

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
FİLM TASARIMI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**2000 SONRASI 3B DISNEY VE PIXAR ANİMASYON FİMLERİNDE
DEĞİŞEN KARAKTER TASARIMI**

Hazırlayan
Hilal ŞİMŞEK

Danışman
Dr. Öğr. Üyesi Emrah Suat ONAT

İzmir / 2024

YEMİN METNİ

“Film Tasarımı Yüksek Lisans Programı”na “Yüksek Lisans Tezi” olarak sunduğum “2000 Sonrası 3B Disney ve Pixar Animasyon Filmlerinde Değişen Karakter Tasarımı” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

... / ... / ...

Hilal ŞİMŞEK

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün / / tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği' nin maddesine göre öğrencisi'nın konulu tezi incelenmiş ve aday / / tarihinde, saat 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÖZET

Animasyon, oluşturulduğundan günümüze kadar geçen sürede pek çok değişim göstermiştir. İlk örneklerin Walt Disney tarafından verildiği animasyon filmleri çoğunlukla onun ideolojisini taşıyan içerik ve karakter tasarımlarından meydana gelmektedir. Toplumun geleneksel anlayışını, toplumsal cinsiyet rollerini, beyaz ırkın üstünlüğünü filmlerine yansıtan Disney animasyonları, mevcut geleneksel yapıyı koruma ve sürdürme anlayışıyla hareket etmektedir. 2B geleneksel animasyon teknikleriyle oluşturulan bu filmler, çoğunlukla prenses temalı olup, kadın karakterleri dışarıdaki hayatta edilgen bir konumda göstererek, evsel hayata yerleştirmiştir. Bu şekilde yeni bir söz söylemeden, mevcut ekonomik sistemi ve geleneksel yapıyı pekiştirmiştir.

Günümüze yaklaştıkça, teknolojinin ilerlemesi ve daha erişilebilir olmasıyla Disney'e ek olarak Pixar da önemli bir animasyon şirketi olarak yerini almıştır. Tekniksel gelişmeler ve toplumsal yapının modernleşmesiyle animasyonun yolu ve yöntemi değişmiştir. Gerçekçi tasarımların oluşturulmasına imkân veren 3B animasyon yazılımlarının kullanımı artmıştır. Hikâye tasarımları, daha gerçekçi bakış açılarıyla ve izleyicinin kendi hayatından parçalar bulabildiği düzeyde değişmiştir. Karakter tasarımlarında da hem fiziksel hem de kişilik özellikleri bakımından, kusursuz olmayan, gerçekçi bir anlayış dikkate alınmıştır. Filmler, toplumun geleneksel anlayışını sürdürmek yerine, bu anlayışın dönüşerek, çağdaş dünyaya uyum sağlaması gerektiğini vurgular. Bu dönüşümün başlamasının da bir karakterin bireysel eylemiyle mümkün olacağı sonucuna varılır. Filmler, genç karakterin bireyselliğinin farkına vararak, kendi amaçları doğrultusunda yaşamasını ve aile kültürü üzerinde dönüştürücü bir rol oynamasını destekleyen bir yorumla oluşturulmaktadır.

ABSTRACT

Animation has undergone various changes from its inception to the present day. The earliest examples of animation films, pioneered by Walt Disney, predominantly reflect his ideology in content and character designs. Disney animations portray the traditional understanding of society, gender roles, and the superiority of the white race, acting with the intention to preserve and sustain the existing traditional structure. Created using 2D traditional animation techniques, these films often center around princess themes, depicting female characters in a passive role in external life and placing them in domestic settings. Instead of expressing a new perspective, Disney animations have reinforced the current economic system and traditional structure, rather than challenging or breaking away from it.

As we approach the present day, alongside Disney, Pixar has also established itself as a significant animation company, thanks to advancements in technology and increased accessibility. The progress of technology and the modernization of societal structures have led to changes in the path and method of animation. The use of 3D animation software, allowing for the creation of realistic designs, has become more prevalent. Story designs have evolved with more realistic perspectives, enabling viewers to find pieces of their own lives in the narratives. In character designs, both in terms of physical and personality attributes, an understanding of imperfection and realism has been taken into account. Rather than perpetuating the traditional understanding of society, films emphasize the need for this understanding to transform and adapt to the contemporary world. It is concluded that this transformation can begin through the individual actions of a character. Films are crafted with a narrative that acknowledges the uniqueness of young characters, supporting them in living according to their own goals and playing a transformative role in family culture.

ÖNSÖZ

Teknolojiyle birlikte evrim geçiren ve dolayısıyla çağın gereksinimlerine uyum sağlayan animasyon, günümüzde öncü sanat dallarından biridir. Sinemasal özelliklerinin gelişmesiyle birlikte, sadece çocuklara değil, aynı zamanda yetişkinlere de hitap etme kapasitesine sahip hale gelmiştir. Hikâye ve görüntü tasarımlarındaki gerçekçilik artışıyla birlikte, karakter tasarımlarının da bu doğrultuda evrildiği gözlemlenmektedir. Tezin yazılma amacı animasyon sinemasında bireyin varoluşu ve topluma olan etki gücünün incelenerek, değerlendirilmesidir. Animasyon sinemasına dair oluşturulan bu verilerin, ileride yapılacak olan çalışmalara katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

Bu araştırmanın meydana gelmesinde, her konuda bana büyük destek ve çaba gösteren danışman hocam Dr. Öğr. Üyesi Emrah Suat Onat'a, Anabilim Dalımızın değerli tüm öğretim üyelerine ve çalışmalarım sırasında manevi desteklerini esirgemeyen aileme sonsuz teşekkürler.

Hilal ŞİMŞEK

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSEL LİSTESİ	ix
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

TOPLUM, KÜLTÜR VE SİNEMA

1.1. Kültür Tanımları	4
1.2. Toplum, Kültür ve Sinema İlişkileri	10
1.3. Sinemada Kültürün Yeniden Üretimi	16
1.3.1. Walt Disney Animasyon Stüdyosu'nun Kuruluşu	20
1.3.2. Disney'de Kültürün Yeniden Üretimi	24
1.3.3. Pixar'da Kültürün Yeniden Üretimi	32

2. BÖLÜM

DISNEY VE PIXAR ANİMASYON FİLMLERİNDE KARAKTER TASARIMI

2.1. Animasyon Nedir?	38
2.1.1. Dijital Tasarım.....	43
2.1.2. 2B Animasyon Nedir?	48
2.1.3. 3B Animasyon Nedir?	51
2.2. Animasyon Filmlerinde Hikâye Tasarımı.....	57
2.3. Karakter Nasıl Oluşturulur?	62
2.3.1. Karakterin Kişilik Özellikleri Nasıl Oluşturulur?	63

2.3.2. Karakterin Fiziki Özellikleri Nasıl Oluşturulur?	65
2.3.3. Ünlü Animasyon Karakterleri	68
2.4. Disney Animasyon Filmlerinde Karakter Tasarımı	75
2.5. Pixar Animasyon Filmlerinde Karakter Tasarımı	82
2.6. Anime Karakter Tasarımı	87
2.7. Avrupa Animasyon Filmi Karakter Tasarımı	91

3. BÖLÜM

2000 SONRASI 3B DISNEY VE PIXAR ANİMASYON FİLMLERİNDE DEĞİŞEN KARAKTER TASARIMI

3.1. Değişen Dünyaya Uyum Sağlayan Karakterler	98
3.1.1. <i>Wall-E</i> (2008)	105
3.1.1.1. Olay Örgüsü	105
3.1.1.2. Karakterler	107
3.1.1.3. Filmin Değerlendirilmesi	111
3.1.2. <i>Soul</i> (2020)	112
3.1.2.1. Olay Örgüsü	112
3.1.2.2. Karakterler	114
3.1.2.3. Filmin Değerlendirilmesi	118
3.1.3. <i>Raya ve Son Ejderha</i> (2021)	121
3.1.3.1. Olay Örgüsü	121
3.1.3.2. Karakterler	123
3.1.3.3. Filmin Değerlendirilmesi	126
3.1.4. <i>Zootropolis: Hayvanlar Şehri</i> (2016)	128
3.1.4.1. Olay Örgüsü	128
3.1.4.2. Karakterler	130
3.1.4.3. Filmin Değerlendirilmesi	132
SONUÇ	134
KAYNAKÇA	139
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1.1. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (Kaynak: Beck, 2005: 257)

Görsel 1.2. *The Skeleton Dance* (Kaynak: Finch, 1988: 33)

Görsel 1.3. *Silly Symphonies* (Kaynak: Wikipedia, 2023) (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

Görsel 1.4. *Külkedisi* (Kaynak: Wikipedia, 2023) (Erişim Tarihi: 01.11.2023)

Görsel 1.5. *Donald Duck* (Kaynak: Lenburg, 2009: 74)

Görsel 1.6. *Mickey Mouse* (Kaynak: Finch, 1988: 31)

Görsel 1.7. *Varyemez Amca* (Kaynak: Beck, 2005: 67)

Görsel 1.8. *Aslan Kral* (Kaynak: Beck, 2005: 145)

Görsel 1.9. *Neverland Tribe (Peter Pan)* (Kaynak: https://disney.fandom.com/wiki/Neverland_Indian_Tribe) (Erişim Tarihi: 02.11.2023)

Görsel 1.10. *Maleficent (Uyuyan Güzel)* (Kaynak: <https://disney.fandom.com/wiki/Maleficent>) (Erişim Tarihi: 02.11.2023)

Görsel 1.11. *Luxo and Luxo Jr.* (Kaynak: Paik, 2007: 56)

Görsel 1.12. *Buzz Lightyear (Oyuncak Hikayesi)* (Kaynak: Kratter, 2017: 99)

Görsel 1.13. *Kayıp Balık Nemo* (Kaynak: Paik, 2007: 229)

Görsel 1.14. *Bir Böceğin Yaşamı* (Kaynak: Paik, 2007: 124)

Görsel 2.1. Sıkıştırma ve Esnetme Örnek Çizim (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 48)

Görsel 2.2. Beklenti Örnek Çizim (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 52)

Görsel 2.3. Peşi Sıra Takip ve Üst Üste Binen Hareket (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 61)

Görsel 2.4. İkincil Hareket Örnek Çizim (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 63)

Görsel 2.5. Çekicilik (Kaynak: Paik, 2007: 91)

Görsel 2.6. The Mori Building Digital Art Museum (Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/653866439629416684/>) (Erişim Tarihi: 04.12.2023)

Görsel 2.7. Karakalem çizim (Kaynak: <https://www.deviantart.com/vetyr/art/Digital-vs-Traditional-pencil-688700350>) (Erişim Tarihi: 04.12.2023)

Görsel 2.8. *Pinokyo* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 353)

Görsel 2.9. Sihirli Fener (Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Büyülü_fener) (Erişim Tarihi: 23.02.2024)

Görsel 2.10. Thaumatrope (Kaynak: https://ebrary.net/296903/sociology/kinetic_movement) (Erişim Tarihi: 23.02.2024)

Görsel 2.11. Fenakistiskop (Kaynak: <http://devfilmsanat.blogspot.com/2015/07/sinematografn-insas-joseph-plateaudan.html>) (Erişim Tarihi: 23.02.2024)

Görsel 2.12. Zoetrop (Kaynak: <http://devfilmsanat.blogspot.com/2015/07/sinematografn-insas-joseph-plateaudan.html>) (Erişim Tarihi: 23.02.2024)

Görsel 2.13. Flipbook (Kaynak: <https://www.nyfa.edu/student-resources/flipbook-animation-techniques-and-examples/>) (Erişim Tarihi: 23.02.2024)

Görsel 2.14. Praksinoskop (Kaynak: <https://teknoloji.org/animasyon-tarihi-canlanan-goruntuler/>) (Erişim Tarihi: 23.02.2024)

Görsel 2.15. 3B Tasarım (Kaynak: <https://www.blender.org/>) (Erişim Tarihi: 05.11.2023)

Görsel 2.16. 3B Model (Kaynak: <https://www.3dmadmax.com/wp-content/uploads/2023/11/oyun-karkateri-olusturma-retopoloji-9.jpg>) (Erişim Tarihi: 05.11.2023)

Görsel 2.17. 3B Model (Kaynak: <https://www.3dmadmax.com/wp-content/uploads/2023/11/oyun-karkateri-olusturma-uv-malzeme-12.jpg>) (Erişim Tarihi: 05.11.2023)

Görsel 2.18. Yontma (Sculpting) (Kaynak: <https://www.blender.org/features/sculpting/>) (Erişim Tarihi: 05.11.2023)

Görsel 2.19. Arabalar (Kaynak: Paik, 2007: 273)

Görsel 2.20. *İnanılmaz Aile* (Kaynak: Paik, 2007: 233)

Görsel 2.21. *Kayıp Balık Nemo* (Kaynak: Paik, 2007: 215)

Görsel 2.22. *Boo (Sevimli Canavarlar)* (Kaynak: Paik, 2007: 196)

Görsel 2.23. *A Bug's Life* (Kaynak: Kratter, 2017: 134)

Görsel 2.24. *Pinokyo* (Kaynak: Beck, 2005: 197)

Görsel 2.25. *Yukarı Bak* (Kaynak: Kratter, 2017: 144)

Görsel 2.26. *Mickey Mouse* (Kaynak: Lenburg, 2009: 4)

Görsel 2.27. *Garfield* (Kaynak: [https://garfield.fandom.com/wiki/Garfield_\(character\)](https://garfield.fandom.com/wiki/Garfield_(character))) (Erişim Tarihi: 08.12.2023)

Görsel 2.28. *Sevimli Hayalet Casper* (Kaynak: https://casper.fandom.com/wiki/Casper_McFadden) (Erişim Tarihi: 08.12.2023)

Görsel 2.29. *Sünger Bob* (Kaynak: [https://spongebob.fandom.com/wiki/SpongeBob_SquarePants_\(character\)](https://spongebob.fandom.com/wiki/SpongeBob_SquarePants_(character))) (Erişim Tarihi: 09.12.2023)

Görsel 2.30. *Temel Reis* (Kaynak: <https://popeye.fandom.com/wiki/Popeye>) (Erişim Tarihi: 09.12.2023)

Görsel 2.31. *Winnie the Pooh* (Kaynak: <https://tls.tc/bh9po>) (Erişim Tarihi: 08.12.2023)

Görsel 2.32. *Pembe Panter* (Kaynak: [https://pinkpanther.fandom.com/wiki/Pink_Panther_\(character\)](https://pinkpanther.fandom.com/wiki/Pink_Panther_(character))) (Erişim Tarihi: 10.12.2023)

Görsel 2.33. *Şirinler* (Kaynak: <https://tls.tc/JKip7>) (Erişim Tarihi: 11.12.2023)

Görsel 2.34. *Kaptan Tsubasa* (Kaynak: <https://tls.tc/C12Kc>) (Erişim Tarihi: 11.12.2023)

Görsel 2.35. *The Simpsons* (Kaynak: <https://tls.tc/dmZ0E>) (Erişim Tarihi: 11.12.2023)

Görsel 2.36. *Pamuk Prenses* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 328)

Görsel 2.37. *Kötü Kraliçe* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 10)

Görsel 2.38. *Cüceler* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 1)

Görsel 2.39. *Küçük Deniz Kızı* (Kaynak: https://littlemermaid.fandom.com/wiki/The_Little_Mermaid) (Erişim Tarihi: 11.12.2023)

Görsel 2.40. *Alice Harikalar Diyarında* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 300)

Görsel 2.41. *Alice Harikalar Diyarında* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 471)

Görsel 2.42. *Güzel ve Çirkin* (Kaynak: Beck, 2005: 33)

Görsel 2.43. *Peterpan* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 362)

Görsel 2.44. *Yukarı Bak* (Kaynak: Kratter, 2017: 116)

Görsel 2.45. *Sevimli Canavarlar* (Kaynak: Paik, 2007: 183)

Görsel 2.46. *İnanılmaz Aile* (Kaynak: Paik, 2007: 230)

Görsel 2.47. *Buzz and Woody (Oyuncak Hikyesi)* (Kaynak: Paik, 2007: 80)

Görsel 2.48. *Paprika* (Kaynak: <https://mubi.com/tr/notebook/posts/an-architect-s-gifts-close-up-on-satoshi-kon-s-tokyo-godfathers-and-paprika>) (Erişim Tarihi: 14.12.2023)

Görsel 2.49. *Princesse Mononoke* (Kaynak: <https://mubi.com/tr/tr/films/princess-mononoke>) (Erişim Tarihi: 14.12.2023)

Görsel 2.50. *Büyülü Kitap (The Secret of Kells)*

(Kaynak: <https://mubi.com/tr/tr/films/the-secret-of-kells>) (Erişim Tarihi: 14.12.2023)

Görsel 2.51. *Ernest & Celestine* (Kaynak: <https://mubi.com/tr/tr/films/ernest-and-celestine>) (Erişim Tarihi: 14.12.2023)

Görsel 2.52. *Kabakçığin Hayatı* (Kaynak: <https://mubi.com/tr/tr/films/my-life-as-a-courgette>) (Erişim Tarihi: 14.12.2023)

Görsel 3.1. Merida (*Cesur*) (Kaynak: Kratter, 2017: 159)

Görsel 3.2. Bay İnanılmaz (*İnanılmaz Aile*) (Kaynak: Paik, 2007: 241)

Görsel 3.3. Mr. & Mrs. Incredible (*İnanılmaz Aile*) (Kaynak: Paik, 2007: 246)

Görsel 3.4. Ming Lee ve Meilin Lee (*Kırmızı*)

(Kaynak: <https://www.pixar.com/turning-red>) (Erişim Tarihi: 15.12.2023)

Görsel 3.5. *Wall-E* (Kaynak: <https://www.pixar.com/feature-films/walle>) (Erişim Tarihi: 15.12.2023)

Görsel 3.6. *Wall-E* (Kaynak: Kratter, 2017: 46)

Görsel 3.7. Eve (Kaynak: Kratter, 2017: 35)

Görsel 3.8. *Wall-E* (Kaynak: Kratter, 2017: 122)

Görsel 3.9. Joe GARDNER'ın Ruhü ve 22 (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>) (Erişim Tarihi: 16.12.2023)

Görsel 3.10. Joe GARDNER (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>) (Erişim Tarihi: 16.12.2023)

Görsel 3.11. *Soul* (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>) (Erişim Tarihi: 16.12.2023)

Görsel 3.12. *Soul* (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>) (Erişim Tarihi: 16.12.2023)

Görsel 3.13. 22 (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>) (Erişim Tarihi: 16.12.2023)

Görsel 3.14. Jor GARDNER (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>) (Erişim Tarihi: 16.12.2023)

Görsel 3.15. *Raya ve Son Ejderha* (Kaynak: <https://www.disney.com.tr/filmler/raya-ve-son-ejderha>) (Erişim Tarihi: 17.12.2023)

Görsel 3.16. Raya (Kaynak: <https://thewaltdisneycompany.com/making-history-while-making-ray-and-the-last-dragon/>) (Erişim Tarihi: 17.12.2023)

Görsel 3.17. Sisudatu (Kaynak: <https://thewaltdisneycompany.com/making-history-while-making-ray-and-the-last-dragon/>) (Erişim Tarihi: 17.12.2023)

Görsel 3.18. Namaari (Kaynak: <https://disney.fandom.com/wiki/Namaari?so=search>) (Erişim Tarihi: 17.12.2023)

Görsel 3.19. Raya ve Namaari (Kaynak: <https://thewaltdisneycompany.com/making-history-while-making-ray-and-the-last-dragon/>) (Erişim Tarihi: 17.12.2023)

Görsel 3.20. *Zootropolis: Hayvanlar Şehri* (Kaynak: <https://tls.tc/S9ra2>) (Erişim Tarihi: 20.12.2023)

Görsel 3.21. *Zootropolis: Hayvanlar Şehri* (Kaynak: <https://tls.tc/Z0uON>) (Erişim Tarihi: 20.12.2023)

Görsel 3.22. Judy HOPPS (Kaynak: https://zootopia.fandom.com/wiki/Judy_Hopps) (Erişim Tarihi: 20.12.2023)

Görsel 3.23. Nick WİLDE (Kaynak: https://zootopia.fandom.com/wiki/Nick_Wilde) (Erişim Tarihi: 20.12.2023)

Görsel 3.24. *Zootropolis: Hayvanlar Şehri* (Kaynak: <https://tls.tc/7BtA9>) (Erişim Tarihi: 20.12.2023)

GİRİŞ

Günümüzde animasyon, sinema dünyasında izleyicilere benzersiz bir deneyim sunan önemli bir sanat formu haline gelmiştir. Animasyonun günümüzdeki başarıya ulaşmasında ise, şüphesiz Pixar ve Disney gibi stüdyolar filmleri ile öncülük etmiştir. Bu tezde, 2000 sonrası dönemde bu iki stüdyonun yapımlarında gözlemlenen karakter yapısı değişimi, kültürel ve toplumsal dinamiklerle birlikte incelenecektir.

Toplumsal yapı ve sanat eserlerinin, birbirlerini etkileyerek dönüştürdüğü görülmektedir. Bu nedenle, tezin temelini oluşturan kültür ve toplumun rolüne odaklanarak, animasyonun geçmişten günümüze nasıl evrildiğini anlamak kritik bir öneme sahiptir. Animasyonun sadece eğlence aracı olmaktan çıkıp kültürel bir ifade biçimi haline gelmesi, bu çalışmanın odak noktasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda animasyon sinemasının da ilk zamanlarından günümüze kadar geçen sürede, tasarım, teknik ve içerik alanlarında ne tür bir değişiklik geçirdiği ve modern toplum ile nasıl bağlantılar kurduğu incelenecektir. Karakter tasarımının yanı sıra, kültürel değerler, toplumsal dinamikler, hikâye tasarımları ve teknolojinin de evrimi üzerine değerlendirmeler yapılacaktır. Ayrıca animasyonun tanımı, çeşitleri, nasıl geliştiği ve ünlü animasyon karakterleri hakkında çeşitli incelemelere yer verilecektir.

Bu tezin seçilme nedeni, animasyon dünyasının dinamik yapısında meydana gelen değişimleri anlamak ve tasarlanan başkarakterlerin kültürel, toplumsal ve sinematik açıdan nasıl şekillendiğini ortaya koymaktır. Pixar ve Disney'in 3B animasyon filmlerindeki karakter yapılarındaki değişimin incelenmesi, bu iki stüdyonun izleyici kitlesiyle kurduğu ilişkideki evrimi anlamak için bir pencere sunacaktır. Stüdyoların, özellikle 2000 öncesi yapımlarında, beyaz ve zengin ırkın hikayelerine odaklanıldığı gözlemlenmiştir. Bu dönemdeki animasyonlarda, genellikle erkek karakterlerin prens ya da soylu beyaz olarak tasvir edildiği ve güçlü bir profil sergilediği gözlenmiştir. Kadın karakterler ise, soylu olsalar dahi genellikle yardıma muhtaç, pasif ve toplumsal cinsiyet kalıplarına uygun davranan karakterler olarak karşımıza çıkmıştır. Ancak, 2000 sonrasında yapılan animasyon filmlerinde karakter motivasyonlarının önemli ölçüde değiştiği görülmektedir. Kadın karakterler, pasif rolün ötesine geçerek

aktif konumları üstlenmişlerdir. Ayrıca filmlerde sadece beyaz karakterlere değil, farklı ırklara ait karakterlere de daha fazla yer verilmektedir. Geleneksel aşk hikayeleri ya da evlilikle son bulan mutlu hikayelerin, daha modern ve farklı konularla yer değiştirdiği gözlenmektedir. Başkarakterlerin, 2000 öncesi yapımlardan farklı olarak, bireysel amaçlara sahip olmaları ve toplumun geleneklerinden ayrılmaları dikkat çekmektedir. Bu bağlamda, geleneksel ve kültürel bağların güçlü olduğu bir toplum içerisinde, kendi amaçları doğrultusunda, ait olduğu toplumdan farklılaşan ve benzeşen yönleriyle öne çıkan karakterlerin başkarakter olarak yer aldığı filmler incelenmiştir.

Karakterlerin, hikayelerin ve tekniklerin nasıl evrim geçirdiğini gözlemlemek amacıyla, eski bir robota odaklanan *Wall-E*, Afro-Amerikan bir bireyin yaşamına odaklanan *Soul*, Güney Asya topraklarında savaşçı bir kadının hikayesini anlatan *Raya ve Son Ejderha (Raya and the Last Dragon)* ve ırkçılık konusunu hayvan tasvirleriyle işleyen *Zootropolis: Hayvanlar Şehri (Zootopia)* filmleri incelenecektir. Bu filmler aracılığıyla animasyon dünyasındaki değişimleri anlamak, karakterlerin evrimini anlamak ve toplumsal algıdaki dönüşümleri gözlemlemek hedeflenmektedir. 2000 sonrası Pixar ve Disney yapımı 3B animasyon filmlerindeki, çağa uyumlu, geleneklerin dışında gelişen ve ilerici özellikler, tema, hikâye ve karakter tasarımları üzerinden değerlendirilecektir. Bu bağlamda, animasyonun evrimindeki bu önemli dönüm noktası analiz edilerek mevcut literatürdeki boşluğu doldurmak ve sinema araştırmalarına katkı sağlamak amaçlanmaktadır.

1. BÖLÜM
TOPLUM, KÜLTÜR VE SİNEMA

1. BÖLÜM

TOPLUM, KÜLTÜR VE SİNEMA

1.1. Kültür Tanımları

Toplum, tıpkı yaşayan bir organizma gibi aktif eylemlerde bulunur ve faaliyet gösterir. Diğer bir ifadeyle, sürekli hareket halinde olan, gelişen ve dönüşen belli başlı dinamiklere sahiptir. Bu dinamikler, toplumun ilerlemesini ve canlılığını sürdürmesini sağlar. Fakat birbirlerinden bağımsız gibi görünseler de aynı amaca hizmet ettikleri için birbirleriyle uyumlu olmak zorundadırlar. Bu uyum mevcut kitleyi toplumsal yapı olarak tanımamıza olanak sağlar. “Toplumsal yapı, o toplumu oluşturan bireylerin davranış ve yaşam biçimleri söz konusu olduğunda ele alınması gereken ilk kavram şüphesiz kültürdür” (Baranseli Arslan, 2021: 101). Kültür, bir toplumun yaşayışını, değerlerini, inançlarını, sanatını, davranışlarını, geleneklerini, dilini ve bilgisini belirler.

“Çiçero... aklın ve zekanın tıpkı köylünün toprağı işlemesi gibi işlenmesi gerektiğini savunmaktadır. Aklın kültürü, aydın yeteneklerin gelişimi, zihinsel çalışma; işte esirlerin ve yalnızca el emeğini, toprak kültürünü paylaşan aşağı tabaka insanların karşısında özgür insanın asıl yeteneğı bunlar olmalıdır. Bunun sonucunda "kültür" terimi gitgide öğretim, uygarlık ve insan eğitimi anlamında kullanılmaya başlanmıştır” (Mejuyev, 1998: 30).

Yaratılışı gereğı sosyal bir varlık olan insanın diğer insanlarla bir arada yaşayabilmesi önemlidir. Kişinin tek başına ulaşabildiğı gelişim ve dönüşüm oldukça kısıtlıyken, diğer insanlarla paylaşımda bulunması, sosyalleşmesi, yardımlaşması ve iletişim kurması mevcut gelişmeyi arttıracaktır. Sürekli gelişim ve dönüşüm halinde olmak, düşünmek, evreni ve doğayı tanımlamak ya da yorumlamak insana özgüdür. “Doğada ne yararlı, ne doğru, ne iyi, ne de güzel değeri vardır. Doğa, bütün değerlerin dışında salt bir gerçeklik varlığıdır... Doğayı yararlı, doğru, iyi ve güzel yapan insandır. İnsan, yaşadığımız evrene erekler koyar, değer nitelikleri katar” (Tunalı, 1998: 132). Böylece insanlaştırılmış bir doğa ve dolayısıyla kültür meydana gelmiş olur. Mejuyev’e göre (1998: 35) kültür değişmez bir olgu değildir. İnsanın sosyal bir varlık olması onun kendini diğer insanlarla yaşayabilecek şekilde geliştirmesiyle sonuçlanmaktadır. İnsanları birbiriyle uyumlu hale getiren ve akıl yeteneklerini toplumsal bir çerçeve

içinde geliřtirmelerine imkân tanıyan olgu kùltùrdür. Kùltür, insanın temel yeteneklerini ve insanlığın evrimini yönlendiren organik bir geliřimi temsil eder. Toplumsal yaşam ve kùltür tarih boyunca birbirinden etkilenererek deęiřim göstermiřtir.

Kùltür sayesinde oluřan, insanlar arasındaki uyum, sosyal çatıřmaların ve anlařmazlıkların azalmasına yol açar, bu da toplumun genel huzurunu ve güvenliğini artırır. Bireyler arasında güçlü bir dayanıřma ve sosyal baę oluřturur. Bu durum, toplum üyelerinin birbirlerine yardım etme, destek olma ve birbirlerine karřı sorumluluk taşıma eęilimini artırır. Toplumsal uyum, ekonomik kalkınmayı destekler. İř birlięi ve uyum içinde çalıřan bireyler, daha verimli ve sürdürülebilir bir ekonomik yapı oluřturabilirler. Uyumlu bir toplum, genellikle bireylerin yaşam kalitesini artırır.

“Doęal olsun toplumsal olsun, her durumda insan kendisi için yararlı olanın peřindedir... Doęal durumda yararlı olan peřinde kořarken ortaya çıkan karřılařmalar rastlantısal, toplumsal durumda ise örgütlüdür. Aslında bu imkân toplumsallıkta da sınırlı olacaktır. Burada da kötü karřılařmalardan, ölümden tümüyle kaçmak söz konusu olamaz. Ama insan ancak toplumsal durumda yararlı karřılařmanın imkanını en fazlaya yükseltebilir.” (Bumin, 2021: 86).

Sosyal bir çevreye sahip olan bireyler, canlı olmanın doęası gereęi, kendilerini çok daha aktif, ailesiyle, arkadařlarıyla ve dolayısıyla toplumla uyumlu hissederler. Bu uyum birey olarak toplumda saęlıklı bir biçimde yer alabilmenin en önemli řartıdır. Fakat günümüz modern dünyasında, mevcut uyumun azaldıęı ve bireylerin giderek yalnızlařtıęı ve ait oldukları toplumlara yabancılařtıkları göröölür. “Çoęumuz gerçekten bireyler haline gelmeksizin bireyselleřtirildik ve daha da çoęumuz bireyselleřmenin sonuçlarıyla yüzleřecek kadar yetkin bireyler olmadıęımız kuřkusu içindeyiz” (Bauman, 2020: 143). Bu kuřkudan kaynaklanan yabancılařma, bireyin toplumla uyumlu olamamasına ve böylece toplumla olan baęlarının kopmasına ya da zayıflamasına neden olur. Dolayısıyla birey, toplumun parçası olmaktan çıkar ve kendini var edemez. “Kendini gerçekteřirme belirli ölçüde ahlaki bir olgudur, zira iyi, deęerli bir kiři olduęu duygusunun geliřtirilmesi anlamına gelir” (Giddens, 2019: 112).

Kapitalist sistemin etkilerinden biri, modern bireyi yařadıęı topluma, emeğine hatta kendisine bile yabancılařtırmaktır. Bu yabancılařma, yařanılan sistemin etkisiyle, birey üzerinde kùltürün etkisini kaybetmesi olarak yorumlanabilir. Mejuyev’e göre

(1998: 17,18) günümüzdeki kapitalist sistem, kültürü destekleyen ve ona karşı çıkmayan bir duruş sergiler, ancak bu destek, sistemin işleyişine ve amaçlarına uygun olduğu ölçüde geçerlidir. Kapitalist sistem, kültürü sadece bir etiket olarak kabul eder ve toplumsal konumun belirlenmesine olanak tanır, ancak bu genellikle sığ, biçimsel, kuralcı ve monoton bir simge ile sınırlıdır. Bu tür bir kültür, yalnızca insan düşüncesinin bozulmasına hizmet etmekle kalmaz, aynı zamanda içsel derinlikten yoksun, cansız bir sembol olmaktan öteye geçemez.

Teknoloji ve internetin kolay erişilebilir olması, kullanımlarını da yaygınlaştırmıştır. Bu durum bilgiye ulaşmada sağladığı kolaylık ve toplumlara her açıdan kattığı gelişmelere rağmen, çoğunlukla sosyal medya üzerinden yayılan, hızlıca üretilip tüketilen, kitle kültürü olarak da bilinen popüler kültürün yaygınlaşmasına olanak sağlar. Horkheimer ve Adorno'nun belirttiğine göre (2014: 384) insanlar popüler kültürü takip ederler. Çünkü popüler kültür, bireyin içinde bulunduğu kapitalist sisteme ayak uydurabilmesi için gerekli olan tüm bilgiyi barındırmaktadır.

Popüler kültürün oluşmasını sağlayan en önemli faktör, kültürel ürünlerin standartlaştırıldığı, üretim ve dağıtım süreçlerinin endüstriyel bir şekilde organize edildiğini ve büyük ölçüde ticarileştirildiğini ifade eden, Frankfurt Okulu'nun düşünürlerinden Theodor W. Adorno ve Max Horkheimer tarafından tartışılan kültür endüstrisidir.

“Kültür endüstrisi” Aufklärung anlamında aklın gerilemesinin bir örneğidir; belki de en iyi örneğidir. “Kültür endüstrisi” de endüstri ölçütlerine göre işlediğinden, diğerleri gibi bir endüstridir: Üretim ve dağıtım tekniklerinin sonucudur. Entelektüel olarak konuşursak, toplumsal, kültürel, ideolojik ‘burada-varlığın’, aynı zamanda da bu kültürün teknik yanını denetleyen yerleşik iktidarın yüceltilmesi ideolojisinden ibarettir” (Spurk, 2008: 88).

Yasakların arttığı, baskıcı toplumlarda, iktidar, apolitik ve bireyselliğin arttığı bir toplum oluşturmak ister. Çünkü toplumla olan bağını koparmış, refah ve sağlıklı hayatı bilim dışı uğraşlarla elde etmeye çalışan birey, iktidar için hiçbir şekilde tehdit oluşturmaz. Mükemmel insan ve mükemmel hayat vurgularının yapıldığı sosyal medya içerikleri, bireyi toplumdan ve topluma ait gerçeklerden uzaklaştıran bir kurgu oluşturur. “Toplumsalın enerjisi azalmakta, özgünlüğü elden gitmekte, tarihsel niteliği ve ideallliği

buharlaşıp uçmaktadır. Toplumsal bir sistem uğruna adını yitirirken, politika da yok olmaktadır. Toplumsal artık anonimleşmiştir. O artık kitledir” (Baudrillard, 2019: 24).

Reklamlara özgü olan, “bireyin özel olduğu, her şeyin en iyisini hak ettiği ve diğerleri tarafından kıskanıldığı” vurgusu, bireyde, toplumdan ve onun kültüründen ayrışma isteği uyandırır. Sosyal medya içeriklerinde sıklıkla karşılaşılan bu kurgular nedeniyle, birey toplumla kültürel bağlarını koparır. Sonuçta, yaşadığı topluma yabancılaşmış, yalnız ve apolitik birey ve bu bireylerin artmasıyla kitleler oluşur. Az gelişmiş ve eğitimin yetersiz olduğu ülkelerde, bireylerin bu atmosfere uyum sağladığı ve iktidar lehine dönüştüğü görülür. Baudrillard’ın belirttiğine göre (2019: 31) giderek artan anlam üretimine karşılık, anlam arayışı giderek azalmaktadır. Günümüzde, yalnızca statü belirtisi olan meta, satın alınabilir, ulaşılabilir bir hale gelmekte ve talebini de arttırmaktadır. Fakat anlam ve gerçeklik giderek önemini kaybetmektedir.

Sanatın işlevi estetiğe anlam katmaktır. Fakat bu anlam, kapitalist öğretilerin dışında kalıyorsa ve gerçekçi bir bakış açısıyla oluşturulmuşsa, kitle için ifade gücünü yitirebilir. “Kitle aynı zamanda ölümün ta kendisidir. Kendisini yönetmekle yükümlü olan bir politik sürecin sonudur. Politika onun içinde bir irade ve temsil etme gücü şeklinde eriyip gitmektedir” (Baudrillard, 2019: 27).

Kendini biricik ve toplumun diğer bireylerinden daha özel hissedenden birey, çoğunlukla orta sınıfa mensuptur. Reklamlar aracılığı ile tüm güzellikleri hak ettiğine ve yeterince çalışırsa bu güzellikleri elde edebileceğine inandırılan birey, olumsuz durumlarla karşılaştığında da yalnız bırakılmaktadır. Bauman’a göre (2020: 68) insanlar, eğer gelecekleri hakkında belirsizlik yaşayıp kariyer beklentilerini tam olarak anlayamıyorlarsa, genellikle bu durumun, etkileme becerilerinin yetersiz olmasından ve sosyal ilişkilerde başarısızlık yaşamış olmalarından kaynaklandığına inandırılmaktadırlar. Bireyselleşme, bu aldatmanın etkisiyle oluşturulmaktadır.

Sanayinin geliştiği büyük şehirlerde, üretim ilişkileri, sınıfsallık, nüfuz fazlalığı ve insanların farklı yerlerden göç etmesinden dolayı kültürel farklılıklar görülmektedir. Bu durum insan ilişkilerini olumsuz etkiler. Ayrıca sistemin bir sonucu da işçinin kendine, yaşadığı topluma ve emeğine yabancılaşmasıdır. Ürettiği değer ve alım gücü

arasındaki orantısızlık, bireyin, toplumsal ile olan bağının zarar görmesine neden olmaktadır. Giddens'e göre (2020: 18) yerel bölgeler için yapılan üretimin, uluslararası pazarlara göre arttırılması, dolayısıyla seri üretime geçilmesi, yalnızca işçinin ürettiği ürünün değil, işgücünün de metalaşmasıyla sonuçlanmaktadır. Bu sistemde birey yani işçi, insani özellikleriyle değil, yalnızca işgücüyle ve makinesel yetileriyle tanımlanmaktadır.

Kapitalizmin getirisi olan seri üretim, toplumun tüketim şekillerinde bir standartlaşmaya yol açar. Böylece pasif ve tek tip tüketicilerden oluşan bir toplum meydana gelmiş olur. Kitle kültürü olarak tanımlanan bu tüketim şeklinde, bireyin algısı yok hükmündedir. Kişisel yorumlar, beğeniler ya da zevkler, eğer kapitalizm ve onun meydana getirdiği tüketim şekillerinin dışındaysa, kitle tarafından da dışlanır. Kitle, genellikle bireyin içerisinde yer almak ya da bir parçası olmak istemediği bir gruptur. Sennett'e göre (2021: 72) birey için kendini kitlelerden ayırmak önemlidir. Kişi kendi bireyselliğiyle ön plana çıkarak kabul görmek istemektedir. Özellikle ABD'de kişinin orta sınıfa ait olduğunu söylemesi, onun ekonomik durumunu belirtmekten ziyade kendi bireyselliğini var edebildiğini göstermektedir.

Kültürün ilişkilendiği bir diğer konu ise ideolojidir. İdeoloji çoğunlukla politik alan kapsamında kullanılan, bilgi ve fikirlerin bütünlüğüne vurgu yapan bir çatışma unsurudur. İdeoloji bireylerin ya da toplulukların dünya görüşleri, değerleri, siyasi fikirleri ve beklentileri üzerine şekillenen bir düşünce sistemidir.

“Modern sosyolojide ideoloji bilgi sosyolojisinin temelidir. Entelektüel oluşumun ve farklı toplumsal tabakaların tasarımlarının tarifi ile toplumsal konumla tasarımlar arasındaki ilişki söz konusu edilmektedir. Bu sosyolojide, tarih felsefesine referans görülmez. İnsan yaşamına anlamını vermesi gerekenin değerler ya da kültürel mallar olduğu önsel olarak ilan edilir” (Spurk, 2008: 153).

Kısaca ideoloji, bir toplumun ve o toplumun en küçük yapı taşı olan bireyin nasıl yaşaması gerektiği hakkında fikirleri barındırır. Toplum ve birey yaşantısı üzerine en belirleyici faktör olan kültür, ideolojiyi etkilediği gibi ondan etkilenir. Kültürel değerler, çoğunlukla iktidar ideolojisine göre yeniden şekillenebilir. İdeoloji ve kültür arasındaki bağ, toplumların siyasi düşünüş şekline ve siyasi yorumlarına da yön

verebilir. İdeolojinin en başarılı bir şekilde vurgulandığı ortam ise sosyal medya, televizyon ve sinemadır. Özellikle sinema, sahip olduğu hikâye, kurgu ve karakterleriyle, yönetmenin bakış açısından dolayı ilk sahneden son sahnesine kadar ideolojiktir. Mevcut ideolojiyi yeniden dönüştürüp şekillendirebileceği gibi, onu destekleyen bir tutumda da olabilir.

“Kültür, insanın kendi varlığı üzerine düşünebilme, doğayı kendi varlığını anlamlandırma yönünde dönüştürebilme becerisinin sonunda ortaya çıkan bir simge üretme etkinliğidir” (Ergur ve Gökalp, 2018: 3). Aynı şekilde sanatı oluşturma biçimi de ele alınmalıdır. Sanat yapıtları yalnızca estetik bir görünüme sahip olmakla yetinmez, yorumlanabilir bir ifadeye de ihtiyaç duyar. “Sanata anlam ve cisimleştirmeden oluşan iki ölçüt getirmek, idrak yoluyla sanata mümkün, hakikatli ve fiili olanla bir bağlantı katmak demektir” (Danto, 2014: 150). Bu şekilde sanat, bireyin kendisini ve yaşadığı toplumu tanımlaması, yorumlaması ve anlamlandırmasını mümkün kılar. Giddens’e göre (2020: 42) gelenek, kendini var eden etkinlikleri farklı zaman ve mekanlarda yeniden üreten ve dönüştüren bir sistemdir. Dolayısıyla her yeni nesil tarafından, farklı toplumsal şartlar altında yeniden şekillenmektedir.

Geleneği dönüştüren bu süreçler, kültürün yok olmamasını ve canlılığını sürdürmesini sağlar. Teknolojinin gelişmesi, iletişim araçlarının yaygınlaşması, üretim ve tüketimin farklılaşması, küreselleşme gibi etkiler, kültürlerin birbirleriyle etkileşime girmesini kolaylaştırır. “Küreselleşme, uzak yerleşimleri birbirlerine, yerel oluşumların millerce ötedeki olaylarla biçimlendirildiği ya da bunun tam tersinin söz konusu olduğu yollarla bağlayan dünya çapındaki toplumsal ilişkilerin yoğunlaşması olarak tanımlanabilir” (Giddens, 2020: 42). Tüm bu toplumsal ilişkilere rağmen, bir toplum mevcut varlığını, kültürünü koruyarak ve yeni kuşaklara aktararak sürdürebilir. Ortak kültüre sahip olmak, bireyin yaşadığı topluma uyum sağlamasını kolaylaştırır ve bireyin aitlik duygusunu güçlendirir. Sonuç olarak kültür, bireyleri bir arada tutan ve sürekli dönüşen bir dinamik olarak işlev görür.

1.2. Toplum, Kültür ve Sinema İlişkileri

İletişim, kültürün bir taşıyıcısıdır. Dil, jestler, semboller ve diğer iletişim araçları kültürel bir bağlam içinde anlam kazanır. İletişim, toplum ve kültür arasında bir köprü işlevi görerek, kültürün devamını sağlar ve nesilden nesile aktarılmasına katkıda bulunur. İletişim araçları, kültürel değerleri, normları ve inançları ileten bir araç olarak işlev görür. İletişim aracılığıyla bireyler, toplumlarını şekillendiren kültürel unsurları paylaşarak ve ileterek birbirleriyle etkileşimde bulunurlar. Kara'nın belirttiğine göre (2020: 25) insanların, binlerce yıl öncesinden günümüze kadar duygularını ifade etme ve birbirleriyle etkileşim kurma amacıyla çeşitli araçlar kullanarak geliştirdikleri iletişim biçimleri, medeniyetlerin temel yapı taşlarından biridir. İlk resim tasvirlerini mağara duvarlarına yaparak başlayan bu iletişim evrimi, zamanla karmaşık dil, yazı, sanat ve teknolojik iletişim araçlarına doğru ilerlemiştir.

Bireyin kendini ifade etme ve açıklama arzusu, insanlığın başlangıcından beri süregelen bir durumdur. Bilince sahip olan her birey, anlatmak ve anlaşılacak ister. Anlaşılma ve bir anlam oluşturma ihtiyacı zamanla sanat eserini ortaya çıkarmıştır. “Sanat yapıtı ya da sanat varlığı, özel bir etkinlik işidir. Bu etkinliğe sanat etkinliği, sanat yaratması dendiği gibi, bu yaratma işinde bulunan kişiye de, sanatçı adı verilir. Yaratma özel bir etkinliği gösterir, yaratma sıradan bir süje-obje ilişkisi değildir” (Tunalı, 1998: 79).

Sanat, bilince sahip bir bireyin, düşüncelerini ifade etmek amacıyla ve estetik kaygıyla oluşturduğu yapıttır. Bireyin kendisini ifade etmesini, duygularını açığa çıkarmasını ve alımlayıcının haz duymasını amaçlar. Bir sanat eseri, yorumlanabilir, tartışılabilir ya da eleştirilebilir. Fakat, sanatçının sahip olduğu bakış açısı ve anlatmak istediği esas nokta herkesçe anlaşılır ve açık olmak zorundadır. “Sanat alanlarına ilişkin ideolojik söylem, toplumsal kültür pratikleri içinde biçimlenir. Dolayısıyla sanat / toplum / ideoloji kavramları arasındaki ilişkilerin yansımalarını sanat ürünleri üzerinde görebiliriz” (Ünal, 2021: 67).

Sanatın toplumlar ve birey üzerinde iyileştirici ve olumlu yönde dönüştürücü bir etkisi vardır. Sanat eseri karşısında, alımlayıcıların yaşadığı haz, etkilenme seviyesi

ya da hissettiği duygu kişiden kişiye değişebilir. Fakat sanatçının uymak zorunda olduğu toplumsal sorumluluk gereği, eserin taşıdığı anlam ve kaygı, herkes için ortak ve anlaşılır olmak zorundadır. Bu sayede sanat bireye ve topluma hizmet edebilir. “Kazanç düşkünü kapitalistlerin sanat pazarına artık toptan üretilmiş mal süremediği toplumcu düzenin iki yanlı büyük bir ödevi vardır: halkı sanattan tat almaya yöneltmek, yani halkın sanat anlayışını geliştirmek; bir de sanatçının toplumsal sorumluluğu üzerinde durmak” (Fischer, 1990: 191).

Sanat insanlığın başlangıcından beri vardır. Yazının bulunmasından önce anlatılarak nesilden nesile aktarılan anonim hikayeler, yazıyla birlikte daha çok derinlik kazanarak ve çoğalarak sanat eserlerine katkıda bulunmuştur. İnsanlar tarih boyunca hikayelere ilgi duymuştur. Çünkü hikayelerin, belirli bir ritim içerisinde ilerleyen, okuyucu ya da dinleyiciyi, heyecanlandıran, bireyin kendini başka olaylar içerisinde hissetmesine ve değişik duyguları deneyimlemesine olanak sağlayan bir işlevi vardır. Hikayelerin sevilmesinin en önemli nedeni ise, içinde barındırdığı gizem ve merak duygusudur. Okuyucu ya da dinleyici mevcut gizemi çözmek, merakını gidermek, dolayısıyla hikâyeyi anlamlandırmak ister. “Sanatı diğer ustalık gerektiren yapımlardan ayıran şey anlamdır. Sanat her zaman bir şeyler hakkındadır. Sanatın kısa bir tanımı yapılırsa aslında “bedenlenmiş anlam” tanımı oldukça uygun olacaktır” (Ünalan, 2021: 17).

“Sinema sözcüğü hem filmlerin izlendiği salon hem de çok daha geniş anlamıyla bir kültürü tarif eder” (Bodur, 2019: 4). Günümüzde sinema, gelişen teknolojinin sağladığı olanaklar ve yaratıcılığın birleşimiyle, izleyiciler üzerinde derin duygusal etkiler bırakmayı amaçlayan ve hikâye anlatma aracı olarak kullanılan bir sanat formudur. En yeni ve en modern sanat formu olmasından ve gelişen teknoloji imkanlarından faydalanarak sürekli ilerleme katetmesinden dolayı, izleyicilere daha önce görmedikleri görsel ve işitsel deneyimleri sunmaktadır. “Seyirci, perdedeki görüntülere büyülenmiş bir şekilde otururken, farkındalıkları geçici olarak kaybolur, kim olduklarını ve hangi zaman ve mekânda bulunduklarını unuturlar ve sanki henüz ego sınırları oluşmamış bir bebek gibi olurlar” (Chaudhuri, 2006: 34).

Sinemanın insanlar üzerindeki etkisi, diğer sanat formlarından daha fazla olabilir. Sinema perdesinin büyüklüğü, özel efektler, görsel estetik, oyunculuk, müzik ve hikâye anlatımı gibi faktörler birleştiğinde, izleyicilerin önüne kendi gerçekliğini oluşturan farklı bir dünya serilmiş olur. “Sinema filmleri, hareket ve ses gibi resmin rekabet edemeyeceği iki özelliğe sahipti. Dolayısıyla görsel sanatların ilerlemesi, özellikle resim ve heykel tarihi açısından son buldu ve resmin ilerlemesini bir adım öteye taşımayı uman sanatçılar çıkmaz sokağa girdiler” (Danto, 2014: 19).

Sinema teknolojisi ilk yapıldığında sadece eğlence amacı taşıyor olsa da zamanla toplumsal konular üzerine de yoğunlaşan bir sanat formu haline dönüşmüştür. İzleyicinin de mevcut filmi, salt eğlenmek amacıyla değil, filmin sahip olduğu anlam ilişkilerine odaklanarak ve belirli çıkarımlar yaparak izlemesi beklenir. “Bir çağın sanatını... gerçek bir çerçeve içinde görebilmek için, o çağın toplumsal koşullarını, akımlarını ve çelişmelerini, sınıf ilişkilerini ve çatışmalarını, bunların sonucu olan dinsel, düşünsel ve siyasal düşünceleri incelememiz gerekir” (Fischer, 1990: 136).

Tüm ülke sinemalarında bazı ortak konular üzerinde yoğunlaşılması, insan deneyiminin evrenselliğini ve sinemanın bu deneyimi farklı bakış açılarıyla yorumlayabildiğini gösterir. Bunun en büyük nedenlerinden biri, sinemanın politik ve ideolojik bakış açılarıyla oluşturuluyor olmasıdır. Benzer bir durum dünya klasiklerinin, farklı ülkelerde sinemaya uyarlanabilmesi ya da yönetmenlerin etkilendiği eserleri filmlerine yansıtabilmesinde görülür. Filmler ya da hikayeler uyarlandığında, birbirinden esinlendiğinde ya da sadece ortak konuları işlediğinde birbirinden kültürel olarak ayrılır fakat ideolojik ya da politik olarak benzer bir söyleme sahip olabilir. Bunun başlıca sebebi ise kültürel değerleri yavaşça yok eden kapitalizm ve onun öncülüğünde ilerleyen sınıflı toplum yapısıdır. Alt veya orta sınıfa ait bireylerin mücadelesi, korkusu, hevesleri, istekleri, ihtiyaçları, değerleri, toplumla olan ilişkisi ve kendini var etme çabası, kültüründen bağımsız bir şekilde büyük bir benzerlik gösterir. Birey ve toplum yapılarındaki bu benzerlik, insan deneyimlerinin evrenselliğini pekiştirmiştir.

“Sanatın, özellikle de edebiyatın temel işlevi insan türünü evrensel olarak özgürleştirmektir. Özgürleştirici bir güç olarak böyle bir sanat... ilk kaygısı

birey olan, örgütlü toplumu özerk ahlaki öznelerin bir toplamı olarak gören, on sekizinci yüzyılın sonu ve on dokuzuncu yüzyılın başında yaşamış klasik hümanistlerin sanat kavrayışından çok daha öteye gider. Bu yeni kavram, bireyin potansiyellerine ilişkin sınırsız iyimserlik gerilemeye başladıktan sonra öne çıkmış ve nihayetinde bireye fayda sağlayacak olan tepeden inme bir toplumsal değişim düşüncesinden kaynaklanmıştır” (Löwenthal, 2017: 67).

Sanayi devrimi ile üretimdeki hızlı artış, ülkelerin refah seviyesinin de yükselmesiyle sonuçlandı. Gelişen ve zenginleşen ülkeler, modernliğe geçiş yaptılar. Yaşanan hızlı değişimler, yalnızca yönetim sınıfı üzerinde değil, toplumun her kesiminde etkisini gösterdi. Kiliseye olan güvenin azalması, toplum pratiklerinin yönünü değiştirdi ve bu durumu Nietzsche ‘tanrının ölümü’ olarak nitelendirdi. Çünkü artık toplum bakışını göksel olandan, kendine çevirdi. “Aydınlanma öncesi dönemde özne, yaratan-kul ilişkisi içerisinde dünyaya atılmış bir varlık iken Aydınlanma çağı ile birlikte düşünen, ayakları üzerinde duran, karar alabilme kapasitesine sahip bir varlık olarak anlam değişimine uğrar” (Altınkaya, 2019: 8). Bu anlam değişimi bugün tanımlayabildiğimiz bireyi oluşturan ve onu toplumdan ayırtan ilk basamaktır.

Gelişen sanayi ve üretim ilişkilerinin farklılaşması, günümüzde de varlığını sürdüren kapitalist sistemi doğurdu. Bu sistemin devamlılığını sağlayan ise burjuva ve işçi sınıfıydı. Makinelerin fabrikaya girmesiyle üretim fazlasıyla arttı ve küçük işletmelerin önemi giderek azaldı. Sanayileşme ve modernite sunduğu fırsatlar ile kimseyi dışarıda bırakmadı.

“Kapitalizm insan emeği üretkenliğini dönüştürerek öylesine maddi refah bolluğu yaratmıştır ki insanlığın birçok sorununa bu yolla çözüm bulmak pratikte mümkün hale gelmiştir. Mamafih, sistemin kendisi bu vaadi boşa çıkarmaktadır. Bir yandan rekabet ve serbest piyasa anarşisi, çöküntülere, ani düşüşlere ve kitlesel fakirleşmeye gebe, son derece çelişkili bir ekonomi anlamına gelir. Öte yandan işyerine yabancılaşma ve sömürü, birçok insanın hayatının aşırı çalışma, yoksulluk ve stres yüzünden mahvolması anlamına gelir” (Faulkner, 2016: 200).

Aile şirketlerinin kapatılması, tarımla uğraşan çiftçilerin yabancısı oldukları kentlere göç etmesi, daha iyi bir hayat umudu, toplumsal yapıda bozulmalara ve birey-işçide yabancılaşmanın ortaya çıkmasına neden olmaktadır. İnsanlara ekonomik anlamda büyük bir rahatlık sağlayacağı düşünülen sistem, bireyleri sistemin bir parçası

gibi kullanmaktadır. Çoğunluğunu işçilerin oluşturduğu toplum, üretimin devamlılığı için var olmak zorundadır. Ayrıca sistemin devamlılığı ve burjuva sınıfının zenginliği için de sürekli satın almak zorundadır. “Özne artık bu noktadan sonra yaşamında tüm duyguların, düşüncelerin, fikirlerin, hislerin sadece rekabete, tüketmeye ve bu makinesel köleliği ve tabi kılmayı yeniden üretmeye yarayan bir tikellikten başka bir şey değildir” (Altınkaya, 2019: 71). Günümüz modern dünyasındaki özne, kapitalizmle yönetilen her toplum için aynı şekilde tanımlanır.

Bir sanat yapısı olan sinema eleştirel ya da politik bir bakış açısıyla oluşturulduğunda, dil ve günlük yaşantımızı etkileyen kültürel olgular çerçevesinde farklılaşsa da tanıdığımız bir toplum ve birey portföyü çizer. Bu sayede izleyici herhangi bir filmde karakterlerle özdeşleşebilir ve kendi hayatının bir yansımını film içerisinde bulabilir. Başka bir ülkeye ait sinemayı kendi bakış açısıyla yorumlayabilir ya da çözümleyebilir. Filmin içerdiği eleştiri ve kaygının analizini yapabilir. Dolayısıyla aktif olarak filmle kurduğu iletişimi ve bağlantıyı güçlendirmiş olur. Bu nedenle sinemanın ve genelde sanatın politik ya da ideolojik olması gereklidir. Kirel’e göre (2012: 16, 17) sinema ortaya çıktığından beri yerel değil küresel düzeyde zorluklarla, ilgi alanlarıyla, taleplerle ve paylaşımlarla şekillenmiştir. Sinema, yerel öğelerden ziyade evrensel temalar ve duygular aracılığıyla izleyicileri birleştiren bir sanat formu olarak evrimleşmiştir. Bu, sinemanın sadece belirli bir coğrafyaya ait olmadığını, aksine kültürler arası etkileşimlerle zenginleşen bir evrensel dil haline geldiğini gösterir.

Sinema, toplumsal durumu yansıtmaya ve etkileme imkânı verir. Toplumdaki değerler ve sorunlar sinemada yansıtıldığında, izleyicilere belirli bir dönemin atmosferini anlama ve değerlendirme fırsatı sunulur. Disney bu bağlamda zamanın ruhunu yansıtır ve toplumdaki durumun bir yansıması olarak var olur. Bu, Disney’in içeriklerinin o dönemdeki sosyal, kültürel ve siyasi atmosfere uygun olduğunu gösterir. Disney eleştirel bir bakış açısına sahip değildir, aksine toplumla uyumludur. Bu durum, Disney’in genellikle belirli bir estetik ve dünya görüşünü sürdürmesine, eleştiriden kaçınmasına ve kendi dünyasını oluşturmaya neden olur.

Pek çok yönetmen sinemayı, toplumun bir aynası olarak kullanmıştır. Fakat hâkim ideolojiyi destekleyen Walt Disney'in aksine, bazı yönetmenler sinemayı, topluma karşı eleştirilerini ve toplumun nasıl şekillenmesi gerektiğini göstermek için kullanır. Sinemayı bir tepki aracı olarak kullanan yönetmen, çatışmalar ve kişi temsilleri üzerinden oluşturduğu kurgu ve karakterleriyle, problemin nasıl çözüme ulaşabileceğini aktarabileceği gibi sadece kendi bakış açısıyla mevcut problemi yansıtabilir. İkinci durumda, yorumlamayı ve hikâyenin ne gibi sonuçlar doğurabileceği sorusunun cevabını seyirciye bırakır.

Sinemada, eğlence sektörüne katkı sağlamak ve toplumun ilgisini çekebilmek amacıyla başlangıçta klasik anlatı üzerine yoğunlaşıldığı görülür. Klasik anlatı, seyircilerin olayları takip etmelerini kolaylaştıran ve film karakterleriyle duygusal bir bağ kurmalarını sağlayan bir yapıdır. Hikâye genellikle giriş, gelişme ve sonuç olarak üç ana bölüme ayrılır. Her bir aşama belirli bir amacı yerine getirir. Klasik anlatıda genellikle ana bir çatışma bulunur. Bu çatışma, hikâyenin temel sorununa neden olurken, karakterlerin bu sorunu çözme çabaları hikâyenin ana odak noktasını oluşturur. Kirel'in belirttiğine göre (2012: 188, 189) her film sahip olduğu anlatsal ve sinematografik düzenlemesine göre seyircide farklı bir deneyim yaşatmaktadır. Bazı filmler klasik anlatıyla oluşturulduğundan, seyirci ve karakter arasında özdeşleşme kurmaktadır. Hollywood sineması gibi popüler filmlerde tercih edilen bu yöntemin aksine, bağımsız ve alternatif sinemada, özdeşleşmenin kırıldığı görülmektedir.

Klasik anlatı sinemasının yönetmen tarafından tercih ediliyor olması, daha çok ticari sebeplere dayandırılır. Genellikle popüler oyunculara yer verilmesi, filmin sanatsal kaygılarının ikinci plana atıldığını göstermektedir. İzlemesi ve yorumlaması daha kolay olduğu için, seyirci tarafından oldukça rağbet gören bu sinemanın bir diğer özelliği ise hâkim ideolojiye ait bir hayat tarzını pazarlıyor oluşudur. Kitle kültürünü ve tüketim kültürünü, filmin merkezine yerleştirerek, hikâyenin bir parçası haline getirme konusunda Hollywood filmlerinin öncü olduğu görülür.

“Hollywood filmlerinin metinlerinde gömülmüş/yerleştirilmiş olarak yer alan ve gündelik yaşamı tüketim kültürünün düsturlarına göre düzenleyen Amerikan usulü hayat tarzının ve değerlerinin küresel bir biçimde dağıtılıp

aktarıyor oluşu filmlerin hiçbir zaman sadece birer eğlence aracı olarak üretilmediklerini ve böyle kabul edilmemeleri gerektiğini hatırlatır” (Kirel, 2012: 32, 33).

Modern anlatı filmlerinde yönetmenin ilk kaygısı, seyircinin eğlenmesi ve film sonunda rahatlaması değildir. Aksine, gerçek hayatın içinden filmine konu ettiği problemi ve çatışmayı uzunca bir süre çözüme kavuşturmayarak, seyircinin bunalmasını amaçlar. Bu anlamda sinema izleyiciyi gerçeklerden uzaklaştırmaz tam tersine perdede kendini gören izleyiciye yüklediği sorumlulukla gerçeğe daha da yakınlaştırır. Sanat ve sanat yapıtları üzerine düşüncelerin, sinema üzerinde de etkili olması gerektiğini düşünen yönetmenler sayesinde yeni bir sinema anlayışı ortaya çıkmıştır. “Bresson, Antonioni, Bergman, Godard, Pasolini, Resnais, Tarkovski gibi modernist yönetmenler genel olarak klasik anlatının kurallarını ve geleneklerini yıkarak yeni anlatım yöntemleri aradılar” (Gürses, 2019: 43). Böylece filmde yabancılaşmanın ortaya çıktığı, modern (çağdaş) anlatı sineması biçimleri yapılmaya başlanmıştır. Toplum içinde ortak bir deneyim oluşturma gücüne sahip olan sinema, politik ve ideolojik bir kaygıyla yapıldığında, toplumsal etkileşimleri arttırdığı gibi, bireyin farkındalığının oluşmasını sağlar.

1.3. Sinemada Kültürün Yeniden Üretimi

Bir topluma ait kültür, başlangıcından günümüze kadar geçen sürede, her nesilde birtakım değişikliklere uğrayarak bir sonraki nesle aktarılmıştır. Bu değişikliklerin sebepleri ise, teknolojinin gelişmesi, yeni üretim araçlarının oluşması ve dolayısıyla hayat şartlarının farklılaşmasıdır. Bu nedenle insan profilinde ve aktardıkları kültürde de benzer bir farklılaşma görülür. Fakat günümüzün en büyük problemlerinden biri, kültürün ve toplumsallaşmanın giderek yok olmasıdır.

“Politik olanla toplumsal olanı birbirinden ayırabilmek artık imkansızdır. Çünkü Fransız Devrimi’nden bu yana ekonomi denilen (ister belirleyici olsun, isterse olmasın) göstergeyle birbirlerine göbekten bağlanmışlardır” (Baudrillard, 2019: 22) Politika başlangıçta, yöneten ve yönetilen sınıf arasında sağlıklı bir ilişki kurulması amacıyla kullanılmış ve düzenlenmiştir. Politika bilimi daha iyi ve ileri bir toplum

kurma hayaliyle her dönemin şartlarına göre yeniden şekillendirilmiş ve üzerine düşünülmüştür.

Politika bilimi tanımı ve amacı gereği tarih, toplum, birey, felsefe ve psikolojiyle sürekli ilişki halindedir. Gelişmesini ve ilerlemesini ise yine bu konular üzerine yapılan çalışmalar sonucunda elde edilen verilere borçludur. Politika, yöneten sınıfın ideolojisini halka yaymak için kullanılan bir araçtır. İdeolojiler, toplumsallığın oluşmasında ve sürdürülmesinde etkin bir rol oynar. İdeolojiye sahip bir toplum, düşünebilen, sorgulayabilen, üretebilen, akla ve bilime önem veren sağlıklı bir toplumdur. Bu toplumun bireyleri de kendi düşünceleri doğrultusunda fikirlerini ifade edebilir. Daha doğrusu fikirlerini ifade etmelerine olanak sağlanır. Dolayısıyla halk iradesi mevcuttur. Fakat artık politika gerçeklikten uzaklaşmış ve mevcut amacını ise tamamen değiştirmiştir.

“Politik alan, Rönesans devri tiyatrosu ya da üç boyutlu resimden daha değişik değildir. Biçimi ise bir temsil etme sisteminin biçimi değil, bir oyunun biçimidir. İdeolojinin değil gösterge sistemleri düzeni ve stratejinin biçimidir” (Baudrillard, 2019: 22). Günümüzde anlamını yitiren politika, sadece yönetici sınıfın iktidarlığını ve gücünü arttırmak için kullandığı bir aygıt haline gelmiştir. Gerçeklikten, tarihten ve bilimden yoksun, salt bir gösteri alanı olarak işlev görmektedir. Dolayısıyla politika, artık toplumsallığını kaybetmiştir.

“Herhangi bir toplumsal görüngü sosyolojik bir analizin konusu olabilir. Ayrıca, toplumsal görüngüler, bireylerin ve (potansiyel olarak) akıllı bireylerin ta kendisidir; ayrıca onların eylemlerinin ürünleridirler” (Spurk, 2008: 8). Günümüzde toplumsallığını kaybeden bir politik yapı doğrultusunda, sağlıklı bir toplumdan söz etmek mümkün değildir. Toplmsallığını kaybetmiş bir toplum, aynı şekilde kültürünü de kaybetmiş demektir. Böyle bir toplumda ortak bir değerden, tarihten ya da gelecekte söz etmek mümkün değildir. Çünkü Baudrillard’a (2019: 24, 32) göre politikanın gerçeklerden uzak, simgeler ve temsillerle ifade edilen bir gösteri alanına dönüştüğü simülasyon evreninde, toplum için ortak olacağı varsayılan tarih de gelecek de anlamını

kaybetmiştir. Sonuç olarak politika ya da toplumsal artık yoktur. Geriye kalan sadece kitledir.

İktidarın kitleleri desteklemek ve sürdürmek için kullandığı en önemli aygıtlardan biri kitle iletişim araçlarıdır. Kitle iletişim araçları bilgi ya da haber iletmek dışında, toplumun belirli bir çerçevede kalmasını sağlamak için de kullanılır. İktidar bu araçları manipülatif bir şekilde kullanarak insanların düşüncelerini etkilemeye ve onları yönlendirmeye çalışır. Dolayısıyla medya günümüzde en büyük silahlardan biridir ve bu sayede çoğunlukla az gelişmiş ülkeler üzerinde büyük etkileri olabilir.

“Kültür endüstrisi sisteminin liberal endüstri ülkelerinden çıkması tesadüf değildir. Onlara özgü olan bütün medya, özellikle sinema, radyo, caz müziği ve dergiler zaferlerini bu ülkelerde ilan etmişlerdir.” (Horkheimer ve Adorno, 2014: 177). Tüm bu alanlar içerisinde sinema, politik, ideolojik ve dolayısıyla kitleler üzerinde en etkili olabilecek iletişim kanallarından biridir. Bunun en önemli sebeplerinden biri, sinema her şeyden önce bir hikâye anlatma aracıdır ve bu sayede insanları kendine çeker. Haber programları, gazeteler, dergiler ya da diğer yayın organları gibi akademik bir dille oluşturulmadığından, eğitim seviyesi fark etmeksizin halkın büyük çoğunluğuna hitap edebilir. Açık ve kolay anlaşılır olmak, özellikle ideolojik bir vurgunun hâkim olduğu eserlerde hem sanatçı hem de alımlayıcı için önemli unsurlardır.

Sinema teknolojisi ilk üretildiğinde eğlence amaçlı kullanılsa da mitoloji, tiyatro, resim gibi diğer sanat türleriyle ilişkisi arttıkça, kültürel ve toplumsal yani ideolojik ve politik yönleri de hizmet etmeye başlamıştır. Toplumdan bağımsız bir sanatçı düşünülemeyeceği için, toplumdan ve kültürden bağımsız bir sinema da düşünülemez.

“Toplumsal yapıyla zihinsel yapı iç içe geçmiş bir haldedir. Sistematiik düşüncenin temelinde, zihniyet ve dünya görüşünün oluşturduğu bir mantık yatmaktadır. Her sanatçının yapıtında sahip olduğu zihniyet ve dünya görüşünün yansımalarını bulabilmek mümkündür. Sinemada da bir yönetmenin zihniyetini, gerçekleştirmiş olduğu filmde az ya da çok bulabilmek mümkündür” (Adanır, 2003: 17).

Sinema filmleri izleyici için kendi hayatıyla ilintili alternatif bir gerçeklik sunar. Bu nedenle bireysel ve toplumsal etki gücü fazla olabilir. Bu temsili gerçekliği sunabilme avantajı, sinemayı aynı zamanda bir ideoloji empoze edebilme aygıtı haline getirmiştir. Toplum hafızasından silinmeye başlamış olan politik duruşun yeniden inşası için de sinemanın varlığı önemlidir. Bu sayede topluma ilerici bir bakış açısı kazandırılabilir. Fakat bu durumun aksi de mümkündür. Hollywood sinemasında olduğu gibi, sinema toplumsal cinsiyet rollerini ve egemen normları pekiştirmek için de kullanılmaktadır.

Chaudhuri'e (2006: 52) göre Hollywood filmlerinde, erkek karakterler genellikle hikâyenin temel taşıyıcılarıdır. Bu karakterler, izleyicilerin daha çok bağ kurduğu ve takip ettiği karakterlerdir. Bu erkek karakterlerin sesleri, genellikle bedensiz seslendirmenin benzer özelliklerini taşır. Bu, izleyicilerin karakterlerle daha güçlü bir bağ kurmalarına yardımcı olur. Kadın karakterler ise daha çok bir "iç" alanda yer alır. Onların rolü, genellikle izlenen veya dinlenen karakterler olarak sınırlıdır. Bu, kadınların daha pasif ve erkeklerin daha aktif bir rol oynadığı bir dinamik yaratır. Bu yaklaşım, cinsiyet rollerinin geleneksel ve stereotipik bir şekilde yansıtıldığı bir film yapımı pratiği olarak eleştirilmektedir. Erkekler genellikle eylemde bulunurken, kadınlar sadece izlenir veya dinlenir gibi daha pasif rollerle sınırlı tutulurlar.

Hollywood'un büyük bir ilgiyle karşılandığı en parlak döneminde, aile temsili üzerinden pek çok ideolojik söylem aktarılmıştır. Tüketimi teşvik etmenin yanı sıra, aile kavramı üzerine yoğunlaşmış ve keskin hatlarla sınırları belirlenmiştir. Bu filmlere göre anne, baba ve çocuklar ekseninde oluşturulan tipik bir ailede, gücü elinde barındıran ve iktidar rolünü vurgulayan baba iken, güzelliği ve evine olan sadakatiyle ön plana çıkarılan annedir. "Toplumsal cinsiyet kavramsallaştırması, kadın ile erkek arasındaki davranış farklılığının biyolojik cinsiyet özelliklerinden kaynaklanmadığını, toplumsal ve kültürel olarak inşa edildiğini ortaya koyar" (Turhanoğlu, 2019: 4). Bu filmler günümüzde de karşılığını bulan toplumsal cinsiyet kalıplarının pekiştirilmesi, toplumda yer etmesi ve sürdürülmesi adına bir takım ideolojik söylemler içermektedirler.

“Anlatısal sinema, diğer kadınları cinsel nesneler olarak sergileyen görsel formlardan farklı değildir, örneğin pin-up resimleri veya striptiz gibi. Ancak sinemayı diğer kadın cinselliği sergileme biçimlerinden ayıran şey, bakışın çeşitliliklerini kendi yapısına dahil etmesidir; kadının nasıl bakılması gerektiğini önceden belirler ve böylece tüm seyircileri ona bakma pozisyonunda maskülenleştirir” (Chaudhuri, 2006: 35).

Bir toplum tarafından, kadınlara ve erkeklere ayrı bir şekilde atfedilen görev, sorumluluk ve davranışlar, toplumsal cinsiyet rolleriyle belirlenir. Hiçbir bireyin, doğuştan gelen ya da genetik olarak aktarılan kişilik özellikleri yoktur. Fakat toplumsal cinsiyet kalıpları ile kadın ve erkek için belirli bir bakış açısı geliştirilmiştir. Sinema da bu bakış açısını yansıtmak için araç olarak kullanılmaktadır.

Günümüzde halen, sanayi devriminden önce, teknolojinin yeterince gelişmediği dolayısıyla fabrikalarda ya da tarımsal üretim alanlarında erkeğin kas gücüne gerek duyulan dönemlerden kalan kültürel bilinçle hareket edildiği görülmektedir. Bu kültürel bilinç, toplumsal cinsiyet kalıplarının yıkılamamasının önündeki en büyük engellerden biridir. Turhanoğlu'nun (2019) belirttiğine göre, toplumsal cinsiyetin önemli sebeplerinden biri de kapitalizmdir. Bu sisteme göre, erkek üretime katkı sağlamak ve şirketleri daha da zenginleştirmek için çalışırken, kadın onun ev işlerini yapma ve çocuklarını yani geleceğin proletaryasını yetiştirmekle yükümlüdür. Bu şekilde kadının ev içindeki emeği sömürülmüş olmaktadır. Kadın üzerine yapılan söylemde, iyi ve mutlu bir eş olabilmeyi sürdürmenin yegâne yolunun, onun ancak anne olabilmesiyle mümkün olacağı da belirtilir. Kapitalizme göre anne olmak bir istek değil, zorunluluktur. Sistemin insanları evliliğe ve aile kurmaya yönlendirmesinin arkasındaki sebep, aile kurumunun özel şirketlerin bir departmanı gibi işlev görmesidir. İlk yapılan animasyon filmlerinde de sıklıkla karşılaştığımız sonsuza kadar mutlu yaşayan prens ve prenses hikayeleri, toplumsal cinsiyet kalıplarını barındıran bu ideolojiyi desteklemektedir.

1.3.1. Walt Disney Animasyon Stüdyosu'nun Kuruluşu

Bryman'ın (2005: 3,5) belirttiğine göre Walter Elias Disney, 5 Aralık 1901 tarihinde Chicago'da Elias ve Filora Disney'in çocuğu olarak doğdu. Elias ve Flora, Walt'ı ve diğer çocuklarını modern bir şehirdeki karmaşada büyütme memnun

değildi ve 1906 yılında Marceline, Missouri'deki bir çiftliğe taşındılar. Bu çiftliği birçok yazar, Disneyland'deki Main Street, USA cazibesinin ilham kaynağı olarak gördü (örneğin, Francaviglia, 1981). Walt'ın biçimlenme yıllarını geçirdiği ve animasyonlu çizgi filmlerinde belirgin bir şekilde görülen hayvanlara olan ilginin kaynağı olarak sıkça kabul edilen bir yerdi. Okulda dikkat çekmeyen bir öğrenci olarak tanımlandı. Aile, finansal sorunlar nedeniyle Kansas City, Missouri'ye taşındı. Ardından Walt Disney, çizimle ilgilenmeye başladı, resim konusunda bir uzaktan eğitim kursuna katıldı. 1919'da bir çizer olarak iş aramaya başladı. Bir ticari sanat stüdyosunda kısa süreli bir iş buldu ve Ub Iwerks adında başka bir çizerle tanıştı. Walt Disney, hareketli çizgi filmler üzerinde çalışmaya ve kendi yöntemlerini geliştirmeye başladı. Deneysel çalışmalarına başlamak için Laugh-O-Gram Films'i kurdu. Birçok çizer bu projede çalıştı, ancak iş zorluklarla karşılaştı ve çoğu ayrıldı. Walt ardından *Alice's Wonderland* adlı bir proje üzerinde çalıştı, ancak bu da iflas etti. 1923'te Hollywood'a gitmeye karar verdi. Los Angeles'ta yaşayan kardeşi Roy'un teşvikiyle çizgi filmlere geri döndü ve Margaret Winkler adında bir dağıtıcıdan finansal destek aldı. Bir dizi *Alice* macerası başladı ve Walt, Disney Bros. Stüdyo olarak adlandırılan ofislere taşındı. Şubat 1924'te ilk animatörünü işe aldı.

“Disney, Ub Iwerks ile Kansas City'de ilk peri masalı filmlerini yapmasının ardından Hollywood'a taşındı ve taylorize edilmiş stüdyoyu mükemmelliğe ulaştırdı. Yönlendirmesi altında filmler, hikayesini veya bir hikâyenin nasıl anlatılması gerektiğine dair vizyonunu yansıtmak üzere özenle senaryolaştırılmıştı. Hikâye çizgisi, stüdyosundaki sanatçılar tarafından oluşturulan yüzlerce tekrarlayan görüntü tarafından taşındı. Katkıları birçok açıdan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filmindeki cücelerin katkısına benziyordu: onlar temel çalışmayı yapacaktı, yüceltilmiş prens ise gelip ödülü alacaktı” (Bell, Haas ve Sells, 1995: 29).

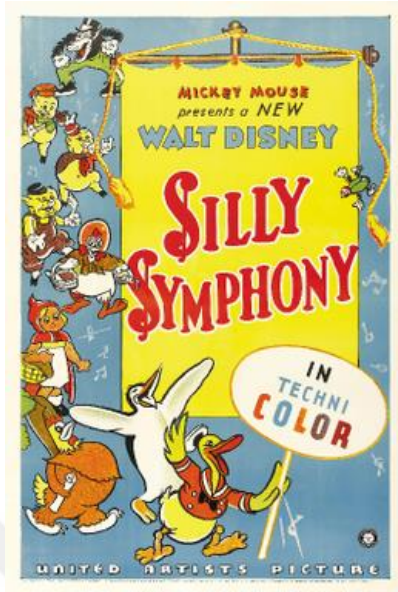


Görsel 1.1. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (Kaynak: Beck, 2005: 257)

Disney ilk olarak sesli olmayan kısa çizgi filmler üretti. Günümüzde bile popülerliğini koruyan ünlü karakteri *Mickey Mouse*, sessiz dönem film karakteriydi. “*Mickey Mouse* serisini geliştirmek için birçok yeni çizir işe alındı. Aynı zamanda, Walt, *Silly Symphonies* serisinin ilki olacak olan *The Skeleton Dance* adlı bir çizgi film üzerinde çalıştı. *Mickey Mouse*, 1929 yılında büyük bir başarı elde etti” (Bryman, 2005: 6).



Görsel 1.2. *The Skeleton Dance* (Kaynak: Finch, 1988: 33)



Görsel 1.3. *Silly Symphonies*
(Kaynak: Wikipedia, 2023)



Görsel 1.4. *Cinderella*
(Kaynak: Wikipedia, 2023)

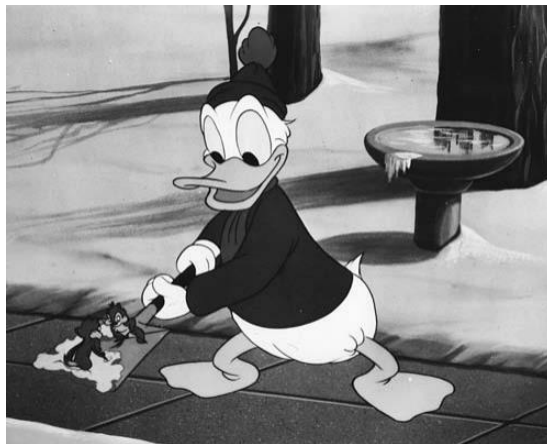
Stüdyonun ilk büyük başarısı 1937 yılında yapmış olduğu, ilk uzun metraj animasyon *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filmiydi. “Büyük ölçüde *Pamuk Prenses*’in başarısı sayesinde, Walt, uzun metrajlı film yapımının stüdyo’nun ana odak noktası haline gelmesi gerektiğini fark etti ve kısa bir süre sonra *Pinokyo*, *Fantasia* ve *Bambi* üzerinde çalışmalar başladı” (Bryman, 2005: 8). Art arda gelen bu filmler izleyicide bir karşılık buldu ve stüdyo yeniden yapılanma sürecine girdi. Bu süreç içerisinde, Disney karakterlerinin yer aldığı tema parkı Disneyland kuruldu. Animasyon sinemasının popülerliğini arttırmasıyla, Disney *Kül Kedisi* (1950) ve *Uyuyan Güzeli* (1959) gibi prenses filmlerini yayınladı.

“Disney’nin animasyonla ilk uğraşları (yaptığı reklam filmlerini düşünmüyoruz) Kansas City’de Ub Iwerks ile ürettiği peri masalı uyarlamalarıydı: *Dört Müzisyenler*, *Kırmızı Başlıklı Kız*, *Çizmeli Kedi*, *Jack and the Beanstalk*, *Goldilocks* ve *Üç Ayı* ve *Kül Kedisi*. Disney, peri masallarıyla yakından özdeşleştiğinden, adının neredeyse peri masalı türüyle eş anlamlı hale gelmesi hiç şaşırtıcı değildir” (Bell vd., 1995: 28).

"Disney'ın 15 Aralık 1966'daki ölümünden sonra ve ardından Roy Oliver Disney'in 20 Aralık 1971'deki ölümünden sonra, şirket giderek daha az animasyon içeriği üretti. Departman yaklaşık 200 kişiye kadar küçüldü ve gerçek animatör sayısı 50'den azdı" (Bendazzi, 2016: 103).

1.3.2. Disney’de K lt r n Yeniden  retimi

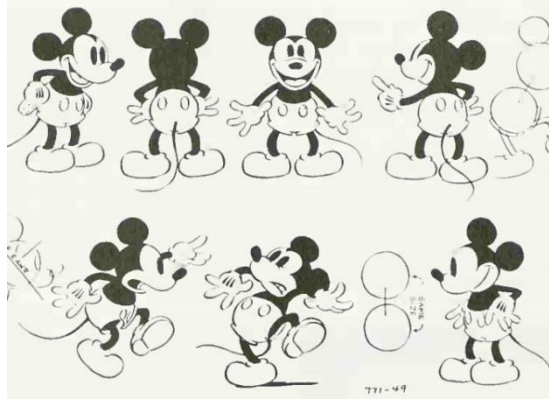
İnsanlar  evresinde g rd klerini betimlemek i in bir d rt ye sahiptir. Bundan dolayı g nl k aktivitelerini paylaştıkları canlıları,  izmeye, yontmaya ve  ekillendirmeye bařladılar. Daha da yetenekli olduklarını fark ettiklerinde ise bu tasarladıkları karakterleri hareketlendirmek istediler. Son olarak ise bu hareketin kaynağı olabilecek canlılığa daha  ok vurgu yapabilmek i in, onda duyguların da olmasını istediler. “Hareketli g r nt  kamerasındaki geliřmeler ve g r nt lerini yansıtmak i in dayanıklı mekanizmalara sahip bir rulo film geliřtirilmesiyle birlikte, yeni bir sanat formu doğıdu: animasyon” (Thomas ve Johnston, 1981: 13). Teknolojinin geliřmesi ile sanat ılara  ok daha  zg r bir alan a ılmış oldu. Bu sayede, eserlerini daha hızlı, daha az hatalı ve kısıtlamalardan uzak bir  ekilde oluřturabilme imk nı buldular. Animasyon sanat tekniğinin kolaylařması, sanat ı i in karakterin kiřisel  zelliklerinin detaylandırılmasını, hik yenin derinleřmesini ve toplumsal mesajların vurgulanmasını yani eserin filme d n řmesini m mk n kıldı. Thomas ve Johnston’a (1981) g re, animasyon karakterleri seyirciler i in ger ektir.   nk  seyircilerin hayal g  lerinde yařarlar. Seyirci sizin karakterlerinize ve hikayenize dahil olduğı zaman neredeyse her řey m mk nd r. Disney i in karakterlerin inandırıcılığı  nemlidir. Walt Disney seyirciyi  nemser ve onun isteklerini dikkate alır, filmlerini seyircinin de dahil olabileceğı bir kompozisyonla oluřturur. Bu nedenle seyircinin filmdeki duyguya ikna olması, karakterle birlikte ağılayıp g lmesi  nemlidir.



G rsel 1.5. *Donald Duck* (Kaynak: Lenburg, 2009: 74)

Dünyaca ünlü *Mickey Mouse* ve *Donald Duck* gibi unutulmaz karakterlerin yanı sıra, tüm zamanların en sevilen ve tanınabilir karakterlerinin de üreticisi olan Disney yapım şirketinin, animasyon sanatının gelişmesi ve sürdürülebilir olmasında oldukça büyük katkısı vardır. Disney animasyonları, yalnızca çocuklara değil, sahip olduğu mizahi yönüyle her yaş grubuna hitap etmektedir. Özgün karakter tasarımları, canlı ve uyumlu renk paletleri ve hikâye anlatımındaki başarısıyla, sanat ve estetiği bir araya getirebilmiştir.

Finch'e (1988: 27) göre, 1920'lerin sonlarına doğru, Walt Disney ve Ub Iwerks, yeni ve yenilikçi animasyon projeleri üzerinde çalışmışlardır. İşte bu süreçte, *Mickey Mouse* karakteri doğmuştur. *Mickey*, popüler kültürde bir simge haline gelecek olan bir fare karakteri olduğundan dolayı animasyon dünyasında devrim yaratmıştır. Ub Iwerks, animasyon teknikleri ve karakter tasarımı konusunda büyük bir yeteneğe sahip bir animatördür. *Mickey Mouse*'un fiziksel özelliklerinin oluşturulmasında önemli bir rol oynadığına dair ipuçları bulunmaktadır.



Görsel 1.6. *Mickey Mouse* (Kaynak: Finch, 1988: 31)

Walt Disney için karakterlerinin toplumla kurduğu ilişki çok önemliydi. Karakterler çizimlerden oluşmuş olsa da bu detayı unutturup, izleyici için bir gerçeklik oluşturmayı amaçlamıştı. İzleyici ancak gerçekliğini hissettiği bir hikâye ve karakterle bağ kurabildiğinden dolayı *Mickey Mouse* ve diğer tüm karakterlerin canlılığını her zaman vurgulamak ve bunu seyirciye aktarabilmek önemliydi. Bugün bile ününü kaybetmemiş ve popülerliğini koruyabilen bir figür olan *Mickey Mouse*'un gerçekliği öylesine vurgulanmıştı ki, toplum üzerinde tahminlerin ötesinde bir etki bırakmıştı.

“*Mickey* neredeyse ulusal bir sembol haline gelmişti ve bu nedenle her zaman uygun şekilde davranması bekleniyordu. Eğer ara sıra hatalı davranırsa, vatandaşlar ve örgütler tarafından stüdyoya sayısız mektup gelirdi ve ülkenin ahlaki iyiliğinin ellerinde olduğunu düşünürlerdi” (Finch, 1988: 42). Toplum için *Mickey Mouse*’un kültürleri üzerindeki etkisi oldukça fazlaydı. Özellikle çocukların popülerliğini sürekli arttıran bu yeni kültüre olan adaptasyonu çok daha hızlıydı. Mektuplardan da anlaşıldığı üzere *Mickey Mouse*, toplum tarafından bir yol gösteren olarak seçilmişti. Fakat, onun gerçekliğine ve etki gücüne ikna olmuş bir toplum için, çeşitli toplumsal normlarla ve öğretilerle çelişkiye düşerse, derhal eski uyumlu haline geri dönmesi beklenirdi.

Mickey Mouse ve *Donald Duck* gibi klasik karakterler, sadece şirketin yaratıcılığını yansıtmakla kalmayıp, aynı zamanda pop kültürünün ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Bu karakterler, yalnızca çizgi film dünyasında değil, oyuncaklardan kıyafetlere, tema parklarından kitaplara kadar geniş bir yelpazede varlıklarını sürdürerek milyonlarca insanın hayatına dokunmuş ve onları eğlendirmişlerdir. Çocuklar tarafından fazlasıyla sevilen karakterlerin, oyuncak formlarının ya da kıyafetlerinin de ilgi çekeceği düşünülmüş, dolayısıyla pazarlanabilecek her tür ürün piyasadaki yerini almıştır.

“1940’ların sonlarında, Walt, çizgi film karakterlerinin güçlü bir şekilde yer alacağı, aynı zamanda Amerika’nın geçmişine saygı duyan ve geleceğine dair bir vizyon sunan bir eğlence parkı fikrine ilgi duymaya başlamıştı. Yetişkinlerin ve çocukların keyif alabileceği bir yer yaratabileceğine inanıyordu. Walt, parkı planlamak, tasarlamak ve yönetmek için bir organizasyon kurdu; bu park Disneyland olarak adlandırılacaktı” (Bryman, 2005: 9).

Walt Disney’in yetişkinleri de bu sisteme dahil etmek için açtığı Disneyland, öylesine rağbet görmüştü ki, diğer ülkelerde de açılması için önayak olundu. Bu durum Disney’in küresel bir etkiye sahip olduğunu ve kapitalist sistemin işleyişine katkı sağladığını gösterdi. Çocuklar ve aileleri için tasarlanmış olan Disneyland, özellikle orta sınıfta karşılığını buldu. Disneyland’e gitmek, orada vakit geçirip eğlenmek, çeşitli animasyon karakterlerinin oyuncak figürlerini satın almak, daha fazla tüketmek ve bu popüler kültür zincirinin bir parçası olduğunu dile getirmek, orta sınıf insanları için bir statü haline geldi. “Sovyet yönetmenlerinin en büyüğü olan Sergei Eisenstein, *Mickey*

Mouse'un Amerika'nın en özgün kültürel katkısı olduğunu açıkladı. *Mickey*, hala bir yıldız olsa da hızla bir sembol haline geliyordu ve görünüşte evrensel bir komedi kavramını temsil ediyordu” (Finch, 1988: 55). Walt Disney animasyon sanatını kullanarak kendi ideolojik perspektifiyle Amerika için yeni bakış açılarının ortaya çıkmasına katkıda bulundu. “Disney, Amerika'yı eğlendirdi ve bu süreçte mitolojik bir Amerika yarattı- en belirgin olarak temalar parkında, Main Street, U.S.A, Adventureland, Frontierland, Fantasyland ve Tomorrowland gibi cazibe merkezlerini içeriyordu” (Meinel, 2016: 23).

Disney animasyonları kendisini masum ve salt eğlence amaçlıymış gibi gösterir. Fakat filmlerin oluşturulduğu genel hatta bakıldığında kapitalist ve emperyalist değerleri nasıl desteklediği net bir biçimde görülmektedir. Disney'in en ünlü karakterlerinden biri olan, *Donald Duck*'ın amcası *Varyemez Amca* (*Scrooge McDuck*) zengin olduğu kadar cimriliğiyle de ön plana çıkmıştır.



Görsel 1.7. *Varyemez Amca* (Kaynak: Beck, 2005: 67)

Dorfman ve Mattelart'a göre (1977: 35) *Varyemez Amca* çok zengin, para düşkünü ve oldukça cimri bir karakterdir. Vakvak Amca ise çalışmaktan nefret eden, tembel ve çoğunlukla amcasının zenginliğine güvenen bir karakterdir. Disney, izleyici kitlesi çocuklardan oluşmasına rağmen, bu karakterler üzerine yoğunlaşarak, para temalı içerikler üretmiştir. Bu şekilde kendisini de içine dahil ettiği patron ve burjuva sınıfını yansıtmaktadır. Oluşturduğu kusursuz dünyaların varlığını kapitalizm ile ilişkilendirir.

“Disney'in çizgi hikâyelerinde emekçi ya da bir proletere rastlanmaz ve hiçbir şey sanayi ürünü değildir. Ama bu işçinin olmadığı anlamına gelmez. Aksine iki maske ile gizlenmiştir: biri soylu vahşi olarak, ötekisi lümpen-cani olarak. Her iki kesim de işçiyi bir sınıf gerçeği olarak yok etmeye yarar ve düşmanı gizleyip evcilleştirmek, dayanışmasını kırmak, sistem içinde pürüzsüz bir biçimde işlev görüp köleleşmesine katkıda bulunmak için burjuvazinin baştan beri dokuyup tezgâhladığı mitleri korur” (Dorfman ve Mattelart, 1977: 88).

Disney animasyon şirketi büyük ölçüde kapitalist öğretiler öncülüğünde faaliyet gösterirken, eş zamanlı olarak popüler kültürün de büyük bir parçasını oluşturarak, toplum üzerinde yeni kültürel etkiler bırakmıştır. Walt Disney'in öncelikli amacı kar elde etmektir. Ürettiği filmlerde, talep gören ve beğenilen temalar üzerine yoğunlaşmıştır.

Çoğunlukla duygusal içerikli, trajik öykülü, izleyicinin kırılgan ve hassas yanına dokunan filmler üretmiştir. Filmlerde kullanılan ortak tema, bir şekilde ailesiz kalmış karakterlerin (çoğunlukla çocuk) yalnız başına hayatta kalma mücadelesi vermesidir. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937), *Pinokyo* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *Alice Harikalar Diyarında* (1951) gibi peş peşe yapılan filmleri bu temaya örnek verilebilir. İngiliz şair William Shakespeare'in en bilinen eserlerinden biri olan *Hamlet* uyarlaması *Aslan Kral* (1994) uzun süre sonra yapılsa da ölen babasının üzüntüsüyle annesini de terk edip giden yavru aslanın, hayatta kalma mücadelesini ve tek başına var olabilme gayretini filmin merkezine alan bir temayı işlemiştir.



Görsel 1.8. *Aslan Kral* (Kaynak: Beck, 2005: 145)

Bell vd.'e göre (1995: 45) ABD'de kültürel olarak etki gücüne sahip en büyük ikonlardan biri Disney Şirketi'dir. Walt Disney, kendi ideolojisiyle sihirli krallık olarak tanıttığı ülkede, kendini baba figürü olarak yansıtırken, Amerikan geçmişini bir tür masalsı ve idealize edilmiş bir dünya olarak yansıtmaktadır. Yaptığı filmlerle de izleyiciyi bu dünyaya inandıran ve bu dünyanın bir parçasıymış gibi hissettiren bir performans sergiler. İzleyici genel olarak, gerçek hayatta karşılığını kolayca bulabildiği, toplumun etik kurallarına ve kültürel değerlerine ters düşen hassas konulara karşı daha fazla ilgi gösterir. Klasik anlatı sinemasının belirleyici özelliklerinden biri olan, izleyiciyi sonunda tüm sorunların çözülmesiyle rehavete ulaştırma ve karakteri mutlu bir sonsuzluğa yönlendirme, Disney filmlerinin de genel amaçlarından biridir. Seyircisinin aradığı rahatlık duygusuna, sevebileceği, zavallı, yardıma muhtaç karakterlere hâkim olan Walt Disney de hikayelerini buna göre şekillendirmiştir. Bunun sebebi, ürettiği filmlerine her zaman alıcı bulabileceğini garanti altına almaktır. Walt Disney'in masum ve sevecen karakterleri ön plana çıkarak Amerika'yı ve tarihini yüceltirken, diğer ırkları temsil eden karakterler tam tersini yansıtmaktadır.

“Disney'e göre geri kalmış halklar çocuk gibidirler ve onlara çocuk muamelesi yapılmalıdır... Aslında çocuk (soylu vahşi) hakkında söylenen her şey Üçüncü Dünya yerlilerini hedef almaktadır. Uygarlık ve teknolojileriyle gelen yetişkinlerle, onların kurdukları yabancı otoriteyi kabullenip zenginliklerini teslim eden çocuk-soylu vahşiler arasında gördüğümüz egemenlik ilişkisi, merkezle uydu, imparatorlukla sömürge, efendiyle köle arasındaki ilişkinin tam bir kopyasıdır” (Dorfman ve Mattelart, 1977: 72).

Disney filmlerinin kültür üzerine bir diğer etkisi, ırk ayrımını sürekli vurgulamasıdır. Bu ayrımı yaparken beyaz ırkı yüceltirken diğer ırkları ya gülünç durumda ya da beyazlar için çalışan bir hizmetçi rolünde gösterir. Özellikle Amerikan yerlilerini yalnızca kabile yaşamıyla ilişkilendirdiği ve onların dil ve kültürlerini basitçe yansıttığı görülür. Çoğu filmde Kızılderililer ilkel ve komik bir figür olmaktan öteye geçememiştir. Diğer ırklara bu tarz yaklaşımlar, toplumlar üzerinde ırkçılığın pekiştirilmesiyle sonuçlanabilir.



Görsel 1.9. Neverland Tribe (*Peter Pan*)

(Kaynak: https://disney.fandom.com/wiki/Neverland_Indian_Tribe)

Mickey Mouse ve *Donald Duck* serilerindeki işçi sınıfı ve farklı ırkların komedi unsuru olarak gösterilmesi dışında, beyaz erkek ve kadının romantik hikayelerine odaklandığı, çoğunlukla saraylarda geçen prens ve prenses hikayeleri de kapitalizme hizmet eden bir altyapı sunmaktadır. Bu filmlere göre, kadın ve erkek rolleri toplumsal cinsiyet kalıplarının dışına çıkmamalıdır. Çoğunlukla zayıf, yardıma muhtaç, kurtarıcısını bekleyen, fazlasıyla güzel prenseslerin ve yakışıklı ve zengin prenslerin hikayelerinin anlatıldığı bu animasyonlar, çocukların hayal dünyasında belirli kadın ve erkek rolleri oluşturmuşlardır. Dorfman ve Mattelart'a (1977: 55) göre Disney filmlerindeki kadınlar, hangi toplumsal sınıfa ait olurlarsa olsunlar, erkeğin hükmü altında kalarak aynı rolleri üstlenmektedirler.



Görsel 1.10. *Maleficent (Uyuyan Güzel)*
(Kaynak: <https://disney.fandom.com/wiki/Maleficent>)

Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937), *Külkedisi* (1950), *Uyuyan Güzel* (1959), *Küçük Deniz Kızı* (1989) ve *Güzel ve Çirkin* (1991) gibi filmler bu temaya örnek olarak verilebilir. Bu filmlerin yansıttığı ideolojiye göre, kadınların birey olarak kendini var edebilmesi ancak bir erkeğin varlığıyla mümkündür. Ayrıca erkekler cinsiyetleri gereği her zaman güçlü, kurtarıcı ve zengin olmak zorundalardır. Böylece çalışıp, para kazanan baba figürü ve eve ait olup, yalnızca çocuklarını büyütmekle görevli olan anne figürü ile aile tamamlanmış olur.

Kapitalizmle yönetilen günümüz modern dünyası son yıllarda değişmeye başlasa da toplumun büyük çoğunluğu hala toplumsal cinsiyet kalıplarına uygun bir şekilde yaşamaktadır. Erkekler burjuva için çalışan proletarya sınıfının çoğunluğunu oluştururken, kadınlar da aileleri için evin günlük ihtiyaçlarını karşılayan ve geleceğin proletaryasını yetiştiren ücretsiz iş gücünü oluşturmaktadır. Çoğunlukla tüketim odaklı yaşayan bu standart aile, kapitalist sistemin temel taşlarından birini oluşturur. Walt Disney bu sistemi oluşturmak için tek başına yeterli bir güç olmasa da popüler bir unsur olarak toplumların modernlik anlayışının oluşmasında oldukça etkili olmuştur.

1.3.3. Pixar'da K lt r n Yeniden  retimi



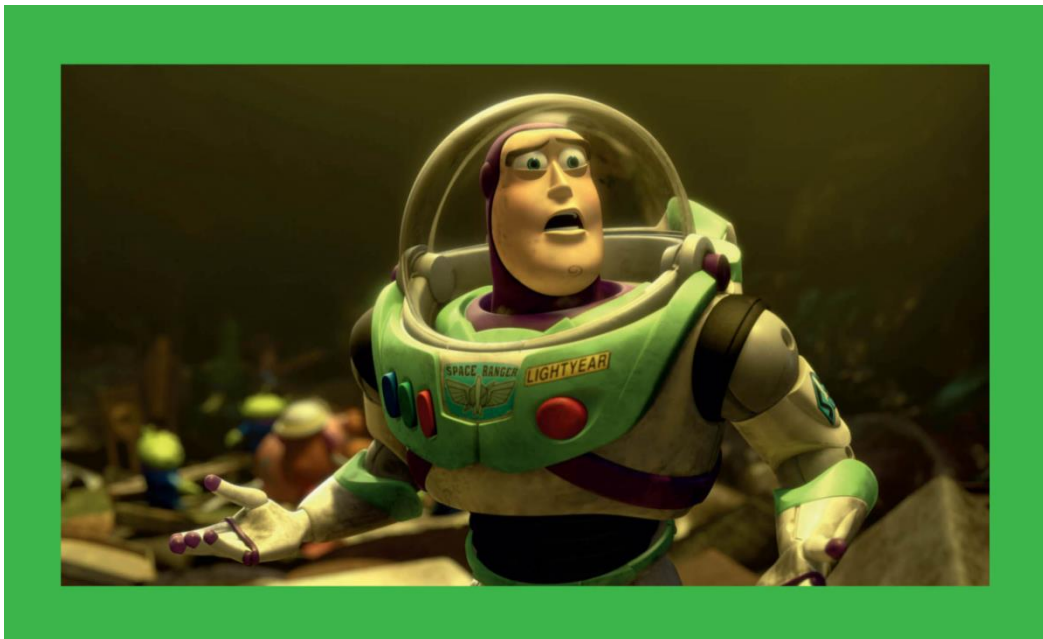
G rsel 1.11. *Luxo and Luxo Jr.* (Kaynak: Paik, 2007: 56)

1979 yılında George Lucas tarafından kurulan Őirket, 2006 yılında Walt Disney Company tarafından satın alındı. Bu satın alma iŐleminin  ncesinde de Disney ve Pixar Őirketleri baėlantı i erisindeydi. Paik'ın (2007: 57) belirttiėine g re Walt Disney'in  l m n n ardından, Disney Őirketi i in animasyon yok olmak  zereyken, yeni  st d zey y netici, Walt Disney'in yeėeni, Roy Edward Disney, yenilenme ve deėiŐiklik i in, operasyonel bir iyileŐtirmeye ihtiya ı olduėunu d Ő nd . St dyonun  retim y ntemlerinin sonraki g zden ge irilmesinin bir par ası olarak, animasyon  izimlerinin iŐlenmesini ve boyanmasını el ile yapmak yerine bilgisayarda yapma olanaėı sunacak bir sistem izlemeye karar verdi. Bunun  zerine Disney ekibi, end strideki en hızlı ve en g  l  g r nt  iŐleme makinesi olduėu i in, Pixar Image Computer'a baŐvurdu. Sonu ta ortaya  ıkan sistem, Disney Feature Animation ve Pixar arasındaki bir iŐ birliėi sonucunda geliŐtirildi. Dolayısıyla bug n Disney Őirketinin alt kuruluŐu olarak faaliyetini s rd ren Pixar Animasyon St dyoları, animasyon end strisinde devrim yaratmada  nemli bir rol oynadı ve animasyonda teknolojik geliŐmelerin  nc s  olarak

kabul edildi. Fakat bu birleşme sonucunda, Pixar'ın kültürel olarak nasıl bir değişime uğrayacağı, merak konusu olmuştu.

Disney tarafından satın alınan Pixar'ın, ideolojik açıdan bağımsız olması ve yalnızca kendi özgün kimliğini oluşturması pek mümkün değildir. Ancak Pixar filmleri içerik olarak Disney'in oluşturduğu yapıdan daha özgün ve çağa uyumlu bir yapıya sahiptir. Animasyonlarla özdeşleşmiş olan prenses, prens, cadı, kraliyet gibi konuları geride bırakarak ya da benzer konuları farklı bir bakış açısıyla işleyerek, animasyon sinemasını zenginleştirmiştir. Pixar'ın getirdiği en büyük yeniliklerden biri, animasyonu yalnızca çocuklar için değil, yetişkinler için de ilgi çekici bir aktivite haline getirmiş olmasıdır. Hikâye, çevre ve karakter tasarımları açılarından, Disney yapımlarından farklılaşsa da Amerikan kültürüne tamamen yabancı bir doğrultuda değildir.

“Animasyon ve Amerika arasındaki kesin bağlantı hala tartışmaya açık olsa da, *Oyuncak Hikayesi* bir şerif oyuncağı ve uzay-ajan aksiyon figürünün maceralarını anlattığında, *Ratatouille*'de bir fare aşçı olma hayali kurduğunda, *Wall-E*'de bir robot varlığının bir çöp vahasında kişilik geliştirdiğinde veya *Yukarı Bak*'da bir Amerikalı kaşifin Güney Amerika cennetini Avrupa emperyal girişiminden kurtardığında, bu Pixar filmleri kesinlikle Amerikan kültürünün tanıdık mitlerini ve sembollerini canlandırır” (Meinel, 2016: 23).



Görsel 1.12. Buzz Lightyear (*Oyuncak Hikayesi*) (Kaynak: Kratter, 2017: 99)

Pixar'ın yaptığı en önemli değişikliklerden biri, odaklanılan karakterleri değiştirmesidir. Örneğin, ilk 3B animasyon filmi olan *Oyuncak Hikayesi* serisinde oyuncakların dünyası, *Kayıp Balık Nemo* serisinde bir balık babanın ve yaşayan tek oğlunun hikayesi ele alınır. İki filmde de insan karakterlere yer verilir ama hikâyenin merkezinde yer alan insanlar değil, insanlarla birlikte yaşayan diğer öznelere. Pixar, genç ve güzel karakterlerin ana karakter olarak inşa edildiği filmlerin aksine, *Yukarı Bak* filminde evini zorla almak isteyen şirketlere karşı direnen yaşlı bir adamın, ölen karısının dileğini yerine getirme macerasını, *Bir Böceğin Yaşamı* filminde böceklere karşı karıncaların özgür bir yaşam için verdiği mücadeleyi, *Wall-E* filminde ise aşırı kirlenme sebebiyle yaşanamayacak bir hale gelen dünyanın, insanlar tarafından terkedilmesinden sonra, dünyayı temizlemesi için gönderilen bir robotun hikayesini konu edinir. *Bir Böceğin Yaşamı* toplumsal bir temayı, işçi sınıfı ve patronları temsil eden karınca ve böcekler üzerinden ele alırken, *Wall-E* insanlık ve çevrenin geleceği, teknolojinin gelişimi gibi önemli konuları hikâyenin merkezine taşır. Pixar, filmlerin öznesini ve karakter odaklarını değiştirdikçe, hikayelerin de şekillendiği ve farklılaştığı görülür.



Görsel 1.13. *Finding Nemo* (Kaynak: Paik, 2007: 229)

Khan Academy Türkçe'de (5 Aralık 2017) belirtildiği üzere Pixar animasyonlarının ve karakterlerinin toplum tarafından sevilmesini sağlayan en büyük

etken, izleyiciyle güçlü bir duygusal bağ kurabilme özelliğidir. İzleyiciyi hikâyenin içine çekebilmek ve onu karakterlerin dünyasına inandırabilmek için, izleyicinin karakterlerle duygusal bağ kurması ve filmin izleyiciyi hikâye hakkında ikna etmesi gerekir. İzleyiciyi ikna edebilmek için önemli olan karakterlerin gerçek olup olmaması değildir. Önemli olan, eğer gerçek olsaydı; “hikâye nasıl gelişirdi, karakter yaşanan olaylar karşısında nasıl tepki verirdi ya da nasıl bir eyleme geçerdi” gibi soruları yanıtlayabilmektir. Pixar insan dışı karakterleri hikâyenin merkezine alsa da çeşitli temaları derinlemesine işleyerek, izleyiciye hikâyenin özündeki insanlık temasını hissettirir. Karakterler çoğunlukla korkuları, hayalleri, sevinçleri, beklentileri olan ve olaylar karşısında insani tepkiler verebilen yapıdadırlar. Dolayısıyla izleyicinin kolayca empati kurabileceği gerçekçi nitelikler barındırırlar. Pixar’ın başarısının ardındaki bir diğer önemli nokta ise, sinema sanatının dayanaklarından biri olan temsil etme ya da gösterge üzerine yoğunlaşmasıdır. Kurgusal karakterlerin ve hikâyenin, gerçek dünyada bir şeye karşılık gelmesi ya da bir şeyi temsil etmesi, izleyici için animasyonu ikna edici kılar. Böylece izleyici ve film arasında duygusal bir bağ oluşturulmuş olur.¹



Görsel 1.14. *A Bug's Life* (Kaynak: Paik, 2007: 124)

1986 yılında Pixar Animasyon Stüdyosu’nu satın alan Steve Jobs (satın almadan önce şirketin adı Graphic Group’tu ve animasyon yazılımları üretiyordu) animasyon filmlerinin başarısı üzerine, Pixar Animation Studios’ta müdürlük yapan

¹ Pixar in a Box: Pixar ve Khan Academy’nin iş birliğiyle oluşturulan ve Pixar çalışanlarının, animasyon yapımı üzerine bilgilendirici videolarından oluşan seridir.

Edwin Earl Catmull hakkında yorumlarda bulunmuştur. “Jobs, stüdyonun eşitlikçi tonunu belirlemede özellikle Catmull'u övdü. 'Pixar imkânsız bir şey yaptı,' dedi Jobs. 'Kendi kültürünü oluşturmak için iki kültürü birleştirdi. Hollywood'un yaratıcı kültürünü Silikon Vadisi'nin yüksek teknoloji kültürüyle birleştirdi” (Paik, 2007: 450). Dolayısıyla Pixar filmleri hem içerik hem de teknik yapısıyla ilerici bir yol izlemiştir.



2. BÖLÜM

DISNEY VE PIXAR ANİMASYON FİLMLERİNDE KARAKTER TASARIMI

2. BÖLÜM

DISNEY VE PIXAR ANİMASYON FİLMLERİNDE KARAKTER TASARIMI

2.1. Animasyon Nedir?

Animasyon hareketsiz nesnelerin ya da insan eliyle oluşturulan karakterlerin canlandırılması sanatıdır. “Oxford sözlüğüne göre, bir şeyi veya birini canlandırmak, animasyon tekniklerini kullanarak (bir film veya karaktere) hareketli görünüm vermek anlamına gelir. İkinci tanım eylemi, hayata geçirme kapasitesi olarak tanımlar” (Moreno, 2014: 4). Animasyonu icra eden sanatçılar animatör olarak adlandırılırlar. “Animasyon bir tür değil, herhangi bir sesli görsel türde (kurgusal, belgesel) kullanılabilen bir teknik, bir dil olarak kabul edilir. Animasyon, sadece çocuklar için çizgi filmlerden ibaret değildir, bundan çok daha fazlasıdır” (Pumares, Simone, Kevin, Ene, Milla, 2015: 104). Animasyon ilk olarak geleneksel animasyon yöntemleriyle üretilmiştir.

“Geleneksel animasyon (aynı zamanda el çizimi animasyon, sel animasyonu veya klasik animasyon olarak da bilinir), hareket illüzyonunu yaratmak için kullanılan tüm karelerin önce kâğıda çizildiği ve dolayısıyla el ile yapıldığı bir animasyon tekniğidir. Bu işlem, bilgisayar animasyonunun ortaya çıkmasına kadar kullanılan en yaygın yöntemdir” (Moreno, 2014: 12).

Animasyonda hareketlerin doğallığını yakalayabilmek için bazı çalışmalar yapılmıştır. Animasyonun ve sinemanın temellerinden birini de oluşturan bu çalışmalardan biri Muybridge’nin atın hareketlerini fotoğrafladığı deneydir. Koşan bir atın aynı anda dört ayağının da yerden kesilip kesilmediğini gözlemlemek ister. Bu deneyde Muybridge, koşan bir atın ayak pozisyonlarını incelemek ve hareketin nasıl oluştuğunu kaydetmek ister.

“Canlandırılmış olmak aynı zamanda ruh dolu olmak anlamına gelir veya başka bir deyişle, animus, ruhun sahibi olmak, ruhlar tarafından ele geçirilmek anlamına gelir. Canlandırılan şey cansız olabilir, ancak canlı gibi görünmesi sağlanır” (Byrne ve McQuillan, 1999: 68). *Pinokyo* ve *Fantasia*’daki ‘Sihirbazın Çırağı’, animasyon filmi içerisinde, canlandırmanın bu tanımına da eş değer olan karakter özellikleri gösterirler.

Tahtadan bir kukla olan Pinokyo'nun gerçek bir çocuk olmayı istemesi, aslında yalnızca insanda bulunan ahlaki değerlere sahip bir ruha ait olmak istemesi anlamına gelir.

Geleneksel animasyon, sanatçıların tek tek çizdiği karelerin arka arkaya sıralanmasıyla oluşan hareket illüzyonuyla gerçekleştirilirdi. Bu teknik oldukça uğraştırıcı ve zaman alıcıydı. “Erken animasyonların amacı, izleyicileri etkilemek ve animatörün sihirli yeteneklerini kutlamaktı. Hikâye olarak peri masalı, animatörlerin teknolojilerini geliştirmek için kullandıkları bir araçtı” (Bell vd., 1995: 31). Animasyon film üretimi oldukça zahmetli bir çalışma gerektirdiğinden dolayı, özellikle ilk filmlerde, yeni hikâye yazmaktansa mevcut çocuk hikayelerini filme uyarlamak daha uygundu.

Teknolojinin gelişmesi ve bilgisayarların animasyon üretiminde kullanılması, sektör için büyük bir kolaylık getirdi. Her hareketin tek tek fotoğraflandığı geleneksel stop motion animasyonu “canlı aksiyon gibi, performansları doğrusal olarak yakaladı. Bir sahnenin her karesi sırayla fotoğraflandığında, tüm çekimi yeniden yapmadan zamanlama, performans veya görünüm ayrıntılarını değiştirmek veya iyileştirmek imkansızdı” (Paik, 2007: 39). Fakat bilgisayar animasyonu, “stop-motion veya canlı aksiyonun boyutsallığını, geleneksel animasyonun iterasyon kontrolüyle birleştirdi. Sonsuz derecede ayarlanabilir bir ortamda gerçekten yeni bir boyutla oynamak fikri, animatörler için karşı konulmaz bir hal aldı” (Paik, 2007: 39).

“Dijital animasyon, ortama yönelik iki ana yaklaşımı içerir. Birinci durumda, temel olarak çizim sanatına dayanan animasyonun özünde bulunan iki boyutlu görünüm korunur. Bilgisayarlar, malzemelerin iki boyutlu yapısını silmeden, geleneksel yöntemlerle elde edilemeyen görsel ve özel efektleri elde etmek ve manipüle etmek için kullanılır. Diğer durumda ise, dijital teknoloji, iki boyutlu görüntülere üç boyutluluk kazandırmak amacıyla 2B çizimleri 3B bilgisayar nesnelere çevirir” (Cavallaro, 2006: 25).

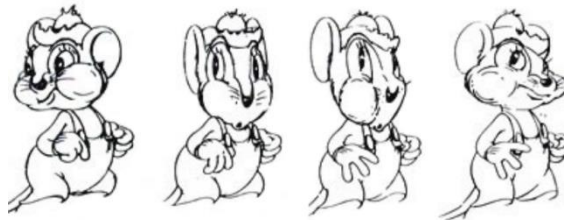
“Hangi canlandırma tarzı seçilirse seçilsin, sonuç aşaması montajdır... Artık ipler gerçek anlamda yönetmenin elindedir. Eldeki malzemeyi beceriyle ve sıkça kullanmak yönetmenin sinema anlayışına göre değişecektir” (Batur, 2017: 30). Storyboard çalışmasında, sahnelerin kullanımı detaylı bir şekilde belirtilmiş olsa da montaj aşamasında bu kullanımda değişiklikler meydana gelebilir.

Animasyon film yapımında, en önemli çalışan grubunu çizerler oluştursa da bu ekip tek başına yeterli değildir. Diğer çalışanlar arasında “film şeridi sanatçıları, referans animatörleri, ses okuyucuları, animasyon zamanlayıcıları, dudak senkronizasyonu uzmanları, seslendirme uzmanları, kast ajansları, kayıt yönetmeni, ses mühendisleri, telif hakkı temizleme uzmanları vardır” (Moreno, 2014: 24).

Batur, (2017: 16)’ın belirttiğine göre günümüzde animasyonun önemli kullanım alanlarından biri de tanıtım filmleridir. Fakat canlandırmanın gündemde kalmasını ve teknik olarak gelişmesini sağlamanın dışında, canlandırma sinemasına sanatsal anlamda hiçbir katkısı yoktur. Senaryolar, çizim açıları, renkler, müzik ve efektler yalnızca satışa hizmet amacıyla tasarlandığı için canlandırma sineması ailesine ancak yakın bir akraba olarak katılır. Dünya nüfusunun büyük bir kesimi genç yaş grubunda olduğundan ve bu kesime ulaşabilmek istenildiğinden dolayı, canlandırma sinemasına duyulan ilgi artmıştır.

“1930’larda Walt Disney animatörleri tarafından, animasyonun temel on iki prensibi geliştirilmiştir” (Moreno, 2014: 14). Bu on iki prensip, her animatör tarafından uyulması gereken animasyonun temel kuralları niteliğindedir. Özellikle iki boyutlu animasyonların görselliğini büyük ölçüde etkileyen ve dönüştüren bir niteliğe sahiptir. Thomas ve Johnston’ın (1981: 47, 71) belirttiğine göre, prensipler aşağıdaki gibi özetlenebilir.

1) Sıkıştırma ve Esnetme (Squash & Stretch): Organik ve canlı objeler hareket ederken bir takım fiziksel değişikliklere uğrarlar. Kaslar ve yumuşak vücut yapısı, harekete maruz kaldığında esneme ve sıkışma özellikleri göstererek form değişikliğine uğrar ve durma noktasında normal bütünlüğüne ulaşır.



Görsel 2.1. Sıkıştırma ve Esnetme Örnek Çizim (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 48)

2) Beklenti (Anticipation): Karakterin esas hareketini anlayabilmek için bir ön hareket gereklidir. Eğer bir karakter koşmaya başlayacaksa, öncesinde vücudunu germeli ve koşmaya hazır pozisyona geçmelidir. Bu pozisyon izleyicide beklentiği oluşturur.



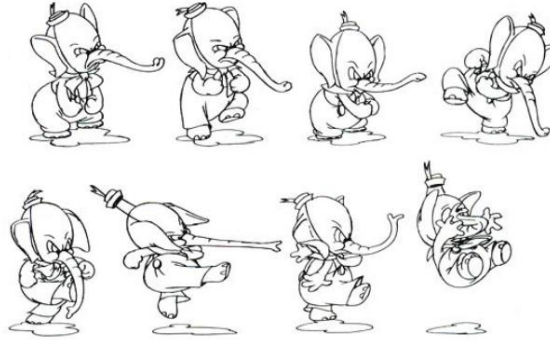
Görsel 2.2. Beklenti Örnek Çizim (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 52)

3) Sahneleme (Staging): Sahneleme, hikâyenin doğru aktarılabilmesi için, gerekli olan tüm detayların kullanıldığı sunum biçimidir. Anlaşılmayan görüntüler ve yanlış planlar, animasyonun vurgusunun doğru yapılmamasına neden olur.

4) Dümdüz ve Pozdan Poza Hareket (Straight Ahead Action and Pose to Pose): Dümdüz ya da pozdan poza hareket, animasyon çizim metotlarıdır. Dümdüz (doğru) hareket, sanatçının animasyon karelerini baştan başlayarak sırayla çizmesini ifade eder. Bu teknikte, sanatçı hareketi dilediğince geliştirebilir ve önceden planlamadığı hareketler oluşturabilir. Pozdan poza hareketinde ise, sanatçı yalnızca anahtar kareleri çizer. Hareket önceden planlanmıştır ve plan dahilinde çizimler yapılır. Anahtar kareler akışkan bir animasyon sunmasa da hareketin kabaca ne olduğunu ve sahnenin içeriğini belli eder. Daha sonra akışkanlığı yakalamak ve animasyonu tamamlamak için ara kareler çizilir.

5) Peşi Sıra Takip ve Üst Üste Binen Hareket (Follow Through and Overlapping Action): Canlılar ya da organik objeler hareket etmeye başladıklarında ya da durduklarında, bütün uzuvları aynı anda harekete başlamaz ve aynı anda durmazlar.

Doğallığı yakalamak adına animatörler hareket aşamalarını çizerken, kol, kulak, kuyruk, saç ya da göbek gibi organları, karakterin iskeletinden bağımsızmış gibi oluştururlar. Karakter dursa da bu organlar hareketlerine devam edebilir.



Görsel 2.3. Peşi Sıra Takip ve Üst Üste Binen Hareket (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 61)

6) İvmelenme ve Yavaşlama (Slow in & Slow out): Doğada hiçbir şey katı hareketlere sahip değildir. Animasyonda da bir hareketten diğerine geçiş yaparken, bir ara forma ihtiyaç duyulur. Bu ara form, iki hareketin tam ortasında olmak zorundadır.

7) Yay (Arcs): Robotiklikten uzaklaşmak için uygulanan bir diğer yöntemdir. Yürüme, koşma ya da bir yaprağın rüzgârda salınması gibi, hareketler yumuşak ve dairesel olmalıdır.

8) İkincil Hareket (Secondary Action): Esas hareketi destekleyen, ek bir harekettir. Kullanılmak zorunda değildir ama sahnenin doğallığını vurgular. Sersemlemiş birinin ayağa kalkarken başının sallanması, ikincil bir hareket olarak adlandırılır.



Görsel 2.4. İkincil Hareket Örnek Çizim (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 63)

9) Zamanlama (Timing): Hareketin ne kadar sürede yapılacağı önceden planlanmalıdır. Bu sayede animatör belirlenen sahne için kaç çizim yapması gerektiğine karar verebilir.

10) Abartı (Exaggeration): Gerçekçiliğin dışına çıkan tek prensip olduğu söylenebilir. Animasyon gerçekliğin ve doğallığın abartılmış halini yansıtmalıdır.

11) Kaliteli Çizimler (Solid Drawing): 2B animasyon çizim yeteneği gerektirir. Sanatçı, özellikle geleneksel animasyon yapımında, her kareyi tek tek çizdiğinden dolayı, çizim yeteneği ona zaman kazandırır.

12) Çekicilik (Appeal): Çizim yeteneğiyle paralel ilerleyen bir prensiptir. Karakter ve çevre tasarımı, seyirci için güzel görünmelidir. Karakterler çevresiyle ve kişilikleriyle uyumlu olmalıdır.



Görsel 2.5. Çekicilik (Kaynak: Paik, 2007: 91)

2.1.1. Dijital Tasarım

“Dijital Kültür Sosyolojisi internet, yeni medya, dijital teknolojiler ve bu araçların günümüz toplumlarında kültür, siyaset, sanat, ekonomi ve gündelik hayatın parçalarının oynadığı roller çalışan bir disiplindir” (Baranseli Arslan, 2021: 3). Bu disiplin, teknoloji ve toplum arasındaki karşılıklı etkileşimleri ve teknolojik gelişmelerin toplumsal yapıyı nasıl değiştirdiğini anlamak için kullanılır. “Tasarım aslında farklı olanı, yeni olanı ve o güne kadar bulunmamış olanı arayıp bulma sanatıdır” (Kaptan, 2018: 42). Sanatçının yalnızca el becerisinin değil, özgünlüğünün de ifadesidir.

Her ne kadar ait olduđu k lt re g re  ekillense de evrensel bir nitelik taşıma  zelliđine sahiptir. Bunun en  nemli sebebi, tasarımın dil ile deđil,  ekiller ile olu turulan, g rsel bir ifade bi imini olmasıdır. Bir tasarımın ba arısı, a ıklamaya ihtiya  duymamasına bađlıdır.

“Tasarım, yeni bir  r n olu turmak amacıyla zihinde canlandırılarak ger ekle tirilen, bi imsel estetik problemleri ara tırma ve   zme eylemidir” ( nal n, 2021: 41). Yeni bir  r n ortaya  ıkarırken, insanların g nl k hayatlarını daha i levsel, estetik ve pratik hale getirmeyi ama layan bir s reci kapsar. Tasarım s reci belli a amalardan olu ur.  ncelikle tasarımın gerektirdiđi sorun ya da problem belirlenmelidir. Mevcut tasarım herkes tarafından anla ılır ve olabildiđince basit tutulmalıdır. Karma ık ve yorucu tasarımlar,  r n n i levsellik ve pratiklik  zelliklerini yitirebilir. Tasarım  zg n olmalıdır. Tasarımcı problem   zme konusunda farklı d  ş nebildmeli ve estetik hazzı da odak noktasına almalıdır.  r n  estetik a ıdan  ekici bir hale getirebilmek i in renk ve  ekil gibi g rsel unsurlar  zerine detaylıca d   nmelidir. Bir tasarımcı,  retime ge meden  nce  r n n ya da eserin nasıl g r neceđini zihninde canlandırmalıdır. “Eskiz  alı maları tasarımda ara tırma s recinin ba langıcıdır. Tasarım s recini deneyimlerken olu an d   nceleri, duyguları g rselle tirmek  zere farklı ara lar ve malzemeler deneyerek g rsel ara tırmalar yapmak eskiz  alı malarının b t n n  olu turur” ( nal n, 2021: 143).

Teknolojinin geli mesi ile tasarım dijital ortama ta ınmı tır ve tasarım g rselleri herkes i in ula ılabilir hale gelmi tir.  zellikle sosyal medyanın geli mesi ve yaygınla masıyla, tasarımlar insanların beđenisine sunulmu  ve etkile ime a ık hale getirilmi tir. “Teknoloji sanata yeni anlatım bi imleri, formları ve yeni g r nt  dilleri sunar... Dijital ađda sanat ı teknolojiyi hem  rettiđi eserin konusu hem aracı hem de ortamı olarak kullanır” (Baranseli Arslan, 2021: 108). Teknolojinin geli mesiyle, sanatın yok olacađı d   ncesinin bir yanılđı olduđu kabul edilmi tir. Sanat ılar yalnızca g n m zde deđil, daima birbirlerinden etkilenmi ler ya da daha  nceki d  nemlere ait eserleri ya adıkları  ađa uygun bir  ekilde uyarlamı lardır. Teknolojinin ve dijitalle menin geli mesi de sanatın  ađa ayak uydurması, modernle mesi ve g n m ze uyarlanması olarak okunmalıdır. “Modernist resim akımlarından k bizm, s prematizm,

futurizm gibi akımların resimsel üretimleri, Bauhaus tasarım okulunun sanat anlayışı, Paul Klee, Piet Mondrian, Joan Miro gibi ressamların resim tarzları dijital sanata ilham vermiştir” (Türk, 2020: 86). Bu akımları günümüzde dijital ekran aracılığıyla yorumlamak ve dijital sanatın ürettiği anlamlar ile ilişkilendirmek mümkündür. Özellikle tablet teknolojisi, resim sanatının gelişmesi ve dönüşmesi için önayak olmuştur. Günümüzde ressamlar sanat eserlerini üretirken tablet teknolojisinden de yararlanmaya başlamışlardır. Aynı doğrultuda dijital sergi alanları ve galeriler oluşturulmuş ve dijital sanat, geleneksel sunum çerçevesinde de kendine yer bulabilmiştir.



Görsel 2.6. The Mori Building Digital Art Museum
(Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/653866439629416684/>)

“Dijital teknoloji ve gelişmiş yazılımlar, aynı zamanda renk, form, mekân ve dijital ortamlardaki görüntülerle tasarım üzerinde o güne kadar görülmemiş olasılıkları sağlayarak görsel iletişim tasarımının yaratıcı potansiyelini genişletme olanağı sunmuşlardır” (Çankırılı, 2021: 195). Bu nedenle dijital sanat, grafik tasarım, animasyon, video ve bilgisayar oyunları, illüstrasyon, modelleme, heykel ve resim gibi tasarımın yer aldığı tüm disiplinleri kapsar. Bu dijital sanatın çok yönlü ve çeşitli bir üretim alanı olduğunu göstermektedir. “Bilgisayar teknolojileri sayesinde tasarım süreci hiç olmadığı kadar hızlı ve esnektir. Değiştirilebilir, değişiklikler geri alınabilir.

Sanatçılar da tasarımcılar da dijital teknolojiler sayesinde özgürleşmişlerdir” (Baranseli Arslan, 2021: 112). Geleneksel yayınların aksine, telefon, bilgisayar ve tabletler, dijital sanatın yayılmasını hızlandırmıştır. Bu şekilde sanatçıların da topluma ulaşabilmesi, onu etkileyebilmesi ve tanınırlığını arttırması eskisinden çok daha kolaylaşmıştır.

Türk’ün (2020: 83, 84) belirttiğine göre VR teknolojisi, 60’lı yıllardaki ağır başlıklardan taşınabilir ve güçlü gerçeklik etkisi sunan bir teknolojiye evrilmiştir. Bilgisayar efektleriyle çekilen sinema filmleri ve *Half Life Alyx* gibi oyunlar, motion capture teknolojisi ve VR ile geliştirilmiştir. Animasyon sinemasında 90’ların dijital teknolojiyle gerçekçilik üretimi popüler hale gelmiştir. Dijital tasarım sayesinde illüstrasyon hazırlamak daha da pratikleşmiştir. Dijital tasarım programlarının bir diğer artısı da sahip olduğu pek çok fırça tekniği sayesinde, geleneksel tasarıma benzeyen çizimlerin yapılabilmesidir.

“Sanat tarihi gerçekliğin ifadesinin farklı görünüş ve anlam katmanları düzeyinde görselleştirme yöntemlerinin araştırılması süreci olarak da nitelenebilir. Bu süreç uzun bir zamanı kapsamakla birlikte, günümüzde imgeler ve oluşturulma biçimleri, çok daha yoğun bir ivmeyle değişime uğramaktadır. Görüntülerin üretilmesi, aktarımı ve yayılması dijital teknolojilerin kullanıma girmesiyle birlikte köklü bir değişime uğramıştır” (Kuruüzümcü, 2007:93).

Bilgisayar teknolojileri tasarım sürecini hızlandırmaktadır. Bazı dijital tasarım yazılımları sayesinde, tasarımcı ve sanatçılar eserin teknik kısmındansa içerik ve anlamsal özelliklerine daha çok vakit ayırabilirler. Bu sayede daha özgün ve kaliteli eserler oluşturabilirler. Bilgisayar teknolojilerinin bir diğer faydası, kolayca geri alınabildiğinden dolayı, sanatçıya sonsuz sayıda hata yapma imkânı vermesidir. Aynı zamanda sanatçıya, dilediği kadar deneme yapma hakkını da vermiş olur. Böylece sanatçı, eserini nihai haline ulaştırmadan önce, pek çok farklı versiyonunu görebilme ve aralarından tercih yapma imkanına sahip olur.

“*Jurassic Park* yayınlandığında, bilgisayarla oluşturulan özel efektler artık sadece bazı bilgisayar meraklılarının yan denemesi olarak düşünölmeyeceklerdi; artık ana akım eğlence yapmayı mümkün kılan araçlar olduklarının farkına varılmaya başlanmıştı. Özel efektleri, kristal netlikte ses kalitesini ve video düzenleme yeteneklerini içeren dijital devrim gelmişti” (Catmull, 2014: 44).

Kullanılan tasarım programları, içerdği hazır efektler, renk seçenekleri, katmanlar, düzenleme araçları, ışık ve gölge ayarlarıyla, sanatçıya eser üzerinde oynama ve değişiklik yapma ya da esere özgünlük katma fırsatı sunar. Verimliliği arttıran bilgisayar teknolojileri, bugünkü animasyon filmlerini mümkün kılarken, sanatın ilerlemesine ve dönüşmesine katkı sağlar.



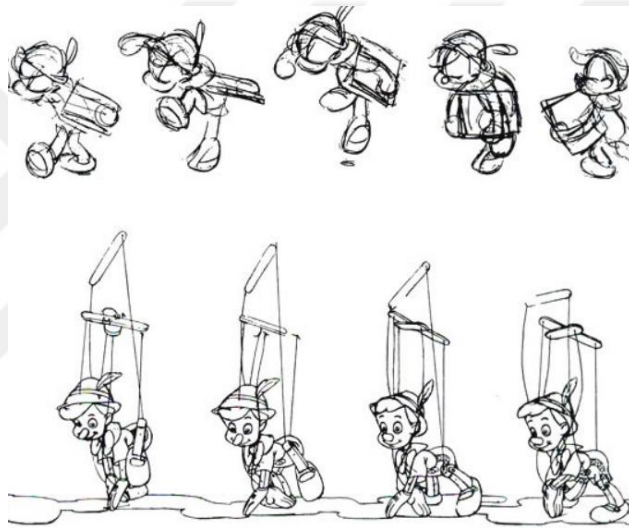
Görsel 2.7. Karakalem çizim (sol taraf), dijital çizim (sağ taraf)

(Kaynak: <https://www.deviantart.com/vetryr/art/Digital-vs-Traditional-pencil-688700350>)

“Sanat disiplinlerindeki ifade biçimlerinde alternatiflerin çoğalması; sanatın yeni yöntemler, araçlar ve medya ile izleyicisine aktarılıyor olması, teknoloji ve tasarım arasındaki ilişkiyi giderek güçlendirmektedir” (Türk, 2020: 167). Özellikle animasyon sektörünün gelişmesinde, teknoloji büyük katkı sunmuştur. Animasyonun en önemli unsuru olan karakter ve karakterin yaşadığı ortam dijital ortamda oluşturulmaktadır. Aynı karakter animasyon programına aktarılarak canlandırılır ve tamamen dijital ortamda sahne tamamlanmış olur. “Pixar’ın da dediği gibi, ‘Bilgisayarda hiçbir şey bedava değildir.’ Sanal bir dünya hayal edilebilecek en saf boş sayfa olarak başlar. Hiçbir set yok, hiçbir sahne yok, aktör yok, hava yok, sınırlar yok, fizik kuralları bile yok” (Paik, 2007: 8). Bilgisayarlar, fikirleri ve yetenekleriyle baş başa kalan sanatçılara, kendi dünyalarını oluşturma konusunda, büyük imkanlar sağlar.

2.1.2. 2B Animasyon Nedir?

2B ya da iki boyutlu animasyon adından da anlaşılacağı üzere düzlemsel bir alanda gerçekleştirilen animasyonu ifade eder. Animatörler iki boyutlu animasyon için geleneksel ya da dijital ortamda çizim yaparak karakter tasarlayabilme yeteneğine sahiptirler. Bu şekilde oluşturdukları karaktere, bir kişilik, geçmiş ve çevre kazandırabilirler. En önemlisi karakter için bir hikâye oluşturarak, ona bir hayat amacı verebilirler, kısaca onu canlandırabilirler.

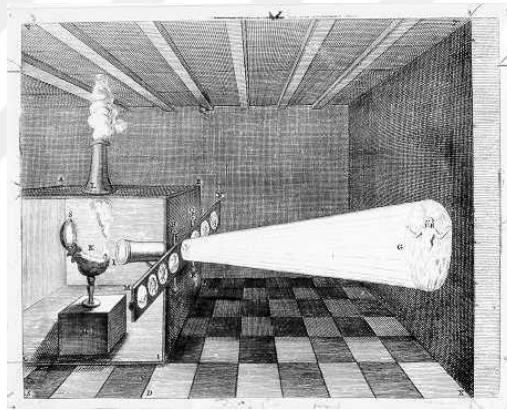


Görsel 2.8. *Pinokyo* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 353)

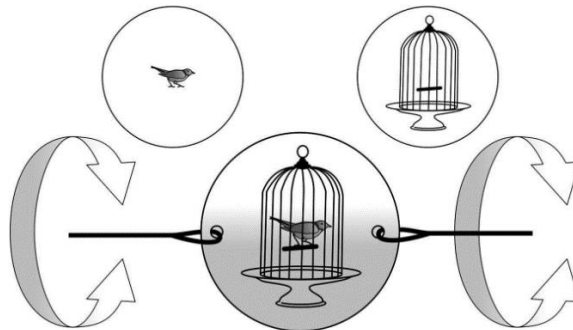
“Geleneksel animasyon (aynı zamanda el çizimi animasyon, cel animasyon veya klasik animasyon olarak da bilinir), hareket illüzyonunu oluşturmak için kullanılan tüm karelerin önce kâğıda çizildiği ve dolayısıyla el ile yapıldığı bir animasyon tekniğidir. Bu süreç, bilgisayar animasyonunun ortaya çıkmasına kadar en yaygın kullanılan tekniktir. Teknolojinin evrimiyle birlikte, geleneksel cel animasyon süreci 21. yüzyılın başına kadar kullanılmış ancak zamanla eskimiştir. Günümüzde animatörlerin arka plan ve karakter tasarımları ya tarayıcıya alınmakta ya da doğrudan bir bilgisayar sistemine çizilmektedir” (Moreno, 2014: 12).

Moreno (2014: 6)’nın belirttiğine göre, ilk animasyon cihazları sırasıyla; sihirli fener, thaumatrope, fenakistiskop, zoetrop, flipbook, praxinoskoptur. Sihirli fener, cam üzerine resimlenmiş veya fotoğraflanmış görüntüler kullanan basit bir slayt

projektörüdür. Thaumatrope, her iki tarafında da bir resim bulunan diskin üzerindeki iplerin, parmaklar arasında hızla çevrildiğinde, iki resmi arka arkaya göstererek hareket illüzyonu oluşturur. Fenakistiskop, dikey olarak bir kolu olan dönen bir disk. Diskte, döndürüldüğünde hareket illüzyonunu oluşturan bir dizi resim bulunur ve animasyonu herhangi bir aynaya yansıtır. Zoetrope, silindirik bir cihazdır. Görünüm açısından fenakistiskop ile çok benzerdir ve önceki tüm aygıtlar gibi hareket illüzyonu yaratır. Bir flipbook, bir makine olmadan basit bir küçük kitaptan oluşturulan, üzerine çevrildiğinde animasyonlu bir dizi oluşturmak için bir araya getirilmiş resimler dizisidir. Praksinoskop, zoetrop'a çok benzer. İki aygıt arasındaki temel fark, zoetrop'un bakmak için yarıklara sahip olması ve praksinoskop'un bunları aynalarla değiştirmesi, bu sayede görüntünün kalitesinin daha net ve az bozulmuş olmasıdır.



Görsel 2.9. Sihirli Fener
(Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Büyülü_fener)



Görsel 2.10. Thaumatrope
(Kaynak: https://ebrary.net/296903/sociology/kinetic_movement)



Görsel 2.11. Fenakistiskop (Kaynak: <http://devfilmsanat.blogspot.com/2015/07/sinematografn-insas-joseph-plateaudan.html>)



Görsel 2.12. Zoetrop (Kaynak: <http://devfilmsanat.blogspot.com/2015/07/sinematografn-insas-joseph-plateaudan.html>)



Görsel 2.13. Flipbook (Kaynak: <https://www.nyfa.edu/student-resources/flipbook-animation-techniques-and-examples/>)

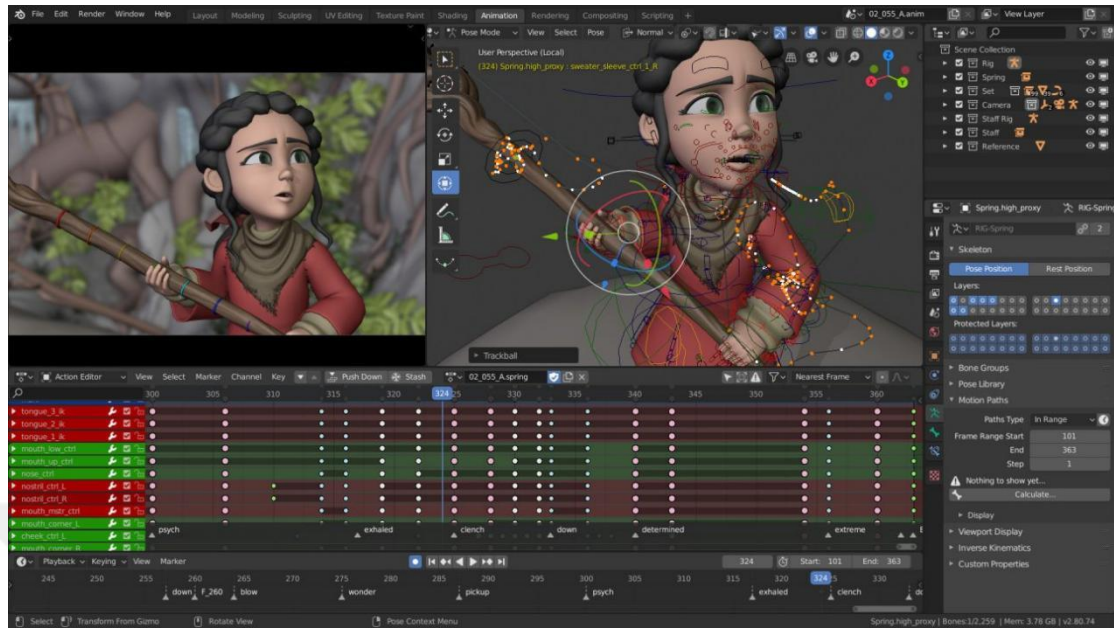


Görsel 2.14. Praksinoskop (Kaynak: <https://teknoloji.org/animasyon-tarihi-canlanan-goruntuler/>)

“Geleneksel çizgi film animasyonunda düz tasarım, doğal olarak göze oynayan iki boyutlu hileler içerir. Grafik sanatçısı, kâğıt üzerinde iyi görünen ancak aslında üç boyutlu olarak dönmeyecek bir şeyi çizme özgürlüğüne sahiptir” (Hauser, 2009a: 20). İki boyutlu animasyonda kusursuz bir hareket oluşturmak için, sanatçı karakterin hareketini var eden tüm açıları tek tek çizer. Işıklı masa kullanımı ile bir önceki kare görülür ve hareketin doğru ve doğal bir devamlılığa sahip olması sağlanır. Bilgisayar ortamında ise TV Paint yazılımı ile aynı tekniği kullanmak mümkündür.

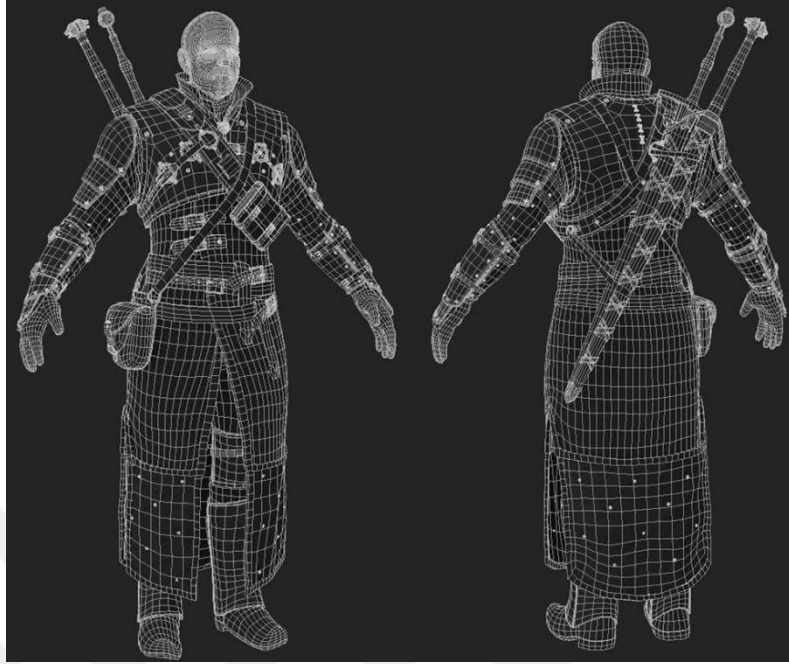
2.1.3. 3B Animasyon Nedir?

3B tasarım ya da üç boyutlu tasarım, geleneksel sanatlardan olan heykel ve maket gibi el işçiliği ürünleri kapsadığı gibi bilgisayar aracılığıyla hazırlanan üç boyutlu tasarımları da içermektedir. Geleneksel tasarımlar fiziksel materyalle üretilirken, bilgisayar yazılımları sanatçı için dijital bir ortam sunar. Autodesk Maya, Cinema 4D, Blender ve Zbrush gibi yazılımlarla elde edilen 3B animasyon, dijital tasarımın bir alt dalıdır. Ablan’a (2007: 3) göre ilk olarak 1974’te kullanılan fakat sadece bir dizi sayı ve koddan ibaret olan 3B teknolojisi, son on yılda büyük bir gelişim göstermiştir.



Görsel 2.15. 3B Tasarım (Kaynak: <https://www.blender.org/>)

“Üç boyut denildiği zaman nesnelerin, ışıkların ve kameraların istenilen yere yerleştirildiği tamamen üç boyutlu sanal bir uzay kastedilmektedir. Üç boyut geometriden alındığı şekliyle x, y, z düzlemleri olarak adlandırılmaktadır” (Türk, 2020: 178). Bu düzlemler genişlik, yükseklik ve derinliktir. X düzlemi yatay, Y düzlemi dikey yönü belirtirken, Z düzlemi ise derinliği belirtir. Derinlik 2B tasarımda bulunmayan bir özelliktir. 2B tasarımlarda derinlik algısı gölge, ışık ve çizim boyutlarındaki farklılaşmalarla (uzaktaki ya da arkadaki objelerin daha küçük çizilmesi gibi) oluşturulur. 3B tasarımlarda derinlik, tasarımın hacminin ve perspektifinin gerçekçi bir şekilde oluşturulmasını sağlar. Batur’un (2017: 11) belirttiğine göre programların belirlediği noktalarla bölünmüş kübik hacimler içinde nokta, çizgi, yüzey ve hacim oluşturma mantığı ile sayısal kütleler çeşitli yüzey işleme yöntemleri ile şekillendirilir ve form alır. Daha organik objeler için daha fazla nokta gerekliliği, denetlenmesi gereken daha fazla nokta, çizgi ve yüzey demektir. Mevcut karakterin ne kadar detaylı olacağı, içinde bulunduğu projeye uyum sağlaması gerekliliğinden dolayı, diğer karakterlerin ve sahne tasarımlarının nasıl planlandığına göre değişkenlik gösterir. “Fazla yüzeyli objeler, üzerlerine kaplanan doku ve malzemeyi daha iyi gösterirler. Fakat kaplama, ışık ve boyama hesaplamalarında zaman açısından sorun yaratabilirler” (Batur, 2017: 13).



Görsel 2.16. 3B Model

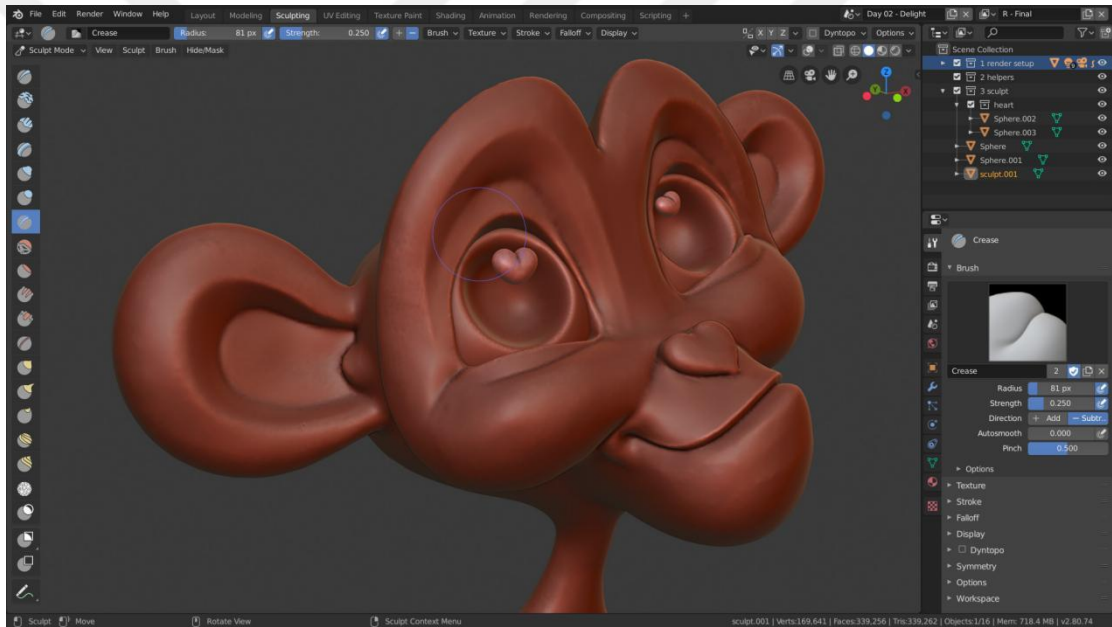
(Kaynak: <https://www.3dmax.com/wp-content/uploads/2023/11/oyun-karkateri-olusturma-retopoloji-9.jpg>)



Görsel 2.17. 3B Model

(Kaynak: <https://www.3dmax.com/wp-content/uploads/2023/11/oyun-karkateri-olusturma-uv-malzeme-12.jpg>)

3B tasarımın bir diğer ayırıcı özelliği gerçek ışık, gölge ve doku görüntüsüne sahip olabilmesidir. Daha gerçekçi bir görüntü elde edebilmek için, hazırlanan objeye ahşap, metal, kumaş, cam gibi herhangi bir doku uygulaması yapılabilir. “Daha çok modelleme (modelling) yontma (sculpting) biçiminde hazırlanan tasarımlar, çeşitli araçlar yardımıyla detaylandırıldıktan sonra sözü edilen etkilerle üç boyut algısı oluşturan illüstrasyonlara dönüştürülebilmektedir” (Türk, 2020: 157). Modelleme ile obje kaba taslak haliyle oluşturulurken, yontma (sculpting) objenin detaylandırılması ve daha organik bir görüntü için çeşitli şekil bozukluklarının ya da doğal kıvrımların verilmesi işlemidir.



Görsel 2.18. Yontma (Sculpting) (Kaynak: <https://www.blender.org/features/sculpting/>)

Türk'ün (2020: 182) belirttiğine göre 3B tasarım pek çok farklı aşamadan oluşur. Yapım süreci olarak adlandırılan bu aşamaların birbirleriyle uyum içerisinde olması gerekir. Çünkü her aşama, bir sonrakine hazırlıktır. Bir aşamada yanlışlık ya da hata yapılması takdirde, sonraki aşamalarda sağlıklı bir şekilde ilerleme yapılamaz. Tasarım bir bütün olarak ele alınmalı ve sanatçı hangi aşamadan sorumlu olursa olsun, sürecin tamamına hâkim olmalıdır. 3B tasarım süreci çok farklı amaçlar için kullanılabilir. Bunlar arasında canlandırma filmler, kısa filmler, oyunlar, VR ve AR projeleri sayılabilirler.

Yapım öncesi aşaması, sürecin tümünün planlanması aşaması olarak düşünülebilir. Diğer aşamaların nasıl sürdürüleceği, hangi malzemelerin ve programların kullanılacağı gibi konular kararlaştırılır. Projenin olduğu türe göre hikâye ve senaryo gibi yazınsal işlemler yapılır. Karakterlerin fiziki ve kişilik özellikleri betimlenir. Karakterler hikâyeye uygun bir şekilde oluşturulmalıdır. Böylece kurgu ve karakterler arasında bir paralellik oluşturulur ve hikâye desteklenmiş olur. Ardından eskizler çizilir. Karakterlerin fiziken nasıl görüneceği, mekânın ve içerisindeki objelerin nasıl tasarlanacağı üzerine eskiz çalışması yapılır. Karakterler ve mekân tasarımlarına referans olabilmesi için, sanatçının öncelikle gözlem yapması gerekir. Böylece gerçeğe yakın tasarımlar ortaya çıkarmış olur. Yapım aşaması, 3B modelleme aşamasına geçiştir. Çok fazla teknik beceri gerektiren ve en uzun süren aşamadır. Bu aşama, modelleme, dokulandırma, ışıklandırma ve render bölümlerinden oluşur.

“Görüntü tabanlı modelleme süreci, bir dizi dijital fotoğrafa dayalı olarak gerçekçi bir 3B model oluşturmayı içerir. Genellikle bir binayı veya evi, fotoğraflara veya mavi baskılara başvurarak modelleyebilirsiniz. Autodesk'ün Maya, NewTek'in LightWave'i, Softimage'ın XSI'sı veya Luxology'nin Modo gibi bir 3B modelleyici kullanarak yapının temelini oluşturursunuz. Yapıyı oluştururken malzemeler oluşturur ve daha sonra bilgisayar tabanlı ve görüntü tabanlı dokuları modele uygularsınız” (Ablan, 2007: 210).

Modelleme kadar önem taşıyan dokulandırma, yapım öncesinde belirlenen özellikler doğrultusunda, modelin yüzeyinin kaplanmasıdır. Bu şekilde model gerçeğe yakın görünür ve hangi materyalden oluştuğu belirtilmiş olur. Özellikle organik ve inorganik modellerin ayrımını göstermek için dokulandırma şarttır. Örneğin; köpek modellemesi üzerine tüy doku eklenmesi gerekirken, araba modellemesi üzerine metal doku uygulanması gerekir. Böylece canlı olarak belirtilmeye çalışılan ‘köpek’ karakteri sıcak ve yumuşak bir izlenim verirken, araba soğuk ve sert görünür. Aynı zamanda modeller üzerinde yapılan parlama oranlarıyla da modelin mevcut dokusu üzerinde değişiklik yapılabilir. Metalik yüzeyler ışığı yansıttığı için parlak görünür fakat ahşap ve deri gibi yüzeylerde böyle bir durum yoktur.

Proje bir film olduğu için rigleme ve animasyon aşamaları da yapıma dahil edilir. “Spesifik olarak rigging, bir 3B modelin kemik yapısını oluşturma (donatma)

sürecini ifade eder. Bu kemik yapısı, animasyon için bir kukla gibi 3B modeli manipüle etmek için kullanılır” (3D Madmax, 2022). Bu sayede eklem yerleri oluşturulan karakterler, 3B ortamda hareket ettirilebilir ve animasyon gerçekleştirilebilir. Modelleme kadar önemli ve detaylı bir aşamadır. Eklem yerleri doğru belirlenmeli ve eklemler birbirine doğru bir şekilde bağlanmalıdır. Gerçek bir iskelet yapısında olduğu gibi, 3B modelde de yalnızca bir eklem hareket etmesi, bağlı olduğu diğer eklemlerinde hareketiyle sonuçlanır. Son olarak render aşamasına geçilir. Render, tasarımın tek kare olarak resimlenmesidir. Eğer bir animasyon çalışması ise, video formatına dönüştürür.



Görsel 2.19. Arabalar (Kaynak: Paik, 2007: 273)

“Bir render, bir resmin içinde ne olduğunu bilgisayara söyleyen yüzlerce, hatta binlerce bireysel talimatı alır- dijital modellerin nasıl görüldüğünü, nasıl gölgelendirildiklerini, nasıl aydınlatıldıklarını ve nasıl konumlandırıldıklarını- ve bu talimatları izleyerek son görüntüyü oluşturan pikselleri üretir. RenderMan, kökenlerini 1982 yılında Lucasfilm'de Loren Carpenter, Ed Catmull ve Rob Cook tarafından geliştirilen REYES algoritmasına dayandırır” (Paik, 2007: 226).

“CGI animasyonu olarak da adlandırılan bilgisayar animasyonu, bilgisayar grafikleri ile animasyonlu görüntüler oluşturularak kullanılan bir tekniktir... Modern bilgisayar animasyonları genelde 3B bilgisayar grafikleri kullanır” (Moreno, 2014: 13). Özellikle 2000 sonrası yapılan çoğu animasyon film 3B bilgisayar yazılımları ile

oluşturulmuştur. Disney, Pixar, Dreamworks ve Warner Bros Animation Yapım filmlerinin büyük çoğunluğunu bu teknik ile üreten stüdyolardır. 1986 yılında Pixar ilk 3B kısa filmi olan *Luxo Jr.* Animasyonunu üretmiştir. 1995 yılında ise ilk uzun metrajlı 3B animasyon filmi *Oyuncak Hikayesi* ile Oscar ödülü kazanmıştır.

2.2. Animasyon Filmlerinde Hikâye Tasarımı

Belirli bir başlangıç, gelişme ve sonuç bölümlerine sahip olan kurgusal anlatı dizisi hikâye olarak adlandırılır. Hikâyenin en önemli özelliği dikkat çekici ve merak uyandırıcı olmasıdır. Fulford'un belirttiğine göre (2014: 12, 13) eğer bir hikâye uzun süre insanlar tarafından paylaşıyor ve hatırlanıyorsa, bu hikâye insanlık bilincinde önemli bir yere sahiptir. *Hansel ve Gratel* çocuk olmanın savunmasızlığını, *Yeşilin Kızı Anne* hayal gücünün ne kadar önemli olduğunu, Orwell'in 1984'üyle yirminci yüzyılın en karanlık anlarını, yani bireysel bir ruha sahip olmanın suç sayıldığını hatırlatır ve bireyciliği hayat tarzımız için neden bu kadar önemli saydığımızı anımsamamızı sağlar. Dikkat çekici olan şey, insan hayatının da bir parçası olabilen, olağan döngüyü kıran farklı bir olaydır. Farklı ya da yeni bir olay, hikâyenin oluşturulmasını sağlar. Bir diğer deyişle, mevcut düzeni bozan ya da ona karşı gelen, belirli çatışmalar sonrası dönüşümü mümkün kılan olaylar, hikâyenin temelini oluşturur.

Bazı hikayelerin daha çok sevilmesinin ve yıllarca anlatılmasının, farklı filmlere uyarlanmasının sebebi, toplumsal değer yargılarını içermesidir. "Çoğu halk masalında vurgu, toplumsal uyum üzerindedir. Bir anlatıcı veya anlatıcılar, hikayeleri bir grup veya kabile üyelerini daha yakın bir araya getirmek ve onlara bir misyon duygusu kazandırmak için anlatırdı" (Bell vd., 1995: 22). Bugünün film yazarları için de toplumu birleştiren ve dönüştüren hikayeler yazdıklarını söylemek mümkündür.

Bir hikâyenin var olması, ancak bir anlatıcının varlığı ile mümkün olur. Bir animasyon filminde de karakterlerine dışarıdan bakan ve başlarına ne geldiğini, neler yaşadıklarını, anlaşılır bir şekilde izleyicilere aktaran bir anlatıcı bulunur. "Öykülerin, öykü hâline gelebilmeleri için basitleştirilmeleri, gereksiz detay ve duygulardan arındırılmaları gerekir" (Fulford, 2014: 11). Anlatıcı, karakterlere ya da hikâyenin sonuna hiçbir katkısı olmayan, filmi gereksiz bir şekilde uzatan olayları, hikâyeye dahil

etmez. “Anlatı hem aşinalık içermeli, bildiğimiz bir şeyden bahsetmeli, hem de ani bir dönüş barındırıp büyük bir değişimden söz etmelidir” (Fulford, 2014: 11). Çünkü anlatmaya değer olan, karakterin gündelik, olağan hayatının dışında meydana gelen, önemli olaylardır. “Edebi türlerin çeşitliliği göz önüne alındığında, bazı genel ilkeler ortaya çıkmaktadır. Birçok hikâye türü farklı temalar etrafında döner. Kahramanca eylemler, aşk hikayeleri, gizemlerin çözülmesi ve hayali yaratıklar gibi temel türler vardır” (Cawelti, 1977: 37).

Her sanat eserinde olduğu gibi, yazılan hikâye de sanatçısının hayatından ve kişiliğinden izler taşır. Hikâye yazım sürecinde, yazarın kendi hayatından esinlenmesi ve gerçekten hissettiği duyguları ve deneyimlerini yazıya dökmesi, hikâyenin inandırıcılığını arttırsa da “yazınsal metnin iletisi, önceden saptanılmış, kurallaştırılmış bir yargı; değişmez bir gerçek değildir. Okurun çözmesi gereken, bir ilişkiler yumağıdır. Yazınsal yaratı, bir yaşantının üretimi olduğuna göre, onu okuma, alımlama da bir yeniden üretimdir” (Bolat, 2012: 28). Hikayeler gerçekçi olmaktan uzak, tamamen hayal ürünü olaylardan da oluşabilir. “Yazınsal metinler, göstergebilim açısından kurmaca metinlerdir; deneyimsel (ampirik) dünyadaki bir şeyin, bir durumun karşılığı olmak zorunda değildir. Bir başka deyişle ve geleneksel bir anlatımla, yazınsal metinler imge gücünün ürünleridir” (Bolat, 2012: 22). Yoruma açık ve tartışılabilir olan sanat yapıtlarının kalıcılığı ve toplum üzerindeki etkisi, daha uzun sürebilir.

Animasyon film yapımındaki ilk aşama her sanat eserinde olduğu gibi hikâyeyi oluşturmaktır. Sanatçı kendisine öncelikle “Ben ne anlatmak istiyorum?” sorusunu sormalıdır. Bu sorunun cevabı doğrultusunda hikâye oluşturulmaya başlanır. Bir animasyon filmin hikayesi öncelikle “Ne oldu?” sorusuna karşılık vermelidir. Bu şekilde hikâyenin omurgasını oluşturmak için zemin hazırlanmış olur. Khan Academy Türkçe (2 Mart 2018)’de belirtildiği üzere, hikâyenin adımlarını doğru bir şekilde oluşturmak için hikâye omurgası kullanılır. Hemen hemen her iyi hikâye bu omurga ile uyumludur. Hikâye omurgası sekiz adım ile oluşturulur:

1. Bir varmış bir yokmuş...
2. Her gün...

3. Sonra bir gün...
4. Bu yüzden...
5. Bu yüzden...
6. Bu yüzden...
7. Taa ki sonunda...
8. Ve o zamandan beri...²



Görsel 2.20. *İnanılmaz Aile* (Kaynak: Paik, 2007: 233)

² Pixar in a Box: Pixar ve Khan Academy'nin iş birliğiyle oluşturulan ve Pixar çalışanlarının, animasyon yapımı üzerine bilgilendirici videolarından oluşan seridir.

Hikâyeden çıkarılacak ders ile hikâyenin yapısı oluşturulmuş olur. Omurgadan sonra hikâye detaylandırılır. İlk olarak omurga üç bölüme ayrılır. ‘Bir varmış bir yokmuş’, ‘her gün’ ve ‘sonra bir gün’ adımları ilk bölümü oluşturur. İlk bölüm ana karakterlerin tanıtıldığı bölümdür. Bu ilk bölümde karakterlerin günlük rutinlerine yer verilir. Yaşadıkları yer, zaman, meslekleri, alışkanlıkları, filmin teması olarak seçilen konu hakkında görüşleri gibi, izleyicinin karakter hakkında fikir sahibi olabileceği detaylar bu kısımda yazılır. Günlük rutini kıran ve hikâyenin oluşturulmasına sebebiyet veren farklı olayın eklenmesiyle bu bölüm sonlanır. Farklı olay çoğunlukla bir sorundur ve bu sorunun ana karakter tarafından çözülmesi beklenir. “Gizemli hikâyenin temel ilkesi, gizli sırların araştırılması ve keşfedilmesidir; bu keşif genellikle okuyucunun kimlik kurduğu karakter(ler) için bazı faydalar sağlar. Gizemli hikayelerde, sorun her zaman arzu edilen ve rasyonel bir çözüme sahiptir” (Cawelti, 1977: 42,43).

‘Bu yüzden’ ile başlayan adımların oluşturduğu hikâyenin ikinci bölümünde ana karakterin mevcut sorunu çözebilmek için yaptığı eylemler ve uğraşlar, karşılaştığı yeni sorunlar ve tanıştığı yeni karakterler eklenir. Bu bölümde karakter değişmeye ve olağandışı kararlar almaya başlar. Hikâyenin süreleyici olabilmesi için izleyicinin karakterle özdeşleşebilmesi önemlidir.

“Seyircinin film kişisiyle özdeşleşmesini ve etkinin sürmesini sağlamak amacıyla başvurulmuş birçok yöntem vardır... Genellikle öykü kişisine sevimli, sevecen, çekici, saygı ya da hayranlık uyandırıcı nitelikler verilmelidir. Öte yandan seyircinin bir azizle olduğu kadar bir serseriyle de özdeşleşebileceği unutulmamalıdır: Senaryoda serserinin kötü yanları törpülenebildiği gibi azizin kutsallığından da ödün verilebilir... Kişinin bir tehlike ya da mutsuzluk anında gösterilmesi ve filmin başında kahramanın sevdiği bir kişiyle ilgili çok büyük bir talihsizlikle karşılaşması da özdeşleşmeyi kolaylaştıran yöntemlerdendir” (Chion, 1987: 154, 155).

‘Taa ki sonunda’ ve ‘o zamandan beri’ adımları ise hikâyenin üçüncü ve son bölümünü oluşturur. Bu bölüm ana karakterin yaşadığı tüm olaylar arasında en zoru ile karşılaştığı anı içerir. “Sürekli ilerleme yasası dramatik gerilimin yavaş yavaş artarak doruk noktasına ulaşması, bir başka deyişle, en önemli ve en çarpıcı olayların filmin sonunda, bu gerilimin son bulduğu noktada seyirciye sunulması ilkesine dayanır” (Chion, 1987: 184). Gerilimin sonlanmasıyla karakter, birinci bölümdeki

düşüncelerinden sıyrılmış, ikinci bölümde tecrübe ettiği olaylar doğrultusunda, bakış açısını değiştirmiş bir karaktere dönüşmüştür. Karakterdeki bu değişime paralel olarak sorunların da çözülmesiyle hikâye sonlanır. Ayrıca bu son bölümde duygusallığın en yoğun olarak yansıtılması beklenir. “Bir öykünün sonunu, onun daha ortasını planlamaya başlamadan bilmelisiniz. Çünkü bu, öykünüzü sağlıklı bir biçimde geliştirmek ve mantıklı bir biçimde sonlandırmak için tek yoldur” (Bolat, 2012: 170). Çoğunlukla hikayelerin sonunda gerçekleşecek olay ve karakterlerin dönüşümü, hikâyenin anlatılma amacıdır. Aynı zamanda mevcut temanın vurgulanması, sonuç bölümünde gerçekleşir. Bu nedenle hikâyenin nasıl bir sonuca bağlanacağını bilmek önemlidir.



Görsel 2.21. *Kayıp Balık Nemo* (Kaynak: Paik, 2007: 215)

Hikâye yazımında çevre ve zaman tasviri de oldukça önemlidir. Çevre gerçekçi ya da hayal ürünü olabilir. Çevre, *Kayıp Balık Nemo* ve *Küçük Deniz Kızı* filmlerindeki gibi deniz altı olabilirken, *Oyuncak Hikayesi* filmindeki gibi bir çocuk odası, *Wall-E* filmindeki gibi terk edilmiş bir dünya, *Ters Yüz* filmindeki gibi bir çocuğun zihni ya da *Neşeli Ayaklar* filmindeki gibi buzullar olabilir. Bir diğer önemli nokta ise hikâyenin hangi zamanda geçiyor olduğunu belirtmektir. İlk çağlar, günümüz ya da gelecek, hikâyenin hangi yöne evrilebileceği hakkında ipuçları taşır. Sonuç olarak hikâyeyi mümkün kılan, belirli bir zamana göre evrilen çevre ve o çevreye ait karakterlerin birleşimidir.

2.3. Karakter Nasıl Oluşturulur?

İletişim kurmak, bir duygu ya da düşüncüyü aktarabilmek için bir araca gereksinim vardır. Film ya da tiyatro oyunları gibi herhangi bir öykünün yer aldığı kurmaca metinlerde, bilgiyi aktarıcı rolünü üstlenmesi için karakterlere ihtiyaç duyulur. “Çünkü gövdenizi, sesinizi kullanmaz; konuşma, yürüme, davranma ve canlandırma istediğiniz imgeye uygun düşecek bir kişilendirme bulmazsanız, söz konusu imgenin duygularını, içsel yaşamını başkalarına aktaramazsınız” (Stanislavski, 1988: 15). Doğru kişilendirmeyi oluşturmanın pek çok yolu olabilir. Dikkat edilmesi gereken, oluşturulan karakterin içinde bulunduğu hikâyeye uygun olması zorunluluğudur.



Görsel 2.22. Boo (*Sevimli Canavarlar*) (Kaynak: Paik, 2007: 196)

Hikâyenin teması ve türü her ne olursa olsun, oluşturulan karakter, davranışları ve sözleriyle gerçekçi ve ikna edici olmalıdır. “İlk önce karakterleştirmek istediğiniz insanı doğrudan anlatmayı düşünebilirsiniz. Yani bir karaktere ait görüşlerinizi, başka insanların onun hakkındaki görüşlerini ve karakterin kendisi hakkındaki görüşlerini açıklayabilirsiniz” (Bolat, 2012: 155). Bu görüşler, hikâyenin odak noktası hakkında olmak durumunda değildir. Gerçekçi bir karakter oluşturabilmek için, hikâyenin mevcut konusu dışında, bu karakterin gündelik hayatında nasıl bir kişiliğe sahip olduğunu bilmek önemlidir. Çünkü bir karakter olağan yaşamında tanınabilirse, olağandışı olaylar karşısında ne tepki verebileceği daha iyi görülmektedir.

Animasyon filmleri için karakter oluştururken, hikâye ve animasyonun tarzına göre, oluşturulan karakter fiziksel olarak gerçekçi görünebileceği gibi, fazlasıyla absürt olarak da resmedilebilir. “Karakter tasarımı söz konusu olduğunda, herkes kendi fikirleriyle katkıda bulunur. Her animatör bir kalem ve bir kâğıt alır ve karakterlerin farklı tasarımlarını tekrar tekrar çizmeye başlarlar” (Moreno, 2014: 26). Çizim söz konusu olduğunda, her bir tasarım bir öncekinden daha detaylı olarak gelişir. Dolayısıyla kişilendirmeye uygun karakter tasarımını bulabilmek için, örnek tasarımlar çoğaltılmalıdır. “Canlandırma ortamının olanakları tam olarak uygulandığı ve doğada bulunan canlılar derinlemesine incelendiği taktirde etkileyici mizah içerikli karakterler tasarlanabilir” (Gökçearsan, 2009: 88).

2.3.1. Karakterin Kişilik Özellikleri Nasıl Oluşturulur?

Karakterlerin kişilikleri hikâyenin gereksinimlerini karşılayabilecek şekilde ve hikâyeye paralel olarak oluşturulur. “Kişileştirmenin temel öğeleri şunlardır: Kişinin yaklaşık yaşı, kişinin toplumsal konumu, kişinin diğerleriyle olan ilişkileri, diğer kişilerin bu kişiye göre davranışları, bazen de kişinin gizlenen geçmişi” (Chion, 1987: 229, 230). Bu şekilde karakter, onu oluşturan yazar tarafından çok yakından tanınır ve karakterin eylemleri de mevcut kişiliğine göre şekillenir.

Karakterin kişiliğindeki önemli detaylardan biri de onun belirleyici bir özelliğe sahip olmasıdır. Karakterin adı geçtiğinde, akla ilk gelen ve onunla özdeşleşen bir

özellik sayesinde, karakterin gerçekçiliği pekiştirilir. “Bu bir sözcükle özetlenebilen bir izlenim olmalıdır: Soğukluk, kurnazlık, kural tanımazlık, yetkinlik, buyurganlık vb.; öte yandan kişiye belirleyici özellikler ve tikler, bazı durumlarda da gizemli bir yön verilebilir” (Chion, 1987: 123).



Görsel 2.23. *Bir Böceğin Yaşamı* (Kaynak: Kratter, 2017: 134)

Karakterin davranış özellikleri de kişiliği hakkında epey bilgi verir. Sosyal çevrede tutunduğu tavır ile kendi ev ortamındaki tavrı arasında bazı farklılıklar olabileceği gibi, farklı kişiler karşısında da davranışlarını değiştirebilir. Aldığı eğitime ya da doğup büyüdüğü yere göre de sahip olduğu bazı özellikler vardır. Birçok dış etmene göre, yazarın yanıtlaması gereken sorular mevcuttur.

“Karakteriniz nasıl konuşur? Sözcükleri uzatarak mı, cümlelerin sonunu yutarak mı konuşur? Ses tonu gür mü, rahat mı, gergin mi, çınlayan biçimde mi? Yazı diliyle mi yoksa konuşma diliyle mi konuşuyor? Deyimlere yer veriyor mu, yoksa geleneksel ya da betimlemelerle mi konuşuyor? Gözlerinizi kapattığınız zaman, özgün bir konuşma duyuyor musunuz? Nasıl gülüyor” (Bolat, 2012: 158)?

Henüz hikâye ya da senaryo aşamasında olunsa bile, yazar karakterlerinin sesini kafasında canlandırabilir. Böylece yazar ve karakter arasında daha kuvvetli bir bağ oluşmuş olur ve yazar aktarmak istediği duygu için karakteriyle özdeşleşebilir. “Bakış açısı karakteri aşk/sevgi, popülerite/popülerlik veya takdir için duyulan derin

açlık veya özlemi karşılar. Bu karakterin özlemini gidermeye çalışması dramatik, gizemli, romantik veya mizahi baskın duyguların oluşumunu sağlar” (Bolat, 2012: 133, 134). Karakterin özlemini hikâye boyunca diri tutmak ve unutturmamak önemlidir. Çünkü mevcut özlem ya da açlık, karakterin o hikayedeki varlığının sebebinin ve motivasyonunu oluşturmaktadır. Hikâye boyunca karakter mevcut rolünden çıkmadan, yalnızca motivasyonları doğrultusunda hareket eder.

“Kopuk ve ani bir biçimde olmamak koşuluyla kişilerin değişebilecekleri, bugün tiyatro ve sinemada kabul edilen bir olgudur. Hatta kişinin olay sırasında değişik bir tepki göstererek başkalaşması, baştaki rolüne oranla umulmadık bir boyut kazanması olumlu bir ilke olarak görülür: Korkak bir kişinin cesur olması, bencil bir kişinin cömertleşmesi (Son Macera’daki Harry Morgan) ya da kahramanın ummadığı bir tehlikeyle karşılaşması gibi” (Chion, 1987: 127).

İnsanın düşünen, gelişen ve dönüşen bir varlık olması gerçeğinden dolayı, farklı motivasyonlar karşısında, karakterlerin de eylemlerinde olumlu ya da olumsuz bir değişiklik olması beklenir. Tamamen iyi ya da kötü olmak gibi kişilikleri uç noktalarda oluşturmak, gerçekçi görünmez.

Hikâyede bir çatışma olabilmesi için, karakterlerin kişilikleri arasında bir zıtlık oluşturmak gerekir. “Bu şekilde karşılıklı olarak birbirlerinin değerini belirleyebilirler. Kişiler bir anlatıcının onlar hakkında söyledikleriyle değil (romanda olduğu gibi), davranışlarıyla belirginleşirler. Ruhbilimsel bir deyimle sinema davranışçı bir sanattır” (Chion, 1987: 123).

2.3.2. Karakterin Fiziki Özellikleri Nasıl Oluşturulur?

“Karakter geliştirme, senaryoda belirtilen karakterin görselleştirilme sürecidir. Karakterin ortaya çıkmasında ilk temel çalışmayı, filmin öyküsünü ya da senaryosunu yazan senarist yapar. Karakterin geçmişi ve kişilik öğeleri bu aşamada metin haline getirilir” (Yeşilot, 2000: 5). Karakterin fiziksel tasarımı ile kişilik özellikleri ve ait olduğu hikâye birbirini tamamlamalıdır. Özellikle animasyonda, karakterin fiziksel olarak o hikâyeye uyumlu olması için bazı formüller geliştirilmiştir. Yuvarlak hatlı, iri gözlü karakterlerin olumlu kişilik özellikleri gösterirken, keskin yüz hatlarına sahip,

daha çok köşeli formlarla oluşturulan karakterlerin, sinirli ve korkutucu bir kişiliğe sahip olması bu duruma örnektir.



Görsel 2.24. *Pinokyo* (Kaynak: Beck, 2005: 197)

“Bütün canlandırma kahramanları doğada var olan canlılardan türetilmiştir. Ayrıntılı bir biçimde incelendiğinde bu tiplerin, insan, hayvan ve cansız objelerin bir çeşit birleşimi olduğu anlaşılabilir” (Gökçearslan, 2009: 80). Doğanın bir parçası olan ya da insan ve hayvan gibi canlılık özellikleri gösteren karakterlerin fiziksel yapısı organik formlar ile oluşturulur. “Organik formlar, canlı organizmaların hücre yapısına uygun olan formlardır. Genellikle, eğri, dairesel sınırların ve hareketli, kıpırtılı yapıların egemen olduğu yapılaşmalardır. Düzenin monotonluğu karşısında, yaşamı temsil eden formların tanımıdır” (Kaptan, 2018: 30). Dairesel formların hareket özgürlüğünün ve esnekliğinin daha fazla olması da onları canlı karakter tasarımında kullanmak için bir sebeptir. Eğer gerçekçi bir karakter tasarımı söz konusuysa, “ele alınan canlının bir iskelet ve iskeleti saran bir kas yapısına sahip olduğu göz ardı edilmemelidir. Hareket söz konusu olduğunda ise, analizi yapılan canlının bir ağırlık merkezinin olduğu bilinmeli ve hareket yer çekimi düşünülerek tasarlanmalıdır” (Gökçearslan, 2009: 80).

Doğada bulunmayan ya da doğada bulunduğu halinin abartılmış versiyonlarına sahip, sanatçıların hayal güçleriyle oluşturdukları karakterler, inorganik formlara sahip olabilirler. “İnorganik formlar ise, canlılığını kaybetmiş, daha çok köşeli, prizmatik yapılardır. Mineral yapı düzeninin durağanlığıyla tanımlanabilir. Organik formu, hücre

yapısı ile özdeşleştirirsek, inorganik form da atomun yapısı ile özdeşleşir” (Kaptan, 2018: 30).

Karakter çizimi animasyonun prensiplerine uygun yapılmalıdır. Çizimler, karakterlerin seslendirilmesine gerek kalmadan, mevcut duygu durumunu yansıtmalıdır. İzleyici ekranda gördüğü karakterin, ne düşündüğünü anlamak için yazıya ya da sese ihtiyaç duyuyorsa, yani görüntü yeterli değilse, bu durum animasyonun başarısız olduğu anlamına gelmektedir. “Bazen animatörler, karakterlerini gerçek hayattan insanlara dayandırarak oluştururlar. Örneğin Ghibli yapımı *Ruhların Kaçışı* filminden ‘Chihiro’ karakteri için, o zamanki stüdyo animatörlerinden birinin kızından ilham alınmıştır” (Moreno, 2014: 27).

Karakter tasarımı 3B olarak yapılıyorsa, gerçekçi görünmesi için doku eklenmelidir. “Texture mapping (doku haritalama) ... kavisli bir yüzeye uygulayabileceğiniz ve tam olarak oturmasını sağlayabileceğiniz esneyebilen bir ambalaj kağıdına sahip olmak gibidir” (Catmull, 2014: 21). Ağaç, insan, hayvan, çiçek, kıyafet, aksesuar, zemin vs. farklı dokulara sahiptir. Özellikle karakterlerin, bulunduğu çevreden ayırt edilebilmesi ve canlılığının belli olması için, farklı bir dokulandırmaya ihtiyaç duyulur.



Görsel 2.25. *Yukarı Bak* (Kaynak: Kratter, 2017: 144)

Karakterin fiziksel tasarımındaki bir diğer önemli detay ise renk seçimidir. Sanatçılar seçim yaparken, renklerin taşıdığı anlamlar ve çağrışımlara dikkat ederler. “Tercihler ne olursa olsun, çoğu insanın uyumlu renk kullanımındaki yaklaşımları olumludur. Uyumlu renk, izleyicinin ilgisini çeken bir iç düzen duygusu, görsel bir denge yaratır” (Ünalan, 2021: 208). Uyumlu renklerin kullanımı, karakter tasarımındaki bütünlüğün oluşmasını sağlar.

“Renk, göz tarafından algılanır, ancak renk algısı zihindedir ve bu algı her zaman bilinçli bir düzeyde gerçekleşmez. Renkler bağlam içinde anlaşılır. Renkler, nasıl ve nerede görüldüklerine bağlı olarak farklı farkındalık seviyelerinde deneyimlenir. Renkler, bir formun bir yönü olarak, ışık olarak veya çevre olarak algılanabilir. Renkler ortamı dolaşır, nesnelerin bir özelliğidir ve kelimeler olmadan iletişim kurar.” (Holtzschue, 2011: 4).

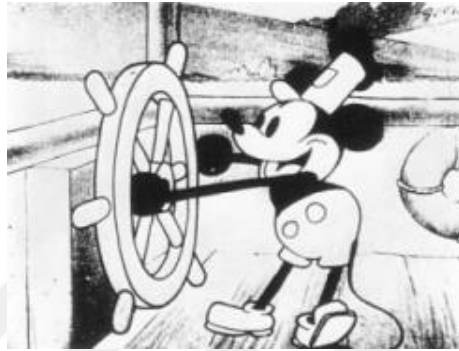
“Tasarımcılar ve sanatçılar için renk, yapısı doğru kurgulanmış herhangi bir çalışmayı daha nitelikli bir seviyeye taşıyabilen, yeni anlam katmanları ekleme olanakları sunan önemli bir kompozisyon ögesidir” (Akdenizli, 2018: 9). Animasyonda karakterin rengi ruh haline göre değişebilir. Örneğin kızdığında, utandığında kızarabilir, nefessiz kaldığında morarabilir, eğer hastaysa sarı, midesi bulandığındaysa yeşil bir tona bürünebilir. “Rengin ifade ve iletişim gücü, bireylerin ve toplumların kültürel gelişimi ile birlikte gelişir. Renkle ilgili duygularımız genellikle son derece kişiseldir ve kendi deneyim veya kültürümüzden kaynaklanır” (Ünalan, 2021: 209).

2.3.3. Ünlü Animasyon Karakterleri

“1930'ların ortalarından itibaren animatörler, sesli çizgi film döneminin ilk gerçek yıldızlarını geliştirmeye başladılar- kalbi ve ruhu olan ve kitlelere hitap eden karakterler. Bugün insanların hatırladığı birçok karakter bu dönemde ortaya çıktı. Walt Disney, Donald Duck (1934) ve Goofy (1932) gibi yıldızlarını eklerken, stüdyo rakibi Warner Bros. Birkaç süperstarı tanıttı: Porky Pig (1936), Daffy Duck (1938) ve Bugs Bunny (1940). MGM'nin ünlü kedi-fare ikilisi Tom ve Jerry (1940) izleyicileri etkiledi, aynı şekilde Walter Lantz'ın Andy Panda (1940) ve Woody Woodpecker (1941) da beğeni kazandı. Bu arada, Terry-Toons ünlüsü Paul Terry, en umut vaat eden yaratımlarını, Dinky Duck (1939) ve Mighty Mouse (1942)'u tanıttı” (Lenburg, 2009: 4).

Disney animasyonlarının geniş bir beğeni ve tanınırlık kazanmasının temel nedeni, karakter tasarımlarının sempatik ve komik öğeleri içermesine dayanmaktadır.

Mickey Mouse'un bugün bile seviliyor olmasının nedeni, daire şekilleriyle oluşturulmuş fiziksel tasarımının, evrensel kabulleri taşıyor olmasıdır. “Dünya genelinde nesiller boyu sevilen Walt Disney'in imza karakteri, *Mickey Mouse*, aslında Disney tarafından sessiz bir çizgi film yıldızı olarak yaratıldı... Disney, Mickey'i 1928'de ilk sesli çizgi film olan *Steamboat Willie*'de tanıtarak tarih yazdı” (Lenburg, 2009: 36).



Görsel 2.26. *Mickey Mouse* (Kaynak: Lenburg, 2009: 4)

Hoffman ve Bailey'e (2014: 96) göre *Garfield*, Amerikalı çizer Jim Davis tarafından yaratılan ve 1978'de başlayan bir Amerikan çizgi romanıdır. 1982'de CBS'de yayınlanan *Here Comes Garfield* televizyon filmi ile daha geniş bir izleyici kitlesine ulaşmıştır. *Garfield*'ın en belirgin özellikleri, mizah ve yeme tutkusudur. Karakter, genellikle lazanya yemek, uyumak ve genel olarak rahat bir yaşam sürmek konusunda tutkulu bir şekilde tasvir edilir.



Görsel 2.27. *Garfield* (Kaynak: [https://garfield.fandom.com/wiki/Garfield_\(character\)\)](https://garfield.fandom.com/wiki/Garfield_(character)))

“1945 yılında animatör ve senarist Joe Oriolo tarafından tanıtılan *Sevimli Hayalet Casper* başarılı bir karakterdir. Casper'ın serisi sadece 1950'de başlamış olmasına rağmen, bir çizgi roman serisi olarak da uzun süre varlığını sürdürerek gelişmiştir” (Bendazzi, 2016: 21). Casper'ın özelliği, diğer hayaletler gibi korkutmak yerine insanlara yardım etmeye çalışmasıdır. Genellikle insan çocuklarıyla arkadaşlık kurar ve onlara yardım eder.



Görsel 2.28. Sevimli Hayalet Casper
(Kaynak: https://casper.fandom.com/wiki/Casper_McFadden)

“1999 yılında ilk yayınından bu yana Nickelodeon'ın en büyük çizgi dizisi hiti olan *Sünger Bob Kare Pantolon* Stephen Hillenburg tarafından ortaya konmuştur.” (Lenburg, 2009: 230). Dizinin baş karakteri, iyimser, pozitif düşünen ve bir deniz süngerisi olan Sünger Bob'dur. Bikini Bottom adlı bir su altı şehrinde, ananas şeklindeki evinde yaşar. En iyi arkadaşı denizyıldızı Patrick'dir. Sünger Bob, Krusty Krab adlı restoranda çalışır ve Krabby Patty adlı özel bir hamburgerin formülünü korumak için Plankton adlı rakibiyle mücadele eder. “Konuşabilen bir süngerin başrolde olduğu orijinal dizi, gerçek su altı karşılığında ziyade temizlik aracına benzeyen bir karakterle, kendi başına neşeli bir şekilde tuhaf bir yapıya sahiptir.” (Beck, 2005: 267).



Görsel 2.29. *Sünger Bob Kare Pantolon*

(Kaynak: [https://spongebob.fandom.com/wiki/SpongeBob_SquarePants_\(character\)](https://spongebob.fandom.com/wiki/SpongeBob_SquarePants_(character)))

"Warner'ın savaşı hayvanları arasında öne çıkan rakip ikili Tweety ve Sylvester oldu... Yeni antagonistler temelde *Tom ve Jerry* arasındaki MGM yapımı kedi-fare mücadelesini tekrarlardı, ancak yeterince yeni malzeme ile iyi bir yeni dizi için" (Bendazzi, 2016: 13). *Sylvester ve Tweety Gizemleri* serisinin karakterlerinden Tweety, sarı renkli, minik bir kuş karakteridir. Genellikle sevimli ve masum bir görünüme sahiptir, ancak aynı zamanda oldukça zeki ve kurnazdır. Sylvester ise siyah-beyaz tüylü, büyük bir kedi karakteridir. Genellikle Tweety'i yakalamaya çalışır. Saflığı ve şanssızlığı en bilindik özelliğidir.

"Tüm zamanların en sevilen denizcisi *Popeye (Temel Reis)*, çizgi film dünyasına 1919 yılında Elzie Segar (dünya çapında ünlü bir çizgi roman sanatçısı) kaslı denizciyi (o zamanlar karakter Ham Gravy olarak biliniyordu) klasik Thimble Theatre şeridi için ilk kez tasarladığında geldi. Gravy karakteri, şeritte çubuk gibi kız arkadaşı Olive Oyl (Safinaz) ile birlikte yer aldı. Şerit olağanüstü popülerlik kazandı ve Segar, Gravy karakteriyle denemeler yaptı, adını 17 Ocak 1929'da *Popeye* olarak değiştirdi. O zamanlar bile, *Popeye*, sinemaseverlerin sonraki çizgi filmlerde alıştığı birçok özelliği sergiliyordu: açık sözlü, sert vuran bir denizci, enerji kaynağı ıspanağı olan bir teneke kutusu. Denizcinin ilk görünümü o kadar iyi karşılandı ki, Segar onu şeritte düzenli bir karakter yaptı. Ardından, 1932'de Max Fleischer, şeridi ulusal olarak yayınlayan King Features'dan karakterin film haklarını satın aldı ve bir dizi *Popeye* çizgi filmi üretmek üzere onu seçti" (Lenburg, 2009: 119, 120).



Görsel 2.30. *Temel Reis* (Kaynak: <https://popeye.fandom.com/wiki/Popeye>)

Temel Reis, güçlü bir denizci ve tütün pipo içen bir karakterdir. Güçlü olmasına rağmen sevecen bir karakter olması, doğruluk ve iyilik için mücadele etmesi ile öne çıkar.

“*Ayl Winnie (Winnie the Pooh)*, bal sever sevimli karakter, çocuk kitabı yazarı A.A. Milne tarafından yaratıldı ve Walt Disney tarafından stüdyonun Walt Disney Specials bayrağı altında üretilen bir dizi sevimli animasyon kısa filmde ekrana uyarlandı” (Lenburg, 2009: 151). *Ayl Winnie’nin* saf bir düşünce yapısına ve çocuksu bir meraka sahip olması en temel özellikleridir. Genellikle sakin bir yaşam tarzına sahiptir ve balı çok sevmesiyle tanınır.



Görsel 2.31. *Ayl Winnie* (Kaynak: <https://tls.tc/bh9po>)

“*Pembe Panter (Pink Panther)* belki de eski tarz animasyon kahramanlarının sonuncusudur. Sessiz, aksiyon ve mim ile canlanan karakter, sakinken yavaş yavaş aşırı derecede sinirlenmede ustadır ve iyi niyetleri felakete dönüştürme eğilimindedir” (Bendazzi, 2016: 103). Pembe renkte ve sevimli bir çizgi film karakteridir. Genellikle müfettiş olan diğer karakterin başına komik olaylar gelmesini sağlar.



Görsel 2.32. *Pembe Panter*

(Kaynak: [https://pinkpanther.fandom.com/wiki/Pink_Panther_\(character\)](https://pinkpanther.fandom.com/wiki/Pink_Panther_(character)))

“Flemish sanatçı ve çocuk kitabı yazarı Peyo, *Şirinleri (Smurfs)* 1960 yılında yarattı ve karakterlerle Fransa ve Avrupa’da onlarca yıl süren inanılmaz bir başarı elde etti. Bir gün 1970’lerin sonlarında, o dönem NBC’nin başkanı olan Fred Silverman, kızını *Şirinler* kitabı okurken buldu. Kendisi de kitabı inceledikten sonra, Bay Silverman Hanna-Barbera ile iletişime geçti ve cumartesi sabahı çizgi filmi için potansiyel olduğunu düşündüğü televizyon haklarını araştırmalarını önerdi. Hanna-Barbera, konsepti geliştirdi ve diziyi 1981-82 sonbahar programı için NBC’ye sattı. Televizyon çizgi filmleri hemen popüler oldu ve sonraki pazarlama faaliyetleri büyük bir başarı elde etti. Wall Street Journal’ın 1980’lerin başında bildirdiğine göre, *Şirinler*’in ürettiği gelir, çeşitli yabancı ulusların milli gelirinden daha büyüktü” (Beck, 2005: 254).



Görsel 2.33. Şirinler (Kaynak: <https://tls.tc/JKip7>)

Pek çok karakterin yer aldığı Şirinler serisinin lideri ve en yaşlısı Şirin Baba'dır. Kendisi, diğer şirinler arasında bir baba figürü olarak kabul edilir. Beyaz giyinen diğer şirinlerden farklı olarak kırmızı bir başlık ve pantolon giyer.

Manga serisi olarak popülerlik kazanan *Kaptan Tsubasa*, aynı isimle anime olarak da üretilmiştir. "Manga hikayesi, Tsubasa'yı çocuktan yetişkinliğe kadar takip eder, ancak animasyon, onun sporcu olarak ilk maceralarıyla ilgilenir. Okul arkadaşlarıyla birlikte genç ulusal şampiyonalara katıldığı bu dönemdeki tutkusunu paylaşır" (Bendazzi, 2016: 368).



Görsel 2.34. Kaptan Tsubasa (Kaynak: <https://tls.tc/C12Kc>)

“FOX Network, programlamada devrim niteliğinde bir yaklaşım benimsedi ve 1990 yılında, on yılın en popüler çizgi film programı haline gelecek bir çizgi film serisini başlattı: *The Simpsons*” (Lenburg, 2009: 14). Homer Simpson, bir aileyi merkezine alan bu animasyon serisinde baş karakter olarak yer almaktadır.



Görsel 2.35. *The Simpsons* (Kaynak: <https://tls.tc/dmZ0E>)

2.4. Disney Animasyon Filmlerinde Karakter Tasarımı

“Ülkesinden aldığı destekle canlandırma sektörünün yaklaşık 30 yıl tek hakimi olan Disney’in karakterleri incelendiğinde, biçimden harekete pek çok açıdan gerçekçi bir üslup dikkati çekmektedir. Disney doğada var olanı bire bir aktarma çabası içine girmiş, stüdyoda at, geyik, tavşan gibi hayvanlar beslenmiş, animatörler bu hayvanlara bakarak karakterlerini tasarlamışlardır. İnsan karakteri için dönemin ünlü film yıldızları kameraya alınmış, karakterler kamera çekimleri referans alınarak tasarlanmıştır” (Gökçearslan, 2009: 82).

Disney karakterlerinin, doğadan esinlenerek, gerçekçi bir tasarımla oluşturulması, izleyicilerin karakterlerle bağ kurmasını kolaylaştırmıştır. Doğadan alınan ve geliştirilen tasarım özellikleri, izleyicilerin aşına oldukları dolayısıyla yadırgamadıkları karakter formlarının elde edilmesini sağlamıştır.



Görsel 2.36. *Pamuk Prenses* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 328)

“*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*, şüphesiz en önemli ve en ünlü animasyon filmlerinden biridir. Sayısız başka yenilik içeren önemli bir yapıttır ve Disney tarihinin ta kendisi olarak kabul edilebilir: güçlü karakter animasyonu ve teknik yaratıcılık.” (Beck, 2005: 257). 2B tasarımla ve geleneksel animasyon yöntemiyle oluşturulan film ilk uzun metraj animasyon olma özelliğini taşır. *Pamuk Prenses* ve kraliçe, iyilik ve kötülüğün uç noktalarında kişilik özellikleri barındıran karakterlerdir. Kötü karakter kraliçe, üvey anne olmayı, korkutucu ve narsistlik ile temsil ederken, *Pamuk Prenses*, çocuk sahibi olmamasına rağmen, anaç kişi özelliklerini gösterir. Dolayısıyla eve ait olan ve ilgiye ihtiyaç duyan *Pamuk Prenses*, erkek cücelerin ve prensin yardımı ile mutlu bir sona ulaşırken, güce güzellik ile ulaşabileceğini düşünen kraliçe hırsının kurbanı olur. İki kadın karakterin de kişilik özelliklerinin yeterince derinleştirilmediği film, özellikle çocuk izleyicileri aldatacak bir şekilde, bir kadın için pasif rollerde yer almanın ve çoğunlukla bir kurtarıcı beklemenin, onu mutluluğa eriştireceği vurgusunu yapar.



Görsel 2.37. *Kötü Kraliçe* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 10)

“Pamuk Prenses, tavşanlar, sincaplar ve kuşlar gibi, dönüşümleri için vücuduna güvenerek evsel dönüşümler elde eder. Ormandaki vahşi hayvanları şarkısıyla evcilleştirir, bakımsız kulübeyi yeni evcilleştirilen hayvanların yardımıyla dönüştürür, onlar da 1950’lerin Amerika’sının iş tasarrufu makinelerinin yapacağı şekilde ev işlerini gerçekleştirmek için vücutlarını kullanır. Kirli cüceleri (onlara ‘yedi düzensiz küçük çocuk’ der) akşam yemeğinden önce tanıdık annesel emirlerin yardımıyla ellerini yıkamaya zorlar. Pamuk Prenses, ölümü bile bir öpücükle evcilleştirmeyi başarır. Öpücük, onun prensin atıyla kulübeden hemen ayrılmasına ve ormandan çıktıklarında pembe bulutlarda görünen bir rüya kale ile değiştirmesine olanak tanır. Pamuk Prenses, Disney gibi, hayvanları insan gibi yetiştirerek ve çocuklara temiz kalmalarını öğreterek evi sıradan bir kaleye dönüştürür” (Byrne ve McQuillan, 1999: 62).

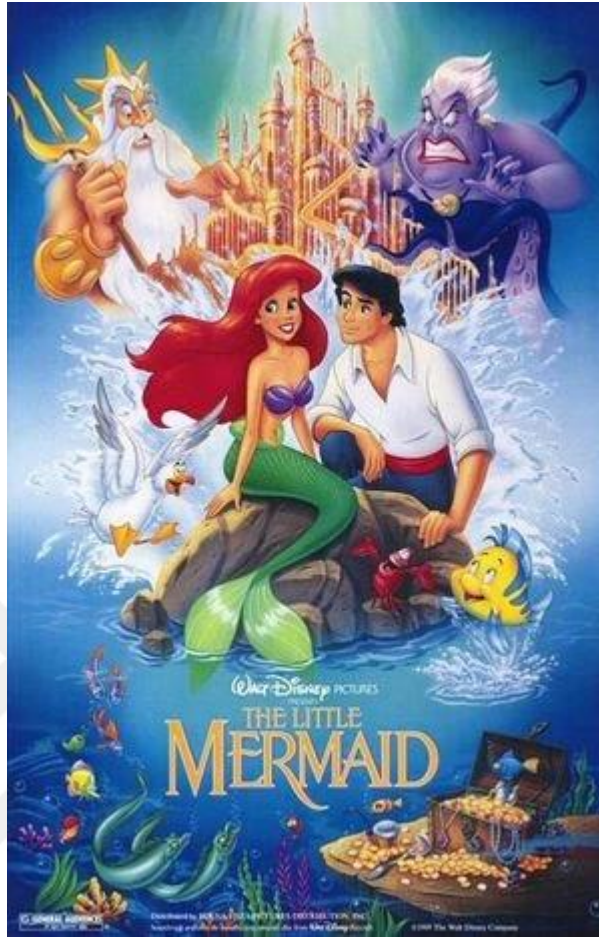
Karakterlerin fiziksel özellikleri, kişikleri gibi fazla detaylandırılmamıştır. PamukPrenses, adından da anlaşılacağı üzere, beyaz ve pürüzssüz bir tene sahiptir. Pembe yanakları, küt saçları ve kırmızı kurdeleli tacı ile bir çocuk masumiyetini taşımaktadır. Kabarık kollu ve uzun yakalı elbisesine rağmen, zenginlik belirtisi göstermemektedir. Fakat zenginliğin temsilcisi olan kraliçe kötülüğün simgesi olarak siyah bir pelerin takmaktadır. Ayrıca kaşlarının ve dudaklarının köşeli yapısı, gözlerinin keskin ifadesi de bunu pekiştirmektedir. Cüceler ise iynin tarafında olduklarını

belirtmek açısından, farklı kişilik özelliklerine rağmen, tamamen yuvarlak hatlar ve renkli kıyafet tasarımları ile oluşturulmuştur.



Görsel 2.38. *Cüceler* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 1)

Disney filmlerinde zıt kutuplar, kadın karakterler arasında oluşturulur. Güçlü bir kadın kötülüğü simgelerken, zayıf ve yardıma muhtaç olan iyiliği simgelemektedir. Prenses ve cadı hikayelerinde, bu zıtlığı oluşturan bir anlatı sunulur. *Küçük Deniz Kızı* Ariel'in insanlara ve dünyalarına olan ilgi ve merakı, babası deniz kralını sınırlandırmaktadır. Hayatını özgürce, dilediği gibi yaşamak isteyen Ariel, bu konuda babasıyla sürekli çatışmaktadır. Fakat söz konusu prens olduğunda, Ariel özgürlüklerinden feragat eder. Prens için, cadıdan kendisini insana dönüştürmesini isteyen Ariel, karşılığında ona sesini verir. Trites'in (2013: 145) belirttiğine göre Hans Christian Andersen'in *Küçük Deniz Kızı* hikayesi, 19. yüzyılın kadınlarına dair aşağılayıcı bir tutum içerebilir, ancak en azından kadınlığın meşruiyetini kabul eden bir değer sistemi sunar. Yani orijinal hikâye kadınlık ve özgürlük arayışını ele alır. Bununla birlikte, Disney'in 1989'da uyarladığı filmi, orijinal hikâyenin değerlerini değiştirir ve bazı önemli değişiklikler yapar. Bu değişiklikler, kadınlığın doğruluğunu onaylayan değerleri ortadan kaldırır. Disney'in değişiklikleri, karakterlerin, imgelerin ve çatışmaların yeniden şekillendirilmesi yoluyla kadınların bütünlüğünü zedeler. Sonuç olarak, Disney'in *Küçük Deniz Kızı* filmi, orijinal hikâyeye göre daha cinsiyetçi bir yaklaşımı yansıtır.



Görsel 2.39. Küçük Deniz Kızı

(Kaynak: https://littlemermaid.fandom.com/wiki/The_Little_Mermaid)

1951 yapımı *Alice Harikalar Diyarında* filmi, karakterleri açısından, Disney'in prenses temalı hikayelerinden farklı bir şekilde tasarlanmıştır. Lewis Carroll'un aynı adlı kitabından uyarlanan film, Alice adlı küçük bir kızın, yaşadığı gerçekliğe zıt başka bir gerçekliğin yer aldığı hayal dünyasına dayanır. Alice bu hayal dünyasında, kıyafetli ve konuşan bir beyaz tavşanı takip eder. Tavşan deliğinden atlayarak, başka bir dünyayı keşfeder. Cawalti'in (1977: 38) belirttiğine göre *Alice Harikalar Diyarında* olağan gerçekliğin sınırlarını aşan, nesneler, zaman ve uzayın doğa yasaları tarafından yönetilmediği fantastik bir dünyada geçer. Ancak Alice'in davranışı, onun yaşındaki bir genç kadının psikolojisine dair anlayışımıza oldukça uyumlu görünürken, fantastik karakterlerin birçoğu, bildiğimiz insan doğasına ironik veya hicivsel bir ışık tutar. Yani, insan doğasının bazı yönlerine eleştirel bir bakış açısı sunulur.



Görsel 2.40. *Alice Harikalar Diyarında* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 300)



Görsel 2.41. *Alice Harikalar Diyarında* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 471)

Byrne ve McQuillan'ın (1999: 45) belirttiğine göre *Güzel ve Çirkin* filmindeki canavar ile *Küçük Deniz Kızı* filmindeki Ariel benzer özelliklere sahiptir. Yüzgeçleri olan Ariel insan dünyasına kabul edilebilmek için bacaklara ihtiyaç duyar. Canavar da dört ayak üzerinde süründüğü için insan dünyasından uzaklaşmıştır. Anlatı, dört ayaklı

olmanın daha az gelişmiş bir evrimsel aşama olarak kabul edildiği Oidipus mantığına uygun hareket eder. Şımarık ve dış görünüşe önem veren biri olduğu için lanetlenen ve canavara dönüşen prens, onu bu şekilde sevecek bir kadın bulduğunda insan haline geri dönebilecektir. *Küçük Deniz Kızı* filmindeki gibi, gerçek aşkı bulabilmesi için kısıtlı bir süresi vardır. Küçük bir köyde yaşayan Belle de Ariel gibi geleneksellikten hoşlanmayan, başka dünyaları merak eden ve bu yüzden sürekli kitap okuyan genç bir kadındır. Köyün yakışıklı erkeği Gaston tarafından sevilmektedir. Fakat Belle için Gaston o köye ait olan her şeyi temsil ederken, canavar çirkin görüntüsüne rağmen bir yabancısıdır. “Hem Gaston hem de Canavar, Belle için evsel bir rol sunar; o taşra hayatından kaçmaz, ancak taşralı bir eş olmaktan kaçınır” (Byrne ve McQuillan, 1999: 68). Gaston yerine canavarı seçtiğinde, köy yerine bir şatoda yaşayabilir. Ancak yine de tamamen özgürleştiği ya da kendi hayatının tek hâkimi olduğu söylenemez. Disney’in çoğu karakteri gibi Belle’de mutluluğu güçlü bir erkekte bulan ve tüm mücadelesini bu uğurda veren bir kadındır.



Görsel 2.42. *Güzel ve Çirkin* (Kaynak: Beck, 2005: 33)

Disney animasyonlarının mutlu karakterleri, bu mutluluğu çoğunlukla bir eve ait olmaya ve o evdeki geleneksel rollerine sadık kalmaya borçludur. “*Peter Pan* (1953) ve onu iki yıl sonra takip eden *Leydi ile Sokak Köpeği*, Disney projesinde evcil ve evsiz

görüntülerin gelişimini izlemek mümkündür” (Byrne ve McQuillan, 1999: 63). İsyankâr sokak köpeği Tramp, âşık olduğu evcil köpek Leydi ile birlikte olabilmek için sahiplenilmeyi kabul eder. Filmin sonunda yavruları olan bir ev köpeğine dönüşür. Peter Pan filminde ise gece evden kaçan çocuklar birtakım tehlikelerle karşılaşır ve sonunda eve ulaştıklarında her şey yoluna girer.

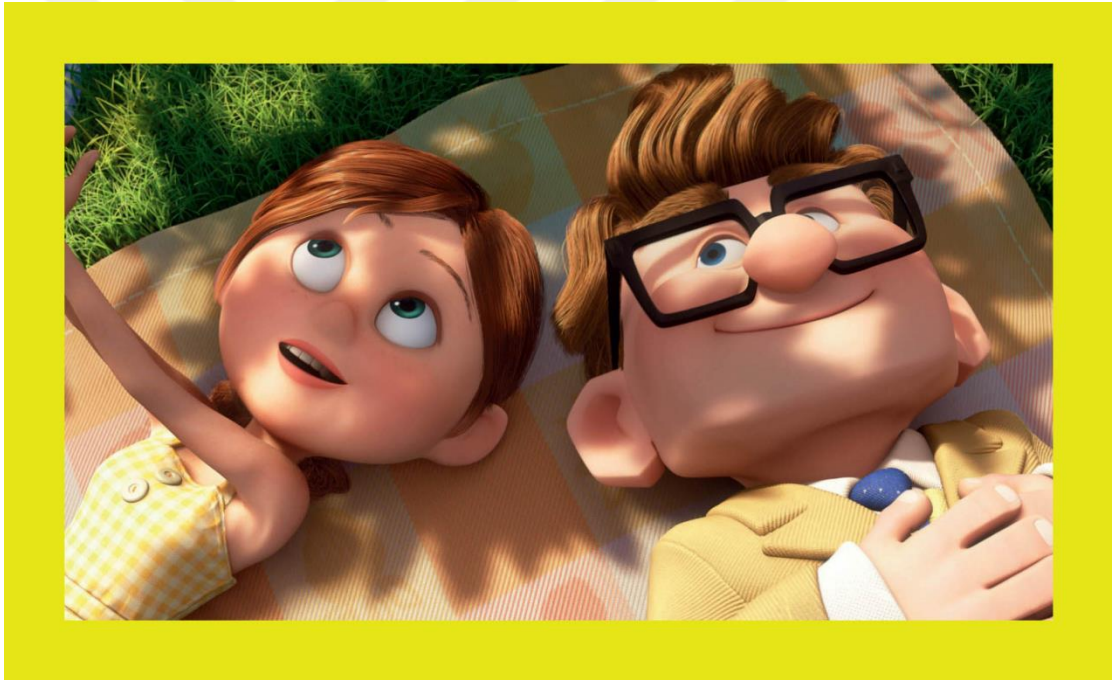


Görsel 2.43. *Peterpan* (Kaynak: Thomas, Johnston, 1981: 362)

2.5. Pixar Animasyon Filmlerinde Karakter Tasarımı

Pixar karakter tasarımında basitlik (simplicity) metodunu uygulamayı tercih eder. Hauser'in (2009a: 18,19) belirttiğine göre bu, bir görüntüyü özüne yani temel öğelerine indirgeyerek basitleştirme sanatıdır. Ancak tasarımın üzerine eklenen karmaşıklık (dokuda, tasarımda veya detayda) formun ne kadar basit olduğunu maskeler. Basitlik, seçici detaylarla ilgili bir kavramdır. *Yukarı Bak* filminin karakter tasarımında da kullanılan bir metottur. Filmin tasarımcıları, ana unsurların vurgulandığı bir karikatür oluşturarak, bir figür veya ortamın özünü ifade etmede ne kadar ileri gidebileceklerini görmek isterler. Ancak bu süreçte, inandırıcılığı koruma amacı güden bir yaklaşım benimsemişlerdir. Amaçları, izleyiciyi yabancılaştırmadan, soyut hale gelmeden bunu başarmaktır. Bir bakıma basitlik, bilgisayar grafikleri için yeniden icat edilmiş orta

yüzyıl modernizmi gibidir ve *Yukarı Bak*'ın yaratıcıları bu yaklaşımın getirdiği sonuçlardan oldukça memnun kalmışlardır. Pixar sanatçılarına göre, bir karikatür birkaç çizgiye indirgenebilir ancak karakter tasarımı için çok daha fazlası gerekmektedir. Sadece ışık ve gölge ile değil, aynı zamanda detay ve kişilik açısından da zenginleştirildiğinde, bir karakter tamamlanmış olur. Carl'ı çevreleyen çoğu dinamik karakter (Dug, Russell, Kuş ve Ellie) dairesel formlar ile oluşturulmuş karakterlerdir. Daire formu, yerinde sabit durmayan, sürekli bir ileri hareket ve dengesizlik halini yansıtırken, baş karakter Carl'ın sahip olduğu köşeli, kare form yapısı, değişmeye yatkın olmayan, sabit fikirli bir kişiliği yansıtmaktadır. Carl, değişiklik yapmaya başlayabilmesi için itilmesi gereken tüm bu dairelerin karşısında duran karedir.



Görsel 2.44. *Yukarı Bak* (Kaynak: Kratter, 2017: 116)

"Carl, kemerinden boynuna kadar oldukça sert. Bir kaplumbağa gibi, başını çeviremez, ama bütün bedenini çevirir. Bu, karakter tasarımına yerleştirilmiş bir özellik, ancak aynı zamanda insanların çalışma şekli." (Hauser, 2009a: 48) Carl'ın yaşlı bir karakter oluşu sadece beyaz saçları ve kırışık ve solgun cildiyle değil, hareket kabiliyeti ile de ifade edilmelir. Bu nedenle de dönmesi ya da eğilmesi söz konusu olduğunda, rahat ve esnek bir hareket yerine, zorlandığı görülen katı bir hareket sergiler.

"Pete Docter, 'Şeklin duygusunu karikatürleştirmeyi ve artırmayı seçtik. Animasyonda bu tür soyutlamayı özledik," diyor. Pete Docter'ın, son zamanlarda artan gerçekçilik lehine sıkça atlanan bir yaklaşım olan çizgi film modernizmine duyduğu tutku, animasyon topluluğunun büyük bir kısmı tarafından paylaşılıyor... Bu tarzın, formun ve çizginin basitliği, çizgi film ortamımızı ve daha sonra Warhol ve Lichtenstein'in çalışmalarıyla temsil edilen pop sanat hareketimizi tanımladı" (Hauser, 2009a: 18).



Görsel 2.45. *Sevimli Canavarlar* (Kaynak: Paik, 2007: 183)

Bir filmin en önemli özelliklerinden biri, karakterlerinin temsil gücüdür. Animasyon karakterlerinin tasarımı söz konusu olduğunda da aynı temsil gücünün anlaşılır olması gerekir. "Basitliğin sırrı, her şeklin bir sembol olduğudur. Daire geleceği temsil eder; kare ise geçmiş simgeler. Bu motifler, bizi hikâyenin basitliğine görsel olarak bağlar ve detayların gözden kaçmasına izin verir, böylece göz ve zihin, karmaşada sıkışmaz" (Hauser, 2009a: 19). Karakter tasarımı ve hikâyenin birbirine paralel olması iletilmek istenen mesajın anlaşılır olması için önemlidir. Aynı zamanda şekil odaklı karakter tasarımı, izleyiciye karakterin kişiliği hakkında ön bilgi verir. Khan Academy Türkçe (22 Eylül 2017)'de belirtildiği üzere geometrik şekiller alımlayıcıda bazı duyguları canlandırırlar. Üçgen aksiyon, hız ve gerilim duygunu yansıtırken, daire cana yakınlığı, kare ise sabit fikirli olmanın dışında güvenilir ve dayanıklı bir kişiliği yansıtır. *İnanılmaz Aile* karakterlerinden Bay İnanılmaz daire ve büyük bir karenin

birleşiminden oluşur. Bu bize karakterin güçlü olduğu kadar sevecen bir yanının da olduğunu gösterir. Karakterler farklı dokular, renkler ve aksesuarlar ile detaylandırılır. Ama karakterlerin silüetlerinden kolayca tanınır olması Pixar için önemlidir. Çünkü kullanılan temel şekiller, onların kişiliklerinin temel özelliklerini yansıtır. Pixar, duyguların baş karakterler olarak yer aldığı *Ters Yüz* filminde, duyguların hangi şekillerle eş değer olabildiğini belirtmiştir.³



Görsel 2.46. *İnanılmaz Aile* (Kaynak: Paik, 2007: 230)

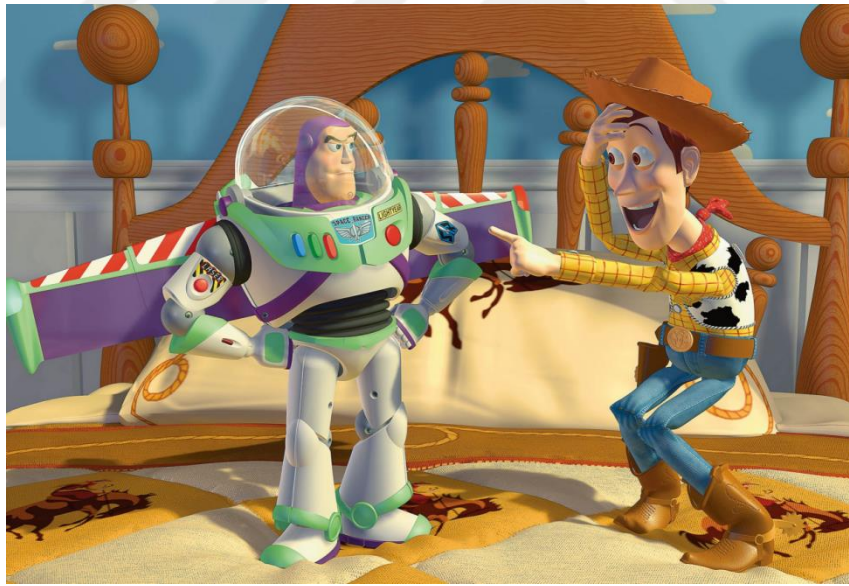
Pixar'ın karakter tasarımı ile ön plana çıkan, ilk uzun metrajlı 3B animasyon filmi *Oyuncak Hikayesi*'dir. Andy adlı gerçek bir çocuğun oyuncaklarının maceralarına odaklanan film, çoğunlukla bir çocuk odasında geçer. Baş karakter Andy'nin en sevdiği oyuncakı kovboy Woody'dir. Ancak Buzz Işıkyılı adlı bir oyuncakın Andy'ye hediye edilmesiyle birlikte Woody'nin dünyası sarsılır. Çünkü Buzz Andy'nin gözbebeği haline gelir.

“İlk olarak, bir arkadaşlık resminin temel fikri, mümkün olan en zıt iki karakteri eşleştirmektir ve bir uzaylı adam ve bir kovboy kadar zıt bir şey bulamazsınız. İkisi de farklı dönemlerden gelen harika oyuncakları temsil ediyor ve Woody için geçmişte kalmış olma endişesi daha da artıyor. Ama bu durumun

³ Pixar in a Box: Pixar ve Khan Academy'nin iş birliğiyle oluşturulan ve Pixar çalışanlarının, animasyon yapımı üzerine bilgilendirici videolarından oluşan seridir.

harika olan diğer bir yanı da maskelerinin altında, çok benzer olmalarıdır; ikisi de vahşi sınırları keşfeden klasik Amerikan kahramanlarıdır" (Paik, 2007: 137).

Woody ilk tasarlandığında hikâye ve diğer ana karakterlerle uyumsuz görünüyordu. “Başlangıçta dostça ve rahat düşünülen Woody karakteri giderek daha karanlık, daha kötü bir hale geldi. O, Buzz’ı kıskançlıkla pencereden attı. Diğer oyunculara patronluk tasladı ve onları aşağılayıcı isimlerle çağırdı. Bir yaratık haline gelmişti” (Catmull, 2014: 44). İki ana karakterin birbiriyle çatışması hikâyeyi zenginleştirir ve doğallaştırır. Ancak Woody için düşünülen ilk kişilik özelliklerinin, onu düşmanlaştıran bir hikâye oluşturması kaçınılmaz olurdu. Bunun yerine Woody için sadece kıskançlığı içeren daha basit bir kusur seçildi. Khan Academy Türkçe (13 Şubat 2018)’de belirtildiği üzere, kusurlar izleyicilerin karakterleri önemseme sebebidir. Çünkü izleyici kendini, mükemmel bir karakterden çok, birtakım kusurları olan, hatalar yapan ve bu hatalardan ders çıkarabilen karakterler ile daha kolay ilişkilendirir.⁴



Görsel 2.47. Buzz and Woody (*Toy Story*) (Kaynak: Paik, 2007: 80)

Karakter ve izleyici arasında bağ kurmanın en önemli yollarından biri de karakterin bir animasyon karakteri olduğunu yani bilgisayar aracılığı ile

⁴ Pixar in a Box: Pixar ve Khan Academy’nin iş birliğiyle oluşturulan ve Pixar çalışanlarının, animasyon yapımı üzerine bilgilendirici videolarından oluşan seridir.

oluşturulduğunu seyirciye unutturmaktır. Bunu sağlamak için 3B yazılımlar ile karaktere gerçekçi dokular giydirilir.

“Bir şeyi bilgisayar ortamında el yapımı hissettirmek nasıl mümkün olabilir? ‘Bilgisayar, geometrik bir mükemmeliyet yaratır, ancak el yapımı kalite, kusurlulukla ilgilidir,’ diyor Ricky Nierva. Onun çözümü, bu kusurları abartmak, onları büyük yapmaktır. Saç telleri, göz kapakları, tüyler, tırnaklar... Hepsi el yapımı gibi görünsün diye daha kalın, daha büyük, sanki stop-motion için el yapımıymış gibi” (Hauser, 2009a: 20).

Pixar sanatçıları için karakter tasarımının en önemli aşaması başlangıç aşamasıdır. Sanatçı, karakter tasarımına başlamadan önce, karakterini tanımalıdır. Khan Academy Türkçe (31 Ocak 2018)’de belirtildiği üzere, bir karakterin iç ve dış özelliklerini anlamak, karakterin gerçek amacını anlamana yardımcı olur. Karakterin gerçekten ne istediğini bilmek önemlidir. Bu şekilde karakter yönlendirilebilir, diğer karakterlerle ilişkilendirilebilir, çatışmalar ya da birtakım zıtlıklar yaşayabilir... Dolayısıyla karakterin gideceği yolu bilmek, hikâyenin oluşmasını sağlar. En iyi filmler, karakterin ne istediğini net olarak bildiği ve tüm çabasını bu amaç uğruna harcadığı filmlerdir. Karakteri harekete geçiren ve onun var olmasını sağlayan etken, istekleridir.⁵

2.6. Anime Karakter Tasarımı

“Anime kelimesi Japon animasyonu için bir eşanlam olarak kullanılır... Anime bir yandan sadece animasyonu belirtir; diğer yandan ise özellikle Japon animasyonuna vurgu yapar ve endüstriyel ve ticari önemi, daha sanatsal bağımsız yapımları gölgede bırakır” (Bendazzi, 2016: 369, 370).

Yaratıkol’un (2022: 61) belirttiğine göre animeler, Japonya’da popüler olan, çizgi roman anlamına gelen, manga serilerinden esinlenerek, hikayelerin canlandırılmasıyla yapılmaya başlanmıştır. Animeler, karakterlerin daha gerçekçi ve detaylı çizildiği bir çizim tarzına sahiptir. Karakterlerin yüz ifadeleri, kostümleri, arka planlar ve detaylar özenle tasarlanır. Bu, izleyiciye daha yakın ve canlı bir görsel deneyim sunar. Karakterler, Japonya’nın kültürel ve toplumsal özelliklerine,

⁵ Pixar in a Box: Pixar ve Khan Academy’nin iş birliğiyle oluşturulan ve Pixar çalışanlarının, animasyon yapımı üzerine bilgilendirici videolarından oluşan seridir.

geleneklerine ve günlük yaşamına dair çeşitli unsurları yansıtır. Karakterler üzerinde abartılı fiziksel deformasyonlara yer verilmez, daha çok karakterlerin gelişimlerine ve etkileşimlerine dikkat çekilir.

“Japonya’da din ve sanat arasında öylesine güçlü bir bağ vardır ki, yansıttığı inançları anlamadan sanatın ne türden duygular yansıttığını anlayabilmeniz neredeyse olanaksızdır. Burada sözü edilen şey yalnızca resim ya da heykel değil küçük bir erkek çocuğunun uçurtması ya da küçük bir kızın raketi üstündeki çok küçük süslemeler ya da figürlere kadar giden bir anlayıştır. Cilalı bir kutu ya da sırlanmış bir vazo üstündeki bir desen, bir işçinin havlusunu süsleyen silüetler, bir prensesin belindeki kemeri süsleyen nakış işi, bebek yaştaki çocuklara verilen kâğıttan köpek ya da diş kaşımaya yarayan oyuncakların yanı sıra Budist tapınakların girişini koruyan devasa Ni-O’lardır” (Hearn, 2016: 12)

Dini inançlar doğrultusunda oluşturulan toplum yapısının, mevcut kültürel etkileriyle beraber animelere yansıdığı görülür. Toplumun en küçük birimi ailenin ve ailedeki bireylerin değişmez rollerinin temsil edildiği, yönetmenliğini Isao Takahata’nın üstlendiği Ghibli yapımı *Dün Gibi* (1991) adlı film, bu duruma örnek olarak verilebilir. Film, şehirdeki bir ofiste çalışan ve tatilini köyde geçirmek isteyen yetişkin bir kadın Taeko’nun, yolculuğa çıktığı sırada çocukluk anılarını hatırlamasını konu edinir. Taeko’nun geleneksel kültüre uyumlu bir ailesi vardır. Çalışan, sert mizaçlı bir babası, ev hanımı bir annesi, iki ablası ve büyükannesi ile yaşamaktadır. Ailede ilk vurgulanan detay, tek erkek figür babanın aynı zamanda tek otorite olarak varlığıdır. Annenin, baba ayakta kıyafetlerini giyerken, onun önünde oturarak eşyalarını tutması ve sofraya oturulduğunda, babanın onayı ile yemeğe başlanması gibi detaylar karakterin bu özelliğini vurgular. Çocukların, babalarının yanında sakin davranırken, babaları yokken daha gürültülü ve hareketli olduğu görülür.

“Anime’nin üç birbirine bağlı yönü görülmektedir. *Kabuktaki Hayalet* gibi yetişkinlere yönelik malzeme, *Pokémon* gibi çocuklara yönelik malzeme ve Studio Ghibli’nin hem çocuk hem de yetişkin pazarına birer ayağı olduğu iddia edilen karışık içeriği” (Clements, 2013: 189, 190). Bu sayede animasyon sineması, tek bir yaş aralığına sıkıştırılmadan, her kesimden bireyin izleyebileceği bir sanat formuna dönüşmüştür. Bazı animeler hem içerikleri hem de sahne tasarımları ile, Avrupa ve Hollywood filmlerine esin kaynağı olmuştur. Bu filmlerden biri, Satoshi Kon tarafından

yönetilen *Paprika* (2006)'dır. Üretilen DC mini adlı teknolojik cihazla, hastalarının rüyalarına girebilen ve onlara bu şekilde yardımcı olmaya çalışan Dr. Chiba Atsuko'nun baş karakter olarak yer aldığı filmin, *Başlangıç (Inception)* (2010) filmi için ilham kaynağı olduğu görülür.

Film, “Rüya ve internet birbirine benzemiyor mu?” cümlesinden yola çıkılarak oluşturulan, gerçekliğin sınırları üzerine bir hikâyeye dayanmaktadır. Dr. Kosaku Tokita tarafından icat edilen DC mini ile rüyaları kontrol eden Dr. Chiba Atsuko, hastalarının rüyalarına girerken, oluşturduğu Paprika isimli karaktere bürünür. Fakat cihazların çalınmasıyla, üzerindeki kontrolü kaybeder ve film ilerledikçe gerçeklik ile rüya arasındaki sınırlar belirsizleşir.



Görsel 2.48. *Paprika* (Kaynak: mubi.com)

Karakterlerin fiziksel görünüşleri genel olarak gerçekçi, sürekli yemek yiyen Tokita devasa büyüklükte, Shima ise neredeyse cüce olarak tasvir edilecek boyutta tasarlanmıştır. Komiser Konakawa, keskin yüz hatlarına ve sert bir duruşa sahip olmasına rağmen, hem Paprika'ya duyduğu sevgi ile duygusal hem de lise arkadaşını yarı yolda bırakmanın verdiği üzüntü ile korkak ve kırılgan bir kişiliğe sahiptir. Dr. Chiba ciddi, abartıdan uzak, sade bir görünüme sahipken, oluşturduğu Paprika isimli

karakter, kendisine tamamen zıt, daha renkli ve hareketli bir görünüme sahiptir. Chiba bunun sebebini ise, her şeyin ancak zıttıyla varolabileceği düşüncesiyle açıklar.

“Japon animasyon endüstrisi, giderek daha fazla "cel shading" veya "toon shading" olarak bilinen bir süreci tercih etti. Bu süreçte animasyon 3B araçlarla yapılıyor, ancak daha sonra 2B gibi görünmesi için işleniyordu. Bu süreç ilk olarak Disney tarafından *Aslan Kral* filminde kullanıldı, ancak anime dünyasındaki en dikkat çekici erken kullanımı Production IG'nin *Kai doh maru* (2001) kısa filmi ile oldu. Toon shading sonucunda Japonya'dan gelen sonraki animasyon eserleri, 3B çevreleri giderek daha fazla benimsediklerini ve karakterlerinin daha belirgin bir "katı" hissine sahip olduğunu göstermektedir. Bu tür süreçler, ilk olarak Japonya'da Miyazaki Hayao'nun 1997 yapımı *Prences Mononoke* filminde görülmüştür” (Clements, 2013: 200).

Prences Mononoke Miyazaki'nin 1997 yapımı filmidir. Film tek bir karaktere odaklanmak yerine, pek çok önemli karakteri merkezine alır. Prens Ashitaka köyüne saldıran şeytani bir yaratığı durdurmaya çalışırken, yaralanır ve yaratığın laneti kolunda bir iz olarak kalır. Domuz tanrısı olan bu yaratığın, insanların ona ateş etmesi sonucu duyduğu öfkeyle köye saldırdığını öğrenen Ashitaka, kolundaki laneti sonlandırmak ve domuzun lanetine sebep olan şeyi durdurmak için Yamato krallığına gider. Burada kurt tanrı Moro ve evlat edindiği kızı San'in (Mononoke), daha fazla demir çıkarabilmek için, ormanlara zarar veren Leydi Eboshi liderliğindeki insanlara savaş açtığını görür.



Görsel 2.49. *Prences Mononoke* (Kaynak: mubi.com)

Leydi Eboshi'nin fabrikasında çalışan kadın karakterler, eşleri olan erkek işçilere göre çok daha güçlü ve yetenekli olarak gösterilir. Fakat bu yapılırken, feminite üzerinde bir kırılma yapılmaz aksine kadınların feminenlikleri fazlasıyla vurgulanır. Prens Ashitaka dışında, erkekler daha pasif bir rol üstlenirler. Prenses Mononoke, kurt Moro tarafından ruhu çalınmış bir insandır ve kurtlarla birlikte insanlara karşı öfke duymaktadır. Bir savaşçı olarak yetiştirilen Mononoke, filmin sonunda, Leydi Eboshi'nin yeni bir düzen kuracağını söylemesine rağmen, insanların arasına geri dönmez. Ait hissettiği ormanda, kurtlarla kalmaya devam eder.

Miyazaki'nin karakterleri genellikle cesur bir şekilde tehlikelerle yüzleşebilen, zorlukların üstesinden gelme konusunda kararlı, pasif veya savunmasız olmayan, kendi hikayelerinin aktif yaratıcıları olarak tasvir edilir. “En son yapımlarında, Miyazaki geleneksel kadınsal güzellik anlayışlarından tamamen uzak durmuş hem Chihiro'nun hem de Sophie'nin cazibesi sadece fiziksel çekicilikten kaynaklanmayan niteliklerden gelmiştir” (Cavallaro, 2006: 11). *Yürüyen Şato*'nun Sophie'si kahverengi, düz, örgülü saçlarıyla, kahverengi gözleriyle ve süsten uzak günlük bir elbiseyle, dikkat çekmeyen sade bir fiziksel görüntüye sahiptir. *Ruhların Kaçışı*'nda Chihiro da saç ve göz bakımından Sophie ile benzer fiziksel özelliktedir. Aynı olarak çizgili bir tişört, kısa bir şort ve spor ayakkabıları ile sıradan bir çocuk kıyafeti ile tasarlanmıştır. “Pozitif anlamda maceraperest ve risk alan, Miyazaki'nin kahramanları aynı zamanda merhametli, nazik ve cömert olarak tasvir edilirler... sıklıkla femininitenin ve maskülenitenin klişe kavramlarını aşan ilginç bir ikircikli karakterleri tasvir ederler” (Cavallaro, 2006: 11). Sophie ilk görüldüğü sahnede, şapka dükkanındaki işinde çalışmaktadır. Chihiro da ilk olarak arabanın arka koltuğunda uzanmış olarak görünür. Evinden taşınıyor olmanın verdiği mutsuzlukla, huysuz bir çocuk görünümünü yansıtmaktadır. İki karakterin de ilk görüldüğü sahne, onları cinsiyetlerinden çok, bulundukları pozisyonla tanımlar; çalışan sıradan bir işçi ve bir çocuk.

2.7. Avrupa Animasyon Filmi Karakter Tasarımı

Bendazzi'nin (2016: 41) belirttiğine göre Avrupa'nın demir perde ile ikiye bölünmesi animasyon dünyasını, canlı aksiyon ve diğer sanat çalışmalarında daha çok

etkiledi. Batı Avrupa'nın serbest piyasa ekonomilerinde, animasyonun sanatsal ve finansal zayıflığı animasyonu sinema içinde ikinci sınıf bir konuma itti. Walt Disney'nin başarılı formülünü yeniden üretme çabası içinde, animatörler zayıf taklitlerle sınırlı uzun metrajlı filmlere odaklandı. Tam tersine, Doğu Avrupa'da tüm çabalar ulusal sinemaların geliştirilmesine yönlendirildi ve bazı durumlarda bu sıfırdan başlamayı gerektiriyordu.

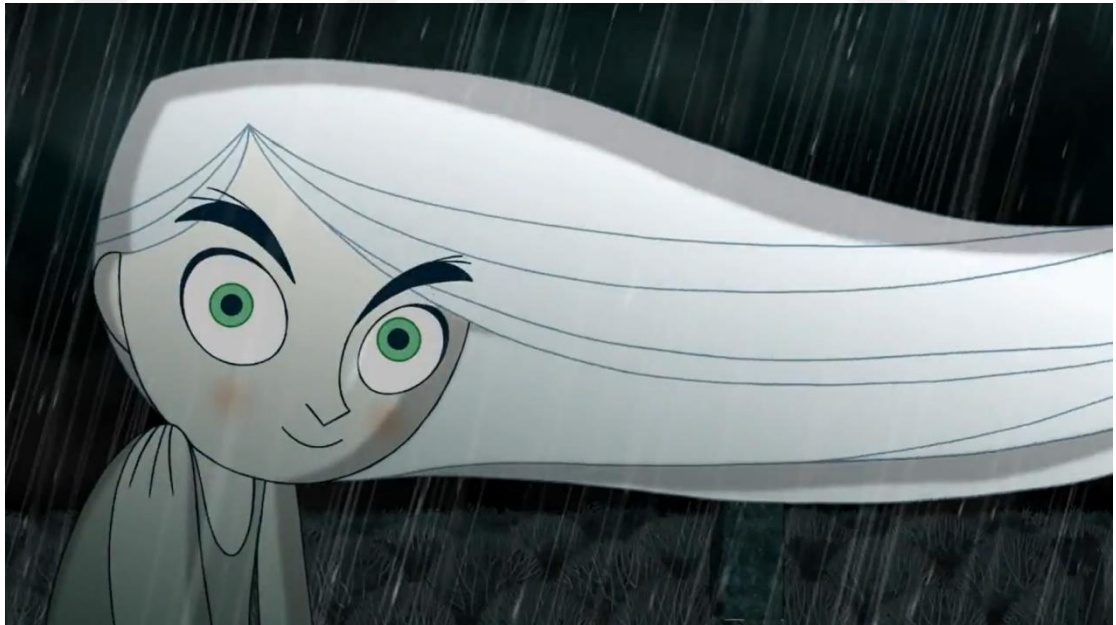
Avrupa animasyon sineması, çeşitli ülkelerden gelen sanatçıların ve yönetmenlerin farklı tarzlarını yansıtan çok çeşitli eserlere sahiptir. Her ülkenin kültürel ve sanatsal özellikleri, animasyon eserlerine farklı temalar ve estetik öğeler katmaktadır. Geleneksel el çizimi, 2B animasyon, 3B animasyon, stop-motion, kukla animasyonu gibi animasyonun yaygın olarak kullanılan tüm teknikleri ile filmler üretilmektedir. Bu farklı teknikler, yönetmenlere yaratıcı bir ifade özgürlüğü sunar.

“Ülkeden ülkeye büyük farklılıklar olsa da genel bir kural olarak Avrupa yayıncılarının animasyona yatırım yapma oranının azalması, yapımcıların finansman kaynaklarını araştırmalarını zorunlu kılmıştır. Lisanslama ve internet hizmetleri, endüstri için giderek daha temel hale gelmiştir. Yapımcılar, yayıncılar ve dağıtımcılar artık tek başlıklarla uğraşmak yerine IP'ler ve markaların işinde ortaklardır. Başarılı programlar, serilere dönüştürülerek mülklerin piyasa değerine katkı sağlar. Çevrimiçi hizmetlerin çarpan etkisi, markanın dijital varlığını geliştirmek ve ticari değerini artırmak için gereklidir” (Pumares vd. 2015: 10).

Avrupa animasyon sektörü, uluslararası iş birliklerine daha açık hale gelmiştir, bu da animasyon filmlerinin üretilmesi ve izleyiciye sunulması süreçlerini daha fazla kolaylaştırmıştır. Pumares vd.'e göre (2015: 105) Avrupalı animatörler Amerika Birleşik Devletleri veya Kanada stüdyolarında çalışmak için ayrılırken, dünya genelinden profesyoneller İrlanda, Fransa veya Birleşik Krallık gibi büyüyen Avrupa şirketlerinde çalışmaya gelmektedir. Son yıllarda ABD stüdyolarının Avrupa animasyon stüdyolarına olan ilgisinin arttığı görülmektedir. Universal Studios'un Illumination Entertainment, 2009'da *Çılgın Hırsız*'ın yapımı için Fransız MacGuff stüdyosunun hizmetlerini sözleşme ile almıştır. Filmin başarısı, 2011'de Universal tarafından Fransız animasyon stüdyosunun satın alınmasına yol açmış, bu da Illumination Mac Guff'ı (*Lorax* ve *Çılgın Hırsız 2*'nin yapımcıları) ortaya çıkarmıştır. Haziran 2015'te ise

Paramount, İspanya'daki Illion ile bir sonraki uzun metrajlı film üretimi için iş birliğinde olmuştur.

Yapılan iş birliklerine rağmen, Avrupa animasyonlarının kendine has ayırıcı özellikleri vardır. Bu ayrım özellikle tasarım alanında kendini belli etmektedir. Bu bağlamda *Büyülü Kitap (The Secret of Kells)* animasyon filminin hem karakter hem de arka plan tasarımları açısından, farklı bir bakış açısıyla oluşturulduğu gözlemlenmektedir. İrlanda animasyon şirketi Cartoon Saloon tarafından üretilen *Büyülü Kitap*, Viking akınlarının zamanında İrlanda'da geçen bir hikâyeyi anlatmaktadır. Kuzeylilerin altın arayışı için İrlanda'ya gelecek olması üzerine, başrahip manastır çevresine büyük bir duvar inşa ederken, on iki yaşındaki yeğeni Brendan sihirli bir kristali yakalamak için büyülü bir ormanda bir yılanla savaşmak zorundadır. Kristal, nesiller boyunca yazılmakta olan bir kitabın tamamlanması için ona yardımcı olacaktır. Film karakterleri, İrlanda tarihinden, mitolojisinden ve efsanelerinden esinlenerek oluşturulmuştur.



Görsel 2.50. *The Secret of Kells* (Kaynak: mubi.com)

Film, iki farklı stil kullanarak hikâyenin duygusal tonlarını yansıtır. Bunlar geometrik ve köşeli bir stil ile daha hafif ve daha eğrili bir stildir. Özellikle ana karakter

olan Brendan'ın dairesel figürlerle çizilmiş olması, çocuk olmanın verdiği masumiyeti ifade ederken, iyiler ve kötüler arasındaki mücadelede, hangi tarafta yer aldığını da belirtir. Manastıra saldıran Vikingler ve Brendan'ın savaştığı yılan ise sahip oldukları köşeli ve keskin vücut hatlarıyla, kötü tarafta oldukları izlenimini pekiştirirler. Renk işaretleri, iyiyi ve kötüyü simgeleyerek ı ışık ile karanlık arasındaki farkı belirtmek için de kullanılır. Köşeli figürler daha koyu ve kırmızı renklerle ön plana çıkarılırken, yeşil ve sarı gibi daha doğal tonlar eğriliği karakterize eder.

Avrupa animasyon sinemasından bir diğer önemli film Fransa ve Belçika ortak yapımı *Ernest & Celestine*'dir. Belçikalı yazar ve ressam Gabrielle Vincent tarafından yazılan aynı adlı çocuk kitabından uyarlanan film, Benjamin Renner, Vincent Patar ve Stéphane Aubier tarafından yönetilmiştir. Hikâye, insanların en çok korktuğu ve evcilleştiremediği iki hayvan türü olan ayılar ve fareleri merkezine alır. Fiziksel boyutları birbirinden farklı olan bu iki hayvan türü, yeraltı ve yer üstü şehirlerinde, diğer türü düşmanlaştırarak, farklı hayatlar yaşamaktadır. Fakat ayıların içinde Ernest ve farelerin içinde Celestine'in asıl düşmanları, asla uyum sağlayamadıkları ve bir parçası olmayı istemedikleri, kendi toplumlarıdır. "Ayı ve fare, toplumun önyargılarına karşı gelir ve gerçek dostluğun sınırları olmadığını gösterir. İki karakter de sanata olan tutkuyu paylaştıkları için birbirlerini çok iyi anlarlar, ancak bu tutku kendi çevrelerince kabul görmez" (Rothaus ve Solte, 2018: 7).



Görsel 2.51. *Ernest & Celestine* (Kaynak: mubi.com)

Karakterlerin tasarımları, geleneksel yöntem olan el çizimiyle ve suluboya ile yapılmış hissi vermektedir. Kullanılan çizim tarzı gerçekçilikten uzaktır. “Gabrielle Vincent’in kitaplarında kullandığı çizim tarzı filme aktarılarak animasyonla hayata geçirilmiştir” (Rothaus ve Solte, 2018: 10).

Karakterleri ve tasarımıyla dikkat çeken diğer önemli animasyon filmi, İsviçre ve Fransa ortak yapımı olan *Kabakçığin Hayatı* (*Ma vie de Courgette*) adlı filmidir. Senaryosu Céline Sciamma tarafından yazılan film Claude Barras tarafından yönetilmiştir. Filmin hikayesi ailelerini kaybetmiş çocukların, yetiştirme yurdundaki günlerine odaklanılır.



Görsel 2.52. *Kabakçığin Hayatı* (Kaynak: mubi.com)

Kabakçık adlı küçük bir çocuğun başkarakter olduğu filmin, tıpkı bir çocuk tarafından çizilmiş ya da oyun hamuruyla modellenmiş gibi komik bir tasarıma sahip olduğu görülmektedir. Tasarımlar hikâye ile bir zıtlık oluştursa da çocukların da üzülebileceğini ve komik ve amatörce yapılmış gibi duran tasarımların bile, farklı anlamlar ile okunabileceğini gösterir. Karakter ve dekor tasarımlarının bir diğer etkisi ise, izleyiciye bu hikâyenin kimin olduğunu ve kim tarafından anlatıldığını belli ediyor olmasıdır. Film, geleneksel animasyon tekniği stop motion (kare kare animasyon) ile ve

kuklalarla çekilmiştir. Her bir karede, kuklaların küçük değişikliklerin uygulandığı pozisyonlarının kaydedilmesi yoluyla hareketli görüntü oluşturan animasyon tekniği, görüntüye daha canlı bir el yapımı hissi kazandırmaktadır. Animasyonun duygu yoğunluğunu arttıran bir diğer etken karakterlerin ses tasarımlarıdır. Belgesel gerçekliğinde bir duyguyu hissettiren sesler, filmdeki çocuk karakterlerin masumiyetini doğrulayarak gerçeklik hissini arttırmaktadır.



3. BÖLÜM
2000 SONRASI 3B DISNEY VE PIXAR ANİMASYON FİMLERİNDE
DEĞİŞEN KARAKTER TASARIMI

3. BÖLÜM

2000 SONRASI 3B DISNEY VE PIXAR ANİMASYON FİLMLERİNDE DEĞİŞEN KARAKTER TASARIMI

3.1. Değişen Dünyaya Uyum Sağlayan Karakterler

Animasyon sineması, teknolojinin gelişmesine paralel olarak sürekli ilerleme halinde olmuştur. Yazılım alanındaki gelişmeler, özellikle 3B programların ortaya çıkışı, animasyon sanatının dinamik ve etkileyici bir dönüşüm geçirmesine olanak tanımıştır. Bu teknolojik yenilikler, animasyon karakterlerinin daha canlı ve gerçekçi bir tasarımını mümkün kılarak, animasyon sanatının sürekli yenilenmesini ve ona dair ilginin artmasını sağlamıştır. Animasyon sanatının gelişimi yalnızca teknik olarak değil, tasarım ve hikâye bazında da gerçekleşmiştir. Sanatçılar, klasik animasyonun sınırlarını zorlayarak yeni ve yaratıcı ifade biçimleri arayışına girmişlerdir. Karakter tasarımında gerçekçilik arayışı, animasyonun sadece bir çocuk eğlencesi olmaktan çıkarak geniş bir izleyici kitlesine hitap etmesine olanak sağlamıştır.

Animasyon filmleri, her sanat dalında olduğu gibi, sanatçısının dünya görüşüne ve yaşadığı dönemin sosyal, kültürel ve politik atmosferine duyarlı olarak şekillenmiştir. Sanatçılar, animasyon aracılığıyla çeşitli temaları ele alarak izleyicilere dünya üzerindeki değişen dinamikleri ve insan ilişkilerini aktarmışlardır. Dolayısıyla animasyon toplumun yaşadığı modernlik ve yeni dünya anlayışı ile uyumlu bir sanat formu haline gelmiştir.

“Modernliğin ilerleme kaydetmesiyle düşünümsellik değişik bir karakter alır. Düşünce ve eylemin sürekli olarak birbirinin üzerine yansıtılmasıyla sistemin yeniden üretiminin temeline yerleşir. Artık, günlük yaşam akışının geçmişle hiçbir asli bağlantısı yoktur; yalnızca “önceden yapılmış olanlarla” yeni bilgilerin ışığında ilkeli bir şekilde savunulabilecekler çakışmaya başlar. Bir uygulama sadece geleneksel olduğu için onaylanmaz; gelenek haklı görülebilir ama bu da sadece bilginin, gelenekten kaynaklanmayan bir bilginin ışığında yapılır” (Giddens, 2020: 43).

Gelenekselliğin yok oluşu, animasyon sinemasında da kendini göstermiştir. Geleneksel animasyon teknikleri, yerini bilgisayar destekli, dijital animasyon tekniklerine bırakmıştır. Bu teknikler, animasyon yapımına sağladığı kolaylıklara ek

olarak, farklı ve yenilikçi sahne ve karakter tasarımlarını oluşturabilmeyi mümkün kılmıştır. Gelenekselliğin yok oluşu, filmlerin hikayelerinde ve ele aldıkları temalarda da etkisini göstermiştir. Disney animasyonlarının ilk örnekleri, doğrudan anlatımla, fazla derinleşmeyen hikâye yapısına sahipken, günümüzde daha karmaşık ve çok katmanlı bir tasarım söz konusudur. Basit yapıli animasyonlar hikâyeyi odak noktası olarak alırken, çok katmanlı animasyonlarda karakterin yani bireyin ön plana çıktığı görülür. Dolayısıyla modern animasyonlar, karakter analizi üzerinde farklı bir yaklaşım sergileyerek, karakterleri çeşitli açılardan ele alan, onları değişik zaman ve mekanlara yerleştiren bir tasarım sunmaktadır. Bu tasarım anlayışı, karakterlerin gelişimlerinin ve dönüşümünün detaylı bir şekilde oluşturulmasına olanak vermektedir.

“Pixar Animasyon Stüdyoları, filmlerini besleyen fantastik fikirleriyle tanınsa da—oyuncakların hayata gelmesi, evini binlerce balonla uçurarak gökyüzüne yükselen yaşlı bir adam, süper kahraman bir aile—hikayeler, filmler yapım ekibinin kendi yaşamlarının günlük iniş çıkışlarından gelmektedir. Pixar'ın baş yaratıcı sorumlusu Pete Docter, 'Hikayelerimiz kendi deneyimlerimizin zorlukları, başarıları ve sevinçleri hakkında konuşuyor. Bu hikayeleri, hayata getirmek istediğimiz karakterlerin ve dünyaların metaforları aracılığıyla anlatıyoruz' diyor” (<https://www.pixar.com/pixar-building-characters>, tarihsiz).

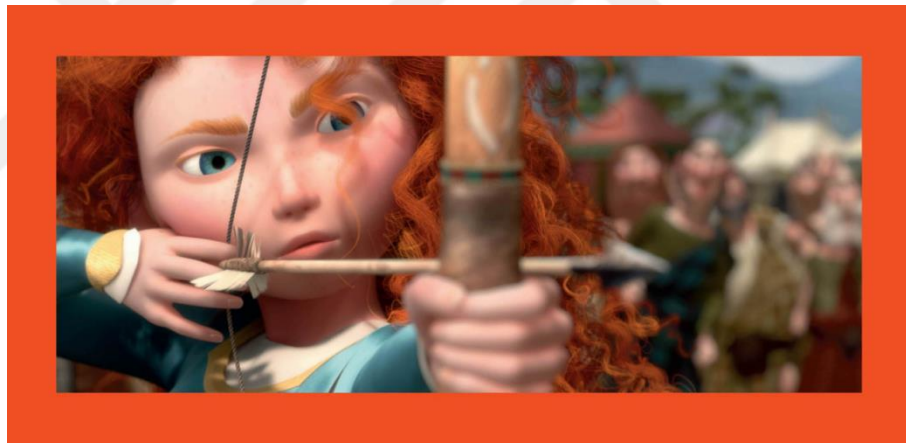
Pixar sanatçılarının, karakterlerini oluştururken kendi hayatlarından esinlenmeleri, filme duygusal bir derinlik katmaktadır. Bu durum, modern animasyonların en belirgin özelliklerinden biri olan, karakterlerin gerçekten yaşıyor olduğunu izleyiciye hissettirme becerisi ile paralellik göstermektedir. Bunu sağlamanın en önemli şartlarından biri karakterin bir geçmişe sahip olmasıdır. Filmin hikayesinden önce karakterin içinde bulunduğu duruma ve sahip olduğu kişilik özelliklerine hâkim olmak, karakterin filmdeki eylemlerini de anlaşılır kılar. Bununla birlikte, gerçek bir karakterin belirginleşmesi için, karakterin varoluşunun temelinde bir amaç, hayal veya sevgi gibi öznel unsurlara sahip olması önemlidir. Ayrıca, karakter anlamlı bir bütünlük kazanmak için, kaçınmaya çalıştığı korkuları ya da hataları gibi zayıflıklara da sahip olmalıdır. Bu unsurlar, karakterin derinliğini artırarak izleyiciyle daha etkileşimli bir deneyim sağlar. Disney ve Pixar özellikle 2000 sonrası yaptıkları filmlerde, karakterlerini gerçekçi ve inandırıcı kılmayı amaçlayarak, bu şartları sağlamaya çalışmışlardır.

Günümüzde hala ataerkil toplum yapısı baskın olarak görülse de bu geleneksel yapı ve onun kazandırdığı kültür, geçmişe oranla daha az kabul görmektedir. Gelecek nesillerde de bu eğilimin giderek azalması ve cinsiyet eşitliğinin sağlanacağı bir toplum yapısı öngörülmektedir. Kadınların eğitimlerine önem vermesi ve işgücüne katılmaları, birey olarak kendi potansiyellerini gerçekleştirmelerine imkân tanımanın yanı sıra, eşitlik ilkesini pekiştirerek sağlıklı bir toplumun temellerini atmaktadır. Geleneksel normların kırılışı, kültür üzerinde de etkili olmaktadır. Modernliğin etkisi altında şekillendirilen kültürün, yalnızca toplumsal cinsiyet rolleri üzerinde değil, sanat, mimari, teknoloji gibi tüm toplumsal üretim alanlarında dönüşümlere sebep olmaktadır. Eşitlik ilkesinin toplumun her kesimi üzerinde, farklı sınıflara ve ırklara mensup bireyler arasında da etkili olması için çalışılırken, adil bir sosyal düzenin temelini oluşturmak amaçlanmaktadır.

Toplumun daha kapsayıcı ve sürdürülebilir olması için yapılan, cinsiyet rolleri, sanat, mimari, teknoloji gibi toplumsal yapıdaki değişimler, animasyonda hikâye ve dolayısıyla karakter tasarımlarını etkileyerek belirgin bir iz bırakmaktadır. Bu bağlamda yeni bir şirket olan Pixar Animasyon, animasyon dünyasına getirdiği yeniliklerle dikkat çekmektedir. İlk 3B filmin tasarımcısı olarak, yalnızca teknik ilerlemelerle değil, hikâye ve karakter tasarımında da geliştirdiği özgün çalışmalarla öne çıkmaktadır. İlk animasyon filmlerin sahibi Walt Disney Animasyon Şirketi de köklü bir şirket olarak, geleneksel kalıplara son vermiş, daha yenilikçi ve modern hikâye yapılarının oluşturulmasına imkân tanımıştır. Bu perspektif, toplumsal değişimlere duyarlı bir şekilde yansımış, animasyon filmleri aracılığıyla cinsiyet rolleri, aile dinamikleri ve toplumsal normlar gibi konular ele almıştır. Animasyon filmleri, toplumsal dinamiklerin güncelliğinden etkilendiği gibi, özellikle çocuklar için, çağdaşlığa uygun bir rol model olarak yer etmektedirler.

Pixar 2012 yapımı fantastik animasyonu *Cesur*, geleneksel animasyon normlarından saparak başkarakter olarak Merida adlı bir prensesi merkeze almasıyla dikkat çeker. Filmin adı ile prenses bir başkarakterin yan yana getirilmesi bile Pixar'ın gelenekleri kırdığı, ilerici bir animasyon filme imza attığını gösterir. Ailesinin tek kızı olan Merida, küçüklüğünden beri okçuluk yapmaktadır. Annesi onu geleneklere uygun

bir prenses olarak yetiştirmek istese de Merida'nın savaşçı kişiliği ve babasının da bu kişiliği desteklemesi üzerine, katı kurallara uyamayan, özgürlüğüne düşkün ve alışılmışın dışında bir prenses olarak büyür. Annesi, evlenmesi üzerine baskı yaptığındaysa, evliliği reddeder. Çünkü Merida için, geleneklerin bunu gerektirmesi, evlenmek için yeterli bir sebep değildir. Merida ile birlikte ona talip olan prensler de ailelerinin zoruyla gelmişlerdir. Film, tüm bu genç karakterlerin, ebeveynlerinin rollerini tekrar canlandırmak üzere yaşadıklarını ifade eder. Merida'nın haklı isyanı ile erkek karakterlerde de bir dönüşüm yaşanır ve hepsi kendilerine ait bir kimlik ister. Kişinin kendine özgü özelliklere sahip olması ve kendi idealleri için çaba göstermesi, onun birey olması anlamına gelmektedir. Bu, filmi sadece animasyon kategorisinde değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet rolleri ve bireysel özgürlük temalarını işleyen bir sanat eseri olarak değerli kılar.



Görsel 3.1. Merida (Kaynak: Kratter, 2017: 159)

Her ne kadar film, savaşçı kişiliği ve okçuluk yeteneğine vurgu yaparak, kendisini “cesur” olarak nitelendirse de Merida'nın esas cesaret göstererek karşısında durduğu korkutucu düşman, gelenektir. Kıvrırcık ve dağınık saçları, bedenine dar gelerek onu sıkan elbiseleri ile fiziksel olarak da geleneğin karşısında durmuş uyumsuz bir karakterdir. Yüzyıllar boyunca istikrarlı bir şekilde varlığını sürdüren, kökleşmiş güçlü krallıklara, kraliçelere ve şövalyelere egemen olmuş geleneğin karşısına çıkmak ve onu sonlandırmaya çalışmak, özellikle kendisinden tek beklenilenin evlenmek olduğu genç bir kadın için, oldukça cesurca bir davranıştır. Merida'nın bu cesareti,

yalnızca özgürlüğüne değil, aynı zamanda genç bir kadının kendi kaderini belirleyebilme imkanına sahip olmasının önünü açar ve annesini bile etkileyerek, ilk kez gelenekleri sorgulamasını sağlar. Merida'nın ilk olarak kendini savunması, toplumsal dönüşüm için de başlangıç hareketi olarak kabul edilebilir.

Günümüzde, gerçekçilik anlayışının giderek artan bir biçimde vurgulanmasıyla birlikte, seyirci için kendi kimliğiyle daha yakından örtüşen karakterleri gözlemleme ihtiyacı, sinematik deneyimlerin temel bir önceliği haline gelmiştir. Özellikle animasyon sinemasında, seyircinin karakterlerle empati kurabilmesi, filmi daha anlaşılır ve duygusal açıdan zengin kılar. Pixar'ın komedi ağırlıklı sahneler ek olarak, izleyici ile bağ kurmak amacıyla duygusallığa yer vermek istemesi, onun karakterlerine bazı kusurlar eklemesiyle sonuçlanmıştır. Pixar, özellikle süper kahramanların genellikle sadece güçlü yönleri ve kahramanlıklarıyla tanımlandığı sinema anlayışına karşı çıkarak, karakterlerini hata yapan ve insan zaaflarıyla mücadele eden gerçekçi bireyler olarak tasarlamıştır. Pixar Animasyon Stüdyoları tarafından, 2004 ve 2018 yıllarında üretilen *İnanılmaz Aile* serisi karakterleri, sadece düşmanlarla savaşmalarını sağlayan süper güçleriyle değil, sıradan insan hayatlarında, orta sınıf bir aile olarak da canlandırılmışlardır. Bu bağlamda Pixar, karakterlerin daha gerçekçi ve izleyiciye daha yakın hale gelmelerini sağlamıştır.



Görsel 3.2. Bay İnanılmaz (*İnanılmaz Aile*) (Kaynak: Paik, 2007: 241)

2004 yapımı *İnanılmaz Aile* serisinin ilk filminde, birtakım hatalar sonucu kanunen süper kahramanlığın yasaklanması ile karakterler, sıradan insanlar gibi yaşamaya başladılar. Böylece Bay İnanılmaz ailesini geçindirebilmek için istemediği,

odasına bile sığmadığı bir ofiste çalışmak zorunda kalır. Günümüz modern insanının, mutsuz olduğu halde çalışmak zorunda olduğu iş hayatına, bir süper kahramanı yerleştiren Pixar, karakterlerini sadece fiziksel güç ve kahramanlıkla değil, aynı zamanda duygusal zorluklarla da yüzleştirmeyi tercih etmektedir. Bu yaklaşım, seyirciyi sadece eğlendirmekle kalmayıp aynı zamanda düşündürmeye ve kendileriyle daha yakından özdeşleştirmeye yönlendirir. Mevcut işinden sıkıldığı için gizli bir görevde süper kahramanlık teklifini kabul eden Bay İnanılmaz, gerçek kimliğiyle yeniden hayat buluyorken, bir diğer süper kahraman olan eşi Helen'in çoğunlukla evde, anne rolüyle varlıktaştığı görülür. Fakat Pixar, 2018 yapımı ikinci filmle dengeleri değiştirmiştir. Helen'in bireysel varlığı daha çok ön plandadır. İlk filmde anne ve eş olma güdüsüyle ailesini korumaya çalışan Helen, süper kahraman adıyla Lastik Kız, ikinci filmde kendi bireysel özellikleri ve yetenekleri nedeniyle ayrıştırılır. Helen'in seçilmiş kişi olarak görevlendirilmesi, Bay İnanılmaz'ın evde kalması ve çocuklarla ilgilenme görevini üstlenmesiyle sonuçlanır. Pixar, karakterlerin sadece kahramanlıklarını değil, aynı zamanda günlük hayatın zorluklarıyla başa çıkma çabalarını işleyerek, seyirciye gerçekçi bir portre sunar.



Görsel 3.3. *İnanılmaz Aile* (Kaynak: Paik, 2007: 246)

“Disney, kapsayıcı ve saygılı bir dünyayı kutlama taahhüdünde bulunmuştur. Küresel izleyici kitlesinin hayal gücünü yakalayan otantik ve unutulmaz hikayeler, karakterler, deneyimler ve ürünler yaratıyoruz... Disney genelinde, herkesin merakını, iş birliğini ve yaratıcılığını geliştirmeyi, değer

verdiği ve teşvik ettiği bir yaklaşım benimsemekteyiz. İyimserliği teşvik eden ve inovasyonu yönlendiren destekleyici ortamlar oluşturma çabasıyız. Tüm bireylere açık, benzersiz bakış açılarımızı kutlayan ve kimlik veya geçmişe bakılmaksızın birbirimize saygı duyulmasını teşvik eden bir kültür oluşturmak için çalışıyoruz” (impact.disney.com, tarihsiz).

Disney'in yönetim anlayışında belirtildiği gibi, şirket, farklı kimliklere saygı gösteren ve çeşitliliği önemseyen bir yaklaşım benimsemektedir. Bu perspektif, animasyon sinemasında farklı ırklara adil ve etkili bir şekilde yer verilmesine odaklanmaktadır. Faşizmin, kanunen suç sayılması ve toplumun büyük çoğunluğu tarafından kabul görmemesi, tüm vatandaşların eşit hak ve özgürlüklere sahip olması, filmlere de yansımaktadır. Geleneksel olarak beyaz ırkın hikayelerinin ağırlıklı olarak anlatıldığı animasyon filmleri, günümüzde artan bir çeşitlilik anlayışı doğrultusunda, diğer ırkları da kendi kültürleri, inançları ve toplumsal değerleriyle temsil etmeye başlamıştır. Bu değişim, animasyon endüstrisinin, kültürel farklılıklara daha duyarlı ve kapsayıcı bir perspektife yönelmesinin bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Pixar'ın 2022 yapımı *Kırmızı* adlı filmi, Kanada'da yaşayan Mei adlı Çinli bir kızın yaşamına odaklanmaktadır. Henüz on üç yaşındaki Mei, yaşlıları gibi popüler kültür ikonlarına olan ilgisiyle dikkat çeken sıradan bir genç kızdır. Ancak, Mei'nin hikayesi, ailesinden kendisine aktarılan genetik miras gibi, Çin kültürünü ve geleneklerini vurgular. *Kırmızı*, ergenliğe giren genç bir kızın travmalarını aktarırken, Çin geleneklerine, aile yapısına ve bunların yeni nesil üzerindeki karşılığına dikkat çeker. Kültürün ve aile yapısının aktarıldığı bir diğer film Disney'in 2021 yapımı *Enkanto: Sihirli Dünya* adlı filmidir. Film, Kolombiyalı, sihirli güçlere sahip, geniş bir ailenin sihirsiz tek üyesi Mirabel adlı genç bir kızın hikayesini anlatmaktadır. Film, aile bağlarını ve değerlerini güçlendirmek için, gelenekleri olan sihri yaşatmaya çalışan Mirabel'in hikayesine odaklanır.



Görsel 3.4. Kırmızı- Ming Lee ve Meilin Lee
(Kaynak: <https://www.pixar.com/turning-red>)

Örneklerle belirtildiği üzere, günümüzde animasyon filmlerinin, yalnızca mucizevi özelliklere sahip, sıradışı karakterleri değil, sıradan bireyleri odak noktasına aldığı görülür. Bu bağlamda, filmler gelenekleri ve kültürü görmezden gelmez, aksine mevcut kültüre ait bireyi ve o kültürün içinde nasıl var olduğunu yansıtmaya çalışır. Disney ve Pixar'ın son dönem filmleri incelendiğinde, ait olduğu toplumların etkisinde olsalar da modern dünyaya entegre olma çabası içinde ve kendi bireyselliklerini oluşturmaya çalışan karakterlerin geliştirildiği sonucuna varılmaktadır.

3.1.1. *Wall-E* (2008)

3.1.1.1. Olay Örgüsü

Wall-E'nin hikayesi gelecekte geçen bir distopya örneğidir. Film, günümüzden yaklaşık 700 yıl sonrasında geçmektedir. Hikâyeye göre, insanların tüketim alışkanlıkları ve çevresel sürdürülebilirliği ihlal etmeleri sonucu, dünyada yaşam sona ermiştir. En büyük sorun ise, mevcut tüketim kültürünün sebep olduğu biriken çöplerdir. İnsanlar, artık dünya yaşanılabilir bir yer olmadığından, BNL isimli bir mega şirketin inşa ettiği uzay gemileri ile dünyayı terk ederken, aynı şirket *Wall-E* isimli küçük robotları, dünyayı çöplerden temizlemeleri için bırakmıştır. İnsanlık artık yaşamını AXIOM adlı uzay gemisinde sürdürürken, dünya üzerinde çöp toplayan tek bir *Wall-E* robotu kalmıştır.



Görsel 3.5. *Wall-E* (Kaynak: <https://www.pixar.com/feature-films/walle>)

Görevini istikrarlı bir şekilde sürdüren *Wall-E*, akşam olduğunda kendi için ev olarak konumlandığı kamyonetine gider ve video oynatıcısı ile *Hello Dolly* adlı müzikali izler. Günlük rutinini bu şekilde sürdüren *Wall-E*, bir gün çöpler arasında filizlenmiş bir bitki bulur ve onu saklar. Gün sonunda kamyonete gireceği sırada yerde hareket halinde bir ışık görür ve ışığı takip eder. O sırada meydana gelen büyük bir gürültü ve toz bulutu ile korkup kaçmaya çalışan *Wall-E*, bulunduğu yere inmek üzere olan uzay gemisini farkeder. Korkmuş ve meraklı bir şekilde gemiyi incelerken, gemiden son derece gelişmiş, uçabilen, manyetik özelliklere sahip bir robot olan Eve çıkar. Etrafı gözlemleyen Eve’i takip eden *Wall-E* ona âşık olur. Onun dikkatini çekmeye çalışırken, romantik komedileri aratmayacak bir şekilde türlü sakarlıklar yapar. Fakat görev odaklı olan Eve, *Wall-E*’nin hiçbir arkadaş olma çabasını yanıtlamaz. Bir şeyin arayışında olduğu ve bulamadığı için öfkelenir ve sonunda *Wall-E* ile konuşur. Arkadaş oldukları sırada yine bir kum fırtınası yaklaştığı için, *Wall-E*, Eve’i kamyonetine götürür. Ona bulduğu bitkiyi gösterir. Eve lazer ışınıyla bitkiyi inceler ve gövdesinde yeşil renkte bitki sinyali belirir. Bitki arayışında olduğu anlaşılan Eve, onu gövdesine yerleştirir ve otomatik olarak kapanır. Günlerce hareketsiz bekledikten sonra, uzay gemisi geri gelir ve Eve’i alır. Bunu gören *Wall-E*, Eve’i bırakmak istemediği için uzay gemisine gizlice biner. Geminin havalanmasıyla Eve ile AXIOM’a gider. Eve incelenmek üzere götürülürken *Wall-E* de onu takip eder ve ilk defa insanlarla karşılaşır.

Uçan koltuklarda, önlerindeki ekranlar aracılığıyla iletişim kuran insanlar, işlevselliğini yitirdiğinden dolayı kısa bacaklı ve obezdirler.

Bitkinin varlığından haberdar olan kaptan, Eve'in odasına getirilmesiyle, talimatlar gereği yıllar önce kaydedilmiş videoyu izler. Eski kaptanın söylediğine göre, eğer Eve olumlu bir sonuçla yani fotosentezin varlığını kanıtlayan bir bitkiyle dönerse, artık dünyaya dönüp, kolonileşebileceklerini öğrenir. Fakat yönetime hâkim olan robot, insan için yaşanabilecek tek yerin AXIOM olduğunu iddia ederek kaptana karşı gelir ve gizlice aldıkları bitkiyi yok etmek için bir kapsüle yerleştirir. *Wall-E* ve Eve'in çabalarıyla bitki yok edilmekten kurtulur. Dünya ile ilgili epeyce araştırma yapan kaptan ise artık bu gemide yaşamak istemediğini, hiçbir şey yapmadan sürdürdüğü bu anlamsız hayattan bıktığını fark eder. Robotların onu esir tutarak isyana başlamaları halinde ise, ilk kez ayağa kalkar ve diğer insanlara seslenmek için yayını açar. Canlı yayın aracılığı ile *Wall-E* ve Eve'e bitkiyi doğru yere yerleştirme ve dünyaya dönme talimatlarını verir. Diğer insanların yardımıyla Eve ve *Wall-E* bitkiyi alıcıya yerleştirir ve geminin dünyaya dönüş rotasını onaylamasıyla, insanlık dünyaya yeniden ayak basar.

3.1.1.2. Karakterler

Ana karakter, 3B olarak tasarlanan *Wall-E* adındaki eski bir robottur. *Wall-E*, küçük bir temizlik robotu olarak, amacını ve işlevini yansıtacak bir şekilde tasarlanmıştır ve bu nedenle gövde yapısı oldukça kompakt ve taşınabilir bir formda inşa edilmiştir. Paletleri, ona atıklarla kaplı Dünya'nın geniş ve zorlu arazisinde gezinme yeteneği kazandırır. Dünya ile duygusal bağının fiziksel bir yansıması olarak, eski, yıpranmış ve topraklı bir görüntüsü vardır. Çöp sıkıştırma amacına uygun olarak gövdesi küp şeklinde, köşeli hatlarla oluşturulurken, duygusal ifadesini yansıttığı ve iletişim kurmasına olanak sağlayan iri gözleri dairesel formda oluşturulmuştur. *WALL-E*, geleneksel anlamda konuşmadığı için tasarımı büyük ölçüde sözel olmayan iletişime dayanır ve tüm ifadesini gözleriyle vermektedir. “*WALL-E*'nin göz tasarımı aslında dürbünlerden gelir... Bu dürbün gözleri bükerek, ona olağanüstü bir ifade katmışlardır” (Hauser, 2009b: 49). Masumiyeti ve doğallığı andıran göz tasarımı, karakterin kişiliği ile uyumludur.



Görsel 3.6. *Wall-E* (Kaynak: Kratter, 2017: 46)

“Sanatsallık ve gerçeklik dengesi, karakter tasarımı için de kritikti. Bir buldozer ve forklift gibi çalışacak şekilde tasarlanan bir robotta, insan vücut parçalarını ve yüz özelliklerini yerine koyacak gerçekçi mekanik parçalara ihtiyaç duyulacaktı- antropomorfik kaşlar ve kirpikler işe yaramazdı. Odaklama değişimli lens gözlerinden paletli dirsek kollarına kadar, *WALL-E*, mantıklı ama imkânsız bir yaratık haline geldi” (Hauser, 2009b: 41).

Çöpleri sıkıştırmak ve düzenlemek gibi basit görevler için tasarlanmış olan bu robot, karmaşıklıktan ziyade işlevselliği ve sadeliğiyle öne çıkar. Minimalist tasarımına rağmen *WALL-E* son derece ifade doludur. Gözleri ile tüm insani duyguları ifade eder. Sevinç, korku, aşk, hayranlık, merak, yalnızlık hissi gibi insani duygulara sahiptir. *WALL-E*'nin görünümü, yıllarca ihmal edilen Dünya'nın zorlu koşullarını yansıtacak şekilde bilinçli olarak aşınmış ve yıpranmıştır. Pas, çizikler ve çentikler, ona uzun süredir ait olduğu dünya ile bağlantı hissi kazandırır. Yılların getirdiği eskimiş görüntüsüne ek olarak, sürekli dolaşıp çalıştığından dolayı paletlerinde toprak birikmiştir. Üzerinde taşıdığı toprak, uzay gemisinde kaptanın dikkatini çekip, dünyayı araştırmasına ve nihayet dünyayı tanıyıp, sorgulamasını ve düşünmesini sağlamıştır.

Wall-E'nin en belirgin insani özelliği sanata olan düşkünlüğüdür. “*WALL-E*, insanlığını *Hello, Dolly!*’den almaktadır. Şarkı söylüyorlar, dans ediyorlar, etkileşimde bulunuyorlar ve el ele tutuşuyorlar” (Hauser, 2009b: 64). Her gün sonunda izlediği müzikalden etkilendiği şarkıyı, üzerindeki kayıt butonuyla kaydetmesi, yıldızları izlerken şarkıyı tekrar dinlemesi onun duygusallığını ve müzik ve manzara arasında bir bağlantı kurduğunu gösterir. Müzikaldeki el ele tutuşan çifti taklit etme çabası da

yalnızlığının farkında olduğuna işaret eder. Bir hamam böceğini evcil hayvanı gibi besler ve ona yanlılıkla zarar vermekten korkar. Robotik özelliklerine çelişkili olarak, *Wall-E* vicdana sahiptir. *WALL-E*'nin tasarımı aynı zamanda sembolik unsurları içerir. Terk edilmiş dünyayı temizleme görevini üstlenmiş, yalnız bir robot olarak tasarımı umudu temsil etmektedir. Fiziksel boyutu, dünyanın biriken çöpü ile karşılaştırıldığında oldukça küçük olsa da umudunu kaybetmez ve görevini layıkıyla yapmaya devam eder.

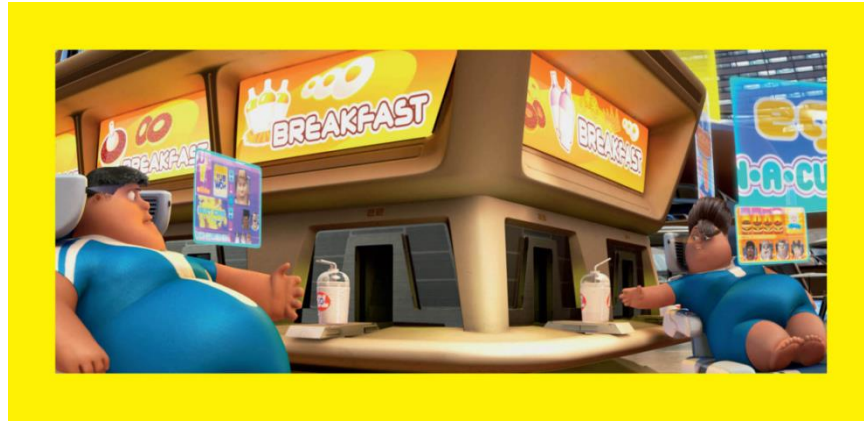
Ana karakterlerin ikincisi, *Wall-E*'nin yalnızlığına son verecek olan Eve karakteridir. “*WALL-E*'nin form-fonksiyon görünümü, Dünya'daki kayalık, çöp dolu manzarayı yansıtırken, EVE'in ütopya dünyası tam tersi gibi görünmektedir” (Hauser, 2009b: 103). Eve de basit bir tasarıma sahiptir fakat modern ve hafif görüntüsü ile AXIOM gezegenine ait olduğu açıktır. Eve, *Wall-E* ile karşılaştırıldığında uçma ve lazer ışınlarını kullanabilme yetisi gibi farklı fonksiyonlara sahip, son teknoloji ürünü olan daha işlevsel bir robottur. *Wall-E*'nin kare ve hantal görüntüsüne karşılık, Eve eğrisel formu ile çok daha akışkandır. Ayrıca daha hızlı, pratik ve zeki bir karakter olarak yansıtılır. Eve, temel görevi dünya üzerinde yaşam belirtisi araştırmak olan bir uzay araştırma robotudur. Bu görevine yoğun bir odaklanma ve kararlılıkla yaklaşır. Bitki arayışında olan Eve, bu nedenle filmin ilk bölümünde *Wall-E*'yi görmezden gelir. Uzun süren başarısızlık ve hayal kırıklığı sonucu, *Wall-E* ile konuşan Eve, onunla arkadaşlık kurduktan sonra bir dönüşüm geçirir. *Wall-E*'nin sevdiği “*Hello Dolly*” adlı müzikal Eve'in de dikkatini çeker. Ama Eve'in duygusal özelliklerini açığa çıkaran asıl şey, *Wall-E*'nin arkadaş olma çabaları ve sevgisidir.



Görsel 3.7. Eve (Kaynak: Kratter, 2017: 35)

Duygusal yanının ortaya çıkmasıyla Eve'in, *Wall-E*'ye karşı sorumluluk duygusu gelişir. Toplumsal ve insani dayanışma örneği olarak nitelendirilebilecek bir şekilde *Wall-E*'yi koruma ve onunla hareket etme eğilimindedir. *Wall-E*'nin güvenliği ve iyiliği için çeşitli anlarda risk alır. Eve'in insani yönünün vurgulandığı en önemli sahne ise filmin sonunda yer alır. *Wall-E*'nin hasar gören parçalarını değiştirdikten sonra, çalışan bir robota dönüşmesini sağlasa da hafızasını yitirmiş ve yalnızca görev odaklı çalışıyor olmasını kabul etmez. *Wall-E*'yi hatıralarıyla ve oluşturduğu kişiliğiyle geri döndürmek ve yeniden var etmek ister. Bir bireyin ya da toplumun var olması da hafızaya sahip olması ile mümkündür. Eve, kendisini ve *Wall-E*'yi sıradan robotlar olarak değil, dünya ile bağ kurabilen ve insani özellikler geliştirmiş, yaşayan canlılar olarak tanımlar. Eve, filmde hem teknolojik bir varlık olarak hem de duygusal bir karakter olarak ön plana çıkar. Karakterin gelişimi ve *Wall-E* ile olan ilişkisi, filmin duygusal ve anlamlı bir boyut kazanmasına katkıda bulunur.

İnsan karakterler, oldukça aciz konumda resmedilir. Robotların varlığına tamamen uyum sağlamış insan ırkı, *Wall-E* ile karşılaştırıldığında, organik ve canlı bir izlenim oluşturmamaktadırlar. Uçan koltuklarda, yalnızca yörüngeleri doğrultusunda ilerleyen insanların, sınırların dışına asla çıkmadıkları görülür. Tüm ihtiyaçları ve aktiviteleri robotlar tarafından gerçekleştirildiğinden herhangi bir eylemde bulunmazlar. Eylemsizlik hali insan ırkının giderek obezleşmesine neden olmuştur. Uçan koltuklarından asla kalkmadıklarından dolayı, evrimsel süreçte bacakları gelişimini durdurmuş ve ayağa kalkmaları ve yürümelerini zorlaştırmıştır. İnsana ait, görme, düşünme ve yorumlama pratiklerinden yoksundurlar. AXIOM gemisinin kaptanı bile, büyük bir sorumluluğa sahip olduğu düşünülse de tamamen robotlarla yönetilen bu gezegende, sembolik bir rol üstlenmiştir. Fakat Eve gibi, kaptan da bir karakter dönüşümü geçirir. Başlangıçta gemisinin otomatik pilotunun belirlediği programlar dışında bir şey yapmazken, Eve'in bulduğu bitki ile keşfetme arzusu uyanır. Dünya'yı araştırmaya başlar. Bu nedenle, tüm hayatı boyunca robotlara itaat eden kaptan, dünya hakkında sorumluluk alma bilincine vardığında, geminin otomatik pilot sistemine karşı bir tavır geliştirir. İnsanların kendi kararlarını alabilmesi gerektiğini anlar ve geminin yörüngesini değiştirerek, Dünya'ya dönmeye karar verir.



Görsel 3.8. *Wall-E* (Kaynak: Kratter, 2017: 122)

3.1.1.3. Filmin Değerlendirilmesi

Yönetmenliğini Andrew Stanton'ın üstlendiği *Wall-E* adlı film, Pixar Animasyon tarafından yapılmış, 2008 yılında Walt Disney Pictures tarafından dağıtımı gerçekleştirilmiştir. Film, dünyanın uzaydaki görüntüsüyle başlar. Mavi gezegen olarak bildiğimiz bu küçük yer küresi, distopik evrene uygun bir şekilde, yalnızca grileşmiş, kirli bir kaya parçasını andırmaktadır. Atmosferin kaplı olduğu binlerce uydunun ardından yeryüzü de çirkin atmosferini destekler bir şekilde, çöplerle kaplıdır. Çöpler üst üste dizilişleriyle, yanlarında bulunan gökdelenler ile benzer bir fiziksel hatta sahiptirler. Film bu sahnesiyle, günümüzde özellikle metropollerde gittikçe artan dikey şehirleşme hakkında, çöp benzetmesi üzerinden bir eleştiri yöneltmiştir. "Bu bir kıyamet. Potansiyel olarak çok çirkin, gri ve monokromatik... 'Son derece kirli olmasına rağmen, neredeyse bilinçaltında düzenlenmiş ve rahatsız edici veya itici olmayan tasarımlar arıyorduk. Çünkü çöp, itici olabilir,' diyor Anthony Christov" (Hauser, 2009: 36). Dünyada artık hayat yoktur ama bu yeniden olmayacağı anlamına gelmez. Çöp toplama görevini istikrarlı bir biçimde sürdüren ana karakter *Wall-E* de dünyaya dair umudun simgesidir.

Film, *Wall-E* karakteri aracılığıyla dünya ile kurulan bağlantıyı, canlılığın ve insanlığın özlemlerini aktarmaktadır. *Wall-E*, görevlerini titizlikle yerine getirirken aynı zamanda kişisel aktiviteleri ve alışkanlıkları olan bir karakterdir. Müzikal izlemeyi sevmesi, Eve ile duygusal bir bağ kurma çabası, insanlara ait nesneleri biriktirmesi ve

keşfettiği bitkiyi özenle saklaması, onun dünya ile insan benzeri bağlar kurma arzusunu yansıtmaktadır. Çöp toplarken bulduğu daire şeklindeki metal kapağı güneşe benzeyen özellikleri nedeniyle saklaması, modern insanın metropol hayatından sıkılıp doğada huzur bulma isteğine benzer bir temsil sunar. *Wall-E* bu benzetme ile metal kapağa bir anlam yüklemiştir. Nesneleri anlamlandırma ve yorumlama yöntemi, sadece insanlara özgüdür ve sanat yapıtlarının oluşturulması ve değerlendirilmesinde kullanılır. Kutusunu ayırıp pırlanta yüzüğünü fırlatması, *Wall-E*'nin sadece maddi değeri olan nesnelerde insanlık belirtisini bulamadığını ifade eder. Film, *Wall-E*'nin tercihleri aracılığıyla modern yaşamın olumlu ve olumsuz unsurlarının tanımlanmasına hizmet eder. Aynı şekilde teknolojinin de etkileri farklı açılardan incelenebilir. AXIOM'da yaşayan insanlar, teknoloji sayesinde hayatlarını sürdürebilmişlerdir fakat aynı teknolojiye fazlasıyla bağımlıdırlar. Bu durum fiziksel sağlıklarını ve bağımsızlıklarını olumsuz etkilemiştir. İnsanlar ayağa kalkmaktan bile aciz, şişmanlamış ve tüm işlevselliklerini yitirmiş haldedirler. Ekran bağımlılıkları ve robotların her an hizmetlerinde olması nedeniyle çevrelerine bile dikkat etmedikleri görünür. Dünyanın yaşanılmaz bir yer haline gelmesinin sorumlusu olan insanlar, bencilce ve bilinçsizce AXIOM'da yaşamak yerine, dünyaya geri dönmelilerdir. Film, *Wall-E* ve Eve aracılığıyla insanlığın doğaya karşı sorumluluk alması gerektiğini hatırlatır.

3.1.2. *Soul* (2020)

3.1.2.1. Olay Örgüsü

Joe Gardner ünlü bir piyanist ve caz sanatçısı olmak isteyen bir orta okul müzik öğretmenidir. Öğretmen olarak yeteneklerini yeterince kullanamadığına inandığı için bir caz kulübüne katılarak sahneye çıkmak istemektedir. En büyük hayali ve hayat amacı, keşfedilmek ve üstün yeteneklerini sergilemektir. Fakat yarı zamanlı olarak çalıştığı okulda, kadrolu ve tam zamanlı öğretmenlik teklifini, annesinin, düzenli bir iş ve gelire sahip olmasını istemesi üzerine kabul etmek zorunda kalacaktır. Joe hayallerini gerçekleştiremeyeceğini düşünse de eski öğrencisi Curley, yer aldığı Dorothea Williams adlı caz topluluğuna piyanist olarak katılmasını ister. Dorothea, onu bir orta okul öğretmeni olduğu için küçük görse de piyano performansını oldukça beğenir ve ilk gösterilerine katılmasını ister. Hayallerini sonunda gerçekleştirebileceğine olan

inancıyla, mutlu bir şekilde ayrılan Joe, sevinç içinde yürüyerek ilerlerken açık kalmış bir rögardan düşer ve bir ruh olarak başka bir boyuta geçiş yapar.

Kendini boşluktaki bir yol üzerinde bulan Joe kendi gibi başka ruhlarla karşılaşır. İlerleyen yolun onları sonraki hayata götürdüğünü öğrenen Joe, tam da şansı dönmüşken ölmek istemediğinden dolayı yoldan aşağı atlar ve “The Great Before” denilen renkli bir bölgede, çimlerin üzerine düşer. Burası henüz doğmamış insan ruhlarının kişiliklerinin oluşturulduğu önceki dünyadır. Joe burada bebek ruhlarla ilgilenen Jerry ile tanışır. Jerry, onun rehber ruh olduğunu sandığında, ölmek istemediği için doğruyu söylemez. Rehber ruhlar, bebek ruhların eksik kalmış kişilik özelliklerini tamamlamak için kıvılcımlarını bulmalarında yardımcı olurlar. Tüm kişilik özellikleri tamamlanan ruhlar dünyaya gitme rozetini almaya hak kazanır. Joe’nun eşleştiği 22 adlı ruh, kıvılcımını bir türlü bulamayan ve dünyaya gitme konusunda da hiç istekli olmayan bir ruhtur. Joe ise ona yardım ederek rozetini almayı ve bu şekilde dünyaya dönebileceğini düşünür. Joe’nun yardımıyla da bir türlü kıvılcımını bulamayan 22, onu meditasyon aracılığıyla ruhlar alemine gelen Ayrüzgarı ile tanıştırır. Ayrüzgarı yaşayan bir insanın ruhudur ve yaşadığı halde amaçlarını kaybetmiş insanların ruhlarını geri kazandırmak için çalışmaktadır. Ayrüzgarı’nın yardımıyla Joe’nun ruhu 22 ile dünyaya geri döner. Fakat bir hata sonucu 22, hasta yatağındaki Joe’nun bedenine yerleşirken, Joe ise yanına uzanmış olan kedinin bedenine girer. Newyork’ta çalıştığı caddeyi söyleyen Ayrüzgar’ını bulmak ve yardım istemek için hastaneden kaçarlar. Joe’nun bedenindeki 22, başlangıçta korksa da pizza yemek, yürümek, insanlarla konuşmak, metroya binmek ve canlı müzik dinlemek gibi sıradan şeyleri sever. Bu sırada, sonraki hayata geçenlerin sayımını yapan Terry, Joe’nun gizlice dünyaya geri döndüğünü farkeder ve 22 ile önceki hayata geri gönderir.



Görsel 3.9. Joe GARDNER'ın Ruhu ve 22 (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>)

22 geri döndüğünde, kişilik özelliklerinin tamamlandığını ve dünya rozetini kazanmış olduğunu görür. Joe'nun bu rozeti kendisi sayesinde aldığını ve hiçbir hayat amacının olmadığını söylemesi üzerine, rozeti Joe'ya verir ve kayıp bir ruh olarak varlığını sürdürür. Rozetle birlikte dünyaya geri dönen Joe, planladığı gibi Dorothy'nin caz kulübündeki ilk konserine çıkar. Başarılı bir performans gösterir fakat çok mutlu olmadığını farkeder. 22'nin dünyada, kendi bedenindeyken, sıradan şeylerle bile mutlu olduğunu hatırlar ve asıl yaşaması gerekenin o olduğunu düşünerek, Ayrüzgarı'nın yardım ettiği hayat enerjisini kaybetmiş insanların geçtiği boyuta geçer, 22'yi bulur ve cebinde sakladığı yaprağı geri vererek, dünyayı sevdiğini hatırlatır. Kıvılcımın bir amaç olması gerekmediğini, yalnızca yaşamaya hazır olmak anlamına geldiğini söyler. Böylece 22 dünyaya gider. Joe ise öbür dünyaya gitmek üzere yolda beklerken Jerry gelir ve kendilerine ilham olduğu için ona bir şans daha verdiklerini söyler. Joe ise yeniden anlamlandığı hayatının ilk gününe başlar.

3.1.2.2. Karakterler

Filmin baş karakteri Joe, Afroamerikalı bir müzik öğretmenidir. Karakterin fiziksel tasarımı, gerçek insan formunun abartılarak stilize edilmiş bir versiyonudur. 3B ortamda oluşturulan karakter, büyük yanakları ve daha küçük bir baş kısmı ile su damlasını andıran bir kafa yapısına sahiptir. Geniş yanaklar ve büyük bir ağız, Joe karakterinin yüz ifadelerini vurgulayarak duygusal durumunu daha belirgin hale getirmesini sağlamaktadır. Genel olarak ince ve uzun vücut yapısına ve dar omuzlarına

karşın şişkin bir göbeğe sahiptir. Fiziksel tasarımındaki en güçlü görünüş ellerine aittir. Kemikli, uzun parmaklı el tasarımı, karakterin piyanistlik yeteneğine işaret eder. Karakterin kıyafet tasarımındaki en belirgin özellik doku tasarımıdır. 3B ortamın ve render tekniklerinin kullanımıyla, daha inandırıcı bir görsel deneyim sunmak için karakterin giyimindeki dokusal özellikler gerçeğe yakın bir şekilde oluşturulmuştur. Tasarımın bu özelliği, karakterin dış görünüşünü zenginleştirerek animasyonun görsel estetiğini güçlendirmiştir.



Görsel 3.10. Joe GARDNER (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>)

Film, Joe karakteri aracılığıyla Afro-Amerikan toplumunun kültürel unsurlarına yer vermektedir. Bu bağlamda, Joe'nun aile yaşamı, berber dükkanındakilerle diyalogları ve Amerika kültürüne katkı sağlayan caz müziği gibi unsurlar, Afro-Amerikan karakterlerini vurgulayan belirleyici öğelerdir. Film adını, başlangıcı Amerika'daki kölelik dönemine dayanan Afro-Amerikan kökenli vatandaşların sahip olduğu soul kültüründen almaktadır. Soul kültürünün en çok gelişim gösterdiği alan müzik olsa da Afro-Amerikan topluma dair pek çok alanda etkisi bulunmaktadır. Filmde bu alanlardan “soul brother”, “soul sister”, “soul music” ve “soul food” kavramlarına direkt olarak atıfta bulunulmasa da Joe odak noktasına alınarak, Afro-Amerikan toplumunun çeşitli yönleri ele alınmakta ve izleyiciye kültürel bir deneyim sunulmaktadır.



Görsel 3.11. *Soul* (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>)

Joe karakteri, her ne kadar bu toplumla iç içe yaşasa da bu insanlarla olan ilişkisi tanıdık olmaktan ileriye gitmemektedir. Bu durumun temel nedeni, Joe'nun hayalini gerçekleştirmek istediği caz piyanistliği dışında, neredeyse herkesle sınırlı bir iletişim kurmasıdır. Joe, amacına odaklanmış durumdadır ve bu nedenle sürekli konuştuğu insanların yaşamları hakkında bilgi sahibi değildir. Bu durum, onu çevresinden soyutlamış ve yalnızlaşmış bir kişilik haline getirmiştir. Joe'nun duygusal bağlantılarından biri, hoşlandığı bir kadına duyduğu hissi içeren bir detaydır. Kendisi bunu asla ifade etmezken, 22 onun bedenindeyken farkeder ve bu kadına duygularını açmasını söyler. Fakat Joe, vaktinin kısıtlı olduğunu söyleyerek konuyu kapatır. Çünkü tüm zamanını caz piyanistliği için harcamak istemekte ve insan ilişkilerine dair duygusal bağları gerçekleştirmek için bile kendisine fırsat tanımamaktadır. Bu isteği, Joe karakterinin kibirli yanını da vurgulamaktadır. O kadar bencilleşmiştir ki, hayalini gerçekleştirmek için 22'nin dünya rozetini alarak, onun doğmasına engel olmaya cesaret edebilmiştir.



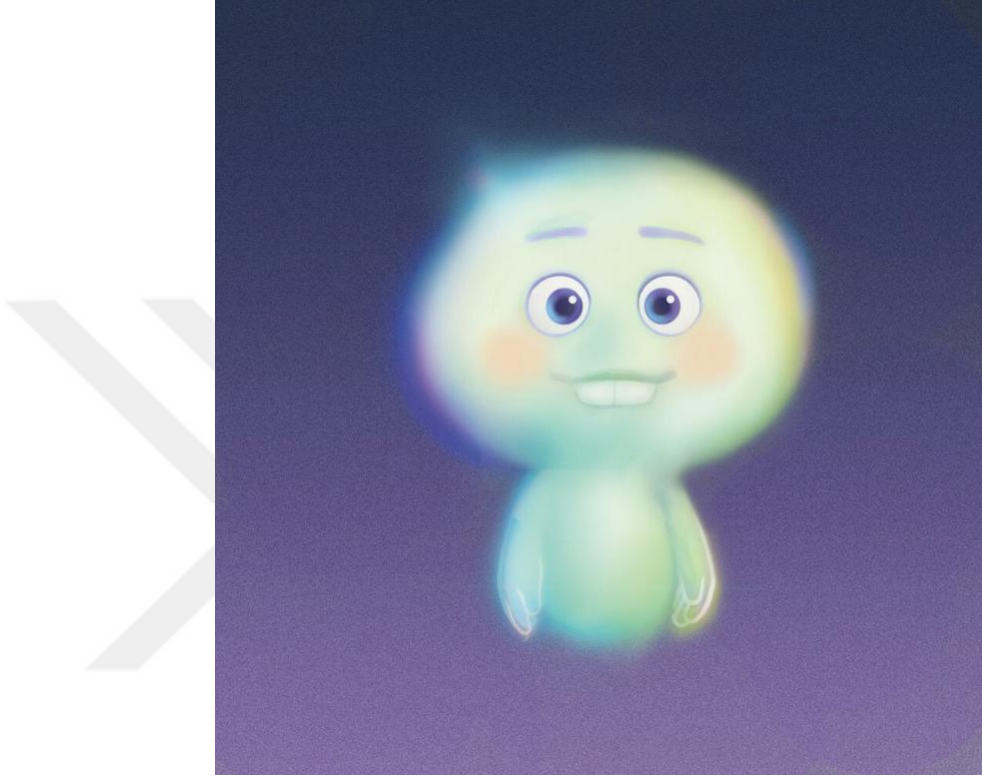
Görsel 3.12 *Soul* (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>)

Joe'nun kendisini yalnızca tek bir amacı gerçekleştirmekle sınırlaması, bu hedefi ve başarabilmenin hayalini, gerçekte olduğundan daha büyük bir öneme yükseltir. Joe, bu başarıya ulaşmanın getireceği haz ve mutluluğu adeta abartarak idealize eder. Ancak, Joe'nun bu büyük hayalini gerçekleştirdiğinde, beklediği kadar büyük bir memnuniyet elde edemediğini fark etmesi, onun için önemli bir içsel çatışmaya yol açar. Bu durum, tek bir hedefin üzerinde yükseltilmiş beklentilerin ve idealizasyonun, gerçek yaşam deneyimiyle çakıştığında ortaya çıkan hayal kırıklığına işaret eder. Bu içsel çatışma, filmde işlenen temalar açısından önemlidir. Çünkü yaşamı yeniden yorumlamasını sağlayarak, Joe karakterinin dönüşümünü sağlar. Filmin sonunda, hayatını her şeyiyle kabul eden Joe, her anının değerini bileceğini uman, yeni bir kişiliğe bürünmüştür.

Joe'nun da büründüğü, hayattan öncesi ve sonrasında yer alan ruh karakterleri, mavi bedenleriyle su damlası formundadırlar. Henüz doğmamış olan ruhlar, dairesel forma daha yakın ve bebekleri andıran, benzer bir tasarıma sahipken, sonraki hayata geçiş yapanların ruhları, dünyadaki bedenlerinin stilize edilmiş bir yansıması olduğundan, birbirinden farklı, bireysel karakteristik özelliklere sahiptir. Yaşam öncesinde, ruhların birbirine benzeyen ve bebekleri andıran dairesel tasarımı, yaşamın temel ve saf hallerini temsil eder. Sonraki hayatta, her ruhun farklı görünümlere sahip olması ise bireyin yaşam boyunca edindiği deneyimlerin ve kişisel özelliklerin bir yansıması olarak görülebilir.

Film boyunca Joe'ya eşlik eden karakter 22'dir. Henüz insan bedenine ulaşamadığı ve ruh olarak varlığını sürdürdüğü için gerçek bir isme sahip değildir. 22 insan bedenine ulaşabilmek için kıvılcımını aramaktadır. Fakat filmin sonundan da anlaşılacağı üzere, kıvılcımını bir türlü bulamamasının sebebi, onu gerçekten istemiyor oluşudur. Dünya ve yaşamın korkutuculuğu karşısında duyduğu korku ve belirsizlik nedeniyle kıvılcımını bulmada zorlanmaktadır. 22'nin karakter dönüşümü, dünya deneyimini yaşamasıyla gerçekleşmiştir. Joe'nun bedeninde geçirdiği süre boyunca, amacına ulaşmasa bile sadece yaşamın getirdiği duyumların tadını almanın keyfini sürmüştür. Lezzet almak, sabit bir zemine basmak, yürümek, şaka yapmak, ağaçtan düşen yaprağı avucunda hissetmek, insanlarla etkileşimde bulunmak ve onları anlamak

gibi basit deneyimlerden büyük bir haz duymuştur. Dünyayı ve canlılığı o kadar benimsemiştir ki, sadece hissetmekten kaynaklanan bir mutluluğu keşfetmiştir. Hissetmenin verdiği mutluluk, dünyayı onun için anlamlandırmıştır.



Görsel 3.13. 22 (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>)

3.1.2.3. Filmin Değerlendirilmesi

Yönetmenliğini Pete Docter'in üstlendiği *Soul* adlı film, Pixar Animasyon tarafından yapılmış, 2020 yılında Walt Disney Pictures tarafından yayınlanmıştır. Pixar'ın *Soul* filmi, duygulara duyarlı bir yaklaşım benimseyerek, hayata dair bakış açılarını ve yaşamın anlamını derinlemesine sorgulamaktadır. Film, bireylerin hayat amacının zorunlu olup olmadığı veya yaşamın bir amaca bağlı olup olmadığı gibi temel sorulara odaklanarak, bu konularda kesin ve şüpheye yer vermeyen cevaplar sunmaktadır. *Soul*'un temel tezi, yaşamın, belirli bir amacın etrafında şekillenmek zorunda olmadığıdır; bunun yerine, her bireyin yaşamının kendine özgü bir değer taşıdığı vurgulanmaktadır.



Görsel 3.14. Joe GARDNER (Kaynak: <https://www.pixar.com/soul>)

Filmlerinin çoğu her yaşa hitap eden Pixar, *Soul*'da yetişkin izleyicileri hedef alır. Konusu itibariyle, yalnızca yetişkin bir bireyin kendi hayatından parçalar bulabileceği bir sinema deneyimi sunar. Film, her bireyin kendi varoluşsal anlamlarını bulma süreçlerinin farklı olduğunu, bu nedenle herkesin farklı zorluklarla karşılaştığını ve farklı hayat deneyimleri elde ettiğini vurgular. "Herkesin bir hayat amacı olmalı mı?" sorusu, filmde işlenen temel bir tema olup, bu soruya verilen net yanıt, yaşamın anlamının bireyden bireye değişebileceği ve bu anlamın genellikle kişisel keşifler, deneyimler ve ilişkilerle şekillendiğidir. *Soul* filminin tezi ise, insanların nihai amaçlarını gerçekleştiremezlerse kesinlikle mutsuz olacakları inancına kapılmamaları gerektiğidir. Filme göre, hayat bireyler için tek bir seçenek sunmaz. Çünkü o seçeneği de belirleyen insanın kendisidir ve aynı insan başka seçenekler de belirleyebilir. Yaşamak, nasıl mutlu olacağını arayıp bulmak değildir, mutlu olmayı isteyip istememekle ilgilidir. Bu bağlamda, ana karakter Joe'nun yaşadığı dönüşüm, yaşamın değerini belirleyen unsurları ele alarak önemli bir örnek sunmaktadır.

Film, başlangıçta hayatının değersiz olduğuna inanan Joe'nun, kendi hedeflerine ulaşamamanın getirdiği mutsuzluğu deneyimlemesi üzerine odaklanmaktadır. Ancak, 22 ile yaşadığı anıları gözden geçirdiğinde, sadece mutsuz olduğunu fark eder. Bilinçaltının canlandırmalarında, Joe'nun yaşamının monoton ve isteksiz bir şekilde geçtiği gözlemlenir. Sürekli tekrar eden rutinleri, reddedilmeleri ve istemediği bir kariyere yönlendirilmesi gibi negatif deneyimleri, başlangıçta hayatının

değerini sorgulamasına neden olmuştur. Ancak, Joe hedefine ulaştıktan sonra beklediği hazzı elde etmez. Dorothy'nin anlattığı hikâye, onun bu konu hakkında düşünmesine yardımcı olur. Hikâyeye göre küçük balık okyanusa ulaşmak istemektedir fakat zaten içine doğmuştur, dolayısıyla erişmek istediği nihai mutluluğu yaşadığının farkında değildir.

Kendini o küçük balıkla özdeşleştiren Joe, anılarını tekrar gözden geçirir. 22'nin yaşamın sıradanlığından aldığı mutluluk, Joe'ya yeni bir bakış açısı sunar. Çocukluk anılarından, basit güzelliklerden, aile ilişkilerinden ve küçük mutluluklardan elde ettiği keyif, yaşamın değerini keşfetmesine yol açar. Önceki olumsuz anıları bile, hayatının güzel hatıraları olarak değerlendirmesi, yaşamın anlamının bireyin algısına bağlı olarak nasıl değişebileceğini vurgular. Joe'nun yaşadığı deneyimler ve hayatına yüklediği anlam, yaşamın değerini belirlemede dışsal faktörlerden ziyade içsel bir bakış açısının önemini ortaya koymaktadır. Bu durum, bireyin yaşamın anlamını sadece hedeflere ulaşmakla değil, aynı zamanda yaşamın kendisini içselleştirerek ve pozitif bir tutumla ele alarak bulabileceğini göstermektedir.

Filme göre, yalnızca tek bir amaca ulaşmak ve bunun yeteceğini düşünerek diğer insanları görmezden gelmek, sağlıklı bir birey portresi oluşturmaz. Joe'nun, yakın bir dostu olmasına rağmen Dez'i gerçekten tanıması, 22'nin onun bedenine girmesiyle mümkün olmuştur. Joe gündelik hayatında Dez ile yalnızca caz üzerine sohbet ederken, 22 ona ilk kez gerçek hayallerinin ne olduğunu sormuştur. Veteriner olma hayalini gerçekleştiremeyip berber olan Dez, sevdiği bir aileye sahiptir ve mutsuz olduğunu kabul etmez. Çünkü Joe'nun aksine mutluluğunu tek bir koşula bağlamamıştır. Dez, yaşamın anlamını sadece kişisel amaçlar ve başarılar üzerinden değil, aynı zamanda ilişkiler, aile ve sevgi gibi temel değerlerle de şekillendirmiştir. Bu, Dez'in hayatının zengin ve anlamlı bir içeriğe sahip olduğunu gösterir. *Soul*, kişisel amaçların ve başarıların, insan hayatının tek belirleyicisi olmadığını, yalnızca hayatı anlamlandıran değerlerden biri olabileceğini vurgular. Mutluluğun sadece belirli bir hedefe ulaşmakla değil, aynı zamanda insan ilişkileri, kişisel bağlantılar ve içsel doyumla da elde edilebileceği düşüncesini destekler.

3.1.3. *Raya ve Son Ejderha* (2021)

3.1.3.1. Olay Örgüsü

Film, Güneydoğu Asya'nın hayali ülkesi Kumanra'da geçen distopik bir hikâyeyi anlatmaktadır. Ana karakter Raya'nın anlattığına göre, insanlar beş yüz yıl önce Kumandra'nın bereketli topraklarında, ejderhalarla birlikte uyum içinde yaşamaktaydılar. Toplumun inancına göre, ejderhalar insanlara suyu, yağmuru ve barışı getiren sihirli varlıklardı. Fakat Druun adlı kötücül yaratıkların ortaya çıkmasıyla, Kumandra'nın güzel günleri son buldu. Yaşamdan beslenen Druun'lar, değdikleri insanları taşa dönüştürerek, çoğalıyorlardı. Ejderhalar, insanları korumak için savaştılar fakat Druun'lara güçleri yetmedi ve onlar da taşa dönüştüler. Geriye kalan son ejderha Sisudatu, tüm sihrini bir cevherde toplayarak Druun'ları etkisizleştirdi ve ejderhalar hariç taşa dönen tüm insanlar hayata geri döndü. Sisudatu'dan geriye kalan tek şey olan cevherin gücü tüm insanları büyülemişti. Bu nedenle birlik olup Kumandra'yı tekrar kurmak yerine, kendi ülke sınırlarını çizerek, ejderha sihri için savaşmayı tercih ettiler. Cevheri ele geçiren Kalp Hanedanlığı, onu nesilden nesile taşıyacağına yemin ederek, beş yüz yıl boyunca korudu ve cevheri koruma görevi babası Şef Benja tarafından Raya'ya verildi.

Kalbin lideri Şef Benja, düşmalığa son vermek için diğer hanedanlıkları Kalp'e davet eder. Onlara cevherin sihirle bolluk getireceği inancının gerçek olmadığını ve bu nedenle düşmanlığın son bulması gerektiğini söylemeyi amaçlar. Misafirler geldiğinde, Dişli Hanedanlığının prensesi Namaari, Raya ile arkadaş olur ve Sisudatu kolyesini Raya'ya hediye eder. Raya ise karşılığında, Namaari'yi cevherin saklandığı odaya götürür. Fakat Namaari'nin askerleri de odaya girer ve cevheri almaya çalışırlar. Durumu farkedenden Benja, cevheri ve Raya'yı korumaya gittiğinde, diğer misafirler de odaya gelir. Herkes cevheri kendisi için istemektedir. Benja'nın son kez birlik olma çağrısına rağmen onu bacağından yaralayan insanlar, cevheri almaya çalışırken düşürüp kırarlar ve Druun'lar yeniden canlanır. Parçalandığı halde ışığını kaybetmediği için, her hanedan bir parçayı almakla yetinir. Druunlar suya giremediklerinden dolayı, insanlar nehre kaçmaya çalışırken, bacağından yaralanan Benja daha fazla koşamayacağı için,

aldığı cevher parçasını Raya'ya verir, insanlara arkasını dönmemesini söyler ve onu köprüden nehre atarken, Druun'un gelmesiyle taşa dönüşür.



Görsel 3.15. *Raya ve Son Ejderha*

(Kaynak: <https://www.disney.com.tr/filmler/raya-ve-son-ejderha>)

Aradan geçen altı yıl sonra, Raya Sisudatu'yu bulur ve artık tek amacı cevher parçalarını tekrar birleştirmektir. Sisu'yla birlikte tüm hanedanlıkları tek tek ziyaret eden Raya, yolculuk sırasında başka arkadaşlar da edinir. Raya'nın cevher parçalarını topladığını farkedene Namaari onun peşine düşer. Kendi hanedanlığını korumak için cevheri kendisi birleştirmek istemektedir. Raya, Namaari'yi alt etmek için planlar yapsa da Sisu ona inanmasını ve dünyayı kurtarmak için Namaari'den yardım istemesini söyler. Bunun üzerine Namaari'nin hanedanlığı Dişli'ye giderler, fakat Raya'nın arkadaşlık teklifine inanmayan Namaari, Sisu'yu ve cevher parçalarını alabilmek için saldırganca davranır. Yanlışlıkla Sisu'yu yaralaması üzerine cevherlerin etkisi azalır ve Druun'lar daha da güçlenerek ve artarak ortaya çıkarlar. Birbirine güvenmenin ve düşmanlığı bitirmenin Druun'ları yeneceğini düşünen Raya, cevher parçalarını birleştirmesi için Namaari'ye verir. Namaari'nin Raya'nın dostluğuna inanması ve parçaları birleştirmesiyle Druun'lar tekrar yok olur ve taşlaşan tüm insanlar yeniden canlanır.

3.1.3.2. Karakterler

Başkarakter Prenses Raya, kıyafetleri, dövüş yeteneği ve aileye olan bağlılığıyla Güneydoğu Asya kültürünü yansıtmaktadır. Disney'in diğer prensesleriyle neredeyse tek ortak yanı annesiz oluşudur. Babasının da etkisizleşmesi sonucu, hikâyede etkin bir rol oynar. Sadece kendi için değil, babası, kabilesi ve diğer tüm kabileler için, kendi hayatını riske atarak fedakârlık gösterir. Babasının dileğini gerçekleştirmeye çalışması, Raya'nın geleneklerine bağlılığını ifade eder. Aynı zamanda mücadeleci, azimli ve kararlı bir karakterdir. Çocukluktan gençliğine kadar geçen süre boyunca, eski Kumandra sınırlarında, cevher parçalarını aramıştır. Hayvanı Tuk-Tuk dışında kimsesi olmadan, düşmanlarına ulaşmaya çalışarak cesaretin de temsilciliğini üstlenir. Düşmanlarını ortak bir amaç için bir araya getirerek, onlara öncülük eder. Filmin başkarakteri olmasını sağlayan en önemli özelliği de Kumandra'yı tekrar kurabilmek için öncülük etmesini sağlayan liderlik vasfıdır.



Görsel 3.16. Raya (Kaynak: <https://thewaltdisneycompany.com/making-history-while-making-raya-and-the-last-dragon/>)

Raya'nın şefkatli ve kararlılığının bir karışımı, onu desteklemesi kolay bir kahraman yapar. Doğal dağınıklığındaki saçları, sevimli ve yuvarlak hatlara sahip yüzü ve toprak tonlarındaki ten ve kostüm seçimi, Raya'yı yaşadığı coğrafya ile özdeşleştirir. Ayrıca karakterin daha dost canlısı ve iyi kalpli biri olarak görünmesini destekler. Raya'yı izleyiciyle özdeşleştiren en önemli özelliği mükemmel olmayışıdır. Yemek hazırlamak konusunda yeteneksiz oluşu filmin mizahi yanını desteklese de yaptığı iki

büyük hata, kötü bir şekilde sonuçlanmıştır. İlk olarak cevherin parçalanıp, çalınmasına, sonrasında ise Sisu'nun ölmesine neden olmuştur. Her ne kadar iki durumu da telafi etmeyi denese de başarı gösterdiği noktaya diğerlerinin yardımıyla ulaşmıştır. Raya, filmin büyük çoğunluğunda Namaari'yi dışlayarak başarıya ulaşabileceğini düşünse de yaptığı hatalardan pay çıkararak, hayatını kaybeden Sisu'nun ve yıllardır taşlaşmış olan babasının insanlara güvenmek üzerine olan öğretilerini dikkate alarak, filmin sonunda bir dönüşüm gerçekleştirmiştir. Raya'nın dönüşümü, sonucundan çok emin olmadığı cesareti göstererek, kendini ve tüm insanları bir belirsizliğe sürüklediğinde gerçekleşmiştir.



Görsel 3.17. Sisudatu (Kaynak: <https://thewaltdisneycompany.com/making-history-while-making-raya-and-the-last-dragon/>)

Filme adını da veren son ejderha Sisudatu, Güneydoğu Asya mitlerine dayanan, yüzyıllar boyunca yaşayabilme özelliği gösteren efsanevi bir dişi karakterdir. Her ne kadar yıllar boyunca, tek başına bir cevher oluşturduğu sanılsa da, Sisu kardeşleri arasında en zayıf karakterdir. En güçlü özelliği yüzmek olan Sisu, cevhere ekleyebileceği sihirli bir gücü olmadığından onun yalnızca taşıyıcılığını üstlenmiştir. Kardeşlerinin taşıyıcı olarak onu seçmesinin bir nedeni de Sisu yüzme yeteneğinden dolayı suda yaşayabilirken, Drunn'ların suya yaklaşamamasıdır. Sisu ve kardeşlerinin, Raya'ya da ilham verdikleri en önemli özellikleri birbirlerine güveniyor olmalarıdır. Kardeşler kendilerini feda ederek taşı Sisu'ya verirken, kurtulmak için ona güvenmeleri gerektiğinin farkında olmuşlardır. Sisu ve diğer tüm ejderhalar güçlü ve efsanevi olsalar

da karakter tasarımları, özellikle diğer karakterler ve çevre tasarımları ile kıyaslandığında, oldukça basit görünmektedir. Karakterlerin oyuncak gibi görünen yapıları, insanlığı kurtaran yüce varlıklar olduklarını yansıtmamaktadır. Fakat Sisu'nun insan bedenindeki tasarımı, mavi mor tonlarındaki saçlarına rağmen diğer karakterler ile uyumludur. Sisu asil bir karakter olmanın yanında oldukça sıcakkanlı ve eğlenceli bir karakterdir. Druun'lar hariç tüm karakterlere sevgi ile yaklaşan, güvenen, optimistik kişilik özellikleri gösterir.

Raya gibi bir prenses olan Namaari de lider özelliğiyle, filmin güçlü kadın karakterlerinden biridir. Kabilelerinin lideri annesi tarafından etkilenen Namaari, iyi ve kötünün ne olduğunu belirlemede kararsız, karmaşık ve çok katmanlı bir karakter olarak tasvir edilir. Namaari'de tıpkı Raya gibi aile geleneklerine göre hareket etmek ister. Fakat sorgusuzca davranmak yerine, kabilenin çıkarlarını korumak için stratejik hamleler yapar, kişisel inançları ve kabile bağları arasında zorlu bir denge kurmaya çalışır. Annesine zaman zaman karşı gelmesi, Namaari'nin ilerici ve akıllı kişilik özelliklerinin yansımasıdır. Daima sorgulayan ve Kumandra'ya inanan Namaari, duygusallığı ve Sisudatu'ya olan bağlılığıyla, olumlu yönde evrilmeye oldukça müsait bir karakterdir. Başlangıçta daha soğuk ve mesafeli bir karakterken, zamanla Raya ve diğer karakterlerle olan etkileşimleri onu değiştirir.



Görsel 3.18. Namaari (Kaynak: <https://disney.fandom.com/wiki/Namaari?so=search>)

Namaari, annesi gibi kıyafeti, saç şekli ve takılarıyla fiziksel olarak, kabilesinin kültürel değerlerini yansıtır. Bu kıyafetler, karakterin aidiyetini ve liderlik rolünü vurgular. Keskin yüz hatları, çekik gözleri, bir yanı kazıtılmış saçları ile maskülen bir ifadesi vardır. Savaş becerilerini ifade edecek bir şekilde, zarif ve atletik bir fiziksel yapıya sahiptir.

3.1.3.3. Filmin Değerlendirilmesi

Raya ve Son Ejderha, Walt Disney Animasyon Stüdyosu tarafından üretilen ve dağıtılan, 3B olarak tasarlanan animasyon fantastik filmidir. Film, Güneydoğu Asya kültüründen ilham alarak oluşturulan zengin ve çeşitli görsel estetiğiyle dikkat çekmektedir. Hikâye, bölgenin ortak mitolojisinin temel alındığı, Kumandra adlı kurgusal bir ülkede geçer. Beş farklı toplumu merkezine alan filmde her bir kültürün, saç stilleri, mimarileri, renk seçimleri gibi tüm görsel farklılıkları detaylandırılmıştır.

Raya ve Son Ejderha da Disney'in prenses hikayelerinden biridir. Fakat bir prens ve prensesin romantik ilişkilerine odaklanılan geleneksel hikayelerden oldukça farklıdır. Aile, arkadaşlık ve toplumsal güven temalarına ağırlık verilen filmde, beklenen bir kurtarıcı yoktur. Bu bağlamda, ana karakter Prenses Raya, pasif bir rolde değildir, tam aksine tüm hikâyenin şekillenmesinde etkin bir rol oynar. Geleneksel Disney hikayelerinden ayrılan bir başka önemli nokta, filmin güçlü kadın karakterlere odaklanmasıdır. Bu karakterlerin içsel çatışmaları ve gelişimleri filme ayrı bir derinlik katarken, karakterlerin birbirleriyle olan çatışmaları ön plana çıkarılır. Dolayısıyla kadın karakterlerin güçlü yönleri vurgulanarak, geleneksel cinsiyet rolleri yeniden sorgulanır. Ayrıca, *Raya ve Son Ejderha*, geleneksel Disney müzikallerinde görülen prenseslerin şarkı söylediği sahnelerden ziyade, savaşçı kadın karakterlerin dövüş koreografilerine yer verir.

Filmin temel olarak aldığı konu, birlik olmak ve esas düşmanı belirleyebilmektir. Benja, esas düşmanı Druun'lar olarak tanımlar ve diğer kabileleri bu ortak tehdide karşı bir araya getirmek adına sarayına davet eder. Fakat Raya için, Namaari de Druun'lar kadar tehlikelidir. Çünkü Namaari, cevherin parçalanmasına ve Raya'nın babasının taşlaşmasına sebep olmuştur. Film, Druunlar ve ejderhalar dışında,

karakterlerini sadece iyi ve kötü olarak sınıflandırmaktan ziyade, tek kurtuluş yolunun güven ile sağlanacağı vurgusunu yapar. Kendi içinde çatışma halinde olsalar da daha büyük sorunlara neden olan ortak travmaların, toplumları bir araya getirmesi gerektiğini vurgular. Film boyunca cevher parçalarını toplayan Raya, gittiği düşman kabilelerden farklı insanları ekibine dahil eder. Çünkü hepsinin ailesi, Raya'nın babası gibi taşlaşmıştır. İlk karşılaşmada birbirlerine saldırganca davransalar da aynı büyük sorunu yaşamaları düşmanlıklarını sona erdirmiştir. Film önyargısız davranarak, umut etmenin güzelliğini ön plana çıkarmıştır. Bu nedenle, Raya Druun'lardan kurtulmak için ilk adımı atarak, Namaari'ye güvenmede ve cevheri birleştirmesi için parçasını ona vermede karar kılar.



Görsel 3.19. Raya ve Namaari (Kaynak: <https://thewaltdisneycompany.com/making-history-while-making-raya-and-the-last-dragon/>)

Post-apokaliptik bir ortamda geçen filmde, kaosun ve yıkımın hüküm sürdüğü bir dünya tasvir edilmesine rağmen, sadece trajik ve duygusal bir anlatıma değil, mizah sahnelerine de yer verilir. Mizah, karakterlerin, kaçmak yerine mücadeleye devam ettiğinin ve umutlarını kaybetmediğinin bir göstergesi olarak okunabilir. Ayrıca mizah ile, Druun'ların yaşamlarını ele geçirdiği, taşlaşmış canlıların aksine, Raya ve yol arkadaşlarının hala yaşadıkları, yaşama sevinciyle dolu oldukları ve özgürce hareket edebildikleri vurgulanır. Böylece, mizah, sadece bir hayatta kalma stratejisi değil, aynı zamanda karakterlerin insanlıklarını ve duygusal zenginliklerini koruma çabalarının bir yansıması olarak işlev görür.

Raya ve Son Ejderha'nın finali, insanları sadece iyi ve kötü olarak sınıflandırmanın geçersizliğini vurgulayan önemli bir mesaj ile sona erer. Filmde de açıkça görüldüğü gibi iyilik ve kötülük karakterlerle değil, eylemlerle eşleşebilen özelliklerdir. İnsanların karakterleri, içinde bulundukları çeşitli ortamlar ve etkileşimde oldukları kişilerle birlikte şekillenir. Bu bağlamda, film, bireylerin sadece geçmiş hatalarıyla değil, aynı zamanda büyüme ve değişimleriyle de değerlendirilmesi gerektiğini vurgular. Filmin mutlu sonu, geleneksel hikayelerde sıklıkla rastlanan net ve belirgin sonların aksine, toplumsal karmaşıklığı ve değişimi kabul ederek daha gerçekçi bir perspektife odaklanır. Bu yönüyle de daha modern bir anlatıya sahip olduğunu gösterir.

3.1.4. Zootropolis: Hayvanlar Şehri (2016)

3.1.4.1. Olay Örgüsü

Film, Judy Hopps adlı küçük bir tavşanın rol aldığı, tiyatro oyununun sahnesiyle başlar. Oyunda, av olan tavşan ile ona saldıran kaplan ve hayvanların önceki vahşi hallerinin, evrimleşmeleriyle yok olduğu ve günümüzde modern şehirlerde uyum içerisinde yaşamaları konu edinilir. Artık hayvanlar, türlerinin özelliklerini dikkate almadan, istedikleri mesleğe sahip olabilirler ve *Zootropolis* adlı şehirde yaşayabilirler. Ailesinin, kendileri gibi havuç tarımı yapmasını istedikleri başkarakter Judy ise büyüyünce bu şehre taşınmak ve polis olmak istemektedir. Fakat herkes bu hayalini gülünç bulur. Sebebi ise tavşanların yırtıcılara kıyasla daha küçük olması ve polisliğin getireceği zorluklarla baş edemeyeceklerinin düşünülmesidir. Bu nedenle hiç tavşan polis yoktur fakat Judy büyük bir kararlılıkla polis okuluna girerek, birincilikle mezun olur. Gösterdiği başarı sonucu *Zootropolis*'e atanır.

İlk kez ailesinden ayrılarak büyük şehre gelen Judy, hayallerini gerçekleştirmenin mutluluğunu yaşamaktadır. Fakat diğer polisler tarafından pek ciddiye alınmadan, park görevine kaydedilir. Şehre gelmeden önce ailesi tarafından, tilkiler hakkında uyarılan Judy, ilk iş gününde bir tilki ile karşılaşır. Tilkiler, ailesine ve toplumun büyük çoğunluğuna göre, kurnaz ve vahşi olarak nitelendirilse de Judy ön yargı ile yaklaşmak istemez. Küçük bebeği için devasa fil dondurması almak isteyen

Nick'e dükkân sahiplerinin dondurma satmak istemediklerini görür. Tilki Nick'e güvenmeyen Fil, Judy tarafından uyarılır. Nick ve bebeği dondurma ile dükkândan ayrılır. Fakat daha sonra, Judy, Nick'in bu dondurmayı küçük parçalara ayırarak sincaplara sattığını, bebeği rolündeki tilkininse kısa boylu bir tilki olduğunu farkeder. Judy kendisinden hesap sorduğundaysa, toplumun söylentilerine uygun bir şekilde, kimsenin istediği şey olamayacağını, herkesin doğasına uygun yaşayabileceğini söyler ve kendini kurnaz bir tilki, Judy'yi ise aptal bir tavşan olarak niteleyen genel kanıyı yineler.



Görsel 3.20. *Zootropolis: Hayvanlar Şehri* (Kaynak: <https://tls.tc/S9ra2>)

Nick'in sözleri üzerine daha da üzülen Judy, park görevinden gerçek polisliğe geçiş yapmak ister. Bunun üzerine, o sırada kayıp olan on dört yırtıcı hayvandan biri olan su samurunun eşini arama görevine atanır. Nick'in yardımıyla su samuru ve diğer kaybolan tüm hayvanların hapsedildiği laboratuvarı bulurlar. Yırtıcı hayvanların saldırganca davrandıklarını ve vahşileştiklerini farkederler. Judy, kayıplar ile ilgili yaptığı basın açıklamasında, yırtıcı hayvanların vahşileşmesinin sebebinin biyolojik olabileceğini söyler. Kendi de yırtıcı olan Nick, türüne yaptığı bu ayrımcı yorumdan dolayı Judy'ye karşı tavır alır. Judy'nin bu açıklaması aynı zamanda diğer hayvanların yırtıcılardan korkmasına ve onları dışlamalarına neden olur. Toplumda çıkan bu ön yargı ve kışkırtmalardan dolayı bazı yırtıcılar şiddet göstermeye başlar. Umutsuzca ailesinin yanına geri dönen Judy, babasının zararlı böcekleri önlemek için yetiştirdiği

“gece uluyanlar” bitkisinin, hayvanları vahşileştirdiğini öğrenir. Şehre geri döner ve Nick ile birlikte, belediye başkan yardımcısı Bellwether’in, yırtıcıların vahileşmesi ve diğer hayvanlara saldırması için, bu bitkiyi kullandığını öğrenir. Koyun olan Bellwether’in amacı, tüm yırtıcılara bu bitkinin özünü enfekte ederek, hayvanlar arasında korkuya neden olmak ve sonucunda aslan olan Lionheart’a karşı belediye başkanlığını kazanmaktır. Nick ve Judy’nin çabalarıyla, olayın gerçek yüzü açığa çıkar ve hayvanlar arasındaki toplumsal uyum yeniden canlanır.



Görsel 3.21. *Zootropolis: Hayvanlar Şehri* (Kaynak: <https://tls.tc/Z0uON>)

3.1.4.2. Karakterler



Görsel 3.22. Judy HOPPS (Kaynak: https://zootopia.fandom.com/wiki/Judy_Hopps)

Filmin başkarakteri, Judy Hopps adlı genç bir tavşandır. Ailesinin geleneklerine uymayı reddeden, yaşayan tüm canlıların eşit haklara sahip olduğunu düşünen, ilerici bir karakterdir. Hayallerini gerçekleştiremeyeceğini düşünen babası, yeni bir şey denemezse, başarısız da olamayacağını söylese de Judy, kardeşleri gibi bir geleneğin içinde kaybolmaktansa, farklı bir amaç edinip, birey olarak kendini kanıtlamak istemektedir. Yalnızca yırtıcılar ve iri hayvanların polis olabildiği düzene son vererek, belirli türler arası eşitliği değil, tüm türdeki canlıların aynı haklara sahip olabileceği düzenin oluşmasını destekler. Böylece toplumsal düzeni sorgular, adaleti savunur ve çeşitliliği benimseyen bir duruş sergiler. Dişi bir tavşan olan Judy, azmi ve başarısıyla ön plana çıksa da hatalar yapabilen gerçekçi bir karakterdir. Meslekten atılmasına ve toplumda bölünmelere sebep olacak hatalar yapmasına rağmen, sorumluluk almaktan çekinmez. Nick'in sürekli yinelediği “aptal tavşan” klişesine rağmen, çoğu zaman zekice davranarak, türlere özgü benimsenmiş tanımlamaların geçersizliğini kanıtlar. Judy 3B formunda modellenmiş bir karakterdir. İnce vücut yapısı, dişiliğini vurgulamak için kadınların fiziksel yapısı baz alınarak oluşturulmuştur. Yuvarlak kafası, iri gözleri ve pembe burnu, karaktere sevimli bir yüz ifadesi kazandırmıştır.



Görsel 3.23. Nick WİLDE (Kaynak: https://zootopia.fandom.com/wiki/Nick_Wilde)

Nick Wilde, henüz çocukken, akranları tarafından yaşadığı dışlanma ve gördüğü şiddet nedeniyle, kendini savunmak için bir kişilik geliştirmiştir. Tilki olduğu için vahşi ve kurnaz olarak etiketlenen Nick, toplumun tüm üyelerine karşı sinsice

davranarak, kendisinden beklenildiği gibi sivri zekasını diğer hayvanları kandırmak için kullanır. Bu durum, toplumda düşman yaratma eğiliminde olan bir yapının varlığına işaret etmektedir. Nick, diğer hayvanlara yönelik güvensizliği nedeniyle topluma uyum sağlamakta zorlanan ve suç işleme eğilimli bir karakter olarak betimlenir. Fakat Judy ile karşılaşması, Nick'in gerçek kişiliğini ortaya çıkarmıştır. Judy'nin ona güvenmesi Nick'in ilk defa farklı bir türle arkadaş olmasını sağlamıştır. Bu durum Nick için, kendi hakkındaki önyargıların herkes tarafından kabul edilmediği ve kendi değerini kanıtlamanın imkânsız olmadığı anlamına gelmektedir. 3B olarak modellenmiş karakter Nick, ince yapılı, kahverengi tüylü bir tilkidir. Sürekli gülümseyen yüz ifadesi, umursamaz kişiliğini yansıtır. Salaş yeşil gömleği ve gevşek kravatıyla, düzensiz hayat tarzını yansıtır.

3.1.4.3. Filmin Değerlendirilmesi

Yönetmenliğini Byron Howard ve Rich Moore'un üstlendiği *Zootropolis* adlı 3B animasyon, Walt Disney Animation Studios tarafından yapılmış, 2016 yılında Walt Disney Pictures tarafından yayınlanmıştır. Yalnızca hayvan karakterlerin yer aldığı film, onları bir insan hayatına yerleştirir. Filmde, evrimleşerek yüksek bir bilinç seviyesine ulaşan hayvanlar, insanlığın toplumsal ve bireysel yapısını temsil etmektedir. İnsanlık tarihi boyunca ve günümüzde devam eden bir sorun olan ırkçılık, filmde hayvan türleri arasında gerçekleşen ayrımcılık bağlamında temsil edilmektedir.



Görsel 3.24. *Zootropolis: Hayvanlar Şehri* (Kaynak: <https://tls.tc/7BtA9>)

“Hayat, ufak bir şarkı mırıldanıp, sıkıcı hayallerinin sihirli bir şekilde gerçekleştiği bir yer değil.” Chief Bogo’nun, Judy’yi küçümsemek için söylediği bu söz, direkt olarak Judy’yi ya da *Zootropolis* filminden herhangi bir karakteri hedef alan bir eleştiri değildir. Daha çok Disney şirketinin kendisine yönelik bir özeleştiri niteliğindedir. Bu ifade, özellikle 2000 öncesinde üretilen birçok Disney animasyonunun sunmuş olduğu prenses hikayelerinin, gerçeklikten uzak ve yapay bir evren izlenimi oluşturmaları bağlamında değerlendirilebilir. Söz konusu eleştiri, Disney’in geçmiş animasyonlarının sıklıkla idealize edilmiş ve gerçek dünyadan kopuk hikayeler sunması üzerine, şirketin eski üretimlerinin değerlendirilmesi ve eleştirilmesi olarak okunabilir.

İrkçiliğe odaklanan film, belirli hayvan türlerine yönelik yapılan tanımlamaların toplum içinde nasıl yaygınlaştığına ve bu tanımlamaların ayrımcılığa nasıl yol açtığına dair bazı örnek sahneler içermektedir. Judy, su samuru hakkında soruşturma yaparken, yoga merkezinde ilk olarak Yax ile konuşur. Yax, fillerin iyi bir hafızaya sahip olduğu bilgisine dayanarak, Judy’yi yoga hocası fil Nangi’ye götürür. Nangi su samurunun dersinde olduğunu dahi hatırlamazken, Yax’ın onu Nangi’ye hatırlatmak için, hakkında pek çok detay vermesi, bazı türler ile özdeşleştirilmiş, ezber söylemlerin, aslında hiçbir geçerliliği olmadığını gösterir. Yax, fillerin güçlü hafızası olduğu söylentisine o kadar inanır ki, tüm detayları kendi vermesine rağmen, fil hafızasına hayranlığını dile getirir. Bu sahnede, bireyin bilginin doğruluğuna olan inancını sağlamak adına, söz konusu bilginin çoğunluk görüşüyle uyumlu olmasının yeterli kabul edilmesine dair toplumsal bir eleştiri sunulmaktadır. Nick’in Judy’ye tavşanların araba kullanamadıklarını söylemesi de benzer söylentilerden biridir.

Medyanın gücü ve toplumu yönlendirebilmesi de ırkçılığı tetikleyen önemli etkenlerden biridir. Judy’nin basın önünde, üstüne pek düşünmeden konuşarak, yırtıcı hayvanların saldırganca davranmasını genetikleriyle ilişkilendirmesi, toplumda doğrudan karşılığını bulur ve yırtıcılar saldırgan eylemlerde bulunmasalar bile, toplumda paniğe sebep olurlar. Bu hayvanların komik, yardımsever, arkadaş ya da iyi bir baba olması gibi, hiçbir özellikleri dikkate alınmadan yalnızca türüyle nitelendirilmesi, resmî kurumlarda da karşılığını bulur ve bazı yırtıcılar, arşiv gibi

kimsenin pek görmediği bölümlerde görevlendirilir. Film, ırkçılığın olumsuz etkilerine vurgu yaparken aynı zamanda bu olgunun ortaya çıkışının ve yayılmasının, toplumun iktidar tarafından korku aracılığıyla manipüle edilmesi sonucunda gerçekleştiği sonucuna ulaşmaktadır. Film toplum ve birey ilişkisine yönelik bazı göndermeleri içerisinde barındırır. İlk sahnedeki tiyatro oyununda yer alan kuzunun, her hayvanın farklı olanaklara sahip olduğunun savunulmasına yönelik, artık sürü içerisinde olmak zorunda olmadığını söylemesi, toplumun katılmış ve gerici kurallarına karşı, birey olarak eleştirel yaklaşılabilirliğinin ve kendini gerçekleştirebileceğinin bir ifadesidir. Judy'nin ailesine karşı gelerek, tek başına büyük bir şehirde yaşamaya gitmesi de birey olarak var olmak istediğini gösterir. Toplumsal olabilmenin temel şartlarından biri, bireyin kendi özgünlüğünü oluşturması ve kendisini toplumun geleneksel normlarından ayırıştırmasıdır. *Zootropolis*, Judy karakteri üzerinden, özgür iradeye sahip bir bireyin, toplumsala olan katkısını vurgular.

SONUÇ

“Karakter, kendi arzularımıza ve diğer insanlarla aramızdaki ilişkilere yüklediğimiz etik değerdir. Horatius bir insanın karakterinin, onun dünyayla olan bağlantılarıyla ilintili olduğunu yazar” (Sennet, 2021: 10). Dünya ile bağ kurabilmek, bireyin yaşadığı çağa uyum sağlaması olarak değerlendirilmektedir. Evrensel kültüre uyum sağlayan birey, farklı kültürleri anlama ve değerlendirme fırsatıyla, hoşgörülü olma ve empati kurabilme gibi yetenekleri geliştirmiş bireydir. Sağlıklı bir toplumdan söz edebilmek için, toplumsal değerlere bağlı kalırken, çağdaşlığın kazandırdığı yeniliklere de uyum sağlayabilen bireylerin var olması gerekir. Karakterden söz edebilmek için, bireyin içsel motivasyonları doğrultusunda belirlediği hedeflere ulaşma çabalarını sürdürürken, aynı zamanda çevresiyle kurduğu ilişkiler aracılığıyla etkinliğini devam ettiren bir varlık olma zorunluluğu ortaya çıkmaktadır. Bireysellik, yalnızca toplumdan etkilenen ve doğan bir oluşum değildir. Aynı zamanda toplumu etkileyen ve dönüştürülmesine katkı sağlayan bir yapıda işlevsellik gösterir. Söz konusu bireysellik, toplumla olan bağın kopması anlamındaki yabancılaşmayı gerektirmez. Yalnızca kendi istekleri doğrultusunda özgürleşmesi anlamına gelmektedir.

Toplumsal gelişim, ancak bireysel gelişim ile mümkündür. Bireysel olarak özgürlük kazanmak, özellikle geleneksel toplumlarda oldukça zordur. Fakat bu kültürel döngünün kırılmasıyla, yeni bakış açılarının kazandırılması, toplumsal varoluşun sürekliliğini sağlamaktadır. Kültür tıpkı canlı bir organizma gibidir ve bu nedenle sürekli gelişim ve dönüşüm göstermek zorudur. Aksi halde, çağdışı kalmış kitleler olarak, mutlu ve sağlıklı bir toplumdan söz etmek mümkün değildir. Günümüzde Disney ve Pixar animasyonlarının hikâye ve karakter tasarımları incelendiğinde, genellikle, toplumun içerisinde var olmaya çalışan bireye odaklanıldığı görülmektedir. Animasyon filmlerinde, farklı kültürlerde bile, ne kadar geleneksel bir yapıda olsalar da ailenin genç üyelerinin, önceki kuşaklarla çatışma halinde oldukları ve bireysel kazanımlar elde ederek farklılaşmak için çabaladıkları görülmektedir.

Karakterin kendini kanıtlama ve özgün bireysel varlığını oluşturma çabası pek çok filmde işlenmiştir. *Kayıp Balık Nemo* filminde, babası tarafından iyi yüzemediği düşünülen ve bu nedenle sürekli kısıtlanan Nemo, ona karşı gücünü kanıtlamak için, çoğunlukla köpekbalıklarının yer aldığı ve küçük balıkların gitmekten çekindiği okyanusa yüzer. *Coco* filminde, nesiller boyunca müzikten nefret eden ailesine karşı, Miguel müziğe olan tutkusuyla ön plana çıkar. Bu durum, karakterin aile normlarına karşı çıkarak özgün bireyselliğini ortaya koyma çabasını vurgular. *Enkanto: Sihirli Dünya* filminde, ailenin sihirli güçlere sahip olmayan tek üyesi Mirabel, evlerinin tehlikede olması nedeniyle, evin en saygın üyesi büyükanne ile çatışan ve ona hatalı olduğunu söyleyebilen tek kişidir. Ailedeki herkesin, Mirabel'in sıradan olduğunu düşünmesi üzerine, bunun tersini kanıtlayabilmek için tek başına mücadele eder ve evlerini kurtararak bireysel gücünü kanıtlar. *Cesur* filminde Merida'nın, annesi tarafından evliliğe yönlendirilmesi üzerine, özgür bir savaşçı olarak yaşamak istemesi, *Kırmızı* filminde ise Mei Lee adlı on üç yaşındaki bir genç kızın, annesinden farklılaşan özelliklerini fark ederek, onunla çatışması ve annesi, teyzeleri ve büyükannesinin aksine üzerindeki panda büyüsünden kurtulmak istememesi, karakterlerin bireysel özgünlüklerini oluşturmak üzere çaba sarfettiklerini göstermektedir.

Bu filmler, karakterlerin aile normlarına, toplumsal beklentilere ve kendi içsel mücadelelerine karşı çıkarak var olmak için gösterdikleri çabayı merkeze almaktadır. Filmlerdeki karakterlerin bir diğer ortak noktası ise, hepsinin hikâyesinin sonunda, tüm kavgalara ve çatışmalara rağmen, aileleriyle barışıyor olmalarıdır. Filmler bu yönleriyle, bireysel farkındalığın kültürü yok etmediğini, yalnızca onu dönüştürerek, çağdaş dünyaya uyumlanmasını sağladığını ve toplumsallığı güçlendirdiğini göstermektedir.

Detaylı analizi yapılan *Wall-E*, *Soul*, *Raya ve Son Ejderha* ve *Zootropolis: Hayvanlar Şehri* filmleri de bireysel kimlikleriyle ön plana çıkan karakterleri merkezine almaktadır. Eski bir robot olan *Wall-E*, her ne kadar oluşturulma amacına uygun bir şekilde dünyayı temizlemeye devam etse de insani özellikler geliştirmesi, onu diğer tüm robotlardan ayırır. Âşık olmak gibi duygusal özelliklere sahip olmanın yanında, müzik dinlemek, film izlemek, hayvanları evcilleştirip, beslemek ve yardımsever olmak gibi özelliklere sahiptir. Bunların yanı sıra sahip olduğu inatçı kişiliğiyle Eve'i de etkilemeyi başararak, robot toplumu arasında değişimi başlatan birey görevini üstlenmektedir. *Wall-E*'nin özgün bireyselliği sayesinde, insanlık robotlarla birlikte dünyaya dönmüş ve toplum kurabilme şansını elde etmişlerdir.

Soul filminde ise Joe Gardner, annesinin düzenli maaş ve emeklilik garantisi veren öğretmenlik mesleğini sürdürmesi konusunda ısrarlarına rağmen, ünlü bir caz piyanisti olmak istemektedir. Joe karakterinin en büyük hatası, sadece bireysel amaçlarına odaklanarak, etrafındaki insanları görmezden gelmesidir. Joe hatıralarını izlediğinde, hayatının kötü olduğunu fark eder. Fakat bunun sebebi caz piyanisti olamaması değil, çoğunlukla yalnız olmasıdır. Joe'nun hayatındaki insanlarla yalnızca kendi ilgilendiği konularla konuşması ve dolayısıyla bencil bir kişiliğe sahip olması, onun toplumsala etki etmesini engelleyen bir unsur olarak ortaya çıkar. Nihayet amacına ulaştığında mutlu olamamasının sebebi de budur. *Soul* filmi, insan ilişkilerinin önemine vurgu yaparak, baş karakter Joe'nun ikinci bir yaşam şansı elde ettiği noktada, bu önem anlayışıyla bir dönüşüm geçirdiğini ifade etmektedir.

Raya ve Son Ejderha filminin ana karakteri Raya, toplumu için Druun'larla savaşıyan bir kadın karakterdir. Raya, babasının amacı olan ve yüzyıllardır süregelen bir toplum düzenini yeniden gerçekleştirmeye çalışırken, Namaari karakteri için kendi düşünceleri ve aile gelenekleri arasında bir uyumsuzluk söz konusudur. Güçlü bir savaşçı olan Namaari, Druun'ları savaşarak değil, aile geleneğine karşı, tüm toplumlar için hayatını riske atarak yok eder. Namaari'nin bu tavrı kurtuluşu getirirken, toplumsalın da dönüşmesini ve birlik düzeninin yeniden oluşmasını sağlar. Aynı durum *Zootropolis* filminde, Judy Hopps adlı tavşan karakterin, türler arasında bir düşmanlık olmaması gerektiğini ve tüm canlıların birlikte uyum içinde yaşayabileceğini kanıtlamasıyla, gerçekleşmektedir. Judy Hopps karakteri ailesine karşı gelerek bireysel arzularını gerçekleştirirken, toplumsalın da var olmasına katkı sağlamaktadır.

“Bilgisayar animasyonu hem olağanüstü özgürleştirici hem de olağanüstü zorlayıcı bir ortamdır. Siz kendiniz için belirlemediğiniz sürece sınırlar içermez, ancak her ayrıntıya kadar, kendiniz yaratmadığınız hiçbir şey içermez” (<https://www.pixar.com/pixar-building-characters>, 2023). Teknolojinin gelişmesi, animasyonun sınırlarının yok olmasını sağlamaktadır. Bu sayede sanatçı dilediği sahneyi oluşturma konusunda özgürleşmektedir. 3B yazılım programlarının geliştirilmesiyle, animasyon yapımı daha kolay bir hale geldiği gibi, oluşturulan karakterlerin fiziksel gerçekliğinin arttırılması da mümkün olmaktadır. Animasyon yapımında karakterlerin dış görünüşünün ya da hareketlerinin, ne kadar gerçekçi olacağı, sanatçının seçimine bağlı olarak, mevcut hikâye tasarımına göre değişmektedir. Hikayeler, gerçekçi bir perspektifle oluşturulmuşsa, karakter ve mekân tasarımları da gerçekliğe uygun olarak tasarlanmaktadır. Hareket ise, karakterin, yaş ve kilo gibi sayısal özelliklerine ek olarak, mutlu ya da depresif gibi kişisel özellikleri dikkate alınarak oluşturulmaktadır. Hikayelerin, fiziksel gerçeklikte karşılığı olmayan, karakter ve mekân tasarımı ise, sanatçının özgür hayal gücüne bağlı olarak geliştirilmektedir. Gerçek hayatta karşılığı olmayan tasarımları oluşturmak zorlayıcı olsa da teknoloji sayesinde sanatçı için sınırsız bir ifade platformu oluşturulmaktadır. Özgün tasarımların oluşturulmasına imkân tanıyan yazılımlar, animasyonun sanatsal olarak gelişmesini sağlamaktadır.

Özellikle 2000 sonrası filmlerinde, farklı toplumlardaki bireye odaklanan Disney ve Pixar, kültürel çeşitliliğe ve toplumsal farklılığa işaret etmektedir. Fakat, her bir karakter için, farklı kültürlerle ve amaçlara sahip olsalar da özgürleşmeye, kendilerini kanıtlamaya ve toplumlarından ayrı bireysel kimliklerine ihtiyaç duydukları bir hikâye tasarımı oluşturmuşlardır. Disney ve Pixar animasyon stüdyoları için karakter, belirli bir pozitif ideali savunma amacıyla olan, eylemlerinin sorumluluğunu üstlenme yeteneğine sahip, aynı zamanda toplumsal dönüşüme etki eden bir birey olarak tanımlanabilir. Stüdyolar, oluşturdukları bu karakter özellikleriyle, etik değerleri savunan ve toplumsal birliği güçlendiren bir yapıda filmler yapmayı amaçladıklarını göstermektedir.



KAYNAKÇA

- Ablan, D. (2007). *Digital Photography for 3D Imaging and Animation*, Wiley Publishing, Inc.
- Adanır, O. (2003). *Sinemada Anlam ve Anlatım*, Alfa.
- Altinkaya, M. T. (2019). *2000 Sonrası Hollywood Sinemasında Öznellik Üretimi*, Doktora Tezi, dan. Dr. Öğr. Üyesi Zühal ÇETİN ÖZKAN, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Film Tasarımı Anasanat Dalı, İzmir.
- Baudrillard, J. (2019). *Sessiz Yığınların Gölgesinde, Toplumsalın Sonu*. (çev: Oğuz Adanır), Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bauman, Z. (2020). *Bireyselleşmiş Toplum*. (çev: Yavuz Alogan), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Beck, J. (2005). *The Animated Movie Guide*, A Cappella Books.
- Bell, E., Haas, L. ve Sells. L. (1995). *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender and Culture*, New York: Indiana University Press.
- Bendazzi, G. (2016). *Animation: A World History, Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets*, CRC Press.
- Bolat, S. (2012). *Öykü Yazma Teknikleri*, Varlık Yayınları.
- Bryman, A. (2005). *Disney And His Worlds*, London: Routledge.
- Bumin, T. (2021). *Tartışılan Modernlik: Descartes ve Spinoza*, İstanbul: YKY.
- Byrne, E. ve McQuillan, M. (1999). *Deconstructing Disney*, Pluto Press.

Catmull, E. (2014). *Creativity, INC.*, Random House.

Cavallaro, D. (2006). *The Animé Art of Hayao Miyazaki*, McFarland & Company, Inc., Publishers.

Cawelti, J. G. (1977) *Adventure, Mystery and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*, The University of Chicago Press.

Chaudhuri, S. (2006). *Feminist Film Theorists*, Routledge.

Chion, M. (1987). *Bir Senaryo Yazmak*. (çev: Nedret Tanyolaç), Afa Yayınları.

Clements, J. (2013). *Anime A History*, Palgrave Macmillan.

Danto, A. (2014). *Sanat Nedir*. (çev: Zeynep Barensel), İstanbul: Sel Yayınları.

Dorfman, A. ve Mattelart, A. (1977). *Emperyalist Kültür Sanayii ve Walt Disney, VakVak Amca Nasıl Okunmalı*. (çev: Atilla Aksoy), Gözlem Yayınları.

Faulkner, N. (2016). *Marksist Dünya Tarihi Neandertallerden Neoliberalallere*. (çev: Tuncel Öncel), İstanbul: Yordam Kitap.

Finch, C. (1988). *The Art of Walt Disney*, Portland House.

Fischer, E. (1990). *Sanatın Gerekliliği*. (çev: Cevat Çapan), V yayıncılık.

Fulford, R. (2014). *Anlatının Gücü*. (çev: Ezgi Kardelen), Kolektif Kitap.

Giddens, A. (2019). *Modernite ve Bireysel Kimlik*. (çev: Ümit Tatlıcan), İstanbul: Say Yayınları.

- Giddens, A. (2020). *Modernliğin Sonuçları*. (çev: Ersin Kuşdil), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hauser, T. (2009a). *The Art Of Up*, Disney Enterprises, Inc./Pixar.
- Hauser, T. (2009b). *The Art of Wall-E*, Chronicle Books.
- Hearn, L. (2016). *Japonya*. (çev: Oğuz Adanır), Doğu Batı Yayınları.
- Hoffman, F. Bailey, W. (2014). *Fashion & Merchandising Fads*, Routledge.
- Holtzschue, L. (2011). *Understanding Color An Introduction for Designers*, John Wiley & Sons, Inc.
- Horkheimer, M. ve Adorno, T. W. (2014) *Aydınlanmanın Diyalektiği*. (çev: Nihat Ülner, Elif Öztarhan Karadoğan), Kabalcı Yayıncılık.
- Kırel, S. (2012). *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*, İstanbul: Kırmızı Kedi.
- Kuruüzümcü, R. (2010). *Bir Dijital Ortam ve Sanat Formu Olarak Sanal Gerçeklik*. Sanat Dergisi (12), 93-96.
- Lenburg, J. (2009). *The Encyclopedia of Animated Cartoons*, Facts on File.
- Löwenthal, L. (2017). *Edebiyat, Popüler Kültür ve Toplum*. (çev: Beybin Kejanlıoğlu), Metis Yayınları.
- Meinel, D. (2016). *Pixar's America*, Palgrave Macmillan.
- Mejuyev, V. (1998). *Kültür ve Tarih*. (çev: Suat H. Yokova), Toplumsal Dönüşüm Yayınları.

Paik, K. (2007). *To Infinity And Beyond*, Chronicle Books LLC.

Pumares, M. J., Simone, P., Kevin, D., Ene, L., Milla, J. T. (2015). *Mapping the Animation Industry in Europe*, A publication of the European Audiovisual Observatory.

Rothaus, L. ve Solte, E. (2018). *Ernest & Celestine / Film – A Language Without Borders*, Vision Kino gGmbH.

Sennett, R. (2021). *Karakter Aşınması*. (çev: Barış Yıldırım), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Spurk, J. (2008). *Toplumsal Aklın Eleştirisi*. (çev: Işık Ergüden), Versus Kitap.

Stanislavski, K. (1988). *Bir Karakter Yaratmak*. (çev: Suat Taşer), Dost Kitabevi.

Thomas, F. Johnston, O. (1981). *The Illusion Of Life Disney Animation*, Abbeville Press.

Tunalı, İ. (1998). *Estetik*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yaratıkol, E. (2022). *Animelerde Distopyan Dünyalar: ‘More Than Human’ Animasyon Filmi Uygulaması*. (Tez No. 723000). [Yüksek Lisans, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü]. YÖK Tez Merkezi.

Yeşilot, Ş. (2000). *Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar*. Yüksek Lisans Tezi, dan. Doç. Hikmet SOFUOĞLU, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Animasyon Anasanat Dalı, Eskişehir.

İNTERNET KAYNAKLARI

3DMadMax (10.02.2022). Animasyon ve Karakter Tasarımı için 3D Rigging Nedir? https://www.3dmadmax.com/nasil_yapilir/animasyon-ve-karakter-tasarimi-icin-3d-rigging-nedir/ (Erişim Tarihi: 15.02.2023).

Akdenizli, F. (2018). *Grafik Tasarımcıya Getirdiği Olanaklar Açısından Sayısal Renk Sistemlerinin Gelişimi*. Medeniyet Sanat Dergisi, 4(1), 8-20. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/medeniyetsanat/issue/39942/408954> (Erişim Tarihi: 18.01.2023).

Baranseli Arslan, E.S. (2021). *Dijital Kültür*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 4229. <https://ddp.anadolu.edu.tr/#/course/GIT108U> (Erişim Tarihi: 18.02.2023).

Batur, T. (16.01.2017). *Canlandırma Teknikleri*. <https://silo.tips/download/blm-1-canlandirma-teknikler-sanat-ve-yaratclik-teknik-tarz-ayrım> (Erişim Tarihi: 22.10.2023).

BODUR, Feyyaz. (2019). *Hareketli Görüntünün Tarihi*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2410. <https://ddp.anadolu.edu.tr/#/course/FOT102U> (Erişim Tarihi: 22.02.2023).

Çankırılı, Ç. (2021). *Görsel İletişim ve Tasarım Tarihi*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 3234. <https://ddp.anadolu.edu.tr/#/course/GIT104U> (Erişim Tarihi: 26.02.2023).

Ergur, A. ve Gökalp, E. (2018). *Kültür Sosyolojisi*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2318. <https://ddp.anadolu.edu.tr/#/course/SOS307U> (Erişim Tarihi: 04.03.2023).

- Gökçearsan, A. (2009). *Canlandırmalarda: Mizah, Anatomik Yapı ve Karakter Tasarımı*. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, 0 (23), 79-91.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsed/issue/2579/33176>
 (Erişim Tarihi: 12.07.2023).
- GÜRSES, Nedim. (2019). *Film ve Video Kültürü*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2771. <https://ddp.anadolu.edu.tr/#/course/FOT106U>
 (Erişim Tarihi: 08.03.2023).
- Kaptan, Buğru Han Burak. (2018). *Bilgisayar Destekli Temel Tasarım*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2259. <https://ddp.anadolu.edu.tr/#/course/CBS109U>
 (Erişim Tarihi: 12.03.2023).
- Kara, M. (2020). *Dijital Boyamanın Evriminde Sanal Gerçeklik Boyutu*, ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi (ODÜSOBİAD), 10 (1), 24-33.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/odusobiad/issue/53307/678770>
 (Erişim Tarihi: 18.01.2023).
- KhanAcademyTurkce (22 Eylül 2017). *Görsel Dil 2: Şekil | Pixar'da Neler Oluyor?*
https://www.youtube.com/watch?v=ebCtiFwtXLE&ab_channel=KhanAcademyTurkce
 (Erişim Tarihi: 04.10.2023).
- KhanAcademyTurkce (5 Aralık 2017). *Hikaye Anlatıcılığı 3: Farz Edelim ki... | Pixar'da Neler Oluyor?*
https://www.youtube.com/watch?v=HJzmjsD0rJg&list=PLcK4c2anPP-tgKigfI8w8HnIowC0KgOCi&index=4&ab_channel=KhanAcademyTurkce
 (Erişim Tarihi: 06.10.2023).

KhanAcademyTurkce (31 Ocak 2018). *Karakterlerin İç ve Dış Özellikleri | Pixar'da Neler Oluyor?*

https://www.youtube.com/watch?v=sd7K9mGywQA&t=37s&ab_channel=KhanAcademyTurkce (Erişim Tarihi: 05.10.2023).

KhanAcademyTurkce (13 Şubat 2018). *Karakter Yaratma | Pixar'da Neler Oluyor?*

https://www.youtube.com/watch?v=rYAkI5HGKnU&ab_channel=KhanAcademyTurkce (Erişim Tarihi: 05.10.2023).

KhanAcademyTurkce (2 Mart 2018). *Hikaye Yapısı 1: Hikaye Omurgası | Pixar'da Neler Oluyor?*

https://www.youtube.com/watch?v=tUZRoJ__mk4&ab_channel=KhanAcademyTurkce (Erişim Tarihi: 05.10.2023).

Moreno, L. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies.*

https://www.edubcn.cat/racs_gene/treballs_recerca/2014-2015-02-4-TR_baixa.pdf (Erişim Tarihi: 05.05.2023).

Pixar (b.t.) *Pixar: Building Characters.*

<https://www.pixar.com/pixar-building-characters> (Erişim Tarihi: 07.11.2023).

The Walt Disney Company (b.t.) *Our Commitment to Diversity, Equity & Inclusion.*

<https://impact.disney.com/diversity-inclusion/> (Erişim Tarihi: 08.11.2023).

Trites, R. (2013). *Disney's Sub/Version of Andersen's The Little Mermaid.* Journal of Popular Film & Television, 18, ss. 145-152

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01956051.1991.10662028> (Erişim Tarihi: 07.05.2023).

Turhanoğlu, (2019). *Toplumsal Cinsiyet Sosyolojisi*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 3925. <https://ddp.anadolu.edu.tr/#/course/SOS311U> (Erişim Tarihi: 08.04.2023).

Türk, M. S. (2020). *Dijital Tasarım*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 4016. <https://ddp.anadolu.edu.tr/#/course/SMY207U> (Erişim Tarihi: 10.04.2023).

Ünalan, H. T. (2021). *Temel Sanat ve Tasarım Eğitimi*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 4219. <https://ddp.anadolu.edu.tr/#/course/GIT101U> (Erişim Tarihi: 08.06.2023).

ÖZGEÇMİŞ

2019 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Film Tasarımı Bölümü Canlandırma Filmi Tasarım ve Yönetimi Anasanat Dalı lisans programından mezun oldu. 2020 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Film Tasarımı Bölümü'nde yüksek lisans eğitimine başladı. 2021 ve 2022 yıllarında reklam ajansında ve Anadolu Üniversitesi SODİGEM'de grafiker ve animasyon tasarımcısı olarak çalıştı.

