

METALEPSİS

Anlatı Sınırlarının İhlali

Fatıma Ertürk

HECE YAYINLARI

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ /	7
Metalepsis /	9
Ontolojik Metalepsis /	23
Metnin Çatlaklarından Sızan Okurlar /	43
Kuklaların İsyanı /	47
Kaotik Dünyalar: Heterarşi /	51
Kuklaların Farkındalığı: Metareferans /	61
Retorik Metalepsis /	81
Ey Kari! /	87
Yazar Metalepsisi /	97
Bizzat /	101
Metalepsisin İşlevleri /	109
Metalepsis ve Postmodernizm /	119
METALEPSİS ÜZERİNE SON BİR BAKIŞ /	129
KAYNAKÇA /	141

Bade, Emir ve Kaan'a

ÖN SÖZ

Bu kitapta anlatıbilim çerçevesinde metalepsis kavramının gelişimi ve Türk edebiyatındaki yeri incelenmektedir. Türk edebiyatı metinleri üzerine yapılan teorik çalışmalar her geçen gün artsa da metalepsise dair incelemelerin eksikliği dikkat çekicidir. Özellikle son dönem Türk edebiyatı metinlerinde metaleptik yapıların belirgin şekilde artması bu konuyu ele almamızı gerekli kılmıştır. Bu sebeple 2021 yılında tamamladığım doktora tezimi sadeleştirerek genel okur kitlesine hitap edebilecek bir kitap hâline getirmeyi amaçladım. Doktora tezimde her bir teorisyenin tasnifini ayrı ayrı ele almışken bu kitapta daha bütüncül bir yaklaşım sergilemek amacıyla başlıca metalepsis çeşitlerini ana başlıklar hâlinde sunmayı tercih ettim. Böylece okur, metaleptik ihlalleri daha bütünlüklü bir şekilde görebilecektir.

Kitabın ilk bölümünde edebiyatın yanı sıra bilgisayar oyunu ve filmlerden örnekler verilerek metalepsis kavramı kapsamlı bir şekilde açıklanmıştır. Bu bölümü desteklemek amacıyla farklı tablolardan yararlanarak konunun daha anlaşılır hâle gelmesi sağlanmaya çalışılmıştır. Sonrasında ontolojik metalepsis, retorik metalepsis ve yazar metalepsisi olarak üç temel başlık altında metalepsis tipolojileri ele alınmıştır. Bunlardan ilki olan ontolojik metalepsis bölümü benim bu konuyu çalışmaya karar verme vesile olan bölümdür. Anlatı sınırlarını en fazla zorlayan bu metalepsis çeşidinin teorik tanıtımının ardından dört ana başlık açılmıştır. İlkinde okurların yaptığı ihlalleri göreceğiz. Metnin çatlaklarından sızan bu okurların ardından karakterlerin isyanıy-

la kuklaların canlanmasına şahit olacağız. Bir sonraki bölümde ise anlatı evreni iyice karışacak ve kaotik dünyaların ortasında kalacağız. Heterarşinin anlatıldığı bu bölümün ardından kahramanların kurmaca benliklerinin farkında olduğu metareferansı ele alacağız. Sonrasında retorik metalepsis kavramını ilkin teorik düzlemde ele alarak “Ey Kari!” bölümünde retorik ihlallerin Türk edebiyatındaki görünümünü vereceğiz. Yazar metalepsisi bölümünde ise kavramın teorik zemininden sonra “Bizzat” başlığı altında bu ihlal çeşidini Türk edebiyatı çerçevesinde değerlendireceğiz. Son olarak metalepsisin işlevlerine değindikten sonra 20. yüzyılda artan bu metaleptik oyunların sebeplerini postmodernizmle birlikte ele alarak çalışmayı sonlandıracağız.

Bu kitap vesilesiyle çalışmalarına başladığım dönemden itibaren eleştiri ve dikkatleriyle çalışmamı yönlendiren, desteğini hep hissettiğim hocam Prof. Dr. Fazıl Gökçek’e, ayrıntılı okumalarıyla Prof. Dr. Şerife Çağın’a, beni bu kavramla tanıştıran Doç. Dr. Bahar Dervişcemaloğlu’na, çalışma disiplinleri ve enerjileriyle Doç. Dr. Harika Durgun ile Doç. Dr. Özlem Nemutlu’ya, eleştirel düşünme tarzı ve okumalarıyla ufkumu açan, desteğini her daim hissettiğim hocam Prof. Dr. Cafer Şen’e, bu süreçte metalepsisi en ince ayrıntısına kadar tartışabildiğim arkadaşlarım ve öğrencilerime, tezin kitap hâline gelmesinde aracı olan arkadaşım Dr. Öğretim Üyesi Ayşe Sandıkkaya Aşır’a, her koşulda yanımda olduklarını hissettiğim aileme ve son olarak bu kitabın yayımlanmasındaki desteği için Ömer Faruk Ergezen’e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Metaleptik oyunlar, sınırları zorlayan ve hiyerarşiyi alt üst eden yapısıyla benim için hâlâ heyecan verici birer zihin egzersizi. Umarım bu kitabı okuyan okurlarda da aynı merakı ve heyecanı uyandırabilirim.

Fatıma Ertürk
İzmir, 2025

METALEPSİS

“Hem sonra yıkımın da bir işe yaradığı olur, dedim içimden”

Baudelaire, *Kötülük Çiçekleri*

Kurmaca dünyanın hem gerçek dünyadan hem de diğer kurmaca dünyalardan ayrılmasını sağlayan sınırları vardır. Ancak bazı metinlerde bu sınırlar ihlal edilir. Metalepsis, anlatı düzeyleri arasındaki bu sınırların ihlal edilmesi anlamına gelir. Örneğin normalde öykü dünyasını kurgulayan ve bu dünyanın dışında olan yazar bir anda karakterlerin dünyasına girerse ya da karakterler, kurmaca dünyanın sınırını aşıp yazarlarının bulunduğu gerçek dünyaya müdahale ederse metalepsis gerçekleşmiş olur. Bu tür sınır ihlalleri yalnızca edebiyatta değil; sinema, resim, çizgi roman ve bilgisayar oyunları gibi farklı kurmaca dünyalarda da oldukça yoğun bir şekilde kullanılan bir tekniktir. Türkçede Oktay Yivli (2020, s. 57) metalepsis için “sınır aşımı” kavramını önermiş olsa da kavram, dünya literatüründe metalepsis olarak yer aldığı için çalışmamızda da orijinal hâliyle kullanılacaktır.

Metalepsisi daha iyi anlamak için Pere Borrell Del Caso'nun “Escaping Criticism” (1874) adlı tablosunu örnek verebiliriz. Normalde bir resimde çerçeve, eserin sınırlarını belirler ve karakter bu



sınırlar içinde varlık gösterir. Ancak bu tabloda figürün çerçevesinin dışına çıkmaya çalıştığını görüyoruz.

Figürün bu sınır ihlali, metalepsisi oluşturur. Karakterin resimden kaçma çabası, onun resmin kendisinden daha gerçek olduğu yanılsamasını yaratır (Wolf, 2009, s. 55). Böylece izleyici, tablonun iki boyutlu yüzeyine meydan okuyan bu illüzyonist etkiyle karşılaşır ve eserin sınırlarını aşan bir mekânsal yanılsamaya tanık olur. Benzer şekilde metalepsis de anlatı düzeyleri arasında beklenmedik geçişler yaratarak okuyucunun gerçeklik ve kurmaca algısını sarsar.

Metalepsisin edebiyatta nasıl karşımıza çıktığını görmek için Türk edebiyatındaki en çarpıcı örneklerden biri olan *Puslu Kıtalar Atlası*'na göz atabiliriz. Anlatı düzeyleri arasındaki sınırları ihlal eden bu eser birçok sahnesinde metalepsisin etkileyici örneklerini barındırır. Romanda Uzun İhsan Efendi, düşlere dalarak *Puslu Kıtalar Atlası* adında bir kitap yazmaktadır. Romanın başında Bünyamin ve diğer karakterlerin Uzun İhsan Efendi'yle aynı dünyada yaşadığını düşünürüz. Ancak hikâye ilerledikçe anlatıcı olan Uzun İhsan Efendi'nin açıklamalarıyla bu karakterlerin aslında kurmaca varlıklar olduğunu öğreniriz. Uzun İhsan Efendi bu gerçeği ilk kez Ali Said Çelebi'ye açıklar. Romanın en önemli anlatı ihlallerinden biri olan bu sahnede Uzun İhsan Efendi, Ali Said Çelebi'ye onun kurmaca bir karakter olduğunu söyler. Bunu öğrenen Ali Said Çelebi, yazarından bazı taleplerde bulunur. Oysa bir kurmaca karakterin kurgunun dışına çıkıp yazarıyla iletişim kurması, anlatı mantığına aykırıdır. Ancak Ali Said Çelebi'nin kendini farklı bir şekilde düşlemesini istemesi, isteği gerçekleşmeyince yazarını ikna etmeye çalışması ve nihayetinde amacına ulaştıktan sonra ona bir daha dönüp bakmaması, metinde metalepsisin gerçekleştiğini gösterir. Bu durumda karakter, yazarının dünyasına çıkmıştır. Öte yandan bunu yazarın karakterlerin dünyasına inmesi şeklinde de yorumlamak mümkündür. Her iki açıdan da değerlendirilebilen bu sahne, metalepsis olarak tanımladığımız anlatı düzeyi ihlallerinin çarpıcı bir örneğidir.

Anlatıbilimde metalepsisin ne olduğuna dair kısa bir giriş yaptıktan sonra, öncelikle bu kavramın retorikte nasıl kullanıldığını incelemek gerekmektedir çünkü metalepsis aslında yüzyıllardır retorikte yer alan bir anlatım tekniğidir; ancak anlatıbilimdeki kullanımıyla arasında bazı farklar bulunmaktadır. Retorikte metalepsisin en erken tanımına MÖ 1. yüzyılda yaşamış olan gramerci Tryphon'a atfedilen retorik terimler kataloğunda rastlanılmaktadır (Nauta, 2013, s. 471). Sonrasında 1. yüzyılda yaşamış olan ünlü retorikçi Quintilian, metalepsisin aktarılan kavram ile aktarıldığı şey arasında geçiş sağladığını, bunun dışında kendisi olarak hiçbir şeye işaret etmediğini vurgular (Hanebeck, 2017, s. 12). Quintilian'la benzer görüşte olan teorisyenlere göre metalepsis, bir durumu ifade etmenin yeni yollarını arayarak kelimeye yeni anlamlar yükler; metafor ise bir anlamı güzelleştirmek ve süslemek için kullanılır (Purcell, 1987, s. 392). Quintilian, metalepsis ile metaforun birbirinden farklı kavramlar olduğunu özellikle vurgulamasına rağmen 12. ve 13. yüzyıl çevirmenleri bu iki kavramı eş anlamlı olarak çevirdiği için bu mesele sonraki yüzyıllarda da tartışılmaya devam etmiştir (Purcell, 1987, s. 369). Bu tartışmada henüz mutabakat sağlanmamasına rağmen genel kanı, metalepsisin metaforla özdeş olmamakla birlikte ondan tamamen ayrı ele alınamayacağı yönündedir. Bu yönüyle Purcell (1987, s. 397), metalepsise “mecazların efendisi/mecazların mecazı” diyebileceğimizi belirtir.

Gerard Genette ise 1972 yılında yayımladığı *Anlatının Söylemi* adlı kitabında retorikten yola çıkarak bu kavrama anlatıbilim açısından yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Genette 18. yüzyıl retorikçilerinden Pierre Fontanier'den alıntı yaparak kitabında metalepsise değinir. Ancak metalepsis kavramını retorikten alsa da onun kullanımı, retorikteki anlamıyla birebir örtüşmez. Örneğin Quintilian, metalepsisi bir ara basamak ya da geçiş olarak görürken Genette (2011, s. 254-255) metalepsisi, bir anlatı düzeyinden diğerine yapılan ihlal niteliğindeki geçişler olarak açıklar (Hanebeck, 2017, s. 16). Genette'in (2011, s. 257) bu geçişin ihlal edici olduğunu vurgulaması önemlidir çünkü anlatı

düzeyleri arasındaki sınırlar normal şartlarda aşılamaz.

Kitabın başlığında “anlatı düzeyleri” yerine “anlatı sınırları” ifadesinin kullanılması, yatay yönde gerçekleştirilen ihlallerin de metalepsise dâhil edilmesidir çünkü düzeyler, hiyerarşik bir yapıyı gerekli kılar. Hâlbuki metalepsiste aynı düzeyde bulunan fakat farklı dünyalara ait olan, dolayısıyla aralarında geçişin mümkün olmadığı sınırlar da ihlal edilebilir. Öykü ve söylem düzeyi arasında gerçekleşen ihlaller dikey yönde; aynı düzeyler arasında gerçekleşen ihlaller ise yatay yönde metalepsisi oluşturur. Yatay yönde gerçekleşen ihlallerde hiyerarşik bir seviye değişikliği olmadan aynı düzeydeki sınırlar aşılır. Bu ihlaller aynı anlatının içindeki düzeyler arasında olabildiği gibi farklı anlatılardaki aynı düzeyler arasında da gerçekleşebilir. Özellikle anlatısal yapı açısından değerlendirildiğinde aynı düzlemdeki farklı hikâyelere geçişi içeren bu anlatı tekniği, yatay metalepsis olarak tanımlanmaktadır. Ancak bu kavram tam olarak kabul görmemiştir. Örneğin Klimek’e (2009, s. 170-171) göre yatay metalepsis, tartışmaya açık bir kavramdır çünkü ona göre yatay metalepsis, metinler arasılığı ve alıntıya benzer. Klimek’e göre Winnetou ile Robin Hood’un aynı roman ya da filmde bir araya gelmesi özgün bir yatay metalepsis olarak ele alınamaz. Ona göre bu durum yalnızca metinler arası bir oyundan ibarettir. Julian Hanebeck (2017, s. 69) de bu konuda Klimek’le aynı fikirdedir, metalepsisin kısıtlı kullanımının daha uygun olacağını belirtir. Bu olgu “transfictionality” adı altında da çalışılmıştır. Tartışmalı olan bu yatay hareketler son zamanlarda Lavocat tarafından yeniden ele alınmıştır. O, “transfictional metalepsis” ve “kendine gönderme yapan yazar metalepsisi” kavramlarını önermiştir (Pier, 2016, paragraf 14). Sophie Rabau ise bunu “heterometalepsis” olarak adlandırır. Yatay metalepsis fikri, Genette’in ilk metalepsis tanımını önemli ölçüde geliştiren bir yapıdır çünkü Genette’in metalepsis açıklamasında sunum ve sunulan arasında yapılan ihlal vurgusu söz konusudur. Burada ise sadece hiyerarşik yapıda değil aynı düzeyler arasında yapılan geçişlere de dikkat çekilir (Klimek, 2009, s. 171). Görüldüğü üzere metalepsisi

hiyerarşik düzeyler arasında bir ihlal olarak deęerlendiren bazı kuramcılar bu tür örnekleri metalepsis kapsamında kabul etmektedir fakat metalepsisi bir sınır ihlali olarak tanımlıyorsak yatay yönde gerçekleşen ihlallerin de metaleptik hareket içerisinde deęerlendirilmesi gerekir çünkü birbirinin dünyasına girmemesi gereken kahraman ya da nesnelere, dięer dünyaya geçiyorsa burada da bir ihlal söz konusudur. Dolayısıyla bu kitapta yatay ihlaller de metalepsis çerçevesinde deęerlendirilecektir.

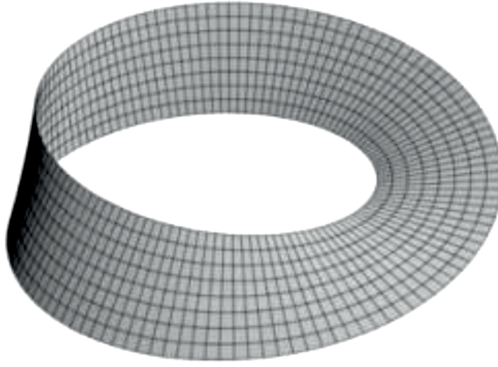
Karakterin içinde bulunduęu dünya ile başka hikâyelerin bulunduğu dünya aynı düzeydedir fakat bu dünyalar birbirinden ayrı olduęu için karakterler bir dünyadan dięerine geçemez. Karakterlerin metaleptik geçişler yaptıęı bu tarz ihlallere dair farklı adlandırmalar vardır: Wagner bu metalepsis çeşidini “metin içi metinler arasılık”, Prince “perilepsis”, Thoss “yan metalepsis”, Alber ve Bell ise “yatay göç” olarak kavramsallaştırır (Pier, 2016, paragraf 14-15). Bunun bir örneğini Hilmi Yavuz’un “Fehmi K.’nın Acayip Serüvenleri” adlı anlatısında görmekteyiz. Burada anlatıcı âdeta yatay metalepsis örneğini açıklar:

“Tuhaf şey: Şimdi, Fehmi K.’nın gözünde Bezukhov’un gözlükleri var. Burada şunu da söylemeli ki, anlatı kahramanlarının birbirlerinden ödünç gözlük almalarından daha doğal bir şey olamaz. Yazar isterse ve daha iyisini bulamıyorsa tabii, Fehmi K.’ya Charles Bovary’nin o talihsiz tüylü takkesini ya da kasketini bile giydirebilir.” (Yavuz, 2017, s. 86).

Burada anlatıcı, farklı anlatılardaki kahramanların birbirlerinden ödünç nesnelere alabileceklerini, dolayısıyla dünyalar arasında geçişlerin olabileceğini söyler. Bu durum, metinler arasılık ya da yatay metalepsis olarak deęerlendirilmektedir. Ancak bu durum sadece bir anlatıdan başka bir dünyaya göndermenin olduğunu göstermez. Burada çok daha önemli bir adım atılmaktadır: İki farklı anlatı arasındaki sınır o derece delinir ki nesnelere birbirinin dünyasına taşınmaktadır. Yatay metalepsisin metinler arasılıktan farkının bu olduğunu söyleyebiliriz. Metinler arasılıktan konunun sadece bahsi geçmekteyken yatay metalepsiste bizzat o dünyaya taşınan bir şeyler vardır, bizzat o dünyaya geçiş, giriş

ve çıkış vardır. Nitekim postmodern eserlerin somut gerçekler yerine metinlerin dünyasıyla daha çok ilgilendiğini bilmekteyiz (Ecevit, 2012, s. 191). Bu sebeple hem pek çok esere ve kahramana gönderme yapılır hem de bu tarz metinler arasında sınır ihlalleri gerçekleştirilir. Son tahlilde diyebiliriz ki yapılan bu göndermeler, anlatı dünyasının sınırlarını ihlal ederse metalepsis gerçekleşir.

Dikey ve yatay yönde gerçekleşen metalepsisi örnekleriyle birlikte açıkladıktan sonra hiyerarşik yapıyı tayin etmenin oldukça zor olduğu anlatılara da değinmemiz gerekir. Bu tarz anlatılarda kimin anlatıcı, kimin anlatılan olduğunu belirlemek âdeta imkânsızdır. Bu tarz anlatılar “Möbius şeridi”ne benzer:



Matematiğin bir dalı olan topografyada kullanılan bu kavram, August Ferdinand Möbius tarafından tanımlanmıştır. Möbius şeridi, uzun bir şeridin 180 derece bükülüp diğer ucuyla birleştirilmesiyle oluşur. Buradaki ilginç nokta, tek yüzlü ve tek kenarlı bir şeridin elde edilmesidir (Demir, Sezer ve Özdemir, 2018, s. 79). Bu şerit üzerinde bir çizgi çizildiğinde şeridin tamamı çizilmiş olur. Dolayısıyla şeridin iki yüzü yoktur; tek bir yüzü vardır. Bu durum alt ve üst yüzey gibi hiyerarşik bir yapının bulunmayabileceğini gösterir. Daha açıklayıcı olması bakımından Escher’in “Möbius Band II” (1963) tablosunu inceleyebiliriz:

Escher'in 1963 tarihli bu tablosunda dokuz kızıl karınca art arda ilerlemektedir. Karıncaların hem ön yüzeyde hem de arka yüzeyde yürüyormuş gibi görünmesi aslında şeridin tek bir yüzeye sahip olduğunu göstermektedir. Bu durum, Escher'in çalışmasında Möbius şeridinin topolojik özelliklerini yansıttığını düşündürmektedir çünkü Möbius şeridi, alışılmış iki yüzlü yüzeylerin aksine kesintisiz ve tek yüzeyli bir yapıya sahiptir. Hiyerarşik yapının



ın tayin edilemediği bu durumlar için Sonja Klimek (2011, s. 34) "girift heterarşi" kavramını kullanır. Bilgisayar biliminde heterarşi ya da eşit düzen, alt-üst ilişkisinin yani hiyerarşik düzenin olmadığı bir yapıdır. Farklı bilim dallarında karşılaştığımız bu durumlar, anlatı dünyasında da kendini göstermektedir. Bu tür anlatılarda anlatıcı ile anlatılanlar arasında katı bir hiyerarşik düzen bulunmaz; aksine anlatı seviyeleri iç içe geçerek birbirine nüfuz edebilir. Bu yapıyı en etkili biçimde ortaya koyan anlatı tekniklerinden biri ise metalepsistir.

Metalepsisin yalnızca kurmaca anlatılarda gerçekleştiğini düşünen teorisyenler gerçek hayatta herhangi bir kurmaca karakterin bizim dünyamıza sıçramasının ya da tersinin mümkün olmadığını belirtir. Ancak yapay zekâ çalışmalarında da bulunan Marie-Laure Ryan, ileride metalepsisin gerçek hayatta da karşımıza çıkabileceğini söyler. Nitekim şimdiden bu tarz örneklerin nüvelerini görmekteyiz. O yüzden sadece kurmaca eserlerde metalepsisin gerçekleştiğini söyleyemeyiz. Ryan metaleptik durumların, kurmaca anlatıların yanı sıra mantık, matematik, deneysel bilim ve bilgisayar biliminde de görüldüğünü vurgular. Örneğin bilgisayar, hiyerarşik yapısı itibarıyla metalepsise açık bir yapıdır. Ryan'a göre bilgisayar sistemindeki

virüsler metaleptiktir çünkü virüsler, veri dosyalarının içine gizlenmiş, bir nevi Truva atı niteliğindeki talimatlardır. Eğer kullanıcı yanlışlıkla bu virüsleri aktifleştirirse bu metaleptik varlıklar (virüsler) bilgisayar yapısındaki düzeyleri birbirine katar ve bu durum diğer dosyaları da etkileyerek sistemde kaosa sebep olur. Anlatılardaki metalepsis nasıl anlatı sistemini bozuyorsa, virüsler de bilgisayar sistemini yerle bir eder. Metaleptik durumlar genellikle yıkıcı olmakla birlikte kimi zaman olumlu işleve de sahiptir. Örneğin yapay zekâ çalışmalarında yeni sistemlerin yaratılması, metaleptik durumlar sayesinde gerçekleşmektedir. Geri bildirim döngüsünde bir sonuç, girdi değeri olarak yeniden dönüştürülebilir. Bu durum, metalepsisin pozitif alandaki kullanımınıdır (Ryan, 2006, s. 216).

Metalepsise farklı sanat dallarından pek çok örnek verilebilir. Nuri Bilge Ceylan'ın 2023 yapımı *Kuru Otlar Üstüne* filminde anlatının akışı içinde aniden set görüntülerine geçilmesi, metaleptik bir etki yaratarak izleyicinin gerçeklik algısını sarsar. Film, Doğu Anadolu'da zorunlu hizmetini tamamlamak üzere olan bir öğretmenin hikâyesini merkezine alır. Ana karakter Samet'in taşradaki sıkışmışlık hissi, içsel dönüşümü ve etik ikilemleri ele alan yapıda onun idealist meslektaşı Nuray'la yakınlaşması sırasında gerçekleşen bu metalepsis, anlatının sınırlarını ihlal eder. Set görüntülerine geçiş gibi anlatısal kırılmalar, izleyicinin hem gerçeklik algısı hem de beklentileriyle oynayarak kurmaca ile gerçek arasındaki çizgiyi belirsizleştirir.

Yönetmenliğini Marc Forster'ın üstlendiği 2006 yapımı *Lütfen Beni Öldürme (Stranger Than Fiction)* adlı filmde ise kurmaca karakter, hayatının bir yazar tarafından yazıldığını fark eder. Onun bu farkındalığa sahip olması, yazarının sesini duyup onunla iletişime geçmesi, metareferans ve metalepsisi oluşturur. Gerçekleştirilen bu sınır ihlaliyle filmde bilinç, kimlik, özgür irade ve yaratıcı ile yaratılanlar arasındaki ilişkiler sorunsallaştırılır (Pfeifer, 2009, s. 420). Burada da gördüğümüz gibi metalepsis sadece teknik açıdan bir işleve sahip değildir; aynı zamanda temaya hizmet eden bir işlevi de vardır.

1985'te vizyona giren Woody Allen'ın *Kabire'nin Mor Gülü* (*The Purple Rose of Cairo*) filmi, metalepsisin klasik örneklerinden biri olarak kabul edilir. Film, Büyük Buhran döneminde yaşayan mutsuz bir kadın olan Cecilia'nın hayattaki tek kaçış noktası olarak sinemaya sığınmasını konu alır. En sevdiği film olan *Kabire'nin Mor Gülü*'nü beşinci kez izlerken beklenmedik bir şey olur: Filmdeki karakterlerden biri, sinema perdesinden çıkarak Cecilia'nın yanına gelir ve onunla kaçır. Bu sahne, iki farklı ontolojik düzeyde bulunan karakterlerin aynı anlatı düzlemine taşınmasıyla metalepsis yaratır. Hipodiegetik düzeye ait olan film karakterinin, Cecilia'nın bulunduğu diegetik düzeye sıçraması, izleyiciyi bir anda kurmaca ile gerçeklik arasındaki sınırın ihlal edildiği bir durumla karşı karşıya bırakır. Bir başka deyişle anlatının güvenilirliği sarsılır ve bu ihlal, izleyicinin film dünyasına tam anlamıyla dalmasını engeller. Bu tür sınır geçişleri fiziksel olarak mümkün olmadığı için doğal olmayan anlatı kategorisine girer (Wolf, 2013, s. 114). Hollywood filmleri genellikle izleyiciyi hikâyeye çekerek tam bir illüzyon yaratmayı hedeflerken bu filmde tam tersi bir etki oluşturulmuştur. Bu yönüyle *Kabire'nin Mor Gülü*'ndeki metalepsis, illüzyon kırıcı bir işlev görmektedir. Ancak metalepsisin yalnızca izleyicinin filme dalmasını engellediğini ve illüzyonu bozduğunu söylemek yeterli değildir. Aslında filmde Cecilia'nın kendisini zaten film dünyasına kaptırmış olduğunu görürüz. Cecilia sürekli film yıldızlarıyla konuştuğunu hayal eder ve onların ışıltılı dünyasına katılmayı düşler. Bu açıdan bakıldığında metalepsis ile filme kendini kaptırma hâli aslında birbiriyle çelişmek yerine iç içe geçmiş olabilir. Dolayısıyla bazı izleyiciler için bu duygusal katılım ve illüzyon, metalepsis tarafından tamamen bozulmamış olabilir (Wolf, 2013, s. 123-126).

John McTiernan'ın 1993 yapımı bir aksiyon-komedi filmi olan *Son Kabraman* (*The Last Action Hero*) adlı filminde Danny adındaki küçük bir çocuk, Arnold Schwarzenegger'in canlandırdığı aksiyon kahramanı Jack Slater'a hayrandır. Bu durumu bilen makinist, Danny'ye sihirli bir bilet verir. Biletin gücü

sayesinde Danny, hayranı olduğu filmin evrenine geçer. Ancak anlatıdaki sınır ihlali bununla kalmaz. Filmin baş düşmanlarından Benedict, aynı bilet aracılığıyla gerçek dünyaya geçer ve Schwarzenegger’i öldürerek film evrenindeki Jack Slater karakterini de yok etmeyi planlar. Thoss’a göre popüler kültürde sıkça rastlanan metaleptik unsurlar bu filmde de yer almasına rağmen Schwarzenegger ve yönetmen John McTiernan’ın kendi yapıtlarını yapıbozuma uğratmak gibi bir niyeti yoktur. Onların temel amacı, metalepsisi bilinçli bir anlatı stratejisi olarak değil tamamen eğlence odaklı bir unsur olarak kullanmaktır (Thoss, 2015, s. 91). Aşağıdaki görselde film içinde Ölüm’ün tırpanının sinema perdesini aşmasını görmekteyiz.



Öykü dünyası ile söylem arasında gerçekleşen metalepsise *Dövüş Kulübü* (*Fight Club*) filminden de bir örnek verebiliriz. Filmde isimsiz anlatıcı, bir makinistin görevleri hakkında izleyiciye bilgi verirken Tyler Durden’in ekranda beliren siyah noktaya işaret etmesi metaleptik bir durum yaratır. Filmin sonuna kadar Tyler Durden’i diegetik dünyadaki karakterlerden biri olarak düşündüğümüz için onun doğrudan anlatıya müdahale edebilmesi mümkün görünmez. Ancak finalde Tyler Durden’in aslında anlatıcının hayal ürünü olduğunu öğrendüğümüzde bu metaleptik ihlal doğallaşır. Benzer bir durum *Monty Python ve Kutsal Kâse* (*Monty Python and the Holy Grail*) filminde de görülür. Camelot kalesine yaklaşan şövalyeler sevinç içindeyken içlerinden biri kalenin gerçek olmadığını söyler. Bu müdahale,