

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI**

DOKTORA TEZİ

**TÜRK CANLANDIRMA SİNEMASINDA DEĞERLER
TEMSİLİNİN ANALİZİ**

**ZEYNEP ÖZGE KALYONCU
15721005**

**TEZ DANIŞMANI
Doç. DİLEK TÜRKMENOĞLU**

**İSTANBUL
2019**

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI**

DOKTORA TEZİ

**TÜRK CANLANDIRMA SİNEMASINDA
DEĞERLER TEMSİLİNİN ANALİZİ**

**ZEYNEP ÖZGE KALYONCU
15721005**

**TEZ DANIŞMANI
Doç. DİLEK TÜRKMENOĞLU**

**İSTANBUL
2019**

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

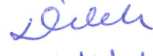
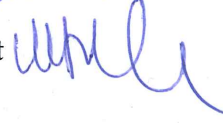



TÜRK CANLANDIRMA SINEMASINDA
DEĞERLER TEMSİLİNİN ANALİZİ

ZEYNEP ÖZGE KALYONCU
15721005

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 11.09.2019

Tezin Savunulduğu Tarih: 16.10.2019

~~Tez Oy Birliği~~ / Oy Çokluğu ile Başarılı Bulunmuştur.

	Unvan Ad Soyad	İmza
Tez Danışmanı	: Doç. Dilek Türkmenoğlu	
Jüri Üyeleri	: Dr.Öğr.Üyesi Muammer F. Bozkurt	
	Prof. Dr. C. Oktay Yalın	
	Dr.Öğr.Üyesi Nur Cemelelioğlu Altın	
	Dr.Öğr.Üyesi Cem Yıldırım	

İSTANBUL
EKİM 2019

ÖZ

TÜRK CANLANDIRMA SİNEMASINDA DEĞERLER TEMSİLİNİN ANALİZİ Zeynep Özge Kalyoncu Ekim, 2019

Canlandırma sinema filmleri ülkemizde gün geçtikçe sayısını arttırarak, başta çocuklar olmak üzere her yaştan büyük izleyici kitlelerine ulaşmaktadır. Canlandırma filmlerin anlatılarının bu aktarım gücü dolayısıyla barındırdıkları mesajlar önem taşımaktadır. Değerler ise; geçmişten günümüze kadar, düşünürlerin ve beşeri bilimlerin üzerinde durdukları bir olgu olarak süregelmiştir. Buradan hareketle yapılan çalışmanın amacı; Türk canlandırma sinema filmlerinde temsil edilen değerlerin tespitidir. Amaç doğrultusunda yapılan çalışmanın evrenini Türk canlandırma sinema filmleri oluşturmaktadır, Canlandırma sinema filmleri görsel, işitsel ve anlatı olmak üzere girift bir yapıya sahiptir. Çalışmanın amacı doğrultusunda, bu girift yapının bütün unsurlarıyla incelenmesine olanak sağlayan göstergebilimsel analiz yöntemi benimsenmiştir. Göstergebilimsel metod, Hünerli'nin (2000) Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli'nden ve Adanır'ın (1987) Sinemada Anlam ve Anlatım çalışması ile Greimas Eyleyenler Modeli çözümü yaklaşımından hareketle oluşturulmuştur. Değerlerin tespiti ve sınıflandırmasına yönelik olarak da Schwartz ve arkadaşları (2012) tarafından geliştirilen "Temel İnsani Değerler Modeli" kullanılmıştır.

Çalışmanın örneklem kümesi beş filmle sınırlandırılmış ve en çok izleyiciye ulaşan "Kötü Kedi Şerafettin" (2016), "RGG Ayas" (2013), "Canım Kardeşim Benim, Uzaylılar mı Gelmiş?" (2016), "Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu" (2014) ve "Uzay Kuvvetleri 2911" (2014) filmleri incelenmiştir. Yapılan analizler doğrultusunda, görsel, işitsel ve anlatı göstergelerinin değerler temsiliyle örüldüğü tespit edilmiştir. Ayrıca ulusal değerler sisteminin yansımaları da tespit edilmiştir. Yapılan analizler sonucunda en yoğun olarak işlenen ilk üç değer tipleri sırasıyla; geleneksellik %12,1, yardımseverlik-önemseme %9,7, özerklik-düşünce %9,2'dir. En az temsil edilen üç değer tipinin ise; başarı %1,2, tevazu %0,9 ve itibar %0,8 olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Canlandırma, Çizgi Film, Sinema, Schwartz Değerler Modeli, Değerler, Göstergebilim

ABSTRACT

AN ANALYSIS OF VALUES REPRESENTATION IN TURKISH ANIMATION CINEMA Zeynep Özge Kalyoncu October, 2019

Animation cinema films attract the attention of audiences of all ages especially children and it is developing rapidly in Turkey. The narratives of animation films convey messages strongly. Also from past to present, many thinkers and humanities have emphasized the phenomenon of values. The aim of this study is the determination of the values represented in Turkish animation films. Animation films have a complex structure including visual, auditory and narrative. For the purpose of this study, semiotic analysis method was adopted which allows to examine all elements of this complex structure. The semiotic method is based on Hünnerli's (2000) "Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi" Modeli, Adanır's (1987) "Sinemada Anlam ve Anlatım" and Greima's "Actantial Model" approaches. For the determination and classification of values, the "Refining the Theory of Basic Individual Values" published by Schwartz et. al.'s (2012) was used.

The study, was limited to five films was chosen to reach the audience the most. These films are: "Kötü Kedi Şerafettin" (2016), "RGG Ayas" (2013), "Canım Kardeşim Benim, Uzaylılar mı Gelmiş?" (2016), "Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu" (2014) ve "Uzay Kuvvetleri 2911" (2014). According to the analysis, visual, auditory and narrative indicators were found to contain values representations. Reflections of the national values system were also determined. If we look at the frequency of value types, the first three value types which are handled most intensively, respectively; tradition is 12,1%, benovlance-caring 9,7%, self-direction-thought is 9,2%. The three least-represented types are; achivement was found to be 1.2%, situmulation was 0.9% and the face was 0.8%.

Key Words: Cartoon, Animation, Schwartz Basic Human Values, Cinema, Semiotic

ÖN SÖZ

Küçük yaşlardan itibaren hayatıma giren canlandırma filmler, yarattıkları düş dünyasıyla her zaman beni büyülemiştir. İzlediğim filmler, kişiliğimin şekillendiği yaşlarda bana bir öğretmen gibi yaşam, farklı kültürler, insan ve insan ilişkileri hakkındaki dünyanın oluşmasında etkili olmuştur. Bu nedenle, bizi biz yapan değerlerin, canlandırmanın büyüdü dünyasındaki yerini anlamak benim için önem taşımaktadır.

Bana her zaman güvenen ve beni şekillendiren başta ailem olmak üzere, değerli danışmanım Doç. Dilek Türkmenoğlu'na teşekkürlerimi bir borç bilirim. Sinemayla tanıştığım ilk yıllardan beri her zaman yanımda olan Prof. Dr. Celal Oktay Yalın'a ve çalışmamın derinliklerinde kaybolduğum sıralarda bana ışık tutan, birbirinden kıymetli hocalarım, Prof Dr. Selçuk Hünerli'ye, Prof Dr. İonanna Kuçuradi'ye ve Prof Dr. Nüket Güz'e minnetlerimi sunarım.

İstanbul; Ekim, 2019

Zeynep Özge Kalyoncu

İÇİNDEKİLER

ÖZ	iii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar LİSTESİ	x
ŞEKİLLER LİSTESİ	xi
KISALTMALAR	xii
1. GİRİŞ	1
2. CANLANDIRMA SANATINA GENEL BAKIŞ	6
2.1. Canlandırma Kavramı	6
2.2. Canlandırma Teknikleri	8
2.2.1. Çizgi Film.....	8
2.2.2. Stop-motion.....	10
2.2.3. Bilgisayar Canlandırması	11
2.3. Canlandırmanın On İki Temel Prensibi	11
2.4. Canlandırmanın Doğumu ve Gelişimi	14
2.4.1. Dünya Canlandırma Sanatı	16
2.4.2. Türkiye’de Animasyon Sanatının Gelişimi.....	25
3. CANLANDIRMA VE DEĞERLER	28
3.1. Değer ve Değerler Kavramları	28
3.2. Değerlerle İlgili Kavramlar	30
3.2.1. Değerler ve Kültür.....	31
3.2.2. Değerler ve Norm.....	32
3.2.3. Değerler ve Tutum	33
3.2.4. Değerler ve İnanç	34

3.3. Değerlerin Özellikleri ve İşlevleri.....	35
3.3.1. Değerler Sistemleri.....	38
3.3.1.1. Yatay Değerler Sistemi	38
3.3.2. Dikey Değerler Sistemi.....	38
3.4. Değerler Kuramları	40
3.4.1. Parsons ve Shils.....	40
3.4.2. Kluckhohn ve Strodtbeck.....	41
3.4.3. Rokeach.....	42
3.4.4. Hofstede	44
3.4.5. Inglehart	46
3.4.6. Schwartz.....	47
3.5. Canlandırma Sinemasının Değerlerle İlişkisi.....	53
4. TÜRK CANLANDIRMA SİNEMASINDA DEĞERLERİN TEMSİLİNİN	
GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ	56
4.1. Araştırmanın Önemi, Amacı ve Kısıtları	56
4.2. Araştırmanın Yöntemi.....	58
4.2.1. Görsel ve İşitsel Nitelikteki Göstergelerin Çözümlemesi	58
4.2.1.1. İşitsel Nitelikli Göstergelerin Çözümlemesi	58
4.2.1.2. Görsel Nitelikli Göstergelerin Çözümlemesi	61
4.2.2. Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözümlemesi	78
4.2.2.1. Kişi	79
4.2.2.2. Uzam	81
4.2.2.3. Zaman.....	82
4.2.3. Değerler Analizi	83
4.3. Araştırma Verilerinin Analizi	86
4.3.1. Kötü Kedi Şerafettin	86
4.3.1.1. Film Künyesi.....	86

4.3.1.2. Film Özeti.....	87
4.3.1.3. Görsel İşitsel Nitelikli Göstergelerin Çözümlemesi	91
4.3.1.4. Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözümlemeleri.....	98
4.3.1.5. Temsil Edilen Değerlerin Analizi	101
4.3.2. RGG Ayas	103
4.3.2.1. Film Künyesi	103
4.3.2.2. Filmin Özeti	103
4.3.2.3. Görsel ve İşitsel Nitelikteki Göstergelerin Çözümlemesi.....	105
4.3.2.4. Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözümlemeleri.....	112
4.3.2.5. Temsil Edilen Değerlerin Analizi	117
4.3.3. Canım Kardeşim Benim: Uzaylılar mı Gelmiş?	119
4.3.3.1. Film Künyesi.....	119
4.3.3.2. Film Özeti.....	119
4.3.3.3. Görsel ve İşitsel Nitelikteki Göstergelerin Çözümlemesi.....	120
4.3.3.4. Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözümlemeleri.....	127
4.3.3.5. Temsil Edilen Değerlerin Analizi	129
4.3.4. Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu	130
4.3.4.1. Film Künyesi.....	130
4.3.4.2. Film Özeti.....	131
4.3.4.3. Görsel ve İşitsel Nitelikteki Göstergelerin Çözümlemesi.....	132
4.3.4.4. Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözümlemeleri.....	140
4.3.4.5. Temsil Edilen Değerlerin Analizi	144
4.3.5. Uzay Kuvvetleri 2911	147
4.3.5.1. Film Künyesi.....	147
4.3.5.2. Film Özeti.....	147
4.3.5.3. Görsel ve İşitsel Nitelikteki Göstergelerin Çözümlemesi.....	150

4.3.5.4. Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözümlemeleri.....	155
4.3.5.5. Temsil Edilen Değerlerin Analizi	157
4.3.6. Türk Canlandırma Sinema Filmlerinde Temsil Edilen Değerlerin Analizi	158
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	163
KAYNAKÇA	175
ÖZ GEÇMİŞ.....	185



TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1: 1923-1943 Disney'in Zaman Çizelgesi	20
Tablo 2: Rokeach Değerler Listesi.....	43
Tablo 3: Kamera Devinimleri Göstergeleri.....	64
Tablo 4: Çekim Ölçekleri Göstergeleri	65
Tablo 5: Değer Tipleri ve Portre Değerler Maddeleri (PVQ 54)	85
Tablo 6: Kötü Kedi Şerafettin: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı	101
Tablo 7: RGG Ayas: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı	118
Tablo 8: Canım Kardeşim Benim: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı	130
Tablo 9: Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı.....	144
Tablo 10: Uzay Kuvvetleri 2911: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı	158
Tablo 11: Türk Canlandırma Sinema Filmlerinde Temsil Edilen Değer Tipleri	159
Tablo 12: Türk Canlandırma Sinema Filmleri: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı.....	160
Tablo 13: Yetişkin Filmlerinde ve Çocuk Filmlerinde Temsil Edilen Değer Tiplerinin Karşılaştırılmalı Frekans Analizi	161

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Temel İnsani Değerler Modeli	52
Şekil 2: Eyleyenler Modeli	80
Şekil 3: Efekt Geçişler	96
Şekil 4: Chiaroscuro Aydınlatma.....	96
Şekil 5: Kötü Kedi Şerafettin Filmi Renk Paleti	97
Şekil 6: Kötü Kedi Şerafettin Filmi Desen ve Motif Kullanımı.....	98
Şekil 7: Efekt Geçiş	110
Şekil 8: RGG Ayas Filmi Renk Paleti	111
Şekil 9: RGG Ayas Filmi Desen ve Motif Kullanımı.....	112
Şekil 10: Beden Dili Kullanımı	123
Şekil 11: Görüntüsel Geçiş	126
Şekil 12: Canım Kardeşim Benim Filmi Renk Paleti	126
Şekil 13: Canım Kardeşim Benim Filmi Motif ve Desen Kullanımı	127
Şekil 14: Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu Filmi Renk Paleti	140
Şekil 15: Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu Filmi Motif ve Desen Kullanımı.....	140

KISALTMALAR

www	: World wide web
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
PVQ	: Portrait Value Questionare
TDK	: Türk Dil Kurumu
SVS	: Schwartz Value Survey
TRT	: Türkiye Radyo Televizyon Kurumu

1. GİRİŞ

Değerler, geçmişten günümüze kadar, düşünürlerin ve toplumların üzerinde durdukları bir olgu olarak süregelmiştir. Düşünürler, toplumların, toplulukların ve bireylerin erdemli olabilmelerini sağlayan değerlerin neler olduğunu oluşturmaya çalışmışlardır.

Her türlü insan davranışı değerlerle örülüdür. Bu nedenle değerler, felsefenin ve beşeri bilimlerin geçmişten beri önemli konularından birisi olmuştur. Bireylerin ve toplumların girift sosyo-ekonomik yapısının anlaşılmasında değerlerin anlaşılması bu nedenle önem taşımaktadır.

Toplumsal yaşamda, kişiler, karşılaştıkları olayları ve durumları anlatılar yoluyla birbirlerine aktarırlar. Bu nedenle çevremiz anlatılarla örülür. Geçmişten günümüze yaşanan durumlar, olaylar sonraki kuşaklara da yine anlatılar yoluyla aktarılır. Masal, öykü, fabl, roman, sinema vb. anlatıların tümü, insanın yaşamına dair durumların ve karşılaşılan olaylara dair düşüncelerin taşıyıcısı konumundadır. Bütün insani davranışların değerlerle örülü olmasından dolayı da anlatılar, değerleri aktarır ve değerlerin bir toplumda veya bir grupta varlığını sürdürmesini sağlar.

Teknolojik ve teknik ilerlemeler sayesinde sinema güçlü bir anlatım aracıdır. Sinemanın bu gücü, kitlelerin ilgisini kazanarak, taşıdığı anlam boyutu üzerine yapılan çalışmaların da gerekliliğinin doğmasına neden olmuştur. Canlandırma sineması ise; her yaştan kişinin dikkatini çeken ve bütün unsurların canlandırma sanatçısının seçimlerine bağlı olarak yaratılması açısından anlam yaratımında büyük zenginlik taşımaktadır.

Canlandırma başka bir deyişle animasyon filmler, bir kitle iletişim aracı olarak taşıdığı mesajlar bağlamında da büyük öneme sahiptir. Animasyonlar, her yaştan izleyiciye hitap ettiği gibi özellikle de çocuk izleyiciler tarafından ilgiyle karşılanmaktadır. Eğlenceli olmaları ve büyük kitlelere ulaşabilmeleri nedeniyle animasyona dair yapılan çalışmalar, önem taşımaktadır.

Bilimsel ve teknolojik gelişmelere bağılı olarak yaşanan toplumsal deęişimler, ekonomi, siyaset ve kùltürde etkili olduęu gibi deęerler üzerinde de etkili olmuştur. Yaşanan bu deęişimler, dünyada olduęu gibi Türkiye kapsamında da deęerler odaęında yapılan çalışmaların gereklilięini arttırmaktadır.

Yukarıda aktarılanlar doęrultusunda, çalışmanın çıkış noktasını Türk canlandırma filmlerinde aktarılan deęerler oluşturmaktadır. Canlandırma filmlerin, anlatıları izleticilere eęlendirerek aktardıęı gör÷lmektedir. Bununla birlikte, yaratılan dñş dünyası teknik ve teknolojik gelişmelerle tamamen sanatçıların kontrol÷ altındadır. Ayrıca canlandırma filmlerin yarattıęı dünya her yaştan izleyicinin dikkatini çekmektedir. Canlandırma filmlerin önemli bir anlatı tür÷ olmasından dolayı da temsil edilen deęerlerin tespiti de önem taşıır. Türkiye özeline bakıldıęında, anlatılarda temsil edilen deęerler bu günün çerçevesini çizmekle kalmayıp, gelecekte de oluşacak olan deęerlerin yarattıęı deęerler sistemini şekillendirmektedir. Bu nedenler doęrultusunda, yapılan çalışmanın evrenini Türk canlandırma sineması filmleri oluşturmaktadır.

Yapılan çalışmanın çerçevesi, Türk canlandırma filmlerinde deęerlerin temsiline yönelik olarak belirlenmiştir. Okuyucuya belirlenen çerçeve doęrultusunda bir perspektif kazandırması amacıyla, konunun kuramsal ve kavramsal kapsamı ele alınacaktır.

Yapılan tez çalışmasının ikinci bölümünde canlandırma sanatı ele alınmıştır. Canlandırma, en basit tanımla hareketsiz nesne, çizgi veya görsellerin gösterimi sırasında hareket yanılsaması sağlayacak şekle getirilmesi olarak tanımlanabilir. Bölümün takip eden alt başlıklarında canlandırılmış görüntünün elde edilmesi için, kullanılan tekniklerin izledikleri yöntemler açıklanacaktır. Dięer bir alt başlıkta ise; canlandırmanın on iki temel prensibi açıklanarak, canlandırma sanatının dayandıęı prensipler ele alınacaktır. Canlandırmanın doğumu ve gelişiminin ele alındıęı alt başlıkta, hareketli görüntü oluşturma isteęinin ilk örnekleri olan mağara resimlerinden başlayarak yapılan icatlar ve nihai olarak canlandırmanın keşfi açıklanacaktır. Canlandırmanın icadıyla beraber, Dünya'da canlandırma sanatının ilerleyişi ve Türkiye'deki geçirdięi tarihsel süreç aktarılacak olup, çalışmanın literatür arka planı oluşturulacaktır.

“Canlandırma ve Değerler” adlı üçüncü bölümde, değerler ile canlandırma arasındaki ilişki irdelenecektir. Değerler, ilk çağ filozoflarından beridir, felsefenin ve sonrasında birçok beşeri bilimin konusu olmaktadır. Bu durum, değerlere olan bakışın oldukça farklı perspektiflerden ele alınmasına neden olmuştur. Disiplinlerarası bir bakışla, yapılan çalışmada değerler, değerler sistemleri ve değerlerle ilişkili kavramlar irdelenecektir. Özellikle sosyoloji ve antropoloji alanlarından hareketle, Rokeach, Noelle-Neumann, Inglehart ve Schwartz gibi teorisyenlerin modelleri irdelenerek, değerlere yönelik bakışta kuramsal altyapı oluşturulacaktır. İnsan davranışı değerlerle ilişkilidir ve bütün deneyimler anlatılarla aktarılırlar. Bir anlatı türü olarak canlandırma filmler de kuşkusuz değerlerin taşıyıcısı ve aktarıcısı konumundadır. Değerler ve canlandırma arasındaki ilişki çalışmanın bu bölümünde irdelenecektir.

Dördüncü bölümde, çalışmanın, önemi, amacı, kısıtları ve araştırma yöntemi sunulduktan sonra verilerin analizi yapılacaktır.

Canlandırma filmler, her yaştan izleyicinin dikkatini çeken ve yarattığı düş dünyasıyla da ilgi toplayan bir anlatı türüdür. Büyük kitlelere hitap etmesi, canlandırma sinema filmlerinde temsil edilen değerler üzerine yapılan çalışmaların da önemini vurgular. Değerlerin temsilinin iki yönlü olması da çalışmanın önemini altını çizmektedir. Canlandırma filmler, var olan değerlerin taşıyıcısı olduğu gibi geleceğin de aktarıcısıdır. Canlandırma filmlerin, değerleri kitlelere aktarırken, eğlenceli olması ve yaratıcılıkla şekillenen dünyasının çekici olması açısından da önem taşır.

Çalışmanın öncelikli olarak amacı, canlandırma filmlerde temsil edilen değerlerin neler olduğunun tespit edilmesidir. Her toplum kendi varlığını sürdürmeyi amaçlamaktadır. Toplumların birlikteliklerinin sürdürülmesinde değerler, bireyleri birbirlerine bağlayan ve ortak yönelimi sağlayan unsurlardandır. Bu nedenle değerlerin neler olduğunun bilinmesi, toplumların bağlarına da ışık tutmaktır.

Canlandırma filmler, görsel ve işitsel bir anlatı türü olarak oldukça girift bir yapıya sahiptir. Bu nedenle verilen mesajların analizinde çok yönlü bir yaklaşımla hareket etme gerekliliği doğmuştur. Bu nedenle filmlerin aktardıklarının bütünü açıklanmasına yönelik olarak, göstergebilimsel çözümleme yöntemine başvurulacaktır. En genel tanımla; “başka bir şeyin yerini alabilecek nitelikte

olduğundan kendi dışında bir şey gösteren her türlü nesne varlık veya olgu...” (Vardar, 1998, 111) olarak tanımlanan göstergeler canlandırma filmlerde iki ayrı bölümde alınacaktır. Çalışmada yer alan göstergebilimsel yöntem; Hünerli'nin Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli'nden (2000) ve Adanır'ın Sinemada Anlam ve Anlatım (1987) çalışmasındaki çözümleme yaklaşımından hareketle oluşturulmuştur.

Görsel ve işitsel nitelikli göstergelerden işitsel nitelikli göstergeler; konuşma, müzik ve dipses olmak üzere üç bölümde incelenecektir. İşitsel nitelikli unsurların tasarımında sanatçıların yarattığı anlam kümesi, temel değerler ve ulusal değerlerin aktarımı ögesi olarak ele alınacaktır. Görsel nitelikli göstergeler, beden dili ve teknik açıdan göstergeler olmak üzere iki ana başlık altında çalışmada yer alacaktır. Teknik açıdan görüntü göstergeleri, kamera devinimleri, çekim ölçekleri, kamera açıları, görüntüsel geçişler, ışık ve renk, motif ile desen alt başlıklarında incelenecektir.

Anlatısal nitelikli göstergeler kişi, uzam ve zaman başlıklarını kapsamaktadır. Anlatısal nitelikli göstergelerin ilk unsuru olan kişi, Greimas 'Eyleyenler Modeli' çerçevesinde incelenecektir. Anlatıda yer alan kişileri, birbirleriyle olan ilişkileri, edinilen görevleri, karşıtlıkları ve değişimleriyle bütünsel olarak ele alan model, değerlerin aktarımında kişilerin ve eylemlerinin analizine olanak sağlamaktadır. Uzam, kişileri kaplayan evrenin ötesinde, kişi hakkında birçok göstergeye sahiptir. İç uzamlar, kişinin bıraktığı izlerle, anlatının önemli bir parçasını oluşturur. Dış uzamlar ise; psikolojik, toplumsal ve ekonomik, göstergelerle bezelidir. Bu nedenle yapılan çalışmada uzam, dış ve iç olmak üzere ele alınacaktır. Son unsur olarak zaman, film anlatısı içerisinde farklılaşarak filmsel bir zamana dönüşür. Bu nedenle filmsel zaman içerisinde göstergeler incelenecektir.

Göstergebilimsel analiz yöntemi, Schwartz ve meslektaşlarının (2012) geliştirdiği 19 değerden oluşan 'Temel İnsani Değerler Modeli'nden hareketle, oluşturularak çalışma zenginleştirecektir. Modelin, değerlerin tespitine yönelik olarak değerler kataloğu sunması, değerlerin kendi içerisindeki hiyerarşik düzenin tespitine olanak vermesi, evrensel olması ve uluslara ait geleneksel değerlerin tespitine olanak vermesi dolayısıyla seçilmiştir. Değerlerin analizi yönteminde, canlandırma sinema filmleri en küçük anlamlı parça olan sahnelere bölünerek, karakterlerin, eylemlerinde ve konuşma örüntülerinde yer alan değerler tespit

edilecektir. Tespit edilen deęerlerin sıklıkları ve aktarılan deęerlerin arasındaki yapı analiz edilecektir.

Yapılacak çalışmanın evrenini Türk canlandırma sinema filmleri oluşturmaktadır. Çalışmanın kısıtlılıkları göz önüne alınarak, örneklem Box Office Türkiye verilerine göre en yüksek izleyici sayısına ulaşan ölçüt örnekleme yöntemi kullanılarak; 2017 yılına kadar vizyona giren, bütünüyle canlandırma teknikleri ile yapılmış beş filmle sınırlandırılmıştır. Çalışmanın örneklemini oluşturan beş film, en yüksek hasılat ve izleyici sayısına ulaşan sırasıyla; Kötü Kedi Şerafettin (2016), RGG Ayas (2013), Canım Kardeşim Benim (2016), Evliya Çelebi Ölümsüzlük Suyu (2014) ve Uzay Kuvvetleri 2911 (2014) filmleridir.

Örnekleme oluşturan beş filmin analizinde ilk olarak üretim bilgilerine ve filmin özetine yer verilecektir. Sonrasında ise; görsel ve işitsel nitelikli göstergeler, anlatsal nitelikli göstergeler analiz edilecektir. Son olarak; filmlerin, aktardığı deęerler kümesi, ‘Temel İnsani Deęerler Modeli’ çerçevesinde analiz edilecektir. Analizlerin neticesinde ortaya çıkan bulgular doğrultusunda deęerlendirme yapılacak ve farklı hedef kitlesi olan canlandırma filmlerin hangi deęer aktarımı konusunda benzeşen ve farklılaşan hususlar irdelenecektir.

Çalışmanın sonuç bölümünde bulgular, teorik çerçeve doğrultusunda deęerlendirilecek ve tartışılacaktır. Bu irdelemelerin neticesinde, gelecek çalışmalara ışık tutması amacıyla yöntem ve bulgular tartışılacak ve yeni araştırma konuları sunulacaktır.

2. CANLANDIRMA SANATINA GENEL BAKIŞ

Canlandırmanın genel hatlarıyla anlaşılmasına yönelik olarak bu bölümde ilk olarak canlandırma kavramı ele alınmıştır. Canlandırılmış görüntünün oluşumunda kullanılan tekniklerini takip eden bölümde canlandırmanın on iki temel prensibi incelenmiştir. Son olarak canlandırmanın doğumu, Dünya'daki ve Türkiye'deki gelişimi incelenerek canlandırma hakkında genel bir çerçeve çizilmiştir.

2.1. Canlandırma Kavramı

Canlandırma veya canlandırma işi; tek tek resimleri veya hareketsiz nesnelere gösterim sırasında hareket hissiyatı verebilecek biçimde düzenleme veya filme aktarma işi olarak tanımlanmıştır (TDK [02.06.2017]). Dilimizde, canlandırma teriminin yanı sıra animasyon terimi de kullanılmaktadır.

“Animasyon” sözcüğü dilimize İngilizce, Almanca ve Fransızcadaki kullanımı olan “animation” sözcüğünden gelmiştir (TDK [02.06.2017]). Sözcüğün kökeni Latince hayat vermek anlamında olan “animare” kelimesinden türetilmiştir. Anlam olarak animasyon, hareketsiz, çizgi, şekil vb. unsurların hareket yanılsaması katılarak, hareket ediyormuş hissiyatı verilen tasarımlar olarak tanımlanmaktadır (Wells, 1998, 10).

Önceleri, canlandırma sözcüğünden daha çok “çizgi film” sözcüğü kullanım açısından daha yaygın bir kabulle kullanıldığı söylenebilir. Hatta bazı kaynaklarda (Büyük Larousse, 1993, 474; Cumhuriyet Ansiklopedisi, 1969, 844) animasyon-canlandırma ve çizgi film kavramlarının aynı anlamda kullanımıyla karşılaşılmaktadır. Ancak çizgi film canlandırmanın yalnızca çizgi boyutunu ele aldığı ve canlandırma başlığı altında bir teknik olduğundan kavramsal olarak eş değildir (İlgaz, 1997, 26). Günümüze gelindiğinde, üç boyutlu bilgisayar animasyonlarının hızla yükselişiyle beraber, canlandırmadan ziyade animasyon teriminin ülkemizde de kullanımının yaygınlaştığını söylenebilir.

Kullanılan tekniğe göre deęişkenlik görölse de animasyon; hareketsiz olan nesnelere veya çizimlerin, hareket hissiyatı verecek şekilde fotoęraflanarak veya aktararak hareket hissiyatı verebilmesi için, bir devinimin parçalarını takip edecek şekilde filme dizilmesiyle oluşur. En kısa tanımla animasyon, hareketli görüntüler tasarlama sanatıdır (Laybourne, 1998, 12; Özon, 2000, 133).

Teknik olarak hareketli görüntü anlamına gelen animasyon; yakın zamana kadar sinema endüstrisinin bir teknięi olarak görölmüştür. Günümüze baktığımızda pazardaki birçok ürünün kişisel bilgisayarlarla yapıldığını görmek mümkündür. Bu teknikte elle çizilmeyen, özel yazılımlar yardımıyla bilgisayar ortamına aktarılmış sabit resimler kullanılır (Kul, 1995, 6). Buradan hareketle 2010'lu yıllara geldiğimizde animasyonun bilgisayar teknięini kullanımında artışı devam etmiştir. Yalnızca sinema veya televizyon projelerinin yanı sıra mimari görselleştirme, tıp vb. gibi birçok alanda animasyonun kullanım alanının genişledięi görölmektedir.

Tansuę (1988, 114), canlandırmayı, özel bir teknikle yapılan çizimlere, oyuncu yerine kukla veya yapma bebeklere hareket verip, bunları peliküle (film şeridine) geçirerek film elde etme olarak tanımlamıştır. Bu tanımdan hareketle canlandırmanın, çizgi film ve stop-motion tekniklerinin kapsandığı görölmektedir. Ancak, kukla veya yapma bebeklerin oyuncular tarafından hareket ettirilirken filme alınması elbette bir canlandırma işi olmamaktadır. Canlandırma yapılabilmesi için peliküle aktarılan görüntülerin çekildięi sırada unsurların hareketsiz olması gerekmektedir. Aksi durumda bir gösterinin filme çekilmesinden başka bir şeyden bahsetmek mümkün değildir. Ayrıca oyuncuların hareketlerinin teker teker resmedilerek peliküle alınması da bir animasyon işi olarak görülebilir. Buradan hareketle, animasyon işinde kullanılan materyal ne olursa olsun hareketli görüntüler hareketsiz tek karelerden oluşturularak elde edilmektedir.

Animasyonu yalnızca bir teknik olarak değil sanat olarak ele alan bir dięer tanım ise Thema Larousse'da (1993-1994, 474) aşığıdaki gibi yer almaktadır:

“Duraęan figüratif veya soyut, düz veya üç boyutlu ögelerin birbirlerini izleyen çekimleri, ekranın potansiyel olarak var olan mekanında bir hikaye yaratır ve bu ögelere hayat verir; bu hikaye sesli filmin icadından beri seslerinde eşlik ettięi bir yüzey uyumuyla renkleri ve biçimleri canlandırarak soyut bir masala dönüşür.”

Animasyon sinemasını bütünüyle ele alan başka bir bakışta ise; devinimsiz nesne çizim vb. görsel unsurların devinimliymiş hissiyatı verecek şekilde düzenlenmesi ve kaydedilmesiyle canlandırılmış görüntü elde edildięidir. Bu görsel

unsurlar bir mekan ve hikayeyle hayat kazanır. Belli bir senaryo çerçevesinde sinema dilinin kullanımı, uyumlu ses ve renk gibi unsurların eklenmesiyle beraber animasyon, bütünsel bir anlatıma kavuşarak animasyon sinemasını var eder (Hünerli 2002, 935; Larousse 1993, 474).

Yukarıdaki tanımlar ışığında, animasyon ve canlandırma kavramları birbirinin eş anlamlısı sözcükler olduğu görülmektedir. Kullanılan teknikler ne olursa olsun özünde hareketsiz olan görsel unsurların düzenlenip kaydedilmesiyle hareket illüzyonu yaratılması prensibine dayanmaktadır. Animasyon bir teknik olmanın yanı sıra tasarlanmış bir dünyanın gözler önüne serilmesidir.

2.2. Canlandırma Teknikleri

Canlandırma sanatçıları, hayal güçleri doğrultusunda birçok malzeme ve teknik kullanarak, animasyonlarını yapmışlardır. Bu nedenle birçok animasyon tekniğinden bahsetmek mümkündür. Canlandırma tekniklerini ele alan bu bölümde, canlandırılmış görüntü oluşturma tekniklerinden en temel olarak çizgi film, stop-motion ve bilgisayar canlandırması teknikleri ele alınmıştır.

2.2.1. Çizgi Film

Çizgi film, çizgi canlandırma, geleneksel animasyon ya da selüloit (cel) animasyon gibi birçok farklı isimlerle anılmaktadır. Bu teknik kısaca tek tek çizilen karelerin, hareket yanılması verecek şekilde çizilip, aktarılmasıyla gerçekleştirilir.

Bir zamanların egemen tekniği olan çizgi film, iki boyutlu şeffaf asetatlar üzerinde gerçekleştirilir. Görüntüyü oluşturmak için kullanılan asetatların ön tarafı mürekkeple çizilerek arka planları siyaha boyanır. Bu işlem her bir katman için gerçekleştirilerek, her bir katman özel kameralar (rosturum kamera) yardımıyla çekilip, eklenerek sonuç görüntü oluşturulur. Arka plan çizimlerinde en fazla altı katman kullanılabilir (Furniss, 2008, 326).

Bu teknikte, çizimleri yapan animasyon sanatçıları animatörler; saniyede 24 kare gösterilecek şekilde çizimlerini yaparlar. Birbirini takip eden kareler tek tek çizilerek hareket yanılmasını gerçekleştirmiş olurlar (Cavalier, 2011, 396).

Ancak saniyede 24 kare gösterilmesi her zaman animatörlerin, 24 resim çizdiği anlamına gelmemektedir. Saniyede gösterilen 24 kare, genellikle 12 resmin üst üste iki karede gösterilmesiyle elde edilir. Aynı resmin iki defa üst üste gösterilmesine iki stop denmektedir. Aynı şekilde üç veya daha fazla gösterilmesi de söz konusu olabilir. Animatörler, zamanlamaya göre aynı kareyi bazı durumlarda üç stopa çıkartıp, bazı durumlarda bir stopa indirmesi olağandır. Ancak, çok durağan bir hareket olmadığı sürece dört stoptan fazlası hareket yanlısamasının kesintiye uğramasına neden olacağı için tercih edilmez (Kalyoncu, Aslanyürek, 2016, 208).

Katmanlandırma animatörlerin, çizim yüklerini etkileyen bir başka unsurdur. Örnek olarak bir figürün, parkta çerçevenin solundan sağına doğru yürüdüğünü ele alırsak; ilk katmanın hareket eden figürden oluştuğunu düşünebiliriz. İkinci katman, ilk figürün arkasında kalan parkta yer alan diğer figürlerden oluşacaktır. Üçüncü katman arka planda yer alan bank vb. sabit dip yüzeylerden oluşacaktır. Dördüncü katman uçan kuşlar vb. unsurlar. Son olarak da beşinci katman gökyüzünden oluşacaktır. Bu örnekte yer alan unsurların çoğaltılması örneğin yağmur eklenmesi veya akan bir çay gibi her unsur katmanların sayısını arttıracaktır.

Çizgi film tekniğinde kullanılan temel malzemeler, asetat veya kağıt, peg bar, ışıklı masa ve aktarım cihazından oluşmaktadır. Asetatlar veya kağıtlar, kullanılan pimlerin boyutlarına göre özel bir delgeç tarafından delinir.

Kağıtların veya asetatların çizilirken kaymamasını sağlayan, üzerinde pimler bulunan alete ise peg bar adı verilmektedir. Aksi durumda üst üste gelmeyen kağıt veya asetatlar, milimetrik kaymalara ve çizgi filmde titreşimlere neden olur (Aydınçüler, 2013, 17-18). Pimler, peg barların üretici firmalarına göre çeşitli ölçülerde olabilirler. Ayrıca kullanım alışkanlıklarına göre ışıklı masa üzerinde, yukarıda veya aşağıda konumlandırılabilir.

Animatörlerin, hareket devamlılığını sağlayabilmesi, bu nedenle bir önceki resmi görebilmesi için ışıklı masa kullanılır. Işıklı masa birçok farklı şekillerde üretilmektedir (Patmore, 2007, 72). Temelde ışığı homojen yayan, buzlu bir cam ve altından vuran bir ışık kaynağından oluşur.

Son olarak aktarım cihazı ile resimler tek tek yakalanır (capture) ve dizilir. Teknolojinin gelişim süreciyle beraber aktarım işi de değişen kameralar veya tarayıcılar aracılığıyla gerçekleştirilebilmektedir (Dedeal, 1999, 64).

2.2.2. Stop-motion

Canlandırma, hareketsiz durağan imajlara hareket yanılması sağlayacak şekilde aktarılması prensibine dayanmaktadır. Böylelikle yalnızca çizilmiş figürlerle sınırlı kalmayıp, sanatçının hayal gücü kadar sınırlı bir nesne kullanımıyla da elde edilebilmektedir (Purves, 2007, 13).

Stop-motion tekniği, nesnelerin duruşlarında ve yerlerinde yapılan ufak değişikliklerin teker teker fotoğraflanıp, dizilmesiyle oluşturulan hareket yanılması sağlanması işidir. Canlandırma sanatçısının seçimine göre nesneler, cansız veya canlı olabilmektedir (Hünerli, 2000, 62).

Başka bir tanım stop-motion'ı üç boyutlu nesnelerin ya da insanların kukla gibi hareket ettirilip fotoğraflanmasıyla devinim algısı yaratılması tekniği olarak tanımlamıştır. Hareket yanılması sağlanmak için nesnelerin hareketleri tek karelerden oluşabileceği gibi iki veya üç karede bir oynatılarak da elde edilebilir (Locke, 1992, 63).

Furniss (2008, 234), stop-motion tekniğini iki boyutlu ve üç boyutlu olmak üzere ikiye ayırmıştır. Stop-motion denildiğinde genel olarak kukla ve üç boyutlu nesneler akla gelmektedir. Ancak stop-motion tekniği yalnızca bu nesnelerle sınırlı kalmayıp, model kili (plastilin, plastisin), kum, kesilmiş kağıtlar gibi oldukça çeşitli olabilen iki boyutlu ve üç boyutlu nesnelere de kapsamaktadır.

Kullanılan nesnelerin çeşitliliğine değinen bir başka tanımda ise tekniği, Hünerli (2000, 62), 'stop-motion' yerine 'nesne canlandırma' terimiyle açıklamıştır. Nesne canlandırma tekniğinde, canlı veya cansız akla gelebilecek her nesnenin bu teknikte kullanılabileceğine değinilmiştir.

Yukarıdaki tanımlar ışığında, bazı tanımlar stop-motion'ı yalnızca üç boyutlu nesnelere indirgerken, bazı tanımlar da daha geniş nesne kullanımlarına değinmiştir. En geniş perspektifte, stop-motion tekniğinin, hareketsiz nesnelerin hareket yanılması oluşturulacak şekilde, hareket ettirilip teker teker fotoğraflanarak aktarılması ve dizilmesi olduğunu söylemek mümkündür. Genel olarak tekniğin isminin stop-motion olmasıyla birlikte, kullanılan materyallere göre de alt dallara ayrılmaktadır. Nesne olarak kuklaların kullanıldığı tekniğe puppet-motion, model kili (plastilin, plastisin) kullanımına clay-motion, canlıların kullanılmasına piksalizasyon,

kum kullanılmasına sand-motion, gölgelerin kullanılmasına shadow-motion, iki boyutlu kağıt kumaş vb. nesnelerin kullanılmasına cut-out, denilmektedir.

2.2.3. Bilgisayar Canlandırması

Bilgisayar canlandırma veya bilgisayar animasyonu basit olarak; iki boyutlu (2D) ve üç boyutlu (3D) bilgisayar animasyonları olmak üzere kategorize edilmektedir. İki boyutlu animasyonlarda, iki boyutlu biçimlerin, x ve y düzlemlerinde çeşitli yazılımlar aracılığıyla hareket ettirilmesi yeterlidir (Laybourne, 1998, 235). Diğer yandan üç boyutlu bilgisayar animasyonlarında yapılan tasarımlar x, y, ve z düzlemleri göz önüne alınarak tasarlanır (Dedeal 1999, 58). İki boyutlu animasyonlarda z düzleminde de hareket ettirmek mümkündür. Ancak üç boyutlu animasyonlar gibi bütün açılardan görülebilen bir derinlik gibi değil unsurların ileride veya geride olması durumuna bağlı bir derinlik algısı yaratılabilir.

Bilgisayar animasyonlarında kare kare ve gerçek zamanlı olmak üzere iki adet yöntem kullanılmaktadır. Kare kare animasyon yöntemi adından da anlaşılacağı gibi her karenin teker teker görselleştirilmesi ve aktarılmasıyla elde edilir. Genellikle sinema, televizyon veya reklam filmlerinde kullanılan bir yöntemdir.

Diğer bir yöntem olan gerçek zamanlı animasyonda ise; görüntüler doğrudan gösterilecekleri hızda oluşturulur. Genellikle simülasyonlar, gezintiler şeklinde tasarlanan işlerde kullanılır (Cotton, Oliver, 1997, 46).

2.3. Canlandırmanın On İki Temel Prensipleri

Canlandırmanın on iki temel prensibi başlangıçta çizgi film sanatçılarına hızlı ve yalın bir yöntemle canlandırmanın anlatılmasını amaçlamıştır. Teknolojinin gelişimiyle beraber canlandırma farklı teknikler kazansa da bu prensipler varlığını sürdürerek canlandırma film anlatımının temel öğeleri olmayı sürdürmüşlerdir. Bu öğelerin farklı kullanımı sanatsal anlatımının farklılaşmasında ve canlandırma filmlerin çözümlenmesinde rol oynamaktadır.

Canlandırmanın on iki temel prensibi şunlardır (Thomas ve Johnston, 1981, 47-70, Williams, 2002, 256-303):

Uzama ve Sıkıştırma (Strech and Squash): Hız, engel ve belirli devinimler, obje veya karakter üzerinde uzama veya esnemeye neden olur. Örneğin; yüksekte hızla düşen bir su balonu yanlarından daralarak uzayacaktır. Aynı şekilde yere çarptığında da çarpmanın etkisiyle yatay olarak sıkıştırma gerçekleşecektir. Bu prensip, gerçekte olan fiziksel bir durumun açıklanmasının yansira izleyiciye hareketlerin okutulmasında rol oynar.

Hareket Ekseni (Arcs): Her hareket belirli bir hayali çizgi üzerinde hareket eder. Doğada karşılaştığımız hareketler genellikle keskin olmayan yuvarlak hatlarda hareket etmektedir. Keskin ve köşeli hareket ise; daha robotik ve doğal olmayan hareketleri ifade eder.

Zamanlama (Timing): Karakter veya bir nesnenin zamanlamasının planlanması aynı hareketin anlamlarının değişimine, izleyicinin hareketi okumasına ve göz yanılması gerçeğe yönelik olarak önem taşır. Zamanlama bir hareketin ne kadar sürede yapılacağından öte belirli bir zaman içerisindeki karelerin arasındaki zamanlamanın tasarlanmasına yöneliktir.

Yavaşlama ve Hızlanma (Slow-out and Slow-in): Zamanlama prensibiyle bağlantılıdır. Örneğin, zıplayan bir top yukarı doğru hareketinde gittikçe hızını kaybederken, düşüşe geçtiğinde hızlanır. Aynı durum bir arabanın gittikçe hız kazanması, yaydan çıkan bir okun hızlanması ve yavaşlaması gibi birçok harekette de yavaşlama ve hızlanma mevcuttur.

Sahneleme (Staging): Çerçeve anlatılanların açık ve anlaşılır, istenilen etkiyi yaratacak şekilde sunulmasıdır. Zamanlama, kamera açısı, çerçeveleme ve çerçeve içerisindeki devinimlerin kullanımıyla bağlantılıdır.

İkincil Aksiyon (Secondary Action): İkincil aksiyon, birincil aksiyonun daha açık ve etkili bir biçimde aktarılmasını sağlayan aksiyonlardır. Örneğin, yürümek bir birincil aksiyondur, ancak karakterin çok neşeli olarak yürümesini betimleyen vücut dili kullanım aksiyonlarının eklenmesi ikincil aksiyonlardır.

Takip Eden ve Üstüste Gelen Aksiyon (Follow Trough and Overlapping Action): Karakterler ve nesnelere üzerinde çeşitli eklemler ve belirli aksesuar vb. aynı harekete farklı tepkiler gösterecek unsurlar bulunur. Örneğin; yürüyen saçları uzun bir karakter düşünürsek, karakterin aniden durmasıyla kolunun, ellerinin salınımı ve saçlarının salınımı hareketin sona ermesine rağmen devam edecektir. Çevremizde de

gözelediğimiz bu durum takip eden aksiyon ve üst üste aksiyon prensibiyle canlandırmada taklit edilir.

Harekete Hazırlık (Anticipation): Hareketin şiddetine göre karakterler belirli bir hazırlıktan sonra hareketi gerçekleştirir. En basit örnekle zıplayacak bir karakter önce dizlerini bükerek eğilir ve yukarı zıplar. Bu hazırlık pozlarına harekete hazırlık pozları denmektedir.

Doğrudan ve Sahneden Sahneye Aksiyon (Straight Ahead Action and Pose-to-Pose Action): Canlandırma yapılırken, tercih edilebilecek iki temel devinin oluşturma yöntemidir. Doğrudan aksiyon, yönteminde kareler doğrusal bir şekilde dizilerek canlandırma gerçekleştirilir. Sahneden sahneye aksiyonda ise; canlandırma sanatçısı sırasıyla, anahtar kare (key), uç kare (extreme) ve kırılma karesi (breakdown) belirlendikten sonra geriye kalan ara karelerin doldurulmasıyla canlandırma yapar.

Abartma (Exaggeration): İzleyicilerin seyir zevki ve hareketlerin okutulması için abartı canlandırmanın en önemli unsurlarından birisidir. En basit tanımla, bir fikrin veya devinin abartılarak vurgulanmasıdır. Canlandırma sanatçılarının anlam ve dil yaratma unsuru olarak kullanımı farklılıklar gösterir. Örneğin, Tom ve Jerry serilerinin abartı kullanımı ile Disney filmlerinin abartıyı kullanımı birbirlerinden oldukça farklıdır ve izleyiciye farklı bir seyir zevki verir.

Albeni (Appeal): Canlandırma sanatçısının yarattığı her unsurun seyircinin keyif alacağı ve aynı zamanda anlamı vurgulayacak şekilde tasarımlarını yapmasıdır. Yapılan karakter tasarımı, hareket tasarımı, renk kullanımı gibi birçok unsur göze hoş gelecek bir biçimde ve sanatçının anlayışını aktarabilecek şekilde tasarlanmasını altını çizen prensiptir.

Kütle Korunumu (Solid Drawing): Özellikle iki boyutlu canlandırmalarda dikkat edilecek bir unsurdur. Çerçeve içerisindeki unsurların kendi dünyası içerisinde kapladığı belirli bir kütlesi vardır. Bu nedenle canlandırılırken formun, unsurlar arasındaki ilişkilerin ve ağırlığın izleyiciye aktarılması gerekmektedir.

2.4. Canlandırmanın Doğumu ve Gelişimi

Canlandırma, insanların hareketli görüntü oluşturma isteğiyle başlayarak günümüze kadar devam eden birçok tekniğin ve teknolojik gelişmenin yaşandığı uzun bir öyküye sahiptir. İlk hareketli görüntü oluşturma çalışmaları, optik oyuncaklar dönemi ve ilk canlandırma filmlerin ortaya çıkmasıyla canlandırmadaki teknolojik ve teknik gelişimler, canlandırmanın geçirdiği serüvenin ana bölümlerini oluşturmaktadır.

Tarih öncesi dönemlerde insanlar yaşadıkları olayları, deneyimlerini ve gördüklerini mağara duvarı resimleriyle aktarmaya çalışmışlardır (Hartt, 1993, 12). Yaşamı yansıtmaya isteğinin, hareketli görüntü oluşturma isteğini de doğurduğu söylenebilir, böylelikle hareketli görüntülerin ortaya çıkışı görsel sanatların başlangıcına kadar uzanmaktadır. Milattan önce 15.000-10.000 yıllarına ait, İspanya'da Altamira mağarasında bulunan sekiz ayaklı yaban domuzu figürü bu hareketli görüntü oluşturma isteğinin bir ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır (Wildgen, 2004, 76). Mağara resimlerinde yer alan bir diğer belge ise Fransa'da Lascaux Mağarası'nda yer alan figürlerin koşma devinimini aktarmak amacıyla birbirine karışan bacaklar ve ayaklarla resmedilmesidir (Turani, 2007, 26).

Tarihin akışı içerisinde birçok antik uygarlıkta da devinimli görüntüler oluşturma isteğini göstermiştir. Milattan önce 1600 yılında Firavun II. Ramses tarafından inşa edilen tapınaktaki 110 sütunda Tanrıça İsis'in dizgisel hareketlerinin işlendiği görülmüştür (Williams, 2012, 12). İran'da bulunan Şehr-i Sûhte'de keşfedilen 5200 yıllık bir kase üzerinde de dizgisel hareketlerin yer aldığı keçi figürü bu çabaların belgesi niteliğindedir (Cavalier, 2011, 34). Antik Yunan'da yapılmış olan bazı çömleklerin üzerinde yer alan takip eden hareketlerden oluşturulan çizimler çevrilseler hareket illüzyonu yaratacakmışçasına dekore edilmiştir. Yine Antik Yunan ve Roma'da heykeltıraşların yaptıkları sporcu heykelleri hareketi yakalama çabalarındandır (Kalyoncu, Aslanyürek, 2016, 203). Eski Japon rulolarında öykülerin birbirini takip eden devinimlerle aktarılması ve yine benzer bir anlayışla Orta Çağ kitaplarının resimlendirilmesi sonrasında ise Leonardo'nun insan hareketi üzerine yaptığı taslak en bilinen örneklerdendir (Hünerli 2005, 6).

Çizimlerin yansıtılmasını sağlayan ilk icat ise 1640 yılında Athanasius Kircher tarafından icat edilmiştir. ‘Sihirli Fener’ adı verilen bu aygıt, kara kutu, mercek, ışık kaynağı ve bir şeritten oluşmaktadır. Şeridi bağlanan ip sayesinde hareket ettirerek uyurken ağzını açıp kapatan bir adamın ağzına bir farenin girişini yansıtılmıştır (Williams, 2012, 12-13).

Durağan görsellerin hareket ediyormuş gibi algılanması olgusunun keşfedilmesi 1824 yılında Peter Mark Roget’in yayınladığı “Explanation of an Optical Deception in the Appearance of the Spokes of a Wheel Seen Through Vertical Apertures” isimli makalesine dayanmaktadır. “Persistence of vision”, “görüş algısının sürekliliği” başka bir deyişle “ağ tabakası izlenimi” adı verilen biyolojik olgunun keşfiyle hareketli görüntü oluşumu çözümlenmiştir (Sezeni, 2003, 602). Roget, keşfini ‘Thaumatrope’ adını verdiği optik oyuncakla da görünür kılmıştır. Thaumatrope icadında bir diskin iki yüzeyine yerleştirilen görseller, ip yardımıyla belirli bir hızda çevrildiğinde hareket yanılsamasını sağlamıştır (Laybourne, 1998, 18).

Thaumatrope’un icadıyla birçok ağ tabakası izlenimi olgusuna dayanan optik oyuncak geliştirilmiştir. 1832 yılında Joseph Plateau’nun icadı Phenakistoscope, 1867 yılında Amerika’da yayılan Horner’ın Zoetrope icadı, 1877 yılında Reynaud tarafından icat edilen Praxinoscope gibi 200’ü aşkın icat ortaya çıkmıştır (Zone, 2014, 27-29). Ancak bu icatların hiçbiri tam olarak bir hareketli görüntü yansıtması gerçekleştirilememiştir. Daha çok kişisel bir yanılsama prensibine dayanmıştır.

19. yüzyıl, yalnızca hareketli görüntü üzerine yapılan icatlara değil, fotoğrafın da icadına tanık olmuştur. Bu iki farklı görünen arayışın arasındaki köprüyü kuran çalışma ise 1972 yılında Eadward James Muybridge tarafından gerçekleştirilmiştir. Dönemin en hızlı ulaşım aracı olarak bilinen bir yarış atı sırtındaki Kaliforniya valisinin fotoğrafları, 36 metrelik alanda, alana paralel dizilmiş 24 kamera tarafından, 1/1000 enstantane hızıyla çekilmiştir. Çalışmanın dikkat çekici sonucu ise; o döneme kadar yapılan resimlerin gerçekteki hareketi yansıtmadığı, hızla beraber yanılsamanın yaşandığını göstermesi olmuştur (Solnit, 2003, 3-7). Bu durum aslında etrafımızda sürekli olarak gözlemlediğimiz hareketleri bile oluşturan unsurları algılayamadığımızı göstermiştir. Muybridge bu çalışmasından sonra da çeşitli insan ve hayvan hareketlerini fotoğraf andırarak çalışmalarına devam etmiştir.

Praxinoscope'un mucidi Charles Emile Reynaud, Zoetrope ve Phenakistoscope üzerinde yaptığı incelemeler sonucunda 1892 yılında elle çizilmiş ve boyanmış figürleri Paris'teki Grevin Müzesi'nde perdeye yansıtır. Çalışmalarını geliştirerek 1889 yılında 'Işıklı Pantomimler' adı verdiği doğrudan filmlerin üzerine çizdiği kısa hikayeleri beyaz perde üzerine yansıtır. Reynaud çizdiği görselleri müzikle beraber birleştirerek "Optik Tiyatro" isimli gösterimler düzenleyerek çizgi filmin öncüsü olmuştur (Hünerli, 2000, 19).

Animasyonun tarihi Optik Tiyatro'nun icadıyla sinemanın tarihinden farklı bir yöne doğru ilerlediği söylenebilir. Sinemanın tarihindeki önemli icatlardan birisi kuşkusuz 1889 yılında Eastman nitroselüloz filmi icat etmesidir. Diğer bir gelişme ise 1894 yılında Kinetoscope'un icadıyla Edison'a aittir. Sinemanın keşfi olarak kabul edilen gösterim ise; Cinematographe cihazının icadıyla Lumiere Kardeşler tarafından 1895 yılında gerçekleştirilmiştir. Cinematographe kamera ve projeksiyon cihazlarının bir birleşimi olan taşınabilir bir cihazdır. Projeksiyon sayesinde çok sayıda izleyicinin artık görüntüleri izlemesine olanak sağlamıştır (Hünerli, 2000, 20; Scognamillo, 1997, 15). Sinema tarihi içerisinde önemli bir yere sahip bir diğer isim olan Melies, yaptığı filmlerde animasyon ve sinema filmlerin özellikle özel efekt anlamındaki ortaklığının ilk sinyallerini vermiştir. Kare kare animasyon yapmasa da stop-motion tekniğinin prensibine dayanan görüntüleri elde etmiştir (Beckerman, 2003, 13-15).

2.4.1. Dünya Canlandırma Sanatı

Animasyon üzerinde yapılan çalışmalarda tarihçiler ilk canlandırma film konusunda iki farklı görüş ileri sürülmektedir. Sinemanın icadı ve cihazlarının gelişimiyle beraber James Stuart Blackton, yaptığı deneysel çalışmaların sonucunda 1906 yılında "Humorous Phases of Funny Faces" (Komik Yüzlerin Güldürüsü) isimli filmi yayınladı. 3000 titreten kareden oluşan bu film animasyonun atası olmuştur. Filmde bütünüyle animasyon kullanılmadığını üzerine şüpheler nedeniyle bazı tarihçiler, bir sene sonrasında yayınlanan "Fantasmagorie" filmini ilk animasyon filmi olarak kabul etmektedir. Emile Cohl, "Fantasmagorie" filminde farklı animasyon tekniklerini bir arada kullanarak elde ettiği 700 sayfayı ayrı ayrı fotoğraflandırarak film şeridine aktarmıştır (Whitehead, 2012, 21).

Animasyonu bir sanat biçimi olarak geliştiren ilk kişi ise Winsor McCay olmuştur. Little Nemo in Slumberland (Küçük Nemo Uykudiyarında) isimli popüler çizgi roman serisini Little Nemo ismiyle 1911 yılında New York'ta gösterimiyle beraber büyük ilgi görmüştür. Gösterimden bir sene sonra farklı bir deneysel çalışma olan How a Mosquito Operates (Bir Sivrisinek Nasıl Çalışır) isimli filmi tamamlamıştır. McCay, 1914 yılında Gertie the Dinosaur (Dinozor Gertie) filminde kendisini, yansıtılmış animasyon önüne ekleyerek elindeki elmayı Gertie'ye yedirerek ilk kişisel animasyonu da gerçekleştirmiştir (Williams, 2009, 16).

20. yüzyılın ilk başlarında canlandırma filmler büyük ilgi görmeye başlamıştır. Bu ilgi beraberinde birçok canlandırma stüdyosunun kurulmasını sağlar. Sessiz animasyon filmleri döneminde Adventures of Dinky Doodle (Dinky Doodle'in Maceraları), Krazy Kat gibi animasyon serileri hazırlanmıştır. 1920 yılına gelindiğinde Felix the Cat (Kedi Felix), oldukça büyük ün kazarak büyük kitlelerin ilgisini çekmiştir. 1930'lara kadar devam eden yoğun ilgi 1928 yılında Mickey Mouse'un (Miki Fare) ortaya çıkmasıyla yerini Mickey'e bırakır (Aydingüler, 2013, 16).

Aynı dönemlerde çalışmalarıyla The Fleischers (Fleischer Kardeşler) da ön plana çıkarak animasyon dünyasında adım atmıştır. Yedi çocuklu olan aileden, Dave ve Max Fleisher asıl yaratıcı güç olarak kardeşlerinin arasından sıyrılmıştır. McCay'in filmlerinden etkilenen Fleisher'lar animatörlerin iş yükünü azaltacak yöntem arayışına girerek Rotoskop tekniğini keşfetmişlerdir. Ancak bu tekniğin patentini Max almış olsa da benzer aletlerin öncesinde de kullanıldığı bilinmektedir. Rotoskop tekniği ile hazırladıkları ilk filmleri olan Ko-Ko the Clown (Palyaço Ko-Ko) bir sene süren çalışmalar sonunda ortaya çıkmıştır. Pathe Film'e satmak için götürdükleri film hazırlanma süresi uzun olduğu için alay konusu olmuştur. Yaptıkları iyileştirmelere rağmen Pathe'den ayrılan Fleisher'lar Paramount ile anlaşma yaparak 1916 yılında Out of Inkwell (Mürekkep Hokkasından Çıkma) filmiyle istenilen ilgiyi görmüştür. 1921 yılına gelindiğinde Dave ve Max Fleisher, Out of Inkwell Filma Inc. isimli şirketini kurmuştur. Canlı aksiyon ve animasyonu beraber kullanarak birçok filme imza atan kardeşler, şarkı sözlerini takip edip seyirciyi müziğe katan bir top karakteri fikrini ortaya atarak 1925 yılında My Bonnie filmi gösterime sokarlar. 1927 yılında ilk sesli film olan The Jazz Singer (Caz Şarkıcısı) filminin elde ettiği başarıyla Max, sesin kavramıştır. Ancak müzik ve

canlandırmanın beraber kullanımında gözle görülür bir ilerleme sağlayamayarak Disney'in gerisinde kalmışlardır (Whitehead 2012, 32-35).

Fleisher Kardeşler'in belki de en ünlü karakteri olan Betty Boop, ilk olarak 1930 yılında Dizzy Dishes (Çılgın Tabaklar) filminde ortaya çıkmıştır. Uzun kulaklarıyla köpek benzeri bir karakterken 1932 yılında daha insansı bir görüntüye kavuşarak animasyon serisi karakteri olmuştur. 1933 yılında Popeye the Sailor Man (Denizci Temel Reis) filmi yayınlanmıştır. Teknik olarak bir Betty Boop serisi içerisinde yer alan Popeye (Temel Reis) karakteri sonrasında kendi serisinin başkarakterleri olarak yer almıştır (Barrier 1999, 183). Disney ile sürekli rekabet içerisinde olan Fleisher'lar uzun metraj denemesi olan Gulliver'i gösterime sokmalar da istenilen başarıyı elde edememişlerdir. Sinemada istenilen başarıyı elde edemeyen Fleisher'lar 1941-43 yılları arasında televizyona Superman animasyon serisini çekerek çalışmalarını sürdürmüşlerdir (Hünerli, 2005, 19)

20. yüzyılın ilk yarısında, animasyon yalnızca kısa filmler ve serilerle de kalmayıp, uzun metraj film denemeleri de yapılmıştır. Ancak bu uzun metraj filmlerin bazıları günümüze kadar ulaşmayı başaramamıştır. 1917 yapımı El Apostol, 1918 yapımı Sin Dejar Rastros ve 1931 yapımı Peludopolis isimli filmler günümüze ulaşmayı başaramamış filmlerdendir. Ancak 1926 yılı yapımı olan Die Abenteuer des Prinzen Achmed (Prens Ahmet'in Maceraları) isimli film uzun süre kayboldu da İngiltere'deki BFI National Archive'de bulunan bir kopyası sayesinde tekrar izleyiciyle buluşmuştur (Kalkan, 2014, 7). Film 1999 yılında Deutsches Filmmuseum Frankfurt tarafından restore edilerek günümüzdeki halini almıştır. Ancak arada geçen süre boyunca birçok kaynakta ilk uzun metraj film olarak, 1937 Disney yapımı olan Snow White and the Seven Dwarfs (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filmi yer almıştır.

Animasyon sektörünün günümüz anlamındaki yerine gelmesinde kuşkusuz Walt Disney Productions'ın önemli bir yeri vardır. Stüdyonun kurucusu olan Walter Elias Disney, canlandırma sanatçısı olarak bilirse de aslında 1924 yılı sonrasında hiç animasyon filmi yapmamış, yönetici olarak çalışmalarını sürdürmüştür. Çeşitli işlerde çalışan Walt Disney'in Ubbe Iwwerks (Sonralarında Ub Iwerks olarak bilinmektedir.) ile tanışması her ikisi için de büyük bir dönüm noktası olmuştur. İlk denemelerinde birlikte kurdukları Iwerks-Disney Commercial Artists isimli firmadan, istedikleri sonucu alamayıp yollarını ayırmışlardır. 1923 yılında Disney,

pilot bir çalışma olan *Alice in Cartoonland* (Alice Karikatürler Diyarında) filmini birçok firmaya götürerek anlaşma yapmaya çalıştı. Sonucunda Margaret Winkler'ı ikna ederek Hollywood'a taşındı ve amcasının garajında stüdyosunu kurdu. Ub Iwerks'i tekrar kendisiyle çalışmaya ikna etti ve 1924 yılından itibaren animatörlük yapmayı bıraktı (Whitehead, 2004, 39-41). Bu çalışmalarının sonucu başarıyı elde eden birliktelik sürmüştür.

Disney ve Iwerks'in çalışmalarının sonucunda Mortimer isimli bir fare karakteri süreç içerisinde gelişerek Disney'in efsanevi karakteri Mickey Mouse'a dönüşür. Mickey Mouse 1928 yılında ilk olarak *Plane Crazy* (Çılgın Uçak) filminde yer aldı ve *Steamboat Willie* (Kaptan Miki) ile gösterime sunuldu. *Steamboat Willie*'nin ilk sesli canlandırma filmlerinden birisi olması nedeniyle birçok problemlerle karşılaşmıştır. Walt Disney, bu problemlerle ilgili Iwerks ile yaptığı bir konuşmada "Bu ufak detayları unutun ve iyi bir kahkahaya odaklanın... Kahkahalar, aklınıza gelebilecek tüm küçük figürlerden daha fazlasını yapmamızı sağlayacak." diyerek ses senkronizasyonundaki bazı problemlerin bazılarının üstünde durmamışlar, hatta güldürü ögesi olarak kullanmışlardır. Sesin canlandırmanın önemli bir ögesi olarak kullanılması 1929 yılından itibaren *Silly Symphonies* (Çılgın Senfoniler) serisinde de devam ederek, 1942 yapımı *Fantasia* filmiyle en üst noktaya ulaşmıştır (Hünerli, 2005, 19-21; Barrier, 2007, 62).

Disney, Mickey Mouse dışında yarattığı Big Pete, Horace, Clarabelle gibi birçok hayvan karakteriyle bir masal dünyası yaratmıştır. Ancak kolay öfkelenen, hoşgörülü, iyimser Donald Duck karakteri aralarında en büyük farkı yaratan karakter olarak firmanın maskotu olan Mickey Mouse'dan bile daha başarılı bir konuma gelmiştir (Stephenson, 1973, 30-31). Disney'in önemli animatörlerinden Thomas ve Johnston (1981, 22-23) animasyonu beğenilir kılan şeyin, karakterin başına gelenlerin ötesinde, izleyicilere hissettirdikleri duyguların olduğunun altını çizer. Karakterlerin duygularının ve tepkilerinin derinleştirilmesi ise bu hissi kuvvetlendirir. Bu anlayış Donald Duck karakterinde açık bir şekilde görülebilmektedir.

Tablo 1: 1923-1943 Disney'in Zaman Çizelgesi

	1923	Alice Serisi, Walt Disney'in Hollywood'a gelişi
	1924	Ub Iwerk'in Disney'e katılması
	1925	Her üç haftaya bir bölüm için anlaşma yapılması ve Hyperion'da bir yer alınması
	1927	Alice Serisi bitişi ve Oswald ile Lucky Rabbit serisine başlanır.
	1928	Oswald ile anlaşmanın bozulması ve Mickey'in doğumu
Sesin gelmesi		Steamboat Willie'nin Seyirciyle buluşması
Daha fazla çalışan için yer arayışı	1929	Müziğin kullanımı Disney'i en bilinen stüdyolar arasına sokar. İlk Silly Symphony filmi Skeleton Dance ve Mickey's Choo Choo yayınlanır.
30 kişiye ulaşılır	1930	Sonrasında Pluto olarak anılan karakter ortaya çıkar.
Ses ve animasyon için yeni bina	1931	Silly Symphony – Ugly Ducling, ilk Layout çalışanı işe alınır.
100 kişiye ulaşılır	1932	İlk renkli animasyon Flowers and Trees, gece sanat okulları açılır.
	1933	Three Little Pigs, Büyük kriz
Animasyon için yeni bina, 200 kişiye ulaşılır	1934	Yeni dönem sanatçıları stüdyoya gelmeye başlar. Hareket analizleri, dersler ve eğitmenler. Wise Little Hen ile Donald Duck karakteri
400'e ulaşılır	1935	Band Concert, ilk renkli Mickey filmi, Cookie Carnival, Broken Toys, Golden Touch. Who Killed Cock Robin?
	1936	Mickey's Grand Opera, Elmer Elephant, Three Little Wolves, True the Mirror. Alipe Climbers. Country Cousin
Animasyon için yeni bina, 800'e ulaşılır	1937	Hawaiian Holiday, Clock Cleaners, The Old Mill, Brave Little Tailor
Walt her yıl, bir film yayınlamaya karar verir	1938	Practical Pig, The Pointer, Goofy&Wilbur, Ugly Ducling
1000 kişiye ulaşılır	1939	
Burbank Stüdyosu 'nda iş bitirenler Fantasia'yı bitirmek için geldi	1940	
Savaş nedeniyle 700 kişiye inildi	1941	
Pinocchio,	1942	
Fantsasia, Bambi beklenen başarıyı elde edemedi ve Disney'in altın çağı sona erdi	1943	

Thomas Frank, Johnston Ollie, **Disney Animation: The Illusion of Life.** (Illinoi: Abbeville Press, 1981), 21-25'den uyarlandı.

İkinci Dünya Savaşı sırasındaki deęişimler, elbette animasyon sektörünü de derinden etkilemiştir. Disney çerçevesinden bakacak olursak; Fantasia filmi büyük mali kayba neden olur. Şirket, mali kayıplarını törele etmek için orduyla anlaşarak propaganda filmleri yapmaya başlar. Bu dönemde birçok karakter artık askeri filmlerin kahramanları olurlar. Victory Trough Air Power (Hava Kuvvetleriyle Zafer, 1943), The New Spirit (Yeni Ruh, 1942), Education for Death (Ölüm Eğitimi, 1942) ve Defense Against Invasion (İstilaya Karşı Savunma, 1943) dönemin önemli propaganda filmlerindendir (Hünerli, 2005, 25).

Disney Stüdyoları savaş sonrası döneminde tarzının dışına çıkıp çeşitli çalışmalar yapsa da başarılı olamamıştır. Hayvan karakterli filmlere geri dönerek, Lady and Tramp (Leydi'nin Aşkı, 1955) ile ilk sinemaskop film vizyona girer. Başarı kazanan filmi, 1961 yılında 101 Dalmatians (101 Dalmaçyalı) filmi takip eder. 1966 yılına gelindiğinde ise 950 ödüllü filme imza atan Walter E. Disney ölür. Ölümünün ardından, tasarımlarını kendi yaptığı Disney World projesi hayata geçirilir. İlk olarak 1981 yılında Florida, 1983 yılında Tokyo ve 1992 yılında Paris'te açılarak son tasarımı gerçekleştirir. 1967 yılında ölümünün ardından vizyona giren ilk film ise; The Jungle Book (Orman Kitabı) olur. Filmde, ölümünün ardından da W. E. Disney'in anlayışının stüdyo tarafından sürdürüldüğü görülür. 1970 Aristocats (Aristokediler), 1988 bilgisayar teknolojisinin desteğini de alarak The Little Mermaid (Küçük Deniz Kızı), 1991 The Beauty and Beast (Güzel ve Çirkin), 1992 Aladdin, 1994 The Lion King (Aslan Kral) gibi birçok gişede başarı kazandıran film stüdyo tarafından yayınlanır. Bu dönem ikinci altın çağ olarak adlandırılmaktadır (Hünerli, 2005, 25-27).

Disney'in ikinci altın çağının maddi kazancı, yeni uzun metraj film yapmak için ortak arayışına girilmesini sağlamıştır. Bu arayış, Pixar ve Disney arasında 1991 yılında üç filmlik bir anlaşma imzalanmasını sağlayarak, Disney-Pixar birlikteliğini başlatır. Bu ortaklığın ilk filmi olan 1995 yılında Toy Story (Oyuncak Hikayesi) getirdiği büyük başarıyla ortaklığı perçinlemiştir (Catmull, 2016, 80-85). 2006 yılına gelindiğinde de Disney, Pixar'ı satın alarak bu ortaklık bütünleşmeye dönüşmüştür (NYTIMES [26.01.2019]).

Animasyon sanatının gelişimi ve endüstriyelmesi elbette yalnızca Disney üzerinden gerçekleşme de Disney'in büyük bir paya sahip olduğu aşıkardır. Disney'in film yapım süreçlerinde yeni teknolojileri keşfetmeye çalışması, birçok animatörü kendi bünyelerindeki okullarda yetiştirmesi, animasyonun geniş kitlelerce ilgi çekmesi ve günümüzde de kullanılan animasyonun 12 temel prensibini formüle etmek gibi sektöre birçok katkı sağlamıştır.

Animasyon sektörüne olan katkılarının yansıra Disney Stüdyoları'nın anlayışı, birçok eleştirinin de odağı olmuştur. Emperyalist Kültür Sanayii ve W. Disney (1975) kitabıyla Dorfman ve Mattelart Disney'in dayattığı ideolojinin eleştirisini yapmıştır. Benzer nedenlerle Euro Disney'in açılmasına karşı Fransa halkından protestolarla karşılaşmıştır. Cinsiyet eşitliği, ırkçılık gibi farklı konularda da eleştirilerin odağı olan Disney Stüdyoları, ayrıca animasyonun yalnızca aile eğlencesi, olarak tanımlanmasının sorumlusu olarak görülmüştür.

Anlatı olarak da Disney eleştirilmiştir. Disney'in ele aldığı hikayeler tek düze görülmüştür. Sürekli olarak izleyiciye benzer hikayeler ve masalların sunulmasının izleyicilerde tepki doğmasına neden olmuştur. Bu tepkiler ise; Pixar'ın başarısına katkı sağlamıştır. Pixar'ın anlatıdaki gücü hiçbir zamana ait olmayan ve evrensel hikayeleriyle anlatıyı zenginleştirerek, izleyicinin ilgisini çekmesinden gelmektedir (Whitehead, 2012, 15-16).

Disney Stüdyoları'na olan tepki yalnızca izleyici ve akademisyenlerle de sınırlı kalmayıp, çalışanlarından da yükselmiştir. 1941 sendika direnişi neticesinde Disney'den ayrılan Basustow, Hilberman ve Shwartz UPA (United Productions of America) yapımevini kurmuştur. Shwartz, animasyonun bir grafik sanat biçimi olduğu konusunda ısrar ederek, stüdyonun tarzını Disney anlayışının sınırlarının ötesine taşımıştır. Böylelikle UPA tarzı oluşmuştur. UPA ile modernize edilmiş mekanlar, sadeleştirilmiş karakterler ve stilize hareket tasarımları doğar. Dönemin neredeyse her animasyon stüdyosu gibi UPA da II. Dünya Savaşı'nda ordu için çeşitli animasyonlar yapmıştır. Savaş sona erdiğinde UPA yaptığı kısa filmlerle üç adet Oscar kazanmıştır. UPA animasyona yeni bir biçim ve içerik kazandırarak, özellikle konuşan hayvanlardan, düşük seviyeli güldürüden ve Amerikan animasyonlarındaki tipik şiddetten uzak durmuştur (Abraham, 2012, 9-10).

William Hanna ve Joseph Barbera, Tom ve Jerry ile savaş sonrası Amerikan animasyonunun uç hareketler anlayışının ve şiddet ögesinin ön planda olduğu animasyon serisini sunmuşlardır. Ayrıca yetişkinlere yönelik olarak, The Flinstons (Taş Devri), The Jetsons (Jetgiller) serileri de ilgiyle karşılanmıştır (Stephenson, 1973, 51). Bir diğer stüdyo olan Warner Bros; Bugs Bunny, Sylvester, Tweety gibi karakterleriyle, farklı bir hayvanlar dünyası yaratarak, yeni dönemin kapılarını açmıştır. Charles M. Shultz'un Peanuts (Fıstıklar), A Boy Named Charlie Brown (Charlie Brown Adında Bir Çocuk) gibi yenilikçi çalışmalar da Amerikan animasyon filmlerine farklılıklar kazandırmışlardır. Dahası, Fritz The Cat (Kedi Fritz) ve hala günümüzde de devam eden The Simpsons (Simpsonlar) gibi birçok yetişkinlere yönelik eleştirel seriler de hazırlanmıştır (Hünerli, 2005, 33-36).

Emile Cohl ile birlikte Avrupa Kıtası'nda canlandırma serüveni Fransa'dan başlayarak, bütün kıtada etkin olmuştur. Avrupa Kıtası, animasyon filmlerin üretiminde oldukça farklı tekniklere ve deneysel çalışmalara ev sahipliği yapmıştır. Polonyalı bir sanat öğrencisi olan Wladyslaw Starewicz, böcekler ve oyuncak bebekleri kullanarak yaptığı stop-motion The Cameraman's Revenge (Kameramanın İntikamı, 1912) filmi, Fransa'da çalışan bir Rus olan Alexandre Alexeïeff, 500.000 iğnenin kullanıldığı yüzeyde pincreen tekniği A Night on Bald Mountain (Kel Dağda Bir Gece, 1933) ve Alman Lotte Reiniger'in folklorlardan ve çocuk kitaplarından ürettiği sahneleri kullanarak hazırladığı siluet animasyonu Die Abenteuer des Prinzen Achmed (Prens Ahmet'in Maceraları, 1926) farklı teknikte çalışmaların örneklerindedir. Bir diğer sanatçı İskoçyalı Norman McLaren Seven Till Five, (Beşe Kadar Yedi, 1933) çalışmasında, selüloz film üzerinde yaptığı denemeler sonucunda oluşturularak yapılmıştır. Ayrıca stop-motion tekniği üzerindeki denemeleriyle piksalizasyon tekniğini de keşfederek çalışmalarıyla, animasyon filmciliğinde derin etki yaratmıştır (Kehr, [26.01.2019]).

Animasyon endüstrisinin gelişiminde Avrupa kıtasında özellikle Belçika, animasyon ve çizgi roman üretimleriyle önde gelen ülkelerden birisi olmuştur. II. Dünya Savaşı'ndan sonra Tintin (Tenten) ve Spirou çizgi roman serilerinin yayınlanmasıyla Fransa'da ve Belçika'da çekirdek takipçi kitlesi oluşmuştur. Çizgi romana olan ilgi, özellikle Fransa'da görsel-işitsel olan sanatların da ilgisini çekmiştir. Bu pastadan yaratıcı olarak payını almak isteyen Belçika ise animasyon stüdyolarını kurmuştur. Ancak kurulan animasyon stüdyoları tam bir

endüstrileşmenin gerçekleşmediği ailesel ve paternalist bir yapı içerisinde. Bu durum, üretimlerin uzun zaman önce keşfedilmiş olan şeylerin yeniden icat edilmesine ve doğuşundan itibaren amatör bir sektörün oluşumuna neden olur. Sektörün gelişimiyle The Smurfs (Şirinler), Lucky Luke (Red Kit) gibi çizgi roman kahramanları da anime edilir. Ayrıca Belçika'lı stüdyolar; Pinocchio in Outer Space (Pinokyo Uzayda 1964), Asterix the Gaul (Galyalı Asterix, 1967), Asterix and Cleopatra (Asterix ve Cleopatra, 1968), Tintin and the Temple of the Sun (Tenten ve Güneş Tapınağı, 1969), Daisy Town [Lucky Luke] (Red Kit, Daisy Kasabası, 1972), Tintin and the Lake of Sharks (Tenten ve Köpekbalıkları Gölü, 1972), Gulliver (1975), The Flute and Six Smurfs (Flüt ve Altı Şirin, 1975) gibi uzun metraj filmler üreterek, animasyon sektöründeki önemli ülkeler arasına girmiştir (Moins [26.01.2019]).

Asya kıtasında ise; Japonya'nın farklı animasyon tarzıyla ve özgün çizgileriyle hazırladıkları animeler, 20.yy'ın başından günümüze kadar gelişerek devam etmektedir. Oten Shimokawa, Junichi Kôuchi ve Seitarô Kitayama animenin ataları olarak kabul edilmektedir (Sieg, [12.08.2018]). Japon canlandırma sinemasının öncüleri sektörün gelişimi sürecinde birçok zorlukla karşılaşmıştır. Öncüler, ilk olarak hem seyirciler hem de üreticiler üzerinde etkili olan Disney gibi yabancı üreticilerle rekabet etmek zorunda kalmışlardır. Geniş dağıtım ağıyla düşük maliyetlere üretilen yabancı filmler Japonya pazarında hakimiyet kurmuştur. Bu nedenle düşük maliyetli ve yüksek kaliteli işler yapılmak durumunda kalmıştır (Yamaguchi, Yasushi, 1977, 26-27). Selüloitin pahalı olması, cel animasyon tekniğiyle hazırlanan animelerin biraz daha donuk ve düz olmasına neden olmuştur (Yamaguchi, Yasushi, 1977, 20-21). II. Dünya Savaşı sırasında okyanusun iki yakasında da propaganda filmleri devam etmiştir. Animelerin Dünya'da yaygınlaşmasına en büyük katkıyı Tetsuan Atoma (Astro Çocuk) serisi sağlamıştır. İngilizce ve farklı birçok dilde çevirisi yapılarak dağıtımı yapılan seri, hızlı yapımı, düşük maliyeti ve eğlenceli olması sayesinde benzer serilerin yapımının önü açmıştır. Japon canlandırma sinemasının gelişiminde ve Dünya pazarındaki yerinin oluşumunda ise kuşkusuz Miyazaki'yle Studio Ghibli en büyük aktördür. Oscar dahil olmak üzere birçok ödül kazanan filmler bütün Dünya'da izleyici kitlesini oluşturmuştur (Whitehead, 2012, 113-115). Günümüzde Japon televizyon stüdyoları

yılda yaklaşık 50 adet animasyonlu dizi ve benzer sayıda OVA (Orijinal Video Animasyon) üreterek büyük bir endüstri haline gelmiştir (Napier, 2005, 7).

Günümüze bakıldığında, bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle birlikte Amerika Birleşik Devletleri, Kanada, Japonya, Çin, Fransa, İngiltere, Kore ve Almanya animasyon endüstrisinin hakimi olarak görülmektedir. Geçtiğimiz 40 yıl boyunca batılı stüdyoların, düşük maliyetli ve eğitimli iş gücü arayışı dış kaynaklı bilgisayar animasyonu üretimi pazarını gün geçtikçe büyütmektedir. Batılı stüdyolar başlangıçta Japonya, sonra Güney Kore'de ve Tayvan'da, şimdi de Filipinler, Malezya, Singapur, Vietnam, Tayland, Hindistan, Endonezya ve Çin'de üretim tesisleri kurmuştur. Günümüzdeki Amerikan televizyon animasyonlarının %90'ı Asya'da üretilmektedir. Ancak Asya büyük bir üretim gücüne sahip olsa da batılı stüdyolardan gelen, senaryo ve story-boardlar doğrultusunda üretimlerini gerçekleştirmektedir (GLOBENEWSWIRE [05.05.2019]).

2.4.2. Türkiye'de Animasyon Sanatının Gelişimi

Türkiye'de toplu gösterime uygun olan sinema salonları 1908 yılından itibaren gelişmiştir. Bu salonlarda Disney'in uzun metraj filmlerinin gösterime sunulmasıyla 1930'lu yıllardan sonra animasyon Türkiye'de bilinir olmaya başlamıştır. Yayınlanan animasyon filmlerini takip eden çizer ve karikatürler, ilk denemelerini gerçekleştirmişlerdir (Hünerli, 2005, 58).

Reklamlarda canlandırmanın tercih edilmesinin başlamasıyla, endüstrileşmenin ilk adımları atılmıştır. 1930'lardaki başarısız denemeler sonrasında, 1947-1949 yıllarında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde Vedat Ar çalışmalarını yapmıştır. Bu çalışmalar sonucunda, üç dakikalık Zeybek Oyunu filmini tamamlamıştır. Bu film, Türkiye'nin ilk animasyon filmi olarak bilinmektedir. 1950'li yıllara gelindiğinde Türkiye'de yapılan ilk renkli ve uzun metrajlı canlandırma sinema filmi "Evvel Zaman İçinde"nin yapımına başlanmıştır. Film, yapımının tamamlanmasından sonra 35 mm formatına basılması için Amerika'ya gönderilmiştir. Ancak orijinal çizimler ve baskı Amerika'da kaybolarak, yalnızca birkaç sahnelik kısa görüntüler kalmış ve izleyiciyle buluşamamıştır (Onaran, 1999a, 196-197). Animasyon üzerine yapılan araştırmalar Ar'ın, Filmar adını verdiği stüdyosundaki kısa filmleri ve denemeleriyle devam etmiştir. 1959 yılına

gelindiğinde Ar, İstanbul Reklam Ajansı'nı kurarak, karikatüristleri animasyon alanına yönlendirmiş ve bir okul görevi görmüştür (Göktepe, 2015, 68).

1960'lı yıllarda reklam sektörünün gelişmesi ve animasyon kullanımının olumlu geri dönüşler almasıyla; Kare Ajans, Karikatür Ajans, Radar Reklam, Stüdyo Çizgi, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Sinevizyon, Pasin&Benice Animasyon ve Artnet gibi birçok ajans animasyona yönelmiştir (Hünerli, 2005, 60). Ferruh Doğan ve Oğuz Aral tarafından kurulan Canlı Karikatür Stüdyosu, Türk kültürünü yansıtan filmler üretmişlerdir. Ünlü tuluhat ustası İsmail Dümbüllü'nün oyunlarının belgesel niteliğinde Direklerarası (1966), ünlü güreş ustasının hayatını konu alan Koca Yusuf (1966), Bu Şehr-i İstanbul (1968) ve Ağustos Böceği ile Karınca (1971) filmleri kültürel konuların ele alındığı kısa filmlerdir (GÖRSELSANATLAR, 10.10.2019). Ali Ulvi Ersoy, Tonguç Yaşar ve Yalçın Çetin'in beraber kurduğu Stüdyo Çizgi bünyesinde Yalçın Çetin, Evliya Çelebi filmini yaparak o zaman kadarki canlandırma sinemasının en önemli yapıtlarından birisine imza atmıştır (Çeviker 1991, 109). Türkiye'de televizyonun yaygınlaşmasıyla artan talep, karşılayacak sanatçı problemini de beraberinde gelmiştir. Bu nedenle hızlı yapılan filmler, sinemasal ve estetik kalitesi düşük, belirli kalıplar dışına çıkmayan ve deneyselliğe imkan tanımayan bir biçimde süregelmiştir (Ünver, 2002, 48).

70'li yıllarda canlandırma filmleri birçok festivalde yer almıştır. Tonguç Yaşar, Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü (1970) filmiyle Antalya Film Festivali'nde büyük ödül kazanır. Ayrıca 9. Annecy'de gösterim hakkı elde eder. Karikatürist Tan Oral'ın deneysel teknikle canlandığı Sansür isimli film ise TRT Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışması'nda birincilik ödülünü ve Akşehir Nasreddin Hoca Canlandırma Film Yarışması'ndan büyük ödülü alır. Yarışmaların dışında Cemal Erez; 65 Kv, Ateş Benice; Koridor, Stereo ve Midas'ın Kulakları, Emre Senan; Gergeadam, Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Kez Keşfeden Adam ve Tabanca, Meral ve Cemal Erez; Il Gatto (Kedi) ve Cordes (İpler) filmleri de izleyiciyle buluşmuşur (Hünerli, 2005, 64).

80'li yıllar Türk canlandırması için oldukça verimli bir sene olmuştur. Ateş Benice'nin Stereo isimli filmi, Zagreb Film Festivali'nde, Bahattin Alkaç'ın Tombişin Öyküsü isimli çizgi film, Almanya'da katıldığı yarışmada olumlu geri dönüşler almış ve Ali Murat Erkorkmaz'ın Quick Case isimli çalışması ise Annecy Film Festivali'nde gösterim hakkı elde etmiştir. Ayrıca birçok stüdyo tarafından

hazırlanan, trafik, orman, sigaranın zararları ve aile birliđi gibi konuları ele alan eğitim animasyonları da hazırlanmıştır. Fransız yapım řirketi Gouman ile ortaklık kurularak Umut Sanat izgi Film Stüdyoları'nda yapılan Papirüs, filmi tamamen bilgisayar ortamında yapılarak Fransa'da 'Yılın En İyi izgi Dizisi' ödülünü almıştır. Böylelikle bilgisayar animasyonu adına da ilk örnekler bu dönemde ortaya çıkmıştır.1989 yılında Kerem Kurdođlu'nun Yapı Kredi reklam filmi için yapmış olduđu logo animasyonu, Türkiye'de yapılan ilk üç boyutlu animasyon çalışması olmuştur (Küçüköđlu, 2017, 57-58).

Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu 70'li yıllarda başladığı jenerik ve canlandırma örneklerinin görülmesi dışında animasyon içerik talebi açısından da sektörde etkili olmuştur. Pasin ve Benice Stüdyoları'ndan Tomurcuk, Süper Cıvciv, Evliya Çelebi, Karınca Ailesi, Ece ve Yücel gibi birçok film yayınlanmıştır. Ayrıca uzun metrajlı Boğaç Han filmi de bu dönemlerde yapılmıştır. Ancak 1990'lı yıllara geldiğinde TRT'de gerçekleşen yolsuzluklar gerekçe gösterilerek verilen destek kalkmış ve birçok stüdyonun kapanmasına neden olmuştur (Hünerli, 2005, 65).

90'lı yıllara geldiğinde Kültür Bakanlığı Türk kültürünü yansıtan Dedem Korkut, Manas Destanı ve Ak Tay filmlerini yaptırmıştır. Diyanet İşleri Başkanlığı takip ederek çocuklara dinî ve millî değerleri aktarmak adına Bir Hikâye Bir Ders, Küçük Mücahit, Bosna Alevler İçinde ve Nasreddin Hoca filmlerinin üretilmesini sağlamıştır (Göktepe, 2015, 72-73). Ayrıca Türk canlandırma sanatçıları yurtdışındaki stüdyolara katılarak, çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Şahin Ersöz Hercules (Herkül, 1995) için yaptığı çalışmayla Disney Stüdyoları'nda çalışan ilk Türk animatör olmuştur. Enis Tahsin Özgür ise yine Disney Stüdyoları'nda animatör olarak yer almıştır (Bendazzi, 2016, 109).

Animasyon eğitimi açısından en büyük adım 1990 yılında Anadolu Üniversitesi'nde izgi Film ve Animasyon Bölümü'nün kurulmasıyla atılmıştır. Anadolu Üniversitesi'ni 2005 yılında Maltepe Üniversitesi ve 2006 yılında Kütahya Üniversitesi izgi Film Animasyon Bölümü'yle takip etmiştir (Abalı [29.08.2018]).

Animasyon sektörünü olumlu yönde etkileyen en önemli gelişmelerden birisi 2008 yılının Kasım ayında TRT Çocuk kanalının yayına girmesiyle olmuştur. TRT Çocuk'un Türk animasyon stüdyolarının en büyük alıcısı olmasıyla, birçok stüdyo kurularak içerik çeşitliliği artmıştır (Küçüköđlu, 2017, 61).

3. CANLANDIRMA VE DEĞERLER

Değerler, birçok beşeri bilimin ve felsefenin konusu olarak, oldukça kapsamlı ve farklı yaklaşımlarda ele alınan bir konu olmaktadır. Bu bölümde, değer ve değerler kavramı incelenerek, çeşitli yaklaşımlar, ele alınmış ve canlandırma film anlatısı çerçevesinde değerlerin yeri irdelenmiştir.

3.1. Değer ve Değerler Kavramları

Değer ve değerler kavramları başta felsefe, sosyoloji, psikoloji, antropoloji gibi birçok disiplinin ilgisi dahilindedir. Ancak bu durum değerler ve değer kavramlarının tanımının oldukça karmaşık ve disiplinlere göre değişken olmasına neden olmuştur.

Değer, Latince ‘valere’ kökünden, “kıymetli olma” “kuvvetli olma” anlamına gelmektedir. Dilimizde “-değ” sözcüğünden türeyen değer şu şekilde tanımlanmıştır (TDK, [01.09.2018]):

1. Bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet,
2. Bir şeyin para ile ölçülebilen karşılığı, bedel, kıymet, paha, valör,
3. Üstün nitelik, meziyet, kıymet,
4. Üstün, yararlı nitelikleri olan kimse,
5. Kişinin isteyen, gereksinim duyan bir varlık olarak nesne ile bağlantısında beliren şey,
6. Bir değişkenin veya bilinmeyenin sayısı ile anlatımı,
7. Bir ulusun sahip olduğu sosyal, kültürel, ekonomik ve bilimsel değerlerini kapsayan maddi ve manevi öğelerin bütünü,

Yukarıdaki tanımlardan yola çıkıldığında, değer kavramının kapsamının oldukça geniş olduğunu fark edilmektedir. En geniş kapsamla değer maddi veya manevi olabilir, bir kişinin bir davranışı veya kendisi bile olabilmektedir.

Bütünü kapsayıcı, kesin bir değer tanımı için Lautmann’ın 4000 yayını ele aldığı geniş araştırmasında 180’den fazla tanımı tespit etmiştir. Buradan yola çıkılarak sosyal bilimlerin tümünün kabul ettiği bir tanımın varlığından söz edilememektedir. Bu nedenle ancak belirli disiplinlerin perspektifinden

tanımlamaların yapılması mümkün olmaktadır. Psikolojide değer, seçici yönelim tarzını ifade etmektedir. Bu perspektifle değer, kişisel tercihlerin seviyesiyle, motivasyonu, ihtiyaçlarıyla ve davranışlarıyla bağlantılıdır. Sosyologlar ise değer söz konusu olduğunda, normlardan, gelenek ve göreneklerden, tutumlardan, ideolojilerden, bahsetmektedir. İktisatta ise; değer kavramının kullanımı oldukça eski bir geleneğe dayanmaktadır. Gerek Marxist açıdan bakılacak olsun, gerekse Ricardist açıdan, değer; fiyat, fayda, gibi temel ekonomik konseptlerle doğrudan ilgili olarak ele alınmıştır. Değer ve değerler kavramları antropoloji ve felsefenin de konusudur (Deth, Scarbrough, 1995, 22-23).

Felsefede değerlerin ne olduğunun aranması Sofistler ve Sokrates arasındaki tartışmalara dayanmaktadır. Sofistler insanların tümünü kapsayan değerlerden bahsedilemeyeceğini savunurken, insanla ilgili her durumdaki öznelliğe vurgu yapar. Sokrates ise; değerlerin kişiden kişiye değişmediğini, mutlak olduğunu savunur. Bu ana farklılık değerlere bakışta felsefe tarihinde de devam etmektedir. Değerlerin kendi başına var olması görüşü ile göreceli olması elbette kavrama ilişkin yaklaşımda önemli bir çizginin varlığını göstermektedir (Ketenci, 1997, 2-4).

Özellikle son dönem antropoloji metinlerinde değer ve değerler teorileri üzerine ağırlık verildiği görülmektedir. Ancak çalışmaların temelde bağlandığı literatürde sistematik bir değer teorisi bulmak zordur. Bu teorik çıkmazın temelde çözümlenmesi için üç büyük temel düşünce akımından yola çıkmak antropolojinin değerlere olan bakışının çerçevesinin çizilmesini sağlayacaktır. İlk olarak sosyolojik anlamda değerler: insan yaşamında iyi, uygun ve arzu edilir olduğuna yönelik anlayıştır. İkincisi, ekonomik anlamda değer, bireyin bir şeyi elde etmek için ne kadar değerinden vazgeçebileceği anlayışıdır. Son olarak da Saussure'ün dilbilimsel anlamdaki değer yaklaşımıdır. Değer veya özellikle çoğul anlamı olan değerlere atıfta bulunulduğunda aynı kelimenin kullanımının tesadüfi olmanın ötesinde aynı şeyin kırılmaları olduğu görülebilir (Graeber, 2015, 17-18).

Graeber, değer ve değerler kavramlarının kullanımının tesadüfi olmadığına değinmiştir. Aynı şekilde Kuçuradi (2003: 39-41), değer ve değerler kavramlarının birbirinden farklı kavramlar olduğunun altını çizmiştir. Değer; bir şeyin bir çeşit özelliğidir. Değerler ise; var olan imkanlardır. 'İnsan değeri' denildiğinde, anlatılmak istenilen, insanın diğer varlıklarla ilgisi bakımından özel durumu ve bu durumdan dolayı sahip olduğu bazı haklardır. İnsanın değerleri ise; bilgi, bilimler, sanatlar,

felsefe, teknik, moraller ve kültürler gibi insan başarılarıdır. Aynı şekilde 'kişinin değeri', 'kişi(nin) değerleri' ve 'bir kişinin değeri' de birbirinden farklı kavramlardır. Bu bağlamda Kuçuradi 'kişi değerleri' ni şöyle tanımlar: "Kişi değerleri", kişilerarası ilişkilerde doğrudan doğruya veya dolaylı olarak ortaya çıkan sevgi, dürüst olma, bağlılık, saygı, adil olma gibi ve açık düşünebilme, doğru bağlantılar kurabilme gibi kişi imkânlarıdır." (Kuçuradi, 2003, 41)

Yukarıdaki yaklaşımlar ışığında, bir anlatı türü olan canlandırma sineması üzerine yapılan çalışmanın insanın yapıp ettikleri üzerine olması nedeniyle 'değerler' kavramı kullanılmıştır. Değerler kavramının bütünü bir tanımının olmaması nedeniyle de çalışmanın kapsamı dahilinde aşağıdaki tanımlar perspektifinde yaklaşmıştır.

Toplumsal yaşamda her kültür, üyeleri arasında neyin doğru ve kabul edilebilir olduğu konusunda bir anlaşma sağlamıştır (Williams, 1979, 16). Bu nedenle, bireyler kendi kültürlerinde kabul edilebilir olanlara uyma eğilimindedir. Toplumsal değerleri kabul etmeleri günlük davranışlarına, aldıkları kararlara ve kendilerini yaşamları boyunca nasıl yönlendirdiklerine yansır. Değerler, bir kültür içindeki üyelerin özünde değerli olduğuna inandıkları toplumsal ilkeler, hedefler ve standartlardır (Hatch ve Cunliffe, 2006, 38-39).

Değerler insana özgü ve insanlarla varlığını sürdüren, insanlar tarafından inşa edilen ve aktarılan soyut bir yapıdır. Halstead ve Taylor (2000, 169) değerleri şu şekilde tanımlamıştır: "Bireylerin davranışlarına yol gösterici olarak hareket eden ilkelere ve temel inançlara, belirli eylemlerin iyi veya arzulanan standartlarına atıfta bulunmak için kullanılan gerçekliklerdir."

Yukarıda tanımlar doğrultusunda, 'değer' ve 'değerler' kavramları birbiriyle ilintili farklı kavramlardır. Değerler, insana özgüdür, insanlar tarafından inşa edilir ve gelecek kuşaklara aktarılırlar. En geniş perspektifle, iyi ve arzulanan doğru yönelten rehberlerdir.

3.2. Değerlerle İlgili Kavramlar

Değerler, kavramının anlaşılması, bu kavramla bağlantılı olan kültür, norm, tutum ve inanç kavramların da anlaşılması gerekliliğini taşımaktadır. Bu bölümde kavramlar, farklı teorisyenlerin yaklaşımları, çalışmanın kuramsal ve kavramsal

çerçevesinin dayandığı Schwartz'ın (2012) “Temel İnsani Değerler” yaklaşımı ile tartışılacaktır. Ayrıca değerlerle, kültür, norm, tutum ve inanç kavramları arasındaki ilişki ve kavramsal farklılıklar ortaya koyulacaktır.

3.2.1. Değerler ve Kültür

Günümüzde bütün bilim insanlarının üzerinde anlaştığı bir kültür tanımından bahsedilememektedir. Lonner ve Adamopoulos (1997) “Culture as Antecedent to Behaviour” adlı çalışmada kültür kavramının birbirinden farklı 200 tanımı olduğunu belirtmişlerdir.

Kültür üzerine yapılan tanımları açıklamak için Smith (2005, 15-16) ve Çukur (2007, 37) altı adet ana yaklaşımın varlığına dikkat çekmiştir. Bu yaklaşımlardan ilki betimleyici tanımlamalardır. Betimleyici tanımlamalar, sosyal yaşamda sanat, bilgi, inanç gibi fenomenler üzerinden kültürü tanımlar. İkinci olarak tarihsel tanımlamalar; kültürü bir miras gibi görür ve kuşaktan kuşağa aktarımını vurgular. Normatif tanımlamalar; kültürü yaşam tarzını başka bir deyişle ortak bir davranışı etkileyen ortak kurallar ve değerler bütünü olarak ele alır. Yapısal tanımlamalar, güç, üretim yöntemleri, otorite ve hiyerarşinin işleyişine, ilişkisine ve dengesine odaklanır. Psikolojik tanımlama, birey, grup ve toplum arasındaki sosyal ya da fiziksel problemleri çözülmesi üzerine durmuştur. Son olarak genetik tanımlamalar kültürün oluşum süreçlerini ve değişime uğrama niteliği perspektifinden yaklaşır.

En geniş tanımla kültür, toplumsal davranışın temelinde yatan ortak bir bilişsel örüntüdür. Kültürün temelini ise değerler oluşturmaktadır. Bu değerler doğumdan itibaren gittikçe genişleyerek bireyin bilinçaltında kodlanır (Özen,1996, 10; Hofstede, 1984, 11).

Başka bir yaklaşım da kültürü; bir grup insanın ortak bir çekirdek değerler ve inançlar kümesini taşıması ve gelecek kuşaklara aktarması olarak tanımlanmıştır. Değerlerin aktarımı, kültürün temel yapı taşı olması nedeniyle değerlerin neler olduğunun, neden oluştuğunun, neden insanların yaşamında önem taşıdığıının ve neden gelecek kuşaklara aktarılmak istendiğinin bilinmesi önem taşır (Schwartz, 1997, 72-73).

Yukarıdaki tanımlardan görüldüğü gibi, kültür ve değerler birbirleriyle ayrı olarak düşünülemez kavramlardır. Değerler kültürün yapı taşı olması nedeniyle değerlerin anlaşılması kültürün de temelini anlaşılmasına olanak vermektedir.

3.2.2. Değerler ve Norm

Latince “norma”dan türetilen norm sözcüğü, kural, ölçü ve marangoz gönyesi anlamına gelmektedir. Aynı şekilde normlar, kişilerin davranışlarını nitelendirir ve sınırlandıran ölçüt anlamına gelmektedir. Toplumsal normlar ise; toplumların davranışlarını nitelendirir ve sınırlandırır. Var olanın değil ideal olanın peşindedir ve yaptırım gücüne sahiptir (Doğan, 2000, 408; Avcı, 2007, 37). Normlar takdir, teşvik veya baskı, ayıplama gibi ödül ve cezalandırma yöntemleriyle yaptırım uygular ve sosyalleşme sürecinde bireye öğretildiği için alışkanlık halini alır (Özkalp, 1995, 75)

Birçok normun temelinde değerler yatmaktadır. Ancak normlar işlevsel ve uygulanabilir olmalarıyla varlıklarını sürdürür. Toplumsal yaşamın süreç içerisinde değişimiyle beraber normlar da değişir. Ancak değerler, değişen, gelişen bir yapı olarak ele alınsa bile normlardan daha kalıcıdır (Tolan, 1983, 236; Dönmezler, 1994, 235).

Başka bir deyişle normlar, bir grubun veya toplumun üyelerine nasıl davranmaları gerektiğini söyleyen standartlar veya kurallardır. Örneğin; milli marş çalınırken ayağa kalkıp saygı duruşunda bulunmak bir normdur. Toplumda bireylerin belirli bir şekilde davranması gerektiği konusundaki ortak fikirlerimiz ve kabullerimizdir. Değerler ise; belirli normları kabul edip etmememizi etkiler. Çünkü normlar sosyal beklentiler olduğu için, kişisel yönelim ve değerlerin birey için ne kadar önemli olduğuna bağlı olarak onların kabul edilmesini veya süreç içerisinde yok olmasına neden olur (Shwartz, 2012, 16).

Yukarıdaki yaklaşımlar doğrultusunda; normalar, toplumun belirlediği ve yaptırım uyguladığı kurallar ve standartlardır. Normlar da değerler gibi istenilene ve arzu edilene yöneliktir. Ancak normların kabul görmesi ve sürekliliği, değerlerle olan çelişkisi veya uyumluluğuyla bağlantılıdır. Ayrıca normalar, değerlere göre daha değişken ve kısa süreli bir yapıdadır.

3.2.3. Değerler ve Tutum

En geniş perspektifte tutum, bireyin somut veya soyut bir konuya karşı sahip olduğu ön eğilimdir. Bireyler bu eğilimlere, doğrudan veya dolaylı olarak edindiklerine dayanarak sahip olurlar. Tutum, bireyin çevresiyle olan uyumunu kolaylaştıran, davranışları yönlendiren gizli bir güç olarak önem taşır (Tekarslan ve diğ., 2000, 197).

Psikoloji disiplininde değerler ve tutum kavramlarının yer yer aynı anlamda kullanıldığı görülmektedir (Çalışkur, 2010, 16-17). Ancak Dukes (1955, 25), değerlerin, tutumlara göre daha geniş kapsama sahip olduğuna değinir. Tutum ve değerler birer uyaran-tepki şeması olması ve arzulanabilir olmaları açısından ortak paydada birleşmektedir. Bireylerin yönelimleri tutumlarla ilgili bilgi sağlarken, tutumlar ise, değerlere bilgi sağlayan süreçtir.

Tutumlar, doğrudan ya da dolaylı olarak belirli durumlara ve nesnelere yönelme sayısı kadardır. Bu nedenle tutumlar binlerle ifade edilirken, değerler ancak düzineyle ifade edilebilir. Değerler ile tutum arasındaki bir diğer fark ise; tutumların soyut veya somut durum veya nesneye yönelikken, değerlerin kendi başına var olmasıdır. Değerler, varlığını sürdürmek için bu anlamda bir yönelim gerekliliğine ihtiyaç duymaz (Özkul, 2007, 30-31). Değerler, geçmiş öğrenmelerle toplanıp biçimlenip ve örgütlenerek oluşurlar. Bu nedenle süreklilik taşır. Ancak tutumlar kişiseldir (Newcomb ve diğ., 1965, 116). Rokeach (1969, 112) de tutumlar ve değerler arasındaki farka dikkat çekmiştir. Değerler, tutumlardan aşkındır. Bireyin vereceği tepkiyi şekillendiren tutumlar, bir inanç organizasyonudur.

Schwartz'a (2012, 16) göre tutumlar, nesnelere iyi veya kötü, arzulan veya istenmeyen olarak değerlendirilmeleridir. Tutumların nesnelere, belirli insan davranışları veya soyut herhangi bir şeyi kapsayabilir. Kişilerin nesnelere olumlu veya olumsuz olarak değerlendirmesinin temelinde ise; değerler yatmaktadır. Değerlerle uyumlu insanlar, davranışlar, olaylar vb. olumlu olarak değerlendirilir. Ya da değerlere ulaşılmasını engelliyorsa olumsuz olarak değerlendirilir.

Yukarıdaki tanımlar doğrultusunda değerler ve tutum kavramlarının yer yer aynı anlamda kullanıldığı görülmektedir. Bu durum kavramların arasındaki güçlü ilişkiden kaynaklandığı söylenebilir. Ancak değerler ve tutumlar arasındaki farklara bakıldığında değerlerin, kendi başına var olmaları, tutumlara göre daha kapsayıcı

olmaları, bireysel olmamaları ve süreklilik taşımları nedeniyle tutumlardan ayrıştığı görülmektedir.

3.2.4. Değerler ve İnanç

Değerler ile yakın ilişkide olan bir diğer kavram ise, inançtır. İnanç ve değer arasındaki ayrım bazı yaklaşımlarda farklılıkların ortaya koyulması gereklilik taşıırken, bazı yaklaşımlarda ise, değerler bir tür inançtır (Çalışkur, 2010, 15).

Farklı disiplinlerin inanç ve değerler arasındaki ilişkisini ele alan Güngör (1998, 27), psikolojinin değerleri bir inanç olarak ele aldığını belirtir. Felsefede ise; bireyin varlığı, inançları dışında, değerlerin varlığını sürdürüp sürdürmediğinin çözümsüz bir soru olduğunu belirtir. Yaklaşımında ise; değerlerin, birçok inancın rol oynadığı girift, üst düzey bir organizasyon olarak tanımlar ve inançlardan ayırır.

Değerleri, inanç olarak ele alan Rokeach (1969, 113-123) için inanç, bireyin bilinçli veya bilinçdışı yaptıklarından veya söylediklerinden ortaya çıkan ve dolaylı olarak görülebilen önermelerdir. Bu yaklaşımda inançlar üçe ayrılır. Bunlardan ilki varoluşsal – tasviri inançlardır. Örneğin: “Güneşin doğudan doğduğuna inanıyorum.” İkincisi ise; bireyin yargılarına dayanan değerlendirici inançlardır. Örneğin: “Bu dondurmanın güzel olduğuna inanıyorum.” Son olarak üçüncü tür inançlar kuralcı, geleneksel ve yasaklayıcı niteliktedir. Örnek olarak: “Çocukların ebeveynlerine itaat etmesinin gerekliliğine inanıyorum.” Bu bireyin kendisi, fiziksel dünya ve sosyal dünya ile ilgili inançlar toplam inançlar evrenini vermektedir. Değerler ise; belirli inançlardan daha soyut bir yapıdadır ve insanlar yapmaları gerekenleri değerleri yoluyla belirler.

Rokeach’ın görüşüne karşıt olarak Feather (1975), Values in Education and Society (Eğitim ve Toplumda Değerler) isimli çalışmasında değerlerin ve inançların arasındaki eşitliği eleştirir. Feather (1975, 4) inançların duygusal olarak tarafsız olduğuna dikkat çeker. Farklı bir değişle inançlar nötrdür. Ancak buna karşın değerler hafif derecede de olsa hissedilirler.

Rokeach’ın görüşlerinden yola çıkarak Schwartz (2012, 16), inançları, olayların belirli şekillerde ne kadar doğru olduğu ile ilgili fikirler olarak tanımlar. Bireyler, “Savaş hiçbir zaman sorunları çözmez.”, “Afrika Avrupa’dan daha büyüktür.”, “Psikologlar akıllıdır.” gibi birçok inanca sahiptir. İnançlar, bireyin doğru olduklarından ne kadar emin olduğuna göre değişir. Bu nedenle değerlerden

farklı olarak inançlar, doğruluk olasılığıyla kurulan öznel bir bağıdır. Değerler ise; amaçların önemine ve yol gösterici ilkelere bağlıdır.

3.3. Değerlerin Özellikleri ve İşlevleri

Toplumların şekillenmesinde ve bireyin toplum içerisindeki durumunun anlaşılmasında değerlerin özelliklerinin anlaşılması ve işlevlerin anlaşılması gereklidir. Değerlerin kişilerin toplumsal yaşamında rol oynayan önemli özellikleri ve bu özellikler doğrultusunda bazı işlevleri vardır.

Değerlerin, doğasının, özelliklerinin anlaşılmasına yönelik olarak Fichter (2006, 167) değerleri şu şekilde sıralamıştır:

- a. Değerler, çoğunluğun ortak uzlaşmasının ürünüdür. Bu nedenle kişisel yargılara bağlı değildir.
- b. Değerler, sosyal yaşamın gereksinimlerine ve ortak refahın sağlanmasında rol oynar. Bu nedenle ciddiye alınır.
- c. Değerler, kişilerin çeşitli özverilerde bulunmasını sağlayan coşkularla birliktedir.
- d. Ortak bir uzlaşmanın ürünü olan değerler kavramsal olarak soyutlanırlar.
- e. Değerler toplumsaldır. Birey doğumundan itibaren, toplumda değerleri öğrenir, benimser, uygular ve gelecek kuşaklara aktarır.
- f. Değerlerin, gelecek kuşaklara aktarılması ve her bireyin var olan değerlerin içine doğması değerlerin sürekli olduğunu gösterir.
- g. Dil ve ortak semboller değerleri yansıtır ve aktarılmasını sağlar.
- h. Toplumlar süreç içerisinde bazı durumları iyi olarak nitelendirirken bazı durumları kötü olarak nitelendirir. Bu nedenle değerler değişirler.
- i. Değerler topluma anlam kazandıran standartlar, inançlar ya da ahlaki ilkelere dir.
- j. Değerler, kişilerin davranışlarını, insanların ve olayların seçilmesini ya da değişimini yönlendirir.

Fichter'ın (2016) yaklaşımında değerlerin özelliklerinden birisi de değerlerin değişebileceğidir. Değerlerin, değişime açık olması veya olmaması tartışması değerlere yöneltilen bakışta en temel sorulardan birisidir. Bu doğrultuda, Fichter (2006, 167) mutlak değerleri, filozofların ve teologların alanı olarak görüp, sosyal bilimcilerin odak noktasının değişen değerler olduğunu savunmuştur. Rokeach (1973, 5), değerleri ne tamamen mutlak ne de tamamen değişken olduğunu savunmuştur. Eğer değerler tamamen mutlak olsaydı bireysel ve sosyal değişim yaşanmazdı. Aynı şekilde değerler, çok değişken olsaydı da bireysel ve toplumsal devamlılık sağlanamazdı. Schwartz (2012, 3) ise, değerlerin motivasyonları gereği evrensel olduğunu savunur. Değişen, onlara yüklenen önemler, yani öncelikler ve hiyerarşilerdir.

Değerlerin özellikleri üzerine düşünüldüğünde, Schwartz (1992, 2006) birçok kuramcının (Kluckhohn 1951, Morris 1956, Allport 1961, Kohn 1969, Rokeach 1973, Schwartz ve Bilsky 1987, Feather 1995, Inglehart 1997) çalışmalarında örtük olarak yer alan altı ana özelliğin olduğunu tespit etmiştir. Schwartz'ın (2012, 3-4) tespit ettiği altı özellik şunlardır:

1. Değerler koparılamaz bir biçimde duygulara bağlı inançlardır: Kişilerin hayatlarına koydukları değerlerle duygular arasında bağlantı vardır. Kişilerin kendi hayatlarında değerlerine yönelik yaşamlarını sürdürebilmeleri veya engellenmeleri, mutluluk, huzursuzluk, tatmin vb. gibi birçok duyguyla ilişki kurar.
2. Değerler arzulanan amaçlara yöneliktir: Sosyal düzen, adalet ve yardımseverliği önemli değerler olarak gören insanlar, bunları sağlamak için motive olurlar.
3. Değerler belirli davranışların ve durumların üstündedir: Değerler normlar veya sosyal yaşamın getirdiği belirli tutumlar, davranışlar ve nesnelere ötesindedir.
4. Değerler standartlar veya ölçütler olarak işlev görür: Günlük yaşamda çok farkında olunmasa da kişilerin seçimlerinde veya değerlendirmelerinde rol oynarlar.
5. Değerler birbiri içerisinde önemlerine göre hiyerarşiktir: Kişiler onları niteleyen belirli bir değerler sistemi oluştururlar. Aynı durumun belirli toplumlar için de olduğu söylenilebilir. Başarı veya adalet, yenilikçilik veya geleneksellik gibi seçimlerde önem sırası belirleyicidir. Ayrıca hiyerarşi, değerleri norm ve tutumlardan da ayırır.
6. Birçok değer görece önemi davranışa rehberlik eder: Kişilerin davranış veya tutumları birden fazla değerle ilişkili olabilir. Birçok değer arasındaki bu ilişki ve karşıt değerler arasındaki uzlaşım, davranışta bulunan kişi için önemin üzerinde de etkili olur.

Yukarıda yer alan özellikler bütün değerleri kapsamaktadır. Değerler arasındaki farklılıklar altında barındırdıkları motivasyonlara göre değişkenlik gösterirler. İnsanlar, yaşamlarını devam ettirmek için başka insanlarla iletişim kurmak ve işbirliği sağlamak için belirli amaçlar belirlemek durumundadır. Bu nedenle değerlerin motivasyonları, biyolojik bir varlık olarak insanın gereksinimlerine ve toplumsal etkileşimin sonucunda grubun devamlılık ve refah gereksinimlerine dayanmaktadır (Schwartz, 2012, 4).

Değerlerin özelliklerine bakıldığında, insanın yaşamında en temel gereksinimlere bağlı olmaları değerlerin işlevlerinin, toplumsal yaşamda ne kadar önemli olduğunun bir göstergesidir. Bu durum değerlerin işlevlerinin kavranması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Değerlere yöneltilen bakışta, farklı disiplinlerin farklı açılardan ele aldığı altının çizilmesi değerlerin özelliklerinin ve işlevlerinin anlaşılmasında da rol oynamaktadır. Psikolojide değerlerin kişilerin, nasıl doğru davranacağı konusunda bir yol gösterici olduğunun altını çizilir. Bireyin, inanç, tutum, güdü, ihtiyaç, toplumsal norm ve beklentilerinin ışığında değerler, bireyin kendine özgü sentezinin

doğrultusunda şekillenir (Çalışkur, 2010, 22). Değerler, kişinin zihinsel örüntülerinin temel belirleyicisidir ve kişinin çevresiyle olan ilişkisini düzenler (Çalışkur, 2010, 14).

Değerlere, sürekli olarak yeniden organize edilen inançlar olarak yaklaşan Rokeach (1973), değerleri soyut olarak görmeyip, bireylerin davranışlarına yön veren bir rehber olarak değerlendirmiştir. Rokeach'ın yaklaşımına göre değerlerin işlevleri şu şekildedir (akt. Bilgin, 1995, 83):

- a. Değerler, bireyleri sosyal konularda sergilediği davranışları yönlendirir.
- b. Değerler, bireyin politik, ideolojik tercihlerinde rehberlik görevi üstlenir.
- c. Değerler, bireyin kendini ifade etmesinde rehberlik görevi üstlenir.
- d. Değerler, bireyin kendini ve diğerlerini değerlendirmesinde ölçüt görevindedir.
- e. Değerler, merkezi konumdadır. Ahlaki bakımdan kendini ve diğerlerini değerlendirmesinde ölçüt görevindedir.
- f. Değerler, bireyin diğer insanların ikna edilmesinde ve etkilenmesinde kullanılır.
- g. Değerler, kişinin toplumsal olarak veya kişisel olarak kabul edilemez bulduğu yaklaşımların rasyonalite edilmesini sağlar.

Değerlerin en önemli işlevlerinden bir diğeri de sosyal hayatı biçimlendirmesi, başka bir ifadeyle belirlemesidir. Değerler, toplumu biçimlendiren hukuk, din, dil, sanat gibi tarihsel ve kültürel olguların temelinde yatan örüntüdür. Örneğin hukuk; adalet, güvenilirlik, mülkiyet gibi birçok olgu değerler örüntüsünün görünür olmasıdır. Bireyden hareketle değerlerin bir diğer işlevi ise; eylemlerde oynadığı roldür. Değerler bireyin eylemlerini öncesinde, sırasında ve sonrasında rol oynarlar. Eylem öncesinde, hedef görevi görürken, eylem sırasında motivasyon, eylemin sonunda da bir ölçek görevi üstlenirler (Aydın, 2011, 41-42).

Değerlerin sosyal sonuçlar açısından işlevlerini ele alan Fichter (2006, 139) şu şekilde sıralamıştır:

- a. Değerler, kişilerin buldukları sosyal çevre içerisindeki yerinin bilinmesinde rol oynar. Sosyal tabakalaşmanın oluşmasını mümkün kılar. Kişiler hakkında yargıları oluşturan araçtır.
- b. Değerler, kişilerin dikkatini kültür içerisinde değerli ve yararlı görünen maddi kültür nesnelere odaklar ve çaba gösterilmesine yol açar.
- c. Değerler, sosyal olarak nelerin ideal davranış ve düşünme şekilleri olduğunun şemasını çizer. Kişi böylelikle ideal olanı kavrayabilir ve ideal düşünce ve davranma yollarını görür.
- d. Değerler, kişilerin sosyal rollerinin, seçiminde, teşvik edilmesinde, sevilmesinde ve kavranmasında rehberlik ederler.
- e. Değerler, sosyal kontrol ve baskının aracı görevindedir. Onaylanan ve onaylanmayan davranışların neler olduğuna işaret eder. Onaylanan davranışlara yönelimi güçlendirir ve onaylanmayanlara karşı kaçınmayı sağlar.
- f. Değerler dayanışma aracı görevini görür. Ortak paylaşılan değerler kişileri birbirine bağlar ve sosyal dayanışmayı ve sürekliliği yaratır.

Değerler, olayları ve insanları nitelendirmemizde ölçek olarak kullanılır. Bireyin karşılaştığı durumlarda eylemlerinin seçimine yönelik bir ölçek olmasının yansira bu eylemlerin de meşrulaşmasının da ölçegidirler (Schwartz, 1992, 1).

3.3.1. Değerler Sistemleri

Değerlerin kendi içerisindeki yapısı değerler sistemi ile açıklanmaktadır. Değerlerin kişilerin fikir, duygu ve davranışları harekete geçiren güç olarak ele alındığında, değerler sistemine bakış da önem kazanmaktadır (Ünal, 1981, 18).

Değerler sistemine iki farklı yaklaşımın vardır. Bunlar; yatay değerler sistemi ve dikey değerler sistemidir.

3.3.1.1. Yatay Değerler Sistemi

Yatay değerler sisteminde bütün değerler bir vücudun organları gibi beraber çalışmaktadır. Nasıl bir organın işlevinin bozulması bütün vücudun sistemini etkiliyorsa değerler sistemindeki eksiklikler de bütün değerler sistemini etkilemektedir. Değerler sisteminin bozulmaması için kişilerin, zihninde değerlerin, bir bütün olarak yer alması gerekmektedir. Değerlerden herhangi biri diğerine tercih edilemez. Aynı bir zincirin halkaları gibi bilgisel değerler, ahlaki değerlere, ahlaki değerler biyolojik değerlere ve biyolojik değerler de sağlıklı düşünmeye, tutuma ve davranışa dönüşür. Bu nedenle zincirin halkalarındaki kopukluk tüm sistemi etkiler (Bilis, 2011, 43).

3.3.2. Dikey Değerler Sistemi

Dikey değerler sistemi temelde bir değer diğerine göre daha üstün olduğunun varsayımından yola çıkar. Değer sistemleri kültürlere veya alt kültürlere ya da kişinin sahip olduğu değerler sistemine göre değişkenlik gösterebilirler.

Değerlerin yapısına ilişkin olarak Max Scheler (1981), değerler arasında hem objektif ve değişmez bir hiyerarşinin olduğuna, hem de bir değer tercih edilirken her defasında yeniden oluşturulan bir derece olduğuna dikkat çeker (Kuçuradi, 2003, 87). Değerler, bu yaklaşımla alttan üste doğru hiyerarşik sırayla; hoş ve hoş olmayan değerler tabakası, yaşam değerleri tabakası, manevi değerler tabakası, ruhsal değerler tabakası ve kutsal değerler tabakasından oluşmaktadır (Scheler, 1981, 109-110). Ayrıca değerlerin sürekliliği, bölünmezliği, kişinin bir değeri diğerine tercih ettiğinde

yaşadığı doyum derinliği ve salt oluşu da bir değer diğerine göre daha yüksek olduğunun göstergesidir (Akarsu, 1998, 112-114).

Taylor'a (1973) göre bir değer, diğerlerine göre üstün olması değerler arasındaki hiyerarşiyi ifade eder. Bu durum yüksek değerden bahsetmeyi mümkün kılar (Taylor, 1973, 44). Homojen yapıli toplumlar içerisinde bile değerler, kendi sistemleri içerisinde değerlendirilirken, kişilerin yaşam tarzları ve rasyonel yapıları kendilerine has bir değerlendirme sürecinden geçmektedir (Taylor, 1973, 77) . İki değer birbiriyile çakıştığı noktada kişinin vereceği karar, kişiye ait değerler hiyerarşisinin görünür kılınmasının yansıra değerlere olan bağılılığının da göstergesidir (Taylor, 1973, 315).

Kişinin manevi tarafı ve biyolojik yanı değerlere karşı yöneliminde de rol oynamaktadır. Kişinin biyolojik boyutuyla ilgili olan temel değerler, manevi değerlere ulaşmak için araç görevi görmektedir. Manevi değerler, temel değerlere göre daha yüksek değer olarak görülmesine karşın kişinin manevi değerlere ulaşabilmesi için temel değerlere sahip olması ve biyolojik varlığını sürdürebilmesi gereklidir (Mengüşoğlu, 1988, 274).

Rokeach (1973, 3) değerleri, araçsal değerler ve hedeflere yönelik değerler olmak üzere ikiye ayırmaktadır. Yaklaşımında, hedeflere yönelik (amaçsal) değerlerin, araçsal değerlere göre hiyerarşide üstte yer aldığı görülmektedir. Ancak değerler hiyerarşik bir yapıda da olsa sabit bir yapıya sahip değildirler. Devamlılık sağlamalarına karşın aynı zamanda değişir ve farklılaşırlar.

Schwartz (2012, 1), değerler arasındaki ilişkinin birbirleriyle çatışma ve uyumluluk taşıdıklarına değinir. Bazı değerler bir diğeriyle çatışmaya neden olabilir. Örneğin, öz yönelim-eylemler, güvenlik-kişisel değerleriyle veya güç-kaynakların, yardımseverlik-önemseme değerleriyle çatışması olasıdır. Aynı şekilde, uyarılma ve hazcılık örneğinde değerlerin birbiriyile uyum içerisinde olması olasılığı da yüksektir. Değerlerin birbiriyile çatışma içerisinde olması durumunda, toplumlar, topluluklar veya bireyler farklı önceliklere göre hareket eder ve bir hiyerarşi kurar. Değerler, motivasyonları gereği evrensel olsalar bile değerler arasındaki ilişkiler farklılık taşımaktadır.

3.4. Değerler Kuramları

Değerlerin felsefenin ve birçok beşeri bilimin konusu olarak ele alındığından dolayı değerler üzerine yapılan çalışmaların konunun perspektifi doğrultusunda ele alınması gerekliliğinden daha önceki bölümlerde de bahsedilmiştir. Bu nedenle yapılan çalışmanın doğrultusunda değerler kuramları toplumbilimlerde değerler kuramlarıyla sınırlandırılmıştır.

Bu bölümde, değerler üzerine çalışmalarını gerçekleştiren toplumbilimcilerin yaklaşımları incelenerek süreç içerisinde literatür arka planı oluşturulması hedeflenmiştir. Son olarak çalışmanın kavramsal ve kuramsal çerçevesinin dayandığı Schwartz'ın "Temel İnsani Değerler Modeli" (2012) ele alınarak modelin gelişimi ve kapsamı sunulmuştur.

3.4.1. Parsons ve Shils

Parsons ve Shils (1951) Genel Eylem Teorisi'nde bireyin davranışlarının birbiriyle ilgili; kişilik, sosyal ve kültürel sistemler olmak üzere üç unsurdan etkilendiği yaklaşımını sunmuşlardır. Kişilik sistemi; bireyin, davranışlarındaki motivasyon, ihtiyaç, algı ve öğrenme unsurlarının, bir kişinin belirli durumlardaki davranışlarına olan etkisini kapsamaktadır. Bireylerin davranışlarını etkileyen bir diğer unsur ise sosyal sistemlerdir. Bireyler toplumsal yaşamda belirli rollere göre davranışlarını biçimlendirirken, aynı zamanda bir grubun parçası olarak diğer bireylere de bağlıdır. Kültürel sistemler unsuru ise; bireyin, davranışlarına seçimlerine yön veren ve diğer bireylerle olan etkileşim türlerini sınırlayan değerler, normlar ya da simgelerin örgütlenmesiyle oluşur. Bireyin davranışları, kişilik ve sosyal sistemlerin ötesinde kültürel bir sistemin de bir parçası olarak etkilenir (Parsons, Shils, 1951, 55).

Her kültür sistematik bir kurallar bütünüdür. Her kültür, belirli bir düzene sahip kural kümeciklerinden meydana gelmektedir. Bireylerin kümeye bağlanmasını sağlayan ise, değer-yönelim sistemidir. Değer-yönelim, bireyin seçimlerini, yönelimlerini belirli normların, standartların ve ölçütlerin gözetilmesi doğrultusunda gerçekleştirdiğini ifade etmektedir (Parsons, Shils, 1951, 57).

Bireylerin, sosyal sistem içerisindeki değer-yönelimin işlevsel bütünleşmesi ve bütünleşme örüntüsü, değer sisteminin yapısının açıklanması için gereklidir. İşlevsel bütünleşme bireylerin eylemlerinin, değerlerle bütünleşmesini açıklar. Bütünleşme örüntüsü ise; verili bir yönelim örüntüsünün toplumda yer alan bireylerin kendi tutumlarıyla ne ölçüde tutarlı olduğuna işaret eder (Parsons, Shils, 1951, 60).

Yukarıda verilen bilgiler ışığında, Genel Eylem Teorisi'nin, toplumu oluşturan üç sistem üzerinden ilerlediği görülmektedir. İlk olarak kişilik sistemi, bireyin edindiği rollerin, ihtiyaçlarının ve motivasyonlarının oluşturduğu sistemdir. Sosyal sistem ise; bireylerin birbirlerine beklentiler doğrultusunda bağlılıklarının oluşturduğu statü ve pozisyonların oluşturduğu yapıdır. Son olarak kültürel sistem, kişilik sisteminin, sosyal sisteme uyumunu sağlayan değerler ve normlar tarafından biçimlendirilmesiyle oluşur. Bireyin eylemlerinin, toplumu oluşturan sistemlerle olan tutarlılığı ise, bütünleşmeyi ifade etmektedir.

3.4.2. Kluckhohn ve Strodtbeck

Değerlere yönelik çalışmalarını gerçekleştiren diğer kuramcılar ise; Florence Kluckhohn ve Fred Strodtbeck'tir. Değer Yönelimi Teorisi olarak isimlendirilen çalışma bazı temel varsayımlar etrafında şekillendirmişlerdir. bunlar (Kluckhohn, Strodtbeck 1961, 4):

- İnsanların her zaman çözüm bulması gereken sınırlı sayıda ortak insani problemler vardır.
- Problemlerin çözümünde değişkenlikler vardır. Ancak bu çözümle ne rastlantısal ne de sınırsızdır.
- Çözümlerin tümü toplumların hepsinde vardır. Farklı olan ise tercihlerdir.

Kluckhohn ve Strodtbeck yukarıda yer alan varsayımlardan hareketle; toplumların problemlerin çözümüne yönelik tercihleri, toplumun sahip olduğu değerlerin yansıması olarak ele almıştır. Böylelikle tercihlerin anlaşılması, değerlerin de anlaşılması anlamına gelmektedir. Kluckhohn ve Strodtbeck (1961, 7), değerleri keşfetmek adına her toplumun çözmesi gereken beş temel problem ve altıncı bir boyut önermiştir. Bunlar:

1. Öncelikle ne zaman odaklanılmalıdır? - Geçmiş, şimdiki zaman ya da gelecek,
2. İnsanlık ve doğa arasındaki ilişki nasıldır? - Hükmedici, teslimiyetçi veya uyum içerisinde,
3. Kişiler, diğer bireylerle nasıl ilişki kurar? - Hiyerarşik olarak, eşit veya bireysel yargılarına göre,
4. Davranış için ana motivasyon nedir? - Kişinin benliğini ifade etmesi, büyümek (değişmek, ilerlemek) veya başarmak,

5. İnsan doğasının yapısı nasıldır? - İyi, kötü veya karışımı,
6. Mekan ile ilişki nasıl kurulur? Burası, orası veya uzak,

Değer Yönelimi Teorisi birçok farklı kültürde test edilerek, etnik gruplar arasındaki farklılıkların anlaşılmasını ve birbirlerini anlamalarına olanak tanımıştır. Aynı şekilde göç gibi olayların değerler üzerindeki yarattıkları değişimlerin de görülmesini sağlamıştır (Hills, 2002, 2).

Yukarıda yer alan bilgiler doğrultusunda Değer Yönelimi Teorisi’de değerler, toplumların karşılaştıkları problemlerin çözümüne yönelik olarak yaptıkları tercihlerde görünür. Karşılaşılan beş ana problem, zaman, insan ve doğa ilişkisi, birey ve diğer bireylerle olan ilişki, eylemlerin motivasyonları ve insan doğasına yöneliktir. Altıncı unsur ise, mekana yönelik tercihlere yöneliktir. Bu doğrultuda toplumları, toplulukları veya bireyi birbirlerinden farklılaştıran altı unsura olan yönelimlerdir. Değerler ise; bu yönelimlerin yansımada görünür hale gelir.

3.4.3. Rokeach

1920’li yıllardan itibaren, değerlerin tespitine yönelik çalışmalar, envanter tespiti yönünde ilerlemiştir. Spranger’in 1931 yılında geliştirdiği ‘Değerlerin Tetkiki Testi’ ise bilinen ilk çalışmalardan. Spranger (1931) değerleri, kuramsal, ekonomik, estetik, sosyal, politik ve dinsel olmak üzere altı gruba ayırmıştır. Bu çalışmanın bir revizyonu ise; 1964 yılında Richardson tarafından gerçekleştirilmiştir. 1956 yılında Morris, ‘Yaşam Yöntemleri’ adlı ölçekte değerleri, faal değerler, kavranmış değerler ve amaç değerler olarak üç ayrı değer grubunda ele almıştır. 1966 yılına gelindiğinde ise; Dempsey ve Dukes aynı ölçeği daha sadeleştirmiştir. Milton Rokeach ise 1967 yılında “Rokeach Değerler Envanteri”ni geliştirmiştir (Çalışkur, Aslan, 2013, 85-88).

Rokeach 1973 yılında yayınladığı çalışmasında Rokeach Değerler Envanteri’ni oluşturmuştur. Bu çalışmada değerler, amaçsal (terminal) ve araçsal (instrumental) olmak üzere ikiye ayrılmıştır (Tablo 2). Araçsal değerler, temel olan amaçsal değerlere yönelik olan davranışlarla ilgilidir. Amaçsal değerler birey merkezli veya toplumsal merkezlidir. Araçsal değerler ise, moral içerikli veya yeterliliğe ilişkindir (Bilgin, Araz, 1995, 84). Başka bir deyişle; araçsal değerler, amaçsal değerlere ulaşmak için sahip olunan davranışlardır. Araçsal değerler, moral içerikli veya yeterliliğe yönelik olan değerlerdir. Örneğin, yardımseverlik,

bağışlayıcılık moral içerikli olan araçsal değerlerken, entelektüellik, muktedir olmak, yeterliliğe yöneliktir. Amaçsal değerler ise; zevk, olgun sevgi gibi birey merkezli ya da barış içinde bir dünya ya da eşitlik gibi toplumsal merkezli olabilir.

Tablo 2: Rokeach Değerler Listesi

Amaçsal Değerler	Araçsal Değerler
Ahret selameti	Bağımsızlık
Aile güvenliği	Bağışlayıcılık
Barış içinde bir dünya	Cesaretli olmak
Başarı	Dürüstlük
Bilgelik	Entelektüellik
Eşitlik	Geniş görüşlü olmak
Gerçek dostluk	Kuvvetli hayal gücüne sahip olmak
Güzellikler Dünyası	Hırslı olmak
Heyecanlı bir yaşam	İtaatkar olmak
İç huzur	Kendini kontrol edebilmek
Kendine Saygı	Kibar olmak
Mutluluk	Mantıklı olmak
Olgun sevgi	Muktedir olmak
Özgürlük	Neşeli olmak
Rahat bir yaşam	Sevecen olmak
Sosyal onay	Sorumluluk sahibi olmak
Ulusal güvenlik	Temiz olmak
Zevk	Yardımseverlik

Bolat Yavuz, **Sosyal Değerleri ve Değerler Eğitimi Anlamak** (Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 2016), 335'den uyarlandı.

Rokeach çalışmalarını “The Nature of Human Values” (İnsan Değerlerinin Doğası, 1973) isimli kitabında toplamıştır. Rokeach değerlerin, bir davranışın veya varoluş halinin kişisel veya toplumsal olarak tercih edilir veya kaçınılır olduğuna dair kalıcı inanç olarak bakmaktadır. Değerler, bilişsel ve duygusal boyutlarıyla yol gösterici ve davranış boyutuyla da bir bütündür.

Değerlerin göreceli mi yoksa mutlak mı olduğunu problemine yöneliminde Rokeach (1973), değerleri ne tamamen mutlak, ne de tamamen göreceli olduğunu savunmuştur. Bireysel ve sosyal çevrenin sürekli olarak değişim içinde olduğu gözlenebilmektedir. Bu nedenle değerlerin mutlak olduğu söylenemez. Ancak toplumların ve bireylerin kişiliğinin süreklilik taşıması da tamamen göreceli olmadığının göstergesidir.

Rokeach'ın, değerlerin doğasına ilişkin tespitinde beş temel unsur olduğu savunulmuştur. Bu beş temel unsur, değerlerin, değerler olabilmesi için taşıması gerekenlerdir. Bunlar (Rokeach, 1973, 3):

1. Değerler belirli bir sistem içerisinde organize edilmiştir. Bireylerin sahip olduğu değerler göreceli ve küçük bir yapıdadır.
2. İnsanlar belirli derecede aynı değerlere sahiptirler. Kültür, uyruk, sınıf/tabaka, inanç vb. gibi dış etkenler bireyin, dışı vurum biçimlerinde ve kuvvetliliğinde farklılıklar yaratır.
3. İnsani değerlerin kökeninde kültür, toplum ve topluluklar ve bireylerin kişiliği yer alır.
4. Değerler, bireyler ve toplumlar üzerine yönlendirilen bakışta hemen hemen bütün olgularda net olarak görülür. Bu nedenle değerlerle ilgili yapılan tüm çalışmalarda da bu oldular yer alır.
5. Değerler neredeyse tüm fenomenlerde kendisini gösterir.

Rokeach'ın değerlere olan bakışı yukarıdaki bilgiler ışığında ele alınırsa, değerler, bilişsel, duygusal ve eylemsel boyutuyla bir bütün halindedir. Değerler, kısmen göreceli ve kısmen sabittir. Değerleri diğer olgulardan ayıran ise; temelinde yatan beş temel unsuru taşımalarıdır. Tespit edilen değerler, 18 adet araçsal ve 18 adet amaçsal olmak üzere ikiye ayrılırlar. Araçsal değerler, amaçsal değerlere ulaşmak için sahip olan yeterlilikler ve moral içeriklerdir. Amaçsal değerler ise; birey veya toplum merkezlidirler.

3.4.4. Hofstede

Hofstede, değerlere tamamen kültürel boyuttan yaklaşmıştır. Belirli bir kültürdeki kişilerin neden belirli bir şekilde davrandığını ve bireylerin eylemlerinde kültürel değerlerin etkilerini anlamaya yönelik olarak çalışmalarını gerçekleştirmiştir.

Hofstede'nin "Kültürel Değer Boyutları" (Cultural Value Dimensions) modeli, insan davranışlarını bireysel, toplumsal ya da evrensel boyutlarından ziyade ulusal düzeyde ele almıştır. Bu bakışta kültür, bireylerin doğumundan itibaren zihnine işlenen bir koddur. Bu nedenle farklı genlere sahip olan bireyler bile ortak programlamadan geçerek ortak zihinsel programlara (davranış kodlarına) sahiptirler (Erkenekli, 2009, 42-43).

Hofstede kültürel değerlerin beş boyuttan oluştuğunu savunmuştur. Bu beş boyuta verilen cevaplar ise; ele alınan ulusun kültürel değerler yapısını ortaya koymaktadır. Kültürel değerlerin beş boyutu şunlardır (Hofstede, 1984,1):

1. Güç Mesafesi (Yüksek/Düşük): Bir toplumun hem daha az hem de daha güçlü üyelerinin davranışlarını saptar.

2. Anaerkillik/Ataerkillik: Ataerkillik, toplumsal cinsiyet rollerinin açıkça farklı olduğu toplumlarla ilgilidir. Anaerkillik ise, toplumsal cinsiyet rollerinin örtüştüğü toplumlardır.
3. Bireycilik/Kolektivizm: Bu boyut, insanların benlik görüşüyle ilgilidir “ben” veya “biz”
4. Belirsizlikten Kaçınma (Yüksek/Düşük): Bir toplumun belirsiz veya bilinmeyen durumlar altında kendisini ne kadar tehdit altında hissettiğidir.
5. Uzun/Kısa Vadecilik: Kültürün uzun vadeli mi yoksa kısa vadeli mi yönelimde bulunduğu ile ilgilidir.

Her kültür, kendi temel değerlerinden yola çıkarak otoriteye yaklaşır. Bir toplumdaki farklı güç seviyelerindeki bireylerin birbirlerine olan yaklaşımları bu nedenle kültürel değerlerin tespitinde rol oynarlar. Güç mesafesi, ast ve üst arasındaki mesafeyi ve birbirleri arasındaki bakışı tespit etmeye yöneliktir. Güç mesafesinin uzak olması, güce sahip olan kişilerin yönetiminin ve gücünün kabul edilmesidir. Ast ve üst ayrımı keskindir. Mesafeden dolayı çatışma yaşanmaz ve üstün yönlendirmesiyle hareket edilir. Güç mesafesinin düşük olması ise; ast ve üst arasındaki ilişkinin daha belirsiz veya eşit olduğu yapılardır. Ast seviyelerin, üst seviyeye geçmesi daha mümkündür. Astlar, çeşitli organizasyonlarla üstlerin kararlarını sorgularlar. Bu nedenle üstlerin kararlar sınırlıdır (Hofstede, 1984, 84-85).

Anaerkillik veya ataerkillik unsuru, bir kültürdeki bireylerin çoğunluğunun yönelimlerinin anaerkil veya ataerkil, yaklaşımda doğrultusunda olduğunun tespitine yöneliktir. Ataerkil yaklaşım, hırs, çalışma, hız, güç ve başarı odaklıdır. Anaerkil yaklaşım ise; hayat, yaşam kalitesi, yavaşlık, şefkat, taviz ve müzakere odaklıdır (Hofstede, 1984, 279).

Bireycilik veya kolektivizm, bir kültürdeki hakim ben veya biz bakışının tespitine yöneliktir. Bazı toplumlarda kolektivizm iyi yaşamın anahtarı olarak görülürken, bazı toplumlarda ise tam tersidir. Bir kültürün, kolektivist veya bireyci yaklaşımı, aile ilişkileri, yönetim şekli, müşteri davranışları gibi birçok unsuru şekillendirmektedir (Hofstede, 1984, 209). Bireyci yaklaşımda, bireysel seçimler önceliklidir ve düşünceler direkt olarak belirtilir. Bireyler kendilerinin belirledikleri sorumlulukları veya görevleri yerine getirmekle yükümlülük taşır. Sözlü iletişim ön plandadır. Kolektivist yaklaşımda, grup ve ilişkiler ön plandadır. Bu nedenle grubun veya ilişkilerin bozulmamasına özen gösterilerek grubun öngördüğü sorumluluklar yerine getirilir. Sözlü iletişim kadar, vücut dili, mimik gibi sözsüz iletişim yöntemleri de öne taşır (AFS [29.08.2019]).

Belirsizlikten kaçınma, bir kültürün, belirsizliğe karşı olan toleransının tespitine yöneliktir. Belirsizliklere karşı toleransı yüksek olan toplumlardaki bireyler, belirsizlikler yaşamın bir parçası olarak, kabul görülür. Görüş ayrılıkları, risk alma davranışı tolere edilebilir. Belirsizlikten kaçınmanın yüksek olduğu kültürler, ise; belirsizlikleri bir tehdit olarak görüp bunlardan kaçınmak için hatalardan kaçınmaya, fikir birliklerine ve kurallara ihtiyaç duyarlar (Hofstede, 1984, 145).

Son olarak uzun veya kısa vadecilik, bir kültürün uzun veya kısa vadeli yönelimlerinin tespitine yöneliktir. Uzun vadeli yönelim, sebat ve tasarruf gibi geleceğe yönelik değerleri belirtirken, kısa vadeli yönelim ise geleneğe saygı gösterme ve sosyal yükümlülükleri yerine getirme gibi geçmiş ve şimdiye dönük değerleri ifade eder (Hofstede, 1984, 351).

Kültürel Değer Boyutları Modeli, katılımcı sayısı ve ülke çeşitliliği açısından şu ana kadarki en kapsamlı araştırma sonucunda ortaya çıkmıştır (Hooghiemstra, 2003, 52). Bu nedenle kendinden sonra gelen çalışmaları etkileyerek, son otuz yılın en çok atıf alan yazarı arasına girmiştir (Hofstede, 2006, 883; Brewer, Venaik, 2011, 436). Model üzerine yapılan çalışmaların devam etmesinden dolayı model, genişlemeye, yenilenmeye ve farklı boyutlar eklenmesine olanak sağlamaktadır (Brewer, Venaik, 2011, 436-437).

3.4.5. Inglehart

Ronald Inglehart, birçok ülkede deneysel çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Çalışmalarının odak noktası, değişen dünya yapısının, değerlerin üzerinde de değişime neden olmasıdır.

1970-1977 yılları arasında yapılan çalışmalarında, Inglehart (1977) ilk yaklaşımında, kültürlerin sahip olduğu değerlerin materyalist değerlerden, post-materyalist değerlere doğru evrildiğini savunmuştur. Inglehart, (1977) değerlerin, insanların ihtiyaçları doğrultusunda şekillendiğini ileri sürer. İhtiyaçlar tıpkı Maslow'un İhtiyaçlar Teorisi'nde (1970) olduğu gibi hiyerarşik bir yapıdadır. Maslow'dan hareketle kültürler, maddi ve fiziksel güvenlik gibi materyalist değerlerden, özgürlük, katılım, kendini ifade etme veya güzellik gibi post-materyalist değerlere doğru bir değişim içerisindedir. Başka bir deyişle, materyalistler ekonomik ve kişisel güvenlik ilgisiyle hareket ederken, post-materyalistler kendini ifade, toplumsal duyarlılık ve çevreyle ilgilidir İlerleyen dönemde, bu yaklaşım daha geniş

bir kapsamla, hayatta kalma / kendini ifade etme boyutlarıyla ele alınmıştır. Her iki boyut, modernleşmeyi iki aşamalı bir süreç olarak tanımlayan bir değerler değişimi teorisini ifade etmektedir (Yalın, 2007, 156; Datler vd. 2013, 908).

‘Materyalist Değerlerden Post-materyalist Değerlere Teorisi’, yaşanan değişimi, ‘Kıtlık Hipotezi’ ve ‘Sosyalleşme Hipotezi’ çerçevesinde değerlendirmiştir. Bireyler, maddi süreklilik ve güvencenin sağlanmadığı durumlarda, maddi özlemlere göre yönelmektedir. Böylelikle kısa arzda olan herhangi bir şeye yönelik olarak değerlere yönelim gerçekleşir. Bu durum, Kıtlık Hipotezi olarak isimlendirilmiştir. Bir toplumda refahın artması, yalnızca gelirin artması anlamına gelmemektedir. Refahın artmasıyla beraber, din, otorite, özgürlükçü değerler, laiklik, siyasal kuruluş lehine yönelimlerin gerçekleşeceği savunulur. Sosyalleşme Hipotezi, bireylerin çocukluk, gençlik gibi biçimlendirici yıllarında edindikleri değerler yönelimlerinin, yetişkin çağlarındaki değerler yönelimlerine göre daha istikrarlı olduğuna dayanır (Lakatos, 2015, 292-293).

Inglehart’ın yaklaşımından hareketle, ülkelerdeki değişimin tespitine yönelik olarak ‘Dünya Değerler Araştırması’ (World Values Survey), serisi gerçekleştirilmiştir. Çalışmalar, üç dalgada gerçekleştirilmiştir. İlk dalga 1981-1982, ikincisi 1990-1991 ve üçüncü dalga 1999-2001 yıllarında gerçekleştirilerek o dönemki dünya nüfusunun %80’inini kapsamıştır. Dünya çapında, kendisinden sonrasında gelen birçok çalışmayı da etkilemiştir (Baker, 2001, 16). Bu çalışmalar sonucunda teori kapsamında ülkelerden elde edilen veriler analiz edilmiştir (Inglehart, 2000).

3.4.6. Schwartz

Yapılan tez çalışması, Swartz’ın Değerler Modeli’nin (Schwartz, Bilsky 1987; Smith, Schwartz, 1997; Schwartz, 1992, 1994, 1999, 2006) Schwartz ve meslektaşları (2012) tarafından geliştirilmiş ‘Temel İnsani Değerler Modeli’ çerçevesinde gerçekleştirilmiştir. İlk model, elde edilen verilerin analizinin zorlayıcı olması nedeniyle geliştirilmiştir.

Schwartz yaptığı ilk çalışmalarda (1992; Schwartz, Bilsky, 1987, 1990) evrensel, başka bir deyişle bütün kültürler tarafından kabul edilebilir bir temel değerler içeriğinin eksikliğini giderilmesi amacını gütmüştür. Kendisinden önceki teorisyenlerin (Kluckhohn 1951; Morris 1956; Allport 1961; Rokeach 1973,

Inglehart 1997) çalışmalarından yola çıkarak değerlerin neler olduğunu, değerler arasındaki yapısal ilişkileri tespit etmek amacıyla farklı zamanlarda gerçekleştirdiği çalışmalar (Schwartz, Bilsky 1987; Smith, Schwartz, 1992) doğrultusunda Schwartz Değerler Teorisi'ni (The Schwartz Theory, 1992) oluşturmuştur. Süreç içerisinde teori gelişimini sürdürmüştür (Schwartz, 1992; 1994, 1999, 2006).

Schwartz Değerler Teorisi (1992), değerleri, bireylerin, toplulukların veya toplumların yaşamlarının temel ilkeleri yönlendiren ve farklı koşullarda farklılaşarak ortaya çıkan amaçlar olarak ele almıştır. Bu amaçlar, evrenselidir. Çünkü amaçların dayandığı, motivasyonlar evrenselidir. Her değer, insanın varoluşunun üç evrensel gereksiniminin bir veya daha fazlasına dayanmaktadır Bunlar; bireylerin biyolojik organizmalar olarak ihtiyaçları, koordineli sosyal etkileşim gereksinimleri ve grupların hayatta kalma ve refah ihtiyaçlarıdır (Schwartz, 1992, 2006).

Değerlere yöneltilen bakışta, ilk düşünülen bizim için önemli olanların neler olduğudur. Bütün insanların farklı önem derecesiyle benimsediği değerler vardır. Bazı bireylerin ve toplumların öncelik sırasında üst sıralara koyduğu değerler, bazı toplum ve bireyler tarafından alt sıralarda yer alabilir (Schwartz, 2012, 2). Bu nedenle değerler, motivasyonları gereği evrensel olsalar bile, bireylerin veya toplumların öncelik sırasında farklı önem derecelerine sahiptir (Schwartz, 2006, 2).

Değerler üzerine çalışmalarını gerçekleştiren Schwartz (1992), ilk sunduğu modelde değerleri, güç, başarı, hazcılık, uyarılma (uyarılım), öz yönelim, evrenselcilik (evrensellik), iyilikseverlik, geleneksellik, uyma ve güvenlik olmak üzere on değer tipinde birleştirmiştir. Bu on değer tipini ise; değişikliğe açıklık, kendini aşkınlık, muhafazakarlık ve kendini yüceltme olmak üzere dört ana grupta ele almıştır.

Uzun süreler, on değerler yaklaşımı kullanılmış olmasına karşın, bitişik değerler arasındaki çoklu doğrusaldık, bazı indekslerde düşük güvenilirlik ve çoklu faktörlerde maddelerin çapraz yüklenmeleri gibi problemler nedeniyle modelin yeniden ele alınması gerekmiştir (Schwartz diğ. 2012, 668).

Schwartz ve arkadaşları (2012) on maddelik değerler yaklaşımının problemlerini gidermek amacıyla on dokuz maddelik yeni model oluşturmuşlardır (Şekil 1). Eski 10 maddelik modelde yer alan döngüsel yapı ve değer tipleri bu modelde de yer almış ayrıca, tevazu, alçakgönüllülük (humility) ve itibar (face) değer

tipleri eklenmiştir. Eski modelde yer alan değer tipleri arasındaki belirsizliklerin ortadan kaldırılması için eski modelde var olan değer tipleri iki veya üç parçaya bölünmüştür. Özerklik, değer tipi bir önceki modelden farklı olarak, düşünce (thought) ve eylem (action) olarak ayrılmıştır. Bir diğer alt başlıklara ayrılan değer tipi ise; güçtür. Baskınlık veya hakimiyet (dominance) ve kaynak (resources) olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Güvenlik değer tipi ise, kişisel (personal) ve toplumsal (societal) olmak üzere ikiye ayrılan başka bir değer tipidir. Aynı şekilde uyumluluk değer tipi de kurallar (rules) ve insanlar arası (interpersonal), yardımseverlik, iyilikseverlik değer tipi güvenilebilirlik (dependability) ve önemseme (caring) olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Evrensellik değer tipi ise; ilgi (concern), doğa (nature) ve tolerans (tolerance) üç alt başlığa ayrılmıştır. Bu değer tipleri, özgenişletim, yeniliğe açıklık, özaşkınlık ve muhafazacılık olmak üzere dört değer boyutundan oluşmaktadır.

Schwartz ve arkadaşları (2012), geliştirdikleri modelin test edilmesi adına Portre Değerler Ölçeği'ni (PVQ-57) kullanmışlardır. Bu ölçek, değer tiplerini temsil eden tek cümlelik yargılardan oluşmaktadır. Aynı zamanda bu ölçek değer tiplerinin kapsadığı değerleri de göstermektedir. Schwartz ve arkadaşları'nın (2012) sunduğu on dokuz değer tipinin kavramsal ve motivasyonel kaynağı ile kapsadıkları değerler şunlardır:

Öz Yönelim-Düşünme (Self-Direction–Thought) ve Öz Yönelim-Eylem (Self-Direction–Action): Öz yönelim, değer tipleri, mutlak/içsel yeterlilik arayışı motivasyonuna dayanmaktadır. Öz yönelim-düşünme, kişinin, entelektüel yetkinliğini geliştirme ve kullanma arayışıdır. Öz yönelim-eylem ise; kişinin kendi seçtiği hedeflere ulaşma kapasitesini artırması ve gerçekleştirmesidir. Öz yönelim düşünce, ilgili olma, merak, yeni fikirler yaratma ve yaratıcı olma değerlerini kapsamaktadır. Öz yönelim-eylem ise; kendi kararlarını vermek, kendi başına planlamak, bağımsızlık ve kendine itimat etmek değerlerinden oluşmaktadır (Schwartz vd., 2012, 665-666).

Uyarılma (Stimulation): Kişinin yaşamını sürdürebilmesi için gereken en uygun değişiklik ve uyarılma gereksiniminden doğar (Schwartz, 2012, 5). Uyarılma değer tipi; sürprizler/heyecan verici bir yaşam, farklı şeyler yapmak/yeni şeyler denemek ve risk almak/macera aramak değerlerini kapsamaktadır (Schwartz vd., 2012, 666).

Hazcılık (Hedonism): Kişinin yaşamı için gerekli olan yaşamdan keyif alma ve zevk alma gereksinimini ifade eder (Schwartz, 2012, 5). Hazcılık değer tipi, yalnızca zevk bileşenine sahiptir (Schwartz vd., 2012, 666).

Başarı (Achievement): Toplumların ve bireyin yaşamını devam ettirmesi için belirli bir yeterlilik göstermesi gerekmektedir (Schwartz, 2012, 6). Başarı, bir kişinin kültürünün, normatif standartlarına göre değerlendirilen başarıya yönelik yetkinlik arayışı ve performans motivasyonudur. Yeteneklerini gösterme/insanları hayran bırakmak, başarılı olmak/başkalarını etkileme, iddialı olmak/kendini gösterme yeteneğine sahip olma, ilerleme kaydetme/daha iyisini yapma çabası değerlerini kapsamaktadır (Schwartz vd., 2012, 666).

Güç-Baskınlık (Power–Dominance), Güç-Kaynak (Power–Resources) ve İtibar (Face): Güç, üç alt tip değer grubunu kapsamaktadır. İnsanlar veya kaynaklar üzerinde kontrolü elinde tutarak, tehditleri en aza indirmek veya kaçınarak kendi çıkarlarını sürdürmek gereksinimine dayanır. Güç-baskınlık, diğer insanlar üzerinde denetime sahip olma gücünü tanımlamaktadır. Güç-kaynak ise; maddi kaynaklar üzerine denetime sahip olma gücüdür. İtibar ise, saygınlığın sürdürülmesi ve aşağılanmaktan kaçınmayı tanımlamaktadır. Güç-baskınlık; karar verici olmak/lider, sorumlu olmak/diğerlerine ne yapacaklarını söylemek, unsurlarını kapsar. Güç-kaynak ise; zengin olmak/pahalı şeylere sahip olmaktır (Ağırkan, Kağan, 2017, 228; Schwartz vd., 2012, 666-667).

Güvenlik-Toplumsal (Security–Personal) ve Güvenlik-Kişisel (Security–Societal): Bireyin yakın çevresinde ve geniş alanda güvende olması ve istikrar yöneliminde olmasını ifade eder. Güvenlik-toplumsal; ülke güvenliği/tehditlere karşı tetikte olmak, istikrarlı hükümet/sosyal düzen değerlerini ifade eder. Güvenlik-kişisel ise; temizlik/karışıklığı önlemek, hastalıklardan kaçınmak/sağlıklı olmak, çevreyi korumak/tehlikelerden kaçınmak unsurlarını kapsar (Schwartz vd., 2012, 667).

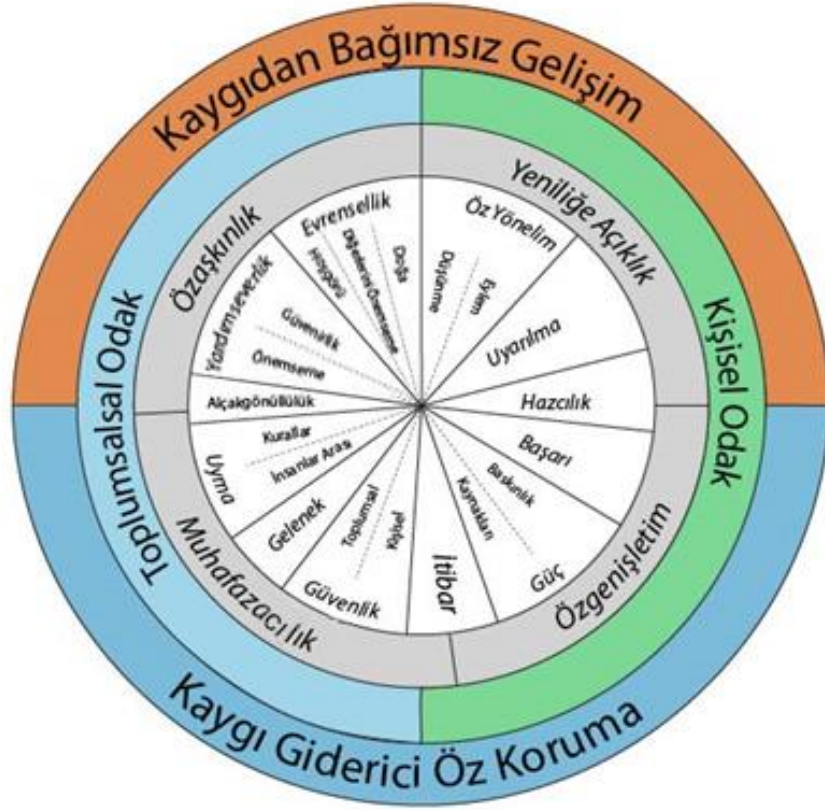
Gelenek (Tradition): Bireyin içinde bulunduğu kültür belirli gelenek görenek ve semboller üretir. Kişinin bunlarla olan bağı ve onlara saygı göstermesini ifade eder (Schwartz, 2012, 7). Gelenek, geleneksel pratikler/geleneklerin sürmesi, dini inanç/dinin gerekliliklerinin yerine getirilmesi değerlerini kapsar.

Uyma-Kurallar (Conformity–Rules) ve Uyma-İnsanlar Arası (Conformity–Interpersonal): Bireyin veya toplumun zarar görmesine neden olacak toplumsal beklenti ve kurallara aykırı davranış ve eğilimlerin sınırlandırılmasıdır (Schwartz, 2012, 7). Uyma-kurallar; beklentilere uyumu ifade eder; söylenenlere uyma/kulları takip etme, düzgün davranma/insanların yanlış olarak nitelendirdiklerinden kaçınma değerlerini ifade eder. Uyma-insanlar arası ise; kibarlık/başkalarını rahatsız etmemek, ebeveynlere saygı gösterme/itaat, değerlerini kapsar.

Alçakgönüllülük (Humility): Bireyin, daha büyük bir yapı içerisinde, anlamsızlığını far etmesidir. Alçakgönüllük, mütevazılık/kendisine dikkat çekmemek ve fazlasını istememek/sahip olduklarıyla yetinmek değerlerini ifade eder (Demirutku, Tekinay, 2016, 509; Schwartz vd., 2012, 667).

Yardımseverlik-Güvenirlilik (Benevolence–Dependability) ve Yardımseverlik-Önemseme (Benevolence–Caring): Bireyin, aile, toplum ve ilişkide bulunduğu kişilerin gönüllü olarak refahını arttırmaya duyduğu istektir (Schwartz, 2012, 7). Yardımseverlik-güvenirlilik, grup içerisinde güvenilir olmaktır. Dürüst ve içten olmak, sadık ve bağlı olmak değerlerini ifade eder. Yardımseverlik-önemseme ise; bireyin grubun esenliğine yönelik olmasıdır. Yakındakilere yardım etmek/onların iyi olmasını önemsemek, ihtiyaçlara karşılık vermek/destek vermek, bağışlayıcı olmak/kin tutmamak değerlerini kapsar.

Evrensellik-Hoşgörü (Universalism–Tolerance), Evrensellik- Diğerlerini Önemseme (Universalism–Concern) ve Evrensellik-Doğa (Universalism–Nature): Evrensellik, bireylerin çevresiyle ilgili olan ilişkisine odaklanmaktadır. Evrensellik-hoşgörü, bireyin kendisinden farklı olanlara karşı gösterdiği hoşgörüdür. Farklı olanları dinlemek/karşıt görüşte olanları dinlemek değerlerini kapsamaktadır. Evrensellik-diğerlerini önemseme (ilgi), bütün insanların adalet, eşitlik ve yaşam hakkına yönelik olan kaygının taşınmasıdır. Herkes için eşit fırsat tanınması, herkese adil olmak/zayıflara karşı adaletli olmak, dünya barışı/armoni içinde yaşamak, değerlerini niteler. Son olarak evrensellik-doğa değer tipi, kişinin içinde bulunduğu doğanın devamlılığını ve iyiliğini gözetmesidir. Çevrenin korunması, adaptasyon/doğayla uyum içerisinde olmak değerlerini kapsar (Demirutku, Tekinay, 2016, 509; Schwartz vd., 2012, 667).



Şekil 1: Temel İnsani Değerler Modeli

Schwartz Shalom, vd., **Refining the Theory of Basic Individual Values** (Journal of Personality and Social Psychology, 2012), 669'dan uyarlandı.

Schwartz ve arkadaşlarının (2012) oluşturdukları modelde (Şekil 1) yer alan on dokuz değer tipi, döngüsel bir yapıda dizilmiştir. Modelde yer alan değer tiplerinin birbirlerine olan uzaklıkları ve yakınlıkları, uyum ve çatışmaları göstermektedir. Örneğin; hazcılık değer tipi, yanında bulunan başarı ve uyarılma değer tipleriyle uyum içerisindedir. Ancak modelde karşısında bulunan uyma-kurallar değer tipiyle karşıtlık içerisindedir.

Değer tiplerinin oluşturduğu dairesel modelin bir dış halkası ise; değer boyutlarını göstermektedir (Şekil 1). Tespit edilen 19 değer tipi, dört değer boyutunda birleştirilmiştir. Aynı değer tiplerinin dizilimindeki gibi değer boyutları da yakınlık ve uzaklıklarına göre konumları motivasyonların birbirleriyle olan yakınlık veya karşıtlıklarını betimler. İlk değer boyutu olan 'yeniliğe açıklık'

(openness to change) öz yönelim, uyarılma ve hazcılık değer tiplerini kapsar. ‘Özgenişletim’ (self-enhancement), değer boyutu, hazcılık, başarı, güç ve itibar değer tiplerinden oluşur. Üçüncü değer boyutu olan ‘muhafazacılık’ (conservation) itibar, güvenlik, gelenek, uyma ve alçakgönüllülük değer tiplerini kapmaktadır. Son olarak alçakgönüllülük, yardımseverlik ve evrensellik değer tipleri ‘özaşkılık’ (self-transcendence), değer boyutunda yer almaktadır.

‘Toplumsal odak’ (social focus) ve ‘kişisel odak’ (personal focus) halkası, değerlerin hangi ihtiyaç kaynaklarına göre dağılımının gerçekleştiği tespit edilmektedir. Toplumsal odak, gelenek ve uyma gibi toplumda kurumsallaştırılmış düzeni korumakla ilgilidir. Kişisel oda ise; güvenlik, itibar gibi, bireyin kendisine yönelik olan tehditlerden kaçınmasına yöneliktir (Schwartz vd., 2012, 678).

En dış halka ise; ‘kaygı giderici özkorumaya’ (self-protection/anxiety-avoidance) ve ‘kaygıdan bağımsız gelişim’ (growth/anxiety-free) olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Toplumların ve bireylerin, sosyal çevrelerindeki güvenlik etkisini değerlendirmektedir. Toplumların ve bireylerin güvenlik ile olan ilişkisi değer sistemlerini etkilediği düşünülmektedir (Bayad, 2017, 5).

3.5. Canlandırma Sinemasının Değerlerle İlişkisi

İlk çağlardan beri insanlar, varlıklarını sürdürebilmek için topluluklar halinde yaşamak ve iletişim kurmak durumunda kalmıştır. Bu nedenle iletişim kurmak, toplulukların varlığının devamı ve toplumsal hayatın üretmenin temel unsurudur. Bu nedenle doğal iletişim yöntemlerinin yansıra icatlarla da iletişimin sağlanması için çaba gösterilmiştir. İletişim, toplumları bir arada tuttuğu gibi onun bir parçası olarak da toplumsal bilincin dışı vurumudur. Bu nedenle anlamlar üreten iletişim, bu anlamları, tarihsel ve toplumsal bağlam içerisinde gerçekleştirir (Yaylagül, 2018, 13-14).

Sinema, bir sanat dalı olduğu kadar, geniş kitlelere ulaşabilen bir kitle iletişim aracıdır. Bu nedenle süreç içerisinde değişen, bireylerin değer yargılarından, toplumsal yaşama, geleneklere kadar bütün toplumsal unsurlar sinemaya yansımıştır. Aynı şekilde, değişen sinema da toplumun beğenilerinin, değerlerinin, inançlarının değişmesinde rol oynamıştır. Sinemanın yarattığı anlam dünyası, izleyiciye iletilirken, bir tören veya bir ayindeymiş gibi zihinsel kanıtlamaya gereksinim

duymaksızın etkisi altına alır (Güçhan, 1993: 60,62). Bu nedenle izleyicisi ve sinema arasında güçlü bir bağ kurularak anlam boyutu izleyiciye aktarılmış olur.

Canlandırma sinema filmleri, başlangıcında çocuklara yönelik olarak algılansa da teknik unsurların ve anlam boyutunun gelişimiyle beraber her yaştan izleyicinin ilgisini çekmektedir. Canlandırma filmlerin, izleyici ile kurduğu bağ yalnızca sinema perdesiyle sınırlı değildir. Evimizi süslediğimiz figürlerden, giyindiğimiz kıyafetlere, kadar lisanslı ürünlerle de yaşamımızda varlığını sürdürmektedir (Yapıcıoğlu, 2010: 1-2).

Sinema perdesi ve lisanslı ürünlerle insanların yaşamında yer edinen canlandırma filmleri, teknolojinin gelişmesiyle beraber, video yayın yapan siteler aracılığıyla da milyonlarca görüntüleme sayılarına ulaşmaktadır. İnternetin forumlarda, çeşitli sinema sitelerinde ve video altındaki yorumlarla film ve izleyici arasındaki etkileşim ve iletişim devam etmektedir. Diğer bir kitle iletişim aracı olan, televizyon ve çevrimiçi medya yayını sağlayıcıları aracılığıyla da canlandırma filmler izleyicilere ulaşmaya devam etmektedir.

Canlandırma filmlere olan ilginin öncelikli olarak çocuklardan gelmesi tesadüfi değildir. Bu ilgi, sözlü kültür ürünleri ile canlandırma filmlerin yapısı arasındaki benzerliğin bir göstergesidir. Sözlü kültür ürünleri arasında en belirgin olanı ise; masallardır. Masallar, insanların özlemlerini, isteklerini ve hayallerini yarattıkları karakterlere yansıtarak, düş dünyasını gerçeğe aksettirirler. Masallardaki düş dünyası, başta çocuklar olmak üzere yetişkinler tarafından da ilgiyle karşılanır. Masalların oluşturdukları düş dünyası ile canlandırma filmlerin düş dünyası birbirlerine oldukça benzemektedir. Bu nedenle canlandırma filmlere, günümüzün masalları da diyebiliriz (Türkmen, 2012: 141-142).

Masalların, çocuklar ve yetişkinler tarafından ilgiyle karşılanması, toplumun değerler bilincinin aktarmasında etkili bir yol olmasını sağlamıştır. Masal anlatıları, geçmiş bilgi, birikim, beceri ve deneyimleri aktaran dünyamızın basitleştirilmiş bir örneğidir. Masal anlatısı yoluyla toplumların değerleri, ortak düşünceleri bir süreç içerisinde bir kuşaktan diğerine aktarılır (Karagöz, 2017: 537-538).

Teknolojinin gelişmesiyle beraber, hayatımıza giren canlandırma filmler de masalların, toplumların değerlerini, ortak düşüncelerini aktarma işlevini devam ettirmektedir. Canlandırma filmlerin görsel ve işitsel boyutlarının olması sözel bir

anlatı türü olan masalların anlatı gücünün ötesine taşımıştır. Canlandırma sinemasının ilk örneklerine bakıldığında da (Prens Ahmet'in Maceraları, 1926; Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, 1934) masallar ve canlandırma sineması arasındaki anlatı ve dolayısıyla toplumsal işlev benzerliğini görmek mümkündür.

Canlandırma filmler, masallar gibi anlatıların bütünü bireyin, toplum içerisindeki öğrenme sürecinin önemli bir parçasıdır. Anlatılar, bir davranış ve bu davranışın getirdiği sonuç doğrultusunda yapılanmaktadır. Bu nedenle bir davranışın sonuçlarının neler olacağıyla ilgili görüş, normlar ve değerleri yansıtır. Anlatılar, normların ve değerlerin yansıtıcısı olduğu gibi aynı zamanda aktarıcısıdır. Anlatılar, toplum içerisinde neyin, neden gerekli olduğunu göstererek, bireylere normları ve değerleri aktarır (Böhme-Dürr, 2001, 27).

Canlandırma filmlerin, toplumun kültürel ürünlerinin, yansıtıcı olduğu gibi aktarıcısı da olduğu görülmektedir. Canlandırma filmlerin, toplum üzerindeki etkisinin en görünür kullanıldığı dönemlerden birisi de II. Dünya Savaşı'dır. II. Dünya Savaşı döneminde canlandırma filmler, başta Amerika, Japonya ve Almanya olmak üzere propaganda amaçlı kullanılmıştır (Huxley, 2006, 317). 'İyi', 'güçlü', 'haklı' olan 'bizler' ile 'salt kötü', 'zorba', 'beceriksiz' olan 'onlar' çerçevesinde kurulan canlandırma film anlatıları tutum, norm ve değerlere olan yönelimlerin, istenilen ideolojide şekillenmesinde kullanılmıştır.

Ülkemizde de, 10. Kalkınma Planı'nda (2017) canlandırma filmlerin milli kültürün ve değerlerin aktarımında bir araç olarak görülmüştür. Bu amaç doğrultusunda Plan'da birçok maddede politikalar belirlenmiştir. Buradan hareketle Türk canlandırma filmciliğinin kültürümüzün temel unsurları ve değerlerinin işlenmesi amacıyla kullanılması, Türkiye'nin üst ölçüde plan ve stratejilerinde de yer aldığı görülmektedir.

4. TÜRK CANLANDIRMA SİNEMASINDA DEĞERLERİN TEMSİLİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Türk canlandırma sinema filmlerinde, değerlerinde temsil edilen değerlerin tespitine yönelik olarak yapılan araştırmanın amacı kısıtları, önemi belirtildikten sonra araştırma soruları ve yöntemi ortaya konulacaktır. Yapılan araştırma sonucunda elde edilen bulgular irdelenecek ve tartışılacaktır.

4.1. Araştırmanın Önemi, Amacı ve Kısıtları

Canlandırma sineması, özellikle çocuklar olmak üzere her yaşta izleyicinin ilgisini çekmektedir. Canlandırma filmlerin, mesajlarını yarattıkları atmosfer içerisinde eğlendirerek aktarması ve izleyicilerin yaratılan dünyada aktarılanları, zihinsel kanıtlamaya gereksinim duymadan alması, canlandırma anlatısının gücünü göstermektedir. Bu nedenler doğrultusunda, canlandırma filmlere dair yapılan çalışmaların öneminin altının çizildiğini söyleyebiliriz.

Değerler olgusu ise; asırlardır insanın, insana yönelttiği bakışta irdelenmiştir. Bütün insan davranışlarının değerlerle örülü olması, insana ve topluma dair değişimlerin, benzerliklerin ve farklılıkların incelenmesinde, en temel olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedendir ki, değerler, başta felsefe olmak üzere, psikoloji, sosyoloji, antropoloji, eğitim bilimleri gibi birçok disiplinin konusu olmuştur.

Bilimsel ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak yaşanan toplumsal değişimler, ekonomi, siyaset, kültürde etkili olduğu gibi değerler üzerinde de etkili olmuştur. Yaşanan bu değişimler, dünyada olduğu gibi Türkiye kapsamında da değerler odağında yapılan çalışmaların gerekliliğini arttırmaktadır.

Değerlerin, canlandırma sinemasının anlatı gücünü kullanarak kitlelere nasıl aktarıldığı, aktarılan değerlerin neler olduğu ve değerlere bakışta Türk toplumuna özgü olan unsurların neler olduğunun anlaşılmasının önemi yapılan çalışmanın gerekliliğini göstermiştir.

Yukarıdaki tespitler doğrultusunda yapılan çalışmanın önemi şu şekilde özetlenebilir:

- I. Değerler olgusu doğası gereği her dönem yapılan çalışmalar önem arz etmektedir.
- II. Canlandırma filmlerin, özellikle çocuk izleyiciler tarafından büyük ilgiyle karşılanması, aktarılan değerler konusunun önemini vurgular.
- III. Çağımızda yaşanan değişimler doğrultusunda Türk toplumunun geleneksel değerleri üzerindeki yansımalarının tespitinin ortaya koyulması amaçlanmıştır.
- IV. Türkiye'deki canlandırma filmciliğinde değerler üzerine hazırlanan çalışmanın örnek teşkil ederek öncülük etmesi bakımından önemli bir literatür boşluğunu dolduracağı düşünülmektedir.

Yapılan çalışmada, Türk canlandırma filmciliğinde yer alan eserler, barındırdıkları değerler açısından incelenmiştir. Araştırmanın evrenini oluşturan Türk canlandırma sinema filmlerinin yansıttıkları değerlerin tespitinde ulusal değerlerin ayrıntılı olarak incelenmesi ve tespiti de hedeflenerek yapılan çalışmada temel amaç, Türk animasyon filmlerinde, değerlerin yansımalarını ortaya koymaktır.

Diğer bir deyişle Türk canlandırma sinema filmlerinde temsil edilen değerlerin tespiti amaç olarak belirlenmiştir. Belirlenen amaç doğrultusunda aşağıda yer alan araştırma soruları belirlenerek, sorulara cevap aranmıştır.

- I. Türk canlandırma sinema filmciliğinde işlenen değerler nelerdir?
- II. Türk canlandırma sinema filmlerinde aktarılan değerlerde, çocuk filmleri ile yetişkin filmleri arasında farklılıklar nelerdir?
- III. Türk canlandırma sinema filmlerinde aktarılan değerlerde, çocuk filmleri ile yetişkin filmleri arasında ortaklıklar nelerdir?
- IV. Türk canlandırma sinema filmlerinde işlenen ulusal değerler nelerdir?

Yapılan çalışma Türk canlandırma sinema filmleri üzerine yapılmıştır. Bu doğrultuda 2017 yılına kadar gösterime giren ve Türkiye'de sinemalarda gösterime giren 15 film çalışmanın evrenini oluşturmaktadır.

Örnekleme seçiminde ilk olarak çalışma evreninde yer alan canlandırma filmlerin bütünüyle canlandırma olması çalışmanın kısıtlılıklarındandır. Bütünüyle canlandırma olmayan yalnızca canlandırma karakterler ile gerçek oyuncu ve çekimlerin yer aldığı sinema filmleri teknik farklılıklar nedeniyle çalışmanın örnekleminde yer almamaktadır. Bu bağlamda, Cicican (1963), İksir: Dedemin Sırrı (2014), Köstebekgiller: Perili Orman (2015), Pırdino Sürpriz Yumurta (2015),

Köstebeğiller 2: Gölge'nin Tılsımı (2016) filmleri örneklem dışında bırakılmıştır. Yine aynı nedenden dolayı bir kukla filmi olan Rimolar ve Zimolar: Kasabada Barış (2014) isimli film de örnekleme yer almamaktadır.

Çalışma evreni içerisinde yer alan; Evvel Zaman İçinde (1951) film, ise yaşanan talihsizlikler nedeniyle günümüze ulaşamamıştır. Bu nedenle de çalışma örnekleminde yer alamamaktadır.

Çalışmanın zaman kısıtından dolayı örneklem Box Office Türkiye verilerine göre en yüksek izleyici sayısına ulaşan ölçüt örnekleme yöntemi kullanılarak; 2017 yılına kadar vizyona giren, bütünüyle canlandırma teknikleri ile yapılmış beş filmle sınırlandırılmıştır. Çalışmanın örneklemini oluşturan beş film, en yüksek hasılat ve izleyici sayısına ulaşan sırasıyla; Kötü Kedi Şerafettin (2016), RGG Ayas (2013), Canım Kardeşim Benim (2016), Evliya Çelebi Ölümsüzlük Suyu (2014) ve Uzay Kuvvetleri 2911 (2014) filmleridir.

4.2. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada belirlenen göstergebilimsel yöntem, Hünerli'nin (2000) Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli'nden ve Adanır'ın (1987) Sinemada Anlam ve Anlatım çalışması ile Greimas Eyleyenler Modeli çözümleme yaklaşımlarından hareketle oluşturulmuştur. Bu bölümde, görsel ve işitsel ile anlatsal nitelikli göstergeler incelenmiştir.

4.2.1. Görsel ve İşitsel Nitelikteki Göstergelerin Çözümlemesi

Sinema, görsel ve işitsel öğelerin estetik kaygıyla bir bütüne ulaşan sanat dalıdır. Ele aldığımız konu olan, canlandırma sineması da yine aynı yapıyı taşımaktadır. Bu nedenle yapılan çalışmada görsel ve işitsel nitelikteki göstergeler ele alınmıştır.

4.2.1.1. İşitsel Nitelikli Göstergelerin Çözümlemesi

Görsel-işitsel bir sanat dalı olarak sinemanın anlam yaratmak için kullandığı beş unsurun üçü işitseldir. Grafik, görüntü, diyalog, müzik ve ses efektlerinden oluşan bu beş unsur anlatıların izleyicilere aktarılmasını sağlayan unsurlardır. Teknik olanakların yetersiz olduğu sessiz sinema dönemlerinde bile, salonlarda yer alan

orkestralarla yapılan, mzik, ses efekti ve bazı ara yazıların seslendirilmesiyle iřitsel geler sinemanın ayrılmaz parçalarıdır (Elsaesser, Hagener, 2011: 243).

Sinema filmlerinin iřitsel dzlemi en az grsel dzlemi kadar nemli bir yere sahiptir. İřitsel gstergeler; konuřma, mzik ve dipses olmak zere ç ana blmde ele alınmıřtır.

4.2.1.1.1. Konuřma

Yařanan teknolojik geliřmeler beraberinde konuřmanın sinemaya girmesini saęlayarak, bugnk anlatım btnlgnn oluřmasını saęlamıřtır. Sessiz dnemden, sesli dneme geçiřte konuřma tartıřmalara neden olmuřtur. Sesli film dnemiyle sinemanın simgesel anlatımının bozulacaęı ynndeki eleřtiriler sunulmuřtur. Ancak sinemaya ok sonradan da olsa katılan ses gesi, yeni bir ufuk aarak filmlerin grsel estetięini yeniden dzenlemiřtir (Kılı, 2013, 90).

Konuřmalar ve szler, algılanabilirlięi saęlamak ve odaęı saęlamak iin, filmsel anlatıda eřitli řekillerde kullanılabilir. Szler, suyun altında veya kalabalık bir ortamda deęiřime veya bozulmaya uęrayarak, filmsel anlatıya katkıda bulur. Aynı řekilde, mzięin sesi konuřmaya gre alaltılabilir veya kesilebilir. Yine konuřmanın yn, uzaklıęı ve hareketi filmsel anlatımı etkilemektedir (Gndeř, 2003, 71).

Konuřma, odak iřlevinin tesinde sinemada,  biimde kullanılmaktadır. Bunlar; syleřme, iinden konuřma ve yklemedir (zon, 1980, 92-93).

Konuřma trleri arasında en ok kullanılanı szleřmedir. Anlatımın byk kısmını oluřturan szleřme birden ok kiři arasında gerekleřir, ll ve doęal kullanım nitelięi tařır. Duygulara ve mekana baęlı olarak ses nitelięinde farklılařmalar olur.

İinden konuřma, karakterin i bařka bir deyiřle dřnce sesinin izleyici tarafından duyulmasıyla gerekleřir. İinden konuřmada karakterin dudaklar oynamaz ancak mimik bakıř gibi grsel gelerle desteklenebileceęi gibi, duygulara baęlı olarak ses nitelięinde farklılıklar tařıyarak anlam aktarma iřlevini yerine getirir.

Öyküleme filmde, karakterin biri veya birkaçı tarafından, içten veya dıştan ya da filmde hiç görünmeyen birisi tarafından yer alabilir. Sözüün yoğunlukla kullanıldığı yöntemlerdendir ve izleyiciye olay hakkında açıklamalar veya betimlemeler yapar.

4.2.1.1.2. Müzik

Müzik, sinemada kullanılan ses öğelerinin içerisinde elbette önemli bir yere sahiptir. Müzik, görüntü ile oluşturduğu bütünlük ölçüsünde başarılı olmaktadır. Film müzikleri, destekleyici müzik ve yinelemeci kavram ile müzikli film kullanımında olabilirler (Hünerli, 2000, 76-77).

Destekleyici müzik, sözleşme veya dipsesin yanında belli belirsiz duyulur ve etkiyi ve/veya bezemi arttırmaya yönelik olarak kullanılan müziktir. Filmin geçtiği yöreyi desteklemek veya bir duyguyu desteklemek için kullanılabilir.

Yinelemeci kavram ise; filmde yinelenen bir duyguyu, görüşü veya düşüncüyü yansıtan müzik tümcesidir. Filmde ele alınan duygu, görüş veya düşünce ile birlikte tekrarlanarak kullanılır ve sonucunda ele alınan duygu, görüş veya düşüncenin simgesi konumuna erişir.

Müzikli filmler, müziğin bazen görüntü kadar önem taşıdığı filmlerdir. Özellikle Disney'in uzun metrajlı filmlerinde sıklıkla yer alan bir türdür.

Canlandırma filmlerde temanın, hikayenin veya tepkilerin desteklenmesi için müzik elbette hayati önem taşımaktadır. Ancak duygusal etkiyi artırma ve güldürü öğesini destekleyici nitelikte olmasının ötesinde müzik, filmin sanatsal değeri üzerindeki yargıyı da etkilediği üzerine görüşler sunulmuştur. Buna karşın çağdaş canlandırma filmlerine bakıldığında, popüler müziğin temel bir unsur haline geldiği görülmektedir (Goldmark, 2005, 162).

4.2.1.1.3. Dipses

Dipsesler, kuş sesleri, dalga sesleri, trafik sesleri gibi kısaca arka planda yer alan bütün sesler olarak tanımlanabilir (Önen, 2008, 342). Dipsesler; ses kaynağının doğal olarak yaydığı sesleri kapsayan içeriksel sesler ve anlatıma daha fazla bilgi eklemek amacıyla eklenen anlatımsal dipsesler olmak üzere ikiye ayrılır (Hünerli, 2000, 77).

Filmde dipsesler işitsel unsur ile görsel unsuru bağlayıcı görevini görürler. Dipseslerin sürekliliği, planların kesilmesine rağmen mekanın aynı kaldığı algısını sağlar. Yine aynı şekilde ani değişimlerle, odağın başka bir yere çekilmesini de sağlar. Dipseslerin bağlayıcı unsur olmasının yansısı, hikaye anlatma etkisi vardır. Örneğin, Kutsal Hazine Avcıları (Raiders of the Lost Ark, 1981) filminde, barış ve sessizlik, fırtınanın bittiği, doruğun meydana geldiği ve gelişimin başladığı yer, tek bir ses efekti ile anlatılmıştır (Holman, 2010, 148).

Kılıç (2013, 92) dip sesleri çevresel, simgesel, birleştirici ve sıralayıcı sesler olarak ele almıştır. Çevresel dipsesler, mekanın doğal seslerini kapsamaktadır. Simgesel sesler ise, olayları veya nesnelere açıklamak için kullanılan dipseslerdir. Birleştirici sesler, sahneler ve olaylar arasındaki bağlantıyı sağlayan seslerdir. Son olarak da sıralayıcı sesler, duygunun etkisini arttırmak için artarda eklenen seslerdir.

4.2.1.2. Görsel Nitelikli Göstergelerin Çözümlemesi

4.2.1.2.1. Beden Dili

Canlandırmanın yapılması için temelde iki yöntem kullanılmaktadır. Canlandırmayı gerçekleştiren sanatçı belirli kısıtlamalar doğrultusunda limitli veya tam yoğun canlandırma yöntemlerinden birisini tercih eder. Limitli canlandırmada sanatçı, beden tümünü ele almak yerine küçük parçaların hareketleriyle istenilen anlamı ve duyguyu vermeye çalışır. Tam yoğun canlandırmada ise, kütlenin tümünün hareketi canlandırılır (Dedeal, 1992, 16).

Beden dili kullanımı, sözlü iletişim öncesi dönemlere uzanarak, mağara resimlerinde karşımıza çıkmaktadır. Konuşma, iletişim sürecine nispeten yeni bir giriş niteliğindedir ve esas olarak gerçekleri ve verileri içeren bilgileri aktarmak için kullanılır. Ancak, beden dili, tutumları ve duyguları aktarır (Kuhnke, 2012, 10).

Beden dili kullanımı, farklı kişilerle ilişkilerin durumunu belirleyerek etkileşimi yönlendirme işlevini görür. Duyguların vurulması işlevi ise; duyguların beden diliyle daha etkili ve dolaysız olarak iletilmesinin olanağını sağlamasından gelir. Son olarak iletişimsizliği olanaksız kılması işlevi ise, sözlü iletişim kesilse bile iletişim devam eder (Hünerli, 2000, 80). Argyle'in (1972) çalışmaları doğrultusunda, Fiske'e (1990) göre şu şekilde ele alınmıştır:

Dokunma: Dokunma, basit bir eylem değildir ve en önemli beden dili göstergelerindendir. Dokunma eylemi nasıl yapıldığına göre birçok anlam içerebilir. Güven sağlamak, bir bağ oluşturmak ve etki arttırmak için kullanılabilen gibi söz bölmek gibi birçok anlama da gelebilir (Kuhnke, 2012, 133).

Yönelme: Yönelme sözsüz iletişim kurmanın bir başka yoludur ve bakışların bir kişiye doğru yönelmesini ifade eder. Birisine yönelmek yakınlık, saldırganlık gibi farklı belirtiler taşıyabilir (Fiske, 1990, 68).

Görünüş: Argyle (1972), görünüşü ikiye ayırmıştır. İlk olarak kişinin kendisinin seçimine bağlı olarak değiştirebileceği saçlar, giysiler, vücut süslemesi gibi görünüş, diğeri ise kişinin kontrolünün oldukça zor olduğu boy, kilo gibi görünüşdür. Görünüş, kişilik, sosyal statü ve özellikler hakkında birçok mesaj verir. Örneğin; gençler kendi saç ve kıyafetlerini değiştirmekten mutlu olurken, yetişkinlerin kendilerine karşı gösterdikleri negatif tepkilerden yakınırlar (Fiske, 1990, 68). Kişilerin giysileri, kişinin geliri, siyasi görüşü, inançları gibi birçok bilgiyi vererek anlatım yaratma çabası içinde oldukça önemli öğelerden birisi konumuna gelir. Aynı şekilde takılar da görünüşü etkileyen unsurlarındandır (Hünerli 2000, 80).

Baş Hareketleri: Özellikle konuşma gerçekleşirken, etkileşimin yönetilmesinde etkilidirler. Bazı baş hareketleri karşıdaki kişinin konuşmasına izin verebilir veya hızlı baş işaretleri kişinin konuşma istediğinin göstergesi olabilir (Fiske, 1990, 68). Aynı zamanda başın yukarı aşağı veya sağa sola hareketi olumlu veya olumsuz iletilerin gönderilmesini de sağlar (Hünerli, 2000, 81).

Yüz İfadeleri: Yüz ifadeleri kaşların hareketi, göz şekli, ağız şekli ve burun deliği büyüklüğünün değişimi gibi alt unsurlara ayrılabilir. Kültüre göre en az değişkenlik gösteren sözsüz iletişim unsurudur. Hünerli (2000, 81) alın, ağız, dudaklar, göz kapakları ve çevresi kasları unsurlarına ayırmıştır.

Jestler: El ve kol hareketleri jestlerin ana unsurunu oluşturur ancak, ayak ve kafa hareketleri de jestlerin tamamlayıcı unsurudur. Konuşmayla koordineli olarak iletişimi kuvvetlendirirler ve duygusal durumları aktarırlar (Fiske, 1990, 69).

Duruş: Oturma, ayakta durma, uzanma gibi vücut duruşları sınırlı bir iletişime sahip olsa da, dostluk, düşmanlık, üstünlük ya da aşağılama gibi birçok tutumun da göstergesidir. Ayrıca duruş tutumların yansını gerginlik veya gevşeme

duygularının da derecesini gösterebilir ve kontrollü olarak yapılması oldukça zordur (Fiske, 1990, 69).

Göz Hareketleri: Göz hareketleri ve göz teması kurmak mesajların iletilmesinde önemli rol oynarlar. Birçok duygu ve tutumun aktarılmasında gözler önemli rol oynarlar (Fiske, 1990, 69).

Animasyon filmlerde, karakterlerin ikna ediciliği büyük oranda gözlerin kullanımına bağlıdır. Bu gerçekçilik tasarımın gerçekliğinde öte, gözlerin anlam yaratacak biçimde kullanılmasıyla sağlanır (Brophy, 1997, 27-33).

4.2.1.2.2. Teknik Açıdan Görüntü Göstergeleri

4.2.1.2.2.1.Kamera Devinimleri

Animasyon filmlerde kamera devinimleri teknolojik gelişmelerle birlikte süreç içerisinde gelişmiştir. Canlandırmanın ilk dönemlerinden, 1937 yılında The Old Mill (Eski Değirmen) filmine kadar olan süreçte kamera yalnızca bir aktarım cihazı görevini görmüştür. Kameranın hareketi yerine, yüzeylerin hareketi söz konusudur. The Old Mill filminin çekimlerinde ilk kez kullanılan Multiplane Camera, (Çoklucakman Kamerası) ile canlandırmada kamera devinimleri etkin olarak kullanılmaya başlamıştır. Günümüzde ise, özellikle üç boyutlu yazılımların sunduğu olanaklar doğrultusunda kamera hareketlerindeki sınırlandırmalar ortadan kalkmıştır.

Sezgin (1990, 199) canlandırmayı, plastik öğelerin yarattığı bir devinimin bütünlüğü olarak tanımlamıştır. Canlandırma filmlerinde devinim unsurunu ise iki düzeyde ele almıştır. İlk düzey, çerçeve içerisindeki durağan leke, çizgi renk ya da nesne gibi plastik unsurların hareketidir. Canlandırma filmlerinde ikinci düzey devinim ise durağan görüntülerin arasındaki zamansal ve uzamsal ilişkiden doğar.

Yaratılmak istenilen duyguyu kavratmaya yönelik olarak, kamera önündeki unsurların hareketi; kameranın devinimleri ve kesme, bindirme, zincirleme gibi görsel geçişlerin yarattığı devinimle sağlanır (Berger, 1997, 114). Kamera devinimlerinin anlam yaratmadaki göstergeleri ise şunlardır:

Tablo 3: Kamera Devinimleri Göstergeleri

Gösteren	Tanım	Gösterilen (Anlam)
aşağı çevrinme	kamera aşağı bakar	bakanın gücü
yukarı çevrinme	kamera yukarı bakar	bakanın zayıflığı
öne kaydırma	kamera yaklaşır	gözleme
Açılma	görüntü ekranda belirir	başlangıç
kararma	görüntü ekranda kaybolur	bitiş
Kesme	bir görüntüden diğerine geçilir	heyecan, telaş

Berger Arthur A., **Narratives: In Popular Culture, Media and Everyday Life** (London: Sage Publications, 1970), 114'den uyarlandı.

Çevrinme: Kameranın bulunduğu yerde sabit olarak kaldığı durumda yaptığı dikey ve yatay hareketlerdir (Kılıç, 2013, 58). Kameranın x düzlemi üzerinde yukarı doğru yaptığı hareketine yukarı çevrinme, yine x ekseninde aşağı doğru yaptığı harekete ise, aşağı çevrinme denmektedir (Berger, 1997, 114).

Çevrinme hareketinin yatay eksende sağa-sola hareketine pan adı verilmiştir. Kameranın sağdan sola hareketi, sola pan; soldan sağa hareketine ise sağa pan denilmektedir. Çerçeve içerisindeki unsurların tek kareye sığmasındaki zorluktan, unsurların birbirleriyle olan ilişkilerinin betimlenmesinden dolayı kullanılan kamera hareketlerdir (Arslantepe, 2009, 66). Başka bir yatay çevrinme hareketi olarak dairesel çevrinme mekan birliği taşıyan iki sahneyi birbirine bağlanmasında veya çok geniş alanların gösterilmesinde kullanılır. Yana eğimli çevrinme ise; zihinsel karmaşıklık, fırtınadaki geminin batması gibi durumların gösterilmesinde kullanılan bir diğer çevrinme yöntemidir (Hünerli, 2000, 84). Kameranın sabit bir yerde hareket ettirilmeden başının yukarı-aşağı çevrilmesine ise dikey çevrinme veya tilt adı verilmektedir. Yukarıdan aşağı doğru dikey çevrinme hareketi aşağı tilt; aşağıdan yukarı olan dikey çevrinme hareketine ise; yukarı tilt denmektedir (Arslantepe 2009, 92).

Kayma: Dolly, pedestal, şaryo, tekerlekli tripod, Jimmy Jib, vinç, Panter gibi kameranın yerleştirildiği sehpa sayesinde kameranın konumunu değiştirerek yapılan kamera hareketleridir. Anlatımı güçlendirmek amacıyla yukarı-aşağı (pedestal), öne-geri (tracking) veya sağa-sola (dolly) ilerleyen hareketler tek başına yapılabileceği gibi beraber de yapılabilir (Özdemir, 2014, 29).

Kamera devinimleri özellikle canlandırma filmlerde, devinim duygusunun verilmesi açısından oldukça büyük önem taşırlar ve anlam yaratma unsurlarıdır. Kameranın geriye doğru kaydırma hareketi hüznün ve yalnızlık duygusunu

güçlendirirken; dairesel kaydırma hareketi iki karakterin arasındaki duygusal durumunu betimler. Yavaş yapılan kaydırma hareketi ise, gizemi ve özdeşleşmeyi sağlar. Çerçeve içerisinde izleyicinin hareketlere, mimiklere olan dikkatini arttırmak için, boy plandan yakınlaşarak daha yakın planlara da kaydırma hareketiyle geçiş yapmak mümkün olur. Optik kaydırma hareketi ise; objektif ile gerçekleştirilir. Bu hareket hızlı yapıldığında şoke edici olabildiği gibi yavaş yapıldığında yakınlık kurabilir (Hünerli, 2000, 85-86).

4.2.1.2.2.2.Çekim Ölçekleri

Filmlerde görüntülerle anlam yaratma, doğru harflerin dizilişiyle oluşan sözcüklerin tıpkı bir cümlenin kurulması gibidir. Çekimler ise, bütün filmlerde olduğu gibi canlandırma filmlerde de en temel ögesidir. Sinemanın başlangıcında kamera hareketi ve pozisyonu değiştirilmeden çekim yapılmıştır. Ancak günümüzde film bütünü birçok çekimden oluşmaktadır. Çekim kısaca; kesme yapılmaksızın, istenilen kamera hareketlerinin yapılmasına olanak veren ve optik etkileri olan birimdir. Tek tek çekimler belirli bir anlam taşıyıcılar da bütünlük içerisinde asıl anlamlarına kavuşurlar (Kafalı, 2000, 2-3).

Her çekim bize ve görüntü düzenlemesi bize bir şeyler olduğunu söyleyen ipuçlarıdır. Kameranın çekim içerisinde hareket etmesi bize ayrıntılarının biraz sonra verileceği bir olay veya durumun olduğunu söyler. Örneğin, bir kişinin yakın bir çekimden gösterilmesi onun gücünü ve büyüklüğünü nitelerken, tam tersi bir çekim aksi bir anlam yaratacaktır. Çekimlerin yaratıkları anlamlara ilişkin aşağıdaki liste verilmiştir (Berger, 1997, 114):

Tablo 4: Çekim Ölçekleri Göstergeleri

Gösteren	Tanım	Gösterilen
Çok yakın çekim	Vücudun çok küçük bir parçası	Gözetleme
Yakın çekim	Vücudun küçük kısmı	Samimiyet
Orta çekim	Vücudun çoğu	Kişisel ilişkiler
Genel çekim	Tüm vücut	Sosyal ilişkiler
Uzak çekim	Düzenleme ve karakterler	Bağlam, kapsam

Berger Arthur A., **Narratives: In Popular Culture, Media and Everyday Life** (London: Sage Publications, 1970), 114'den uyarlandı.

Uzak çekim: Seyircilerin, uzamın veya olayın durumunun büyüklüğünü algılaması için kullanılan, oldukça geniş bir bakış açısından görüntülenmesidir. Büyüklüğün vurgulanmasının yansira mekan birliği sağlanması adına kurucu çekim olarak da kullanılırlar (Uslu, 2006, 41).

Genel çekim: Devinimlerin veya unsurların yoğun olduğu yerlerde genel (kuşbakışı) yöneltilen bakıştır. Lirik veya epik bir anlatıma sahip olabilirler. İzleyiciye bilgi vermesi ve yönlendirmesinden dolayı, filmlerin başında sıklıkla kullanılırlar. İzleyicilerin çerçeve içerisindeki bütün unsurları algılaması için, filmin temposunu da göz önüne alarak uzun süre tutulan ve yavaş kamera hareketiyle desteklenebilen çekimlerdir (Kafalı, 2001, 7-8).

Boy çekim: İnsan doğasından ortaya çıkan bir çekimdir. Karakter baş boşluğu ve alt boşluğu bırakılarak çerçevelenir. Filmde yer alan karakterlerin özelliklerini izleyiciye aktarmak veya dövüş sahneleri, müzikalle, aksiyon filmleri gibi yüksek devinim içeren görüntülerde izleyicinin hareketleri hem kaçırmaması hem de ayrıntıları görebilmeleri için sıklıkla kullanılırlar (Tuğan, 2017, 221).

Diz çekim: Dizin hemen altından ya da hemen üstünden başlayıp baş boşluğunu gözetilerek yapılan çerçevelemedir. Dizin üstünden kesimi Amerikan plan olarak da adlandırılmaktadır. Bu çekim çerçeve içerisindeki gereksiz detayların ortadan kaldırılarak kostüm, beden dili kullanımına dikkat çekilerek karakter izleyiciye daha yakın bir konuma gelir. Ayrıca karakterin devinimleri göstermek, iki çekimler, grup çekimleri veya aksiyon çekimlerinde kullanılır (Arslantepe, 2012, 96).

Bel çekim: Karakterin, belinin hemen altından veya belinden başlayarak, baş boşluğuna kadar olan çerçevelemedir. Hem mimiklerin, konuşmaların anlaşılabilmesi kadar bir yakınlık sağlarken hem de çerçeveye başka karakterlerin yer alabileceği alan bırakabilir. Bu durum ilişkilerin ve tepkilerin anlaşılmasını sağlar (Gökçe, 2012, 147). Ayrıca yumruk atma, dokunma gibi el ve kol hareketlerinin rahatça algılanmasını da sağlar (Asiltürk, 2009, 116-117).

Yakın çekim: Birçok farklı çerçeveye de yakın çekim adı verilmektedir. Bel ile başın üstüne kadar olan alan içerisindeki çerçevelemelere yakın çekim adı verilse de göğüs çekim, omuz çekim gibi ayırmak mümkündür. Yüz yakın çekimi ise; dudakların alt kısmından gözlerin üstüne kadar olan çerçeveyi kastetmektedir

(Mascelli 2007 s:34). Yapılan çalışmada yakın çekim yüz yakın çekimi için kullanılmıştır.

Yakın çekimler, doğru planlandığında filmin dramatik etkisini arttıran, önemli bir görsel değer oluştururlar. Perdede büyük olarak görülen unsurlar, izleyiciyi görüntünün içine katar. İzleyicinin dikkatini çekerek, dramatik vurguyu yapar ve anlatımı güçlendirir (Mascelli, 2007, 204). Animasyon filmlerde çok sık kullanılan bir ölçektir. Yapay hareketlerin, büyütülerek gösterilmesine olanak verir ve yinelenen veya durağan bölümleri özetleyerek izleyicinin dikkatini çeker (Hünerli, 2000, 88-89).

Tiyatrodan ve gündelik yaşamdan farklı olarak, sinemada aşırı ölçülerde görsellik mümkün olur. Bu nedenle sinema, çok güçlü göstergebilimsel ikincil anlamlarla dolar. Böylelikle sinema karmaşık bir yan anlamlar yapısına sahip görüntü dizgelerinden oluşur (Lotman, 1999, 137).

Göğüs çekim: Göğüsün altından baş boşluğuna kadar olan çekimdir. Ruhsal durumları tanımlamanın yansırı yüzün hareketlerinin de algılanmasını sağlar (Hünerli, 2000, 89). Yüzle anlatımın oldukça önemli olduğu sessiz sinema dönemlerinde oldukça sıklıkla kullanılan bir ölçektir. Günümüz film anlatımında ise; dramatik ve psikolojik etkinin artırılmasında kullanılır (Onaran, 1999a, 30).

Omuz çekim: Omuzdan başlayıp ve baş boşluğuna kadar olan çerçevelemedir. Omuz çekim daha geniş bir çekimde fark edilemeyecek ayrıntıları büyütük izleyiciye gösterilmesinin ötesinde bütünün karakteristik özelliğini yansıtan çekimlerdir. Ayrıntıların görülmesi bütünün doğrudan gösterilmesinden daha ilgi çekici olmaktadır. Ancak omuz çekimlerinin çok fazla olması izleyicileri belirsizlik ve bir konumsuzluk duygusuna da itebilir. Bu nedenle, genel duruma ilişkin ayrıntıların verilmesinde genel çekimlerle beraber kullanılmalıdır (Arnheim, 2002, 71-73).

Omuz çekim, çerçevenin sınırlayıcı yapısını zorlamaktadır. Çerçeve dışında kalan alanlar ile çerçevenin sınırları bir çatışma oluşturur. Bütün yerine geçen bu ayrıntılar düzdeğişmeceye dönüşerek, gerçekliğin yerini tutan eşbiçim yaratılır (Lotman, 1999, 127-128).

Çok yakın (ayrıntı) çekim: Yakın çekimin yoğunlaşmış halidir ve izleyici konu ile mümkün olan en yakın mesafeden bakar (Özom, 2008, 74). Yeni durumlar genellikle ayrıntı planlar sayesinde aktarılır. Aynı zamanda ayrıntı planlar bir durumun örneklenmesinde ve izleyicinin dikkatini çekerek yönlendirilmesinde etkilidir (Arnheim, 2002, 72).

4.2.1.2.2.3.Kamera Açıları

Kamera açısının belirlenmesinde; konunun büyüklüğü, çekim ölçekleri, konu açısı ve yüksekliği olmak üzere üç unsur rol oynar (Mascelli, 2007, 26; Hünerli, 2000, 90). Sinemanın ilk dönemlerinde, yaşama en çok benzeyen şekilde kaydedilmesi ve çerçeve içerisindeki unsurların deviniminin mümkün olan en açık biçimde algılanabilir şekilde kameranın yerleştirilmesi gözetilirdi. Bu yaklaşım canlandırma sinemasının ilk dönemlerinde de görülmektedir. Zaman içerisinde, basit ve yanlış görülen sıra dışı kamera açıları geliştirilerek bir anlam yaratma unsuru haline gelmiştir. Önem, nesnenin kendisinden, düşüncenin kendisine, başka bir deyişle anlatmak istenilene kaymıştır. Pudovkin, sinemanın izleyicinin sıradan anlayışının ötesine taşımak olduğunu belirtmiştir. Görme gündelik yaşamda kendisine yetecek kadar bir dayanak bulmak amacıyla görürken, sinema izleyiciyi nesnelerin daha vurgulu ve etkileyici yönünü gösterir. Başka bir deyişle sinema, nesneyi yeniden üreterek, daha ilgi çekici bir hale getirir. Sinema, izleyiciyi, nesnelerin biçimsel özelliklerine yönlendirir. Yeni bir perspektif, kontur ve gölgeleriyle yeniden düzenlenmesiyle vurgu sağlanır. Nesnelerin biçimsel özelliklerine olan yönlendirme izleyiciyi, nesnenin tipik olup olmadığını düşünmesine yönlendirir. Ancak hiçbir değişiklik yapılmadan nesnelerin, kamera açısıyla gerçekte olduğu görüntüsüyle aktarılmasının da özel bir çekiciliğinin olduğu göz önünde bulundurulmalıdır (Arnheim, 2002, 43-45).

Sinema istediği kamera açılarını göstermek açısından özgürlük taşır. Ancak bir nesnenin algılanması sinemanın ötesinde başka algılama paradigmalarına da bağlıdır. Bu nedenle çerçeve içindeki unsurların, alışlagelindik şekilde gösterilerek açıklanmaları gerekir. Bunun yanında farklı perspektifler ve açılar, nesnenin farklı bir yapısının keşfedilmesine olanak vererek nesnenin, aradigmatik ve anlatsal gerekçelendirmelerinin ötesine geçer (Deleuze, 2014, 29-30).

Sinema bir unsuru istediği açıda gösterebilir. Ancak insanların bir unsuru algılaması, başka algılama paradigmalarına da bağlıdır. Bu nedenle sinemanın unsurları, alışlagelindik şekilde göstererek açıklaması gerekir. Sinema unsurları farklı açılardan kullanma özgürlüğü kullanarak, farklı perspektifler ve açılarla, unsurların farklı bir yapısının keşfedilmesine olanak vererek unsurların, aradigmatik ve anlatsal gerekçelendirmelerinin ötesine geçer (Deleuze, 2014, 29-30).

Konunun büyüklüğü: Kamera objektifinin gördüğü alan ve bakış noktası konunun büyüklüğünü belirler. Kameranın üzerinde bulunan objektifin odak uzaklığına göre görüntünün boyutu ve nesne ile kamera arasındaki uzaklık değişmektedir. Ayrıca kameranın nesneye yaklaşması veya uzaklaşması da konu büyüklüğünü etkilemektedir (Kafalı, 2000a, 169).

Konunun büyüklüğü çekim esnasında birçok faktör tarafından değiştirilebilir. İlk olarak kameranın nesneye olan mesafesidir. İkincisi, mercek odak uzunluğudur. Odak uzunluğu ne kadar uzunsu, görüntü o kadar geniş olur. Diğer belirleyici unsur ise; harekettir. Kameranın hareketi veya çerçeve içerisindeki unsurların yaklaşım uzaklaşması konunun büyüklüğünü değiştirir (Mascelli, 2007, 26).

Konu açısı: Biz çevremizdeki üç boyutlu düzlemi farklı açılardan bakabilir ve algılayabiliriz. Ancak, sinema perdesi iki boyutlu bir yüzeyden oluşur. Bu bağlamda, filme aktarma işi üç boyutlu unsurların iki boyuta aktarılmasıdır. Bu nedenle nesnelere yöneltilen bakışta açı seçiminin üç boyutlu olarak algılanmasına olanak verilecek şekilde derinliğinin olması ve iki boyutlu basit bir görüntü oluşmamasına özen gösterilmelidir (Kafalı, 2000a, 174).

Filme aktarılan konuların tümünün bir yüksekliği, genişliği ve derinliği vardır. Seçilen açının da vurguyu artırması için bir veya birden fazla yüzeyin görülebileceği şekilde bir açıda yerleştirilmesi gerekmektedir. Ancak derinlik algısının vurgulanmasının tek yöntemi yalnızca yüzeylerin gösterimiyle sınırlı değildir. Örnek olarak; aydınlatma, kamera ve nesnelerin, karakterlerin hareketiyle de derinlik etkisi artırılabilir (Mascelli, 2007, 37).

Kamera yüksekliği: En az kamera açısı ve konunun boyutu kadar, anlam yaratmada etkili olan bir diğer unsur da kamera yüksekliğidir. Ancak kamera yüksekliği unsuru çoğu zaman çoğu zaman göz ardı edilmektedir. Oysaki güçlü

anlamlar yaratmak isteyen sinemacıların titizlikle üzerinde durması gereken unsurdur (Kafalı, 2000a, 175).

Kamera yüksekliği öykünün aktarılmasında psikolojik, sanatsal ve dramatik katkılar sağlar. Bu nedenle de konunun anlatılmasında büyük rol oynarlar. Ayrıca izleyicinin görüntülerle olan katılımını ve tepkisini de etkiler (Mascelli, 2007, 38).

Ayrıca kameranın açısının gösterdiği yön çekilen şeyin imgesini değişime uğratar (Butler, 2011, 29). Kamera yüksekliği ile bağlantılı olarak üç görüş açısından bahsetmek mümkündür. Bunlar; göz hizası açısı veya normal açı, üst açı ve normal açıdır.

Göz hizası açısı: Ortalama boydaki bir izleyicinin göz hizasına göre planlanan açıdır. Dramatik anlatıma olan katkısı diğer açılara göre daha sınırlıdır. Ancak karakterin izleyiciye doğru bakması veya izleyiciye doğru ilerleyen bir aracın göz hizasında verilmesiyle dramatik etki arttırılabilir (Hünerli, 2000, 91).

Üst açı: Çekimi yapılacak konudan, kameranın daha üstünde konumlandırılıp, objektifin aşağı çevrilerek oluşturulan açıdır. Psikolojik, sanatsal ve dramatik anlatımı güçlendirmek amacıyla kullanılırlar. Ancak açılı çekimlerin sahnedeki hareket üzerinde yavaşlatma etkisi olduğunun göz önüne alınması gereklidir (Öngören, 1976, 75). Üst açı, imgelerde değişikliğe sebebiyet vererek, yaralanabilirlik başka deyişle güçsüzlük, küçüklük anlamı yaratabilir (Butler, 2011, 29). Aynı şekilde kameranın aşağıya doğru hareketiyle konuya yukarıdan bakması bakanın gücünü, üstünlüğünü gösterir (Berger, 1997, 114).

Alt açı: Kameranın yöneldiği konunun göz hizasına göre altına yerleştirildiği açılarıdır. Alt açı kullanılarak; saygı, korku, heyecan gibi duygusal anlam yaratmak; devinimlerin hızını yükseltmek; nesnelere karakterleri ayırt etmek, dip yüzeyi silmek ve derinliğe vurgu yapmak mümkündür (Hünerli, 2000, 91). Aşağıdan yukarı yönelen bakışta nesnenin veya karakterin imgelemine güç ve ayrıcalık katılır (Butler, 2011, 29). Kamera hareketinin de katılımıyla yukarı doğru ilerleyen hareket izleyicinin güçsüzlüğünü vurgular (Berger, 1997, 114).

Filmler izleyicisine farklı bakış açıları vermektedir. İzleyici, çerçeve içerisindeki konuya, göz hizasında, alttan veya yukarıdan bakabildiği gibi yakından ya da uzaktan bakabilmektedir. İzleyici konunun içerisinde bazı yerlerde karakterin açısından bakarken, bazen de uzaklaşarak bir gözlemci konumunda bakar (Gökçe,

2012, 155). İzleyicinin bakış açısının belirlenmesiyle anlatıma göstereceği tepki ve yön belirlenerek anlatım etkinleştirilir. İzleyiciye verilmek istenilen etkiye göre, nesnel kamera açısından ve öznel kamera açısı unsurlarının etkin kullanımı da önem taşır (Hünerli, 2000, 92).

Nesnel kamera açısı: Filmlerde en çok kullanılan açıdır ve izleyici gözlemci konumundadır. Bu nedenle yapılan çekimler, kimsenin bakış açısını taşımadığı için kişiselleşmemiştir. Çerçeve içerisinde yer alan karakterler de kameranın, varlığından habersizmişçesine davranarak, objektife doğru bakışlarını yönlendirmezler (Mascelli, 2007, 15-16).

Öznel kamera açısı: Konuya, kişisel bir bakış açısından yaklaşılmasıdır. İzleyici konunun içerisine dahil edilerek, onun gözlerinden görür veya karakterle yer değiştirerek kendisi konuya etkin olarak katılır. İzleyici ile konu arasındaki ilişkinin etkin kurulduğu bu açılar genellikle belgesel filmlerde kullanılmaktadır. Öznel kamera açıları farklı yöntemlerle çekilebilmektedir. Bunlar (Kafalı, 2000a, 167-168):

1. Kameranın izleyicinin gözüymişçesine hareket eder. Dramatik etki sağlanmak amacıyla izleyicinin ilgisi ve katılımı sağlanır.
2. Kameranın görüntüdeki bir kişi yerine geçerek hareket eder.
3. Kameranın görüntüde yer almayan bir kişi yerine geçerek hareket eder. İzleyiciye bir karaktermişçesine yönlendirilen bakışlarla, konu ve izleyici ilişkisi kuvvetlendirilir.

4.2.1.2.2.4. Görüntüsel Geçişler

Film bütünü, birçok parça ve parçalar grubunun birleştirilmesiyle oluşturulmaktadır. En basit anlatımla, en küçük parça olan çekimler, birleştirilerek sahneleri, sahneler sekansları, sekanslar ise bölümleri oluşturarak bölümlerin birleşimiyle film bütünü elde edilmiş olur. Bu parçaların birbirlerinden ayrılması ve izleyiciye aktarmak istenilen özel izlenime bağlı olarak bir resimden diğer resme olan geçişte kullanılan yöntem değişiklik gösterir (Gökçe, 1997, 139).

Anlamalı bir bütünün oluşturulmasında kurgunun en önemli unsurlarından olan, görüntü geçişlerinin her birisinin farklı etkileri ve amaçları vardır (Oluk, 2008, 139). Birçok görüntü geçiş yöntemi olmasına karşın temel olarak; kesme, zincirleme, bindirme, kararma ve açılma, bulanıklaşma ve netleşme, donma, silinme ve iris görüntü geçişlerinden bahsetmek mümkündür.

Kesme: İnsan gözünün en az rahatsız olduğu yöntem olduğundan dolayı yalın ve en az hissedilir en yaygın görüntü geçiş yöntemidir (Gökçe, 1997, 142). İzleyicinin akışı takip edebilmesi ve adlandırabilmesi için kesmenin doğru şekilde yapılması önem taşır. Kesme ile görüntü geçişi gereksiz ayrıntılardan kurtularak ve yalınlık sağlanır (Öngören, 1997, 186). Böylelikle, gerçek zaman kısaltılarak filmsel zaman oluşturulur ve izleyici üzerinde hakimiyet kurulmasını sağlayan kurgu sahnelerin parçalanmasıyla elde edilir (Asiltürk, 2009, 69; Oluk, 2008, 124). Ayrıca izleyiciyi olaya katmak veya uzaklaştırmak için de kesmeler kullanılır (Foss, 2009, 110). Heyecan imgelemi yaratır (Berger, 1997, 114).

Zincirleme: Bir görüntü yavaşça kaybolurken diğer görüntünün belirlediği geçiş yöntemidir (Bazin, 2007, 207). Zincirleme geçiş yöntemi izleyiciye belirli bir zamanın geçtiğini veya başka bir mekana geçildiğini aktarmak için kullanılır. Yumuşak bir geçişle değişen görüntüler kurguyu görünmez kılarak, filmin kesintisiz sürdüğü yanılgısını sağlar (Oluk, 2008, 139).

Bindirme: İki görüntünün aynı anda ekranda görülecek şekilde üst üste bindirilmesidir. Bindirme yönteminde iki görüntü aynı zamanda görülse de şiirsel etki yaratmak için birisi diğerinden daha belirgin olarak kullanılabilir (Parsa, 1989, 93). Bindirme yönteminin, anlam yaratmak kullanıldığı durumlar ise şunlardır (Öngören, 1976, 93):

1. Farklı yerlerde geçen iki olayı aynı anda göstermek,
2. Farklı iki konunun benzerlik ve karşıtlıklarını göstermek,
3. Bir konunun başlangıç ve bitişini aynı anda göstermek,
4. İlişkili iki konunun arasındaki ilişkiyi göstermek,
5. Bir karakterin, düşündüklerini veya düşlerini göstermek,
6. Hayalet görüntüler oluşturmak,
7. Gerideki görüntü önünde bir nesneyi veya karakteri daha büyük veya küçük göstermek,
8. Karakterlerin, belirmesi veya yok olmasını sağlamak,
9. Görüntü üzerine yazı vb. işaretler eklemek,
10. Görüntü üzerine değişik çizgili görüntüler koymak,

Kararma ve açılma: Anlam yaratmada zincirleme geçiş yöntemiyle benzerlik gösterse de oldukça ağır ritimli bir geçiştir. Bu nedenle ağır tempolu sahnelerde kullanılırlar. (Edward, 2003, 110). Kararma ve açılma genellikle birlikte kullanılırlar ve aralarında geçen sürenin uzunluğuna göre izleyiciye filmsel zamanda geçen süreyle ilgili bilgi verirler (Öngören, 1976, 184). Kararma ve açılma arasında düşen ritimle beraber kazanılan süre, izleyiciye dinlenme ve sahneyi veya bölümü

hazmetme olanağı verir (Büker, 2010, 137). Ayrıca Berger (1997, 114) açılmanın başlangıç, kararmanın ise son anlamına geldiğinin altını çizmiştir.

Silme: Silme geçişi farklı şekillerde gerçekleşebilir. Bir görüntünün diğer bir görüntü tarafından itilerek ekrana gelmesi veya yatay ya da dikey çizgiler halinde silinerek alttan sonraki görüntünün ortaya çıkması şeklinde de gerçekleşebilir (Topçu, 2010, 69).

4.2.1.2.3. Işık

Görsel olarak çevremizi algılamamızı sağlayan ışık, mekanla ve zamanla olan ilişkimizi de şekillendirir (Kılıç, 2013, 23). Hünerli (2000, 95) canlandırma filmlerde ışık kullanımını, doğal ve efekt ışık olmak üzere iki türde ele almıştır.

Canlandırma film yapımında, sinemanın da olduğu gibi doğal ışık kaynağı bir zorunluluktur. Geleneksel animasyon yapım tekniklerinde çizimlerin yapılabilmesi için animasyon diski altından verilen ışık kaynağı, nesne canlandırma için fotoğraflanacak ışık kaynağı gerekliliği vardır (Laybourne, 1998, 210-214).

Çizgi canlandırmada dramatik etki yaratacak ışık animatörler tarafından tasarlanıp, uygulanmaktadır. Forma ve devinimlere uygun olarak ışık gölge dağılımları canlandırma sanatçıları tarafından uygulanır. Işığın nesnel ve öznel olmak üzere iki boyutta ele alınmalıdır. Işığın nesnel boyutu, geliş yönüne göre nesne üzerindeki yaptığı değişimleri ifade ederken; öznel boyutu izleyici üzerinde yaptığı etkiyi ifade etmektedir (Hünerli, 2000, 95).

Üç boyutlu animasyon tasarımında ışık kullanımı gerçek yaşamın bir yansımasıdır. Kullanılan yazılımların, animatörün çalışması için olanak sağladığı ışık genellikle sonuç çıktısındaki ışık kullanımı değildir. Sahneye eklenen gün ışığı fiziksel dünyanın fizik kurallarının bir yansımasıdır (Patmore, 2007, 126-127). Aynı şekilde dramatik etkiyi yaratmak için kullanılan ışık da sinemada kullanılan aydınlatma cihazlarının ve fizik kurallarının aktarılmasıyla yazılımlarda tasarlanmaktadır. Üç boyutlu yazılımlarda oluşturulan ışığın sinemaya göre en büyük avantajı ise, her unsurun (fotonların dağılımı, malzemelerin ışığa verdiği tepkiler vb.) kolaylıkla kontrol edilebilmesinden kaynaklanmaktadır.

Günümüzde üç boyutlu animasyon sanatçılarının yönelimi fotogerçekçi ışıklandırma yönündedir. Ancak teknolojik ilerlemelere rağmen aydınlatmaya iki yaklaşım söz konusudur. İlk yönelim, gerçekçiliğin çok gerekmediği geleneksel

yöntemlerle yapılan aydınlatmalar hızlı ve basit aydınlatma kullanımınıdır. İkinci yönelim ise, karmaşık bir yapıda olan, gerçek dünya fiziğinin hesaplanmalarına dayanan yöntemdir (Avgerakis, 2004, 269).

Işık kadar karanlıklar da aydınlatma işinin konusudur. Işığın doğal sonucu olan gölge, başka bir yüzeye düşen atılan gölge ve formu belirleyen bağıl gölge olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Aydınlatma işi ise; düz aydınlatma (Noton) ve Chiaroscuro olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Düz aydınlatmalar, estetik veya dramatik kaygı taşımazken, Chiaroscuro aydınlatma, çeşitli lekelerin oluşturulmasıyla seyircinin dikkatini toplar ve dramatik bir anlatım yaratır (Kılıç, 2013, 30-31).

4.2.1.2.4. Renk, Motif ve Desen

Sinemanın başlangıcında teknik kısıtlılıklar nedeniyle siyah-beyaz başlamıştır. Ancak renkli filmin icadına rağmen 1950'li yıllara kadar sinemacıların renk konusundaki tereddütleri devam etmiştir (Özon, 2008, 154). Ancak canlandırma sinemasında 1932 yılında tamamen renkli "Flowers and Trees" (Çiçekler ve Ağaçlar) ile 1937'de ise ilk uzun metraj "Snow White and the Seven Dwarfs" (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filmlerinden yola çıkarak canlandırma filmlerde renk kullanımının daha hızlı ilerlediğini söyleyebiliriz. Yine de renk kullanma isteği Le Voyage dans la Lune (Aya Yolculuk, 1902), The Great Train Robbery (Büyük Tren Soygunu, 1903) filmlerinde peliküllerin elle tek tek boyanması, renk katma istediğinin sinemanın başlangıcından beridir var olduğunun göstergesidir.

Arnheim (2002, 61) bir resim ile renkli filmin renk doğallığına olan yaklaşımındaki farklılıklara dikkat çekmiştir. Teknik bir problem yaşanmadığı sürece renkli filmdeki renkler ancak doğal olabilir. Ayrıca doğallığın eksik olması da sanatçıya anlatım açısından bir katkı sağlamaz. Bunun yanında bir ressam sanatsal amacı doğrultusunda renkleri kullanarak doğadan uzaklaşabilir. Ancak canlandırma sanatçıları ele aldıkları konuyla ilgili istediği renk kullanımını yapmakta teknik olarak özgürdür. Buradan hareketle, canlandırma filmlerinde rengin düzenlenmesine ilişkin izleğinde bir ressamla paralellik gösterdiğini söyleyebiliriz.

Lotman (1999, 32) rengin teknik olarak kaldığı ve sanatçının kararı olmadığı sürece sanatın bir ögesi olmadığı altını çizmiştir. Renk sinemada, yönetmenin amacına ve kararına uygun olarak belirleyebildiğinde bir sanat ögesi olarak kabul edilmiştir.

Renklerin, görüntülerden önce algılanmasından dolayı bir kompozisyonun başlangıç etkisini yaratma eğilimini göstermektedir. Bu nedenle canlandırma sanatçılarının anlam yaratma çabasında en az karakter ve hareket unsurları kadar önemle durulması gerekmektedir. Renk faktörlerine ayrıldığında; ton (temel renk), sıcaklık, değer (parlaklık) ve yoğunluk (doygunluk, saturasyon) olmak üzere dört unsurda ele alınabilir (Furniss, 2008, 52).

Renklerin anlam yaratma unsuru olarak kullanılması ebetteki farklı unsurların varlığına ışık tutmak gerekliliğini taşır. Arnheim (1974, 330-369) öncelikle kimsenin gördüğü rengin başka bir kişinin gördüğü renkle aynı olacağına emin olunmadığını belirtir. Ancak renkler arasındaki farklılık, aynılık ve benzerlik ilişkilerinin tanımlanabileceğinin altını çizer. Renklere olan bakışta kişisel algının yansırı kültürel uzlaşımlar yoluyla oluştuğunun ve kültürlere göre değişkenlik gösterebileceğinin altı çizilir. Aynı şekilde renklerin anlamları içerikle olan ilişkilerinde de değişkenlik gösterir. Kullanılan yere göre anlamlar bu açıdan değişebilir. Ancak algıya bağlı bu kadar değişkenliğin olmasına karşın renklerin güçlü bir ifade aracı olduğu yadsınamaz. Yalnızca bu ifadenin nasıl gerçekleştiğine ilişkin bilinmezlik söz konusudur. Buradan hareketle renkler ve taşıdıkları anlama yönelik olarak aşağıda yer alan etkilerden söz edebiliriz.

Beyaz: Beyaz renk masumiyeti temsil etmekle beraber; arınmışlık, yenilik ve ölümü de simgelemektedir (Arslantepe, 2012, 126). Dini törenlerde sıklıkla kullanılması da inanç ve kurtuluş simgesini güçlendirir. Ayrıca, barış, yakınlık, tarafsızlık, monarşi, bilgelik, temizlik ve sağlık anlamını da taşır (Hünerli, 2000, 98-99).

Türk kültürüne bakıldığında aklık; temizlik, duruluk manasının yansırı, ululuk ve adaleti de temsil eder (Ögel, 2004, 377).

Siyah: Beyazın taşıdığı anlamların tersini simgeler (Hünerli, 2000, 99). Koku, ölüm ve mutsuzluk hissi yarattığı için birçok kültürde yasın rengidir. Ancak toplantı ve törenlerde resmiyeti ve ciddiyeti de simgeler. Çekimlerde siyah kullanımı,

bazı durumlarda sahneye canlılık katsa da çok fazla kullanımı izleyicide korku duyulmasına yol açar (Özdemir, 2014, 52).

Türk kültürüne bakıldığında kara; en çok farklı anlamları simgeleyen renktir. Siyah rengi; onursuzluk, utanç, itaatsizlik kötü ruhların ifadesinde, bahtsızlık, kader, yas rengi olarak, yoksulluk düşmanca kötü tutum ve kötü niyetli tavırların betimlenmesinde yer alır (Yıldırım, 2012, 144).

Gri: Depresyonu, düşük enerjiyi, korkuyu, bencilliği, suskunluğu ve melankoliyi simgelemektedir (Sharma, 2007, 42). Ancak teknolojinin ve metalin de rengi olması dolasıyla, bilimkurgu, uzay, yenilik gibi anlamları da taşır.

Mavi: Sıcaklıkla karşıtlık içeren mavi, en temel soğuk renktir. Sakinlik, dinlenme, duygusu verirken; kapalı alanlarda yoğun kullanımı tedirginlik, korku ve durgunluk hissine neden olurken, koyu mavi tonları ise; saygı ve ciddiyet hissi yaratır. Sembolik olarak sonsuzluğu ve özgürlüğü ifade eder. (Sözen, 2003, 88).

Türk kültüründe mavi (gök renk), gökyüzünü ve suyu temsil ettiği için en kutsal ve derinlikli renktir. Bilinci, gerçeği, uyumu, sakinliği ve umudu sembolize eder. Mavi giyen insanların huzur, barış ve sadelikten hoşlandığı, sadık ve dürüst insanlar olduğu görüşü yaygındır. Ayrıca, yabancılar tarafından 'Türk Mavisi' olarak bilinen turkuaz, tam olarak gök renk için kullanılmaktadır ve gerçeğin hayale dönüştüğü sonsuz bir yolu sembolize eder (Yıldırım, 2012, 134-136).

Sarı: Sıcak renklerin en parlağıdır. Güneş ve aydınlık etkisi oluşturur. Mutluluk, neşe ve rahatlık duygularını hissettirir (Özdemir, 2014, 66). Ancak sarı rengi Yahuda'yla özleştirilen kıskançlık, haset, dalkavukluk, ihanet negatif bazı çağrışımlara da sahiptir (Eisenstein, 2014, 114). Bazı filmlerde görülmektedir ki sarı, çürümüşlüğü, zehrin, bulaşıcı hastalığın ve mental problemlerin simgesi olarak kullanılmıştır (Büker, 2010, 65-66).

Türk kültüründe sarı rengi, altının rengi olarak sıklıkla kullanılmıştır. Bu kullanımın yaygınlığı altın sarısına 'Türk Sarısı' denilmesine neden olmuştur. Bu sarı rengi, hükümdarlığı ve gücü ifade etse de sarı rengi; felaketi, kötülüğü, hastalığı, yabancılığı, düşmanlığı ve nefreti de simgelemiştir (Bayat, 1993, 52).

Kırmızı: Kırmızı farklı birçok anlamı simgelemektedir. Sıcak renklendir, heyecanı ve uyarıcılığı yüksektir. Güç, arzu, tehlike, aşk, savaş, saldırganlık, cinsellik aşk ve romantizmin rengidir (Arslantepe, 2012, 124).

Türkçede kırmızı sözcüğünün yansira benzer olan al ve kızıl sözcüklerinden de bahsedilmektedir. Al, kırmızılığın en açığı belirten sözcüktür ve olumlu anlamları taşır. Kızıl ise; kırmızılığın en koyusunu belirtir ve olumsuz anlamları taşır. Al rengi; bayrak, renklilik, göz alıcılık, değerlilik anlamlarını taşımaktadır. Kızıl rengi ise; aşırılık, olumsuzluk ve istenmeyen durum anlamını taşımaktadır (Bayraktar, 2005, 164). Türklerin yaşamlarında en eski çağlardan beridir ‘Al Ateş’ veya ‘Al Ruh’ adı verilen, koruyucu tanrıdan yola çıkılarak kırmızının önemi kavranabilir (Genç, 1996, 41). Kırmızı rengi kanı sembolize etmesinden dolayı, gücü, iktidarı, hâkimiyeti ve devlet kurmayı simgeler (Bayat, 1993, 14). Lohusa kadınların kırmızı kullanmaları, gelinlerin kırmızı örtü örtmeleri kırmızının Türk kültüründeki kullanımının günümüzde de devam eden kullanımlarındandır.

Pembe: Aşk, yumuşaklık ve uyumu simgeler. Kadınsı bir renk olarak nitelendirilir (Hünerli, 2000, 100).

Pembe renk, Türk kültüründe de, incelik, mutluluk, masumiyet, utangaçlığı ve hayalleri simgeler (Rayman, 2002, 15). Pembe hayaller, pembe panjurlu ev gibi kullanımlar bu anlamın ortaya çıkardığı kullanımlardır.

Turuncu: Sıcak bir renk olan turuncu, kırmızıyla benzer olarak coşku ve canlılık hissi verir (Sözen, 2003, 88). Ancak güneş, gün batımı, sonbahar kullanımına bağlı olarak hüznü de simgeler (Özdemir, 2014, 51).

Yeşil: Soğuk bir renk olan yeşil, doğanın, tabiatın, ilkbaharın dolayısıyla yeni yaşamın, doğuşun, yenilenmenin, yeniden canlanmanın, neşenin ve memnuniyetin rengidir. Negatif anlamda, kıskançlığı, tembelliği, güçsüzlüğü ifade eder (Sharma, 2007, 25-26).

Yeşil rengi Eski Türkçe’de yaş kökünden türeyen yeşil kelimesine karşılık gelmektedir. Türk mitolojisinde Tanrı Ülgen’in oğullarından birisinin ismidir (Genç, 1996, 23). Yeşil, gençlik, dirilik, ömür, duyarlılık ve ruhsal ilişkiyi simgeler. İslamiyet’le birlikte yeşil kutsallığın da simgesi olmuştur (Rayman, 2002, 12-13).

Kahverengi: Toprağı temsil eden kahverengi, sonbahar, sağlamlık ve dayanıklılığı simgeler (Hünerli, 2000, 99). Kahverengi negatif anlamları da aynı zamanda barındırır, ani ölüm, hırs, içe dönüklük, hızlı hareket, rahatlık ve basitlik anlamları da taşımaktadır (Çağan, 1997, 57).

Mor: Mistik ve fiziksel bazı güçlerin temsilciliğini üstlenmektedir. Pozitif anlamda ağırbaşlılık, asalet, soyluluk, zenginlik, kudret, saygı, saygınlık anlamlarını içerirken, negatif anlamda; kibir, hüznün, içe dönüklük, bozuk bir ruh halini, ukalalığı, kendini beğenmişliği ve sabırsızlığı simgeler (Sun, Sun, 1994, 55). Morun simgelediği mistisizm dolayısıyla, mistik gerilim filmleri ve bozuk ruh halini temsil etmesiyle de korku filmlerinde kullanılmaktadır (Kırık, 2013, 76).

Yaratıcılığı, özgürlüğü, duygusal bozukluğu, karamsarlığı simgeleyen mor rengi aynı zamanda Türk kültüründe; güzelliği de simgelemektedir (Rayman, 2002, 15).

Desen, en geniş tanımla halıcılık, kumaş üzerine işleme, seramik vb. sanat ve zanaat dallarında kullanılan oyma, çizimi, işleme gibi tekniklerle bezenmesidir. Desenler soyut veya somut olabilirler ve yaşama biçimlerini, inançları, gelenekleri, kısaca kültürel unsurların yansıtıcılarıdır. Bu nedenle güçlü bir mesaj aktarıcılarıdır ve geniş bir anlam kümesi oluştururlar (EDEBİYATVESANATAKADEMİSİ [29.01.2019]).

Motifler ise; desenler gibi bir kültürün ifadesidir. Gelenekleri görenekleri, efsaneleri ve inançlarıyla kültürlerin ürünü olan motifler, zengin bir aktarıma sahiptirler. Motifler, biçimlerine göre ayrılmaktadır. Bitkisel, hayvansal ve geometrik olabilen motifler, anlam yaratma unsuru olarak önem taşımaktadır (Daşdağ, 2017, 309).

Filmlerde kullanılan uzamlar ve karakterler, desenler ve motifler taşımaktadır. Uzamlarda yer alan halı, duvar kağıtları, korkuluklar vb gibi unsurlar ile karakterlerin üzerinde yer alan kıyafetlerin taşıdığı desen ve motifler izleyiciye uzam ve karakterin coğrafyası, gelenekleri, yaşam biçimi, dönemi gibi birçok mesajın aktarılmasını sağlarlar. Canlandırma filmlerde, çerçeve içerisinde yer alan bütün unsurların sanatçıların tercihlerine bağlı olmasından dolayı, desen ve motiflerin yarattığı anlam kümesinin anlaşılması önem taşımaktadır.

4.2.2. Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözümlemesi

Kişiler günlük hayatlarında karşılaştıkları olayları durumları anlatı yoluyla birbirlerine aktarırken din, bilim, felsefe de fenomenleri aktarmak için anlatıya başvurur. Bu nedenle çevremiz anlatılarla örülüdür. Basit olarak anlatı; belirli bir zaman ve mekanda geçen sebep sonuç ilişkisiyle birbirine bağlanmış olaylar

dizisidir. Başka bir deyişle öyküleme de kişi, zaman ve uzam öğelerini içeren bütün metinler bir anlatıdır (Parsa 2012 s: 11-12).

Masal, destan, fabl, öykü, roman, sinema, çizgi resimler, haberler vb. davranışların bütünü anlatısalıdır. Bu nedenle anlatısı olmayan bir toplum düşünülemez (Barthes 2012 s: 101).

Anlatının çözümlenmesi ve kavranması, olaylar örgüsünü oluşturan ve eylemlere katılan işlevsel birimlerin aralarındaki ilişkilerin ve bu ilişkilerin yarattığı anlam evreninin ve öyküleme zincirinin ele alınmasıyla gerçekleşebilir (Rıfat, 2009, 88).

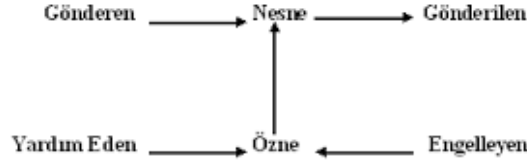
Canlandırma filmlerin de anlam ve öykü sözdizimi unsurlarının anlaşılması için yapılan çalışmada Fransız göstergebilimci J. A. Greimas'ın geliştirdiği Eyleyenler Modeli (Şekil 2) kullanılmıştır. Karakterlerin ne yaptığına odaklanan modelde, karakterlerin anlatı içerisinde alacağı yerin anlaşılması ve eylemlerinin değerler doğrultusundaki izleğinin görülmesi amacıyla çözümlenmeler yapılmıştır.

Anlatının, izleyiciler tarafından merak ve ilgi uyanmasını sağlaması ve dikkat çekilmesi için kişi, uzam ve zaman unsurlarının çözümlenmesi gerekliliği oluşur. Kişi, uzam ve zaman unsurları bu bölümde ele alınmıştır.

4.2.2.1. Kişi

Canlandırma filmlerinde kişi, oldukça farklı şekillerde ele alınabilmesinden dolayı sinemanın en yaratıcı kişi kullanımına sahiptir. Canlandırma filmlerinde, nesnelere, hayvanlar, düşsel kişiler ve insanlar kişi olarak ele alınabilir. Buradaki tek sınır, canlandırma sanatçısının, senaristin hayal gücüdür (Hünerli, 2000, 101).

Sinemanın aktardığı dünya yalnızca dil ile sınırlı kalmayıp, kendine ait bir sanat diline sahiptir. Bu dilin oluşturduğu göstergelerden oluşan iletişim dizisinin çözümlenmesi adına Greimas'ın Eyleyenler Modeli'nden yararlanılmıştır. Greimas, Eyleyenler Modeli'nde (Şekil 2), altı eyleyenin (kişinin), gerçekleştirdiği dört işlev ve üç eksen çerçevesinde ele alınmıştır. Model, anlatısal bağlam içerisinde, anlatı olasılıklarını tanımlar (Gündeş, 2003, 57).



Şekil 2: Eyleyenler Modeli

Soydan Murat, **Yavuz Turgul'un Gönül Yarası Filminin Greimas'ın Eyleyinsel Örnekçesine Göre Çözümlemesi** (Sosyal Bilimler Dergisi, 2007), 10'dan uyarlandı.

Eyleyenler Modeli'ne göre kişiler farklı şekilde yer alsalar da her anlatıda altı adet eyleyen bulur. Modelde yer alan eyleyenler şunlardır: (Doğru, 2018, 95-96):

1. **Özne:** Gönderenin belirlediği nesneyi bulmak ve getirmek üzere gönderenle anlaşma yapan veya çağrısına karşılık veren eyleyen. Kahraman.
2. **Nesne:** Öznenin arayışına neden olan aranılan eyleyendir.
3. **Gönderici:** Arayışın nesnesini belirleyerek anlatıya hareket katan kişidir. Arayış nesnesini bulmak adına özneyi göreve çağırır.
4. **Yardımcı:** Öznenin nesneyi arayışındaki bağlantıyı kurar ve arayışı kolaylaştıran eyleyendir.
5. **Engelleyici:** Nesnenin arayışında, özneyi engellemeye çalışan eyleyendir.
6. **Alıcı:** Sonucunda nesnenin elde edilip edilmemesine göre özneyi ödüllendiren veya cezalandıran eyleyendir.

Kişiler, arasındaki ilişki modelde eksenler doğrultusunda yer almıştır. Bu eksenler şu şekildedir (Parsa, 2012, 25):

1. **İsteyim eksen:** Özne – nesne karşıtlığını ifade eder. İstekten dolayı kaynaklanan eksendir. Nesneye ulaşmaya çalışan ve ulaşılan arasındaki eksendir. Özneyi nesneye göre tanımlar. Nesne bir eyleyen olduğu gibi ulaşılması gereken bir değer de olabilir.
2. **İletişim eksen:** Gönderici – alıcı karşıtlığını ifade eder. Tüm iletim olgularının gerçekleştiği eksendir. Göreve çağırır ve görev sonucunda ödüllendiren veya cezalandıran eyleyenler arasındaki dinamizmi betimler. Bazı durumlarda gönderici ve alıcı öznenin kendisi olabilir.
3. **Güç eksen:** Yardımcı – engelleyici karşıtlığını ifade eder. Cansız varlıklar veya savaş hastalık gibi olaylar, durumlar engelleyici olabilir. Özneye yardımcı ve engelleyici eyleyenler arasındaki devinimi niteler.

Anlatıda eyleyenlerin, film süresince geçirdiği süreci ve değişimi model dört ana kesitte ele almıştır. Bu kesitler ise şunlardır (Soydan, 2007, 9-10):

1. **Eyletim:** Anlatının başlangıç evresidir. Göndericinin, değişim sağlayacak özneyi bulması sürecini kapsar.
2. **Edinim:** Göndericinin sunduklarını öznenin kabul etmesiyle başlayan süreçtir. Öznenin, belirlenen istek doğrultusunda belirli değişimlere, yeteneklere veya yeterliliklere sahip olmasının tamamlanmasıyla sona erer.
3. **Edim:** Özne, istekler doğrultusunda belirli edinimleri kazandığından dolayı amacına doğru yönelir ve dönüşümün yaşanacağı duruma ilerler.

4. **Yaptırım:** Öznenin gösterdiği çaba, değişim ve başarılar değerlendirilir. Sonucun başarılı olması durumunda özne ödüllendirilir. Başarısız olması durumunda ise cezalandırılır.

4.2.2.2. Uzam

Anlatının öğelerinden uzam kavramı, farklı teorisyenler tarafından mekan veya yer kavramlarıyla açıklanmıştır (Özdemir, 2018, 67). Uzam nesnenin veya kişinin içerisinde yer aldığı bir olayın veya durumun gerçekleştiği yerdir (Hünerli, 2000, 101). Anlatının üç öğesinden birisi olan uzama bakışta Kant, nesnelerin görüntülerinin özne tarafından algılanmasını ve deneyimlenmesini sağlayan form olarak ele almıştır. Özne odaklı bir yaklaşımla uzam, yalnızca öznenin deneyimleriyle sınırlıdır. Özne olmadan kendi varlığından bahsedilemeyen uzam, aynı şekilde nesnelerin algılanmasında da benzer bir ana unsur olmaktadır. Uzam nesne olmadan özne için var olabilse de; uzam olmadan nesnelerin var olması özne için mümkün değildir (Kant, 1992, 71).

İzleyiciler izledikleri çerçeve içerisinde çok çeşitli çekimleri izleme şansına sahiptir. Bu nedenle sinema uzam açısından oldukça büyük bir esnekliğe ve özgürlüğe sahiptir (Bazin, 2007, 90). Sinemacılar, film yapımında farklı yerlerde ve zamanlarda çektikleri görüntüleri bir bütünlük oluşturacak şekilde birleştirebilirler. Bu durum uzamı doğallığından uzaklaştırılarak, yeniden yaratılır kılar ve yalnızca görüntüde gerçeklik kazanır. Böylelikle yeni bir uzam, yani filmsel uzam yaratılmış olur (Özon, 2008, 163).

Sinemacıların, farklı yerleri filmsel uzam olarak yaratmaları büyük bir esneklik olsa da canlandırma filmlerde uzam tamamen canlandırma sanatçılarının yaratımlarına bağlıdır. Canlandırma sanatçıları, ele aldıkları senaryoda geçen uzamları, seyircinin bilişsel düzeyinde bütün olarak algılanacak şekilde, dünyadan öykünerek, sınırlandırmalar olmaksızın oluşturur (Demir, 1994, 31).

Yapılan çalışmada uzam, ilk olarak iç ve dış uzam olarak ele alınmıştır. İç uzam, yalnızca kişiyi kaplayan evren değil, aynı zamanda mahfazasıdır. Kişiler yaşadıkları mekanlar içerisinde belirli eşyalarla, nesnelere izler bırakır ve bu izler iç uzamlarda vurgulanır (Benjamin, 1995, 98). Dış uzamlar ise; psikolojik, toplumsal ve ekonomik göstergeler aktaran unsur olarak karşımıza çıkmaktadır (Torun, 2017, 149).

4.2.2.3. Zaman

Filmsel zaman olayların içerisinde geçen zamandan değil algıya bağlı olan zamandır. Anlatı içerisinde yer alan unsurların akışındaki değişimler, duraksamalar, sürelerin algılanması filmsel zamanı oluşturur (Pavis, 2000, 185). Sinema bir nesnenin mekânsal ve zamansal doğası arasındaki ilişkiyi, dünyanın yeniden düzenlenmiş bir modelini gerçekleştirir. Ancak görüntüsel göstergelerle ve görme yetisi şimdiki zamana odaklıdır. Sinemacılar, bu kısıtlılığı anlatımlarında aşmak için çeşitli teknikleri geliştirerek gerçekdışı bir olguyu anlatmada yol katletmişlerdir. Sonuçta bir anlatının niteliği, sanatçıların yarattıkları dünyadaki araçları seçmelerinde özgürleştiği ölçüde yükselir (Lotman, 1999, 121-123).

Canlandırma sinemasında zaman, onu diğer görsel sanatlarından ayıran en temel özelliktir. Bir canlandırma içerisindeki unsurların hepsinin zamanlaması tamamen animasyon sanatçısının kontrolüne ve yaratıcı manipülesine bağlıdır. Bu nedenle diğer görsel sanatlara göre seyirciye verilmek istenilen anlatımın yaratılmasına büyük olanak sağlar (Whitaker, Halas, 2006, 7-9).

Sinemayı bir anlatı olarak ele alırsak, öykü ve öyküleme unsurlarından meydana gelmektedir. Öykü, anlatıda yer alan olayların bütünü açıklarken; öyküleme anlatıcının anlatış biçimidir. Biz anlatıda zaman; sıra, süre ve sıklık düzlemlerinde ele alınmaktadır. Sıra veya düzen, öykü sırası ile öyküleme sırası arasındaki ilişkiyi betimler. Öyküleme, süredizimsel veya geriye/ileriye sapım yapısıyla kurulabilir. Diğer unsur olan süre ise; öykü zamanı ile öyküleme zamanı arasındaki ilişkiye yönelir. Süre; duraklama, sahne, özetleme ve eksilti kullanılarak üretilebilir. Duraklama, anlatıcının öyküden ayrılarak yorum ve açıklamalar yapmasıdır. Özetleme, anlatıcının uzun bir zaman dilimini birkaç sahnede özetlemesidir. Eksilti ise bazı olayların veya zamanların geçilerek tempoyu arttırılmasıdır. Son olarak sıklık, öyküde yer alan bir olayın öykülemeye kaç kez tekrarlandığına yöneliktir. Tekil anlatı, indirgeyici anlatı ve tekrarlayıcı anlatı olmak üzere üç tür sıklık vardır. İlk olarak, tekil anlatı bir kez gerçekleşen olayın öykülemeye bir kez yer almasıdır. İkincisi indirgeyici anlatı; birçok kez olan olayın öykülemeye bir kere almasıdır. Son olarak tekrarlayıcı anlatı, öyküde bir kez olan bir olayın, birçok kez anlatılmasıdır (Lothe, 2000, 54-60).

Filmlerde kullanılan zaman, geniş bir örüntüye sahiptir. Çekimler arası geçişler, kamera hareketleri, ses ve görüntü boyutu gibi öğelerle filmde zaman yasaları bozularak, sezgi ile algılanabilen bir zaman yaratılır (Demir, 1994, 56).

Yönetmen filmsel zamanı ele alırken herhangi bir zaman dilimini görsel ve işitsel unsurlar kullanarak bağlayabilir. Ayrıca hızlı geçen bazı olayları üzerinde 'uzatma' yaparak okunmasını ve anlatımı güçlendirirken, durgun olan anlarda da duyguyu korumak için 'sıkıştırma' yapabilir. Aynı şekilde filmsel zamanda, anlatı zamanının ilerisine veya gerisine gidilerek bazı zaman sapmaları gerçekleştirebileceği gibi eksilti ile de zamanda atlamalar yapılabilir. Filmde iki çekim arasındaki zaman boşluğu 'zaman atlama' veya 'süresi belirsiz atlama' yapılmasıyla ilgilidir. Bu zaman boşlukları arasındaki uzunluk bir konuşma, bir yazı, saat veya modada değişim gibi ancak gözle görülür (işitilebilir) bir şeyin yardımı ile anlaşılabilir. Kısa süreli bir önceleme; prolepsis, kısa ileri atlayış; flashforward diye isimlendirilir. Geriye dönüşlerde ise uzun süreli gerileme; analepsis, kısa süreli geriye dönüş; flashback diye isimlendirilir (Sözen, 2008, 131-133). Geri dönüşler (analepsis) kendi içerisinde içsel gerileme ve dışsal gerileme ayrımına uğrar. İçsel gerileme, anlatı içerisinde olayların geçtiği bir zaman dilimine geri dönülmesini tanımlarken; dışsal gerileme, anlatının öncesindeki bir zaman dilimine dönülmesini tanımlar. Özellikle çağdaş anlatı sinemasında süresi belirsiz geriye dönüşler de kullanılır. Farklı zaman dilimleri iç içe kullanılarak izleyicinin net olarak algılamayacağı biçimde yapılandırılır. Eksilti filmsel zamanın kullanımında oldukça sıklıkla kullanılır. Geçen zamanın kesin olarak belirtildiği açık eksilti, geçen sürenin tam olarak bilinmediği örtük eksilti ve atlama yapıldığı çok net görülmeyen varsayımsal eksilti olmak üzere üç tür eksilti vardır (Bal, 1999, 101-103).

4.2.3. Değerler Analizi

20. yy değerler üzerine birçok araştırma ve farklı yaklaşımların ortaya çıktığı bir dönemdir (Bölüm 3.4). Parsons ve Shills (1951), Hofstede (1984), Inglehart (1997) gibi birçok kuramcının sundukları yöntemden farklı olarak Schwartz (1992) değerleri hem bireysel hem de kültürel düzeyde ele almıştır. Bu nedenle yapılan çalışmada, Schwartz'ın (1992) 10 değer tipinden oluşan modelinden geliştirilen, 19 değer tipinin yer aldığı 'Temel İnsani Değerler Modeli' (Schwartz vd., 2012) kullanılmıştır.

Yapılan çalışmada, Schwartz'ın (1992) değerler yaklaşımının benimsenmesindeki bir diğer unsuru ise; değerlerin evrenselliğine vurgu yapmasıdır. Bu nedenle değerler, üzerine yapılan çalışmaların farklı kültürlerde nasıl yapıldığına dair verilerin analizine olanak vermektedir. Değerler, toplumların ve bireylerin, temel ilkelerini yönlendiren ve durumlara göre de farklılık gösteren amaçlardır. Amaçlar ise; bireylerin biyolojik organizmalar olarak ihtiyaçları, koordineli sosyal etkileşim gereksinimleri ve grupların hayatta kalma ve refah ihtiyaçlarıyla güdülenmektedir. Toplumlar veya bireyler arasındaki farklılıklar da bu güdülerin farklılıklarından kaynaklanmaktadır.

Değerlerin, devingen bir yapıya sahip olmaları, Temel İnsani Değerler Modeli'nin (Şekil 1) de dairesel bir yapıda ele alınmasına neden olmuştur. Model, değerlerin dizilimindeki mesafelere göre, uyumun ve karşıtlıkların tespitine olanak sağlamıştır.

Temel İnsani Değerler Modeli'ni (Şekil 1), üç halkadan oluşmaktadır. Modelin ilk halkası, 'Kaygı giderici özkoruma' ile 'Kaygıdan bağımsız gelişim' boyutlarından oluşmaktadır. Bireylerin ve toplumların, değerlere olan yönelimlerinde güvenliğe yönelik olan kaygıların etkili olduğu düşünülmektedir. Bireylerin veya toplumların, güvenliğe yönelik kaygılarının az olması, daha yeniliklere ve farklılıklara açık, toleranslı ve kendini ifadeye yönelik yönelimlerin görüldüğü bir değerler sistemini kurgulayacaktır. Ters durumda ise; bireyler ve toplumlar, daha korumacı, güvenliğe ve var olanı korumaya yönelik bir değerler sisteminin görülmesine neden olacaktır. Modelin, ikinci halkası, 'Sosyal odak' ve 'Kişisel odak' unsurlarından oluşmaktadır. Bu boyutta, değerlerin, hangi ihtiyaç kaynaklarına göre dağılımının gerçekleştiği tespit edilmektedir. Üçüncü halka ise; 'Yeniliğe açıklık', 'Muhafazacılık' ile 'Özaşkınlık', 'Öz genişletim' değerler gruplarını ele almıştır. Bu halkada bireyin ve toplumun değerler dinamiğinin ortaya çıkması amaçlanmıştır. Son olarak modelin merkezini 19 değer tipi oluşturmaktadır.

Temel değerleri ortaya koymak ve temel bileşenlerine ayırmak için Schwartz (1992,2005), SVS (Schwartz Value Survey) ve PVQ (Portrait Value Questionnaire) ölçeklerini oluşturmuştur. Her bir değeri ölçmek için daha homojen bir madde kümesi kullanmak ve onu ölçen maddeler arasındaki korelasyonu arttırmak amacıyla 19 değer tipine bölmüştür. Bu 19 değer tipini ölçmek amacıyla da SVS ve PVQ gözden geçirilip uyarlanarak, PVQ 54 ölçeği hazırlamıştır (Schwartz vd., 2012).

Aşağıda yer alan Tablo 5, 19 değer tiplerinin kavramsal tanımları ve ilgili PVQ 54 değerlerinin maddelerini göstermektedir.

Tablo 5: Değer Tipleri ve Portre Değerler Maddeleri (PVQ 54)

Değer Tipleri	İlgili Maddeler (PVQ 54)
Özerklik – Düşünce: Bireyin, kendi fikirlerini ve yeteneklerini geliştirebilmesindeki özgürlüğü,	İlgili olmak, merak, yeni fikirler yaratmak, yaratıcı olmak
Özerklik – Eylem: Bireyin, kendi eylemlerini belirleme özgürlüğü,	Kendi kararlarını vermek, kendi başına planlamak, bağımsızlık, kendine itimat etmek
Uyarılma: Heyecan, yenilik ve değişime yönelik olmak,	Sürprizler/heyecan verici bir yaşam, farklı şeyler yapmak/yeni şeyler denemek, risk almak/macera aramak
Hazcılık: Zevk ve duyumsal tatmine yönelik olmak,	Zevk almak
İtibar: Toplumda imajını koruyarak ve aşağılanmadan kaçınarak güç ve güvenlik sağlamak,	Toplum önünde imajın korunması, küçük düşecek durumlardan kaçınmak
Başarı: Sosyal standartlara göre başarıya yönelik olmak,	Yeteneklerini gösterme/insanları hayran bırakmak, başarılı olmak/başkalarını etkileme, iddialı olmak/kendini gösterme yeteneğine sahip olma, ilerleme kaydetme/daha iyisini yapma çabası
Güç – Baskınlık: İnsanlara hakimiyet kurma yoluyla güç sağlamak ve tehlikelerden kaçınmak,	Karar verici olmak/lider, sorumlu olmak/diğerlerine ne yapacaklarını söyleyen olmak
Güç – Kaynak: Materyal ve sosyal kaynakların kontrolü yoluyla güç sağlamak ve tehlikelerden kaçınmak,	Zengin olmak/pahalı şeylere sahip olmak
Güvenlik – Kişisel: Bireyin yakın ortamında güvenlik ve istikrarın sağlanması,	Temizlik/karışıklığı önlemek, hastalıklardan kaçınmak/sağlıklı olmak, çevreyi korumak/tehlikelerden kaçınmak
Güvenlik – Toplumsal: Daha geniş toplumda güvenlik ve istikrarın sağlanması,	Ülke güvenliği/tehditlere karşı tetikte olmak, istikrarlı hükümet/sosyal düzen
Geleneksellik: Kültürel, ailevi veya dini gelenekleri sürdürmek ve korumak,	Geleneksel pratiklerin/geleneklerin sürmesi, dini inanç/dinin gerekliliklerinin yerine getirilmesi
Uyumluluk – Kurallar: Kurallara, yasalara ve resmi yükümlülüklere uygun olmak,	Söylenenlere uyma/kulları takip etme, düzgün davranma/insanların yanlış olarak nitelendirdiklerinden kaçınma,

Tablo 5-devam

Uyumluluk - İnsanlararası: Diğer insanları üzmetten veya zarar vermektan kaçınmak	Kibarlık/başkalarını rahatsız etmemek, ebeveynlere saygı gösterme/itaat,
Alçakgönüllülük (Tevazu): Bir şeyin önemsizliğini, şeylerin büyük çerçevesinde tanımak,	Mütevazılık/kendisine dikkat çekmemek ve fazlasını istememek/sahip olduklarıyla yetinmek
Yardımsverlik – Güvenilebilirlik: Grupta dürüst ve güvenilir bir üye olmak	Dürüst ve içten olmak, sadık ve bağlı olmak
Yardımsverlik – Önemseme: Grup üyelerinin refahını gözetmek,	Yakındakilere yardım etmek/onların iyi olmasını önemsemek, ihtiyaçlara karşılık vermek/destek vermek, bağışlayıcı olmak/kin tutmamak
Evrensellik – İlgi: Eşitlik, adalet ve tüm insanlar için koruma taahhüdü,	Herkes için eşit fırsat tanınması, herkese adil olmak/zayıflara karşı adaletli olmak, dünya barışı/armoni içinde yaşam
Evrensellik – Doğa: Doğal yaşamın korunması,	Çevrenin korunması, adaptasyon/doğayla uyum içerisinde olmak
Evrensellik – Tolerans: Kendisinden farklı olanlara karşı kabul ve anlayış,	Farklı olanları dinlemek/karşıt görüşte olanları dinlemek

Schwartz vd , **Refining the Theory of Basic Individual Values** (Journal of Personality and Social Psychology, 2012), 664-668'den uyarlandı.

Değerlerin tasnifi ve değerler arasındaki ilişkilerin tespitine yönelik olarak 'Temel İnsani Değerler Modeli' (Schwartz vd., 2012) çerçevesinde Türk canlandırma sinema filmlerindeki temsilleri tespit edilmiştir. Örnekleme oluşturan canlandırma sinema filmleri en küçük anlamlı birim olan, sahnelere bölünmüştür. Sahnelerdeki karakterlerin konuşma örüntüleri ve devinimleri model doğrultusunda tespit edilmiştir. Sahnelerdeki değerlerin, hangi sıklıkla tekrar ettiğinin ölçülmesi adına IBM SPSS 24 yazılımında frekans analizi yöntemi kullanılmıştır. Model doğrultusunda, değerlerin oluşturduğu 19 değer tipi, değer grupları, odak ve kaygı unsurları orantısal olarak analiz edilmiştir.

4.3. Araştırma Verilerinin Analizi

4.3.1. Kötü Kedi Şerafettin

4.3.1.1. Film Künyesi

Vizyon Tarihi: 2016

Süre: 86 dk.

Yapımcı Firma: Anima İstanbul

Yönetmen: Mehmet Kurtuluş, Ayşe Ünal

Yapımcı: Mehmet Kurtuluş, Vehbi Berksoy

Senaryo: Levent Kazak, Bülent Üstün

Kurgu: Aylin Zoi Tinel, Çiğdem Yersel

Görüntü Yönetmeni: Barış Ulus

Sanat Yönetmeni: Melis Şeylan

Animasyon Süpervizörü: Ahmet Tabak

4.3.1.2. Film Özeti

Kötü Kedi Şerafettin, aynı isimli çizgi karakterden uyarlamıştır. Bülent Üstün'ün yarattığı kısa adıyla Şero karakteri, ilk olarak 1996 yılında, aylık mizah ve çizgi roman dergisi Le-Manyak'ta yer almıştır (NTVMSNBC [16.08.2019]).

Bir Mart sabahında tuvalet sahnesiyle film başlar. Dostları olan Fare Rıza ve Martı Rıfkı ile konuşmakta olan Şerafettin ısrarı neticesinde arkadaşlarını içki arayışına gönderir. Fare Rıza ve Martı Rıfkı etrafı kolaçan ederlerken, dostlarının ayrılışından sonra uykuya dalan Şerafettin ise Tonguç'un viyolonsel sesine hem de Cemil'in sesine uyanır. Uykusu bölünen Şerafettin kendisine has nidaları ve argo söylemleri ile önce sahibi Tonguç'a sonra da arkadaşı Cemil'e gereken cevapları verir. Şerafettin, Cemil' in kendisi ile paylaştığı güzel bir siyam kedisinin varlığına dair haberi öğrenir öğrenmez yola koyulmak için çatıdan aşağıya inerken Bakkal Şemistan ile atışır ve ardından hemen yola koyulur.

Bakkal Şemistan, Şerafettin' in arkasından söylenirken yavru bir kedi kendisine doğru yaklaşır ve adres sorar. Şemistan yavru kediyi tersler ancak arkasını döndüğünde yavru kedinin tıpatıp Şerafettin'e benzediğine fark eder.

Bütün bunlar yaşanırken Fare Rıza ve Martı Rıfkı ise nihayetinde açık bir cam ve camın yanında duran rakı şişesini gözlerine kestirirler. Fare Rıza şişeyi almak için içeri dalar ancak tam şişeyi alacakken ev sahibi ile yüz yüze gelir. Ev sahibinin önceden başarısız ve etkisiz olacağı belirli olan haşere ilacı sıkma girişiminden kolayca kaçan Fare Rıza, çevik bir şekilde cama doğru atlarken ev sahibine tekrar yakalanır. Yakalandığı esnada ev sahibinin elini ısırarak kaçmak ister ancak

başaramaz ve Fare Rıza ıĖlıklar atarak camdan aŐaĖı dűŐer. Kendisini son anda kurtaran Martı Rıfkı'nın alaycı esprilerine maruz kalan Fare Rıza sinirlense de birlikte arayıŐlarına devam ederler.

Őerafettin ise Cezmi ile birlikte siyam kedisinin olduĖu evin camına ulaŐırlar. Őerafettin ve Cezmi adı Pırtav olan ateŐli siyam kedisinin sahibi evi terk eder etmez ieri girer. Őerafettin'in bodoslama tavrı ile atıldıĖı Pırtav korkudan kendisini lambanın pervanesinde bulur ve ardından defalarca dűnerek masa lambasının uestűne dűŐer. Bu dűŐűŐ ise Pırtav' ın sonu olur. Elektrik arpması sonucu len Pırtav yerde uzanırken, evde telefonunu unutan Pırtav'ın sahibi izer karakteri eve geri dűner. Bűyűk bir fke ve acı ile elindeki makası Cezmi'ye fırlatır ve Cezmi de aynı evde yaŐamını kaybeder. Bu acı kayıplar ile ileden ıkan Őerafettin ve izer lesiye bir kavgaya tutuŐur. Kavganın ardından izer camdan dűŐerek lűr.

Fare Rıza ve Martı Rıfkı ise atıya elleri boŐ dűnerler ve Őerafettin'ni beklerler. Őerafettin ise yaŐadıĖı nahoŐ olaylardan sonra evine dűnerken, Bakkal Őemistan'ın gűsterdiĖi kendi oĖlu Tacettin'i gűrmezden gelerek alt komŐusu ve ev sahibi olan Hassene Teyze'nin evine girer ve yaŐlı kadının torunlarına aldıĖı balıkları alar. Balıklar ile atıya gelen Őerafettin, beklediĖi rakının olmadıĖını gűrűnce dostları ile tartıŐır. TartıŐmadan sonra mutfaĖa giden Őerafettin iki ararken Tacettin ise atıya gelir ve baŐlayan Fare Rıza ve Martı Rıfkı ile karŐılaŐır. Sinir ve acı ile Tongu'a atan Őerafettin tartıŐırlar. TartıŐma sırasında Hassene Teyze'nin de kapıya dayanması ile iŐler iyice kızıŐır. nce Őerafettin, Tacettin'i sonra da Tongu, Őerafettin'i evden kovar.

Őerafettin atıda sigara ierken, kedi Misket'in kűpeklerden katıĖını gűrűr ve kurtarır. Misket'e kur yapan Őerafettin, iftleŐmek istese de amacına ulaŐamaz. Őansını zorlayan Őerafetin kasıklarına bir tekme yese de Misket'ten gece iin buluŐma sűz alır.

izer ise ierisinde olduĖu ambulansın ierisinde imkansız bir Őekilde ve intikam arzusuyla tekrar hayata geri dűner. Zombi olan izer Őerafettin'in peŐine dűŐer. Őerafettin'den dayak yiyen kűpekler ile karŐılaŐır ve onlardan Őerafettin' in yerini ğrenir. Bu esnada Tacettin de Őahit olur.

Őerafettin, Misket iin kasaptan topladıĖı gűller ile atıda beklerken, tam Misket geldiĖinde kűpekler tarafından yakalanarak iple baĖlanır. izer de Pırtav'ın

intikamını almak için Misket'i hedef alır. Tacettin babasının yardımına koşar ve ipleri çözerek Şerafettin'i serbest bırakır. Çizer ile tekrar kavgaya girişirler. Bir kez daha Çizer'i alt eden Şerafettin, en sonunda Tacettin'ni dinler ancak duyduklarına rağmen yine Tacettin'i kabul etmez.

Tacettin'in tokadı ile baba – oğul arasındaki buzlar bir anda erir. Şerafettin, oğlu ve Misket ile yemek yiyeceği esnada Çizer'in geri dönüşü ile işler sarpa sarar. Tacettin'i kaçıran Çizer'in peşine düşen Şerafettin, motosikletli bir kuryeyi kontrol ederek amansız bir kovalamacanın içerisinde bulur kendisini. Kovalamacanın sonunda denize düşen Şerafettin, Çizer' i bir kez daha mağlup eder. Tekrar aynı kurye ile eve dönerler.

Fare Rıza ve Martı Rıfki ise rakı için ikinci bir maceraya kanat çırpırlar. Rıza restorandan rakıyı çıkarmak için Martı Rıfki'ya ıslık çalarken aşçı tarafından fark edilir. Bu sırada Rıfki kendisi gibi martı olan arkadaşı Mertan ile sohbet edip laflarken Rıza ise canını kurtarmaya çalışır. Yine yükseklerden aşağıya düşen Rıza, son anda Rıfki tarafından kurtarılır ancak bu sefer daha da çok sinirlenir. Bu sinir ile Rıfki'yi döve döve, Şerafettin'in yanına uçarlar. Hem Fare Rıza hem de Şerafettin sinirli oldukları için birbirlerine bağırırlar. Bu bağırışlar sonucunda Şerafettin geçirdiği kötü gününü bir çırpıda özetler ve attığı nidalar ile konuşmayı sonlandırır. Fare Rıza ise üzüntüsünü tek başına yaşarken sorunlarının ne olduğunu anlar. Gerçek sorunlarının parasızlık olduğunu fark eden Rıza, banka soymanın dertlerine derman olacağına karar vererek arkadaşlarını ikna eder. Plana göre kendisi fare olduğu için içeri sızacak ve kapıyı açacaktır. Martı Rıfki ise erkete yatmayı teklif ederek uzaklaşır. Bankayı soymak ve paraları toplamak ise Şerafettin ve Tacettin'e kalır.

Fare Rıza bankanın içine sızar ve güvenlik ile göz göze gelir. Şansı bu kez yaver giden Rıza fareden korkan güvenlik görevlisini kolayca alt eder ve kapıyı açar. Kasaya ulaşırlar ancak şifreyi açmak tahmin ettiklerinden de kolay olur. Şifreyi bilmeseler de Tacettin'in "1-2-3-4" kombinasyonu ile beklenilmedik şekilde kolayca açılan kasanın için paraları doldurmaya başlarlar ancak güvenlik kamerası tarafından fark edilirler.

Çizer de görevliler tarafından sudan çıkarılır ve polis aracında karakola götürülürken yine intikam ile dolarak "Şero" diye sayıklamaya başlar. Tam bu sırada

ile polis aracına gelen anonstan Şerafettin'in yerini öğrenen Çizer, bankaya ulaşır ve onların peşlerinden gider.

Bu hengamede Fare Rıza, paraya olan zaafi nedeniyle ortada kalır ve vurulur. Martı Rıfki tarafından kurtarılır. Tacettin ve Şerafettin ise kaçmak için çatıya tırmanır. Çizer ise elinde silahı ile takibe devam eder. Yine yükseklerden düşen Çizer, bu kez elindeki silah ile Şerafettin'i hedef alır ve intikamını almak için silahını son anda ateşler. Ancak merminin önüne cansiperane şekilde atlayan Tacettin vurulur.

Binanın altında bekleyen polislerden gelen anonslara istinaden ve oğlunun vurulmasının verdiği acı ile öfkelenen Şerafettin, yanlarındaki tüm çuvaları çatıdan aşağı boşaltır. Amacı herkesin kendilerini rahat bırakmasıdır ve bunu da çatıdaki haykırışları ile ifade eder. Çatıdan yağın paralar aşağıda bekleyen meraklı halkın oluşturduğu kargaşa ile sonuçlanır. Şerafettin de bu kargaşadan istifade ederek oğlu kucağında hüznü bir şekilde binadan uzaklaşır.

Tonguç aracı içerisinde iken yolda Şerafettin ve yaralı Tacettin'e rast gelir. Hemen onları arabaya alır ve yardım için veteriner ararlar. Açık veteriner bulamayınca eve doğru yola koyulurlar. Eve vardıklarında Tacettin'i tedavi etmeye çalışan Tonguç umutsuzca, Tacettin'in kalbinin atmadığını belirtir. Öfkeden deliye dönen Şerafettin, Tacettin'e kedi olduğunu, dokuz canlı olduğunu ve ölemeyeceğini haykırarak, yumruğunu Tacettin'in kalbine sertçe indirir. Tacettin hayata döner.

Misket ise çatıda Şerafettin ve Tacettin'in dönüşünü beklerken aniden karşı binaya yaklaşan arabayı görür ve merakla neler olup bittiğini anlamaya çalışır. Tam bu esnada Çizer tarafından kaçırlır.

Bütün bunlar olurken Fare Rıza ve Martı Rıfki da, Şerafettin'in evine ulaşırlar ve Şerafettin tüm paraları attığını öğrenirler. Her kafadan bir ses çıkması üzerine Rıfki herkesi susturarak bir tomar parayı masaya atar. Parayı da Hassene Teyze alır ve son bir tanesini önlerine atarak, alaycı bir ses tonu ile bununla ne yapacaklarını sorar. Son kalan para ile de çatıda ziyafet verilirken herkes masadadır. Masada sohbet gırladır ve Tonguç da bu gecenin şerefine bir konser vermek ister.

Çizer son bir intikam girişimi ile Misket'i tüplere bağlar ve tüpleri de bir paletle yerleştirir. Çizer bu defa sadece Şerafettin'i değil herkesi öldürmek ister. Şerafettin ve Tonguç Çizer'i döverler. Son darbe ise Tonguç' tan gelir. Çizer bir defa

daha çatıdan konteynırın içine düşer ve konteynırın içi de kendisinin getirdiđi tüpler ile doldurulur. Şerafettin'in izmaritini konteynıra atması ile hava fişek gösterisi başlar. Başta Şerafettin ve Misket olmak üzere herkes bu gösteriyi izlerken ve Şerafettin Misketi öpmek üzereyken Misket' in sahibi seslenir. Şerafettin tam hayal kırıklığına uğrayacakken Misket'in kendisini tercih etmesi üzerine birbirlerine sarılırlar ve evde başlayarak, Dünya'nın etrafında sevişirler ve film son bulur.

4.3.1.3. Görsel İşitsel Nitelikli Göstergelerin Çözümlemesi

4.3.1.3.1. İşitsel Nitelikli Göstergeler

4.3.1.3.1.1.Konuşma

Film karşılıklı konuşmalarla örölmüştür. Başka bir deđişle sözleşme kullanımı yoğunluktadır. İçinden konuşma ve öyküleme ise; filmde kullanılmamıştır. Karakterlerin düşünceleri iç ses kullanımı yerine konuşarak sesli olarak aktarımıyla izleyiciye aktarılır.

Filmde hayvan ve insan olmak üzere farklı karakterler mevcuttur. Bu nedenle filmde birden fazla konuşma tasarımına yer verilmiştir. Martı, fare, kedi gibi farklı hayvanlar insanlarla birebir konuşmaktadır. Ancak bazı durumlarda konuşmak yerine gerçekte olduđu gibi bakışlarla ve çıkardıkları doğal seslerle insanlarla iletişim kurarlar. Konuşma örüntüsü içerisinde hayvanlar bazı tepkilerini kendilerine özgü sesler çıkararak da aktarır. Örneđin: Şerafettin Tonguç'la konuşurken çok sinirlenip arada tıslar, aynı şekilde Misket ve Şerafettin'i Çizer bađladığı zaman da Miskette tarafından yapılır. Hayvan karakterlerden bir tek Pırtav yalnızca kedi gibi iletişim kurmaktadır.

Filmde kullanılan dil, argo ve küfürlü bir konuşma yapısına sahiptir. Filmin aynı isimli, karikatürden uyarlamadır. Kullanılan dil iki türde de ayı şekilde kullanılmıştır. Filmdeki en yaşlı karakter olan Hassene Teyze'den, en küçük olan Tacettin'e kadar hepsi argolu bir dille konuşmaktadır.

Filmin genelinde ağız kullanımı yer almasa da Şemistan karakteri şiveli konuşmaktadır. Şemistan "bre..", "bea.." gibi Trakya yöresine özgü kullanımlar da filmde yer almıştır. Hassene Teyze'nin de Balkan göçmeni olduđu sinirlendiđi zaman kendi kendine söylendiđi zaman kullandıđı deđişlerden anlaşılmaktadır. Ancak genelde İstanbul ağız kullanır.

4.3.1.3.1.2.Müzik

Müziğin kullanımında, destekleyici müzik kullanımından ziyade yinelemeci müzik kullanımına ağırlık verilmiştir. Tacettin'in vurulması veya hep beraber sofrada toplandıkları gibi yoğun duygu aktarımı olan sekanslar dışında destekleyici müzik kullanılmamıştır. Duyguları desteklemek için filmin genelinde yinelemeci müziğe başvurulmuştur. Kullanılan yinelemeci müzikler, geleneksel ud, darbuka, kanun gibi enstrümanlarla Türk sanat müziği ezgilerinin saksafon, elektro gitar gibi modern enstrümanlar ve ezgilerle harmanlanmasıyla oluşturulmuştur.

Filmin müziklerini Müslüm Gürses'in seslendirdiği "Ah Oğlum", Athena'nın seslendirdiği "Geblo" ve Batesmotelpro'nun seslendirdiği "Zaman Kötü" şarkıları oluşturmaktadır. Arabesk, Punk ve Rap gibi farklı müzik türlerinin kullanımı zenginliği artırarak, duygu aktarımını derinleştiren unsurlardan olmuştur.

4.3.1.3.1.3.Dipses

Filmde çevresel dip sesler İstanbul'un ve semtlerinin genel atmosferini vermek amacıyla kullanılmıştır. Filmde şehir hep bir kargaşa içindedir. Şehrin hareketliliği insan yoğunluğu, trafik sesleri, sokak hayvanları sesleriyle bir bütün olarak verilmiştir.

Animasyon filmlere özgü abartılı simgesel dip ses kullanımı filmde neredeyse yok denilecek kadar az kullanılmıştır. Para, rakı gibi değer verilen nesnelerin vurgulanmasında simgesel dipseslere yer verilmiştir. Birleştirici ve sıralayıcı dipsesler yine filmde oldukça az sahnede kullanılmıştır.

4.3.1.3.2. Görsel Nitelikli Göstergeler

4.3.1.3.2.1.Beden Dili Göstergeleri

Film üç boyutlu animasyon tekniği ile yapılmıştır. Bu nedenle form algısının kurulması filmde tekniğin de etkisiyle mümkün olmuştur. Filmde hayvan ve insan karakterleri olmak üzere iki farklı beden dili tasarımı mevcuttur.

İnsan ve hayvan karakterler, stilize edilerek oranları albeni prensibi doğrultusunda tasarlanmıştır. Karakterlerin belirgin özellikleri vurgulanmak için belirli uzuvları orantısal olarak daha büyüktür. Karakterlerin tümünün göz ve baş oranları vücutlarına göre daha büyük tasarlanmıştır.

Şerafettin, baş, göz, ağız ve patilerinin oranlarının vücuduna göre abartılı olarak tasarlanmıştır. Ağzında çene önde ve sivri dişleri dışarıdadır. Kaşları uzun ve yukarı doğrudur. Tüyleri arasında kirli sakalı görülür. Turuncu renkte ve siyah çizgili bir tekirdir. Şerafettin'in karakter tasarımıyla belalı, serseri, agresif karakteri vurgulanmıştır.

Şerafettin'in oğlu Tacettin aynı babası gibi görünmektedir. Ancak ağız yapısı aynı olsa da sivri dişler yerine üst önden çıkan tavşan dişleriyle betimlenmektedir. Tacettin'in babasının ufak hali olması ama dişleriyle daha naif ve tatlı bir karakter olduğu vurgulanmıştır.

Tonguç, Şerafettin'in sahibidir. Şerafettin ile aynı ağız ve kaş yapısına sahiptir. Saçları önlerden açılmış uzun ve arkadan bağlı, göbekli, kirli sakallı, kıllı ve büyük burunludur. Filmde genellikle beyaz atlet, eşofman altı ile yer almaktadır. Dışarıda ise; kapüşonlu üst veya kazak pantolon ve spor ayakkabıyla tasvir edilir. Şerafettin ile benzer bir kişiliğe sahiptir. Bu benzerlik ve ilişki jest ve mimik kullanımı birliği ile de vurgulanmıştır.

Hassene Teyze, yaşlı ev sahibidir. Yaşı hafif kambur duruşu ve bastonuyla daha da vurgulanmıştır. Gri beyaz, kıvrıkcık ve dik saçlarıyla ve uzun tırnaklarıyla agresif karakteri betimlenmiştir. Karakter, eski model kemik çerçeveli yeşil gözlük, aynı renkte kalın kemer, pembe diz altı elbise ve omuzlarında bir eşarp giymektedir. Bu giyimin Hassene karakterinin hali vakti yerinde ve kendisine özenli olduğunun göstergesi olduğu söylenebilir.

Bakkal Şemistan karakteri ise; keskin bir çene yapısı ve sivri bir burunla karakteristik bir yüze sahiptir. Kareli süveter, gömlek ve pantolon üzerine mavi önlük ile betimlenmiştir. Karakterin mesleği böylelikle vurgulanmıştır.

Hayvan karakterlerden Fare Rıza, arkadaşı Şerafettin gibi agresif ve serseri bir karakterdir. Karakter tasarımında uzun burunlu çarpık dişleri ve kalın kaşlarıyla karakteri vurgulanmıştır. Yürüyüşünde omuzları önde elleri yumruk şeklinde olması saldırgan tavrının jestlerindeki vurgulanmasıdır.

Diğer hayvan karakter olan; Martı Rıfki, Şerafettin ve Rıza'ya göre daha naiftir ve saftır. Karakter tasarımında da büyük gözleri ve eğimli gagasıyla vurgulanmıştır. Rıfki karakterinin gözlerinin altı kırmızıdır ve filmin bir sahnesinde de Rıfki'nin esrar içtiği görülür.

Şerafettin'in aşık olduğu Misket, cins bir kedidir. Misket'in Angora kedisi olduğu beyaz bakımlı kürkü ve farklı göz renkleriyle vurgulanmıştır. Misket, zor ve çekici bir dişi kedidir. Karakter tasarımında uzun bacakları, kıvrımlı kalçası, saçları ve göğüsleriyle dişiliği ve çekiciliği vurgulanmıştır.

Filmde hayvan karakterler, genel olarak iki ayak üzerinde durmaktadır ve jest, mimik kullanımları insanlar gibidir. Ancak, Şerafettin dışında diğer hayvanlar, hızlı koşmaları gerektiğinde dört ayak üzerinde koşarlar.

4.3.1.3.2.2.Teknik Açından Görüntü Göstergeler

4.3.1.3.2.2.1.Kamera Devinimleri

Filmde 97 pan, 83 tracking, 47 tilt, 13 ark, 30 zoom, 26 pedestal kamera devinimi kullanılmıştır. Buradan hareketle filmde kamera devinimlerinin çeşitliliğinin çok olduğunu ve yoğun olduğunu söylenebilir.

Filmde ikili konuşmalar da genellikle pan hareketi tercih edilmiştir. Pedestal hareketi ise; zamanın ilerlediğini vurgulamak için kullanılmıştır. Ayrıca mekanların tanıtılmasında da pan ve pedestal hareketlerine başvurulmuştur.

Dövüş sahnelerinde ise; ark hareketi kullanılmıştır. Çizer ve Şerafettin kavga ederlerken havada asılı kalırlar ve kamera yavaşlayıp ikisinin etrafında dönmeye başlamaktadır.

Karakterlerin mimiklerinin vurgulanmasında da keskin zoom in kullanılmıştır. Duygu aktarımını güçlendirmek için, karakterin yüzüne keskin zoom in uygulanmıştır.

Filmin üç boyutlu animasyon tekniği ile yapılmıştır. Tekniğin kamera hareketlerinin uygulanmasında sağladığı teknik kolaylık ve özgürlük filmde anlam yaratmak ve izleyiciye seyir zevki sağlamak amacıyla oldukça etkin biçimde kullanılmıştır.

4.3.1.3.2.2.2. Çekim Ölçekleri

Filmde 46 uzak, 144 genel, 167 boy, 98 bel, 41 diz, 65 göğüs, 44 omuz, 81 baş, 115 detay, 43 kuş bakışı çekimle ölçeklendirilmiştir. Filmin geneline bakıldığında çekim ölçeklerinin çeşitliliğinin zengin olduğu söylenebilir.

Filmin durağan planlarında genel ve boy plan tercih edilmiştir. Dövüş sahnelerinde göğüs, omuz ve baş plan yoğunlukla kullanılarak devinimin etkisi arttırılmıştır. Karakterlerin mimik ve hareketleri ise; yakın çekim kullanılarak vurgulanmıştır. Karakterlerden birisinin martı olması kuş bakışı planlarının da yoğunluğunu arttıran bir diğer etken olarak görülebilir.

4.3.1.3.2.2.3. Kamera Açıları

Filmin tamamında 837 göz açısı, 84 alt aç, 90 üst aç ve 43 tane tepe açısı kullanılmıştır. Genele bakıldığında izleyicinin de hikâye içinde konumlanması için göz hizası kullanılmıştır.

Filmde üst ve alt aç karşıdaki kişinin büyüklüğünü vurgulamak için kullanılmıştır. Şerafettin Tonguç'la konuşurken onun büyüklüğü vurgulanmıştır. Aynı durum, Şerafettin'le Tacettin konuşurken de kullanılmıştır. Şerafettin, Tonguç hariç biriyle konuşurken hiç üst aç kullanılmamıştır. Tonguç'u babası gibi gördüğü için ona karşı saygı duymaktadır. Örneğin; Tonguç Şerafettin'in Hassene teyzenin balıklarını çaldığını ve artık evden çıkmaları gerektiğini öğrendiğinde Şerafettin'in üstüne yürür Şerafettin de "Yaklaşma bak büyüğümün..." diyerek tepki verir.

4.3.1.3.2.2.4. Görüntüsel Geçişler

Filmin genelinde 1310 kesme, 3 kararma ve 4 efekt geçiş kullanılmıştır. Film, yoğunlukla aksiyon sahnelerinden oluştuğundan dolayı yüksek devinimde bir seyir izlemektedir. Bu nedenle kesme geçişi sıklıkla kullanılmıştır. Diğer geçişler ise; filmdeki zaman geçişlerinde ve ritimdeki duraksama noktalarında kullanılmıştır.

Efekt geçişler filmin belirli yerlerinde kullanılmıştır. Şerafettin ve Misket çatı katındayken Çizer ve köpeklerin geldiğinde sahnede Şerafettin'in gözlerinden yaşarız olayı ve kamera bir göz gibi yavaşça kapanır ve açılır (Şekil 3). Diğer sahnede köpekler Misketi tehdit ederken kamera hızlıca birinin konuşması bitince diğerine geçer. Bu hızlı geçişi Çizer Cemil'e makas fırlatırken de görürüz. Son efektte Rıza kasadaki parayı görünce mutluktan dans eder.



Şekil 3: Efekt Geçişler

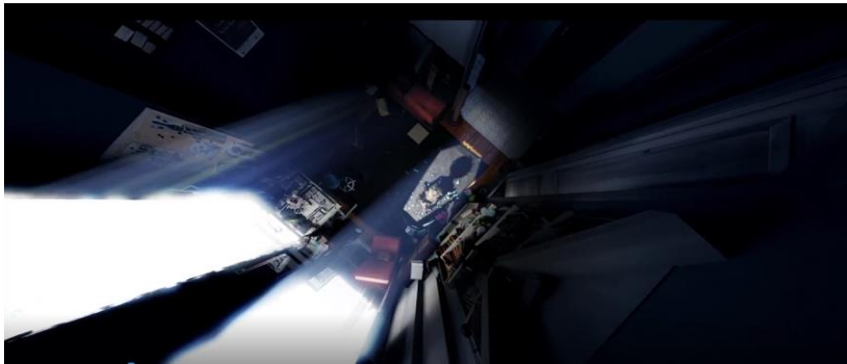
Kötü Kedi Şerafettin filminden uyarlandı.

4.3.1.3.2.3. Işık

Filmin büyük bölümünde estetik bir kaygı taşımayan düz aydınlatma kullanılmıştır. Ancak bir canlandırma film olarak, formların koyu ve aydınlık karşıtlıklarının aktarımında, nesnelerin birbirleriyle olan uzamsal ilişkisinin ışıkla olan etkileşiminin aktarımında ve dokuların yarattıkları etkinin görülmesinde ışık kullanımı oldukça gerçeğe yakın ve etkin bir biçimde aktarılmıştır.

Filmin anlatısı bir tam günde geçmektedir. Sabahtan geceye kadar devam eden anlatıda günün farklı saatlerindeki ışık değişimleri ışıkla ve uzayan gölgelerle vurgulanmıştır.

Çizer'in kedisi Pırtav'ın öldüğünü anladığı planda Chiaroscuro aydınlatma kullanılmıştır (Şekil 4). Pencereden süzülen ışık bir tabut şeklini alarak Pırtav'ı tutan Çizer'in üzerine yansır ve mekan amorf bir hal alarak uzar. Böylelikle Çizer'in yaşadığı kaybının vurgusu ışıkla derinleştirilmiştir.



Şekil 4: Chiaroscuro Aydınlatma

Kötü Kedi Şerafettin filminden uyarlandı.

4.3.1.3.2.4. Renk, Motif ve Desen

Karakterlerdeki renk kullanımı, çizgi romandaki renk kullanımı ile paralellik göstermektedir. Hayvan karakterlerin renk kullanımlarında gerçekçi bir yaklaşım gösterilmiştir. Filmde renklerin anlam yaratma unsuru olarak kullanılmasından ziyade izleyicinin karakterlerin anlatı içerisinde gerçekliğinin inasına yönelik olarak kullanıldığı söylenebilir. Kullanılan renklerin değeri ve yoğunluğu ise düşüktür (Şekil 5).

Şerafettin'in Misket'e aşık olması pembe bulutlarla vurgulanmıştır. Misket'e aşık olduğunu fark eden Şerafettin için gökyüzü aşk, hayal kurma ve uyumun göstergesi olan pembe rengiyle vurgulanmıştır. Çizer'in öldükten sonra kaldığı arafta öldüğü anı sürekli olarak yaşadığı uzam ise; korkuyu, umutsuzluğu belirten gri renkle bezenmiştir.

Şerafettin karakteri, kirli bir sarı renktedir. Sarman bir tekir olan Şerafettin'in sırt kısmı ise siyah çizgilidir. Şerafettin'in sarı rengi negatif yönde bozulmuşluğu ve problemleri simgelemektedir. Buna karşın Misket'in kusursuz beyaz tüyleri, cins bir kedi olarak onun asaletini, temizlik ve sağlığını, simgelemektedir. Bakkal Şemistan'ın mavi önlüğü ile esnaf olduğunun vurgulanmıştır. Giydiği beyaz gömleği yine özen ve temizliği simgelemektedir. Hassene Teyze filmde en çok renk kullanılan karakterdir. Hassene Teyze'nin giydiği pembe elbise, renkli eşarbi ve yeşil aksesuarları, yaşlı olmasına rağmen hayatın içinde, kendine bakan ve özenli karakterini simgelemektedir. Çizer, turuncu ve mavi çizgili kazak ve kırmızı beyaz ayakkabı ve kot pantolon ile betimlenmiştir. Çizer'in üzerindeki renklerin yoğunluğu ve parlaklığı diğer karakterlere göre daha fazladır. Genç ve dinamik karakteri renklerle de betimlenmiştir. Tonguç karakteri, filmde yoğunlukla beyaz atletiyle yer alsada temizlik ve sağlık çağrışımları yapmamaktadır. Dışarıda giydiği, koyu gri veya yeşil kıyafetleri onun depresif, negatif karakterini vurgulamıştır.



Şekil 5: Kötü Kedi Şerafettin Filmi Renk Paleti

Kötü Kedi Şerafettin filminden uyarlandı.

Filmde oldukça az sayıda desen ve motif kullanılmıştır. Cihangir'in sokaklarında grafitlerin yer almasının dışında anlam yaratımına yönelik olarak renk ve motif kullanımına rastlanmamıştır (Şekil 6).



Şekil 6: Kötü Kedi Şerafettin Filmi Desen ve Motif Kullanımı

Kötü Kedi Şerafettin filminden uyarlandı.

4.3.1.4. Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözümlemeleri

4.3.1.4.1. Kişi

Filmde iki anlatının iç içe geçmiştir. Şerafettin yemek, çiftleşme, içki gibi hazların peşindedir. Tacettin ise; annesinin kaybından sonra ailesinin olmasını istemektedir.

- 1. Gönderici:** Filmde gönderici bulunmamaktadır. Şerafettin'in haz isteği kendiliğinden gelişirken, Tacettin'in anlatısı annesinin ölümüyle başlar.
- 2. Özne:** Şerafettin ve Tacettin
- 3. Nesne:** Şerafettin için nesne temelde hazdır. Haz, yemek, içki, çiftleşme gibi farklı nesnelere anlatıda yer alır. Tacettin'in nesnesi ise; ailedir.
- 4. Engelleyici:** Çizer, Hassene Teyze, parasızlık, Şerafettin'in reddi,
- 5. Yardımcı:** Fare Rıza, Martı Rıfkı, Şemistan
- 6. Alıcı:** Filmde yer almamaktadır.

Filmde karakterler arasındaki ilişki ise şu şekildedir:

- 1. İsteyim Ekseni:** Şerafettin, haza ulaşmak istemektedir. Haz, içki, yemek, çiftleşme, para gibi farklı karakter ve eylemlerin görünümünde anlatıda yer almıştır.

Tacettin ise; annesinin ölümüyle aile özlemi çeker ve babasıyla bir aile kurmak için çaba sarf eder.

2. **İletişim Ekseni:** Filmde alıcı ve gönderici bulunmamaktadır. Şerafettin'in ve Tacettin'in ulaşmak istedikleri nesnelere filmin anlatısında iletişim ekseni anlatılmasına gerek olmayan genel kabul üzerine kurulmuştur.
3. **Güç Ekseni:** Yardımcı ve engelleyici karşıtlığını açıklayan bu ekseninde, Şerafettin'in başta engelleyicisi parasızlık ve talihsizliklerdir. Çizer'in intikam için Şerafettin'in peşine düşmesi ve Hassene'nin evde onu istememesi de diğer engelleyicilerdir. Yardımcılar ise; Fare Rıza ve Martı Rıfki'dir.
Tacettin kendi nesnesi doğrultusunda da yardımcı olarak anlatıda yer almıştır. Tacettin'in babasına kavuşmasında en büyük engelleyici, Şerafettin'in hazları peşinde olup bir çocuk ile uğraşmak istememesidir. Şemistan, Fare Rıza, Martı Rıfki Şerafettin'in kabullenmesi için yardımcı olmuştur.

Anlatı kesitlere ayrıldığında ise:

1. **Eyletim:** Şerafettin, Martı Rıfki ve Fare Rıza'yı akşam hazırlayacakları sofraya için rakı çalmaya gönderir. Kendisi ise; evinde akşamı bekler. Pezevenk Cemil, Şerafettin'e çiftleşebileceği cins bir kedi bulduğunu haber verir ve kedinin peşine düşerler. Ancak Şerafettin'in yaklaşmasıyla kaçan kedi ölür. Sahibi Çizer ise, acıyla Şerafettin'e saldırır ve Cemil'i öldürür. Şerafettin de Çizer'i öldürür. Martı Rıfki ve Fare Rıza, rakıyı bulamaz. Tonguç sinirlenip Şerafettin'i evde kovar.
Tacettin elinde fotoğrafla Şerafettin'i arar. Şemistan'a rastlamasıyla Şerafettin'le tanışır. Ancak Şerafettin onu reddeder. Başlangıçta kırılıp dönmeyi düşünse de yılmaz.
2. **Edinim:** Şerafettin Misket'i köpeklerin elinden kurtarır. Çiftleşme amacına ulaşamaz ama aşık olur. Şerafettin, Martı Rıfki ve Fare Rıza nesnelere peşine düşerler. Ancak ulaşamazlar. Sorunları halletmek için banka soygunu yapmaya karar verirler.
Tacettin, Şerafettin'in kendisini kabul etmesi için onun yanından ayrılmaz, köpeklerin elinden Şerafettin ve Misket'i kurtarır. Şerafettin'i ikna etmeye çabalar. Şerafettin'e tokat atmasıyla Şerafettin kendine benzetip Tacettin'i kabul etmeye yaklaşır.
3. **Edim:** Bankanın soyulmasında Şerafettin, Tacettin, Martı Rıfki ve Fare Rıza başarısız olurlar. Filmde sürekli olarak engelleyici olarak yollarına çıkan Çizer'in ateşlediği merminin önüne Şerafettin'i korumak için Tacettin atlar. Tacettin'i kurtarmak için Şerafettin paralardan vazgeçer ve oğlunu kurtarmak için çabalar. Tesadüf eseri onları gören Tonguç da Tacettin'i kurtarmak için çabalar. Tacettin kurtulur. Ancak paraları kaybettikleri için herkes üzgündür. Martı Rıfki'nin sakladığı bir demet para ile maddi sorunlar çözülür. Tonguç, Şerafettin ve Tacettin arasındaki bağlar kurulur.
4. **Yaptırım:** Anlatıda alıcı eyleyen olarak bulunmasa da Şerafettin elde etmek istediği hazla tam anlamıyla olmasa da ulaşır. Anlatının başından beri istediği

rakı, mangal sofrası kurulur. Çizer yok olur. Tonguç’la eskisi gibi baba oğul olur. Tacettin’i kabullenir. Son olarak da Misket’le olan ilişkisini de kurar.

4.3.1.4.2. Uzam

Film 19 farklı uzamda geçmektedir. Filmde yer alan uzamların gerçekteki ayrıntılarıyla, yansıtılmıştır. Genel mimari, sokaklardaki grafitiler, tavla oynayan insanlar, merdivenler, heykeller, antenler, Arnavut kaldırımları ve mekandaki dokular ayrıntılı bir şekilde filmde yer almaktadır.

En yoğun kullanılan mekan, Şerafettin’in evinin terasıdır. Filmin anlatısı, Cihangir semti, Kabataş, Taksim Meydan’ı ve Galata gibi semtlerde ve Tarihi Yarımada, Boğaz gibi İstanbul’u simgeleyen uzamlarda geçmektedir.

Tonguç ve Şerafettin’in evi ile terası, yığılmış tablolarla kaplıdır. Bunlar Tonguç’un bir dönem merak saldıği hobisinden kalan tuvalerdir. Evin duvarında “Guernica” tablosu asılır. Tonguç’un sanat sever olması böylelikle vurgulanmıştır. Boş kasalar, şişeler, eski eşyalar, özensiz bir bekar evi olduğunun göstergesidir.

Hassene Teyze’nin evi de eski eşyalarla bezelidir. Eski radyo, kristal kesme bardaklar, klasik koltuk takımı onun yaşını vurgulamaktadır. Evinde nazar boncuğu ve bakır eşyaları ise; kültürümüze ait nesnelere aittir.

Çizer’in evi kendisinin mesleğini nitelendirir biçimde, boyalar, kağıtlar ve karikatür dergileriyle bezenmiştir. “Gırgır” dergisi de Türk mizah dergisi kültürünün anlatı içerisine yer almasının göstergesidir.

4.3.1.4.3. Zaman

Film günümüzde mart ayında geçmektedir. Filmsel çözüm kısmına kadar bir günde gerçekleşir. Tüm kötü şeyler Şerafettin’in bir günde başına gelir. Filmde olan olaylar yüksek ritimde ele alınmıştır.

Genellikle aksiyon sahnelerinde, kamera hareketlerine ek olarak uzatma kullanılmıştır. Ayrıca Şerafettin ve Tacettin’in camı kırarak bankadan kaçmaları, Şerafettin ile Çizer’in kapışmasında ilk saldırı anı, Şerafettin’in ilk Misketi ilk görüşü gibi anlatıda yoğun duygu aktarımı olan sahnelerde de uzatmaya başvurulmuştur.

4.3.1.5. Temsil Edilen Değerlerin Analizi

Kötü Kedi Şerafettin filmindeki aktarılan değerlerin analizinde, toplam 181 adet değerler aktarımı gerçekleştirilmiştir. Modelde yer alan, 19 değer tipinden 14 tanesinin filmde çeşitli ağırlıklarla kullanıldığı tespit edilmiştir.

Modelin döngüsel yapısının ilk halkası olan kaygıdan bağımsız öz gelişim ve kaygı giderici öz koruma unsurlarıdır. Filmde %58,1 kaygıdan bağımsız öz gelişim yer alırken %41,9 kaygı giderici öz koruma yer almıştır. Filmde temsil edilen değerlerin, kaygıdan daha bağımsız yönelimlere doğru olduğu söylenebilir. Filmin anlatısında da karakterler, hırsızlık, soygun gibi kaygı oluşturacak eylemlere girişmektedir. Bu doğrultuda karakterlerin, bağımsız öz gelişimlerinin daha öncelikli olduğu söylenebilir.

Değerlerin dağılımının sosyal veya bireysel düzeydeki ihtiyaçlara göre dağılımı ise, sosyal odak ve kişisel odak dağılımı üzerinde incelenmiştir. Filmdeki yer alan değerlerin dağılımında kişisel odak %49,8 iken sosyal odak %50,2'dir. Filmdeki karakterlerin hem sosyal hem de bireysel odak doğrultusunda temsil edildiği gözlemlenmektedir.

Dört ana değerler grubunun öz aşkınlık/öz genişletim ile yeniliğe açıklık/muhafazacılık dağılımında öz aşkınlık %20,2 /öz genişletim %18,3 iken yeniliğe açıklık %37,9 /muhafazacılık %23,6'dır. Buradan hareketle filmin öz aşkınlık ve öz genişletim karşılaştırmasında öz aşkınlığın, daha ön planda olduğu söylenebilir. Dikkat çekici fark ise; filmin ele aldığı değerlerin yeniliğe açıklık üzerine yoğunlaşmasıdır.

Tablo 6: Kötü Kedi Şerafettin: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı

Değer Tipleri	%
Özerklik - Düşünce	9,9
Özerklik - Eylem	9,4
Uyarılma	9,4
Hazcılık	14,9
Başarı	0
Güç - Hakimiyet	3,1
Güç - Kaynak	3,1
İtibar	0
Güvenlik - Kişisel	9,4
Güvenlik - Toplumsal	0,6
Geleneksellik	13,8
Uyumluluk - Kurallar	1,1
Uyumluluk - İnsanlar arası	2,2

Tablo 6-devam

Tevazu	0
Yardımsverlik - Güvenirlilik	2,2
Yardımsverlik - Önemseme	9,9
Evrensellik - İlgi	5,5
Evrensellik - Doğa	0
Evrensellik - Tolerans	5,5

Tablo 6’da yer alan analizinin sonucunda, filmde en çok yer alan değer tipinin; hazcılık olduğu tespit edilmiştir. Geleneksellik değer tipi ise; filmdeki en çok temsil edilen ikinci değer tipidir. En az işlenen değer tipleri, uyumluluk – kurallar, uyumluluk – insanlar arası, yardımsverlik – güvenilirliktir. Daha çok toplumsal ve bireysel ilişkiler ile ilgili olan uyumluluk – kurallar, uyumluluk – insanlar arası değerlerinin ve güven duygusu ile doğrudan ilişkili olan yardımsverlik – güvenilirlik değerinin aktarımı filmde en az yer alan unsurlardır. İtibar, tevazu ve evrensellik-doğa, değerlerine ise hiç yer verilmemiştir.

Filmde Şerafettin’in gelişim ve değişim yaşadığı en temel konu, kendi hazlarından öte ailesine ve sevdiklerine önem vermesiyle gerçekleşen sürecidir. Kendi menfaatine düşkün olan karakter anlatı sonunda ailesine de değer veren bir karaktere dönüşür. Şerafettin’in “Seks yok, mangal yok hayat yok...” sözleri hazcı yaklaşımının belirteçlerindedir. Ancak oğlu vurulduktan sonra bütün parayı saçarak oğlunu kurtarmaya çalışır.

Tacettin için aile kendi canından daha kıymetlidir. Şerafettin’in önüne atlayıp vurulması, onun için kendisini birçok defa tehlikeye atar. Kendisini kabul etmese de babası olması onun fedakarlık yapması için yeterlidir.

Tonguç, Şerafettin’in sahibi, babası olarak kendisine sürekli olarak sorun çıkartan Şerafettin’i kovar. Ancak yolları anlatıda yolları kesişir ve baba ve çocuk arasındaki bağın kırgınlıklar olsa da kopamayacağını altı çizilir.

Şerafettin ve Fare Rıza kavga tartışırken, Fare Rıza; Şerafettin’e Hayvan mı bu?, İnsan oğlum bu...” diye hakaret eder. İnsanın negatif yönlerinin ve hayvanların saflığının altı çizilmiştir.

Filmde gözü açık, kısa yoldan bir şeylere sahip olmak isteyen Fare Rıza karakterinin yaptıkları sürekli olarak ayağına dolanır. Kendi menfaati için arkadaşlarını bırakıp kaçar, ancak vurulduğunda yine arkadaşı tarafından kurtarılır. Aç gözlülüğü yüzünden bir demet paraya koşarken vurulur. Aç gözlülük, paradan gelen güç odaklı olmak filmde negatif değerler olarak işlenmiştir.

Pezevenk Cemil'in Şerafettin'e cins bir kedi olan Pırtav'ı göstermeye giderken, cins kedilerin kolaylıkla yuva bulmasından ve yaptığı bir nevi sosyal sorumluluk olduğundan bahseder. Yine cins bir kedi olan Misket ve Şerafettin'e cinsini sorar ve kendisinin cinsiyle övünür. Ancak filmin sonunda Şerafettin'e karşılık veren Misket "Cins olmak o kadar da güzel bir şey değil galiba... Melez yavrular istiyorum." der. Evcil hayvanlara olan cins ve kırma ayrımı filmde negatif bir unsur olarak işlenmiştir.

Tonguç, Şerafettin'e doğru sinirle yürürken, Şerafettin "Üstüme gelme bak büyüğümün." diyerek onu durdurmaya çalışır. Kültürümüzde önemli bir yeri olan büyüklere saygı film anlatısında yer almıştır.

4.3.2. RGG Ayas

4.3.2.1. Film Künyesi

Vizyon Tarihi: 2013

Süre: 82 dk.

Yapımcı Firma: Düşyeri, BKM

Yönetmen: H. Emre Konyalı, M. Tuğrul Tiryaki

Yapımcı: Ali Tufan Kıraç, Necati Akpınar

Senaryo: Ayşe Şule Bilgiç

Kurgu: H. Emre Konyalı, Mehmet Süer

Görüntü Yönetmeni: Barış Ulus

Sanat Yönetmeni: Alperen Durmaz

Animasyon Sorumlusu: M. Tuğrul Tiryaki

4.3.2.2. Filmin Özeti

Ayas 5.5 yaşındadır. İstanbul'da abisi, ablası ve anne ile babasıyla yaşar. Babası RGG isimli bir video günlük yapar ve Ayas her gün yaşadıklarını bu günlüğe kaydeder. Film beş günden oluşur.

1.Gün

Ayas beraber oynayacağı bir köpek ister ama ailesi izin vermez. Ayas'ın kuzeni Özgür sokakta yavru köpekler bulur ve Ayas'ın birisini alıp evde gizlice beslemeye ikna eder. Ayas ve Özgür köpeği, alırken köpeğin annesi ikisini de kovalar ve Ayas bacağını kırar. Babası oyalanması için RGG isimli bir video günlük yapar ve Ayas her gün yaşadıklarını bu günlüğe kaydeder.

2. Gün

Ayas'ın ablası ve kuzenleri RGG isimli günlüğün isminin neden RGG olduğunu merak ederler ve kendileri de RGG'yi kullanmak isterler. Bu yüzden babasından RGG isterler. Ancak program sadece Ayas'ın bilgisayarındadır. Abla Ayas'ın vermeyeceğini düşünür. Bu konuşmalara Ayas şahit olur ve vermeyeceğini düşündükleri için ablasına kızar ve ablasını ve kuzenlerini zorlamaya karar verir. RGG'nin anlamı, sadece ona sahip olanlarla paylaşılan bir sırdır. Özgür RGG'yi ister ve Ayas kabul eder. Ancak Özgür ve Ayas sokakta oynarken anne köpek onları kovalar ve RGG'nin olduğu tableti kaçıtır. Oyun oynayan çocuklar tableti bulur. Bu sırada Ayas ve kardeşleri de tabletin yerini uygulamadan bulurlar. Ancak çocuklar tableti vermek istemezler ve kovalamaca başlar. Anne köpek çocukları korkutur ve çocuklar tableti verirler. Baba bütün bilgisayarlara RGG kurar ve RGG'nin anlamını söyler.

3. Gün

Bütün aile, kuzenler, teyzeler ve eşleri evde Ayas'ın babası saz çalarken türkü söylerler. Ayas ve kuzenleri evde oyun oynarken miyavlama sesi duyarlar ve kediyi bulmak için evden gizlice çıkarlar. Kedinin ağaçta kaldığını görürler. Kurtarmak için Ayas'ın kuzenleri tırmanır ama ağaçtan inemezler. İtfaiye gelip onları kurtarır.

4.Gün

Ayas'ın ablası bir dinazor ansiklopedisi siparişini teslim alır. Ayas ile ablası kitabı incelerler. Ayas okuduklarını kuzenlerine anlatır. Kitabı merak eden kuzenler Ayas ile beraber kitabı Ayas'ın ablasının odasından gizlice alırlar. Ansiklopediyi okurken hepsi bir dinazor olduklarını hayal ederler ve halay çekerler. Ablası onları yakalar ve onlara da ansiklopedi almaya söz verir.

5.Gün

Kuzeni itfaiyecilerle ilgili öğrendiklerini Ayas ve diğer kuzenlerine anlatır. Ayas kendisinin itfaiyeci olarak hayal eder ve pek çok kurtarma yapar. Sokakta kuzenleri ve Ayas dolaşırken anne köpek onları bulup kovalar. Ayas kaçarken bir çukura düşer. Kuzenler ne yapacağını bilemez. Anne köpek telefon getirir ve itfaiyeyi ararlar. İtfaiye Ayas'ı kurtarır.

4.3.2.3. Görsel ve İşitsel Nitelikteki Göstergelerin Çözümlemesi

4.3.2.3.1. İşitsel Nitelikli Göstergeler

4.3.2.3.1.1.Konuşma

Filmde olaylar 5 güne bölünmüştür. Diğer güne geçtiğini üçüncü kişinin ağzından duyarız. Ayas, RGG adında bir günlük tutmaktadır. RGG'nin amacı görüntülü günlük kaydetmektedir. Olayları günlüğüne anlatırken izleyici hem onun kaydettiği videoyu hem de olayları izler. Olaylar yaşanırken Aras kendi düşüncelerini dile getirmektedir.

Ayas'la Mustafa'yı köpek kovalamaktadır. En son çare olarak Mustafa köpekle konuşmaya çalışır. Bu durum en zor durumda kaldıklarında bile iletişim kurma çabasının göstergesidir. Mustafa'nın diyalogu şu şekildedir:

MUSTAFA

Bak köpek kardeş,
bu benim hıyar teyze oğlum,
bir eşeklik yapıp yavrunu çalmaya kalkmış.
Ama çok pişman şimdi.
Bildiğin gibi değil yani...
Sen bir büyüklük yap be...
O senin yavrunu almış ama,
sen bizim bilgisayarımızı alma be...
Hadi gözünü seveyim be...
Yap bir büyüklük!
Hadi ver güzel ağabeyim.

Filmdeki zor durumlarda iletişim kurma çabası Cemal'in bilgisayarı Ayas'a vermediği sahnede de gerçekleşir. Diyalog şu şekildedir:

AYAS

Bu yaptığın çok çirkin bir davranış...

Bilgisayar benim.

Ve siz bana vermiyorsunuz.

MUSTAFA

Bu tipler kibarlıktan anlamaz, Ayas.

CEMAL

Bakın hele muhallebi çocuğuna...

AYAS

Muhallebi çocuğu nedir, ağabey?

MUSTAFA

Boş ver, Ayas.

Yukarıdaki örneklerden de anlaşılacağı gibi filmde günümüz gençlerinin dili kullanımı yer almıştır. Kaba ve olumsuz davranışları olan çocuklar argo kullanımla vurgulanmıştır. Filmdeki özellikle yetişkinler didaktik bir dil kullanmaktadır. Sevecen ama aynı zamanda öğreticidirler. Ayrıca “Heyo!” “Nanik” gibi deyiş ve nidalara da filmde yer verilmiştir.

4.3.2.3.1.2.Müzik

Müzik kullanımının oldukça ön planda olduğu bir filmidir. Filmde birçok kaçma kovalama sahnesi yer almaktadır. Bu nedenle sahnedeki devinim müzikle desteklenmiştir. Ayrıca film anlatısında Ayas, ablası ve kuzenleri grup kurup şarkıcı olmak istemektedir.

Filmde yer alan gün geçişleri Ayas ve erkek kuzenlerinden oluşan müzik grubu ile Ayas'ın ablası Özlem ile kız kuzenlerinden oluşan Şeker Kızlar müzik grubunun söylediği şarkılarla bölümlenir. Söylenilen şarkılar şunlardır:

Bombili Türküsü: Orta Anadolu Yöresine ait anonim bir türküdür. Filmde Ayas ve kuzenleri Mustafa ve Özgür beyaz gömlek, siyah pantolon ve papyon takım halinde bu türküyü söylerken sahnenin arka planında geleneksel yapılar Galata

Kulesi, Kız Kulesi, Sultan Ahmet Camisi dekor olarak gösterilmektedir. Modern danslarla elektro gitar, bateri eşliğinde pop tarzında türkü söylenir.

Ela Gözlüm Türküsü: Erzurum Yöresine ait anonim bir türküdür. Filmde bu türkü Ayas, ailesi, teyze, hala, dayı gibi akrabaları ve kuzenleri eşliğinde söylenmektedir Daha sonra aile ve misafirlige gelen akrabalar toplu bir şekilde türküyü söylerken görülmektedir.

Gökte Yıldız Ay Misun Türküsü: Rize yöresine ait anonim bir Karadeniz türküsidür. Filmde “Ha uşak ha!” tarzında Karadeniz yöresine ait söylemler de şarkı esnasında sıklıkla söylenmektedir.

Deriko Türküsü: Gaziantep Yöresine ait anonim bir türküdür. Türküde bu kez dinazor olarak gördüğümüz Ayas, Mustafa ve Özgür, geleneksel halay oyunu eşliğinde oynamaktadır.

Hanım Ey Türküsü: Diyarbakır yöresine ait müziği anonim olan türkünün sözlerini İzzet Altınmeşe yazmıştır. Bu kez sahnede Ayas, ablası Özlem ve kuzenler hep birlikte önceki şarkılarında giydikleri geleneksel kıyafetlerle ekranda görülmektedir.

Ayas animasyon filminde “Şeker Kızlar Sahnede” şarkısını söyleyen “Şeker Kızlar Grubu” ile 1970’li yılların “Cici Kızlar Grubu” anımsatılarak geçmişle günümüz arasında kültürel bir yakınlık kurulmaya çalışıldığı ifade edilebilir. “Şeker Kızlar Sahnede” şarkısı ise sözleri ve müziği Kırac’a ait modern bir şarkıdır. Atilla Özdemiroğlu’na ait şarkıyı bu kez Ayas’ın ablası Özlem ve kız kuzenleri Şeker Kızlar grubu adı altında onların aynı kıyafetleriyle (takım halinde mini etek, kalpli çorap, kısa kollu gömlek, kalpli süveter) söylemektedir.

4.3.2.3.1.3.Dipses

Filmde doğal hareketlerden kaynaklanan sesler ve mekanların doğal atmosfer seslerinden oluşan çevresel dipsesler kullanılmıştır. Sahneler arası geçişlerde efekt geçişler birleştirici seslerle de desteklenmiştir. Olayları ve belirli hareketleri betimlemek için kullanılan simgesel seslerin tasarımı abartılı çizgi filmlerin geleneksel ses kullanımına özgü olarak tasarlanmıştır.

4.3.2.3.2. Görsel Nitelikli Göstergeler

4.3.2.3.2.1. Beden Dili

Film iki boyutlu bilgisayar animasyonu tekniğiyle yapılmıştır. Tekniğin koşulları doğrultusunda karakterlerin tasarımında da form oluşturma çabasına girilmemiştir ve iki boyutlu bırakılmıştır. Beden dili kullanımında da iki boyutlu yaklaşım devam etmiştir. Karakterlerin devinimleri tam yan veya tam cepheden gösterilmiştir.

Animasyon işinin kolaylaştırılması adına döngüsel animasyonlar sıklıkla kullanılmıştır. Filmin büyük bölümünün kaçma ve kovalamaca sahnesinden oluştuğu için bu sahnelerdeki devinimler döngüsel koşma animasyonlarıyla oluşturulmuştur.

Hareket tasarımında da canlandırmanın klasik diline uygun olarak abartılı anlayış hakimdir. Karakterlerin yüksek hızlı hareketleri öncesinde abartılı harekete hazırlık pozları ve zamanlama kullanılmıştır. Ayrıca çok hızlı hareketlerde biçim değişiklikleri kullanılmıştır. Örneğin: çok hızlı koşan köpek dönen çizgilere dönüşür; Ayas'ın Şimşek ismini koyduğu köpek şimşek haline dönüşerek hareket eder.

Dış görünüm olarak çocuk karakterlerde genellikle modern görünüm hakimdir. Erkek çocuk karakterlerde tişört, pantolon, sadece şarkı söylerlerken geleneksel takım halinde papyon, gömlek ve pantolon, kız çocuk karakterlerde modern tişört, mini etek, pantolon, yine şarkı söylerlerken geleneksel takım halinde mini etek, çorap, kısa kollu gömlek, süveter ve saç stilleri görülmektedir. Yalnızca Cemal ve arkadaşları paspal görünümlü sıradan tek renk tişört ve pantolon giyen, kaşları kalın, bakışları sert ve alaycı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ayas'ın babası Ahmet Bey kalın kaşlı, bıyıklı, gözlüklü, kemerli pantolon ve tişörtü ile klasik giyimli Ahmet Bey'in tersine eşi Güler Hanım ise, dar, açık, kısa bir elbise giymiş, küpeli, topuz saçları olan modern görünümlü bir ev hanımıdır.

Filmde dikkat çeken bir nokta diğer yan kadın karakterlerden (Gönül ve Lisen) hepsinin de modern görünümlü (dar, açık, kısa bir elbise), erkeklerin (Zeynel ve Kadir) ise bıyıklı ve geleneksel giyimli (gömlek, süveter, kemerli klasik pantolon) olmasıdır.

4.3.2.3.2.2. Teknik Açıdan Görüntü Göstergeleri

4.3.2.3.2.2.1. Kamera Devinimleri

Filmde 43 pan, 12 tilt, 51 tracking, 15 zoom, 6 pedestal kamera devinimi kullanılmıştır. Çevrenin izleyicilere aktarılması için pan kamera hareketi kullanılmıştır. Ayrıca konuşmalarda da sıklıkla pan hareketi kullanılmasının yansırı kovalamaca sahnelerinde de pan kullanılmıştır.

Ayas, Özlem ve kuzenlerin sahnede şarkı söyledikleri sahnelerde sıklıkla tracking kullanılarak seyirci ve grup arasındaki bağlantı vurgulanarak gösteriyi izleme anlatılmıştır. Tersî şekilde kameranın uzaklaşması da gösterinin bittiğini vurgulayarak sahne geçişine izleyici hazırlamıştır.

Hızlı zoom-in filmde şaşırma duygusunun vurgulanması için tekrarlanarak kullanılmıştır. Yavaş yapılan zoom-in ise; özdeşleşmeyi sağlamak ve mimiklerin izleyiciye okutulması amacıyla kullanılmıştır.

4.3.2.3.2.2.2. Çekim Ölçekleri

Filmde 69 tane uzak, 104 genel, 196 boy, 52 diz, 223 bel, 107 göğüs, 30 omuz, 35 baş, 58 detay çekimle ölçeklendirilmiştir. Çekim ölçeklerinin kullanımı filmdeki devinimlerin dağılımını net bir şekilde ortaya koyabilecek kadar tekrarlardan oluşmaktadır. Ayas'ın yaşadığı sokağın ve İstanbul'un anlatılması için uzak ve genel planlar kullanılmıştır. Boy çekimler, kaçma kovalamaca sahnelerinde ve Ayas'ın ailesinin bütünlüğünü vurgulamak için kullanılmıştır. Bel ve göğüs planlar ikili konuşmalarda kullanılırken, baş planlar mimiklerin ve duyguların izleyiciye okutulması için kullanılmıştır. Detay çekimler, nesnelerin izleyiciye aktarılması için kullanılmıştır. Örneğin filmde saz çalma sahnesinde pena ve sazın telleri ayrıntı planda verilerek film anlatımı içerisindeki önemini altı çizilmiştir.

Çerçevenin düzenlenmesinde bölümlenmeler sıklıkla kullanılmıştır. Daha çok animelerde kullanılan bu anlatımda bir hareketin veya durumun karakterler üzerindeki yansımaları aynı planlarda karakterlerin tepki veya devinimleri aynı anda ekran bölünerek verilmiştir.

4.3.2.3.2.2.3. Kamera Açılı

Filmin tamamında 662 göz açısı, 29 üst açısı, 16 alt açısı, 6 tanede tepe açısı kullanılmıştır. Genele bakıldığında izleyicinin de hikâye içinde konumlanması için

göz hizası kullanılmıştır. İzleyicinin de hikâye içinde konumlanması için göz hizası tercih edilmiştir.

Kullanılan alt ve üst açılar, yüceltme veya yerme anlamından öte öznel bir kamera kullanımdan kaynaklanmaktadır. Karakterlerin uzam içerisindeki konumlarının betimlenmesi veya kameranın bir karakterin gözüymüşçesine hareketi neticesi üst ve alt açı kullanılmıştır.

4.3.2.3.2.4. Görüntüsel Geçişler

Filmde 920 kesme, 22 zincirleme, 27 bindirme, 18 kaydırma efekti,3 karartma, 12 efekt geçiş kullanılmıştır. Filmin görüntüsel geçişleri farklı efektlerin kullanılmasıyla desteklenmiştir.

Filmin olduğu beş gün işleneceği konuyla bağlantılı olarak tasarlanan sabit imajlar ve bölümün başlığı ile gerçekleştirilmiştir. Kesme ile geçiş sağlanmasına rağmen kesme geçişinin yarattığı dinamizm kısıtlanarak izleyici bölümler arasındaki geçiş vurgulanmıştır.

Tek renk zemin üzerindeki beyaz çizgilerin hızlı yatay hareketlerinden oluşan geçiş efekti (Şekil 7) ve hayal kurarken beyaz dairesel unsurların açılması kullanılmıştır. Efektli geçişler tekrarlanarak kullanılması anlam bütünlüğü sağlamanın yansın dinamizm de yaratmıştır.



Şekil 7: Efekt Geçiş

RGG Ayas filminden uyarlandı.

4.3.2.3.2.3. Işık

Filmin iki boyutlu biçiminin etkisi ışık kullanımında da görülmektedir. Işık ve gölgeler bir form yaratma unsuru olarak kullanılmamıştır. Sabit nesnelere

zeminden ayırmak için iki boyutlu gölgeler ve görmenin gerçekleşmesi için homojen bir aydınlatma filmde kullanılmıştır.

Işık ve gölgenin dramatik bir unsur olarak kullanımını da filmde yer almıştır. Ancak gölgeler iki boyutlu bir yüzey gibi düşünülerek karakterin veya çevredeki bazı nesnelerin üzerine düşer.

4.3.1.3.2.4. Renk, Motif ve Desen

Filmde kullanılan renklerin (Şekil 8), parlak ve doygunluğu yüksek renkler olduğunu söylemek mümkündür. Renkler film anlatımındaki benzerliklerin ve farklılıkların aktarılmasında kullanılmıştır.

Ayas ve erkek kuzenleri, Özlem ve kız kuzenleri arasındaki kız ve erkek çocuğu farklılığı renklerin kullanılmasıyla vurgulanmıştır. Kızların kıyafetleri ve Özlem'in odası, pembe, mor, camgöbeği gibi renklerle bezenmiştir. Ayas'ın odası ve erkek kuzenlerin kıyafetlerinde ise; turuncu, yeşil, lacivert, mavi renkleri kullanılmıştır. Yetişkin ve çocuk farkı ise yetişkinlerin kıyafetleri de çocuklara göre parlaklığı ve yoğunluğu daha azaltılarak kullanılmasıyla elde edilmiştir.

Ayas, turuncu tişört ve mavi pantolon ile betimlenmiştir. Turuncu Ayas'ın coşkulu ve canlı karakterini vurgulamıştır. Özlem'in pembe kıyafeti ise, onun incelikli, naif karakterinin göstergesidir.

Renklerin anlam yaratmada etkin olarak kullanıldığı bir diğer bölüm ise; Ayas'ın hayal kurduğu sahnelerdir. Sahnelerdeki hayal kurma denimi hayal kurmanın rengi pembe ve hayallerin gerçekliğe dönüşmesini simgelen mavi ile betimlenmiştir.



Şekil 8: RGG Ayas Filmi Renk Paleti

RGG Ayas filminden uyarlandı.

Filmde neredeyse yok denilecek kadar az desen ve motif kullanılmıştır. Ayas'ın evinin salonunda yalnızca çini desenli bir vazo bulunmaktadır. Bu vazo yalnızca bir planda belli belirsiz görülmektedir. Filmde yer alan desen ve motifler genelde geometrik, stilize veya soyuttur (Şekil 9)



Şekil 9: RGG Ayas Filmi Desen ve Motif Kullanımı

RGG Ayas filminden uyarlandı.

4.3.2.4. Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözömlmeleri

4.3.2.4.1. Kişi

Filmin oluştugu beş ayrı günde gerçekleşen beş ayrı anlatı olmasından dolayı kişilerin film bütünü içerisindeki konumları sürekli olarak değişmektedir. Bu nedenle anlatının analizinde beş bölümün de ayrı olarak ele alınması gerekliliği doğmuştur.

I. Gün: Güzel Bir Haziran Günü. Ayas RGG ile Tanışıyor

İlk bölümde, eyleyenlerin dağılımı şunlardır:

- 1. Gönderici:** Gönderici Ayas'ın kendisidir. Dışarıdan ayrı bir gönderici yoktur.
- 2. Özne:** Ayas'tır. Canı sıkıldığı için bir yavru köpekle oynamak ve onunla dost olmak ister.
- 3. Nesne:** Arzu duyulan yavru köpektir.
- 4. Engelleyci:** Başta anne, baba, apartman kuralları ve yavru köpeğin babası öznenin nesneye ulaşmasını engeller.
- 5. Yardımcı:** Ayas'ın kuzeni Özgür yardımcıdır.
- 6. Alıcı:** Gönderici bulunmadığı gibi alıcı da filmde yer almamaktadır.

Karakterler arasındaki ilişkilerin kurgulanması ise şu şekildedir:

- 1. İsteyim Ekseni:** Özne Ayas'ın canı çok sıkıldığı ve dost olmak istediği için nesne yavru köpeğe duyduğu eksiklidir.

2. İletişim Eksen: Anlatıda bir gönderici, karakter olarak yer almamıştır. Bu nedenle öznenin nesneyi araması görevi Ayas'ın canı çok sıkıldığı için yavru köpek sahibi olma kararını kendi başına vermesiyle gerçekleşir. Özne nesneye ulaşamaz ancak, nesnenin yerine canının sıkılmasını azaltan RGG'ye sahip olur. Bu nedenle filmde alıcı yoktur.

3. Güç Eksen: Yardımcı Özgür'dür. Bir yavru köpek bularak Ayas'ın sahip olmasını sağlamaya çalışır. Engelleyiciler ise; başta yavru köpeğin babası olmak üzere anne, baba ve apartman kuralları arasındaki mücadeledir.

Anlatı kesitlerine bakılırsa;

1. Eyletim: Ayas yavru köpek hayali kurar. Çevresindeki herkese bunu anlatmaya çalışır. Çevresindeki herkes Ayas'ın bu isteğini bilir.

2. Edinim: Ayas ikna çabalarına rağmen isteğinden vazgeçmez.

3. Edim: Özgür bir köpek bulur ve Ayas cesaretle köpeği almak için yola çıkar. Ancak baba köpek izin vermez ve onları kovalar. Ayas bacağını kırar.

4. Yaptırım: Filmde bir alıcı olmamasına karşın, Ayas RGG ile kısmen de olsa ödüllendirilir.

Birinci gün Ayas'ın günlüğündekileri kaydetmesi ve Ayas ile erkek kuzenlerinin söylediği "Bom Bili Bom" şarkısını söylemeleriyle sona erer.

II. Gün: RGG'nin Başına Gelenler

Filmde yer alan kişiler şu şekildedir:

1. Gönderici: Gönderici yoktur.

2. Özne: Ayas'tır. Babasının kendisine yaptığı ve yalnızca kendisinde bulunan RGG kaybolur ve Ayas peşine düşer.

3. Nesne: RGG

4. Engelleyici: Cemal ve yavru köpeğin babası öznenin nesneye ulaşmasını engeller.

5. Yardımcı: Ayas'ın kuzeni Özgür, kuzeni Mehmet ve babası

6. Alıcı: Gönderici bulunmadığı gibi alıcı da filmde yer almamaktadır.

Anlatı eksenleri:

- 1. İsteyim Eksen:** Özne Ayas, RGG'yi kullanmaktan çok mutluluk duyar ve deneyimlerini kuzenleriyle paylaşır. Ancak Ayas aksilik sonucu RGG'yi kaybeder.
- 2. İletişim Eksen:** Anlatıda bir gönderici ve alıcı yoktur. Ayas kendi kararlarıyla harekete geçerken sonucunda da bir alıcı yoktur.
- 3. Güç Eksen:** Ayas'ın RGG'yi kaybetmesi sonucundan köpek RGG'i alır. RGG Cemal'in eline geçer be bermek istemez. RGG'nin bulunmasında ve Cemal'den alınmasında babası, Özlem, Özgür ve Murat yardımcı olur.

Anlatı kesitlerine şu şekildedir:

- 1. Eyletim:** Bütün kuzenler ve kardeşi RGG'nin kendilerinde de olmasını ister. Ancak RGG yalnızca Ayas'tadır. Ayas Özgür'e RGG'yi gösterip ondan bahsederken köpek onları kovalamaya başlar. Ayas RGG'yi kaybeder.
- 2. Edinim:** Ayas RGG'yi kaybettiğini söyler ancak babası RGG'nin yerini tespit eder.
- 3. Edim:** Ayas, Özgür ve Mehmet RGG'yi bulmak için yola çıkar. Köpeğin kaçırdığı RGG'yi Cemal bulur. Ancak Ayas'a vermek istemez. Yardımcılar sayesinde Ayas RGG'yi alır ve kuzenlerinin bilgisayarlarına RGG yüklenir.
- 4. Yaptırım:** Anlatıda bir alıcı olmamasına karşın, Ayas RGG'ye kavuşmasıyla kısmen ödüllendirilir.

İkinci gün Ayas'ın günlüğündekileri kaydetmesi ve Özlem ile kız kuzenlerinin söylediği "Şeker Kızlar Sahnede" şarkısını söylemeleriyle sona erer.

III. Gün: Ayas, Mustafa ve Özgür'ün Kedi Kurtarma Operasyonu

Eyleyenler:

- 1. Gönderici:** Gönderici yoktur.
- 2. Özne:** Ayas, Özgür ve Mustafa'dır.
- 3. Nesne:** Kedinin kurtarılmasıdır.
- 4. Engelleme:** Ağaç ve Hacı Dede'dir.
- 5. Yardımcı:** İtfaiye ve Ayas'ın eniştesidir.
- 6. Alıcı:** Gönderici bulunmadığı gibi alıcı da filmde yer almamaktadır.

Anlatı eksenleri:

- 1. İsteyim Ekseni:** Ayas, Özgür ve Mustafa ağaçta mahsur kalan kediyi kurtarmak isterler.
- 2. İletişim Ekseni:** Anlatıda bir gönderici ve alıcı yoktur. Ayas, Özgür ve Mustafa kendi kararlarıyla harekete geçerken sonucunda da bir alıcı yoktur.
- 3. Güç Ekseni:** Hacı Dede Ayas, Özgür ve Mustafa'yı hırsız sanarak kovalar. Kovalamaca başlanılan ağacın önünde sonra erer ve ağaca tırmanmaya karar verilir. Ağacın yüksekliği Mustafa ve Özgür'ün de ağaçta kediyi birlikte mahsur kalmalarına neden olur. İtfaiyeciler, ağaçta mahsur kalan kediyi, Özgür ve Mustafa'yı kurtarırlar.

Anlatı kesitlerine bakılırsa;

- 1. Eyletim:** Ayas, Özgür ve Mustafa bir kedi sesi duyarlar.
- 2. Edinim:** Kimseye haber vermeden Mustafa, Ayas ve Özgür dışarı çıkarlar ve kedinin ağaçta mahsur kaldığını görürler. Hacı Dede Ayas, Özgür ve Mustafa'yı hırsız sanarak kovalar.
- 3. Edim:** Mustafa ve Özgür ağaca tırmanır. Ancak kedi ile beraber mahsur kalır. Ayas yardım ister. İtfaiyeciler herkesi kurtarır.
- 4. Yaptırım:** Anlatıda alıcı yoktur.

Üçüncü gün Gökte Yıldız Aymisun şarkısının söylemesiyle sona erer.

IV. Gün: Ayas, Özgür ve Mustafa Dinozorlar Diyarında

Eyleyenler:

- 1. Gönderici:** Gönderici yoktur.
- 2. Özne:** Ayas, Özgür ve Mustafa'dır.
- 3. Nesne:** Dinozorlar Ansiklopedisi
- 4. Engelleyci:** Özlem
- 5. Yardımcı:** Yoktur.
- 6. Alıcı:** Gönderici bulunmadığı gibi alıcı da filmde yer almamaktadır.

Anlatı eksenleri:

- 1. İsteyim Ekseni:** Ayas, Özgür ve Mustafa merak ettikleri Dinozorlar Ansiklopedisi'ni okumak isterler.
- 2. İletişim Ekseni:** Anlatıda bir gönderici ve alıcı yoktur.
- 3. Güç Ekseni:** Kitabı saklamasıyla engelleyici Özlem olsa da yardımcı yoktur.

Anlatı kesitleri şu şekildedir:

- 1. Eyletim:** Ayas Dinozorlar Ansiklopedisi'nden bahseder.
- 2. Edinim:** Ayas, Özgür ve Mustafa Dinozorlar Ansiklopedisi'ni okumak isterler.
- 3. Edim:** Ayas, Özgür ve Mustafa Dinozorlar Ansiklopedisi'ni bulurlar ve oyun kurarlar. Özlem durumu fark edip, onlara kızmaz.
- 4. Yaptırım:** Anlatıda alıcı yoktur.

Dördüncü gün Delisin şarkısının söylemesiyle sona erer.

V. Gün: Azman Ayas'a Nasıl Yardım Etti

Eyleyenler:

- 1. Gönderici:** Yoktur.
- 2. Özne:** Ayas, Özgür ve Mustafa'dır.
- 3. Nesne:** Eksikliği duyulan nesne yoktur.
- 4. Engelleyici:** Yoktur.
- 5. Yardımcı:** Yoktur.
- 6. Alıcı:** Yoktur.

Eyleyenlerden yola çıkılarak görüldüğü gibi bölümün anlatısı, yalnızca olayların dizilişiyle oluşmaktadır. Kuzen Seda itfaiyecilerin yaptıkları işlerden bahseden bir RGG kaydı tutar. Ayas, Özgür ve Mustafa bu kaydı dinlerler. Ayas kendisini itfaiyecileri süper kahraman olarak hayal eder. Kendini de itfaiyeci olarak düşünerek insanları yangından kurtarır. Kuzenler ve Ayas sokağa çıkarlar. Yavru köpeğin babası Azman, onları kovalar. Ayas kovalamacada çukura düşer. Azman, Özgür ve Mustafa'ya bir telefon getirir. İtfaiyeyi ararlar ve Ayas'ı itfaiyeciler kurtarır. Beşinci gün Hanım Ey türküsünün söylemesiyle sona erer.

Filmde yer alan beş anlatının da tümü oldukça zayıftır. Öznenin nesneye karşı duyduğu isteğin ve hissettiği eksikliğin nedenleri verilmez. Özne belirli bir değişim ve gelişim göstermez. Aynı şekilde engelleyici ve yardımcıların da motivasyonları belirtilmez. Filmin bölümleri hedef aldıkları izleyicilere dinazorların özellikleri, itfaiyenin görevleri, gibi belirli bilgileri verme amacı güder.

4.3.2.4.2. Uzam

RGG Ayas filmi İstanbul'da geçmektedir. Filmde İstanbul'un önemli birçok yapısı Ayas'ın yaşadığı yerden görülebilmektedir. İstanbul'un tarihi mekanları, önemli yapıları gibi kente ait birçok çevresel unsur film boyunca gerek sahne geçişlerinde gerek hikâyenin sunumunda ekranlara gelmektedir.

Rumeli Hisarı, Ayasofya Camisi, Sultan Ahmet Camisi, Haydarpaşa Garı, Galata Kulesi, Kız Kulesi, Ortaköy Camisi, Pierre Loti, Galata Köprüsü gibi geleneksel yapılar yanında Boğaz Köprüsü de ışıklandırılmış modern görüntüsüyle ekranda sıklıkla gösterilmiştir.

4.3.2.4.3. Zaman

Film, günümüzde geçmektedir. Filmin anlatımı içerisinde beş gün yer alır ve bu günlerin her birisi kendine ait görselleriyle ve anlatıcı tarafından seslendirilerek bölünür. Her gün sonunda şarkı söylenen sahenin yer aldığı sahne koyularak gün geçişleri keskinleştirilir. Aynı şekilde Boğaz üzerinde ayın suya girip güneşin sudan çıkmasıyla da gün geçişleri vurgulanır.

Filmin başlangıcında özetleme yapılarak, karakterler ve durum ile ilgili genel bilgiler verilir. Filmin süredizimsel ilerleyişinde yalnızca varsayımsal ve açık eksilti kullanılır.

4.3.2.5. Temsil Edilen Değerlerin Analizi

RGG Ayas filmindeki aktarılan değerlerin analizinde, toplam 139 adet değer aktarımı gerçekleştirilmiştir. Modelde yer alan 16 değer tipinin tümünün filmde çeşitli ağırlıklarla kullanıldığı tespit edilmiştir.

Modelin döngüsel yapısının ilk halkası olan kaygıdan bağımsız öz gelişim ve kaygı giderici öz koruma unsurlarıdır. Filmde %50,7 kaygıdan bağımsız öz gelişim yer alırken %49,3 kaygı giderici öz koruma yer almıştır. Bu açıdan filmde aktarılan

değerlere göre hem bireysel davranışların hem de sosyal ilişkilerin kurulmasında güvenlik unsurlarının da ön planda tutulduğu söylenebilir.

Değerlerin dağılımının sosyal veya bireysel düzeydeki ihtiyaçlara göre dağılımı ise, sosyal odak ve kişisel odak dağılımı üzerinde incelenmiştir. Filmdeki yer alan değerlerin dağılımında kişisel odak %39,6 iken sosyal odak %60,4'tür. Filmdeki karakterlerin yüksek oranda sosyal odak doğrultusunda temsil edilmektedir.

Dört ana değerler grubunun özaşkınlık/özgenişletim ile yeniliğe açıklık/muhafazacılık dağılımında özaşkınlık %18,6/özgenişletim %12,7 iken yeniliğe açıklık %31,3/muhafazacılık %37,4'tür. Buradan hareketle filmin özaşkınlık ve özgenişletim karşılaştırmasında öz aşkınlığın, daha ön planda olduğu söylenebilir. Filmin ele aldığı değerler muhafazacılık üzerine yoğunlaşmaktadır.

Tablo 7: RGG Ayas: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı

Değerler	%
Özerklik - Düşünce	8,6
Özerklik - Eylem	7,9
Uyarılma	8,6
Hazcılık	9,4
Başarı	1,4
Güç - Hakimiyet	2,2
Güç - Kaynak	0
İtibar	1,4
Güvenlik - Kişisel	10,1
Güvenlik - Toplumsal	0,7
Geleneksellik	17,2
Uyumluluk - Kurallar	4,3
Uyumluluk - İnsanlar arası	7,2
Tevazu	0
Yardımseverlik - Güvenirlik	6,5
Yardımseverlik - Önemseme	10,1
Evrensellik - İlgi	2,2
Evrensellik - Doğa	2,2
Evrensellik - Tolerans	0

RGG Ayas filmindeki aktarılan değerlerin analizinde, toplam 139 adet değer aktarımı gerçekleştirilmiştir. Modelde yer alan 16 değer tipinin tümünün filmde çeşitli ağırlıklarla kullanıldığı tespit edilmiştir (Tablo 7).

Değerlerin analizinin sonucunda, filmde en çok yer alan değer; geleneksellik olduğu tespit edilmiştir. En çok işlenen ikincil değerler ise güvenlik-kişisel ve yardımseverlik-önemseme değerleridir. En az işlenen değerler ise; evrensellik-doğa, evrensellik-ilgi, güç-hakimiyet, başarı ve itibar değerleridir.

Doğanın gözetilmesi, hakimiyet sağlama güdüleri ve unsurları ile buna bağlı olarak toplumda imajını koruyarak ve aşağılanmadan kaçınarak güç ve güvenlik sağlamayı ifade eden itibar ile eşitlik–adalet olguları ve başarı değerlerinin aktarımı filmde en az yer alan unsurlardır. Tabloda görüldüğü üzere evrensellik–tolerans, tevazu ve bir başka güce ulaşmayı amaçlayan değerlerden biri olan güç–kaynak değerlerine ise hiç değinilmemiştir.

4.3.3. Canım Kardeşim Benim: Uzaylılar mı Gelmiş?

4.3.3.1. Film Künyesi

Vizyon Tarihi: 2016

Süre: 86 dk.

Yapımcı Firma: Portakal Animasyon

Yönetmen: Murat Kürüz

Senaryo: Murat Kürüz

Kurgu: Burcu Kürüz

Animasyon Departman Şefi: Emircan Sarıkaya

4.3.3.2. Film Özeti

Film Türkiye’de ve günümüzde geçer. Müge (9-10), Mine (6-7) ve Mete (2-2.5) isimli üç kardeş aileleriyle birlikte orman evine tatil yapmak için gelirler. Üç kardeş ormanda piknik yaparken Mete uzaklaşarak kaybolur. Bu sırada iki uzaylı dünyalıları araştırmak ve Ozopuz merkezine göndermek için aynı ormana gelirler. Mete uzaylılarla karşılaşır. Uzaylılar Mete’yi incelerken Mete yanlışlıkla akarsuya düşer. Uzaylılar Mete’yi kurtarır. Müge ve Mine kardeşlerini kurtaran uzaylılarla dost olur.

Kardeşler, uzaylıların görevlerini tamamlanması için dünyanın farklı ülkelerine seyahat ederler. Buradaki koşulları, hayvanları tanıtırılar. Uzaylılar insanları analiz etmek için, kardeşlerin aileleriyle tanışmak isterler. Ancak kardeşler ailelerini uzaylıların varlığına ikna edemezler ve sözlerini tutmak için çözüm aralar. Kardeşler uzaylıları yaşlı bir çift kılığına sokarak aileleriyle tanıştırlar. Uzaylılar gözlemlerini yaparken orman evinde yangın çıkar. Aile yangını söndüremez. Ailenin

zor durumda olduğunu gören uzaylılar, yangını söndürür ve aile uzaylıların varlığını görürler.

Ailenin güvenini kazanan uzaylılar, onlarla beraber uzun vakit geçirir. İnsanların yaşamlarıyla ilgili gözlemler yaparlar. Görevlilerini tamamlayan uzaylılar geri döner.

4.3.3.3. Görsel ve İşitsel Nitelikteki Göstergelerin Çözümlemesi

4.3.3.3.1. İşitsel Nitelikli Göstergeler

4.3.3.3.1.1. Konuşma

Film genellikle karşılıklı konuşmalarla örülmüştür. Ancak bazı bölümlerde gözlemci birinci kişi anlatıcı ve gözlemci üçüncü kişi anlatıcı da filmde yer almaktadır. Filmde hayvan, insan ve uzaylılar olmak üzere farklı karakterler mevcuttur. Bu nedenle filmde birden fazla konuşma tasarımı yer almıştır.

İnsan karakterlerin konuşmaları karşılıklı diyalog ile gerçekleşmektedir. Müge ve Mine kardeşler birbirlerine sıklıkla “canım kardeşim” diye hitap ederler. Birbirlerine ve çevrelerine karşı oldukça naif bir ses tonuyla ve kibar konuşurlar.

Kardeşler ve uzaylıların ziyarete gittikleri yerde Mine bir goril tarafından yakalanır ve kollarının arasında sıkışır. Bu durumda Mine canının acıdığını söyleyerek ikna etmeye çalışır. Müge ise yine gorili başka bir oyuncakla konuşarak ikna etmeye çalışır. Başka bir ifadeyle karakterler zor durumda kaldıklarında bile ses yükseltmeden iletişim kurmaya çalışmaktadır.

Mete daha konuşma çağına gelmeyen bir karakter olduğu için anlam içermeyen bebek sesleri çıkartır. Korkma, sevinme gibi duyguları yine bebek sesleriyle verilmeye çalışılır. Ama elbette kısıtlı bir iletişim unsuru olduğundan dolayı Mete'nin tepkileri genellikle omuz ve baş planda mimikleriyle verilmiştir.

Kardeşlerin babası Galip karakteri, yaptıklarını anlatarak övünmesine karşın, eylemlerinde beceri gösterememesi güldürü ögesi olarak kullanılmıştır. Ancak ailesi Galip'in sakarlık ve beceriksizliğini anlayışla ve sevecen tavırla karşılar.

Filmde, Kof, Tos Tos ve Zof Zof olmak üzere üç adet uzaylı karakteri vardır. Bu karakterler Türkçe konuşmalarına karşın, cümlelerin genellikle sonuna, “Bıla bula bıla” “Bıba bı aba” “Ba bu babab baaa aa baaa.. İlh !” gibi sesler çıkartırlar. Bu

sesler bazen nokta ve bitişi ifade ederken, mimik ve jestlerin eklenmesiyle şaşkınlık veya soru olarak da kullanılmıştır.

Ailenin kedisi Mıncır konuşabilen bir hayvan karakteridir. Ağız hareketlerinin oynamasına karşın, insanlar ve etrafındaki uzaylılar da onun söylediklerini anlamazlar. Dışarıdan miyavlama sesi duyarlar. Bir sahnede uzay aracında mahsur kalan Mıncır, yanlışlıkla Zof Zof'u görüntülü arar. Zof Zof Mıncır'ı anlamaz ancak tabletinden Mıncır'ın kedice konuştuğunu tespit eder ve çeviri yaparak kedice konuşur. Böylelikle Mıncır'ı kurtarır.

Ayrıca Mıncır, filmde farklı anlatıcı görevleri de üstlenir. Filmin giriş ve gelişme aşamalarında zaman zaman kameraya bakıp izleyicilere olaylara olan kendi bakış açısını yansıtarak gözlemci birinci kişi anlatıcı olur. Bakış açısı genellikle eleştireldir. İnsanlarla veya uzaylılarla ise jestleri ve miyavlamalarıyla iletişim kurar. Filmin çözüm bölümünde gözlemci birinci kişi anlatıcıdan, gözlemci üçüncü kişi anlatıcı olarak yer alır ve olayları kendini az belirgin hale getirerek, gözlemlerini aktarır.

Diğer hayvanlar Mıncır'dan farklı olarak izleyiciyle veya kendi kendilerine konuşmazlar. Köpek Biber karakteri söylenenleri anlar, ancak havlayarak, jest ve mimiklerini kullanarak iletişime geçer. Goril ve kutup ayıları konuşulanları anlamazlar.

4.3.3.3.1.2. Müzik

Filmde, çağdaş müzik kullanılmıştır. Filmin müziklerini ise Kenan Yılmaz bestelemiştir. Ağırlıklı olarak piyano ve gitarların kullanıldığı ritmik müziklerin yansırı perküsyon ve elektronik alt yapı müzikler de kullanılmıştır.

Eğlenceli ve güldürü ögesini barındıran sahnelerde genellikle gitar, duygusal sahnelerde piyano ağırlıklı besteler tercih edilmiştir. Ayrıca kardeşlik unsurunun işlendiği sahnelerde de filmin jenerik müziği olan Canım Kardeşim şarkısının sözsüz versiyonu müzik olarak kullanılmıştır.

Müzik filmde neredeyse her sahnede yer almıştır. Sahne geçişlerinden sonra bir iki saniyelik es sonrasında müzik başlar. Diyalog ve dip seslerle birlikte müzik sürekliliğini sürdürür.

4.3.3.3.1.3. Dipses

Karakterlerin hareketlerinden doğan seslerin yansırı atmosferdeki doğal seslere de yer verilmiştir. Orman sahnelerinde kuş cıvıltıları yoğunlukla kullanılmıştır. Orman evi çevresinde geçen sahnelerde ise çiftlik hayvanlarının seslerine yer verilmiştir. Ayrıca horoz sesi ile filmsel zaman algısı pekiştirilmiştir.

Film Looney Tunes, Tom ve Jerry gibi klasik çizgi film (classic cartoon) tarzıyla tasarlanmıştır. Ses efektlerinin kullanımında da ekstrem pozları desteklemek için klasik çizgi film anlayışında ses efektlerine yer verilmiştir. Ayrıca gerçekte bulunmayan uzaylı araçlarının çıkardıkları sesler de yine bu anlayışla tasarlandığı görülmektedir.

4.3.3.3.2. Görsel Nitelikli Göstergeler

4.3.3.3.2.1. Beden Dili

Film üç boyutlu animasyon tekniği ile yapılmıştır. Bu nedenle derinlik algısının kurulması filmde tekniğin de etkisiyle mümkün olmuştur. Genel olarak film, klasik çizgi film tarzının üç boyutlu bilgisayar animasyonuna kullanılmasıyla elde edilmiştir. Klasik çizgi film tarzı daha yuvarlak hatlı, vücuda göre nispeten daha abartılı baş yuvarlağı ve dört parmaklı ellerle karakterize edildiği söylenebilir. Filmin üç farklı türde karakterinin olması, tasarımlarının da ayrı olarak incelenmesi gerekliliğini getirmiştir.

Filmde insan karakterleri, gerçek oranlarla kıyaslandığında vücutlarına göre daha büyük baş yuvarlığına sahiptir. İnsan karakterlerinin vücutları üç boyutlu olarak tasarlanırsa da yüzleri iki boyutlu bir tasarıma sahiptir. Ağız hareketleri göz ve kaş hareketleri iki boyutlu ve derinlikten yoksundur. Karakterin mimiklerine göre yüz unsurları çizgi veya geometrik şekillerle iletilmiştir.

Beden dili kullanımında klasik çizgi film anlayışının biraz daha yumuşatılmış şekilde kullanıldığını görmekteyiz. Karakterlerin hızlı hareket ettikleri sahnelerde vücutlarının abartılı pozların görülmesinin dışında harekete hazırlık veya yoğun stretch ve squash pozları kullanılmamıştır. Bu nedenle filmin hareket tasarımının durağan bir tablo çizdiği söylenebilir.

Mine karakteri hareket tasarımında yürürken başını sağa sola sallayarak ve sekerek yürümektedir. Bu vücut dili tasarımı yaşının vurgulanmasının ve çocuksu

eğlence anlayışının vurgulanmasına olanak sağlamaktadır. Galip karakteri ise, telaşlı ve dikkatsiz bir karakter olarak diğer karakterlere göre daha seri hareketlere sahiptir.

Filmde yer alan üç adet uzaylı karakteri yüzleri dahil olmak üzere bütün olarak üç boyutlu bir yapıya sahiptir. Pörtlek gözlü, antenli ve küçük bacaklarıyla farklı bir tür oldukları vurgulanmıştır. Kof karakteri antenini çeşitli biçimlere sokabilmektedir. Gerektiğinde helikopter gibi döndürerek havalanmak için kullanır. Gerektiğinde işe farklı formlara çevirebilir (Şekil 10).



Şekil 10: Beden Dili Kullanımı

Canım Kardeşim Benim: Uzaylılar mı Gelmiş? filminden uyarlandı.

Diğer bir uzaylı karakteri olan Tos Tos fiziksel olarak daha güçlüdür ve insanlara göre daha yeteneklidir. Daha uzağa sıçrayabilir veya daha hızlı koşabilir.

Filmde yer alan hayvanlar bebek kutup ayısı dışında genellikle iki ayak üzerinde yürümektedir. Hayvan karakterler pati yerine ellere sahiptir. Arka ayaklar ise daha çok pati görünümündedir. Bu nedenle beden dili kullanımını da insanlarla benzer şekildedir.

Hayvan karakterlerinden evcil olan kedi ve köpek karakteri beden dili kullanımını açısından insanlarla benzerlik gösterir. Parmakla işaret ederler, omza dokunurlar veya sarılırlar. Vahşi olan hayvanlar ise doğal vücut dili kullanımına daha yakın tasvir edilmiştir.

Hayvan karakterin mimikleri uzaylılar gibi üç boyutlu olarak tasarlanmıştır. Ancak kedi Mıncır karakterini yüzü insan karakterleri gibi iki boyutlu olarak tasarlanmıştır.

4.3.3.3.2.2. Teknik Açından Görüntü Göstergeleri

4.3.3.3.2.1.1. Kamera Devinimleri

Filmde 25 pan, 15 tilt, 32 tracking, 8 pedestal, 4 dolly kamera devinimi kullanılmıştır. Animasyon filmleri teknik olarak belirli bir fiziksel unsura bağlı kalmadan sınırsız kamera devinimi uygulamasına izin vermektedir. Bu sayede filmde 4 adet serbest eğrilerde kamera hareketi de kullanılmıştır.

Pedestal kamera hareketi filmde genellikle zamanı vurgulamak için kullanılır. Aşağıdan yukarı pedestal ile filmin geçtiği günler arasında ayırım yaparak filmsel zamanın vurgulanması için güneşin batmaya başlaması sırasındaki renkler vurgulanmıştır. Yine aynı şekilde gece vurgulanmak için yukarıdan aşağı pedestal hareketi kullanılmıştır.

Tilt hareketleri hayal kurma ve düşünmeyi vurgulamak için kullanılmıştır. Müge ve Mine babalarıyla uzaylılar karşılaşırsa neler olacak diye olasılıkları hayal ederken tekrarlanarak aynı kamera hareketi kullanılır.

Pan ve dolly hareketleri genellikle çevreyi tanımlamak için kullanılmıştır. Ayrıca mekanın diğer yerinde olup bitenleri göstermek amacıyla da pan ve dolly hareketleri kullanılır.

Mıncır karakteri insanlardan uzak yerlerde gözlemlerini izleyiciyle konuşurken kamera hareketleriyle de bu durum desteklenir. Olayların yaşandığı yerden Mıncır'a yapılan pan hareketiyle Mıncır'ın olaylara tanık olduğu pekiştirilirken, izleyiciyle gizlice konuşması ve Mıncır'ın bakış açısı olduğu anlatımı verilir. Yine başka bir sahnede Lale Hanım'ın evde yaptığı işlerin zorluğu Mıncır'ın bakış açısından verilerek ilerler.

4.3.3.3.2.1.2. Kamera Çekim Ölçekleri

Filmde 77 tane uzak, 174 genel, 158 boy, 224 bel,108 göğüs, 93 omuz, 50 diz, 61 baş, 21 kuş bakışı, 22 ayrıntı, 60 yakın çekimle ölçeklendirilmiştir. Filmin hikayesinin uzaylıların dünyayı anlama çabalarının üzerine kurulu olmasından dolayı mekanları vurgulamak amacıyla genel ve uzak planlar yoğunlukla kullanılmıştır. Yine filmin anlatımındaki kardeşlik (grup) vurgusu nedeniyle de boy ve genel planlar sıklıkla kullanılmıştır. Diğer dikkat çekici bir unsur olarak da ayrıntı planların az kullanıldığını söyleyebiliriz.

Filmde diyaloglar genel olarak bel planlarda gerçekleştirilmiştir. Mete karakterinin konuşmamasından dolayı ise mimiklerin daha çok vurgulanması amacıyla da baş planlar kullanılmıştır.

4.3.3.3.2.1.3. Kamera Açıları

Filmin tamamında 950 göz açısı, 20 alt açısı, 132 üst açısı, ve 13 tanede tepe açısı kullanılmıştır. Genele bakıldığında izleyicinin hikaye içerisinde konumlanması için göz hizasında olduğu söylenebilir. Ayrıca mekanların tanımlanması için tepe açıları kullanılmıştır.

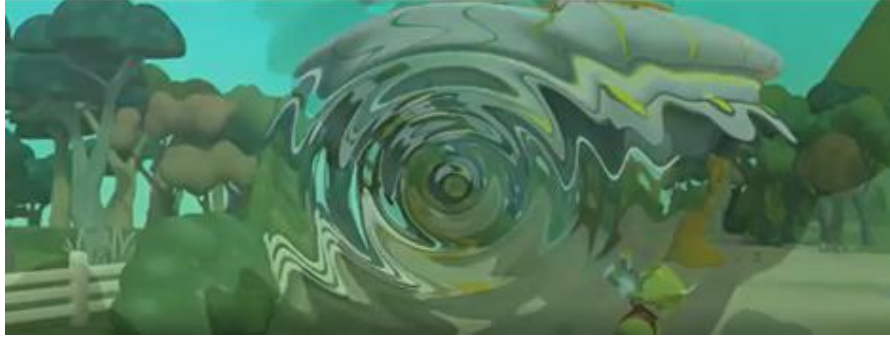
Üst ve alt açıları çaresizlik, baskı, güç ve büyüklüğü ifade etmek için kullanılmıştır. Üst ve alt açıları genellikle bir karakterin gözünden aktarılmıştır. Örneğin: Müge ve Mine, Mete'yi kaybettikleri sahnelerde çok çaresizlerdir. Bu yüzden olayın duygusunu yansıtmak için üst açısı kullanılmıştır. Yine başka bir örnekte, Mine'yi goril yakaladığında, gorilin büyüklüğünü göstermek için alt açısı kullanılmıştır. Galip beyin dereye düştüğü sahnede ise Tos Tos onu kurtarmaya çalışırken de alt açısı kullanılmıştır. Tos Tos'un büyüklüğü vurgulanmıştır.

4.3.3.3.2.1.4. Görüntüsel Geçişler

Filmin genelinde 1078 kesme, 24 zincirleme, 6 silme, 4 efekt geçiş, 3 bulanıklaştırma, 2 açılma, 1 karar, 1 parlama, 2 itme kullanılmıştır.

Filmde zaman geçişlerini vurgulamak için kesme geçişleri kullanılmıştır. Ancak kamera hareketleriyle gün bitimi gibi büyük zaman geçişleri vurgulanmıştır.

Farklı bir kullanım olarak Galip Bey uzaylılarla fotoğraf çekilirken flaş etkisi yaratmak için açılma geçişi kullanılmıştır. Efektli geçişler (Şekil 11) ise hayal kurma sahnelerinde kullanılmıştır. Uzaylılar ile Galip Bey'in karşılaştığı sahneleri düşünen kardeşleri düşüncelerine geçmek için bu geçişler kullanılmıştır.



Şekil 11: Görüntüsel Geçiş

Canım Kardeşim Benim: Uzaylılar mı Gelmiş? filminden uyarlandı.

4.3.3.3.2.3. Işık

Filmde yumuşak ışık tercih edilmiştir. Yumuşak ışık her yöne dağılan niteliktedir ve çok hafif gölgelere neden olur. Bu yumuşak geçişli gölgeler kişinin uzamdaki derinliği verme açısından anlamı kuvvetlendirir. Filmin genelinde ışıklar hep aynı düzeyde kullanılmıştır. Orman mekanında bazı yerlerde ağaçlardan süzülen ışıklar tasvir edilmiştir.

Filmde alan derinliği hiç kullanılmamıştır. Yine aynı şekilde ışık kullanımında da genel bir aydınlık hakim olduğu için ön ve arka ilişkisinde dramatik anlatım desteklenmemiştir.

4.3.3.3.2.4. Renk, Motif ve Desen

Filmin geneli ormanda geçtiği için yeşil ve mavi tonlarına daha çok ağırlık verilmiştir. Yine genel olarak, filmin hedef kitlesine de uygun olan pastel tonların kullanıldığı da tespit edilmiştir. Filmde kroma uyumu göz önüne alınmıştır. Film renk paletine bakıldığında aşağıdaki görseldeki gibi olduğu söylenebilir (Şekil 12).



Şekil 12: Canım Kardeşim Benim Filmi Renk Paleti

Canım Kardeşim Benim: Uzaylılar mı Gelmiş? filminden uyarlandı.

3. **Nesne:** Uzaylıların, insanlar hakkında bilgi edinmesi,
4. **Engelleyici:** Galip Bey'in uzaylılara inanmaması
5. **Yardımcı:** Mine, Müge'nin uzaylıların hedeflerine ulaşmaları için çabalarıdır.
6. **Alıcı:** Filmde alıcı bulunmamaktadır.

Filmde karakterler arasındaki ilişki ise şu şekildedir:

1. **İsteyim Eksen:** Özne –nesne karşıtlığını nitelendiren, bu eksen de nesne uzaylıların, bilgi toplamasıdır. Bu nedenle nesne insanlık hakkında bilgi toplamak özne ise; uzaylılar ve onlara yardım eden Müge ile Mine'den oluşmaktadır.
2. **İletişim Eksen:** Gönderici – alıcı arasındaki karşıtlığı betimleyen bu eksen de filmde alıcı ve gönderici bulunmamaktadır.
3. **Güç Eksen:** Engelleyici – yardımcı arasındaki mücadeleyi betimleyen eksen de, engelleyici Galip Bey'in uzaylılara inanmamasıdır. Mine ve Müge başta bu engeli kaldırmak için insan kılığında uzaylıları ailesiyle tanıştırmak ister ancak olaylar onların kimliğini ortaya çıkartır ve kabul sağlar.

Anlatı kesitlere ayrıldığında ise;

1. **Eyletim:** Galip Bey, eşi Lale Hanım, çocukları Mete, Mine ve Müge orman evine tatile çıkarlar. Yanlarına köpekleri Biber ve kedileri Mıncır'ı da alırlar. Uzaylılar Dünya'ya iniş yaparlar. Mete, Mine ve Müge ormanda pikniğe giderler. Mete ormanda kaybolur ve Uzaylılar Mete'yi bulur. Böylelikle uzaylılar ile Mine ve Müge dost olurlar.
2. **Edinim:** Bu aşamada kahramanın değişiminin yaşandığı evredir. Ancak filmin anlatımı düz yapıya sahiptir. Kahraman bir değişim, gelişim yaşamaz. Kardeşler ve uzaylılar hemen dost olurlar.
3. **Edim:** Dünya'yı tanıtmak amacıyla farklı bölgelere seyahate çıkarlar. Seyahatlerde uzaylılar Mine'yi bir gorilin elinden kurtarırlar. Başka bir seyahatte ise; uzaylılar bir kutup ayasının hayatını kurtarırlar. Böylelikle kardeşlerin gözünde kahraman olarak arkadaşlıkları pekiştirilir. Ancak bu seyahatler, insanlar hakkında bilgi toplama amacından uzaktır. Müge ve Mine bu amaç için uzaylıları yaşlı bir çift kılığında sokarak aileleriyle tanıştırmaya çalışır. Ancak evde yangın çıkar ve uzaylılar yangını uzay araçlarıyla söndürmek zorunda kaldığı için kimlikleri ortaya çıkar ve

Lale Hanım ile Galip Bey'in kabulünü alırlar. İnsanlar hakkında çeşitli bilgileri edinirler.

4. Yaptırım: Filmin anlatısında, gönderici bulunmadığı gibi alıcı da yoktur.

4.3.3.4.2. Uzam

Film sekiz farklı uzamda geçmektedir. Yoğunluk olarak Türkiye'deki bir ormanda ve orman evinin bahçesinde geçmektedir. Tos Tos ve Kof'un uzay aracının içinde de geçmektedir. Kızlar Tos Tos ve Kof'a Kuzey kutbuna ve Amazon ormanlarına götürüp onlara Dünya'nın farklı bölgelerini tanıtmaya çalışırlar.

4.3.3.4.3. Zaman

Film günümüzde yani 21. yüzyılda geçmektedir. Filmsel zaman çözüm kısmına kadar dört günde gerçekleşir. Filmsel zamanın kurulması adına eksiltilere başvurulmuştur. Kardeşlerin ve uzaylıların seyahatleri uzay aracıyla filmsel zamanda 10-15 dk gibi bir zamanda gerçekleşir.

4.3.3.5. Temsil Edilen Değerlerin Analizi

Canım Kardeşim filmindeki aktarılan, toplam 183 adet değerler aktarımı gerçekleştirilmiştir. Modelde yer alan 15 değer tipinin tümünün filmde çeşitli ağırlıklarla kullanıldığı tespit edilmiştir.

Modelin döngüsel yapısının ilk halkası olan kaygıdan bağımsız öz gelişim ve kaygı giderici öz koruma unsurlarıdır. Filmde %66,5 kaygıdan bağımsız öz gelişim yer alırken %33,5 kaygı giderici öz koruma yer almıştır. Bu açıdan filmde aktarılan değerler çerçevesinde bireysel davranışların ön planda tutulduğu söylenebilir.

Değerlerin dağılımının sosyal veya bireysel düzeydeki ihtiyaçlara göre dağılımı ise, sosyal odak ve kişisel odak dağılımı üzerinde incelenmiştir. Filmdeki yer alan değerlerin dağılımında kişisel odak %35,5 iken sosyal odak %65,5'tir. Filmdeki karakterlerin yüksek oranda sosyal odak doğrultusunda temsil edildiği tespit edilmiştir.

Dört ana değerler grubunun özaşkınlık/özgenişletim ile yeniliğe açıklık/muhafazacılık dağılımında özaşkınlık %35,9/özgenişletim %10,8 iken yeniliğe açıklık %30,7, muhafazacılık %22,6'dır. Buradan hareketle filmin öz aşkınlık ve özgenişletim karşılaştırmasında öz aşkınlığın, daha ön planda olduğu

söylenbilir. Dikkat çekici fark ise; filmin ele aldığı değerlerin öz aşkınlık üzerine yoğunlaşmasıdır.

Değerlerin analizinin sonucunda (Tablo 8), filmde en çok yer alan değer; yardımseverlik-önemseme olduğu tespit edilmiştir. Geleneksellik ve hazcılık ise en çok yer verilen ikincil değerlerdir. En az işlenen değerler ise; evrensellik-tolerans ve güç-kaynak, tevazu ve güç-hakimiyet değerleridir. Hoşgörü ve alçakgönüllülük ile güce ulaşma değerlerinin aktarımı filmde en az yer alan unsurlardır. Güvenlik-toplumsal, uyumluluk-kurallar ve güvenlik-toplumsal değerlerine ise hiç vurgu yapılmamıştır.

Tablo 8: Canım Kardeşim Benim: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı

Değerler	%
Özerklik - Düşünce	8,7
Özerklik - Eylem	7,6
Uyarılma	9,3
Hazcılık	10,4
Başarı	0
Güç - Hakimiyet	0,5
Güç - Kaynak	1,6
İtibar	0
Güvenlik - Kişisel	9,5
Güvenlik - Toplumsal	0
Geleneksellik	10,9
Uyumluluk - Kurallar	0
Uyumluluk - İnsanlar arası	6,5
Tevazu	0,5
Yardımseverlik - Güvenirlik	9,2
Yardımseverlik - Önemseme	11,5
Evrensellik - İlgi	6
Evrensellik - Doğa	6,6
Evrensellik - Tolerans	1,2

4.3.4. Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu

4.3.4.1. Film Künyesi

Vizyon Tarihi: 2014

Süre: 82 dk.

Yapımcı Firma: Anibera

Yönetmen: Serkan Zelzele

Yapımcı: Alper Afşin Özdemir, Hakan Baş

Senaryo: Aylin Birmeç Kozan, Arzu Demirel Birinci, Uğur Uzunok

Animasyon Şefi: Altuğ Demircioğlu

4.3.4.2. Film Özeti

Evliya Çelebi bütün dünyayı dolaşmak için Ölümsüzlük Suyu'nu aramaktadır. Evliya Çelebi, bulduğu bir haritanın şifresini çözer ve 1682 yılında Ölümsüzlük Suyu'nu aramak için Mısır'a gider. Yanına da kendisine haritanın şifresini çözmesine vesile olan ve dost olarak gördüğü kazı da alır.

Mısır'da yaşayan Kraliçe imparatorluğunu kaybederek elindeki gücü yitirmiştir. İmparatorluğunu ve dünyanın hakimiyetini isteyen Kraliçe kendisine sadık olan yerliler, birkaç adamı ve bilim insanı olan veziriyle beraber Ölümsüzlük Suyu'nu aramaktadır.

Evliya Çelebi Nil'in derinliklerinde Ölümsüzlük Suyu'nu bulur. Önce kazına içirir. Kaz, büyük bir hız, çeviklik ve konuşma yetisi kazanır. Evliya Çelebi ise; ölümsüzlüğün yansıra, güç, bütün konuşulan dilleri anlama, güç ve etrafındakileri en ince ayrıntıları bile algılama yetisi kazanır. Ölümsüzlük suyunun dolu olduğu bir şişeyi ve haritayı güvenli olması için kaza verir ve İstanbul'a gönderir. Yanına da bir matara Ölümsüzlük Suyu alır. Ancak yanlışlıkla Nil'e düşürür. Matarasını alır. Ancak içerisindeki Ölümsüzlük Suyu Nil'e dökülür.

Yerliler, Evliya Çelebi'nin Ölümsüzlük Suyu'nu bulduğunu görürler ve Kraliçe'ye haber verirler. Kraliçe, Evliya Çelebi'yi yakalar, konuşturmaya çalışır. Kraliçe'nin adamları Evliya Çelebi'nin üzerindeki eşyaları ve matarasını alırlar. Evliya Çelebi Kraliçe'nin adamlarının Kraliçe'ye kendi matarasından su verdiklerini görür ve Ölümsüzlük Suyu'ndan bir damla kalabileceğini düşünerek Kraliçe'nin suyu içmesine engel olmaya çalışır. Mataradaki su vezirin ve Kraliçe'nin üzerine dökülür. Yaşanan kargaşada Evliya Çelebi yakalanamaz ancak zehirli oklarla vurulur ve yüzyıllar sürececek bir uykuya dalarak, kayıpta sürüklenir.

Üzerlerine dökülen su sayesinde Kraliçe ve Vezir ölümsüz olmaz ama yüzyıllarca süren yaşama kavuşurlar. Dört yüzyıl kadar geçen sürede bilim insanı vezir birçok icat yapar. Kraliçe, klonlanan bir insan ordusuna sahip olur. Bütün

insanları kendine itaat ettirecek bir zehir hazırlar. Ayrıca Ölümsüzlük Suyu'nu bulmak için Evliya Çelebi'nin uyanacağı ve ortaya çıkacağı zamanı bekler.

Kaz, Wingo ismini alır. Sadık bir dost olarak Evliya Çelebi'nin geleceği zamanı anlaştıkları yerde bekler.

Evliya Çelebi günümüz İstanbul'da Can ve dedesi tarafından kayıpta bulunur. Can ve Dede Evliya Çelebi'ye inanmaz. Onun hasta olduğunu düşünerek yardım etmek isterler. Can ve Evliya Çelebi eve giderken, Kraliçe onları bulur. Yakalamaya çalışır ancak başaramaz.

Can, Evliya Çelebi'ye günümüz dünyası hakkında bilgiler verir. Evliya Çelebi ise; Can'a yaşadıklarını anlatır. Can ve Evliya Çelebi dost olurlar ve Can Evliya Çelebi'nin söylediklerine inanır. Kraliçe Evliya Çelebi'yi ikna etmek için Can'ı kaçıtır. Ancak Evliya Çelebi Kraliçe'yi kandırır ve kendi zehrini Ölümsüzlük Suyu diye içirir. Kraliçe ve Vezir hapse atılır.

4.3.4.3. Görsel ve İşitsel Nitelikteki Göstergelerin Çözümlemesi

4.3.4.3.1. İşitsel Nitelikli Göstergeler

4.3.4.3.1.1. Konuşma

Film karşılıklı konuşmalarla örülmüştür. Filmde insanlar ve hayvanlar olmak üzere farklı karakter türleri mevcuttur. Ölümsüzlük Suyu'nun verdiği yetiyle Evliya Çelebi'nin kaz dostu Wingo hem insanlarla hem de hayvanlarla konuşabilmektedir.

Filmde hayvan karakter olarak kargalar, kaz ve serçe bulunmaktadır. Hayvanlar boyutlarına ve toplumsal durumlarına göre dili farklı kullanırlar. Kargalar çete liderinin direktiflerine göre, çete halinde dolaşır, bozuk para toplayıp, diğer küçük hayvanlara zorbalık yaparlar. Kendi aralarında ve diğer hayvanlarla da konuşabilirler. Dili kullanımları daha sokak ağzıdır ve argo kullanılırlar. “Basmış kanadı... Basmış kanadı...” (Basmış tokatı...), “Gak şimdi...” (Bak şimdi...) gibi yapılan söz oyunları dil kargaların kullanımına yönelik olarak değiştirilmiştir.

Evliya Çelebi'nin kazı Wingo, başlangıçta konuşamaz, yalnızca gaklama sesleri çıkarır. Evliya Çelebi'nin bütün söylediklerini anlar. Evliya Çelebi ise kelime olarak anlamasa da kazın söylediklerini anlar ve onunla diyalog kurar. Seyirci de aynı şekilde seslerin kullanımından anlamları çözebilmektedir. Wingo gaklayarak;

alınır, şaşırır, heyecanlanır, soru sorar, üzüldüğünü gösterir. Ölümsüzlük Suyu’nu içtikten sonra Wingo bütün insanlar ile konuşabilir.

Evliya Çelebi, filmdeki bir sahneden hareketle bütün dilleri anlayabilmektedir. Karaktere özgü olarak sevdiklerine karşı İstanbul’cağzım, Can’cağzım, kazcağzım gibi hitaplar kullanır. Dili kullanımını günümüze göre daha süslüdür. Ancak, Seyahatname ile kıyaslanmayacak kadar günümüz Türkçesi’yle konuşmaktadır. Filmde eski dilin temsilcisidir.

Can yeni dilin temsilcisidir. Özellikle teknolojik gelişmelerle dile yeni giren kelimelerin ve ‘kanka’ gibi yeni kullanımları Evliya Çelebi’ye öğretir.

Kraliçe, kendini bütün insanlardan daha üstün görür. Bu nedenle de karşısındakini küçük gören, aşağılayan ve emreden bir üslupla konuşur. Herkesin kendisine ‘Kraliçe’ diye hitap etmesini ister ve ‘Hanımefendi’ diye hitap eden Evliya Çelebi’nin kendisinin iktidarını saymadığı için tepki gösterir. Alay ve aşağılama sayar.

Vezir, Kraliçe ile diğer kişiler arasındaki iletişimi sağlar. Vezir, Kraliçe’ye karşı her zaman itaatkardır. İnsan karakterlerinden Kraliçe’nin adamları olan Dolly’ler konuşmazlar. Birbirleri ile jest ve mimikleri yoluyla anlaşırlar.

Yerlilerin kendilerine ait bir dili vardır. Ancak Kraliçe veya Vezir ile konuşmazlar. Yalnızca Evliya Çelebi’yi yakalamaya çalışırken, kendi dillerinde kelimeler söylerler ve Evliya Çelebi Ölümsüzlük Suyu’nun verdiği yetiyle “Yakalayın! Kaçırmayın! Kaçırmayın!” diye duyar.

4.3.4.3.1.2. Müzik

Filmde 17. yy ve 21. yy olmak üzere iki farklı zaman dilimi yer almaktadır. Filmdeki yer alan müzikler de bu zaman geçişini vurgulamıştır. Jenerikle başlayan geleneksel anlayış, filmde günümüze gelinmesiyle çağdaş anlayışa yerini bırakmıştır.

17. yüzyıla ait dönemlerin anlatıldığı sahnelerde filmdeki bütünlüğü sağlayan destekleyici müzik ud, kanun gibi Türk Sanat Müziği’nde sıklıkla kullanılan enstrümanların yoğunlukla kullanılmasıyla oluşturulmuştur. Aynı beste günümüze geldiğinde modern enstrümanlarla yinelenmiştir.

Yerlilerin yer aldığı sahnede görsel zenginlik ve anlama katkı sağlanmak adına djembre (vurmalı bir müzik aleti) kullanılmıştır. Yerlilerin djembre çalmaları bir ritüelin parçası olarak gösterilmiş ve görsel boyut ve anlam kuvvetlendirilmiştir.

Günümüzde geçen sahnelerde, çağdaşlığın desteklenmesi adına elektrikli gitar, trompet, trombon, saksafon gibi enstrümanların kullanıldığı görülmektedir.

Filmde Can'ın uzak olduğu annesi ve babasından bahsederken kullanılan flüt ağırlıklı müzik ise; yinelemeci müzik olarak yer almaktadır. Aynı şekilde yüksek devinimli aksiyon sahnelerinde de vurmalı çalgıların yoğunlukta olduğu müzik yinelemeyici müzik olarak duygunun izleyiciye verilmesinde kullanılmıştır.

4.3.4.3.1.3. Dipses

Sahnelerde yer alan mekan ve devinim arasındaki bağlantıyı kurmak adına çevresel doğal dipsesler filmde kullanılmıştır. Aynı şekilde İstanbul'u niteleyen vapur, martı gibi çevresel sesler de filmde yer almıştır.

Animasyon filmlere özgü olan dip seslerin kullanıldığı görülmüştür. Can'ın hızlı koşmasını desteklemek, Ölümsüzlük Suyu'nun şişeye aktığındaki mistik ses gibi simgeleyici seslerin de kullanıldığı görülmüştür.

Özellikle filmsel zamanda uzatmayla verilerek vurgulanan sahneler dipsesle de vurgulanmıştır. Duygunun arttırılması amacıyla sıralayıcı dip ses kullanılmıştır.

4.3.4.3.2. Görsel Nitelikli Göstergeler

4.3.4.3.2.1. Beden Dili

Üç boyutlu bilgisayara animasyonu tekniği ile yapılan filmde insan ve hayvan karakterler kullanılmıştır. Bu nedenle kütlelerinin uzamda kapladığı alan ile ilgili bilgi gerçekteki algımızla paralel doğrultudadır.

İnsan karakterler, farklı beden dili kullanımlarıyla filmde yer almıştır. Kraliçe ve Evliya Çelebi gibi filmde yoğunlukla yer alan karakterlerin, Vezir'in, Dolly'lerin, Yerliler'in, çocuk karakter olarak Can'ın; Dede, Babaanne, Kemal, Suna, Cingöz gibi filmde ikincil durumda olan karakterlerin beden dili kullanımları farklı şekillerde tasarlanmıştır.

Evliya Çelebi, Ölümsüzlük Suyu'nun ona verdiği yeteneklerle, normal insandan daha güçlüdür. Uzağa zıplayabilir, birçok insanla veya hayvanla dövüşebilir. Can ile kurduğu iletişimde onun omzuna dokunarak sevecenlik ve

iletişim kurma isteği beden dili ile vurgulanmıştır. Mimik ve jestler diğer karakterlere göre daha dinamik olarak canlandırılmıştır. Yerliler ile Evliya Çelebi'nin aksiyon sahnesinde Evliya Çelebi ilk gelen Yerliler'i tokat atarak savuşturur. Bu beden dili kullanımı Osmanlı tokatının bir yansımasıdır.

Evliya Çelebi, kısa saçlı, sakallı ve güçlü bir vücut yapısına sahiptir. Kıyafet olarak 17. yüzyılda yelek, pantolon, deri ayakkabılar, deri bileklik ve krem rengi üst giyinmektedir. Uzun bir yolculuk yaptığı başını korumak için sardığı bezle nitelendirilmiştir. 400 yıl sonrasında Evliya Çelebi'nin görünüşünde değişen tek nokta ayakkabıların kayıp olması ve paçalarının yırtılmasıdır. Filmde bir diğer kıyafete geçiş ise, devamlılık hatası oluşturarak planlar arası geçişte birden değişir.

Kraliçe, iktidar hırslında olan bir karakterdir. Bu nedenle yüz ifadeleri, jestleri, duruşu ve göz hareketleri karakteri destekler nitelikte canlandırılmıştır. Kraliçe'nin kaşları genelde çatıktır. Sinirli, mesafeli ve saldırgan yüz ifadeleri kullanır. Jestleri, sert sevecenlikten uzak ve keskindir. En yakınındaki kişilerle iletişim kurarken bile duruşu oldukça mesafelidir. Kraliçe filmde, ayakta olduğu sahneler dışında taht veya koltukta yer alır. Duruşu hakimiyet hırslının nitelendirecek biçimde dik ve alanın tümünü kapsar niteliktedir. Aynı anlam Kraliçe'nin kullandığı kadeh ile de vurgulanmıştır. Kadeh altın, değerli taşlarla süslüdür ve Kraliçe'nin hizmetkarları tarafından doldurulur. Kraliçe'nin göz hareketleri iletişim kurma çabasından ziyade iletme çabasının göstergesidir. Tehdit ederken veya emir verirken bakışlarını yöneltir. Ancak hayallerinden bahsederken yukarı sol/sağ yukarıya çenesini kaldırarak bakışlarını yöneltir. Kraliçe'nin kötücül karakteri, uzun ve yüksek kahkahasıyla da vurgulanmıştır.

Kraliçe'nin görünüşü 17. yüzyılda Mısır'da yaşayan bir hükümdarı temsilen altın sarısı kıyafet, taç ve gerdanlık, bileklik ile betimlenmiştir. Saçları bu anlatımı destekler nitelikte siya, küt ve kaküllüdür. Kraliçe'nin mor renkte sivri ve uzun tırnakları agresif ve saldırgan karakter temsilinin göstergesidir. Günümüze geldiğinde siyah dar deri uzun üst ve pantolon ile gösterilerek, karanlık ve kötücül karakterin göstergesi olarak kullanılmıştır. Tırnakları ve saçları aynı şekilde kalmıştır. Saçlarında ise; bir tutam beyaz saç ile zamanın geçtiği ve Kraliçe'nin yarı ölümsüz olduğunun göstergesidir.

Kraliçe'nin adamları olan Dolly'ler ile Kraliçe'nin eski dönemdeki adamlarıyla aynı görünüştedir. Dolly'ler ve Kraliçe'nin adamları her zaman emir almaya ve emirleri koşulsuz yerine getirmeye odaklı robotlar gibidirler. Bu nedenle mimik kullanımı yok denecek kadar azdır. Konuşmadıkları için jestleriyle organize olurlar. Gözlerinin görüldüğü 17. Yüzyıldaki görünümünde bakışları donuk ve sabittir. Günümüzdeki Dolly'lerin gözleri ise, siyah gözlükle kapalıdır.

17. yüzyılda Mısır'a özgü başlıkla üstü açık bırakan kıyafet, boyunluk ve bileziklerle dönem, konum ve mekan anlatılmıştır. Günümüze gelindiğinde Dolly'ler siyah takım elbise, eldiven ile kravat, beyaz gömlek ve siyah gözlüklerle tasarlanmıştır. Kraliçe'nin adamları geçmişte ve günümüzde de kazıtılmış saçları ve kıyafetleriyle resmiyet, göreve adanmışlık anlamlarının göstergesi olmuştur. Vücut oranları da bu anlamı güçlendirmek için kaslı, omuz genişliği abartılı, keskin çene kemikli, büyük elli tasvir edilmiştir.

Veziir, diğer karakterlere göre daha küçük boyuttadır. Neredeyse Can karakteri ile aynı boyutta tasarlanmıştır. Fiziksel olarak oldukça güçsüzdür ve çoğunlukla endişeli görünür. Bilimsel konularla ilgili olarak ise; tam tersi bir vücut dili kullanımına sahiptir.

Veziir görünüşü olarak eski çağdaki Mısır'ı tasvir eden, kıyafet, başlık ve aksesuarlarla donatılmıştır. Çağımızda ise; bilim insanı kimliğini vurgulayan laboratuvar gözlükleri, plastik eldivenler ve laboratuvar önlüğü benzeri kıyafetle yer almaktadır.

Yerliler filmde, aynı Veziir gibi küçük boyda tasarlanmıştır. Dudaklarının ve gözlerinin oranı diğer karakterlere göre oldukça abartılı tasarlanmıştır. Vücutları çeşitli boylarla kaplıdır ve otlardan oluşan etek giymektedirler. Yerlilerin büyücüsü ise yüzüne maske takmaktadır. Diğer karakterlere göre daha abartılı ve çevik hareket tasarımı vardır. Yerlilerin djembre çaldıkları sahnede jest ve mimiklerinden eğlendiği anlaşılan karakter diğer bir Yerli tarafından ensesine vurularak uyarılır. Bu jest uyumun ve normların göstergesidir.

Filmde diğer bir önemli karakter Can'dır. Can cana yakın, sevecen ve meraklıdır. Bakışlarını yönlendirmesi, mimik ve jestlerinin kullanımı da bu anlamı vurgulamaktadır. Can hareket tasarımı açısından diğer karakterlere göre daha abartılı hareket etmektedir.

Babaanne, gömlek elbise giyer ve başı örtülüdür. Aynı şekilde kısa boylu ve kiloludur. Bu görünümüyle geleneksel bir görünüme sahiptir. Dede ise; saçları dökülmüş saçları, üzerindeki çiçekli gömleği ve hırkası ile emekli olduğunun altı çizilmiştir. Evhamlandığı zaman bir eliyle diğer elinin üstünü dövmesi geleneksel bir jest olarak filmde yer almıştır.

Kemal karakteri bir polistir. Polis olması gözlükleri ve uzun trenç montu ile desteklenmiştir. Dik duruşa sahiptir. Suna karakterinin gömlek, yelek ve etekten oluşan kıyafeti yine karakterin mesleğini destekler niteliktedir.

Hayvan karakterler, karga, serçe ve kaz olmak üzere kuşlardan oluşmaktadır. Kaz Wingo, 17. yüzyılda, doğaya uygun oranlarda yer almıştır. Ölümsüzlük Suyu içtikten sonra hız ve çeviklik kazanır. Bu farklılık mimik ve jest kullanımının eklenmesiyle de desteklenmiştir. Günümüze gelindiğinde Wingo, ayakkabıları, pilot şapkası ve gözlüğü ile çanta taşımaktadır. Kargalar, çete oluşturmuştur. Karga karakterlerden birisi boynunda muska taşır. Muska filmde çete üyesi, serseri sokak kargasının göstergesi olarak kullanılmıştır. Kargaların mimik ve jestleri insanlaştırılmıştır. Serçe diğer hayvan karakterlerinden farklı olarak başı vücuduna göre çok daha büyüktür ve gözleri de başına göre büyüktür. Diğer karakterlerden farklı olarak doğal serçelerin görünümünden tamamen farklı bir görünümde tasarlanmıştır. Özellikle yavrularda görülen bu özellik Serçe karakterinin masumiyetini ve savunmasızlığını nitelendirmiştir.

4.3.4.3.2.2. Teknik Açıdan Görüntü Göstergeleri

4.3.4.3.2.1.1. Kamera Devinimleri

Filmde 31 pan, 11 tilt, 33 tracking, 2 dolly, 8 zoom, 3 pedestal kamera devinimi kullanılmıştır. Kullanılan kamera hareketleri belirli bir anlam yaratma çabasından çerçeve içerisinde yer alan unsurların hareketlerinin seyirci tarafından algılanması için gerçekleştirilmiştir.

İstanbul'un Galata, Boğaz, Sultanahmet gibi sembolik mekanları filmin anlatımında önemli yere sahiptir. Bu nedenle kamera devinimlerinden dolly, pan ve pedestal hareketleri tek bir çerçeve içerisine sığmayacak unsurların izleyiciye aktarılmasına yönelik olarak kullanılmıştır.

4.3.4.3.2.1.2. Kamera Çekim Ölçekleri

Filmde 48 tane uzak, 108 genel, 135 boy, 70 diz, 138 bel, 138 göğüs, 104 omuz, 22 baş, 43 detay çekimle ölçeklendirilmiştir.

Filmdeki mekanın öneminin vurgulanması anlayışı çekim ölçeklerinde de yer almıştır. Uzak ve genel çekimler mekanın ve bağlamın açıklanması amacıyla filmde yer almıştır. Filmde yer alan aksiyon sahnelerinde hareketin okunması ve hareket alanı bırakılması amacıyla filmde yer alır. Karşılıklı konuşmalar, bel, omuz ve göğüs planda samimiyet kurulması için verilirken, baş planlar ise; mimiklerin okunması için kullanılmıştır. Detay çekimler, gözetleme anlamını yaratmak amacıyla değil, önemli objelerin izleyiciye aktarılması ereğini taşımaktadır.

4.3.4.3.2.1.3. Kamera Açıları

Filmde 673 göz hizası, 46 üst açı, 24 alt açı, 18 tepe açısı kullanılmıştır. Genele bakıldığında izleyicinin de hikâyeye içinde konumlanması için göz hizası kullanılmıştır. İzleyici böylelikle film ile özdeşimi artırılması sağlanmıştır.

Evliya Çelebi'nin ve polis olan Kemal karakterinin kahramanlıklarının vurgulandığı sahnelerde alt açı kullanılarak yüceltme anlamı vurgulanmıştır. Ters durumda Vezir, filmde genellikle üst açıdan gösterilerek Kraliçe'ye karşı güçsüzlüğünün altı çizilmiştir.

Kraliçe'ye yönelik kamera açılarının kullanımında ise filmde farklılık göstermektedir. Kraliçe'nin dünyaya egemen olma hırsı, negatif bir unsur olarak filmde yer almıştır. Bu hırsından bahsettiği zaman bazı durumlarda üst açıdan verilip küçültme yapılırken, bazı planlarda ise alt açıdan verilerek yüceltme yapılmıştır. Bu nedenle gösterenlerin yeteri kadar vurgulanmadığı tespit edilmiştir.

4.3.4.3.2.1.4. Görüntüsel Geçişler

Filmde 909 kesme ve 3 karartma görüntüsel geçiş kullanılmıştır. Bu nedenle filmde geçişlerin yarattığı anlamların etkin kullanılmadığı görülmektedir. Filmde 400 yıllık eksiltinin kesme ile geçilmesi bu etkin olmayan kullanımının bir göstergesidir. Yapılan karartma geçişleri filmde zaman ve mekan değişimini vurgulamak için oldukça az sayıda kullanılmıştır.

4.3.4.3.2.3. Işık

Işık kullanımını filmde düz aydınlatma (Noton) şeklinde yapılmıştır. Amaç yalnızca görmenin oluşmasına ve unsurların formlarının algılanmasına yönelik olarak gerçekleştirilmiştir. Herhangi bir dramatik kaygı taşınmamıştır.

4.3.4.3.2.4. Renk, Motif ve Desen

Filmde kullanılan mekanların renk tasarımında genel olarak gerçekliğe uygun bir renk tasarımı anlayışı benimsenmiştir. Karakterlerin kıyafetlerinin renklerinde ise; anlam boyutu kazandırılmıştır.

Evliya Çelebi, toprak renkleri ve açık mavi kıyafetlerle filmde yer almıştır. Kullanılan renkler doğallık ve sağlamlık göstergesi olan renklerdir. Mavi kıyafetinin göstergesi ise; Türk kültüründeki yaklaşımla, dürüst, sadelik, barış ve huzurun göstergesi olarak kullanılmıştır.

Toprak renklerinin kullanıldığı bir diğer karakter ise, Kemal karakteridir. İdealist bir polis olan karakterin güvenilirliği vurgulanmıştır.

Kraliçe karakterinde kullanılan renkler anlatımı destekler niteliktedir. Antik Mısır hükümdarını simgeleyecek şekilde, altın sarısı kıyafet kullanılmıştır. Sarı renk Türk kültüründe; felaketi, kötülüğü, düşmanlığı simgelemesinin yanında kıskançlık, haset, dalkavukluk, ihanetin de göstergesi olarak kullanılmaktadır. Günümüze geldiğinde ise; kötülüğünün göstergesi olarak siyah renk kullanılmıştır.

Filmde yer alan en genç karakter, Can'da ise; turuncu ve yeşil ile canlılık, tazelik ve enerji anlamlarını göstergeleri olan renkler kullanılmıştır. Aynı şekilde Dede karakterinde de benzer renkler samimiyetin, güvenilirliğin vurgulanmasında kullanılmıştır.

Wingo karakteri, bir markanın maskotu olduğu için, canlandırma sanatçıları tasarımda özgür değildir.

Diğer karakterlerden; Babaanne ve Suna karakterlerinde yoğunlukla gri rengi kullanılmıştır. Gri renk, durgunluğun, sıradanlığın göstergesidir. Kargalar ise, gerçekliğe uygun olarak siyah renkle bezenmiştir.

Filmin genelindeki renk paletine bakıldığında, mekanların ve renk kullanımının gerçekliğe uygun olarak tasarlandığı söylenebilir. Kraliçe'nin sığınağı olan denizaltı soğuk, teknolojik ve korkutucu bir mekan olarak koyu gri, mor, koyu

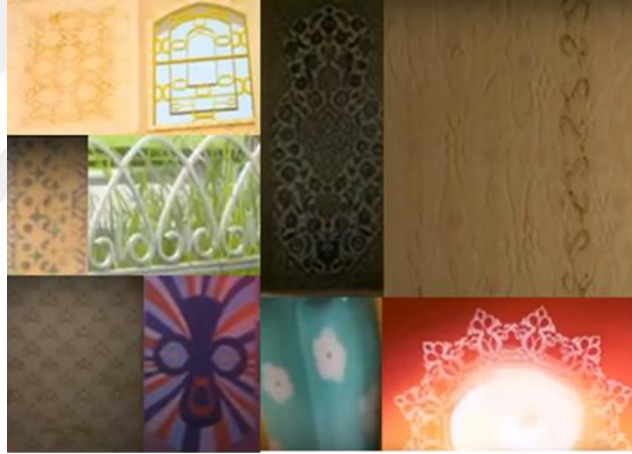
yeşil renkleriyle bezenmiştir. Filmin renk paleti aşağıda yer aldığı şekildedir (Şekil 14).



Şekil 14: Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu Filmi Renk Paleti

Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu filminden uyarlandı.

Filmde kullanılan desen ve motifler, oldukça sınırlıdır. Kraliçe'nin iktidarı bir sembolle vurgulanmıştır. İstanbul'u simgeleyen mekanlarda ise; vitraylara, çini benzeri süslemelere yer verilmiştir. Türbede geçen sahnede örtüler yeşil rengi ile nitelendirilmiş ve herhangi bir işleme kullanılmamıştır. Belli başlı desen ve motif kullanımları aşağıda yer almaktadır (Şekil 15).



Şekil 15: Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu Filmi Motif ve Desen Kullanımı

Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu filminden uyarlandı.

4.3.4.4. Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözümlemeleri

4.3.4.4.1. Kişi

Film, anlatısal yapısının çözülmesine yönelik olarak eyleyenler tespit edilmiştir. Altı adet eyleyen şu şekildedir:

1. Gönderici: Filmde gönderici Evliya Çelebi'nin kendisidir. Ölümsüzlük Suyu'nu bulmayı, kendisi dünyayı dolaşma arzusuna kavuşmak için görev edinmiştir.

2. Özne: Evliya Çelebi Ölümsüzlük Suyu'nu arar. Bu nedenle özne başka bir deęişle kahramandır.

3. Nesne: Aranılan Ölümsüzlük Suyu'dur. Bulunması ve korunması gereklidir.

4. Engelleyici: En baş engelleyici Kraliçe'dir. Kraliçe ve emrindekiler, Ölümsüzlük Suyu'nu bulmak ve Evliya Çelebi'yi cezalandırmak isterler. Ayrıca Kargalar da Ölümsüzlük Suyu'nu almaya çalışır.

5. Yardımcı: Kaz ve Can'dır. Kaz haritanın okunmasında ve Ölümsüzlük Suyu'nun korunmasında rol oynar. Can karakteri ise Evliya Çelebi'nin günümüzde Ölümsüzlük Suyu'na ulaşmasına yardımcı olur. Ayrıca Serçe de Ölümsüzlük Suyu'nun korunmasında yardımcı olur.

6. Alıcı: Filmde yer almamaktadır.

Filmde karakterler arasındaki ilişki ise şu şekildedir:

1. İsteyim Ekseni: Nesne, özne karşıtlığında, Evliya Çelebi, Ölümsüzlük suyuna ulaşmak ister. Kraliçe ise, Ölümsüzlük Suyu'nu arayan ve engellemeye çalışan başka bir eyleyendir. Bir karakterin başarısı diğer karakterin başarısızlığı anlamına geleceęi için Kraliçe karşıt özne konumundadır.

2. İletişim Ekseni: Gönderici ve alıcı karşıtlığının yarattığı bu eksen de gönderici Evliya Çelebi'dir. Ancak Ölümsüzlük Suyu'na ulaşmasının ve korunmasının başarılması sonucu bir alıcı yoktur.

3. Güç Ekseni: Yardımcı ve engelleyici karşıtlığını açıklayan bu eksen de, Ölümsüzlük Suyu'na ulaşılmasında ve korunmasında başta Kaz ve Can yardımcı olmak üzere Serçe de yardımcı olur. Kraliçe, Vezir ve Kraliçe'nin emrindekiler, Ölümsüzlük Suyu'nu ele geçirmeye çalışır. Kargalar ise; filmin küçük bir bölümünde Ölümsüzlük Suyu'nu elde etmeye çalışır ancak Kaz ve Serçe tarafından engellenir.

Anlatı kesitlere ayrıldığında ise;

1. Eyletim: Evliya Çelebi ve Kaz'ın Nil kıyısına varıp Ölümsüzlük Suyu'nu aramaya başlamasıyla anlatı başlar. Evliya Çelebi'nin Ölümsüzlük Suyu'na ulaşmadaki başlangıç motivasyonu diyaloglarla verilmiştir. Evliya Çelebi Ölümsüzlük Suyu'na ulaşır ve içerir. Ancak Kraliçe durumu haber alır ve Evliya Çelebi'den zorla Ölümsüzlük Suyu'nun yerini öğrenmeye çalışır. Evliya Çelebi Kraliçe'nin elinden kaçır ancak 400 yıllık bir uykuya dalar. Filmin karakterlerinin Ölümsüzlük Suyu'nu

bulduktan sonra korunmasına ilişkin motivasyonu oldukça siliktir. Ayrıca öznenin bu evrede deęişim göstermemesi anlatının saęlam temeller üzerinde yükselmesine engel olmuştur.

2. Edinim: Bu kesit, öznenin belirli deęişimler ve yeterlilikler kazanmasını işaret eder. Filmde edinim kesiti başlangıcından 400 yıl sonrasında başlar. Kraliçe 400 yıllık süreçte teknolojik gelişmeleri kullanarak güçlenir ve hesaplarına göre Evliya Çelebi'nin uyanacağı zaman için hazırlıklar yapar. Evliya Çelebi ise; 400 sene boyunca uyur. Geçen süreç içerisindeki deęişimleri ise Can'dan ve internetten öğrenir. Bu kesitte Kraliçe Evliya Çelebiye göre daha büyük bir gelişim göstermiştir.

3. Edim: Kraliçe Evliya Çelebi'nin olduğu yeri tespit eder ve takip etmeye başlar. Evliya Çelebi ise; Kaz'daki Ölümsüzlük Suyu'na ulaşmak için Galata'ya gider. Kraliçe böylelikle Ölümsüzlük Suyu'nun yerini tespit eder. Kraliçe Evliya Çelebi'nin Ölümsüzlük Suyu'nu vermeye ikna etmek için Can'ı kaçıırır. Evliya Çelebi, Can'ı kurtarmak için Kraliçe'nin denizaltısına gider. Ancak ölümsüzlük suyunun kazda olduğunu ve Ölümsüzlük Suyu'nu Gülhane Parkı'nda alabileceğini söyler.

4. Yaptırım: Kaz Gülhane Parkı'nda Evliya Çelebi'yi beklemektedir. Evliya Çelebi, Kraliçe ve Can da parka gelir. Evliya Çelebi Kaz'dan su şişesini alarak Kraliçe'ye verir ve Kraliçe de Can'ı serbest bırakır. Can, şişeyi Kraliçe'ye verdiği için Evliya Çelebi'ye kızar. Ancak Evliya Çelebi şişenin içerisindekinin Kraliçe'nin kendi hazırladığı itaat ettiren zehir olduğunu söyler ve Kraliçe zehri içer. Kraliçe tutuklanır. Filmde alıcı olmadığı için ceza veya ödüllendirme olmaz.

4.3.4.4.2. Uzam

Film 16 farklı uzamda geçmektedir. 17. yüzyıl Nil kıyısında başlayan uzam, günümüz İstanbul'unda devam eder. Zaman deęişimi, Nil kıyısındaki ağaçlık alanda başladığı için keskin değildir.

Film büyük oranla İstanbul'da geçer. Bu nedenle çerçeve İstanbul'un belirli uzamlarıyla bezenmiştir. Filmde geçen uzamlar; Süleymaniye Cami, surlar, Kız Kulesi, cumbalı eski İstanbul mimarisi, türbeler, Arnavut kaldırımları, Sultanahmet sokakları, Ayasofya'nın duvarları, Gülhane Parkı (Has Bahçe), Galat Kulesi, İstanbul Boğazı, Karaköy, Haliç Köprüsü, Eminönü, Yeni Cami, Boğaz çevresindeki yalılar, Cihangir merdivenleri, İstanbul'un yer altı geçişleridir. (Sultanahmet-Galata) Ayrıca, vapur, İstanbul Lalesi gibi İstanbul'un önemli simgeleri de filmde yer almıştır.

Filmde yoğun olarak kullanılan bir diğer uzam ise, Kraliçe'nin sığınak olarak kullandığı denizaltıdır. İçerisi çeşitli teknolojik makinelerle dolu, karanlık, ürkütücü bir mekandır.

Dede ve Babaanne'nin evi uzamın tasarımı 80'lerin mobilyaları ve aksesuarlarıyla bezenmiştir. Duvarda asılı duran, Türk bayrağı ise; dikkat çekici bir göstergedir. Aynı evdeki Can'ın odası, çeşitli oyuncaklar, beysbol eldiveni, hoparlör, bilgisayar ve kitaplarla bezelidir.

4.3.4.4.3. Zaman

Film ilk olarak 17. yüzyılda başlar. Evliya Çelebi'nin uykuya dalmasıyla 400 yıl sonra uyanmasıyla devam eder. Günümüzdeki süre ise; iki gündür. Filmdeki süre anlamında günümüzdeki geçen süre dörtte üç oranında yer alır. Aradaki geçen süre eksiltiyle belirtilir. Geçen süre İstanbul'un günümüzdeki görüntüsünün gösterilmesiyle anlatılır. Geçen sürenin belirtilmesi, Evliya Çelebi'nin ayakkabısının kaybolması ve paçalarının yırtılmasıyla betimlenir. Kraliçe'nin geçirdiği düre, bir tutam beyaz saç ve kıyafetlerin değişimi ile gösterilir. Ayrıca Kaz'ın "Ah, dostum ah neredesin? 400 yıl, 2 ay, 11 gün... Tam 147270 gün oldu." diyalogu ve Evliya Çelebi'nin "Salı, 1682" diyalogu ile zaman geçişi vurgulanır.

Eksiltme, dışında dramatik etkiyi arttırmak için uzatma kullanılmıştır. Timsahın Evliya Çelebi'ye saldırdığı sahnede, Ölümsüzlük Suyu'nun Kraliçe'nin üzerine döküldüğü sahnede, Evliya Çelebi ve Can'ın motosiklet üzerinde uçtuğu sahnede, Kraliçe'nin Ölümsüzlük Suyu'nu gördüğü sahnede ve Evliya Çelebi'nin helikoptere atladığı sahnede uzatma yapılmıştır.

Filmde geçen iki günden ilki gün geçişi, ilk olarak aynı çerçeve içerisinde havanın aydınlanmasıyla gösterilmiştir. İkinci gün ise; açılma ile gösterilir. Diğer eksiltmelerin tümü kesme ile gerçekleştirilmiştir.

Dolly'ler tarafından kovalanırken kaçan Evliya Çelebi ve Can'ın sahnesindeki plan geçişinde Evliya Çelebi'nin kıyafetinin birden değişmesi, Kraliçe'nin kaküllerindeki beyaz saçın planlara göre görünüp kaybolması filmde devamlılık sorunları yaratmıştır. Yaşanan devamlılık hataları izleyicinin filmsel zaman algısında kesintilerin olmasına neden olmuştur.

4.3.4.5. Temsil Edilen Değerlerin Analizi

Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu filmindeki aktarılan değerlerin analizinde, toplam 143 adet değer aktarımı gerçekleştirilmiştir. Modelde yer alan 19 değer tipinin tümünün filmde çeşitli ağırlıklarla kullanıldığı tespit edilmiştir.

Modelin döngüsel yapısının ilk halkası olan kaygıdan bağımsız gelişim ve kaygı giderici öz koruma unsurlarıdır. Filmde %54,8 kaygıdan bağımsız gelişim yer alırken %45,2 kaygı giderici öz koruma yer almıştır. Bu açıdan filmde aktarılan değerler çerçevesinde bireysel davranışların ön planda tutulduğu söylenebilir.

Değerlerin dağılımının sosyal veya bireysel düzeydeki ihtiyaçlara göre dağılımı ise, sosyal odak ve kişisel odak dağılımı üzerinde incelenmiştir. Filmdeki yer alan değerlerin dağılımında kişisel odak %40,5 iken sosyal odak %59,5'tir. Filmdeki karakterlerin yüksek oranda sosyal odak doğrultusunda temsil edildiği tespit edilmiştir.

Dört ana değerler grubunun özaşkınlık/özgenişletim ile yeniliğe açıklık/muhafazacılık dağılımında özaşkınlık %29,2/özgenişletim %18,1 iken yeniliğe açıklık %24,3/muhafazacılık %28,4'tür. Buradan hareketle filmin özaşkınlık ve özgenişletim karşılaştırmasında öz aşkınlığın, daha ön planda olduğu söylenebilir. Bu filmde değerler oldukça yakın oranlarda kullanılmıştır.

Tablo 9: Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı

Değerler	%
Özerklik - Düşünce	9,2
Özerklik - Eylem	7,8
Uyarılma	8,6
Hazcılık	8,9
Başarı	6
Güç - Hakimiyet	7,1
Güç - Kaynak	5,5
İtibar	4,5
Güvenlik - Kişisel	7,5
Güvenlik - Toplumsal	7,5
Geleneksellik	6,5
Uyumluluk - Kurallar	8,2
Uyumluluk - İnsanlar arası	8,2
Tevazu	4,7
Yardımseverlik - Güvenirlik	10,4
Yardımseverlik - Önemseme	10,4
Evrensellik - İlgi	8,6

Tablo 9-devam

Evrensellik - Doğa	1,8
Evrensellik - Tolerans	5,4

Değerlerin analizinin sonucunda (Tablo 9), filmde en çok yer alan değerlerin; yardımseverlik-güvenirlilik, yardımseverlik-önemseme olduğu tespit edilmiştir. Filmde değerlerin kullanımı birbirlerine yakındır. En az işlenen değerler ise; evrensellik-doğa değeridir. Doğanın gözetilmesi değerlerinin aktarımı filmde en az yer alan unsurdur. Tablodaki değerlere göre filmde hiç kullanılmayan bir değer mevcut değildir.

Filmin anlatısında da Kaz'ın Evliya Çelebi'nin verdiği emaneti yüz yıllarca saklaması, Serçe'nin güçsüz olmasına rağmen Kaz'a yardım etmesi, Can'ın güvenliğini tehlikeye atmasına rağmen Evliya Çelebi'ye yardım etmesi gibi birçok unsurun filmde yer alması yardımseverliğin film içerisindeki önemini vurgulandığının göstergesidir.

Değerlerin çatıştığı durumlarda hiyerarşik düzen görülebilir hale gelmektedir. Filmde geçen diyaloglarda, kişisel güvenliğin, kültürümüzde öneme sahip olan misafirperverlik (yardımseverlik) değeri ile çatıştığı durumda tercih edilen misafirperverlik olmuştur. Filmde geçen diyalog şu şekildedir:

Babaanne:

Elin tanımadığımı adamını getirdiniz eve...

Hırlı mıdır hırsız mıdır bilinmez...

Dede:

Evliya Çelebi'yim diye dolaşiyor garip.

Ne yapsaydık!

Tanrı misafiri hanım...

Bu gece misafirimiz olsun...

Yarın bakarız.

.....

Babaanne:

Tanrı misafiridir.

Ağırlayacağız tabi...

Sen bana mı öğretiyorsun...

Nasıl misafir ağırlanacağını...

Filmde başarı değer tipi, güvelik-kişisel değerlerine tercih edilmiştir. Karakterler, mesleklerinin gereklilikleri doğrultusunda tehlikeleri göze almaktadır. Filmdeki geçen diyalog aşağıda yer almaktadır:

Kemal:

Bu arada...

Nerede olay olsa oradasın.

Sana bunun ne kadar tehlikeli olduğunu anlatmaktan...

Dilimde tüy bitti!

Suna:

Kemal, benim işim bu!

Kemal:

Anlıyorum, işini seviyorsun.

Ama kendine dikkat et.

Tehlikenin göbeğine de atlama.

Suna:

Sen sanki çok dikkat ediyorsun da...

Çatı tepelerinde adam kovalamacalar falan...

Kemal:

İşim bu!

Suna:

Kendine dikkat et.

Tehlikenin göbeğine de atlama.

Kemal:

... Seviyorum ne yapayım!

Ayrıca filmde, dostluk, arkadaşlık, bilim, sanat, edebiyat, mucitlik, olumlanmıştır. Olumlanan bir diğer değer ise; itibardır. Evliya Çelebi, dünyaca tanınmış bir esere sahip olmanın ölümsüzlükten daha önemli olduğunu vurgular. Aynı şekilde dostluğun tek kalıcı şey olduğu da filmde özellikle vurgulanmıştır. Bunun karşısında değerlerden güç-hakimiyet ise; olumsuz olarak filmde yer almıştır. Kraliçe'nin hakimiyet kurma isteği aşırılaştırılarak egemenlik, hırs ve başkalarını küçük görme ile bezenmiştir.

4.3.5. Uzay Kuvvetleri 2911

4.3.5.1. Film Künyesi

Vizyon Tarihi: 2014

Süre: 90 dk.

Yapımcı Firma: Animaj

Yönetmen: Şahin Michael Derun

Yapımcı: Eren Ekrem Erdöven

Senaryo: Şahin Michael Derun

Animasyon ve Görsel Efektler: Şahin Michael Derun, Hüseyin Erdem, Tayyar Kurtaran, Dursun Faruk Düven

4.3.5.2. Film Özeti

Albatros Uzay İstasyonun'dan Türk yapımı “ TCG – Savarona “ uzay mekiğiyle yola çıkan Murat Kaptan komutasındaki bilim adamlarından oluşan dört kişilik mürettebatın görevi; henüz keşfedilmemiş olan dokuzuncu sektörde bulunan bir nebuladan omikron partikülleri ve gaz örnekleri toplamaktır.

Yolculuk esnasında enerji bariyerine takılan “ TCG – Savarona “ ve aynı zamanda oluşan plazma fırtınası ile karşı karşıya kalan mürettebat, nebuladan geçme kararı alır. Bu karar neticesinde kara delikten geçerek ulaşmak istedikleri noktadan çok daha uzaklara sürüklenirler. Sürüklendikleri yerde kendilerini, “ TCG – Savarona “dan katbekat büyük olan bir uzay gemisinin beklediğini görürler. Gemiye barışçıl bir merhaba demek isteyen Murat Kaptan, umduğunu bulamaz ve geminin saldırısına uğrar. Bu durumdan kaçmak için kendilerine en yakın olan gezegene doğru kaçmaya başlarlar. Kaçış esnasında iniş takımları arızalanan mürettebat zorunlu iniş yapmak zorunda kalır. Zorunlu iniş nedeniyle bilinçlerini kaybeden mürettebat nerede olduklarını bilmezler.

Mürettebatımız karşılarına çıkan gizemli yabancı Yauri ve Kumandan Deeran’dan, gemilerinden uzakta ancak güvende olduklarını ve gemileri için de kaza yerine bir ekibin gönderildiğini öğrenirler. Murat Kaptan kendilerinin Dünya’dan geldiklerini belirtmesi ve ısrarla ve bir o kadar da hışımla nerede olduklarını öğrenmek istemesi üzerine, Kumandan Deeran atalarının da Dünya’dan geldiklerini ve şuan Atlantis topraklarında oldukları cevabını verir. Kumandan buraya nasıl ve ne zaman geldiklerini bilmediklerini belirtir.

Yauri tüm bilgeliği ile Murat kaptan ve mürettebatına kehanet ve az bilinen hakikatleri izah eder. Gerçekte Atlantis kıtasının yok olmadığını ve kıtanın Atlantis’ in hükümdarı ve 20.000 yaşında olan Bruxe isimli güçlü ve ölümcül bir büyücü tarafından büyü ile dünyadan uzayın bu noktasına getirildiğini anlatır.

Yauri, kehanet hakkında da tüm gerçekleri açıklar. Zalim hükümdarın Atlantis’ i kendisine köle haline getirmesi başta Zeus olmak üzere tanrıları kızdırır ve tanrılar bunun neticesinde Atlantis’i uzayın kalan kısmından ayırarak, Bruxe’nın diğer gezegenlere ulaşmasını engeller. Bu açıklamalar ile Murat Kaptan ve ekibi, Bruxe’nın gerçek amacının kapana kısıldığı bu esareten kurtularak ve tekrar Dünya’ ya dönerek, Dünya’yı ele geçirmek olduğunu anlarlar. Yauri, kehanete göre uzayın diğer tarafından gelecek olan yabancıların Bruxe’ya tüm kapıları açacağını belirtir. Murat Kaptan Bruxe’nın, TCG – Savarona’daki elektromanyetik koruyucu kalkanları kullanacağını anlar ancak tüm bunlar yaşanırken Bruxe mürettebatımızın düşen gemisini bulur ve nihai planı için çok önemli olan ilk parçayı yani geminin koruma kalkanlarını ele geçirir.

Mürettebatın yeni görevi gemilerinin saklandığı gizli hangarı bulmak ve Bruxe'nın bilim insanlarının, elektromanyetik koruyucu kalkanların çalışma prensibini anlayamadan tüm bu olan bitene son vermektir. Tuğba Teğmen' in cazibesini kullanarak gizli hangara sızan mürettebatımız Amerikalı ekip üyesi Martin' i kıyafet değiştirerek hangarın içerisine yollarlar. Martin gizlice ilerleyerek TCG – Savarona'nın olduğu alana ulaşır ancak Murat Kaptan' ı dinlemeyerek büyük bir hata yapar ve bu hatası sonucu esir düşer.

Martin'in esir düşmesi ve Yauri'nin kehanet hakkında verdiği yeni bilgiler neticesinde Atlantis' ten kalan ve tanrılara ait olan kutsal bir tapınağa doğru yola koyulurlar. Efsaneye göre gökyüzünden gelen dört yabancı, Bruxe'yı yenebilecek güçleri bu tapınaktan alacaktır. Bu güçler ile artık Bruxe'nın büyülerinden etkilenmeyeceklerdir. Dört adet kama ve bunların üzerlerinde taşlar bulunan dört adet koridordan oluşan bu tapınakta kahramanlarımız, Yauri'nin fiziksel olarak tapınakta bulunamayan Martin'in enerjisini kullanarak dördüncü kişiyi tamamlaması ile tanrıların güçlerine sahip olurlar.

Bruxe, Martin'i sorgulamaya gelir ancak burada büyülerini kullanamadığında kehanetin gerçekleştiğini anlar ve bunu anlayan Bruxe derhal Dünya'ya doğru harekete geçer. Murat Kaptan' ın her zamanki gibi bir planı vardır ve bu plan doğrultusunda öncelikle TCG – Savarona'ya ulaşırlar. Murat Kaptan, Kenji'nin yardımları ile gemiyi cesurca kurtarır.

Bütün bunlar yaşanırken Bruxe ve askerleri, nebuladan geçerek Dünya'ya doğru ilerler. Albatros Uzay İstasyonu kendilerine doğru gelen yabancı gemiyi fark eder ancak tanımlayamaz. Albay Sabri ve komutasındakiler yabancı geminin koruma kalkanlarının Türkiye Cumhuriyeti yapımı olduğunu görürler. Gönderilen mesajlara cevap vermeyen yabancı gemi gönderilen keşif mekiğine ateş açar ve TCG – 711' i yok eder. Albay Sabri komutasındaki tüm gemileri saldırıya yollar ancak bu saldırı pahalıya patlar ve gemilerin çoğu yok olur ve geriye kalanlar ise yardım için oldukça uzaktadırlar.

Albatros düşerken Bruxe ise Dünya'ya bakar ve kendisini güçlendirecek olan enerji salınımını açığa çıkarır. Her şey mahvolurken, Murat Kaptan ve komutasındaki Atlantis Kuşları, Albatros' un yardımına yetişir. Bu saldırı karşısında Bruxe, Los Angeles'ı yok edeceğini belirtir ancak Murat Kaptan bu tehdidi

görmezden gelir. Son derece tehlikeli ve riskli planı ile iki gemiyi birbirine çarpıtırarak, Bruxe ile nihai mücadeleye girişir. Bu yumruk yumruğa mücadeleden sonra kaybedeceğini anlayan ve ölümsüz olan Bruxe büyülerini kullanarak kendi gemisini yok eder. Murat Kaptan ve ekibi gemi yok olmadan son anda gemiyi terk ederler.

Tüm olanların ardından ortalık durulurken ve her şey neticelenirken kutlama yapmak için Murat Kaptan, Albay Sabri, Kumandan Deeran, Kenjii ve Martin Orion İşkembecisi'ne gitmeye karar verirler. Ölümsüz büyücü Bruxe tüm öfkesi ve hiddeti ile son sahnede uzayda sürüklenirken görülür.

4.3.5.3. Görsel ve İşitsel Nitelikteki Göstergelerin Çözümlemesi

4.3.5.3.1. İşitsel Nitelikli Göstergeler

4.3.5.3.1.1. Konuşma

Filmde uzun uzun diyaloglarda uzaya ilişkin ölçü birimleri, uzay gemileri ile ilgili teknik terimler oldukça fazla yer almıştır. Bu durumun yoğun tekrarı filmin izlenebilirliğini zedelediği söylenebilir. Film karşılıklı konuşmalar ile örülmüştür. Filmde insanlar ve büyücü Bruxe olmak üzere iki farklı karakter türü mevcuttur. Bruxe hükümdarı olduğu ve büyü gücü ile uzaya taşıdığı Atlantis medeniyetinin son konumunda iken daha çok güçlenerek ölümsüzlüğe kavuşmuştur. Bu özellik kendisine ekstra özgüven kazandırırken, kullandığı dilin, nidalarının daha kaba, agresif ve hiddetli olmasına neden olmuştur.

Filmde insanlar olarak Murat Kaptan, Tuğba Teğmen, Martin, Kenji, Albay Sabri, Kumandan Deeran ve Yauri bulunmaktadır. Her biri kendine has karaktere, statüye ve role sahip olduğu için farklı üsluplar kullanmaktadır.

Murat Kaptan, mürettebatın lideri olarak kendinden son derece emin ve kararlı, gözü pek bir karakterdir. Karakter özelliklerinden bir diğeri de oldukça rahat olması ve aklına geleni olduğu gibi söyleyebilmesidir. Kullandığı dil ise bu doğrultuda gelişmiş olup, yer yer nüktedan yer yer de gayet ciddidir. Mürettebatı aralarında şakalaşırken bir anda sert bir ses tonu ile onları sustururken, kendisi yersiz ve ya gereksiz şakaları yapmaktadır. Kullanmış olduğu Türk milletine özgü deyişler ve “İhtiyar, Amca, Aslanım“ gibi seslenişler ile geleneksel bir dile sahiptir. Pek çok klişe şakaları, jest ve mimikleri barındıran bu karakter kimi zaman agresif bir dil ile

hissettiği öfke ve sinirini, kimi zaman da flörtüz bir dil ile bastırılmış dürtülerini ve nihayetinde nahoş Türk erkeğini izleyiciye göstermektedir. Özellikle filmde bulunan iki kadın karaktere karşı tutumu bu karakterin dilinin itici ve kaba olmasının başlıca nedenidir. Bu özelliklerini kullanmış olduğu “Ulan! Heyt be, Güzelim“ gibi seslenişlerde görebiliyoruz.

Tuğba Teğmen, filmde cinsiyetçi bir bakışa maruz kalan bu karakter, Türk deyişlerini kullanan geleneksel bir dile sahiptir. Maruz kaldığı cinsiyetçi tavra kendisi de olağan görerek zayıflığını ortaya koymaktadır. Bu neticede filmde pek misyonu olmayan ve obje konumunda kalan bir karakter olarak, kullandığı dil de geleneksellikten öteye gidememiştir.

Martin, ABD vatandaşı olan bu karakter, film boyunca başta Murat Kaptan olmak üzere Tuğba Teğmen’in de destekleri ile etnosentrik söylemlere maruz kalır. Kendisi ABD vatandaşı olmasına rağmen gayet Türk adetlerine, söylemlerine, yemeklerine ve yaşayışına alışmıştır. Yer yer kullandığı Türk deyişleri ile izleyiciyi şaşırtma unsurudur. “Bozacının şahidi şarapçı“ söylemi ile her ne kadar alışsa dahi yine de yabancı olduğu vurgulanmıştır. Martin dost canlısı, neşeli bir karaktere sahiptir. Bu özellikler kullandığı dile de yansımıştır. Filmde en çok gülen karakter olması da bu nedenledir. Bazı sakarlıkları olsa da ve hatta bir sahnede Murat Kaptan’ın emrine itaat etmese de, kendisinin güvenirliliği sorgulanmayan Amerikalı dostumuz, filmde izleyici güldürmek için kullanılan unsurlardan birisidir.

Kenji, Uzak Doğu’lu karakterimiz tam bir görev adamı rolündedir. Konuşmaları oldukça nesnel ve yalındır. Martin ile girdiği nüktedan birkaç konuşma dışında oldukça mesafelidir.

Albay Sabri ve Kumandan Deeran karakterlerinin kullandığı diller ve sahiplendiği roller aynıdır. Her ikisi de yalın ve net bir dil kullanarak, komutasındaki askerleri yönetme rolünü üstlenirler. Bu iki karakterin bir diğer ortak özelliği de farklı gezegenlere ait olmalarına rağmen kullandıkları hitapların ve yönlendirme amaçlı kelimelerin aynı oluşudur. Ortak bir komuta dili kullanırlar.

Yauri, siyahi bir karakterdir. Karakterin seslendiren sanatçının davudi sesi ile birlikte karakterin en belirgin özelliği olan bilgeliği birleşince ortaya çıkan dil de bir o kadar açıklayıcı ve öğretici olmaktadır. Yauri karakteri bilgeliği ve kullandığı etkin dil ile

Murat Kaptan ve mürettebatını yönlendiren unsur olarak, filmdeki önemli karakterlerdendir.

4.3.5.3.1.2. Müzik

Filmde kullanılan müzikler için hem uzayın ve atmosferin enginliğini ve heybetini yansıtmak hem de anlatılan kahramanlığın destansı yönünü vurgulamak amacıyla orkestral epik müzik tercih edilmiştir. Aksiyon sahnelerinde ise daha hareketli, elektrogitar ve bateri ağırlıklı rock parçaları kullanılmaktadır. Bu seçimin amacı da aksiyon ile kullanılan şarkıların uyumu ile izleyenleri de harekete geçirerek duygu bütünlüğünü sağlamaktır. Filmde dikkat çeken bir diğer müzik tercihi de çay, kokoreç vb geleneksel öğelerden bahsedilirken kullanılan keman ağırlıklı doğu ezgileridir.

4.3.5.3.1.3. Dipses

Karakterlerin hareketlerinden doğan seslerin yanı sıra atmosferdeki doğal seslere de yer verilmiştir. Bu doğal sesler ile uzay atmosferinin güçlendirilmesi amaçlanmıştır. Film mekan olarak uzayda geçtiği için kullanılan sesler pek farklılaşmamıştır. Aksiyon sahnelerinde sık sık duyduğumuz silah sesleri ve yer yer duyulan patlama seslerine de yer verilmiştir.

4.3.5.3.2. Görsel Nitelikli Göstergeler

4.3.5.3.2.1. Beden Dili

Film üç boyutlu animasyon tekniği ile yapılmıştır ve yoğun görsel efekt animasyonlarıyla bezenmiştir. Görsel Efekt animasyonları patlamalar, uzay gemileri, fantastik bir gezegenin yüzeyi gibi tüm efektleri 3D modelleme programları ile yapılan canlandırma etkileridir. Filmdeki karakterlerin canlandırması hareket yakalama (motion capture) yöntemiyle yapılmıştır. Gerçek oyuncuların, hareketlerinin üç boyutlu modeller üzerine aktarılmasıyla gerçekleştirilen teknikte animasyonda hareket tasarımı anlamında farklılık görülmemektedir.

Filmde insan karakterlerinin birbirlerinden farklı beden dillerine sahip olduğu görülmektedir. Bunun en temel farkı filmdeki ana karakterlerden olan Murat Kaptan'ın iyi karakter olması iken Bruxe'nın ise baş kötü olmasıdır. Murat Kaptan kısa saçlı, güçlü bir yüze ve vücut yapısına sahiptir. Filmdeki en karizmatik karakter olması amaçlanan Murat Kaptan'ın jest ve mimiklerini, filmde hakim olan Türklük

övgüsü etkilemiştir. Bu nedenle Murat Kaptan geleneksel jest, mimikler ve söylemler kullanmaktadır.

Bruce ise baş kötü olarak güçlü bir vücut yapısına sahip, kötülüğü yüzüne sirayet eden, agresif ve öfkeli aynı zamanda da hiddetli bir görünüme sahiptir. Karakterin saçsız oluşu da bu görünüşü kuvvetlendirmektedir. Bruce çoğunlukla öfke krizleri geçiren ve etrafındakilere bilinçli olarak zarar verecek kadar agresiflikte bir karakterdir.

Ana karakterlerin dışındaki yan karakterler de birbirinden farklı karakteristik özelliklere sahip olduklarından mütevellit farklı beden dilleri kullanmaktadırlar.

Tuğba Teğmen karakteri de Türklük övgüsü doğrultusunda geleneksel jestler kullanmaktadır.

ABD vatandaşı olan Martin de Türklük övgüsü doğrultusunda beden dili kullanımına sahiptir. Kendisi Bruce'ya kokoreçin ne olduğunu tarif ederken kullandığı jestler ve mimikler bunun en iyi örneğidir. Kullandığı Türk deyişleri de bu durumun bir etkisidir.

Uzak Doğu'lu Kenji karakteri ise sessiz sakin bir karakterdir. Pek fazla jest ve mimik mevcut değildir.

Albay Sabri ve Kumandan Deeran ise askeri yönüyle ön planda olan karakterlerdir. Ciddi duruşları ve keskin yüz hatları ile askeri yönleri güçlendirilmiştir. Bu karakterlerin de pek fazla jest ve mimik kullanımı mevcut değildir.

Yauri ise bilge bir karakterdir. Kullandığı beden dili de bu doğrultuda şekillenmektedir.

Filmde genel olarak beden dili kullanımı etkin değildir. Kullanılan giysiler, kıyafetler ve diğer tüm objeler de oldukça birbirine benzerdir. Bu nedenle karakterlere özgü bir kıyafet veya obje bulunmamaktadır.

4.3.5.3.2.2. Teknik Açıdan Görüntü Göstergeleri

4.3.5.3.2.1.1. Kamera Devinimleri

Filmde 55 pan, 11 tilt, 44 tracking (truck), 17 dolly, 37 zoom, 5 ark, 8 pedestal kamera devinimi kullanılmıştır. Pan hareketleri yaşanan kaza sahneleri ve

yaşanan savaş sahnelerinde karakterlerin dengelerini kaybetmesini vurgulamak için kullanılmıştır.

Kamera devinimleri ile tek bir çerçeveye sığmayacak nesnelere ve unsurlar, izleyiciye aktarılmak istenmiştir. Filmde sembolik olarak Ayasofya ve Boğaz yer almaktadır. Filmdeki anlatım için en önemli mekan uzay ve uzaydaki gezegenlerdir. Dünya'nın filmin sonlarında net olarak görülmesi de ulaşılmak istenen mekan olan Dünya'nın, Burxe tarafından bu kadar yakından görülmesi de film için önemli sekanslardandır. Filmdeki mekanlar bu denli geniş ve engin olduğu için kamera devinimleriyle izleyiciye aktarılmıştır.

4.3.5.3.2.1.2. Kamera Çekim Ölçekleri

Filmde 42 uzak, 64 genel, 55 diz, 106 bel, 154 göğüs, 156 omuz, 64 baş, 9 kuş bakışı çekimle ölçeklendirilmiştir.

Filmde yer alan mekanların önemini vurgulanması anlayışı çekim ölçekleri için de kullanılmıştır. Uzak ve genel çekimler mekanların önemini vurgulamakta ve bu amaçla izleyiciye mekanları aktarmak için kullanılmıştır. Karşılıklı konuşmalarda bel, omuz ve göğüs planları samimiyet kurulması için kullanılmıştır. Bu kullanım sırasında alından yapılan kesintiler rahatsız edici bir unsur olmakla beraber estetik açıdan da olumsuzluklar içermektedir. Baş planlar ise mimiklerin okunması içindir. Detay çekim gözetleme amacıyladır. Bu sahnede Tuğba Teğmen' in poposu odak noktasıdır.

4.3.5.3.2.1.3. Kamera Açıları

Filmin tamamında 562 göz açısı, 62 üst açısı, 29 alt açısı, 9 tane tepe açısı kullanılmıştır. Genele bakıldığında izleyicinin de hikâye içinde konumlanması için göz hizası kullanılmıştır. Çerçeve içerisindeki unsurların gösterilmesi dışında özel bir anlam yaratma çabası oldukça nadirdir.

Üst ve alt açının en önemli kullanımı ise Bruxe'nın halka yaptığı konuşmadadır. Bruxe alt açısı ile gösterilerek yüceltilirken, üst açısı ile halka seslenen Bruxe'nın alana hakimiyeti vurgulanmıştır.

4.3.5.3.2.1.4. Görüntüsel Geçişler

Filmin genelinde 823 kesme, 2 açılma, 2 karar ve 1 tane görüntüsel geçiş kullanılmıştır. Bu nedenle filmde geçişler dramatik anlam yaratmada etkin olarak kullanılmadığı söylenebilir.

4.3.5.3.2.3. Işık

Filmde ışık bir anlatı unsuru olarak kullanılmak yerine görmenin gerçekleştirilmesi için kullanılmıştır. Estetik ve dramatik bir anlam taşımayan düz aydınlatma kullanılmıştır.

4.3.5.3.2.4. Renk, Motif ve Desen

Filmin genelinde siyah ve gri tonları kullanılmıştır. Uzay boşluğunda geçtiği için yoğunlukla koyu tonlara ağırlık verilmiştir. Filmde herhangi bir motif veya desen kullanımına rastlanmamıştır.

Atlantisliler ile Dünyalılar arasındaki fark üniforma renklerinde verilmiştir. Dünyalılar barış, yakınlık, tarafsızlık, ululuk ve adaleti gösteren beyaz renk ile betimlenmiştir. Atlantisliler ise; düşük enerjiyi, korkuyu, bencilliği, suskunluğu ve melankoliyi simgeleyen gri renklerle betimlenmiştir.

4.3.5.4. Anlatısal Nitelikli Göstergelerin Çözümlemeleri

4.3.5.4.1. Kişi

Film, anlatısal yapısının çözümlenmesine yönelik olarak eyleyenler tespit edilmiştir. Altı adet eyleyen şu şekildedir:

- 1. Gönderici:** Yauri Murat Kaptan ve mürettebatını Bruxe'nın Dünya'yı ele geçirmesini durdurmak amacıyla göreve ikna eder.
- 2. Nesne:** Dünya'nın güvende olması için Bruxe'nın saldırısından korumak.
- 3. Özne:** Murat Kaptan ve mürettebatı
- 4. Yardımcı:** Atlantis direnişçileri, Albatros mürettebatı
- 5. Engelleyici:** Bruxe ve askerleri
- 6. Alıcı:** Albatros Uzay İstasyonu komutası

Filmde karakterler arasındaki ilişki ise şu şekildedir:

- 1. İsteyim Ekseni:** Murat Kaptan ve mürettebatı, Dünya'yı güvenini sağlamak ve görevlerini yerine getirmek için Bruxe'nın Dünya'yı ele geçirmesini engellemek isterler.
- 2. İletişim Ekseni:** Gönderici Bruxe'nin durdurulmasını, alıcı ise; Dünya'nın güvenliğinin sağlanmasını istemektedir.
- 3. Güç Ekseni:** Yardımcılar, Bruxe hakim olduğu Atlantis'in kurtarılmasını ve Dünya'nın da Atlantis gibi Bruxe'nın hakimiyeti altına girmesini istememektedir. Engelleyiciler ise; Bruxe ve Bruxe'nın egemenliğini kabul edenler, hakimiyetin Dünya'da da sürmesini isteyerek özneyi engellemeye çalışır.

Anlatı kesitlere ayrıldığında ise;

- 1. Eyletim:** Murat Kaptan ve mürettebatı, henüz keşfedilmemiş olan dokuzuncu sektöre araştırma için gönderilir. Ancak plazma fırtınası ile karşı karşıya kalan mürettebat, nebuladan geçme kararı alır. Bu karar neticesinde kara delikten geçerek ulaşmak istedikleri noktadan çok daha uzaklara sürüklenirler. Başka bir geminin saldırısına uğrarlar. Bu durumdan kaçmak için kendilerine en yakın olan gezegene doğru kaçmaya başlarlar. Kaçış esnasında iniş takımları arızalanan mürettebat zorunlu iniş yapmak zorunda kalır. Zorunlu iniş nedeniyle bilinçlerini kaybeden mürettebat nerede olduklarını bilmezler. Yauri ve Deeran tarafından bulunurlar.
- 2. Edinim:** Yauri Murat Kaptan ve mürettebatına kehanet ve az bilinen hakikatleri izah eder. Gerçekte Atlantis kıtasının yok olmadığını ve kıtanın Atlantis' in hükümdarı ve 20.000 yaşında olan Bruxe isimli güçlü ve ölümcül bir büyücü tarafından büyü ile dünyadan uzayın bu noktasına getirildiğini ve kehanetin doğrultusunda kurtarıcının kendileri olduğuna ikna eder.
- 3. Edim:** Murat Kaptan ve mürettebatı, kehanetin gösterdiği yoldan ilerler ve tapındaki güce sahip olarak Bruxe'nın büyüsünden etkilenmeme yetisini kazanır. Bruxe ve askerleri, nebuladan geçerek Dünya'ya doğru ilerler. Ardından Murat Kaptan ve mürettebatı da Bruxe'yı durdurmak için harekete geçerler. Mücadele sonucunda kaybedeceğini anlayan ve ölümsüz olan Bruxe büyülerini kullanarak kendi gemisini yok eder. Murat Kaptan ve ekibi gemi ise; yok olmadan son anda gemiyi terk ederler.

4. Yaptırım: İstasyona ulaşan Murat Kapta ve mürettebatı kutlama yapmak için; Murat Kaptan, Albay Sabri, Kumandan Deeran, Kenjii ve Martin Orion İşkembecisi'ne gitmeye karar verirler. Ölümsüz büyücü Bruxe tüm öfkesi ve hiddeti ile son sahnede uzayda sürüklenirken görülür.

4.3.5.4.2. Uzam

Film 9 farklı uzamda geçmektedir. Filmde İstanbul'un 2911 yılındaki durumunun betimlemesi yer almıştır. Aynı şekilde kayıp Atlantis bulunmuş ancak şehir, ütopyadan ziyade diktatörlükle yönetilen bir distopyadır. Film yoğunlukla uzay gemisinde ve uzay boşluğunda geçmektedir.

4.3.5.4.3. Zaman

Film 2911 de geçmektedir. Filmsel zaman çözüm kısmı iki hafta içinde gerçekleşir. Film ilk bize iki haftanın sonunu gösterir, daha sonrasında iki hafta içinde olan olayları anlatmaktadır. Filmsel zamanın oluşturulması adına eksilti kullanılmıştır. Aksiyon sahnelerin dramatize edilmesi adına uzatmaya da başvurulmuştur.

4.3.5.5. Temsil Edilen Değerlerin Analizi

Uzay Yolu 2911 filmindeki aktarılan değerlerin analizinde, toplam 91 adet değer aktarımı gerçekleştirilmiştir. Modelde yer alan 18 değer tipinin tümünün filmde çeşitli ağırlıklarla kullanıldığı tespit edilmiştir.

Modelin döngüsel yapısının ilk halkası olan kaygıdan bağımsız öz gelişim ve kaygı giderici öz koruma unsurlarıdır. Filmde %52,7 kaygıdan bağımsız öz gelişim yer alırken %47,3 kaygı giderici öz koruma yer almıştır. Bu açıdan filmde aktarılan değerler çerçevesinde bireysel davranışların ön planda tutulduğu söylenebilir.

Değerlerin dağılımının sosyal veya bireysel düzeydeki ihtiyaçlara göre dağılımı ise, sosyal odak ve kişisel odak dağılımı üzerinde incelenmiştir. Filmdeki yer alan değerlerin dağılımında kişisel odak %36,2 iken sosyal odak %63,8'dir. Filmdeki karakterlerin yüksek oranda sosyal odak doğrultusunda temsil edildiği tespit edilmiştir.

Dört ana değer grubunun özaşkınlık/özgenişletim ile yeniliğe açıklık/muhafazacılık dağılımında özaşkınlık %27,9/özgenişletim %11,8 iken yeniliğe açıklık %24,7/muhafazacılık %35,6'dır. Buradan hareketle filmin özaşkınlık

ve özgenişletim karşılaştırmasında öz aşkınlığın, daha ön planda olduğu söylenebilir. Dikkat çekici fark ise; filmin ele aldığı değerlerin muhafazacılık üzerine yoğunlaşmasıdır.

Değerlerin analizinin sonucunda (Tablo 10), filmde en çok yer alan değer; geleneksellik olduğu tespit edilmiştir. Özerklik – Düşünce ve özerklik – eylem değerleri ise filmdeki en çok kullanılan ikincil değerlerdir. En az işlenen değerler ise; evrensellik-doğa ve tevazu değerleridir. Doğanın gözetilmesi ve alçak gönüllülük değerlerinin aktarımı filmde en az yer alan unsurlardır. Tabloda görüldüğü üzere itibar değerine ise hiç vurgu yapılmamıştır.

Tablo 10:Uzay Kuvvetleri 2911: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı

Değerler	%
Özerklik - Düşünce	11
Özerklik - Eylem	11
Uyarılma	2,2
Hazcılık	1,1
Başarı	1,1
Güç - Hakimiyet	6,5
Güç - Kaynak	3,2
İtibar	0
Güvenlik - Kişisel	7,6
Güvenlik - Toplumsal	4,5
Geleneksellik	13,2
Uyumluluk - Kurallar	5,4
Uyumluluk - İnsanlar arası	4,5
Tevazu	1,1
Yardımseverlik - Güvenirlilik	5,5
Yardımseverlik - Önemseme	7,8
Evrensellik - İlgi	8,8
Evrensellik - Doğa	1,1
Evrensellik - Tolerans	4,4

4.3.6. Türk Canlandırma Sinema Filmlerinde Temsil Edilen Değerlerin Analizi

Türk canlandırma sinema filmlerde temsil edilen değerlerin dağılımı üzerine yapılan analizler doğrultusunda, toplamda toplam değerlerin tümünün 738 adet olduğu tespit edilmiştir. 19 değer tipi çeşitli sıklıklarla filmlerde temsil edilmiştir (Tablo 11).

Kaygının, bireylerin ve toplumların değerleri üzerine olan etkisinin tespitine yönelik olarak yapılan analiz neticesinde, %57,6 kaygıdan bağımsız öz gelişim, %42,4 kaygı giderici öz korumanın temsil edildiği tespit edilmiştir. Bu doğrultuda,

Türk canlandırma sinema filmlerinde kaygının daha geri plana atıldığı ve öz gelişimin böylelikle daha sıklıkla temsil edildiğini söylemek mümkündür.

Türk canlandırma sinema filmlerinde temsil edilen değerlere olan yaklaşımda, kişisel odak %68,2 iken sosyal odak %31,8'dir. Bu doğrultuda temsil edilen değerler açısından kişilerin kendi bireysel kazanımlarının, sosyal kazanımlardan daha öncelikli tutularak daha yoğun temsil edildiği tespit edilmiştir.

Değer grupları üzerine yapılan analiz neticesinde, özaşkınlık %26,5 / özgenişletim %14,6 iken; yeniliğe açıklık %30,7 / muhafazacılık %28,2 olduğu tespit edilmiştir. Bu doğrultuda, güç, başarı, hazcılık gibi bireyin kendilerinin kazanımlarından ziyade, alçakgönüllülük, evrensellik ve yardımseverlik gibi kişilerin kendilerinden öte başkalarını ve çevrelerini önemsedikleri, değerler filmlerde daha yoğun olarak temsil edilmiştir. Yeniliğe açıklık ve muhafazacılık değer grupları arasında ise; özaşkınlık / özgenişletim değer grupları arasındaki keskin fark bulunmamaktadır. Türk canlandırma filmlerinde en çok temsil edilen değer grubunun, yeniliğe açıklık olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 11: Türk Canlandırma Sinema Filmlerinde Temsil Edilen Değer Tipleri

	Kötü Kedi Şerafettin	RGG Ayas	Canım Kardeşim	Evliya ve Çelebi Ölümsüzlük Suyu	Uzay Kuvvetleri 2911
Özerklik - Düşünce	18	12	14	11	10
Özerklik - Eylem	17	11	12	7	10
Uyarılma	17	12	17	11	2
Hazcılık	27	13	19	10	1
Başarı	0	2	0	5	1
Güç - Hakimiyet	11	3	1	6	6
Güç - Kaynak	1	0	2	4	3
İtibar	0	2	0	4	0
Güvenlik - Kişisel	17	14	15	6	4
Güvenlik - Toplumsal	1	1	0	6	4
Geleneksellik	25	24	20	8	12
Uyumluluk - Kurallar	2	0	0	9	5
Uyumluluk - İnsanlar arası	4	0	10	9	4
Tevazu	0	0	1	4	1
Yardımseverlik - Güvenirlilik	4	9	15	13	5
Yardımseverlik - Önemseme	18	14	21	13	7
Evrensellik - İlgi	10	3	11	11	8
Evrensellik - Doğa	0	3	12	1	1
Evrensellik - Tolerans	10	0	13	5	4
Toplam:	182	139	183	143	91

Türk canlandırma sinema filmlerinde temsil edilen değer tiplerinin temsil sıklığı Tablo 12’de gösterilmiştir. Yapılan analizler neticesinde, en yoğun temsil edilen değer tipinin geleneksellik olduğu tespit edilmiştir. Geleneksellik değer grubunu sırasıyla, yardımseverlik – önemseme ve özerklik – düşünce, değer tipleri takip etmektedir. En az temsil edilen değer tipi ise; itibardır. Diğer az temsil edilen değer tipleri, tevazu ve başarı değer tipleridir.

Tablo 12: Türk Canlandırma Sinema Filmleri: Değer Tipleri Temsiline İlişkin Frekans Dağılımı

Değer Tipleri	%
Özerklik - Düşünce	9,2
Özerklik - Eylem	8,2
Uyarılma	7,4
Hazcılık	8,6
Başarı	1,2
Güç - Hakimiyet	3,3
Güç - Kaynak	2,1
İtibar	0,8
Güvenlik - Kişisel	8,2
Güvenlik - Toplumsal	2,1
Geleneksellik	12,1
Uyumluluk - Kurallar	3,4
Uyumluluk - İnsanlar arası	5,3
Tevazu	0,9
Yardımseverlik - Güvenirlilik	6,5
Yardımseverlik - Önemseme	9,7
Evrensellik - İlgi	6,0
Evrensellik - Doğa	2,1
Evrensellik - Tolerans	2,9

Temel İnsani Değerler Modeli’nde, kişilerin kendilerini dıştan gelecek tehlikelere karşı korunma motivasyonuna dayanan güç-kaynak ve güç-hakimiyet, değer tipleri yer almaktadır. Ancak Türk canlandırma sinema filmlerinde, bu değer tiplerinin negatif yönde ve abartılı temsil edildiği tespit edilmiştir. Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu filminde Kraliçe, bütün insanları hakimiyeti altında almak ister. Bunun için bilimsel çalışmalar sürdürür, ordu kurar ve kaynak için çeşitli soygunlar gerçekleştirir. Bütün dünya üzerinde hakimiyet kurmak isteyen bir diğer karakter ise Uzay Kuvvetleri 2911 filminde Bruxa’dır. O da büyü gücüyle insanları baskı altına alır. Kötü Kedi Şerafettin filminde de insanların paraya verdiği önem eleştirilir. Bu doğrultuda, Türk canlandırma sinema filmlerinde güç-kaynak ve güç-hakimiyet

değer tiplerinin hırs, zalimlik, açgözlülük ve doyumsuzlukla ilişkilendirilerek negatif bir unsur olarak temsil edildiği tespit edilmiştir.

Toplumların ve bireylerin sahip oldukları değerle, motivasyonları nedeniyle evrensel olsa da değerler sitemlerinin kurulmasında kültürel ve bireysel tercihler doğrultusunda bir hiyerarşi söz konudur. Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu filminde Türk kültüründe önemli bir yeri olan misafirperverliğin, güvelik – kişisel değerinden öncelikli olduğu görülmektedir. Evliya Çelebi’yi eve getiren Dede ve Can, Babaanne’ye durumu anlatır. Babaanne önce kim olduğunu bilmediği, garip görünümlü bu kişiyi evine almada tereddüt etse de Tanrı misafiri olduğu için kabul eder.

Çocuk filmleri ve yetişkin filmlerinde değerlerin temsilinin dağılımına yönelik olarak yapılan analizde çocuk filmlerinde değerlerin daha yoğunluklu olarak temsil edildiği tespit edilmiştir. Toplam değerler temsillerinin, çocuklara yönelik olan filmlerdeki sıklığı %51.41 iken yetişkinlere yönelik filmlerde %48,56’dır.

Tablo 13: Yetişkin Filmlerinde ve Çocuk Filmlerinde Temsil Edilen Değer Tiplerinin Karşılaştırılmalı Frekans Analizi

Değerler	Çocuklara Yönelik Filmler %	Yetişkinlere Yönelik Filmler %
Özerklik - Düşünce	48,15	51,85
Özerklik - Eylem	46	54
Uyarılma	60,41	39,59
Hazcılık	53,33	46,67
Başarı	66,6	33,4
Güç - Hakimiyet	19,04	80,96
Güç - Kaynak	22,22	77,78
İtibar	50	50
Güvenlik - Kişisel	55,76	44,24
Güvenlik - Toplumsal	16,66	83,34
Geleneksellik	54,32	45,68
Uyumluluk - Kurallar	46,13	53,87
Uyumluluk - İnsanlar arası	71,5	28,5
Tevazu	50	50
Yardımsızlık - Güvenirlilik	72,7	27,3
Yardımsızlık - Önemseme	58,34	41,66
Evrensellik - İlgi	43,75	56,25
Evrensellik - Doğa	93,75	6,25
Evrensellik - Tolerans	48,15	51,85

Çocuklara ve yetişkinlere yönelik filmleri karşılaştıran Tablo 13 doğrultusunda 19 değer tiplerine göre, en büyük üç fark sırasıyla, evrensellik-doğa, güvenlik-toplumsal ve güç-hakimiyet değer tiplerinde olduğu tespit edilmiştir. Evrensellik-doğa değer tiplerinin bütününe bakıldığında çocuk filmlerinde %93,75

iken yetişkin filmlerinde %6,35'tir. Yetişkin filmlerinde evrensellik-doğa değeri, çocuklara yönelik filmlere göre oldukça az temsil edilmiştir. Güvenlik- toplumsal değerler tipi ise; yetişkin filmlerinde %83,34 iken çocuklara yönelik filmlerde %16,66'dır. Çocuklara yönelik filmlerde güvenlik-toplumsal değer tipi, yetişkinlere yönelik olan filmlere göre oldukça az temsil edilmiştir. Güç- hakimiyet değeri tipi ise; yetişkin filmlerinde %80,96 iken çocuklara yönelik filmlerde %19,04'tür. Çocuklara yönelik filmlerde hakimiyet değeri tipi, yetişkinlere yönelik olan filmlere göre oldukça az temsil edilmiştir. Güç-kaynak, yardımseverlik-güvenirlik, uyumluluk-insanlar arası, başarı, uyarılma değeri tiplerinde yetişkinlere yönelik filmlerle, çocuklara yönelik filmlerdeki temsil sıklığı farklılık göstermektedir.

İtibar ve tevazu değeri tiplerinde yetişkinlere yönelik filmlerle, çocuklara yönelik filmlerdeki temsilinde farklılık tespit edilmemiştir. İki değeri tipi de eşit yoğunlukta filmlerde temsil edilmiştir. Özerklik-düşünce değeri tipinin dağılımı yetişkinlere yönelik filmlerde %51,85 iken çocuklara yönelik filmlerde %48,15'tir. Bu değeri tipinin temsilinde keskin bir farklılık görülmemektedir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Kuşaktan kuşağa aktararak devam eden kültür, bilginin kuşaklar arası toplanmasını sağlamaktadır. Bu nedenle kültür dinamik, sürekli değişen ve yenilenen bir yapıdadır. Bu nedenle kültürün yapı taşlarından birisi olan değerler ve değerler sistemleri de değişim ve yenilenme içerisindedir. Bu değişim, kimi zaman hızlı olduğu gibi kimi zaman da yavaş olabilmektedir. Bireyin karşılaştığı büyük değişimler neticesinde hızlı olabildiği gibi; din, aile gibi yüksek derecede korunan ve yavaş değişen, oldukça köklü kurumlardan da bahsedebilmek mümkündür. (Cavalli, 1993,311; Özen,1996, 10; Hofstede, 1984, 11). Değerlerin bu değişimleri, kimi zaman, yozlaşma ve gelenekselliğin yok oluşu gibi görünse de; kimi zaman toplumsal yaşamdaki şartların ve beklentilerin bir neticesi olarak görülmektedir.

Başlangıçta teknolojik bir yenilik olan sinema, başlangıçta üreticilerinin sanatsal kaygıları doğrultusunda şekillense de toplumsal değerlerin kullanıldığı ve yeniden üretildiği bir mecra olmuştur. Her yaştan bireyin, rahatlıkla ulaşabileceği, farklı yaş, eğitim, kültür ve cinsiyet grupları tarafından rahatlıkla anlaşılabilen, sinema ürünleri, genele hitap eder ve kolay ulaşılabilir (Evan, 2005, 39). Bu nedenle sinemanın, toplum üzerinde etki yarattığı bilinen bir unsurdur.

Sinema ve toplum etkileşimi süreklilik taşımaktadır. Sinema, toplumların karşılaştıkları ekonomik, siyasi, sosyal vb. durumların geçmişinden etkilenmiştir. Günümüzde ise; içinde yer aldığı toplumun bir portresini sunmaktadır. Gelecekte de karşılaşılabilecek durumlardan etkilenecektir (Chanse, 2003, 3; Öztaş, 2012, 802). Bu nedenle sinema, geçmişin, bu günün ve geleceğin etkilerini sürekli olarak yansıtan ve yeniden üreten ürünler sunmaktadır.

Sinemanın anlatım olanaklarını taşıyan canlandırma filmler, dış dünya ile bağlantılı olsa da yeni bir yaratımdır. İnsan eliyle oluşturulan canlandırma dünyası, gerçeğin yansıması değil, yanılısamasıdır. Yaratılan yanılısama dünyası, en mümkün görünmeyen düşlerin bile gerçekmiş gibi gösterme gücüne sahiptir (Altaç, 1994, 22). Bu nedenle canlandırma filmler, kendine özgü kurallar çerçevesinde şekillenen, insan yaratıcılığıyla sınırlı bir anlatıdır.

Canlandırma filmler, teknolojinin kazandırdığı anlatım zenginliğiyle beraber özellikle çocuklar olmak üzere her yaştan izleyicinin ilgisini çekmektedir. Ayrıca karikatür, çizgi roman, oyun ve lisanslı ürün gibi birçok formda da iletişim kurmakta ve sürdürmektedir. Bu durum canlandırma filmlerin değerlerin aktarılmasında önemli bir araç olmasını sağlamıştır.

Canlandırma filmlerin anlatıları, kültürel ürünlerle yakın ilişkiindedir. Disney yapımı, 'Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler' filminde olduğu gibi canlandırma filmler, anlatılarını oluştururken, masal, fabl gibi sözlü ve yazılı geleneksel anlatılardan yola çıkılarak çağdaş anlatılar yaratmaktadır. Ya da Stüdyo Ghibli yapımı 'Rüzgarlı Vadi' filminde olduğu gibi farklı kültürel ürünleri birleştirerek, Batı ve Doğu'yu harmanlayan yeni bir anlatı da oluşturabilir (Taş Alicenap 2012, 137-138). Her iki durumda da canlandırma filmler, kültürel değerlerin yeniden yorumlanıp aktarılmasını sağlamaktadır.

Türk canlandırma filmciliğinde de kültürel değerler, çeşitli sanatçılar tarafından aktarılmıştır. Keloğlan Masalları, Nasrettin Hoca Fıkraları, Dede Korkut Hikâyeleri gibi yazılı ve sözlü anlatılar canlandırma filmlerde yer almıştır. Günümüzde de 'Maysa ve Bulut' TRT Çocuk canlandırma serisi örneğinde, Yörüklerle ait yaşam biçimi, gelenek, aile ilişkisi gibi geleneksel değerler aktarılmaktadır (Taş Alicenap, 2015, 18).

Canlandırma filmlerin özellikle çocuklar tarafından ilgiyle izlenmesi, değerlerin öğrenilmesi açısından da önemini arttırmaktadır. Dünyanın farklı ülkelerinde üretilen canlandırma filmlerin çocuklar tarafından izlenmesi, o kültürün değerler yaklaşımının özümsemesine neden olmaktadır. Bu nedenle kendi kültürel değerler sistemini daha öğrenmeyen çocuklar, farklı kültürlerin değerler sistemini benimseyerek, kendi kültürel değerler sisteminden yoksun kalmaktadır (Ekici, 2015, 80).

Yukarıda yer alan düşüncelerden yola çıkılarak yapılan çalışmanın kavramsal ve kuramsal arka planı oluşturulmak amacıyla birinci bölümde, canlandırma sanatı ele alınmıştır. İlk olarak, canlandırma filmlerin, oluşturulmasında kendine has kurallar ve teknikler bütünü ele alınarak, canlandırma filmlerin anlatısının yapısı irdelenmiştir. Sonrasında, canlandırma anlatısının ortaya çıkışı, gelişimi ve toplumsal

olaylar bağlamıyla da süreç içerisindeki ilerleyişi Türkiye’de ve Dünya’da ele alınmıştır.

Çalışmanın ikinci bölümünde, değer ve değerler, kavramlarına ilişkin literatür arka planı oluşturularak, teorik yaklaşımlara yer verilip, çalışmanın kuramsal çerçevesi sunulmuştur. Bu perspektiften hareketle değerler ve canlandırma arasındaki ilişki disiplinler arası bir bakışla irdelenmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde, ilk olarak çalışmanın problematiği sunulmuştur. Canlandırma sinemasının girift yapısının çözümlenmesi adına göstergebilimsel yöntem kullanılmasına karar verilmiştir. Kullanılan göstergebilimsel yöntem, Hünerli’nin (2000) Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli’nden ve Adanır’ın (1987) Sinemada Anlam ve Anlatım çalışması ile Greimas Eyleyenler Modeli çözümlenme yaklaşımlarından hareketle oluşturulmuştur. Bu doğrultuda göstergeler, görsel, işitsel ve anlatsal nitelikli göstergeler olmak üzere üç ana bölümde analiz edilmiştir.

Çalışmanın literatür arka planı göstermiştir ki değerler ve oluşturdukları sistemler üzerine birçok farklı yaklaşım vardır (Parsons, Shils, 1951; Weber, 1958; Kluckhohn, Strodtbeck 1961; Hofstede, 1980; Inglehart, 1997, 2000). Bu nedenle değerler üzerine yapılan çalışmaların çerçevesinin belirlenmesi önem taşımaktadır. Ayrıca, Akçay ve Tungür’ün (2017) değerler üzerine yapılan lisansüstü tezlerini incelediği çalışmalarında, bu tezlerin %68’nin herhangi bir sınıflandırma yöntemi kullanılmadığı bu nedenle de geçerlilik ve güvenilirlik problemi yaşandığının altı çizilir. Çalışmanın geçerlilik ve güvenilirlik problemi taşımaması adına değerler araştırmalarında en çok kabul gören yaklaşım Schwartz’ın değer yaklaşımının güncellenerek oluşturulan ‘Temel İnsani Değerler Modeli’ (Schwartz vd. 2012) çerçevesinde çalışma yöntemi oluşturulmuştur. Başka bir deyişle çalışmanın değerlere bakışı ‘Temel İnsani Değerler Modeli’ perspektifindedir.

Yapılan göstergebilimsel analizler, değerlerin, ‘Temel İnsani Değerler Modeli’ (Schwartz vd. 2012) çerçevesinde örnekleme oluşturan canlandırma filmlerde temsil edilme sıklığına yönelik olan analizlerle desteklenmiştir. Analizleri gerçekleştirilen filmler, en küçük anlamlı bütün olan sahnelere bölünerek, karakterlerin konuşma örüntülerindeki ve eylemlerindeki temsil edilen değerler, tespit edilerek sıklıklarına ilişkin, istatistiksel veriler analiz edilmiştir.

Schwartz, deęerleri, üç temel insani gereksinimden doęduęu için evrensel kabul etmiştir. İlk gereksinim, biyolojik gereksinimlerdir. İkinci olarak; toplumsal etkileşim ve iletişimin kurulmasına yönelik gereksinimlerdir. Son olarak ise; toplumsal varlığın ve yapının devam ettirilmesine yönelik gereksinimlerdir. Bu nedenle deęerleri birbirinden ayırt eden unsur, gereksinimlerinden kaynaklanan motivasyonlardır. Bireyler, gruplar veya toplumlar arasındaki farklılıklar, deęerlerin özellikle motivasyonlarının birbirleriyle çatışması durumunda hangisine yönleneceęi konusunda farklılaşmaktadır. ‘Temel İnsani Deęerler Modeli’nin (Şekil 1) dairesel yapısındaki konumlar, çatışma veya uyumu göstermektedir. Model, dört halkadan oluşan döngüsel bir yapıya sahiptir. Modelin ilk halkası, kaygının deęerler üzerindeki etkisini ölçmeye yöneliktir. İkinci halka ise; kişilerin, grupların veya toplumların, deęerlere yaklaşımında kişisel/bireysel bir odaktan mı yoksa sosyal/toplumsal bir odaktan mı yöneldiğini analiz etmektedir. Modelin üçüncü halkasında yenilięe açıklık/muhafazacılık ve özaşkınlık/özgenişletim, boyutlarıyla dört ana gruptan oluşmaktadır. Son olarak modelin orta bölümünde, 19 deęer tipi yer almaktadır.

Yapılan çalışmanın evrenini bütünüyle canlandırma teknikleri kullanılarak hazırlanan sinema filmleri oluşturmaktadır. Çalışmanın zaman kısıtlılıęından dolayı 2017 yılına kadar yapılan filmler ele alınmıştır. 2017 yılına kadar canlandırmanın yoğun olarak kullanıldığı 15 sinema filmi olmasına karşın, yaşanan talihsizlikler nedeniyle, ikisinin günümüze ulaşamaması ve gerçek oyuncu ve çekimlerin yer aldığı sinema filmleri teknik farklılıklar nedeniyle çalışmanın dışında bırakılmıştır. Bütünüyle canlandırma kullanılarak yapılan ve günümüze kadar ulaşabilen ancak yedi filminden bahsetmek mümkündür. Bu nedenle yapılan çalışmanın örneklemini, evrenin %71’ini oluşturan beş film ile kısıtlandırılmıştır. Ölçüt örnekleme yöntemi kullanılarak Box Office Türkiye verilerine göre en yüksek izleyici sayısına ulaşan, 2017 yılına kadar vizyona giren, bütünüyle canlandırma teknikleri ile yapılmış beş filmle sınırlandırılmıştır. Çalışmanın örneklemini oluşturan beş film, en yüksek hasılat ve izleyici sayısına ulaşan sırasıyla; Kötü Kedi Şerafettin (2016), RGG Ayas (2013), Canım Kardeşim Benim (2016), Evliya Çelebi Ölümsüzlük Suyu (2014) ve Uzak Kuvvetleri 2911 (2014) filmleridir.

Yapılan analizler doęrultusunda; işitsel nitelikli göstergelerden ilki olan konuşma unsuru, deęerler aktarımı açısından incelenmiştir. Canlandırma filmlerde,

uzaylı, hayvan, insan olmak üzere birçok farklı karakter ve dolayısıyla konuşma tasarımına yer verilmiştir. Yoğunlukla İstanbul ağzı kullanılmasına karşın, Türkiye'nin oluşturduğu etnik mozağın değişlerine, nidalarına, ağızlarına ve dillerine filmlerde yer verilmiştir. Özellikle Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu filminde, Has Bahçe ile Gülhane Parkı, Ab-1 Hayat ile Ölümsüzlük Suyu gibi günümüzde kullanılan kelimelerin eskiden kullanılan kelimelerle beraber kullanılmasıyla Türkçe'nin zenginliği vurgulanmış ve kuşaklararası sürekliliğin korunmasına katkı sağlamıştır.

İşitsel unsurlardan bir diğeri olan müzik kullanımında da çağdaş ve geleneksel unsurlar bir arada kullanılmıştır. “Hanım Ey”, “Ela Gözlüm”, “Gökte Yıldız Ay Misun” “Deriko” gibi Türkiye'nin farklı bölgelerindeki türküler, filmlerde yer almıştır. Aynı şekilde çeşitli Türk Sanat Müziği ve Türk Halk Müziği tınlarının ve enstrümanlarının çağdaş yorumları da ele alınan bütün film müziklerinde yer aldığı görülmüştür. Bununla birlikte, arabesk, rap, punk gibi müzik türleri de filmlerde kullanılmıştır.

Dipses kullanımında genel olarak, filmin anlatısı doğrultusunda yer alan uzamların izleyici aktarılması amacı güdülmüştür. Abartılı dip ses kullanımları neredeyse yok denecek kadar azdır. Filmlerin çoğunda yer alan İstanbul, dip seslerdeki, kalabalık, canlılık, martı ve vapur sesleriyle betimlenmiştir. Simgesel dipses kullanımında ise; ulusal unsurlara dikkat çekmek amacı tespit edilmiştir. Konuşma örüntülerinde, vatan sevgisi, yeme içme kültürüne değinildiği durumlarda geleneksel tınlara yer verilmiştir.

Görsel nitelikli göstergelerden beden dili, canlandırma filmlerin karakterlerinin çeşitliliği ve canlandırma tekniğinin çeşitliliği doğrultusunda farklılaşmaktadır. Ayrıca beden dili kullanımında kültürel özellikler de tespit edilmiştir. Şaşırma ifadesi için yanağa vurmak, gibi kültürel jest ve mimik kullanımları filmlerde yer almıştır.

Görsel nitelikli göstergelerden kamera devinimleri, kamera açıları, çekim ölçekleri, görüntüsel geçişler ve ışık, filmin anlatımı içerisindeki duyguları aktarmak amacıyla kullanılmıştır. Filmin anlatısını aktarmak dışında, dramatik bir anlatı unsuru olarak kullanılmamıştır. Ancak yetişkinlere yönelik canlandırma filmlerinde

kamera devinimlerinin kullanım sıklığı çocuk filmlerine göre daha yoğun olduğu tespit edilmiştir.

Renk kullanımında canlandırma filmlerin yöneldikleri yaş gruplarına göre farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Çocuklara yönelik canlandırma filmlerinde, kullanılan renklerin değerleri yetişkinlere yönelik olanlara göre daha yüksektir. Bu bağlamda çocuk filmlerinde, yetişkinlere yönelik olan filmlere göre renklerin daha yoğun-doygun olduğu söylenebilir. Türk canlandırma filmlerinde renk, uzamın ve kişinin karakteristiğine uygun kullanılarak, dramatik bir anlam yaratma unsuru olarak kullanılamamıştır.

Her kültür kendisine ait belirli motiflere ve desenlere sahiptir. Bu nedenle canlandırma filmlerde yer alan motif ve desenlerin kullanımı görsel kültürel zenginliğin yansıtıcısıdır. Türk canlandırma filmlerinde, motif ve desen kullanımı yoğunluklu olarak uzamlarda kullanılmıştır. Özellikle tarihsel mekanların bezemeleri kültürel desen ve motif kullanımları doğrultusunda filmlerde yer almıştır. Ancak karakterlerin, kıyafet ve aksesuarlarında motif ve desen kullanımı yok denecek kadar azdır ve kültürel bir özellik taşımamaktadır. Özellikle üç boyutlu bilgisayar canlandırma tekniğinde, motif ve desenlerin üç boyutlu kullanımı sonuç görüntüsünün oluşturulmasında yapım süresini uzatmaktadır. Ancak analizi yapılan filmlerde iki boyutlu desen ve motif kullanımı yok denecek kadar az olmasına karşın üç boyutlu kullanımı daha yaygındır. Bu nedenle filmlerde yer alan motif ve desen kullanımının teknik bir nedenden kaynaklamadığı söylenebilir.

Anlatısal nitelikli göstergeler; kişi, uzam ve zaman olmak üzere üç alt başlık altında incelenmiştir. Yapılan çalışmada anlatıyı, kişi unsurundan ele alan Eyleyenler Modeli kullanılmıştır. Modelde anlatı altı kişi başka bir deyişle eyleyen, üç eksen ve dört kesit çerçevesinde ele alınmıştır. Türk canlandırma filmlerinde, Kötü Kedi Şerafettin filmi dışındakilerin anlatının kurulmasında yapının eksik olduğu tespit edilmiştir. Analizler neticesinde; öznenin aşması gereken engeller ve gelişimi sürecindeki aşamaların eksik olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca filmlerde gönderici, alıcı gibi kişilerin anlatıda büyük oranda yer almadığı bu nedenle de karşıtlıkların ve kesitlerin anlatının gücünü olumsuz yönde etkilediği tespit edilmiştir.

Film anlatılarında kişilerin özellikle de öznenin gelişimindeki fark ve süreç değerlerin aktarımında oldukça önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin; *Kötü Kedi Şerafettin* filminde, Şerafettin'in bireyci ve haz odaklı yaklaşımı anlatı içerisinde evrilerek aile ve toplumsal odaklı yaklaşıma dönüşmüştür.

Anlatının bir diğer unsuru olan uzam, kapsamında analizler yapılmıştır. Bu analizler doğrultusunda canlandırma filmlerin, anlatıları gereği birçok farklı mekanda geçtiği tespit edilmiştir. Örnekleme yer alan filmlerin %60'ının İstanbul şehrinde geçtiği görülmüştür. Canlandırma filmlerde İstanbul şehrinin yoğunluklu olarak kullanılması, yapım stüdyolarının İstanbul'da yer alması ve sinema seyircisinin yoğunluklu olarak İstanbul'da bulunması nedeniyle, izleyici ve film arasındaki özdeşimin sağlanması adına tercih edildiği düşünülmektedir. Filmlerde, İstanbul'un Ayasofya, Galata Kulesi, Sultan Ahmet gibi tarihsel mekanları filmlerde yer almıştır. Aynı şekilde İstanbul Boğazı, Haliç, Pierre Loti Tepesi gibi doğal özellikler de filmlerde temsil edilmiştir. İstanbul'un İstiklal Caddesi, Galata, Kabataş, Cihangir gibi şehir yaşantısını, dokusunu yansıtan mekanların kullanımlarıyla da anlatım zenginleştirilmiştir. Renkli merdivenleri, vapur iskelesi, Arnavut kaldırımları, heykelleri ve grafitlileriyle İstanbul, canlandırma filmlerde yer almıştır. Bu doğrultuda, Türk canlandırma sinemasında kullanılan uzamlarda kültürel öğelerin temsil edildiği tespit edilmiştir.

Anlatının son unsuru olarak zaman, mekan ve kişiyi birbirine bağlayarak canlandırma sinemasının dünyasının oluşmasını sağlar. Türk canlandırma filmlerinde anlatı duraklama, sahne, özetleme ve eksilti kullanılarak izleyiciye aktarılmıştır. Prolepsis, kullanımı filmlerde oldukça kısıtlıdır. Geçen süreye, çeşitli yazılarda ve konuşma örüntüsünde yer verilerek, izleyicinin net olarak algılayacağı biçimde yapılandırılmıştır. Analepsis ise; filmlerde yer almamıştır. Filmlerde zaman kullanımının karmaşık olmayan yapısının özellikle her yaşta izleyiciye hitap etmesi motivasyonundan hareketle oluşturulduğu söylenebilir. *Uzay Kuvvetleri 2911* ile *Evliya Çelebi* ve *Ölümsüzlük Suyu* filmleri dışındakiler günümüzde geçmektedir. *Uzay Kuvvetleri 2911* filmi, isminde de belirtildiği gibi gelecekte geçmektedir. Bu zaman diliminde Türkiye her alanda süper güç haline gelmiştir. *Uzay* çalışmalarında söz sahibidir. *Evliya Çelebi* ve *Ölümsüzlük Suyu* filmi ise, 1682 yılında başlayarak, günümüze gelmektedir. Eski ile yeni arasında bir köprü oluşturur. Dilin kullanımı,

teknolojik yenilikler gibi deęişimlerin yansıra İstanbul'un mimari yapısıyla ilgili sabitliklere de dikkat çeker.

Göstergebilimsel çalışma yöntemi kullanılarak canlandırma filmlerde değerlerin incelenmesi göstermiştir ki işitsel unsurların bütünü değerler aktarımında önemli bir role sahiptir. Görsel göstergeler ise, film anlatısının izleyicilere aktarılmasında önemli bir unsurken değerlerin aktarımında bazı görsel unsurların etkisinin olmadığı tespit edilmiştir. İncelenen canlandırma filmlerde kamera devinimleri, kamera açıları, çekim ölçekleri, görüntüsel geçişler, renk ve ışık, izleyicilere anlatının aktarılmasının dışında dramatik bir anlatım aracı olarak kullanılmamıştır. Ancak göstergebilimsel perspektifte önemli yeri olan kamera açıları, renk ve ışık unsurlarının yüceltilen veya yerilen değerlerin aktarımında yeri olduğu yapılan literatür çalışmasında tespit edilmiştir. Son olarak anlatsal göstergelerin incelenmesinde kişi, uzam ve zaman unsurlarının değerleri aktarımında önemli bir yeri olduğu tespit edilmiştir. Ancak özellikle Türk canlandırma sinemasında yer alan filmlerin Greimas'ın Eyleyenler Modeli'ne göre çözümlenmesinde anlatının etkin olarak kullanılmadığı tespit edilmiştir.

Analizi yapılan canlandırma sinema filmlerinin hepsinde Türk mutfak kültürüne ait yiyecek ve içecekler yer almıştır. Yaprak sarma, kokoreç, uykuluk, Türk kahvesi, ince belli bardakta çay, rakı, mantı gibi yiyecek ve içecekler filmlerde kültürel zenginliğin yansımalarındandır.

Temel İnsani Değerler Modeli'ne göre yapılan analizlerde canlandırma filmler, en küçük anlamlı parça olan sahnelere bölünerek, karakterlerin diyalog örgülerinde ve eylemlerinde aktarılan değerler tespit edilmiştir. Tespit edilen değerlerin temsil sıklıkları analiz edilmiştir.

Türk canlandırma sinema filmlerde temsil edilen değerlerin dağılımı üzerine yapılan analizler doğrultusunda, toplamda toplam değerlerin tümünün 738 adet olduğu tespit edilmiştir. 19 değer tipi çeşitli sıklıklarla filmlerde temsil edilmiştir.

Kaygının, bireylerin ve toplumların değerleri üzerine olan etkisinin tespitine yönelik olarak yapılan analiz neticesinde, %57,6 kaygıdan bağımsız öz gelişim, %42,4 kaygı giderici öz korumanın temsil edildiği tespit edilmiştir. Bu doğrultuda, Türk canlandırma sinema filmlerinde kaygının daha geri plana atıldığı ve öz gelişimin böylelikle daha sıklıkla temsil edildiğini söylemek mümkündür. Başka bir

değişle Türk canlandırma sinema filmlerinde, temsil edilen karakterlerin kaygıyı daha az önemseyip bireysel öz gelişime yönlendiği tespit edilmiştir. Kişilerin kaygılarını göz önüne alıp, bireysel korumasına yönelimi ise; daha az temsil edilmiştir.

Türk canlandırma sinema filmlerinde temsil edilen değerlere olan yaklaşımda, kişisel odak %68,2 iken sosyal odak %31,8'dir. Bu doğrultuda temsil edilen değerler açısından kişilerin kendi bireysel kazanımlarının, sosyal kazanımlardan daha öncelikli tutularak daha yoğun temsil edildiği tespit edilmiştir.

Değer grupları üzerine yapılan analiz neticesinde, özaşkınlık %26,5 / özgenişletim %14,6 iken; yeniliğe açıklık %30,7 / muhafazacılık %28,2 olduğu tespit edilmiştir. Bu doğrultuda, güç, başarı hazcılık gibi bireyin kendilerinin kazanımlarından ziyade, alçakgönüllülük, evrensellik ve yardımseverlik gibi kişilerin kendilerinden öte başkalarını ve çevrelerini önemsedikleri, değerler filmlerde daha yoğun olarak temsil edilmiştir. Yeniliğe açıklık ve muhafazacılık değer grupları arasında ise; özaşkınlık/özgenişletim değer grupları arasındaki keskin fark bulunmamaktadır. Türk canlandırma filmlerinde en çok temsil edilen değer grubunun, yeniliğe açıklık olduğu tespit edilmiştir.

Türk canlandırma sinema filmlerinde temsil edilen değer gruplarının temsil sıklığı üzerine yapılan analizler doğrultusunda, özaşkınlık/özgenişletim ile yeniliğe açıklık/muhafazacılık dağılımında özaşkınlık %26,5, özgenişletim %14,6 iken; yeniliğe açıklık %30,7, muhafazacılık %28,2'dir. Buradan hareketle filmin özaşkınlık ve özgenişletim değerler grubu karşılaştırmasında öz aşkınlığın, daha sıklıkla temsil edildiği tespit edilmiştir. Filmlerde özgenişletim haricindeki unsurların birbirlerine yakın oranlarda temsil edildiğini görmekteyiz. Bunun yanı sıra en ön plana çıkan unsur ise yeniliğe açıklıktır.

Yapılan analizler neticesinde, en yoğun temsil edilen değer tipinin geleneksellik olduğu tespit edilmiştir. Geleneksellik değer grubunu sırasıyla, yardımseverlik – önemseme ve özerklik – düşünce, değer tipleri takip etmektedir. En az temsil edilen değer tipi ise; itibardır. Diğer az temsil edilen değer tipleri, tevazu ve başarı değer tipleridir.

Temel İnsani Değerler Modeli'nde, kişilerin kendilerini dıştan gelecek tehlikelere karşı korunma motivasyonuna dayanan güç-kaynak ve güç-hakimiyet, değer tipleri yer almaktadır. Ancak Türk canlandırma sinema filmlerinde, bu değer tiplerinin negatif yönde ve abartılı temsil edildiği tespit edilmiştir. Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu filminde Kraliçe, bütün insanları hakimiyeti altında almak ister. Bunun için bilimsel çalışmalar sürdürür, ordu kurar ve kaynak için çeşitli soygunlar gerçekleştirir. Bütün dünya üzerinde hakimiyet kurmak isteyen bir diğer karakter ise Uzay Kuvvetleri 2911 filminde Bruxa'dır. O da büyü gücüyle insanları baskı altına alır. Kötü Kedi Şerafettin filminde de insanların paraya verdiği önem eleştirilir. Bu doğrultuda, Türk canlandırma sinema filmlerinde güç-kaynak ve güç-hakimiyet değer tiplerinin hırs, zalimlik, açgözlülük ve doyumumsuzlukla ilişkilendirilerek negatif bir unsur olarak temsil edildiği tespit edilmiştir.

Değerlerin motivasyonları gereği evrensel olmasına karşın hiyerarşilerinde kültürel ve bireysel tercihler söz konusudur. Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu filminde Türk kültüründe önemli bir yeri olan misafirperverliğin, güvelik – kişisel değerinden öncelikli olduğu görülmektedir. Evliya Çelebi'yi eve getiren Dede ve Can, Babaanne 'ye durumu anlatır. Babaanne önce kim olduğunu bilmediği, garip görünümlü bu kişiyi evine almada tereddüt etse de Tanrı misafiri olduğu için kabul eder.

Çocuk filmleri ve yetişkin filmlerinde değerlerin temsilinin sıklıklarına yönelik olarak yapılan analizde çocuk filmlerinde değerlerin daha sıklıkla yer aldığı tespit edilmiştir. Toplam değerler temsillerinin, çocuklara yönelik olan filmlerdeki sıklığı %51,41 iken yetişkinlere yönelik filmlerde %48,56'dır.

Çocuklara ve yetişkinlere yönelik filmler 19 değer grubuna göre karşılaştırılırsa, en büyük üç fark sırasıyla, evrensellik-doğa, güvenlik-toplumsal ve güç-hakimiyet değer gruplarında olduğu tespit edilmiştir. Evrensellik-doğa değer grubunun bütününe bakıldığında çocuk filmlerinde %93,75 iken yetişkin filmlerinde %6,35'tir. Yetişkin filmlerinde evrensellik-doğa değeri, çocuklara yönelik filmlere göre oldukça az temsil edilmiştir. Güvenlik- toplumsal değerler grubu ise; yetişkin filmlerinde %83,34 iken çocuklara yönelik filmlerde %16,66'dır. Çocuklara yönelik filmlerde güvenlik-toplumsal değer grubu, yetişkinlere yönelik olan filmlere göre oldukça az temsil edilmiştir. Güç- hakimiyet değer grubu ise; yetişkin filmlerinde %80,96 iken çocuklara yönelik filmlerde %19,04'tür. Çocuklara yönelik filmlerde

hakimiyet deęer grubu, yetiřkinlere ynelik olan filmlere gre olduka az temsil edilmiřtir. Gç-kaynak, yardımseverlik-gvenirlik, uyumluluk-insanlar arası, bařarı, uyarılma deęerler gruplarında yetiřkinlere ynelik filmlerle, ocuklara ynelik filmlerdeki temsil sıklığı farklılık gstermektedir.

İtibar ve tevazu deęerler gruplarında yetiřkinlere ynelik filmlerle, ocuklara ynelik filmlerdeki temsilinde farklılık tespit edilmemiřtir. İki deęerler grubu da eřit yoęunlukta filmlerde temsil edilmiřtir. zerklik-dřnce deęerler grubunun daęılımı yetiřkinlere ynelik filmlerde %51,85 iken ocuklara ynelik filmlerde %48,15'tir. Bu deęerler grubunun temsilinde keskin bir farklılık tespit edilmemiřtir.

ocuklara ynelik olan canlandırma sinema filmlerin anlatıları, yetiřkinlere ynelik olanlardan farklı olarak, didaktik bir anlatıma sahiptir. Canım Kardeřim Uzaylılar mı Gelmiř? filmi, en temelinde, tekiyle (uzaylılar) kurulan baęa yneliktir. teki korkucu deęildir, size yardım dahi edebilir, nermesini tařır. RGG Ayas filmi hayvanlara zarar vermemek, aileden gizli eylemde bulunmamak, paylařımcı olmak gibi ğretici unsurlar etrafında anlatı řekillenir. Yetiřkinlere veya genel izleyiciye hitap eden filmlerde ise; anlatının ierisinde mesajlar verilirken, didaktik bir anlatım kullanılmamıřtır.

Trk canlandırma sinema filmlerinde temsil edilen kadınların, egemen eril bakıř aısıyla řekillendirildięi grlmektedir. Kt Kedi řerafettin filminde, diři kedi Pırtav gereęe yakın bir kedi gibi tasarlanmıřtır. Dięerleri gibi konuřamaz ve ya iki ayak zerinde duramaz. Dięer diři karakteri Misket ise; ekici, cazip ve cinsellięi yansıtan bir karakterdir. Hassene karakteri ise; aksi, huysuz, yařlı bir cadı gibi tasvir edilmiřtir. Canım Kardeřim Uzaylılar mı Gelmiř? filminde, bař karakterler kadındır. Ancak masum, iyiliksever ve naif kk ocuklardır. Anneleri Lale ise; tipik bir ev kadını profili izmektedir. Eřinin kusurlarını kapatır ve srekli olarak motive eder. Aynı řekilde RGG Ayas filminde de ev kadını tasvir edilmiřtir. Uzak Kuvvetleri 2011 filminde ise, kadınlar, Murat Kaptan'ın szlu kurlarına cevap verirler. Kapıdaki korumaları cinsellięini ve diřilięini kullanarak etkisiz hale getirir. Evliya elebi ve lmszlk Suyu filminde, Suna karakteri, Kemal tarafından sz dinlemesi ve tehlikeli iřlere giriřmemesi konusunda uyarılır. Babaanne, ev kadını olarak tasvir edilmiřtir. Sonucunda da Kemal karakterinin ilgisini eker. Kralie ise; karakteri, hırslı, kt bir cadı gibidir.

Türk canlandırma sineması, gelişimini katlanarak sürdürmektedir. Bütünüyle canlandırma tekniği ile yapılmış sinema filmlerine bakıldığında 1951-2009 yılları arasında üç film izleyiciyle buluşmuştur. 2013-2017 yılları arasında ise; bu sayı üç katına çıkmıştır. Bu durum Türk canlandırma sineması üzerine yapılan çalışmaların oldukça kısa bir zaman aralığını kapsamasına neden olmuştur. Ancak yeni vizyona giren filmler üzerine yapılan analizlerle, canlandırma sinemasında değerlerin temsilinin süreç içerisindeki değişimine yönelik çalışmaların yapılmasına olanak vereceği öngörülmektedir.

Yapılan çalışmada, zaman kısıtından dolayı 2017 tarihine kadar sinemalarda gösterime giren ve en çok izleyiciye ulaşan beş film örneklem olarak seçilmiştir. İlerleyen tarihlerde yapılan canlandırma filmler için de aynı analiz yöntemleri kullanılarak çalışmalar yapılabilir.

Ele alınan göstergebilimsel analiz yönteminde yer alan kamera devinimleri, çekim ölçekleri, görüntüsel geçişler, unsurlarının değerlerle ilişkisi olmadığı görülmüştür. Gelecek çalışmalarda bu unsurlar ele alınmayabilir.

Sinema bir kitle iletişim aracı olarak birçok kişiye ulaşmaktadır. Yalnızca salonlarla kısıtlı kalmayan sinema filmleri, vizyondan kalktıktan sonra da televizyonlarda ve çevrimiçi sitelerde de kişilere ulaşmaya devam etmektedir. Bu nedenle canlandırma sinema filmleri ulaştıkları kişi sayısı açısından önemli bir unsur olmaktadır. Ayrıca eğlenceli olmaları ve birçok yaş grubundan kişiye hitap etmeleri de önemli bir unsurdur. Bu nedenle film anlatılarının taşıdıkları değerler büyük kitlelere ulaşmaktadır. Anlatılar, bir toplumun veya grubun değerlere olan bakışının yansıması olduğu gibi aynı zamanda aktarıcısı ve yaratıcısıdır. Bu iki yön nedeniyle canlandırma filmleri anlatılarında temsil edilen değerlerin tespiti kadar oluşturulmasındaki süreçte de aktarılmak istenilen unsurların düzenlenmesi önem taşımaktadır.

KAYNAKÇA

- Abalı, Nazife 2014. Türkiye'nin Animasyon Merkezi Eskişehir Olacak. <http://www.animasyongastesi.com/tag/turkiyede-animasyon/> [29.08.2018].
- Abraham, Adam. 2012. **When Magoo Flew: The Rise and Fall of Animation Studio UPA**. Middletown: Wesleyan University Press.
- AFS [29.08.2019]. Hofstede'nin Kültürel Boyutları <https://s3.amazonaws.com/wocas3/telligent.evolution.components.attachments/13/1637/00/00/00/00/76/64/Hofstede%27nin+Kulturel+Boyutlari.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAJC2S635RRRB3EOPQ&Expires=1563128429&Signature=2YopIgO7nc3d0zIbh0aANoAaNmK%3d>.
- Ağırkan Murat, Kağan Mücahit. 2017. Üniversite Öğrencilerinin Değer Yönelimleri ile Psikolojik Dayanıklılık Düzeyleri Arasındaki İlişki. **Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**. c.19, s.3. s:225-245.
- Akarsu, Bedia. 1998. **Kişi Kavramı ve İnsan Olma Sorunu**. İstanbul: İnkılap Yayınları.
- Arijon, Daniel. 2005. **Film Dilinin Grameri 3**. çev. Uğur Demiray, Yalçın Demir, Nazlı Bayram, Nazmi Ulutak, Murat Barkan. İstanbul: Es Yayınları.
- Arnheim, Rudolf. 2002. **Sanat Olarak Sinema**. çev. Rabia Ünal Tamdoğan. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Arslantepe, Mehmet. 2009. **Bir Film Çekmek ve Masaüstü Filmciliğe Giriş**. İstanbul: Beta Yayınları.
- _____ 2012. **Sinema Okuryazarlığı**. Kocaeli: Umuttepe Yayınları.
- Asiltürk, Cengis. T. 2009. Sinemada Kadrajın Evreni ve Çekim. **Sosyal Bilimler Dergisi / Journal of Social Sciences** 3(2), 2009, s:92-124.
- Avcı, Nazmi. 2007. **Toplumsal Değerler ve Gençlik**. Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Avgerakis, George. 2004. **Digital Animation Bible: Creating Professional Animation with 3Ds max, LightWave, and Maya**. USA: The McGraw-Hill Companies.
- Aydın, Mustafa. 2011. Değerler, İşlevleri ve Ahlak Eğitime Bakış. **Eğitim-Bir-Sen** yıl. 7 s.19 s: 39-45.
- Baker, Wayne E. 2001. Modernization's Challenge to Traditional Values: Who's Afraid of Ronald McDonald?. **The Futurist; Washington** c.35, s2, s:16-21.
- Bal, Mieke. 1999. **Narratology Introduction to the Theory of Narrative**. Canada: University of Toronto Press.
- Bayad, Aydın. 2017. **Portre Değerler Anketi. Sosyal Psikolojide Değerler ve Ahlak: Kuramlar ve Ölçekler**. ed. Sevim Cesur, Çağdam Erdoğan, Beyza Tepe, Aydın Bayad, Onurcan Yılmaz. Ankara: Nobel Yayıncılık: 3-11.

- Bayat, Fuzuli. 1993. **Oğuz Epik Enenesi ve Oğuz Kağan Dastanı, Sabah Neşriyatı**. Bakü: Azerbaycan Elmler Akademiyası.
- Bayraktar, Nesrin. 2005. Kavram ve Anlam Boyutunda Al, Kırmızı ve Kızıl. **International Journal of Central Asian Studies**. Mustafa Canpolat Armağanı. s.10 s:145-165.
- Bazin, Andre. 2007. **Sinema Nedir?**. çev. İbrahim Şener. İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Beaver, Freirson. 1994. **Clay Animation: American Highlights 1908 to the Present** (Twayne's Filmmakers Series). New York: Twayne Publishers.
- Bendazzi, Giannalberto. 2016. **Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times**. USA: CRC Press.
- Berger, Arthur. A. 1997. **Narratives: In Popular Culture, Media and Everyday Life**. London: Sage Publications.
- Bilgin, Nuri, Arzu Araz. 1995. **Sosyal Psikolojide Yöntem ve Pratik Çalışmalar**. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Bilgin, Nuri. 2003. **Sosyal Psikoloji Sözlüğü: Kavramlar, Yaklaşımlar**. Ankara: Bağlam Yayıncılık.
- Bolat, Yavuz (2016). Sosyal Değerleri ve Değerler Eğitimi Anlamak. **Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi**. c. 4, s.29, s: 322-348.
- Brewer, Paul, Sunil Venaik. 2011. Individualism-Collectivism in Hofstede and GLOBE. **Journal of International Business Studies** s.42, s:436-445.
- Butler, Andrew. M. 2011. **Film Çalışmaları**. çev. Ali Toprak. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Büker, Seçil. 2010. **Sinemada Anlam Yaratma**. İstanbul: Hayalbaz Kitap.
- Büyük Larousse. 1993. **Animasyon. Sözlük ve Ansiklopedisi** c.6. İstanbul: Milliyet.
- Catmull. Ed. 2016. **Yaratıcılık A.Ş.** çev. Bahar Çelik. İstanbul: Doğan Egmunt Yayıncılık ve Yapımcılık.
- Cavalier, Stephen. 2011. **The World History of Animation**. California: University of California Press.
- Cavalli, Sforza, L.L. 1993. **The Origin of Values, Sociology and Economics**. ed. Michael Hechter, Lynn Nadel, Richard E. Michod. New York: Adline De Gruyter: 305-319.
- Cumhuriyet Ansiklopedisi. 1969. **Animasyon** c.3 İstanbul: Arkın Kitabevi.
- Çağan, Mehmet. 1997. **Rengi Rengine; Renklerin Etkisi**. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Çalışkur, Ayşem, Esra A. Aslan. 2013. Rokeach Değerler Envanteri Güvenirlik ve Geçerlik Çalışması. **Balikesir University The Journal of Social Sciences Institute** c. 16, s. 29, s: 81-105.
- Çalışkur, Ayşem. 2010. **Psikolojide Değerler ve Gençlik**. İstanbul: Papatya Bilim.
- Çeviker, Turgut. 1995. **Türk Canlandırma Sineması: Belgesel Video Film**. İstanbul: İris Yayıncılık .

- Çukur, Cem Ş. 2007. **Kültürel Süreçleri Nitelemek, Ölçmek ve İlişkilendirmek: Karşılaştırmalı Kültürel Yaklaşımlar, Kültürel Bağlamda Yönetimsel-Örgütsel Davranış**. Ankara: Türk Psikologlar Derneği Yayınları.
- Daşdağ, F. Evren. 2017. Görsel İletişimin Tarihi, Kültürel Ve Estetik Nesnesi Olan Diyarbakır Surları ve Sembolik Motifleri. **Mühendislik Dergisi**. (Özel Sayı) c.8, s. 2, s: 307-318.
- Datler Georg, Jagodzinski Wolfgang, Schmidt Peter, 2013. Two Theories on the Test Bench: Internal and External Validity of the Theories of Ronald Inglehart and Shalom Schwartz. **Social Science Research**. s.42. s:906–925.
- Deleuze, Gilles. 2014. **Sinema 1: Hareket-İmge**. çev: Soner Özdemir İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Demir, Yalçın. 1994. **Filmde Zaman ve Mekan**. Eskişehir: Turkuaz Kitap.
- Demirutku Kürşad, Tekinay Sena. 2016. Beşeri Değerler ile Devamsızlık Tutumları ve Gerekçeleri Arasındaki İlişkiler. **Hacettepe Üniversitesi Dergisi**, c.31 s.3. s: 505-520.
- Deth, Jan van, Elinor Scarbrough. 1995. **The Impact of Values**. Oxford: Oxford University Press.
- Dinn, Aayşe, A., Harris, Catherin. L. C. 2011. Individualism–Collectivism Among Americans, Turks and Turkish Immigrants to The U.S. **International Journal of Intercultural Relations**, c.1, s. 35, s: 9–16.
- Dmytryk, Edward 2003. **Sinemada Kurgu**. çev. İbrahim Şener. İstanbul: İzdüşüm Yayınları,
- Doğan, İsmail. 2000. **Sosyoloji: Kavramlar ve Sorunlar**. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Doğru, M. Sefa. 2018. Türk Yapımı Animasyon Filmlerinde Kahramanın Yolculuğu: Anlatısal Örnekçeler Aracılığıyla Anlatıların Çözümlemesi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Anabilim Dalı.
- Dominique, Chanse. 2003. **Beyazperdede Avrupa: Sinema ve Tarih Eğitimi**. çev: Nurettin Elhüseyni. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Dönmezer, İsmail. 1994. **Toplumbilim**. İstanbul: Beta Yayınları.
- Dukes, William F. 1955. Psychological Studies of Values. **Psychological Bulletin**. c. 52, s1, s:24-50.
- Edebiyat ve Sanat Akademisi [29.01.2019]. Desen Nedir? <https://edebiyatvesanatakademisi.com/hali-kilim-giysi-dokuma/desen-nedir-desen-ve-kultur-iliskisi/19094>.
- Eisenstein, Sergei. 2014. **Film Duyumu**. çev. Nijat Özön. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Ekici, Fatma Yaşar. 2015. Çizgi Filmlerin Çocuklar Üzerindeki Etkilerine İlişkin Çok Boyutlu Bir Değerlendirme. **Türk & İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi /The Journal of Turk & Islam World Social Studies** s.5, s:70-84.
- Elsaesser, Thomas, Malte Hagener. 2011. **Film Kuramı**. çev. Barış Yıldırım, Berhan Soner. Ankara: Dipnot Yayınları.

- Erkenekli, Mehmet. 2009. Türkiye’de Sosyoekonomik Statü (Ses) Gruplarına Göre Temel Değerlerin Farklılaşması. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı.
- Feather, Norman. T. 1975. **Values in Education and Society**. New York: Free Press.
- Fichter, Joseph. 2006. **Sosyoloji Nedir?**. çev. Nilgün Çelebi. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Fiske, John. 1990. **Introduction to Communication Studies**. London: Taylor and Francis.
- Foss, Bob. 2009. **Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji**. çev. Mustafa K. Gerçeker. İstanbul: Hayalbaz Kitap
- Furniss, Maureen. 2008. **The Animation Bible**. London: Laurence King Publishing.
- GLOBENEWSWIRE [05.05.2019]. Asian Animation Industry. <https://markets.businessinsider.com/news/stocks/asian-animation-industry-strategies-trends-and-opportunities-report-2017-featuring-950-companies-1005554666>.
- Gökçe, Gürol. 2012. **Televizyon Program Yapımcılığı ve Yönetmenliği**. İstanbul: Der
- Göktepe, Erdem. 2015. Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de Animasyonun Gelişimi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: T.C. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya ve İletişim Sistemleri.
- GÖRSELSANATLAR [10.10.2019]. Türkiye’de Canlandırmanın Tarihi. <https://www.gorselsanatlar.org/turk-sanati/turkiye-de-canlandirmanin-tarihi/?wap>
- Graeber, David. 2015. **Değer Teorisi-Antropolojik Bir Giriş**. çev. Başak Kıcı. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Gündeş, Simten. 2003. **Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları**. İstanbul: İnkılap Yayınları.
- Güngör, Erol. 1998. **Değerler Psikolojisi Üzerinde Araştırmalar**. İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Hartmann, Nicolai. 1962. **Ethik**. Berlin: Walter de Gruyter.
- Hatch, Mary Jo., Cunliffe, Ann. L. 2006. **Organizational Theory: Modern, Symbolic, and Post-Modern Perspectives**. NY: Oxford University Press.
- Hills, Michael. D. 2002. Kluckhohn and Strodtbeck's Values Orientation Theory. **Online Readings in Psychology and Culture**, c.4, s.4 s.:1-14.
- Hofstede, Geert. 1980. **Culture’s Consequences: International Differences in Workrelated Values**. Beverly Hills, CA: Sage.
- _____ 1984. **Culture’s Consequences: Comparing Values Behaviors, Institutions and Organizations Across Nations**. London: Sage Publications.

- _____ 2006. What did GLOBE Really Measure? Researchers'minds versus Respondents' minds. **Journal of International Business Studies**, s.37, s:882–896.
- Holman, Tomlinson. 2010. **Sound for Film and Television**. New York: Routledge.
- Hooghiemstra, Reggy. 2003. **The Construction Of Reality: Cultural Differences In Self-Serving Behaviour In Accounting Narratives**. Rotterdam: ERIM Ph.D. Series Research in Management 25.
- Huxley, David. 2006. Kidding the Kaiser: British Propaganda Animation, 1914-1919. **Early Popular Visual Culture**. c. 4, s. 3. s: 307-320.
- Hünerli Selçuk. 2000. Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazın Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Sinema Televizyon Anabilim Dalı.
- _____ 2005. **Canlandırma Sineması Üzerine**. İstanbul: Es Yayınları
- İlgaz, Selvi. 1997. **Çizgi Film Temel İlkeleri: Yapım Tekniği**. İstanbul: Leya Yayıncılık.
- Inglehart, Ronald. 1997. **Modernization and Postmodernization: Cultural, Economic and Political Change in 43 Societies**. Princeton: Princeton University Press.
- _____ 2000. Globalization and Postmodern Values. **The Washington Quarterly**. c. 23 s.1. s: 215–228.
- Kalyoncu, Z. Özge, Aslanyürek, Malik. 2016. Animasyonun Sanatının Farklı Sektörlerde Kullanımı ve Endüstriyelleşme Süreci **I. Yaratıcı Endüstriler Uluslararası Tasarım Sempozyumu Bildiri Kitapçığı** s:199-221.
- Kant, Immanuel. 1992. **Critique of Pure Reason**. çev. Norman Kemp Smith. London: MacMillan Press.
- Kehr, Dave [26.01.2019]. Animation. <https://www.britannica.com/art/animation#ref215385>.
- Ketenci, Taşkın. 1997. Hartmann Etiğinde Değer(ler) Kavramı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı.
- Kılıç, Levent. 2013. **Görüntü Estetiği. 5. Baskı**. İstanbul: İnkılap Kitapevi.
- Kırık, Ali. M. 2013. Sinemada Renk Ögesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi. **21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi** c. 2 s. 6, s: 71-83.
- Kluckhohn, Florence, Fred Strodbeck. 1961. **Variations in Value Orientation**. Oxford. England: Row, Peterson.
- Kuçuradi, Ioanna. 2003. **İnsan ve Değerleri**. İstanbul: Türkiye Felsefe Kurumu Yayınları.
- Kuhnke, Elizabeth. 2012. **Body Language For Dummies**. West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.

- Kul, İlhami. 1995. **2000'li Yılların İletişim Teknolojisi ve Multimedya**. İstanbul: Türkmen Kitabevi.
- Küçüköğlü, Melih Emre. 2017. **Animasyon Sektörü Raporu 2017**. Eskişehir: T.C. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (Bebka).
- Lafe, Locke. 1992. **Film Animation Techniques: A Beginner's Guide and Handbook**. Virginia: Betterway Publications.
- Lakatos, Zoltan. 2015. Traditional Values and The Inglehart Constructs. **Public Opinion Quarterly**. Special Issue, s. 79, s: 291-324.
- Laybourne, Kit. 1998. **The Animation Book**. New York: Three Rivers.
- Locke, Lafe. 1992. **Film Animation Techniques: A Beginner's Guide and Handbook**. Crozet: Betterway Publications.
- Lonner, Walter.J., Adamopoulos, John. 1997. **Culture as Antecedent to Behaviour. Handbook of Cross-Cultural Psychology: Theory and Method**. ed. John W. Berry, Ype H. Poortinga, Marshall H. Segall, Pierre R. Dasen. Boston: Allyn and Bacon: 52-67.
- Lothe, Jakob. 2000. **Narrative in Fiction and Film: An Introduction**. New York: Oxford University Press.
- Lotman, Yuriy. M. 1999. **Sinema Estetiğinin Sorunları Filmin Semiyotiğine Giriş**. çev. Oğuz Özügül. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Mascelli, Joseph. V. 2007. **Sinemanın 5 Temel Ögesi**. çev. Hakan Gür. İstanbul: İmge Yayınevi.
- Mengüşoğlu, Takiyettin. 1988. **Felsefeye Giriş**, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Moins, Philippe. 1997. Comic Strips and Animation: The Belgian Tradition. **Animation World Magazine**, s. 2.4. <https://www.awn.com/mag/issue2.4/awn2.4pages/2.4moinsbelgeng.html> [26.01.2019].
- Nadi, Kafalı. 2000. Görüntü Dilinin Çözümlemesi. **Kurgu Dergisi**. s. 17, s:1-13.
- _____ 2000a. **Tv Yapımlarında Teknik ve Kuramsal Temeller**. Ankara: Ümit Yayıncılık.
- _____ 2001. Çekim Ölçeklerinin Düşündürdükleri. **Kurgu Dergisi** s.18, s:1-12.
- Napier, Susan J. 2005. **Anime From Akira To Howl's Moving Castle**. New York: Palgrave Macmillan.
- NTVMSNBC [16.08.2019] **Kötü Kedi Şerafettin'in İmam Hatipli Çizeri**. <https://www.demokrathaber.org/cizgi/kotu-kedi-serafettinin-imam-hatipli-cizeri-h9025.html>.
- NYTIMES. 2006. Disney to Buy Pixar for \$7.4 Billion. [26.01.2019]. <https://www.nytimes.com/2006/01/24/technology/24iht-disney.html>.
- Oluk, Ayşen. 2008. **Klasik Anlatı Sineması**. İstanbul: Hayalet Kitap.
- Onaran, Alim Şerif. 1999. **Türk Sineması I. Cilt**. Ankara: Kitle Yayınları.
- _____ 1999a. **Sinemaya Giriş**. İstanbul: Maltepe Üniversitesi Yayınları.

- Ögel, Bahaeddin .2004. **Türk Kültür Tarihine Giriş**. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Öngören, Mahmut. T. 1976. **Televizyon Film Yapım Yöntemleri**. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Özdemir, B. Gülçin. 2018. Beş Vakit'in Sonsuz Zamanlarının Heterotopyalarında Gezenin Çocuklar **İleti-ş-im** s.28, s: 63-89.
- Özdemir, Vahit. 2014. Sinemada Görüntü Düzenlemesi: Günümüz Türkiye Sineması Çerçevesinde Bir Değerlendirme. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya ve İletişim Sistemleri Anabilim Dalı.
- Özen, Şükrü. 1996. **Bürokratik Kültür 1** (Yönetmelik Değerlerin Toplumsal Temelleri). Ankara: Today Yayınları.
- Özkalp, Enver. 1995. **Sosyolojiye Giriş**. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim, Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı Yayını No.87.
- Özkul, Ahmet S. 2007. Yaşam ve Çalışma Değerlerini Etkileyen Faktörler-Süleyman Demirel Üniversitesi Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Anabilim Dalı.
- Özon, Nijat. 2000. **Sinema Televizyon Video Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü**. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- _____ 2008. **Sinema Sanatına Giriş**. İstanbul: Agora Yayınevi.
- Öztaş, Sezai. 2012. **Tarih Öğretiminde Filmlerin Kullanımı, Tarih Öğretiminde Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı**. Ankara: Pegem Akademi.
- Parsa, Fatoş. A. 2012. **Göstergebilim Çözümlenmeleri**. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.
- Parsa, Seyide. 1989. **Estetik Açından Filmin Temel Öğeleri**. İzmir, Neşa Yayıncılık.
- Parsons, Talcott, Edward A. Shils. 1951. **Toward a General Theory of Action**. Cambridge: Harvard University Press.
- Patmore, Chris. 2007. **The Complete Animation Course**. London: Thames and Hudson.
- Pavis, Patrice. 2000. **Gösterimlerin Çözümlemesi: Tiyatro, Dans, Mim, Sinema**. çev. Şehsuvar Aktaş. Ankara: Dost Kitapevi.
- Purvell, Barry, J.C. 2007. **Stop Motion Passion, Process and Performance**. Burlington: Focal Press.
- Ray, Zone. 2014. **Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838-1952**. Kentucky: The University Press of Kentucky.
- Rayman, Hayrettin. 2002. Nevruz Ve Türk Kültüründe Renkler. **Millî Folklor**. s. 53 s: 10-15.
- Rıfat, Mehmet. 2009. **Göstergebilimin ABC'si**. İstanbul: Say Yayınları.
- Richard, Paul Evan. 2005. **Social Studies and the Press: Keeping the Beast at Bay?**. Ed. Margaret Smith Crocco, ABD: Information Age Publishing: 39-54.

- Rokeach, Milton. 1969. **Beliefs, Attitudes, and Values: A Theory of Organization and Change**. New York: Free Press.
- Scheler, Max. 1987. **Person and Self-Value: Three Essays**. Netherlands: Kluwer Academic Publishers.
- Schwartz, Shalom H., Cieciuch Jan, Vecchione Michele, Davidov Eldad, Fischer Ronald, Beierlein Constanze, Ramos Alice, Verkasalo Markku, Lönnqvist Jan-E., Demirutku Kürşad, Dirilen-Gumus Özlem, Konty, Mark. 2012. Refining the Theory of Basic Individual Values. **Journal of Personality and Social Psychology**. c.103, s.4, s:663-688.
- Schwartz, Shalom. H. 2005. Basic Human Values: Their Content and Structure Across Countries. ed. Tamayo, A., Porto, J. B. Brazil: Vozes, Petrópolis. s:21-55.
- _____ 1990. Individualism-Collectivism: Critique and Proposed Refinements. **Journal Of Cross Cultural Psychology**. c.21, s.2, s:139-157.
- _____ 1992. Universals in The Content And Structure Of Values: Theoretical Advances and Empirical Tests in 20 Countries. **Advances in Experimental Social Psychology**. s. 25, s: 1-65.
- _____ 1994. Are The Universal Aspects in the Structure and Content of Human Values. **Journal for Social Issues**. c.50, s. 4, s:19-45.
- _____ 1996. Value Priorities and Behavior: Applying of Theory of Integrated Value Systems. **The Psychology Of Values: The Ontario Symposium**. s: 1-24.
- _____ 1997. **Handbook of Cross-Cultural Psychology: Theory and Method**. ed. John W. Berry, Ype H. Poortinga, Marshall H. Segall, Pierre R. Dasen. Boston: Allyn and Bacon: 72-83.
- _____ 1999. A Theory of Cultural Values and Some Implications for Work. **Applied Psychology: An International Review**. c. 48, s.1, s:23-47.
- _____ 2006. Basic Human Values: Theory, Measurement, and Applications. **Revue Française de Sociologie**. s.42, s:249-288.
- _____ 2012. An Overview of the Schwartz Theory of Basic Values. c.2 s. 1/11 s: 1-20.
- Schwartz, Shalom. H., Bilsky, Wolfgang (1987). Toward a Psychological Structure Of Human Values. **Journal of Personality and Social Psychology**. c.53, s.3, s: 550 562.
- Sharma, Rashmi. 2007. **Renklerle Terapi**. çev. Elçin Kafalı. İstanbul: Nokta Kitap.
- Sieg, Linda. 2008. Japan Finds Films by Early "Anime" Pioneers. <https://www.reuters.com/article/us-japan-anime-pioneers/japan-finds-films-by-early-anime-pioneers-idUST23069120080327> [12.08.2018].
- Smith, Pihilip, 2005. **Kültürel Kuram**. çev: Selime Güzelsarı, İbrahim Gündoğdu. İstanbul: Babil Yayınları.
- Solnit, Rebecca. 2003. **River of Shadows: Eadweard Muybridge and the Technological Wild West**. NY: Penguin Books

- Soydan M. (2007) Yavuz Turgul'un Gönül Yarası Filminin Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Çözümlemesi. **Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**. s.18, s:1-15.
- Sözen, Mustafa. F. 2003. **Sinemada Renk - Sembolik Anlamlar**. Ankara: Detay Yayıncılık.
- _____ 2008. Sinemasal Zaman ve Gizli Yüz Filminin Zaman Çözümlemesi. Dergipark <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/275810> [03.05.2019].
- Stephenson, Ralph. 1973. **The Animated Film**. London: The Tantivy Press.
- Sun, Howard, Dorothy Sun. 1994. **Renginizi Tanıyın**. çev. Tuğrul Ökten. İstanbul: Arıtan Yayınevi.
- Tansuğ, Sezer. 1988. **Sanatın Görsel Dili**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Taş, Alicenap. Ç. 2012. Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Anabilim Dalı.
- _____ 2015. Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması. **Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi**. s.37, s:11-26.
- Taylor, Paul W. 1973. **Normative Discourse**. California: Greenwood Press.
- TDK [01.09.2018]. Animasyon. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GT.S.5b89b145017ea4.45349787 .
- Tekarşlan, Erdal, Kılınç, Tanıl. Şencan, Hüner., Baysal, A. Can. (2000) **Davranışın Sosyal Psikolojisi**, İstanbul: Dönence Basım ve Yayın Hizmetleri.
- Thema, Laousse. 1993-1994. **Animasyon**. 5.c. İstanbul: Milliyet
- Thomas, Frank, Ollie Johnston. 1981. **Disney Animation: The Illusion of Life**. USA: Abbeville Press.
- Tolan, Barlas. 1983. **Toplum Bilimlerine Giriş**. Ankara: Savaş Yayınları.
- Topçu, Gürhan. Y. 2010. **Hollywood Biçeminin İzinde**. ed. Seçil Buker, Y.Gürhan Topçu. İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Torun, Ayla. 2017. Sinema-Kent İlişkisinde İstanbul: İlk Yıllarından Bugüne Türk Sineması'nda İstanbul'un Görünümü. **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, 2017/I s:147-166.
- Triandis, Harry. C. 1995. **Individualism and Collectivism**. London: Routledge Press.
- Tuğan, N. Hilal. 2017. Sinematografinin Sinemasal Anlamın Oluşturulmasında Etkisi: Prometheus (2012-Ridley Scott) Filminde Görüntü Düzenlemesi. **Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)** c. 4, s. 11, s: 215-233.
- Uslu, Murat. 2006. Televizyon Program Yapım Yönetimi ve Çekim Teknikleri: "Kurtlar Vadisi" Adlı Dizinin Çekim Teknikleri Açısından İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Anabilim Dalı.

- Ünal, Cavit. 1981. **Genel Tutumların veya Değerlerin Psikolojisi Üzerine Bir Araştırma**. Ankara: A.Ü. Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- Ünver, Taner. 2002. Bir Popüler Kültür Ürünü: Çizgi Film Pokemon. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Anabilim Dalı.
- Wasti, Aarzu, Erdil, Esen. S. 2007. Measurement of Individualism and Collectivism: Validation of The Self Construal Scale And Indcol In Turkish. **Yönetim Araştırmaları Dergisi**. s.7 (1-2), s:39-66.
- Wells, Paul. 1998. **Understanding Animation**. New York: Routledge Press.
- Whitaker, Harold, John Halas. 2006. **Timing for Animation**. Oxford: Focal Press.
- Whitehead, Mark. 2015. **Animasyon Filmler**. çev: Aziz Turuskan. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Williams, M. Robin. 1979. **Understanding Human Values**. ed. Milton Rokeach. NewYork: Free Press: 15-46.
- Yalın Eroğlu, Bahar. 2007. Değerler, İletişim Davranışı ve Politik Katılım. **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**. s.30. s:155-172.
- Yamaguchi, Katsunoti, Yasushi Watanabe. 1977. **The History Of Japanese Animation**. Osaka: Yubunsha Press.
- Yardımcı, Mehmet [19.11.2018]. Renk Dünyamız Ve Türk Kültüründe Renkler. <https://docplayer.biz.tr/894326-Renk-dunyamiz-ve-turk-kulturunde-renkler.html>.
- Yaylagül, Levent 2008. **Kitle İletişim Kuramları**. Ankara: Dipnot.
- Yıldırım Elvin. 2012. Türk Kültüründe Renkler Ve İfade Ettikleri Anlamlar. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tarih Anabilim Dalı

ÖZ GEÇMİŞ

ZEYNEP ÖZGE KALYONCU

E-Posta Adresi : zeynepozgekalyoncu@gmail.com

ÖĞRENİM BİLGİSİ

Doktora	YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
2015-2019	SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ/SANAT VE TASARIM (DR)
Doktora	MARMARA ÜNİVERSİTESİ
2015	SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ/REKLAMCILIK VE TANITIM (DR)
Yüksek Lisans	MARMARA ÜNİVERSİTESİ
2012-2015	SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ/REKLAMCILIK VE TANITIM (YL) TEZ ADI: Marka Farkındalığında Maskot Kullanımının Etkisi
Lisans (ÇAP)	MALTEPE ÜNİVERSİTESİ
2009-2012	GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ/ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON BÖLÜMÜ/ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON PR. (TAM BURSLU)
Lisans	MALTEPE ÜNİVERSİTESİ
2008-2012	GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ/GÖRÜNTÜ SANATLARI PR. (TAM BURSLU)

GÖREVLER

Öğretim Görevlisi **İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ**
(DSÜ) İLETİŞİM FAKÜLTESİ/GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI PR
2018-2019

Öğretim Görevlisi **YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ**
(DSÜ) SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ/İLETİŞİM TASARIMI PR.
2015-2017

Öğretim Görevlisi **İSTANBUL AYVANSARAY ÜNİVERSİTESİ**
2013- PLATO MYO/BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE ANİMASYON PR.

ÖDÜLLER

1. 1.lik Ödülü, Balaton Szalon Eredmények Bienali, 2016
2. Festival Gösterimi (Üçgen Olmak), Rotary Film Festivali, 2012
3. Festival Gösterimi (Yüksek Daha Yüksek), Rotary Film Festivali, 2012
4. 8. Kar Film Festivali Animasyon Dalı 3.'lük, 8. Kar Film Festivali, 2011
5. Final Gösterimi (Üçgen Olmak), Selçuk Üniversitesi, 2011

DERSLER*

**Lisans ve Önlisans*

	Ders Saati
3d Baskı Teknikleri	3
Görsel Efekt Tasarımı	3
Canlandırma Senaryosu	4
2018-2019 Canlandırma Sineması	4
Animasyon Teknikleri	3
Stop-motion ve Animasyon Sanatı	3

	Sanat ve Tasarım Kuramları	3
	İllüstrasyon	3
2017-2018	Görsel Efekt Tasarımı	3
	3 Boyutlu Modelleme	3
	Stop Motion ve Çizgi Film Üretim Teknikleri	3
	Temel Sanat Eğitimi	4
	Stop-Motion ve Çizgi Film Üretim Teknikleri	4
	Canlandırma Sineması	3
	3 Boyutlu Modelleme ve Doku Kaplama	4
	Senaryo Yazımı	4
2016-2017	2 Boyutlu Animasyon Sanatı ve Uygulamaları	3
	Animasyon Teknikleri	3
	Grafik Tasarım Araçları	3
	3 Boyutlu Animasyon	3
	Tasarımda Eskizleme	3
	Temel Sanat Eğitimi	4
	Stop Motion ve Çizgi Film Üretim Teknikleri	4
	Görsel İletişim Tasarımı	3
	Video Prodüksiyon	4
2015-2016	Senaryo Yazımı	3
	Görsel Efekt Tasarımı	3
	2 Boyutlu Animasyon Sanatı ve Uygulamaları	3
	Tipografik Animasyon	3
	Tasarımda Eskizleme	3

	Bağlamsal Çalışmalar	3
	Kariyer Gelişimi	3
2014-2015	Senaryo Yazımı	3
	3 Boyutlu Modelleme ve Animasyon	4
	Stop-Motion ve Çizgi Film Üretim Teknikleri	4

