Üstün Zekâlı Çocukların Eğitiminde Postmodern Hikâye ve Animasyonların Rolü

Saniye KÖKER
Kastamonu Üniversitesi TDE Doktora Öğrencisi

Tarihin her döneminde topluma yön veren, medeniyetler kuran, birçok alanda değişiklikler yapan kişiler üstün zekâlı olma özelliği gösteren insanlar olmuştur. Böyle bir özelliğe sahip insanlar, doğru bir yönlendirmeyle ve eğitimle toplumların gelişimine/ilerlemesine katkıda bulunabileceği gibi, yeterince eğitim almadıkları veya ilgili oldukları alana yöneltilmedikleri takdirde toplum için zararlı olabilirler. Bu konuda "üstün zekâlı" tanımının ne olduğu, nasıl bir eğitim uygulanması gerektiği ile ilgili başta ailelere önemli görevler düşmektedir. Üstün zekâlı çocukların topluma yararlı bireyler haline getirilmesi için bu özellikteki çocukların yeterince tanınması, ilgi alanlarının keşfedilip o yöne doğru eğitilmesi, önündeki engellerin kaldırılması, kendilerini özgürce ve rahatça ifade edebilecekleri bir ortam sağlanması gerekmektedir. Böylece yeteneğinin ve zekâsının farkında olan ve bu farkındalığın etkisiyle toplumun/insanlığın yararı için olumlu çalışmalarda bulunan bireyler yetiştirilmesine katkıda bulunulmuş olunur.

Üstün zekâlı çocukların, normal zekâlı çocuklara göre zihinsel, bedensel, sosyal, kişisel bakımdan ayrılan birçok yönlerinin olduğu yapılan araştırmalar sonucunda ortaya konmuştur. Biz bu yazımızda konumuz gereği, üstün zekâlı çocukların zihinsel özellikleri ve gelişimleri ile ilgili olan ayrıntılar üzerinde duracağız. Buradan elde ettiğimiz bulgular sonucunda, üstün zekâlı çocukların eğitiminde animasyon film/hikâye unsurlarının ne derecede ve nasıl bir etkiye sahip olduğunu ortaya koyacağız.

Üstün zekâlı çocukların zihinsel yönden diğer çocuklara kıyasla farklı ve üstün özellikler taşıdığı görülmektedir. Bu özelliklerden bazılarını şöyle sıralayabiliriz:

1. Mutad dışı keskin ve sağlam bir belleğe sahiptirler. Gördüklerini, duyduklarını kolayca beller ve uzun zaman bellekte muhafaza ederler.
2. İlişkileri kolayca tanıyabilir, kavrayabilirler. Gördükleri, duydukları, okudukları arasında benzerlikleri kolayca yakalarlar ve bunlardan uygun genellemeler yapabilirler.
3. Bilgilerini kolayca transfer edebilirler.
4. Gördüklerini, duyduklarını, okuduklarını olduğu gibi değil kritik olarak değerlendirirler ve kabul ederler.
5. Bir şeyi muhakeme etmek ve yeniden şekillendirmek kabiliyetine sahiptirler.
6. Çok kompleks algılara, kavramlara ve tepkilere sahiptirler.
7. Derin ve mücerret düşüncelerden, karışık problemler çözmekten hoşlanırlar. Basit ve sathi şeylerden hoşlanmazlar.
8. Aldıkları uyaranlara karşı çok düşünceli, olgun ve orijinal tepkilerde bulunurlar (Çağlar, 1972: 100-102).

Üstün zekâlı çocukların eğitimleri konusunda ailelere ve öğretmenlerine düşen görevlerden bazıları, konumuz için de aydınlatıcı bir özellik taşımaktadır. Bu görevleri şöyle sınıflandırabiliriz:

- *Karşılaştırma ve Zıtlık*: Kitap veya filmlerdeki iki karakter/insan arasındaki benzerlik ve farklılıkların neler olduğunu sormak.
- *Farklı Düşünme Becerileri*: Basit mantıksal yapbozlar ve labirentler sunarak kritik düşünme ve problem çözme becerilerini öğretmek.

- *Tahmin etme becerisini geliştirmek*: Bir filmde "Sonra ne olacak?"; bir kitapta, o konuyla ilgili "Ne düşünüyorsun?" gibi tahminlerde bulunmasını istemek.
- *"Eğer…olursa"*: "Dışarıda çimlerin üstüne bir parça ekmek bırakırsak" veya "Eğer insanlar uçabilseydi" tipinde sorular sormak (MEGEP, 2009: 41).

Üstün zekâlı çocukların bilişsel eğitimlerinde Postmodern tarzda kurgulanan animasyon filmlerin olumlu katkılarının olacağını düşünmekteyiz. Bu çocuklara, eğer televizyon izleyeceklerse ailelerin, sıradan bir program izletmek yerine Postmodern kurguya sahip film izletmeleri, çocuğun bilişsel zekâsının gelişimini desteklemeye yardımcı olabilir. Çünkü Postmodern tarzda kurgulanmış bir hikâye/film, sistematik bir biçimde oluşturulmuş bütün yerleşik anlayışlara karşıt bir söylem geliştirir. Bu bağlamda Postmodernizm, Modernizmin bütün öğretilerine karşı bir başkaldırı niteliği taşır. Konunun daha iyi anlaşılması için Modernizm, Postmodernizm kavramlarına kısaca bakmakta fayda vardır.

Postmodernizm, Modernizm ötesi, Modernizm sonrası anlamına gelen ve Modernizmin öğretilerine karşı ortaya çıkan bir anlayıştır. Aydınlanma düşüncesiyle birlikte geliştirilen Modernizm, ilerlemenin akıl ve bilim sayesinde gerçekleştirilebileceği ilkesi üzerine temellendirilmiştir. Başlıca parametreleri akıl, bilimsel bilgi ve birey olan Modernizmle, ideal bir dünya kurmak amaçlanmıştır. Ancak Modernizmin çeşitli nedenlerden ötürü vermiş olduğu sözleri tutamaması, özellikle de II. Dünya Savaşı'nın ortaya çıkardığı büyük yıkımlar, insanların Modernizme olan inancını sarsmıştır. Modernizmi birçok açıdan sorgulayan insanlar, bu sorgulamanın sonucunda Modernizme karşı Postmodern bir söylem geliştirmişlerdir.

Postmodernizmin hikâye ve animasyonlara tesiri, muhatabını da birçok yönden aktif kılmayı zorunlu bir hale getirmiştir. Geleneksel anlayış içinde tek düze bir biçimde kurgulanan çizgi film ve hikâyeler, okuyucusunu/seyircisini eserin dışında, edilgen bir konumda tutmuştur. Bu tür çizgi film ve hikâyeler; başı sonu belli, tek bir olayın anlatımına dayalı, zamandizinsel biçimde ilerleyen bir anlatıma sahiptir. Böyle bir anlatım içinde okuyucunun/seyircinin kafasını karıştıracak, sıra dışı, üstü örtülü hiçbir öğeye yer verilmez. Her şey apaçık ortadadır. Dolayısıyla okuyucu/seyirci geleneksel anlayışın kendisine sunduğu rahatlıkla, eserin dışında kalarak ona müdahale etmeyen, onu yeniden anlamlandırıp çoğaltma eylemlerinde bulunmayan bir konumda bulunur.

Postmodern bir anlayışla oluşturulan eserler, geleneksel anlayışın tekdüzeliğini kırarak yeni ve farklı bir söylem geliştirmeyi amaçlar. Postmodernizmin sıkça kullandığı bir yöntem olan metinlerarasılık, her şeyden önce okuyucusunu/seyircisini eserin içine dâhil etme eylemini gerekli kılmaktadır. Bir metnin başka bir metin içinde doğrudan ya da dolaylı olarak yer alması anlamına gelen metinlerarasılıkta, okur ile metin arasında kurulması zorunlu olan bir bağ vardır. Metinlerarasılığın önemli kuramcılarından olan Riffatterre, bir eserin anlamını üretenin okur olduğunu, okurun yorumu sayesinde eserin bir anlam kazanacağını ileri sürmüştür. Riffatterre, metinlerarasının her şeyden önce bir okuma etkinliğine bağlı olduğunu söyleyerek okura önemli bir işlev yükler. Metinlerarası göndergeyi tanımak ve ne olduğunu, nereden geldiğini belirlemek okura düşer. Yazınsal iletişim ve metinler arasındaki ilişkiler okurca algılanmadıkça gerçekleşmez (Aktulum, 2000: 60).

Metinlerin okunup anlaşılması, boşlukların doldurulması ve bu sayede metnin özerk bir kimliğe kavuşturulması bakımından okurun rolünü aktif kılan Riffatterre, aynı zamanda geleneksel eserlerin/romanların sistematik bir şekilde olayları neden-sonuç bağlamı içinde ele alıp okura ucu açık hiçbir alan bırakmayan, böylece okuru eser karşısında edilgen bir hale getiren anlayışın, metinlerarasılık vasıtasıyla terk edildiği gerçeğini ortaya koymuş olur. Sonuçta, bir Postmodern eserin algılanması haz, zevk, heyecan düzlemlerinde oluşmaktan çok metinler arasılık bağlamında bir yapbozun tamamlanması, bir bulmacanın çözülmesi şeklinde vücut bulur (Sazyek, 2002: 504). Postmodern tarzda oluşturulmuş bir ürün, alışılmışın dışında karmaşık bir anlam/anlatım/kurgu ile okurun/seyircinin karşısına çıkar. Postmodern bir ürün, artık yazarının/üreticisinin anlamlandırdığı veya onun eline mahkûm edildiği bir eser olmaktan çıkarak okuyucunun anlamını çoğalttığı bir eser haline getirilmiş olur.

Postmodern metinleri oluşturan unsurlardan olan "oyunsuluk" bütün Postmodern metinleri oyun havası içine sokar. Bu oyunda yazar, oyunun

kurallarına göre okuyucuyu anlatının içinde aktif kılmak için türlü yollara başvurur: Okuyucuyu bir yapbozun parçalarını birleştirmeye çağırır, bir ipucu üzerinden olayların çözümüne yaklaştırır, bir mektubun silinmiş sözcüklerini tamamlatmaya çalıştırır, metaforik söylemlerle zenginleştirilmiş anlam derinliklerinde dolaştırır. Böylece Postmodern anlatılardaki oyunsuluk sayesinde yazar, okuyucuyu olayların içine dâhil ederek tıpkı gerçek oyunlarda olduğu gibi onları eğlendirmeyi, onlara hoşça vakit geçirtmeyi amaçlar.

Postmodernizmin genel anlamda okuyucusunu/seyircisini, özel anlamda ise üstün zekâlı çocukları her yönüyle esere dâhil etme özelliğini ve bu özellik sayesinde eserlerin nasıl anlaşılması gerektiğini üç animasyon film çerçevesinde ele alacağız. Söz konusu animasyon filmler; "Otel Transilvanya I-II", "Köfte Yağmuru I-II" ve "Oyunbozan Ralph" tir.

"Otel Transilvanya"[1] adlı animasyon film, iki bölüm halinde çekilmiştir. Otel Transilvanya I[2], dünyaca ünlü canavarların insanlardan uzak, rahatça yaşabilecekleri bir oteldeki olayların kurgusuna dayanır. Otelin sahibi, bir korku filmi kahramanı olan Kont Drakula'dır. Drakula, beş kazık üzerine oturtulmuş lüks işletmesini insanlardan olabildiğince gizli bir yere yaptırtmıştır. Kont Drakula, kızı Mavis'in 118. yaş günü için bir parti düzenlemek ister. Bu partiye bütün canavar dostlarını davet eder. Davetliler arasında ünlü canavarlar da vardır: Mumya ve karısı, Kurt Adam ve ailesi, Görünmez Adam, Frankenstein. Filmde her şey yolunda giderken bir anda hesapta olmayan bir olay gerçekleşir: Drakula'nın insan kabul etmediği oteline bir insan gelir ve bu insan Drakula'nın kızına âşık olur. Filmdeki olaylar, Drakula'nın bu insanı şatosundan uzaklaştırmak için verdiği mücadelenin komik bir şekilde sunumuyla devam eder.



Otel Transilvanya filminin kahramanları.

Her üç animasyon filmin ortak özelliği Postmodern bir anlayışın ürünü olmalarıdır. Dolayısıyla bu filmlerin senaryolarında; metinlerarasılık, çoksesli-lik/çokkültürlülük, ayrışıklık, kopukluk, oyunsuluk gibi birçok Postmodern yöntemler kullanılmış, daha önceden var olan metinlere/hikâyelere göndermelerde bulunularak bir yeniden yazmak işlemi gerçekleştirilmiştir.

Otel Transilvanya II[3] filmi ise, birinci filmin devamı niteliğinde olup Drakula ile torunu arasında yaşanan komik olayların anlatımına dayanır.

1. Otel Transilvanya filmiyle ilgili sahneler ek-1 ve ek -2'de verilmiştir.

2. Otel Transilvanya I (2012), Yönetmen: Gennedy Tartakovsky, ABD: Sony Pictures Animation.

3. Otel Transilvanya II (2015), Yönetmen: Gennedy Tartakovsky, ABD.

Birinci bölümde bir insan türü olan Jonathan ile Drakula'nın kızı Mavis birbirlerine âşık olur. Filmin ikinci bölümünde biri insan diğeri vampir olan iki tür canlı evlenir ve bu evlilikten Dennis adlı yarı insan yarı vampir bir bebek dünyaya gelir. Kendisi de bir vampir olan Drakula, torununun saf kan vampir olmadığını görünce ona vampirliği öğretmeye çalışır. Bu vampirlik eğitimi sırasında Drakula'nın birinci bölümden tanıdığımız sevimli canavar dostları da ona eşlik etmektedir.

Postmodern yazında temel bir anlayış olarak kabul edilen "yazılması gereken her şey yazılmıştır" anlayışının Otel Transilvanya I-II'de "yapılması gereken her şey yapılmıştır" anlayışına dönüştürüldüğü görülür. Filmde, daha önceden gösterimi yapılmış filmlerin öyküleri, karakterleri, nesneleri, kurguları homojen bir bütünlük oluşturacak şekilde bir araya getirilmiştir.

Otel Transilvanya I-II adlı animasyon filmin, Postmodern kurgu ve anlatım yönüyle üstün zekâlı çocukların bilişsel gelişimlerine olumlu katkılarının olabileceğini söyleyebiliriz. Postmodern metinlerin temelinde yer alan çoğulculuk ve buna bağlı olarak gelişen çokseslilik/çokkültürlülük, filmin önemli bir yanını oluşturmaktadır. Dönemlerinin en meşhur korku filmlerinden seçilmiş karakterlerin film metninde bir araya getirilmesi, filmde çokseslliğin bir örneğini ortaya koyar. Her bir kahraman, kendi alanlarındaki filmlerde sergilemiş oldukları mizaca göre film senaryosu içinde yerlerini alırken bu mizaçların toplamından da bir bütün oluşturulmuştur. Temel özellikleri itibariyle "kötü" karakterler olan Drakula, Kurt Adam, Mumya, Görünmez Adam ve Frankenstein; Otel Transilvanya I-II'de türlerin karnavallaşmasına uygun olarak yerleştirilmiş böylece korku filmlerinden doğan bir komedi vücuda getirilmiştir.

Modern anlayışın tek boyutlu olarak ele aldığı gerçeklik algısı, Otel Transilvanya I-II'de yeniden yapılandırılarak çok boyutlu bir gerçeklik algısına dönüştürülmüştür. Böylece, basit ve sathi şeylerden hoşlanmayan, kompleks bir algılama gücüne sahip olan üstün zekâlı çocuklar, bu animasyon film sayesinde gerçeğin bir değil, kişi/zaman/mekân/olay ve olay örgüsü bağlamında yapılan vurgulama ve sunum biçimine göre değişebilen birden çok yönünün olabileceğini görmüş olur.



Otel Transilvanya II'de Drakula'nın torununa vampirlik eğitimi verdiği sahne.

Otel Transilvanya I-II'de, farklı hikâye/film karakterlerinin aynı eser içinde bir araya getirilmesiyle her bir filme dönük çok sayıda göndergelerin de aynı anda düşünülmesi ile bunlar arasında bağlantı kurulması, üstün zekâlı çocuklarda var olan düşünme kapasitesinin, muhakeme yeteneğinin, değerlendirme ve bunlardan sonuç çıkarma becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olabilecek bir nitelik taşır.

"Köfte Yağmuru"[4] adlı animasyon film, bir çocuk kitabından sinemaya uyarlanmış ve iki bölüm halinde çekilmiştir. Köfte Yağmuru I[5] filminde Mucit Flint Locwood'un, suyu yiyeceğe dönüştüren bir makine icat etmesiyle Swallow Falls adlı kasabada yaşayan insanların hayatlarını nasıl bir anda değiştirdiği anlatılır. Filmin başkahramanı olan, yaptığı her icadıyla büyük bir hayal kırıklığı yaşayan ve bu yüzden başarısız bir mucit olarak nitelenen Flint Locwood'un bütün amacı insanların mutluluğunu sağlamaktır. Ne var ki icatlarıyla insanların mutluluğunu sağlamaktan ziyade onlara başın sürekli dertler açmıştır. Ancak son icadı olan suyu yiyeceğe dönüştüren makine, onun mucitlik kariyerinde bir dönüm noktası olur. Swallow Falls kasabasındaki halkın tek yiyeceği olan sardalya balığı ve onun her çeşidinde yapılan yiyeceklerin, insanlara tiksinti verecek bir seviyeye ulaştığı bir zamanda, Flint'in bu icadı, insanlar tarafından büyük bir heyecan ve sevinçle karşılanır. Filmin başlarında sadece sardalya balığı ile beslenmek zorunda kalan kasaba halkı böyle bir icat sayesinde gökten yağmur gibi inen yiyeceklerden sınırsızca yeme imkânı bulur. Ancak Flint'in insanların mutluluğunu sağlamak için çıktığı bu yolculuk tam bir felaketle sonuçlanır. İnsanlar büyük bir açgözlülükle daha çok yemek isteyince, makine kontrolden çıkar ve devasa boyutlarda yiyecekler yağdırmaya başlar. Spagetti hortumlarının çıktığı kasabaya devasa boyutlarda köfteler, çizburgerler, biftekler, hamburgerler ve daha birçok yiyecek insanların üzerine yağarak onların hayatlarını tehlikeye sokar. Yiyecek enkazı altında kalan kasaba halkının kaderi Flint ve arkadaşlarının makineyi durdurup her şeyi kontrol altına almalarına bağlıdır.

Köfte Yağmuru II[6], birinci filmin devamı niteliğindedir. Filmde Flint'in imha ettiğini düşündüğü makinenin gerçekte yok olmadığı ve insanları daha da büyük tehlikelerin beklediği anlatılır. Bu bölümde Flint'in icat ettiği makine yeni bir boyuta geçerek "foodimal" adı verilen mutasyona uğramış yiyecekler üretmeye başlar. Bu insan-hayvan karışımı mutant yiyecekler, birinci bölümdeki olayları tersine çevirerek insanları yemek gibi tehlikeli bir durumun ortaya çıkmasına yol açarlar. Köfte Yağmuru II, Flint ve arkadaşlarının dünyayı bu tehlikeli yiyecek-yaratıklardan kurtarmak için verdiği zorlu mücadeleyi anlatır. Bu bölümün "kötü" kahramanlarından olan ünlü bilim adamı ve Flint'in de çocukluğundan beri hayranı olduğu Chester V, Flint'in icat ettiği suyu yiyeceğe dönüştüren ma-



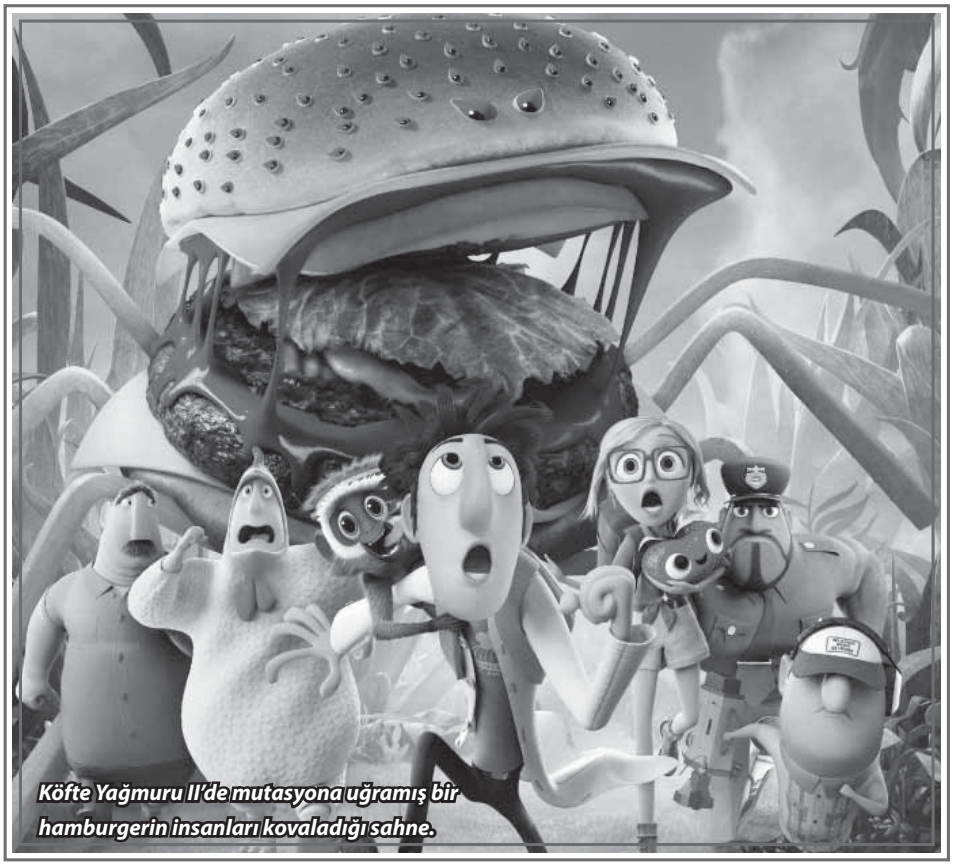
Köfte Yağmuru filminde gökten yiyeceklerin yağdırıldığı sahne.

4. Köfte Yağmuru filmiyle ilgili sahneler ek-3 ve ek-4'te verilmiştir.

5. Chris, M., Lord, P. (2009). Cloudy With a Chance of Meatballs (Köfte Yağmuru), ABD: Sony Pictures Studios.

6. Cameron, C., Kris Pearn, C. (2014). Cloudy with a Chance Meatballs II (Köfte Yağmuru II), Yazar/Senaryo: Judi BARRET, Ron BARRET, Jhon Francis DALEY, ABD: Sony Pictures.

kineyi ele geçirmeye çalışır. Böylece sahibi olduğu Live Cop şirketinin pazarlamaya hazırlandığı "Yemek Gofreti Versiyon 8.0"ı daha farklı ve daha lezzetli bir sunumla piyasaya sürecektir. Makinenin mucidi Flint olduğu için de ondan büyük ölçüde istifade edebileceğini düşünür. Bu yüzden Flint'i makineyi bulma konusunda kullanmaya karar verir. Film, Flint ve arkadaşlarının mutasyona uğrayan yiyeceklerle ve Chester V ile olan mücadelesini eğlenceli bir sunumla verir.



Köfte Yağmuru II'de mutasyona uğramış bir hamburgerin insanları kovaladığı sahne.

Köfte Yağmuru adlı animasyon film, temelde kutsal kitaplara –İncil/Tevrat- göndermelerde bulunarak yanlış veya hatalı davranışların nelere mâl olabileceğini göstermesi bakımından önemli mesajlar içermektedir. Kavrama yeteneği güçlü olan üstün zekâlı çocuklar tarafından bu mesajlar doğru anlaşıldığı takdirde olumlu neticeler elde etmek mümkündür. Öncelikle filmin birinci bölümünde, insanların elinde olanlara kanaat etmeyip daha fazlasını istemeleri sonucunda başlarına nelerin gelebileceği konusunda çıkarımda bulunabilirler. Bu çıkarımlar vasıtasıyla da filmin birinci bölümündeki "yemek için yaşamak" izleğine bağlı olarak gelişen olaylar arasında kritik yapma imkânı bulurlar. Filmin ikinci bölümündeyse, birinci bölümdeki insanların oburluğu, açgözlülüğü neticesinde ortaya çıkan yeme hırsının, "yaşamak için yemek" anlayışına vardığını ve bunun olumsuz sonuçlarının neler olabileceğini genellemeler yoluyla kavrayabilirler. Böylece her iki film de üstün zekâlı çocuklara, kurgusundaki üstü kapalı göndermelerle, olanı olduğundan farklı biçimde ifade etmesiyle onların muhakeme yeteneğini, boşlukları doldurabilme yetisini, sezgi kabiliyetlerini geliştirici bir nitelik taşır.

"Oyunbozan Ralph"[7] ise, atari oyunlarının kurmaca dünyaları içinde, kurmaca karakterlerin üzüntü, sevinç gibi gerçek duygularının anlatımına dayanır. Oyunbozan Ralph[8] filminin başkahramanı olan Ralph, bir atari oyununun binaları yıkan kötü adamı rolündedir. Bu kötü adam binalara tırmanıp onları yıkarken, arkasından oyunun iyi kahramanı Felix, elinde çekiçle Ralph'in yıktığı binaları tamir eder, böylece iyi adam olan Felix bütün övgüleri alırken kötü adam Ralph herkes tarafından dışlanır. Kötü bir adam olmaktan ve yaptığı işten sıkılan Ralph artık gerçek bir kahraman olmak ister. İyi bir kahraman olmak için ise altın madalya kazanması gerekmektedir. Bu amaçla Ralph atari dünyasının içinde bir oyundan başka bir oyuna geçer. Bu esnada Ralph'in yaşamış olduğu bir kaza "Sugar Rush" adlı atari oyununu tehlike altına sokan bir düşmanın serbest kalmasına neden olur. Bundan sonraki yaşananlar, Ralph'in bir kahraman olabilmek için verdiği zorlu mücadelelerin anlatımına dayanır.

7. Moore, R. (2013). Wreckt-It Ralph (Oyunbozan Ralph). ABD: Walt Disney Pictures.

8. Oyunbozan Ralph Filmiyle ilgili sahneler ek-5 ve ek-6'da verilmiştir.



Oyunbozan Ralph'te insanların tehlikelerden kaçtığı sahne.

Oyunbozan Ralph, Postmodern anlatıların önemli bir ögesi olan üst kurmacanın başarılı bir örneğini ortaya koyar. Üst kurmaca, en genel tanımıyla gerçek ile kurmaca arasındaki ilişkiyi sorgulamak amacıyla, sistemli ve bilinçli bir şekilde, dikkatleri anlatının kurmaca olduğuna çeken bir kurmaca türüdür. Üst kurmaca ile oluşturulmuş metinler okuyucularına/seyircilerine anlatılanların birer kurmaca ürünü olduğunu hatırlatır. Bu yöntemle oluşturulan eserler, gerçek ile kurmaca arasındaki ilişkinin kavranılması açısından birçok soruyu da beraberinde getirir: Dünya nedir? Oradaki nasıl bir dünyadır, nasıl yapılmıştır ve onlar hangi açılardan farklıdırlar? Farklı dünyalar bir araya getirildiğinde neler olur? Sınırlar ihlal edildiğinde nelerle karşılaşılır? Metnin varlığının tarzı ve onun kurduğu dünyanın biçimi nedir? Nasıl tasarlanılan dünya kurulur (Demir, 2008: 357)? Bütün bu sorular, merak duygusu çok gelişmiş üstün zekâlı çocukların dikkatlerini uyanık tutmaya yarayabilecek bir nitelik taşır.

Postmodern anlayışın ana kurgu eğilimlerinden olan üst kurmaca, edebiyatı oyun olarak gören bir anlayışın ürünüdür; özne-nesne, iç dünya-reel yaşam kurmaca-gerçeklik karşıtlıklarının birbirine karıştığı ya da aynı anda yaşandığı, çoğulcu (pluralist) ve eşzamanlı (simultaneous) bir gerçeklik anlayışını yansıtır (Ecevit, 2014: 99). Oyunbozan Ralph'i izleyen üstün zekâlı bir çocuk da böyle bir gerçeklik dünyası içinde kendine ayrılan yerden olan biteni izler. Ancak eserin anlamlandırılma sürecinde olanları sadece izlemek rahatlığına sahip değildir. Filmi izleyen çocuk, gerçekle kurmacanın birbirine karıştığı bu Postmodern anlatıda/gösteride en önemli öge konumuna getirilmiş olmaktadır. Çünkü üst kurmaca yöntemiyle yazılan eserlerde okuyucunun/seyircinin anlatı içindeki yeri en az yazar/senarist kadar aktiftir. Başka bir ifadeyle okuyucu/seyirci belirsizlikler üzerine kurgulanan bir ortamda, metinden anlamlar üretmek zorundadır. Bu anlamı üretmek, sıradan bir zekâdan çok daha fazlasını ister. Üstün zekâlı çocuklarda bilgi transferi çok iyi olduğundan, karmaşık ve soyut fikirlerle kolayca baş edebildiğinden, kavramlar arasında bağlantı kurabildiğinden, muhakeme yetenekleri gelişmiş olduğundan dolayı filmdeki anlamları yeniden üretme noktasında diğer çocuklara göre daha ileri bir seviyede olacaktır. Filmi izleyen üstün zekâlı bir çocuk, filmdeki anlamlar sayesinde, doğasında var olan yeteneklerini daha da geliştirme imkânı bulacaktır.

Sonuç

Postmodern anlayışın temelinde yer alan sıra dışılık, oyunsuluk, metinlerarasılık, çokseslilik/çokkültürlülük, üst kurmaca, vb. unsurlar, üstün zekâlı çocuklarda var olan yeteneklerin geliştirilmesine katkıda bulunur. Bu açıdan bakıldığında Köfte Yağmuru I-II, Otel Transilvanya I-II ve Oyunbozan Ralph adlı animasyon filmler, Postmodern tarzda kurgulandıkları için üstün zekâlı çocuklardaki muhakeme yeteneğini, karmaşık olay ve durumları analitik bir zekâyla değerlendirebilme yetisini, olay ve durumların bilinen yönlerini farklı açılar-



Oyunbozan Ralph filminin kahramanları

dan değerlendirebilme kabiliyetini olumlu yönde etkileyici bir nitelik taşımaktadır. Böylece bilişsel anlamda potansiyel bir güce sahip olan üstün zekâlı çocuklar, Postmodern anlayışın örneklerini yansıtan söz konusu filmler çerçevesinde olay ve durumların bilinen yönlerinden farklı yönlerine, farklı bir bakış açısıyla bakabileceği gibi satır aralarında kalmış anlamları okuyabilecek, karmaşık olaylar/durumlar/kurgular arasındaki bağlantıları da kurabilecektir. Bu şekilde üstün zekâlı çocuklar, Postmodern tarzdaki bu filmler vasıtasıyla hem hoşça vakit geçirerek eğlenecek hem de pasif seyirci/okuyucu olmaktan çıkarak eserlerin üretim sürecine dâhil olabilecektir. Ailelerin, bu konuda çocuklarına yol gösterici olmaları açısından bu tür filmleri izlettirmeleri çocuklarının bilişsel gelişimlerine katkı sağlayabilir.

Kaynakça

Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası İlişkiler*. İstanbul: Öteki Yayınevi.

Cameron, C., Kris Pearn, C. (2014). Cloudy with a Chance of Meatballs II (Köfte Yağmuru II), Yazar/Senaryo: Judi BARRET, Ron BARRET, Jhon Francis DALEY, ABD: Sony Pictures.

Chris, M., Lord, P. (2009). Cloudy with a Chance of Meatballs (Köfte Yağmuru), ABD: Sony Pictures Studios.

Çağlar, D. (1972). Üstün Zekâlı Çocukların Özellikleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi*, 5(3), s. 95-110.

Demir, Y. (2008). Üst(ü) Kurmaca A(n)l(a)t(ı) Roman. Hece Dergisi Düşüncede, Edebiyatta, Sanatta Modernizmden Postmodernizme Özel Sayısı, S. 138/139/140. s. 357-359.

Ecevit, Y. (2014). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar* (9. Baskı). İstanbul: İletişim Yayıncılık.

MEGEP (2009). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi/Üstün Zekâ ve Özel Yetenekli Çocuklar*. Ankara. s. 1-71.

Erişim:http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/%C3%9Cst%C3%BCn%20Zek%C3%A2%20ve%20%C3%96zel%20Yetenekliler.pdf (Erişim tarihi: 11.05.2016).

Moore, R. (2013). Wreckt-It Ralph (Oyunbozan Ralph). ABD: Walt Disney Pictures.

Otel Transilvanya I (2012), Yönetmen: Gennedy Tartakovsky, ABD: Sony Pictures Animation.

Otel Transilvanya II (2015), Yönetmen: Gennedy Tartakovsky, ABD: Sony Pictures Animation.

Sazyek, H. (2002). Türk Romanında Postmodernist Yöntemler ve Yönelimler. *Hece Dergisi Türk Romanı Özel Sayısı*, S. 65/66/67, s. 493-508.