

T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**CANLANDIRMA FİLMLERİNDE ENGELLİ KARAKTER KULLANIMI:
V. PROPP'A GÖRE 'KAYIP BALIK NEMO' FİLMİNİN ÇÖZÜMLENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÖMÜR KINAY

1010062003

Anabilim Dalı: İletişim Tasarımı

Programı: İletişim Tasarımı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Selçuk Hünerli

OCAK 2014

T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

CANLANDIRMA FİLMLERİNDE ENGELLİ KARAKTER KULLANIMI:
V. PROPP'A GÖRE 'KAYIP BALIK NEMO' FİLMİNİN ÇÖZÜMLENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ÖMÜR KINAY

1010062003

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Selçuk Hünerli

Jüri Üyeleri: Doç. Dr. Mehmet Üstünipek

Yrd. Doç. Dr. Okan Ormanlı

OCAK 2014

İçindekiler

RESİM LİSTESİ.....	iii
ŞEKİL LİSTESİ.....	v
TABLO LİSTESİ.....	v
KISALTMALAR	vi
ÖNSÖZ.....	vii
KISA ÖZET	viii
ABSTRACT	ix
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: KİTLE İLETİŞİM ARACI OLARAK CANLANDIRMA SİNEMASI.....	4
1.1. KİTLE, KİTLE İLETİŞİMİ VE ARAÇLARI	4
1.1.1. Kitle Kavramı ve Kitle İletişimi.....	10
1.1.2. Kitle İletişim Araçları	15
1.1.3. Kitle İletişim Araçlarında Teknoloji	22
1.1.4. Kitle İletişim Aracı Olarak Sinema.....	25
1.2. SİNEMADA CANLANDIRMA OLGUSU	31
1.2.1. Canlandırma Kavramı	31
1.2.2. Sinemada Canlandırmanın Yeri	35
1.2.3. Kitle İletişim Aracı Olarak Canlandırma Sineması	37
1.2.3.1. Canlandırma Sineması Tarihi.....	41
1.2.3.2. Canlandırma Sineması Olgusu.....	54
1.2.3.3. Canlandırma Sinemasının Özellikleri	56
1.2.3.4. Günümüzde Canlandırma Filmleri.....	58
2. BÖLÜM: CANLANDIRMA FİLMLERİNDE ENGELLİ KARAKTERLER	60
2.1. SİNEMADA KARAKTER KAVRAMI.....	61
2.2. CANLANDIRMA FİLMLERİNDE KARAKTER TASARIMI.....	69

2.3. CANLANDIRMA FİLMLERİNDE TASARLANAN ENGELLİ KARAKTERLER	83
2.3.1. Engelli Kavramı ve Canlandırma Filmlerindeki Sunumu	83
2.3.2. Canlandırma Filmlerinde Engelli Karakter Kullanımı	87
2.3.3. Amerikan Canlandırma Filmlerinde Tasarlanan Engelli Karakterler	88
2.3.3.1. Disney	95
2.3.3.2. Pixar	101
3. BÖLÜM: KİTLE İLETİŞİM ARACI OLARAK CANLANDIRMA SİNEMASINDA ENGELLİ KARAKTER KULLANIMININ: “PROPP’UN 31 İŞLEVİ VE KAHRAMAN ÇÖZÜMLEMESİNE GÖRE “KAYIP BALIK NEMO” FİLMİNİN ANALİZİ”	103
3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI, ÖNEMİ, YÖNTEMİ	103
3.1.1. Fımsel Anlatı Çözümlemesi ve Masalın Biçimbilimi	103
3.1.2. Vladimir Propp’un Masal Çözümlemesi ve Masal Çözümlemesinde 31 işlev ..	103
3.1.3. Örnekleme Seçimi	112
3.2. ARAŞTIRMA BULGULARI	112
3.2.1. “Kayıp Balık Nemo” Canlandırma Filminin, Anlatı Çözümlemesi Yöntemiyle Analizi	112
3.2.1.1. Filmin Kimliği	112
3.2.1.2. Filmin Ayırıcı Özellikleri	114
3.2.1.3. Filmin Öyküsü	118
3.2.1.4. Filmin Olgu Donanımı	118
3.2.2. “Kayıp Balık Nemo” Canlandırma Filminin Propp Yöntemiyle Çözümlemesi	126
3.3. ARAŞTIRMA SONUCU	136
SONUÇ	143
KAYNAKÇA	148

RESİM LİSTESİ

Resim 1: Lascaux mağara resmi.....	s. 43
Resim 2: Chauvet mağara resmi.....	s. 44
Resim 3: Büyülü Fener.....	s. 45
Resim 4: Hannibal W Goodwin film şeridi.....	s. 47
Resim 5: Zoetrope.....	s. 48
Resim 6: Muybridge.....	s. 49
Resim 7: Praxinoscope.....	s. 50
Resim 8: Barracuda, Kayıp Balık Nemo canlandırma filmi çizim eskizleri.....	s. 67
Resim 9: Kayıp Balık Nemo ve deniz gözlüğü detay.....	s. 68
Resim 10: Fantasya.....	s. 70
Resim 11: Kaptan Kanca.....	s. 71
Resim 12: İlk Miki Fare (Mickey Mouse).....	s. 72
Resim 13: Theriantrope.....	s. 76
Resim 14: Goofy.....	s. 77
Resim 15: Winsor McCay'ın Bir Sivri Sineğin Hikayesi.....	s. 78
Resim 16: Mickey Mouse.....	s. 82
Resim 17: Pamuk Prenses ve 7 Cüceler, çizim eskizi.....	s. 89
Resim 18: Pamuk Prenses ve 7 Cüceler, 4 farklı cücenin postür ve hareket ayrıştırılması.....	s. 90
Resim 19: Pinokyo.....	s. 91
Resim 20: Dumbo.....	s. 92

Resim 21: Disney Pictures Logo.....	s. 96
Resim 22: Kayıp Balık Nemo canlandırma filmi storyboard.....	s. 97
Resim 23: Quasimodo.....	s. 100
Resim 24: Güzel ve Çirkin.....	s. 100
Resim 25: Pixar Logo.....	s. 101
Resim 26: Kayıp Balık Nemo canlandırma filmi, Hawaii desenli tshirt.....	s. 115
Resim 27: Barracuda detay.....	s. 137
Resim 28: Gill.....	s. 137
Resim 29: Storyboard örneği.....	s. 138
Resim 30: Jacques.....	s. 138
Resim 31: Dory.....	s. 139
Resim 32: Bloat.....	s. 139
Resim 33: Denizaneları.....	s. 140
Resim 34: Köpekbalıkları.....	s. 140
Resim 35: Hastalar I.....	s. 141
Resim 36: Hastalar II.....	s. 141
Resim 37: Denizyıldızı.....	s. 142
Resim 38: Karakterler.....	s. 142

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: Gelişimsel İletişim Araçları Sarmalı.....	8
--	---

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Laswell'in Çizgisel Modeli	14
Tablo 2: Kitle Toplumu.....	18
Tablo 3: Kitle İletişim Araçlarının Gelişimi.....	20
Tablo 4: Tarihsel Olarak İletişim Araçlarının Gelişimi.....	39

KISALTMALAR

WHO: World Health Organization

ADA: Americans With Disabilities Act

ABD: Amerika Birleşik Devletleri

TDK: Türk Dil Kurumu

MÖ: Milattan Önce

İS: İsa'dan Önce

İÖ: İsa'dan Sonra

sy.: Sayı

s.: Sayfa

c.: Cilt

Dan.: Danışman

haz.: Hazırlayan

vb.: Ve benzeri

yy.: Yüzyıl

pp: Page

vol: Volume

no: Numara

çev: Çeviren

Dr: Doktor

Pic.: Pictures

Bros.: Brothers

Tv: Televizyon

Dvd: Digital Versatile Disc

Cd: Compact Disk

Vcd: Video Compact Disc

ÖNSÖZ

Bu projenin gerçekleştirilme sürecini benimle beraber yaşayan, deneyimleyen, gözlemleyen, bana fikirleri, eleştirileri, yorumlarıyla destek veren tüm kişileri tek tek anmam olanaksız. Bu süreçte çalışmama katkısı bulunan herkese şükranlarımı sunarım. Özellikle tez aşamamın her anında desteğini benden esirgemeyen, bu sürecin benim için ne kadar zor olduğunu düşünerek önermelerimi her zaman açık fikirlilikle ve samimiyetle dinleyen, eleştiren tez danışmanım Sayın Prof.Dr.Selçuk **Hünerli**'ye, Doç.Dr.Melis Oktuğ **Zengin**'e, Yrd.Doç.Dr.Deniz **Yengin**'e, değerli çalışma arkadaşım Arş.Gör.Dide Akdağ **Satır**'a, İncilay **Doğançay**'a, İstanbul Kültür Üniversitesi'ndeki tüm çalışma arkadaşlarıma ve eğitim hayatım boyunca bana yol gösteren değerli hocalarıma sonsuz sevgilerimi ve teşekkürlerimi sunarım.

Ve elbette bugüne gelmemde en büyük pay Doğançay ve Köseoğlu ailesidir. Yazdığım her satırda emekleri var, bu nedenle tezimi aileme armağan ediyorum.

Ömür Kınay

Ocak 2014

Üniversite : **İstanbul Kültür Üniversitesi**
Enstitüsü : **Sosyal Bilimler**
Dalı : **İletişim Tasarımı**
Programı : **İletişim Tasarımı**
Tez Danışmanı : **Prof. Dr. Selçuk Hünerli**
Tez Türü ve Tarihi : **Yüksek Lisans – Ocak 2014**

KISA ÖZET

CANLANDIRMA FİMLERİNDE ENGELLİ KARAKTER KULLANIMI: V. PROPP'A GÖRE 'KAYIP BALIK NEMO' FİLMİNİN ÇÖZÜMLENMESİ

Ömür Kınay

Bu çalışmada, Kitle İletişim Aracı olarak Canlandırma Sineması'ndaki gelişim incelenmiştir. Amerikan canlandırma filmlerinin oluşturucu firmalarından Disney ve Pixar'ın "Engellilik" temalı filmleri, Amerika'daki *Engellilik Çalışmaları*'nın (Disability Studies) gelişimi ve canlandırma filmlerine yansımaları çalışmanın temelini oluşturmuştur. Amerikan canlandırma sinemasının öncüsü olan Disney'in, 1941 yılında çevirdiği, uzun kulaklı bebek fil Dumbo'nun hikayesinin anlatıldığı "Dumbo" canlandırma filmi ile Disney-Pixar ortaklığıyla 2003 yılında oluşturulan, küçük yüzgeci ile okyanusta bir serüvene katılan palyaço balığı Nemo'nun hikayesinin gösterildiği "Kayıp Balık Nemo" (Finding Nemo) canlandırma filmleri arasında benzerlik ya da farklılıkları ele alınmıştır. Çalışmanın finalinde ise Vladimir Propp'un anlatı çözümlemesi yöntemiyle Kayıp Balık Nemo filmindeki eylem alanı ile karakterler incelenmiş, Propp'un masal anlatılarındaki 31 işlev saptanarak filmin analizi yapılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Kitle İletişim Araçları, Sinema, Canlandırma Sineması, Canlandırma Filmleri, Engellilik, Engelli Karakterler, Walt Disney, Pixar, Vladimir Propp

University : **İstanbul Kültür University**
Institute : **Institute of Social Sciences**
Department : **Communication Design**
Programme : **Communication Design**
Supervisor : **Prof. Dr. Selçuk Hünlerli**
Degree Awarded and Date : **MA - January 2014**

ABSTRACT

THE USE OF DISABLED CHARACTERS IN ANIMATION FILMS: THE ANALYSIS OF “FINDING NEMO” ACCORDING TO V. PROPP

In this study, the development of animation film as a mass media tool is examined. Animation film power houses Disney and Pixar's films based on "disability" as well as the development of disability studies in the United States and its reflections on animation film have formulated the basis of this study. Pioneer animation film producer Disney's 1941 production of the long-eared baby elephant "Dumbo's" animation film and the 2003 co-production between Disney and Pixar "Finding Nemo" – a film about a clown fish out on an adventure across the ocean with his small fins, are compared and contrasted. At the end of the study, the space of the action and the characters of Finding Nemo are analyzed in the context of the 31 functions of fairy tale narratives determined by Vladimir Propp.

Key Words: Mass Media Tools, Cinema, Animation Movies, Disability, Disabled Characters, Walt Disney, Pixar, Vladimir Propp.

GİRİŞ

İnsanođlu, M.Ö'den beri, kişisel ihtiyaçlarını giderme amaçlı, mağara duvarlarına çizdiği resimlerle iletişimi başlatmaktadır. Bu resimlerde her zaman hareketi gösterme çabası olduğu ve kitlelerle anında iletişim kurma yollarının arandığı görülmektedir. Ancak, çağımıza gelinceye dek anında, tüm kitleye seslenen iletişim araçları bulunamamıştır. Yirminci yüzyılda, gelişen teknoloji sayesinde gazete, dergi, radyo, televizyon, sinema gibi araçlar geniş kitlelere ulaşmaya başlamıştır ve kitlesel iletişimi sağlamıştır. Kitle iletişiminin yapıldığı bu araçlar kitle iletişim araçları olarak tanımlanmaktadır. Genel bir tanımla "*kitlesel bir boyutta ileti dağıtabilen araçlar*" olarak da bilinmektedir. Kitle iletişim araçları; haber ve bilgi verme amacı başta olmak üzere, eğitmek ve eğlendirmek gibi amaçlar taşıyan, belirli bir okuyucu-izleyici kitlesine, belirli aralıklarla ya da sürekli olarak ulaşan araçlar olarak bilinmektedir. Genel olarak iki gruba ayrılmakta olan bu araçlar; *basılı kitle iletişim araçları* yani gazete, dergi, kitap ve *görsel-işitsel kitle iletişim araçları*, opera, tiyatro, sinema olarak incelenmektedir.

Teknoloji sayesinde kitle iletişim araçlarından sinema, dinamik bir yapı kazanmakta ve toplumlara yayılmaktadır. Sinema, halkın büyük çoğunluğunun hareketli resimler ile tanışmasını sağlamakta ve hareketli tasarım kavramının oluşmasına imkan vermektedir. Sinema sahip olduğu özellikleriyle, alıcı kitlesi üzerinde yarattığı etki ve etkileşim süreci ile toplumsallaştırmayı gerçekleştirmeye imkan tanımakta olan bir araçtır. Bir sinema filmi, oluşturulduğunda toplumdan bağımsız olması düşünülemez. Hatta sinema direkt olarak toplum için yapılmaktadır, hedef kitlesi de halktır. Mümkün olduğunca geniş kitlelere ulaşma amacı gütmektedir. Bu araçlardan yararlanabilme toplumdan topluma, ülkeden ülkeye değişiklik göstermektedir. Bu değişikliği belirleyen faktörler ise o ülkenin, toplumun siyasal, ekonomik ve toplumsal koşullarıdır.

Yirminci yüzyıl başında sinemanın gelişimi iki yönde olmaktadır: oyuncusu, seti ve devinimli kamerasıyla *canlı sinema*; elle çizilmiş oyuncular ve nesnelere, dip yüzey çizimleri ve durağan kamerasıyla *canlandırma sineması* olmaktadır. Sessiz sinema döneminden başlayarak Amerikan sinemasının dünya ölçeğinde hegemonya

kurma başarısı, yüzyılın sonuna gelindiğinde çok sesli kültürden tek sesli kültüre geçişi dayatmaya başlamaktadır. İletişimin başlıca dallarında olduğu gibi, canlandırma sinemasında da tek yönlü bir akış ağırlık kazanmaktadır.

İlk dönem Amerikan canlandırma filmleri, yeni doğan kitlesel eğlence aracında engelli bireylerin temsiline ilişkin örnekler de sunmaktadır. Canlandırma sinemasındaki filmlerin ilk döneminde, Amerikan şirketi olan Walt Disney Pictures, “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” masalını aynı adlı bir filmle beyaz perdeye yansıtmakta, ardından “Pinokyo” masalını, “Fantasya” ve “Dumbo” filmini kitlelere, içinde *engel*, *öteki*, *farklı* tanımlarını bulunduran yapımlarıyla izletmektedir.

İnsan hakları konusunda gerçekleşen gelişmeler İkinci Dünya Savaşı sonrası uygarlığın gelişimiyle başlamış, takip eden süreçte engellilerin fark edilebilmesine yönelik; ekonomik, sosyal, politik ve kültürel çalışmalar oluşturulmaya çalışılmıştır. Dünya Sağlık Örgütü (WHO)¹ verilerine göre, Dünya nüfusunun %12’sini engellilerin oluşturduğu söylenmektedir. Engelli bireyler ve yakınları da bu istatistiğin içine katıldığında, sayının yaklaşık 2 milyara yakın olduğu tahmin edilmektedir, bu da azımsanmayacak bir azınlık durumunu bizlere göstermektedir.²

Bu çalışmada “*engelli*” terimi kullanılacaktır ve gerekçeleri metin içerisinde açıklanmaktadır. Çalışma, literatür ve arşiv tarama, kişisel görüşme, seminer katılımı, görsel analiz ile araştırma bulgularının sonuçları saptanarak karşılaşılan sorunların önemi vurgulanarak hazırlanmıştır.

Canlandırma filmlerinde tasarlanan karakterler, mizah elde edilerek izleyiciye aktarılmaktadır ve bu filmlerde kullanılan tipler doğada varolmayan olarak düşünülse de, gerçekte bütün canlandırma filmi kahramanları doğada varolan karakterlerden türetilmektedir. Bu tipler, insan, hayvan ve cansız objelerin bir çeşit birleşiminden oluşmakta, bazen de bir birleşim söz konusu olmamaktadır. Sadece insan ya da sadece hayvan, doğada sahip olduğu biçiminin deformasyona uğratarak karikatürleştirilmesi yoluyla kullanılmaktadır.

¹ World Health Organization: 1948 yılında, Birleşmiş Milletlere bağlı olarak ve toplum sağlığıyla ilgili uluslararası çalışmalar yapma amacıyla kurulmuş örgüt.

² Ömür Kınay. *İletişimde Piktogram Kullanımının Önemi ve Bedensel Engelli Piktogramına İlişkin Uygulamalar*. Ruken Özgül Kılanç (Ed.), (içinde s.207-240). **İletişim Ve**. (İstanbul:Es Yayınları, 2013), s. 207.

Çalışmanın amacı, Dünya’da özellikle Amerika’da, “Sakatlık Çalışmaları” (*Disability Studies*) başlığı altında şekillenmekte olan ve görece yeni olan bir araştırma alanının canlandırma sineması içinde yer alan canlandırma filmlerindeki kullanımları, 1940’lı yıllardan itibaren ama özellikle 1990’lardan sonra gelişmekte olan ve 2000’li yıllardan günümüze şimdiki halini alan Engelli Hakları’yla paralel olarak canlandırma filmlerindeki sunumunun nasıl olduğunun bir değerlendirmesi ile yapılacaktır.

Örneklem olarak, Disney’in, 1941 yılında çevirdiği “Dumbo” canlandırma filmi ile Disney-Pixar ortaklığıyla 2003 yılında oluşturulan, “Kayıp Balık Nemo” (*Finding Nemo*) canlandırma filmleri arasında benzerlik ya da farklılıkları ortaya konarak, Kayıp Balık Nemo canlandırma filmi başta olmak üzere, engellik çerçevesinde çevrilmiştir. Ayrıca, Amerikan canlandırma filmlerinin içinde bulundurduğu mitolojik öğeler ve kurdukları anlamsal ilişkilere de ayrıca yer verilmektedir.

Yapılan inceleme ve karşılaştırmalar sonucunda “engelli”liğin toplumsal-politik bir durum/kimlik olarak, insan ve toplum bilimlerinin “konusu” olması yakın bir geçmişe dayandırılmaktadır. Çoğunlukla tıp bilimlerinin konusu olarak incelenmekte olduğu görülmektedir. 1990’lar ve sonrasında ise akademik incelemelerin konusu olmaya başlamaktadır.

Çalışmanın finalinde ise Vladimir Propp’un anlatı çözümlemesi yöntemiyle Kayıp Balık Nemo canlandırma filmindeki V.Propp’un 7 eylem alanı ile (engelli) karakterler incelenmiş, Propp’un masal anlatılarındaki 31 işlev saptanarak filmin analizi yapılmıştır.

1. BÖLÜM: KİTLE İLETİŞİM ARACI OLARAK CANLANDIRMA SİNEMASI

1.1. KİTLE, KİTLE İLETİŞİMİ VE ARAÇLARI

İletişim tarihi; insanlık tarihi ile birlikte başlar. İnsanoğlunun varolması ile ortaya çıkmış iletişim olgusunun temeli, ihtiyaçlarının giderilmesi gerekliliğinden doğmuştur.

Bilgi ve haberlerin karşılıklı değişimi olan iletişim, bir edimdir. Yaklaşık 100000 yıl önce yaşamış ilk insanlar sözsüz jestler ve evrilmekte olan bir konuşma dili sistemi aracılığıyla iletişim kurmuşlardır.³ Aziz, iletişimi (haberleşme) (communication): *“İlkel insanın tüm gereksinmelerini karşılamakta kullanılan ilkel yöntemler, iletişim gereksinimini karşılamak, gidermek için de kullanılmıştır. İlkel insanın mağara duvarlarına çizdiği resimler, Kızılderililerin ateş yakarak çıkardıkları dumanlar, Afrika yerlilerinin tamtam sesleri ile yapmak istedikleri, iletişimden başka bir şey değildir.”*⁴ diye açıklamaktadır.

İlk çağ insanının av öykülerini, başkalarına duvar resimleri aracılığıyla çizerek aktardığı çizimler, kabileler arasında haberleşme, belki de düşmanı tasvir etme gibi gereksinimlerden yaratılmaktadır. Günümüzde bile Papa’lık seçimlerini haber vermek için göğe gönderilen duman işaretleri gibi kullanılmakta olan yöntemler iletişim yolları olarak kullanılmaktadır. Mağara duvarlarına çizilen ilkel resimlerde *kitle iletişimin* ilk aşamaları olarak değerlendirilebilmektedir.

Uçar’ın aktardığına göre; insanların kişisel ihtiyaçlarının ne biçimde karşılandığı ile ilgili soruların karşılığı olan bu mağara resimleri, davranış bilimciler ve toplum bilimciler tarafından araştırılmakta ve ortaya çıkmakta olan benzer düşünceler doğrultusunda; bunların güç adına oluşturulmakta olan sihirli işaretler olduğu veya avlanma biçimlerini genç olanlara aktarma amacıyla yapılmakta olduğu öne sürülmektedir. Ayrıca, yapılan araştırma sonuçlarına göre, yazı öncesi tüm

³ Daniel Czitrom. *“İlk Uygarlıkların İletişim Araçları”*. Crowley, David ve Heyer, Paul (Der.) İletişim Tarihi/Teknoloji-Kültür-Toplum (içinde 121-231). Ertürk Yayınları, İstanbul, 2011, s.18.

⁴ Aysel, Aziz, *İletişime Giriş*, Aksu Yayınları, İstanbul, s. 3.

zamanlar incelendiğinde resimsel yaklaşım ve benzeştirme yolu ile mesajları kurgulama biçiminin çok daha etkin olduğu saptanmaktadır.⁵

İletişim, öncelikle toplumsaldır ve toplumu oluşturan temel bir ögedir. İnsanların gereksinimleri, mutlu olmaları, bilgi edinmeleri ve varolmaları gibi ihtiyaçlardan doğan bilgi verme amaçlı bir araç olmaktadır. Paylaşım, bir aradalık anlamına gelen *common* sözcüğünden türeyen iletişim; toplulukla, toplumla, toplumsal paylaşım ile ilgilidir, zamanla sözcüğün anlamı yayılarak ortak bilgi, ortak duygu, ortak duyarlılık, ortak görüş yaratmak anlamında da kullanılmaya başlandığı görülmektedir.⁶

Türk Dil Kurumunca yayınlanmış Toplumbilim Terimleri sözlüğünde iletişim; “*düşünce ve duyguların, bireyler, toplumsal kümeler, toplumlar arasında söz, el-kol devinimi, yazı, görüntü vb. aracılığı ile değiş-tokuş edilmesini sağlayan toplumsal etkileşim süreci.*” olarak tanımlanmaktadır.⁷ Bir başka tanıma göre iletişim, “*bilgi alışverişi, karşılıklı ileti aktarımı, iletim eyleminin çift yönlü görünümü. Bir taraftan öbür tarafa bir bilginin, bir duygunun, bir düşüncenin aktarımı*” olarak belirtilmektedir.⁸ Emre Becer ise iletişimi “*gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki insan ya da insan grubu/kitleleri arasında gerçekleşen bir duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi.*” olarak tanımlamaktadır.⁹

Üzerine belirli anlamlar yüklenen simgelerin alışverişini de konu almakta olan iletişim, sosyal ve fiziksel çevreden kişiye ulaşan her yansıma, algılama kavramını da peşinde getirmektedir, bununla ilgili her düşünce ve davranış ise bir yaşam biçimine, fizik ve sosyal çevreye yansımaktadır. İletişim olgusunun temelini oluşturan da bu karşılıklı yansımalar olmaktadır.¹⁰

Görüldüğü üzere, yaşamımızın her anında var olan ve bizler için kimi zaman bilerek kimi zamanda bilmeyerek kullandığımız iletişim olgusunun pek çok tanımı

⁵ Kınay, s. 209.

⁶ Nazife Güngör, **İletişim Kuramlar Yaklaşımlar**, Siyasal Yayınları, Ankara, 2011, s. 37.

⁷ Tefik Fikret Uçar, **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**, İnkılap Yayınevi, İstanbul, 2004, s. 16.

⁸ Nüket Güz, Rengin Küçükdoğan, Nilüfer Sarı vd., **Etkili İletişim Terimleri Sözlüğü**, İnkılap Yayınları, İstanbul, 2002, s. 184.

⁹ Emre Becer, **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Yayınları, Ankara, 1997, s. 11.

¹⁰ Uçar, s. 16.

yapılmaktadır. En yalın haliyle günlük yaşamımızda başkalarıyla kurduğumuz her türden *diyalog* aslında iletişim olmaktadır. Bilimsel tanımlara bakacak olursak;

Oskay, “İletişim”in kavram olarak, çok değişik anlamlarda kullanılmakta olduğundan bahsetmektedir. Bir yazar, değişik alanlardan ve değişik yazarlardan yola çıkarak, önce 4,560 adet kullanımını toplamış; sonra bunları 2,612’ye indirmiş tiplendirerek. En sonunda da kavramsal içerikleri (components) bakımından şu 15 terimleştirmeyi yapmış bulunuyor:

1. *simge/sözsellik/konuşma bakımından, düşüncenin, fikrin sözsel karşılıklı mübadelesi*; 2. *anlama bakımından, total konum içinde, iki kişinin birbirini anlaması, birbirine kendini anlatabilmesi*; 3. *etkileşim/ilişkilene/toplumsal süreç bakımından, biyolojik anlamda bile ortak edime olanak veren, karşılıklı-etileşim (interaction)*; 4. *belirsizliğin indirgenmesi (azaltılması) bakımından, ego’yu savunmak, etkin eylemde bulunmak için belirsizliğin azaltılması*; 5. *süreç olması açısından, enformasyonun, idea’ların, hissiyatın (emotion), becerilerin (skills) simgeler kullanımı ile aktarımı (intikali) süreci*; 6. *içinden-değiştirim/aktarım/mübadele olma açısından, birşey ya da bir kişinin birşey/bir kişi iken, başka birşey/bir kişiye dönüşmesinin/dönüşme işleminin/ya da hem değişimin hem de değişim sürecinin kendisi*; 7. *ilintileme/bağıntılama açısından, yaşayan bir evrenin kesikleşmiş parçalarını bağıntılama süreci*; 8. *harıcı alemleştirme (commonality) açısından, bir kişinin tekelinde olanın iki ya da daha çok kişinin kılınması süreci*; 9. *kanal, taşıyıcı, aracı/yol (tarık) olma özelliği açısından, mesajın, komutun gönderimi, olanak, usul, teknikleri (askeri terminolojide)*; 10. *belleklenenlerin yanıtı dönüştürülmesindeki işlevi açısından, alımcı tarafta, onun dikkatini uyandırarak, daha önceden belleklendirdiklerinin, gönderimcinin beklentilerine uygun yanıtlara dönüştürülmesi işlemi*; 11. *farkedişçi yanıt/davranış uyarlayıcı/yanıt/değişim olarak, organizmanın ortamdaki uyarıya verdiği onu farketirici yanıt; çevredeki, ortamdaki değişime uyarlanmacı yanıt; bu yanıtla diğerinin davranışını etkilemek*; 12. *Uyarı özelliği açısından, kaynaktan çıktığından itibaren alımcı taraf için bir uyarı (uyartan) olan edim*; 13. *Gönderimcinin, alımcı tarafta onun davranışlarını etkilemeyi erekleyen/amaçsal bir edim*; 14. *zaman/konum olması açısından, bir yapılanmış konumdan, tüm olarak, bir diğerine aktarım süreci*; 15. *Güç (yetke iktidar) olması açısından ise, gücün uygulandığı (tatbikata aktarıldığı) mekanizma.”* olarak pek çok biçimde tanımlanmaktadır.¹¹

Görüldüğü üzere, *insan, iletişim ve kültür* iç içe geçmiş kavramlardır. İnsanoğlu varolalıberi bir *iletişim ağı* içinde bulunmaktadır.

¹¹ Ünsal Oskay, **XIX. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri:Kuramsal Bir Yaklaşım**, Der Yayınları, İstanbul, 2010, s. 309.

İletişim, yalnız tanımıyla, bir haber verme, bilgi verme/bilgi gönderme/bilgi yayma, ya da daha kısaca söylenmek istenirse bir yayım eylemidir. İletişim, bir tür alışveriştir. Haber vermek ve haber almak; bilgi vermek ve bilgi almak söz konusudur. Bu alışveriş, insanın öğrenmek, anlamak, anlatmak ve eğitilmek gereksinimlerini gidermektedir.¹² İletişim de, bir olay, bir durum, bir olgu ya da bir davranış hakkındaki bilginin yayımlanması/gönderilmesi ve bilginin birilerince alınması sürecidir. Olay, durum, olgu, davranış vb. hakkındaki yayımlanan/gönderilen bilgi, genel bir adla, ileti (mesaj) diye anılmaktadır.

Kültürel yaşamla sıkı bir bağ içinde bulunan iletişim, geçmişi, günümüzü ve geleceği kapsayan bir süreç içinde yer almaktadır. İletişim sürecinin dört temel ögesi bulunmaktadır, ancak beşinci öge olarak geribeslemeyi de eklemek mümkün olmaktadır.

“Kaynak; iletiyi gönderen birey ya da topluluğu ifade etmektedir. İletişim sürecini başlatandır. Hedef; iletiyi alacak olan bireydir. İleti; duygu, düşünceyi anlatan bilgi, tutum ve davranıştır. Kanal ise iletinin aktarılmasını sağlayan ortamdır. İletiyi aktarabilecek bir sinyale dönüştüren teknik ya da fiziksel bir nesnedir. Geribesleme ise iletinin hedef tarafından alınması sonucunda sürecin sürdürülmesidir. Kısaca alıcının tepkisinin göndericiye aktarılmasıdır.”¹³

Kitap, gazete, radyo, tv, sinema filmi, tiyatro ve opera oyunu, resim, yonut, fotoğraf, vb. iletinin yayılmasına, gönderilmesine aracılık etmektedirler ve dolayısıyla, *iletişim aracı* diye anılmaktadırlar. Herhangi bir şeyin iletişim aracı olabilmesi, iletişimde temel olan iki ilgili arasında, yani *gönderici/gönderen* ile *alıcı* arasında bağlantı kurması yeterli olmaktadır. İki kişinin görüşmesinde, konuşan kişi *kaynak*, anlattığı *ileti*, dinleyen kişi *alıcı*, konuşma sesi-ses telleri, havanın titreşimi, kulak tozu *kanal*; bir öteki deyişle, *araç* olarak bilinmektedir. İletişim biliminde, kaynaktan alıcıya bir ileti taşıyan herşey bir *iletişim aracı* sayılmaktadır.¹⁴

İletişim dünyasının yakın ve uzak geçmişine göz atıldığında, zaman içinde birbirini takip eden üç temel devrim söz konusu olmaktadır: *Chirografik devrim* (İ.Ö.

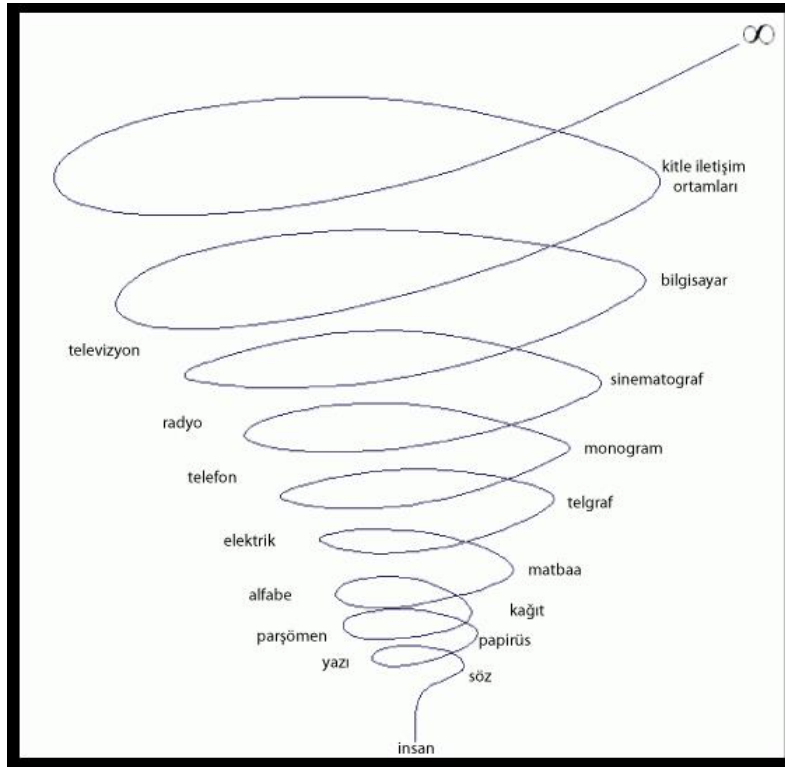
¹² Önder Şenyapılı, **Sinema ve Tasarım**, Boyut Yayıncılık, İstanbul, 2002, s. 9.

¹³ Deniz Yengin, **Dijital Oyunlarda Şiddet**, Beta Yayınevi, İstanbul, 2012, s. 10.

¹⁴ Şenyapılı, s. 9.

4. yüzyılda yazının bulunmasını izleyen), *Gutenberg devrimi* (15.yüzyıl ortalarında matbaanın bulunmasını izleyen) ve *Elektrik ve elektronik devrimi* (telgraf ve daha sonra radyo ve televizyonun icadı)'dır.¹⁵ İletişim araçları aracılığıyla son altıbin yıl içerisinde gerçekleşen en az dört farklı kültür görülmektedir: *sözlü* (oral) *kültür* (salt konuşma yolu ile bilgiyi aktarır); *yazılı kültür* “chirographic:yunanca Kheire el ve graphon-yazı” (sessiz söz teknolojisi olan yazıyı kullanır); *tipografi kültürü* (bilgiyi basılı kitap yolu ile aktarır) ve son olarak *elektrik ve elektronik medya kültürü* (bilgilerin giderek daha hızlı bir biçimde TV ve radyo gibi kitle iletişim araçları ile aktarılması) ile oluşturulmuş devrimler olmaktadır.¹⁶

İletişim, geçmişten günümüze pekçok değişiklik ve gelişime uğramış olmaktadır. Bu gelişim Frank Dance'ın “Gelişimsel İletişim Araçları Sarmalı” ile tablodaki gibi açıklanmaktadır.¹⁷ İletişimin başladığı noktaya tam bir daire oluşturarak geri döneceğini ileri sürmektedir.



Şekil 1: Frank Dance'ın Gelişimsel İletişim Araçları Sarmalı¹⁸

¹⁵ Massimo Baldini, **İletişim Tarihi**, Çev.,Gül Batuş, Avcıol Basım Yayın, İstanbul, 2000, s. 5.

¹⁶ Baldini, s. 6.

¹⁷ Yengin, **Dijital Oyunlarda Şiddet**, s. 10.

¹⁸ Frank Dance'ın “Gelişimsel İletişim Araçları Sarmalı”.

Bilgilerin giderek daha hızlı ve aynı zamanda daha ucuz şekilde dağıtılması durumu ise bu sözü geçen devrimlerin en belirgin özelliğini oluşturmaktadır. İletişim kuramcısı Neil Postman'ın üstünde, önemle durduğu gibi, iletişim dünyasında tıpkı doğada olduğu biçimde, önemli bir değişiklik tümenden bir değişime neden olmaktadır. Yani, iletişim dünyasında “*yeni bir teknoloji ne bir şey ekler ne de bir şeyi ortadan kaldırır, herşeyi değiştirir*” olarak bilinmektedir.¹⁹

İletişim çeşitli kıstaslara göre türlere ayrılmaktadır, bu kıstasların başında mesajların iletildiği *ortam* gelmektedir. Bu sebeple iletişim türlerinin, öncelikle hangi ortamlarda/hangi kanallar yolu ile yapıldığına bakılarak “sözlü”, “yazılı” ve “sözlü olmayan” iletişim olarak klasik bir gruplandırma ile üçe ayrılmakta olduğu görülmektedir.²⁰ İletişim türlerinde bir diğer gruplandırma, iletişimin bağlamına, çerçevesine (context) ve kimler arasında meydana geldiğine bakılarak yapılan gruplandırma değildir. Bu tür gruplandırmada 7 farklı iletişim türü görülmektedir; bu gruplandırma, kimi özellikleri dikkate alınarak daha da azaltılabilirse de, öncelikle 7 iletişim türünü ayrıntılı olarak görmek gerekmektedir.

Bu türler şu adlar altında toplanmaktadır:

- İçsel iletişim
- Kişilerarası iletişim
- Grup/takım iletişimi
- Halk/kamu iletişimi
- Örgütsel iletişim
- Kitlesel iletişim
- Kültürlerarası iletişim²¹

Araştırma konumuzun içinde yer aldığı bölüm yani bizi ilgilendiren tür “kitlesel iletişim” olmaktadır. Kitlesel iletişim (mass communication), iletişimin kitlesel iletişim araçları ile yapılan türüdür. Günümüzde kısaltılmış adı ile “medya” olarak adlandırılan bu tür iletişim olgusu, yüzyüze ya da diğer iletişim kanalları ile

¹⁹ Baldini, s. 91.

²⁰ Aziz, **İletişime Giriş**, s. 11.

²¹ Aziz, **İletişime Giriş**, s. 14.

ulaşılamayacak çokluktaki kişilere mesajların aktarılması için kitlesel iletişim araçlarının kullanılması ile yapılan bir iletişim türü olmaktadır.

“Bu sayısal çokluk, kullanılan iletişim kanalına göre değişiklik göstermekte, milyonlara varan rakamlarla ifade edilmektedir. Burada verici (gönderici) taraf, bilinen bir kurum/kuruluş ya da kurumsallaşmış bir kişilik olmasına karşılık, alıcı/hedef kitle anonim olmaktadır, türdeş yani homojen değildir. İletişim teknolojisindeki gelişmelere bağlı olarak bu araçlarda da büyük değişiklikler olmaktadır; en eskisi tiyatro kabul edilmektedir. Sırayla; matbaanın bulunuşu ile ortaya çıkan kitap, gazete, dergi, sinema, radyo, televizyon ve internet olarak sayılabilen bu tür iletişimin en önemli özelliği, çoğunlukla anında geribeslem (feedback) olgusunun olmayışı olmaktadır. Günümüzde ise teknolojinin gelişmesi ile anında geribeslem oluşmakta, yaygın olarak anında herkesin geribeslemde bulunması olanaksızlaşmaktadır.”²²

Çoğalan iletişim kanalları bir yandan daha keskin bir mesaj yoğunlaşmasına olanak verirken diğer yandan da kitle dikkatini çekmek konusunda rekabeti arttırmaktadır.²³

Kitle iletişimi, çeşitli tür ve içerikteki mesajların uygun araçlarla geniş bir kitleye iletilmesi süreci olarak da bilinmektedir. Bu tür bir iletişimde kaynağın alıcıyla yüz yüze iletişim kurması söz konusu olmamaktadır. Kitle iletişiminin işlevleri, kişileri bilgilendirmek, eğlendirmek, yönlendirmek ve sosyalleştirmektir.²⁴

1.1.1. Kitle Kavramı ve Kitle İletişimi

Mass: İngilizce kitle, Media: Latince medium (araç) sözcüğünün çoğulu olmaktadır. Mutlu'nun Denis McQuail'den aktardığı tanıma göre Kitle (Mass): tek başına açıklanması, pek çok yananlamı yüzünden neredeyse olanaksız bir sözcüktür; sözcüğün toplumsal düşüncede olumsuz ve olumlu anlamları bulunmaktadır, olumsuz anlamlarına bakacak olursak 'kuru kalabalık' ya da 'güruh' kelimelerini dile getirecek şekilde kullanılmasından kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda kullanılan terim çoğunlukla kültür, zeka, hatta ussallık yoksunluğu anlamını da taşımaktadır. Olumlu

²² Aziz, **İletişime Giriş**, s. 16.

²³ Nurhan Babür Tosun, **Pazarlama Halkla İlişkileri ve Reklam**, Beta Yayınları, İstanbul, 2006, s. 83.

²⁴ Savaş Çoban, **Hegemonya Aracı ve İdeolojik Aygıt Olarak Medya**, Parşömen Yayınları, İstanbul, 2013, s. 83.

anlamına bakıldığında, özellikle sosyalist gelenek içerisinde kullanılan kitle terimi ortaklaşa amaçlar için biraraya gelerek örgütlenmiş sıradan işçi sınıfının dayanışmasını ve gücünü söz konusu etmektedir.²⁵

Tarih boyunca insanoğlu, kitlelerle anında iletişim kurma yollarını aramaktadır. Kızılderililerin duman yolu ile iletişimde bulunma yöntemleri, geniş insan kitleleri arasında anında iletişim kurma çabaları olarak bilinmektedir. Ancak, çağımıza gelene dek, tüm kitleye seslenen iletişim araçları varolmamaktaydı. Gelişen teknolojinin 20. yüzyıldaki katkısı ile dünyada varolan herkese bir köy, bir kasaba, bir kentte gibi ulaşmak olanaklı olmaktadır.²⁶

On dokuzuncu yüzyılın başlamasıyla kağıt üretimi ve basılı malzemeler, Sanayi Devrimi'nin etkisine girmektedir. Uluslararası sermaye, Napolyon savaşları esnasında Amsterdam ve Paris'ten İngiltere'ye geçmekte. Kağıt makinesi (Fourdriner) Fransa'da icat edilmekte; İngiltere'de geliştirilmekte ve benimsenmekteydi.²⁷

Sanayi Devrimi, kitle üretimini olanaklı kılmakta ve başka yığınli kavramların da doğmasına, varolanların yeni anlamlar yüklenmesine yol açmaktaydı. Kitle üretimi tamlamasındaki kitle sözcüğü İngilizcedeki *mass* sözcüğünün karşılığı olmaktadır. Sözcük, 15. yüzyıldan bu yana kullanılmaktadır. On beşinci yüzyılda yoğrulabilen ya da dökülebilen, bir öteki deyişle, döküme elveren bir maddenin yapısını tanımlamak için kullanılmaktaydı. Yine aynı yüzyılda, bir maddenin çokluğunu belirtmek amaçlı olarak da kullanıldığı da bilinmektedir.²⁸

Duyarlılığı yüksek ekonomi, gazete kağıdıyla bağlantılı olarak yapılanmaktayken bu ekonominin reklamcılıkla bağlantılı teknelci konumu da yeni bir araç-ortamın, özellikle radyonun öne çıkmasını hızlandırmaktaydı. Resimli gazeteler ve radyo, ulusal planda reklam gereksinimine imkan vermekteydi. Baskı, fotoğraf ve seste (sinema, pikap, sesli iletişime özgü her türlü araç ve radyo dahil)

²⁵ Erol Mutlu, **İletişim Sözlüğü**, Ark Yayınevi, Ankara, 1998, s. 210.

²⁶ Aysel Aziz, **Televizyon ve Radyo Yayıncılığı**, Hiperlink Yayınları, 6. basım, İstanbul, 2013, s. 31

²⁷ Harold A. Innis, **İmparatorluk ve İletişim Araçları**, Çev. Nurcan Törenli, Ütopya Yayınları, Ankara, 2006, s. 238.

²⁸ Baldini, s. 92.

makineleşmenin önemi edebiyat, sanat ve müzik alanında oldukça belirgin hale gelmekteydi.²⁹

Günümüz, gelişmiş toplumlarında iletişim gereksinimi, gelişen teknolojinin ürünleri olan mektup, telefon, telgraf, teleks, faks, gazete, dergi, kitap, radyo, televizyon, sinema, film, tiyatro, resim, teyp, plak, kaset, kompakt-disk, video, video-bant, video-kaset, VCD, DVD, Mp3, uydu, bilgisayar ağları (internet) ve bu gibi araçlarla sağlanmaktadır.³⁰

Kitle iletişim sürecinin bütün boyutları arasında etkiler, üzerinde en çok çalışılan, tartışılan boyutu oluşturmaktadırlar. Etki kavramının temel tanımı Piatila tarafından, “*iletişim sürecinin bir önemliliği olarak iletişim etkisi, bireyin zihninde daha önce olan ya da olmayan bir şeyin; iletişim olmasaydı olması ya da olmaması ile söz konusudur.*” ifadesi ile betimlenmektedir.³¹

Paul Lazarsfeld etki araştırmaları geleneğini başlatan ve egemen paradigma olması yolunda geliştirdiği yöntembilimsel tekniklerle, kendi araştırmaları ve destek verdiği araştırmalarla çok önemli katkılarda bulunmuştur. Kitle iletişiminde, pozitivist yapısal işlevsel yaklaşımın çıktığı ve yayıldığı yer Amerika olmaktadır. Lasswell’in içerik analizi ve Lazarsfeld’in çalışmaları özel çıkar kuruluşları tarafından finansal olarak desteklenmektedir. Amerikan zenginleri Lasswell ve benzerlerini araştırma ve propaganda yapmak için finansal olarak desteklemekte, çevresinde topladıkları ve yetiştirdikleri akademisyenler ve araştırmacılarla, elde ettikleri fonlarla ve yaptıkları araştırmalarla, sadece savaş sırasında değil savaştan sonra da hem Amerikan iç ve dış politikalarının yaygınlaşması ve meşrulaştırılmasında, hem de kitle iletişim alanındaki araştırmaların yönü ve içeriğinde belirleyici rol oynamaktaydılar.³²

1940’ların başında Harold D.Laswell siyasal erk ve propaganda üstüne yaptığı çalışmalarda ilk kez “kitle iletişim (*mass communication*)” terimini

²⁹ Innis, s. 242-243.

³⁰ Aziz, **İletişime Giriş**, s. 3.

³¹ Erkan Yüksel, **Medyanın Gündem Belirleme Gücü**, Çizgi Kitabevi Yayınları, Konya, 2001, s. 9.

³² Erdoğan, İrfan, İşler, Esra, Durmuş, Nurgül. “*Kitle İletişiminde Pozitivist Ampirik Geleneğin Kuruluşu:Lazarsfeld ve Yönetimsel Araştırmalar.*” Gazi Üniversitesi, İletişim Dergisi. 2002/12. 08.11.2013. <<http://www.iletisimdergisi.gazi.edu.tr/arsiv/21.pdf>>

kullanmakta ve etkileri üzerinde durmaktadır. Televizyon, hem sözlü hem de sözlü olmayan bir iletişim aracı olabilmektedir. İşitme engelliler için, işaret dili kullanarak sunulan programı anlatmakla görevli kişiler sözlü olmayan bir iletişimin gerçekleşmesini sağlamaktadırlar. Kitle iletişimi, bir kitlesel araçla, radyo, televizyon, gazete, sinema vb. aracılığıyla gerçekleştirilen bir iletişimdir.³³

Laswell iletişimi, özellikle de kitle iletişimini modelleştirme çabasıyla aslında, Aristo'nun Poetik'te sorduğu aynı soruları ele almakta ancak bunları yepyeni bir bağlama, medya sosyolojisinin bilimsel bir disiplin durumuna geldiği bir bağlama yerleştirerek oluşturmaktadır.³⁴ Laswell'in iletişim sürecini kolaylıkla açıklayan formülünün oldukça yalın, başlangıç için yeterince kullanışlı, -geribildirim ögesinin bulunmayışı görmezden gelinirse- temel bileşenler açısından kuşkusuz toparlayıcı bir model görünümünde olduğu söylenmektedir.

İletinin denetimiyle ilgili araştırmalara denk düşen bir soru olan 'kim', içerik çözümlemesine ait olan 'ne', medya çözümlemesine ait olan 'hangi kanal', izleyici kitle çözümlemelerine karşı sorulan 'kime' sorusu ve sonunda 'nasıl bir etki?' soruları ile etki çözümlemelerine ve/ya da araştırmalarına karşılık gelmektedir.³⁵

Laswell, iletişimi iletilerin aktarımı olarak görmekte ve anlam yerine 'etki' sorunu üzerinde durmaktadır.³⁶ Etki konusunu temel sorun olarak alan Laswell, bu nedenle de iletişimi temelde *ikna etme süreci* olarak görmektedir. İletilerin her zaman etkileyici olduğuna ve bir etki oluşturduğuna da dikkat çekmektedir. Bu tür modeller, özellikle kitle iletişiminin etkilerini abartma eğilimindeki görüşlere katkıda bulunmaktadır. Laswell'in ilgisini çeken ve özellikle üzerinde durduğu ise siyasi iletişim ve propaganda süreci olmaktadır. Ancak Laswell'e getirilen eleştiri; iletişimin geribildirim yönünü yani *feedback* ögesini önemsememiş ve ihmal etmiş olması olmaktadır.³⁷

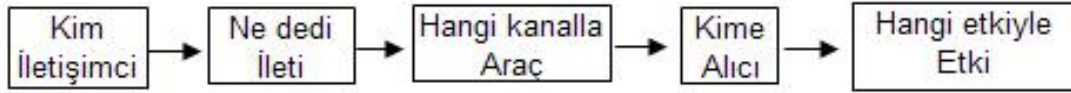
³³ Mete Çamdereli, **İletişime Giriş**, Dem Yayınları, İstanbul, 2008, s. 104.

³⁴ Michel Bourse, Halime Yücel, **İletişim Bilimlerinin Serüveni**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2012, s. 81.

³⁵ Harold Lasswell, The Structure and Function of Communication in Society, 08.11.2013, <<http://www.dhpescu.org/media/elip/The%20structure%20and%20function%20of.pdf>> s. 216.

³⁶ Çamdereli, s. 35.

³⁷ Şermin Tekinalp, Ruhdan Uzun, **İletişim Araştırmaları ve Kuramları**, Beta Yayınları, 2. Baskı, İstanbul, 2006, s. 63.



Tablo1: Laswell'in Çizgisel Modeli³⁸

Laswell'in düşüncesine göre; içerik analizi iki çeşit içeriği de incelemektedir. Manifest içerik (belirgin), direkt olarak gözlemlenebilir olanı ele almaktadır. Örneğin bir manifest içerik analizi, bir gazete haberinde engellilik üzerine kullanılmakta olan terminolojiyi incelemektedir. Latent içerikte ise, iletişimin içindeki anlamı sorgulanmaktadır ve araştırmacının sonuçlarının belirlenmesini incelemektedir. Örneğin, ana akım medyadaki Amerikan gazetelerinden "New York Times" gibi bir gazete 1990'ların sonuna kadar engellilikle ilgili hala "*handicapped*" terimini kullanmaktaysa buradaki anlamsal durumu ortaya koymaktadır.³⁹

İçerik çözümlemesi çoğunlukla kitle iletişim araştırmasının incelenmesi konusunda yapılmaktadır. Amaç, ya kitle iletişim araçlarında zamanla meydana gelmekte olan değişiklikleri belirlemek, ya da toplum ve kültürde zamanla meydana gelen değişiklikleri saptamak olmaktadır.⁴⁰

Kitleleşen medya sosyoloğu olan Charles Wright: "*kitle iletişiminde içerik bizzat kendisine hitap etmemektedir; yani içerik tek boyutlu olmamaktadır, medyanın içeriği çeşitli açılardan sınıflandırılmakta ve farklı perspektiflerden analiz edilmektedir.*" diye belirtmektedir. Örneğin, siyasi karikatürlerin niteliksel analizi, Amerikan toplumunun engelli insanları nasıl gördüğüne ilişkin tutumlarını anlamamıza yardımcı olmaktadır.⁴¹

³⁸ Laswell'in Çizgisel Modeli.

³⁹ Beth Haller, *Researching Media Images of Disability* (içinde 25-49), **Representing Disability in an Ableist World:Essays on Mass Media**, (ABD:The Advocado Press, 2010), s. 26.

⁴⁰ Öğülmüş, Selahaddin. "**İçerik Çözümlemesi**". Ankara Üniversitesi Dergisi. 29.11.2013. <<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/506/6144.pdf>>

⁴¹ Beth, "*Researching Media Images of Disability*", s. 26.

Tüm bunlara karşın Laswell'in bu modeli, iletişimi, bildirişim aktarımına ve bunun etkinliğine odaklanmış doğrusal bir süreç gibi görmekte ve buna göre "iletişimsel" durumlar her bağlamda ortaya çıkmakta ve davranışçı geleneğe uygun biçimde, gönderici ve alıcı işlevleri birbirinden tümüyle farklı olmaktadır. Alıcının edilgen olduğu varsayılarak, ikisi arasındaki karşılıklı etki yadsınmaktadır.⁴²

Kitle iletişiminin seslendiği alıcı, birey olmaktadır. Gazete okumakta olan okur, radyo ve televizyonu izlemekte olan seyirci, sinemaya gitmekte olan izleyici tek tek bireylerden oluşmaktadır ve kitle iletişiminde alıcı durumunda görünmektedir. Fakat bu bireysellik, iletişimden yani yüzyüze iletişimden farklı çünkü alıcının iletiye (mesaja) olan tepkisi gönderici tarafından anında alınamamakta, bazen de hiç alınamamaktadır. Bireyler arasında alınan iletiye karşılık yapılmakta olan el-yüz hareketleri, konuşma gibi tepkiler "Geribeslem" (*feedback*) olarak tanımlanmaktadır, bu durum bireyler arasındaki iletişimde kolayca görülmektedir; oysa ki kitle iletişiminde gösterilen tepki anında değil, ancak mektup, telefon, faks yoluyla tepkide bulunma ya da o yayını izlememe, sinemaya gitmeme biçiminde kendini göstermektedir.⁴³

1.1.2. Kitle İletişim Araçları

Kitle iletişimi, kitle iletişim araçlarıyla ilgili olmakta ve bu araçlarla kurulan iletişime denmektedir. İletilerin kitlelere araçlar vasıtasıyla ulaşmasını sağlayan teknolojilerin bulunuşu ile kitlesel kullanım alanlarına ulaşan kitle iletişimine, kaynağın kitleler halindeki hedefine ulaşma amacı nedeniyle bu isimlendirme verilmekte ve iletişimin gerçekleşmesini sağlayan teknolojik araçlara da 'kitle iletişim araçları' denilmektedir. Maletzke'den aktaran Yüksel "kitle iletişimini: "iletilerin kamusal, dolaylı, tek yönlü teknik bir araç sayesinde dağılık bir kitleye iletildiği bir süreç." olarak tanımlamaktadır.⁴⁴

Kitle iletişimde iletişim kişiler, bireyler arasında değil bir toplum içerisinde yaşamakta olan, aynı yapıda, türdeş olmayan ve anonim (kesin olarak tek tek

⁴² Bourse, Yücel, s. 84.

⁴³ Aziz, **Televizyon ve Radyo Yayıncılığı**, s. 32.

⁴⁴ Yüksel, s. 4.

özellikleri bilinmeyen) bir kitleye, bir yerden bu iş için geliştirilmiş araçlar yolu ile yapılmaktadır. İletiyi alan ile gönderen arasında çok genel ilişkiler dışında (gazeteye abone olma ya da sinema bileti satın alma) herhangi bir ilişki söz konusu olmamaktadır.⁴⁵

Kitle iletişim araçları genel iki gruba ayrılmaktadır:

Basılı kitle iletişim araçları (gazete, dergi, kitap)

Görsel-ışitsel kitle iletişim araçları (opera, tiyatro, sinema)⁴⁶

Yukarıda bahsedilen her kitle iletişim aracı, seslenmekte olduğu kitlenin özelliklerine, ihtiyaç ve beğenilerine göre her konudaki iletişime yer verme amacıyla kullanılmaktadır.

Kitle iletişiminin temel özelliklerine bakılacak olursa; kitle iletişimin izler kitlesinin görece geniş olduğu görülmektedir; izler kitle çeşitli toplumsal kümelerden gelen değişik ve çeşitli niteliklere sahip insanlardan oluşmakta olan ayrı türden bir topluluktan meydana gelmektedir; izle r kitle *kimliksiz* bir topluluktur, yani *izler kitle üyesi* ve *iletişimci* genellikle birbirlerini kişisel olarak tanımamaktadırlar; kitle iletişimi kamusaldır, yani içeriği herkese açık olmaktadır; kitle iletişim araçları kaynaktan uzakta bulunan, birbirlerinden de ayrı olarak konumlanmakta ve çok sayıda insanla aynı anda ilişki kurabilmektedir; kitle iletişimi karmaşık biçimsel kurumları gerektirmekte; iletişimciyle izler kitle arasındaki ilişki izler kitlenin kişisel tanışıklığı olmayan, profesyonel iletişimci rolündeki kişiler aracılığıyla kurulmakta; iletişim geri döndürülemezcesine tek yönlü olmaktadır ve izler kitlenin anında yanıt verme olasılığını fiilen dışlamaktadır, böylelikle iletişim sisteminde göndericiyle alıcı arasında keskin bir kutuplaşma söz konusu olmaktadır; kitle iletişim araçlarının ürünleri hem fiziksel anlamda, hem de bireye maliyetinin oldukça az olması sebebiyle parasal anlamda halkın çoğunluğu için kolayca elde edilebilir özelliklere sahip olmaktadır.⁴⁷

⁴⁵ Aziz, **Televizyon ve Radyo Yayıncılığı**, s. 33.

⁴⁶ Tosun, s. 84.

⁴⁷ Mutlu, **İletişim Sözlüğü**, s. 211-212.

Toplumsallaşma etmenleri arasında görülen kitle iletişim araçları, genellikle siyasal erkler (hükümetler), siyasal partiler ve çeşitli kamu kuruluşları, özel kurumlar, baskı kümeleri, kitlelerle etkili bir iletişim kurulmasını istemekte ve kendi amaçlarını gerçekleştirme amacıyla bu kitlesel araçları kullanma eğiliminde olmaktadır.⁴⁸ İletişim olgu ve sürecinde, kitle iletişim ve onun aracı niteliğinde olan kitle iletişim araçları, sözcüklerin çıplak anlamları ile açıklanacak olursa, “iletişimin, kitleler arasında, kitle iletişim araçlarının kullanılarak yapıldığı bir iletişim türü ya da tipi” olarak tanımlanmaktadır.⁴⁹

Mutlu'nun aktarımıyla *A Dictionary of the Social Sciences*'ta kitle iletişim araçları: “Görsel ve/veya sesli mesajların direkt olarak izlerkitlelere iletildiği tüm kişisel olmayan iletişim araçları.” olarak betimlenmektedir. Kitle iletişim araçları televizyonu, radyoyu, filmleri, gazeteleri, dergileri, kitapları ve billboardları kapsamaktadır.⁵⁰ Erol Mutlu, tanımın iki özelliği üzerinde daha fazla durulması gerekliliğinden; “ilki, iletimin teknik araçlarıdır; ikincisi de izlerkitlenin mahiyetidir” diyerek bahsetmektedir.⁵¹

Kitle iletişim araçları, tiyatro; gazete, kitap, dergi, broşür gibi yazılı basın; sinema, film, radyo, televizyon, plak, kaset, CD, bilgisayar gibi iletişim teknolojisindeki gelişmelerin ürünü olan araçlar, günümüze gelinceye değin hızlı bir gelişim göstermektedirler. Günümüzde posta, telgraf, telefon (özellikle cep telefonu), faks gibi haberleşme araçları; gazete, radyo, televizyon gibi kitle iletişim araçları; uydular, bilgisayarlar (internet ve e-mail) birer iletişim aracı olarak iletişimin ayrılmaz parçaları durumuna gelmektedir.⁵²

⁴⁸ Aysel Aziz, **Toplumsallaşma ve Kitlesel İletişim**, A.Ü.B.Y.Y.O. Yayınları, Ankara, 1982, s. 48.

⁴⁹ Aziz, **İletişime Giriş**, s. 51.

⁵⁰ Erol Mutlu, **Kitle İletişim Kuramları**, Ütopya Yayınevi, Ankara, 2010, s. 80.

⁵¹ Mutlu, **İletişim Sözlüğü**, s. 212.

⁵² Çoban, s. 84.

Kitle iletişimle birlikte Kitle Toplumu kavramı Djik tarafından Tablo2’de şu şekilde değerlendirilmektedir:

Karakteristikler	Kitle Toplumu
Ana bileşenler	Topluluklar (Gruplar, Organizasyonlar)
Bileşenlerin doğası	Homojen
Ölçek	Genişletilmiş
Kapsam	Yerel
Bağlantı ve bağlılık	Yüksek bileşenler
Yoğunluk	Yüksek
Merkezileştirme	Yüksek
Kapsayıcılık	Yüksek
Toplum türü	Fiziksel ve üniter
Organizasyon türü	Bürokrasi
Ev türü	Geniş aile
Ana iletişim türü	Yüz yüze
Medya türü	Kitle iletişim yayıncılığı
Medya sayısı	Düşük

Tablo 2: Kitle Toplumu⁵³

Hedef kitlelere ulaşmak için kullanılan iletişim araçlarının *kitle iletişim aracı* olarak nitelenebilmesi için mesajları aynı anda kitlesellik özelliği taşıyan kesimlere iletmeleri gerekmektedir. Alıcıların *kitle* olarak nitelenebilmeleri için ise çok sayıda, geniş, heterojen ve anonim özelliklerini taşımaları gerekmektedir. Bu mesajlar aynı anda geniş bir kesime ulaştıkları için *kamusal*, çok kısa sürede iletildikleri için *hızlı*, güncelliklerini çabuk yitirdikleri için ise *geçici* olma özelliklerini taşımaktadırlar.⁵⁴

Kitle iletişiminde temel amaç, iletinin uzak mesafelerdeki geniş kitlelere ulaşması olmaktadır, özelde ise, duruma yönelik amaçlar, içeriğe yönelik amacı belirlemektedir. McQuail bu amaçları, *“bilginin fikir, kültür ve bilgi formunda*

⁵³ Kitle Toplumu, Jan V. Djik, *The Network Society: Social Aspects of New Media*, Sage Publications, London, 1999, s. 33.

⁵⁴ Tosun, s. 83.

üretilmesi ve dağıtılmasına karışmak, gönderenlerden alıcılara, bir izleyici kitesinden diğerine, toplumdaki herkese ve toplumun kurumlarını oluşturan kanaat önderlerine, diğer insanlara nakletmek ve onları etkilemek için kanallar hazırlamak, hemen hemen yalnızca halk sahasına etki etmeyi istemek, sosyal yükümlülük ve zorlama olmaksızın kuruluşa dinleyici ya da izleyici olarak gönüllü katılım sağlamak.” şeklinde sıralamaktadır. ⁵⁵

Toplumdan topluma, ülkeden ülkeye değişmekte olan bu araçlardan yararlanmada değişikliği belirleyen en önemli etken ise o ülkenin, toplumun siyasal, toplumsal ve ekonomik koşulları olmaktadır. Bir bakıma bu araçların işlevlerini de bu koşullar belirlemekte, çerçevelemektedirler. Bu amaçla bulunup kullanılan araçlar/kanallar aracılığıyla yapılan kitlesel iletişim ile kitle iletişim araçları birbirinden ayrılamayan, biri var ise diğeri de var olan bir olgu olmaktadır. ⁵⁶ Örnek vermek gerekirse, Amerikan halkına, engelliliğin aktarılması, kurgusal tv şovları ve filmler aracılığıyla yapılmaktadır. 1991 yılında, Louis Harris’in anket sonucuna göre Amerikan halkı engellileri farklı görmekten ziyade normalleştirmeye başlamaktadır.⁵⁷ Kitlesel medyanın her kolu insanlar tarafından yaratılmaktadır ve bu insanlar engellilik konusunda bilinçli ya da bilinçsiz yargılara sahip olabilmektedirler. Dolayısıyla engelliye farklılaştırmaya yönelik olumsuz ilişkiler kurularak verilen mesajlar, daha çok kendi korku ve yanlış bakış açılarının iletilmesine ve içinde buldukları topluma da olumsuz bir gerçek olarak yansıtılmaktadırlar.

Kitlesel iletişim, toplumların giderek yüzyüze iletişiminin ortadan kalktığı, sayıca çoğalmasından sonra, teknik buluşların yardımı ile ortaya çıkmaktadır. Bu araçlar, insanın farklı duyularına seslenmelerine bağlı olarak farklı içeriklerde hazırlanmakta ve topluma sunulmaktadır. Göze seslenen, kulağa seslenen, hem göze hem kulağa seslenen kitlesel iletişim araçları yanında, okuma yazma becerisini gerektiren bir kitlesel iletişim de varolmaktadır. ⁵⁸

⁵⁵ Yüksel, s. 5.

⁵⁶ Aziz, **İletişime Giriş**, s. 55.

⁵⁷ Beth, **Researching Media Images of Disability**, s. 29.

⁵⁸ Aziz, **İletişime Giriş**, s. 55.

İlk kitapların basıldığı 1450’li yıllar yani matbaanın bulunuşu ile başlayan tarih kitlesel iletişim araçlarının başlama tarihi olarak kabul edilmektedir. Ancak, bugünkü anlamı ile gazete ve dergi geniş toplumlara hizmet veren ilk kitle iletişim araçları olarak kabul edildiğinden bu tarihi daha sonralara yani On yedinci yüzyılın ortalarına kadar götürmektedirler, bu tarihi, On dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru kitlelere hareketli görüntüyü getiren sinemanın bulunuşu izlemektedir. Yirminci yüzyılın ilk yarısında radyo ve televizyon, Yirminci yüzyılın sonlarına doğru ise İnternet öne çıkmaktadır.⁵⁹

Kitle iletişim araçlarının gelişimini Laughey aşağıdaki tabloda şu şekilde aktarmaktadır:

Çağ	Araç Tipi	Araç	Dönem
Kabile	Sözlü	Konuşma	M.Ö. 1500’ler öncesi
Kabileşmeden Çıkma	Mekanik	Basım	1500-1900
Yeniden Kabileleşme	Elektriksel	Televizyon	M.S. 1900’ler sonrası

Tablo 3: Kitle iletişim araçlarının gelişimi.⁶⁰

Tablo; sözlü, mekanik ve elektiriksel araçlarla sınıflandırılmaktadır. Bahsedilmekte olan bu kitle iletişim araçları, günümüzde, kurduğu haberleşme ağıyla kültürü de yaygınlaştırmakta; dünyamızı Mc Luhan’ın deyimiyle (Global Village) “Küresel Köy’e” dönüştürmektedir.

Dan Laughey gibi benzer bir ayrımı Marshal McLuhan da insanlık tarihini dört ana başlık altında toplayarak yapmaktadır; Kabile çağı, Edebiyat çağı, Basım çağı, Elektronik çağ (içinde bulunduğumuz). Fonetik alfabenin bulunuşu kabile çağını değiştirmektedir. İlk insanlarda duyma en önemli duyu olmaktadır. Duymayı kontrol edebilmekte olan insan, beynin sağ yarı küresine hakim olmakta ve alfabenin

⁵⁹ Aziz, **İletişime Giriş**, s. 56.

⁶⁰ Kitle İletişim Araçlarının Gelişimi, Dan Laughey, **Key Themes in Media Theory**, Open University Press, New York, 2007, s. 35.

bulunmasıyla edebiyat çağına geçmekteydi. Bu dönemdeki insan kulakları kadar gözlerini de kullanmaya zorlanmaktaydı ve dönemin insanı için büyük bir değişim söz konusu olmaktaydı. Fonetik alfabenin bulunması, matematik, bilim ve filozofi bilim dallarının ortaya çıkmasını sağlamaktaydı. Edebiyat çağının yok olması ise basım teknolojisinin oluşmasıyla gerçekleşmekteydi.⁶¹

1960'lı yılların sonunda "Global Köy"ün yükselişi düşüncesini oluşturmakta olan Marshall McLuhan, "köyün" özelliğini *sözel* iletişim olarak belirlemektedir, doğrudan ve anında kişilerarası ilişkiler, büyük bir iç uyumu olan bir toplum modeli ortaya çıkarmaktadır. "Global Köy" eğretilmesi ilk olarak McLuhan tarafından 1962'de, elektronik medyanın yükselişini ve insan toplumları üzerinde artan etkisini betimlemek için kullanılmaktadır. McLuhan, *Gutenberg Galaksisi* adlı kitabında, elektroniğin yeni iletişim araçları getirdiği ve yeni alımlama biçimleri yarattığı "Markoni Galaksisi"nin dönüştürdüğü "evrensel bir kabilenin" belirliğini de ele alarak incelemektedir.⁶²

Basım ile birlikte Gutenberg devrimi'nden söz edilmekte ve sözel kültürler Gutenberg ile yazılı kültürlerle dönüşmektedirler. Yazılı kültür de elektronik kültüre kültüre dönüşmektedir. Bu da insanın düşünce tarzının da değişmesi olmaktadır.⁶³

McLuhan, "araç mesajdır" kuramının pek çok anlamından biri olarak, insanların içeriğe bakmadan sevdikleri için araçları kullanmakta olduğu düşüncesini söylemektedir. Televizyonu örnek veren Marshall McLuhan, insanların sadece televizyon izlemek için televizyon izlediğini savunmakta, basımdan hoşlandıkları için okuduklarını, telefonla konuşmayı sevdikleri için telefonla konuştuklarını söylemektedir. Ve bir aracın mesajı toplumda bıraktığı etkidir demektedir, basımın mesajı bütün Batı kültürünün bakışı ve basımın etkisi olmaktadır diye eklemektedir. Son olarak ise, "araç mesajdır"ın anlamı, aracın içeriğinin olasılıklarını ve limitlerini şekillendirdiği olmaktadır.⁶⁴

⁶¹ Derya Altay, *Küresel Köyün Medyatik Mimarı Marshall McLuhan, Kadife Karanlık*, Haz. Nurdoğan Rigel, Gül Batuş, Güleada Yücedoğan, Barış Çoban, Su Yayınları, İstanbul, 2. Baskı, 2005, s. 20.

⁶² Bourse, Yücel, s. 106.

⁶³ Altay, s. 21.

⁶⁴ Altay, s. 21-22.

İletinin içeriğinin değil, aracın önemli olduğunu savunmakta olan McLuhan bu varsayımını ise teknoloji ile desteklemektedir. Teknolojik yapının belirleyici olduğunu vurgulayan McLuhan'a göre teknolojinin ciddi gücü bulunmakta ve bu güç beraberinde yeni toplumlar ve yeni yaşam koşulları da üretmektedir.⁶⁵

Ayrıca, McLuhan elektronik iletişim araçlarının kültürü yaygınlaştırarak dünyayı “küresel bir köye” dönüştüreceklerini de öne sürmekteydi. Teknolojik determinizme göre teknoloji kendi başına anlamlı bir kavram olmamaktadır. Teknolojik yazılım ve tasarımlar, insan zekâsının şekillendirdiği ürünler olduğundan, içerikleri, toplumsal fayda ya da zararları da insan amaçlarına göre değişmektedir.⁶⁶

1.1.3. Kitle İletişim Araçlarında Teknoloji

Yirminci yüzyılın ortalarında Endüstri Devrimi ve sanayileşme ile birlikte hem ideolojide hem de sanat akımlarında bir çeşitlenme görülmektedir. Teknoloji sayesinde kitle iletişim araçlarından sinema, dinamik bir yapı kazanmakta ve toplumlara yayılmaktadır.

Kanadalı iktisatçı Harold Innis'e göre, baskın elektronik iletişim araçlarının ilki, radyonun ortaya çıkmasıyla başlamaktadır. Radyo, söylenmiş sözün mekenikleşmesi anlamında bir ilki temsil etmektedir. II. Dünya Savaşı, gazeteyle radyonun kapışmasına tanıklık etmektedir. İngiliz İmparatorluğu ile yeni model Amerikan İmparatorluğu'ndan bahsetmekte olan Innis, basılmış ve söylenmiş sözcüğün mekenikleşmesini İngiliz İmparatorluğu'nun çöküşüne, yeni ulusların ulusal dilin güçlü tarafları olmaktan kaçınmalarına yardımcı unsurlar olarak görmektedir. İngiliz örf-adet hukuku geleneğinin bu yeni uluslara geçmesi, olumlu bir gelişme olarak değerlendirilmektedir.⁶⁷

Teknoloji, “tekne” ve “logos” kelimelerinden oluşmakta olan eski/antik Yunanca bir kelimedir. Kelimenin kökü, bir şeyi yapmak, üretmek, bir şeyi elde etmek anlamında kullanılmakta olan “tekne” ve bilmek anlamında kullanılan

⁶⁵ Deniz Yengin, **Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum**, Derin Yayınları, İstanbul, 2013, s. 39.

⁶⁶ Baytun, Özerem, 24.10. 2013,

www.ijtase.net/ojs/index.php/IJTASE/article/download/152/188+&cd=5&hl=tr&ct=clnk&gl=tr

⁶⁷ Innis, s. 211.

“logos”, mantık (lojik) kelimelerinden oluşmaktadır. Kelimenin sonlarına gelmekte olan logos, bilim gibi anlaşılakta olan bir kelimedir. Başka anlamları olduğu halde, zamanla bir anlam kayması ile, bilgi anlamını kazanmakta ve sonek olarak kullanılmakta olmuş, “logos”, “loji” halini almış ve günümüzde biyoloji, fizyoloji, psikoloji gibi kullanımlarıyla ortaya çıkmaktadır. Logos ile kastedilen bilgi toplumsal bir bilgi olmaktadır.⁶⁸

Teknolojik determinizm, teknolojinin bağımsız hareket kabiliyeti olduğu noktasından hareketle, teknolojinin tüm toplumsal etkinlikleri belirleme gücü olduğundan bahsetmektedir. Bu belirleme gücü ekonomi, politika, medya ve gündelik yaşamın her alanında kendini gösterir nitelikte olmaktadır. Bu görüş bazı farklı yaklaşımlarla açıklanmaktadır. Geleneksel çoğulcu yaklaşımda, teknoloji topluma zorunlu bir değişim hattı belirlemekte ve bu şekilde değişimin gerçekleşeceği yeni iletişim teknolojilerini ele almaktadır. Başka görüş ise, teknolojinin her şeyi belirlemekte olduğu tektipleştirdiği inancından hareketle eleştirel bir açıdan incelemektedir. Ancak her iki yaklaşım da ortak nokta teknolojinin belirleyici rolünün olduğu görülmektedir.⁶⁹

Teknolojik determinizm’e göre, teknoloji kendi iç dinamiği olan ve kendi kendine gelişim izleyen bir olgu olarak betimlenmektedir yani, bu görüş, “teknolojiyi” *doğal*, “teknolojik değişmeyi” de *doğal süreç* olarak kabul eden bir görüş olmaktadır. Teknolojinin toplumu mutlu yarınlara götürebileceği fikri ise, bu gelişmeye müdahale edilmezse gerçekleşecektir. Teknolojik iyimserliğin uç noktası “teknoloji hayranlığı (technophilia)” olarak ifade edilmektedir. Teknoloji hayranlığı, gerekli gereksiz tüm yeni teknolojilerin hayata geçirilmeye çalışılması ve bunun bir güç simgesi haline getirilmesi olarak ifade edilmektedir. Teknoloji hayranı kişiler, teknolojiyle çok ilgili ve teknoloji kullanmaya çok istekli olup, en yeni ve en son

⁶⁸Ümit Atabek, *İletişim Teknolojileri ve Yerel Medya için Olanaklar*, Sevda Alankuş (Ed.), (içinde s.61-90). **Yeni İletişim Teknolojileri ve Medya**. (İstanbul:IPS İletişim Vakfı Yayınları, 2005), s. 62-63.

⁶⁹Çoban, Serhat. “Teknolojik Determinizm Bağlamında Bilgi Toplumu Strateji Belgesinin İncelenmesi.” Akademik Bilişim Konferansları. (07.12.2013) <<http://ab.org.tr/ab13/bildiri/30.pdf>>, s. 2.

teknolojilere ulařarak bunları kullanma konusunda kendi aralarında adeta yarış içinde olan kişiler olarak tasvir edilmektedir.⁷⁰

İletişim kuramlarında genel bir kabul ile teknolojik determinizme Marshall McLuhan şekil vermektedir. Bu kuramın arkasında yatan temel düşünce, insanlar arası iletişimin insanlığın varoluşunu şekillendirmesi olmaktadır. McLuhan'a göre kültür, nasıl iletişim kurulduğuna bağılı olarak şekillenmektedir. Kültürel değıřime yol açmakta olan iletişim teknolojisindeki bir buluşta, aletleri insan şekillendirmektedir ve sonrasında aletler insanı şekillendirmektedir. İletişim modelindeki değıřim insan yaşamını dönüřtürmekte ve teknolojik determinizm geçmişte ve řimdi neler olduėunun anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Geçmiş ve gelecekte nelerin olduėunun anlatılmasına yardımcı olan teknolojik determinizm gelecekle ilgili herhangi bir öngörüde bulunmamaktadır. McLuhan, içerikten ziyade araca bakılması gerekliliėini söylerken, teknolojilerin içinde bulunan çevreyi şekillendirdiėi düşüncesini de reddetmektedir.⁷¹

İletişim teknolojilerinin bireyler ve kişiler arası iletişim üzerindeki etkilerini ele almakta olan Marshall McLuhan, Innis'ten farklılaşmaktadır. Innis öğrencisi McLuhan'ın tersine, yazılı kültürden elektronik kültüre geçiş konusunda karamsarlık göstermektedir. McLuhan, elektronik çağda insanların, yazılı kültürde olduėundan çok daha fazla bilinçli olacaėını savunmaktadır. Ona göre yazılı kültür insanların bilinçlerinin yok olmasına neden olmaktayken, elektronik çağ, bilincin yeniden oluşmasını saėlamaktaydı.⁷²

Teknolojinin hızlı ilerleyiři bizi bilgiye ulařmada olanak saėlamaktadır, McLuhan'ın (1983) "*araç iletidir*" sözünü anımsamak gerekir. Bu kısa tümcede her iki olgu arasındaki iliři karşılıktan çıkarılıp indirgemeci bir bakıřa dönüřtürölmektedir. McLuhan teknolojiye belirleyici bir rol yüklemektedir. Örneėin, matbaa, kağıt, mürekkep, genel olarak bakıldıėında ise sanayileşme vb. insanlık tarihinin yönünü deėiřtirmekte, toplumların kaderinin belirlenmesinde önemli

⁷⁰İnci Duygu Baytun ve Ayřen Özerem. "Teknolojik Determinizm Kısacasında Eğitim." İjtase. Ed. Teoman Kesercioėlu. Vol2, No4, 2013. 24.10.2013,

<www.ijtase.net/ojs/index.php/IJTASE/article/download/152/188+&cd=5&hl=tr&ct=clnk&gl=tr>.

⁷¹ Altay, s. 22.

⁷² Altay, s. 14.

gelişmeler sağlamaktadır.⁷³ Teknoloji sayesinde günümüzde insanlar, küresel düzlemde iletişim kurabilmekte ve birbirlerinden haberdar olabilmekteledir.

Geçmiş ve gelecekte nelerin olduğunun anlatılmasına yardımcı olan teknolojik determinizm gelecek ile ilgili herhangi bir öngöründe bulunmamaktadır. McLuhan, içerikten ziyade araca bakılması gerektiğini tavsiye ederken, teknolojilerin içinde bulunan çevreyi şekillendirdiği düşüncesini reddetmektedir.⁷⁴

McLuhan'ın, aracın, iletinin kendisi olduğu görüşü pek çok eleştirinin konusu olmaktadır. İngiliz kültür eleştirmeni Raymond Williams'tan aktaran Yengin;

“Kitle iletişim araçları, teknolojinin üreticileri tarafından geliştirilmiştir. Devlet rekabet eden tekeller arasında hakem ve sistemin ideoloğu rolünü oynar. Devlet teknik sorunları ayarlar ve üretimin düzenlenmesi ile uğraşır, ticari yayın olarak adlandırmaz. Bunun yerine özgür, bağımsız tanımlarını kullanır. Kendini tekelci ve devlet denetimi ile karşılaştırır. Ama amacı yatırılmış kapital üzerinde özel karın gerçekleşmesi ve dağıtımı.”⁷⁵

McLuhan basılı malzemelerin egemenliğindeki toplumu yazı toplumu olarak adlandırırken, kitle iletişim araçlarının egemen olduğu toplumu ise sanayi toplumu olarak nitelendirmektedir. Elektronik iletişim araçlarının yani yeni medyanın egemen olduğu durumlarda da toplumu enformasyon toplumu olarak adlandırmaktadır.⁷⁶

1.1.4. Kitle İletişim Aracı Olarak Sinema

Bir sinema filmi oluşturulduğunda toplumdan bağımsız olması düşünülemez. Hatta sinema direkt olarak toplum için yapılmaktadır, hedef kitlesi de halktır. Mümkün olduğunca geniş kitlelere ulaşma amacı gütmektedir.

Lumière kardeşler 1895 yılında sinematografi icat ettikten sonra eleştirmen, gazeteci ve öncüler bu araca oldukça değişik işlevler yüklemekteydiler. Örnek

⁷³ Güngör, s. 109

⁷⁴ Altay, s. 15.

⁷⁵ Hülya Yengin, **Medyanın Dili-İletişime Kuramsal Bir Yaklaşım:Popüler Kültür Türlerinin Çözümlemesi**, Der Yayınları, İstanbul, 1996, s. 161.

⁷⁶ Zeliha Hepkon, *Yeni İletişim Teknolojileri Tartışmalarının Yeni Olmayan Boyutu:Teknolojik Determinizm. İletişim ve Teknoloji*. Kırmızı Kedi Yayınevi, İstanbul, 2011, s. 132.

verilecek olursa, sinemadan bir saklama ve arşivleme yöntemi olarak yararlanma fikri bulunmaktaydı. Oysa sinemanın bir öykü anlatma aracı olabileceği hiç kimsenin aklına gelmemekteydi, bu kimsenin öngöremediği bir şey olmaktaydı.

Sinematograf'ın icat edildiği ilk günlerde bu yönde bir kaç satır yazılmaktaydı ancak, bu yazıların içeriği sinemanın zamanla ulaştığı boyutlarıyla uzak yakın ilişkisi bulunmamaktaydı.⁷⁷

Kitle iletişim araçları içinde radyo ve özellikle televizyondan en çok etkilenmekte olan sinema endüstrisi olmaktadır. Günümüzde radyonun sinemaya etkisi farkedilir olmamakla birlikte, radyonun ilk zamanlarında bu etki hissedilir derecede fazla olmaktadır; kitleler, evlerine, oturma odalarına kadar gelmekte olan bu haber ve eğlence aracını diğer haber ve eğlence araçlarına hatta sinemaya da yeğlemektedirler.⁷⁸ Sinema endüstrisi tarafından oluşturulmakta olan sinema filmlerinin televizyonda gösterilmesi, televizyon ile sinema işbirliğini bizlere bildirmektedir.

Fransız kuramcılar “film” ile “sinema” arasında bir ayrıma gitmektedirler. “Filmsel” olan, bu sanatın kendi etrafındaki dünya ile ilişkisiyle ilgili yani olmaktadır, “sinemasal” olan tamamen sanatın içsel yapısı ve estetiğiyle ilgili olmaktadır. İngilizce’de “film” ve “cinema”nın yanı sıra üçüncü bir sözcük daha bulunmaktadır: “Movies” (film-sinema) ekonomik bir ürün olarak işlev görmektedir. Ama genelde şu ayrımlarla paralel olarak şu biçimde: “Movie”ler tıpkı popcorn gibi tüketilir; “sinema” en azından Amerikalılar’ın tabirince seçkin sanattır, “film” ise asgari yananlama sahip en genel terim olarak bilinmektedir.⁷⁹

Bu çalışmada, sinema için üretilen filmler genel anlamda değerlendirilir bu bağlamda, sinemada canlandırma filmleri sinema üzerinden değerlendirilmektedir. Sinema bütünü kapsamaktadır.

⁷⁷ Christian Metz, **Sinemada Anlam Üstüne Denemeler**, Çev., Oğuz Adanır, Hayalperest Yayınevi, İstanbul, 2012, Hayalperest Kitap 11, Sinema 7, s. 94.

⁷⁸ Aziz, **Televizyon ve Radyo Yayıncılığı (Giriş)**, s. 125.

⁷⁹ James Monaco, **Bir Film Nasıl Okunur?**, Çev. Ertan Yılmaz, Oğlak Yayıncılık, İstanbul, 6. Basım, 2001, s. 219.

Sinema görüntüyü yansıtmının gerektirdiği teçhizatın karmaşıklığı ve maliyeti nedeniyle kişisel değil, ağırlıklı olarak ortak bir izleme deneyimi olarak gelişmektedir.⁸⁰ Sinema daha ilk andan itibaren kitlesel bir nitelik taşımakta ve genellikle tiyatroya gitme olanaklarından yoksun halka yönelmektedir.⁸¹

Sinemanın bulunuşunun topluma getirdiği en büyük etki, öncelikle kitlesel iletişime “*hareketli görselliği*” getirmiş olmasıdır. Görsellik, o güne kadar fotoğraf yolu ile görselliği yakalayan toplum için farklı bir olgu olarak algılanmaktadır.⁸² Dünyadaki ilk gösteriminden itibaren halkın büyük ilgi gösterdiği sinema, sıradan insanın en büyük eğlence aracı haline gelmektedir. Zaman içerisinde bir eğitim aracı olarak da kullanılabileceği fikri oluşmaktadır.

Durağan görüntüyü devingen hale getiren ve devingen görüntüyle anlatsını kuran sinema, kitlelerin değişim ve dönüşümünü gerçekleştiren kitle iletişim araçlarından biri olmaktadır. Sinema salonları, düşünüldüğünde doğası gereği izleyicisini büyülü bir ortamla ağırlamaktadır ve bu sebeple izleyicinin ışıkları kapatılmış salonda dikkatinin dağılması söz konusu olmamaktadır, çünkü gözün odaklandığı tek yer sadece perde olmaktadır.⁸³

1930’lardan başlayarak kitle iletişimi bir toplumsal olgu niteliğinde belirmektedir. O zamana dek yalnızca basın bildirişim aracı, özellikle de politik bir bildirişim aracı gibi kabul edilmekte ve sistemli araştırmaların konusu olabilmektedir. 1930’lu yıllarda sinemanın gelişmesiyle, radyo, günlük basın ve dergiler, kitleleriyle olabildiğince doğrudan bir temas arayışı üzerine kurulu yöntemler geliştirmekte, aynı zamanda televizyonun bu pazara sürülmesi için çalışmalar başlatmaktadırlar. Sonuç olarak, 1920’li yıllardan 1960’lı yıllara değin, özellikle Amerika Birleşik Devletleri’nde, medyanın, insanları yeni görüş ve değerlere, inançlara yöneltecek kadar etkili olduğu bir güce sahip olduğu kabul edilmektedir.⁸⁴

⁸⁰ Monaco, s. 410.

⁸¹ Baldini, s. 90.

⁸² Aziz, **İletişime Giriş**, s. 60.

⁸³ Çamdereli, s. 118.

⁸⁴ Bourse, Yücel s. 78.

Bir kültür modelinin dünyaya pazarlanmasında en büyük araç haline gelmiş olan sinema, Amerikan filmleri ve yaşam tarzını sinema aracılığıyla bütün dünyaya pazarlamaktadır.

McLuhan, Tipografik insanın sinemayı kabullenişinden: “*sinemanın kitap gibi düşler ve imgelemlerle dolu bir iç dünya sunmakta*” olduğundan bahsetmektedir. Sinema izleyicisinin, psikolojik olarak sessizce kitap okuyan insan gibi yalnız olduğu, Elyazmalı kültürdeki okuyucunun ve televizyon izleyicisinin ise bu durumda olmadığından bahsetmektedir.⁸⁵

Çağımızın sanayi toplumu koşullarına göre gelişen bireyler ve toplumlar arasında kurulan iletişim, büyük ölçüde radyo, tv, tiyatro, sinema, medya vb. kitle iletişim araçlarıyla sürdürülebilmektedir. Kitle iletişim araçlarındaki gelişim ve yenilik “*iletişim patlaması*” diye adlandırılmaktadır. Günümüz sanayi toplumunun bireyleri kitle iletişim sürecinde yer alan örgütlerin ya bir parçası olarak ya da onlarla iletişim içine girerek toplumsal, kültürel, ekonomik ve siyasal gereksinimlerini giderebilmektedirler.

Kitle iletişiminde alıcı sayısının fazlalığı ön plandadır; bir sinema filminin izleyici sayısı milyonları bulmaktadır. Bu temel özelliğiyle, bir kaynağın, bir çok kişiye ulaşması durumu sinemada bir araçla yani beyaz perdeyle sağlanmaktadır. Bu tür kurulan iletişimde yüz yüze yapılan bir iletişim söz konusu değildir. Kaynak açısından bakıldığında; alıcıların tepkisini gözlemlemek ya çok azdır ya da hiç olmamaktadır.

Sinemanın temelde görsel bir iletişim aracı olmasına karşın sözel ve sözsüz iletişimden yararlandığı bilinmektedir. Dolayısıyla, sinema görsel/sözel/söze dayalı olmayan bir iletişim aracı sayılmaktadır. Sözden (ve müzikten ve de efektlerden) yararlandığına, yani kulağa da seslendiğine göre, sinema görsel-işitsel bir iletişim aracı olarak da kimliklendirilmektedir. Sahne sanatlarında yüzyüze kurulan iletişime karşın sinemada; film, izleyiciye araç ağırlıklı olarak ulaşmaktadır. Dolayısıyla,

⁸⁵ Baldini, s. 93.

sinema ile kişisel olmayan iletişim kurulmaktadır ve bu kitle iletişimdir dolayısıyla da sinema bir kitle iletişim aracı olmaktadır.⁸⁶

Günümüzde insanlar, iletişim yoluyla, eskiye oranla birbirlerine daha çabuk ve farklı yerlerde ulaşabilme gereksinimi duymaktadırlar. Toplumsal ilişki ve etkileşim gereği ile belli bir takım iletilerin başkalarına ulaştırılması için, yüzyüze görüşmenin tek tek yol olduğu eski dönemlerin aksine; içinde yaşanan toplumsal yapılanmada, gerek hız gerek zaman açısından olan zorlamalar nedeniyle iletiler ancak bazı araçlar kullanılarak, farklı yerlerdeki alıcılara gönderilebilmektedirler. Başka bir deyişle iletişim süreci yapısal olarak aynı kalmasına karşın kaynakla alıcı arasındaki mesafe uzaklaşmıştır. Bu anlamda eğer iletiler belli bir zaman biriminde gönderilmek durumundaysa, iletinin ulaşmasını o zaman biriminde gerçekleştirecek araçlar devreye girmelidir.⁸⁷

Sinema'nın diğer kitle iletişim araçlarından ayrılan en önemli yanı, kaynağın çokluğudur. Kaynak sayısının çokluğu, başka bir deyişle, kaynağın bireysel olarak çok kişinin biraraya gelmesiyle oluşması yansıma düzeneğini de etkiler. Yansıma kaynaktaki birimlere tek tek olabileceği gibi hepsini de kapsayabilmektedir. Sinema başlangıcından itibaren 20.yüzyılın ortalarına kadar çok önemli bir araç olarak kullanılmaktadır. Sinema kişilerin, devletlerin tekelinden kurtulmuş daha sansürlü daha özgür bir ortama kavuşmuştur ve artık hem kitleler için hem de sanat için film yapan bir kesim oluşmuştur.⁸⁸

Barbier, Lavenir'den aktaran Mete Çamdereli; *"Kendi yapısı içinde sürekli dönüşümü sağlamaya yetecek kaynakları bulunan sinema, kendisinden sonra ortaya çıkan kitle iletişim araçlarından daha uzun yaşayacak gibi görünmektedir."* diye aktarmaktadır. Sonuçta, Lumiere Kardeşler'in 1895'te Sinematografiyi icadından beri gerçekleşen tüm sinema akımları, çeşitli ekol, tür ve izleklerle kitleleri önemli ölçüde etkilemeye ve eğlensel kimliğin yitirmeden etkili bir kitle iletişim aracı olarak işlev görmeye devam etmektedir.⁸⁹

⁸⁶ Şenyapılı, s. 9.

⁸⁷ Yüksel, Haluk. **"İletişimin Toplumsal Boyutu Olarak Kitle İletişimi"**. A.Ü.A.Ö.F. Kurgu Dergisi, [Ankara],s.7, 1990, s. 20.

⁸⁸ Nurçay Türkoğlu, **Toplumsal İletişim**, Urban Yayınları, İstanbul, 2010, s.72.

⁸⁹ Çamdereli, s. 119.

Sinemada, günlük yaşantımızda her zaman karşılaştığımız olaylar, insanlar arasındaki bağlar görsel olarak ortaya konmaktadır; kelimelerle, sözle değil görüntülerin kullanılmasıyla izleyiciye, kitlelere ulaştırılmaktadır. Sonuçta sinema insana daha kolay ulaşabilen çok yönlü ve etkili bir kitle iletişim aracı olmaktadır. Tıpkı diğer kitle iletişim araçları gibi, sinema da, resmi olmayan güçlü bir eğitim kaynağı ve bu nedenle içeriği, ne kadar zararsız görünürse görünsün, asla değer yargılarından, ideolojik ve politik eğilimlerden uzak olamamaktadır. Sinemanın içeriği toplumun o andaki inançları, tavırları ve değerlerini yansıtmaktadır. İçinde yaratıldığı toplumlardaki baskın ideoloji filmlerde sunulan ideolojiyle daha da güçlenmekte bu sebeple de propaganda aracı olmaktadır.

Popüler filmler sinemada geniş kitleler tarafından en çok ilgi gören filmler olmaktadır. Halkın hayallerini, özlemlerini, günlük yaşantısını yansıtmakta olan bu filmler, çoğunlukla masala benzemektedirler. Gerçekleşmesi mümkün olmayan ya da zor olan şeyler bu filmlerde gerçek olmaktadır. Çünkü halk, kendi yaşamında gerçekleştiremediği ama olmasını istediği şeyleri beyaz perdede görmekten haz duymakta ve rahatlamaktadır.⁹⁰

Toplumdan topluma, ülkeden ülkeye değişmekte olan bu araçlardan yararlanmada değişikliği belirleyen en önemli etken ise o ülkenin, toplumun siyasal, toplumsal ve ekonomik koşulları olmaktadır. Bir bakıma bu araçların işlevlerini de bu koşullar belirlemekte, çerçevelemektedirler. Bu amaçla bulunup kullanılan araçlar/kanallar aracılığıyla yapılan kitlesel iletişim ile kitle iletişim araçları birbirinden ayrılamayan, biri var ise diğeri de var olan bir olgu olmaktadır.⁹¹

Bazen, Hollywood film yapımcıları, eski baskın kültür anlayışında olduğu gibi engellileri toplumdan ayıran, acınan, korkulan karakterler olarak sunmaktadır. Clint Eastwood'un 2004 yılında çektiği *Million Dollar Baby (Milyonluk Bebek)* filmi, engelli hakları konusundaki medya aktivistlerini ayağa kaldırmaktaydı. Filmde bir boks maçı sırasında boynu kırılıp engelli olan bir kızın hikayesi anlatılmaktadır.

⁹⁰ Nebat Yağız, **Türk Sinemasında Karakterler ve Tipler:Türk Sinemasının Türk Toplumuna Bakışı 1950-1975 Dönemi**, İşaret Yayınları, İstanbul, 2009, s. 14.

⁹¹ Aysel Aziz, **İletişime Giriş**, Aksu Yayınları, İstanbul, 2008, s. 55.

Film “öyle yaşayacağına ölsün” iletisini vermektedir.⁹² Hollywood’un engellilik hikayelerini konu alan diğer filmleri ise; *Children of a Lesser God (Başka Tanrının Çocukları)*, *My Left Foot (Sol Ayağım)*, *Rain Man (Yağmur Adam)*, *Born on the Fourth of July (Doğumgünü 4 Temmuz)* gibi filmlerde en azından hayatlarının yaşanmaya değer olduğu ve normal insanlar gibi yaşayabilecekleri mesajını vermekteydiler.⁹³

Sinemanın başlangıcı kabul edilen 1895 yılına kadar gerçekleşen ilk gelişmeler, genel anlamda sinemanın olduğu gibi, görüntülerinin çizimlerden oluşması sebebiyle canlandırma sinemasının gelişimi sayılmaktadır.⁹⁴

1.2. SİNEMADA CANLANDIRMA OLGUSU

Yirminci yüzyıl başında sinemanın gelişimi iki yönde olmaktadır. Oyuncusu, seti ve devinimli kamerasıyla canlı sinema; elle çizilmiş oyuncular ve nesnelere, dipyüzey çizimleri ve durağan kamerasıyla *canlandırma sineması* olmaktadır.⁹⁵

1.2.1. Canlandırma Kavramı

Birbirleri ile yakın ilişkili olan “animation”, “animated” ve “animator” kelimeleri Latince “hayat vermek” anlamına gelen “animare” sözcüğünden türemiş sözcüklerdir. Farklı bir açıdan bakacak olursak; hareketsiz çizgi ve şekillere hareket yanılması katılarak oluşturulmuş yapay hareketli tasarımlara canlandırma denilmektedir.⁹⁶

TDK sözlüğüne göre “canlandırma” tanımı için beş ayrı anlam belirlenmektedir; “a. 1. Canlandırmak işi. 2. ed. Kişileştirme. 3. Otel, tatil köyü vb.

⁹² Beth Haller, ‘*The Millon Dollar Baby*’ efect (içinde 175-193). **Representing Disability in an Ableist World:Essays on Mass Media**, (ABD:The Advocado Press, 2010), s. 176.

⁹³ Beth, ‘*The Millon Dollar Baby*’ efect, s. 177.

⁹⁴ Selçuk Hünerli, **Canlandırma Sineması Üzerine**, Es Yayınları, İstanbul, 2005, s. 5.

⁹⁵ Hünerli, Selçuk. “**Görüntünün Devinim Sürecinin Kısa Tarihi**”, İ.Ü.İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, Sayı 14, 2002, s. 630-637.

<<http://www.journals.istanbul.edu.tr/tr/index.php/iletisim/article/view/13018/12246>>

⁹⁶ Paul Wells, “**Understanding Animation**”, Routhledge, 1998, s.10. 17/07/2013.

<http://books.google.com.br/books?id=G6IUoo_haJEC&printsec=frontcover&dq=understanding+animation+paul+wells+ebook&hl=ptBR&sa=X&ei=cF3mUaSLJonAtAbEoYHQBg&ved=0CDYQ6AEwAA#v=onepage&q=understanding%20animation%20paul%20wells%20ebook&f=false>

turistik yerlerde konukları eğlendirmek için çeşitli oyunlar, gösteriler yapma, animasyon. 4. sin. ve TV Tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi, animasyon. 5. sin. ve TV Geçmiş bir olayın gelişmesini ve sonucunu aynı biçimde yansıtarak sunma.”⁹⁷

Türk Dil Kurumu’nun bu tanımlarından dördüncüsü konumuza en yakın olan tanım olmakla birlikte canlandırma terimini en sade biçimde özetlemektedir. Kaynaklarda çizgi film ile canlandırma kelimeleri arasında ciddi bir terim karmaşası yaşandığı görülmektedir ve bu iki terim sıkça birbirlerini ifade etmek için kullanılmaktadır. Canlandırma ya da Animasyon denilince akla “Çizgi film” gelmektedir, oysa “Çizgi film” canlandırma tekniklerinden birinin ismi olmaktadır.

Hünerli, canlandırmanın “Çeşitli çizimler yoluyla oluşturulan görüntülerin hareketli görünmesini sağlayarak gerçekleştirilen yöntem, tek tek bütün karelerin çizilmesi ve bunların filme alınmasıyla gerçekleştirilir.”⁹⁸ diye betimlemektedir..

Nijat Özön’ün Canlandırma kavramının anlamına bakacak olursak; (E.t. animasyon // Fr.animation // İng. Animation // A1. Animation, figürlicher Trick // İta. Animazione) S. “Tek tek resimleri ya da devinimsiz nesnelere, gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işi”⁹⁹ olarak tanımlanmaktadır. Bu tanımda, canlandırmanın ön önemli özelliği olan devinimsiz nesnelere devinim kazandırma özelliğine vurgu yapılmaktadır.

“Bu devinim duygusu çeşitli yollardan gerçekleştirilebilir: Saydam yapraklar üzerine ya da doğrudan doğruya boş film üzerine çizerek; kuklaları, eklemli resimleri, nesnelere devindirerek. Çizimlerde, devinim parçalara bölünür, her parça tek tek ardı ardına alıcıyla saptanır. Kukla gibi nesnelere de bunların devinimli her bölümü ve tümünün uzaydaki devinimi yine parçalara bölünür, yine her parça tek tek ardı ardına alıcıyla saptanır. Son yıllardaysa daha çok bilgisayar canlandırmasına

⁹⁷ TDK, Büyük Türkçe Sözlük. 17.07.2013.

<http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.51e669401ca982.46521766>.

⁹⁸ Hünerli, Selçuk. “Canlandırma Yöntemleri”. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, 2002, Cilt 2, Sayı 12, s. 936. İstanbul Üniversitesi, 17.07.2013,

<<http://www.journals.istanbul.edu.tr/tr/index.php/iletisim/article/view/13119/12341>>

⁹⁹ Nijat Özön, **Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü**, Kabalcı, İstanbul, 2000, s.133.

başyurulmaktadır. Bilgisayar canlandırması, canlandırıcı, canlandırma filmi, canlandırmak, canlandırma sineması, canlandırma yöntemleri, canlı resim, saydam yaprak.”¹⁰⁰

İskoç asıllı Kanadalı bir canlandırma sanatçısı ve film yapımcısı olan Norman McClaren’e göre:

”Canlandırma, hareket eden ÇİZİMLERİN değil, çizilenlerin HAREKETİ sanatıdır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden canlandırma, kareler arasında (yeralan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır.”¹⁰¹

Özön’e göre:

Canlandırma filmi (Fr. Film d’animation // İng. Animated film // Al. Animationsfilm, Multiplikationsfilm, Trickfilm // İta. Film d’animazione)
S. “Canlandırma yöntemleriyle gerçekleştirilmiş film, canlandırma, canlandırma yöntemleri, canlı resim.”¹⁰²

Hünerli’ye göre:

”Genel anlamda canlandırma, gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür. Canlandırma sinemasıysa, bu görüntülerin belirli bir senaryo çerçevesinde sinema dili kullanılarak bir araya getirilmesidir.”¹⁰³

Canlandırma kavramını açıklayan bu tanımların ortak noktası; hareketsiz nesnelere hareket duygusu kazandırma işlevi olmaktadır. Farklı biçimlerde de olsa oluşturulmuş bu tanımlar canlandırma alanının temel özelliklerini oluşturmaktadırlar. Canlandırma filmi, çizimlerden oluşabileceği gibi kil veya kukla gibi malzemelerden üretilmiş modellerin fotoğraflanması ile de oluşturulabilmektedir.

¹⁰⁰ Özön, s. 133.

¹⁰¹ Hasan Aydın. “Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren”. Ve Sinema. [İstanbul], 1989, s. 20-25.

¹⁰² Özön, s. 133.

¹⁰³Hünerli, Selçuk. “Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli”, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Dan.:Doç.Dr. Simten Gündeş, T.C. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon Sinema Bilim Dalı, İstanbul, 2000, s. 16.

Nijat Özön'ün Canlandırma Sineması tanımı ise;

“(Fr. Cinema d’animation // İng. Animated cinema, animations // A1. Animation (kino) // İta. Cinema d’animazione) S. “Canlandırma filmleri gerçekleştiren sinema kolu, canlandırma, canlandırma filmi”¹⁰⁴

olarak tanımlanmaktadır.

Canlandırıcı (E.t. ressam // Fr. Animateur(-trice), chef animateur(-trice) // ing. Animator, cartoon film artist, cartoon film designer // A1. Trick-filmzeichner, Hauptphasenzeicher, Trick-zeichner, Phasentrückzeichner, phasenzeichner, Zeichner // İta. Animatore (trice)) S. Bir canlıresimdeki ya da çizim filmi için, devinimi sağlayan resimleri gerçekleştiren sanatçı. Bir canlıresimdeki belli başlı devinimleri çizen kimse, canlandırıcı yardımcısı, canlandırma, canlandırma sineması, canlıresim, çizim.¹⁰⁵

Donald Crafton’dan aktaran, Geoffrey Smith-Nowell’nin canlandırma sineması;

“Çizim veya nesnelerin fotoğraflandığı veya film üzerine peş peşe yansıtıldığında kontrollü hareket yanılması yaratacak şekilde düzenlenmesiyle yapılan bir tür sinemadır.”¹⁰⁶

Özge Samancı, çizgi filmi “*canlandırma sinemasının sadece sınırlı bir kısmını kapsayabilen bir sözcük*” olarak tanımlamakta ve “*temeli çizgiye dayanan iki boyutlu animasyonu*” kastetmektedir. Yine Samancı’nın, canlandırma sineması tanımına bakacak olursak; animasyon sinemasına karşılık olarak kullanıldığı gibi, bir kullanım biçiminden daha bahsetmektedir: “*Belgesel, haber ya da televizyon şovlarında sözle izahatı zor olan karmaşık suç girişimi ya da eylemlerinin, oyunculuğa fazla önem verilmeden çekilmesi durumunda da “canlandırma” sözünün canlandırma tanımı için kullanılmakta olduğundan bahsetmektedir.*¹⁰⁷

¹⁰⁴ Özön, s. 133.

¹⁰⁵ Özön, s. 132.

¹⁰⁶ Donald Crafton, Sessiz Film-Hileler ve Canlandırma, **Dünya Sinema Tarihi**, s. 95.

¹⁰⁷ Özge Samancı, **Animasyonun Ölenemez Yükselişi**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2004, s. giriş xii.

Bir başka terim ise “live action” canlı aksiyon teriminin de animasyon sinemasının çocuklara, “live action” sinemanınsa yetişkinlere yönelik olduğuna dair yerleşik bir kanı bulunmaktadır. Live action, gerçek oyuncularla, çizgi karakterlerin birlikte oynadığı filmlere verilen addır. Animasyon ortamında, “live action” ortamının aksine, kamera önündeki olayların gelişimi serbest bırakılmaz. Her kareyi durdurarak yapılan animasyonsa (stop motion) kamera önündeki nesnelere sınırsızca müdahale edilebilmektedir.¹⁰⁸

Çeşitli kaynakların taranması ile elde edilmiş bu bilgilerin hemen hepsi canlandırma terimi ile ilgili ortak özellikleri ortaya koymaktadır. Bu bilgiler doğrultusunda; canlandırma, durağan nesnelere, çizgilerin, şekillerin belli başlı araçlar kullanılarak, hareketli görüntü elde edebilmek amacıyla izleyiciye sunulmasıdır.

1.2.2. Sinemada Canlandırmanın Yeri

Canlandırma, sinemanın başlangıcından beri onunla birlikte, yani 1800’lerin sonunda, stop-motion sayılabilecek tekniklerle, çekim sırasında kameranın durdurulması, filme nesnelere eklenmesiyle ya da uzaklaştırılmasıyla oluşturulan bir tür hileli film tekniği kullanılmaktaydı.

Dalsu: “Halkın büyük çoğunluğunun hareketli resimler ile tanışmasını sağlamakta olan sinema, hareketli tasarım kavramını ortaya çıkarmaktadır. Ancak, izleyicinin hareketli görsel iletişim anlayışının kökten değişmesini sağlayamakta olan gelişme, televizyon ve ardından da videonun ortaya çıkmasıyla gerçekleşmektedir. Bu iki yeni teknoloji, 20. yüzyılda hareketli ortamların kamusal alandan, kişisel alana girmesini sağlayarak izleyicinin hareketli resimlerle daha yakın bir ilişki kurmasına aracı olmaktadır. Dolayısıyla, televizyonun kanal değiştirme, videonun da kaydetme, ileri veya geri sarma gibi özellikleri, izleyicinin kullanıcıya dönüşmesinin de ilk adımlarını atmaktadır”.¹⁰⁹ diye belirtmektedir.

¹⁰⁸ Samancı, s.giriş xiii.

¹⁰⁹ Dalsu Özgen. **Grafik Tasarım Lisans Programlarında Temel Hareket Eğitimi Ders Önerisi.** (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Dan.:Prof.Ayşegül İzer, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı:İstanbul, 2012, s. 50.

Canlandırma sinemasının başlangıcıyla sinema tarihinin başlangıcı, ilk deneysel girişimlerde çizim kullanılması sebebiyle aynı tarihe denk gelmektedir. Bugünkü anlamıyla ilk hareketli resmi gerçekleştiren kişi Hollandalı bilim adamı Pietr Van Musschenbroek olmaktadır.¹¹⁰

On dokuzuncu yüzyılın ortalarında fotoğrafın gelişimi sinema çalışmalarının kapılarını açmaktadır, insan ve hayvanların hareketlerini analiz edebilmek için ard arda gelen fotografik görüntülerin kullanılması ise hareketli resim çalışmalarına olanak sağlamaktadır.¹¹¹

Lumiere kardeşler, 1890 yılında Paris'te ilk filmlerini yaptıktan sonraki ilk canlandırma filmlerinin gösterimi birkaç yüzyıl öncesine dayanmaktadır. O tarihten bu yana canlandırma sineması da sinemayla birlikte, değişen teknoloji birlikteliğiyle sürekli bir gelişme göstermektedir.

Canlandırma Sinema'sının dört evre geçirdiğinden bahsetmekte olan Şenler; ilkini "başlangıçtaki büyücülük ve gözbağcılık dönemi", ikincisini "1920'lerde, çizgi filmin sinema endüstrisinin ticari eğlence araçlarından biri haline gelmesi", üçüncüsünü "1930 ve 1940'larda, canlandırma filminin uzun gösterimli eğlenti filmi biçiminde dönüşmesine yol açan teknik gelişim dönemi" ve sonuncuda "içinde bulunduğumuz ve canlandırma filminin, sinema endüstrisinden televizyon reklamlarına, hatta özel deneme ve eğitim filmlerine değin, hemen her alanda büyük ölçüde yaygınlaşması dönemi"ne göre belirlemektedir.¹¹²

¹¹⁰ Hünerli, Selçuk. "Canlandırmanın Kullanım Alanları ve Türkiye'deki Durum". İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, 2002, Cilt 2, Sayı 12, İstanbul Üniversitesi, 17.07.2013. s. 546.

<<http://www.journals.istanbul.edu.tr/tr/index.php/iletisim/article/viewFile/13688/12904>> .

¹¹¹ Maureen Furniss. **Animasyon'un Kutsal Kitabı**, Çev., Semih Çelenk, Nurdan Cihanşümül Maral. İzmir, 2013, s. 119.

¹¹² Şenler, Filiz. "Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları". Hacettepe Üniversitesi, C.:2, S.:3 (2005). 10.11.2013.<www.hutad.hacettepe.edu.tr/index/php./hutad/article/view/244/329>

1.2.3. Kitle İletişim Aracı Olarak Canlandırma Sineması

Medya günümüz dünyasını nasıl görmemiz gerektiğini şekillendirmektedir. Neyin iyi, kötü, negative, pozitif olduğunu söylemektedir.

Kitle iletişim araçlarının işlevleri ile ilgili olarak “toplumsal sorumluluk yaklaşımı” (*Social responsibility approach*), 20.yüzyılın yarısına doğru ABD’de ortaya çıkmaktadır. Özellikle basın dışında diğer kitle iletişim araçlarından sinema, radyo ve televizyonun yoğun olarak toplumda kullanılmaya başlaması ile önemi artmaktadır.¹¹³

Canlandırma sineması, aşıladığı inançlar, tutum ve davranış kalıpları sebebiyle ideolojik olarak önemli bir araç olmaktadır. Grafiklerin istenen anlamı yaratma konusunda, düzenlenmesini kolaylaştıran teknik avantajları bakımından, hem de öyküsel ve görsel açıdan sağlamakta olduğu ilgi çekicilik, kolay anlaşılabilirlik ve akılda kalıcılık sebebiyle, çocuklara belirli düşünüş, davranış ve ilişki biçimlerini benimsetmek için son derece işlevsel araç olmaktadır.¹¹⁴

Kitle iletişim araçlarıyla sunulan içeriklerin genellikle kişilere yönelik bazı kullanımlar ve tatminler sağladığı fikri bilinmektedir. İnsanların kitle iletişim araçlarını değişik biçimlerde ve ihtiyaçlarını gidermede kullandığı görülmektedir. Bu ihtiyaçların bazılarını ise John Berger aşağıdaki gibi listelemektedir.

- a. Eğlendirme
- b. Otorite figürlerini yüceltilmiş ya da küçültülmüş olarak görme
- c. Güzelin denenmesi
- d. Deneyimlerin başkaları ile paylaşılması (topluluk)
- e. Merakın tatmini ve bilgilendirilmek
- f. Tanrı ile özdeşleşmek

¹¹³ Aziz, **Radyo Televizyon Yayıncılığı (Giriş)**, s. 89.

¹¹⁴ İren Dicle Aytaç. “**Hollywood’un Kapitalist Masalları: 2000’lerin Canlandırma Çocuk Filmlerinde Sınıf ve Mülkiyet İlişkilerinin Temsili.**” Gazi Üniversitesi, (Eylül-Ekim 2009) Büyüteç Dergisi.

- g. Dalgınlık ve oyalanma
- h. Duygu katılımı deneyimi
- i. Aşk ve nefret, korku ve üzüntü gibi uç duyguların kontrollü durumlardaki deneyimi
- j. Taklit edilecek modeller bulma
- k. Özdeşlik kazanma
- l. Dünya hakkında bilgi kazanma
- m. Adalet inancının pekiştirilmesi
- n. Romantik aşka inanma
- o. Sihire, fevkaladeliğe ve mucizelere inanmak
- p. Başkalarının hatasını görme
- q. Düzenin dünyaya verdiği rahatsızlığı görme
- r. Tarihe katılma
- s. Hoşa gitmeyen duygulardan arınma
- t. Cinsel dürtülerimize suç oluşturmayan koşullarda boşalımın yaşamak
- u. Cezalandırılmaksızın tabuları araştırmak
- v. Çirkinin denenmesi
- w. Ahlaki, ruhsal ve kültürel değerleri onaylamak
- x. Kötüleri eylemde görmek ¹¹⁵

¹¹⁵ Müge Elden, Ulukök, Özkan ve Yeygel, Sinem, **Şimdi Reklamlar**, İletişim Yayınları, İstanbul, 2009, 4.baskı, s. 535-536.

TARİHSEL OLARAK İLETİŞİM ARAÇLARI

Konuşma	Tarihi bilinmiyor	
Çizme ve boyama (resim)	MÖ 30 000	
Yazı	MÖ 3 000	
Kazıma (ağaç baskı)	400	
Matbaa	1456	
Gazete	1609	
Fotoğraf	1827	
Telgraf	1837	
Telefon	1876	
Ses kaydı	1877	
Ses plakları	1894	
Film	1895	
Radyo	1920	
Televizyon	1936	
İnternet	1969	

Tablo4: Tarihsel olarak iletişim araçları¹¹⁶

Marshall McLuhan, kitle iletişim araçlarını “sıcak ve soğuk” olarak ikiye ayırmaktadır. Karşıtlıklar, ilişkilerini daha açık görmemizi sağlamaktadır; yazı, radyo, sinema ve fotoğraf tamamlanmış; başka deyişle okuyucudan, izleyiciden dikkatini talep eden ileti ilettikleri için sıcak araçlar olmaktadır. Söz, çizgi film, telefon, televizyon tamamlanmamış; başka deyişle izleyicinin iletiyi anlama sürecine daha fazla katılımını gerektiren eksik ileti ilettikleri için soğuk araçlar olarak tanımlanmaktadır. McLuhan, iletişim araçlarını bu ayrıma göre değerlendirerek özelliklerini belirlemektedir.¹¹⁷

İzleyici, bizim amaçlarımıza göre, belirli bir metinle karşı kaşıya bırakılmakta olan bir takım insanlar olarak tanımlanmaktadır.¹¹⁸ Sinema, izleyici tarafından para verilerek gidilen, karanlık ortamda sadece filmin görünür olduğu ve izleyiciyi

¹¹⁶ Tarihsel olarak iletişim araçları, 12.11.2013, <<http://notoku.com/kitle-iletisimi-ve-kitle-iletisim-araclari/>> .

¹¹⁷ 12.11.2013, <<http://notoku.com/kitle-iletisimi-ve-kitle-iletisim-araclari/>> .

¹¹⁸ Arthur Asa Berger, **Kültür Eleştirisi-Kültürel Kavramlara Giriş**, Çev.,Özgür Emir, Pinhan Yayıncılık, İstanbul, 2012, s. 163.

hikayeye çekmeyi ve dış dünyadan koparmayı amaçlayan bir ortam olmaktadır. İzleyici de sinemaya tüm bu koşullardan haberdar olarak gider ve tüm dikkatini perdedeki görünür harekete vermeye hazır olmaktadır. Bu sebeple, sinema izleyicisi çok daha sabırlı, dikkatli ve hikayeye hakim olmaktadır.

Marshall McLuhan, Ortam Mesajdır: Etkilerin Dökümü (*Medium is the Message: An Inventory of Effects*) adlı çalışmasında, iletişimin gerçekleştiği ortamın aktarılan mesajın içeriğini ve nasıl algılandığını etkilediğini belirtmektedir.¹¹⁹ Bu mesaj sinema aracılığı ile aktarıldığında farklı etkiler yaratmaktadır. Sinemada izleyici tüm dikkatini ekrana vermektedir ve iletilen mesajı doğrudan almaktadır.

Bir basmakalıp (stereotype) yargı, bazı grupların (ırksal, cinsel, etnik, dini, mesleksi vs.) üyesi olan insanların neye benzediği hakkında aşırı basitleştirilmiş bir inanç ya da bir düşünce, insanlara ilişkin bazı kategorilerin bir grup tarafından paylaşılan imgesi olmaktadır. Basmakalıpları sorunlaştırmakta olan şey, bir grubun tüm üyelerine yapılmakta olan genelleştirme sonucu oluşmaktadır.¹²⁰

Basmakalıp yargılar ve klişeler medyada sıklıkla kullanılmaktadır. Aktarılmakta olan basmakalıp metinlerle yargılanılan, alay edilen, aşağılanan gruplar tv şovlarında, sinema filmlerinde genellikle komedi unsuru yaratma amacıyla kullanılmaktadır. Bu gruplardan biri de engelliler olmaktadır.

Medya'nın insanların sosyal değerlerini etkileyip etkilemediğiyle ilgili pek çok tartışma yapılmaktadır. Bazı araştırmacılar, azınlık gruplar için engellilerde bu azınlık grupların genel görüntüleri ve kişilikleri bütüne ulaşmada onlar için önem taşımaktadır. Hatta bu azınlık gruplara bakılarak çalışmalar oluşturulmaktadır. Engellilik çalışmaları, genellikle toplumla kişilerin bireysel engelleri arasındaki çatlakları incelemektedir.¹²¹

¹¹⁹ Marshall McLuhan, **Yaradığımız Medya-Medyanın Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu**, Çev., Ünsal Oskay, Edi.: Handan Akdemir. Turkuvaz, İstanbul, 2005, s. 22.

¹²⁰ Berger, s. 165.

¹²¹ Douglas Kellner, *Cultural Studies, Multiculturalism, and Media Culture*. Gail Dines & Jean M. Humez (Eds.), (içinde s.5-15). **Gender, Race, and Class in Media**. Sage Publications, (2nd Ed.), California, 1995, s. 6.

İrfan Erdoğan, şu şekilde ifade etmektedir:

“iletişimin anlam iletimi olduğunu bildirmekte ve egemen iletişimin tanımında, anlam iletilmektedir, alıcısı da bunu kendince anlamlandırmaktadır diye aktarmaktadır. Bu ilişkide hakim olan gönderen değil, alıcıdır çünkü alıcı seçme hakkına sahip olmaktadır. Ancak anlam iletimi öyle söylenen sözün doğru anlaşılması gibi basitçe bir çerçevede çalışmamaktadır; Anlam iletimi, iletişimde “paylaşma, ortak referanslar” diye tanımlanmakta olan ideolojik çerçevede, yaratılmış belli imajlar üzerinde dil ve görüntülerle bir amacı gerçekleştirme amacıyla yapılmakta olan girişimlerdir.”¹²²

1.2.3.1. Canlandırma Sineması Tarihi

Sinemanın temelinde yer alan, görüntünün retinada iz bırakması olgusu çok eskiden beri bilinmektedir. İ.S.130 yıllarında, Görüntünün Sürekliliği'ne, ilişkin olgular, İskenderiye okulundan Yunanlı astronom ve filozof Ptolemaios'un, gece gözlemlerinde askerlerin ellerinde tuttuğu meşaleleri izlerken tanık olması ile keşfedilmekte ve yazılarında bu tecrübelerine yer vermesiyle öğrenilmektedir.¹²³

Özgen, 19. yüzyılda ardışık resimlerin belli bir hızda bütünleşerek tek bir resim yanılgısı doğurmasını “Görüntünün Sürekliliği” ilkesi ile;

“Görüntünün Sürekliliği, retinanın görüntü yok olduktan sonra, kısa bir süre daha üzerine düşmüş olan görüntüyü tutması olarak tanımlanmaktadır. Retinanın görüntüyü bu kısa süre boyunca tutması sonucunda, ilk görüntünün onu takip eden ikinci görüntüyle birleştiği düşünülmektedir. Böylece, birbirinde farklı ama benzer olan statik resimler birbirlerine kaynakmakta, değişim gösteren tek bir resim yanılgısı doğurmaktadır. Ancak, araştırmacılar bu yaklaşımın hareket yanılgısı oluşumunu açıklamaya yetmediğini belirlemişlerdir. Sinema filminde artarda gösterilen statik karelerin arasında, görüntüsüz ve ışıksız karanlık anlar bulunmaktadır.”¹²⁴ açıklamaktadır.

Sinema tarihçilerinin görüntünün sürekliliğiyle ilgili gelişmeleri incelerken buldukları en dikkat çekici ögenin, geliştirilen aygıtlarda kullanılan elle çizilmiş

¹²² İrfan Erdoğan, **Dünyanın Çarpık Düzeni: Uluslararası İletişim**, Kaynak Yayınları, İstanbul, 1995, s. 15.

¹²³ Hünerli, **Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli**, s.17.

¹²⁴ Özgen. s. 6.

görüntüleri olduğunu saptamaktaydılar. Sinemanın başlangıcı sayılan 1895 yılına kadar gerçekleşen ilk gelişmeler, genel anlamda sinemanın olduğu gibi, görüntülerinin çizimlerden oluşması nedeniyle canlandırma sinemasının gelişimi olarak sayılmaktadır.¹²⁵

Özgen: “Günümüzde, beynin statik görüntülerden hareketi nasıl algıladığına dair yapılan çalışmalar halen sonuçlanmamış olsa dahi, Görüntünün Sürekliliği ilkesinden daha tatmin edici varsayımlar ortaya konmuştur. Kırpışma Erimesi (Flicker Fusion) teorisi, statik görüntüler arasındaki kısa süreli karanlık anların algılanmayışını açıklar. Kırpışma erimesi, filmin Kare Gösterim Hızı ile açıklanan bir teoridir. Kare gösterim hızı (frame rate) bir saniyede kaç statik resmin görüntülediği olarak tanımlanmıştır. Sinema filmi, karanlıkla birbirinden ayrılmış 24 kareyi bir saniyede gösterecek hızda ilerler. Gözümüze gelen ışık, aradaki karanlıklar sebebiyle devamlı olmadığı halde, saniyede 24 kare eşliğini aşan bir hız olduğu sürece, göz bu aralıkları algılamaz ve beynimiz sürekli bir ışığı izlediği yorumunu çıkarır. İşte bu aralıkların hız saniyesinde algılanmamasına, kırpışma erimesi denmektedir. Bu sayede ardışık resimler, tek bir resim olarak algılanırlar.”¹²⁶ diye belirtmektedir.

Günümüzden 3000 yıl önce yaşamakta olan Neanderthal insanı, avlarını anlatmak ve avlanma denemeleri yapmak için yaşadığı mağaranın duvarlarına hayvan resimlerini çizmekte, bir takım leke ve çizgilerden oluşan sanatını görsel açıdan yeterli görmediği ve çizdiği hayvanın devinimlerini de anlatmak istediği yapılan araştırmalar sonucu bıraktıkları yapıtlarından anlaşılmaktadır. Altamira Mağarasının duvarlarında görülen resimlerde koşan bir yaban domuzunun görüntüsü için toplam sekiz ayak resmedilmekte ve domuzun devinimleri bu yöntemle verilmeye çalışılmaktadır.¹²⁷ Ayrıca, mağara resimlerinde görsel anlatının ilk örneklerine rastlanmaktadır. Franda’da bulunan Lascaux mağara resimlerinde, Kuşadam (Birdman) veya İlk Hikaye olarak adlandırılmakta olan resimde yerde yatmakta olan, suratı ve elleri kuşa benzeyen bir adam, yaralı bir bufalo, kuş şeklinde bir asa ve yerde de bir mızrak görülmektedir. Bunun av sırasında yaralanmış bir hayvanın saldırısını ve transa geçmiş bir şamanı konu almakta olan bir hikaye olduğu söylenmektedir.¹²⁸

¹²⁵ Hünerli, **Canlandırma Sineması Üzerine**, s. 5.

¹²⁶ Özgen, s. 6-7.

¹²⁷ Hünerli, **Canlandırma Sineması Üzerine**, s. 5.

¹²⁸ Özgen, s. 10



Resim1: Lascaux mağara resmi. ¹²⁹

The Guardian'in karikatüristi Rowson'ın aktardığına göre; Onbinlerce yıl boyunca, insanların yapmakta, yürütmekte olduğu faaliyetler arasında imgeler yaratmak da yer almaktadır. Ve şöyle bir argüman getirebiliriz, bizim dünyayı yeniden yaratmamız sayesinde, çevremizde görüp duyduklarımızı yeniden yaratmamız sayesinde bizler kendimizi insan olarak tanımlıyoruz ve bir yandan da bu gerçekliği yeniden yaratmaya başlamamızla birlikte kontrol etmeye de başlıyoruz. Öncelikle Fransa'da bulunan Chauvet mağaralarında bulunan üç imge göstererek başlamak istiyorum, Werner Herzog'un filmi "*Cave of Forgotten Dreams*"e de konu olmuş bu mağaralarda 32.000 yıl önce mağara duvarlarına çizilmiş olan hayvan resimlerini görmektesiniz, bu aslında insanoğlunun bitkileri, doğayı ve hayvanları evcilleştirmesinden en az 25.000 yıl önce çizilmekte olan imgeler olmaktadır. İnsanoğlu o dönemlerde, kasabalara, şehirlere geçmemişti, yerleşik olmamaktaydı. Ama daha da önemlisi burada görülmekte olan bu hayvan çizimlerinin abartılı olmalarıdır. Hayvanların özellikleri karikatürize edilerek kaleme alınmıştır. Diğer bir deyişle, günümüze karikatür dediğimiz şekliyle bu hayvan imgeleri çiziliyordu. Kuramcılar, bu imgeleri yaratanların kadınlar olduğunu söylemektedirler. Özellikle bu çizimlerde hareket-devinim yansıtılmaktadır. Diğer bir deyişle bunlar 32.000 yıl önce çizilmekte olan ilk anime, hareketli görüntüler olma özelliğinde

¹²⁹ Lascaux mağara resmi, 01.10.2013, <<http://www.baroquepotion.com/2011/03/prehistoric-painting/>>

olmaktadırlar.¹³⁰ Her iki açıklamadan da anlaşılacağı üzere, ortak bir özellik olarak hareketin devinimi yansıtılmaktadır. Canlandırmanın tanımı da bu olmaktadır.



Resim2: Chauvet mağara resmi.¹³¹

Paul Rotha'dan aktaran... sinemanın gelişimini üç farklı açıdan ele almaktadır; bilimsel, tecimsel ve estetik gelişim. Sinema makinasının icadı üç kaynakla ilişkilendirilmektedir.

1. Büyülü Fener (Lanterne Magique)
2. Optik Oyuncak (Thaumatrope)
3. Fotoğraf¹³²

Büyülü Fener (*Lanterna Magique*) eski Mısırlılar döneminden Batlamius'a kadar uzanıyordu ve on yedinci yüzyılda Avusturyalı Athanasius Kircher tarafından fenakistiskop ile birleştirilerek gerçekleştirilmişti. Prensipte ışık ve

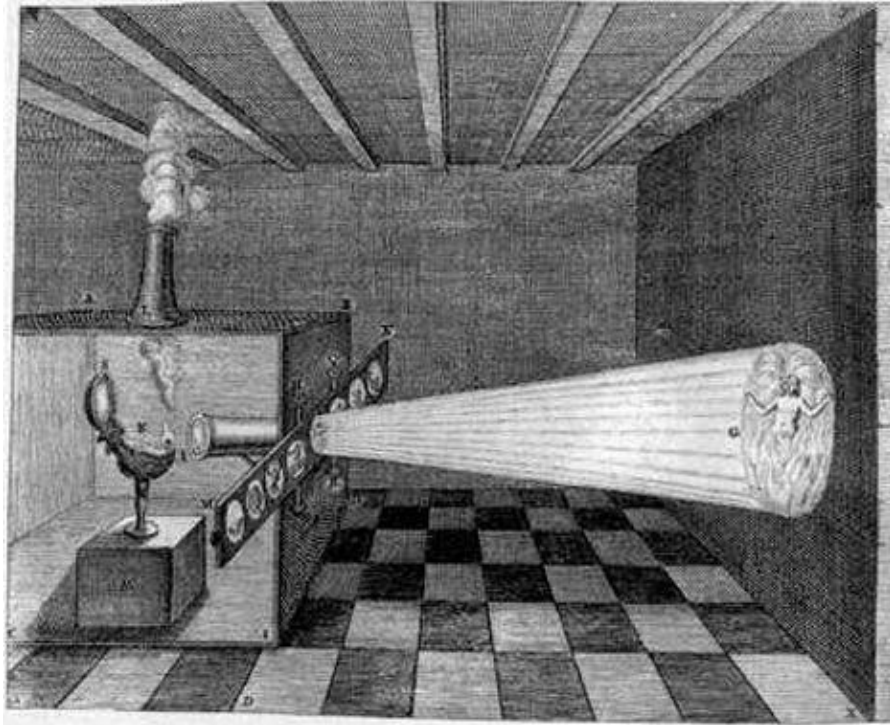
¹³⁰ Martin Rowson, **Söyleşi&Workshop**, İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat Tasarım Fakültesi, İletişim Tasarımı Bölümü, 1.11.2013.

¹³¹ Rowson.

¹³² Tonguç İbrahim Sezen. "**Lumiere Kardeşler Öncesi Sinema**". İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, 2003, Sayı 17, s. 603. 18.07.2013.

<<http://www.journals.istanbul.edu.tr/tr/index.php/iletisim/article/download/14562/13776>>

mercek aracılığıyla cam üzerinden ya da saydam bir yüzeyden görüntülerin bir perdeye yansıtılmasına dayanıyordu, yani bir çeşit projeksiyon aygıtı geliştirilmekteydi.¹³³ Çoğunlukla parafin lambalarla aydınlatılan slayt projektörlerinin ilk biçimleri olan büyülu fenerlerin filmler üzerinde çok etkili olduğu kesindir; çünkü zaman ve mekanın sinematografik temsiline örnek oluşturan “hareketli resimler”in projeksiyonuna olanak vermiştir.¹³⁴ Mısır’ın Firavunlar dönemine kadar kökeninin gittiği bilinmekte, Vezüv yanardağının külleri altında kalmış Pompei ve Herculaneum’da cihaza ilişkin kalıntılar bulunmuştur.”¹³⁵



Resim3: Büyülu Fener¹³⁶

19. yüzyılın başlarında oyuncak biçiminde tasarlanmış Thaumatrope adı verilen bir başka aygıt bulundu ve kısa sürede yaygınlaşmaktaydı.¹³⁷ İkinci buluş olan bu optik oyuncak'ın ilk hali Dr. John Aytron adlı Parisli bir doktor tarafından çocuğunu eğlendirmek üzere geliştirilmekteydi; bir silindirin iki tarafındaki kuş ve kafes resimleri, silindir hızla çevrildiğinde kuşun kafes içinde tek bir resim olarak

¹³³ Sinema üzerine derleme yazılar. “**Hareketli Görüntünün Doğuşu ve Sinemanın İcadı**”. 08.07.2013 <<http://sinepedi.blogspot.com/2012/03/hareketli-goruntunun-dogusu-ve-sinemann.html>>

¹³⁴ Smith-Nowell, Geoffrey. “**Dünya Sinema Tarihi**”. Çev.Ahmet Fethi. (Sinemanın İlk Dönemi, Roberta Pearson) İstanbul:Kabalıcı Yayınevi, 2003, s. 39.

¹³⁵ Sezen, s. 603.

¹³⁶ “Lanterne mag”, 17.08.2013, <<http://films7.com/story/cinematographe/1646-et-1671-lanterne-mag>>

¹³⁷ Hünerli, **Canlandırma Sineması Üzerine**, s. 9.

görülmesine olanak sağlamaktaydı.¹³⁸ Bu optik oyuncaklar, 18. yüzyıldan başlayarak gerek mercekler üzerindeki çalışmaların gerekse hareketin görsel olarak tekrar yaratılması çabalarının odak noktası olmaktadır.¹³⁹

Gerek büyü fener, gerekse optik oyuncaklar alanında gerçekleştirilen çalışmalar 19. yüzyılın sonunda hareketin fotoğraflar aracılığı ile kaydedilmesi alanındaki çalışmalara hazırlık sağlamaktaydı. Fransız Astronom Pierre Jules Cesar Janssen tarafından, 1874 yılında Japonya’da, Venüs’ün hareketlerini belgelemek amacıyla “revolver photographique” (fotoğraf tabancası) isimli veya “revolver astronomique” (astronomik tabanca) cihaz kullanıldı. Silindir biçimli bu cihaz, kısa aralıklarla, otomatik olarak döner bir plakanın ayrı bölümleri üzerine fotoğraflar çekmekteydi. Ortaya çıkan sonuç, hareketli bir görüntü sayılmazdı ancak hem hareketin hem de belge amaçlı bir çalışma sayılması sebebiyle sonraki çalışmalara kaynaklık edecek nitelikteydi.¹⁴⁰ Yakın dönemlerde iki Fransız, Jacques Mande Daguerre (1787-1851) ile Joseph-Nicephore Niepce (1765-1833) fotoğrafı buldular. Karanlık odada çekilen resimleri cıva buharı aracılığıyla duyarlı tabanlar üzerinde saptamayı başardılar. Yönteme dagerrotipi (dagerreotypie), elde edilen fotoğraflara da dagerrotip (daguerrotype) adı verildi ve bu yenilik 19 Ağustos 1839 günü Fransız Bilimler Akademisinde tanıtıldı. Böylece hareketli resimler elde etme yolunda önemli bir adım atılmış oldu. Artık sinemaya giden yolun önünün açılabilmesi için iki engel bulunmaktaydı: pozlama süresinin kısalması ve fotoğraf filminin bulunması durumu olmaktadır.¹⁴¹

Kolektif bir eğlence biçimi olarak hareketli görüntüler yani bizim “sinema” dediğimiz şey; 35 mm genişliğinde şeritler halinde kesilmiş esnek ve yarı saydam bir selüloit üzerine basılan fotografik görüntüler biçiminde yayılmaya başladı. Bu malzeme “film” J.W. ve I.S. Hyatt kardeşlere (1865), Hannibal Goodwin’e (1888) ve Reichenbach’ın kendisine atfedilen çeşitli buluşları temel alarak 1889’da Henry M. Reichenbach tarafından George Eastman için tasarlandı.¹⁴² Bu yeni buluşların üretimlerinin yapılmasıyla, uzun resim sekansları tek bir şerit üzerinde

¹³⁸ Sinema üzerine derleme yazılar. “**Hareketli Görüntünün Doğuşu ve Sinemanın İcadı**”. 08.07.2013 <<http://sinepedi.blogspot.com/2012/03/hareketli-goruntunun-dogusu-ve-sinemann.html>>

¹³⁹ Sezen, s. 603.

¹⁴⁰ Sezen, s. 604.

¹⁴¹ Teksoy, s. 22.

¹⁴² Paolo Cherchi Usai, İlk Yıllar, “**Dünya Sinema Tarihi**”, s. 23.

toplanmaktaydı. Zoetrope ve Praxinoscope şeritleri yaklaşık 15 resim alabilmekteyken, bu gelişim hareket yanılgısının oluşturulması açısından büyük imkanlar sağlamaktadır.¹⁴³



Resim4: Hannibal W. Goodwin film şeridi.¹⁴⁴

1824'te görüntünün sürekliliğine ilişkin sinemaya doğru atılan en büyük adım ise Peter Mark Roget isimli bilimadamının *Presistence of vision with regard to moving objects*'i (görüntünün sürekliliği ile devinimli nesnelere bakış) adlı yayını British Royal Society'ye sunması durumu olmaktadır. Görüntünün izleyicinin yalnızca bir anda bir resim görmesine izin verecek biçimde gösterilmesi gereği; Birçok görüntünün tek bir noktada ard arda ve hızla gösterildiğinde retinada izinin kalması ilkesi; gözde yanılmayı sağlamak için gösterim sırasında retinada izin kalmasını sağlayacak hız; görüntünün sürekliliğini inandırıcı kalabilmek için büyük bir ışık kaynağı gereksinimi olarak belirlemiştir.

Bu ve benzeri aygıtların sayısının 109 olduğu söylenmektedir. Birkaç örnek daha verecek olursak; Plateau'nun *Phenakistiscope*'u 19. yüzyıl içerisinde, aynı temelden gelen pek çok benzeriyle birlikte yeni bir eğlence aracı olarak tüm dünyaya yayılmıştır.¹⁴⁵ Phenakistiscopu'un icadından hemen 2 yıl sonra 1834 yılında William George Horner tarafından Zoetrope adlı aygıt icat edilmiştir. Zoetrope, çalışma

¹⁴³ Jon Krasner, **Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics**, Oxford, Elsevier, 2008, s. 4.

¹⁴⁴ Hannibal W. Goodwin film şeridi. 06.08.2013, <http://en.wikipedia.org/wiki/Film_stock>

¹⁴⁵ Hünerli, **Canlandırma Sineması Üzerine**, s. 10-11.

prensibi bakımından Phenakistiscopu'a benzemekte ancak 12 kare resim içeren silindirik disk yerine görüntüler uzun kağıt şerit üzerinde sıralanmaktadır.¹⁴⁶



Resim5: Zoetrope¹⁴⁷

Görünür hareket oluşturma konusunda popüler olan bir başka oluşum ise çevirme defterler (flipbook) olmaktadır. İlk optik oyuncaklar gibi, bir seri resim arasındaki kademeli değişimleri kullanarak hareketi oluşturmaktadırlar.¹⁴⁸ 1868 yılında, John Barnes Linnet tarafından patenti alınmış olan Flipbook; seri halinde çizilmiş resimli sayfaların, hızlıca çevrilmesiyle her sayfadaki resmin üst üste algılanmasıyla canlandırmanın meydana geldiği küçük kitap olarak bilinmektedir.¹⁴⁹

1878 yılında İngiliz fotoğrafçı Edward Muybridge, Amerika'da California Valisi Leland Stanford'la bir arkadaşı arasında, Amerika'da sinemaya giden yolda ilginç bir deneyin yaşanmasına sebep olacaktı. Tartışmanın konusu atın koşarken dört ayağının da toprakla temasını kaybedip kaybetmediğiydi. Tartışmayı bir sonuca bağlamak için fotoğraf araştırmalarıyla tanınan Edward Muybridge'yi yardıma çağırdılar. Palo-Alto Hipodromu'na kurulan ve atın koşacağı yol boyunca dizilen 12 fotoğraf makinesiyle yapılan çalışmada, ilk defa hareketin her an değişen seri

¹⁴⁶ Sevgi Can Pekmezci Sargin. “Hayvan Hakları Konulu Toplum Bilinçlendirmeye Yönelik Canlandırma Çalışmaları; Karakter Tasarımı Temelinde Live Action Uygulamalar”. (Sanatta Yeterlik Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Grafik Ana Sanat Dalı, Ankara, 2010.

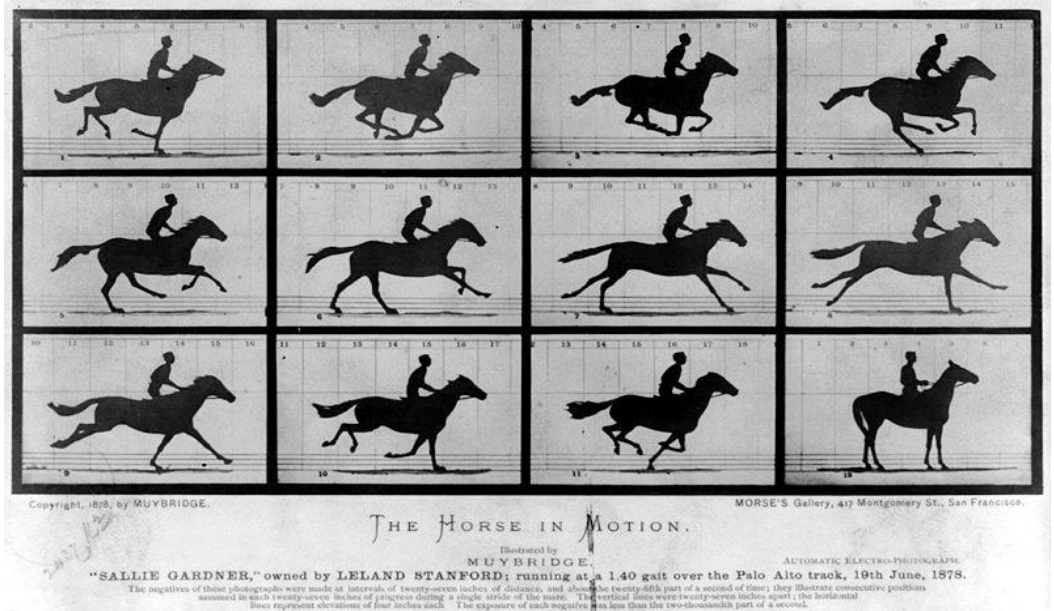
¹⁴⁷ Zoetrope, 15.08.2013. <<http://courses.ncssm.edu/gallery/collections/toys/html/exhibit10.htm>>

¹⁴⁸ Özgen, s. 18.

¹⁴⁹ Burns, Paul. The History of Cinematography. “Chapter 10.” 15.09.2013. <<http://www.precinemahistory.net/1860.htm>>

fotoğrafi çekilebilmekteydi.¹⁵⁰Edward Muybridge hayvan ve insan hareketlerini fotoğraflarla hareket ediyormuş gibi göstermeyi başarmaktadır. Bu ayrıntılı çekimler sayesinde hareketlerin nasıl gerçekleştiğinin iyi bir gözlemi yapılabilmiş ve saniyede 12 görüntüyü peşpeşe kaydedebilen bir kamera geliştirmekte, böylece film kameralarının yolunu açmaktadır.¹⁵¹

Muybridge'nin deneyi epeyce ilgi toplamaktaydı. Zoetrope adını verdikleri aletle yaptıkları araştırmalarda atlardan sonra, kuşların da hareketlerinin fotoğrafik çözümlmelerine yönelik bir dizi çalışmanın yer aldığı *Animal Locomotion* adlı kitabı, görüntünün hareketlendirilmesi çalışmasında önemli bir kavşak noktası olmaktadır.¹⁵²



Resim6: Muybridge¹⁵³

Araştırmalar devam etmektedir ve dönemin araştırmacılarından, Emile Reynaud (1844-1918), araştırmacılarının çoğu gibi, yarı bilimsel La Nature dergisi okurken, dergide optik yanılısamlar üzerine okuduğu bir yazı sonucu, praksinoskop (praxinoscope) adını verdiği bir alet geliştirdi. Resimler elle boyanıyor ve resim sayısına eşit sayıda yüzü olan bir prizma oluşturulan aynalarca görüntü

¹⁵⁰ Sinema üzerine derleme yazılar. “Hareketli Görüntünün Doğuşu ve Sinemanın İcadı”. 08.07.2013 <<http://sinepedi.blogspot.com/2012/03/hareketli-goruntunun-dogusu-ve-sinemann.html>>

¹⁵¹ Rebecca Gallagher, Andrea Moore Paldy, *Exploring Motion Graphics*, Thomson Delmar Learning, Kanada, 2006, s. 56.

¹⁵² Sinema üzerine derleme yazılar. “Hareketli Görüntünün Doğuşu ve Sinemanın İcadı”. 08.07.2013 <<http://sinepedi.blogspot.com/2012/03/hareketli-goruntunun-dogusu-ve-sinemann.html>>

¹⁵³ Muybridge. 17.07.2013, <<http://inventors.about.com/od/weirdmuseums/ig/Eadward-Muybridge/The-Horse-in-Motion.htm>>

yansıtılıyordu. Birbirini izleyen durağan resimler bir perdeye yansıtılınca, tıpkı sinemada olduğu gibi hareket ediyormuş izlenimi doğuruyordu.¹⁵⁴ Reynaud, bu resimleri, sinemanın kullanacağı delikli selüloit bir şerit üzerinde çizmekte, böylece sinemadaki delikli filmin ilk kullanıcısı olmaktaydı. Bir filme *ad koyma* eylemi de ilk kez Reynaud tarafından gerçekleştirilmektedir. Reynaud, 28 Ekim 1892 yılında, Grevin Müzesi'nde yapılan ilk optik tiyatro gösterisini gerçekleştirmekte ve 1900 yılına kadar süren gösterimlerinde, on bini aşkın gösteri yapılmakta, beş yüz bin kişi tarafından izlenmekteydi. ¹⁵⁵Emile Reynaud Optik Tiyatro adı verilen tiyatrosuyla çizgi filmin gerçek öncüsü kabul edilmektedir.



Resim 7: Praxinoscope.¹⁵⁶

Ondokuzuncu yüzyılın son on yılında, hareket eden görüntüleri bir perdeye yansıtmaya yönelik çabalar sonucunda Amerika Birleşik Devletleri'nde Edison; Fransa'da Lumiere kardeşler; Almanya'da Max Skladanowsky; Britanya'da William Friese-Greene gibi mucitler “ilk” hareketli resimleri sunarak izleyicileri şaşkınlık içinde bıraktılar. Bu konudaki ilk onur, para ödeyen bir izleyici kitlesine ilk hareketli görüntüyü sunan Lumiere kardeşlere verilmiştir. Auguste ve Louis Lumiere kardeşler, *Cinematographe* adını verdikleri bir kamerayı tasarlamış, bu kamera ilk

¹⁵⁴ Teksoy, s. 24.

¹⁵⁵ Brian Sibley, *The Medium*. Peter Lord, Brian Sibley (Der.), (içinde 17-65). **Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation**. Thames&Hudson, Kent/England, 2010, s. 21.

¹⁵⁶ Praxinoscope, 17.07.2013,

<http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optical_Recreations/Praxinoscopes/Praxinoscopes.html>

kez 22 Mart 1895'te, bir toplantıda tanıtılmış ve bilimsel kongre ve konferanslarda sergilenerek bilimsel bir alet olarak kabul görmüştür. 28 Aralık 1895'te Paris'teki Grand Cafe'de para ödeyen bir izleyici topluluğuna on film göstererek, Lumiere Kardeşler tarafından halka açık ilk sinema gösterimi yapılmıştır.¹⁵⁷Lumiere'ler ve Edison'un aletlerinin sinema sektörüne adapte edilmesi üzerine optik alet arayışı durdu.¹⁵⁸

Devingen nesnelere, örneğin koşan bir insanın, uçan bir kelebeğin, hareket eden bir hayvanın ardı ardına çekilmiş görüntüleri gözümüzün önünden hızla geçirilince gözümüz bunları bir göz yanılgısıyla (*optical illusion*) hareket ediyormuş gibi algılamaktadır. İnsanın yapısından ve algılama biçiminden ortaya çıkan bu göz yanılgısı sinemanın ve canlandırma alanının gelişimine katkıda bulunacak tekniklerin yaratılmasına kaynak oluşturmaktadır.¹⁵⁹Filmin icadından sonra, filme kayıt yapılabilmesini sağlayacak olan kameranın ve kaydedilmiş filmi gösterecek projeksiyon aygıtlarının da geliştirilmesi ile, hareket düzenli olarak kullanılmakta, yoktan varedilmekte ve izlenebilmekte olan bir tasarım elemanı haline almaktadır. Bu gelişmelerle, hareketin tasarlanma sürecinin de gerçek anlamda başlamakta olduğu ve günümüze dek gelişmekte olduğu söylenebilmektedir.¹⁶⁰

Sinemanın erken zamanlarında canlandırmadan söz edilmektedir. Georges Melies'nin 1902'deki ünlü filmi Aya Yolculuk (*Voyage dans la Lune*) ilk özel efekt kullanımı, live action, stop-motion teknikleri kullanılarak oluşturulan ve fotoğraf hilesiyle oluşturulmuş canlandırma film olma özelliği taşımaktadır.¹⁶¹Filmde, bir uzay kapsülünün aya inişi iki çekimde gösterilmekte, "uzay"dan çekilen ilk görüntüde kapsül, aydaki adamın gözüne çarpar ve adamın yüzündeki ifade gülümseyişten ekşimeye dönüşür. "Ayın yüzeyi"nden çekilen ikinci görüntüde ise kapsül tekrar iner. Aynı olayı iki kez gösteren bu iki çekim günümüz izleyicisini şaşırtabilir.¹⁶²

¹⁵⁷ Roberta Pearson, Sinemanın İlk Dönemi, , **Dünya Sinema Tarihi**, s. 31

¹⁵⁸ Mark Whitehead, **Animasyon Filmler**, Çev., Aziz Turuskan. Kalkedon Yayıncılık, İstanbul, 2012, s. 21.

¹⁵⁹ Donald Crafton, Sessiz Film-Hileler ve Canlandırma, **Dünya Sinema Tarihi**, s. 97.

¹⁶⁰ Özgen, s. 16.

¹⁶¹ Susan Hayward, **Cinema Studies-The Key Concepts**, Routledge, London, 2000, s. 11.

¹⁶² Sibley, s. 23

Ancak unutmamak gerekir ki, 1907 öncesi sinema “sinematografik” olmayıp fazlasıyla teatral olduğu iddiasıyla eleştirilmekteydi. Edison Kinetoscope filmlerinin gösterdiği gibi, bağlantısız hareketlerden oluşan değişik formatı ve öykü geliştirme kaygısından uzak duruşuyla vodvil çok önemli bir kaynak malzemeydi ve ilk sinemacılar melodram ve (diyalogdan çok görsel etkiyi vurgulayan) pandomim, büyülü fenerler, resimli romanlar, siyasal karikatürler, gazeteler ve resimli şarkı slaytları gibi araçları temel almaktaydılar.¹⁶³

1900 yılına gelindiğinde James Stuart Blackton, “The Enhanced Drawing” adlı filmde kamera vincinin dönmesinin durdurulmasıyla resimleri modifiye etmeyi başarmaktadır. Bu yöntem, kesinlikle canlandırma olmamakta belki ama bu yeni teknolojinin kullanıcısının ustalaştığı bazı kamera tekniklerinden (kamera kolunu aşağı yukarı döndürme hareketi gibi) biri kabul edilmektedir.¹⁶⁴

Film kamerasının, projeksiyon makinesinin ve film şeridinin bulunması ile, artık hareket binlerce yıllık iletişim tarihinde ilk kez gerçek anlamda aktarılmakta, kullanılmakta ve tasarlanmaktaydı. Tarihçiler ilk canlandırma filmi konusunda ikiye ayrılmaktaydılar, kimi tarihçiler ilk canlandırma filmi olarak Emile Cohl’un ürettiği “*Fantasmagorie*”yi kabul ederken, kimi tarihçiler ise Stuart Blackton’ın oluşturduğu “*Humorous Phases of Funny Faces*” filmini ilk canlandırma filmi olarak kabul etmektedirler.¹⁶⁵

Canlandırma sineması, 1906’dan sonra kabul edilebilir bir yapım tarzı olarak görülmeye başlandı. Eğlenceli Yüzlerin Komik Görünüşleri (*Humorous Phases of Funny Face*)’nde (Blackton, 1906) bir sanatçının el çizimi karikatürleri gösteriliyor, sonra bu karikatürlerdeki göz ve ağızlar hareket ediyordu. Bu, bir çift kare ışığa tutularak, tebeşir çizim silinip hafifçe değiştirilerek tekrar çizilip ardından biraz daha kare ışığa tutularak yapılırdı. Çizimler kendi başlarına hareket ediyormuş izlenimi yaratılırdı. Emile Cohl’un *Fantasmagorie*’sinde de (1908). Bir sanatçının çizimleri sanatçıdan bağımsız olarak kendi kendine hareket ediyordu. Bu uyuşmalar giderek bu tür sinemacılığı diğer yenilikçi yapımlardan ayıran karakteristik temalar ve

¹⁶³ Roberta Pearson, Sinemanın İlk Dönemi, , **Dünya Sinema Tarihi**, s. 39.

¹⁶⁴ Whitehead, s. 21.

¹⁶⁵ Hünerli, **Canlandırma Sineması Üzerine**, s. 12-13.

ikonografi biçiminde pekiştiler.¹⁶⁶Film, net bir hikaye veya mantık içermeden, hareket eden ve değişim gösteren çizimlerle metamorfoz fikrini yüceltmektedir. Nesnelere, hareketler ve bakış açıları sürekli değişmekte, çizimler birbirlerine karşılaşıp yeni şekillere dönüşmektedirler.¹⁶⁷

Erken dönem canlandırma sineması içinde yaptıkları buluşlarla, canlandırma sinemasının görsel estetiğini etkileyen Fleischer Kardeşler; Max ve Dave Fleischer, Rotoskop ile sektöre girmektedirler. Fleischer'in canlandırma tarihi içindeki durumu, teknik icatların bu tarihsel süreci ne şekilde yönlendirdiğini açıklamaktadır; O ana kadar Winsor McCay de, John R. Bray de canlandırma filmi yapmışlardı ancak Max, canlandırmada şans faktörünü azaltacak ve gerçek hayattaki hareketleri birebir canlandırmaya aktarabilecek bir makine fikrine merak saldı. Ve bu fikri için *rotoskop* adı ile patent almaktadır.¹⁶⁸Rotoskop, bir film şeridinden tek tek kareleri cam bir yüzeye yansıtılma ile görüntülerin kağıda ya da saydam yapraklara çizilebilmesine imkan vermekte ve sonra elde edilen görüntülerin yansıtıldıklarında “gerçekçi bir şekilde” hareket eden çizimler elde etmek için normal canlandırma işlemiyle yeniden fotoğraflanabilmesi ile oluşturulmaktadır.¹⁶⁹

Canlandırma sinemasının en önemli gelişmelerinden biri, Walt Disney'in 1923 yılında kendi stüdyosunu açması durumu olmaktadır. Canlandırma alanındaki egemenliği sebebiyle 1940'lardan bu yana zirvede olmakta olan Disney 1950'lerde kendi dağıtım kolu olan Buena Vista'yı kurmaktaydı ve sonraları 1980'lerde başarılı “canlı” (live-action) programlara yönelmekteydi. 1984'te firma yetişkinler pazarındaki konumu için *Touchstone Pictures* markasıyla piyasaya çıkmaktaydılar. Bunun geri dönüşü çabuk olmaktadır ve şirket 1989'da Hollywood markasıyla birleşmekteydi. 1980'ler ve 90'larda Disney markaları Hollywood'daki en başarılı markalar arasında yer almaktaydı.¹⁷⁰ 1900'lü yılların ilk çeyreğinde oluşturulan canlandırmalar, Amerika Birleşik Devletleri'nde büyük ilgi uyandırmaktadırlar. Öyle

¹⁶⁶ Donald Crafton, *Sessiz Film-Hileler ve Canlandırma*, **Dünya Sinema Tarihi**, s. 96.

¹⁶⁷ Özgen, s. 26.

¹⁶⁸ Samancı, s. 25.

¹⁶⁹ Donald Crafton, *Sessiz Film-Hileler ve Canlandırma*, **Dünya Sinema Tarihi**, s. 99.

¹⁷⁰ Monaco, s. 232-233.

ki bu yıllarda ülke çapında pek çok canlandırma şirketi kurulmakta ve “*Dinky Doodle*”ın maceraları gibi bazı seri filmler üretilmekteydi.¹⁷¹

1990’da kendilerine Hollywood stüdyosu denmekte olan sekiz organizasyondan altısı yabancı olmaktadır:

*“Hollywood’un uzun tarihinde, yaşlı ya da genç olsun büyük patronların gösterişli ve göz alıcı yaşamlarına rağmen hiçbir zaman “Doğulu Bankacılar”ın denetiminden kaçamamış olmaları çok sık anlatılan temalardan biridir. 20. yüzyıldan 21. yüzyıla geçerken bile yedi büyükten dördü (Colombia/TriStar, Warner, Fox, Paramount) Sony, Time Warner, News Corp. ve Viacom’un merkezlerinin olduğu New York’a; Universal (Seagram’ın merkezinin olduğu) Montreal’e; New Line, New York’a ve bir zamanların ünlü MGM’i –en azından kısmen- Las Vegas’a ve Avustralya’ya rapor vermek zorundalar. Yalnızca Disney bölge olarak yerinde yönetiyor ve işletiliyor.”*¹⁷²

Geçmiş yıllarda sadece eğlence amaçlı kullanılmakta olan canlandırma filmleri, günümüzde kullanım alanları bakımından oldukça yaygınlaşmaktadır. Teknolojinin ilerlemesine paralel olarak gelişim gösteren bu canlandırma filmleri günümüzdeki haline ulaşmakta, sadece çocuklar için değil, büyükler için de yaratılan filmlerle etki alanını geliştirmektedir.

1.2.3.2. Canlandırma Sineması Olgusu

Film teknolojisinin gerçek görüntüyü kaydetmenin dışında da kullanılmakta olabileceği, var olmayı yaratmada veya hareketi istenilen şekilde değiştirmede bir araç durumunda olması, sinemanın daha ilk yıllarında fark edilmekteydi.¹⁷³ Belirtildiği üzere (*bölüm 1.2.2.’de*) temelde hileli film kategorisinde yer alan yönetmen George Melies’in filmleri dönemin vodvil gösterilerinden alışılmış illüzyon gösterilerinin filme aktarılmış versiyonu olarak algılandığı için, bulunduğu dönemdeki izleyicisinde çok büyük şaşkınlık yaratmaktadır. Melies, sihirbazlıktan

¹⁷¹İbrahim Halil Türker, *Canlandırmanın Tarihesi ve Türk Canlandırma Sanatı*, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, c.1, Sy.2, 2011, s. 231.

¹⁷² Monaco, s. 233.

¹⁷³ Özgen, s. 24.

film yapımcılığına geçen, kullandığı yöntemler sebebiyle “hileli film” türüyle anılmaktadır. Bu hileli filmlerde canlandırma temelde bir hileydi.¹⁷⁴

Canlandırma alanının ilk filmlerini üretenler (*Merry, Melies, Blackton*), canlandırma ortamı ile iç içe geçmiş gösteri/sahne sanatlarının donanımını kullanarak sihirbaz kimliğine bürünmekteydiler. Canlandırma filmlerini var eden teknoloji, yaratmak istedikleri sihirbaz görünümüyle çelişeceği için bu teknolojileri açığa çıkarmaktan kaçınıyorlardı.¹⁷⁵

Crafton’dan aktaran Özgen; “Blackton’un canlandırma filmlerinde, zoetrope ve çevirme defterlerdeki hareketli çizimlerin kısıtlamalarına ve tutukluluğuna alışmış izleyicilere, hiçbir aracı olmadan oluşan ve hareket ediyormuş gibi görünen, inandırıcı ve akıcı hareketli çizimler sunmakta olduğundan bahsetmekte ve yine döneminin izleyicisi tarafından büyük hayretle karşılandığından söz etmektedir.”¹⁷⁶

Her iletişim aracının kendine özgü bir yapısı ve bu yapıya bağlı olarak da özel bir dili vardır. Canlandırma filmleri yolu ile iletişimin temeli, görsel-işitsel eylemine dayalıdır. Görsel-işitsel iletişime dayalı olmasına karşın, genelde görüntüye ağırlık verilmekte, ses ise görüntüyü destekleyici bir öge olarak kullanılmaktadır.

Sinema ve onun türü olan canlandırma, günümüzde yetişkinleri de hedef almakta ve bütün toplumları etkileyen bir kitle iletişim aracı olmaktadır.

Kitle iletişim aracı olarak, büyükler hedef alınarak oluşturulmakta olan canlandırma filmlerinde enteresan bir durum da söz konusu olmaktadır, canlandırma filmlerinde öyle bir senaryo yazılmaktadır ki kullanılmakta olan espiri çocukları da güldürmektedir. Aslında çocuğun anlamayacağı bir espiriye çocuk da gülmektedir, sebep ise eyleme ya da arka plandaki bir duruma gülünmektedir. Sözel bir espiri bulunmaktadır ancak oraya öyle bir hareket koymaktadırlar ki hedef orada çocuğu yakalamaktır aslında. Çocuk anlamamaktadır o sözel mesajı ama öbür taraftan bu

¹⁷⁴ Donald Crafton, Sessiz Film-Hileler ve Canlandırma, **Dünya Sinema Tarihi**, s. 97.

¹⁷⁵ Samancı, s. 8.

¹⁷⁶ Özgen, s. 24.

mesaj büyükler tarafından alınmaktadır ve canlandırma filmlerinde bu durum çok akıllıca uygulanmaktadır.¹⁷⁷

Kitle iletişimde alıcı sayısı çok yüksektir. Bir kitabı, gazeteyi, yüzbinlerce kişi okumakta, radyoyu milyonlarca kişi dinlemekte, TV'yi milyonlarca kişi izlemekte, Sinema filmlerini izlemek için milyonlarca kişi sinema salonlarına gitmektedirler. Eldeki kaynağın pek çok kişiye ulaşması durumu ise araçla sağlanmaktadır. Dolayısıyla kitle iletişimi, araçlı iletişim olarak da tanımlanmaktadır.¹⁷⁸ Kitle iletişimde aynı ileti, aynı anda ya da belirli zaman kesitinde çok sayıda alıcıya ulaştırılmaktadır.

1.2.3.3. Canlandırma Sinemasının Özellikleri

Canlandırma sinemasına dair en kabaca ayırım ise boyutluluk kavramı üzerinden yapılmaktadır. İki boyutlu animasyonda, kağıt gibi iki boyutlu bir yüzeye çizilen çizimler (*çizgi canlandırma*), kamera aracılığıyla kaydedilir ya da dijital ve manuel yöntemlerle ardı ardına dizilerek oluşturulur. Bir diğer durum ise üç boyutluluk kavramıdır, iki boyutluya göre durum biraz daha karmaşıktır; kamera önüne yerleştirilen eşya, kil, kukla gibi nesnelere küçük aralıklarla hareket ettirilmesi ve bu küçük farklılıkların tek tek fotoğraflanması usulüyle arka arkaya dizilmesi söz konusu olmaktadır. Her kareyi durdurarak yapılan bu animasyonda (stop motion) kamera önündeki nesnelere sınırsızca müdahale edilebilmektedir.¹⁷⁹

Üretim açısından zor ve zahmetli bir alan olarak bilinen canlandırma filmleri, oluşturulurken bahsedilen bu üç yöntemle temel olarak ayrılmaktadırlar. Daha detaylıca inceleyecek olursak;

1. Çizgi Canlandırma
2. Nesne Canlandırma
3. Üç Boyutlu Bilgisayar Destekli Canlandırma

¹⁷⁷ Tavkul, "kişisel görüşme", 06.12.2013.

¹⁷⁸ Şenyapılı, s. 23.

¹⁷⁹ Samancı, s. giriş xiii.

“Çizgi canlandırma diğer yaygın adıyla Çizgi film, çeşitli çizimler yoluyla oluşturulan görüntülerin hareketli görünmesini sağlayarak gerçekleştirilen yöntem olarak tanımlanmaktadır. Saydam yaprakla canlandırma (cel animation) olarak adlandırılan bu tür tümüyle çizilerek gerçekleştirilmektedir.”¹⁸⁰ Walt Disney’in ünlü çizgi filmleri, televizyonda izlediğimiz “Heidi”, “Arı Maya” gibi filmler bu teknikle oluşturulmuş filmler olmaktadır.

Nesne canlandırma, Canlandırma filmlerinin temelinde gerçekte devinimi olmayan görüntülerin devinimliymiş gibi gösterilmesi esnasından, canlandırma sanatçıları yaratıcı teknikler geliştirmektedirler. Bundan hareketle, bütün nesnelere yerinden oynatılarak filme çekilirse, devinimli algılanabilmektedirler.¹⁸¹ Bu türe örnek ise Dzigo Vertov’un “Film Kameralı Adam” (*Man With The Movie Camera*) gösterilmektedir. Filmde uçayak üzerinde duran bir kameranın yürüyerek çevresini izlediğini düşünmemizi sağlayan çekimi olmaktadır.¹⁸²

Üç boyutlu bilgisayar destekli canlandırma ise, “bilgisayar ortamında gerçekleştirilen üç boyutlu nesnelere devinimiyle gerçekleştirilen canlandırma olarak tanımlanmaktadır. Objeler x,y,z koordinatları ile tasarlanmakta; “programların belirlediği noktalarla bölünmüş kübik hacimler içinde nokta, çizgi, yüzey ve hacim oluşturma mantığı ile sayısal kütleler çeşitli yüzey işleme yöntemleri ile şekillendirilmekte ve form almaktadırlar.”¹⁸³ Üç boyutlu bilgisayar destekli canlandırma yöntemi ile gerçekleştirilen ilk uzun çevrimli film, Disney Stüdyoları tarafından 1995 yılında çekilmiş olan “Oyuncak Hikayesi” (*Toy Story*) filmi olmaktadır.

¹⁸⁰ Hünerli, **Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli**, s. 25.

¹⁸¹ Hünerli, Selçuk. **Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli**, s. 27

¹⁸² Hünerli, Selçuk. “Canlandırma Yöntemleri”. İ.Ü. İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, c. 2, Sy. 12 (2002) 09.12.2013 .<<http://www.journals.istanbul.edu.tr/tr/index.php/iletisim/issue/view/1133>>

¹⁸³ Hünerli, **Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli**, s. 28

1.2.3.4. Günümüzde Canlandırma Filmleri

Kitle iletişim araçlarında, içinde görüntü barındıran pek çok ortamda canlandırma tekniği kullanılmaktadır.

Özellikle Amerika Birleşik Devletleri, Avrupa ülkeleri ve Japonya'nın canlandırma alanında gelişimi sağlayacak nitelikte ve nicelikte filmler ürettiği dikkat çekmektedir. Walt Disney, Norman McLaren, Jiri Trinka gibi canlandırmacılar bu alanın gelişimine ve günümüzdeki halini almasına katkıda bulunmaktadırlar.¹⁸⁴

1988 yılından itibaren Disney oluşturduğu filmlerde bilgisayar teknolojisi ağırlıklı ürünler vermektedir. 1989 yılında, bu teknoloji ile yapılmakta olan "The Little Mermaid" (*Küçük Denizkızı*), 1991'de "Beauty and The Beast (*Güzel ve Çirkin*)" Amerika'da Oscar ödüllerini aldılar. 1992 yılında çekilmekte olan "Aladdin" tüm zamanların en başarılı canlandırma filmi seçilmektedir.¹⁸⁵

Günümüz teknolojisi ve küreselleşen dünyada canlandırmanın kullanım alanları artık sadece sinema filmleri ve televizyon ile sınırlı kalmamaktadır. Ancak sinema alanında, uzun çevrimli canlandırma filmleri ve baskın olarak Disney'in oluşturduğu filmler gündemde kalmaktadır. Oscar Ödül Törenleri'ne girmekte, Disney ve Pixar ortaklığıyla egemenliğini sürdürmektedir.

Zengin, 1995 yılının, canlandırma sineması için bir dönüm noktası olduğunu ifade etmektedir. Pixar tarafından gerçekleştirilen Toy Story, birbirinden bağımsız olmayan iki yeni yaklaşımla, endüstride devrim niteliğinde bir değişimi beraberinde getirmektedir, ilki teknolojik devrim olarak nitelendirilmektedir. Elle her bir karesi resmedilen filmlerin yerini üç boyutlu bilgisayar çizimleri almaktadır. Diğerleri ise, pazarlama stratejisinde görülmektedir, o dönem için önemli bir risk alınmakta ve yeni bir yaklaşım benimsenmektedir. Toy Story'nin hedef kitlesi, yetişkinleri de içine alan, her yaş grubundan izleyiciler için geniş bir yelpazeye yayılmaktadır. Teknolojik gelişim, filmlerin, amaçlandığı gibi, geniş izleyici kitleleriyle buluşmasında olumlu bir etken olarak, endüstriye yeni bir bakış açısı getirmektedir.

¹⁸⁴ Hünerli, "Canlandırmanın Kullanım Alanları ve Türkiye'deki Durum", s. 5

¹⁸⁵ Hünerli, *Canlandırma Sineması Üzerine*, s. 26.

Hatta bu başarı, teknolojiye duyulan kısa süreli bir merakla sınırlı kalmadı ve izleyici ilgisi, Toy Story'nin ardından artarak devam etmektedir. Canlandırma'nın bu çıkışı, bugün Pixar ile birlikte akla ilk gelen isimlerden olan Dreamworks Pictures gibi üç boyutlu canlandırma alanında ürün veren yeni yapımcıların endüstriye katılmasını sağlamaktadır. 2006 yılında Pixar'ı satın almakta olan Disney, bir anlamda çizgi karakterlerin dünyasındaki mutlak egemenliğini korumak adına önemli bir adım atmaktadır.¹⁸⁶

Sayısal teknolojinin sinema sanatının içerisine girmesi ile gerçek hayatta benzeri olamayan, hayali herhangi bir şeyin veya herhangi bir nesnenin bilgisayarda üç boyutlu canlandırma teknolojisi ile oluşturulması sağlanmaktadır. Ayrıca, sayısal teknolojinin sınırsız manipülasyon olanağı sağlaması ile sinema, fotografik görüntü olmanın ötesine geçerek boyanabilir bir tabloya dönüşmektedir. Özellikle, sinemasal anlatım aracı olarak, gerçekleştirilmesi imkansız hayal bile edilemeyecek görüntülerin oluşmasına önderlik ettiği ileri sürülebilmektedir.¹⁸⁷

Tamamı üç boyutlu canlandırma yöntemi ile günümüzde sıkça uzun çevrimli filmler üretilmektedir. Disney-Pixar ortaklığıyla, Disney Stüdyoları tarafından 1995 yılında, John Lassater tarafından çekilmiş "Toy Story" (Oyuncak Hikayesi) bu yöntemle oluşturulmuş olan ilk uzun film olma özelliği taşımaktadır.¹⁸⁸

Çocukların dünyasından gençlere ve yetişkinlere uzanan geniş bir hedef kitleye seslenmekte olan günümüz canlandırma sineması, sinemanın bir alt dalı gibi de tanımlanmaktadır. Bu tekniğin, sinemasal anlatımının tüm olanaklarını özgürce kullanmaya açık, tüm sinemaseverlerin ilgisini çekebilecek türden gerçek bir sinema olayı olduğu kabul edilmektedir. Bu değerlendirmenin finansmana da yansıdığı söylenmektedir. Son yıllarda, canlandırma filmlere ayrılan bütçe uzun metrajlı kurmaca filmlerle yarışacak nitelikte olmaktadır. Büyük bütçeli bu filmlere yetişkinlerin ilgi göstermesini sağlamak için kullanılan yöntemlerden biri ise, kahramanlarının ünlüler tarafından seslendirilmesi olayıdır. Canlandırma sineması

¹⁸⁶ Zengin Oktuğ, Melis. "Büyükler İçin Çizgi Film", Bizim Gazete, Yakın Plan Köşesi, 17.07.2009, Cuma, Sy.:4474, s. 2.

¹⁸⁷ Çalışkan, Sabahattin. "Sanal Karakterlerin Sinemadaki Gelişim Süreci". Selçuk İletişim Dergisi, [Konya] 2006,4(3):159-165.

¹⁸⁸ "Toy Story", 08.12.2013, <<http://sensesofcinema.com/2013/feature-articles/an-analysis-of-the-character-animation-in-disneys-tangled/>> .

bir yandan ele aldığı öykülerle her yaştan izleyiciye seslenmeyi hedeflerken, öte yandan da, karakterlere hayat veren ünlülerin seslendirmeleriyle, bu isimlere aşina olan yetişkinleri salonlara çekmek konusunda iddialı görünmektedir.¹⁸⁹

Kayıp Balık Nemo filminde de seslendirme sanatçıları, Hollywood'un ünlü, sevilen sanatçılarından oluşturulmaktadır. (*bkz.bölüm 3.2.1.1.Film Kimliği*).

Ayrıca, günümüz canlandırma filmleri, Amerikan sinema endüstrisine küresel dünyada sunulan pazarda büyük kazançlar getirmektedir. Tasarlanan canlandırma karakterlerin yer aldığı görsellerin bulunduğu ürünler, birer meta halinde geniş kitlelere pazarlanmaktadır; oyuncaklardan, kırtasiye malzemelerine, giysilerden ev eşyalarına kadar geniş bir alanı kapsamaktadır. Dolayısıyla, özellikle çocuk izleyici aynı zamanda tüketici konumuna da getirilmektedir. Amerika Birleşik Devletleri gibi baskın kültürler kendi toplumsal değerlerini ihraç etmede ve diğer toplumların isteklerini belirlemede baskın bir üstünlüğe sahip olmaktadır.

2. BÖLÜM: CANLANDIRMA FİMLERİNDE ENGELLİ KARAKTERLER

Karakter tasarımında hislerin doğru bir biçimde ifade edilebilmesi için doğada var olan canlıların kas yapısı ve mimik hareketleri ayrıntılı bir biçimde incelenerek analizin yapılması gerekmektedir.

Kolbes, “*Disability Drama in Television and Film*”(1988) isimli kitabında engelli oynayan aktörlerle, gerçek hayatta engeli olanlar arasında ciddi uçurumlar olduğundan bahsetmektedir. Hollywood'taki engeli olan insan rolünde izleyiciye sunulan hissiyat daha tatlandırılmış olarak sunulmaktadır dolayısıyla gerçek yaşamda engeli olan insanla örtüşmemektedir; anlatılan ve yaşanan arasında her zaman bir fark olacağına vurgu yapılmaktadır. Şu bilinmelidir ki, Hollywood'un dayandığı temeller çoğunlukla klişeler üzerindedir çünkü filmlerde yeterli zaman olmayacaktır engelliliğin her bir yönünü anlatmaya, onun o engelini özel kılan şeyi tam manasıyla verememektedirler.¹⁹⁰

¹⁸⁹ Zengin, s. 2.

¹⁹⁰ Kellner, s. 31.

Kayıp Balık Nemo’da, köpekbalığı Bruce “bir daha balık yemeyeceğim” sözünü vermektedir, bu söz köpekbalığının bize şirinlik atmosferini sunmaktadır hem de onun açısından etçil bir balığın et yememe kararı bir kahramanlıktır kendi dünyasında. Fakat kahramanlığı beklenildiği gibi kısa sürede sona ermektedir. Çünkü egemen karakterlerin içinde olan bu ikincil karakter, kendi varsıl ve asal özelliklerini devreye sokmaktadır. Biranda yeminli balığın, kahramanlarımızı (Marlin ve Dory) yemeye teşebbüs etmesi ikincil karakterin, filmin akışı içinde rastlanan amansız düşmanlardan biri ya da kötülük Propp’un kötülük numarasına uymaktadır ve kahramanlarımız Nemo’yu aramak üzere tekrar yola koyulmaktadır.

2.1. SİNEMADA KARAKTER KAVRAMI

Karakter, kişilerin psikolojilerinin, tavır ve davranışlarının dış görünüşleri ile birlikte oluşturdukları bütündür. Karakter kişinin fiziksel yapısı, sosyolojik ortamı ve psikolojik durumuyla şekil almaktadır. Bir karakterin gelişimi bu üç boyutun niteliğine bağlıdır. Bu üç boyut ne kadar bir arada ve güçlü ise karakter de oranda sağlam olmaktadır.¹⁹¹

Tip, genel toplumsal özelliklerin abartılarak ve karikatürize edilerek seyirciye sunulmasıyla oluşur. Tipler toplumun içinden seçilen temsilci kişiliklerdir. Derinlikli bir iç dünyaları, psikolojileri yoktur. Yaşayan gerçek insanlar değildirler.

Sinemada dramatik yapının varlığına ve yönetmenin yeteneğine bağlı olarak karakterler ortaya çıkmıştır. Gerçekçi bir bakış açısı ve sağlam bir dramatik yapı karakter oluşturmaktadır. Dolayısıyla bazı filmlerde karakterler, bazı filmlerde tipler vardır.¹⁹²

Karakter ile tipin etimolojik kökenine bakıldığında;

¹⁹¹ Nebat Yağız, **Türk Sinemasında Karakterler ve Tipler:Türk Sinemasının Türk Toplumuna Bakışı, 1950-1975 Dönemi**, İşaret Yayınları, İstanbul, 2009, s. 27.

¹⁹² Yağız, s. 27-28-29.

Karakter: Fr.Character. /E.Yun: Kharakter: Metale kazılmış damga, mühür, çizmek. Kharassein: Oymak, nakşetmek. /Hint Avr: ghero-k kazmak, oymak, çizmek.

Tip: Fr.Typ. Kalıp, standart biçim, tip, matbaa harfi. / E. Yun: Typos:Damga, kalıp, vurmak, dövmek, davul çalmak. Hint Avr: Tu(m)p vurmak, kakmak. Linotip, logotip, prototip, stereotip, timpani, tipografya. ¹⁹³

Konulu filmlerde ve TV oyunlarında söylemek istediğimizi (göstermek istediğimiz dramatik gerçeği) çoğunlukla karakterler/kişilikler aracılığı ile söyleriz. Bu nedenle, bu görevi, kendilerine ve koşullara rağmen rol yapıyor görünmeden, yerine getirebilecek kişilikler seçmenin yaşamsal önemi vardır. İzleyici hiçbir zaman, yazarın sahnenin arkasında bir yerde elindeki iplerle işleri yönettiği izlenimine kapılmamalıdır. Kişilikler, kendilerine verilen nitelikler ve koşullarla uyumlu ve mantıklı şeyler yapmalıdırlar. ¹⁹⁴

Sinemada karakter, seyirciye iki şekilde tanıtılmaktadır; fiziksel görünüşü ve davranışlarıyla dıştan, duygu ve düşünceleriyle içten. Kişinin olayalar karşısındaki tavrı, duruşu, karşılaştığı engeller, çatışmalar karakterin niteliğini ortaya çıkarmaktadır. Kişinin diğer insanlarla olan ilişkileri onun karakterlerinin su yüzüne çıkmasına neden olmaktadır. Sinemada bu ilişki en temel olarak şu şekilde görülmektedir; kahraman-karşı kahraman ya da iyi-kötü. ¹⁹⁵

Tip, olaylardan ve ilişkilerden bağımsız bir şekilde kendiliğinden ortaya çıkar ve varlığını devam ettirir. Tip özgün değildir, bir şeyin taklididir. Tipte kendine özgülük, biriciklik yoktur. Karakter ile arasındaki en büyük fark budur. Karakter tektir, onu orijinal kılan ve diğerlerinden ayıran biriciklik özelliğine sahiptir. Oysa tip, pek çok kişide bulunan benzer ortak davranışların, alışkanlıkların bir sembolüdür. Tip kalıptır, şablondur. Değişmez, her durumda aynı kalır.

¹⁹³ Nişanyan, Sevan. **Sözlerin Soyağacı Çağdaş Türkçenin Etimolojik Sözlüğü**, Everest Yayınları, İstanbul, 2009, s. 65.

¹⁹⁴ Bob Foss, **Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji**. Çev., Mustafa K. Gerçekler, Hayal Perest Yayınevi, İstanbul, 2012, s. 135.

¹⁹⁵ Yağız, s. 28.

Karakter, kendine ait bir iç dünyası olan, değişebilen ve gelişebilen bir niteliğe sahiptir. Karakterler farklı farklı olurlar. Çelişkili bir ilişki içerisine girdiklerinde aralarındaki fark büyür. Karakter, temas ettiği her şeyde bir etki, bir iz bırakır. Onun değişmesine neden olur. Temas ettiği şey, hiç bir zaman artık onunla karşılaşmadan önceki halinde olamaz. Mutlaka bir etkilenme olur. Tip öyle değildir; etki-tepki süreci oluşturmaz. Ama bir hoşluk, şirinlik atmosferi yaratır. Sinemada varlığını sürdürmesinin en önemli nedeni budur, çünkü insanların bu atmosfere ihtiyacı vardır.¹⁹⁶

Foss'a göre her kişilik/tip; fizik, psikolojik ve toplumsal boyutların bir ürünü olarak üç boyutta incelenmektedir:

“Fizik veriler: cinsiyet, yaş, yapı (ince, uzun, atletik) ve duruş, çekici ya da itici fizik özellikler, saç rengi ve stili, tipik giysiler ve giysilerin durumu, hareketler ve ifade, konuşma tarzı (aksan, argo, artikülasyon), sakatlıklar (büyüme bozuklukları, hastalıklar).

Toplumsal veriler: etnik köken ve milliyet, toplumsal sınıf, eğitim, meslek (gelir ve çalışma koşulları), yaşam koşulları, aile (evli, bekar, çocuk, ailenin öteki üyeleri ile ilişkiler), arkadaşlar (işte ve dışarıda), hobileri, ilgileri, siyasi görüşü ve bağlantıları, dini görüşü ve bağlantıları, adı.

Psikolojik veriler: hedefleri (uzun ve kısa erimli amaçları), düş kırıklıkları (kişiyi amaçlarına ulaşma açısından engelleyen her şey), düşleri (bu tipin elde edilemeyeceğini düşündüğü şeyler), kişisel zayıflıkları, huyu, zekası, yaşama karşı tavrı (iyimser-kötümser, asi, neşeli, mutlu, fedakar, bencil), temel değerleri (tipin kutsal saydığı, değer verdiği şeyler; örneğin aile yaşamı, çok çalışma gibi), romantik/cinsel eğilimleri, kompleksleri (utangaçlığı, korkuları, saplantıları), özel yetenekleri (müzik, spor).”¹⁹⁷

Senaryo aşamasında, oluşturulan kişiliğin/tipin egemen karakter özelliklerinin belirlenmesi gerekmektedir. Egemen karakter özelliği belirlendikten sonra ikincil karakter özellikleri devreye sokulmaktadır.¹⁹⁸

Ve tabii ki senaryoda anlatılmakta, filmlerde, masallarda aktarılmakta olan bu karakterlerden en önemlisini ‘kahraman’ oluşturmaktadır. Kahraman’ın kim ya da ne

¹⁹⁶ Yağız, s. 29.

¹⁹⁷ Foss, s. 136-137.

¹⁹⁸ Foss, s. 139.

olduđu, insanlar tarafından hangi deđerlere gore konumlandırıldıđına dair net bir cevap bulunamamaktadır. Ancak yapısal olarak incelemeler yapılabilir.

TDK’szlđne gore, kahraman kelimesi Farsa’dan Trke’ye gemiř bir kelime olmaktadır. Alp ve yiđit sıfatlarıyla da eřanlamlı olarak kullanılan kahraman, c tanımla aıklanmaktadır. “1. *Savařta veya tehlikeli bir durumda yararlılık gosteren (kimse), alp, yiđit. 2. Bir olayda nemli yeri olan kimse. 3. Roman, hikaye, tiyatro vb. edebiyat trlerinde en nemli kiři.*”¹⁹⁹

Kahramanlık kelimesinin ođunlukla erkek figryle zdeřleřmiř olduđu gorlmektedir. Kayıp Balık Nemo’daki kahramanımız Nemo erkektir, Dumbo’da Jr.Dumbo erkek olarak karřımıza ıkmaktadır.

“Kahraman” kelimesinin İngilizce karřılıđının kkenine bakıldıđında; İngilizce karřılıđı erkek figrler iin *hero*, kadın figrler iin ise *heroine* olarak kullanıldıđı gorlmektedir. Hero kelimesinin ilk defa Antik ađ’da, Yunan tanrıları, yarı tanrıları ya da insanst g, cesaret gibi zelliklere sahip *erkekler* iin kullanıldıđı gorlmekteyken, 1660’da “cesur ya da asil bir eylem gerekleřtirmekte olan kiři, *erkek*” olarak tanımlanmaktadır. 1690’da, “bir oyun ya da hikayedeki ana *erkek kahraman*” olarak bildirilmektedir. 1650 yılında, ilk kez Antik Yunan’da “kadın kahraman” iin belirlenmekte olan *heroine* kelimesi, 1715’de “řiiir, hikaye gibi temsillerde kadın kahraman” olarak kullanılmaya bařlanmaktadır.²⁰⁰ Gorldđ zere kahraman, Antik ađ’dan 17.yzyılın ikinci yarısına kadar *erkek* olarak belirlendiđi gorlmektedir.

Joseph Campbell, “*Kahramanın Sonsuz Yolculuđu*” adlı eserinde, kahraman iin;

“*yleyse kahraman, yerel ve kiřisel tarihsel sınırlamalarla atıřarak onları ařmıř ve genel geerliđi olan, olađan insani biimlere ulařmıř olan kadın ya da*

¹⁹⁹ Tdk.gov.tr, “kahraman”, 07.12.2013, <http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52af20913e84f6.87211212>.

²⁰⁰ Online Etimolojik Szlk, 07.12.2013, <http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=hero&searchmode=none>

erkektir.”²⁰¹ betimlemesini yapmakta ve sadece erkeğe özgü olmasının dışında bir tanımlamaya gitmektedir.

Mitolojik öykülerde, masalarda, romanda ya da bir canlandırma filminde görülmekte olan kahramanın özelliği bir maceraya girebilmesi olmaktadır. Kayıp Balık Nemo’da kahraman kimi zaman baba Marlin, kimi zaman ise Nemo olmaktadır; her ikisi de hayatlarını kaybedebilecekleri ihtimali olan, zorluklarla dolu bir maceraya girmektedirler.

Mitoloji kelimesi, “Yunanca bir nevi masal, hikaye demek olan (Mythos) ile, söz anlamına gelmekte olan Logos kelimelerinden oluşmaktadır. Mitoloji; çok eski zamanlarda gelmiş ve yaşamış olan ulusların inandıkları Tanrıların, kahramanların, perilerin, devlerin hayat ve maceralarından bahseden “Mit” “Mythe”ler hikayelerden oluşmakta”dır.²⁰²

Sinema ve özellikle canlandırma filmleri mitlerden beslenmekte, pek çok filmde mitolojik kahramanlar görülmektedir. Mitoloji’de de engelli öykülerine hatta bir de “topal tanrı”ya rastlanmaktadır.

Hephaistos (Vulcain), Ateş Tanrısı. Zeus ile Hera’nın oğlu olan bu tanrı hem *topal* hem de çirkin olarak doğmaktaydı. Bu nitelikleriyle Olympos tanrıları arasında tek olma özelliğini taşımaktadır ve bu sebeple hor görülmektedir. Topallığından İlyada’da şu biçimde bahsedilmektedir: “Tanrılar ünlü topalı görünce kahkaha atmaktadırlar.” Ancak Hephaistos’un elinden gelenler, hiçbir tanrının elinden gelmemektedir, her türlü madeni işleyip olağanüstü güzellikte eserler yaratmaktadır ve başarılı bulunmaktadır bu topal tanrı. Zeus ile Hera’nın yatak odası, Olympos tanrılarının evi onun usta ellerinden çıkmaktadır.²⁰³ Bütün hayatı boyunca, yıldırımın zikzak yürüyüşünü taklit ederek yürümekteydi. Annesi onu doğurduğu zaman yüzüne bakmamakta, ondan utanmakta hatta nefret etmekteydi, hatta ölümsüzlerin alaylı kahkahalarından kurtulmak için babası Zeus, Hephaistos’u

²⁰¹ Joseph Campbell, **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, Çev., Sabri Gürses, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2.basım, 2010, s. 30.

²⁰² Şefik Can, **Klasik Yunan Mitolojisi**, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 8. Basım, 2006, s. 1.

²⁰³ Azra Erhat, **Mitoloji Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 13. Basım, 2004, s. 134.

Olympos'tan aşağı fırlatılmaktaydı.²⁰⁴ Hephaistos başat örnek olmaktadır, engellilik sadece toplallık olmamaktadır, hibrit varlıklar da engel olarak kabul edilmektedir ve topluma kazanılmak istemektedirler. (bkz.bölüm 2.2).

Hephasistos'un daha çocukken kendisinden nefret edildiği halde, annesi için fedakarlık yapıp Olympos'tan atılması bir anlamda Kayıp Balık Nemo canlandırma filmindeki kader, öykü bağlamının ters işleme gibi olmaktadır. Şöyle ki, Nemo, babasını, özgürlüğünü kısıtlayıcı, onu geriletici, yaşam haklarını elinden alan sevimsiz bir engel gibi görmekte ondan nefret etmektedir. (filmde bota dokunmaya gitmeden hemen önce aynı sekans içinde Nemo: "baba senden nefret ediyorum" sözünü söylemektedir.) hephaistos'da buna karşılık nefret bulunmamaktadır, tam tersi annesini kurtarma isteğiyle babasına karşı cephe alma hali söz konusu olmaktadır. Mitolojik öyküde Hephaistos, Hera'ya kelepçeli taht hediye etmekte, annesinden gerekli öcü almakta ve sonunda Olympos'a geri dönmektedir. Filmde yaşanılmakta olan ve sona doğru Nemo'nun kurtuluşu ile biten son sahnelerde tıpkı Hephasistos çatışmasının sona erdiği gibi "baba seni seviyorum." Bildirisi ile her iki sahne birbirlerine eşitlenmektedir. Nemo'da bu tür değişiklik tamamen babasının kendisine verdiği değerın büyüklüğünü anlamasıyla ölçülmektedir.

Barthes'dan aktaran Yengin;

*"mitlerin ana işlevinin tarihi doğallaştırmak olduğunu ile sürer. Bu işlev mitlerin aslında belirli bir tarihsel dönemde egemen olmayı başarmış toplumsal sınıfın ürünü oldukları gerçeğine işaret etmektedir. Mitlerin yaydıkları anlamlar bu tarihi beraberinde taşırlar, ancak mit olarak işleyebilmeleri için yaydıkları anlamların tarihsel ya da toplumsal değil, doğal olduğunu vurgulamaları gerekmektedir. Mitler kendi kökenlerini, dolayısıyla siyasal ve toplumsal boyutlarını gizemleştirirler ya da gizlerler."*²⁰⁵

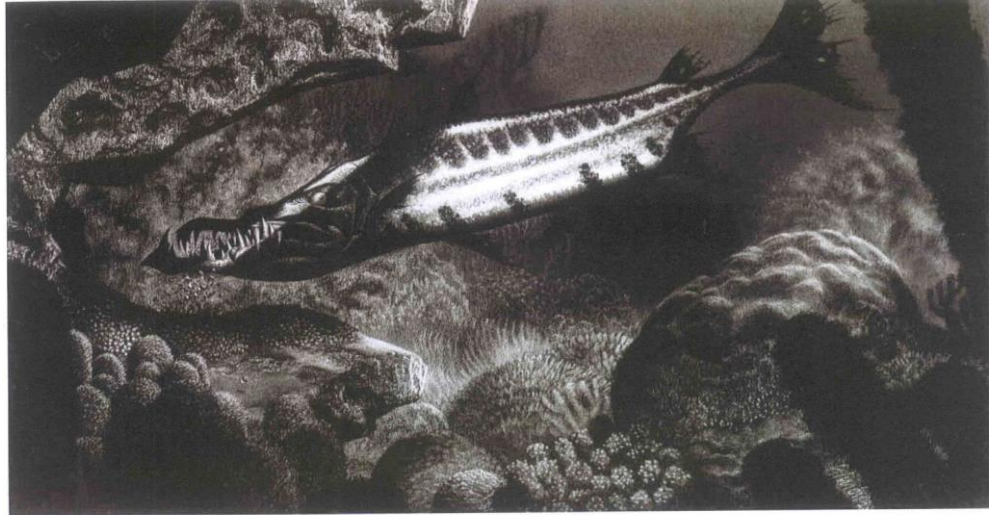
Filmin içinde bulundurduğu mitolojik öğeler ve kurdukları anlamsal ilişkilere bakılacak olursa;

Bilindiği gibi Propp kuramı incelendiğinde anahat değerli nesnenin peşinde koşan kahramanlar arasında geçmektedir ve bir rekabet söz konusu olmaktadır; tüm

²⁰⁴ Can, s. 125.

²⁰⁵ Yengin, **Medyanın Dili-İletişime Kuramsal Bir Yaklaşım:Popüler Kültür Türlerinin Çözümlemesi**, s. 117.

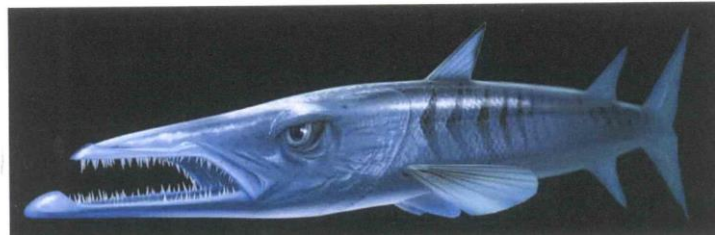
yapılanlar değerli nesnenin ulaşımı içindir. Işığı yayan, hastalıkları iyileştiren, doğrudan obje masal kimliğini bırakır ve efsane kimliğine bürünür. Propp'un bağızı değerlerini benimsemez “*onlar ermiş muradına, biz çikalım kerevetine*” yoktur, buna karşın ceza ya da mükafat bulunmaktadır. Bunları bize trajedyaya yaşatmaktadır. Büyülü nesne bulunmaktadır, yardımcılar (*görev veren kişi-kral-hükümdar*) tarafından verilen görev “Tanrı öyle istedi” söylemi bulunmaktadır yani ceza ya da mükafat karşılığı bu şekilde betimlenmektedir. Değerli objenin peşinden koşmak, öyküyü meydana getiren olay örgülerine bakılır. Değerli objenin kaybolması gereklidir. Kayıp Balık Nemo’da baracuda*²⁰⁶’nın evlatları yemesi ile anlamaktayız, bir tek Nemo geride bırakılmaktadır. Nemo da filmimizde değerli obje olmaktadır, işaretlenmiş, ayırıcı bir özelliği bulunmaktadır, Nemo engelli bir balıktır ama bunu kabullenmeyecek, yüzgecinin kısa olmasını sorgulamayacak, hümanist bir balık olmaktadır. Baba Marlin, “*sen buraya gitmemelisin*” diyerek Nemo’yu uyarmaktadır ve sonrasında serüven başlayacaktır. Değerli objenin bir özelliği bulunmaktadır, Nemo başlı başına hem kahramanın kimliğidir hem de akvaryumda misafir olduğu durumda Prometheus görevini görmektedir. Kurtarıcıdır, filtrenin içine giren balık olmaktadır, oradaki ölüm tuzağına girmektedir.



above:
Simón Varela
charcoal, 25 3/8 x 13 3/8"

right:
Glenn Kim
digital

opposite:
Dan Lee
pencil, 17 x 12 1/2"



Resim 8: Barracuda, Kayıp Balık Nemo çizim eskizleri.

²⁰⁶ * Barracuda: Tropik sularda avlanmakta olan, dünyanın en hızlı yüzen etçil balıklarındandır.

Nemo'nun karşılaştığı tehlikelerden ilki kepçedir, onu babadan ayıran obje olmaktadır. İkincisi akvaryum olmaktadır, koca okyanusta dolaşan balığın bir mekana sıkışması, özgürlüğü alan olmaktadır. Üçüncüsü ise, dişinin yeğeni Darla, düşman taraftadır, görsel belirtileri bulunmaktadır. Dikkat çekici çilleri bulunmaktadır, ağız teşkilatı bozuktur, elleri açık pençe gibi görünmektedir ve hoyratça bir davranış biçimi olmaktadır.



Resim9: Kayıp Balık Nemo ve deniz gözlüğü detay.

Yegane harita, deniz gözlüğü ve üzerindeki Sidney yazısıdır, kıymetli obje burada Nemo'dan deniz gözlüğüne geçmektedir. Gözlük derinlere doğru iner ve bu karanlık bize gece tanrıçası Niks'in ortamını hatırlatır, tanıklık sıfırdır, fakat tanıklığın olmadığı bu ürkünç hikayede yardımcı karakterin yaptığı hikayeler küçük izleyiciler için korkutucu olmaktan çıkartılmaktadır. Çocuklar için psikolojik etkileri düşünülerek korku unsurları kaldırılmıştır. Yardımcı element Dory'nin hafıza kaybı serüvenin uzamasına neden olmaktadır, Dory iyi karakterdir ama yetersiz kalmaktadır. Film içindeki yardımcı element Dory ile Nemo'nun babası okyanus balıkları olma özelliğindedirler oysa önlerine çıkan tehlikeler, yok edici, zehirli deniz anaları ile karşılaşmaktadırlar. Yine filmde küçüklerin psikolojilerinin korunması ön planda tutulmuş bu göstergeler gibi çağrışımlara sahiptir. Dory'nin zehirli denizanalarından korkması yaylı trambolin oyununa dönüştürülmekte ve çocukların korkuyla tanışmalarını sağlamış ancak derecesi tatlandırılmıştır, bu belirti göstergelere yer verilmiştir. Filmde dikkati çeken tehlikeli unsurlardan biri de Nemo'nun babasının direk balık ile beslenen martılarınla karşılaşması olmakta, bu sahnelerde özellikle ironiye başvurulmuştur. Martı kuşunun akılsız, aldanmaya açık,

kandırılmaya müsait bir varlık olmasına vurgu yapılmaktadır. Mitolojik kahramanlardan Epimetheus'a zekaca kıt olması sebebiyle bir gönderi de yapılmaktadır. Engel'e gönderi yapılan ve engelli olan karakterlerden, martı bir akıl kıtlığı yaşamaktadır ve mitolojideki Epimetheus'la karşılığını bulmaktadır, bu mitolojik gönderme aynı anda ironiyi de kendi içinde barındırmaktadır ancak bu ironi hiçbir zaman acımasız, alay şeklinde cereyan etmemektedir, komediden faydalanılmaktadır. Martıların saldırısından kurtuluşu önemli bir karakter olan pelikan Nigel tarafından sağlanmaktadır. Pelikan Nigel'in hiperaktif, hareketlerini kontrol etmede güçlük çekme gibi bir engeli bulunmaktadır. Bu engeli dışının muayenehanesinde cama çarpması ile betimlenmektedir.²⁰⁷

Görüldüğü üzere Eski Yunan'da oluşturulmakta olan mitolojik öykülerde de engel kullanılmakta ve engelli olan karakter, annesi-babası ya da diğer tanrılar tarafından reddedilmekte, dışlanmakta, çevresi tarafından alay konusu edilmekte ve doğduğu yerden uzaklaştırılmış olarak betimlenmektedir.

2.2. CANLANDIRMA FİLMLERİNDE KARAKTER TASARIMI

Canlandırma filmlerinde tasarlanan karakterler mizahın elde edilerek izleyiciye aktarılması konusunda önemli bir yer tutmaktadır ve bu filmlerde kullanılan tipler doğada varolmayan olarak düşünülse de, gerçekte bütün canlandırma filmi kahramanları doğada varolan karakterlerden türetilmektedir. Bu tipler, insan, hayvan ve cansız objelerin bir çeşit birleşiminden oluşmaktadır. Bazen de bir birleşim söz konusu olmamaktadır, sadece insan ya da sadece hayvan doğada sahip olduğu biçiminin deformasyona uğratarak karikatürleştirilmesi yoluyla kullanılmaktadır.²⁰⁸ Örneğin, Walt Disney Pic. tarafından 1997 yılında çevrilen Herkül (Hercules) canlandırma filminde, Centaures (at adamlar) bilindiği gibi mitolojik karakterlerdir ve insan neslinin başına bela olan çeşitli zorbalıklarla insanı zora sokan karakterler olarak betimlenmektedirler.

²⁰⁷ Mehmet Süha Sarıoğlu, *Kişisel Görüşme*, 03 Aralık 2013.

²⁰⁸ Gökçeaslan, Armağan. "Canlandırmalarda: Mizah, Anatomik Yapı ve Karakter Tasarımı". 26.10.2013, <<http://e-dergi.atauni.edu.tr/index.php/GSED/article/view/2510/2512>> .

Öte yandan Erhat'ın aktardığına göre; "Kentaur'lar, yarı insan, yarı hayvan bedenli yaratıklardır. Önden bakınca başları, göğüsleri ve kolları, kimi zaman da ön bacakları insan gibidir, karınlarından arkası at biçimindedir. Yeleleri, kuyrukları vardır. Dağlarda, ormanlarda yaşayan bu at adamlar çiğ et yer, çokluk yabanıl ve azgındır." diye belirtilmektedir.²⁰⁹ Bir başka örneğe, yine Disney tarafından, 1940 yılında çevrilmiş Fantasya (Fantasia) canlandırma filminde Centaures kullanımları bu açıklamaya örnek oluşturmaktadır.²¹⁰



Resim10: Fantasya, 1940.²¹¹

Ayrıca, engelli olmak sadece insana özgü oranların veya hayvandaki hareketi, görmeyi, duymayı engelleyecek eksiklik olarak yorumlanmamalıdır. Metamorfoz (değişim) geçirmiş hayvanların ulaştıkları son şekilleri hibrit olarak anılan yarı hayvan ya da yarı insan, yahut pek çok hayvanın birleşiminden oluşmuş garip görüntülerden elde edilmektedir.

Çizgi dünyasındaki karakter meselesi ile sinema dünyasındaki karakter meselesi birbirinden farklı olmaktadır, sinema dünyasında bazen çok çirkin bir karakter iş yapabilmektedir, buna karakter oyuncusu denmektedir, örneğin Humphrey Bogart gibi ya da son dönem James Bond karakteri gibi. Karakterler çirkindir ama sevilir, tutulur bir karizması bulunmaktadır. Çizgi dünyasında kadınlar hep çok güzel, erkekler hep çok yakışıklı olmaktadır ya da çirkinse bile sevimli olmak zorundadır, buna da sahne sempatisi denmektedir. Hem sevimsiz, hem çirkin bir karakterin çizgi dünyasında varolma şansı da yoktur. Kötü karakterler bile

²⁰⁹ Erhat, s. 170.

²¹⁰ Sarıoğlu, "kişisel görüşme", 06.12.2013

²¹¹ Fantasya, 28.11.2013,

<http://s113.photobucket.com/user/Rhianon_Rules/media/Fantasia/FantasiaCentaurs30.png.html> .

sevimli olmaktadır. Karakterler zaman içinde oturmakta ve gelişmektedir, örneğin Simpsonlar'ın ilk halleri ile şimdiki karakter halleri arasında bir değişim söz konusu olmaktadır. Genel beğeniye göre de şekil almaktadır karakterler, aynı şekilde ilk çizilen Bugs Bunny ile son çizilenler arasında bir ayırım söz konusu olmaktadır.²¹²

Disney, ikonu olan Mickey Mouse ile kendisi de dahil pek çok kişinin korktuğu, iğrendiği bir şeyden sevimli bir şey çıkarmak fikrinden oluşturulmaktadır. ve Mickey Mouse ortaya çıkmaktadır, ilk fare çok çirkin (*bkz.resim12*) sonraları günümüzdeki halini almaktadır. Fakat Mickey Mouse hiç bir zaman Disney'in en sevilen karakteri değildir, çünkü sevimlidir, bencil değildir, dosttur yani kötü vasıflara sahip olmamaktadır. Çünkü canlandırmada anti kahramanlar daha çok sevilmektedir, *Duffy Duck, Buggs Bunny, Pink Panther* gibi.²¹³

Disney tarafından 1953 yılında çevrilmekte olan Peter Pan'deki Kaptan Kanca (*Captain Hook*) bir anti kahraman özelliktedir ve takma bir el kullanmaktadır. Kahraman burada kötücülükle ilerlemektedir. Etkin kötücül olarak Peter Pan'in karşısına çıkmaktadır. Propp'un engelleyici varlıklarından sayılmaktadır.



*Resim11 : Kaptan Kanca*²¹⁴

Canlandırma filmlerinde karakter tasarımı, senaryoda belirtilen karakterlerin biçim, renk, mimik, jest, ses, hareket, aksesuar gibi fiziksel özellikleri ve kişilik, özgünlük, davranış, huy, görev gibi duygusal özelliklerinin görselleştirilmesi süreci olarak belirtilmektedir.²¹⁵

²¹² Tavkul, "kişisel görüşme", 06.12.2013.

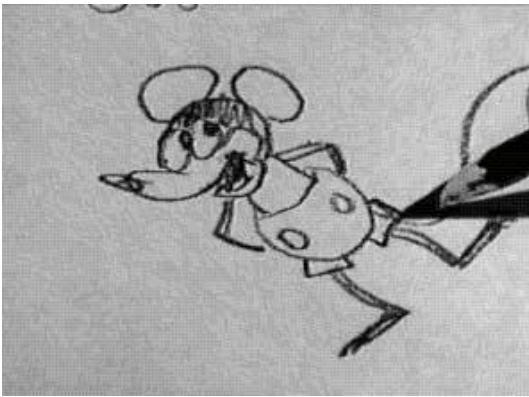
²¹³ Tavkul, "kişisel görüşme", 06.12.2013.

²¹⁴ "Captain Hook", 21.10.2013, Wikia. <http://disney.wikia.com/wiki/Captain_Hook> .

²¹⁵ Tavkul, "kişisel görüşme", 06.12.2013.

Hikaye ve karakter tasarımı birbirini etkileyen, birbirine bağılı süreçler olmaktadır. Karakterler farklı bakış açılarıyla doğada var olan formların yeniden yorumlanmalarıyla, insanın duygusal ya da kültürel alt yapısı ne olursa olsun etkili uyaranlar olarak duylara ve bilince dikkat çekmektedirler. Karakterler farklı fiziksel özellikler, kaslar ya da ilginç kostümlerden çok daha fazlasını içlerinde barındırmaktadırlar. Canlandırmanın başrol oyuncularını olan karakterler, içinde yer aldıkları hikayenin/senaryonun, mesajını, duygusunu izleyiciye doğrudan iletebilme gücüne sahip olmaktadır. İzleyicinin yaratılan karakterle kuracağı iletişim/yakınlık, senaryoda verilmek istenen mesajı, empati, sevgi, beğeni, acıma, nefret, korku gibi duygusal tepkilere dönüştürme gücüne sahip olmaktadır.²¹⁶

Sinema'da Karakter Kavramı'nda (*Bölüm 2.1.*) bahsedildiği gibi, fizik veriler, karakterin fiziksel yapısını göstermektedir. Güzel-çirkin olmak, engelli olmak, yaşlı- genç olmak, vb. durumlar kişinin hayat görüşünü de etkilemektedir. Karakterin kör olması ya da kötürüm olması, tasarlanan karakterin tipini belirlemektedir. Nemo'da karakterinin fiziksel özelliklerine bakılacak olursa, küçük bir yüzgece sahiptir ve fiziksel engelli sayılmaktadır. Ayrıca abartılı insan özellikleri yüklenmiş hayvan karakterdir ve insana özgü korku, üzüntü, neşe, kararlılık göstermektedir. Hayvan türlerinden oluşturulmasında bir kaç sebep bulunmaktadır; Nemo'nun konuşan ve duygusallığa sahip hayvan karakteri olarak biçimlenmesi filme fantastik bir duygu kazandırmaktadır. Ayrıca, sahip olduğu fiziksel engel, bir insan üzerinde gösterilse, korkutucu bir hissiyat sağlayabilmektedir.



Resim12: ilk miki fare resmi: ²¹⁷

²¹⁶ Sargin. s.

²¹⁷ İlk miki fare resmi: 06.12.2013, <<http://www.sodahead.com/entertainment/what-priceless-art-masterpiece-would-you-steal-if-you-could/question-378941/?page=2>> .

Toplumsal veriler bize karakterin sosyolojik boyutunu vermektedir, yetiştiği çevreyi ve olanakları kapsamaktadır. Sinema'da Karakter Kavramı'nda (Bölüm 2.1.) bahsedilen tanımlara göre, toplumsal verilere bakıldığında ise, baba Marlin'in aşırı korumacı tavrı, Nemo'nun açık denize açılmasına ve kurtarma-kurtarılma mücadelesine dönmemektedir. Çocukluğu denizin içinde, kısıtlı bir bölgede geçmektedir, çok fazla arkadaşı ve çevresi bulunmamaktadır, Sidney'de bir akvaryuma götürülmektedir ve çoğunluğu akvaryum balığı olan bir yerde bulunmaktadır. Dolayısıyla davranışları ve yaşam görüşleri onlardan ayrı olmaktadır.

Psikolojik veriler ise durumun psikolojik yanlarını bize bildirmektedir; önceki iki boyutun sonuçlarından oluşmaktadır. Kişinin hayalleri, alışkanlıkları, tutkuları, düş kırıklıkları gibi psikolojik özellikleri bu boyutu meydana getirmektedir. Karakterin iç dünyası, senaryonun yapısı ve yönetmenin kurgulamasıyla oluşmaktadır.

Karakter bu üç boyuta ne kadar sahipse inandırıcılığı ve gücü de o oranda artmaktadır.

Karakter yaratmada canlandırmanın ana prensipleri şöyle sıralanmaktadır:

1- Hareketi tahmin ettirme (Anticipation): Bu basit bir şekilde karakterin bir noktaya hareket ederken, öncelikle hareketin yönünün tersine doğru kendini geri çekmesi, sonuçta hareketin daha açık, daha empatik ve daha karikatüristik olmasıdır.

2- Karakterlerin farklı hızlarda hareket etmesi (Characters move at different speeds): Uzun karakterler kısa karakterlerden daha yavaş yürürler. Genellikle şişman karakterler de daha yavaş yürürler. Eğer sahnede iki karakter yürüyorsa ve aynı zamanda aynı mesafeyi alıyorsa daha küçük olan karakter daha hızlı adımlar atmak zorunda olacaktır.

3- Hareketi karikatürleştirme (Caricaturing the action): Hareketi olduğundan daha abartılı ve doğal hayatta olması gerekenden daha absürt çizmedir.

4- Hareket çizgisi (Line of Action): Her figür kendi hamlesine ya da yönüne sahiptir. Hareketsiz dursalar bile. Bu karakterin hareket çizgisidir. Duruşların kuvvetlendirilmesi için çizimlerde bir rehber olarak aksiyon çizgisi kullanılır.

5- İkincil Hareket (Secondary Action): İkincil hareket, bir zincir reaksiyonunda olduğu gibi bir önceki hareketten kaynaklanan davranıştır.

6- İçeri Takip (Follow-Through): Bu canlandırmaya onun sihirsiz özelliğini veren tekniklerden biridir. Seyirci birçok içeri takiple oluşan sahneler izlemeyi sever. İçeri takip ikincil hareket kendi yönünde devam ederken meydana gelir. Örneğin uzun kulaklı bir köpek öne doğru eğilir ve durur. Fakat uzun kulaklar onla birlikte durmaz. Onlar tamamen durmadan önce bir sarkaç gibi sağa sola sallanarak yavaşlarken içeri doğru takip eden ikincil hareketi sağlarlar.

7- Sıkışma ve Yayılma (Squash and Stretch): İnsan vücudu da aslında farklı hareketler yaparken sıkışır ve yayılır. Canlandırma karakterler insan vücuduna göre daha fazla olmakla birlikte her zaman sıkışır ve yayılırlar. Ağır karakterler daha zayıflardan daha fazla sıkışır. Sıkışma ve yayılma miktarını çeşitlendirerek karakterin diğer bir karaktere göre daha fazla sıkışır. Sıkışma ve yayılma miktarını çeşitlendirerek karakterin diğer bir karaktere göre daha ağır gözükmeye sağlanabilir.

8- Dekorlar ve Kostümler (Props and Costumes): Karakterin kişiliğini sağlamak için kostümler ve dekorlar yardımcıdır. Genel bir karakter için benzer pozlar çizmek mümkünken kostüm figür içinde bulunduğu duruma göre farklı kişilikler verebilir. Ayrıca giysiler beden üzerindeki

hareket çizgisini vurgulamaya yardımcı olur ve karakterin davranışını açık bir şekilde gösterir.²¹⁸

Statik tasarımlara kıyasla, hareketin çok daha etkili, inandırıcı ve ayrıntılı kıldığı bir kavram kişileştirme (*personification*) olmaktadır. TDK sözlüğünde “*Cansız varlıkları veya hayvanları insanmış gibi gösterme, canlandırma*” olarak tanımlanmakta olan kavram, anlatıyı daha etkili kılıp, ikna etme amacıyla kullanılmaktadır. Cansız nesneye kişilik kazandırmakta olan kişileştirme, hayvan veya soyut unsur, insanda yakın görünerek izleyicide empati yaratmaktadır. Anlatının daha etkili olmasına olanak sağlamakta olan bu yöntem ikna için kullanılmakta ve cansız nesne, hayvan veya soyut unsur, insana yakın görünmekte böylece izleyicide empati yaratmaktadır. Bu duyguyu yaşamakta olan izleyici, çok daha kişisel bir seviyede mesajı almaktadır bu da onların daha kolay ikna edilmesini ve yarattığı hislerden dolayı mesajın akılda kalmasını sağlamaktadır.²¹⁹

İzleyici üzerindeki inandırıcılık ve empati duygusunu arttırmak için kullanılan bir başka uygulama ise karakterleştirme olmaktadır. Karakterleştirme için davranışlarının, tepkilerinin ve çevresindekilerle etkileşimin önceden belirlenmekte olan bir kişiliğe, hatta özgeçmişe göre tasarlanması gerekmektedir. Kişiliği, geçmişi, deneyimleri ve bunları dışarıya nasıl yansıttığı düşünülmüş olduğunda, farklı koşulda nasıl davranacağı tahmin edilmekte, inandırıcı bir karakter olarak ortaya çıkmakta olduğu görülmektedir.²²⁰

Canlandırma tarihinin ilk yıllarında oluşturulan karakterler incelendiğinde dönemin öncü sanatçılarından Emile Cohl, Max Fleischer ve Winsor McCay’ın karakterleri dikkat çekmektedir. İlk dönem canlandırmalarda oluşturulmuş olan karakterler izleyicinin bildiği canlı ve cansız varlıklarla ilişkilendirilmektedir. İnsan ve hayvan karakterleri doğada var oldukları formuyla ve ayrı ayrı ele alınmış, bu iki canlılığın fiziksel birleşiminden yeni ve farklı karakterler tasarlanarak ilk dönem filmler oluşturulmaktadır. Winsor McCay’ın Bir Sivrisineğin Hikayesi (*The Story of*

²¹⁸ Buğdaylı, Hilal. **Hollywood’un Canlandırma Sinemasının Yeniden Keşfi:2000 Yılı ve Sonrası.** Konya:Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2007, s. 8.

²¹⁹ Özgen, s. 64.

²²⁰ Özgen, s. 65.

a *Mosquito-1912*) isimli canlandırması bu yaklaşıma örnek olarak gösterilmektedir. (bkz.resim9).²²¹

Bir insan-hayvan birleşimi olan sinek tiplmesi izleyicinin daha önce görmediği bir biçim olarak karşısına çıkmaktadır. Sivri sinek antropomorfik özellikler göstermeye başlamakta ve sonuç olarak izleyicinin "böceği" "insan"a ait terimlerle anlamasını sağlamaktadır. Bu tasarım aslında bir böceğin "yaratık"lığı ve bir insanoğlunun "samimiyeti'nin karması olup, karakterin görüntü bakımından insanmışçasına davranmaya başlamasını sağlamaktadır." İşte tam bu noktada mizah ortaya çıkmaktadır.²²²



Resim13: Therianthrope.²²³

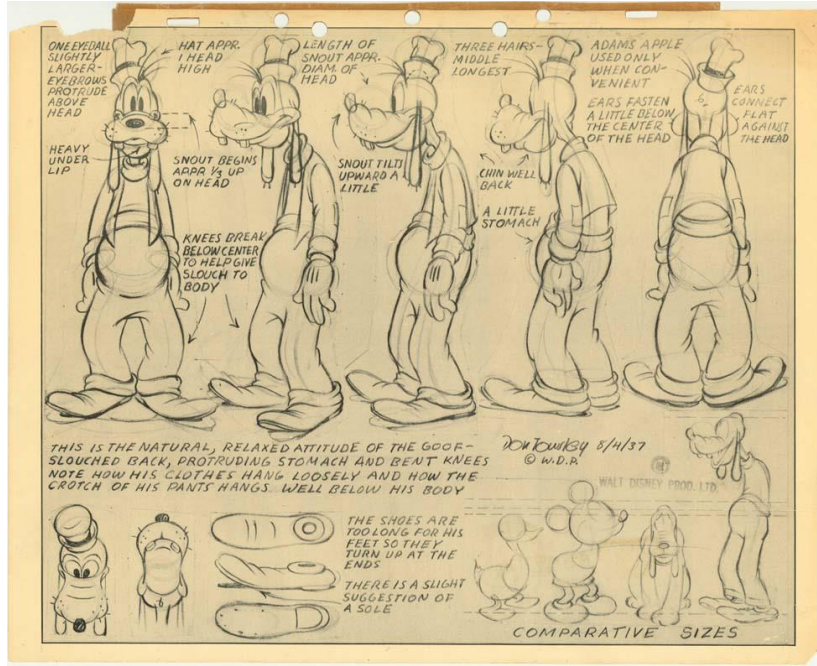
Rowson, bu tekniğin tarihsel sürecinden şu şekilde bahsetmektedir; gözlemlenmiş olan gerçekliği, yeniden yaratmak kaçınılmaz olarak, sanatçının farkındalığından, bilincinden geçerek oluşmaktadır. Bu da hayalgücünü kaçınılmaz olarak devreye sokmaktadır, bu yüzden çok erken dönemden beri, farklı canlıların resimlerini çizen ya da bunları kaleme alan sanatçılar, insanlar kafalarındaki, imgeye bunu dayandırmışlardır, örneğin burada resimde görülen hayvan başlı insanlar (therianthrope) gibi, bu Avustralya'da kayaların üzerine çizilmiş , 15.000 yıl gerinin çizimleri olmaktadır. Bu çizimler ve figürler o kadar çekici hale gelmektedir ki bir süre sonra tanrılaştırılmaktadır. Örneğin bu resimde antik Mısır tanrısı Anubis görülmektedir, insan bedenine ve bir köpeğin başına sahiptir. Bir başka

²²¹ Armağan, s. 80.

²²² Armağan, s. 81.

²²³ Therianthrope, Rowson.

insan bedenli, köpek başlı çizim olarak Walt Disney tarafından yaratılmakta olan Goofy görülmektedir.²²⁴



Resim 14: Goofy²²⁵

Bu filmin yıldızı, insan ve böcek elementlerinin rahatsız edici birleşimi ile tasarlanan bir sivrisinek olmaktadır. Leylek gibi uzun, 6 adet bacaklarıyla, iki adet ince ve narin kanatlarıyla ve büyük gözleriyle, o, anatomik olarak normal bir böcek olmaktadır. Ancak bu sivrisineğin sivri uçlu kulakları, kaşları ve geriye yatmış saçları bulunmaktadır. Kısa bir pantolon giyip şapka takan bu sivrisinek ayrıca bir de valiz taşımaktadır.²²⁶

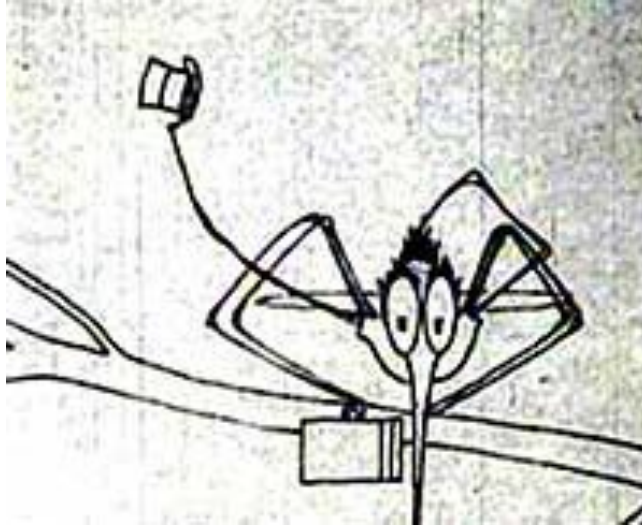
²²⁴ Rowson.

²²⁵ "Goffy", 15.11.2013, < <http://iheartpicturebooks.blogspot.com/2010/06/character-model-sheets.html> > .

²²⁶ Armağan, s. 82.

Wells'ten aktaran Gökçeaslan:

"Çoğu durumda, ufak hareketlere olan bu odaklanma, fiziksel komedideki vücudun merkezden komik bir şekilde uzaklaşmasıyla benzeşir, çünkü vücudun normal denge ve simetrisine meydan okunmuştur ve bu da sonradan gelen hareketin icrasını olağandışı hale getirir ki bu da potansiyel olarak komiktir. Karakterin yüz ifadesinde de mizahi bir yaklaşım vardır. "Film, ironik olarak, yüzün beklenen simetrilerini ve ifadelerin normal hareketlerini bozarak, hem insan ifadelerinin sınırlamalarına hem de küçük jestlerin manalı ifadesine dikkat çekmiştir. Komiğe ulaşmak için bu gereklidir."²²⁷



Resim15: Winsor McCay'un Bir Sivri Sineğin Hikayesi adlı filminden karakter görüntüsü.²²⁸

1908'de Fransız Emile Cohl'un yaptığı Fantasmagorie ise, beyaz kağıt üzerine siyah renkle çizilen çöpten adamların filme alınmasıyla, projeksiyonda negatif film kullanarak, siyah fon üzerinde hareket eden beyaz figürler elde edilmesiyle oluşturulmaktadır.²²⁹ Emile Cohl'la aynı dönemde ama başka ülke ve koşullarda çalışan, dönemin kuşkusuz en başarılı gazete çizeri olan Winsor McCay bir grafik sanatçısıydı. 1911'de kendi çizgi roman bandı olan Küçük Nemo Rüya Aleminde'den bazı kahramanları canlandırdığı kısa bir isimli filmi perdeye aktarmıştı.²³⁰ Beyaz bir yüzeye dağılmış küçük çizgilerin ve noktaların birleşimiyle hareket edebilen bir bütüne dönüşen Nemo, bir sihirbaz gibi Impy ve Flip'in vücutlarını uzaktan yaptığı hareketlerle uzatıp kısaltır, sıkıştırıp genişletir. Sonra

²²⁷ Armağan, s. 82.

²²⁸ "Winsor McCay'un Bir Sivri Sineğin Hikayesi", 03.08.2013, <<http://www.weirdwildrealm.com/f-winsor-mccay.html>> .

²²⁹ Demet Değer İnanç, **Canlandırma Film Sanatı**, Sanat Olayı, [İstanbul] Nisan, 1981, s. 41.

²³⁰ Donald Crafton, Sessiz Film-Hileler ve Canlandırma, **Dünya Sinema Tarihi**, s. 97.

Nemo, çizerin alter egosu (öteki ben) gibi davranarak kendi prensesini flaş skeç olarak çizmek için bir kalem alır. Çizim bittikten sonra prenses hareket etmeye başlar. McCay'ın çalışmalarında gerçekleştirdiği temel eğilimi, Melies, Blackton'ın tersine, filmlerini ne şekilde hazırladığını açıklama doğrultusunda olmaktadır.²³¹ 1914'de gösterimi yapılan ve tek makaralık bir öykülü film olarak da piyasaya sürülen Dinazor Gertie, o zamana kadar ve ondan sonraki bir kaç yıl içinde yapılan en başarılı canlandırma filmi sayılmaktadır.²³² İlk dönem animasyonlarının çoğunda kullanılan Live action tekniğiyle oluşturulan filmde Winsor McCay'ın kendisi de görülmektedir; mağarasında saklandığı yerde dinazor Gertie'ye seslenmekte ve hile tekniği ile onu konuşurmaktadır. Hayvanların gerçekte konuşmayan varlıklar olduğu fikrinden kopulamaması fikrinden erken dönem animasyonda hayvanların konuşma hakkı yoktur; bunların yerini çoğunlukla ara yazılar olarak insanların ve insan türevli karakterlerin hizmetinde kullanılmaktadır.²³³ McCay'ın başlatmakta olduğu, yaşayan, gerçek gibi görünen bu canlandırma yaklaşımını Walt Disney doruk noktasına çıkarmaktadır. Disney'in 20. yüzyılın görsel iletişimine, özellikle de sinema dünyasına damga vurmasını sağlayacak özelliği canlandırmada hikayeyi temel unsur olarak alması ve sunması olmaktadır.²³⁴

Cohl ve McCay, dönemlerinde canlandırma yapan diğer meslektaşlarından farklı bir duruş sergilemektedirler; iki çizerin ortak noktası, sihirbaz kimliğini benimsememektedirler. Ayrıca, genel olarak hayvanlara ve nesnelere konuşma hakkı verilmeyen gerçekçi anlatıma yönelik erken dönem canlandırma dünyasında, Cohl'ün, Ayı canlı olarak kabul edip kaş göz çizmesi, ilk dönem canlandırıcıların içindeki ayırksı duruşlarına örnek olarak gösterilmektedirler.²³⁵ 1921'de *Out of Inkwell* (Mürekkep Hokkasından Çıkma) adlı dizide, bir mürekkep hokkasından çıkan soytarı Koko'nun serüvenlerini çeken Max Fleischer, bu çalışma ile canlandırma sinemasına başlangıç yapmıştır. Bu çalışmaları ile, sektör dergileri, hatta New York Times'da övgü dolu yazılara konu olan Fleischer'lar, diğer canlandırmacıları da cesaretlendirmekte ve 1921'de kendi stüdyolarını kurmaya karar verdirmektedirler. 1921'de oluşturulmasına rağmen soytarının adı 1923 yılında

²³¹ Samancı, s. 9.

²³² Sibley, s. 24.

²³³ Samancı, s. 30.

²³⁴ Özgen, s. 28.

²³⁵ Samancı, s. 20-21.

Koko olarak belirlenmiştir. Koko ilk çizgi film yıldızlarının en önemlilerinden sayılmaktadır.²³⁶

Fleischer, oluşturduğu Koko karakteriyle, kendi mizah anlayışının yanı sıra Amerikan toplumunun sorunlarına inmiş ve toplumda yer edinmiş “gözüpek” ve “atılğan” olduğu takdirde herkes bu toplumda başarılı olur düşüncesini eleştirmektedir.²³⁷

Ülkemizde *Temel Reis* adıyla bilinen, *Popeye* (1937) karakteri, Fleischer’ların yarattığı bir başka karakterdir; Ispanak fabrikası olan Crystal City Şirketi’nin reklam karakteri olarak tasarlanan Popeye, yediği bir kutu ıspanak sayesinde güçlenen ve sorunların üstesinden gelen bir karakter tasvir etmektedir. Bunun altında yatan ileti; insan, iradesini kullanırsa her istediğini elde edebilir düşüncesi olmaktadır. Denizci Popeye, bahsi geçen firmanın ıspanak satışlarını yüzde 33 oranında arttırmaktaydı; karakter tasarlanırken, Amerikan toplumundaki çocukların, yeme alışkanlıklarını iyileştirme ve daha fazla sebze tüketme konusunda bir rol model olma durumu hedeflenmekteydi.²³⁸ Yaratıldığı süreçte reklam karakteri olan Denizci Popeye, Amerikan toplumunun, temsilcisi, simgesi, karikatürü olmakta ve günümüze kadar varlığını sürdürmektedir.

Fleischer’ın bir diğer dünyaca ünlü karakteri olan *Betty Boop* ise, Hollywood sinemasının yarattığı, cinsellik saçan “yıldızlar”ın bir eleştirisi durumunda olmaktadır.²³⁹

Disney’in gerçekçi stilde oluşturduğu iyi kalpli, dürüst karakterleriyle yarattığı mutluluk ortamı, bir süre sonra rakiplerinin ortaya çıkmakta olmasıyla Disney’e karşı çıkış dönemini oluşturmakta ve bu mutluluk ortamını yıkmaya çalışmakla bilinmektedir bu da yeni bir mizah anlayışının doğmasına olanak sağlamaktadır. Gerçekçi stilde hazırlanan karakterlere karşın, sadeleştirilmiş, özgün,

²³⁶ Donald Crafton, Sessiz Film-Hileler ve Canlandırma, **Dünya Sinema Tarihi**, s. 99.

²³⁷ Hünerli, **Canlandırma Sineması Üzerine**, s. 18.

²³⁸ Thomas Tufte, **Media and Glocal Change: Rethinking Communication for Development**, Bölüm 9, Buenos Aires, 2005, s. 159. 19.07.2013,

<<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/coediciones/20100824070831/14Chapter9.pdf>>.

²³⁹ Hünerli, **Canlandırma Sineması Üzerine**, s. 18.

daha serbest çizgilerle oluşturulmuş komik tipler tasarlanmaktadır. ²⁴⁰ Bu karaktere örnek olarak Pat Sullivan Stüdyoları'nda yaratılan Felix tiplmesi verilebilmektedir.

1920 yılına gelindiğinde Otto Mesmer ilk ünlü canlandırma karakteri olan *Felix the Cat*'i (Kedi Felix) sahneye taşımaktadır. Avustralya asıllı Pat Sullivan'ın kahramanı olan Felix the Cat için perdede görülen ilk insanlaştırılmış hayvan karakteri denilmektedir. Öyle ki bu canlandırma karakterin kişiliği ve hareketleri, o dönemin ünlü komedyenlerinden Harold Llyold ve Buster Keaton gibi aktörlere benzetilerek oluşturulmasıyla bilinmektedir. ²⁴¹

1920'lerin ilk yıllarından 1950'lerin ilk yıllarına kadar olan süreçte yapılan canlandırma filmler incelendiğinde, Disney'e karşı çıkışın yanı sıra vodvil köklere yönelmekte ve söze dayalı espirinin kullanılmakta olduğu bir mizah anlayışı görülmektedir. Bu anlayışla gerçekleştirilmekte olan en önemli canlandırmalar, Fleischer, Warner Bros., ve MGM Stüdyoları'nda üretilmekteydiler. Bugs Bunny ve Duffy Duck bu anlayışla üretilen canlandırmalar olmaktadır. ²⁴²

1930'lara gelindiğinde ise "Felix"ın tahtını sallayacak başka bir karakter Walt Disney Stüdyoları'nda hazırlanmaktadır. Bu karakterin adı *Mickey Mouse*'dur (Miki Fare). İlk tasarlandığındaki adı *Mortimer* olan "Mickey Mouse"un kısa sürede yüksek popülariteye ulaşmasının nedenleri arasında ABD halkının bu karakter üzerinde kendi olumlu yanlarını bulmuş olmaları gösterilmektedir. ²⁴³ Karakter Disney'in ikonu olmaktadır.

Karikatüristler diğer bir deyişle, bireylerin, insan özelliklerini, abartarak resmeden insanlar olmaktadır ve kişiler bu özellikleriyle ön plana çıkmaya başlamaktadırlar. Bu aslında eski bir numara olmaktadır, hayvan davranışlarını incelemekte olan Konrad Lorenz 1920 yılında bunu keşfetmektedir; yumurtasından yeni çıkmış bir ördek yavrusuna ilk gösterilen şey eğer bir tahta kaşık olursa ve buna odaklanacak olursa annesinin o olduğu savını öne sürmektedir yaptığı çalışmalar sonucunda. Aynı dönemde Walt Disney'de aynı durumu keşfetmektedir ve Dünya çapında tanınmakta olan, yenilemez bir marka yaratmak istenmektedir tıpkı Miki

²⁴⁰ Samancı, s. 20-21.

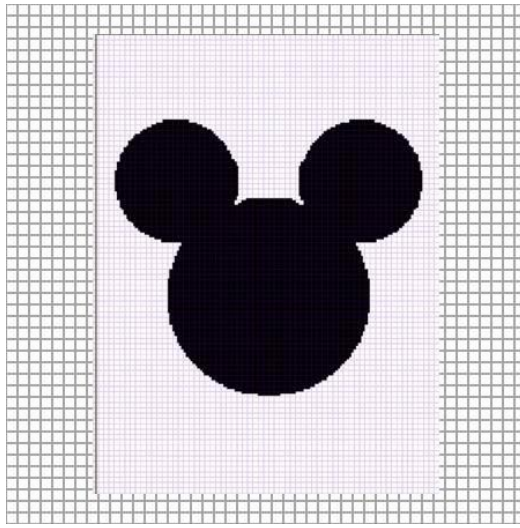
²⁴¹ Donald Crafton, Sessiz Film-Hileler ve Canlandırma, **Dünya Sinema Tarihi**, s. 99.

²⁴² William Moritz, *Canlandırma*, Geoffrey Smith-Nowell (Ed.), (içinde 356-498). **Dünya Sinema Tarihi**. Çev., Ahmet Fethi. (İstanbul:Kabalıcı Yayınevi, 2003), s. 314.

²⁴³ Mete Tunçay, Ahmet Kuyaş, Ahmet Oktay. **Cumhuriyet Ansiklopedisi**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1985, s. 845.

Fare gibi, sadece üç yuvarlak siyah daire çizilmesiyle bunun Miki Fare olduğunun anlaşılması artık yenilmez bir marka olduğunuz anlamına da gelmektedir.²⁴⁴

Disney'in yaklaşımına bakılacak olursa; gerçekçi bir görsellik sunma anlayışında olan Disney, hazırladığı canlandırmalarında iyi niyetli, dürüst ve ahlaklı karakterler kullanmaktadır. Her zaman iyi olanın kazanması gerektiği ilkesinden yola çıkmakta ve mutlu sonla hikayelerini bitirmektedir.²⁴⁵ Renk unsurunun da devreye girmesi Disney'in yapımlarının daha gerçekçi algılanmasını sağlamaktadır. Disney canlandırmalarında önce suluboya ardından da yağlıboya kullanılmaktaydı.²⁴⁶



Resim16: Mickey Mouse²⁴⁷

Yağlıboya kullanılması resimlerde derinliğin gerçekleştirilmesi için kaçınılmaz gözükmekte ve elle dokunacak kadar gerçeklik hissi vermekteydi.²⁴⁸ Disney, hikayenin izleyiciyi etkileyebilmesinin ön koşulu olarak, hikayedeki karakterlerin inandırıcılığının şart olduğunu vurgulamaktadır. Karakterin gerçek bir varlık gibi algılanması, izleyicinin empati kurmasını sağlamaktadır; bu sebeple izleyici sunulan hikayeye inanmakta ve kendini bu görsel deneyime kaptırmaktadır. 1933 yılında, Üç Küçük Domuz (*Three Little Pigs*) isimli canlandırma filminde, birbirinin aynı çizilen üç karakter, tamamen kişilik farklılıkları yüzünden farklı

²⁴⁴ Rowson.

²⁴⁵ Tavkul, "kişisel görüşme", 06.12.2013

²⁴⁶ Classic Disney Artists show their painting techniques: 07.12.2013, <<http://www.ikono.org/2013/05/classic-disney-artists-show-their-painting-techniques/>>

²⁴⁷ Mickey Mouse, Rowson.

²⁴⁸ John Berger, **Görme Biçimleri**, Çev., Yurdanur Salman, Metis Yayınları, İstanbul, 2006, 12. Basım, s. 88.

hareket ettirilmekte, farklı davranmakta ve bunun sonucunda tamamen farklı kişilikler sergilemektedirler.²⁴⁹

Walt Disney'in hayvan tiplerine insan karakteri vererek gerçeğe uygun biçimde hareketlendirmesine karşılık, aynı yıllarda bazı sanatçılar daha stilize tipler, gerçekçi olamayan hareketlendirmeler kullanarak değişik yorumlar getirmekte ve yeni teknikler aramaya yönelmekteydiler: Norman McLaren gibi.²⁵⁰

Disney'in ve ardından gelen çok sayıda canlandırmacının da fark ettiği üzere, karakterle izleyici sağlanan empati ilişkisi, iletişimin çok daha etkin, kalıcı, özel ve inandırıcı olmasını sağlamaktadır. Bu sebeple, karakter oluşturma yoluyla empati uyandırmak, en temel amaçlarından biri olarak değerlendirilmektedir.

2.3. CANLANDIRMA FİMLERİNDE TASARLANAN ENGELLİ KARAKTERLER

2.3.1. Engelli Kavramı ve Canlandırma Filmlerindeki Sunumu

Engelli insanları tarif ederken kullanılan terminoloji toplumun eğilimindeki değişikliklere paralel olarak değişiklik göstermektedir.

Çok eski terimler idiyot, embesil ve moron gibi kelimeleri de içermekteydi. Bu terimler şimdi 'mental retarde' veya 'engelli' ile yer değiştirmektedir. Son yıllarda kişinin engelini değil, bireyin kendisini vurgulamak önemli bir hale gelmiştir; örneğin mental retardasyonu olan kişiler yerine zihinsel engelli insanlar gibi.²⁵¹

Handicap teriminin kökeni İngilizce'den gelmektedir (hand in cap, 1827). Handicap Petit Robert Sözlüğü'nde (1994), normal koşullarda, kazanma olasılığı bulunmayan atların, daha iyi olanlarına ağırlık bağlanması ya da daha uzun mesafe

²⁴⁹ Özgen, s. 28-29.

²⁵⁰ Demet Değer İnanç. "Canlandırma Film Sanatı". **Sanat Olayı** (Dergi) Nisan, 1981, (içinde 40-49) s. 42.

²⁵¹ Beth Haller, *Changing Disability Terminology in The News*, (içinde 49-67), **Representing Disability in an Ableist World:Essays on Mass Media**. (ABD:The Advocado Press, 2010), s. 51.

koşturulması suretiyle eşitliğin sağlanmasına dayanan at yarışlarına verilen ad olarak tanımlanmaktadır. Bu sözcük analogi yöntemiyle, diğer spor karşılaşmalarına da uygulanmıştır. Golf sporunda, handicap puanı, parkurların zorluk derecelerine göre, pro düzeyde olamayan oyunculara tolerans tanınmasıdır. Buna göre, oyuncuya çukur sayısına göre daha fazla vuruş şansı tanınmaktadır. Böylece, at yarışlarında olduğu gibi oyuncuların kazanma şansları eşitlenmektedir. Dorvil'e göre, handicap kavramının kökeninde bulunmakta olan bu yaklaşım, engelliliğin tanımı konusunda iki temel ilkeye ulaştırmaktadır: bunlardan ilki, “*engelli birey kendi başına var olamaz ve bir norma göre konumlandırılmaktadır*” ilkesidir. Bu normu belirleyen ise, ötekiyle yapılmakta olan karşılaştırmalardır. Diğeri ise, dezavantajlı olan kişinin konumunun iyileştirilmesi gerekliliği olmaktadır.²⁵² Amerika'daki engelli hakları hareketlerinin gelişmesiyle birlikte, medyada kullanılmakta olan engelli terminolojisi az da olsa gelişme göstermekte ve buna örnek olarak “handicapped” kullanımının yerini “wheelchair user”²⁵³ gibi kullanımlar almaktadır.²⁵⁴ Bir bakıma terminoloji, toplumla engelliler arasında bir mücadele aracı olmaktadır ve engellilik konusuna özgü kavramlara bakıldığında gerek Türkçe’de gerekse yabancı dillerde aynı anlama gelmekte olan birden fazla sözcükle karşılanmakta olduğu görülmektedir.

Türkiye’de ve Dünya’da “*engel, sakat, özür*” gibi kavramların tanımları incelendiğinde;

Türk Dil Kurumu’nun sözlüğünde sakat:

“*Vücudunda hasta veya eksik bir yanı olan, engelli, özürlü.*” diye tanımlanmaktadır.²⁵⁵

Demircioğlu’ndan aktaran Kınay:

Özür: (1) *Bir kusurun hoş görülmesini gerektiren sebep, mazeret, (2) Bir kusurun, bir suçun elde olmadan yapıldığını ileri sürme, mazeret, (3) Sakatlık,*

²⁵²Henri Dorvil, “**le Handicap, Origines et actualité d’un Concept**”. 01.12.2013 <http://classiques.uqac.ca/contemporains/dorvil_henri/le_handicap/le_handicap.pdf>, 2001, s. 8-9.

²⁵³*Tekerlekli sandalye kullanıcısı.

²⁵⁴Beth Haller, “*Not worth keeping alive?*” (içinde 50-67). **Representing Disability in an Ableist World:Essays on Mass Media**, (ABD:The Advocado Press, 2010), s. 60.

²⁵⁵TDK [Türk Dil Kurumu]: 14.09.2013, <http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52345b6a4cb3f7.22488370> .

bozukluk, eksiklik veya elverişsizlik, (4) Kusur, defo anlamlarında kullanıldığını” bildirmektedir.

Engel: (1) “*Birşeyin gerçekleşmesini önleyen sebep, mani, mahzur, pürüz, mania, handicap.*” olarak tanımlandığını açıklamaktadır.²⁵⁶

Tanımlara bakıldığında aralarında anlam farkları olduğu halde birbirinin yerine kullanılmakta olduğu görülmektedir. Toplumlar tarafından yaratılmakta olan dil, insanoğlu tarafından kelimelere yüklenmekte olan anlamlarından dolayı kullanımları açısından bakıldığında toplumdan topluma değişiklik göstermektedir. Gelişmemiş toplumlarda, sakat ve özür gibi ifadelerin çoğunlukla nesnelere için kullanıldığı bilinmektedir.

Engellilik çalışmalarının başlangıcına bakılacak olursa, 1970’li yıllardan itibaren ama özellikle 1980’den sonra gelişip, farklı disiplinlerin bir araya getirilmesiyle oluşmuş bir inceleme alanı olmaktadır. Büyük oranda 60’ların sosyal alanda gösterdiği hareketlilik çerçevesinde ve İngiltere, ABD topraklarında çalışmalara başlandığı görülmektedir. Vietnam Savaşı sonrasında engelli olan gazilerin ülkelerine dönmeleri, engelli kimliğini, deneyimini ve haklarını vurgulama amacı taşıyarak oluşturdukları *engelli hareketi* ortaya çıkmaktadır. Engelli çalışmalarının oluşumu ise kendileri de engelli olan akademisyenlerin verdiği mücadelelerle şekillenmektedir.²⁵⁷

Yirminci yüzyıl öncesinde toplumsal tavır engelli insanların sağlıksız, kusurlu ve sapkın kişiler olduğu görüşünü yansıtmaktadır. Yüzyıllar boyunca toplum bir bütün olarak bu insanlara korku ve acıma nesnesi olarak davranmaktaydı. Bu baskın tavır, engelli insanların topluma katılma ve ona katkıda bulunma becerisinin olmadığı ve yaşamak için yardım kurumlarına gereksinim duydukları yönünde olmaktadır. Genel anlamda, 1800’lü yılların sonlarına gelmeden önce, mental retardasyonlu, serebral palsili, otistik ve/veya epilepsili insanlar evlerinde yaşamakta ve onlara aileleri bakmak zorunda olmaktadır. 1800’lü yılların sonlarına doğru eyalet ve yerel yönetim birimleri tarafından gelişimsel engelli kişileri barındırmak için kurumlar oluşturulmaya başlanmakta ve bu kurumlar genellikle şehir dışlarında inşa

²⁵⁶ Mağdule Demircioğlu, *Üretim Sürecinde Sakat Emeği*, Kibele Yayınları, İstanbul, 2011, s. 8.

²⁵⁷ Kınay, s. 217.

edilmekteydi. Bu ayrımcı işletme uygulaması toplumun bakış açısından kaynaklanmaktaydı.²⁵⁸

Şu kesin ki, toplumdan ayrı tutulmak damgalayıcı bir durum olmaktadır.

Combrouze'dan aktaran Jost:

“Engelli, antik çağdan günümüze her dönemde, tüm dünyada, çok farklı biçimlerde ve çeşitli amaçlarla temsil edilmektedir. Engelliyle ilgili temsiller, toplumların ve kültürlerin engelliye bakışı konusunda önemli bilgiler vermektedir. Temsiller, yalnız ait oldukları döneme ve topluma tanıklık etmekle kalmaz aynı zamanda, bu temsillere konu olanlardan çok onları üreten ve yayanların inanç ve algılarının toplamı olarak.”²⁵⁹

Engelli bireylerin kimlik edinme sürecinde, bedensel görünüm veya zihinsel yapı, farklılıkları belirleyen temel öğeler olarak öne çıkmaktadır. Beden sosyolojisi ile ilgili çalışmalar, bedenin yalnızca biyolojik bir olgu olarak sınırlandırılmayacağını, kimlik gibi toplumsal ve kültürel yapı içinde inşa edilen bir kavram olduğunu göstermektedir. Engelli olma durumunda, bedene ilişkin tanımlamalar, toplumun bu bireylere karşı önyargılarının ve olumsuz yaklaşımların kaynağını oluşturmaktadır.²⁶⁰

Engelli olanların, toplumsal yaşamda ötekileştirilmesi sorunu, yüzyıllar boyunca varolmaktadır. Ancak, bu olgunun kaynağında yatan nedenler, toplumların engelli bireylere bakışlarına ve çağlara göre değişiklik göstermektedir. Sanayi Devrimi sonrasında, ötekileştirme sorunu, batıl ve dini inançlar ekseninden ayrılarak üretim ve işgücü bağıntısında ortaya çıkmaktadır. Kapitalizm öncesi dönemde, feodal düzenin, aile üyelerinin gereksinimlerini sağlamaya yönelik ve toprağa bağlı üretim biçimine dayalı bir sistem olması nedeniyle, engelli bireylerin, toplumsal ve ekonomik yaşama katılımının bir ölçüde sağlandığı söylenebilmektedir.²⁶¹

Medya, engelli insanlar üstüne bitmek bilmez hikayeler üretmeyi, filmlere ve tv şovlarına konu olarak koymayı sürdürmektedir. Shine, İngiliz Hasta, Bıçak

²⁵⁸ Uf. **“Society’s Attitude Toward People with Disabilities”**. Paul Burtner College of Dentistry. 29.11.2013 <<http://paul-burtner.dental.ufl.edu/oral-health-care-for-persons-with-disabilities/societys-attitude-toward-people-with-disabilities/>>.

²⁵⁹ Jost, Myriam. **“Représentations visuelles du handicap et représentations sociales”**. 28.09.2013. <<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:JRal2fzpk1gJ:www.szh.ch/bausteine.net/file/showfile.aspx%3Fdownloadid%3D8335%26guid%3D5dabcf23-f211-4f00-9d7f-dd55231b3721%26fd%3D3+&cd=1&hl=tr&ct=clnk&gl=tr>> .

²⁶⁰ Ejder Okumuş. *Bedene Müdahalenin Sosyolojisi*. Kadir Can (Ed.), (içinde, s. 125-136). Beden Sosyolojisi. Açılım Kitap, İstanbul, 2011, s. 59-60.

²⁶¹ 01.12.2013. <<http://sosyalhaklar.net/2010/bildiri/okur.pdf>> .

Sırtı, Akıl Oyunları, Benim Adım Sam. Bunların hepsi kendilerinin sağlam bedenli olduğuna inanan insanların dikkatine, tüketimine sunulan ve onları rahatlatan engellilik filmleri.

Toplum huzursuzlukla homurdanarak sakatlığı öteki olarak belirleyip işaretlemeye ve kendini bu ötekiyle zıtlığında tanımlamaya devam etmektedir. AIDS olsun, düşük doğum ağırlıklı bebekler olsun, özel eğitim meseleleri olsun, ötenazi veya her gün gazetelerde yer bulan binlerce benzer konudan bir diğeri olsun, sözkonusu farklılık biçiminin incelenmesi, tartışılması, ve anatomikleştirilmesi insanların kendi anormalliklerini sağlama almaya yönelik ümitsiz çabasından başka bir şey olmamaktadır. Eğer insanları anomali addedilen fiziksel kimlikleri dışlayan biçimlere göre (görsel ya da yazılı olarak) sınıflandırmaya değil de, insani deneyimlerin farklılıklarını tariflemeye daha çok gayret etseydik, toplumun, anlatıların ve siyasetin farklı bedenleri hangi yollardan baskı altına aldığını keşfetme şansımız olurdu.²⁶²

Amerika’da, 1960 ve 70’lerde meydana gelen bir çok yasal ve sosyal değişikliğin, engelli bireylere karşı tutum ve onların tedavileri üzerinde büyük etkileri olduğu görülmektedir. Son olarak, 26 Temmuz 1990’da “Engelli Amerikalılar Yasası” (ADA) kabul edildi. Esas olarak bu yasa engelli kişiler için sivil hakların kanunlaşması durumudur. ADA (*Americans with Disabilities Act*) yani, Engelli Amerikalılar Yasası tüm engelli kişilerin genel Amerikan yaşamına tam olarak dahil edilme hakkının garantilenmesini amaçlamaktadır.²⁶³ Tüm dünyada, engelli insanlar engelleri ile değil, yapabildikleri ile kabul edilmek istemektedirler.

2.3.2. Canlandırma Filmlerinde Engelli Karakter Kullanımı

Canlandırma ortamı kendine özgü yapısı ile diğer yaratı alanlarından farklılaşmaktadır. Bu farklılaşma en çok mizaha ulaşmak adına kolaylıklar sağlamaktadır. Yoktan var eden, varolanı yok eden, yerçekimi ve fizik kurallarını

²⁶² 16.10.2013, <http://www.sakatlikcalismalari.net/2011/04/farkn-bedenleri-siyaset-sakatlik-ve_03.html> .

²⁶³ 06.12.2013, <<http://paul-burtner.dental.ufl.edu/oral-health-care-for-persons-with-disabilities/societys-attitude-toward-people-with-disabilities/>> .

ihlal eden canlandırma ortamı, yaratıcısına sınırsız olanaklar sağlamakta, komik olana ulaşmak adına oldukça önemli bir yere sahip olmaktadır.

Hollywood hiç bir zaman bir engeli, gülmek, çılgılık atmak gibi kullanılmaktan, bundan tamamen kar elde etmek için kullanılmamaktan geri durmamaktadır. Biçimsiz kötü adam ya da Coney Island ucubesi genellikle Hollywood filmlerinde kullanılan klişe engelli karakterler olmaktadır ve bu durum pek çok insanın dikkatini çekmektedir. Engellilik vücuda doğal olarak gelen bir tehlike ve insanlar anlamadığı şeyden keyif almaktadır. Sirk şovlarındaki engeli ucubelikle bağdaştırmaktadır., engel vücutla ilgiliyle biçim bozukluğu varsa bu onların anlamadığı bir durum olduğu için bunları seyretmek o izleyiciye heyecan vermektedir. Mesela sirkler o dönemlerde popülerdi, bu heyecan o zamanki heyecana benzetilmektedir.²⁶⁴

Miki Fare (Mickey Mouse) ve Aptal Senfoniler filmleri ile zirvede olan Walt Disney Pic., *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (Snow White and The Seven Dwarfs-1937) masalını, uzun metrajlı canlandırma filmi haline getirmişlerdir.

2.3.3. Amerikan Canlandırma Filmlerinde Tasarlanan Engelli Karakterler

İlk dönem canlandırma filmleri, yeni doğan kitlesele eğlence aracında engelli bireylerin temsiline ilişkin örnekler sunmaktadır. Canlandırma sinemasındaki filmlerin ilk döneminde, Amerikan şirketi olan Disney, *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (Snow White and The Seven Dwarfs-1937) masalını aynı adlı bir filmle beyaz perdeye yansıtmakta, ardından *Pinokyo* (Pinocchio-1940) masalını, *Fantasya* (Fantasia-1940) ve *Dumbo* filmi ile farklılaştırılan, büyük kulaklara sahip olan *Fil Dumbo*'nun hikayesi ile kitlelere, içinde engel, öteki, farklı tanımlarını bulunduran filmleri izletmektedir.

Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, 1812 yılında Alman "Grimm Kardeşler" tarafından derlenmiş ve basılmış olan bir halk masalı olmaktadır. Kötü kalpli ve kıskanç üvey annesi tarafından kendisinden daha güzel olduğu için öldürülmek üzere ormana gönderilen ve ormanda 7 cüceyle birlikte yaşamak zorunda olan bir prensesin

²⁶⁴ Douglas Kellner, "Cultural studies, multiculturalism, and media culture". In G. Dines & J. M. Humez (Eds.), **Gender, Race, and Class in Media** (2nd Ed.). s. 8.

maceralarını anlatmaktadır. Hikâyenin (ve baş kahramanın) ilk basımındaki ismi ise Almanca “Sneewittchen” (Karbeyazı) olmaktadır.²⁶⁵

Filmde, yapılmış olan ayrıntılı karakterleştirme çalışması büyük ses getirmekte ve Amerikan Film Enstitüsü’nün “Tüm Zamanların En İyi 100 Amerikan Filmi” listesine dahil olmaktadır. Görsel olarak birbirlerinden çok büyük farkları bulunmayan yedi cücenin ayırt edilir birer karakter olarak görünmesini sağlamakta olan Disney canlandırıcıları, her bir karakterin nasıl bir kişiliğe sahip olduğunu, bu kişilik uyarınca nasıl tepki verip davrandığını tanımlamakta ve ardından da her cüce için bu kişiliği görünür kılabilecek hareket etme biçimlerini belirlemektedirler.²⁶⁶

Tavkul’un aktardığına göre, canlandırma filmlerinde önce dublaj yapılmaktadır sonrasında çizimleri oluşturulmaktadır. Walt Disney Pic., Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler’i çekerken, 6 ayrı ses oluşturabilmektedir ancak yedinci cüceye uygun sesi (yaratıcısının kafasındaki sesi) bulamamaktadır, Disney’de yedinci cücenin *dilsiz* olmasına karar vermektedir. Bu sebeple hikayenin şekli değişmektedir.²⁶⁷



Resim17: Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler.²⁶⁸

Üretimin yavaşlamakta olduğu 1950'lere kadar Walt Disney Pic. yılda aşağı yukarı bir uzun metrajlı canlandırma filmi yapmayı sürdürmekteydi. 1937'de

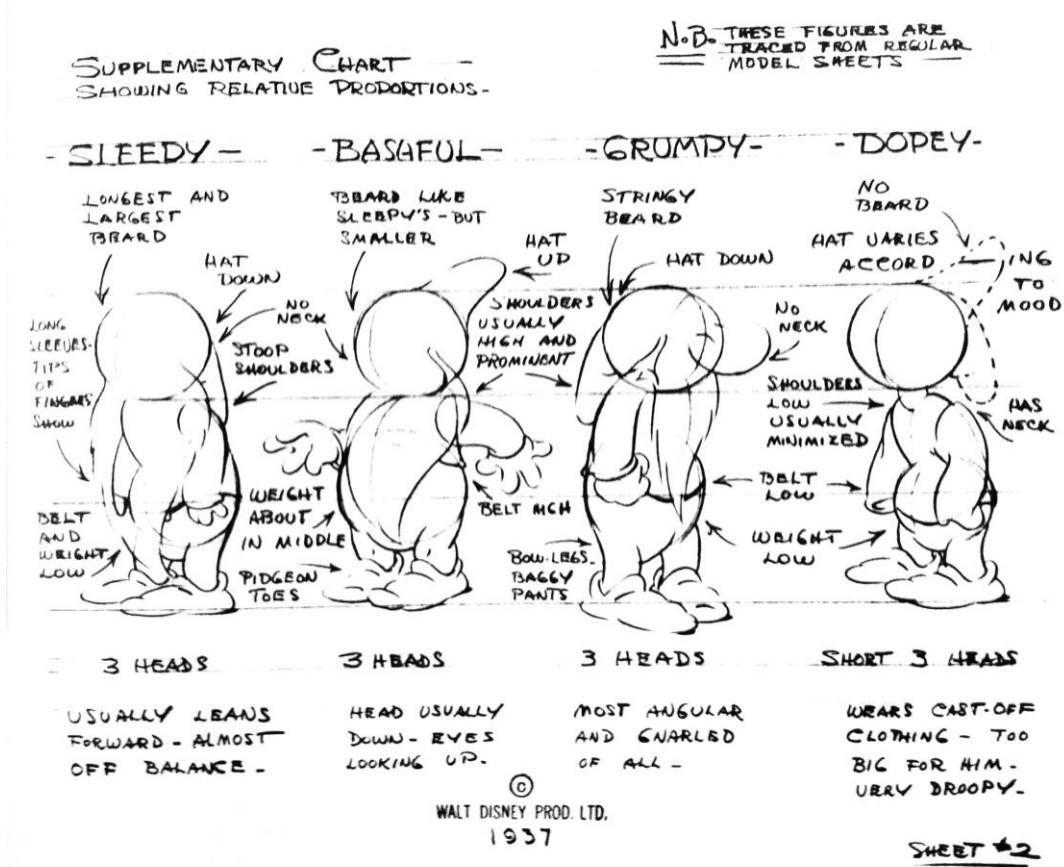
²⁶⁵ “Grimm Brothers” 26.11.2013, <<http://classiclit.about.com/library/bl-etexts/grimm/bl-grimm-snowwhite.htm>> .

²⁶⁶ Özgen, s. 65.

²⁶⁷ Tavkul, “kişisel görüşme”, 06.12.2013.

²⁶⁸ Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, Özgen, s. 65.

çalışmalarına başlanan Bambi ise, Ekim 1942'de Dumbo üzerinde çalışıldığı için Ağustos 1942 yılına kadar gösterime girememiştir.²⁶⁹



Resim18: Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmindeki dört farklı cücenin postür ve hareketler ayrıştırılmasını gösteren çizim eskizleri.²⁷⁰

Pinokyo, Carlo Lorenzini'nin, Corlo Collodi takma adıyla yazdığı bir masaldır ve Disney tarafından canlandırma filmi yapılmaktadır. Baba-oğul ilişkileri üzerine olan hikaye, ihtiyar Geppetto'nun tahta bir kukla yapması ve onun canlanması, adının da Pinokyo olduğu yaramaz bir kukla çocuğun hikayesidir. Nemo ve Dumbo'daki kahramanımız evinden ayrılmakta ve uzaklara gitmektedir.

²⁶⁹ William Moritz, *Canlandırma, Dünya Sinema Tarihi*. s. 315.

²⁷⁰ Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmindeki dört farklı cücenin postür ve hareketler ayrıştırılmasını gösteren çizim eskizleri. Özgen. s. 65.



Resim19: Pinokyo²⁷¹

Pinokyo'da Propp'un sekizinci işlevdeki *yasağı çiğneme* yer almaktadır. Yaptığı hata ya da söylediği yalanlar sonucu burnu uzamakta ve cezası anında kesilmektedir. Kayıp Balık Nemo'daki ceza ise, özgürlüğü kısıtlanmış olarak kendisini akvaryumda bulmasıyla verilmektedir.

Ardından gelen film Fantasya olmaktadır. (Bölüm 2.2.) Canlandırma Filmlerinde Karakter Tasarımı'nda detaylandırılmıştır.

Walt Disney Pic.'ın erken dönem engellilik filmlerine örnek olabilecek bu filmler sonrasında, bir *supercrip**²⁷² klişesi olan Dumbo karakterinin yer aldığı film Disney firması tarafından yaratılmaktadır. Yani ilk engelin görüldüğü film Pamuk Prenses ve 7 Cüceler olmasına karşın kahramanın engelli olduğu film Dumbo sayılabilmektedir.

Dumbo'yla engelin üstesinden gelmeye çalışmakta olan bir fil izlenimi yaratılmaktadır. Supercrip klişesiyle yaklaşılan bu bakış açısı klişelerin evrimleşmesinde Kayıp Nalık Nemo'da daha çok genişlemektedir. Yıllar boyunca da süreklilik halini almaktadır bu imaj. Nemo'da engelli portresi evrimleşti ve o haliyle uzunca bir süre kaldı. Disney, *Pamuk Prenses ve 7 Cüceler* canlandırma filminde daha çok "*ucube*", Dumbo ise "*supercrip*" olarak değerlendirilebilmekteyken,

²⁷¹"Pinocchio", 18.11.2013, <<http://kool.cbslocal.com/2012/02/23/walt-disneys-pinocchio-opened-today-in-1940/>> .

²⁷²*Supercrip: Engelinin üstesinden gelmeye çalışıp normalleşmeye çalışan karakter.

Disney-Pixar ortak yapımı olan Kayıp Balık Nemo’da engellilik kavramı günümüzdeki halini yani iyileştirilmiş halini almaktadır. Kayıp Balık Nemo’da engellilik sunumu anlayış bakımından en iyi noktasına gelmektedir. Medya’daki engelli klişeleri üzerine yapılan çalışmalarda bu iki film arasındaki benzerlikler ve farklılıkları tanımlamak önemli olmaktadır.²⁷³



Resim20: Dumbo, 1941

Disney’in kendi mottosu bulunmaktadır; “sadece çizgi film olacak hikayeleri çizgi film yaparız” düşüncesinde bulunmaktadır yani bir hikaye gerçekte çekilebiliyorsa sinema aracılığıyla onu çekmemektedirler. Bu karakterler oluşturulurken kendi çevrelerinden mutlaka ilham almaktadırlar. Örneğin, Nemo’nun oluşturucuları, Nemo’yu tasarlarken hayatlarında bir yakını, bir arkadaşı mutlaka bir engelle sahip olmaktadır yoksa o empatiyi bu derece iyi verememektedirler. Çizgi filmde’de Dumbo’nun kulakları onu uçurmaktadır, Nemo’da da yüzgecinin kısa olması ona engel olmamaktadır, film boyunca görünüşünün dışında, kısa yüzgeci Nemo’ya engel olmamaktadır. Tavkul, Dumbo’ya farklı bir film olarak bakmaktadır, engelli diye bakmamaktadır. Canlandırma filmleri zaten genelde bozukluklardan faydalanmaktadır, yani bedensel engelin dışında zeka engelinden warner bros. karakterleri, ayrıştırıcı olmak gibi bir çıkış olmasından kaynaklanmaktadır. Calimero, gelişimini tamamlayamayan bir civcivdir mesela.²⁷⁴

²⁷³ Stephanie R. Thompson. “From Dumbo to Nemo: Disability Stereotypes and Representation over 60 years in Disney”. University of Cincinnati: 16.09.2013, <http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:btVoxkU9-EwJ:scholar.google.com/&hl=en&as_sdt=0,5> .

²⁷⁴ Tavkul, “kişisel görüşme”, 06.12.2013.

Disney tarafından gerçekleştirilen Dumbo'da, bebek fil, masum kurban olarak gösterilmektedir. Hollywood, onun engeline bakıp, nasıl mücadele ettiğini izleyiciye aktarmaktadır, kulakları ekranda görüldüğü zaman, bebek fili ilk gören fillere atılan çılgın, aslında normal insanın da bu anormalliği görmesi karşısında vereceği tepkiyi bizlere bildirmektedir. Filmde, kendi cinsi (filler) tarafından reddedilen bebek fil Dumbo, kendi cinsi dışındaki bir farenin ona mentorluk etmesi ve yakınlık kurması ile de dikkat çekmektedir. Filmde, bu hayvanın fare olması da bize aslında Disney'in simgesi olan Mickey Mouse'u da anımsatmakta bir ikon gösterge olmaktadır.

Dumbo canlandırma filmi günümüzden 72 yıl önce, Disney Stüdyoları tarafından çekilmiş ve Kayıp Balık Nemo ile bazı benzer özellikler barındırmaktadır; her iki hikaye de fiziksel olarak engelli iki çocuk etrafında gelişmektedir.

Dumbo'nun babası olmamasına karşın, Nemo'nun annesi bulunmamaktadır, ayrıca hayatta kalan tek ebeveynlerinden de uzaklaştırılmakta ve çocuklarına kavuşmayı bekleyen ebeveynler olarak temsil edilmektedirler.

Marlin'in karısı Coral, barracuda tarafından öldürülmektedir, Marlin bu olay sonrasında korkular edinmektedir. Nemo, küçük bir yüzgeçle büyümekte ve okul çağına gelmektedir, küçük yüzgeci sebebiyle hızlı yüzememektedir bu sebeple aşırı korumacı bir baba figürü olarak Marlin, Nemo'nun karşısında durmaktadır.

Dumbo'da annesi Bayan Jumbo onu koruma amaçlı saldırganlık göstermekte, delilikle suçlanmakta ve bir kafese kapatılmakta, dolayısıyla Dumbo'dan ayırılmaktadır.

1940lı yıllarda, doğuştan engelli çocuğa sahip ebeveynler, kendi yaptıkları bir hata sonucu tanrı tarafından cezalandırıldıklarına inanmaktaydılar ve bu aşırı korumacı tavır o dönemlerde sıkça görülmektedir. Bu davranış biçimi çok da iyi sonuçlanmamakta, sonuçta çocuklar yine ailelerinden uzaklaşmak durumunda kalmaktadırlar.²⁷⁵

²⁷⁵18.11.2013, <<http://www.jik.com/ilarts.html>>

Bir başka ortak özellik ise; her ikisinin (Dumbo ve Nemo) de mentorü bulunmaktadır. Bağımsızca her kötülüğün üstesinden gelebileceklerini öğütlemekte, kendi yetenekleriyle hayatta kalabileceklerini anlatmaktadır. Bu karakterler Dumbo'da fare, Nemo'da ise akvaryumdaki Gill olarak izleyici karşısına çıkmaktadır.

Filmlerin finallerinde; Nemo, daha iyi bir yüzücü olabilmekte, dışının ofisinden kaçabilmekte ve babasına kavuşabilmektedir. Dumbo'da ise, onun bir gösteri hazırlamasına ve annesini kafesten kurtarmasına yardımcı olmaktadır. Her ikisinde de klasik Disney finali "*mutlu son*" görülmektedir.

Kahramanlarımız, yeni bir özellikle hayatlarına devam etmektedirler, Dumbo uçmayı öğrenmekte, Nemo ise çok iyi yüzebilmeyi öğrenmektedir.

İlginçtir ki her iki filmde de ortak bir klişe daha bulunmaktadır; (*bölüm:2.2 Sinemada Karakter Kavramı'nda bahsedilen*) ikisinin de kahramanları erkektir, çünkü kadınlar genelde bağımlı, erkekler bağımsız olarak görülmektedir. Bu sebeple Disney'in canlandırma karakterlerindeki erkek karakterlerden daha farklı olmamaktadır. Normal hayattaki normal algısındaki erkek ile canlandırma filmlerindeki engelli erkekten beklentiler hep aynı olmaktadır.

Nemo'daki karakterlerin, Nemo dahil hepsi engellerini kabullenmiş olarak gösterilmektedir. 1990 yılında ADA'nın oluşumuyla birlikte Amerikan toplumundaki engelli insanlar kendilerini daha çok farkına varmakta ve topluma da kendilerini kabul ettirmekte, göstermektedirler.

Nemo'da bunu toplumunda kabul ettiğini göstermektedir. Disney, bu kadar çeşitliliğin gösterilmesine rağmen filmde, engeli gülme amaçlı kullanmaktadır, acıma duygusu vermemektedir. Bu klişeleri kırmak çok zor bir durum olmaktadır ancak yine de Disney ve Pixar ortaklığında gerçekleştirilen bu film, engellik konusunda büyük bir adım olarak sayılmalıdır.

Kayıp Balık Nemo canlandırma filminde farklılık gösteren çeşitli engel gruplarından engelli karakterler bulunmaktadır. Dumbo’da ise sadece Dumbo engelli olmaktadır.

Küçük bir yüzgece sahip olan palyaço balığı Nemo,
Agorafobi*²⁷⁶ ye sahip olan baba Marlin,
Geçici hafıza kaybı yaşayan balık Dorry,
Su’ya karşı alerjisi olan denizatı Sheldon,
Kişilik bölünmesi yaşayan balık Flo,
Yeme bozukluğu olan köpekbalığı Bruce,
Obsesif kompulsif bozukluk (OCD**)²⁷⁷ yani takıntı hastalığı olan royal
gramma türüne ait balık Gurgle,
Bir kolu diğerlerinden daha küçük olan ahtapot Pearl,
Tek yüzgeci küçük olan balık Gill,
Darla Sherman, şiddet eğilimli bir çocuk karakter olmaktadır.²⁷⁸

Bahsedilmekte olan bu karakterler ve engelleri, filmin oluşturucuları tarafından çeşitli engel türleriyle ele alınmaktadır. En belirgin engel Nemo’nun fiziksel engelini olmasıdır, “şanslı yüzgecim” diye adlandırdığı kısa yüzgeci bulunmaktadır, diğer karakterlerde ise daha çok psikolojik engel görülmektedir. Filmde engelle yaşanabileceği fikri, Nemo karakteri başta olmak üzere diğer karakterlerle de desteklenmektedir.

2.3.3.1. Disney

Walter Elias Disney ve abisi Roy Disney 1923 yılında Kaliforniya’ya taşındılar, biriktirdikleri 250 Amerikan Doları ve borç aldıkları 500 dolar ile birlikte bir film stüdyosu hazırladılar. İkinci el bir kamera ve kiraladıkları küçük bir ofiste canlandırma filmler yapmaya başladılar ve stüdyonun camına “Disney Brothers Studio” adını verdiler. Stüdyo isimini zamanla *Walt Disney Company* adı altında bir firmaya dönüştürdü. Disney, günümüze gelene kadar, 9 ülkede 700 Disney Mağazası

²⁷⁶ Agorafobi: Geniş, açık bir sahada yalnız kalınca hissedilen, kontrol edilemeyen bir korku.

²⁷⁷ Ocd: obsessive compulsive disorder.

²⁷⁸ “finding nemo characters”, 18.10.2013

<<http://answers.yahoo.com/question/index?qid=20080223174707AASJaSt>>.

(2001), Disneyland'leri, Radyo istasyonları, Televizyon kanalları, kitapları, oyuncakları, Disney Magic ve Disney Wonder adında iki adet Cruise gemisi ve daha pek çok ürünle küreselleşmiş bir şirket olma özelliği taşımaktadır.²⁷⁹



*Resim21: Disney Logo*²⁸⁰

Yaygın inanışın aksine, canlandırma sinemasının tarihi Walt Disney'in 1928 tarihli sesli filmi Steamboat Willie ile başlamadı. 1930'ların yaygın klasik stüdyo döneminden önce, popüler bir gelenek, bir film endüstrisi ve Disney'in 100 kadar filmi de dahil olmak üzere çok sayıda filmi bulunmaktaydı. Canlandırma filmlerinin genel tarihi yüzyılın başında filmlerde kullanılan hile efektlerinin oluşumuyla başlamaktadır.²⁸¹

Sinema tarihinin tümü ele alındığında Disney, yenilik yapma konusunda başı çekmektedir. İlk sesli çizgi film (1928), ilk tam renkli çizgi film (1932), ilk uzun metrajlı, konulu çizgi film (1937), "karakter" animasyonun geliştirilmesi, "storyboard" metodu ve bugün hala kullanılmakta olan bütün çizgi film yapım

²⁷⁹ Adele Richardson, **The Story of Disney**, ABD, Smart Apple Media, 2001, s. 4-10.

²⁸⁰ "Walt Disney Company logo": 24.11.2013, < <http://thewaltdisneycompany.com/disney-news/press-releases/2013/05/walt-disney-company-reports-second-quarter-earnings-fiscal-2013>>.

²⁸¹ Donald Crafton, Sessiz Film-Hileler ve Canlandırma, **Dünya Sinema Tarihi**, s. 95.

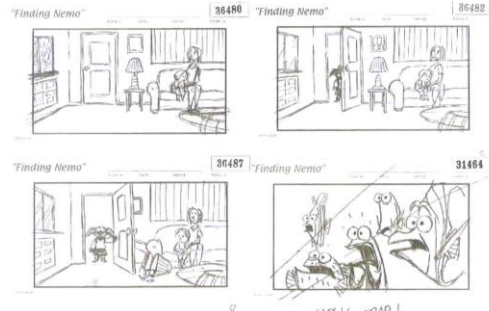
yöntemi, Disney stüdyosunun katkısıyla oluşmaktadır ve itici gücü ise kurucusu Walt Elias Disney'dir. ²⁸²

storyboards : the escape plan

right:
Andrew Stanton
pencil, 9 x 11"

far right:
Peter Sohn
storyboards
pen, 4 1/8 x 2 1/2" each

below:
Peter Sohn
storyboard
color pencil and pen, 7 1/2 x 4"



The initial idea for Darla was, she was a patient who'd cause problems, like she'd swish her arm in the fish tank. From there she became the catalyst, the reason Nemo needs to escape—Nemo will be given to her and Darla is a fish killer. So, the tank gang is anticipating this psycho kid—she's the ticking time bomb. Ricky Nierva and I kept playing with designs for Darla. There were gag sessions with Andrew and the guys and ideas for Darla, like having her wearing the old-fashioned head gear from the 1970s to hold braces in her mouth. In story, I'd board up Darla and then go over to the art department and help design her; I even did a sculpt of her head. It's so fun to make an evil girl.

Peter Sohn
story artist/designer

Resim22: Kayıp Balık Nemo canlandırma filmi , Storyboard örneği.

Canlandırma çalışmalarında en yaygın kullanılan araçlar akrilik boyalar ve selüloit olarak adlandırılmakta olan film şeritleri üzerinde kullanılmakta olan asetat mürekkebi olmaktadır. Bu tür uygulama 1910'larda başlamaktadır ve Dünya çapında selüloit kullanımının yaygınlaşmakta olmasının sebebi yine Disney stüdyosu olmaktadır. Sonuç olarak Disney o kadar başarılı olmaktadır ki diğer şirketler de mürekkeplenen ve boyanan selüloiti kullanmakta ve Disney tarzını taklit etmeye devam etmekteydiler. ²⁸³

1935 yılında, Millet Cemiyeti'nce "Uluslararası İyiniyet Simgesi" olarak ilan edilmiş olan Disney çocuklar kadar, kimi zamansa onlardan da fazla yetişkinlerin sevgilisi olmaktadır. Uluslar üstü, eleştirisi üstü, siyaset üstü olarak yansıtılmaktadır. Başkan Johnson tarafından "Başkanlık Özgürlük Madalyası" (1964) verilmiş ve Nobel Barış Ödülü'ne aday gösterilmiştir. İyilik, tarafsızlık, yardımseverlik, zeka,

²⁸² "Vak Vak Go Home", **Ve Sinema**, [İstanbul], 1989, (içinde 24-25) s. 25.

²⁸³ Furniss, s. 18.

hak ve adaletin simgesi ve tabi “uygarlık taşıyıcısı” olmaktadır.²⁸⁴ Disney, Kitle kültürünün belki de en ünlü kişiliği olarak eleştirilere de hedef olmaktadır.

Warner Bros. 1930 yılında kendi canlandırma stüdyosunu kurmakta ve Disney’den ayrılan iki canlandırmacıyla çalışmalarına devam etmektedir. Böylelikle *Looney Tunes* ve *Merry Mellodies* karakterleri ve çizgi film serileri doğmaktadır. Disney’in ilk canlandırmalarında, canlandırma ortamının sağlandığı bir takım üstünlükler, örneğin fizik kurallarının ihlali, görüntünün manipüle edilmesi gibi yaklaşımlar görülmektedir. Canlandırma dünyası için Disney bir ekoldür, bir eğitim kurumu olarak bakılmalıdır. Önemli insanların yetiştiği bir yer olmaktadır, Ub Iwerks ile başlayan Disney’in faresini Mickey Mouse yapan olmaktadır.²⁸⁵

Walt Disney firması, küçük yaştan itibaren insanlığı etkileyen çalışmalar yapmakta ve çocukluktan itibaren insanları etkisi altına almaktadır. Amerika’da 8 etkili medya şirketinden biri olan yaklaşık 22 milyar dolarlık bir medya pazarlamasına hitap etmektedir. Çoğunlukla insanlar Disney Firmasını, çocukluk dönemi masumiyeti, masal anlatıcısı olarak görmekte bundan daha ötesi olduğuna inanmamaktadır, ancak baskın ideolojilerde ev sahipliği yaptığı ülkenin fikir ve ideolojilerini harmanlayarak fikirlerini izleyiciye sunduğunu görülmektedir.²⁸⁶

Ayrıca, Amerikan propagandasına aracılık etmektedir. Disney stüdyoları, II. Dünya savaşı esnasında ve 11 Eylül saldırılarına kadar ki dönemde, Amerikan vatandaşları ve kamu çalışanları üzerinde geniş ölçekte bir etkisi olan bir firmadır. Devlet destekli bir propaganda yapmakta olan Disney, savaş sonrası toplumun değişmekte olması, küresel politikalara da yansımaktadır. Ateşkes sonrası Disney bu hareketten radikal bir biçimde ayrılmaktadır, şirket artık büyümektedir ve sadece Amerika içinde değil dünya çapında köklü bir firma halini almaktadır. Disney artık, finansal olarak devlet desteğine çok da ilgi göstermemektedir. Bireysellik yükselmekte ve çok ulusluluk meydana gelmektedir.²⁸⁷ Amerika’nın dünyası “us”dır geride kalan dünya “them”dir yani *biz* ve *onlar* olarak dünya görüşleri bu biçimde

²⁸⁴ Tahsin Özgür. “*Kültür Emperyalizminin Sevimli Ajanı: Walt Disney*”. [İstanbul] 20 Nisan 1977.

²⁸⁵ Tavkul, “kişisel görüşme”, 06.12.2013.

²⁸⁶ Thompson, s. 25.

²⁸⁷ Gerard C.Rall. “**The Disappearance of Disney Animated Propaganda: A Globalization Perspective**”. 10.09.2013, <<http://anm.sagepub.com/content/2/2153>> s. 161.

şekillenmektedir. Herşeyin merkezinde Amerika bulunmaktadır, uzaylılar bile gelir Amerika'yı işgal ederler başka ülkeler yokmuş gibi ya da göktaşı oraya düşmektedir, bütün felaketlerle onlar karşılaşmaktadırlar. Ben merkezci olmaktadır, dünyayı onlar kurtarmaktadırlar ve bunu bizler için yapmaktadırlar. Sinemayı bir propaganda aracı olarak çok iyi kullanmaktadırlar. Özellikle II. Dünya Savaşı sonrası yaratmakta oldukları propaganda filmleri ile canlandırma şirketlerinin hayatını kurtarmaktadırlar ve firmalar devlet desteğiyle ayakta kalmaktadırlar. Sinema aracılığıyla topluma çok fazla mesajlar göndermektedirler.²⁸⁸

Amerikan kitle iletişim teknolojisi federal devletin kontrolü dışında, dev firmalar tarafından geliştirilmektedir. Amerikan yayın organlarında radyo ve sonrasında TV, kitle iletişim araçlarının satışını ve reklam sisteminden geçirilerek finansman yoluyla bu organların (radyo-tv) yapısını saptamaktaydılar. Birinci Dünya Savaşı sırasında kullanmaya yasaklı olan radyo sadece ordu tarafından kullanılmakta, kamunun kullanımına yasaklanmaktaydı.²⁸⁹

Disney canlandırma filmlerinde görülen kültürel kodlar, geleneksel masallar, metaforlar^{*290}, antropomorfizm^{**291} ve müzikler Disney modelini tanımlayan oluşturucular olmaktadır.²⁹²

Disney 1990'larda, Güzel ve Çirkin (*Beauty and the Beast-1991*), Notre Dame'ın Kamburu (*The Hunchback of Notre Dame-1996*) ve Herkül (*Hercules-1997*)^{*293} canlandırma filmleriyle engel, öteki, eksiklik gibi filmlere yer vermeye devam etmektedir. Notre Dame'ın kamburu canlandırma filminde, kahraman Quasimodo, tıpkı Nemo gibi hümanist bir karakterdir, dışarı çıktığında kötü olmaktadır. Çünkü o dönemde, gözünde koca bir irin bulunmakta olan ve sırtında devasa bir kambura sahip olan Quasimodo, lanetlenmiş bir ırk, tanrı tarafından cezalandırılmış bir insan olarak görülmektedir. Doğal bir eksikliği bulunmaktadır.

²⁸⁸ Tavkul, "kişisel görüşme", 06.12.2013.

²⁸⁹ Erdoğan, s. 90-91.

²⁹⁰ *metafor: birşeyin sembolik olarak başka bir şeye benzetilmesi

²⁹¹ **antropomorfizm: insan şeklinin ya da özelliklerinin insan olmayan obje/hayvanlara yakıştırılması.

²⁹² Lee Artz. "Animating Hierarchy: Disney and the Globalization of Capitalism". Global Media Journal, Vol.1., Issue1, 2002. 18.08.2013, < <http://lass.purducal.edu/cca/gmj/fa02/gmj-fa02-artz.htm>>

²⁹³ *bkz. Bölüm 2.2. Canlandırma Filmlerinde Karakter Tasarımı



Resim23 : Quasimodo²⁹⁴

Fazladan organ bulunması ya da organ yokluğu olarak da tanımlayabildiğimiz engel, Güzel ve Çirkin canlandırma filminde *eksiklik* olarak karşımıza çıkmaktadır. Kurbağa Prens masalıyla aynı kulvarda olmaktadır. Bir değişim söz konusu olmaktadır, ideal vücuda karşı ideal olmayan bir vücutla karşımıza çıkmaktadır. İyi-kötü, güzel-çirkin karşıtlığı görülmektedir.



Resim24: Güzel ve Çirkin.²⁹⁵

Oluşturduğu filmlerde engelli klişelerine ve egemen düşünceye yer vermekte olan Disney, doğal olarak, çoğunluğun engellerine karşı nasıl davrandığını,

²⁹⁴ “Quasimodo” Wikia, 21.11.2013, <http://disney.wikia.com/wiki/File:Quasimodo_17.PNG> .

²⁹⁵ “Beauty and the beast” 21.11.2013. <<http://disney.wikia.com/wiki/Beast>> .

algılandığını göstermektedir. Bazen Disney bu kalıplardan çıkarak, dışardan bakmaya çalıştığı zaman da mutlu bir son yaratmak istediği zaman da yeniden bir klişe yaratmaktadır. Bir klişeden çıkarken bir başka klişeyi bulup onun üzerine gitmektedir. Disney'in tarihsel gelişiminde, genel olarak insanların engelliliğe bakışı üzerinden Engellilik Çalışmalarını Dumbo ve Finding Nemo üzerinden anlatmaktadır.

2.3.3.2. Pixar

1980'li yılların ortasından itibaren Walt Disney Pic.'dan da aldığı destekle dijital canlandırma endüstrisinin içerisine girmekte olan P.I.X.A.R, bu alanda devrim sayılabilecek yapımlara imza atmaktadır. Pixar, ürettiği Marionette, Ringmaster ve Render-ManII gibi yazılımlarla; ışıklandırma, modelleme, canlandırma ve fotoğraf sentezleme gibi canlandırmanın temel noktalarına büyük gelişmeler sağlamaktadır. Canlandırmacıların her karede karakter hareketlerini tüm detaylarıyla kontrol edebilmesini sağlayan bu yazılımlarla canlandırma alanına büyük gelişmeler katmaktadır.²⁹⁶



Resim 25: Pixar logo²⁹⁷

Pixar Animation Studios'un sembolü olan Luxo lamba, 1986 yılında Disney'in önceki animatörlerinden John Lasseter tarafından yaratılmıştır. Firma,

²⁹⁶ Şenler, s. 108.

²⁹⁷ "Pixar logo": 24.11.2013, <http://pixar.wikia.com/Pixar_Wiki> .

bilgisayarla oluşturulan, grafik canlandırmalar için kurulmuş yeni bir marka olmaktaydı. İlk Pixar kısa filmi de bu lambanın hikayesinden oluşmaktadır; “Luxo Jr.” Adı altında sunulmaktadır.²⁹⁸

Finding Nemo, Toy Story I-II, Ratatouille, Wall-E ve Up canlandırma filmleri, Pixar Animasyon stüdyosu tarafından oluşturulmakta olan sevimli uzun metraj filmleri olmaktadır. 1986 yılında kurulmuş olan bağımsız bu şirket, 2006 yılında 7.4 milyar dolar karşılığında Disney tarafından satın alınmıştır. Ebeveynlerin dünyasında güven timsali olan Pixar markası adı altında ve nefes kesen bilgisayarlı-canlandırma betimlemesi olan balık, oyuncaklar, fare, robot, arabalar ve fazlasıyla dikkat çekmektedirler. Velarde, Pixar filmlerinin ne konu ne de karakterleri bakımından çocuklar için oluşturulmadığını savunmaktadır.²⁹⁹

Hünerli:

“Pixar’ın üç boyutlu animasyon alanında yaptığı filmler benim favorim. Üç boyutlu bilgisayar animasyonuna farklı bir sıcaklık getirdiler. Ben aynı sıcaklığı “Shrek” filmlerinde göremiyorum. “Nemo”daki sıcak yapıyı “Köpekbaliği Hikayesi”nde göremiyorum. Bu, Disney’in etkisinden kaynaklanabilir. Dreamworks aynı yolda gitmiyor. Onlar biçimsel olarak hayvanları insanlaştırıyorlar. O zaman yabancılaştırma faktörü daha fazla devreye giriyor. Tabii bu tamamen kişisel bir tercih.”³⁰⁰

Tavkul, Disney ve Pixar’ı tek görmektedir. Dreamworks’de ise yaratılan karakterlerin kötü olduğundan bahsetmektedir, kötü olması durumu ise çizgisel anlamdadır. Ancak Pixar da karakterler güzel olmaktadır bu da Disney kökenli olmasından kaynaklanmaktadır. Dreamworks’de sadece hikayeler iyi olmaktadır. Çünkü Disney karakterleri sevimli olacak diye bir olmazsa olmaz düşüncesi barındırmaktadır. Disney’de bir çizgi satandardı bulunmaktadır.³⁰¹

²⁹⁸ A.Martin Buckley, **Pixar The Company and Its Founders**, ABD, Abdo Publishing Com., 2011, s. 13.

²⁹⁹ Robert Velarde, **The Wisdom of Pixar**, ABD:Green Press Initiative, 2010, s. 9.

³⁰⁰ Hünerli, “**Dersimiz Çizgi Sinema**”.

³⁰¹ Tavkul, “kişisel görüşme”, 06.12.2013.

3. BÖLÜM: KİTLE İLETİŞİM ARACI OLARAK CANLANDIRMA SİNEMASINDA ENGELLİ KARAKTER KULLANIMININ: “PROPP’UN 31 İŞLEVİ VE KAHRAMAN ÇÖZÜMLEMESİNE GÖRE “KAYIP BALIK NEMO” FİLMİNİN ANALİZİ”

3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI, ÖNEMİ, YÖNTEMİ

Günümüzde yapısalcılıktan esinlenen öykü incelemesi pek çok araştırmacı için oldukça ilginç bir araştırma konusu olmaktadır. Bu bölümde, Vladimir Propp’un Rus Halk Masalları incelemesiyle ortaya koymakta olduğu yapısalcı çözümleme ile Kayıp Balık Nemo filmi incelenecektir.

3.1.1. Filmsel Anlatı Çözümlemesi ve Masalın Biçimbilimi

Kayıp Balık Nemo canlandırma filminin, filmsel anlatı çözümlemesi için filmin yapısına uygun olduğunu düşündüğümüz çözümleme yönteminden yararlanacağız. Vladimir Propp’un Masalın Biçimbilimi’nde öne sürdüğü masal çözümlemesini Kayıp Balık Nemo filminin masalsı yapısına uygun olması sebebiyle uygulayacağız. Vladimir Propp, yapıtında 31 işlev ve 7 eylem alanı kahramanından söz etmektedir. Bu çözümlemede 7 eylem kahramanını tespit edilecek ve işlevleri belirlenecektir; Ayrıca bu yöntemleri uygulayacağımız film karelerini görsellerle açıklayarak betimleyeceğiz.

3.1.2. Vladimir Propp’un Masal Çözümlemesi ve Masal Çözümlemesinde 31 İşlev

Formalistler ya da Rus formalistleri 1910 ve 1930 yılları arasında ürün vermektedirler. Şiirsel dilin tabiatı konusundaki detaylı incelemeleri açısından oldukça önemli olmaktadır. En geniş anlamıyla ‘sanat’ın tabiatı üzerinde çalışmakta olan Rus formalistleri, özellikle avangart ürünlerin savunucusu olmakla

bilinmektedirler. Formalistlerin arasındaki en önemli kuramcı isim ise Vladimir Propp olmaktadır.³⁰²

Propp olağanüstü masalların yapısını araştırdığı *Masallın Biçimbilimi (Morphology of the Folk Tale)* adlı eserini 1928’de yazmıştır. 1950’lere kadar batıda yeterli ilgiyi göremeyen eser, sonraları anlatıbilimsel çözümlemenin en erken örneklerinden biri olarak sayılmaktadır. Propp’un çalışmasının üzerinden çok zaman geçmesine rağmen etkileri artarak devam etmektedir.³⁰³

“Morfoloji” kelimesi “şekillerin incelenmesi” anlamına gelmektedir. Botanik biliminde, morfoloji kelimesinden, bitkiyi oluşturan kısımların, bu kısımların bitkinin tümü ile olan ilişkilerinin incelenmesi, yani bitkinin yapısının incelenmesi kastedilmektedir.³⁰⁴

Propp masalarda ortaya çıkan karakterleri ‘Yedi Eylem Alanı’ başlığı altında incelemektedir:

1. “Saldırgan” (Kötü karakter)ın eylem alanı. Kötülük, çatışma ve kahramana karşı sürdürülen öbür kavga biçimleri ve aksiyonu temsil etmektedir.

2.“Bağışçı”(Sağlayıcı), büyü nü nesnenin kahramana gönderilmesini sağlamaktadır, göreve gönderen ya da görevi veren kişi, yardımcı olmaktadır.

3. “Yardımcı” kahramanın uzamda yer değiştirmesini sağlamakta, kötülüğün ya da eksikliğin giderilmesi sırasında yardım etmekte, kahramanı harekete geçirmektedir.

4.“Prens” (aranan kişinin) ve Babası’nın, güç görevleri yerine getirme isteği, bir özel işaretin zorla benimsettirilmesi, düzmece kahramanın ortaya çıkarılmasını sağlamakta olan eylem alanıdır. Burada güç işleri öneren çoğunlukla

³⁰² Robert Edgar Hunt, John Marland, Steven Rawle. **Film Yapım Temelleri/Film Dili**, 04, 04. Çev., Senem Aytaç (İstanbul: Literatür, 2012) s.48-49.

³⁰³ Hunt vd., s. 48-49.

³⁰⁴ Vladimir Propp, **Masalların Yapısı ve İncelenmesi**. Çev., Hüseyin Gümüş. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1987, s. 5.

baba olmaktadır. Ayrıca, düzmece kahramanı cezalandırmakta olan kişi de yine çoğunlukla babadır.

5. “Gönderen” (haberci)in eylem alanı ise, sadece kahramanın gönderilmesi görevini üstlenmektedir.

6. “Kahraman” arayış amacıyla gitmektedir, başışının isteklerine tepki vermekte, eğer kurban-kahraman ise yalnızca öbür işlevleri yerine getirmektedir.

7. “Düzmece-Sahte kahraman” ise, kahramanın yerini almaya çalışmakta olan sahte kişidir.³⁰⁵

Karakterlerin barındırdığı özellikler, görevleri öykünün temel ögesini oluşturmakta ve anlatının ilerlemesinde aynı sekansı izlemeye yönelmektedir.

Propp’un ortaya koyduğu kurallar, filmler, televizyon öyküleri, çizgi öyküler ve bütün diğer anlatı türleri için benimsenmektedir ve uygulanabilmektedir. Onun işlev kavramına yaklaşımı bütün metin türlerine uygulanabilmektedir.³⁰⁶

Aşağıda Vladimir Propp’un bir masalın nasıl ilerlediğini, yani anlatı öğelerini, tanımladığı liste verilmektedir:

1. Aileden biri evden uzaklaşır:

(Kahraman tanıtılır);

- a) uzaklaşma, yetişkin kuşaktan biri tarafından gerçekleştirilebilmektedir,
- b) ana babanın ölümü,
- c) kimi kez, genç kuşaktan birileri olmaktadır uzaklaşan.

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır:

(‘Oraya gitme’, ‘şuraya git’);

- a) “bu odada bulunan şeylere bakmamalısın.”, “evden de dışarı çıkma.”, “sen daha küçüksün.” gibi yasakların söylenmesi,

³⁰⁵ Vladimir Propp, **Masalın Biçimbilimi**. Çev., Mehmet Rifat, Sema Rifat. İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2008, s. 80-81.

³⁰⁶ Yengin, **Medyanın Dili**, s. 196.

b) yasaklamanın tersine çevrilmiş biçimi, buyruk ya da öneri olarak görünmektedir.

3. Yasak çiğnenir:(Kötü karakter hikayeye girer); bu aşamada, yeni bir kişi (karakter) ortaya çıkmaktadır; bu kişi saldırgan (kahramana saldıran ya da kötü kişi) olarak nitelendirilebilmektedir. Bu saldırganın rolü, mutlu ailenin huzurunu bozmak, mutsuzluk yaratmak, kötülük yapmak, zarar vermektir.

4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır:

(Kötü karakter çocukları ya da mücevherleri bulmaya çalışır ya da müstakbel kurban kötü karakteri sorgular); soruşturmanın amacı, çocukların oturduğu yeri, kimi kez de değerli eşyaların, vb'nin yerini bulmaktır.

5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar:

Saldırgan, sorusuna hemen bir yanıt alır. Bu tür işlevler çoğunlukla karşılıklı konuşma biçiminde ortaya çıkmaktadır.

6. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener:

(hilekarlık; kötü karakter kılık değiştirir ve kurbanın güvenini kazanmaya çalışır);

- a) saldırgan inandırmaya çalışmaktadır,
- b) saldırgan doğrudan doğruya büyüleri araçlar kullanmaktadır,
- c) saldırgan, aldatıcı ya da ürkütücü başka yolları denemektedir.

7. Kurban aldanmıştır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur:

- a) kahraman, saldırganı inanmaktadır,
- b) kahraman, kullanılan büyüleri araçlara ya da başka yollara mekanik olarak tepki göstermektedir; bir başka deyişle, uyur, yaralanır, vb.

8. Kötü karakter aileden birine zarar verir:

- a) birini kaçıtır ya da büyüleri bir nesneyi çalar,

- b) ekinlere zarar verir,
- c) hırsızlık ya da kaçırma olaylarını başka biçimlerde yapar,
- d) birinin apansız kaybolmasına yol açar ya da hapseder,
- e) birini kendisiyle evlenmeye zorlar,
- f) her gece birine acı verir);
- g) ayrıca, aileden birinin bir eksiği olabilir ya da aileden biri bir şeyi elde etmek ister (büyülü iksir vb.).

9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir:

- a) bu işleyle kahraman ortaya çıkmaktadır,
- b) kahramanın, yola koyulması sağlanmaktadır,

10. Arayıcı-kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir:

11. Kahraman evinden ayrılır:

- a) masala yeni bir karakter katılmaktadır; bağışçı ya da sağlayıcı olabilir,
- b) kahraman bu karakter ile genellikle, ormanda, yolda vb. yerde rastlantı sonucu karşılaşmaktadır,
- c) bağışçıdan bir araç (büyülü nesne) elde edilmektedir.

12. Kahraman büyü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, bir saldırı vb. ile karşılaşır (sağlayıcı):

- a) bağışçı, kahramanı sınamaktadır,
- b) bağışçı, kahramanı selamlar ve ona sorular sormaktadır,
- c) ölmek üzere olan biri ya da bir ölü, kahramandan kendisine yardım etmesini istemektedir,
- d) bir tutsak, kahramandan kendisini kurtarmasını istemektedir,
- e) kahramana başvurulmakta ve aman dilenmektedir,
- f) kahramandan ele geçirilmekte olan malın bölüştürülmesi istenmektedir,
- g) başka istekler eklenmektedir,
- h) düşman bir yaratık, kahramanı yok etmeye çalışmaktadır,

- ı) düşman bir yaratık, kahramanla dövüşmektedir,
i) kahramana, büyülu bir nesne gösterilmektedir ve bir deęiş-tokuş önerilmektedir.

13. Kahraman ileride kendisine baęışta bulunacak kişinin (baęışçının) eylemlerine tepki gösterir:

- a) sınamayı başarır ya da başaramaz,
b) kahraman, baęışçının selamını almakta ya da reddetmektedir
c) kahraman, ölüye istedięi yardımı yapmakta ya da yapmamaktadır,
d) kahraman, tutsaęı kurtarır,
e) kahraman, kendisinden yardım isteyen hayvanı kurtarmaktadır,
f) kahraman, bölüştürmeyi yapmaktadır ve tartışan kişileri uzaklaştırmaktadır,
g) başka bir yardımda bulunur,
h) kahraman, düşmanın yöntemlerini ona karşı kullanır.

14. Büyülu nesne kahramana verilir:

- a) nesne doğrudan ona verilmektedir,
b) büyülu nesne, belirtilen yerdedir,
c) satın alınır, yapılır veya birdenbire ortaya çıkmaktadır,
d) yenir ya da içilir,
e) başka birisi tarafından ona sunulmaktadır

15. Kahraman aradıęı nesnenin bulunduęu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir:

- a) kahraman gökyüzüne uçmaktadır,
b) kahraman, karada ya da denizde yolculuk etmektedir,
c) kahramana kılavuzluk edilmektedir
d) kahraman, kan izlerinin peşinden gitmektedir,
e) kahraman, hareketsiz ulaşım araçları kullanmaktadır (merdiven çıkmak, yeraltı girişi bulmakta vb.)

16. Kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir:

- a) kahraman ve saldırgan dövüşürler,
b) kahramanla, saldırgan yarışır.

17. Kahraman özel bir işaret edinir:

- a) yaralanır ya da bedeninde bir işaret oluşur
- b) bir yüzük ya da bir mendil edinir.

18. Saldırgan yenik düşer:

- a) çatışmada ölür,
- b) yarışmada yenilir,
- c) uykuda öldürülür,
- d) sürgün edilir.

19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır:

- a) aranan nesne elden ele geçer,
- b) büyü bozulur,
- c) ölü dirilir,
- d) tutsak kurtarılır.

20. Kahraman geri döner:

geri dönüş genellikle, varışla aynı biçimde gerçekleşmektedir.

21. Kahraman izlenir:

izleyen, kahramanı öldürmeye, yemeye, kuyusunu kazmaya çalışmaktadır.

22. Kahramanın yardımına koşulur:

- a) onu izleyen engellenir,
- b) kahraman saklanır ya da kaçırılır,
- c) tanınmayacağı bir kılığa girer,
- d) öldürüleceği sırada kurtarılır.

23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine ya da başka bir ülkeye varır:

- a) kahraman, bir zanaatçıya (kuyumcu, terzi, kunduracı- uğrar ve onun yanına çırak olarak girer,
- b) kahraman, basit bir dönüş ya da varış olayıyla da karşılaşmaktadır.

24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar öne sürer:

25. Kahramana güç bir iş önerilir:

- a) bir dizi sınavdan geçer,
- b) bilmece, güç ve dayanıklılık testi vb. karşılaşmaktadır.

26. Güç iş yerine getirilir:

27. Kahraman tanınır:

- a) kahraman özel işareti ya da ona verilmiş olan nesne sayesinde tanınmaktadır,
- b) güç işi yerine getirmiş olmasıyla tanınmaktadır,
- c) uzun bir ayrılık sonrası kahraman tanınmaktadır.

28. Düzmece kahramanın ya da saldırganın gerçek kimliği ortaya çıkar:

29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır:

- a) sapasağlam olur,
- b) ona yeni giysiler verilir.

30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır:

genellikle, cezalandırılan saldırganla düzmece kahraman olmaktadır

31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar:

- a) kahraman krallığı elde etmektedir
- b) terfi etmektedir,
- c) ödül kazanmaktadır,
- d) masal-hikaye burada sonlanmaktadır. ³⁰⁷

Propp'un masallara uyguladığı çözümleme birimleri olan fonksiyonlar ve karakterler filmlere de rahatlıkla uygulanmaktadır. Propp'un ilk kez masallardan

³⁰⁷ Propp, s. 29/64.

başlattığı dizimsel anlatı çözümleme kalıpları birçok bilim adamı tarafından sinema ve televizyona uygulanmıştır. Christian Metz bu yöntemle pek çok film analizi yapmıştır. Filmsel çözümlemenin merkezi noktalarından biri başlangıç-gelişim-sonuçtan oluşan anlatı yapısıdır. Buna serim-çatışma-gelişme-çözüm de denilebilir. Anlatı bu formatla sınırlandırılmaktadır. Öykünün gelişim çizgisi içinde bazı noktalarda izleyiciyi rahatlatacak enformasyon akışı dışarı sızdırılmaktadır.

Propp'un morfolojik (biçimbilimsel) çalışması dizimsel yapısalıcı çözümlemelerin en geniş örneğini sağlamaktadır. Propp 31 işlevi altı ayırım (sekans) kalıbı içerisine yerleştirmektedir. 6 bölüm şeklinde sınıflandırdığı şemada; hazırlıklar (masalda giriş ya da serim) karışıklar, gönderme, dövüş (gelişme), dönüş, tanınma (sonuç) sekansları ile görülmektedir.³⁰⁸

Sarah Kozloff'tan aktaran Parsa;

*“televizyonun eğlendirme işlevini yerine getiren programlar birer anlatı metnidir. Televizyonun anlatı metinleri (ing. Text); durum komedileri (ing. Sitcom), çizgi filmler, polisiye diziler, sabun köpüğü diziler (ing. Soap Opera), TV filmleri ve dizileridir. Bunlar televizyonun 'eğlendirme' işlevini yerine getiren programlardır. Buradan, filmlerin de birer anlatı metni olarak kabul edilebileceği sonucu çıkarılabilir.”*³⁰⁹

Biçimci Vladimir Propp'dan kaynaklanan anlatı çözümlemesi, yapısalcılık yaklaşımının “Dizimsel çözümleme” yönelimi olarak ortaya çıkmıştır. Dizimsel Yaklaşım (ing. *The Syntagmatic Approach*); anlatının olaylar dizisinin sekansal gelişmesi üzerinde durmaktadır. Anlatı çözümlemeleri yalnızca anlatıların içerisinde yer alan anlamı değil, aynı zamanda aynı anlatım yapısı kanalıyla ideolojik etkilenmelerin nasıl yüklendiğini çözümlemektedir. Dizimsel çözümleme yaklaşımı; olayların sebep-sonuç kurallarına göre birbirine bağlanmasının araştırılması, belli bağlantı birimlerinin (sekanslarının) belirlenmesinin yolu olmaktadır.³¹⁰

³⁰⁸ Seyide Parsa, **Film Çözümlemeleri**, Multilingual, İstanbul, 2008, s. 23.

³⁰⁹ Parsa, s. 19.

³¹⁰ Parsa, s. 21.

3.1.3. Örneklem Seçimi

Filmin tekniği, su altı içerisindeki görüntüler, serüvenin temposu ve espirili diyaloglarının ötesinde, film “engel”in pek çok yüzünü temsil etmektedir, benim için daha muhteşem bir yüzü görülmüş olmaktadır, bu sebeple araştırma konusu olarak Kayıp Balık Nemo filmini seçtim.

3.2. ARAŞTIRMA BULGULARI

3.2.1. “Kayıp Balık Nemo” Canlandırma Filminin, Anlatı Çözümlemesi Yöntemiyle Analizi

3.2.1.1. Filmin Kimliği

Filmin Orijinal Başlığı: “Finding Nemo” (Kayıp Balık Nemo)

Yönetmen: Andrew Stanton, Lee Unkrich

Hikaye: Andrew Stanton

Senaryo: Andrew Stanton, Bob Peterson, David Reynolds

Yapımcı: Graham Walters

Baş Yapımcı: John Lassater

Yardımcı Yapımcı: Jinko Gotoh

Yapım Sorumlusu: Ralph Egglestone

Görüntü Yönetmeni: Sharon Calahan, Jeremy Lasky, Jericca Cleland

Kurgu: David Ian Salter

Süre: 1 saat 44 dk.

Müzik: Thomas Newman

Karakterler / Seslendirme:

Marlin: Albert Brooks

Dory: Ellen DeGeneres

Nemo: Alexander Gould

Gill: Williem Dafoe

Bloat: Brad Garret

Peach: Allison Janney

Gurgle: Austin Pendleton

Bubbles: Stephen Root

Deb / Flo: Vickie Lewis

Jacques: Joe Ranft

Nigel: Geoffrey Rush

Crush: Andrew Stanton

Coral: Elizabeth Perkins

Squirt: Nicholas Bird

Mr.Ray: Bob Peterson

Bruce: Barry Humphries

Anchor: Eric Bana

Chum: Bruce Sprence

Dentist: Bill Hunter

Darla: Lulu Ebening

Tad: Jordy Ranft

Pearl: Erika Beck

Sheldon: Erik Per Sullivan

Fish School: John Ratzenberg³¹¹

30 Mayıs 2003 yılında ABD’de gösterime giren Kayıp Balık Nemo’nun üretim bütçesi 94 milyar dolardır ve kazandığı hasılat ise 339, 714, 978 milyar dolar olarak belirtilmektedir. ³¹²

3.2.1.2. Filmin Ayırıcı Özellikleri

1997 yılında Kayıp Balık Nemo’nun çalışmaları başladığında, o zamana kadar yapılmış en yüksek bilgisayar destekli canlandırma filmi olma özelliğini taşımaktadır. Seslendirenleri de o dönemin en önemli kişilerinden oluşmaktadır.

Kayıp Balık Nemo canlandırma filminin görüntü yönetmenleri, filmin görüntülerinin 1940’lı yıllardaki Bambi filminin görüntüsü gibi suluboya etkisinde olmasını istemektedirler, Toy Story (*Oyuncak Hikayesi*) filminde buna imkan bulamaktadırlar, çünkü orada plastik malzemeler ve oyuncaklarla kurulu bir dünya bulunmaktaydı. Nemo’da ise bir okyanus içi dünyası sunulmaktadır. Yönetmen Stanton, ilk hikaye ile görüntü yönetmenlerinin yanına gittiğinde, elinde sadece iki balık bulunmaktaydı ve klasik bir baba-oğul fikri üzerinde durmaktaydı. Sonraları bu okyanus içindeki yeraltı dünyasını anlamak için dalış dersleri alarak su altını deneyimlemekteydi. ³¹³ Stanton, denizin altındaki yavru deniz kaplumbağalarının görünüşünü Hawaii desenli tshirt (*bkz.resim22*) tasarımlarına benzemesini istemektedir. ³¹⁴

Filmin karakter tasarımcısı, Dan Lee olmaktadır. Stanton’ın, başlangıçta balıklar hakkında pek bilgisi olmamaktadır. Bu sebeple bazı kitaplar almakta ve onları incelemektedir, bir kitapta gördüğü Anemon çiçeği ve yanında bulunan clown fish (palyaço balığı) türü onun fazlaca ilgisini çekmektedir ve ardından büyükçe bir Akvaryum’a gidip orada balıklara bakmaya, onları incelemeye devam etmektedir. Palyaço balıklarının Anemon çiçeğine bağımlı olduklarını, onlardan ve de

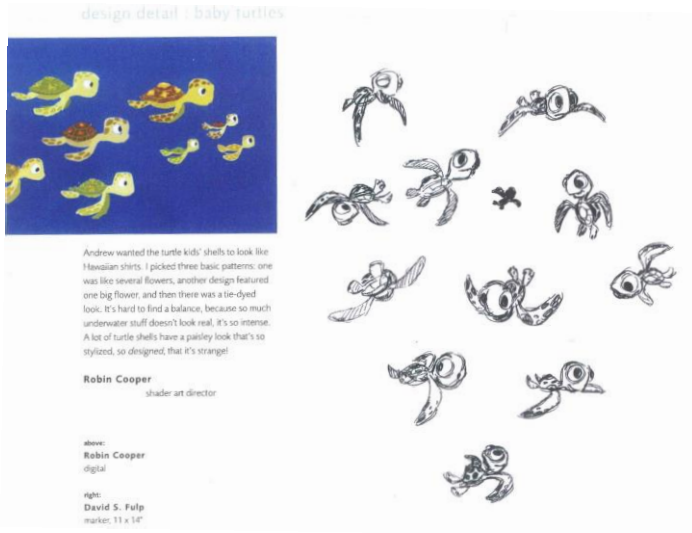
³¹¹ Finding Nemo full cast: 23.11.2013,
<http://www.imdb.com/title/tt0266543/fullcredits?ref_=tt_ql_1> .

³¹² Finding Nemo Box Office: 23.11.2013,
<<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=findingnemo.htm>> .

³¹³ Mark Cotta Vaz, **The Art of Finding Nemo – Disney. Pixar**. Chronicle Books, San Francisco, 2003, s. 10.

³¹⁴ Cotta Vaz, s. 92.

buldukları ortamlarından çok da uzaklaşmadıklarını fark etmektedir. Ancak bir başka bilinen gerçek ise, bu palyaço balıkları agresif ve savaşçı balıklar olarak bilinmektedirler.³¹⁵



Resim26: Nemo, Hawaii desenli tshirt³¹⁶

Tasarımcı Lee'nin üzerinde ilk çalıştığı balık Nemo ve babası Marlin olmaktadır. Nemo biraz karikatürize, biraz çizgi film karakteri biraz da balık, bir tarafı gerçekçilikle tutulmaktayken bir tarafıyla da sanatsal olarak oluşturulmaktadır. Tasarım aşamasına geçilmeden önce, karakter ve fiziksel özellikleri ile ilgili bir sayfalık bir bilgi tasarımcıların ellerinde bulunmaktaydı. Baba Marlin ise daha karmaşık bir figür olmaktadır; çünkü Nemo'yu bulma adına bir yolculuğa çıkmaktadır ve bu yolculuğa hazır olmamaktadır, yaşadığı kayıplar (eşi Coral ve 399 yavrusu) sonrasında duygusal olarak zayıf olmaktadır. Baba Marlin karakterine bakıldığı zaman izleyici tarafından içindeki o hüznün anlaşılması hedeflenerek tasarlanmaktaydı, yani o karakteri üzerine giymiş olması hedeflenerek çizilmektedir.³¹⁷ Ayrıca, Andrew denizin altındaki yavru kaplumbağaların Hawaii tssihrt desenlerine benzemesini istemektedir.³¹⁸

Lee, geleneksel canlandırmada bir çok duygu birarada olmalıdır diye ifade etmekte ve balık figürler yüzen bir kafa gibi olmaktadır; insan figürlerinde omuzlar,

³¹⁵ Cotta Vaz, s. 24.

³¹⁶ Cotta Vaz, s. 32.

³¹⁷ Cotta Vaz, s. 27.

³¹⁸ Cotta Vaz, s. 92.

kollar vardır, mimikler, eller, ancak balıkta bunlar bulunmamaktadır ve de bu duyguları verebilmek için birkaç numaraları olması gerekliliğinden yola çıkmaktadır. Karakterlerin balık olmasından uzaklaşmasını asla istememektedirler, ne fazla insan ne de fazla balık.³¹⁹

Hikayede önceleri Nemo, tuvalet giderinden kaçırılması planlanan bir balıktı ama sonraları Gill'in planladığı, liderlik ettiği bir kaçış planı ile kaçmaktadır. Tasarlanmakta olan karakterlerden biri olan Deb, humbug balığı türü olmaktadır. Bu karakterle ilgili pek çok çizim denenmekte ancak bir türlü istenilen form oluşturulamamaktaydı. Sonrasında basitçe bir üçgen form içinde, üzerinde çizgiler bulunan, üstünden volkan akan bir lav gibi resmedilmektedir. Her filmde zorlanılan bir karakter olduğundan bahsetmekte ve bu filmde de Ricky Nierva, bu zorlayıcı karakterin Deb ve Flo olduğunu belirtmektedir.³²⁰

Dişçinin yeğeni Darla'nın tasarım aşamasını aktaran öykü çizeri Peter Sohn; Darla sorun çıkararak çocuk hasta olmakta, tüm kollarını akvaryumun içine sokmaktadır, karakter filmde, Nemo'nun kaçışı için bir katalizör (itici bir kuvvet) rolü görmektedir. Çünkü Nemo, Darla'ya verilmek üzere dişçi Mr.Sherman tarafından akvaryuma getirilmektedir. Tam bir saatli bomba karakter özelliği taşımaktadır. 1970'li yıllardan kalma diş telleri bulunmaktadır. Canavar bir çocuk karakter yaratma ekip için eğlenceli bir çalışma olarak tanımlanmaktadır.³²¹

Sohn, insan karakterlerinin tasarımlarında, dişçinin hastalarından biri olarak filmde görülmekte olan hastayı (*üzerinde kuru kafa resmi olan tshirst giymiş hasta*) Pixar'ın Toy Story filmlerindeki Sid karakteri'nin büyümüş, delikanlı dönemi hali olarak betimlemektedirler. Dişçi için de pek çok karakter çizilmektedir ancak hiç biri istenilen etkiyi vermemektedir. En son Avustralya'lı bir aktörün kitabına ulaşılmakta ve onun üzerinde çalışmalar geliştirilmektedir. Stanton'un aklına bir yüz gelmektedir; güçlü, havalı, büyük detayları olan ve kocaman bir gülümsemesi olan, sonuçta Mr.Sherman yaratılmaktadır.³²²

³¹⁹ Cotta Vaz, s. 27.

³²⁰ Cotta Vaz, s. 113.

³²¹ Cotta Vaz, s. 128.

³²² Cotta Vaz, s. 126.

Filmin müzikleri ve seslerinin oluşturulması, pek çok Oscar ödülü kazanmış sesçi Gary Rydstrom tarafından oluşturulmaktadır. Tüm balıklar için inandırıcı bir hareket müziği yapmaktadır. Nemo'nun hasarlı yüzgeci için oluşturdukları ses, Kanat çırpmasına benzer uzak bir pır pır sesi olarak tanımlanmaktadır. Kâğıt havluyula çok basit bir çırpma sesi yaratmakta olan Rydstrom, sesi tıpkı bir sinekkuşu sesine benzetmektedir. Baba Marlin, biraz daha nevroitik olabilmesi adına kuyruk çırparak kendini itmektedir. Dory ise, suda ilerlerken yumuşak bir kesme sesi çıkarmaktadır. Ana karakterler seslerle ayırt edilebilmektedir. Köpek balıkları için de kendi sesiyle gerçek sesleri değiştirebileceği bir cihaz kullanmaktadır. Onların sudaki hareketlerine derin, korkutucu bir his katması amacıyla farklı gerçek su seslerini alıp, o sesleri mikrofona vermektedir. Köpek balığı kovalamacası dikkatlice dinlenirse eğer, su seslerinin aslında "Nemo" dediğini işitmemizi bildirmektedir. Ayrıca, Rydstrom suyun çarpma seslerini elde etmek için okyanusta, jakuzide ve su altı mağaralarında sesler kaydetmektedir. Su altı mağarasında çektiği sesler ise, balının içinde kullanılmaktaydı. Marlin ve Dory'nin denizanasının üzerinde çektiği sesleri bulmakta zorlanmaktadır fakat istediği sesi parmağını, sıcak su torbasına bastırarak elde etmektedir.³²³

Gill karakterinin yaratım sürecinde, yönetmen Andrew bu karakterin yaratıcısı Ricky Nierva'dan Gill'in genel olarak mahkum karakterler ya da Guguk kuşu (*One Flew Over the Cuckoo's Nest*) filmindeki gibi nevrozlu, az konuşan ve gizemli karakterle oluşmasını istemektedir ve Ricky, Clint Eastwood gibi şaşı bir karakter yaratmaktadır. Vücudunda da gizemli yara izleri bulunmaktadır (daha çok faça dediğimiz türden). Dişleri de dökük olmaktadır. Ayrıca, o da Nemo gibi akvaryuma dışardan gelen balıklardan olmaktadır.³²⁴

Bloat karakteri bir balon balığı türüdür. Kendi kendini biçimsel olarak değiştirebilen yani şişirip sönüşen bir balık olmasına rağmen, akvaryumda öne çıkan karakterler Gill ve Nemo olmaktadır. Bu karakter de George Kennedy'den ilham

³²³Kayıp Balık Nemo'nun sesleri: 21.11.2013, <<http://www.cicicee.com/kayip-balik-nemo-nun-sesleri-70088>>

³²⁴ Cotta Vaz, Mark. **The Art of Finding Nemo – Disney.Pixar**. Chronicle Books, San Francisco, 2003, s. 110.

alınarak çekilen *Cool Hand Luke* filmindeki karakterden oluşturulmaktadır. Ancak bu hiçbir zaman bu karakter de birincil özellik olmamaktadır.³²⁵

3.2.1.3. Filmin Öyküsü

Filmin genel öyküsü, palyaço balığı Marlin'in balina saldırısı sonucu karısı ve diğerlerinden sadece birinin hayatta kalabildiği çocuğu Nemo'nun bir akvaryumda alı konulması ve onu bulmak için içine düştüğü maceralı yolculuk anlatılmaktadır. Dory ve Marlin, Avustralya'nın doğusundan Sidney Limanı'na kadar, Nemo'yu bulmak için 5 günlük serüvenli bir yolculuğa çıkmaktadırlar.

3.2.1.4. Filmin Olgu Donanımı

Propp masallarda ortaya çıkan karakterleri 'Yedi Eylem Alanı' başlığı altında incelemektedir:

- 1 Kötü Karakter
- 2 Yardımcı
- 3 Sağlayıcı (çoğu zaman büyücü)
- 4 Prenses ve babası
- 5 Gönderen
- 6 Kahraman
- 7 Düzmece kahraman³²⁶

EYLEM ALANI: SALDIRGAN (KÖTÜ KARAKTER)

Karakter: Dr. Sherman



³²⁵ Cotta Vaz, Mark. *The Art of Finding Nemo – Disney.Pixar*. Chronicle Books, San Francisco, 2003, s. 115.

³²⁶ Hunt, vd., s. 48-49.

Eylem Alanının İçeriği: Avustralya'nın Sidney kentinde diş kliniği bulunan bir diş hekimidir. Ofisinde büyük bir akvaryum bulunmaktadır. Yeğeni Darla'ya, açık denizlerde yakaladığı palyaço balığı Nemo'yu hediye etmek istemektedir.

Karakter: Darla Sherman



Eylem Alanının İçeriği: Dr. Sherman'ın yeğenidir. Balıklara kötü davranan, yaşam haklarını ellerinden alan, kötü niyetli bir kız çocuğudur.

Karakter: Bruce



Eylem Alanının İçeriği: Babasını hiç tanımamış, duygusal, balıkları yememe konusunda karar almış fakat doğası gereği kan kokusunu , Marlin ve Dory'yi yemeğe çalışan köpek balığıdır.

Karakter: Anchor



Eylem Alanının İçeriği: En başta Bruce'a yakalanan Dory ve Marlin'i yemeye çalışan köpek balığıdır.

Karakter: Chum



Eylem Alanının İçeriği: Balıkları yememe kararına karşı çıkıp, arkadaş olarak edindiği küçük balığı yiyen köpek balığıdır.

Karakter: Işıklı Balık



Eylem Alanının İçeriği: Takip pusulası olarak peşine düştükleri dalgıç gözlüğünü arayan Dory ve Marlin'i yemeğe çalışan canavar görünümlü ışıklı balıktır.

Karakter: Balıkçılar



Eylem Alanının İçeriği: Nemo, Marlin ve Dory'nin tam kurtulacağı anda filelerini denize atmaları sonucu diğer balıklarla birlikte yakalanmalarına neden olmuşlardır.

EYLEM ALANI: BAĞIŞÇI (SAĞLAYICI)

Karakter: Dory



Eylem Alanının İçeriği: Bir nesne ya da büyüğün de ötesinde kayıp bir balığın babasına kavuşması için uğraşlar verilmesinde, en etkin olan karakterlerden söz etmek mümkündür. Buradaki nesne Nemo'nun kaçırıldığında tekneden denize düşen dalgıç gözlüğüdür. O gözlüğün üzerinde çeşitli bilgiler yer almaktadır. O bilgilerin çözülmesi Nemo'ya ulaşmayı kolaylaştıracaktır. Bunu tüm desteğiyle Dory gerçekleştirmiştir.

EYLEM ALANI: YARDIMCI

Karakter: Dory



Eylem Alanının İçeriği: Nemo'nun kaybolması sonucu onu aramaya çıkan babası Marlin ile karşılaşır, ona yardımcı olan karakterdir. Dory kısa süreli hafıza kaybı rahatsızlığına sahip olduğu için zaman zaman işleri güçleştirmiş fakat Marlin'in Nemo'yu bulmasına büyük katkı sağlamıştır.

Karakter: Gill



Eylem Alanının İçeriği: Bir zamanlar okyanusta yaşayan, Dr.Sherman'ın akvaryumunda yaşamına devam eden, defalarca kaçma planlarında bulunan Nemo'nun kaçışında kahramanlıklar sergileyen balıktır.

Karakter: Nigel



Eylem Alanının İçeriği: Balıklarla dost olan bir pelikandır. Bilgisiyle ve haberci ruhuyla akvaryumdaki balıklara ve özellikle de Nemo'ya babasından haberler getirmiş, Marlin'in Nemo'ya ulaşmasında etkili olmuştur. Aynı zamanda Marlin ve Dory'yi diğer kuşlardan korumuştur.

Karakter: Crush



Eylem Alanının İçeriği: 150 yaşında ve yavru kaplumbağalarıyla akıntıda Nemo'nun babasına yardımcı olmuştur.

Karakter: Whale



Eylem Alanının İçeriği: Dory ve Marlin'in Sidney'e ulaşması için onları ağzında taşıyan yardımsever balınadır.

Karakter: Bloat



Eylem Alanının İçeriği: Nemo'nun akvaryumda kaldığı süreçte onu ateşten geçme kurallarını bildirmiş ve sürekli balon haline gelen balıktır.

Karakter: Bubbles



Eylem Alanının İçeriği: Balloncukları ile oynayan ve onlara zarar geleceğinden tedirgin olan akvaryum balığıdır. Nemo'ya destek vermiştir.

Karakter: Deb ve yansıması Flo



Eylem Alanının İçeriği: Akvaryumun camının yansıması sonucu kız kardeşi olarak gördüğü Flo ile birlikte yaşadığını düşünen anaç ruhlu dişi balıktır.

Karakter: Gurgle



Eylem Alanının İçeriği: Temizlik konusunda obsesif davranan ve Nemo'ya destek veren akvaryum balığıdır.

Karakter: Jacques



Eylem Alanının İçeriği: Fransız gibi davranan ve temizlik konusunda teknik konularda akvaryumdaki yaşama destek olan balıktır.

Karakter: Peach



Eylem Alanının İçeriği: Dikkatli oluşu, sevimli, sıcak kanlı, içten ve destekçi deniz yıldızıdır. Nemo'ya akvaryumdan çıkması için destek vermiştir.

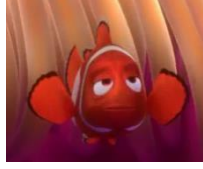
Karakter: Squirt



Eylem Alanının İçeriği: Crush'ın oğlu olan kaplumbağa, Dory ve Marlin'e akıntıdan ayrılacakları zaman bilgiler vermiştir. Hareketli, heyecanlı bir kaplumbağadır.

EYLEM ALANI: PRENS (ARANAN KİŞİ) – BABA

Karakter: Nemo ve Marlin



Eylem Alanının İçeriği: Evden uzaklaşan engelli küçük balık Nemo'dur. Aynı zamanda başkahraman olarak canlandırmada seyir göstermektedir. Baba Marlin, kaybolan yavrusu Nemo'yu aramaktadır. Arayışı sırasında karşılaştığı olaylar nedeniyle kahraman olarak filmde dikkat çekmektedir.

EYLEM ALANI: GÖNDEREN

Karakter: Gill



Eylem Alanının İçeriği: Yardımcı karakter özelliğinin yanı sıra, Nemo'yu babasına gönderen, onu akvaryumdan kurtaran balıktır.

EYLEM ALANI: KAHRAMAN

Karakter: Nemo



Eylem Alanının İçeriği: Annesi Coral'ın en çok koymak istediği isme sahip palyaço balığı ailesinin tek çocuğudur. Bir barracuda*³²⁷ saldırısı sonucunda Annesi ve 399 kardeşini kaybetmiştir. Aynı zamanda engelli olan Nemo, akıllı ve gelişime açık, küçük balıktır. Kendini kanıtlamak adına sergilediği davranış sonucunda dalgıçlara yakalanıp akvaryum hayatına hapsedilmiştir. Akvaryumda Gill sayesinde deneyimler kazanan Nemo daha sonra öğrendiklerini uygulayan ve babasına olan sevgisini yeniden kendinde anlam bulduran balıktır.

Karakter: Marlin



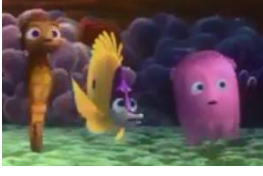
Eylem Alanının İçeriği: Eşi Coral ve 399 yavru balığını kaybettikten sonra okyanustan korkan, Nemo'dan başka kimsesi olmayan palyaço balığıdır. Eşinin köpek balığı tarafından kaçırıldığı gün verdiği sözü tutmak adına dalgıçlara yakalanan Nemo'nun peşinden gitmiştir. Kayıp olan Nemo'yu aramak üzere bulduğu ip uçları seyreden Marlin, yolculuğu sırasında bir çok saldırıya uğramıştır. Uğradığı tüm saldırıları yol arkadaşı Dory'nin desteği ile aşmış ve bu olay efsaneye dönüşmüş tüm okyanus hayvanlarına kısa sürede yayılmıştır. Bu davranışı ile okyanusta birçok destekçisi olmuştur. Marlin Nemo'nun doğumunda yaşadığı talihsiz olay nedeniyle kimseye güvenmeyen, kimsenin bilgisine inanmayan bir balıktır. Bu nedenle Nemo'nun da davranışlarında kısıtlayıcı davranıyordu. Nemo'nun evden uzaklaşmasındaki alt nedenlerden biri olmuştur.

EYLEM ALANI: DÜZMECE-SAHTİ KAHRAMAN

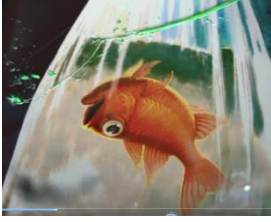
Karakter: -

Eylem Alanının İçeriği: Canlandırmada düzmece kahramanlar yoktur. Düzmece kahramanların eylem alanında bulunan davranışları zaman zaman kötü karakterler/saldırganlar gerçekleştirmiştir. Fakat başarısız olmuşlardır.

DİĞER KARAKTERLER



Sheldon, Tad ve Pearl: Nemo'nun okuldan arkadaşlarıdır. Olay örgüsünün başlangıç noktasında yer alan hatta olaya farkında olmadan neden olan okyanus canlılarıdır.



Chuckles; Darla'ya geçen yıl hediye edilen akvaryum balığıdır. Darla'nın Chuckles'in yer aldığı poşeti durmadan sallaması sonucu ölmüştür.



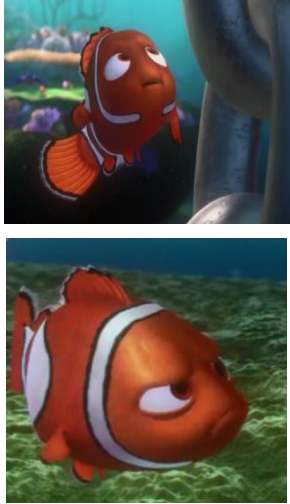
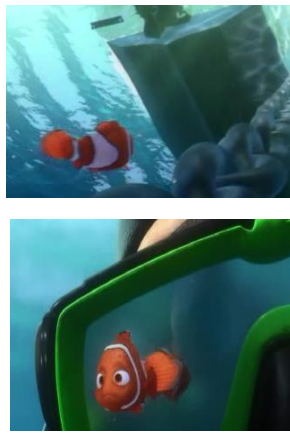
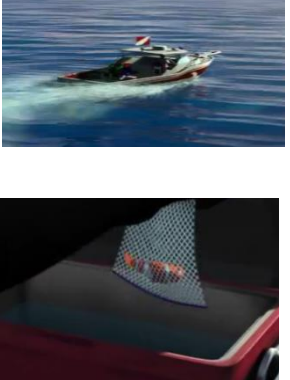
Mr Ray; Nemo'nun öğretmendir. Neşeli, hareketli, şarkı söyleyen bilgili öğretmendir. Nemo'nun dalgıçlara yakalandığı gün olay yerinde olan balıktır.




Bernie & Baz; Şehrin atıklarının çıktığı borularda yaşayan yengeçlerdir. Dory'e Marlin'i bulma konusunda yardımcı olmak istememişlerdir







3.2.2. “Kayıp Balık Nemo” Canlandırma Filminin Propp Yöntemiyle Çözümlemesi



PROPP'UN 31 İŞLEVİNE GÖRE CANLANDIRMA FİLMİN ÇÖZÜMLENMESİ			
İŞLEV NO	İŞLEV İÇERİĞİ	KARE	ANIMASYON KARŞILIĞI
1	Aileden biri evden uzaklaşır.	  	Engelli, palyaço balığı Nemo; okyanusa demir atmış tekneye yönelmektedir. Bir solungacının diğerinden küçük olması nedeniyle, babası sürekli Nemo'nun yeterli olmadığını düşünmektedir. Kendini kanıtlamak adına tekneye yaklaşan Nemo dalgıç tarafından yakalanır. Kahramanın evden uzaklaşması başlar. Kahraman'ın doğumunda yaşanan Baracuda saldırısı nedeniyle annesi Coral hayatta değildir. Nemo'nun babasının sürekli endişeli halleri bu yüzdendir. Çünkü eşini ve çocuklarını baracudaya yem vermiştir.

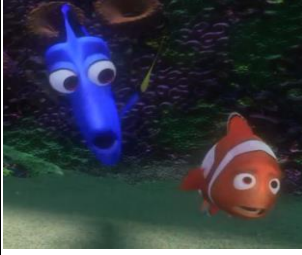





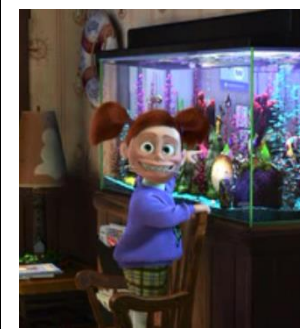
2	Kahraman bir yasakla karşılaşır ('Oraya gitme', 'şuraya git');		Nemo için yasak olan " <i>okyanusa açılma eylemi</i> "dir. Babasının onu koruma içgüdüleriyle engellemeye çalışması, vadiden uzaklaşmaması gerektiğini belirtmiştir. Nemo kendini kanıtlamak adına babasının bu tavrına sinirlenir. Yönünü demir atmış tekneye çevirir.
3	Yasak çiğnenir (Kötü karakter öyküye girer);		Nemo uzaklaştığı vadiye geri dönmek isterken, dalgıç onu yakalar. Yasak çiğnenmiştir. Geri dönmek istese de Nemo hızlı hareket edememiştir.
4	Kötü karakter bilgi edinmeye çalışır (kötü karakter çocukları ya da mücevherleri bulmaya çalışır ya da müstakbel kurban kötü karakteri sorgular)		Kötü karakter okyanustan aldığı balığı kapalı akvaryuma koyar ve ofisindeki akvaryuma götürmek üzere yola koyulur.
5	Kötü karakter kurbanıyla ilgili bilgi toplar;	-	-

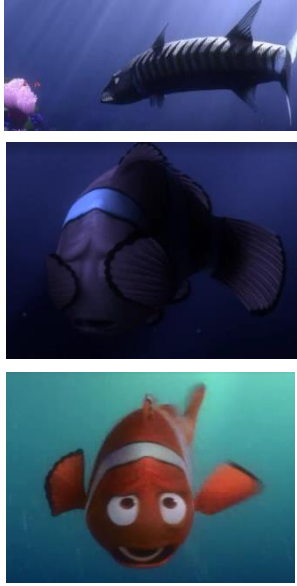


6	Kötü karakter kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (hilekarlık; kötü karakter kılık değiştirir ve kurbanın güvenini kazanmaya çalışır);	-	-
7	Kurban aldanmıştır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur	-	-


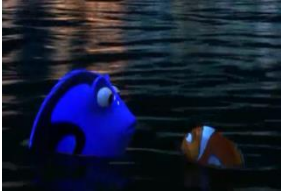

8	<p>Kötü karakter aileden birine zarar verir (birini kaçıır ya da büyüdü bir nesneyi çalar, ekinlere zarar verir, hırsızlık ya da kaçırma olaylarını başka biçimlerde yapar, birinin apansız kaybolmasına yol açar, birini kovar, büyü yapar, birinin yerine geçer, birini öldürür, birini bir yere kapatır ya da hapseder, birini kendisiyle evlenmeye zorlar, her gece birine acı verir); ayrıca, aileden birinin bir eksigi olabilir ya da aileden biri bir şeyi elde etmek ister (büyüdü iksir vb.)</p>		<p>Hikâyenin başlangıcında ilk kötü karakter Baracuda, Nemo'nun annesini ve 399 kardeşini yok eder.</p> <p>İkinci kötü karakter dalgıçtır. Nemo yaşağı çığner ve tekneye yaklaşır, geri dönmek istediğinde dalgıç onu yakalar. Nemo'nun uzaklaşması üzerine baba Marlin yola koyulur. Bu yolculukta köpek balıkları, deniz canavarları ile karşılaşır. Nemo'ya yaklaşmak üzereyken karaya çıkmak zorunda kaldıklarında kuşların saldırısına uğrar.</p>
---	--	---	--




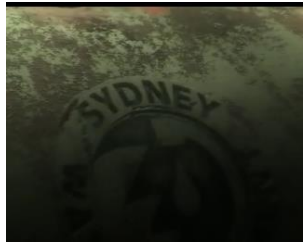

9	Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır (bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gider, ya da kurban olmuş olan kahraman serbest bırakılır);	  	Nemo'nun peşinden giden babası, yavrusunu ararken okyanusta karşılaştığı tüm zorlukları akıntıda ona yardım eli uzatan kaplumbağalara anlatır. Akıntıya katılan diğer tüm canlılara hikâye anlatılır. Anlatılan hikâye Nemonun bulunduğu akvaryumdaki balıklarla arkadaş olan pelikanlar duyar.
10	Arayıcı-kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir;	 	Nemo, dalgıç, diş doktoru Sherman tarafından koyulduğu akvaryumdan kaçma planları yapar. Çeşitli denemelere girer. Akvaryumun kirlenmesini sağlamak amacıyla filtrenin tıkanması için taşlar koymaya çalışır.
11	Kahraman evinden ayrılır;		Nemo artık evinden ayrılmış, Sidney'de bir diş kliniğindeki akvaryumda yaşamaktadır.

12	Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sına, bir sorgulama, bir saldırı vb. ile karşılaşır (sağlayıcı);		Nemo, Dr. Sherman'un yeğeni Darla'ya verilmek üzere akvaryumdan çıkarılırken karşılaştığı saldırıya akvaryumdaki arkadaşlarıyla meydan okumaya çalışır. Bu savaştaki en büyük destekçisi ise, bir zamanlar okyanusta yaşayan Gill'dir.
13	Kahraman ileride kendisine başışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir (sınamayı başarır ya da başaramaz, tutsağı kurtarır, tartışan kişileri uzlaştırır, başka bir yardımda bulunur, düşmanın yöntemlerini ona karşı kullanır);		Nemo, akvaryumda karşılaştığı Gill'den önceleri korkar. Sonrasında Gill ona hayatta kalması ve savaşmasına dair deneyimler kazandırır.
14	Büyülü nesne kahramana verilir (nesne doğrudan ona verilir, belirtilen yerdedir, satın alınır, yapılır, birdenbire ortaya çıkar, yenir ya da içilir, başka birisi tarafından ona sunulur);	-	-

15	Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da götürülür;	    	Nemo'nun babası Marlin'in yavrusuna kavuşturulması için önce Dory ona eşlik eder. Sonrasında dansçı balıklar yol gösterir. Ardından akıntıda Crush adındaki kamlumbağa yardımcı olur. Akıntıdan sonra Sidney'e yaklaşmak üzereyken bir Whale adındaki balina yardımcı olur. Son olarak Sidney limanında Nemo'yu tanıyan Nigel adındaki pelikan yardımcı olur.
16	Kahraman ve kötü karakter bir çatışmada karşı	 	Marlin, önce eşi ve çocuklarını alıp götüren baracuda ile karşılaşır. Onunla savaşmak ister ama yenik düşer. Ardından Nemo'nun dalgıç tarafından kaçırılması sonrasında onu aramaya çıktığında karşılaştığı küçük balık düşmanları ile savaşır. Aynı zamanda Nemo ise, akvaryumdan kaçış yolları ararken, Dr. Sherman ile savaşır. Çünkü, Dr. Sherman'ın yeğeni

	karşıya gelir;		Darla'nın ellerinde can vermek istemez.
17	Kahraman özel bir işaret edinir (yaralanır ya da bedeninde bir işaret oluşur bir yüzük ya da bir mendil edinir);		Tekneden düşen dalgıç gözlüğünün üzerinde yazan adres bilgisi Nemo'nun babasının tek rotasıdır. Ona ulaşmak ve üzerindeki yazıyı okumak çok kolay olmamıştır.
18	Kötü karakter yenik düşer (çatışmada ölür, yarışmada yenilir, uykuda öldürülür, sürgün edilir);		Nigel'in klinik içerisinde kargaşa yaratması savaşın başlamasına zemin hazırlamıştır. Akvaryumdaki balıklar ve Nemo kurtulmak için Dr.Sherman'a meydan okurlar.
19	Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (aranan nesne elden ele geçer, büyü bozular, ölü dirilir, tutsak kurtarılır);	-	-

20	Kahraman geri döner;		Gill'in yardımlarıyla Nemo okyanusa çıkacak kanala ulaşır.
21	Kahraman izlenir (izleyen, kahramanı öldürmeye, yemeye, kuyusunu kazmaya çalışır);		
22	Kahramanın yardımına koşulur (onu izleyen engellenir, kahraman saklanır ya da kaçırlır, tanınmayacağı bir kılığa girer, öldürüleceği sırada kurtarılır);		Nemo'nun aranışı sırasında Marlin'e her zaman destek olan Dory'dir.
23	Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine ya da başka bir ülkeye varır;		Kahraman kaçmak için ölü taklidi yapar.
24	Düzmece bir kahraman asılsız savlar öne sürer;	-	-

25	Kahramana güç bir iş önerilir (bir dizi sınavdan geçer, bilmeceler, güç ve dayanıklılık testi vb.);	 	<p>Nemo önce, akvaryumda filtreye yapışır. Kurtulmak için Gill'e gerekeni söyler. Kendisinin bunu başarabileceği öngörülür.</p> <p>Sonrasında Nemo akvaryumdakiler tarafından benimsenebilmesi için ateş üzerinden geçmesi gerekir. Nemo tüm cesaretini toplayarak ateşin üzerinden geçmeyi başarır.</p>
26	Güç iş yerine getirilir;		
27	Kahraman tanınır (özel işareti ya da ona verilmiş olan nesne sayesinde);		<p>Dory ile Nemo karşılaşır. Dory kısa süreli hafıza kaybı hastalığına sahip bir balık olmaktadır. Okyanusun dibinden geçen boruların üzerinde Sidney yazan damga ile her şeyi hatırlar ve Nemo'yu babasına ulaştırır.</p>
28	Düzmece kahramanın ya da kötü karakterin gerçek kimliği ortaya çıkar;	-	-
29	Kahraman yeni bir görünüm kazanır (sapasığlam olur, ona yeni giysiler verilir vb.);		<p>Nemo'nun babası Marlin'in akıntıda edindiği dostlarından Crush'ın oğlu Nemo'nun arkadaşıdır. Nemo artık, deneyim kazanmış, bilgili ve</p>

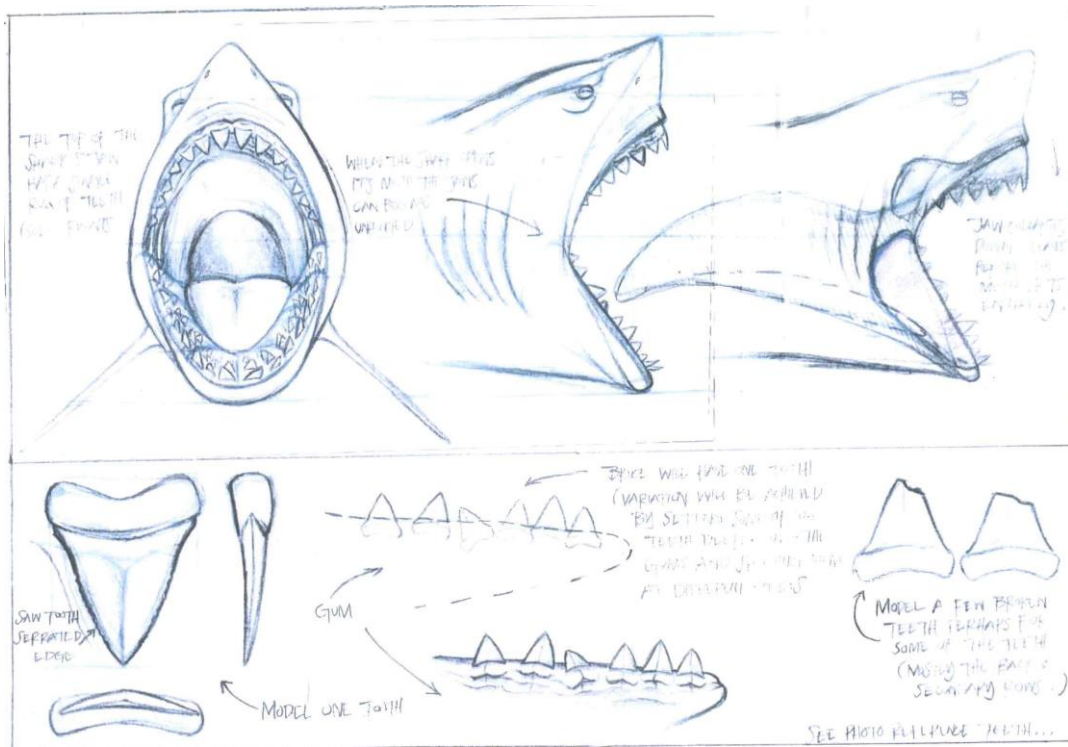
			kendisine babası tarafından güven duyulan bir palyaço balığı olmuştur.
30	Kötü karakter cezalandırılır;		Akvaryumdaki tüm canlılar kaçımayı başarır.
31	Kahraman evlenir ve tahta çıkar (terfi eder, ödül kazanır).	 328	Nemo babası Marlin'e "seni çok seviyorum" der.

3.3. ARAŞTIRMA SONUCU

Dumbo ve Kayıp Balık Nemo filmlerinin karşılaştırılması sonucunda, genellikle Hollywood canlandırma filmlerinde kullanılan klişeler, engelliği gülmek, çığlık atmak gibi kullanmaktan, bundan tamamen kar elde etmek için kullanmamaktan geri durmamakta olduğu sonucuna varılmaktadır. Ayrıca kahramanların her zaman erkek olduğu görülmektedir. Oluşturduğu filmlerde engelli klişelerine ve egemen düşünceye yer vermekte olan Disney, doğal olarak, çoğunluğun engellerine karşı nasıl davrandığını, algılandığını göstermektedir. Bazen Disney bu kalıplardan çıkarak, dışardan bakmaya çalıştığı zaman da *mutlu bir son* yaratmak istediği zaman da yeniden bir klişe yaratmaktadır. Bir klişeden çıkarken bir başka klişeyi bulup onun üzerine gitmektedir.

³²⁸ *Bölüm 3.2.1.4. Filmin Olgu Donanımı, Bölüm 3.2.2. Kayıp Balık Nemo Canlandırma Filminin Propp Yöntemiyle Çözümlemesi görselleri, filminden screenshot yöntemiyle alınmıştır.

EKLER



Resim27: Baracuda detay, ³²⁹



character studies : Gill

left:
Peter de Sève
pencil, 17 x 14"

below left:
James S. Baker
pencil and watercolor, 11 1/2 x 8 1/2"

below right:
Ricky Nierva
pencil and marker, 13 x 11"



Resim28: Gill ³³⁰

³²⁹ Cotta Vaz, Mark, s. 27.



above:
Andrew Stanton
 script thumbnail
 pen and marker, 5 1/4 x 3 1/2"

right:
 script page
 8 1/2 x 11"

28.
22

22 CONTINUED: (4)

Father and Dory look up just in time to dodge Bruce's attack. He bites a chunk out of the sand. The other sharks grab Bruce. Struggle to hold him back.

ANCHOR
 Save yourselves! Get out of here!

Dory and Father swim for their lives, but are encumbered by the plate they carry.

Bruce breaks free. Goes after them, his jaws snapping at their tails. The hungry shark makes a final lunge for them...

...Father and Dory dash into a SMALL CAVE. Use the license plate to block the entrance (text side facing out.)

Bruce SLAMS his snout against the metal barrier. With each hit, Father and Dory YELP WITH FRIGHT. Anchor and Sally can be heard outside, apologizing profusely.

ANCHOR/SALLY
 (between slams)
 ...We're sorry!...Don't take it personally!...Bruce really doesn't mean it!... (ONE MORE LINE)

But the plate holds. Dory looks at Father.

DORY
 What'd you do?

23 EXT. OPEN SEA (SURFACE) - MORNING 23

A warm inviting sun rises over the open waters.
 The CAMERA LOWERS INTO THE OCEAN...

24 EXT. CORAL REEF - CONTINUOUS 24

Fish busily swim through the shafts of sunlight streaming down from above, performing their daily duties of foraging, grooming, and seeking a mate. An ongoing parade of color.

ON FATHER
 weaving through the undersea traffic. He looks happy. Youthful. Ready for adventure. It's a Father we barely recognize.

FATHER
 (to passing fish)
 Morning. Hi there. Morning.

(CONTINUED)

Resim29: Storyboard³³¹

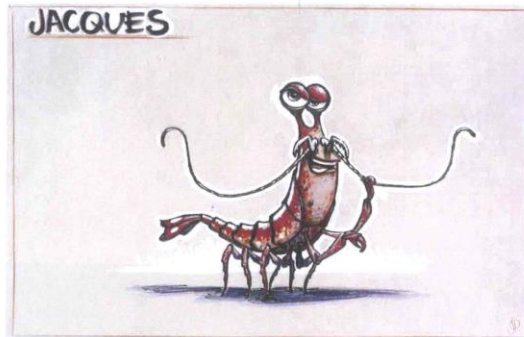
character studies : Jacques

top right:
Jason Deamer
 pencil, marker, and gouache,
 17 x 11"

bottom right:
Jason Deamer
 pencil, 17 x 11"



above:
Carter Goodrich
 pencil, 17 x 11"



Resim30: Jacques³³²

³³⁰ Cotta Vaz, Mark, s. 32.

³³¹ Cotta Vaz, Mark, s. 48.



above:
Ricky Nierva
marker, 8 1/2 x 11"

right:
Brett Coderre
color pencil, 8 1/2 x 11"



Resim31: Dory³³³

character studies : Bloat



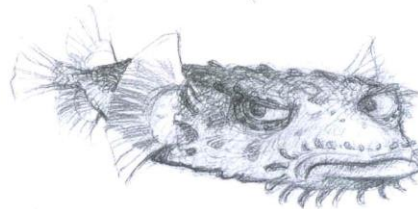
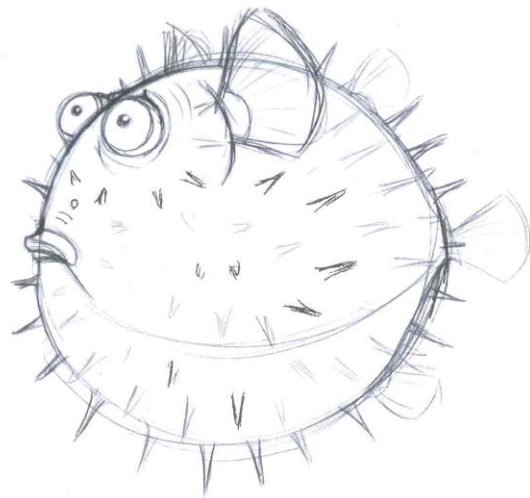
top left:
Belinda Van Valkenburg
digital

top right:
Dan Lee
pencil, 17 x 12 1/2"

right:
Carter Goodrich
pencil, 14 x 8"
(detail)

Bloat, the blowfish, can puff himself up, so that character had a lot of cartoony potential to play around with. Bloat was also inspired by George Kennedy's character, Dragline, in *Cool Hand Luke*, a big, boisterous dude in this small tank. But Gill and Nemo are always the primary characters in the tank. The tank's secondary characters' dynamic was always like the toys in Andy's room in *Toy Story*. Each character has their own unique traits, but their identity seems unified when looked on as a whole.

Dan Lee
character designer



Resim32: Bloat

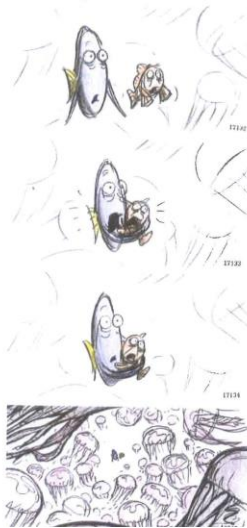
³³² Cotta Vaz, Mark, s. 55.

³³³ Cotta Vaz, Mark, s. 43.

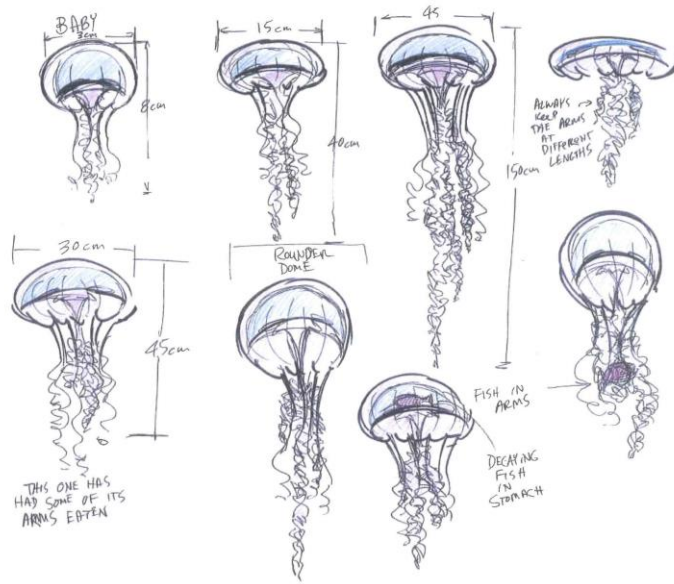
design detail : jellyfish

opposite:
Randy Berrett
digital

below:
Nathan Stanton
storyboards
color pencil and marker,
9 1/4 x 5" each

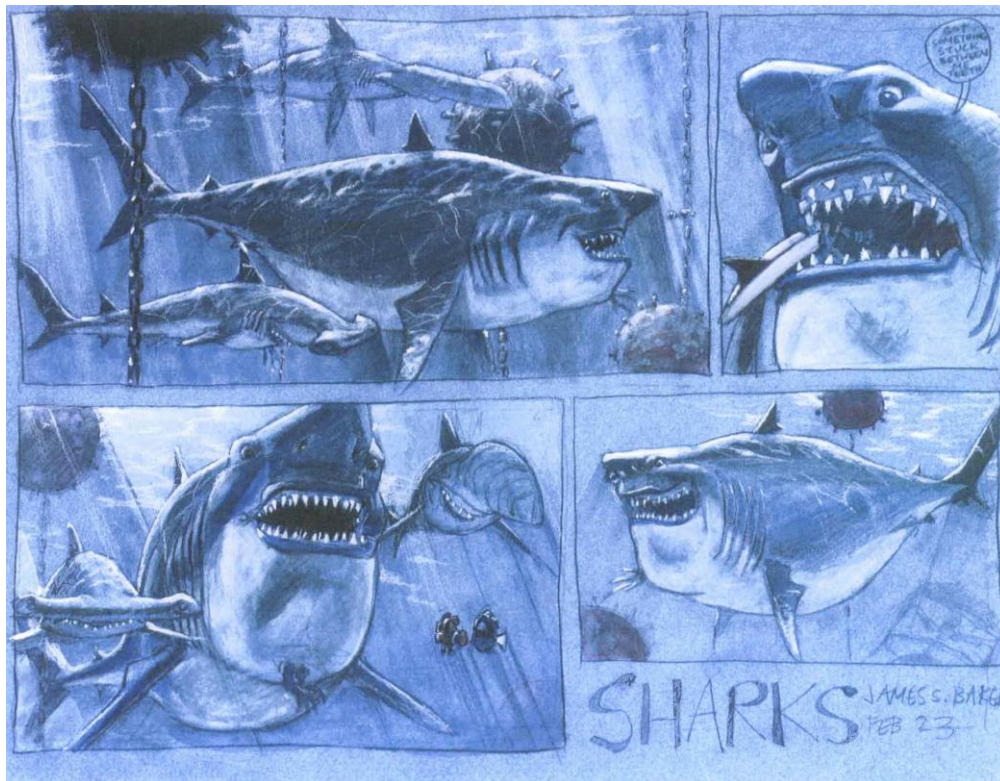


VARIANTS



above:
David S. Fulp
marker and pencil, 14 x 17"

Resim33: Denizaneları³³⁴



Resim34: Köpekbalıkları³³⁵

³³⁴ Cotta Vaz, Mark, s. 33.



When we were getting into the human designs, Ralph asked me to come up with ideas of what people would be doing in the dentist's waiting room. Most of the stuff was what the fish would be seeing all day long, year-round. I didn't draw any corners of the glass, I love the fact that it just looks like they're floating there. What was fun was putting the fish in the human world: a fish shape over a kid's head, a kid thinking he can pick a fish up. One of the gags I threw in was this kid who has a death skull T-shirt—it's supposed to be Sid, from *Toy Story*. It's like Sid has grown up and come to the dentist's office.

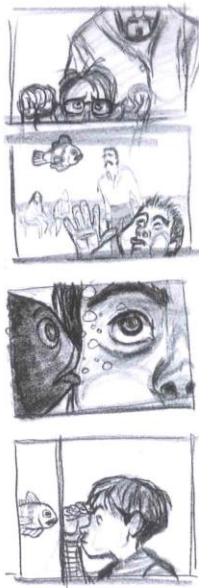
Peter Sohn
story artist/designer

above:
Randy Berrett
digital

right:
Peter Sohn
pencil, 14 x 17"



Resim35: Hastalar I³³⁶



above:
Peter Sohn
pencil, 10 x 16 1/2"
(detail)

right:
Peter Sohn
pencil, 17 x 12 1/2"

concept art : the dentist's patients



Resim36: Hastalar II

³³⁵ Cotta Vaz, Mark, s. 41.

³³⁶ Cotta Vaz, Mark, s. 52.

character studies - Peach

right:
Jason Deamer
color pencil and marker, 8½ x 11"

far right:
Jason Deamer
color pencil and gouache,
8½ x 11"

below:
Jason Deamer
pencil, 17 x 11"



Resim37: Denizyıldızı³³⁷



Crush
The Surfer Dude



Squirt
The Pint-Sized Buddy



Bruce
The Sketchy Big Guy



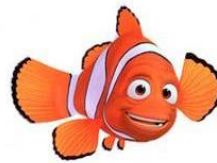
Bubbles
...Likes Bubbles



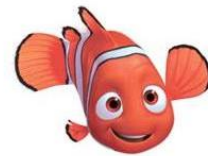
Dory
The Adorable Amnesiac



Gill
The Rebel



Marlin
The Worrywart



Nemo
The (Naïve) Explorer



Deb (and Flo)
The Split-Personality



Jacques
The Inspector



Gurgle
The Neat Freak



Peach
The Helper

Resim38: Kayıp Balık nemo karakterler.³³⁸

³³⁷ Cotta Vaz, Mark, s. 62.

SONUÇ

Günümüzde, ideolojik hegemonya, toplumlarda siyasal ve ekonomik iktidar yapısını gözler önüne sermektedir. Artık, medya tüm dünyada büyük bir güç haline gelmektedir. Endüstri devrimiyle birlikte ortaya çıkan teknolojik gelişim ve McLuhan'ın Evrensel Köy'ü, teknolojinin sunduğu olanakların kullanılarak, herkes tarafından benimsenen, sevilen bir popüler kültür kavramını ortaya çıkarmıştır. Kitle iletişim araçları aracılığıyla popüler olan filmler, tv şovları, reklamlar vb. egemen, toplumsal ve ekonomik ideolojiyi destekler ve toplumlara yayar hale gelmişlerdir.

Tarihsel süreç içerisinde çoğulcu yaklaşımla meydana gelen kitle iletişim araçları, kültürel, ekonomik, sosyal, siyasal, toplumsal yaklaşımlarla birlikte ilerlemiştir. Kitle iletişim araçları içinde yer alan canlandırma sineması, ilk dönemlerinde çocukları hedef alarak çalışmalarını oluştursa da, zamanla çocuk üzerinden yetişkinleri de hedef alan ürünler yaratmaya başlamıştır. Bu canlandırma filmleri belirli temalar ve toplumsal yaklaşımla oluşturulan, oluşturulduğu toplumun düşünce yapısını, içinde bulunduğu konumu çocuklar üzerinden ve çocuklarını sinemaya getiren yetişkinler üzerinden mesajlarını iletme yoluna gitmişlerdir. Bu bağlamda, Amerika'nın canlandırma sinemasındaki hakimiyeti ve onun egemen ideolojisi kitle iletişimiyle tüm dünyaya sunulmaya başlamıştır.

Sinema, Amerikan propagandasına aracılık etmeye başlamıştır. Amerikan canlandırmasının öncüsü Walt Disney Pictures stüdyoları, II. Dünya savaşı esnasında ve 11 Eylül saldırılarına kadar ki dönemde, Amerikan vatandaşları ve kamu çalışanları üzerinde geniş ölçekte etkili olan bir firma olmuştur. Devlet destekli propagandalar yapmış olan Disney Pic., savaş sonrası toplumun değişmekte olması, küresel politikalarını da yansıtmaktadır. Ateşkes sonrası Disney artık büyümektedir ve sadece Amerika içinde değil dünya çapında köklü bir firma halini almaktadır. Bireysellik yükselmekte ve çok ulusluluk meydana gelmektedir.

³³⁸ Finding Nemo characters, 28.08.2013 <<http://www.tagmybuddy.com/image/9942/Finding-Nemo-Characters>> .

Toplumdan topluma, ülkeden ülkeye değişmekte olan bu araçlardan yararlanmada değişikliği belirleyen en önemli etken ise o ülkenin, toplumun siyasal, toplumsal ve ekonomik koşulları olmaktadır. Bir bakıma bu araçların işlevlerini de bu koşullar belirlemekte, çerçevelemektedirler. Bu amaçla bulunup kullanılan araçlar aracılığıyla yapılan kitlesel iletişim ile kitle iletişim araçları birbirinden ayrılamazlar. Aktarılmak istenen ideolojik yaklaşımlardan biri de engellilik konusu olmuştur. Amerikan halkına, engelliliğin aktarılması, kurgusal tv şovları ve filmler aracılığıyla yapılmış ve yapılmaya devam etmektedir. Canlandırma sineması, canlandırma filmleri aracılığıyla da kimi zaman *engel*, *öteki*, *eksiklik* gibi konulardan oluşan filmlere de yer vermiştir.

Engelliler, toplumda yaşayan en dezavantajlı grup olarak nitelendirilebilmektedir ve sürekli olarak sosyal hayatın tüm alanlarında büyük ya da küçük engellerle mutlaka karşılaşmaktadırlar. Karşılaştıkları bu engeller, engelli bireyleri ve ailelerini kendi fiziksel eksikliklerinden kaynaklanan engellerden daha fazla kısıtladığı görülmüştür. Son yıllarda engelli bireyler için, *engelsiz* bir Dünya yaratmaya odaklanılmakta; eğitim, ulaşım, meslek edinme, bilgi toplumu ve yeni teknolojiler gibi konularda Amerika düzeyinde bir sinerji yaratılma hedefiyle çalışmalarını yapmaya başlamışlardır.

Fiziksel engellerin yanı sıra toplumların engelli bireylere karşı olumsuz tutumu da iyileştirilmesi gereken sorunlar arasında bulunmaktadır. Kitle iletişim araçları ve özellikle canlandırma sineması ile öncelikle çocuklardan başlayarak, yetişkinlere de ulaşılabilen canlandırma filmleri aracılığıyla, toplumda engelli bireylerle ilgili farkındalık yaratılması ve yeni politikalar oluşturulması ile hedeflenen bilinçlendirme gerçekleştirilmiştir. Kitlesel medyanın her kolu insanlar tarafından yaratılmıştır ve bu insanlar engellilik konusunda bilinçli ya da bilinçsiz yargılara sahip olabilmektedirler.

Çalışmada, canlandırma filmleri aracılığıyla çocuklara ve yetişkinlere ulaşan filmlerde verilen ileti, iletinin içeriği ve nasıl aktarıldığı açıklanmıştır. Amerikan kültürü, ideolojisini tüm dünyaya yine filmleri yoluyla iletmiştir, 1990'lardan itibaren Amerikalı Engelliler Hareketi (ADA)'nin kurulması ile, engelli hareketleri alanında büyük gelişme ve iyileşme gösteren Amerika'nın 1940'larda oluşturduğu

Dumbo'da 'ucube' diye nitelendirdiği engelli karakter yerine, 2003'te Nemo'da 'normal'leştirdiği görülmektedir.

İncelenen canlandırma filmleri içinde yer almış 'engelli karakterler', çoğunlukla *dışlanmış, kötülüğe maruz kalmış, cezalandırılmış* olarak ele alınmıştır. Canlandırma filmlerinde tasarlanan karakterlerin çoğu çocukları güldürme ve mizahı yakalayabilme amacıyla sarsak, sakar, aptal gibi tabir edilen karakterlerden oluşturulmuştur. Mizaha ulaşmanın en temel yolu abartı ve deformasyondur, karakter tasarımı yapılırken doğada var olan canlılar incelenir ve bu canlıların bedenlerinin abartı ve deformasyona uygun kısımları ön plana çıkartılır ve mizah hedeflenir. Çocuklar ve yetişkinler, çevrelerinde gördükleri imajların dışında biçim değiştiren formlar gördüğü zaman gülme eylemini gerçekleştirir böylelikle komedi unsuru yakalanılmış olur. Canlandırma filmlerinde bu durum sıkça kullanılmaktadır.

Ancak günümüzde, fiziksel engelli birine gülmek pek de hoş karşılanmayacak bir durum olmaktadır. Engelli kişilerle ilgili yapılan temsiller, ait olduğu toplumun ve kültürlerin konuya bakış açısını bizlere bildirmektedir. Engelli olanların, toplumsal yaşamda ötekileştirilmesi sorunu, yüzyıllar boyunca varolmaktadır. Ancak, bu olgunun kaynağında yatan nedenler, toplumların engelli bireylere bakışlarına ve çağlara göre değişiklik göstermektedir.

Engelli karakter tasarımında, hislerin doğru bir biçimde ifade edilebilmesi için doğada var olan canlıların kas yapısı ve mimik hareketleri ayrıntılı bir biçimde incelenmelidir.

Christian Metz'e göre sinema gerçeklik izlenimi yaratmaktadır, yaşamın göstergesidir. Doğası gereği, dünyayı söyleme dönüştürmektedir. Filmsel anlatıda, öteki anlatılar gibi esas olarak iki kısımdan oluşmaktadır: öykü ve söylem. Öykü, olaylar, eylemler zinciri ya da içerik ile varlıklar diyebileceğimiz karakterleri, çevresel özellikleri kapsamaktadır. Söylem ise, içeriğin iletildiği araç olmaktadır, bir tür ifade etme biçimi olmaktadır. Yani, öykü bir anlatıda tarif edilenin ne olduğu, söylem ise bunun nasıl yapıldığı olmaktadır.

Sinema ve özellikle canlandırma sineması öyküleri, mitlerden beslenmektedir, pek çok filmde mitolojik kahramanlar yer almaktadır. Mitoloji’de de engelli öykülerine hatta bir de “Topal Tanrı”ya rastlanılmıştır. Çözümlemede, Propp’un masalsı yapısına uygunluğu nedeniyle Kayıp Balık Nemo canlandırma filminin masal çözümlemesi yapıldı, mitolojik öğeler ve kurdukları anlamsal ilişkileri de ortaya çıkartıldı.

Teknolojinin hızla gelişmesi çocukların televizyon, telefon ve bilgisayar gibi kitle iletişim araçlarıyla daha erken yaşta tanışmasına yol açmaktadır. Kitle iletişim araçları içerisinde çocuğun en erken yaşta tanıştığı araç ise televizyon ve sinemadır. Canlandırma filmlerdeki çocuk karakterler, hayvanlar, doğal ortamlar ve fantastik olaylar çocukları o fantastik dünyayla ilişkilerini kurmalarını sağlayan araçlar olmaktadır. Büyük bütçeler ayrılarak, sayısal teknoloji ile üretilmekte olan günümüz canlandırma filmleri, kahramanlarının ünlüler tarafından seslendirilmesi ile ön plana çıkmaktadır. Bir yandan ele aldığı öykülerle çocuk izleyiciye seslenmeyi hedeflerken, öte yandan da, karakterlere hayat veren ünlülerin seslendirmeleriyle, yetişkinleri salonlara çekmektedir.

Tasarlanan canlandırma karakterlerin yer aldığı görsellerin bulunduğu ürünler, birer meta halinde geniş kitlelere pazarlanmaktadır; oyuncaklardan, kırtasiye malzemelerine, giysilerden ev eşyalarına kadar geniş bir alanı kapsamaktadır. Dolayısıyla, özellikle çocuk izleyici aynı zamanda tüketici konumuna da getirilmektedir. Engelli çocuklar ve engeli olmayan çocuklarında ellerinde bulunan, karikatürize edilmiş ve abartılmış bu karakterlerin maskotları, çocuğun kimlik edinme sürecinde, toplumun bu bireylere karşı önyargılarının ve olumsuz yaklaşımlarının önüne geçmesini sağlayacaktır.

Kendine ait bir iç dünyası olan, değişebilen-gelişebilen bir niteliğe sahip olan çocuk izleyici temas ettiği herşeyle etkileşime girmektedir. Temas ettiği şey, hiç bir zaman artık onunla karşılaşmadan önceki halinde olamaz. Çoğu kez çocuk, kendini canlandırma film kahramanı ile özdeşleştirir ve bulunduğu ortamdan kendisini bu büyülü dünyaya taşır. Oluşan bu atmosfer çocuk izleyicide etki-tepki sürecini oluşturur. Bu esnada olumlu ve olumsuz olmak üzere birçok davranış örnekleriyle karşılaşır. Yardımseverlik işbirliği ve saldırganlık davranışları en önemli kavramlar

haline gelmektedir. Çocuğun bunlardan hangisini benimseyeceği büyük ölçüde yaşadığı ve karşılaştığı modellere bağlı olarak değişmektedir. Bu bağlamda, canlandırma filmlerini seçen yetişkinlere de önemli bir sorumluluk düşmektedir.

Tasarlanan bu karakterler, oluşturulurken mutlaka psikolojik ve toplumsal boyutlar; cinsiyet, yaş, yapı ve duruş, çekici ya da itici fizik özellikler, saç rengi ve stili, tipik giysiler ve giysilerin durumunu içeren fizik veriler ile etnik köken, milliyet, toplumsal sınıf, yaşam koşulları, eğitim içeren toplumsal veriler ve hedefleri, düş kırıklıkları, düşleri, kişisel zayıflıkları, huyu, zekası, yaşama karşı tavrı, temel değerleri, kompleksleri, özel yetenekleri içeren psikolojik veriler mutlaka uzmanlarca değerlendirilerek oluşturulmalıdır.

Kitle iletişim aracı olarak, büyükler hedef alınarak oluşturulmakta olan canlandırma filmlerinde enteresan bir durum da söz konusu olmaktadır, öyle bir senaryo yazılmaktadır ki kullanılmakta olan espiri çocuğun anlayamayacağı türdendir ancak çocukları da güldürmektedir. Sebep ise eylem ya da arka plandaki duruma çocuk hedef alınarak gülmesi sağlanmaktadır. Sözel espiriyi yetişkinler için koymaktalar ancak oradaki aksiyon ile çocuk izleyici yakalanmaktadır. Canlandırma filmlerinde bu durum çok akıllıca uygulanmaktadır.

Canlandırma filmleri, artık sadece çocuklar için üretilmiyor. Çocukların dünyasından gençlere ve yetişkinlere uzanan geniş bir hedef kitleye sesleniyor. Günümüz gelişmiş toplumlarında, insan hakları konusundaki gelişmeler ile engelli bireylerin, toplumsal ve ekonomik yaşama katılımının bir ölçüde sağlandığı söylenebilmekte ve bu nedenle içinde bu ideolojik yaklaşımların bulunduğu canlandırma filmleri, çocuklar ve aileleri tarafından daha büyük bir dikkatle değerlendirilip, izletilmelidir.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

Aziz, Aysel (2013), **Televizyon ve Radyo Yayıncılığı (Giriş)**, Turhan Kitapevi, 6. Basım, Ankara.

Aziz, Aysel (2008), **İletişime Giriş**, Aksu Yayınları, İstanbul.

Aziz, Aysel (1982), **Toplumsallaşma ve Kitlese İletişim**, Ankara:A.Ü.B.Y.Y.O. Yayınları.

Altay, Derya (2005), *Küresel Köyün Medyatik Mimarı Marshall McLuhan*, **Kadife Karanlık**, Haz. Nurdoğan Rigel, Gül Batuş, Güleada Yücedoğan, Barış Çoban, Su Yayınları, İstanbul, 2. Baskı, 2005.

Alankuş, Sevda (Der.) (2005), **Yeni İletişim Teknolojileri ve Medya** (içinde. s.61-90), Ümit Atabek, *İletişim Teknolojileri ve Yerel Medya için Olanaklar*. IPS İletişim Vakfı Yayınları, İstanbul.

Baldini, Massimo (2000), **İletişim Tarihi**, Çev: Gül Batuş, Avcıol Basım Yayın, İstanbul.

Bazin, Andre (1995), **Çağdaş Sinemanın Sorunları**, Çev: Nijat Özön, Bilgi Yayınevi, (Sinema Dizisi II), Ankara.

Bourse, Michel, Yücel, Halime (2012), **İletişim Bilimlerinin Serüveni**, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Buckley, A.M. (2011), **Pixar The Company and Its Founders**, Abdo Publishing Com., Amerika.

Berger, John (2006), **Görme Biçimleri**, Çev., Yurdanur Salman, Metis Yayınları, İstanbul, 12. Basım.

Berger, Arthur Asa (2012), **Kültür Eleştirisi-Kültürel Kavramlara Giriş**, Çev.,Özgür Emir, Pinhan Yayıncılık, İstanbul.

Becer, Emre (1997), **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Yayınları, Ankara.

Crowley, David ve Heyer, Paul (2007) **İletişim Tarihi/Teknoloji-Kültür-Toplum**, Daniel Czitrom. “*Makalenin adı*” (içinde 121-231). Ertürk yayınları, İstanbul.

Can, Şefik (2006), **Klasik Yunan Mitolojisi**, İnkılap Kitabevi, 8. Basım, İstanbul.

Campbell, Joseph (2010), **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, Çev: Sabri Gürses, Kabalcı Yayınevi, 2.basım, İstanbul.

Cotta Vaz, Mark (2003). **The Art of Finding Nemo – Disney.Pixar**. Chronicle Books, San Francisco.

Çoban, Savaş (2013), **Hegemonya Aracı ve İdeolojik Aygıt Olarak Medya**, Parşömen Yayınevi, İstanbul.

Çamdereli, Mete (2008), **İletişime Giriş**, Dem Yayınları, İstanbul.

Djik, Jan V. (1999), **The Network Society: Social Aspects of New Media**, Sage Publications, London.

Erdoğan, İrfan (1995), **Dünyanın Çarpık Düzeni: Uluslararası İletişim**, Kaynak Yayınları, İstanbul.

Erhat, Azra. (2004), **Mitoloji Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, 13. Basım, İstanbul.

Foss, Bob (2012), **Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji**, Çev., Mustafa K. Gerçeker, Hayal Perest Yayınevi, İstanbul.

Furniss, Maureen, **Animasyon'un Kutsal Kitabı**, Çev., Semih Çelenk, Nurdan Cihanşümül Maral. Karakalem Kitabevi, İzmir.

Güngör, Nazife (2011), **İletişim Kuramlar Yaklaşımlar**, Siyasal, Ankara.

Güngör, Nazife, (2011), **İletişime Giriş**, Siyasal Kitabevi, Ankara.

Güz, Nüket, Küçükerdoğan, Rengin, Sarı, Nilüfer, Küçükerdoğan, Bülent, Zeybek, Işıl (2002), **Etkili İletişim Terimleri Sözlüğü**. İnkılap, İstanbul.

Gallagher, Rebecca. Paldy, Andrea Moore, (2006), **Exploring Motion Graphics**, Thomson Delmar Learning, Kanada.

Hayward, Susan (2000), **Cinema Studies-The Key Concepts**, Routledge, London.

Haller, Beth (2010), **Representing Disability in an Ableist World:Essays on Mass Media**, *The Advocado Press*, Amerika.

Hünerli, Selçuk (2005), **Canlandırma Sineması Üzerine**, Es Yayınları, İstanbul.

Innis, Harold A. (2006), **İmparatorluk ve İletişim Araçları**, Çev., Nurcan Törenli, Ütopya Yayınları, Ankara.

Kellner, Douglas (1995), *Cultural Studies, Multiculturalism, and Media Culture*. Gail Dines & Jean M. Humez (Eds.), (içinde s.5-15). **Gender, Race, and Class in Media.**, (2nd Ed.), California: Sage Publications.

Kınay, Ömür. “İletişimde Piktogram Kullanımının Önemi ve Bedensel Engelli Piktogramına İlişkin Uygulamalar”. Ruken Özgül Kılanç (Ed.), (içinde s.207-240). **İletişim Ve**. İstanbul:Es Yayınları.

Laughey, Dan (2007), **Key Themes in Media Theory**, Open University Press, New York.

Metz, Christian (2012), **Sinemada Anlam Üstüne Denemeler**, Çev., Oğuz Adanır, Hayalperest Yayınevi, (Hayalperest Kitap 11, Sinema 7), İstanbul.

Monaco, James (2001), **Bir Film Nasıl Okunur?**, Çev., Ertan Yılmaz. Oğlak Yayıncılık, İstanbul.

Mutlu, Erol (2010), **Kitle İletişim Kuramları**, Ütopya Yayınevi, Ankara.

Mutlu, Erol (1998), **İletişim Sözlüğü**, Ark Yayınları, Ankara.

McLuhan, Marshall (2005), **Yaradığımız Medya-Medyanın Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu**, Çev: Ünsal Oskay, (Edi.:) Handan Akdemir. Turkuvaz, İstanbul.

Nişanyan, Sevan (2009), **Sözlerin Soyağacı Çağdaş Türkçenin Etimolojik Sözlüğü**, Everest Yayınları, İstanbul.

Oskay, Ünsal (2011), **İletişimin ABC'si**, Der Yayınları, İstanbul.

Oskay, Ünsal (2010), **XIX. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri-Kuramsal Bir Yaklaşım**, Der Yayınları, İstanbul.

Okumuş, Ejder (2011), **Bedensosyolojisi**. Kadir Can (Ed.), “Bedene Müdahalenin Sosyolojisi “ (içinde, s. 125-136), Açılım Kitap, İstanbul.

Özön, Nijat (2000), **Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü**, Kabalcı Kitabevi, İstanbul.

Parsa, Seyide (2008), **Film Çözümlemeleri**, Multilingual Yayıncılık, İstanbul.

Propp, Vladimir (2008), **Masalın Biçimbilimi**, Çev., Mehmet Rifat, Sema Rifat. İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

Propp, Vladimir (1987), **Masalların Yapısı ve İncelenmesi**, Çev., Hüseyin Gümüş, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, Ankara.

Richardson, Adele (2001), **The Story of Disney**, Smart Apple Media, ABD, Minnesota.

Scholes, Robert (1974), **Structuralism in Literature**, Yale University Press, London.

Şenyapılı, Önder (2002), **Sinema ve Tasarım**, Boyut Yayıncılık, İstanbul.

Sibley, Brian (2010), **Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation**, *The Medium*, (içinde 17-65), (Der.) Lord, Peter. Sibley, Brian. Thames&Hudson, England.

Samancı, Özge (2004), **Animasyonun Önlenebilir Yükselişi**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

Smith-Nowell, Geoffrey (2003), **Dünya Sinema Tarihi**, Çev., Ahmet Fethi. Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

Tosun, Nurhan Babür (2006), **Pazarlama Halkla İlişkileri ve Reklam**, Beta Yayınları, İstanbul.

Tekinalp, Şermin, Uzun, Ruhdan (2006), **İletişim Araştırmaları ve Kuramları**, Beta Yayınları, 2. Baskı, İstanbul.

Teksoy, Rekin (2005), **Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi**, Oğlak Yayıncılık, İstanbul.

Türkoğlu, Nurçay (2010), **Toplumsal İletişim**, Urban Yayınları, İstanbul.

Tunçay, Mete, Kuyaş, Ahmet, Oktay, Ahmet. **Cumhuriyet Ansiklopedisi**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1985.

Uçar, Tefvik Fikret. (2004), **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**”, İnkılap Kitabevi, İstanbul.

Whitehead, Mark (2012), **Animasyon Filmler**, Çev., Aziz Turuskan, Kalkedon Yayıncılık, İstanbul.

Velarde, Robert (2010), “**The Wisdom of Pixar**, Green Press Initiative, Amerika.

Yağız, Nebat (2009), “**Türk Sinemasında Karakterler ve Tipler:Türk Sinemasının Türk Toplumuna Bakışı 1950-1975 Dönemi**, İşaret Yayınları, İstanbul.

Yengin, Hülya (1996), **Medyanın Dili-İletişime Kuramsal Bir Yaklaşım:Popüler Kültür Türlerinin Çözümlemesi**, Der Yayınları, İstanbul.

Yengin, Deniz (2013), **Yeni Medya ve Dokunmatik Toplum**, Derin Yayınları, İstanbul.

Yengin, Deniz (2012), **Dijital Oyunlarda Şiddet**, Beta, İstanbul.

Yüksel, Erkan (2001), **Medyanın Gündem Belirleme Gücü**, Çizgi Kitabevi Yayınları, Konya.

Yücel, Tahsin (1996), **Yapısalcılık**, Ada Yayınları, İstanbul.

Yüksel, Ayşegül (1995), **Yapısalcılık ve Bir Uygulama**, Gündoğan Yayınları, Ankara.

Yağız, Nebat (2009), **Türk Sinemasında Karakterler ve Tipler:Türk Sinemasının Türk Toplumuna Bakışı, 1950-1975 Dönemi**, İşaret Yayınları, İstanbul.

Görseller:

Şekil 1: Frank Dance'ın "Gelişimsel İletişim Araçları Sarmalı".

Tablo 1: Laswell'in Çizgisel Modeli.

Tablo 2: Kitle Toplumu, Jan V. Dijk, The Network Society: Social Aspects of New Media, Sage Publications, London, 1999, s. 33.

Tablo 3: Kitle İletişim Araçlarının Gelişimi, Dan Laughey, Key Themes in Media Theory, Open University Press, New York, 2007, s. 35.

Tablo 4: Tarihsel olarak iletişim araçları, 12.11.2013, <<http://notoku.com/kitle-iletisimi-ve-kitle-iletisim-araclari/>> .

Resim1: Lascaux mağara resmi, 01.10.2013,
<<http://www.baroquepotion.com/2011/03/prehistoric-painting/>>

Resim 2: Chauvet mağara resmi, Martin Rowson, Söyleşi&Workshop, İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat Tasarım Fakültesi, İletişim Tasarımı Bölümü, 1.11.2013.

Resim 3: Büyülü Fener, "Lanterne mag", 17.08.2013 ,
<<http://films7.com/story/cinematographe/1646-et-1671-lanterne-mag>>

Resim 4: Hannibal W. Goodwin film şeridi. 06.08.2013,
<http://en.wikipedia.org/wiki/Film_stock>

Resim 5: Zoetrope, 15.08.2013.
<<http://courses.ncssm.edu/gallery/collections/toys/html/exhibit10.htm>>

Resim 6: Muybridge. 17.07.2013,
<<http://inventors.about.com/od/weirdmuseums/ig/Eadweard-Muybridge/The-Horse-in-Motion.htm>>

Resim 7: Praxinoscope, 17.07.2013,
<http://physics.kenyon.edu/EarlyApparatus/Optical_Recreations/Praxinoscopes/Praxinoscopes.html> .

Resim 8: Fantasya, 28.11.2013,

<http://s113.photobucket.com/user/Rhianon_Rules/media/Fantasia/FantasiaCentaur30.png.html> .

Resim 9: İlk miki fare (Mickey Mouse), 06.12.2013,

<<http://www.sodahead.com/entertainment/what-priceless-art-masterpiece-would-you-steal-if-you-could/question-378941/?page=2>>.

Resim 10: Captain Hook, 21.10.2013, Wikia,

<http://disney.wikia.com/wiki/Captain_Hook> .

Resim 11: Theriantrope, Martin Rowson, Söyleşi&Workshop, İstanbul Kültür Üniversitesi, Sanat Tasarım Fakültesi, İletişim Tasarımı Bölümü, 1.11.2013.

Resim 12: Goffy, 15.11.2013,

<<http://iheartpicturebooks.blogspot.com/2010/06/character-model-sheets.html>> .

Resim 13: Winsor McCay'un Bir Sivri Sineğin Hikayesi, 03.08.2013,

<<http://www.weirdwildrealm.com/f-winsor-mccay.html>> .

Resim 14: Mickey Mouse ikon, Rowson, 1.11.2013.

Resim 15: Pamuk Prenses ve 7 Cüceler, çizim eskizi, Dalsu Özgen. Grafik Tasarım Lisans Programlarında Temel Hareket Eğitimi Ders Önerisi. (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Dan.:Prof .Ayşegül İzer, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı:İstanbul, 2012.

Resim 16: Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmindeki dört farklı cücenin postür ve hareketler ayrıştırılmasını gösteren çizim eskizleri. Özgen.

Resim 17: Pinokyo, 18.11.2013, <<http://kool.cbslocal.com/2012/02/23/walt-disneys-pinocchio-opened-today-in-1940/>> .

Resim 18: Walt Disney Company logo?: 24.11.2013,

<<http://thewaltdisneycompany.com/disney-news/press-releases/2013/05/walt-disney-company-reports-second-quarter-earnings-fiscal-2013>>.

Resim 19: Quasimodo, Wikia, 21.11.2013,

<http://disney.wikia.com/wiki/File:Quasimodo_17.PNG> .

Resim 20: Beauty and the beast, 21.11.2013. < <http://disney.wikia.com/wiki/Beast>> .

Resim 21: Pixar Logo, 24.11.2013, <http://pixar.wikia.com/Pixar_Wiki> .

Resim 22: Hawaii desenli tshirt, Cotta Vaz, Mark. The Art of Finding Nemo – Disney.Pixar. Chronicle Books, San Francisco, 2003.

Dergi:

Demet Değer İnanç, “**Canlandırma Film Sanatı**”. Sanat Olayı, [İstanbul] 1981.

Hasan Aydın. Ve Sinema“**Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren**” [İstanbul] 1989.

İren Dicle Aytaç. “**Hollywood’un Kapitalist Masalları: 2000’lerin Canlandırma Çocuk Filmlerinde Sınıf ve Mülkiyet İlişkilerinin Temsili.**” Gazi Üniversitesi, (Eylül-Ekim) Büyüteç Dergisi, [Ankara] 2009.

Yüksel, Haluk. “**İletişimin Toplumsal Boyutu Olarak Kitle İletişimi**”, AÖF Kurgu Dergisi, Sayı 7, [Eskişehir] 1990.

Özgür, Tahsin. Ve Sinema (Dergi). “**Vak Vak Go Home**”. [İstanbul]1989.

Çalışkan, Sabahattin. “**Sanal Karakterlerin Sinemadaki Gelişim Süreci**”. Selçuk İletişim Dergisi. [Konya] 2006.

Hünerli, Selçuk. “**Canlandırma Yöntemleri**”. İ.Ü. İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, Cilt 2, Sayı 12, 2002.

Hünerli, Selçuk. “**Görüntünün Devinim Sürecinin Kısa Tarihi**”. İ.Ü.İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, Sayı 14, [İstanbul] 2002.

Elektronik Kaynaklar:

Finding Nemo Box Office:

<<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=findingnemo.htm>> (Eriřim tarihi: 23.11.2013).

“Finding Nemo full cast”: <<http://www.imdb.com/title/tt0266543/synopsis>> (Eriřim tarihi 23.11.2013).

Finding Nemo characters: <<http://www.tagmybuddy.com/image/9942/Finding-Nemo-Characters>> (Eriřim tarihi 28.08.2013).

Frank Dance: “Frank Dance Communication”

<<http://www.shkaminski.com/Classes/Handouts/Communication%20Models.htm>> (Eriřim tarihi: 23.10.2013).

“Grimm Brothers”: <<http://classiclit.about.com/library/bl-etexts/grimm/bl-grimm-snowwhite.htm>> (Eriřim tarihi: 26.11.2013).

Gökçeaslan, Armağan. “**Canlandırma Sinemasında Mizahın Kullanımı**”. <http://www.sanatvetasarim.gazi.edu.tr/web/makaleler/2_armagan.pdf> (Eriřim tarihi: 26.10.2013).

Gökçeaslan, Armağan. “**Canlandırmalarda: Mizah, Anatomik Yapı ve Karakter Tasarımı**”. <<http://e-dergi.atauni.edu.tr/index.php/GSED/article/view/2510/2512>> (Eriřim tarihi: 26.10.2013).

Gerard C.Rall. “**The Disappearance of Disney Animated Propaganda: A Globalization Perspective**”. <<http://anm.sagepub.com/content/2/2153>> s. 161. (Eriřim tarihi) 10.09.2013.

Hünerli, Selçuk. **Canlandırma Yöntemleri**. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, 2002, Cilt 2, Sayı 12,.

<<http://www.journals.istanbul.edu.tr/tr/index.php/iletisim/article/view/13119/12341>>
(Eriřim tarihi: 17.07.2013).

Hünerli, Selçuk, **Dersimiz Çizgi Sinema:**

<<http://www.logilife.com.tr/Dergi/Sayi8/cizgisinema.asp>> (Eriřim tarihi:
17.07.2013).

Jost, Myriam. **“Representations visuelles du handicap et representations sociales”**

<<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:JRaI2fzpk1gJ:www.szh.ch/bausteine.net/file/showfile.aspx%3Fdownaid%3D8335%26guid%3D5dabcf23-f211-4f00-9d7f-dd55231b3721%26fd%3D3+&cd=1&hl=tr&ct=clnk&gl=tr>> (Eriřim tarihi 28.09.2013).

Kayıp Balık Nemo'nun sesleri: <<http://www.cicicee.com/kayip-balik-nemo-nun-sesleri-70088>> (Eriřim tarihi: 21.11.2013).

Lasswell, D. Harold. **The Structure and Function of Communication in Society**,
<<http://www.dhpescu.org/media/clip/The%20structure%20and%20function%20of.pdf>> (Eriřim tarihi: 08.11.2013).

Lee Artz. **“Animating Hierarchy: Disney and the Globalization of Capitalism”**.

Global Media Journal, Vol.1., Issue1,
2002.<<http://lass.purduecal.edu/cca/gmj/fa02/gmj-fa02-artz.htm>> (Eriřim tarihi:
18.08.2013).

“Le Handicap”: Henri Dorvil, **Origines et actualité d'un Concept**

<http://classiques.uqac.ca/contemporains/dorvil_henri/le_handicap/le_handicap.pdf>
, 2001,s.8-9 (Eriřim tarihi:01.12.2013).

“Sinema”: <http://sinepedi.blogspot.com/2012/03/hareketli-goruntunun-dogusu-ve-sinemann.html> (Eriřim tarihi: 08.07.2013 20:09)

Şenler, Filiz. **“Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları”**.
Hacettepe Üniversitesi, Cilt 2, Sayı 3 (2005)

<www.hutad.hacettepe.edu.tr/index/php/hutad/article/view/244/329>. (Eriřim tarihi, 10.11.2013).

TDK “canlandırma”:

<http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.51e669401ca982.46521766> (Eriřim tarihi: 17.07.2013).

TDK “engel”:

<http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52345b6a4cb3f7.22488370> (Eriřim tarihi: 14.09.2013).

TDK “kahraman”:

<http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.52b6ead79b2ef6.65744224> (Eriřim tarihi: 14.11.2013).

Tufte, Thomas. “**Media and Glocal Change: Rethinking Communication for Development**” Bölüm 9, Buenos Aires, 2005,

<<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/coediciones/20100824070831/14Chapter9.pdf>> (Eriřim tarihi: 19.07.2013).

Tonguç İbrahim Sezen. “**Lumiere Kardeřler Öncesi Sinema**”. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, 2003, Sayı 17. <<http://www.journals.istanbul.edu.tr/tr/index.php/iletisim/article/download/14562/13776>> (Eriřim tarihi: 18.07.2013).

Öğülmüş, Selahaddin. “**İçerik Çözümlemesi**”.

<<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/506/6144.pdf>> (Eriřim tarihi:29.10.2013).

Tezler:

Buğdaylı, Hilal. **Hollywood’un Canlandırma Sinemasını Yeniden Keřfi:2000 Yılı ve Sonrası**. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Dan.: Doç.Dr.Aytekin Can, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, 2007.

Dalsu Özgen. **Grafik Tasarım Lisans Programlarında Temel Hareket Eğitimi Ders Önerisi.** (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Dan.:Prof .Ayşegül İzer, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı:İstanbul, 2012.

Hünerli, Selçuk. **Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli,** (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Dan.: Doç Dr. Simten Gündeş, T.C. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon Sinema Bilim Dalı, İstanbul, 2000.

Sargın, Sevgi Can Pekmezci. Hayvan Hakları Konulu Toplumu Bilinçlendirmeye Yönelik Canlandırma Çalışmaları; “Karakter Tasarımı Temelinde Live Action Uygulamalar. (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Grafik Ana Sanat Dalı, Ankara, 2010.

Gazete:

Zengin Oktuğ, Melis. “**Büyükler İçin Çizgi Film**”, Bizim Gazete, Yakın Plan 17.07.2009 Cuma Sayı 4474, s. 3.

Görüşme:

Sarioğlu, Mehmet Süha (Öğr.Gör.), TC. İstanbul Kültür Üniversitesi, Kişisel Görüşme, 03 Aralık 2013.

Tavkul, Şafak Taner (Öğr.Gör.), TC. İstanbul Kültür Üniversitesi, Kişisel Görüşme, İstanbul Kültür Üniversitesi, 06 Aralık 2013.

Konferans:

Rowson, Martin (The Guardian Gazetesi, Londra, Karikatürist), Söyleşi&Workshop, İstanbul Kültür Üniversitesi, 01 Kasım 2013