



**SAVAŞIN EN SEVİMLİ ÇOCUKLARI:
2. DÜNYA SAVAŞI VE WALT DISNEY**

(Yüksek Lisans Tezi)

Sezen AKSU

Kütahya-2019

T.C.
KÜTAHYA DUMLUPINAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
Birleşik Sanatlar Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

**SAVAŞIN EN SEVİMLİ ÇOCUKLARI:
2. DÜNYA SAVAŞI VE WALT DISNEY**

Danışman:
Dr. Öğr. Üyesi Hami Onur BİNGÖL

Hazırlayan:
Sezen AKSU

Kütahya-2019

Kabul ve Onay

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Bu çalışma, jürimiz tarafından Birleşik Sanatlar Anabilim/Anasanat Dalında YÜKSEK LİSANS tez çalışması olarak kabul edilmiştir.

Başkan.....

(İmza)

Üye.....

(İmza)

Üye.....

(İmza)

İmza

Prof. Dr. Atilla BATUR

Enstitü Müdür

Bilimsel Etik Bildirimi

Yüksek Lisans tezi olarak hazırladığım “Savaşın En Sevimli Çocukları: 2. Dünya Savaşı ve Walt Disney” adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlandığı aşamaya kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığımı, bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

...../...../2019

Sezen AKSU

Özgeçmiş

1994 yılında Ankara’da doğdu. 2011 yılında lise öğrenimini Gazi Osman Paşa Anadolu Meslek Lisesi, Grafik ve Fotoğrafçılık Bölümü’nde tamamladı.

2011 yılında lise stajını T.B.M.M İşletme ve Yapım Bölümü’nde tamamladı.

2012 yılında Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film/ Animasyon (A.S.D) Bölümü’ne girdi. 2016 yılında lisans eğitimini tamamladı.

2015 yılında İstanbul Övezz Animasyon Stüdyosu’nda stajını tamamladı.

2016 yılında Dumlupınar Üniversitesi, Birleşik Sanatlar Anasanat Dalı’nda yüksek lisansa başladı.



ÖZET

SAVAŞIN EN SEVİMLİ ÇOCUKLARI: 2. DÜNYA SAVAŞI VE WALT DISNEY

AKSU, Sezen

Yüksek Lisans Birleşik Sanatlar Anasanat Dalı
Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Hami Onur BİNGÖL
Kasım, 2019, 109 sayfa

Çizgi filmler 2. Dünya Savaşı çağında Müttefik Devletleri kısmında yer alan Amerika Birleşik Devletleri tarafından, Mihver Devletlerine karşı propaganda amaçlı kullanılmıştır. ABD'nin en popüler şirketi olan Walt Disney, sayısız üretkenliği ile birçok propaganda çalışması yaparak savaşa oldukça katkı sağlamıştır. Özellikle bu üretimler Amerika Birleşik Devletleri, Nazi Almanyası, İtalya ve Japonya İmparatorluğu'na karşı oluşturulan filmler ve diğer tasarımlar ile savaşta kamuoyunun desteğini almaya çalışmıştır. 2. Dünya savaşında tarihin en büyük propaganda savaşına tanıklık edilmesinin yanı sıra gerek Mihver Devletleri gerekse Müttefik Devletleri, tüm kitle iletişim araçlarını propaganda faaliyetleri adına seferber etmiştir. Disney'in savaş öncesi eğlence amacıyla ürettiği çizgi filmler savaş itibarıyla bir propaganda aracına dönüştürülmüştür. Nitekim Disney'in tasarlamış olduğu Donald Duck, Goofy, Pluto ve Mickey Mouse gibi sevimli karakterler, kitle iletişim araçları ile halka seslenmiş ve halkın aynası haline gelmiştir. ABD'nin en popüler şirketi olan Walt Disney, girdiği bu savaş çabasıyla çeşitli propaganda malzemeleri üreterek, ülkesine destek olmaya çalışmıştır. Beklenmedik bir şekilde, Disney'in kahramanları, 2. Dünya Savaşı sürecinde toplum üzerinde farkındalık ve etki uyandıracak malzemeler kullanarak, savaşa katkı sağlamıştır. Zira o günler düşünüldüğünde, Walt Disney'in bu sevimli kahramanlarının, toplum üzerinde son derece masum ve sempatik bir etki bıraktığını söylemek mümkündür.

Bu noktadan hareketle, izleyiciyi güldüren, düşündüren, eğlendiren ve mutlu eden tüm bu sevgi dolu fantastik figürlerin, bir anda adına "savaş" denen ve bilinçaltında olumsuzluklar, yokluk ve ölüm gibi imgeleri oluşturan bir mecrada kullanılmış olması son derece ilginçtir. Bu bağlamda, çalışma kapsamında göstergebilim anlayışı ile Walt Disney'in 2. Dünya Savaşı sürecinde propaganda amaçlı ürettiği çizgi film ve diğer görsel unsurların neler olduğunu ortaya çıkarmak ve içeriğine hâkim olmak son derece önemlidir. Dolayısıyla Walt Disney'in yarattığı bu karakterler ve savaş dönemindeki kritik anların sempatik bir şekilde canlandırılmasıyla insanlığa yaşamın bir görüntüsünü hatırlatmaktadır.

Anahtar Kelimeler: 2. Dünya Savaşı, Walt Disney, Çizgi film, Propaganda, Göstergebilim.

ABSTRACT**CUTEST MUNCHKINS OF WAR: WWII
AND WALT DISNEY****AKSU, Sezen****Master's Thesis, Department of United Arts****Supervisor: Asst. Prof. Dr. Hami Onur BİNGÖL****November, 2019, 109 pages**

The cartoons were used by the United States of America in the Allied States during World War II for propaganda purposes against the Axis Powers. Walt Disney, the most popular company in the United States, has contributed greatly to the war by making numerous propaganda and numerous productions. In particular, these productions tried to gain public support in the war with films and other designs created against the United States, Nazi Germany, Italy and Japan. In addition to witnessing the greatest propaganda war in history in the Second World War, both Axis and Allied States mobilized all mass media on behalf of propaganda activities. Disney's pre-war entertainment cartoons have been turned into a propaganda tool by war. As a matter of fact, adorable characters such as Donald Duck, Goofy, Pluto and Mickey Mouse, designed by Disney, appealed to the public through the mass media and became a public mirror. Walt Disney, the USA's most popular company, has tried to support its country by producing various propaganda materials through this war effort. Unexpectedly, Disney's heroes contributed to the war by using materials that would create awareness and influence on society during the Second World War. Because those days when we think about it, we can say that these cute heroes of Walt Disney have an innocent and sympathetic effect on society.

From this point of view, it is very interesting that all these loving fantasy figures, which make the audience laugh, think, entertain and happy, are used in a medium called "war ve in the name of olumsuz war oluşturan and creating subconscious images such as negativity, absence and death. In this context, it is very important to understand the content of semiotics and Walt Disney's cartoons and other visual elements produced during the World War II propaganda. Therefore, these characters created by Walt Disney and the sympathetic revival of critical moments during the war period remind humanity of an image of life.

Keywords: World War II, Walt Disney, Cartoon, Propaganda, Semiotics.

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasında dünyaca ünlü Walt Disney Şirketi'nin, 2. Dünya Savaşı boyunca üretmiş olduğu çizgi filmler ve tasarımları incelenmiştir. Kâr amacı gütmeyen yaptığı bu çalışmalarıyla ABD Hükümeti'nden desteğini esirgemeyen Disney ve sevimli karakterlerinin savaşa olan katkıları göstergebilimsel analiz metodu kullanılarak incelenmek istenmiştir.

Tez çalışmamın planlanmasında, araştırılmasında, yürütülmesinde ve oluşumunda ilgi ve desteğini esirgemeyen, engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle çalışmamı bilimsel temeller ışığında şekillendiren sayın hocam Dr. Öğr. Üyesi Hami Onur BİNGÖL'e, çalışma süresince tüm zorlukları benimle göğüsleyen ve hayatımın her evresinde bana destek olan aileme sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Sezen AKSU

Kütahya,2019

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vi
ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
RESİMLER LİSTESİ.....	x
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM ÇİZGİ FİLM

1.1. ÇİZGİ FİLM NEDİR?	7
1.2. ÇİZGİ FİLMİN TARİHÇESİ	8
1.3. İLK ÇİZGİ FİLM DENEMELERİ	10
1.3.1. Emile Cohl	15
1.3.1.1. Fantasmagorie	15
1.3.2. Winsor McCay	18
1.3.2.1. Little Nemo in Slumberland.....	18
1.3.2.2. How a Mosquito Operates.....	19
1.3.2.3. Gertie the Dinosaur	20
1.3.3. Fleischer Kardeşler	21
1.3.3.1. Out Of Inkwell	22
1.3.3.2. Mutt and Jeff	23
1.3.3.3. Popeye (Temel Reis)	24
1.3.3.4. Betty Boop	25
1.3.3.5. Koko The Clown	26
1.3.4. Otto Messmer.....	27
1.3.4.1. Felix The Cat.....	27

İKİNCİ BÖLÜM WALTER ELIAS DISNEY

2.1. WALTER ELIAS DISNEY HAYATI VE ÇALIŞMALARI.....	30
2.1.1. Laugh 0 Grams Dönemi.....	33
2.2. WALT DISNEY ŞİRKETİ İLE ÇİZGİ FİLMİN PARLAK DÖNEMİNE GİRİŞ.....	35
2.3. DISNEY'İN ÇEKİRDEK TAKIMI -THE NINE OLD MEN (9 YAŞLI ADAM)	41
2.3.1. Les Clark.....	43

2.3.2. Wolfgang Reitherman.....	44
2.3.3. Eric Larson.....	45
2.3.4. Ward Kimball	46
2.3.5. Mith Kahl.....	47
2.3.6. Frank Thomas	48
2.3.7. Ollie Johnston	49
2.3.8. John Mitchell Lounsbery (Louns).....	50
2.3.9. Marc Davis.....	52

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI VE WALT DISNEY

3.1. PROPAGANDA VE ÇİZGİ FİLM.....55

3.1.1. The New Spirit “Yeni Ruh” Çizgi Filmi (1942).....	59
3.1.2. The Spirit of 43 “43’ün Ruhü” Çizgi Filmi (1942)	61
3.1.3. All Together (1942)	63
3.1.4. Donald’s Decision Çizgi Filmi (1942).....	65
3.1.5. Donalds Get Drafted (1942)	68
3.1.6. The Vanishing Private (1942).....	69
3.1.7. Out of the Frying Pan Into the Fire (1942)	70
3.1.8. Der Fuehrer’s Face (<i>Der Fuehrer’in Yüzü</i>) Çizgi Filmi (1943)	73
3.1.9. Private Pluto (1943).....	75
3.1.10. Fall Out, Fall In (1943)	76
3.1.11. Victory Vehicles (1943).....	78
3.1.12. The Old Army Game (1943).....	80
3.1.13. How To Be Sailor (1944).....	81
3.1.14. Sky Trooper (1944).....	82
3.1.15. Commando Duck (1944)	83

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM SEVİMLİ MICKEY MOUSE

4.1. MICKEY MOUSE’UN SAVAŞ DÖNEMİ İLLÜSTRASYONLARI.....88

SONUÇ.....96

KAYNAKÇA100

DİZİN109

RESİMLER LİSTESİ

Sayfa

Resim 1.1: Çizgi Filme Olan İlgiyi Artıran Praxinoscope	9
Resim 1.2: Hareket İllüzyonu Oluşturmak Üzere Hazırlanmış Bir Flipbook Örneği	11
Resim 1.3: Lumiere Kardeşler'in Sinematografi.....	12
Resim 1.4: Blackton'un <i>Humorous Phases of Funny Faces</i> Adlı Canlandırması	13
Resim 1.5: Adventures of Prince Achmed Filminden Bir Kare	15
Resim 1.6: Fantasmagorie	16
Resim 1.7: Fransız Emile Cohl ve Beyaz Kâğıt Üzerine Siyah Renkle Çizdiği Çöpten Adam Figür Çalışması.....	16
Resim 1.8: W. McCay'ın 1911 Yılında Yaptığı Küçük Nemo (Little Nemo) Adlı Filmi	19
Resim 1.9: Küçük Nemo Rüyalar Âleminde	19
Resim 1.10: McCay How a Mosquito Operates (1912)	20
Resim 1.11: Gertie İçin Tanıtım Poster (1914)	21
Resim 1.12: Out of Inkwell	22
Resim 1.13: Out of Inkwell 20. Yüzyılın Başlarından Görüntüler.....	23
Resim 1.14: Mutt and Jeff	24
Resim 1.15: Mutt and Jeff Çizgi Roman Paneli.....	24
Resim 1.16: Popeye (Temel Reis).....	25
Resim 1.17: Popeye Çizgi Filminden Wimpy Karakteri.....	25
Resim 1.18: Betty Boop Karakteri	26
Resim 1.19: Betty Boop, Koko ve Bimbo Karakterleri.....	27
Resim 1.20: Felix ve Charlie Chaplin Sahnesinden Bir Kare	28
Resim 1.21: Felix The Cat.....	28
Resim 2.1: Walter Elias Disney.....	31
Resim 2.2: W. Disney 1919'da Fransa'ya Sürdüğü Karikatür Bezemeli Ambulans İle	32
Resim 2.3: Disney'in Eski Okul Arkadaşlarına Yolladığı Çizimler	32
Resim 2.4: Mart 1922 Kansas City Film Ad Gazete İlanı	33
Resim 2.5: Kansas City Film Ad. Şirketi	33
Resim 2.6: Laugh-O-Grams	34
Resim 2.7: Walt Disney'in Yapmış Olduğu Reklam Logosu	34

Resim 2.8: Alice Komedi Serisinden Bir Afiş Örneği	36
Resim 2.9: Oswald the Lucky Rabbit.....	37
Resim 2.10: Mickey Mouse Eskizleri	38
Resim 2.11: Walter Elias Disney ve Mickey Mouse.....	38
Resim 2.12: Walt Disney'in Buster Keaton'un "Steamboat Bill Jr." İsimli Filmini Hicvettiği "Steamboat Willie" İsimli Mickey Mouse Filmi.....	39
Resim 2.13: Skeleton Dance (İskeletlerin Dansı).....	40
Resim 2.14: Silly Symphonies Afişleri	40
Resim 2.15: The Nine Old Men- Dokuz Yaşlı Adam	42
Resim 2.16: Les Clark'ın Mickey Mouse ve The Seven Dwarfs Karakter Eskizleri.....	43
Resim 2.17: Disney'in Goofy Karakteri.....	44
Resim 2.18: Hawaii Holiday Goffy Sörf Sahnesi	44
Resim 2.19: Timothy Mouse	45
Resim 2.20: Eric Larson'un Peter Pan Eskizi	46
Resim 2.21: Larson'un Külkedisi.....	46
Resim 2.22: Crickets-Pinokyo.....	47
Resim 2.23: Kahl'ın Pinokyo Tasarımı	48
Resim 2.24: Frank Thomas-Bambi.....	49
Resim 2.25: Johnston'ın Short the Brave Little Tailor ve Three Naughty Wolves İçin Ön Çalışması	50
Resim 2.26: Louns'un Bir Ön Çalışma Örneği	51
Resim 2.27: Louns'un Ben Ali Gator Dans Sahnesi İçin Ön Çalışması	51
Resim 2.28: Marc Devis'in Malefcent Çalışması.....	52
Resim 2.29: Davis'in Grafik Değişiklikleri Yaptığı Tinker Bell Filmi.....	53
Resim 3.1: Donald Duck Propaganda Afişi	56
Resim 3.2: The New Spirit Filmi İçin Hazırlanmış Posterler	60
Resim 3.3: The New Spirit Savaş Anından	60
Resim 3.4: The Spirit of 43 Posterleri	62
Resim 3.5: The Spirit of 43 Çizgi Filminde Donald Duck'ın ABD Bayrağını Temsil Ettiği Kare	62
Resim 3.6: All Together Film Afişi.....	64

Resim 3.7: “Tasarruf ederek hizmet ediyorsunuz. Savaşı kazanana kadar paranızla savaşımaya devam edin.” Sloganı	65
Resim 3.8: Donald’s Decision	66
Resim 3.9: Donald’s Decision Çizgi Filminde İyi ve Kötü Çatışması	66
Resim 3.10: Çizgi Filmde Donald’ın Kararının Sonu ve İlham Veren Bir Mesajlar	67
Resim 3.11: Donald’s Get Drafted	68
Resim 3.12: The Vanishing Private General Pete ve Donald Duck	69
Resim 3.13: Nazi’nin İşgaline Uğrayan Litvanya Bayrağı Temsili	69
Resim 3.14: Out of the Frying Pan into the Fire Filmi İçin Yapılan Afiş, PSA (sol) ve Pluto-Minnie Karakterleri	71
Resim 3.15: Atık Yağ Tasarrufu Propagandası	71
Resim 3.16: Çizgi Filmde Ordu Üniforması Giyen Mickey Mouse, WWII.	72
Resim 3.17: “Official Fat Collection Station” Afişi (sol) ve ABD Bayrağı ile Plüto (sağ)	72
Resim 3.18: Der Fuehrer’s Face	73
Resim 3.19: Der Fuehrer’s Face	74
Resim 3.20: Private Pluto	76
Resim 3.21: Fall Out, Fall In (1943)	77
Resim 3.22: Fall Out Fall In, Ordu (soldaki) ve Hava Koşullarından (sağdaki) Kareler	77
Resim 3.23: Victory Vehicles ve Goofy	78
Resim 3.24: Zafer Konut Projesi ve ABD’yi Temsil Eden Arka Plan	79
Resim 3.25: Victory Vehicles (Jopanya’yı Hurdayla Yen!).	79
Resim 3.26: The Old Army Game, Donald ve General Pete	81
Resim 3.27: How To Be Sailor	81
Resim 3.28: Sky Trooper Çizgi Filminden Görseller	82
Resim 3.29: Sky Trooper, Çavuş Pete’in U.S Yazan Şapkası (soldaki)	83
Resim 3.30: Commando Duck	84
Resim 3.31: Japon Askerlerden Kaçan Donald’ın Mücadelesi	84
Resim 3.32: Karikatürize Edilmiş Japon Askerleri	85
Resim 3.33: Japon Üssünün Batması	85
Resim 4.1: Appreciate America- (Amerika’yı Takdir Etmek) Afişi	89

Resim 4.2: Askeri Üniformasıyla Mickey Mouse	90
Resim 4.3: Mickey Mouse Polonyo Temsili	90
Resim 4.4: Keep Awake (Uyanık Kalmak)	91
Resim 4.5: Get In The Scrap-(Hurdalarla Yen).....	92
Resim 4.6: Share Your Car For Your Country.....	92
Resim 4.7: Victory Garden.....	93
Resim 4.8: Savaş Rasyonu	93
Resim 4.9: Disney'in 2.Dünya Savaşı Afişi.....	94





TEZ METNİ

GİRİŞ

Şüphesiz ki kitle iletişim araçlarının gelişmesi ve ardından çizgi film sanatının yaratılmasıyla toplum birçok anlamda kazanç elde etmiştir. Teknolojinin bu denli gelişmesi kitleler arası iletişimi kuvvetlendirmiş ve ileriki zamanlarda taraflar arası propagandayı öne çıkarmıştır. Önceden planlanan propaganda aracılığıyla tarafsız bilgi sağlamak yerine, en temelde kendi kitlesini etkileyeceği bilgiyi sunmakta ve kitle iletişim araçları ile topluma seslenildiği söylenebilir. Dolayısı ile kitleler arası propaganda savaşı iletişimin artması ve teknolojinin gelişmesiyle önemli bir yer tutmaktadır. Tarihin en büyük propaganda savaşına 2. Dünya Savaşı'nda tanıklık edildiği bilinmektedir. ABD'nin en popüler şirketi olan Walt Disney 2. Dünya Savaşı Döneminde sayısız propaganda çalışmaları yaparak savaşa destek olmuştur. ABD'nin bu konuda desteğini alan Disney propagandayı, kendi bünyesinde ürettiği karakterler ile kitle iletişim araçları yoluyla halka aktarmıştır. Savaş döneminde yaşanan maddi manevi ve psikolojik sıkıntılar Disney'in sevimli karakterleriyle ABD Hükümetinin aynası haline gelmiştir. İlginçtir ki, savaş ve propaganda kavramlarının böylesine sevimli karakterlerle bütünleştirilmesi ile milli seferberliğe ışık tutulmuştur. Gerek Müttefik Devletleri gerekse Mihver Devletleri arasındaki savaş çabası kitle iletişim araçları aracılığıyla propaganda haline getirilmiştir. Zira o günler düşünüldüğünde, verilen bu psikolojik savaş anlamak güçtür lakin Walt Disney'in kahramanları halkı aydınlatma, teşvik etme ve ikna etme gibi unsurları kitle iletişim araçları yoluyla topluma aşılama amaç edindiği görülmektedir.

Tez çerçevesinin birinci bölümünde, teknolojinin gelişmesiyle çizgi filmin ortaya çıkışı ve bu ortaya çıkışa katkı sağlayan çizgi filmin öncüleri irdelenmiştir. İlk çizgi film denemelerinden ve sinema sanatıyla paralel evrilen tarihsel süreç konu edilmiştir.

Tezin çerçevesinin ikinci bölümünde, çizgi filmin önemli isimlerinden biri olan Walt Disney ve hayatının incelenmesinin yanı sıra stüdyonun oluşturulmasının ardından parlak döneme geçişi anlatılmıştır. Nitekim Walter Elias Disney bu başarıyı tek başına değil, özünde çekirdek takım denen Nine Old Men ile bu başarıyı elde etmiştir. Walt Disney'in öncülüğünde oluşturulan bu stüdyo şuan hala bilinen önemli bir sanat haline gelmiştir.

Tez çerçevesinin üçüncü bölümünde, 2. Dünya savaşında ABD Hükümetine hizmet eden Disney'in propaganda amaçlı yaptığı, başrolünde Donald Duck, Goofy, ve Pluto isimli sevimli kahramanların canlandırıldığı filmler ve bu filmlerin propaganda amaçlı mitlerin nasıl-neden kullanıldığı incelenmiştir.

Tez çerçevesinin dördüncü bölümünde, yapılan araştırmalara göre Mickey Mouse karakterinin 2. Dünya Savaşı döneminde çizgi filmlere pek yansıtılmadığı bilinmektedir. Ancak çizgi filmlerden ziyade afiş, illüstrasyon gibi görsel unsurlarda kullanılmıştır. Bu bağlamda Mickey Mouse karakterinin 2. Dünya Savaşında kullanıldığı propaganda içerikli görsel unsurları incelenmiştir.

Araştırmanın Problemi

İnsanoğlunun görüntüyü ışığa duyarlı bir yüzeye kaydedebilme çabası çok eskilere dayanmaktadır. Kıta Avrupa'sındaki Rönesans ve Reform Hareketleri'nin yaşandığı ve insanlığın çağ atladığı dönemde yaşamış mucitler, görüntüyü yüzey üzerinde kaydedebilmek için çeşitli tasarımlar yapmışlardır. Günümüzde bilim adamı olarak adlandırılmayacak bu Yeni Çağ mucitlerinin çabaları "Fotoğraf" olarak adlandırılmaktadır. Fotoğrafın icadı, sanat üzerinde büyük bir etki yaratmış ve Realizm sanat akımının etkisini azaltarak farklı "izm"lerin ortaya çıkmasının önünü açmıştır. Bir teknoloji ürünü olan fotoğraf, zamanla hareketli görüntü ve sinemaya evrilmiştir. Dolayısı ile var olan tüm hareketli görüntü formlarının özü fotoğraftır gibi bir yaklaşım sergilenebilir.

Öte yandan, çizgi film ve animasyon da hareketli bir görüntü formudur ancak bu disiplinin var oluşu fotoğraf ve sinemanın icadından daha eskilere tarihlendirilebilir. 2005 yılında İran'ın Burnt şehrinde bulunan seramik bir kadeh üzerinde, birbirini eklektik biçimde takip etme çabası içinde olan bir geyik figürü bulunmuştur ve bu antik eser MÖ 2000'e tarihlenir. Tıpkı günümüz animasyon mantığında olduğu gibi, Roma'da bulunan Trajan Sütunu üzerindeki freskolar da birbirini takip eden hareketler ile imparator Trajan'ın Romanya üzerine yaptığı seferi ve zaferi anlatır. Bu iki antik eser dışında, günümüze daha yakın ancak hala fotoğraf icadından öncesine tarihlenen felsefe oyuncakları (Kaleidoskop, Thaumotrop, Fenakistiskop, Stroboskobik Disk vb.) bulunmaktadır. Bu sanatsal ya da tasarımsal çabalar göstermektedir ki, animasyonun tarihi, fotoğraftan daha eskidir ve insanoğlunun ilgisini daha çok çekmiştir.

Ancak günümüzün modern animasyonu da varlığını bir noktada fotoğrafın var oluşuna borçludur. Zira Fransa’da Emile Cohl tarafından tasarlanan ilk modern animasyon olan Fantasmogorie, el ile çizilmiş ve yaklaşık 700 fotoğrafın birleştirilmesi ile elde edilmiş bir animasyon filmidir. Bundan önceki çabaların mantığı gene animasyondur ancak görüntü tekrar izlenebilecek, ışığa duyarlı bir yüzeye kaydedilememiştir.

Sinema ve animasyonda sesin olmadığı bu dönemde primitif animasyon örneklerine izleyici tarafından gösterilen yoğun ilgi, animasyonun geleceğini yönlendiren etken bir faktör olmuştur. Modern animasyon, ilk örneklerini Sanayi Devrimi döneminde Avrupa’da vermiştir ancak kendi içindeki büyük gelişimini de ABD’deki çizgi film tasarımcıları ve şirketlerine borçludur.

Modern batı animasyon tarihinin en büyük temsilcilerinden birisi şüphesiz ki hem bir şirket hem de bir şahıs olarak Walter Ellias Disney olarak betimlenebilir. Bu ilginç figür, kendisi, şirketi ve ekibi ile animasyonun tüm dünyadaki gelişimine ciddi katkılarda bulunmuştur. Modern animasyon tarihinin büyük bir aynası olan bu şirket ile ilgili birçok yazılı kaynak ve bilgi bulunmaktadır.

Savaş ve propagandanın birbirinden ayrılamaz iki unsur olduğu insanlık tarihinde var olan tüm savaşlar sonucunda ispatlanan bir olgu olduğu söylenebilir. Bunun en iyi örnekleri 2. Dünya Savaşı’nda Adolf Hitler’in propaganda bakanı Joseph Goebbels ile gözlemlenir. Ancak ABD tarafında da 2. Dünya Savaşı için propaganda malzemeleri üretilmiştir. Bu propaganda malzemeleri günümüzde halen Retro olarak çeşitli mecralarda kullanılan grafik ürünlerdir ancak bir şahıs ve şirket olarak Walt Disney de 2. Dünya Savaşı sürecinde çeşitli propaganda malzemeleri ile ülkesine katkıda bulunmaya çalışmıştır.

Bu vesile ile 1941 – 1945 yılları arasında, ABD ve tüm dünyanın büyük ilgisini çeken Walt Disney ve kahramanlarının bir propaganda malzemesi olarak nasıl-neden kullanıldığı, bu çabaların toplum üzerinde ne tür etkileri olduğu, ne tür ürünler üretildiği ve dünyanın en sevimli animasyon kahramanlarından oluşan bu ürünlerin bir savaş propagandası malzemesi olarak kullanılması durumunda Walt Disney’in ne tür sonuçlara ulaştığı gibi sorular bu araştırmanın genel problemini oluşturmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Beklenmedik bir şekilde, Walt Disney kahramanları, 2. Dünya Savaşı sürecinde toplum üzerinde etki ve farkındalık uyandıracak çeşitli propaganda malzemeleri olarak kullanılmıştır. Zira o günler düşünüldüğünde, çizgi film ve Walt Disney'in bu sevimli ve komik kahramanlarının toplum üzerinde son derece sempatik bir etkisinin bulunduğunu söylemek mümkündür. Bu noktadan hareketle, izleyiciyi güldüren, düşündüren, eğlendiren ve mutlu eden tüm bu sevgi dolu fantastik figürlerin bir anda adına "savaş" denen ve bilinçaltında olumsuzluklar, yokluk ve ölüm gibi imgeleri oluşturan bir mecra da kullanılmış olması son derece ilginçtir.

Göstergebilim genel olarak, kendi dışında bir şeyi temsil eden ve bu temsil ettiği durumun yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit olgular olarak tanımlanır (Rıfat, 2009: 77). Bu araştırmanın temel gayesi, 2. Dünya Savaşı sırasında Walt Disney tarafından yapılan çizgi film ve diğer görsel unsurların neler olduğunu ortaya çıkarmak ve bu propaganda amaçlı ürünleri, göstergebilimsel analiz yöntemi ışığında inceleyerek alana ilişkin alternatif bir kaynak oluşturmaktır.

Araştırmanın Önemi

Yaşamı boyunca, mesleği ve animasyon disiplini için çok büyük emekler ve ürünler yapmış olan Walt Disney'i hem bir şirket hem de bir şahıs olarak ele alan birçok akademik ve magazinsel kaynak bulunmaktadır. Şüphesiz ki bu şirketin ortaya koyduğu ürünler, tüm dünyada geniş insan kitlelerinin beğenisini kazanmıştır. Bu durum günümüzde de devam etmektedir. Ancak, eğlendirici yönü ile neredeyse tüm dünya tarafından bilinen bu kahramanlar ve diğer figürlerin, 2. Dünya Savaşı sürecinde Walt Disney tarafından birer propaganda malzemesi olarak kullanıldığı pek bilinmemektedir.

Bu vesile ile şirketin 2. Dünya Savaşı sürecinde hangi ürünleri ortaya koyduğu, bu ürünlerin göstergebilimsel analizinin yapılarak ortaya bilinmeyen bir boyutu açığa çıkaran akademik bir kaynak oluşturmak bu araştırmanın önemini oluşturmaktadır.

Sınırlılıklar

Bu çalışma çizgi filmin tarihçesinden başlayarak, 2. Dünya Savaşı sırasında Walt Disney'in propaganda amaçlı yapmış olduğu, Donald Duck, Goofy, ve Pluto karakterlerinin içinde yer aldığı çizgi filmler ve Mickey Mouse karakterinin savaş

dönemindeki illüstrasyonları üzerine analiz edilmiştir. Bu kitle iletişim araçları hakkında göstergebilimsel analiz ve genellemelerde bulunulması ve konu edilen mitlerin nasıl tasarlandığı konusu ile sınırlıdır.

Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini Walt Disney'in 1941-1945 arasında ABD'nin çeşitli resmi kurumları için yaptığı live-action ve animasyon olan tüm filmler, örneklemini ise aynı yıllarda ve aynı amaçla yaptığı Donald Duck, Goofy, Pluto ve Mickey Mouse gibi karakterleri içeren animasyonları ve faaliyetlerini oluşturmaktadır.

Yöntem

Bu çalışma, tarama modelini esas alarak şekillendirilecek bir sav olacaktır. Araştırma modeli, akademik bir çalışmanın hedeflerine uygun verilerin biriktirilmesi ve analizi için elzem olanakların tesis edilmesidir. Sosyal bilimlerde yapılan araştırmalarda, bu türden olanakların tesisinde tarama ve deneme modellerinden istifade edilir.

Tarama modeli, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır (Karasar, 2008: 77). Bu bilgiden hareketle, araştırmada irdelenecek ve analizi yapılacak tüm görsel öğeler seçkisiz yöntem ile seçilmiştir. Tarama modellerinden biri olan örnek olay tarama modeli ise, evrendeki belli bir ünitenin (birey, aile, okul, hastane, dernek vb.) derinliğine ve genişliğine kendisini ve çevresi ile olan ilişkilerini belirleyerek o ünite hakkında bir yargıya varmayı amaçlayan tarama düzenlemeleridir (Karasar, 1984: 91).

Ayrıca çalışma kapsamında incelen, Walt Disney'in 2. Dünya Savaşı sürecinde yaptığı çizgi filmler ve tasarımlar, nitel araştırma yöntemleri içerisinde bulunan göstergebilimsel (semyotik) analiz yöntemi kullanılarak incelenmiştir.

Yukarıdaki verilerden hareketle, 2. Dünya Savaşı süreci içinde kalan Walt Disney ve figürlerinin propaganda malzemesi olarak kullanılan ürünlerinden bazıları betimlenecek, seçilen animasyonun tanımı, künyesi, tekniği, göstergelerin yorumlanması ve amacına ilişkin görüşlerde bulunulacaktır.



BİRİNCİ BÖLÜM

ÇİZGİ FİLM

1.1. ÇİZGİ FİLM NEDİR?

TDK 'ya göre çizgi film, bir konuyla ilgili olarak karakterlerinin hareketlerini belirtecek nitelikte art arda çizilmiş resimlerden oluşan sinema filmidir. Ilgaz'a göre çizgi film; canlı ya da cansız nesneleri hareketlendirme ya da onlara yeni bir kimlik verme işlemidir (Ilgaz, 1998: 9).

Canlandırma, aynı zamanda animasyon olarak da bilinen çizgi film, uzun metrajlı filmlerden, kısa filmlere, web sayfalarından reklamlara, kitaplardan tüm günlük nesnelere kadar karşımıza çıkan ve tasarlanan tüm karakterleri hemen hemen her yaştan ilgi ile izlediği bir sanat türü olarak açıklanabilir. Moreno, canlandırmayı iki tanım ile ifade etmiştir; Oxford sözlüğüne göre, bir şeyi ya da bir kişiyi (bir film ve ya bir karakter) animasyon tekniklerini kullanarak canlandırmak ikincisi ise, kişisel tercihe göre bir eylemi hayata geçirmektir (Moreno, 2014: 4).

Çizgi film sürekliliğini gösteren resimlerin her kısa hareketinin anılarından oluşmaktadır. Ardından tasarlanan çizimler filme alınarak ekran üzerine yansıtılır ve hareketi ifade edecek biçimde gösterilerek resme hareketlilik kattığı söylenebilir. Bu bağlamda çizgi film, nesneleri hareket ediyormuş gibi göstermek için sinema tekniğinin görüntü, grafik ve resimlere uygulanması şeklinde açıklanabilir. Canlandırma sineması, sonuca ulaşmada birliktelik gerektiren bir yeniçağ sanatıdır (Stephenson, 1973: 16).

Kaynaklara bakıldığında genellikle çizgi film, animasyon ve canlandırma terimleri arasında bir karışıklık gözlemlenmekte ve bu terimler birbirlerini ifade etmek için sıkça kullanılmaktadır. Canlandırma ya da Animasyon denince akla ilk gelen “Çizgi film” aslında canlandırma tekniklerinden birisidir. Aslında Türkçe’ de canlandırma kelimesi yerine “çizgi film” terimi daha çok kullanım alanına sahip olmaktadır. Çizgi film kelimesinin içinde geçen film sözcüğünün Türkçe olmaması, gerek se çizgi sözcüğüyle konunun sadece çizgi canlandırma boyutunu ele alması, karşılığını yeterli bulmamaktadır. Canlandırma kelimesi çizgi film, animasyon, kukla film ya da buna benzer birçok terimin yerine kullanıldığı gibi içeriğini de kapsamaktadır (Hünerli, 2000: 13).

Sinemada animasyon, özel teknikte resim çizimiyle ya da oyuncular yerine, kukla (puppet), yapma bebeklere hareket verip bunu peliküle geçirmek suretiyle bir film meydana getirmektir. Animasyon sinemasında desen-anime ya da Cartoon adı verilen

canlı-resim tekniği en yaygındır. Bu çeşit sinemada peş peşe ve tek tek kareler halinde peliküle aktarılan resim ya da kukla hareketleri filmin düzen bütünlüğünün parçaları olarak değer kazanırlar (Tansuğ, 1988: 114).

1.2. ÇİZGİ FİLMİN TARİHÇESİ

Canlandırma sanatının temel amacı olan durağan nesnelere hareket verme durumu, onlara canlılık izlenimi vermektedir. Hareket ve beden dili çoğu zaman sözlü ifadelerden daha etkilidir. "Canlılar, bir eylemi, bir duyguyu hareketle yansıtip tepki alırlar ve hareket eden nesnelere de tepki gösterirler" (Kaba, 1992: 5).

İlkçağlarda, dünyanın farklı yerlerinde bulunan Altamira, Chauvet, Lascaux mağaralarının duvarlarına çizilen resimlerden, sinemanın buluşuna uzanan süre içerisinde yaptığı resimlere, garip bir içgüdüyle yaklaşan sanatçı, hareket izlenimi verme çabasına girmiştir. Bu konuda, bilim adamlarının, sanatçıların ve filozofların oluşturdukları yöntemlerin, canlandırma sinemasının oluşumuna olanak sağladığı söylenebilir. Fotoğrafın ve sinemanın sosyolojik perspektifine baktığımızda bunun geçen yüzyılın ortalarında modern resim alanında meydana gelen ruhsal ve teknik krizin doğal bir sonucu olduğu görülmektedir (Bazin, 1993: 16).

Çizgi filmler hareket kazandırma gayesi ile birden fazla resmin ya da görüntünün art arda getirilerek, hızlı bir şekilde oynatılması sonucunda oluşur. Günümüzde ise teknolojinin ilerleme kaydetmesiyle beraber çizimler bilgisayar ortamlarında yapılmaktadır.

Kökeni Çin'deki eski gölge oyunlarına ve büyülu fenerin 17. ve 18. yüzyıllarda gelişmesine dek uzayan çizgi film, görsel ve işitsel medya araçlarının teknolojisinde yaşanan ilerlemelere paralel olarak gelişimini sürdürmüş, toplumsal ve ekonomik yönleriyle büyük bir güç konumuna gelmiştir (İmrik, 2014: 15).

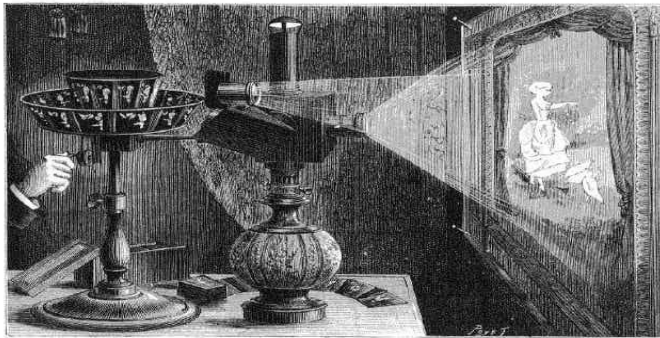
18. Yüzyıla gelindiğinde canlandırma sineması ile ilgili önemli gelişmeler kaydedilmiştir. Basit kukla gölgelerinin seyirci önündeki yarı saydam bir ekran üzerine düşürülmesine dayalı oyunlar ve bunlardan daha kapsamlı olarak hazırlanan "Görüntü Feneri" sunumları ilgi çekmiştir. "Görüntü Feneri" sunumları temelde, mumlarla ve aynalarla aydınlatılan bir dizi cam plakanın projeksiyon ekranı üzerinde görüntüler oluşturacak biçimde aydınlatılmasından oluşan slayt gösterileridir. Dominique

Seraphin'in Paris Gölgesi isimli gösterileri dönemin bir diğer ilgi çekici gösterisidir (Demir, 2015: 15). Hollandalı filozof Pieter Van Musschenbroek disk üzerine açtığı delikler yardımıyla çizdiği görüntülerin hareket hissini vermesini sağlayarak, bilinen anlamıyla çizgi film döneminin en yakın örneklerini verdiği söylenebilir.

Çizgi filmin tarihsel ve gelişim süreci incelendiğinde bu alanda ki ilk çalışmaların sinema sanatının tarihini de yakından ilgilendirdiği söylenebilir. Kaynaklara göre, ilk çizgi film denemelerinin W.G Hommer tarafından 1833'lü yıllarda tasarlanan 'Mucize Silindir (Davul) adlı buluşla başladığını söylemek mümkündür. Bu buluşun her iki yüzünde de birer görüntü bulunan bir silindirin hızla döndürülmesi sonucunda ortaya çıkan tek bir görüntünün hareket etmesi hissini vermekteydi (Şahin,1995: 14). Aynı buluş daha sonra Zoetrope ve Mutoskop isimleriyle Herman Casler ve Pierre Devinges tarafından da geliştirilerek, oyuncağın çapının büyütülmesine yönelik çalışmalar yapılmış bu nedenle çizgi filmin süresi uzatılmaya çalışılmıştır. Bu silindire daha basit şekilde ve sabit bir hızla döndürülmesini sağlamak için farklı bir çevirme kolu eklenerek, oyuncağı geliştirme çabaları devam etmiştir (İmİK, 2014: 17).

Emile Reynaud'un tasarladığı "Praxinacope" ise, önceki çalışmaları daha da ileriye götürmüştür. Diğerlerinden farklı olarak Reynaud'un bu icadı, gözdelikleri yerine, silindirin ortasında bir ayna bulundurulmasını ve bu sayede aynaya bakmakta olan izleyicinin hareket eden görüntüleri net bir şekilde görebilmesini sağlamıştır. Reynaud, bu icadını bir çeşit optik büyütücü ile bütünleştirerek 1882 yılında dünyanın ilk sinema salonunu açmış ve bu gösterilerini 1900 yılına kadar bu salonda sürdürmüştür (Şahin, 1995: 18).

Resim 1.1: Çizgi Filme Olan İlgiyi Artıran Praxinoscope



Kaynak: <http://www.theculturetrip.com>, 2019.

E. Reynaud bu buluşu sayesinde izleyicilerin dikkatini çekmiş ve halkın çizgi filme olan ilgisini arttırdığını söylemek mümkündür.

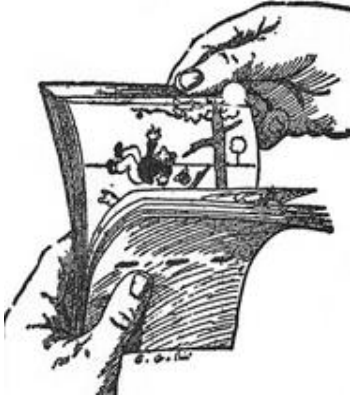
Bilinen anlamda görüntüyü ilk kez Hollandalı âlim Picher Van Muschenbock'un tasarladığı düşünülmektedir. Reynauld ise, sinemanın ortaya çıkışının öncesinde ilk canlandırma filmlerini oluşturmuştur. Bilinen ilk canlandırma filminin 1905 yılında İspanyol Segundo De Chomon'un yaptığı "*The Electric Hotel*" olduğu sanılmaktadır. Canlı film çalışmaları Avrupa ve Amerika kıtasında birbirine bağlı olmadan oluşturulmuştur (Çelenk, 1995: 5, 8-9).

Kaba'nın anlatımına göre; hareketi ortaya çıkaran görüntüler tek tek filme alınıp saniyede 24 kare hızla izleyiciye sunulduğunda, her bir sabit resim bir sonraki resmin gösterimine kadar gözün retina tabakasında kalarak insanda hareket izlenimini yaratmaktadır. Bu ana ilke üzerine oluşan çizgi film gerçekçi, filmde (Live-action) ayrılan özelliği, filmin kareler şeklinde tasarlanması ve temelinin grafik ya da plastik sanatlara dayanmasıdır. Hareket izlenimi verecek diziyi oluşturan durağan çizimlerin el yapımı olması, hareketlerin ve renklerin animatörler tarafından üretilerek analiz edilmesi bakımından bu farklılık ortaya çıkar (Kaba, 1992: 1).

1.3. İLK ÇİZGİ FİLM DENEMELERİ

İlk çizgi filmlerin, hareket yanılsaması verecek şekilde bir defterin köşesine çizilen resimler (flipbook-kineograph) dizisinin karelerinin hızlı bir biçimde oynatılması ve bu karelerin filme alınması ile ortaya çıktığı düşünülebilir. Her sayfasında ardı ardına dizilmiş görüntülerin birini içeren kitapçık, parmak kontrolü ile çevrilerek, devinimin görünümü elde edilmektedir. Diğer buluşlarından farklı olarak, görüntüleri dairesel değil doğrusal yönde sıralamaktadır (Dündar, 2013: 15).

Resim 1.2: Hareket İllüzyonu Oluşturmak Üzere Hazırlanmış Bir Flipbook Örneği



Kaynak: <https://fliptomania.com/did-you-know/>, 2019.

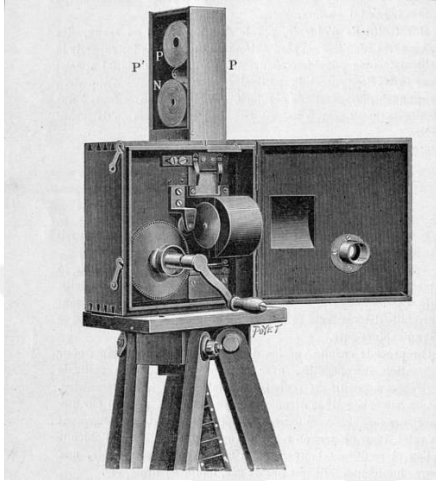
16. yüzyılda “flipbook”lar Avrupa’da oldukça yaygın olmasıyla beraber özellikle erotik desenlerin sıklıkla yer aldığı da görülmektedir (Aydın, 2010: 106).

Çizgi film sinemasının uzun metrajlı film üretiminde kullanılmaya başlanmasından önce ilgi uyandıran bir diğer alan ise bir salon eğlencesi olarak kullanılan flaş skeçlerdir (lightening sketch). "Bu flaş skeçler, ana kontur çizgileri ile hızlıca bir çizim yapılması esnasında, çizgiler eklendikçe şekillerin başka bir anlam ifade etmesi, imgelerin başka imgelere dönüşmesi ve böylece çizim aşaması bittiğinde içinde dramatik bir yapı bulunduran bir hikâyeye ulaşılması ilkesine dayandırılmıştır" (Samancı, 2004: 5). Takip eden dönemde, Thomas Edison *Kinetoskop*'u (Kinetoscope), Louis Lumiere ise *Sinematografı* (Cinematographe) bulmuştur. Böylece, sinema ortaya çıkmıştır.

Lumiere kardeşler, "*cinematographe*" (sinematograf) adını verdikleri ilk sinema makinesini tamamladıktan sonra 13 Şubat 1895'te Fransa için patentini aldılar. Bugünkü sinema makinelerinin ilk örneği sayılan sinematografıta, filmler Edison'un Kinetoscope'unda olduğu gibi makinenin merceğine dayalı bir izleme aygıtından değil de, duvara gerilmiş beyaz bir perdede izleniyordu (Göktepe, 2015: 30). "Lumiere kardeşler 35 mm film şeridi kullanan ve aynı zamanda gösterici olarak çalışan bir kamera icat etmişlerdir. Kamera, 35 mm kameralar uzun yıllar kullanılmış, çekimler ve gösterimler yapılmıştır. Dünya çapında ilgi çeken sinema İkinci Dünya Savaşı zamanlarına kadar büyük ilgi görmüştür. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra da televizyon çalışmaları hızlanmıştır" (Yüzer-Mutlu, 2013: 6).

Lumiere Kardeşler sinematograf üretimine 28 Aralık 1895 tarihinde Paris’te başladılar ve Boulevard des Capucines adlı 14 numaradaki Grand Cafe’nin zemin katında ilk ücretli gösterimlerini yaptılar. Bir sonraki yıl boyunca Lumiere’lerin Sinematograf’ı Avrupa’nın birçok şehrinde gösterildi” (Monaco, 2000: 225).

Resim 1.3: Lumiere Kardeşler’in Sinematografı



Kaynak: <http://www.theculturetrip.com>, 2019.

Canlandırma sineması aygıtlarının gelişiminde kimin neyi icat ettiği tartışmalı ve karışık bir konudur. Ama şu muhakkak ki yazımlanan bir görüntünün perdeye yansıtılmasında son noktayı koyanlar Fransız Lumiere Kardeşler olmuştur (Özuyar, 13: 2017)

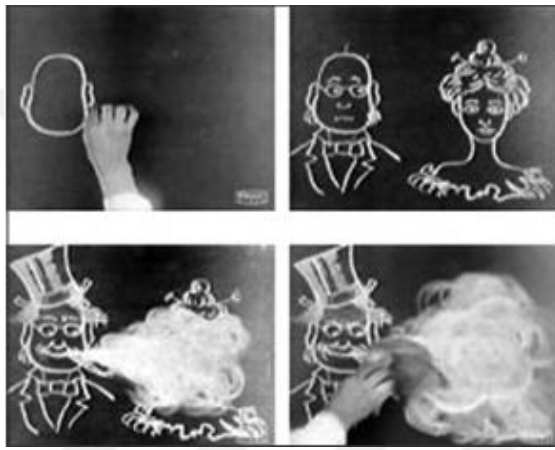
Flaş skeçlerin fotoğraf hilesi kullanılarak filme alınması yoluyla canlandırma filmi sayılamayacak bazı denemeler yapılmıştır. 1900 yılında Blackton’ın yaptığı Büyülü Çizim (*The Enchanted Drawing*) filmi, bu mantığa dayanır. Blackton, kimilerine göre Amerikan çizgi filmlerinin de öncüsü olarak düşünülmektedir (Arı, 2015: 2). Blackton gibi Cohl; McCay, Fleischer ve Disney de bu öncüler arasında bulunmaktadır. İlk günlerinde, flaş skeçlerin filme kaydedilmesi ile oluşan canlandırma örneklerinin tam olarak film niteliğine sahip olduklarını söylemek güçtür. Emle Cohl, Stuart Blackton dönemin ünlü çizerleridir (Demir, 2015: 18)

1899 yılında İngiliz film yapımcısı Arthur Melbourne Cooper tarafından yapılmış olan “Matches: An Appeal” (Kibritler: Bir Rica) adlı filmde kibrit çöplerinin hareket ettirilmesiyle kare kare fotoğraflanarak ilk çizgi film kaydına ulaşabilmiştir. 1900 yılında Thomas Alva Edison’un New York gazetesinde karikatürist olarak çalışan James

Stuart Blackton'dan kendi istediği çizimleri hareket ettirebilmesini istemesi üzerine "The Enchanted Drawing" (Tılsımlı Çizimler) adlı filmi gerçekleştirmiştir (Kozan, 2015: 45).

1906 yapımı "*Komik Yüzlerin Gülmüş Evreleri*" (Humorous Phases of Funny Faces) Amerikalı çizer Blackton'un bu alandaki önemli eserlerindendir. Filmdeki skeçler, kara tahta üzerine tebeşir yardımıyla çizilerek oluşturulmuştur. Filmlerde, grafik ve performans sanatlarının birlikte kullanımı dikkat çekici bir diğer özelliktir. Animasyon sinemasının ilk örneği, "*live action*" sinemayı da içermiştir (Samancı, 2004: 6).

Resim 1.4: Blackton'un *Humorous Phases of Funny Faces* Adlı Canlandırması



Kaynak: <https://publicdomainreview.org/collections/humorous-phases-of-funny-faces/>, 2019.

Live-action ile canlandırma arasındaki farklılık canlandırma ortamının yerçekimine meydan okuyan, fizik kurallarını ihlal eden, olanaksız olanaklı kılan, izleyiciyi şoke eden yapısından kaynaklanmaktadır. Blackton'un 1906 yılında oluşturduğu bu canlandırma filminde şaşırtma, görüntünün görüldüğünden daha farklı bir biçime dönüştürülmesiyle birlikte beklenmeyen sürprizler yaratılmaya çalışılmıştır. Ayrıca sigara dumanında kaybolma konusunun işlendiği filmde, fizik ve doğa kurallarına aykırı olarak mizahi bir yapı oluşturulmaya çalışılmıştır (Gökçeaslan, 2009: 106). Bu tarihten itibaren bu teknikle birkaç tane daha animasyon çekilmiştir. Ancak 1914 yılı animasyon tarihinde bir dönüm noktasıdır. Earl Hurd 1914 'te cell selüloz animasyonunu kullanmaya başlamıştır. Bu yöntemde kareler tek tek çizilerek çizgi testinden geçirilir. Daha sonra ara kareler çizilerek temize çekilir.

Kaynaklara göre animasyon sineması dört aşama geçirmiştir;

1. Başlangıçtaki büyücülük ve gözbağcılık dönemi,

2. 1920' lerde, çizgi filmin sinema endüstrisinin ticari eğlence araçlarından biri haline gelmesi,

3. 1930 ve 1940'larda, canlandırma filminin uzun gösterimli eğlenceli filmler haline bürünen tekniksel ilerleme dönemi,

4. Son olarak, gün geçtikçe canlandırma sineması endüstrisinin, hatta televizyon reklamları v.b her türlü televizyon alanında yaygınlaşmasının arttığı dönem olarak sınıflandırılabilir (Şenler, 2005:102).

Çizgi film sanatı, 19.yüzyılın sonlarına doğru fotoğraf, sinema ve mizahın gelişmesiyle, paralel bir yapım sürecinde ilerleme kaydetmiştir. Dolayısıyla çizgi film, sinemayla ilişkili bazı prensipler doğrultusunda sinemanın bir dalı olarak kabul edilmiş ve bu prensip ilişkisinin her iki sanatın da hareket ile olan bağlantısında temellendiği söylenebilir.

1917 yılında Quirino Cristiani'nin yönetmenliğini yaptığı '*El Apostol*' isimli çizgi filmi dünyada ki ilk uzun metrajlı olarak çekilen film olarak bilinse de filmin günümüze ulaşan herhangi bir kanıtı bulunmamaktadır. Günümüze ulaşabilen ilk uzun metrajlı çizgi film ise, Alman yönetmen Lotte Reiniger'in 1926 yılında yönetmenliğini yaptığı '*Adventures of Prince Achmed*' (Prens Ahmet'in Maceraları) filmi ise bu açıdan önemli bir yer tutmaktadır. Filmin içeriğinde, Doğu kültürüne bağlı geleneksel gölge oyunlarından esinlenerek tasarlanan siluet şeklinde çizimler bulunmaktadır. Dönemin gerçek anlamda endüstriye dönüştüğü en önemli kanıtını oluşturan çizgi film örneklerini ise Émile Cohl başta olmak üzere Winsor McCay, Fleischer Kardeşler, Walter Elias Disney ve UPA (United Productions of America) şirketinin çalışmaları olmuştur (Kozan, 2015: 46).

Resim 1.5: Adventures of Prince Achmed Filminden Bir Kare



Kaynak: <http://silentfilm.org/archive/the-adventures-of-prince-achmed>, 2019.

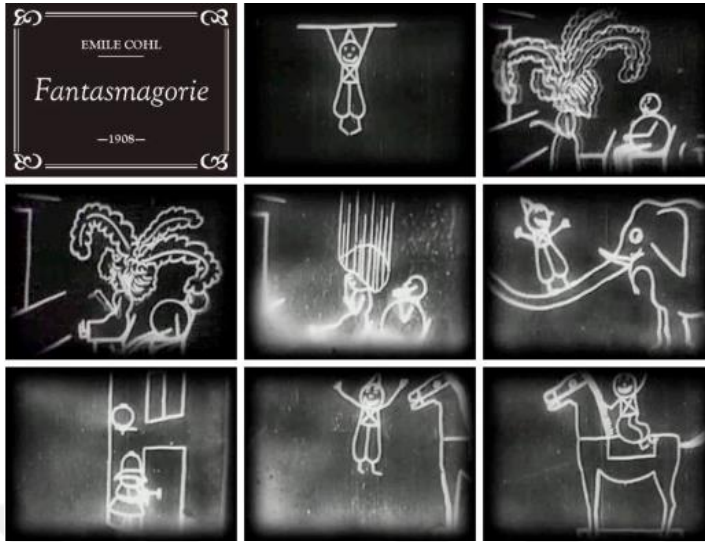
1.3.1. Emile Cohl

1.3.1.1. Fantasmagorie

İlk zamanlar karikatürcü olarak çalışan Emile Cohl, iki yıl süren yoğun bir ön çalışmanın ardından ilk çizgi filmini gerçekleştirdi. 17 Ağustos 1908’de Gymnase Tiyatrosunda ilk çizgi filmi *Fantasmagorie*’yi gösteren Cohl, iki bin çizimden oluşan ve iki dakika süren filmi, karton üzerine çizdiği resimleri teker teker filme alarak gerçekleştirmiştir (Teksoy, 2005: 39). Ayrıca Cohl’ün çizgi film tarihinin başlangıcı sayılan *Fantasmagorie* isimli canlandırmasında tasarladığı daire, üçgen gibi geometrik biçimlerden oluşan palyaço karakteri, ilk yılların canlandırma ve karakter tasarımı anlayışını yansıtan örneklerden biridir (Gökçearslan, 2010: 352).

Krasner’in bir anlatımına göre *Fantasmagorie*; Cohl’un elle çizilmiş olan bu klasik eseri, canlı bir eylemi ve animasyonu bütünleştirmiştir (Krasner, 2008: 10).

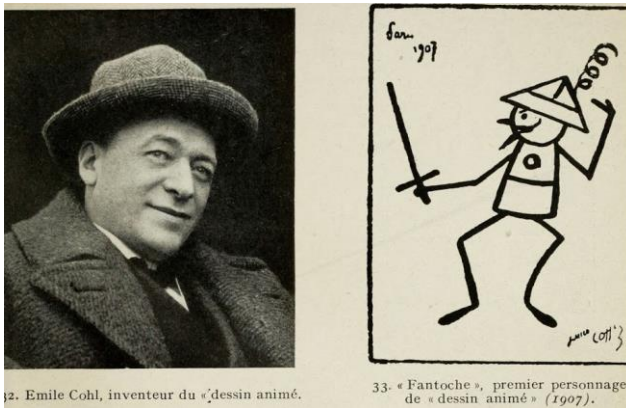
Resim 1.6: Fantasmagorie



Kaynak: <https://cartooncolors.blogspot.com/2015/08/ilk-cizgi-film-fantasmagorie-1908.html>, 2019.

Yüzey animasyonunun en belirgin ve en yaygın olanı çizgi filmin dışında kalan tekniklerle yapılan canlandırma filmi, yalnızca storyboard ve senaryo yardımıyla doğrudan kamera ile çekim yapılarak hazırlanmaktadır. Cohl'un Fantasmagorie çizgi filminde, beyaz kâğıt üzerine siyah renkle çizdiği çöpten adamları filme alarak bu tekniğin ilk uygulamasını gerçekleştirmiştir (Şenler, 2005: 102).

Resim 1.7: Fransız Emile Cohl ve Beyaz Kâğıt Üzerine Siyah Renkle Çizdiği Çöpten Adam Figür Çalışması



32. Emile Cohl, inventeur du « dessin animé ».

33. « Fantoche », premier personnage de « dessin animé » (1907).

Kaynak: <http://emile-cohl-alice-guy.blogspot.com/2008/04/fantasmagorie-emile-colh.html>, 2019.

Émile Cohl'un ürettiği Fantasmagorie filmi tamamı animasyon olan ilk film olarak bilinmektedir. Filmin her karesi, Cohl tarafından tebeşir ile kara tahtaya çizilerek hazırlanmıştır. Filmin, Cohl'un hayal dünyasının bir dışavurum örneği olduğu söylenebilir. Pikkov'un anlatımına göre; tamamı animasyon olan Fantasmagorie, diğer animasyonların çoğunun aksine aksiyondan uzak duran ve yapılandırılmışın aksine soyut bir filmidir. Filmin yapım aşamasında ise etkiyi artırmak için büyülü fenerler kullanılmıştır (Pikkov, 2010: 27-28).

Bendazzi, Fantasmagorie' yi 4 temel görüş çerçevesinde incelemiştir;

1. *Halk bu yeni tür olan Fantasmagorie filmini memnuiyetle karşılamış, diğer filmlerden farkını ayırt etmiş ve bu süreçten sonra üretken bir sürece girmiştir.*
2. *Stuart Blackton ve diğer usta çizerler bir karakter tasarlarken gerçek dünya ile ilişkisi konusunda her zaman dikkatli oldular. Ancak Fransız Cohl'un bu filminde, grafikte dolu sanatsal bir evren vardı.*
3. *Filmde ki görüntüler tutarsız olsa da sonucunda bir bütünlük vardı. En önemli boyutu ise nadir karşılaşılan bir sanat tarzı olmasıydı.*
4. *Son ve en önemlisi ise; filmin kare kare gelişen olaylarını, zamanında başarıyla canlandırmasıdır. Ayrıca, , net bir hikaye veya mantık içermeyen hareket eden ve değişim gösteren çizimlerle (bir balon gibi şişen karakter) doğa ile iç içe olan metamorfoz (başkalaşma) durumu anlatıldı.*

Sonuç olarak, yeni bir dilin ilk aşaması doğmuştur. 17 Ağustos 1908'den bu yana ise canlı aksiyon ve animasyon sanatı paralel fakat farklı hayatlar yaşayacaktır (Bendazzi, 2016: 31).

Canlandırma sinemasının erken dönemlerinde yaptıkları buluşlarla, canlandırma sinemasının görsel estetiğini etkileyen Fleischer Kardeşler; Max ve Dave Fleischer, Rotoskop ile sektöre girmektedirler. Fleischer'ın canlandırma tarihi içindeki durumu, teknik icatların bu tarihsel süreci ne şekilde yönlendirdiğini açıklamaktadır; O ana kadar Winsor McCay de, John R.Bray de canlandırma filmi yapmışlardı ancak Max, canlandırmada şans faktörünü azaltacak ve gerçek hayattaki hareketleri birebir canlandırmaya aktarabilecek bir makine fikrine merak salmış ve bu fikri için *rotoskop* adı ile patent almaktadır (Samancı, 2004: 25).

İlk dönemlerde yapılan canlandırmalara bakıldığında, karakterler yaşadığı ortamın formuna göre tasarlanmış, canlı ya da cansız olarak ayırt edilmeksizin, insan ve ya hayvan karakterler ayrı ayrı ele alınıp, birleştirildikten sonra daha farklı karakter

tasarımları ortaya çıkarılmıştır (Gökçearslan, 2010: 352). Bu algıyı değiştiren ve animasyon dünyasını başkalaşım sürecine sokan animatör ise Winsor McCay'dir.

1.3.2. Winsor McCay

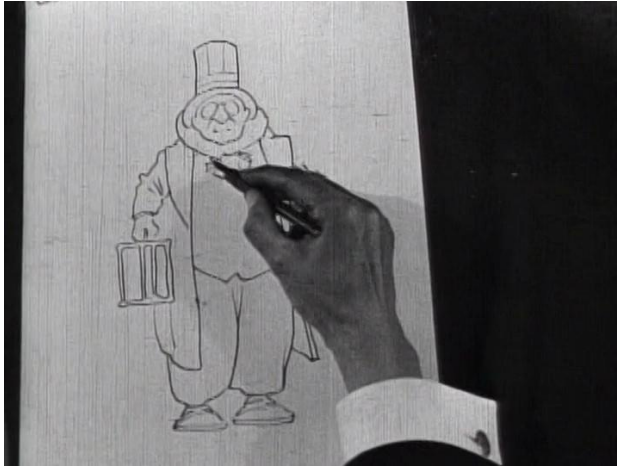
Grafik tasarımcı ve karikatürist McCay'in çalışmaları, animasyon sinemasının tarihinde önemli bir yapı taşı olarak kabul edilebilir.

W. McCay'in 1911 tarihinde ki "*Little Nemo in Slumberland*" (Küçük Nemo Rüylar Âleminde) adlı filmi, döneminde anonim bir kişinin hikâyesi temel alınarak çeşitli karakterlerin yer aldığı içeriğe sahiptir. Anlatı bütünlüğüne sahip canlandırma girişiyle dikkat çeken filmin çizgi filmlerin nasıl çizildiğine ve fotoğraflandığına dair kendine özgü biçimiyle izleyiciyi etkileyen bir anlatıma sahip olduğu görülmekte, 1912 tarihinde "*How a Mosquito Operates*" (Bir Sivrisineğin Öyküsü) adlı filmde, durağan arka planları oluşturan her çizim için yeniden çizilerek kompozisyon tasarlanmıştır. 1914'lü dönemlerde yönettiği "*Gertie the Dinosaur*" (Dinozor Gertie) filmi o yılların en başarılı animasyonudur. "Gertie the Dinosaur" filminin sinema salonunda gösterimi sırasında beyazperdeye yansıtılan dinozor karakterine McCay'in uzatılan elma sahnesi izleyicide çok büyük etki bırakmıştır. McCay izleyicilerin şaşkın bakışları karşısında gerçekleşen bu olayla live action film türünün animasyonun kendi çizgileriyle birliktelik kurulabileceğine yönelik öncü gelişmelerine rehber olmuştur. McCay daha sonra yaptığı birçok filmini hayata geçirerek animasyonun dil ve anlatımını derinleştirmiştir (Kozan, 2015: 47-48).

1.3.2.1. Little Nemo in Slumberland

McCay'in 'Küçük Nemo' (Little Nemo) filminde canlandırma flaş skeçler ile başlar canlandırma başlamadan önce ise Küçük Nemo 'beni hareket ederken izle' yazısı görülür. Nemo, insanları şaşırttığı kadar kafaları da karıştırmıştır. İzleyenler, bunun bir hile mi yoksa iddia edildiği gibi yoğun çalışmanın sonucu mu olduğundan emin değildir (Arı, 2015: 14). McCay'in animasyon sineması tarihinde önemli bir yere sahip olduğu görülmektedir.

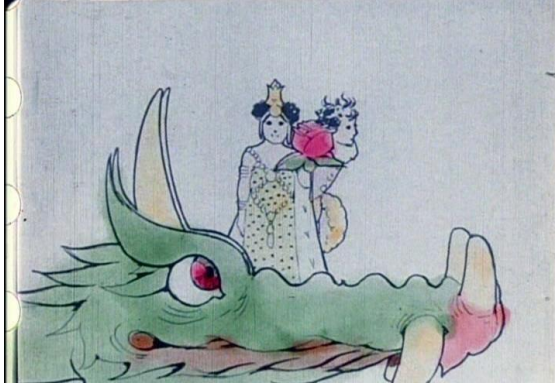
Resim 1.8: W. McCay'in 1911 Yılında Yaptığı Küçük Nemo (Little Nemo) Adlı Filmi



Kaynak: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Winsor_McCay_-_Little_Nemo_film_still_-_drawing.jpg, 2019.

Aşağıdaki görselde Küçük Nemo Rüyaalar Âleminde adlı kısa metraj animasyon filminin renklendirilen hali mevcuttur.

Resim 1.9: Küçük Nemo Rüyaalar Âleminde



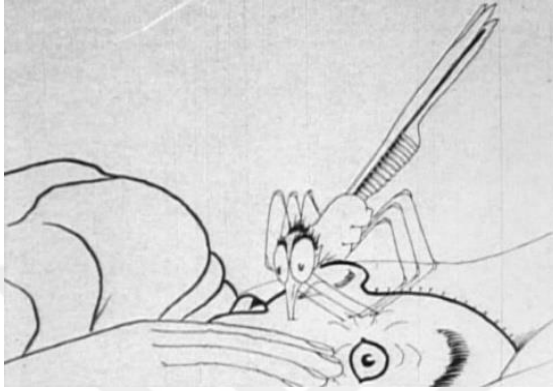
Kaynak: <http://moviessilently.com/2018/01/14/little-nemo-1911-a-silent-film-review/>, 2019.

1.3.2.2. How a Mosquito Operates

W. McCay'in dönemine kadar karakter tasarımları, doğada görebileceğimiz ve tanımlayabileceğimiz formlarla oluşturulmuştur fakat bu durum onun "How a Mosquito Operate" (1912) isimli canlandırması ile değişmiştir. Bir insan- hayvan birleşimi olarak ortaya çıkarılan karakter tasarımı animasyon tarihinde ilk defa ilk defa düşünülmüştür.

Sonraki yıllarda Winsor McCay'in bu yaklaşımı Disney Stüdyoları'nda doğan; Mickey, Donald, Pluto ve diğer pek çok tipteninin oluşturulmasına ve geliştirilmesine yardımcı olmuştur (Gökçearslan, 2010: 352). Bu canlandırmada kullanılan sivrisinek, insan hayvan birleşiminin ilk örneklerinden biri olarak değerlendirilebilir.

Resim 1.10: McCay How a Mosquito Operates (1912)



Kaynak:[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Winsor_McCay_\(1912\)_How_a_Mosquito_Operates_still.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Winsor_McCay_(1912)_How_a_Mosquito_Operates_still.jpg), 2019.

McCay, filmin hızlandırılması ile elde edilmiş çizimlerin tamamlanma sürecinde yaptığı kare hesaplarıyla canlandırma filmi yapabileceğini, 'bir ayda dört bin çizim' yapacağına dair arkadaşlarıyla iddiaya girmesi, onu bu serüvenin içine sokmuştur (Arı, 2015: 14).

1.3.2.3. Gertie the Dinosaur

McCay bir diğer önemli eseri olan "Gertie the Dinosaur" filmini 8 Şubat 1914'te Chicago'da bulunan Saray Tiyatrosu'nda izleyiciye sunmuştur. Filmin içeriğinde bir hayvan terbiyecisi ve onun dinozorunu konu almaktadır. Dinozor karakterine elmayı uzatarak yemesini sağlayan McCay izleyici de takdir ve büyük şaşkınlık uyandırmıştır (Bendazzi, 2016: 37). Ayrıca ilk renkli çizgi film denemesinde bulunan isimdir. Kendisini modern bir teknik adam olarak sunumu, filmlerinde bilim adamları ile beraber görülme eğilimi ile güçlenmiştir (Samancı, 2004: 9)

Dahası, McCay izleyicilerin şaşkın bakışları karşısında gerçekleşen bu olayla live action film türünün animasyonun kendi çizgileriyle birliktelik kurulabileceğine

yönelik öncü gelişmelerine rehber olmuş sonrasında yaptığı birçok filmini de hayata geçirerek çizgi filmin dil ve anlatımını derinleştirmiştir (Kozan, 2015: 48).

Resim 1.11: Gertie İçin Tanıtım Poster (1914)



Kaynak: Ronald B. Tobias, 17.

McCay eserleri ile çizgi film ve animasyonlarda nelerin mümkün olduğunu bir kez daha ortaya koymuştur. Tobias'ın anlatımına göre; McCay filmde Gertie'ye bir evcil köpeğin duygusal ve entelektüel özellikleriyle bahsetmiştir. O dönemin tanıtım posterinde şöyle yazıyordu: “Yiyor, içiyor, nefes alıyor, gülüyor ve ağlıyor!” (Tobias, 2011: 16)

1.3.3. Fleischer Kardeşler

Erken dönem canlandırma sineması içinde yaptıkları buluşlarla, canlandırma sinemasının görsel estetiğini etkileyen Fleischer Kardeşler; Max ve Dave Fleischer, *Rotoskop* ile sektöre girmektedirler (Kınay, 2014: 53). Rotoskop, dijital teknolojilerle birleşerek gelişen ve kendine yeni görsel efektleri ekleyen, aynı zamanda kullanılan programlar film için özel yazılır hale getirilen bir tekniktir. Kamerayla çekilen doğal bir görüntünün birbirini takip eden kareleri üzerinden boyamayla yeniden boyutlandırmaya dayanan bu teknikte, dijital görüntü işleme programlarında formların dış hatları belirlenmekte ve o alanlar içinde yeniden çizim ya da boyama işlemleriyle animasyon

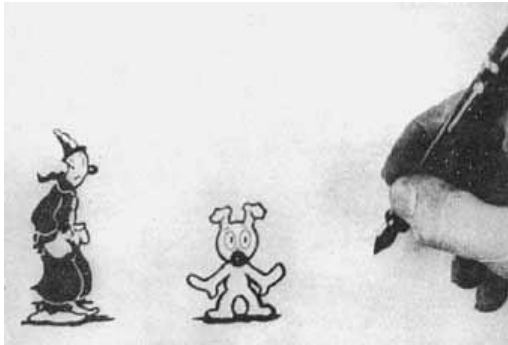
tamamlanmaktadır (Akören, 2018:1 38). Ayrıca bu tekniğin 1915 yılında Fleischer Kardeşler tarafından patenti alınmıştır (Pikkov, 2010: 183)

Fleischer Kardeşlerin canlandırma tarihi içindeki durumu, teknik buluşların bu tarihsel süreci ne şekilde yönlendirdiğini açıklamaktadır. Kaynaklara göre, Max Fleischer kardeşleri ile birlikte *Mutt&Jeff*, *Popeye* (Temel Reis), *Betty Boop* adlı çizgi filmleri çekerek ün kazanmışlardır.

1.3.3.1. Out Of Inkwell

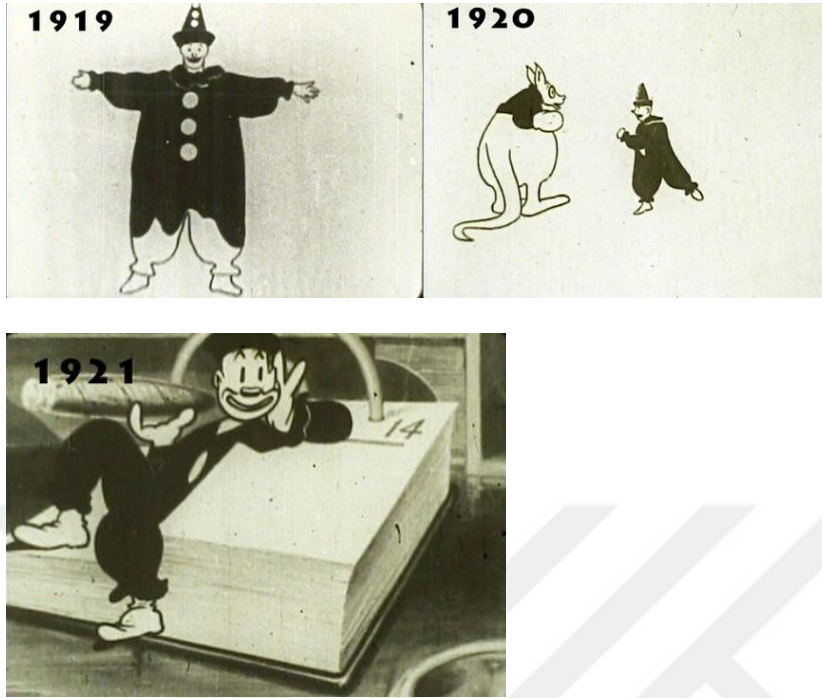
Hollywood'un ikinci büyük canlandırma stüdyosunu Avusturya kökenli Max (1889-1972) ve Dave (1894-1979) Fleischer Kardeşler kurdu. Ayrıca daha 1920'li yılların başlarında, palyaço Koko'nun bir mürekkep hokkasından çıkmasıyla başlayan kısa filmler yaptılar. *Out of The Inkwell* (Mürekkep Hokkasından Çıkış) adını taşıyan bu dizide, çizerlikten gelme yönetmen Max Fleischer incelikli bir mizah anlayışı ile Amerikan toplumunun değerlerini, özellikle de engellerden yılmayan çalışkan bireylerin mutlaka başarılı olacakları yolundaki yaygın inancı eleştiriyordu (Teksoy, 2005: 261). Aynı zamanda mizaç anlayışını da genişleten Fleischer'in tasarladığı palyaço Koko'nun adeta oryantal bir dansçı gibi kıvrak hareketleri izleyicide oldukça merak uyandırdı (Maltin, 2005: 28).

Resim 1.12: Out of Inkwell



Kaynak: https://www.wikiwand.com/en/Out_of_the_Inkwell, 2019.

Resim 1.13: Out of Inkwell 20. Yüzyılın Başlarından Görüntüler



Kaynak: <http://brayananimation.weebly.com/max-fleischer-series.html>, 2019.

1.3.3.2. Mutt and Jeff

Ünlü karikatürist Bud Fisher tarafından 1907 yılında yaratılan Mutt and Fisher (iki uyumsuz teneke) ilk zamanlarda uzun soluklu popüler bir Amerikan gazetesi çizgi roman şeridi olarak yayınlandı. *All Americans Publications*, *Dc Comics* ve *Harvey Comics* tarafından yayınlanan çizgi roman daha sonra film, çizgi film, pop kültürü ürünleri ve baskılar olarak da yayınlanmıştır. (https://en.wikipedia.org/wiki/Mutt_and_Jeff, 2019).

Resim 1.14: Mutt and Jeff



Kaynak: <http://www.alamy.com>, 2019.

Resim 1.15: Mutt and Jeff Çizgi Roman Paneli



Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Mutt_and_Jeff, 2019.

19.yy da New York'ta endüstriler de yoğunlaşmıştı. Bu endüstrilerden en iyi bilineni, Mutt ile Jeff serisinde ki çalışmaları ile tanınan Raoul Barre stüdyosuydu (Finch, 1995: 23).

1.3.3.3. Popeye (Temel Reis)

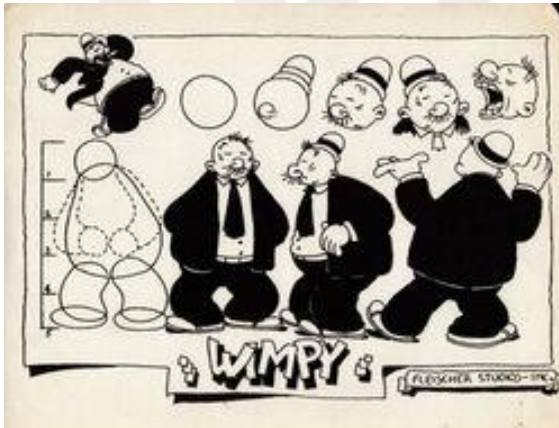
Dave Fleischer'in yönetmeliğinde tasarlanan Popeye, bir ıspanak fabrikası olan Crystal City'nin reklamı amacıyla yapılmıştır. Popeye yediği bir kutu ıspanak sayesinde güçlenir ve tüm sorunlarının üstesinden gelir. Çizgi filmin altında yatan ileti, insan öz iradesini kullandığı takdirde her şeyi başarabilir düşüncesidir. Ancak aynı çizgi filme yer alan Wimpy'nin sürekli işsiz olması ve çeşitli oyunlar çevirerek yaşamını sürdürmesi ise Amerikan toplumunun bir başka yönü olan sömürücü ve fırsatçı tarafını simgelemektedir (Hünerli, 2000: 24). Bu bağlamda Popeye'ın, toplumsal bir tutkuyu temsil eden kahramanı simgelediği söylenebilir.

Resim 1.16: Popeye (Temel Reis)



Kaynak: <https://popeyeanimators.blogspot.com/2014/04/fleischer-inventiveness-and-animation.html>, 2019.

Resim 1.17: Popeye Çizgi Filminden Wimpy Karakteri

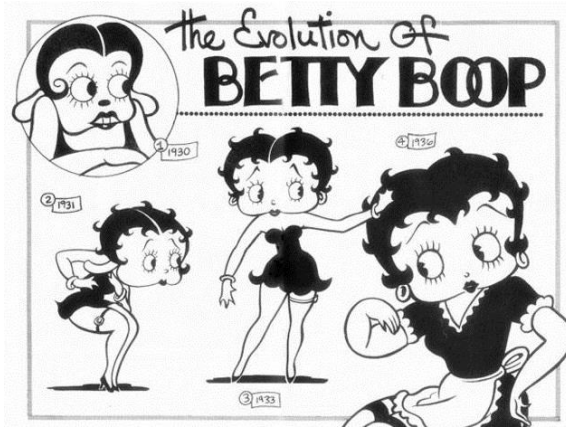


Kaynak: https://popeye.fandom.com/wiki/J._Wellington_Wimpy, 2019.

1.3.3.4. Betty Boop

Rotoskop tekniği, çizgi filmlerdeki eylemlerin gerçek hayatta olan eylemlere oldukça benzerlik göstermesini sağlayan bir teknik olmakla birlikte günümüzde hala popülerliğini devam ettirmektedir. Rotoskopi tekniği ile animasyon endüstrisine önemli katkılarda bulunan Fleischer çalışmalarında sesin önemini fark etmiştir. Günümüzde ününü devam ettiren “Betty Boop” (Dizzy Dishes) adındaki dişi çizgi film karakteri Fleischer’in 1930 yılında sesli olarak hazırladığı bir diğer karakter ve film serisidir. Fleischer, seksi görünümlü bir karakter olarak resmettiği Betty Boop karakteri ile Amerikan toplumundaki çeşitli noktalara gönderme yapmıştır (Hünerli,2005:24).

Resim 1.18: Betty Boop Karakteri



Kaynak: <http://bettyboopwikiatoppages.blogspot.com/2018/02/the-evolution-of-betty-boop.html>, 2019.

Bendazzi'nin anlatımına göre, Fleischer Stüdyosu Betty Boop karakteri ile stilistik (biçimsel) açıdan şaşırtıcı derecede gelişme göstermiş, planlamadan çok doğaçlama yolunda kendilerine güvenmişlerdir (Bendazzi, 2016: 115)

1.3.3.5. Koko The Clown

Koko The Clown (Palyaço Koko) animasyon öncüsü Max Fleischer tarafından yaratılan bir çizgi film karakteridir. İlk olarak sessiz döneminin önemli bir çizgi filmi olan Out of Inkwell'de dizi boyunca başkahraman olarak bilinmiş daha sonrasında ise Betty Boop çizgi filmine dâhil olmuştur (https://en.wikipedia.org/wiki/Koko_the_Clown, 2019).

Bendazzi'ye göre, Palyaço Koko Betty Boop karakterinin kişiliğini hafifletmek ve yardım etmek için o çizgi filme dâhil edilmiştir. Köpek Bimbo, Koko ve Betty Boop serüvenleri izleyiciyi kendisine çekmiştir (Bendazzi, 2016: 116).

Resim 1.19: Betty Boop, Koko ve Bimbo Karakterleri



Kaynak: <https://www.lostinthemovies.com/2016/10/the-favorites-snow-white-37.html>, 2019.

1.3.4. Otto Messmer

1.3.4.1. Felix The Cat

Çizgi filmlere gösterilen ilgi ve heyecan sonucunda Amerika’da 1900’lü yılların başlarında birçok Canlandırma şirketinin kurulmasıyla birlikte, Dinky Doodle’in maceraları gibi seri filmler yapılmıştır. 1920’de yapılan *Kedi Feliks (Felix the Cat)* karakteri Otto Messmer tarafından yaratıldı ve canlandırması yapıldı. O yıllarda çok popüler olan Felix ilk “star” canlandırma karakteriydi (Türker, 2011: 231).

Felix karakterinin tasarlandığı ilk yıllarda karakter biraz sert mizaçta ve soğuk biçimde çizilmişti ancak ilerleyen yıllarda karakterin hatları daha da yumuşatılıp esnetilerek sempatik ve sevimli bir forma büründürülmüştür. Ayrıca ünlü aktör Charlie Chaplin ile aynı dönemde yaratılan Felix ‘in karakteri ve hikayeleri Charlie Chaplin’den baz alınarak yapılmıştır. Filmlerinde Chaplin’ e benzer hareketler sergileyen ve onun gibi meraklı tavırlarla olaylara yaklaşan Felix karakterinin ünlü olmasının en önemli nedenlerinden biriside Felix’e gerçek karakteristik davranış özelliği katılmasıdır (Williams, 2001: 17). Kaynaklara göre, Kedi Felix bir sahnesinde ünlü aktör Charlie Chaplin ile beraber sergilenmiş ve ilerleyen yıllarda farklı kültürlerde benzer kopyaları çizilmeye devam etmiştir.

Resim 1.20: Felix ve Charlie Chaplin Sahnesinden Bir Kare



Kaynak: <http://www.animatedviews.com>, 2019.

Crafton'a göre, Felix'in ironik varlığı, o dönemlerde sergilenen opera binasının ve duvarları resimlerle donatılmış olan görkemli tiyatro mimarisinin harikası haline gelmiş, buradan yola çıkarak hareketli resim sanatının gerçek bir sinema sanatı olduğunu belirtmiştir (Crafton, 1982-93: 3).

Resim 1.21: Felix The Cat



Kaynak: <http://www.animatedviews.com>, 2019.

O dönemin fenomen karakteri olan Felix'in yerine geçen Mickey Mouse, 1930'lu yıllarda yalnızca Amerika'da değil tüm dünyada hızlı bir şekilde yayılmıştır. Bu yıldız karakterin tasarımcısı, ünlü yapımcı ve yönetmen Walter Elias Disney'dir.



İKİNCİ BÖLÜM

WALTER ELIAS DISNEY

2.1. WALTER ELIAS DISNEY HAYATI VE ÇALIŞMALARI

5 Aralık 1901 (Chicago) doğumlu Walter Elias Disney, karmaşık kökenli bir ailenin beş çocuğundan biriydi. 1906 yılında, Disney dört yaşındayken ailesi, amcası Robert'in yeni toprak aldığı bir çiftliğe taşındı. Marceline'de (Missouri) Disney, emekli bir mahalle doktorunun, ondan atının resmini çizmesini istemesiyle çizim yapma konusundaki ilgisini geliştirmiş, Muhafif gazetesine abone olmuş ve Ryan Walker'ın ön sayfa karikatürlerini kopyalayarak çizim yapmıştır. Aynı zamanda büyük bir istekle babasının okuduğu gazetede ki çizgi romanları kopyalamaya başlamış, ne yaptığının son derece farkında bir genç olarak yeteneklerini geliştirmeye çalışmıştır. Disney bu işi öylesine ciddiye almıştı ki, 7 yaşındayken hayat mücadelesi veren ailesine destek olmak üzere yaptığı çizimleri satmaya karar vermişti (wikipedia.org, 2019).

Walt, 10 yaşındayken ailesi ile birlikte amcası Robert'in onun için tren garında aperiatif yiyecekler ve gazete satmakla görevli olacağı bir iş bulduğu için Kansas şehrine taşındı. Trenlere hayran olan Walt'ın tüm yazı trenler arasında geçirmesi onun hayal dünyasını tamamiyle doldurmasına sebep olmuştu. Disney, her sabah 4.30 gibi uyanıp erkek kardeşi Roy ile gazete satmaya gidiyordu. Okul öncesi ve okul sonrası olmak üzere iki tur gazete satılıyordu. Bu iş son derece yorucuydu ve sık sık sınıfta uyuyakalıyordu. Buna rağmen gazete satışına tam 6 yıl boyunca devam etmişti, çünkü ailesine destek olması gerekiyordu (Gabler, 2006: 7-9).

Walter Elias Disney sonraları hasta olan babasına bakmakla yükümlü olduğu için çeşitli işlerde çalışmış, 14 yaşına geldiğinde katıldığı sanat kursundan sonra karikatüristlik yapmaya başlamıştı. O dönemlerde karikatürleri pek rağbet görmeyen Walt Disney, etkinlik ve çeşitli faaliyetlerin çizimlerini yapması için kiliseye işe alındı. Düşük bütçeli olan bu işin karşılığında Disney'e ufak bir oda da konaklama imkânı sunulmuş, günümüzde bir dünya devi haline gelen şirketi için kendisine ilham veren küçük fare ile bu oda da tanışmıştır (The Brand Age, 2010: 99).

Resim 2.1: Walter Elias Disney



Kaynak: Finch,1995: 24.

Çok kısıtlı olan cep harçlığını artırmak için gazete dağıtan Disney, 1916'dan sonra Kansas City Sanat Enstitüsü kurslarına devam etti. Birinci Dünya Savaşı sırasında bir yandan da Chicago Sanat Enstitüsü (McKinley)'e giderken 16 yaşında eğitimini yarıda bıraktı (Hünerli, 2000: 24). Almanlarla savaşmak üzere orduya katılmaya karar veren Walter, resmi yaş sınırı 17 olduğu için kabul edilmedi. Orduya katılmak konusunda ısrarcı davranıp doğum tarihini 1901 olarak değiştirip şansını yeniden deneyen Walt bu sefer Kızıl Haç'a başvurdu ve kabul edildi. Daha sonra gemi ile Fransa'ya gönderilmesiyle burada bir yıl boyunca ambulans şoförlüğü yaparak, Fransa'da sürdürdüğü bu ambulansı karikatürlerle doldurdu. 1918'de ki grip salgınından dolayı ise Avrupa'ya gidiş tarihi gecikti. 1919 senesine kadar Fransa'da Kızıl Haç'ta çalıştıktan sonra Amerika'ya geri döndü. Disney, memleketine dönünce reklam çizeri olarak iş buldu (<http://www.animasyongastesi.com>, 2019).

Barrier'in anlatımına göre, Disney reklam kataloglarına resimler çizmiş ve reklam sanatının tüm püf noktalarını öğrenmişti. İyi bir deneyim olmasına rağmen bu yeni işi en fazla 1 ay sürmüştü (Barrier, 2007: 22-24).

Resim 2.2: W. Disney 1919'da Fransa'ya Sürdüğü Karikatür Bezemeli Ambulans İle



Kaynak: Finch, 1995: 19.

Disney, McKinley lisesinde okurken okulun gazetesine birçok çizim yapmış, Fransa'da çalışırken ise eski okul arkadaşlarına çizimler yapıp, mektupla yollamıştır (Finch, 1995: 20).

Resim 2.3: Disney'in Eski Okul Arkadaşlarına Yolladığı Çizimler

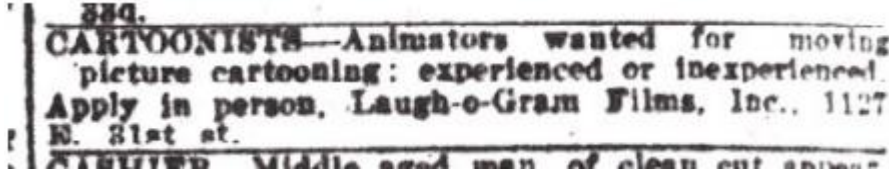


Kaynak: Finch, 1995: 21-22.

Daha sonra erkek kardeşi Roy Pesmen-Rubin sanat atölyesinde ona bir iş ayarladı. Burada çizgi film sanatçısı Ubbe 'Ub' Iwerks ile tanışma fırsatı buldu. Arkadaşı Ub Iwerks ile birlikte Kansas City'de bir reklâm ajansı için kısa çizgi filmler yapan Walt Disney, ilk canlandırma filmini de girdiği bu reklam ajansında gerçekleştirmiş bulunmaktadır (Hünerli, 2000: 24).

Disney ve Iwerks birlikte çalıştıkları andan itibaren mütevazı bir başarı elde etmişlerdir. Sürekli büyük bir tutku ile çalışan Disney, bir gazete ilanında *Kansas City Slade Company* isimli animasyon üretimi yapan şirketin haberini görmüş, daha sonra ismi *Kansas City Film Ad.* olarak değiştirilen şirkete başvurmuş kısa süre sonra çalışmaya başlamışlardır (Finch, 1995: 20)

Resim 2.4: Mart 1922 Kansas City Film Ad Gazete ilanı



Kaynak: <https://static1.squarespace.com>, 2019.

Resim 2.5: Kansas City Film Ad. Şirketi



Kaynak: Finch, 1995: 20.

2.1.1. Laugh 0 Grams Dönemi

Disney, Kansas City Film Ad. Şirketinde çalıştığı dönemde cell animasyon yapmış, kameraya yoğunlaşarak kısa filmler de çekmiştir. Daha sonra kendi animasyon stüdyosunu kurmak için çalışmalara başlayarak, reklam firmasından Fred Harman'ı işe almıştır. Disney ve Harman, *Laugh-0-Grams* adlı çizgi filmlerini taramak için yerel bir Kansas City tiyatrosu ile bir anlaşma yapmıştır. Karikatürler oldukça popülerdi ve Disney aynı isme sahip olduğu kendi stüdyosunu edinmeyi başardı. Laugh-0-Gram için, Iwerks, Fred Harman ve onun erkek kardeşi Hugh, Rudolf Ising, Carmen Maxwell da dâhil olmak üzere birçok personel edildi. Tüm bu çalışanlar canlı aksiyon ve animasyonu birleştiren yedi dakikalık peri masalları yaptılar (Finch, 1995: 25-26).

Resim 2.6: Laugh-O-Grams



Kaynak: <http://www.bundlehaber.com/detay/f8a670c7-96db-49ee-a669-d8dc36584ae0>, 2019.

Walt Disney'in *Laugh-O-Grams* dönemi çizgi filmleri modernize edilmiş masalların hikâyelerinden oluşmaktadır (Green, 2014: 18).

Resim 2.7: Walt Disney'in Yapmış Olduğu Reklam Logosu



Kaynak: <https://static1.squarespace.com>, 2019.

Kurulan bu stüdyoda altı ay içerisinde, *The Four Musicians of Bremen* (Bremen Mızıkacıları), *Jack and the Beanstalk* (Jack ve Fasulye Sırığı), *Jack the Giant Killer* (Dev Katil Jack), *Goldie Locks and the Three Bears* (Goldie Kilitleri ve Üç Ayı), *Puss in Boots* (Çizmeli Kedi) ve *Cinderella* (Külkedisi) isimli çalışmalarla büyük bir ilerleme kaydedilmiştir. Ancak 1922'nin sonlarına doğru stüdyo masraflar ile mücadele etmeye başlamış, bu nedenle Disney *Tommy Tucker's Tooth* (Tommy Tucker'in Dişi) projesi, bunun yanı sıra farklı projeler ve fotoğraf çekimleri gibi ek işler almaya başlamıştır. Tüm

bu mücadelenin eşiğinde Disney yeni bir proje yaratma çabasına girmiş ve *Alice in the Wonderland* (Alice Harikalar Diyarında) adlı çalışmasını gerçekleştirmiştir (Green, 2014: 18-19).

Merritt ve Kaufman’a göre, live action tekniği kullanılarak yapılan bu çizgi filmlerin kusursuz gidişatını ve geleceklerinin şeklini tahmin edememek imkânsızdır. Çünkü filmlerde ki canlandırma, komik ve korkunç mimikler, keskin dişler ve parıltıyan gözler dikkat çekmektedir. Bunun yanı sıra müzik ve ritim ahengini de içinde barındıran filmler adeta konserler ve dans rutinleriyle görsel yenilikleri içinde bulundurmaktadır (Merritt Kaufman, 2011: 1).

Laugh O Grams stüdyosunda çekilen *Alice in Wonderland* filminin kamera sistemi eşliğinde canlandırma ve yönlendirme ağırlıklı çekildiği ve hareketlerin canlılığından bahsetmek mümkün olabilir. Max Fleischer’in *Out of the Inkwell* serisinden esinlenen Disney, *Alice in the Wonderland* masal serisi çalışmasına live-action özelliği katmayı başardı (Lenburg, 2011: 30). Ana karakterinde küçük genç bir kız bulunan çizgi filmin komedi serileri de yapılmış ancak finansal kaynaklardan dolayı iflas etmiştir (Mannheim, 2002: 96).

Disney ve ekibi stüdyoyu iflastan kurtarmak için *Alice in the Wonderland*’ı 12 buçuk dakikalık yapıp, başarılı işçilik sağlamış olsalar da film geç tamamlandığı için şirketin iflasını engelleyememiştir.

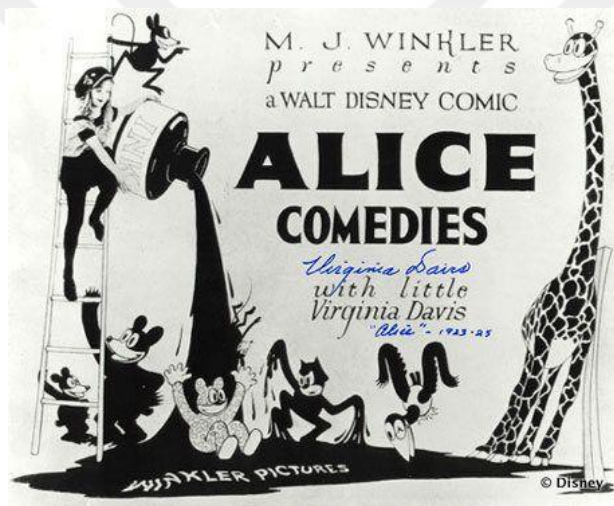
2.2. WALT DISNEY ŞİRKETİ İLE ÇİZGİ FİLMİN PARLAK DÖNEMİNE GİRİŞ

Zorlu mücadeleler veren Walt Disney, 1923 yılında pes etmeyip hayallerini gerçekleştirmek için California’ya gitmiştir. *Alice in the Wonderland* adlı filmi dizi haline getirip satmayı düşünen Disney, bu kısa filmi pilot film olarak gerçekleştirme düşüncesiyle 16 Ekim 1923’te New York’lu bir film distribütörünün, *Alice* komedi dizisini yayınlamak istemesiyle şirketin kurulumunun ilk adımını atmıştır. Walter Elias Disney’in kardeşi Roy’la kurduğu “Disney Brothers Cartoon” isimli şirket, kardeşi ve kendisinin eşit fikriyle *Walt Disney Studios* olarak değiştirilerek resmi başlangıcı yapılmıştır (The Brand Age, 2010: 99).

Erken dönem animasyon sineması belirsiz ve kararsız bir yapı sergilemiş, bu dönem Walt Disney’in tarzını kararlı kılmasıyla ve çizgi film piyasasının büyük bir

bölümünü uzun dönemler elde tutmasıyla son bulmuştur. Walt Disney 1923-1928 yılları arasında, live-action çizgi film projelerinden biri olan “Alice” komedi serilerinin sonrasında, Fleischer Stüdyosu ile yarışabilecek iyi bir seviyeye ulaşmıştır. Live action çizgi film kombinasyonundan oluşan “Alice” komedi serisinin ardından çizgi film sinemasına reel bir çerçeveden bakan Disney’in çıkış noktasındaki tutumunun, sonraki yaklaşımı ile tutarsız gibi görünmesi dönemin finansal sorunları ile ilgilidir. Cohl ya da Fleischer’ın içinde bulundukları ekonomik sorunları gidermek için live-action özelliğini kullanmaları gibi, Disney’de bunu bir çözüm noktası olarak görmüştür (Samancı, 2004: 36).

Resim 2.8: Alice Komedi Serisinden Bir Afiş Örneği

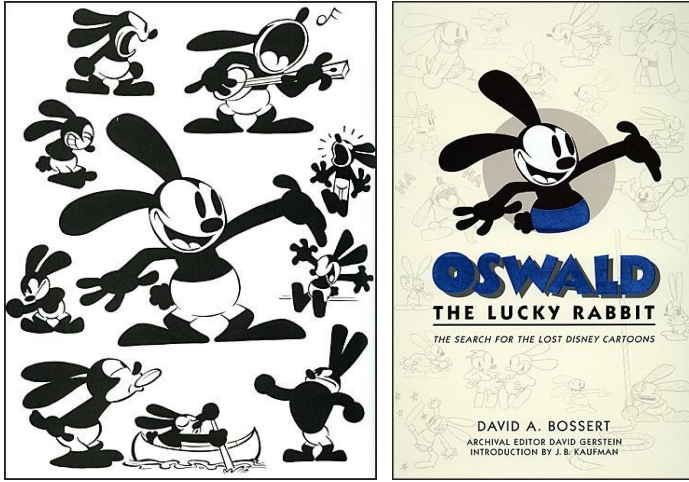


Kaynak: <http://www.mickeynews.com>, 2019.

Çizgi film için tasarlanmış karakterleri ve live-action olarak çekilmiş karakterlerle bir arada kullanma düşüncesi ilk önce finansal kaygılar için ayarlanmış ama çekimleri tasarlama konusu, Ub Iwerks’ın yetenekli ekibinin gerçekleştirdiği çizgi film sekanslarının hazırlanmasından daha çok zaman ihtiyacı hissettirmeye başladı (Crafton, 1993: 284).

1927 yılında ki ekonomik ve finansal krizlerin artması Disney ekibini çalışmaktan alı koymamıştır. O dönemde ki iş krizleri Disney’in sıkıntılarının yanında hiç sayılırdı ancak çok başarılı bir çalışmaya daha imza atmasıyla son buldu. Mickey Mouse’nin özelliklerini taşıyan *Oswald the Lucky Rabbit*’ı (Şanslı Tavşan Oswald) ürettirler (Finch, 1988: 23-24).

Resim 2.9: Oswald the Lucky Rabbit

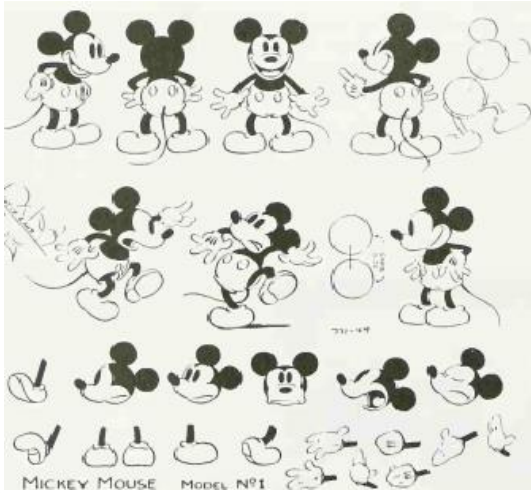


Kaynak: <http://www.budsartbooks.com>, 2019.

Walt Disney'in zamanla canlandırma filmlerine stüdyo tekniklerini uygulaması ve canlandırma film ile görüntülenen gerçeklik arasında ki temel farklılığı yıkma denemelerinin üstünde durması önemli bir yer tutmaktadır. Walt Disney'in yaptığı çalışmalar canlandırmanın öneminin yanı sıra Hollywood hakkında da önemli bilgiler sunmaktadır. Disney'i göz ardı ederek çizgi film sineması hakkında konuşmak, tıpkı bir güldürü sinemasında ünlü aktör Charlie Chaplin'in adının anılmamasına benzemektedir. Walt Disney ilk büyük eseri ilk ismi *Mortimer* olan Mickey Mouse'u yarattığı dönemde, dünyada ki fenomenliği Charlie Chaplin ile eş değerde olan bir süper yıldız yaratmıştı (Arnes, 2011: 140).

Çizgi filmin esas gelişimi 1928-1938 yılları arasındadır. Bu dönem içerisinde bir reklam şirketinde çizer olarak çalışan Walt Elias Disney ile Ub Iwerks, 'Lough- OGrams' adında bir çizgi film şirketi kurarlar. İlk olarak 'Cinderella, Bremen Mızıkacıları, Kırmızı Şapkalı Kız' gibi masal filmleri yapmaya başlarlar. Daha sonra Ub Iwerks 'Oswald the Rabbit' (Tavşan Oswald) dan yola çıkarak Mickey Mouse tipini yaratır. Çizim Ub Iwerks'in fakat Mickey'e kişiliğini veren Walt Disney'dir (Köşker, 2005: 34).

Resim 2.10: Mickey Mouse Eskizleri



Kaynak: Finch, 1988: 31.

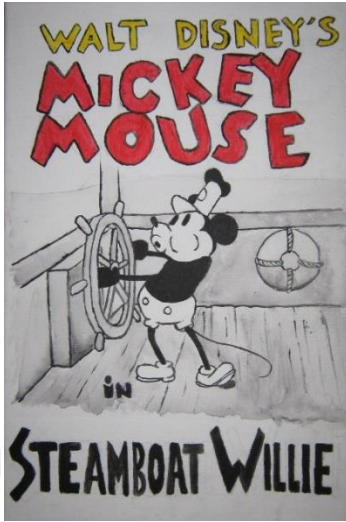
Resim 2.11: Walter Elias Disney ve Mickey Mouse



Kaynak: <http://www.theenchantedmanor.com>, 2019.

1928'e gelindiğinde Walt Disney'in Mickey Mouse (Miki Fare) karakteri yenilikçi ve çok ilgi uyandıran bir karakter olarak canlandırma dünyasında yerini almıştır. 1928 yılında gösterilen "*Steamboat Willie*" isimli üçüncü Mickey Mouse filmi uyandırdığı yoğun ilgi ile Columbia Pictures aracılığıyla Amerika Birleşik Devletleri'nde dağıtımına geçmiştir. Walt Disney, film için, Pat Powers'ın Le Deforest'ın "Phonofilm" yöntemine bağlı kalarak geliştirdiği "Cinephone" sistemini Deforest' a ücret karşılığı yapmadan kullanmıştır (Wikipedia,org 2019).

Resim 2.12: Walt Disney'in Buster Keaton'un "Steamboat Bill Jr." İsimli Filmini Hicvettiği "Steamboat Willie" İsimli Mickey Mouse Filmi



Kaynak: <http://www.mickeymousecartoon.com>, 2019.

1928 tarihinde gösterime giren *Steamboat Willie* (*Kaptan Miki*) filmi, Mickey Mouse'un bulunduğu ilk filmidir. *Steamboat Willie* filmi insanlara sadece fantastik bir dünyaya sürüklemeyip, ilk sesli çizgi film olarak da tarihe adını yazdırmıştır. Ses ve görüntünün sekansı konusunda yaşanan sıkıntıların giderilmesine yönelik olarak Disney çalışmalarını idame ettirmiştir (Kalyoncu-Aslanyürek, 2016: 205).

Steamboat Willie çizgi filmini diğerlerinden ayıran önemli bir farkı ise senkronize ses ile tasarlanan ilk çizgi filmler olmasıdır. Walt Disney'in 1928'den 1946 yılına kadar kendi sesi ile Mickey Mouse'u seslendirmesi de Mickey Mouse'un diğer filmlerinden ayrılan özelliğidir (Göktepe, 2015:53).

Disney, şüphesiz canlandırma ve müzik senkronizasyonuna çok önem vermiştir. Kaynaklara göre, Disney canlandırmalarında müziğin kalitesini artırmak için profesyonel besteci ve aranjör olan Silly Symphony serisinin önerisi üzerine geliştirilen ve müziğin kullanımıyla hikayeler sunan Carl Stalling'i tutmuş, dizinin ilk ismi olan *Skeleton Dance* (1929) tamamen Iwerks tarafından çizilmiş ve canlandırılmıştır. Aynı zamanda, bu dönemde işe alınan bazı çalışanlar üstün başarılarıyla, hem Mickey Mouse hem de Silly Symphonies serisini başarılı kılmıştır.

Resim 2.13: Skeleton Dance (İskeletlerin Dansı)

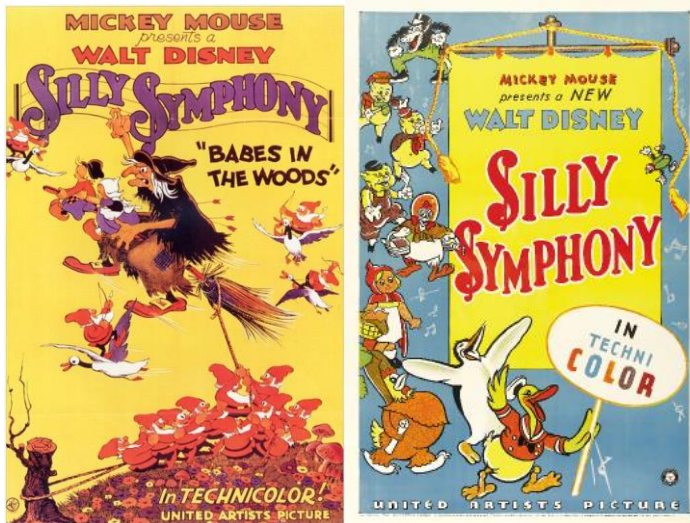


Kaynak: <http://www.disneyfilmproject.com>, 2019.

Müzik ve animasyonun bir arada kullanılması ve özellikle eğlence amacı gütmesi açısından bu seri, başlangıcından itibaren şüphesiz önemli bir yer tutmaktadır.

Finch'e göre, yeni bir tür olan *Silly Symphonies* çalışmasında müziğe vurgu yapılarak hatta müzik ve animasyonun birleştirilmesiyle, Disney tamamen yeni bir deneyim yarattı (Finch,1988: 32).

Resim 2.14: Silly Symphonies Afişleri



Kaynak: <http://www.retrotvmemories.com> / disney.fandom.com, 2019.

Ayrıca Disney yaptığı tüm erken dönem animasyonlarından farklı olarak gerçekçi stilinin tam olarak oturması için aşılması gereken iki teknik sorunu da böylelikle çözmüş oldu. Siyah beyaz ve sessiz tarzda yapılan filmler bir engel teşkil etmekteydi. Bu durumda, ilk sesli animasyon filminin Steamboat Willie/ İstimbot Willie ve ilk renkli animasyon filmi Silly Sympphonies Flowers and Trees/ Saçma Senfoniler-Çiçekler ve Ağaçlar ile son bulmuştur (Samancı, 2004: 39).

Meritt ve Kauffman'a göre ise; Mickey Mouse'den ziyade Silly Symphonies serisi sanat ve eğlenceyi müzik ile birleştirerek, Disney'in çalışmalarındaki başarıyı bir adım daha öne taşımıştır (Neupert, 2009: 82).

Şüphesiz ki çizgi filmin, 1928 ve 1938 yılları arasında bir sinema ve eğlence aracı olarak kullanılması ve olağanüstü bir gelişme göstermesi yadsınamaz bir gerçektir (Şenler, 2005: 105). Dahası, Walt Disney yapımı filmlerin 10 yıl gibi bir süre içerisinde animasyonun sinemaya taşınması ve sesli filmlerin üreilmeye başlanmasıyla ortaya çıktığı söylenebilir. Öte yandan müzikle harmanlanan animasyonlar hem eğlence hem de öğreti niteliğinde kurgulanan tüm filmler ve dizi serileri oldukça başarılı bir ekip çalışmasıyla yapılmıştır. Walt Disney ve ekibi takım halinde birbirlerine destek olarak iyi işler çıkarmış, gerçek başarıları imza atmıştır. İlk yıllarda Walt stüdyoyu çekip çeviren kişi olmasına rağmen, Roy Disney'de diğerleri gibi, şirketin başarısına ciddi katkıda bulunmuştur. Başka bir deyişle Walt, Disney Sanatı'nı yaratırken sanatçı ve yöneticilerden oluşan iş arkadaşlarına sırtını yaslıyordu (Wasko, 2001: 450). Buna ek olarak bir sanat yaratma konusunda Walt Disney şirketine önemli ve büyük katkıları olan "The Nine Old Men" ismiyle bilinen, ayrıca çekirdek animatör olarak adlandırılan bu topluluk da şirket açısından önemli konuma sahiptir.

2.3. DISNEY'İN ÇEKİRDEK TAKIMI -THE NINE OLD MEN (9 YAŞLI ADAM)

Disney'in *Dokuz Yaşlı Adam* adını verdiği çekirdek animatörleri takımı, Disney'in en ünlü eserlerini yaratmış ve benzersiz çizimleri ve yaratıcı görüşleriyle zihinlere eşsiz bir erişim sağlamayı başarmıştır.

Resim 2.15: The Nine Old Men- Dokuz Yaşlı Adam



Kaynak: Deja, 2016.

Yeni prosedürler ve yaklaşımlar ortaya çıkaran Dokuz Yaşlı Adam, karakterler arasındaki duygusal ilişkileri geliştirmek için tek bir sahnede tüm karakterleri canlandırmaya başladılar. Dahası, gittikçe çeşitli duygularla çok daha fazla mizahın dışına çıkılmaya teşvik edilen çekirdek animatörler Disney stiline evrimini beslemiş oldu (Watts, 1997: 267).

Öte yandan çalışmalarına bir zafer daha ekleyerek animasyonun 12 temel prensibini oluşturmuşlardır. Bu ana ilkeleri yaratan The Nine Old Men, temel de animasyon daha başlangıç aşamasındayken bu prensiplerin oluşturulmasıyla, animasyonu dev bir hale getirdi (Ladonisi, 2017: 8).

Animasyonun 12 Temel Prensibi;

1. *Squash and stretch (Ezmek, sıkıştırmak)*
2. *Anticipation (Önceden yapma, umma, sezme)*
3. *Staging Sahneleme*
4. *Straight ahead action and pose to pose (Dümdüz, doğru- pozdan poza)*
5. *Follow through and overlapping action (peşi sıra takip-Üst üste binen hareket)*
6. *Slow in and slow out (ivmelenme- yavaşlama)*
7. *Arc (yay)*
8. *Secondary (Action ikincil hareket)*

9. *Timing (zamanlama)*

10. *Exageration (abartı)*

11. *Solid Drawing (kaliteli çizimler)*

12. *Appeal (Çekicilik)* (Ollie,-Johnston, 1981: 37).

2.3.1. Les Clark

Clark, 1927 yılında stüdyoda önce kamera operatörü olarak çalışmaya başladı ve karakterler üzerine mürekkep ve boyama işlemi yaptı. Ub Iwerks'in rehberliğinde çalışmaya başlayan Clark, Mickey Mouse karakterinin gelişmesi sırasında, yaklaşmakta olan Steamboat Willie için bir sahnede çalışırken aralarında animatörlük pozisyonuna terfi etti. Silly Symphony'deki ikonik sahne olan The Skeleton Dance ile görevlendirildi. Ub Iwerks Disney'den ayrıldıktan sonra, Clark'a Mickey Mouse'ta baş animatör olarak pozisyon verildi. Stüdyoda çalışırken sanat derslerine devam ederek sanatını geliştirmeye devam etti. Gelişirken, yaklaşmakta olan Snow White ve The Seven Dwarfs filmlerinde ki yedi cücenin her birinin Pamuk Prenses ile dans ettiği sahneleri canlandırma görevi verildi. İkonik Disney karakterleri Pinokyo, Külkedisi, Alice ve Tinkerbell'i canlandırmaya devam etti (Deja, 2016: 14-25). Ayrıca kaynaklara göre, 1940'ların başında Donald Duck, Goofy ve Horace Horsecollar gibi bazı karakterlere tasarım değişiklikleri de yapan Clark yıllar boyunca Fantasia ve Lady and the Tramp gibi şirketin önemli birçok filmine kadar çok sayıda canlandırma yapmıştır.

Resim 2.16: Les Clark'ın Mickey Mouse ve The Seven Dwarfs Karakter Eskizleri



Kaynak: Deja, 2016: 14-20.

Resim 2.17: Disney'in Goofy Karakteri



Kaynak: <http://vero-cartoon.blogspot.com/2010/12/goofy-cartoon-pictures.html>, 2019.

2.3.2. Wolfgang Reitherman

Asıl mesleği pilot olan Wolfgang Reitherman (Wollie), 1934 yılında bir sanat öğretmeninin tavsiyesi üzerine Disney stüdyosuna başvurmuş ve çalışmaya başlamıştır. İlk yıllarında Funny Little, Bunnies, Two Gun Mickey ve The Band Concert gibi kısa filmlere basit sahneler çizdi. Birkaç seçkin kişilik sahnesini canlandırıldığında dikkatleri üzerine çeken Woolie, Hawaiian Holiday filmi için Goofy karakterini de canlandırdı. Filmde hem Goofy karakterinin sörf yapmaya çalıştığı sahneleri çizmiş ve tasarlamış hem de bu canlandırmada ki hareketlerin akışı, zamanlanma ve prensipler açısından uyumlu olmasıyla başarılı bir sonuç elde etmiştir. Aynı dönemde Donalds Cousin Gus filmini canlandıran Wollie alışılmadık abartı bir perspektif ve karakterlerin farklı pozlarıyla son derece inandırıcı bir bütünlük yakalamıştır (Deja, 2016: 30-33).

Resim 2.18: Hawaii Holiday Goffy Sörf Sahnesi



Kaynak: Deja, 2016: 33.

Stüdyo da genellikle sevimli karakter tasarımlarının animatörlüğü Ollie Johnston, Frank Thomas ya da Fred Moore gibi isimlere veriliyordu ancak Dumbo filminde şirin Timothy Mouse'un tanıtım sahneleri Wollie'ye atandı (Deja, 2016: 30-33). Kendisini yaptığı tüm çalışmalarda en iyi şekilde ispatlayan Wollie, stüdyoya hem animatörlük hem de yöneticilik yapmıştır.

Resim 2.19: Timothy Mouse



Kaynak: <http://www.disneyclips.com>, 2019.

2.3.3. Eric Larson

Wolfgang Reitherman'ın başlangıç günü olan 1 Haziran 1933'te Disney stüdyosunda işe başlayan Larson, gazetecilik için Utah Üniversitesi'ne girdi ve kampüs dergisinde yer aldığı anda, eskizle de ilgilendiğini keşfetti. Mezun olduktan yaklaşık bir yıl sonra, bir arkadaşının tavsiyesi üzerine bazı eskizlerini Disney'e göndermeye karar verdi ve elbette işe alındı. Kaplumbağa ve Tavşan ve İki Silahlı Mickey'nin kısa metrajlarında yardımcı animatör olarak başladı. Ayrıca 1940'a kadar canlandırma yönetmeni olan Larson, Kedi Figaro'yu tasarladı ve Fantasia'daki Pastoral Senfoni için Centaur atları ve Caterpillar'ı Alice Harikalar Diyarı'nda filmini canlandırdı ve Marc Davis'e Cinderella'nın başkarakterinde yardımcı oldu. En dikkat çekici animasyonu Peter Pan'ın Neverland'a uçuş sahnesiydi (Ladonisi, 2017: 2).

Resim 2.20: Eric Larson'un Peter Pan Eskizi



Kaynak: <http://www.auctionhowardlowely.com>, 2019.

Resim 2.21: Larson'un Külkedisi



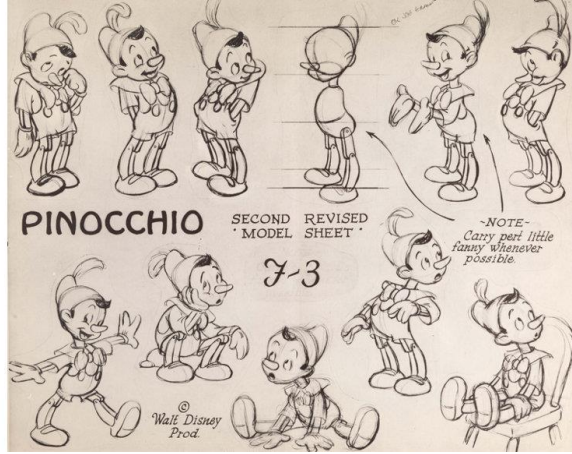
Kaynak: <https://50mostinfluentialdisneyanimators.wordpress.com>, 2019.

2.3.4. Ward Kimball

Ward, 2 Nisan 1934'te Disney stüdyosuna başlamış ve Disney'in "Three Little Pigs" çizgi filmini izledikten sonra canlandırmaya ilham vermiştir. Santa Barbara Sanat Okulu'ndan mezun olup işe alındıktan sonra Ward, Disney'in animasyon filmlerinin çoğuna katkıda bulundu. Kimball ayrıca, Bahar Tanrıçası ve Mickey'nin "Orphan's Benefit" (Yetimin Yararı) üzerine çalışan bir arabulucu olarak başladı. Ayrıca Tweedledee ve Tweedledum, Jiminy Cricket, Three Caballeros, Mad Hatter ve Cheshire Cat'te çalıştı ve aynı zamanda Toyland'daki Babes senaryosunu da yazdı. Uzaydaki İnsan

stüdyoya katılmadan önce Ferdinand ve The Bull Ugly Duckling (Çirkin Ördek Yavrusu) gibi kısa film çalışmaları da yapmıştır. Disney'in ilk uzun metrajlı animasyon filmi Snow White and Seven Dwarfs (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filminin sahneleri için Eric Larson ile birlikte çalıştı (Deja, 2016: 147).

Resim 2.23: Kahl'ın Pinokyo Tasarımı



Kaynak: <http://www.disney.fandom.com>, 2019.

Kahl stüdyoda ilk olarak Mickey Service Station (Mickey'in Servis İstasyonu), Mickey's Fire Brigade (Mickey'in İtfaiye Birliği), ile çalışmalara başlamış, Snow White and Seven Dwarfs (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) ile devam etmiştir. Ayrıca Lady and the Trump ve Sleeping Beauty filminde yönlendirici animatörlük yapmıştır (Ladonisi, 2017: 3). Dahası Skinny King Stefan ve Madame Medusa filminin karakterleri gibi bu tarzda birçok filmde mükemmel ressamlığı ile ön planda olmaya devam etmiştir.

2.3.6. Frank Thomas

Küçüklüğünden beri resme ilgisi olan Thomas, Sanat okulunu bitirdikten sonra 1934'te Disney stüdyosuna başlamıştır. 1934'ten 1936 yılına kadar animasyon prensiplerinden squash ve stretch (ezme ve sıkıştırma) kullanımında kendisini geliştirmiş, böylelikle o zamanlar üzerinde çalıştığı Mickey Mouse'un daha inandırıcı görünmesine yardımcı olmuştur. Ardından Donald Duck'da birkaç sahne yapma şansı da yakalamıştır (Deja, 2016: 147). İlk olarak çalışmasına Mickey's Elephant (Mickey'in Fili) ile başlamış, tam teşekküllü bir animatör olduktan sonra ise Bambi, Fantasia ve Dumbo filmlerinde çalışmıştır. Pinokyo'da "I've got no Strings" (İpim Yok) bölümünü ve tüm

Yedi Cücelerin serisini canlandırmıştır. Dahası, The Stone, The Sword ve Jungle Book filmlerine yönetici animatörlük yapmıştır (Ladonisi, 2017: 3).

Resim 2.24: Frank Thomas-Bambi



Kaynak: <http://www.comics.ha.com>, 2019.

2.3.7. Ollie Johnston

Thomas ile aynı Sanat okulunda öğrenim gören Johnston, 1935 yılında Disney stüdyosuna başlamıştır. İlk olarak Mickey's Garden ve Mickey's Rival ile çalışmalara atılmış, ayrıca en eski projeleri olan The Tortoise (Kaplumbağa) ve Silly Symphonies ile en iyi kısa filmler dalında Oscar kazanmıştır. Tıpkı Ward Kimball gibi Robin Hood'dan Sir Hiss ve Prens John, Peter Pan'dan Bay Smee, Sleeping Beauty'den üç güzel peri, Bambi'den Thumper, Walt Disney's Love of Steam trains ve Pinokyo gibi filmlerinin ünlü karakterlerini de canlandırmıştır (Ladonisi, 2017: 4).

Johnston, animasyonlarında sahnenin canlı bir görünüme kavuşması, karakterleri canlandırırken içinde güçlü görsel değişimlerin yaşandığı Mickey Short the Brave Little Tailor (Cesur Küçük Terzi) filminde bu ilkeden tam anlamıyla yararlanmıştır (Deja, 2016: 237).

Resim 2.25: Johnston'ın Short the Brave Little Tailor ve Three Naughty Wolves İçin Ön Çalışması



Kaynak: Deja, 2016: 237.

2.3.8. John Mitchell Lounsbery (Louns)

Louns Los Angeles'taki Sanat Merkezi Tasarım Okulunda bulunan bir hocanın tavsiyesi üzerine 2 Temmuz 1935'te Disney stüdyolarında çalışmaya başladı. Aşırı derecede güçlü bir ressamdı ve canlandırması esnek ve ezilme (stretchy-squashy) kalitesiyle biliniyordu. İlk görevi, Snow White and Seven Dwarfs filminde yardımcı animatör oldu. Ardından birkaç yıl boyunca Pluto filmlerine yönlendirildi ve bu konuda uzmanlaşarak gelecekteki görevler için becerilerini geliştirdi (Ladonisi, 2017: 5).

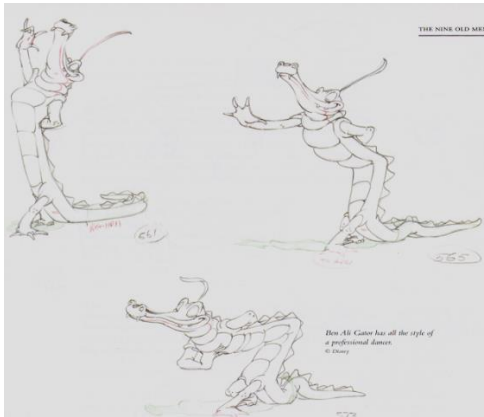
Resim 2.26: Louns'un Bir Ön Çalışma Örneği



Kaynak: <https://alchetron.com/John-Lounsbery>, 2019.

Louns Disney'in en ünlü uzun metrajlı sinema filmlerinin neredeyse hepsinde canlandırma ekibinin bir parçası olarak hizmet vermeye devam ederken, 1940'larda diğer birçok kısa özellik üzerinde çalışmaya devam etti. Ardından One Hundred and One Dalmatians (101 Dalmaçalı) ve Jungle Book gibi filmlerde çalışmalar yaptı. 1970'lerde Winnie the Pooh Tigger Too'nun ve The Rescuers'ın (Kurtarıcılar) yönetmenliğini üstlendi. Ayrıca Ben Ali'yi beklenmedik şekilde çok kıvrak, adeta profesyonel bir dansçı olarak canlandıran Louns, esneme ve ezilme prensiplerindeki başarısını bir kez daha gözler önüne sermiştir (Deja, 2016: 277).

Resim 2.27: Louns'un Ben Ali Gator Dans Sahnesi İçin Ön Çalışması



Kaynak: <http://acmepunched.blogspot.com>, 2019.

2.3.9. Marc Davis

İlk başlarda karikatürist olarak iş arayan Davis 1935'te Disney'e başladı. Disney, Davis'ın hayvan anatomisi eskizlerini ve hareketlerini gördükten sonra, Snow White'da çırak animatör olarak başlatmıştır. Marc Davis, Disney'in en ünlü köylerinden bazılarını ve en popüler perisi Tinker Bell'in ayrıca Uyuyan Güzel Maleficent'in yaratıcısı olmuştur. Davis aynı zamanda klasik Disneyland yolculuğu cazibe merkezlerinin ana katkısıdır; Small World (Küçük Bir Dünya), Pirates of the Caribbean Karayip Korsanları, The Jungle Cruise (Orman Gezisi), The Hounted Mansion (Perili Köşk) ve klasik Enchanted Tiki Room (Büyülü Tiki Odası). Walt Disney hayal gücünün öncüsü olan Davis'i, stüdyonun tasarım ve geliştirme departmanına yerleştirdi (Ladonisi, 2017: 5).

Resim 2.28: Marc Davis'in Maleficent Çalışması



Kaynak: <https://d23.com/walt-disney-legend/marc-davis/>, 2019.

1960'ta 101 Dalmaçyalı filmi üzerine yapılan çalışmaları bitirdikten sonra, European Tale Chanticleer üzerine çalışmaya başlayan Marc Davis, horoz, tavuk, ördek, tilki, baykuş ve bunun gibi sonsuz hayvan figürü tasarımlarıyla eşsiz bir çalışma daha yapmış, aynı zamanda çeşitli projelerde grafik değişiklikleri yaparak storyboard üzerine çalışmıştır (Deja, 2016: 213-220).

Resim 2.29: Davis'in Grafik Değişiklikleri Yaptığı Tinker Bell Filmi



Kaynak: DeJa, 2016.

Bir takım halinde çalışarak eşsiz güzellikte tasarımlar ortaya çıkaran ve Disney'i bir şirket haline taşımış olan tüm bu öncüler, başladıkları tarihten bu yana Disney şirketinin önemli konuma gelmesine olanak sağlamıştır. Sonuç olarak tüm bu gelişmelerin yanı sıra, bugün Disney'in karakterlerinin, filmlerinin, kısacası ürettiği ve sunmuş olduğu her şey The Nine Old Men (9 Yaşlı Adam) denilen bu öncüler sayesinde Dünyada bir dev haline gelmiştir. Bu nedenle animasyonun gelişimi ve temel prensiplerin bilinmesi adına, Disney stüdyosunun oldukça yetenekli 9 Yaşlı Adamı'nı tanımak gereklidir.

Disney şirketinin başlangıcından bu yana yapmış olduğu tüm çalışmaların toplumu eğlendirmek amacıyla yapılmış olduğu esas olup aynı zamanda filmlerine konu ettiği masallar ve çocuk hikâyeleri günümüze taşınmış ve popülerliğini halen korumaktadır. Her ne kadar 2. Dünya Savaşında ülkeler sevimli çizgi film karakterlerini ve onların bulunduğu bazı filmleri birer savaş propagandası için psikolojik yönden bir silah olarak kullanmış olsa da buna Disney'de dâhil olmak üzere, dünyada animasyon üretimi yapan birçok ülke savaş sonrası, animasyon kültürünü çocuklar için eğlence platformuna dönüştürmüştür.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI VE WALT DISNEY

3.1. PROPAGANDA VE ÇİZGİ FİLM

2. Dünya Savaşı sırasında dünya tarihindeki en büyük psikolojik savaş silahı olan propagandalara tanıklık edilmiştir. Gerek Müttefik gerekse Mihver Devletleri tüm kitle iletişim araçlarını propaganda amacıyla kullanmışlardır. Erken dönemlerde insanların düşüncelerini ve eylemlerini değiştirmek yalnızca fiziki bir güce bağlıyken, insanların arasındaki sesli iletişimin varlığı ve dilin iletişim aracı olarak kullanılmaya başlamasıyla, fiziki güce gerek olmaksızın sözlü ve sesli iletişimin gücüyle bireyleri istenilen tarafa çekme imkânını beraberinde getirmiştir (Karabay, 1995: 60). Propaganda sözcüğü etki altında bırakma, yanıltma gibi teknikleri içeren olumsuz bir imaj yaratsa da çekici bir kullanım haline gelmiştir.

Propaganda insanın varoluşu ile ortaya çıkmış olup onunla paralel olarak evrilmiştir. Kültürel, siyasal ya da dini olarak tüm tarih boyunca, tarihi de şekillendirerek büyük bir önem teşkil etmiş, bireyleri propaganda aracılığıyla birbirlerinin düşüncelerini değiştirmeye, kendi inandıklarına inandırmaya kısacası siyasal fikirlerini etkileme konusunda etkin bir rol oynamıştır (Erat, 1995: 17).

Bu noktalardan yola çıkarak propaganda ideolojik anlamda siyasal, dini, politik toplumsal sınıfın davranışlarına yön veren estetik düşüncelerin bütünüdür. Belirli bir hedef, birey ya da fikir topluluklarını mevcut davranış ve tercihlerin dışına çıkararak, istenilen düşünceleri ve amaçları sağlamak adına mesajların iletilmesi ve bunun sonucunda bireyin bu durumlardan doğabilecek sorunlara karşı tepkilerini amaca uygun şekilde manipüle etmesi suretiyle yapılan bir ikna çeşididir.

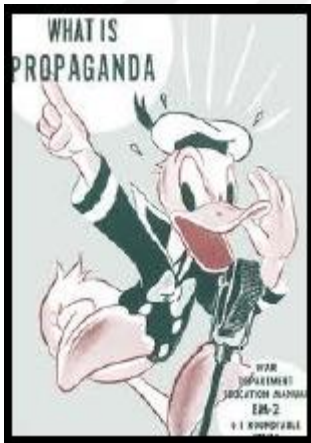
Geçmişe nazaran tabi ki propaganda yöntem ve teknikleri şuan ki ile kıyaslanamayacak kadar değişkenlik göstermiş ve daha da etkili hale gelmiştir. 2. Dünya Savaşı, Kitle Haberleşme Teorilerinde oldukça büyük gelişmelere yol açmış, uygulamanın teoriyi kabul etmediği dönem sonunda, özellikle uluslararası propaganda alanında fazlaca değişikliklere sebep olmuştur (W.Doob, 1992: 337). Tüm bu etkilerin ve değişkenliklerin sonucunda günümüzde de, İkinci Dünya Savaşı propaganda ve psikolojik savaşların etkilerinin devam ettiği düşünülmektedir.

Özellikle 20.yy'da kullanımı artan propaganda yöntemleri ve bunun beraberinde kitle iletişim araçlarında yaşanan teknik gelişmelerin yanı sıra Faşizm, Komünizm ve Nazizm gibi çeşitli ideolojilerin aralarında yaşanan üstünlük mücadeleleri sebebiyle, 2.

Dünya Savaşı döneminde hiç olmadığı kadar etkili kullanıma sahip olmuş ve bu propaganda faaliyetlerinin daha bilimsel ya da tekniksel tasarlanma çerçevesinde yürütüldüğü düşünülmektedir. Uygulanacak olan propaganda çalışmalarında, hedef kitleye göre belirli sosyal ve kültürel faktörleri ön planda tutan psikologlar, en etkili yöntemleri tasarlamaya çabalamıştır (Jowett & O'donnell, 2014: 252).

Amerikan sineması, ABD'nin 2. Dünya Savaşı'na dâhil olduğu 1941 yılından itibaren Mihver Devletleri'ne karşı propaganda aracı olarak kullanılmaya başlanmış özellikle Hollywood üzerinden, Nazi Almanyası'nın lideri olan Adolf Hitler'e yönelik eleştirel bir tarzda propaganda yapmıştır. Bunun sonucunda Nazi Almanyası'nda ki propaganda bakanı Dr. Joseph Goebbels, propaganda etkisinin sinema aracılığıyla kitlelere yansıtılmasının bilincinde olmasından kaynaklı bir psikolojik savaş haline girmiş ve bu amaç doğrultusunda Amerikan sinemasına Müttefik Devletleri'ni karşıt kullanarak, eleştirel sinema konulu filmler yapılmaya başlandı. Ne yazık ki film sektöründeki tüm bu uğraşlara rağmen, Naziler ABD gibi başarı yakalayamadı (Akarcalı, 2003: 253).

Resim 3.1: Donald Duck Propaganda Afişi



Kaynak: <http://www.disney.fandom.com>, 2019.

2. Dünya Savaşı'ı döneminde çizgi filmler ve karakterler bunun yanı sıra sinema filmleri gibi birçok kitle iletişim araçları propaganda amacıyla kullanılmaya başlanmış, Walt Disney'in Donald Duck, Mickey Mouse, Goofy ve Pluto gibi karakterleri düşmana karşı ülkelerini savunan birer ABD askeri haline getirilmiştir. Nazi Almanyası Başkanı Adolf Hitler ve bir de Faşist İtalya lideri Benito Mussolini, Walt Disney karakterlerinin çizgi filmlerde ki en büyük düşmanı olarak gösterilmiş ve çizgi filmler bu iki tarafa karşı

amansız bir mücadele içine girmiştir. Çizgi filmlerde kullanılan propagandalarda iki temel amaç gözlemlenmektedir;

Birincisi, Mihver Devletlerinin Amerikan kamuoyunda itibarını zedeleyerek güllünç duruma düşürülmesi,

İkincisi ise, tüm Amerikan topluluğunu maddi ve manevi yönden savaşa karşı seferber etmeye çalışmaktır (Jones, 1988: 723).

Dolayısıyla kullanılan bu iki temel amaç ile çizgi filmlerde ki propaganda yöntemi ön plana çıkmıştır. Örnek vermek gerekirse, Amerikan halkının kendi ordusu için tasarrufta bulunması veya bireylerin Amerikan ordusuna asker olarak katılmaya teşvik edilmesi çizgi filmlerin propagandalarına konu edinilmiştir.

Çizgi filmlerde propagandalara ilişkin konularda ABD’den oldukça fazla destek alan Walt Disney, Amerikan kamuoyuna göre hareket etmek durumundaydı. Hakikaten, çizgi filmlerin, ABD kamuoyunun isteğine göre hareket etmesi önemli bir konu haline gelmekteydi (Raiti, 2007: 166).

Yapılan araştırmalara göre, Walt Disney’in 2. Dünya Savaşı’nda propaganda gayesi ile yaptığı çizgi filmler ya da afişler kısacası kitle iletişim sağlayan tüm araçları; Tarımsal üretimi konu edinen, milli seferberlik amacı güden ve psikolojik içeriğe sahip çizgi filmler şeklinde üç aşamada gerçekleşmiştir. Tarımsal üretimi konu edinen çizgi filmler ülke içerisinde ki tarım üretiminin amacını vurgulamak, milli seferberliği konu edinen çizgi filmler de gelir kaynaklarının bilinçli kullanımına ve vergilerin ödenmesinin önemine değinmiştir. Propaganda amaçlı çizgi filmlerin psikolojik açıdan yapılanması kısmına bakıldığında ise, savaş içerisinde ki Amerikan ve Alman gruplarının duygusal ve ruhsal halleri konu edinilmiştir. Kısacası bu üç aşamanın her biri, hem eğitici bilgiler vermekte hem de Amerika’nın savaş sırasında verdiği çabayı destekleme amacı gütmektedir. 1943 yılı itibariyle ABD İkinci Dünya Savaşı sırasında Walt Disney’i destekledi ve Disney Stüdyosu neredeyse tamamen savaş propagandası için film üretmekle meşguldü (Roe, 2011: 15).

ABD, çizgi film ve animasyon stüdyolarının 2. Dünya Savaşı sırasında ve savaş sonrasında eğitim, askeri eğitim, propaganda ve popüler eğlenceyi konu edinerek kitle iletişim haline getirmesini önemli ölçüde kabul destekledi. Böylelikle Walt Disney

Amerika'nın ticari kültüründe yer alan, popüler fikirleri yansıtma yöntemlerini şekillendirmeye devam etti (Padilla, 2003: 2).

Walt Disney stüdyosunun eğlence alanındaki başarısı ve şöhreti, film üretimlerini arttırmış bunun neticesinde Amerika'nın sosyal ve siyasal hayatını da sanatıyla şekillendirmiştir. Savaş sürecinde yaşanacak olaylar neticesinde Disney stüdyosu bir araya gelerek, vatansever bir şekilde savaş çabalarına katkı sağlamak istemiştir. Walt Disney stüdyosu savaş sırasında *2th Army and Navy Training* (2. Ordu ve Deniz Kuvvetleri Eğitimi) için film hazırlamıştır ancak yayınlanmadan yerine başka filmler yayınlamışlardır. Bu filmler üç kategori altında toplanabilir:

1. İlk tür filmler; Vatansever olan ülkelerin genel olarak memlekete katılımı teşvik ettiği ve Amerikalılardan savaş zamanlarında birleşmelerini istedikleri filmler,
2. İkinci tür filmler; Mihver Devletlerinin sert bir şekilde olumsuz ışığını gösteren ve halkın düşmana duyduğu nefreti körüklemek için tasarlanan propaganda filmleri,
3. Üçüncü tür filmler ise; Savaşın daha çok haber benzeri bir tarzda sunulması ve halka açıklanması eğiliminde olan, kısacası bilgi niteliği taşıyan filmlerdir (Dzurick, 2010: 2).

Bu bilgiler ışığında, 2. Dünya Savaşı sırasında Walt Disney'in büyük ölçüde çaba sarf ettiğini söylemek mümkündür.

2. Dünya Savaşı küresel bir etkiye sahip olmakla birlikte Walt Disney Stüdyosu da savaşa etki etme konusunda çaba sarf etmiştir. Disney şirketinin Müttefik Devletlerin lehine, savaş çabalarına katkıda bulunduğu iki odak alanı film ve sanat alanındaydı. Disney karakterlerinin ve çizgi filmlerinin popüleritesi inkâr edilemediği gibi ABD hükümeti Walt Disney'in girişimlerine, hükümetin savaşta başarılı olmasına katkı sağlamak amacıyla teşvik etmiştir.

ABD hükümeti savaş çabalarını teşvik etmek için sayısız propaganda filmi oluşturma amacıyla yalnızca Disney Stüdyoları ile temasa geçmemiş olup aynı zamanda *National Film Board of Canada* (Kanada Ulusal Film Kurulu) ile de irtibata geçmiştir. Ardından Disney stüdyoları ile sözleşme yapmıştır. Propaganda filmlerinin tümü halkı savaşta başarı için gerekli olan her şeyle birlikte gitmeye teşvik etti (Gowsell, 2019: 3). *The New Spirit* (1942), *Donald's Decision* (1942), *Der Fuehrer's Face* (1943), *Education*

for Death: The Making of the Nazi (1943) 2. Dünya Savaşı sırasında ABD Hükümeti için üretilen ve en yaygın olarak bilinen filmlerdi (Cunnigham, 2014: 1).

Savaşa iyi yönde katkı sağlayabilmek adına amansızca çaba gösteren Walt ve ekibi, bir dizi eğitim ve bunun yanı sıra birçok moral arttırıcı film üretmiştir. Ayrıca Walt Disney ABD Hükümetiyle anlaşarak, Silahlı Kuvvetler için çok sayıda karakterin bulunduğu slogan tarzı afişlerde yayınlamıştır. Öte yandan Walt Disney, insanları tahvil almaya teşvik eden “*Taxis to Beat The Axis*” sloganlı, vergilerin ödenmesini konu alan filmlerden birini yaratmıştır. 1942 yılında tamamlanan *The New Spirit* adlı bu çizgi film, 8 dakikalık bir belgesel tarzında tasarlanmış ve filmin içeriğinde Donald Duck’ın vatansever tarafta oynatıldığı “*God Bless America*” (Tanrı Amerika’yı Korusun) sloganları yer almaktadır (Lenburg, 2011: 87).

Bu bilgiler ışığında, Disney çizgi filmlerinin aile ve çocuklara uygun değerler taşıdığı bilinmektedir. Fakat ünlü çizgi film şirketi İkinci Dünya Savaşı sırasında bu değerlerin önüne geçmeyi göze alarak, savaş yıllarında propaganda yapmayı ihmal etmemiştir. İkinci Dünya Savaşı sırasında Hitler karşıtı çalışmalar yürüten Walt Disney, ABD ve Kanada hükümetleri tarafından savaş tahvilleri ve vergiler için savaş propagandası yapmak üzere görevlendirilmiştir.

3.1.1. The New Spirit “Yeni Ruh” Çizgi Filmi (1942)

Walt Disney’in kendi bünyesinde üretmiş olduğu Donald Duck karakteri araştırmalara göre, Disney’in 2. Dünya Savaşı sırasında propaganda amaçlı çizgi filmlerde kullandığı en yaygın karakteridir. ABD, çıkardığı vergi borcu yasasına göre, halkı bu vergi borçlarının ödenmesine teşvik etmek için Disney’e her türlü desteği vererek bu filmi üretmesini sağlamıştır. Özetle ABD’nin desteğiyle Walt Disney’in hazırladığı *The New Spirit* çizgi filmi, Sinema Sanatları Endüstrisi Savaş Faaliyetleri Komitesi tarafından 1942 yılında yayınlanan Amerikan kısa filmidir. Donald Duck’ın önemli bir rol oynadığı bu çizgi film, 2. Dünya Savaşı propagandası amacıyla, Walt Disney prodüksiyonunun bir parçası olarak çekilen ilk filmidir. *The New Spirit* filmi, Amerikan vatandaşlarının savaş çabalarını desteklemeye ve gelir vergilerini ödemeye teşvik etmek için hazırlanmıştır (Bossert, 2018: 1).

Resim 3.2: The New Spirit Filmi İçin Hazırlanmış Posterler



Kaynak: https://donaldduck.fandom.com/wiki/The_New_Spirit, 2019.

Disney'in 2. Dünya Savaşı döneminde yayınladığı The New Spirit çizgi filmi, genel anlamda halkı bir şeye teşvik etmeye ya da bilinçlendirmeye dayalı yayınlanan ilk filmidir. O dönemde üzerine büyük görevler düşen Disney, ABD'nin teknik açıdan da desteğini almıştır. Bu yüzden Disney stüdyosu eğitici filmlerin tedarikçisi olmuştur (Mollet, 2013: 167).

Resim 3.3: The New Spirit Savaş Anından



Kaynak: <https://disney-planet.fr/the-new-spirit/>, 2019.

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Şüphesiz ki bütün kitle iletişim araçları hedef kitleye ulaşabilmek adına çekiciliği teşkil etmeyi amaçlar. İletişim yalnızca sözel olmamakla birlikte, bireylerin birbirleriyle ilişki kurabileceği her ortamda ve her durumda farklı bir frekans içerisinde yaşanır (Oskay, 1994: 7). Bu noktadan yola çıkarak, toplum için kitle iletişim araçlarının önemine değinilerek, radyo aracılığıyla haberleri duyan sevimli karakter Donald Duck'ın, gündemi takipte kalan halkı simgelemesi önemli bir noktaya vurgu yapmaktadır. The New Spirit filmi, Gelir Vergisi Yasası'nın çıkmasından ardından, vergi artışına olumlu bir ışıklandırma yapılarak

ve hükümetin neden paraya ihtiyaç duyduğunu açıklamak için yapılmış bir çizgi filmidir. Hedefin temel kısmının vergilerin zamanında ödenmesini sağlamak ve halk arasında olabildiğince az kızgınlık yaratmak için tasarlandığı, filmin açılışında ki “Özgürlük!” teriminin söylenmesinden anlaşılmaktadır (Dzurick, 2010: 2).

Ayrıca radyoda konuşan sesle diyaloga girmesi toplumun gerçek ruh hallerini anlatırken, asker kıyafetlerini giymesi de hem bir yurtsever davranışı simgeler hem de savaş gerekmeden bir şeylerin yapılmasının mümkün olabileceğini vurgulamaktadır. Filmin başında ayna karşısında dans eden Donald Duck, aynada kalabalık görünür ve görüntülerinden birisinin uyumsuz dans ettiğini fark etmesi ve oradan uzaklaşması da insanlar arasındaki uyumsuzluğu, kimi zaman ise kararlılığı ifade etmektedir. The New Spirit filminde ki propaganda mesajı bir püf nokta içerir; Bireylerin birbirleriyle uyuşması ihtimali olsa bile muhalif olma ihtimali de vardır (Cooper, 2014: 344). Kısacası göreceli olarak birbirleriyle çelişen eş zamanlı ideolojilerin, doğru ve yanlış arasındaki basit ahlaki ikilemi mevcuttur.

Disney’in savaş zamanı ürettiği bu filmde, bedensel dönüşümü anlatmanın yanı sıra türlerin estetik sınıflandırılması da anlatılmıştır. Ruhlar değiştirilemezken, bedenler farklı yüzeysel görünimleri içerebilir (Cooper, 2014: 344). Bu bağlamda, 2. Dünya Savaşı’nda Disney’in propaganda amaçlı yapmış olduğu bu film, Amerikan toplumuna hem eğitici hem de teşvik edici mesajlar iletmıştır. Ayrıca kullanılan Donald Duck karakteri böylesine siyasi bir konunun yumuşak hale getirilmesi için ve halka hitap etmesi gereken en açık şekilde canlandırıldığı çıkarımına varılabilir.

3.1.2. The Spirit of 43 “43’ün Ruhü” Çizgi Filmi (1942)

ABD, 1944 yılında gerçekleştirilmesi düşünülen Normandiya Çıkarması öncesinde Amerikan toplumundan destek almak adına, Walt Disney’in propaganda amaçlı yaptığı The Spirit of 43 (43’ün Ruhü) isimli çizgi filmi yayınlamıştır. Çizgi filmde yine başkarakter olarak Disney karakterlerinden Donald Duck kullanılmıştır.

Bossert’a göre, Spirit of 43 (43’ün Ruhü), The New Spirit (Yeni Ruh) çizgi filmine göre daha güçlüdür. Çünkü Donald Duck’a verilen muhalif bir karakteri çok iyi niteliğinin yanı sıra gelir vergilerinin ödenmesi mesajını da esprili bir şekilde açıkça iletmekteydi (Bossert, 2018: 7).

Resim 3.4: The Spirit of 43 Posterı



Kaynak: <https://www.themoviedb.org/movie/64703-the-spirit-of-43>, 2019.

Resim 3.5: The Spirit of 43 Çizgi Filminde Donald Duck'ın ABD Bayrağını Temsil Ettiği Kare



Kaynak: <https://www.chroniquedisney.fr/cartoon-06-educatifs/1943-43.htm>, 2019.

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Yeni Ruh 43 filminde, halkı temsil eden Donald Duck maaşını yeni almıştır ve o sırada kafasında iki önemli konu belirir: “Harcamak” ve “tasarruf etmek”. Esasında çizgi filmin, “müsriflik” ve “tutum” başlıkları altında incelendiği düşünülürse, ABD için Nazilere karşı savaşan Amerikan askerlerini ve paraya ihtiyaç duyan ABD’nin durumunu yansıtmaktadır. Çizgi filmde müsriflik, Nazizm ideolojisini temsil eden gamalı bir haç ile gösterilirken, tutum ise ABD bayrağı ile belirtilmiştir. Donald Duck’ın maaşının tamamını bankaya yatırdığı

an da duyulan ses ise, Nazileri ve Mihver Devletlerini sert bir üslupta eleştirir. Müsriflik işaretinin ortadan kalkmasıyla da, Nazizm'in temsili gamalı haç simgesi “V” işaretine yani zafer simgesi haline bürünmüştür.

Çizgi filmde, ABD halkının tüm birikimlerinin Nazilere karşı olan savaşta birer cephaneye dönüştürülmesinden kaynaklı olarak, vatandaşların yatırımına ihtiyaç duyulması söz konusudur. Çünkü tüm bu yatırımlar ile güçlenen ABD'nin, bu sayede Mihver Devletlerinin gemilerini batırdığını, tanklarını yok ettiğini ya da uçaklarını düşürdüğü anlatılmak istenmiştir.

Filmde üzerinde durulan “tutum” konusu ABD'yi temsil ederken, “müsriflik” konusu ise olumsuz birer metafor haline gelen Nazilere değindirilmektedir. Dolayısıyla, ABD ordusu birer “kahraman” olarak nitelendirilmiş, Naziler ise bir kaos ya da ölüm gibi metaforlar altında incelenmiştir. Kısacası halkı temsil eden Donal Duck'ın tasarruflarıyla diktatörlük kavramının somut hali olan Nazileri yok edeceği ve özgürlüklerini koruyabileceği düşüncesinin inşa edilmeye çalışıldığı söylenebilir.

3.1.3. All Together (1942)

Walt Disney tarafından Kanada için yapılan All Together kısa çizgi filmi, Donald Duck, Pluto, Goofy ve Mickey Mouse karakterlerinin yanı sıra diğer Disney karakterlerinin de bulunduğu bir çizgi filmidir. Savaş propagandası için yapılan filmde, Disney karakterleri neşeli bir geçit töreni ile birlikte izleyiciye mesaj vermektedir (Cohen, 2004: 2).

Resim 3.6: All Together Film Afışı



Kaynak: <http://www.waltereliasdisney.fandom.com>, 2019.

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Bu kısa çizgi film, 1941’de Kanada Savaşı Bonosu çabası için yapılmıştır. 2. Dünya Savaşı'nın ortasında ABD ve Kanada, sıradan vatandaşlardan savaş için ödeme yapma konusunda yardım istemiştir. Biri sadece 18,75 dolar için 25 dolar değerinde savaş bonusu alabilirdi. Bu bir kazan-kazan durumudur. Çünkü insanların aynı anda yatırım yapmaları, kar elde etmeleri ve ülkelerine yardım edebilmeleri anlamına gelmektedir.

Çizgi filmdeki karakterlerin çoğu farklı filminden gelmesine rağmen, Snow White, The Seven Dwarfs filminden 7 Cüceler, Pinokyo, Mickey Mouse, Goofy ve Pluto gibi klasik karakterler bir arada kullanılmıştır. Karakterlerin görevi izleyicileri savaşı kazanmaya yardımcı olacak pankartlar tutmaktır. “*Tasarruf ederek hizmet ediyorsunuz. Savaşı kazanana kadar paranızla savaşmaya devam edin.*” Dört fiyatına beş savaş bonusu ilan eden bu reklam, savaşı kazanmalarına yardımcı olabilmek adına Kanadalıları yatırım yapmaya teşvik etmektedir.

Resim 3.7: “Tasarruf ederek hizmet ediyorsunuz. Savaşı kazanana kadar paranızla savaşmaya devam edin.” Sloganı.



Kaynak: Filmin içeriğinden görüntüler, <http://www.dailymotion.com>, 2019.

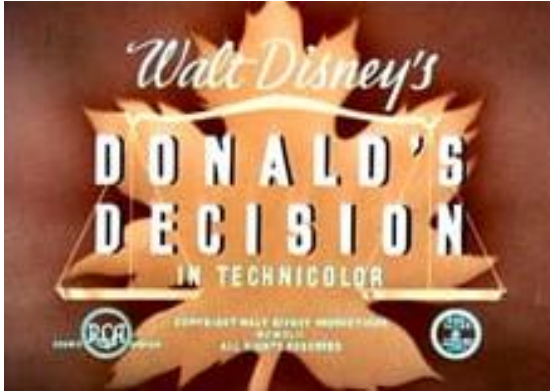
Çizgi filmin içeriğinde kullanılan sloganlar ve mesajlar ile amacın savaş tasarrufu olması net bir şekilde vurgulanmaktadır. Öte yandan kullanılan karakterlerde Amerikan Kültürü toplumunun aynası haline gelmiştir. Karakterlerde ve filmin konseptinde ABD bayrağını temsil eden kırmızı, mavi ve beyaz renkleri kullanılmıştır. Böylelikle kullanılan renkler ve iletilmek istenen mesaj şüphesiz ki filmde bütünlüğü sağlayarak Amerikan vatandaşlarına hitap etmektedir.

3.1.4. Donald's Decision Çizgi Filmi (1942)

1942 yılında Walt Disney şirketi tarafından üretilen Donald's Decision (Donald'ın Kararı) çizgi filmi, İkinci Dünya Savaşı sırasında savaş bonusu satın almak üzere Kanada halkına yönelik dört film dizisinin bir parçası olarak yayınlanmıştır. Bossert'a göre, Donald Duck, Donald's Decision çizgi filminde, iyi ve kötü arasındaki çatışmayı liberal bir şekilde temsil etmiş ve bütünlüğü sağlamıştır (Bossert, 2018: 10).

Disney'in propaganda amaçlı üretmiş olduğu tüm filmlerinde olduğu gibi Donald's Decision çizgi filminde de, doğru ve yanlış seçimler ve bu seçimlerin sonucundaki eylemler yansıtılmış aynı zamanda elde edilen sonuçlar birer öğretim amacı da gütmüştür. Ayrıca bu film Donald's Better Self (1938) çizgi filminin görüntülerinden alınmıştı (Riper, 2011: 43).

Resim 3.8: Donald's Decision



Kaynak: <https://www.themoviedb.org/movie/64658-donald-s-decision/images/posters>, 2019.

Resim 3.9: Donald's Decision Çizgi Filminde İyi ve Kötü Çatışması



Kaynak: <http://www.disneyfilmproject.com/2010/08/donalds-decision.html>, 2019.

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Walt Disney'in propaganda amaçlı üretimlerinden biri olan Donald's Decision çizgi filminin temelinde, savaş tasarruf sertifikalarına yapılması gereken yatırım anlatılmak istenirken bir yandan da iyi-kötü karşıt iki karakterin çatışması anlatılmaktadır. Çizgi filmin ilk sahnelerinde radyodan gelen ses ise, "Savaşçılarımızın sizin yardımınıza ihtiyacı var: Daha fazla tank, uçak, silah ve daha fazla mermi" diyerek halka seslenmiş ve diyaloga girildiğinde ise "Bugün savaş sertifikalarına yatırım yapmaktan başka acil bir işin olmaması gerektiği ve ABD'nin bu savaşı kazanması gerektiği" vurgulanmaktadır (Bossert, 2018: 11). Bu sesleniş ile Donald Duck'ın içinden kendi benliğini tasvir eden melek karakter ortaya çıkmaktadır. Melek karakter Donald Duck'ın yatırım yapmasını söylerken, şeytan

karakter ise harcama yapmasını istemektedir. Çizgi filmde ki püf noktalardan birisi ise posta kutusundan çıkan şeytan karakterin bulunduğu yerde Nazi simgesinin belirtilmesidir. Bu iki karşıt karakterlerden şeytan karakterin amacı, savaş sertifikasına yapması gereken yatırım için postaneye yönlendirilmeye çalışılan Donald'ı kararından döndürmek istemesidir. Karşıt karakterler arasında ki çatışmanın sonucunda, melek karakter havada bir savaş uçağına benzer halde canlandırılmış ve şeytanı alt etmiştir.

Resim 3.10: Çizgi Filmde Donald'ın Kararının Sonu ve İlham Veren Bir Mesajlar



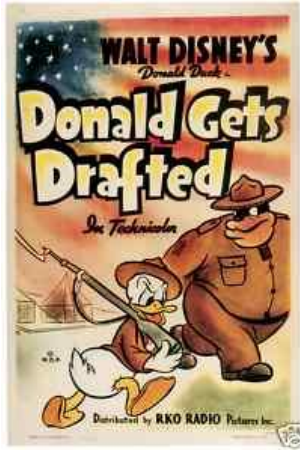
Kaynak: <https://www.intanibase.com/shorts.aspx?shortID=336#page=screenshots>, 2019.

Dolayısı ile 2. Dünya Savaşı sırasında, ABD vatandaşının savaş sertifikası için yatırım yapmasının ABD için faydalı olacağı ve bunun sonucunda savaş araç gereçleri ihtiyaçlarının karşılanması gerektiği vurgulanmaktadır. Nitekim ABD'nin halka aşlamak istediği tasarruf borcunun ödenmesiyle savaşın kazanılacağı belirtilmek istenmiştir.

3.1.5. Donalds Get Drafted (1942)

Ana karakteri sevimli Donald Duck olan ve 1942 yılında yayınlanan Donalds Get Drafted çizgi filmi, Amerikan askerlerinin gerçekte savaşa girmeden önce gördüğü prosedürleri ve savaş alanında olması beklenen davranışları sunmaktadır (Nicha,2016:4).

Resim 3.11: Donald's Get Drafted



Kaynak: <http://www.disney.fandom.com>, 2019.

Çizgi Filmin Göstergibilimsel Analizi ve Yorumlanması: Çizgi film Donald Duck'ın ordu ile ilgili bir talimat mektubu almasıyla başlamaktadır. Donald, orduya katılmak için çok hevesli görünür; çünkü "Ordu artık ordu değil, eskisinden daha iyi" sözlerinin yanı sıra en azından ülkesini koruyacağı düşüncesi de vardır (Nicha, 2016: 4). Donald'ın orduya katılmadan önce testlerden geçmesi, ilk kez kendi ülkesinin ellerinde acı çektiğinin bir göstergesi olurken sık sık yaşanabilecek olan korkunç koşulları da belirtmiştir. Donald'ın yüzünün geleneksel imajıyla açılan çizgi filmde, karakterin kafasında aşina olunan şapkanın yerini denizci şapkası almaktadır. Böylelikle izleyiciler açısından konu daha net hale gelirken görseller ise fiziksel ya da psikolojik anlamda mesajların verilmesini kolaylaştırmaktadır. Ayrıca askeri yönetimin gerektirdiği disiplin

konusunda kuralın dışına çıkan Donald'a patates soyma cezası verilmesiyle yönetimin ciddiyeti vurgulanmıştır. Böylesine ciddi konuları Donald karakteriyle eğlenceli hale getiren ve ABD vatandaşlarının önüne seren Disney, çizgi filmleri eğitici anlamda uygulamaya büyük gayret göstermiştir.

3.1.6. The Vanishing Private (1942)

The Vanishing Private 1942 yılında Walt Disney şirketi tarafından üretilen, askeri birliğe teşvik etme adına yapılmış kısa çizgi filmlerden biridir. “Donald Duck, erdemli Amerikan Ordusuna hizmet veren ve Silahlı Kuvvetler’e girerken çektiği tüm zorluklara rağmen bunu başaran bir karakteri temsil etti” (Sanmartin & Cajamarca, 2010: 259). “Donald’s Get Drafted çizgi filminde asker olarak yetiştirilen bir karakteri temsil eden Donald bu kez savaş deneyimlerinin gücünü ordunun yaşamına entegre etmeye çalışarak ordu teçhizatını (donatım) parlak renklerde boyuyor” (Mollet, 2013: 212).

Resim 3.12: The Vanishing Private General Pete ve Donald Duck



Kaynak: <https://www.themoviedb.org/movie/64706-the-vanishing-private>, 2019.

Resim 3.13: Nazi'nin İşgaline Uğrayan Litvanya Bayrağı Temsili



Kaynak: https://disney.fandom.com/wiki/The_Vanishing_Private, 2019.

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Çizgi filmin girişinde yeşil-kırmızı çizgili ve üzerinde siyah noktalar bulunan Litvanya bayrağına gönderme yapılmaktadır. 2. Dünya Savaşı'nda Nazi işgaline maruz kalan Litvanya'nın, içinde kurşun delikleri bulunan bayrağını temsil edecek şekilde, topçu silahının üzerine görünmez boya ile boyayan Donald ince mesajlar vermeye devam etmektedir. Savaş madalyaları ile süslenen General Pete karakteri ve çizgi filmde ordu kampında kullanılan tanklar, bombalar ve silahlar cephaneliğin genişliğini ve askeri disiplini ön plana çıkarmaktadır. Çizgi filmde General Pete'in istediğini yapmayarak onu kızdıran Donald ile arasında ki çekişmenin sonucunda General'in hücreye kapatıldığı sahne ise Amerikan izleyicilere adalet konusunda moral artışı sağladığı söylenebilir. Ayrıca çizgi film kullanıldığı karakterlerden ötürü, ordu içerisinde ki büyük-küçük otoritesinin önemini vurgulamakta ve kamp askerleri arasında ki barışı da sağlamaktadır. İlginçtir ki çizgi filmde, sevimli Donald Duck orduda görev yapan insan figürlerinin arasına yerleştirilmiş ki bu da dikkatli incelendiğinde seyircilerin, kendisi ve sevdiklerinin orduda ki deneyim düşüncesinin oluşmasını da sağlayabilir.

3.1.7. Out of the Frying Pan Into the Fire (1942)

1942 yılında Walt Disney tarafından üretilen, başrolünde Minnie Mouse ve Pluto karakterlerinin bulunduğu *Out of the Frying Pan into the Fire* isimli kısa çizgi film, 2. Dünya Savaşı sırasında Federal Hükümetin artık feshedilmiş bir kurumu olan ABD Savaş Üretim Kurulu için çekilmiştir. Çizgi film, patlayıcı madde olarak ortaya çıkan atık yağların, savaş çabası için korunmasının önemini vurgulamaktadır. Disney gelir vergisi resimleri gibi teşvik edici bir film olan *Out of the Frying Pan into the Fire* çizgi filmini bir Kamu Hizmeti Duyurusu (PSA) haline de getirdi. Film Ocak 1942'de Cumhurbaşkanı Roosevelt tarafından yayınlanan 9024 İcra Emri tarafından kurulan bir ajans olan Savaş Üretim Kurulunun Koruma Bölümü için yapıldı (Bossert, 2018: 2).

Resim 3.14: Out of the Frying Pan into the Fire Filmi İçin Yapılan Afiş, PSA (sol) ve Pluto-Minnie Karakterleri



Kaynak: <http://www.disney.fandom.com>, 2019.

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Filmde Minnie Mouse tipik bir Amerikan ev kadını olarak rol almaktadır. Pişirdiği yemeği köpeği Pluto'ya götürdüğü anda radyodan gelen anons şu şekildedir: “Bu domuz pastırmasının yağını atmayın! Amerikan ev hanımları, yapabileceğiniz en önemli şeylerden biri: mutfak yağlarını boşa harcamaktansa tasarruf etmektir”. Çizgi filmde radyodan gelen anons ile spiker; kızartma yağları, pastırma yağı ve tüm mutfak yağları mühimmatının savaşı kazanmasına yardım etmesi için gerekli olduğunu ayrıca tüm atık yağların, bir patlayıcı yapmak için gereken gliserini üretmek için kullanılabilir olmasından bahsetmektedir. Kısacası bir tava mutfak yağı küçük bir mühimmat fabrikasına eş değerdir (Bossert, 2018: 3). Çizgi filmde damlayan bir damla yağın füzeye dönüşüp Mihver Gemisini batırması, günlük basit bir ögenin bile savaş çabalarında fark yaratabileceğine dair önemli bir mesaj iletmek için kullanılan, ikna edici bir gösterge olduğu söylenebilir.

Resim 3.15: Atık Yağ Tasarrufu Propagandası



Kaynak: <http://www.cartoonresearch.com>, 2019.

Çizgi filmde radyoyu dinleyen sevimli Pluto'da, her fedakârlığın cephelerde askerlere yardımı dokunur düşüncesi oluşunca tutumu değişmekte ve tam o esnada sahne, bir kask ve bir tüfekte Ordu üniformasını giyen Mickey Mouse karakterinin asker selamı veren fotoğrafı göze çarpmaktadır.

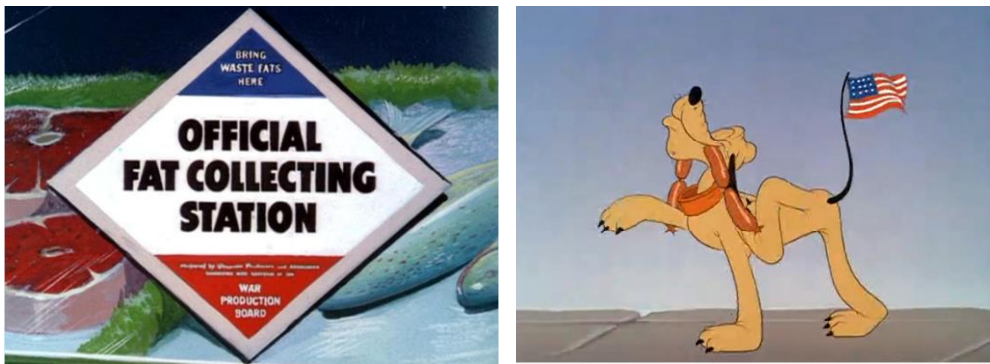
Resim 3.16: Çizgi Filmde Ordu Üniforması Giyen Mickey Mouse, WWII.



Kaynak: Çizgi filmin içeriğinden ekran görüntüsü, <http://www.dailymotion.com>, 2019.

O sahnenin ardından tekrar et yağı yemek istemeyen Pluto, radyodan gelen anons ile ağzı geniş bir kap alır, Minnie yağı o kaba boşaltır ve ağzına kadar yağ ile dolan kap dondurucuya konulur. Sonra ki sahnede yağ dolu kabı alıp yerel bir kasap dükkânına giden Pluto'nun, orada “Official Fat Collection Station” afişini görmesi göze çarpmaktadır. Yağ dolu kabı teslim edip karşılığında sosıs alan Pluto, kuyruğunda ki ABD bayrağı ile huzurlu bir şekilde geri dönmektedir.

Resim 3.17: “Official Fat Collection Station” Afişi (sol) ve ABD Bayrağı ile Plüto (sağ)



Kaynak: Çizgi filmin içeriğinden ekran görüntüsü, <http://www.dailymotion.com>, 2019.

Nitekim çizgi film mermi ve patlayıcı yapmak amacıyla, ev kadınlarının atık yağ tasarrufu sağlamasının önemini vurgulamış aynı zamanda ABD Hükümeti tarafından

finanse edilen filmin yapımının, vatandaşı hızlı ekonomiye yöneltmek istemesi de konu edilmiştir. Öte yandan her ne kadar filmde bilgi, eğitim ya da vatandaşı savaş çabası konusunda ikna etme gibi düşünceler yer alsa da yurtseverliğe ilham verecek şekilde propaganda da yapılmıştır.

3.1.8. Der Fuehrer's Face (*Der Fuehrer'in Yüzü*) Çizgi Filmi (1943)

Der Fuehrer's Face (1943), 2. Dünya Savaşı sırasında Nazi karşıtı yapılan propagandalara örnek olan çizgi filmlerden biridir. Yine Sevimli Disney karakterlerinden Donald Duck'ın ana karakter yapıldığı bu çizgi film savaş bonoları satmak için üretilmiştir. Der Fuehrer's Face çizgi filminde Donald bu kez kendi öz karakterinin aksine, Nazi rejimi altında köle olarak kullanılan bir karakter haline büründürülmüştür. Çizgi filmde, Amerikan halkını eğlendirmek amaç haline getirilmiş ve Nazilerin zulmüne tanıklık edilmiştir (Cunnigham, 2014: 29).

Resim 3.18: Der Fuehrer's Face



Kaynak: <http://www.disney.fandom.com>, 2019.

Şüphesiz Disney'in 1943 yılında yapmış olduğu Der Fuehrer's Face çizgi filmi, o dönemin savaş propagandasının en başarılı örneklerinden bir tanesidir. Çizgi filmin diğer propaganda filmlerinden farkı yukarıda belirtildiği gibi, Donald Duck bu kez bir Nazi kölesini temsil etmektedir. Oldukça yankılı bir Nazi orkestrası ile başlayan Der Fuehrer's Face, animasyon dünyasının müzikal baskınlığı ile izleyiciyi kendisine çekmektedir (Mollet, 2013: 168).

Çizgi Filmin Göstergibilimsel Analizi ve Yorumlanması: Çizgi filmin açılışında ortaya çıkan orkestra, Joseph Gibbels, Heinrich Himmler, Hirohito, Herman

Göring ve Benito Muusolini'nin karikatürize edildiği Mihver Devletleri topluluğundan oluşmaktadır. Sahnede ki kasaba püf noktalarından oluşmakta, çit direklerinin, yel değirmenlerinin hatta bulutların bile Nazi haç simgesi şeklinde olduğu görülmektedir. Donald'ın o sırada orkestra sesleriyle uyanması ve Adolph Hitler'e benzeyen guguklu saate ayakkabısını fırlatması yine önemli bir nokta içermektedir. Adolph Hitleri betimleyen orkestra grubu, Nazi kölesi olan Donald Duck'ı görevine başlatmak için almaya gitmektedirler. Ayağa kalktığında Nazi temsili kıyafetlerini giyer ve duvarında fotoğrafları asılı bulunan Adolph Hitler, Hirohito ve Mussolini'yi *Heils!- Heils!- Heils!* (kurtuluş) şeklinde seslenerek selamlamaktadır. Donald'ın tam bir Nazi rejimi altında köleliğe mahsur bırakılan karakteri canlandırması, bayat bir ekmeği yemesinden ve tekmelenerek göreve götürülmesinden anlaşılmaktadır. *Der Fuehrer's Face*, Donald'ın gıda kıtlığı çekerken yaşadığı kâbusu ve hızlandırıcı bir montaj ile çılgınca bombaları sökmeye çalışması gösteriliyor (Watts, 1997: 231). Fabrikaya getirilen Donald topçu mermileriyle uğraşırken, her mermide Hitler'in yüzünü görmesi onu işten soğutmaktadır. Ayrıca gelen tüm görevlerin zorlaştığını söylemesi ise, Führer için çalışmanın bir zafer getirmediğini belirterek üstünü karalamaktadır. Nitekim fazlaca propagandaların yer aldığı bu çizgi film, köleliğin zorluğunun farkına varan Donald'ın korkunç halüsinasyonlar görmeye başlamasıyla ve ABD vatandaşı olduğunu söyleyerek Özgürlük Heykeli'ne sarılması ile son bulmaktadır.

Resim 3.19: Der Fuehrer's Face



Kaynak: <http://www.rediscoverydisney.blogspot.com>, 2019.

Tarihsel önem taşıyan bu çizgi filmde, Nazi koşulları altında çalışan Donald'ın iş yükü arttıkça zihinsel olarak sakinleyemediğini ve bunun sonucu olarak dramatik bir başarısızlık yaşayışının içinde yankılandığı açıktır. Öte yandan Amerika Hükümeti kendi vatandaşlarını, savaş çabalarına yardımcı olmak için köleliğe zorlamadığı ve hayatlarını kontrol etmediği vurgulanmaktadır. Dolayısıyla sevimli Disney karakteri Donald Duck'ın, Nazi rejimi altında köle edilen bir karakteri temsil etmesi, Nazi ve Hitlerin sert zulümlerinin göstergesi olmuştur.

2. Dünya Savaşı döneminde Walt Disney şirketi altında yürütülen çizgi filmler, açık bir psikolojik propaganda iletisi vermesinin yanı sıra eğitim filmleri ve hatta Nazi rejimini çevreleyen birtakım farklı mesajları da bünyesinde bulundurmaktadır. Çizgi filmler 2. Dünya Savaşı'nda, sıkı Hollywood geleneklerini sürdürmek ve ideolojik açıdan daha birçok farklı odaklı üretimden sorumluydu (Mollet,2013:205). Disney'in propaganda çizgi filmleri ile verilmek istenen mesajı verme çabası devam etmiş, Amerikan Hükümetinin desteği ve canlandırmanın savaşa katkısı ile hükümet, bu mesajları kendi vatandaşlarına aktarmayı başarmıştır.

Şüphesiz ki Walt Disney, ABD Hükümetinin gereklilikleri ile uyumlu çizgi filmler üretmiş ve bunun merkezinde genellikle sevimli karakter Donald Duck'ı kullanmıştır. Kaynaklara göre Donald Duck genellikle, hem propaganda hem de orduya yönelik silahlandırma çerçevesi içerisinde gelişen çizgi filmlere ana karakter olmuştur. “Donald Duck, Disney evreninde savaş zamanı kullanılan en doğru tercihlerden biriydi. Silahlı Kuvvetler ve ordu birliği için yapılmış çizgi filmler Donald Gets Drafted, The Vanishing Private, Sky Trooper, Fall Out Fall In, Home Defense ve Commando Duck filmlerinden oluşmaktaydı” (Sanmartin&Cajamarca, 2010: 259-300).

3.1.9. Private Pluto (1943)

Private Pluto 2. Dünya Savaşı döneminde Disney tarafından yapılan kısa çizgi filmlerden biridir. Ordu üssünde geçen çizgi filmin başrolünde sevimli Pluto karakteri ve Chip- Dale sincapları yer almaktadır. Private Pluto' ya savaş zamanı çizgi filmi demek muhtemeldir, çünkü savaş ile bağlantılı olduğu tek şey ordu içerisinde gerçekleşmesidir (Kilpatrick, 2010: 3).

Resim 3.20: Private Pluto



Kaynak: <http://www.disneyfilmproject.com>, 2019.

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Disney'in 2. Dünya Savaşı sırasında yapmış olduğu diğer kısa çizgi filmler kadar propaganda içeriği taşımasa da film, ABD Ordusu üssünde geçmekte ve o alanlarda sabotaj var mesajını verdiği söylenebilir. Zira Pluto askeri ordu da eğitilen bir koruyucu karakter olarak kullanılmaktadır. Donald Duck filmlerinde olduğu gibi asker ordusunu ve yapılan tatbikatlardan mütevellit üretilen çizgi film, bir askeri temsil etmemektedir ancak disiplinli ve asker komutası kurallarına uyan yurtsever bir karakter olduğu söylenebilir. Chip ve Dale sincap karakterlerinin Pluto karakterini sabote etmesi eğlenceli bir şekilde kurgulanmıştır. Nitekim savaş dönemlerinde yaşanan saboteler ve kaos çerçevesinde kullanıma geçen silahlar bu karakterler ile masumane bir tarzda kullanılmıştır.

3.1.10. Fall Out, Fall In (1943)

Walt Disney tarafından 1943 yılında üretilen Fall Out Fall In çizgi filmi, Savaş döneminin yansıtıldığı ve Donald Duck'ın yine bir asker figürünü temsil ettiği başarılı filmlerden biridir. "Fall Out, Fall In çizgi filmi, ABD askeri olan Donald'ın izleyiciyi adeta askeri yapının doğasına çekmesiyle başlıyor" (Mollet, 2013: 214).

Resim 3.21: Fall Out, Fall In (1943)



Kaynak: <http://cartoonsof1943.blogspot.com/2011/04/041-fall-out-fall-in.html>, 2019.

Resim 3.22: Fall Out Fall In, Ordu (soldaki) ve Hava Koşullarından (sağdaki) Kareler



Kaynak: <http://www.disneyfilmproject.com>, 2019.

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Çizgi film Donald Duck'ın diğer asker figürleri ile kampa gitmesiyle başlamaktadır. Sert ve değişken hava koşullarına karşı koyarak yola devam eden Donald, asla pes etmeyerek bir ABD askerinin ordu uğruna verdiği mücadeleyi işaret etmektedir. Zorlu koşulların getirisiyle bitik hale düşülse de ordunun coşkusu ve vatanseverliği devam etmektedir. Fall Out Fall In başlığı, çizgi filmin içeriği ile bütünleştirildiğinde iki konuya işaret ettiği söylenebilir. Birincisi; iyi bir askeri eğitim organize etmek için düşmek (mücadele etmek) ikincisi ise; oluşturulan bu düzenli askeri ordu uğruna düşmek. Nitekim ordunun koşulları ne olursa olsun askerlerin birbirine müsamaha göstererek birlik olunması ve vatandaşlığı sembolize ettiği açıktır. Öte yandan Donald'ın, çoğu şeyden mahrum kaldığı için öfkelenmesine rağmen yaptığı fedakârlıklar ile yurtsever askerleri temsil etmektedir. Sonuç olarak Walt Disney'in bu kez, askeri topluluğun yaşamış olduğu tüm sıkı şartları ve göstermiş olduğu

mücadeleleri anlatması ve çizgi filmde hayata ilişkin koşulların gerçekliğinin ortaya koyulmuş olması, izleyiciler için bir ilham kaynağı olduğunun göstergesi olabilir.

3.1.11. Victory Vehicles (1943)

2. Dünya Savaşı döneminde ABD için savaş çabası devam ederken, yakıt tüketimini azaltmak amacıyla Disney, sevimli Goofy karakterinin önde gelen kişiliğiyle Victory Vehicles adlı kısa çizgi filmi, halkı başka bir savaşa teşvik etmek için üretmiştir. “Goofy karakterinin başrol oynadığı Victory Vehicles çizgi filmi, ilk kez sert şartları ile düşmana katı bir şekilde değiniyor” (Kruger, 2016: 43).

Resim 3.23: Victory Vehicles ve Goofy



Kaynak: <https://drgrobsanimationreview.com/2012/03/30/victory-vehicles/>, 2019.

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Yakıt kullanımının azaltılması ile ilgili olan çizgi film, benzin kıtlığına bir çözüm getirilmesi amacıyla birbirinden farklı türdeki araçları üreten bir karakterin canlandırılmasıyla başlamaktadır. Özellikle bu araçlar benzin olmadan işletilen araçlardır. Küvet gibi ilginç eşyalar ve materyaller ile üretilen bu araç fikirleri izleyici de vatansever bir benlik oluşturmaktadır. Örneğin, Goofy site çevresindeki yapı malzemeleriyle uğraşırken bir anda el arabasını bisikletmiş gibi kullanması zafer Konut Projesini desteklemeye işaret etmektedir. Goofy tarafından sergilenen diğer pek çok gülünç icatlar, hem teşvik edici hem eğlenceli hale getirilmiştir. Öte yandan çizgi filmde sıklıkla kullanılan kırmızı beyaz ve mavi renkleri tüm fikirlerin ABD ülkesinin hizmetinde yapıldığının göstergesidir. Bu bağlamda ABD Hükümetine dair tüm işaretler, renkler ve zafer sembolleri yurtseverliğe tekabül etmektedir.

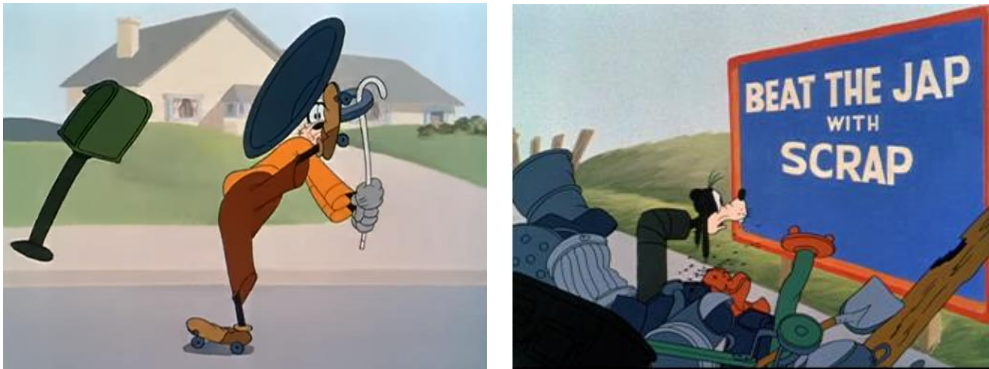
Resim 3.24: Zafer Konut Projesi ve ABD’yi Temsil Eden Arka Plan



Kaynak: <http://www.disneyfilmproject.com>, 2019.

Çizgi filmde Goofy’nin farklı bir sahnede koluna ve kaskına takılmış olan amblemin renklerinden ve kullandığı mıknaş ile hurda benzeri tüm materyallerin birbirine kenetlenmesinin, birlikten kuvvetin doğacağına ve vatanseverlik kavramına işaret ettiği söylenebilir. Metal ve hurda yığınının artmasıyla hızla bir tabelaya çarpan Goofy’nin, tabelada yazan *Beat the Jap with scrap* (Japonya’yı hurdalarla yenmek) adlı afiş dikkat çekmektedir. Filmde ki “Beat the Jap with scrap panosu savaş alanında zafer kazanmak için bir işarettir ve savaş cephesindeki çabaların göstergesidir” (Mollet, 2013: 220).

Resim 3.25: Victory Vehicles (Jopanya’yı Hurdayla Yen!).



Kaynak: <http://www.disney.fandom.com>, 2019.

Sonuç olarak Walt Disney’in ABD Hükümetinin hizmeti altında üretmiş olduğu Victory Vehicles (*Zafer Araçları*) adlı çizgi filmi, adından da anlaşılacağı üzere filmde

üretilen ilginç araçlar ile yakıt tüketimini azaltma ve benzinsiz araç kullanma biçimini sevimli Goofy karakteriyle canlandırarak zafer haline gelebileceğini göstermiştir. Öte yandan 1943 savaş çabalarına ve savaş bonolarına yönelik olan bu çizgi film, ABD'nin Japonya ve Almanya'ya olan ciddi tavrını mizahi bir şekilde gerçekleştirdiği söylenebilir.

3.1.12. The Old Army Game (1943)

Disney'in 1943 yılında ürettiği The Old Army Game isimli çizgi filmi, ana karakter Donald'ın ordu kurallarının dışına çıktığı ve olayın tatlı bir macerayla sonuçlandığı eğlenceli kısa çizgi filmlerinden biridir. ABD Ordusunun kendine ait kurallarına değinen çizgi film esasında bir askerin kamp zamanında ki bazı zorlu durumları yaşayabileceğinin sinyallerini de vermektedir. The Old Army Game çizgi filmi ABD'de ki endoktrinasyonun (katiyen eleştiri ve tartışma kabul etmeyen bir öğreti biçimi) Nazi Dönemi Almanya'sına göre daha az katı ve daha doğal olduğunu göstermektedir (Cooper, 2014: 348).

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Disney'in ürettiği Özel Silahlı Kuvvetleri Ordusunun askeri rolünde ki Donald ve kızgın General Pete ile sürüklenen kısa çizgi film, yine fantastik oyunculuk özellikleri içeren, sıkı ve tutarlı bir ordu disiplini eğlence ve mizah dolu hale getirmiştir. Kuralı çiğneyerek kamptan kaçan Donald onu yakalamaya çalışan Pete'in çekişmesiyle devam eder. Çekişme esnasında çitlerden geçerken gövdesi kesilmiş gibi trajedi yaratan Donald ağlamaya başlaması ve General Pete'in bu duruma inanıp ağlamasıyla da arada ki vicdan ve duygu durumuna değinilmiştir. Ayrıca Donald'ın gövdesinin yarısının melek gibi gösterilip uçmasıyla dramatize edilen sahne oluşmaktadır. Öte yandan Donald'ın kafasına silah dayayarak intihara teşebbüs etmeye kalkışması ve General Pete'in yas tuttuğu sahne bir ölüm hissi çağrıştırmaktadır. “Ölüm sadece idealize edilmiş bir ölüm değildir, hem gerçek bir insanda hem de insan olmayan hayvan karikatürünün varlığının eş zamanlı yansımasıdır”(Cooper, 2014: 348). Bu bağlamda ağır savaş dönemi ve ordu yönetiminin izleyicilere böylesine keyifli aksettirilmesi ve çizgi filmin içeriğinde ki o duyguların dikkatli incelendiğinde ince mesajlar vermek istemesi konusu önem arz etmektedir. Çizgi filmin sonunda, General Pete, Donald'ı kovalarken “Ulusal Hız Sınırı 35 ml” tabelasının görünmesi ve ardından karakterlerin yavaş hareket etmeye başlaması da, Devlet'in yetkisi altında olduklarının göstergesi olmuştur.

Resim 3.26: The Old Army Game, Donald ve General Pete

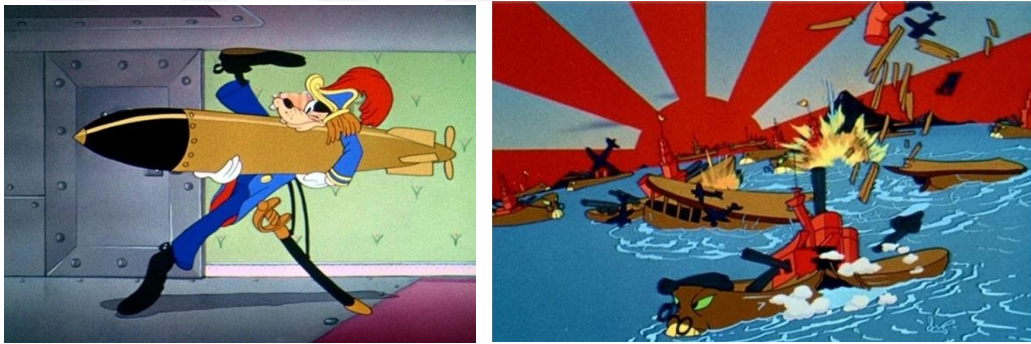


Kaynak: <http://www.disneyfilmproject.com>, 2019.

3.1.13. How To Be Sailor (1944)

2. Dünya Savaşı sırasında Disney tarafından üretilen başrolünde Goofy karakterinin bulunduğu How to be Sailor isimli kısa çizgi film, ilk sahnelerinde propagandaya yönelik bariz bir şey bulundurma da son sahnesinde izleyiciye savaşa dair bir propaganda mesajı iletmektedir.

Resim 3.27: How To Be Sailor



Kaynak: <http://www.intanibase.com>, 2019.

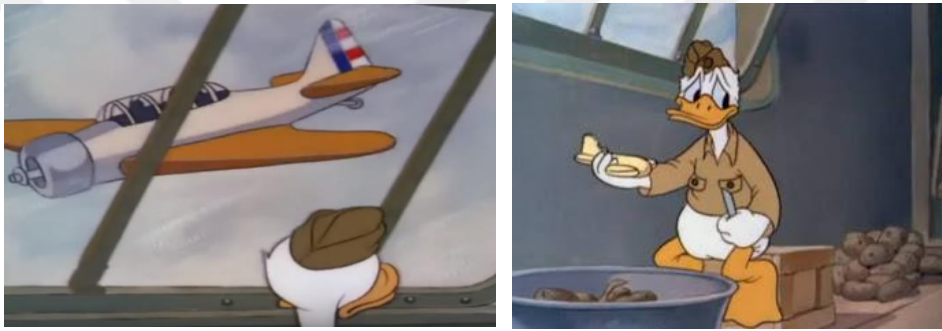
Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Filmin başlangıcında savaşa dair mesajlar ya da iletilerin olmamasının yanı sıra Goofy “Nasıl Denizci Olunur?” başlığı ile ilgili farklı karakterlere bürünmüştür. Filmde hem korsan hem Japon denizcisi gibi farklı şekillerde canlandırılmıştır. Esas önemli nokta filmin son sahnelerine doğru Goofy’nin bir ABD Donanmasına katılmasıdır. Goofy o sahnede bir denizci olarak değil de bir komuta subayı kıyafetiyle güvertede yatmaktadır. Eğlenceli serüven devam ederken eline gemi füzesini alan Goofy onu düşürür ve okyanusun sonuna kadar uçan

gemi füzesi birçok Japon gemisini patlatmaktadır. Filmin sonunda yerle bir olan Japon gemileri batarken, gökyüzüne doğru uzanan ABD renkleri ve ambleminin güneş gibi parlaması savaşın kazanımına dair önemli bir göstergedir.

3.1.14. Sky Trooper (1944)

1944 yılında Walt Disney tarafından yapılan Sky Trooper çizgi filmi, savaşın son yıllarına gelinmesiyle Donald Duck'ın girmiş olduğu ancak uçmaktan korktuğu Hava Eğitim Üssü zamanı konu alınmıştır. “Sky Trooper çizgi filminde Donald, Havacı ekibin ve sadece uçakların uçmasını istemesi şakasını içinde barındırıyor” (Kruger, 2016: 51).

Resim 3.28: Sky Trooper Çizgi Filminden Görseller



Kaynak: <https://d23.com/this-day/sky-trooper-is-released/>, 2019.

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Disney'in üretmiş olduğu ve Donald'ın ana karakter yapıldığı çeşitli savaş propagandası ve Silahlı Kuvvetler ile ilgili ciddi kısa filmlerinden sonra Sky Trooper filmi daha eğlenceli hale getirilmiştir. Filmde, Donald'ın Hava Kuvvetleri'ne girmesine rağmen uçmak istemesi ancak uçmaktan korkması konu edilmiştir. Donald's Get Drafted çizgi filminin sonunda yaptığı patates soyma eylemi bu filmin başında yaşanmıştır. Büyük bir uçuş isteğiyle pencereden dışarıya bakan Donald o esnada geçen ABD Hükümeti uçaklarını görür ve soyduğu patateslerden uçak şekli çıkararak bu sevgiyi ve özlemi belli etmektedir. Çıkardığı uçak şeklini uçurduğunda Çavuş Pete'in kafasına gelir ve Pete'in şapkası düşer. Ardından Donald istemeden şapkayı kesmeye başlayarak şapkanın amblemine yaklaşmaktadır. Çavuş Pete'in şapkasında yazan U.S amblemi de bir gösterge örneği olarak gösterilebilir.

Resim 3.29: Sky Trooper, Çavuş Pete'in U.S Yazan Şapkası (soldaki)



Kaynak: <https://d23.com/this-day/sky-trooper-is-released/>, 2019.

Sonunda uçmasına izin verilerek Hava Çavuşunun ofisine rapor bırakan Donald uçabilmek adına bir dizi testten geçirilmiştir. Paraşütçü olarak uçaktan atlanması beklendiğinde ise korkup atlamaması eğlenceli bir şekilde canlandırılmıştır. Pete karakterinin daha önce Donald'a düşman karakter olarak gösterilmemesi ve aralarındaki tatlı çekişmeler aracılığıyla izleyiciye iletmek istenen mesajı eğlenceli hale getirmektedir. Dolayısıyla kullanılan karakterlerle, semboller ya da göstergeler yoluyla anlatılmak istenen konu eğlenceli hale getirilmiştir.

3.1.15. Commando Duck (1944)

Walt Disney şirketi tarafından 1943 yılında üretilen Commando Duck, ABD'nin Japon karşıtı olduğunu ifade eden bir çizgi filmidir. Önceki kısa çizgi filmlerinde genel anlamda Alman ve Nazi rejimlerinin tehditleriyle ilgilenen Walt Disney, bu filmde ise yalnızca Japon yarışını ele almıştır (Mollet, 2013: 222).

Resim 3.30: Commando Duck



Kaynak: <http://ww.intanibase.com>, 2019.

Resim 3.31: Japon Askerlerden Kaçan Donald'ın Mücadelesi



Kaynak: <http://ww.intanibase.com>, 2019.

Çizgi Filmin Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Donald'ın bu kez üssüne hizmet etmesinin, kaydetmiş olduğu aşamalar ve temel bir eğitimden geçmiş olmasından kaynaklı olduğu açıktır. Commando Duck çizgi filmi, Donald'ın Japon üssünü sabote etmek için uçaktan atlamasıyla başlamaktadır. Çizgi film Japon karşıtı bir yapıt olduğunu belli etmektedir ancak odak noktası tam olarak Japon karşıtı olmasındansa Donald'ın mücadelesi ön planda tutulmuştur. Donald karaya inip göreve atıldıktan sonra Japon ordusu askerleri tarafından takip edilmeye başlanmıştır. Çizgi film boyunca Japon ordusu askerlerinin görünüşleri gülünç duruma getirilerek karikatürize edilmişti (Mollet, 2013: 222).

Resim 3.32: Karikatürize Edilmiş Japon Askerleri



Kaynak: <http://www.bookmice.net/darkchilde/japan/commando.html>, 2019.

Donald, peşini bırakmayarak ateş eden Japon askerlerine ve tüm mücadelelerine rağmen kazara eğlenceli bir aksiyonla Japon üssünü batırmaktadır.

Resim 3.33: Japon Üssünün Batması



Kaynak: <http://www.disneyfilmproject.com>, 2019.

Walt Disney'in ürettiği Commando Duck çizgi filmi, Japon üssünün batmasıyla sona erdiği söylenirken bunun iletilmesi gereken bir mesajın göstergesi olduğu da söylenebilir. Aynı zamanda Japon tehdidine karşılık etkili bir silah olduğunun da göstergesidir. Öte yandan çizgi filmde, Nazi tehditlerine rağmen iyiliğini ve ahlaki değerlerini koruyan sevimli Donald karakteri ile emirlerine sadık bir asker temsil edilmektedir. Nitekim 2. Dünya Savaşı döneminde Disney'in ABD, Nazi Almanyası ya da Japonya'ya karşıt yapılmış olan filmlerinin hiç birinde Donald karakteri masumiyetinden ödün vermemektedir. Bu bağlamda Disney'in çizgi filmlerinde kullanılan karakterler bir silahı işaret etme ya da düşmanı imha etme gibi yaklaşımlarda bulunmamıştır.

ABD Hükümeti için yapılan filmlerin hem eğitim hem de vatandaşı iyi yönde ikna etmek adına üretildiği görülmektedir. Bu bağlamda Disney'in 2. Dünya Savaşı döneminde yapmış olduğu filmlerin, ülkenin savaş ekonomisinden barış dönemine geçmesini sağladığı söylenebilir.





DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SEVİMLİ MICKEY MOUSE

4.1. MICKEY MOUSE'UN SAVAŞ DÖNEMİ İLLÜSTRASYONLARI

2. Dünya Savaşı boyunca Disney şüphesiz ki ABD Hükümeti için birçok çizgi film üreterek savaşa destek olmuştur. Disney hem kullandığı karakterleri o dönemin yaşantısı ile bütünleştirmiş hem de karakterleri ABD vatandaşının aynası haline getirmiştir. İzleyiciye bilgi vermek, ikna etmek, teşvik etmek ya da iyi yönde fikrini değiştirmek gibi kavramların iletilmesinde muhakkak kitle iletişim araçlarının rolü büyüktür. Bir kitle iletişim aracı olan çizgi filmler gibi afiş ve posterlerde birer kitle iletişim aracıdır. Savaş yıllarında ister büyük ekranda, ister çizgi romanlarda, ister tankta ister posterde olsun Hollywood'un mesajı şuydu: “Oraya asın! Eğer içeri girerseniz kazanırsınız. Bu savaş senin savaşın!” (Stillich, 2009: 4). Dolayısı ile ABD'nin desteğini alan Disney, Savaş döneminde hem çizgi film hem de afiş gibi çeşitli kitle iletişim araçlarıyla halka seslenmiştir.

1940'lara bakıldığında 2. Dünya Savaşı olarak bilinen ikinci bir küresel savaşın, herkesi bir kaos haline getirdiği bilinmektedir. Amerikan erkekleri savaşa katılmak üzere hazırlanır ve eğitilirken, evdekiler ise propagandaya katılmıştır. Belirli bir politik sebebi veya bakış açısını tanıtmak ya da duyurmak için kullanılan, özellikle taraflı ve ikna edici nitelikte bilgiler ile çeşitli iletişim araçlarıyla propaganda yapılmıştır. Mickey Mouse, Donald Duck ve Goofy gibi tanınmış karikatür yüzler, yurtsever moralini arttırmak ve savaş çabalarını daha iyi hale getirmek için resimlerle tasvir edilmiştir. Bu karakterlerin gazetelerde, dergilerde, tasarruf kitapçıklarında ve posterlerde yer aldığı söylenebilir. Bu resimlerdeki her bir karakter, Amerikalıların katılmaya teşvik edildikleri özel bir rolü tasvir etmektedir. Bunlardan bazıları Kızıl Haç gönüllüleri, savaş bonusu satın alma, kimyasal savaş hizmeti, toplanma ve orduya alınmış askerleri niteleyen resimler olarak gruplandırılabilir. Ayrıca ABD'de gıda rasyonları, USS Bunker Hill ve daha fazlası gibi farklı etkinlikler hakkında birçok çalışma yapmıştır.

Savaş çabası ince olan ABD Hükümeti'nin Disney'den yardım alması ve şirketin de savaş çabası içine girerek çeşitli kitle iletişim araçlarıyla propagandayı iyi yönlü kullanmak için bir savaş vermiştir. Disney karakterleri, Müttefik savaş çabasının çok önemli bir parçasıydı ve çok gizli operasyonlarda bile kullanılıyorlardı. D-Day'teki Müttefik kuvvetlerin şifresi, ünlü fare Mickey Mouse karakterinden başka bir şey değildi (Neff, 2006: 3).

Böylelikle 2. Dünya Savaşı sırasında Disney, Mickey Mouse ve tüm sevimli karakterleri propaganda afişleri, çizgi romanlar ve filmler kullanarak yetişkinleri hedef almaya başladığı söylenebilir. Hükümet için yaptığı işler, ABD'ye destek gösteren, Hitler'le dalga geçen ya da orduya karşı gösterilmesi gereken önem ve savaş çabasının hep birlikte verilmesi gerektiği gibi önemli konular işlenmiştir. Ayrıca ABD'de gıda rasyonları, USS Bunker Hill, çeşitli ABD pulları, kartları ve daha fazlası gibi farklı etkinlikler hakkında birçok çalışma yapmıştır.

Resim 4.1: Appreciate America- (Amerika'yı Takdir Etmek) Afişi



Kaynak: <http://www.justdisney.com>, 2019.

Tasarımın Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Appreciate America, başlıklı bu posterde Mickey Mouse, Sam Amca'yı nitelemiştir. "Come On Gang" (Çetede Uyuşma) olduğunu söyleyerek, Amerika'yı savaşa teşvik etmek ve orduya kaydolmak için yapıldığı düşünülebilir. Nitekim afişte başlığın yanında ki amblem bir askeri ordu amblemi olmakla birlikte, Mickey Mouse'ın elinde ki ABD bayrağı da bu konunun nitelendiğinin bir göstergesidir.

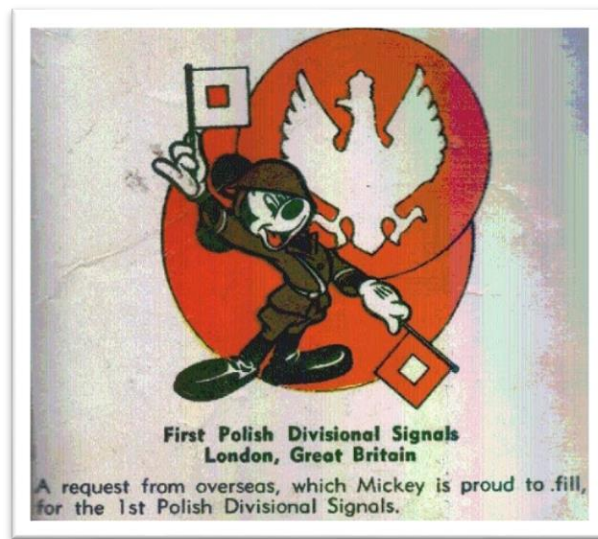
Resim 4.2: Askeri Üniformasıyla Mickey Mouse



Kaynak: Out of the Frying Pan into the Fire çizgi filminden

Tasarımın Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: İkinci Dünya Savaşı döneminde Mickey Mouse'un asker üniformalı illüstrasyonu Out of the Frying Pan into the Fire çizgi filmde kullanıldığında dikkatleri çekmiştir (Bossert, 2008: 2). Bu bilgiden yola çıkarak ve yapılan araştırmalara göre Mickey Mouse'nin 2. Dünya Savaşı Döneminde üniformalı fotoğrafının çok sayıda bulunmadığı keşfedilmiştir. Lakin Out of the Frying Pan into the Fire çizgi filmde de bahsedildiği üzere halkı savaş çabası için teşvik ettiği, duvarda asılı olan ve ordu kıyafetiyle asker selamı veren Mickey Mouse'un en dikkat çeken illüstrasyonlarından biridir.

Resim 4.3: Mickey Mouse Polonyo Temsili



Kaynak: <http://www.english.ohmynews.com>, 2019.

Tasarımın Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Şüphesiz ki ABD Disney ile bir arada çalışarak ve çeşitli propagandalar yaparak vatandaş ile iletişim içerisinde olmaya çalışmıştır. Fakat Disney 2. Dünya Savaşı boyunca her koldan hizmet etmekte çekinmemiştir. Amerika Birleşik Devletleri, Disney karakterlerini askeri ve propaganda amaçlı kullanan tek ülke değildi. İngiltere ve Yeni Zelanda dâhil Amerika'nın birçok müttefiki, Disney karakterlerini savaş uçakları ve ünite amblemleri için burun sanatı olarak kullandı (Neff:2006:4). İngiltere'nin Londra kentinde sürgün edilen İlk Polish Divisional Signals (Polonyo Bölüm İşaretleri) aynı zamanda Disney Studios'un büyümlü sanatını da istemiştir. Birimlerinin amblemi, Mickey Mouse'u semafor bayraklarını ve arka plandaki Polonya kartalını kullanarak göstermektedir.

Resim 4.4: Keep Awake (Uyanık Kalmak)



Kaynak: <http://www.americainwwii.com>, 2019.

Tasarımın Göstergebilimsel Analizi ve Yorumlanması: Disney'in afiş örneklerinde biri olan Keep Awake, savaş çabasına destek olmak ve düşmana karşı uyanık kalmak temasıyla yapılmıştır. Nitekim savaş döneminde yaşanan kaoslara engel olmak ve vatandaş her daim dikkatli olması için uyarmaktadır. Özellikle siyah beyaz temalı posterlerde yazan "Remember Pearl Harbor" yazısı dikkat çekmektedir. 2. Dünya Savaşı'nda yaşanan, Japon İmparatorluk Deniz Kuvvetleri'nin 7 Aralık 1941 sabahı Hawaii adalarının Oahu adasında bulunan Pasifik Filosu ve Pearl Harbor askerî üslerine karşı düzenlediği sürpriz şekilde gerçekleşen Pearl Harbor Saldırısını niteleyen afiş, Amerikan Hükümeti ve vatandaşın dikkatli olunması gerektiğinin göstergesidir.

Resim 4.5: Get In The Scrap-(Hurdalarla Yen)



Kaynak: <http://www.waltwar2.weebly.com>, 2019.

Tasarımın Göstergibilimsel Analizi ve Yorumlanması: Araştırması yapılan Victory Vehicles çizgi filmde olduğu gibi “Get In The Scrap” Hurdalarla Yen! Sloganı kullanılmıştır. Lakin bu posterde Goofy karakteri yerine Mickey Mouse ve Pluto kullanılmıştır. Afişin genel teması vatandaşı savaş çabasına destek olması için her anlamda tasarruf yapmasıdır. Nitekim atık metal parçaları gibi ürünler birer silaha dönüştürülmektedir ki bu da posterde ki ABD’yi niteleyen kovanın içindeki hurdalardan anlaşılmaktadır. Öte yandan poster, patlayıcı madde olarak ortaya çıkan atık yağların, savaş çabası için korunmasının ve tasarrufun önemini vurgulamaktadır. Savaş döneminde tasarrufa ihtiyaç duyan ABD Hükümeti Disney aracılığıyla vatandaşa bunları yansıtmıştır. Aşağıda yer alan posterde ise yine tasarruf konusu ele alınmıştır.

Resim 4.6: Share Your Car For Your Country



Kaynak: www.theodysseyonline.com, 2019.

Resim 4.7: Victory Garden



Kaynak: <http://www.americanhistory.si.edu>, 2019.

Tasarımın Göstergibilimsel Analizi ve Yorumlanması: En başarılı sivil katılım kampanyası propagandaları arasında, Amerikalıları kendi meyvelerini ve sebzelerini yetiştirmeye ve korumaya teşvik eden Victory Gardens için tasarlanan afişler ve illüstrasyonlar olmuştur. Savaş Konseyi için tasarlanan Yeşil Başparmak Yarışması Kayıt Defteri (sağ), yetişen mahsul türlerini ve bunların miktarlarını ve ağırlıklarını kaydetmek için kullanılmıştır. Yarışmalar yerel, eyalet ve ulusal seviyelerde gerçekleşmiş, milli kazanan ise 1000 dolarlık savaş bonusu kazanmıştır.

Resim 4.8: Savaş Rasyonu



Kaynak: <http://www.thevintagenews.com>, 2019.

Tasarımın Göstergibilimsel Analizi ve Yorumlanması: 2. Dünya Savaşı sırasında Amerikalılar rasyonların (günlük besin miktarı) getirdiği rahatsızlıklarla başa çıkmak zorunda kalmıştır. Şeker ve kahve ilk rasyonel gıda maddesiydi, ardından işlenmiş gıdalar, et ve süt ürünleri gelmekteydi. Bu 1943 dolaylarında kitapçık şeklinde besinlerin kuponları yapıldı. Bu tasarımın savaşta ailelerin bakış açıları ve savaş nedeniyle karşılaştıkları kıtlıklar açısından üretildiği söylenebilir. İllüstrasyonun teması birkaç hikâye, teneke kutu ve lastik sürücüler ve Büyüyen Zafer Bahçeleri hakkındaydı; böylece çiftlik üretimi, yurt dışındaki birlikler için kullanılabilirdi. Mickey, Minnie, Donald ve Pluto, Super Duper kapak görünüşünde marketten ayrıldıktan sonra memnun ifadelerle kapakta resmedilmiştir.

Resim 4.9: Disney'in 2.Dünya Savaşı Afişi



Kaynak: <http://www.americainwwii.com/galleries/disney-to-the-front/>, 2019.

Tasarımın Göstergibilimsel Analizi ve Yorumlanması: 2. Dünya Savaşı sonunda tasarlanıp yayınlanan bu kitap ve afişi, Disney'in mantalitesinden gelen karakterler ev önü ve ön cephe etkinliklerinde yer almaktadır. Denizci olarak Donald Duck, kalemin kılıca eşittir, diğer karakterler ise çeşitli savaş rollerini temsil eder: Thrifty Pig, endüstrinin gücünü sembolize eder, Minnie Mouse bir Kızıl Haç gönüllüsüdür. Dopey, cüce savaş bonusu satın alır. Kokarcayı Çiçek, kimyasal savaş hizmetinin bir üyesi ve Tavşan Thumper'ın ordu sinyal kolordu içinde olduğu görülmektedir. Gökyüzündeki Uçan Kaplanlar ve PT botu Sivrisinek Filosu'nun amblemi karakterleri, Disney stüdyosunda yaratılan 1.200'den fazla tasarımdan ikisini temsil ediyor.

2. Dünya Savaşı sırasında, Mickey Mouse ve tüm sevimli karakterler, propaganda başlığı altında afişler, illüstrasyonlar, çizgi romanlar ve filmler kullanarak yetişkinleri hedef almaya başlamıştır. Hükümet için yaptığı işler, ABD'ye destek

gösteren, Hitler’le dalga geçen ve bir Alman’ın nasıl Nazi olacağı filmlerini içermesinin yanı sıra bu konuları çeşitli kitle iletişim araçları ile bağdaştırarak halka seslenmekteydi. Ayrıca ABD’de gıda rasyonları, USS Bunker Hill ve daha fazlası gibi farklı etkinlikler hakkında birçok çalışma yapmıştır.



SONUÇ

7 Aralık 1941’de Japonya, ABD’yi 2. Dünya Savaşı’na sürükleyerek Pearl Harbor’ı bombaladı. Amerika’nın savaşı o tarihte başladığında, ABD’nin silahlı kuvvetleri aniden göreve gelmek üzere olan çok sayıda asker ve delegenin işlenmesi için etkin bir eğitim yöntemine ihtiyaç duyuyordu. Dolayısıyla ilgili geçmişe sahip olmayan sivillerin, nasıl savaşçı olunacağını ve gittikçe daha karmaşık olan uçakların, tankların, deniz gemilerinin, silahların ve dönemin diğer makinelerinin nasıl işletileceğini ve bakımını yapmaları gerektiğini öğrenmek zorunda kalmışlardır. Walt Disney, stüdyosunu, hevesli bir eğlence fabrikasından, neredeyse dört yıl boyunca durmadan, orijinal olarak yüksek kaliteli eğitim filmlerini kar amacı gütmeyen ve bazen de zararsız bir şekilde toplayan sanal bir savaş tesisine dönüştürerek stüdyosunu etkin bir şekilde dönüştürerek yardım etmiştir.

Peki, Walt Elias Disney neden bu zor savaş zamanı görevini üstlenmiştir? Dürüst olmak gerekirse, pratik bir bileşen vardı. Savaş bulutları 1930’ların sonlarında Avrupa ve Asya’da toplanmaya başladığında, Disney’in animasyonlarını ve yurtdışındaki kısa filmlerini taramaktan gelen gelir akışı kurumaya başlamıştı. Disney Stüdyosu’nu bu zor zamanlarda çalışmaya devam etmek için Walt ve erkek kardeşi Roy, ABD Ordusu ve Donanması ve Lockheed gibi kurumsal müşteriler için eğitim filmleri hazırlayarak düzinelerce hükümet sözleşmesi imzalamıştır. Ama sonra Walt’ın üniformalı olarak bu kadın ve erkeklere karşı hissettiği kişisel sorumluluğun ağır bastığı söylenebilir. Sanatçılar, animatörler ve Walt Disney’in kendisi, Mickey Mouse, Donald Duck ve diğer sevgili Disney karakterlerini savaşa dâhil etmiştir. 1940’ların başlarında Disney, ABD silahlı kuvvetlerinde (ücretsiz olarak sağlanan) 1000’den fazla farklı birim için askeri eğitim filmleri, ABD hükümetine sağlanan eğitim şortları ve askeri amblemler yapmıştır.

Şüphesiz ki 2. Dünya Savaşı herkesi etkilemiştir. Walt Disney ve şirketi bildikleri tek şekilde hizmet etmiş, savaş çabalarını desteklemek için o coşkuyu çizgi filmlerinde canlandırmıştır. Ordu hayatından propagandaya kadar Disney animasyonu, Amerika’yı savaşın zorluğuna rağmen sürdürme fikriyle yaratılmış olan birkaç Donald Duck çizgi filmi üretmiştir. 1943’te gazeteler, Disney stüdyosunun çalışmalarının yüzde 90’ının devlet kurumları için olduğunu bildirmiştir. Dolayısı ile Disney’in tüm karakter istikrarını yurtseverlik adına kullandığı söylenebilmektedir. Savaşın Walt Disney ve

stüdyosunu nasıl etkilediği konusunun derinliği de tartışılmazdır. Ciddi eğitim almış ve yürekli bir şekilde öğreten Disney, eğitim ve propaganda filmleri, çeşitli afişler ve illüstrasyonlar gibi kısacası ABD Savaşı'nı temsil eden ve niteleyen çalışmalar üretmiştir. Bu bağlamda Disney stüdyosunun yapmış olduğu sanatın, kendi sembolü haline geldiği söylenebilir.

Disney'in propaganda amaçlı çizgi filmlerinde genellikle Adolph Hitler, Mussolini ve Hirohito konu edilmiş, korku ve tehlike metaforları olarak sunulmuştur. Öte yandan çizgi filmlerde genellikle düşman cephelerin itibarsızlaştırılmaya çalışıldığı görülmektedir. Savaşın psikolojik etkilerinin yansıtılmasının yanı sıra kullanılan karakterlerin, halkın bir aynası olarak yansıtılması görülmektedir. Savaş dönemi animasyonlarında ağırlıklı olarak Donald Duck adeta bir ordu askeri olarak canlandırılmış, bunun hemen arkasından gelen Goofy ve Pluto karakterleriyle de propagandalar devam etmiştir. Bunun yanı sıra karakterler özgürlük, tasarruf, savaş bonusu gibi konu başlıkları altında ABD Hükümetini ve vatandaşını temsil etmiştir. Ordu hayatından propagandaya kadar Disney stüdyosu, Amerika'yı savaşın zorluğuna rağmen sürdürme fikriyle yaratılmış olan birçok film ve tasarım üretmiştir. ABD müttefik askerleri, gemilerinde, uçaklarında ve teçhizatlarında Disney tarafından tasarlanan amblemlerle savaşa girmişlerdir. Sonuç olarak 10 yıl önce bu askerler, denizciler ve Mickey Mouse'u Depresyon dönemi sinemaseverleri ile çok popüler hale getirmeye yardımcı olan çocuklardır. Çalışma kapsamında incelenen, genellikle Donald Duck, Goofy ve Pluto isimli karakterleri çizgi filmlerinde kullanan Disney, 2. Dünya Savaşı sürecinde ABD Hükümetine oldukça büyük katkı sağlamıştır. Bu çizgi filmler ile savaş çabasına destek olan ve bu sevimli figürleri halkın bir aynası haline getiren Disney, araştırmalara göre Mickey Mouse karakterini savaş sürecinde ürettiği çizgi filmlerde kullanmamıştır. Ancak sevimli Mickey Mouse karakterinin Disney dünyasında ki yeri yadsınamaz bir gerçektir. Dolayısıyla sadece 2. Dünya savaşı sürecinde ki çizgi filmleri incelemek yerine Disney'in fenomen bir şirket olmasına katkı sağlayan, kısacası Mickey Mouse'un olmadığı bir Walt Disney dünyası araştırması yapmak eksik olacaktır düşüncesiyle çalışma yapılmıştır. Hareketli bir unsur olarak bilinen çizgi filmlerin yanı sıra üretilen ve tasarlanan afişler de propaganda amacıyla kullanılmıştır. Çizgi filmler ve afişlerin arasında tekniksel fark bulunsa da aynı amaca hizmet etmiştir.

Göstergebilimsel analiz olarak incelenen ve birer kitle iletişim aracı olan Donald Duck Goofy, Pluto karakterlerinin bulunduğu filmleri ve niteleyen olarak Mickey Mouse'u kullanarak yapılan tüm tasarımlarıyla Disney, 2. Dünya Savaşında en büyük desteğini göstermiştir. Bu sanatı kendi sembolü olarak kullanan Disney ve bu savaşı yapan askerler bir hatıra olmakta ve Disney Stüdyosunun yarattığı materyaller bu kritik dünya zamanında bize her zaman yaşamın bir görüntüsünü hatırlatmaktadır.

Gösteren	Filmler	Gösterilen Propaganda	Hedef Mihver Devletleri (AXIS)
Donald Duck	The New Spirit (1942) Spirit Of 43 (1942) Donald Decision(1942) Donalds Get Drafted (1942) The Vanishing Private (1942) Der Fuehrer's Face (1943) Fall Out Fall In (1943) The Old Army Game (1943) Sky Trooper (1944) Commando Duck (1944)	• Vergi Borcu • Savaş bonusu • Tasarruf • Milli Seferberlik • Ordu disiplini • Milli Mücadele • Normandiya Çıkartması • Silahlı kuvvetler • Özgürlük	Nazi Almanyası (Adolph Hitler), İtalya (Mussolini) ve Japon İmparatorluğuna (Hirohito) yönelik yapılan propagandalar - Adolph Hitler Mussolini Hirohito
Pluto	Out of the Frying Pan into the Fire (1942) Private Pluto (1943)	• Tasarruf • Ekonomi • Vatanseverlik • Sabotaj	Adolph Hitler Mussolini Hirohito
Goofy	Victory Vehicles (1943) How to be Sailor (1944)	• Tasarruf • Seferberlik • Vatanseverlik	Hirohito
Donald Duck- Goofy- Pluto- Mickey Mouse	All Together(1942)	• Savaş Bonusu • Tasarruf • Yatırım • Milli Mücadele	Adolph Hitler Mussolini Hirohito

Bu verilerden yola çıkarak Mihver Devletleri'ne (Nazi Almanyası, İtalya ve Japonya) yönelik propaganda çalışmaları yapan Walt Disney, çizgi filmlerini yukarı da belirtilen şekilde uyguladığı analiz edilmiştir. Ayrıca Disney'in Mihver Devletlerini korku ve tehlike metaforları olarak sunduğu söylenebilir. Bu noktadan hareketle düşman cephelerin itibarsızlaştırılmaya çalışıldığı görülmektedir. Disney'in bu sevimli çocukları savaş dönemi çabası içerisine girerek seferber olmuş ve halkın aynası haline gelmiştir. İlginçtir ki Disney, savaşın tüm sıkıntısı ve kaosuyla rağmen filmde kullandığı karakterler ile düşmanı imha etme çabaları içine girmemiştir. Sevimli karakterlerin halka, adeta dünyaya seslenişi en masumane şekilde gerçekleştirilmiştir.

Vatanseverlik, vicdan ve duygu durumunun önde geldiği tüm bu Disney Sanatı olarak adlandırılan üretimler, bütünlük ve beraberlik ile savaşın altından kalkılabileceğini aşılacaktır.



KAYNAKÇA

- Akarcalı, S. (2003). **İkinci Dünya Savaşında İletişim ve Propaganda**. Ankara: İmaj Yayınevi.
- Akören, N. A. (2018). **Çizgi Film ve Animasyon Eğitiminde Son Eğilimler**, Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi, Akademik Dergisi. 2, 124-140.
- Arı, N. (2015). **Sinematografik anlatımda stop motion canlandırmanın bir tekniği ‘pixilation’ ile uygulama projesi (Yüksek Lisans Tezi)**. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Armes, R. (2011). **Sinema ve Gerçeklik- Tarihsel Bir İnceleme**. Çev: Zeynep Özen Barkot Doruk Yayıncılık. İstanbul.
- Aydın, Ç. O. (2010). **Canlandırma Sinemasında Tür Sorunu**. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9(17): 105-118.
- Barrier, M. (2007). **The Animated Man, A Life Of Walt Disney**. Universty of California.
- Bazin, A. (1993). **Sinema Nedir?** (Çev. İbrahim Şener). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Bendazzi, G. (2016). **Animation a World History. Wolume 1: Foundations -The Golde Age**. Crc Press, A Focal Pressbook.
- Bossert, D. (2018). **Paying Income Taxes: The Disney Way**. Cartoon Research Site- Animation Anectodes.
- Bossert, D. (2018). **Saving Bacon Fat and Meat Drippings: The Disney Way Cartoon Research Site**. Animation Anectodes.
- Bossert, D. (2019). **Disney and the National Board of the Canada**. Cartoon Research Site.
- Cohen, K (2004). **Walt Disney Treasures: On The Front Line-** <https://www.awn.com/animationworld/walt-disney-treasures-front-line>, (09.10.2019).
- Cooper, P.A. T. (2014). **Walt at War – Animation, Transformation and Indoctrination: The Hypothetical Image of Disney’s Animal Soldiers**. *Animation an Interdisciplinary Journal*.

- Crafton, D. (1982-1993). **Before Mickey The Animated Film 1898-1928**. The University of Chicago Press-Chicago and London.
- Cunnigham, A. (2014). **Walt Disney and the Propaganda Complex: Government Funded Animation and Hollywood Complicity During WWII**. University of Nevada, Las Vegas.
- Çelenk, E. (1995). **TV’de gösterilen çizgi filmlerin ilkökul çağı çocukları üzerindeki etkileri (Yüksek Lisans Tezi)**. Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Deja, A. (2016). **The Nine Old Men- Lessons, Tecniques and Inspiration from Disney’s Great Animators**. CRC Press, A Focal Press Book.
- Dündar, K. S. (2013). **3d Animasyon çalışmalarında gerçekçilik kavramının incelenmesi ve bir uygulama çalışması (Yüksek Lisans Tezi)**. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Dzurick, A. (2010). **Walt Disney's World War II Films and the Creation of “War Culture”** University of Missouri.
- Erat, A. (1995). **Propagandanın Başlangıcı**. Düşünceler Dergisi.
- Finch, C. (1995). **The Art Of Walt Disney**. Harry N. Abrams, Inc, Publishers. New York.
- Gabler, N. (2006). **Walt Disney- The Triumph Of The American Imagination**. New York.
- Gowsell, B. (2019). **The Walt Disney Company and Its Work During World War II**. Pasific Time.
- Gökçearslan, A. (2009). **Canlandırma Sinemasında Mizahın Kullanımı**. Dergipark, 1(2).
- Gökçearslan, A. (2010) **Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi**. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 1(4).
- Göktepe, E. (2015). **Geçmişten günümüze hareketli görüntü ve Türkiye’de animasyonun gelişimi (Yüksek Lisans Tezi)**. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Green, R. (2014). **The Roots of Animation in Kansas City**. JCHS Journal, animasyongastesi.com, (10.10.2019).
- Hünerli, S. (2000). **Türk canlandırma sinemasında Yürk yazımı uyarlamaları: Gösterge çözümlemesi modeli (Doktora Tezi)**. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- İlgaz, S. (1998). **Çizgi Film Temel İlkeleri Yapım Tekniği**. İstanbul: Leyla Yayınları
- İmİK, Ü. (2014). **Çizgi Film ve Müzik**, Ankara: Gece Kitaplığı.
- Jones, C. C. (1988). **Class Tax to Mass Tax: The Role of Propaganda in The Expansion of The Income Tax during World War II**. *Buffalo Law. Review-* Article 7.
- Jowett, S. G. & O'donnell, V. (2012). **Propaganda & Persuasion- Fifth Edition**. USA: Sage.
- Kaba, F. (1992). **Animasyonun eğitim amaçlı kullanımı (Yüksek Lisans Tezi)**. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Kalyoncu, Z. Ö ve Aslanyürek, M. (2016). **Animasyon Sanatının Farklı Sektörlerde Kullanımı ve Endüstriyelleşme Süreci**. *Yaratıcı Endüstriler Uluslararası Tasarım Sempozyumu*.
- Karabay, N. (1995). **Propaganda Reklamcılık ve Halkla İlişkilerin Benzer ve Farklı Yönleri**. *Düşünceler Dergisi*.
- Karasar, N. (2008). **Bilimsel Araştırma Yöntemi**. Ankara: Nobel Yayın.
- Kilpatrick, R. (2010). **Disney Film Project, Discussions, Reviews and Ramblings About Disney Movies- Private Pluto**. <http://www.disneyfilmproject.com/search?q=+private+pluto>, (07.08.2019).
- Krasner, J. (2008). **Motion Graphic Design- Applied History and Aesthetics**. Focal Press- USA
- Kruger, M. I. (2016). **Not Just for Kids: Animation Grows Up During World War II**, Brandeis University.
- Ladonisi, B. (2017). *Walt Disney's Nine Old Men*. The Magic in Pixels- The Original Disney Theme Park Photography Site and Journals.

- Lenburg, J. (2011). **Legends of Animation Walt Disney- The Mouse That Roared.** Printed in the United States of America, New York.
- Lenburg, J. (2011). **Legends of Animations, Walt Disney The Mouse That Roared.** ABD.
- Maltin, L. (2005). **Out of The Inkwell Max Fleischer and The Animation Revolution.** The University Press of Kentucky.
- Mannheim, S. (2002). **Walt Disney And The Quest for Community.** Ashgate Publishing Company, USA, Burlington.
- Meritt, R. & Kaufman J. B. (2011). **Walt Disney's Laugh 0 Grams, 1921-1923.** San Francisco Silent Film Festival.
- Mollet, T. (2013). **Historical 'Tooning: Disney, Warner Brothers, the Depression and War 1932-1945,** The University of Leeds.
- Monaco, J. (2000). **Bir Film Nasıl Okunur,** çev: E.Yılmaz, İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Neff, R. (2006). **Disney and World War II, How Mickey Mouse and Donald Duck supported the U.S and its Allies.** Ohmynews, International.
- Neupert, R. (2009). **Walt Disney's Silly Symphonies: A Companion to the Classic Cartoon Series.** *Film Quarterly*, 62(3): 82.
- Nicha, J. (2016). **Propagating Messages in Animated Movies.** Political Communication, ACT.
- Oskay, Ü. (1994). **İletişimin ABC'si.** İstanbul: Simavi Yayınları.
- Özuyar, A. (2017). **Sessiz Dönem Türk Sinema Tarihi (1895-1922).** (1. Baskı), İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Padilla, S. (2003). **Walt Disney's Defence of American Culture.** Dr. Susan Matt, History 49990.
- Pikkov, Ü. (2010) **Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film.** Estonian Academy of Arts.
- Raiti, C. G. (2007). **The Disappearance of Disney Animated Propaganda: A Globalization Perspective.** *Animation*, 2(2).

- Rıfat, M. (2009). **Gösterge Bilimin Abc'si.** (3. Baskı), İstanbul: Say Yayınları
- Riper, V. & Bowdoin. A (2011). **Learning from Mickey, Donald and Walt Essay's on Disney's Edutainment Films.** London.
- Roe, B. H. (2011). **The Canadian Shorts: Establishing Disney's Wartime Style.** In B. Van Riper, *Learning from Mickey, Donald, and Walt: Essays on Disney's Edutainment Films.* Jefferson: McFarland
- Samancı, Ö. (2004). **Animasyonun Ölenemez Yükselişi,** (1. Baskı), İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Sanmartin, N. R. E. & Cajamarca, R. M. E. (2010). **Walt Disney His Influence In The American Society.** Universidad De Cuenca.
- Sevim, Z. (2013). **Çizgi filmlerin değerler bakımından karşılaştırılması (Yüksek Lisans Tezi).** Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uşak.
- Shale R. A. (1978). **Donald Duck Joins Up: The Disney Studio During World War Two** (Ann Arbor), UMI Research Press.
- Stephenson, R. (1973). **The Animated Film,** B.1 New York.
- Stillich, S. (2009). **Donald Versus Hitler: Walt Disney and the WWII Propaganda.** International Spiegel Online
- Şenler, F. (2005). **Animasyon Tarihi Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları.** Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD), (3): 99-114.
- Tansuğ, S. (1988). **Sanatın Görsel Dili.** (3. Baskı), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Teksoy, R. (2005). **Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi.** (1.Cilt), İstanbul. Oğlak Yayıncılık.
- The Brand Age. (2010). **Marka Tasarımla Farklılaşır,** İş Dünyasında Marka Yönetimi Dergisi-, 19.
- Thomas, F. & Johnson, O. (1981). **The Illusion of Life: Disney Animation.** New York.
- Tobias, B. R. (2011). **Film And The American Moral Vision Of Nature, Theodore Roosevelt to Walt Disney.** Michigan State University Press. USA

Türker, H. İ. (2011). **Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı.** *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi* 1(2).

Wasko, J. (2001). **Challenging Disney Myths.** (*Disney Mitlerini Aşmak*) Çev: Mesut Bostan.

Watts, S. (1997). **The Magic Kingdom: Walt Disney and the American way of Life.** University of Missouri Press, USA.

Watts, S. (1997). **The magic kingdom: Walt Disney and the American way of life.** New York, NY: Houghton Mifflin.

Williams R. (2001). **The Animator's Survival Kit.** New York, Faber and Faber Inc.

Yüzer, V. Ve Mutlu, M. E. (2013). **Yeni İletişim Teknolojileri,** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Elektronik Kaynaklar:

<http://www.dailymotion.com>, (14.10.2019).

<http://acmepunched.blogspot.com>, (12.09.2019).

<http://bettyboopwikiatoppages.blogspot.com/2018/02/the-evolution-of-betty-boop.html>, (25.10.2019).

<http://brayanimation.weebly.com/max-fleischer-series.html>, (16.09.2019).

<http://emile-cohl-alice-guy.blogspot.com/2008/04/fantasmagorie-emile-colh.html>, (13.09.2019).

<http://moviessilently.com/2018/01/14/little-nemo-1911-a-silent-film-review/>, (16.09.2019).

<http://silentfilm.org/archive/the-adventures-of-prince-achmed>, (21.09.2019)

<http://vero-cartoon.blogspot.com/2010/12/goofy-cartoon-pictures.html>, (24.09.2019).

<http://www.alamy.com>, (01.11.2019).

<http://www.americainwwii.com>, (06.11.2019).

<http://www.americainwwii.com/galleries/disney-to-the-front/>, (26.09.2019).

<http://www.americanhistory.si.edu>, (21.09.2019).
<http://www.animasyongastesi.com>, (18.08. 2019)
<http://www.animatedviews.com>, (11.09.2019).
<http://www.auctionhowardlowely.com>, (20.09.2019).
<http://www.bookmice.net/darkchilde/japan/commando.html>, (26.10.2019).
<http://www.budsartbooks.com>, (20.10. 2019).
<http://www.bundlehaber.com/detay/f8a670c7-96db-49ee-a669-d8dc36584ae0>,
 (21.10.2019).
<http://www.cartoonresearch.com>, (10.10.2019).
<http://www.comics.ha.com>, (13.10.2019).
<http://www.disney.fandom.com>, (09.10.2019).
<http://www.disneyclips.com>, (08.10.2019).
<http://www.disneyfilmproject.com>, (12.10.2019).
<http://www.disneyfilmproject.com/2010/08/donalds-decision.html>, (22.10.2019).
<http://www.intanibase.com>, (07.10. 2019).
<http://www.justdisney.com>, (11.10. 2019).
<http://www.mickeymousecartoon.com>, (16.10.2019).
<http://www.mickeynews.com>, (15.10.2019).
<http://www.rediscoverydisney.blogspot.com>, (03.11. 2019).
<http://www.retrotvmemories.com> / [disney.fandom.com](http://www.disney.fandom.com), (5.11.2019).
<http://www.theculturetrip.com>, (27.10.2019).
<http://www.theenchantedmanor.com>, (19.10.2019).
<http://www.thevintagenews.com>, (10.10.2019).
<http://www.waltereliasdisney.fandom.com>, (08.10.2019).
<http://www.waltwar2.weebly.com>, (02.08.2019).

<http://www.disney.fandom.com>, (09.08.2019).

<https://50mostinfluentialdisneyanimators.wordpress.com>, (05.11.2019).

<https://alchetron.com/John-Lounsbery>, (25.10. 2019).

<https://cartooncolors.blogspot.com/2015/08/ilk-cizgi-film-fantasmagorie-1908.html>, (05.09. 2019).

<https://comics.ha.com>, (13.10.2019).

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Winsor_McCay_\(1912\)_How_a_Mosquito_Operates_still.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Winsor_McCay_(1912)_How_a_Mosquito_Operates_still.jpg), (14.10.2019).

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Winsor_McCay_-_Little_Nemo_film_still_-_drawing.jpg, (04.10.2019).

<https://d23.com/this-day/sky-trooper-is-released/>, (02.11.2019).

https://disney.fandom.com/wiki/The_Vanishing_Private, (03.11.2019).

<https://disney-planet.fr/the-new-spirit/>, (01.11.2019).

https://donaldduck.fandom.com/wiki/The_New_Spirit, (01.11.2019).

<https://drgrobsanimationreview.com/2012/03/30/victory-vehicles/>, (07.11. 2019)

https://en.wikipedia.org/wiki/Koko_the_Clown, (29.09.2019).

https://en.wikipedia.org/wiki/Mutt_and_Jeff, (28.09.2019).

<https://fliptomania.com/did-you-know/>, (25.09. 2019).

https://popeye.fandom.com/wiki/J._Wellington_Wimpy, (19.10. 2019).

<https://popeyeanimators.blogspot.com/2014/04/fleischer-inventiveness-and-animation.html>, (15.10.2019).

<https://publicdomainreview.org/collections/humorous-phases-of-funny-faces/>, 2019.

<https://static1.squarespace.com>, (06.10.2019).

<https://www.chroniquedisney.fr/cartoon-06-educatifs/1943-43.htm>, (09.10.2019).

<https://www.intanibase.com/shorts.aspx?shortID=336#page=screenshots>, (09.11.2019).

<https://www.lostinthemovies.com/2016/10/the-favorites-snow-white-37.html>, (03.11.2019).

<https://www.themoviedb.org/movie/64658-donald-s-decision/images/posters>, (02.11.2019).

<https://www.themoviedb.org/movie/64703-the-spirit-of-43>, (30.10.2019).

<https://www.themoviedb.org/movie/64706-the-vanishing-private>, (17.10.2019).

https://www.wikiwand.com/en/Out_of_the_Inkwell, (20.09.2019).

<http://www.theodysseyonline.com>, (06.11.2019).



DİZİN

-A-

Amerikan sineması, 55
Animasyon, 5, 7, 13, 99, 100, 101, 103

-Ç-

Çizgi film, v, 7, 8, 9, 11, 14, 24, 26, 35,
36, 56, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 69, 70,
71, 72, 74, 76, 78, 79, 83, 103

-D-

Disney, v, vi, ix, x, xii, 1, 2, 3, 4, 5, 12,
14, 19, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35,
36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45,
46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 55, 56, 57,
58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 68, 69, 72,
74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 84,
85, 87, 88, 90, 91, 93, 95, 96, 97, 98,
99, 100, 101, 102, 103, 104

-G-

Göstergebilim, 4

-H-

Hollywood, 21, 36, 55, 74, 87, 100

-K-

Karakter, x, 42, 100
Kültür, 102

-L-

Live-action, 10, 13

-P-

Propaganda, v, vi, x, 54, 55, 56, 57, 97,
99, 100, 101, 102, 103

-R-

Rotoskop, 17, 21, 25

-S-

Savaş, x, xii, 1, 3, 55, 57, 58, 59, 63, 69,
75, 87, 91, 92, 95, 96, 97
Silahlı kuvvetler, 97
Sinema, 3, 58, 99, 102, 103
Stüdyo, 44, 46

