



“MÜZEDE BİR GECE” FİLMİNDE POSTMODERN UNSUR OLARAK KOLAJ

Devrim GENÇER KIZILIRMAK¹
Şahmurat ARIK²

Öz

Yönetmenliğini Shawn Levy'nin yaptığı üç serilik filmde oluşan “*Müzedeki Bir Gece*” sinema filminin senaryo metni, Milan Trenc'in 1993 tarihli çocuk kitabına dayanır. Serinin ilk filmi 2006 yılında ismi ile gösterime girer. İkinci film, 2009'da: *Smithsonian Savaşı* ve serinin son filmi olan: *Lahitteki Sır* ise 2014 yılında izleyicisiyle buluşur. Her yaşta seyirciye hitap eden film, aksiyon-komedi türündedir.

Filmin kurmaca evreninde tarih, tarihi şahsiyetler, canlı ve cansız varlıklar, kendi bağlamlarından çıkartılarak bir müzede aynı anda varlık bulmaları açısından devasa bir kolajın parçalarını oluşturur.

Çalışmada postmodern anlayış ve kolaj tekniği üzerinde durularak toplumsal/kültürel bellek mekânı olarak müzenin seyirlik/eglençlik bir mekâna dönüştürülmesi irdelenmiştir. Postmodern tahkiye unsurlarının inşasında tarih, tarihi karakterlerin uğradığı dönüşüm ve bu dönüşümün postmodern anlatının metinlerarası ilişki kurma biçimlerinden olan kolajın kullanılarak gerçekleştirilme pratikleri, filmde verilen örneklerle açıklanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Postmodernizm, Kolaj, Müze, Edebiyat, Sinema.

COLLAGE AS A POSTMODERN ELEMENT IN THE MOVIE “NIGHT AT THE MUSEUM”

Abstract

The script of the movie, which consists of three series of films “*Night at the Museum*” directed by Shawn Levy, is based on Milan Trenc's 1993 children's book. The first movie of the series was released in 2006 under its name. The second film, *Battle of the Smithsonian*, was released in 2009, and the last film in the series, *The Secret in the Sarcophagus*, was released in 2014. The movies, which appeal to audiences of all ages, are action-comedy genres.

In the fictional universe of the film, history, historical figures, living and inanimate beings form parts of a huge collage in that they are removed from their contexts and exist simultaneously in a museum.

In the study, the transformation of the museum as a place of social/cultural memory into a place for spectacle/entertainment was examined by focusing on postmodern understanding and collage technique. The transformation of historical characters in the history of the construction of postmodern narrative elements and the practices of using collage, one of the ways of establishing text relationships of postmodern narrative, were explained with the examples given in the film.

Keywords: Postmodernism, Collage, Museum, Literature, Cinema.

¹ Doktora Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, LEE, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, , ORCID 0000-0002-1497-2316.

Sorumlu Yazar (Corresponding Author): devrim7847@hotmail.com

² Prof. Dr., Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, ORCID 0000-0002-1525-5984.

Başvuru Tarihi (Received): 02.11.2024 **Kabul Tarihi** (Accepted): 15.01.2025

Giriş

“Müzedede Bir Gece” ismiyle gösterime giren serinin birinci filminde (2006); eşinden boşanmış, bir erkek çocuk babası olan ve düzenli bir iş bulmakta zorlanan Larry Daley’nin Amerikan Ulusal Tarih Müzesi’nde gece bekçiliği işine başlamasının ardından yaşadığı olağanüstü durumlar anlatılır. Kolay gibi görünen gece bekçiliği işi, eski bir büyüünün müzede sergilenen eserlerin canlanmasına neden olması neticesinde aksiyon dolu bir maceraya dönüşür.

Film, arabasını yanlış yere park eden Larry’nin oğlunu okuldan almaya geç gitmesi ile başlar. Larry’nin oğlu Nick, babasının düzenli ve çok kazançlı olmayan iş tecrübelerini hayal kırıklıklarıyla karşılamaktadır. Ayrıca annesinin nişanlısı ile babasını, yaptıkları işler ve kazançları bakımından kıyaslamaya başlamıştır. Oğlunun güvenini tekrar kazanmak isteyen Larry, düzenli bir iş bulma arayışına girer. Son çare olarak “İş Bulma Kurumu”na gider. Amerikan Ulusal Tarih Müzesi’nde açık olan bir pozisyon bulunduğunu öğrenir. Emekliye ayrılan üç yaşlı gece bekçisinin yerine geçecektir. Fazla seçeneği olmadığından işi kabul eder. Larry’e güvenlik görevinde kullanması için bir el feneri ile aşırı yıpranmış bir iş şeması verilir.

Larry’nin ilk vardiyasında gece yarısı, müzenin giriş holünde sergilenen devasa dinazor iskeleti hareket eder. Kısa süre sonra sergilenen diğer eserler de birer birer canlanır. Farklı çağlardan, kültürlerden ve coğrafyalardan tarihî karakterlerin canlanması neticesinde müzede kargaşa ortamı oluşur. Larry, balmumundan yapılmış heykellerden biri olan Amerikan eski Başkanı Roosevelt’in yardımcılarıyla ve kullanma kılavuzundaki talimatları uygulayarak ilk vardiyasını atlatmayı başarır.

Düzenli bir işi olduğunu oğluna göstermek isteyen Larry, onu iş yerine götürür. O gece emekliye ayrılan üç gece bekçisi, bir çeşit sihri olduğuna inanılan ve müzede tarihî eserlerin canlanmasına sebep olan, Mısır Firavunu Ahkmenrah’ın tabletini çalma girişiminde bulunurlar. Larry, tabletin sihrini öğrenir ve müzede bulunan tüm tarihî karakterleri çalınan tableti geri almak için organize eder. T-Rex, Hun İmparatoru Attila, Roosevelt, Mısır firavunu, neanderthal insanları, Amerikan yerlileri, kâşifler, Roma İmparatoru Octavius ve askerleri, kovboylar, Amerikan İç Savaş askerleri, aslanlar, maymunlar, filler yani müzede tarihe karıştığı düşünülen ve sergilenen canlı-cansız tüm nesnelere, müze dışına çıktığında sihri bozulacak olan tableti ve müzenin geleceğini korumaya çalışırlar. Oğlu Rick’in de desteğini alan Larry, tableti ve müzeyi zarar görmeden koruma işinde başarı sağlar.

Serinin ikinci filmi (2009), müzede görevinden ayrılan Larry’nin, şirketi Daley Aygıtları’nın tele-satış programında olduğu sahne ile başlar. İki sene önce “tozlu” bir müzede gece bekçiliği yapan Larry, bu kez gece parıldayan el fenerini tanıtan bir mucittir. Ekonomik problemlerini çözmüş ve bir iş insanı olmuştur. Program çıkışında eski dostlarını ziyaret üzere müzeye gider. Sergilenen bazı tarihî figürlerin yani arkadaşlarının tarihin tozlu raflarına kaldırılmak üzere olduğunu ve yerlerine tarihî şahsiyetlerin farklı formlarının konulacağını öğrenir. Gençlerin ilgisini çekmek ve ziyaretçi sayısını arttırmak için teknolojinin desteğiyle interaktif bir müze anlayışına geçilmektedir. Mısır Kralı Kahmunrah, Korkunç Ivan, Napoleon Bonaparte ve İtalyan asıllı Amerikalı mafya lideri Al Capone, Albert Einstein, Amerika’nın XVI. Başkanı Abraham Lincoln, Atlas Okyanusu’nu uçakla geçen ilk kadın pilot olan Amelia Earhart serinin bu filmde kurmacaya dâhil edilmiştir.

Eski dostlarından bazıları Washington DC’deki Smithsonian Amerikan Sanat Müzesi’ne aktarılmıştır. İlk filmdeki maymun Dexter, Ahkmenrah’ın sihirli tabletini çaldığı için bu kez Smithsonian’daki eserler gece canlanacaktır. Larry, Ahkmenrah’ın dirilen kötü ağabeyi Kahmunrah’tan tableti alıp eski dostlarını kurtarmaya çalışır. Teddy Roosevelt, Octavius, Sacajawea, neanderthal insanları, Attila ve yeni müttefiki Amelia Earhart’tan oluşan kurtarma ekibi ile kötülere yenen Larry, düzeni yeniden tesis eder ve macera sona erer.

Üçüncü filmde (2014) Larry, müze sakinlerine sihirli bir biçimde hayat veren Ahkmenrah'ın tabletteki sihrinin bozulduğunu keşfeder. Eğer tableti kurtaramazsa tüm dostları “ölecek” ve bir daha canlanamayacaktır. Tabletten sihrini yenilemenin tek yolu ise Londra British Museum'da bulunan Ahkmenrah'ın babası Merenkahre'nin sihir ile ilgili bildiklerini öğrenmekten geçmektedir. Larry oğlu Nick, Teddy Roosevelt, Sacagawea, Jedediah, Octavius, Dexter, Attila ve mağara adamı La ile birlikte sihri geri döndürmek için Londra'daki British Museum'a giderler. Larry ve beraberindekiler tabletin sihri sonsuza dek kaybolmadan önce görevi başarı ile tamamlar.

Filmde ana mekân unsuru olarak kullanılan müze binası, geçmişin kültürel mirasını sergileme arenası olarak seçilmiştir. Kurmacada, postmodern anlatının doğasına uygun düşecek şekilde tarihî karakterler; dönem, kültür ve şahsiyet özelliklerini koruyarak aynı karede yer almaktadır. Bu ise tarihî şahsiyetleri farklı bağlamlarda kullanmaya olanak tanıyan ve metinlerarası ilişki kurduran kolaj tekniği ile mümkün olmaktadır.

1. Anlatının Postmodern Hâli ve Metinlerarası İlişki

Sanatsal üretimin tüm alanlarında etkisi olan ve net bir tanımı yapılmayan postmodernizmin terim olarak 1960'larda New-York'taki sanatçılar ve eleştirmenler arasında ortaya çıktığı ve 1970'lerde Avrupalı kuramcılar tarafından geliştirildiği (Sarup, 2004, s. 188) bilinmektedir. Sarup'a göre modernlik tasarısı; XVIII. yüzyılda yaşayan aydınlanma filozoflarının nesnel bilim, evrensel yasa, evrensel ahlâk, özerk bir sanat geliştirme amacı güden çalışmalarıyla biçimlenmiştir. Aydınlanma Çağı ile yeşeren umut ve hedeflenen ülkülerin gerçekleşmemesi, postmodernizmin doğmasına zemin hazırlamıştır.

Ahmet Cevizci'nin hazırladığı Felsefe Sözlüğü'nde postmodernizm; kapitalist kültürde ya da daha genel olarak Batı dünyasında XX. yüzyılın son çeyreğinde resim, edebiyat, mimarî, vb. güzel sanatlar alanında özellikle de felsefe ve sosyolojide belirgin hâle gelen hareket, akım, durum veya yaklaşım (1999, s. 699) olarak yer alır. Sanat alanında ortaya çıkan postmodernizm kavramı ile ilgili tam bir uzlaşma olmasa da birtakım ortak anlayışların olduğu kabul görmektedir.

Cevizci'ye göre postmodernizmde, sanatsal üretimin özgünlüğüne şiddetle karşı çıkılırken gerçek sanat ürünlerinin dâhilerin ürünü olduğu tezi yıkılır ve sanatın salt yinelemeye dayalı bir faaliyet olabileceği vurgulanır. Ayrıca eklektizm, aktararak söyleme, yapıntı ve rastlantısallığa önem verilirken metnin yaratıcısı olarak yazarın otoritesine ve iktidarına da meydan okunur. Modernizme karşı şiddetli bir eleştiri ve saldırı vardır. Batı'nın deneyim birikimi, sanayileşme, kentleşme, ileri teknoloji, modern ulus devleti gibi modernliğin yarattığı her şeye eleştiri getirilir. Bu çerçevede bütün modern önceliklere, kariyer, bireysel sorumluluk, bürokrasi, hoşgörü, hümanizm, eşitlikçilik, yansız işlem ve süreçler, gayrişahsî kurallara karşı çıkılır. Özetle postmodernizmin modern çağın tüm meşrulaştırıcı söylemlerine, üst anlatılara karşı çıktığını belirten Cevizci, postmodern dönemde bilginin geçmişte temellendirilen büyük öykülerinden kuşku duymayı teşvik ettiğini söyler (s. 699-701).

Postmodern anlatıda zaman, mekân ve olayda neden-sonuç bağıntısının yerini kaotik örüntüye bırakması; kaotik örüntünün beslediği çok yönlü, çok kültürlü ve çok sesli bir söyleme neden olur. Sanat eseri, sıradan olanı anlatırken nesnellik taşıyan ideallere sırtını döner ve şimdinin hizmetine girecek bir hazine olarak tarihin kapısından sıçramalarla içeri girer.

Postmodern eserin ortak özellikleri olarak içerikten ziyade biçim ya da üsluba kayan vurgu; farklı bağlam ve tarihsel dönemlerden seçilen öğelerin bir araya getirilmesi neticesinde nedensellik bağının göz ardı edilmesi, kronolojik sıranın bozuma uğratılması; sanat ve gündelik yaşam arasındaki sınırların silinerek gerçek ve kurgunun iç içe geçmesi; oyun ve ironi duygusuyla ortaya çıkan çelişki ve kaotik örüntünün bilinçli olarak kullanılması gibi unsurları sıralamak mümkündür.

Postmodern anlatıda sorguya açılan ve ters yüz edilen gerçeklik ile bu gerçekliğin yüklendiği yeni anlamları ve yapıları çözümlerken metinlerarasılık kavramının yol göstericiliğine ihtiyaç duyulur.

Kavram, Julia Kristeva'nın “her metnin kendinden önceki metinlerle ilişkili olduğu”, “hiçbir metnin kendinden önceki metinlerden bağımsız olarak üretilmeyeceği” savından hareketle sanat eserinin kendinden önceki metinlerden izler taşıyacağıyla ilgili kabule dayanmaktadır.

Metinlerarası ilişki kurma biçimlerinden biri olan üstkurmaca kavramı ile genel olarak sanat eserinin kendini anlatması kastedilir. “Edebiyatı oyun olarak gören bir anlayışın ürünü” (Ecevit, 2001, s. 99) olan üstkurmaca ile anlatılanların bir kurmaca olduğu vurgulanır. Üstkurmaca yöntem kullanılarak bir öyküden bir başkasına geçiş yapılır, iç içe geçmiş hikâyeler anlatılır, anlatıda kronolojik sıra bozulur ve geçmiş şimdinin hizmetine sunulur. Böylece anlatının postmodern dili oluşturulur. Yazarın üstkurmaca vasıtasıyla metinlerarası ilişki kurması, geçmiş anlatıların etkisiyle kurmacasını oluşturması, kurmacanın çoklu okumalara açık hâle gelmesinde de etkili olur.

Çoklu okumalara izin veren ve kaotik bir yapı kuran postmodern yazar, kendinden önce oluşturulan metinlerin üslubunu taklit ediyorsa öykünme (pastiş), konusunu taklit ediyorsa parodi (yansılama) yapmış demektir. Metnin biçiminin taklidine dayanan pastiş (öykünme) ile ilgili olarak Aktulum (2000); “öykünme ile taklit edilen nedir?” sorusunu sorar ve cevap olarak da özgün bir yapıtın biçimi ya da yazınsal türün taklidinin yapıldığını yazar. Yapıştırma anlamına gelen kolaj tekniğinde ise metinlerarası ilişki kurma ereğinden ziyade metnin bütünlüğünü sarsıcı/bozucu bir yeniden yaratım söz konusudur. Kolaj, metinlerarası ilişki kuran yazara metnin parçalı doğasına uygun bir anlatma ortamı sunar.

2. İmkânsızın Birlikteliği: Kolaj Tekniği

Kökene Fransızcaya dayanan kolaj (collage) sözcüğü, Türk Dil Kurumunun Güncel Türkçe Sözlüğü'nde “kesyap” anlam karşılığına gelecek şekilde yer almaktadır. Sözlükte kesyap için; “kumaş, tahta vb. malzemelerle yapılan, kâğıt veya kartona yapıştırılan resim, kolaj” açıklaması yapılır. Kolaj sözcüğünün yapıştırma, birleştirme ve bir araya getirme gibi anlamlara işaret ettiği görülür. Çağlayan (2018), kesme ve yapıştırma eylemleri ile ilişkisinden dolayı kelimenin Türkçe karşılığı olarak “kesyap”ın seçildiğini vurgular. Kolajın temelinde sanat açısından geleneksel olmayan malzemelerin yer almasından da yola çıkarak “üretim amacı sanatsal ihtiyaca dayanmayan çeşitli malzemelerin, sınırları belirlenmiş bir alan içinde kompozisyon ilkelerine göre yapıştırılarak oluşturulan düzenlemelerdir (s. 2)” şeklinde bir tanım önerir.

Mevcut malzemeyi tanınmayacak şekilde bozuma uğratarak yeni bir dil oluşturma işlevi gören kolaj tekniği ile önemli olan ödünç alınan nesne değil onun yeni bir biçim olarak varlık bulmasıdır. Oms (2007)'a göre kolaj, yeni bir biçim verme farkındalığıyla doğan ve gelişen tarihi bir bütündür. Kolaj; “yenilemek”, “güncellemek” ve “güçlendirmek” için sanat kurumuna yeniden entegre edilen statik bir varlık değil tarihsel değişimle şekillenen dinamik bir süreklilik (s. 1123)'tir.

Kolajı yüzey üzerine kâğıt, gazete, etiket, fotoğraf, vb. basılı malzemeler ile cam, ayna, kumaş gibi nesnelerin yapıştırılmasıyla elde edilen resimsel bir kompozisyon tekniği olarak tanımlayan Oskay (2001)'a göre bu teknik; tuval, karton, tahta üzerine iki boyutlu ya da alçak kabartma olarak, bazen hazır malzemeler, çizim ve boya ile birleştirilerek (s. 15) kullanılabilir.

Ergün (2012)'ün kolaj tanımında ise hazır herhangi bir materyalin bağlamından koparılarak yeni bir bağlama hizmet edecek biçimde, bir yüzey üzerine yapıştırılarak elde edilen yeni bir nesne-anlam birlikteliğine dikkat çekilir (s. 2). Kendi başına bir anlamı olmayan ya da bir başka kompozisyon içerisinde farklı bir anlam taşıyan parçaların bağlamlarından koparılarak yan yana getirilip yepyeni anlamlar üretmesi, kolajın parçalı doğası gereği postmodern sanatta kullanımını kolaylaştırır.

Kolaj ilk defa sanatsal bir form düzeyinde 1911-1914 yılları arasındaki Sentetik (Birleşimsel) Kübizm olarak adlandırılan dönemde, Picasso ve Braque tarafından kullanılmıştır. Bu zaman

diliminde Picasso ve Braque yaptıkları çalışmaların yüzeylerine muşamba, gazete, duvar kâğıdı gibi sanat dışı nesnelere yapıştırarak farklı bir anlayışa kapı aralamışlardır (Kılınç, 2019, s. 4).

Kübizmle sanat alanında uygulanan kolaj tekniği Dada Hareketi ile daha ileri boyuta taşınır. Dada Hareketi sanata yeni malzemeler ve teknikler getirirken objenin kullanım alanı ve anlamı genişler ve değişir. Kübistlerden farklı olarak Dadacıların kullandığı malzemeler, seri üretilmiş endüstriyel nesnelere ve genellikle doğrudan kullanılmışlardır (Sürmeli, 2012, s. 340). Fütüristler, Sürrealistler, Konstrüktivistler, Dadacılar ve en son Pop sanatçıları yapıştırma ve toplama (assemblage) nesnelere kompozisyonlar kurarak (Öztütüncü, 2015, s. 91) kolaj tekniğine yeni bir form kazandırır.

Yılmaz (2013), doğrudan modern teknolojiyi çağrıştıran kesyap ve kurgunun sanat dışı amaçlar için üretilen nesnelere sanata dâhil edilmesine kapı araladığını; sanatın saflığının bozulmasına ve sanatta el becerisinin olmazsa olmaz denilen iktidarının sarsılmasına yol açtığını belirtir. Kolaj ve montajın modernizmin ‘ya o, ya bu’ mantığına değil de postmodernizmin ‘hem o, hem bu’ mantığına daha çok uyduğunu söyler (Yılmaz, s. 27). Kolaj, modern resmin biçimsel metaforlarının bir uzantısı gibi görünse de (Lum, 1999, s. 21-22) mevcut sosyal âdetleri ve siyasî kurumları eleştirme açısından retorik bir araç olarak kullanılmaya potansiyeli taşımaktadır. Birbiriyle çelişen çok sayıda anlamı üstlenebilmesi nedeniyle kolaj; sanat veya kültürle ilgili farklı çağrışımların ve yorumların oluşmasına imkân verir (Lum, s. 205).

Bir nesneyi kesip yapıştırmak ve bir başka bütünlüğün içinde, farklı anlamsal bağlarla yeni bir boyuta getirmek bakımından kolaj, sanatçıya malzeme kullanımında ve anlam oluşturmada sınırsız özgürlük alanı açar. Birbirine hiç benzemeyen öğeleri bir araya getirerek bir yapıtı ortaya koyma tekniği ve bunun sonucundaki doku kopukluğunu yadırgamama özelliği (Lynton, 1982, s. 66) kolajı, sanatın tüm alanlarında uygulanabilir kılar.

Kolaj, metinsel manada “alıntı” ve “metinlerarası gönderge” ile eşanlamlı olarak kabul edilmelidir. Tek bir sözcükten başlayıp çok uzun parçalara kadar yapılan alıntılar ve yeni yapıtta yer alan tüm unsurlar ayrışik unsurlardır. Ayrışik unsurlar ise metni, “açık yapıt” ya da “çoğul yapıt” (Aktulum, s. 224-225) hâline getirir. Kolajın bu türden kullanımı ile metinsel söylemin düzeni ve çizgiselliği bozulur, çoklu okumaya kapı aralanır. Hakan Sazyek’in de ifade ettiği üzere, metnin yapısı yapıştırılan metin parçasıyla bozuma uğratılır. Kolajın özünü oluşturan “yapıştırma” eylemi bütünlüğü olmaktan ziyade postmodern anlatının kopukluk yaratmayı amaçlayan biçimsel parçalılık ilkesine (Sazyek, 2015, s. 205) hizmet eder.

Kolajın önemi; geleneksel sanatın sınırlarını kaldırması, sanatı her şeye ve her araca açmasından ileri gelir. Her türlü nesne ve tekniğin kullanılması, modern sanatın gelişimini belki de en fazla etkilemiş olaydır. Bugünün düşünce evrenini çepeçevre saran görüntüler, imgeler, sanatseverlerle durmadan konuşmakta ve farklı çağrışımlarla bir yargıya varılmasına ön ayak olmaktadır. Bu anlamda görüntünün nasıl yorumlandığı ya da görüntünün nasıl anlamlandırıldığı önem taşımaktadır (Öztütüncü, s. 100). Gösterilme zamanı ve yansıtılan mekân eserin yorumlanmasında etkilidir.

Müzedede Bir Gece filminde kurmacanın seyri içinde farklı zamanlarda yaşamış ırk ve milletleri temsil eden bireylerin, dilsel unsurların, davranışın, görüntünün, farklı aydınlatma araçlarının, savaş aletlerinin, kıyafetlerin, teknolojinin, ses ve müziğin yani farklı çağrışımları içeren pek çok unsurun kolajı yapılır. Farklı çağ ve kültüre ait nesnelere aynı anda sunulması zamanın ve mekânın kolajına örnek teşkil eder.

Larry çalışmayı kabul ettiğinde, emekliye ayrılan gece bekçisi ona müzeyi gezdirir. Müze envanteri olarak görülen canlı-cansız tüm nesnelere özel olarak tasarlanmış bölmelerde sergilenmektedir. Bir arada olması mümkün olmayanın müzedede yan yana sergilenmesi, görsel açıdan müzeyi devasa bir kolajın tuvali yapar.

Müzedeki “canlanan” vahşi hayvanlar Larry’i köşeye sıkıştırır. Kendi dil ve üslupları ile onu korkuturlar. Attila ve neanderthal insanları ile İngilizce konuşarak anlaşmaya çalışan Larry, başaramadığında jest ve mimiklerini kullanır. Napolyon, Korkunç Ivan, Kahmunrah gibi karakterler Larry ile İngilizce iletişim kurarlar. Bu karakterler kendi uluslarından kişiler söz konusu olunca ulusal dillerini kullanırlar. Dilin kullanımındaki bu çeşitlilik kurmacanın dil kolajını oluşturmaktadır.

Kurmaca karakter Roosevelt, müzedeki kaotik ortamı yönetebilmesi için Larry’ye “akıl hocalığı” yapar. Birlikte yaşamayı öğrenirlerse bu kaotik ortam düzelecektir. Roosevelt’in “birlikte yaşamayı öğrenmek” tavsiyesi anlatının temel izleğidir. “Hayatta kalma” gayesi ile insanoglunun geliştirdiği her türlü silah (ok, kılıç, top, tüfek vb.) serinin tüm filmlerinde kullanılır. Bu kullanım, kurmacanın silah kolajını oluşturur.

Müzedeki farklı kültürlere ait nesnelere, balmumu heykel ya da minyatür olarak, doğal ortamlarına benzeyen bölmelerde sergilenmektedir. Tarihin kültürel panoraması niteliği taşıyan müze ile görsel kolaj sağlanır. Müze ve müzenin kültürlerarası ilişki sunan doğası çok katmanlı bir yapı oluşturur.

3. Kültürel Bellek Mekânının Dönüşümü

İnsan, geçmişin kültürel mirasını ve anda ürettiklerini geleceğe taşımak ister. Sanatsal olsun ya da olmasın insanlığın ilk çağlardan itibaren imal ettikleri ürünleri, yaşama biçimlerini, çevresine etkilerini veya çevresinden etkilenişlerini gösteren mekânlardan biri müzelerdir. Müze sözcüğü Grekçe “Mouseion” kelimesinden türemiş olup Yunan mitolojisinde Musa’lar (İlham Perileri) adı verilen tanrıçalara adanan tapınak ve Atina’da Musa’lara ayrılan tepe (Modoğlu, 2012, s. 2), “Musalar’ın yeri/tapınağı” (Yücel, 2023, s. 240), ilham perilerinin düşünme yeri ya da tapınağı (Zülfikar ve Ediz, 2020, s. 68) anlamlarına gelmektedir.

Bilindiği üzere özel mülkiyetin doğuşu, yerleşik yaşama geçilmesi vb. tarihsel süreçler neticesinde insanlar kimi eşyalarını sonraki kullanımları için saklamaya ve biriktirmeye başlamışlardır. Eski çağlarda tanrı ve tanrıçalara adanmış eşyaların tapınaklarda saklanması sonucunda ilkel mânâda koleksiyonculuğun başladığı bilinmektedir. Tapınaklarda saklanan bu eserler müzeciliğin de ilk örneği olarak kabul edilir. Tarihte ilk müzenin Antikçağ’da Atina Akropolü’ndeki Propylai’nin bir salonunda Pinakotheka (resim deposu) adıyla kurulduğu söylenebilir. Mouseion adı ise ilk defa Helenistik dönemde I. Ptolemaios Soter (M.Ö. 305-283) tarafından İskenderiye’de kurulan ve ünlü kütüphaneyi de içine alan akademik merkez (Yücel, s. 241) için kullanılmıştır.

XVI. yüzyıla gelindiğinde, Paolo Giovio kişisel koleksiyon odaları (Zülfikar ve Ediz, s. 68) için müze teriminin kullanıldığı görülür. İlk olarak İtalya’da başlamış olan koleksiyonculuk zamanla Avrupa’nın geneline yayılmıştır. Rönesans’ın doğmasıyla resim, heykel ve mimarinin kazandığı yeni boyut, koleksiyonculukta da farklı bir dönemi başlatmıştır. Zamanla farklı ilgi alanları oluşmuş, koleksiyonculuk yeni gelişmelerin de etkisiyle (Modoğlu, 2012, s. 4) farklı bir mânâ yüklenmiştir. XVIII. yüzyılda koleksiyonları korumak, sergilemek ve halka açmak için kullanılan bir kuruluş ismi olan müze, yüzyılın sonlarında bireysel koleksiyonculuktan ziyade kültürel değer taşıyan nesnelere toplandığı ve sergilendiği kapalı mekânlar hâline gelmiştir.

XX. yüzyılda sergileme mekânlarında biçim ve içerik açısından bazı değişiklikler gerçekleşir. 1960 sonrasında eserlerin sergilenmesinde; çerçevenin dışlanması, resim yüzeyinin sergi mekânının duvarlarıyla etkileşime girmesi ve böylece galeri mekânının kendisinin resmi çerçevelenme işlevini yerine getirmesi gibi önemli dönüşümler yaşanır. Modernizmin etkisiyle eserlerin biçimsel özelliklerinin vurgulanmasına imkân tanıyan ve eserlerin algılanma sürecinde kendisinden başka dikkat çekici her türlü unsurdan soyutlanmış sergi mekânları ortaya çıkar. Bu ise yapıtın izlenmesinde ve algılanmasında sanat eserine odaklanan bir yaklaşımı doğurur. 1970 sonrasında yaşanan postmodern süreç ile beraber sergi mekânları hedef kitlenin farklılıklarına göre

düzenlenmeye başlanır. Bugün ise yapıtların sergilendiği mekânlar anlamında müzeler, farklı tasarımları ve işlevleriyle çeşitlilik göstermektedir. Bu durum, yapıt-mekân-izleyici etkileşimine açık ve çok katmanlı ilişkilerin gelişmesine olanak (Çolak, 2011, s. 44) sağlar. Sergi mekânlarındaki bu çok katmanlı yapı ile postmodern sanatın çok kültürlü doğası uygunluk göstermektedir.

Bugün müzeler sadece birer sergileme mekânı olarak kullanılmamakta eğitim ve kültürel mirası şekillendirici işlevler de yüklenmektedir. Sosyo-kültürel özellikleri çok farklı olan topluluklara hitap eden mekânlar olarak tasarlanan müzeler, bundan böyle bilim, sanat ve kültürel unsurların sunulduğu “keşif mekânları”dır. Ayrıca teknoloji tabanlı tasarımlar sayesinde ziyaretçiler, sergilenen objeler ile etkileşimli iletişime geçebilmektedir.

Teknoloji kullanımındaki artış ile müzelerin hedef kitlesi değişmiştir. Sanal müzecilik vasıtası ile zaman ve mekân sınırlaması olmadan ziyaretçileri uluslararası boyutlarda zenginleşmiştir. Teknolojik gelişmeler müzelerde sergileme tekniklerinin çeşitlenmesine ve zengin içeriklerle (Zülfikar ve Ediz, s. 84) donatılmasına katkılar sunmuştur. Teknolojinin kullanımı ile durağan gösterim tekniklerinden uzaklaşmıştır. Müzeler eğlenceli içerikler sunan ve hoşça vakit geçirilen mekânlara dönüşmüştür. Toplama, koruma, muhafaza edip aktarma, eğitime gibi işlevleri olan müzecilik faaliyetlerine hoşça vakit geçirme de eklenmiştir.

Postmodern sanat pratiğinin özünde anlık tüketime dayalı temsil anlayışı yer almaktadır (Alp, 2013, s. 53). Müzedede temsil edilen nesnelere ait olmadığı zaman ve mekânda kullanılması gerçeklik algısını dönüştürmektedir. Müzedede sergilenen nesnelere “bilinen” zaman ve mekândan uzaklaşarak yeniden yapılandırılan bir arenada hayat bulmaktadır.

“Artık mekân temsiline bir aracı değil, yapıtla etkileşimli ve hatta çoğu zaman kendisi de bir yapıt hâline gelmektedir. Postmodern sanat pratiklerinin zaman-mekân etkileşimli temsil biçimleri ile üst üste bindirilmiş farklı zaman ve mekânlarda geçen bir dizi olay; kolaj, fotomontaj ve dijital tekniklerle bir araya getirme mantığına dayanır. Bu aynı zamanda eş zamanlılığın ve sürekli şimdinin de vurgusudur. Böylece olaylar ne denli canlı ve yaşamsal olursa olsun, bunların gerçeklikleri kaybolur veya muğlaklaşır. Hepsi görsel bir imajda yok olur” (Alp, ss. 53-54).

Farklı zaman ve mekânlara ait nesnelere, başka bir mekânda üst üste bindirilerek sergilendiği müzeler; doğası gereği çok büyük bir kolaj oluşturur. Müze, sergilenen eserler dolayımı ile tarihin nesneleştirildiği ve toplumların kültürel değerlerinin yeniden üretildiği bellek mekânlarıdır.

Toplumların kültürel değerleri, objeler, nesnelere ya da soyut kavramları müze dolayımı ile ziyaretçilerine gösterilmektedir. “Kültürel hafızanın muhafazası, düzenlenmesi, işlenmesi (tasnif) halkın eğitimine sunulması, bilimsel araştırmalar için doküman olarak kullanılması ve bilinçli bir toplum yaratma amacına doğrudan hizmet etmesi ile müzeler, tüm bu ve benzeri verileri zamanın hışmından korumak” (Tezel 2007, aktaran Özrili ve Başak 2021) gibi bir dizi görevi de yerine getirmektedir.

Serinin birinci filminde müze, geleneksel olarak tasarlanmış sergileme alanları ile dikkat çeker. Girişindeki dinozor iskeleti, Akmenrah’ın mumyası ve tableti, Moai heykeli dışında buluntunun sergilenmediği müzedede tarihî kayıtlardan kopya edilerek yapılmış gibi görünen minyatürler ve balmumu heykeller bulunur. Filmde rehber eşliğinde müzeyi gezen öğrenciler gösterilir. Böylece müzenin eğitici işlevine vurgu yapılır. Kurmacanın başkışisi olan Larry, ziyaretçi sayısının yetersiz olması sebebiyle küçülmeye gidilen müzedede, üç gece bekçisinin yerine işe alınır. İşe alım sürecinde yaşananlar kurmacayı gerçek yaşama yaklaştırır.

Ziyaretçi sayısını arttırma çalışmaları serinin ikinci filminde de devam eder. Rehber yerine Roosevelt’in hologramı kullanılır. Hologram Roosevelt, ziyaretçilerin kendisine sorular sormasını ister. Rehber yerine teknolojiden destek alınması etkileşimli müzecilik faaliyetidir.

Serinin son filminde Larry, tabletteki sihri kullanarak “gece yarısı müzeciliği” yapmak ister. Aslında “müze envanteri” olan ve sihrin etkisiyle canlanan arkadaşlarından bu konuda yardım alır. Gençlerin dikkatini çekmek ve ziyaretçilerin hoşça vakit geçirmesi için büyük bir gösteri hazırlar. Ancak tabletin sihri bozulunca işler değişir. Larry ve beraberindekiler durumu düzeltmek için Londra British Museum’a gider. Sergilenen tablolar hareketlidir. Larry, Kahmunrah’ın askerlerinden kaçarken 1945 senesine ait siyah beyaz bir tablonun içine girer. Bu sırada Larry’nin elinde cep telefonu vardır ve zamanda geriye dönülmesine rağmen hâlâ çalışmaktadır. Bu sahnede Larry, kendi bağlamından çıkartılıp tablonun bağlamına monte edilmiştir. Yani başka bir bağlama yapıştırılmış ve yeni bir anlamsal çerçevede varlık kazanmıştır.

Kurmacanın ilk bölümünden itibaren müzecilik faaliyetlerinde; toplama, saklama, geleceğe aktarma, tarihe yön verme, eğitime gibi işlevlerin artık yeterli gelmediği vurgulanır. Yenilik, teknolojik değişim ve özellikle gençleri etkilemenin önemi üzerinde durulur. Müzenin ziyaretçi sayısını arttırmak temel gayedir. Gerçek yaşamda olduğu gibi kurmacada da müzeler hoşça vakit geçirilen yerlere dönüşmektedir. Bu yönüyle kurmaca ve gerçeklik birbirine uygunluk gösterir.

Toplumsal hafızanın oluşup saklanması, bozulmadan korunmasında teknolojinin imkânlarını kullanan fotoğraf ve sinemanın da hatırı sayılır bir yeri bulunmaktadır. Sanat olarak bakıldığında geleneksel “yüksek” sanatlardan farklı olarak film, anlaşılacak için büyük entelektüel güçler talep etmez (Kolker, 2008, s. 97). Özellikle Hollywood sineması Kolker’e göre “akıldan kaçınır”, “hiç de analiz talebinde bulunuyor görünmez” ve “bizi kendisi aracılığıyla yalın, aracısız olarak öykünün yanılması” içine girmeye davet eder.

4. “İdeal”eştirilmiş Kahramanlardan Sinemasal “Figür”lüğe

Postmodern sinemanın belirsizliklerle yüklü dili ile “sanatın ortadan kalktığına” ve “her şeyin sanat olacağına ilişkin inanç” arasında bir ilişki vardır. Anlatıda kronolojik sıranın bozularak nedensellik bağının zayıflatılması, çoklu anlam oluşturmaya imkân tanırken kurmaca ve gerçekliğin muğlaklaşmasına da hizmet eder.

Stephan Holden, *The New York Times*’ta yayımlanan makalesinde (2006), film için: “Belirli bir yaşın altındaki tüm insanlar için her şey olmak ister” demektedir. Ona göre film, “ekrana yeterince bir şeyler atıldığı sürece tutarlılığın önemli olmadığı yönündeki” Hollywood felsefesini coşkuyla benimsemektedir. Holden yazısına kurmaca karakter olan Larry’nin “öfkeli bir sirkte korkmuş sirk şefi rolüne” büründüğünü ekler.

Serinin birinci filminde Larry, müzede sergilenen eserlerin aniden hareket etmesine anlam veremediği anlarda Holden’in sözünü ettiği “öfkeli bir sirk”te gibidir. Bu sirkte tarihin “yenilmez”, “güçlü” ya da “kötü” karakterlerinin yanında “korkmuş bir sirk şefi”ne benzer. Müzede olan biteni kavradığı andan itibaren ise özellikle serinin ikinci ve üçüncü filmlerinde, “kötü”leri dize getiren bir “yenilmez”e dönüşür.

Larry’nin kurmaca içindeki bu gelişimine karşın tarihin “ikonik kahraman”ları için durum tam tersidir. Hun İmparatoru Attila, Amerikan Başkanı Roosevelt ve Abraham Lincoln, Roma İmparatoru Octavius, Amerikan İç Savaş komutanlarından General Custer, Kral Arthur’un şövalyelerinden biri olarak kabul gören Lancelot ile İmparator Napolyon filmin tarihî şahsiyetleridir. Bu süreçte Abraham Lincoln’nün devasa boyutta verilmesi ile Amerikan kovboyları ile Roma askerlerinin cüce/minyatür şeklinde gösterilmesi dikkate şayandır. Kendi dönemlerinde ve kültürlerinde “kahraman” olarak varlık gösteren ve bu yönleri ile tarihte iz bırakan tarihî şahsiyetler; filmin kurmaca evreninde Larry’nin komutasında onun yönlendirmeleri

ile hareket eden, kendilerini korumaktan âciz olan ve birçok defa aşağılanan sinemasal figür hâline dönüştürülmüşlerdir.

Başkan Roosevelt kurmacada Larry’e destek olur ve ona yol gösterir. Kurmacanın “bilge kişisi” olarak Larry’nin gelişimini sağlayan yan karakterdir. Attila, fiziksel olarak güçlüdür ve kötülerle mücadelede onun bu özelliği kullanılır. Özellikle serinin birinci filminde bâtil inançları olan, acımasız bir geçmiş zaman savaşçısı olarak resmedilir. İmparator olmasına karşın Larry’in iletişim ve yönetim becerilerini güçlendiren yan roledir. Jedediah ve Octavius birbirleri ile mücadele ederken kibirli ve beceriksiz; ortak düşmana karşı girişilen savaşlarda ise cesur, yardımsever ve yetenekli birer savaşçı konumundadırlar. Bu minyatür müze sakinleri, kültürel bağlam bakımından “ayrı dünyaların insanı” olsalar da teknoloji ve yeniliklere düşkünlükleri açısından benzerlik taşırlar. Kimi küçük başarılarla imza atarlar ancak kurmacanın “kahramanları” değil, Larry’e yardımcı olan yan karakterlerdir.

Kendi dönemlerinin ve kültürlerinin önemli kişileri olmalarına karşın kurmacanın “kötü” karakterleri olan Korkunç Ivan, Al Capone ve Napolyon yer aldıkları sahnelerde gülünç ve beceriksiz olarak gösterilirler. Tableti ele geçirmek için Kahmunrah ile işbirliği yaparlar ancak başarısız olurlar. Onlar da Larry’nin zekâsını, becerisini ve cesaretini parlatan yan karakterlerdir.

Görüldüğü üzere tarihin iz bırakan şahsiyetleri, kurmacanın başkişisini olumlayan yan figürler olarak tasvir edilmiştir. Larry’nin planlarının uygulanması sonucu başarılı ya da başarısız olurlar. Kurmacada çoğu yerde küçümsenip alaya alınarak, öyküyü besleyen figüranlara dönüştürülmüşler ve filmdeki kolaj unsurunu zenginleştiren öge olarak kullanılmışlardır.

5. Jenerik: Andaki Durumun Kolajı

Filmin adını, oyuncularını, yönetmen(ler)ini, yapımcısını ve teknik ekibini tanıtan film jeneriği aynı zamanda filmin hikâyesine gönderme yaparak izleyiciyi filmin atmosferine hazırlayan önemli bir sinemasal araçtır. Müze sakinlerinin andaki durumlarının kolajını oluşturan film jeneriği, kurmacaya ilişkin ipuçlarını taşır.

Birinci filmin açılış jeneriği; gün doğumunda New York’un genel planla verilmesi ile başlar. ABD’nin yirmi altıncı başkanı olan Theodore Roosevelt’i at üstünde tasvir eden bronz heykel gösterilir. Roosevelt’e, atının üzengisinin sağ yanında bir Amerikan yerlisi ile sol yanında bir siyahî erkek eşlik etmektedir. Filme dair bu ilk görüntüleri, kurmacanın mekânı olan Amerikan Ulusal Tarih Müzesi’nin gece görüntüsü takip eder. Filmin adı bu görüntünün üzerine bindirilir. Kameranın tilt hareketi ile Amerikan Bağımsızlık Savaşı’nı düşündüren bir tablo gösterilir. Bu, müzenin içinden ilk görüntüdür. Sonrasında yüzleri perdelenmiş Amerikan askerlerinin balmumu heykelleri gösterilir. Askerlerden önde olanın elinde hedefe yönelmiş gibi duran bir silah bulunmaktadır. Geyik boynuzları ve balmumundan yapılmış bizon figürlerinin olduğu salon ile Mısır firavunu Ahkmenrah’ın tableti genel planla gösterilir. Tabletin bulunduğu odanın girişinde firavunu ve tableti koruyan; çakal/kurt başlı, insan vücutlu iki Anibus heykeli karşılıklı olarak durmaktadır.

Amerikan Başkanı Roosevelt’in balmumundan yapılmış at üzerindeki heykeli, balık avlamış neanderthaller, Amerika’nın Louisiana Bölgesi’ni keşfeden kâşifler Lewis ve Clark ile onlara rehberlik eden Sacajawea yakın planda gösterilir. Dört atın çektiği bir araba ve Amerikan askerleri hareketli kamera görüntüsü ile verilir. Ok, yay ve baltasını sırtında hazır bulunduran Hun İmparatoru Attila’nın balmumundan yapılmış heykeli ağır çekimle kadraja girer. Paskalya Adası heykeli olarak bilinen Moai, bir koridorun başında sabitlenmiştir. Aslan ailesi ve bir filin balmumu heykeli, hayvan minyatürlerinin olduğu cam bölmenin ardından kameranın yatay çevrinme hareketi ile bir maymun ve yan durmuş iki zebra gösterilir. Romalı askerlerin minyatürlerinin yer aldığı bir arena ve kovboy minyatürleri genel planda jeneriğe dâhil edilmiştir. Açılış jeneriğinin son karesinde ise müzenin girişinde yer alan devasa dinazor iskeleti gösterilir.

İkinci filmin jeneriği de New-York’un genel plan gösterimi ile başlamaktadır. Müzenin kapısı yakın çekimle verilirken filmin adı yine bu görüntü üzerine bindirilmiştir. Jenerikte Jedediah, Octavius ve askerleri, Dexter, Attila, neanderthal insanları, Sacajawea gibi bazı kurmaca karakterler sandıklara yerleştirilmektedir.

Üçüncü filmin açılış jeneriği öncekilerden farklıdır. Geriye dönüş tekniği kullanılarak kurmacanın “sır perdesi”ne ışık tutacak olan sahne, jeneriğe taşınmıştır. Deve üzerindeki bir adamın görüntüsüne “Mısır, 1938” yazısı bindirilmiştir. Ardından kazı alanı ve bazı buluntular, alandaki çocuğun durduğu zeminin aniden çökmesi, çocuğun Anibus heykelleri ve Akhmenrah’ın tabletinin bulunduğu odaya düşmesi, kimi tartışmalardan sonra tabletin muhafaza altına alınması art arda gösterilir.

Üç filmin jeneriğinde kurmacanın seyrine ilişkin güçlü ipuçları verilmiştir. Kurmaca evreninin tanıtıldığı jenerikte; dondurulmuş ya da minyatür hâlindeki eski çağ kabileleri, savaşçılar, tarihin gördüğü büyük kahramanlar müzede kendi “doğal” ve kültürel unsurları ile sergilenirken gösterilmektedir. İnsanlık tarihi ile bağlantılı olduğu düşünülen eşyalar, hayvanlar, kişiler ve klişeler yeni bir bağlamın parçası olarak jenerikte sunulur. Bununla birlikte farklı dönem ve kültürlerde yaşamış olan tarihî karakterler; kıyafetleri, dilleri, inanışları, davranışları ve daha pek çok farklı özellikleriyle aynı bağlam içerisinde yer alarak bir insan kolajı oluşturmaktadır.

6. Tarihi Yeniden İnşa Eden Kolaj

Sanatsal ifade aracı olarak anlatı ile gerçeklik ilişkisi antik çağlardan itibaren mimesis (gösterme yoluyla taklit etme) ve digesis (anlatma yoluyla taklit etme) kavramları çerçevesinde tartışılmıştır. Sanatın yansıtma olup olmadığı, yansıtma ise neyi yansıtacağı, kendine içkinliği vb. sorgulama alanları zamanla bu tartışmalara eklenmiştir. Postmodernizm ile Pozitivist felsefenin çıktıkları olan “kesinlik”, “doğruluk”, “nesnellik”, “tarafsızlık” gibi kavramlar sorguya açılmıştır. Tarihin nesnel gerçekliği yansıttığı tezi bu kapsamda bozuma uğratılmış ve tarih, “metne dayalı kültürel bir pratik” olarak görülmüştür. Tarihi belgelerin yazarının kimliğinden izler taşıdığı için nesnel kabul edilemeyeceği, yazarın olduğu kadar okurun da yorumunun bu noktada önemli olacağı düşünülmüştür. Postmodernizm, kurmacanın kurulma pratiklerini de değiştirmiştir.

Geleneksel anlatıda karakterler ve karakterlerin başından geçen olaylar kronolojik bir sıra düzeni içerisinde, mekânsal ve zamansal özellikleri ile birlikte gösterilmektedir. Olay, belirli bir yer ve zamanda başlayıp belirli aşamalardan geçtikten sonra çözümlenir ve anlatı sona erdirilir. Postmodern anlatıda ise olay, belirli bir noktadan hareketle başlayıp bitmediği gibi birden fazla olay, yer ve zaman aynı anda gösterildiği için anlatının merkezi muğlaklaşmış ve ayırt edilemez hâle gelmiştir.

Serinin birinci filminde Roosevelt; balmumundan yapılmış, oldukça hassas ve kırılabilir bir kişi olarak gösterilir. Larry, onun Sacajawea’ya âşık olduğunu fark eder ve duygularını açması hususunda ona destek olur. Larry’e göre, Attila bebekken sevgisiz bırakıldığı için bu kadar saldırgan ve acımasız olmuştur. Filmde sevgi ile yaklaşıldığında Attila, uysal birine dönüşmektedir. İmparator Octavius, söküp alındığı tarihsel bağlamında karşı konulması imkânsız savaşçılarını, aynı taktik ve silahla alt etmesini bilen bir komutan olarak gösterilir. Filmde ise teknolojiye olan zaafı, onu kahraman yerine çocuksu ve gülünç duruma düşürmektedir. Jedediah da korkusuz bir kovboyken kurmacanın komik ve teknoloji düşkünü bir diğer kişisi olur. Napolyon, boyu ile ilgili takıntılı olduğu söylentilerini yeniden üretecek diyaloglara girer. Kendisine “dev kedi”, Larry’e “ufak fare” benzetmesi yapar. Larry: “Demek gerçekten boy konusunda takıntılısınız.” der ve “Napolyon kompleksini”nden bahseder. Geleceğe ilişkin bir bilgi, kurmacada bağlama yapıştırılır. Korkunç Ivan, kendisine korkunç denmesine içerlemektir. Tarihin “kötü” karakterleri olarak sunulan kişilerin travmalarına yer verilmesi ile “Başka türlü olması mümkün müydü?” sorusu akla gelir. Bu durum, sonuçlarla ilgilenirken nedenleri sorgulamak isteyen postmodern söylem ile uygunluk gösterir.

Larry işteki ilk vardiyasında tarihin canlanmasının ardından düzeni sağlamakta sorun yaşamıştır. Attila ile iletişime girememiş, ondan korkup kaçmıştır. Maymun Dexter anahtarları çalmış, müzede pencereyi açarak canlanan müze envanterinin dışarı çıkmasına neden olmuştur. Paskalya adası heykeli, söyledikleriyle onun canını sıkmaktadır. Jedediah ve Octavius arasında sürekli bir “savaş” yaşanmaktadır. İlk vardiyasının ardından kurmacanın seyri gereği tarihî varlık ve şahsiyetlere nasıl davranması gerektiğini öğrenmek için internet ve tarih kitaplarından onları araştırır. “Tanrının kamçısı olarak bilinen Attila ve Hunlar” başlıklı yazıda Attila’nın karanlık sanatlara ilgi duyduğu, etrafında birçok büyücü ve sihirbaz olduğu, çaresiz kurbanlarının kol ve bacaklarını ayırdığı gibi bilgiler yer almaktadır. Bu, kurmaca vasıtasıyla tarihin yeniden inşasına örnektir.

Film vasıtasıyla tarihin yeniden kurgulanmasına bir başka örnek ise tabletin sihrini geri döndürmeye çalıştıkları sırada, arkadaşı Jedediah’ı Kahmunrah’ın elinden kurtarmaya çalışan Larry’nin müzede sergilenen “düşünen adam” heykelinden yardım istemesidir. Ancak “düşünen adam” çözüm aramak yerine yandaki kadın heykelini süzmek ve onu etkilemekle meşguldür. Ondaki beklediği yardımı göremeyen Larry bu kez Einstein’a gider. Modern müzeciliğin bir parçası olan ve sergilenen eserlere ilişkin satışların yapıldığı satış mağazasında Einsteinları bulur. Aradığı cevabı onlardan öğrenir. Müzeyi kendine mekân ve konu olarak seçen filmde tarihin yeniden inşasına ilişkin örnekleri çoğaltmak mümkündür.

Kurmaca ile gerçek arasındaki sınırın postmodern anlayışla ihlâl edilmesi neticesinde filmde bakış açılarına ve farklı okumalara göre değişen bir gerçeklik oluşmaktadır. Tarih, yeniden yazılıp oluşturulan bir olguya dönüşürken bu dönüştürmede kolaj tekniğinin imkânlarından yararlanılır.

7. Sonuç

Yönetmenliğini Shawn Levy’nin yaptığı üç serilik filmde oluşan “*Müzedede Bir Gece*” filminin senaryo metni, Milan Trenc’in 1993 tarihli çocuk kitabından esinlenerek yeniden yazılmıştır. Serinin ilk filmi, (2006) ismi ile gösterime girmiştir. İkinci film, 2009’da: *Smithsonian Savaşı* adıyla seyirci karşısına çıkmıştır. Serinin son filmi olan: *Lahitteki Sır* ise 2014 yılında izleyicisiyle buluşmuştur. Her yaşta seyirciye hitap eden film, aksiyon-komedi türündedir.

“*Müzedede Bir Gece*” sinema filminde tarih, tarihî şahsiyetler, canlı ve cansız varlıklar bir müzede kendi bağlamlarından çıkartılarak aynı anda ve düzlemde bir arada varlık bulmuştur. Müzede farklı kültürlere ait nesnelere, balmumu heykel ya da minyatürler şeklinde, doğal ortamlarına benzeyen bölmelerde sergilenmiştir.

Sergilenen nesnelere, mevcut malzemeyi tanınamayacak şekilde bozuma uğratarak yeni bir dil oluşturma işlevi gören kolaj tekniği vasıtasıyla kurmacanın seyrine uygun biçimde sunulmuştur. Kolaj sayesinde yan yana gelmesi imkânsız olanların an’da bir arada bulunmaları mümkün olmuştur.

Filmde kullanılan şehir görüntüleri, farklı dönem, ırk ve milletleri temsil eden bireyler, meşhur kişiler, davranış biçimleri, teknoloji ve savaş araçları, değişik diller, ışık, ses ve müzik unsurları; farklı çağrışımları içerecek biçimde kullanılmış, böylece pek çok unsurun kolajı yapılmıştır. Kolaj yapılan bu unsurlarda ortaya çıkan doku bozukluğu, sinemasal amaca hizmet ettiği için postmodern anlatı gereği, dikkate alınmamıştır.

Müzedede Bir Gece filminin başkahramanı Larry, ilk vardiyasında müzede sergilenen eserlerin canlanması neticesinde şaşkınlık yaşamıştır. Önceleri “öfkeli bir sirkte korkmuş sirk şefi rolü”ndedir. Ancak kısa süre sonra ve seri filmin sonraki bölümlerinde olayların akışını kendi kontrolü altına almış; farklı milliyetteki birçok tarihî şahsiyet, değişik araç, eşya ve nesnelere, kendi amacı doğrultusunda kullanmayı başarmıştır. Onun bu başarısı, sıradan bir Amerikan vatandaşının dünya üzerindeki olaylar ve milletler üzerindeki etkisine işaret niteliğindedir.

Tarihî şahsiyetler, kurmacada kaotik yapının figürü olarak varlık bulmuşlardır. Filmin jeneriğinden itibaren an'da varlık bulan bu karakterler, seyircinin beğenisine sunulmuştur. Postmodern bir durum olarak adlandırılan bu tercih neticesinde estetik üretim ile kitsch el ele vermiştir. Bu, her şeyin bir oyun olduğu metinlerarası bir düzlemdir. Her yaştan izleyiciye hitap eden film, seyircilerine kurmaca ile gerçeklik olgusunun iç içe geçtiği bir dünya sunmak istemiş ve izleyiciye hoşça vakit geçirebilecekleri bir alan açarak güldürü unsuruyla bunu desteklemiştir.

Müze; içinde sergilenen farklı nesne, hayvan ve insanlarla kurmacanın oyun alanı hâline gelmiş; tarih ögesi de müze dolayımı ile kurmacanın dekorunu oluşturmuştur. Birçok tarihî şahsiyet bu alanda performans sergileyen birer figüre dönüşmüştür. Bütün bu kolaj örnekleriyle çok katmanlı bir yapı arz eden film senaryosu; izleyiciye, postmodern anlayışın çok seslilik/çok renklilik/çok kültürlülük söylemine uygun bir biçimde oyun öğeleriyle zenginleştirilmiş kurmaca bir dünya sunmuştur.

Yazar Katkı Oranı (Authorship Contributions): 1. Yazar %60, 2. Yazar %40 oranında katkı sağlamıştır.

Kaynakça

- Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası ilişkiler*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Alp, K. Ö. (2013). Sanatın temsili ve postmodern sanatta temsil. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi. Art-E (12), 40-61*.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Çağlayan, E. (2018). Sanat eğitiminde kolaj tekniği ve öğrencilerin kompozisyon kurma becerilerine katkısı. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi(43), 1-13*.
- Çolak, B. (2011). Tarihsel süreç içerisinde müzelerle birlikte değişen sergileme mekânları; New York Modern Sanat Müzesi (MOMA) ve Frankfurt Modern Sanat Müzesi (MMK) örneği. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi(30), 37-45*.
- Ecevit, Y. (2001). *Türk romanında postmodern açılımlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ergün, C. (2012). Temel sanat eğitiminde ve çağdaş sanatta kolaj-fotomontaj. *Sanat-Tasarım Dergisi, 1(3), 5-19*.
- Holden, S. (2006). The night of the living dioramas. *The New York Times*. Dec. 22. 2006. 11.08.2024 tarihinde <https://www.nytimes.com/2006/12/22/movies/the-night-of-the-living-dioramas.html> adresinden alındı.
- Kılınç, K. (2019). *2000'li yıllarda Türkiye'de kolaj: sanatçılar ve uygulamalar*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kolker, R. (2008). Kültürel pratik olarak sinema. *Sinema-ideoloji-politika sinemasal yazılar-I* (E. Yılmaz, Çev.). içinde (ss. 97-144) Ankara: Orient Yayıncılık.
- Lum, E. K. (1999). *Architecture as artform: drawing, painting, collage and architecture 1945-1965*. Cambridge: Department of Architecture.
- Lynton, N. (1982). *Modern Sanatın Öyküsü*. (C. Çapan, & S. Öziş, Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Modoğlu, T. (2012). *Erzurum Resim ve Heykel Müzesi koleksiyonundaki eserler*. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Oms, M. S. (2007). El collage, cambio esencial en el arte del siglo xx. El caso aragonés. *Universidad de Zaragoza*.

- Oskay, A. (2001). *Kübizmde kolaj*. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Özrili, Y., ve Başak, O. (2021). Hafıza odası müzeler ve kültürel kimlik. *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(26), 83-93.
- Öztütüncü, S. (2015). Fotoğraf ve kolaj etkileşimine Robert Rauschenberg ve Richard Hamilton yaklaşımı. *Ulakbilge*, 3(5), 87-102.
- Sarup, M. (2004). *Post-yapısalcılık ve postmodernizm*. (A. Güçlü, Çev.) Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Sazyek, H. (2015). *Roman terimleri sözlüğü*. Ankara: Hece Yayınları.
- Sürmeli, K. (2012). Dada hareketinden kavramsal sanata. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2(6), 337-345.
- Yılmaz, M. (2013). *Modernden postmoderne sanat*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Yücel, E. (2024). Müze. TDV İslam Ansiklopedisi. 09.15. 2024 tarihinde <https://cdn2.islamansiklopedisi.org.tr/dosya/32/C32010516.pdf> adresinden alındı
- Zülfikar, A. B., ve Ediz, Ö. (2020). Değişen müze ve müzecilikte sergilemenin teknoloji boyutunun incelenmesi: Bursa Panorama Müzesi örneği. *Lycus Dergisi*(2), 67-100.