T.C.
İSTANBUL TİCARET ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL İLEŞİTİM TASARIM ANABİLİM DALI
SİNEMA YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

DİJİTAL DÖNEMDE ANİMASYON SİNEMASI: PİXAR FİLMLERİNİN İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Huri ÖZBAYRAM
100016099

İstanbul, 2020

T.C.
İSTANBUL TİCARET ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GÖRSEL İLEŞİTİM TASARIM ANABİLİM DALI
SİNEMA YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

DİJİTAL DÖNEMDE ANİMASYON SİNEMASI: PİXAR FİLMLERİNİN İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Huri ÖZBAYRAM
100016099

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Âlâ SİVAS GÜLÇUR

İstanbul, 2020

Hazırlamış olduğum tez özgün bir çalışma olup YÖK ve İTİCÜ Lisansüstü Yönetmeliklerine uygun olarak hazırlanmıştır. Ayrıca, bu çalışmayı yaparken bilimsel etik kurallarına tamamıyla uyduğumu; yararlandığım tüm kaynakları gösterdiğimi ve hiçbir kaynaktan yaptığım ayrıntılı alıntı olmadığını beyan ederim. Bu tezin ihtiva ettiği tüm hususlar şahsi görüşüm olup İstanbul Ticaret Üniversitesinin resmi görüşünü yansıtmamaktadır.

Huri ÖZBAYRAM

ÖZET

Bu çalışmada, sinemanın temellerini oluşturan animasyon sinemasının dijitalleşme süreci incelenmiştir. Amerika'nın önde gelen dijital animasyon film stüdyolarından Pixar ve filmleri çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Çalışmanın ilk bölümünde animasyonun kelime anlamı, tarihsel gelişimi ve öncü isimleri üzerinde durulmuştur. Daha sonraki bölümde sinemanın dijitalleşme süreci incelenerek animasyondaki değişiklikler ele alınmıştır. Aynı bölümde Pixar stüdyosunun doğuşu, gelişimi ve filmlerine de yer verilmiştir. Çalışmanın finalinde ise Sovyet bilim insanı Vladimir Propp'un "Masalın Biçimbilimi" çalışmasına yer verilmiştir. Bu çalışmada Pixar stüdyosunun son beş yılda yaptığı filmler incelenmiş ve filmlerin Vladimir Propp çözümlemeleri yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon sineması, Walt Disney, Pixar, Vladimir Propp, Sinema

ABSTRACT

In this study, the digitization process of animation cinema, which forms the basis of cinema, has been analyzed. Pixar, one of the leading digital animation film studio of USA, is forming a basis of the study. In the first part of the study, the word meaning of animation, historical development process and leading names of animation are emphasized. In the next part, the digitalization process of the cinema and changes in animation are examined. In the same section, the birth of Pixar studio, development process and movies of Pixar studio are also included. In the final of the study, "Morphology of Tale" a study of Soviet scientist Vladimir Propp is included. In this study, the films made by Pixar studio in the last five years were analized and also Propp's analysis method was used in this analization.

Keywords: Animation Cinema, Walt Disney, Pixar, Vladimir Propp, Cinema

KISALTMALAR

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
b.	: Baskı
C.	: Cilt
CAD	: Bilgisayar Destekli Tasarım
CAPS	: Computer Animation Production System
CGI	: Computer-Generated Imagery
chap.	: Chapter
çev.	: Çeviren
der.	: Derleyen
DCI	: Dijital Sinema Girişimcileri Topluluğu
Ed.	: Editör
GPO	: General Post Office
GUI	: Grafik Kullanıcı Ara Yüzü
HD	: Yüksek Kalite
ILM	: Industrial Light and Magic
MIT	: Massachusetts Teknoloji Enstitüsü
NYIT	: New York Teknoloji Enstitüsü
s.	: Sayfa
S.	: Sayı
SMPTE	: Society of Motion Pictureand Television Engineers
UPA	: United Productions of America

Y. : Yıl

yy. : Yüzyıl

3D : Üç Boyutlu Görüntü

2D : İki Boyutlu Görüntü

İÇİNDEKİLER

Sayfa No:

ÖZET (ABSTRACT) iv
KISALTMALAR v
GİRİŞ 1
1. **ANİMASYON SİNEMASININ DOĞUŞU VE GELİŞİMİ** 4
1.1. Hareketli Görüntünün Tarihine Kısa Bakış 4
1.2. Animasyonun İlk Yılları ve İlk Örnekler 6
1.3. Animasyon Sinemasında Önemli İsimler 9
1.3.1. Emile Cohl 9
1.3.2. Winsor McCay 10
1.3.3. Lotte Reiniger 11
1.3.4. The Fleischers Kardeşler 12
1.3.5. Walt Disney 15
1.3.6. Tex Avery 20
1.3.7. Chuck Jones 21
1.3.8. Norman McLaren 23
1.3.9. UPA (United Productions of America) 25
2. **DİJİTAL DÖNEMDE ANİMASYON SİNEMASI** 27
2.1. Dijital Döneme Genel Bakış 27
2.2. Dijital Dönemde Animasyon 36
2.3. Pixar Animasyon Stüdyosu Üzerine 48
3. **DİJİTAL DÖNEMDE ANİMASYON SİNEMASI FİLMLERİNİN İNCELENMESİ: PIXAR YAPIMLARI** 58
3.1. Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi 58
3.1.1. Kişilerin İşlevleri 59
3.2. 2015 Sonrası Yapılan Pixar Filmlerinin Vladimir Propp'a Göre Çözümlemeleri 68
3.2.1. Ters Yüz (2015) 68
3.2.2. İyi Bir Dinozor (2015) 73
3.2.3. Kayıp Balık Dori (2016) 78
3.2.4. Arabalar 3 (2017) 83

3.2.5. Koko (2017)..... 88
3.2.6. İnanılmaz Aile 2 (2018)..... 94
3.2.7. Oyuncak Hikayesi 4 (2019)..... 99
3.2.8. Hadi Gidelim (2020)..... 104
SONUÇ 110
KAYNAKÇA..... 116

GİRİŞ

Geçmişten günümüze insanların birbiriyle iletişim kurma çabası animasyon sinemasının temelini oluşturmaktadır. Animasyon, sinemanın temelinde yer alan hareketli görüntü ilk olarak 3000 yıl önce mağara duvarlarında karşımıza çıkmaktadır. Daha sonra teknolojinin gelişmesi ile hareketli görüntünün farklı aygıtlarla geliştiği gözlemlenmektedir. Sinemanın alt dallarından biri olan animasyonun kelime anlamı "resimlere hareket duygusu vererek düzenleme, canlandırma" anlamına gelmektedir.

Animasyon yapımları genel olarak yapıldığı yıldan, kültürden, gelenekten, masal ve mitolojilerden etkilenmektedir. Sanatçıların bir animasyon yapımı yaparken izleyici kitlesine, isteklerine ve değer yargılarına dikkat etmesi gerekmektedir. Tıp, eğlence, sanat ve eğitim alanlarında kullanılan animasyon, teknolojinin gelişmesiyle birlikte yazılı kaynaklardan daha çok kitle iletişim (radyo, televizyon, bilgisayar vs.) araçlarında kullanılır hale gelmiştir.

Hareketli görüntülerin yansıtılmasıyla eğlence sektörüne giriş yapan animasyonun önemi, sinema sektörüne sesin gelmesi ile artmıştır. Zamanla aygıtlar üzerinde teknik gelişmeler yapan bilim insanları sayesinde animasyon, kısa film dönemini uzun metraj film dönemine bıraktığı gözlemlenmektedir. Teknolojinin gelişmesi ve sinemanın dijitalleşmeye başlaması ile animasyon birçok sektörde kullanılır hale gelmiştir.

Bilgisayar teknolojinin gelmesiyle mümkün olan dijitalleşme birçok işlemin dijital ortamda halledilmesi anlamına gelmektedir. Dijital sinema, sinemanın yapım, dağıtım, gösterim alanlarının dijital ortamlarda yapılmasını kapsamaktadır. Bilgisayarlarda üretilen görüntü ve efektlere sahip filmler dijital sinema başlığı altında toplanmaktadır. Bilgisayar ortamında üretilen görüntülere CGI adı verilmektedir. CGI filmlerin gerçekliğe yakınlığını artırmaktadır. Aynı zamanda gerçekte yapılamayacak görsel efekt, mekân ve karakterlerin bilgisayar ortamında CGI ile daha uygun maliyetlerle sağlandığı gözlemlenmektedir.

Genel olarak bakıldığında görüntülerin elle animasyon halinde yapılmasının sinemanın doğuşuna sebep olduğu görülmektedir. Geçmişten günümüze sinema sanatı, animasyonun temellerini kullanarak filmlerini seyirciye sunmaktadır. Dijital film, canlı aksiyon sahnelerinin görüntü işleme ve birleştirme ve iki/üç boyutlu bilgisayar

animasyonu ile birleşmesinden oluşmaktadır. Burada animasyonun temellerinden doğan sinemanın, animasyonu alt dallarından biri haline getirdiği gözlemlenmektedir.

Teknolojik gelişmeler animasyonun geleneksel tekniklerini geçmişten günümüze etkisi altına almıştır. Günümüzde tamamı dijital ortamlarda yapılan animasyon filmler dijital animasyon sineması başlığı altında toplanmaktadır. Bilgisayar animasyonun tarihinin Pixar stüdyoları ile başladığı bilinmektedir. Tamamı bilgisayar ortamında hazırlanmış ilk filme sahip olan Pixar'ın kurucusu George Lucas'tır.

Genel anlamda dünyayı anlamanın merkezinde anlatılar yer alırken, günümüz sinema sanatını anlamanın merkezinde anlatı başlığı altında yer alan "görsel anlatı" yer almaktadır. Anlatı kuramı üzerinde ilk çözümleme yöntemlerini bulan Sovyet bilim insanı Vladimir Propp, Masalın Biçimbilimi (1928) ile masalların kaynaklandığı ortak temel yapı ve karakterlerini ortaya çıkartmıştır. 31 işlev ve 7 karakterden oluşan bu çözümleme yönteminin en büyük özelliğinin ise tüm dizi ve filmlere uygulanabilir olduğu düşünülmektedir.

Bu kapsamda Pixar filmlerinin Vladimir Propp çözümlemeleri ile analiz edilmesi amacıyla hazırlanan tez çalışmasında; masalların sahip olduğu temel yapının Pixar filmlerindeki varlığı ele alınmaktadır. Çalışma alanı olarak Pixar stüdyosunun 2015 yılından günümüze kadar olan süreçte son teknolojiler ile hazırlanan uzun metraj bilgisayar animasyonu filmleri incelenecektir. Çalışma için seçilip aşağıda sıralanan filmlerin analizleri, Vladimir Propp çözümlemeleri ile yapılacaktır.

- Ters Yüz (2015 – Inside Out)
- İyi Bir Dinozor (2015 – The Good Dinosaur)
- Kayıp Balık Dori (2016 – Finding Dory)
- Arabalar 3 (2017 – Cars 3)
- Koko (2017 – Koko)
- İnanılmaz Aile 2 (2018 – Incredible 2)
- Oyuncak Hikayesi 4 (2019 – Toy Story 4)
- Hadi Gidelim (2020 – Onward)

Bu anlamda bu çalışmada, animasyonun tarihsel gelişimi, kelime anlamı, dijital dönemde animasyon ve animasyonun önde gelen stüdyolarından Pixar stüdyoları incelenecektir. Çalışmanın finalinde ise, Vladimir Propp'un anlatı çözümleme

yöntemiyle Pixar'ın 2015 sonrası yapımları incelenecek ve Propp'un çözümleme yöntemlerinde yer alan 31 işlevi saptanarak filmlerin analizleri yapılacaktır.

1. ANİMASYON SİNEMASININ DOĞUŞU VE GELİŞİMİ

1.1. Hareketli Görüntünün Tarihine Kısa Bakış

Sinemanın ilk zamanları 1895 yılında Paris'te Lumiere kardeşlerin ilk filmlerini ve gösterilerini yapmasıyla başlamıştır. Bu zamana kadar sinema alanında gerçekleşen gelişmeler ise genel anlamda sadece sinemanın değil, aynı zamanda canlandırma sinemasının da gelişimi sayılmaktadır. 3000 yıl önce ilk insanların mağaralarına çizmeye çalıştığı 8 bacaklı koşan bir yaban domuzu, Achilleus ve Hektor arasındaki kavganın öyküsünün bir savaş kalkanında kenar süsü olarak kullanılması ve M.Ö 2000 yıllarına ait Mısır duvar süslerinde iki adamın güreşinin gösterilmesi hareketli görüntünün ve canlandırma sinemasının başlangıcına dair örneklerdendir. [1]

17.yy.'da Athanasius Kircher tarafından geliştirilen Sihirli Fener adlı aygıt, görüntünün yansıtılması eylemini gerçekleştirmektedir. Karanlık bir odada, yatay bir şerit üzerine çizilmiş resimlerin yansıtılmasını sağlayan sihirli fenerin ışık kaynağı ise güneş ışığı ve mum ışığıdır. [2]

17.yüzyılın sonlarında ise ilk kez Almanya'da görülen Theatrum Mundi, genelde tarihi bir sahneyi temsil eden çok sayıda figürlerden oluşmaktadır. İnsanlar ve hareketlerini yeniden canlandırmak isteyen yapımcılar, otomatların ilk yıllarından itibaren bu konu hakkında çalışmışlardır. Örneğin, 13.yy.'da Roger Bacon, konuşan bronz bir büst yapmıştır. 1838 yılında, Hollandalı Cornelius Jacobus van Qeckelen, doğal insan boyutlarında ve otuz iki notalı klarnette dört klasik müzik parçası çalabilen bir robot yapmıştır. Otomatların ortaya çıkışı ile otomat çocuk oyuncakları da 18.yy. gibi erken dönemde ortaya çıkmış ve 1800'lü yılların ortalarında ses kayıt cihazlarının icat edilmesiyle birlikte yürüyen ve konuşan bebeklere dönüşmüşlerdir. [3]

1900'lü yılların başlarında oyuncak biçiminde tasarlanmış olan Thaumatrope isimli aygıt, önünde ve arkasında birbirini tamamlayan iki farklı resmin bulunduğu bir diskten oluşmaktadır. Kısa sürede yaygınlaşan bu aygıt, hızlıca döndürüldüğünde tek bir

[1] Selçuk Hünerli, **Canlandırma Sineması Üzerine**, İstanbul: Es Yayınları, 2005, s. 5-6.
[2] Hünerli, s. 8.
[3] Maureen Furniss, **Animasyon'un Kutsal Kitabı**, Çev. Semih Çelenk ve Nurdan Cihanşümül Maral, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları, 2013, s. 116-117.

resim gibi gözükmektedir. Örneğin, diskin bir tarafında kuş diğer tarafında ise boş bir kafes varsa, disk döndüğünde göz bunu kuş kafesin içindeymiş gibi görmektedir. [4]

1832 yılında Belçikalı fizikçi Joseph Plateau tarafından icat edilen Phenakistiscope, üzerinde birbirini takip eden görüntülerin bulunduğu hareketli bir diskten oluşmaktadır. Bir aynanın önünde oturan seyirci diski döndürdüğünde, diskin üzerinde bulunan çizimleri kesintisiz ve hareketli olarak görmektedir. Aynı temelden gelen Zoetrope ise 1834 yılında William George Horner tarafından geliştirilmiştir. Bu aygıt bir mil üzerinde bulunan bir silindirden oluşmaktadır. Silindirin içerisinde ise belirli bir konu etrafında çizilen resimler bulunmaktadır. Silindirin dönmesiyle içeri bakan seyirci görüntüleri hareket ediyormuş gibi algılamaktadır. Zoetrope'e benzeyen Praxinoscope'da 1877 yılında Fransız Emile Reynaud tarafından icat edilmiştir. Zoetrope'dan farklı olarak üzerinde boşluklar yoktur bunun yerine aygıtın ortasında aynalar bulunmaktadır. İcadından bir yıl sonra aygıtı geliştiren Reynaud, Praxinoscope'a projeksiyon özelliği eklemiş ve çok sayıda kişinin de izlemesine olanak sağlamıştır. [5]

19.yy.'ın ortalarında fotoğrafın gelişimiyle birlikte insan ve hayvan hareketlerinin analizi için birçok çalışmalar yapılmıştır. Bunlardan biri ise profesyonel bir fotoğrafçı olan Eadweard Muybridge tarafından yapılan deneylerdir. Muybridge, 1873 yılında çektiği bir dizi fotoğraf ile dörtnala koşan bir atın dört ayağının birden yerden kesilmesini kanıtlamıştır.[6] 1877 yılında ise fotoğraf makinelerini yolun kenarına dizen Muybridge, atların ayaklarının fotoğraf makinesinin ipine değmesi ile çekim yapmış ve çekim hızını saniye de 1/500'e çıkartmıştır.[7]

İstediği görüntüyü tam olarak elde eden Muybridge, sonuç olarak animasyonun temelinde olan aşamalı hareket kavramını hareketsiz görüntülerle kanıtlamıştır. Bugüne kadar yapılmış en kapsamlı hareket analizlerine sahip olan Muybridge'in çalışmaları, animatörler için değerli bir referans olarak kullanılmaktadır. Fransız bilim insanı olan

[4] Kit Laybourne, The Animation Book: A Complate Guide to Animated Filmmaking-From Flip-Books to Sound Cartoons, Crown Trade Paperbacks, New York, 1979, 272 s., 18. 'den Selçuk Hünerli, Canlandırma Sineması Üzerine, İstanbul: Es Yayınları, 2005, s. 9.
[5] Furniss, s. 126-127.
[6] Brian Coe, Muybridge of the Chronophotographers, London: Museum of the moving Image, 1992, s.13.'den Maureen Furniss, Animasyon'un Kutsal Kitabı, çev. Semih Çelenk ve Nurdan Cihanşümül Maral, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları, 2013, s. 120.
[7] Charles Musser, The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907, Berkeley, University of California, 1994, s.48'den Maureen Furniss, Animasyon'un Kutsal Kitabı, çev. Semih Çelenk ve Nurdan Cihanşümül Maral, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları, 2013, s. 120.

Etienne-Jules Marey, Muybridge'nin 1877 yılında yaptığı koşan at fotoğraflarından etkilenmiş ve 1882 yılında fotoğraf tüfeğini icat etmiştir. Bir namlunun arkasına yerleştirilen bu aygıt, saniyede 12 görüntü alabilmektedir. Marey ve Muybridge'in hareketli görüntü üzerine çalışmaları sadece bilim alanında faydalı olmakla kalmamış aynı zamanda Marcel Duchamp, Devon Damonte, George Griffin ve Marty Hardin gibi birçok sanatçıya da ilham kaynağı olmuştur. [8]

1.2. Animasyonun İlk Yılları ve İlk Örnekler

Animasyon Fransızca ve İngilizce bir kelime olan "animetion" dan gelmektedir. Bu sözcüğün ana kökeni Latince "canlandırmak, hayat vermek" anlamına gelen "animare" fiilinden türetilmiştir.[9] Türk Dil Kurumu sözlüğünde Canlandırma'nın tanımı; "Tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi, animasyon" olarak yer almaktadır. [10]

Meydan Larousse sözlüğünde canlandırma;

"Kukla veya resimleri, hareket duygusu verebilecek şekilde perdeye aktarılmayı sağlayan yöntem. (Bu yöntem sinemanın en basit ilkesine, vericiden tek tek fotoğraf geçirmesi ilkesine dayanır. Vericiden bir saniyede 24 görüntü geçmesi gerektiği için hareketler sürelerine göre bölünür ve bu süre görüntüler halinde dönüştürülür. Böylece bir saniye süren bir hareket canlandırılacak nesnenin 24 ayrı resminin çizilmesini veya 24 defa hareket etmesini gerektirir." olarak tanımlanır.[11]

Canlandırma kelimesi AnaBritannica Genel Kültür Ansiklopedisinde ise; "Animasyon olarak da bilinir, resim ya da nesnelerin, hareketli ya da canlı oldukları yanılmasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemi." olarak belirtilmiştir. [12]

Animasyon sinemasının önemli isimlerinden olan Norman Mclaren canlandırma sineması hakkındaki görüşlerini şöyle belirtmiştir; "Canlandırma hareket eden çizimler

[8] Furniss, s. 120-121.
[9] https://www.etimolojiturkce.com/kelime/animasyon, (Erişim Tarihi: 14.10.2019)
[10]https://sozluk.gov.tr/?kelime=canland%C4%B1rma, (Erişim Tarihi: 14.10.2019)
[11] **Meydan Larousse: Büyük Lugat ve Ansiklopedi**, C.4, 1. b., İstanbul: Meydan Yayınevi, 1969-1979, s. 24.
[12] **AnaBritannica Genel Kültür Ansiklopedisi**, C.5, İstanbul: Ana Yayıncılık, 2004, s. 322.

değil, çizilenleri hareketi sanatıdır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan daha önemlidir. Bu yüzden canlandırma, kareler arasında yer alan görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır."[13]

Canlandırma filmi genel olarak, çizim veya nesnelerin fotoğraflandığı veya bir film üzerine art arda yansıtıldığında kontrollü hareket yanılsaması oluşturacak şekilde düzenlenmesiyle yapılan bir tür sinema olarak tanımlanmaktadır.[14]

Animasyon yapımları genel anlamda kültürü, geleneksel kavramları, animasyonun gerçekleştirildiği yılı, o yılın tarihsel olaylarını, çağı, ekonomiyi, yaşamsal olayları ve animasyonu yaratan sanatçının cinsiyetlerini yansıtmaktadır. Bu çalışmanın yapım sürecinde sanatçıların, izleyicilerin değer yargılarını, izleyici yaş aralığını, isteklerini ve deneyimlerini ön planda tutulması gerekmektedir. Bununla birlikte teknolojinin gelişimi de dikkate alınması gereken bölümlerden biridir. Çağın teknolojisi takip edilmeli ve teknoloji ile paralel olarak hareket edilmesi gerekmektedir.[15]

Animasyon, tıp, eğlence, güzel sanatlar, eğitim gibi birbirinden farklı sektörlerde kullanılmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle, animasyon imgeleri basılıdan (örneğin flipbook), filme ve videodan internet sayfalarına kadar yeni alanları da içermektedir. Günümüze baktığımızda ise animasyon yeni şekillerde ortaya çıkmaktadır: sanal gerçeklik, canlandırma sineması formatında iki boyutlu görüntüler, dijital ve stop-motion teknikleriyle oluşturulan üç boyutlu objeler ve canlı aksiyon filmlerine görünmeyecek şekilde yerleştirilen efektler. Günümüzde canlandırma sinemasının izleyici kitlesi sadece gençleri değil, gençlerle birlikte yetişkinleri de kapsamaktadır.[16]

Canlandırma sineması tarihine baktığımızda dört belirli dönem geçirdiği varsayılmaktadır:

1. Sinemanın başlangıcındaki büyücülük ve gözbağcılık dönemi; sinemanın ilk seyircileri için perde üzerindeki hareketli görüntüler, sinemanın büyüsünü ortaya çıkartmıştır.

[13] H. Sönmez, İ. Kabil ve H. Aydın, **Ve Sinema,** "Kamerasız Senaryosuz Sinema ve Norman Mclaren", İstanbul: Hil Yayın, 1989, s. 28.
[14] Geoffrey Nowell Smith, **Dünya Sinema Tarihi**, "Sessiz Film", Çev. Ahmet Fethi, İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2008, s. 95.
[15] Furniss, s. 14.
[16] Furniss, s. 7.

2. 1920'lerde canlandırma sinemasının insanların eğlence araçlarından biri haline gelmesi; bu dönemde canlandırma sinemasında sesin kullanılması canlandırma sinemasının önemini artırmıştır.

3. 1930 ve 1940'lı yıllarda canlandırma filmlerinin uzun metrajlı olmasını sağlayan teknik gelişim dönemi; bu dönemde canlandırma sineması ilgi odağı olmuştur.

4. Canlandırma sinemasının, sinema sektöründen televizyon reklamlarına, hatta özel deneme filmleri ve eğitim filmlerinin de dahil olduğu birçok alanda yaygınlaşması dönemidir.[17]

Canlandırma sineması, sinemanın gelişimi ile paralel gelişmiştir. 1900'lü yılların başında sinemanın gelişimi teknik açıdan iki ayrı yönde gerçekleşmiştir. Bunlardan ilki, oyuncu kadrosu, seti ve kamerasıyla canlı sinema, ikincisi, elle çizilmiş oyunculara sahip, yüzeysel çizim ve durağan kamerasıyla canlandırma sinemasıdır.[18]

1900'lü yıllara girmeden önce Fransız sinemacı Georges Melies, animasyon filmlerinde kullanılan ve her sahne için bir kare çekmeye dayanan tekniğin sağladığı yararlar ile insanların ilgisini çekmiştir. 1907 yılında ABD'de J. Stuart Blackton tahta üstüne tebeşir ile yaptığı resimleri çekmiş ve bu çizimlerden Humorous Phases of Funny Face adlı animasyon filmi yapmıştır.[19]

İlk canlandırma filmi, yazarının Mark Whitehead olduğu ve 2012 yılında Türkçe olarak yayınlanan "Animasyon Filmler" adlı kitapta şöyle geçmektedir:

"İlk animasyon film, belki de Arthur Melbourne tarafından 1899 yılında yaptığı filmdir. Matches: An Appeal filminde, Boer Savaşı'ndaki askerler için kibrit bağışlamaları için anime edilmiş kibritler, İngiliz halkı için çekici hale getiriliyordu."[20]

Bazı tarihçiler arasında ilk animasyon filmi için farklı görüşler bulunmaktadır. Kimi tarihçiler Fransız Emile Cohl'ün çektiği Fantasmagorie isimli filmi kabul ederken kimi tarihçiler ise J.Stuart Blackton'un Humorous Phases of Funny Face (Komik yüzlerin güldürüsü) isimli filmini kabul etmektedirler. Tüm bunlara rağmen ilk animasyon filmi

[17] John Halas, **Canlandırma Sineması,** Çev. Ahmet Sipahioğlu, Televizyon ile Öğretim ve Eğitim Fakültesi Dergisi, S.2 (Ekim 1979), s. 259-261.
[18] Hünerli, s. 12.
[19] **AnaBritannica Genel Kültür Ansiklopedisi**, s. 322.
[20] Mark Whitehead, **Animasyon Filmler**, çev. Aziz Turuskan, İstanbul: Kalkedon Yayıncılık, 2012, s. 21.

aslında "Amerikan Kongre Kütüphanesinde olan basılmamış bir makalede ismi bilinmeyen bir sanatçı tarafından 1900 yılında yaptığı yazılıdır. Edison firmasında çalışan bu sanatçı, sigara içen bir adamı canlandırmıştır."[21]

Canlandırmanın bir çeşit yanılsama olarak anlaşıldığı ilk zamanlarda, sirk ortamının gösterildiği ve palyaço formunda karakterlerin canlandırıldığı görülmektedir. Cohl'un Fantasmagorie filminde daire, üçgen ve değişik geometrik biçimlerden oluşan palyaço karakteri, animasyon sinemasının ilk yıllarındaki karakter tasarımı anlayışını yansıtmaktadır. İlk dönem canlandırmalarının karakterleri doğada var olduğu formuyla tasarlanıp gösterime girmiştir. Yani karakterler insan ve hayvan karakterleri olarak ayrı ayrı ele alınmış, herhangi bir özellik diğerine aktarılmadan yansıtılmıştır. Bu yaklaşım bir müddet sonra Winsor McCay ile kırılmıştır. McCay'in Bir Sivrisineğinin Hikayesi (1912) isimli animasyon filmi ile sivrisinek insan-hayvan birleşiminin ilk örneklerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Daha sonraki yıllarda bu tasarımın üzerine gidilerek canlandırma sineması bambaşka boyut kazanmıştır.[22]

İlk animasyon filmlerinde çizim ise her çizimin geri planlarıyla beraber her karede yinelenerek çizilmesi ile oluşturulmuştur. Teknik filmin çekimini yavaşlatan bu süreç, 1914'te Earl Hurp tarafından saydam film tabakasının bulunmasıyla son bulmuştur. Saydam tabakalara çizilerek yapılan bu filmler, saydam yapraklı canlandırma tekniği adıyla anılmaktadır. Bu teknik sanatçıya zamanın ve paranın az kullanılmasını sağlamıştır. [23]

1.3. Animasyon Sinemasında Önemli İsimler

1.3.1. Emile Cohl

Fransız Emile Cohl'un Fantasmagorie isimli animasyon filmi, 1908 yılında yapılmıştır. 17 Ağustos 1908 yılında gösterime giren filmin süresi ise 4 dakikadır.[24]

---

[21] Roy Madsen,Animated Film: Consepts, Methods, Uses, Interland Publishing, New York, Toronto, London: 1969, pp. 3.'den Selçuk Hünerli, Canlandırma Sineması Üzerine, İstanbul: Es Yayınları, 2005, s. 12-13.

[22] Armağan Gökçearslan, "Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi", **E-Journal of New World Sciences Academy Dergisi**, Y. 5, S. 4, (Ekim 2010), s. 352.

[23] Hünerli, s. 13.

[24] Whitehead, s. 22.

Anonim karakterlere sahip olan film, saydam olmayan kartonlara çizilerek filme çekilmiştir.[25]

Cohl, filmlerinde kendi çizdiği resimleri, kukla ve gerçekçi nesneleri kullanarak doğaüstü filmler yaratmıştır. Filmlerinde insanları uçarken, hayvanları dans ederken ve binaları ağlarken çizmiştir.[26] Amerikalı karikatürist George Mcmanus'un kahramanı Snookums'u canlandırarak, çizgi romandan animasyon dünyasına ilk uyarlamayı gerçekleştiren Cohl, 1914 yılında Paris'e dönmüş ve savaş propagandası içeren filmler yapmıştır. Birinci Dünya Savaşı sonrası bilimsel filmler ve reklam filmleri yapmaya devam eden sanatçı, 1938 yılında vefat etmiştir.[27]

1.3.2. Winsor McCay

1911 yılında yaptığı çizgi romanı hayat geçiren Amerikalı karikatürist Winsor McCay, 1867 yılında Ontario'da doğmuştur. Uzun zaman boyunca çizgi romanlar için çizim yapan sanatçı, 1911 yılında Little Nemo serisinin ilk kısa filmini çekmiştir. Akış süresi 10 buçuk dakika olan filmi bir ayda yapan sanatçı, bu film için yaklaşık 4.000 resim çizmiştir. Filmin renklendirmesini elle yapan sanatçının ikinci filmi ise 1912 yılında yaptığı How a Mosquito Operates adlı filmidir. Filmde bir sivrisineğin kurbanının kanını nasıl emdiği ve fazla kan emmesi sonucu nasıl patladığı gösterilmektedir. 1914'te Gertie the Dinosaur isimli filmini gösterime sunan McCay, bu filmle çizimlerini kullanarak dinozorları yeniden hayata döndürmüştür. Gertie isimli dinozorun terbiyecisi olarak filmde gözüken sanatçı, filmi 6 ayda 10.000 çizimle tamamlamıştır. Kamuoyu ve basının hayran kaldığı Gertie, filmde ağaç ve taş yiyor, bir mamutu göle atıyor, gölün suyunu boşaltıp film sonunda ise McCay'i sırtına alıp sahneden çıkıyordu. Akış süresi on iki buçuk dakika olan filmin beş dakikasını çizim yapılmış olan kısım oluşturmaktadır. 1917 yılında yaptığı The Shinking of the Lusitania adlı filmi ise gerçek bir yolcu gemisi olan Lusitania'nın 1915'te Alman denizaltısı tarafından vurulmasıyla battığı olayı anlatmaktadır. 1918'de gösterime giren film 25.000 çizimin sonucu ortaya çıkmıştır. Dreams of a Rarebit Fiend'den esinlenip yaptığı üç kısa filmi The Pet, The Flying House

[25] Hünerli, s. 15.
[26] Oğuz Makal, Fransız Sineması, Ankara, Kitle Yayınları, 1996, s.27.'den Selçuk Hünerli, Canlandırma Sineması Üzerine, İstanbul: Es Yayınları, 2005, s. 16.
[27] Whitehead, s. 23.

ve Bug Vaudeville 1921 yıllarına aittir. Her üç filmde, 12,5-13,5 dakika uzunluğundadır ve dikkat çekici görsel efektler bulundurmaktadır. İçinde şovmenlik barındırsa da animasyonda yeni bir güzel sanat modelinin potansiyelini gören McCay 1934 yılında vefat etmiştir.[28]

1.3.3. Lotte Reiniger

1919 yılında yaptığı Das Ornament des Verliebten Herzens adlı ilk kısa metraj animasyon filmini yapan Alman asıllı yönetmen, 2 Haziran 1899 yılında dünyaya gelmiştir. Yaptığı ilk filminde büyük övgüler toplayan Reiniger, bu alanda cesaretlenmiş ve 1923 yılında Louis Hagen adlı bir bankerin desteğini almayı başarabilmiştir. Yapımı üç yıl süren ve 1926 yılında biten Die Abenteuer Des Prizen Achmed (Prens Ahmet'in Maceraları) seyirciler ve diğer animasyon sanatçıları tarafından büyük bir ilgiyle karşılanmıştır.[29]

Film ilk önce siyah beyaz yapılmış ve daha sonra elle Walter Ruttmann tarafından renklendirilmiştir. 1001 Gece Masalları ile harmanlanmış olan Achmed, balmumu ve kum aynı zamanda da siluet animasyonudur. Her ne kadar Disney'in 1937 yapımı Snow White and the Seven Dwarfs filminin ilk olduğu bilinse de Prens Ahmet'in Maceraları filmi yapılmış ilk uzun metraj animasyon filmidir. Achmed filminin tüm kopyaları 1945 yılında Berlin'deki bombardımanda yok edildiği sanılıyordu fakat filmin siyah beyaz kopyası 1956 yılında İngiliz Film Enstitüsü'nün arşivlerinde bulunmuştur. Reiniger'in renklendirme yöntemleri kullanılarak yenilenen film 1970 yılında tamamlanmıştır. Film ilk yapıldığı zaman 90 dakika sürüyordu. Fakat zamanla teknolojinin gelişmesiyle projeksiyon hızı artmış ve filmin süresi bu sebepten 65 dakikaya inmiştir. Reiniger, Achmed'de yakaladığı başarıyı diğer filmlerinde yaşamamıştır. 1928 yılında Hugg Lofting'in hikayelerinden esinlenerek yaptığı Doktor Dolittle Und Seine Tierre ilk gösterildiği yıllarda konuşan resimlerin yoğunluğu nedeniyle engellenmiştir. 1925'te yaptığı L'Enfats et Les Sortileges (Çocuk ve Büyücülük) filmi, Colette'nin bir opera metni nedeniyle telif haklarına takılmış ve filmin gösterimi geciktirilmiştir. Bir diğer filmi olan The Pursuit of Happiness (Mutluluk Peşinde) 1929 yılında yapılmış ve Doktor

[28] Whitehead, s. 23-28.
[29] Fatih Kalkan, **Animasyon Sineması ve Hayvan Karakterleri**, İstanbul: Başka Yerler Yayınları, 2014, s. 6.

Dolittle Und Seine Tierre gibi sessiz bir film olması nedeniyle başarısız olmuştur. 2. Dünya savaşı nedeniyle Reiniger ve kocası Koch Nazi etkisinin yükselişe geçmesiyle tehdit altında olduklarını fark etmişler fakat ülkeden çıkamamışlardır. 1948 yılında çıkış izini alan çift İngiltere'ye taşınıp Primrose Productions'u kurmuşlardır. BBC ve reklam için silüet animasyon çalışmaları yapan Reiniger, 80 yaşında Thackery'nin hikayesinden esinlenerek son filmi The Rose and the Ring (1979)'i yaptı. 1981 yılında Almanya'da vefat etmiştir. [30]

1.3.4. The Fleischers Kardeşler

Avusturya'dan göç etmiş bir ailenin çocukları olarak Amerika'da dünyaya gelen Fleischer kardeşler animasyon dünyasına kattığı yeniliklerle ve kardeş rekabetleriyle tanınmaktadırlar. Fleischerler yedi çocuklu bir aileydi ama canlandırma sineması sektöründe dört kardeş aktif olarak yer almıştır. Bu dört kardeşin isimleri Max (1883), Joe (1889), Lou (1891) ve Dave (1894)'dir. Max bir animasyon sanatçısının iş yükünü azaltmak için, sanatsal beceriyi en aza indiren Rodoskop adı verilen bir aygıt icat etmiştir. Bu aygıt ile anime edilmesi gereken sahneler canlı aksiyon olarak çekiliyor ve daha sonra şişirilmiş sahneler işaretlendikten sonra resimlerin üzerleri boyanıyordu. Aynı zamanda animasyonda sorun olan titremeyi de en aza indiren bu aygıtın 1917 yılında Max tarafından patenti alınmıştır. Tüm bunlara rağmen aygıtı ilk kullanacak kişi Max olamamıştır. Rotoskop'a benzer bir cihaz zaten daha önce Pennsylvania'daki bir şirket tarafından kullanılıyordu ve hatta Walt Disney de Snow White'de benzer bir "insan" animasyonu kullanmıştır. Rotoskop, ortasında buz kaplı bir cam olan çizim tahtası ile kullanılıyordu. Diğer bir kişi de aydınger kâğıdı kullanarak resimleri çizme görevini üstlenmiştir. Filmdeki canlı aksiyon sahneleri için Dave, palyaço kıyafetleri içinde varyetede dolaşarak filmde rol almıştır.[31]

Fleischer kardeşlerden Max, 1921'de animasyon sektöründen önce bir çizgi roman için çizimler yapmıştır. 1921'de Mürekkep Hokkasında Çıkma (Out of the Inkwell) adlı dizide, mürekkep hokkasından çıkan soytarı Koko'nun serisini çekerek, animasyon sinemasına başlamıştır. Max Fleischer, Koko'nun serisinde Amerikan

[30] Whitehead, s. 30-32.
[31] Whitehead, s. 32-33.

toplumunun problemlerine yer vererek "gözü pek ve atılgan olan herkes bu toplumda başarılı olur" düşüncesini kendi mizah anlayışı ile eleştirmiştir. [32] Yaptığı bu serüven ile New York Times gazetesinde ve sektördeki birçok dergide yer alarak övgüler toplayan kardeşler, 1921 yılında Out of the Inkwell Inc. şirketini kurmuştur. Önemli ilk animasyon filmleri arasında yer alan Koko'nun (1921) adına ise 1923 yılında karar verilmiştir.[33]

Şirketin finansörü Hugo Reisenfeld, Fleischer kardeşleri 1919'da filmlere ses eklemenin sürecinin patentini alan radyo öncüsü Lee De Forest ile tanıştırmıştır. De Forest, sesli çizgi film önerisinde bulununca Fleischer kardeşler Koko serüveni için birkaç şarkı yapmıştır. 1926 yılında yapılan My Old Kentucky Home filmleri ilk sesli çizgi filmdir. Fakat Fleischer Kardeşler bunun üzerine bir gelişme sağlayamayınca Disney bu fikrin üzerine giderek kardeşleri geride bırakmıştır. 1930 yılında yapılan Dizzy Dishes filminde yer alan ana karakter Bimbo aslında daha önce yapılan Koko Needles the Boss filminde yer alan köpek Fitz'den esinlenerek yapılmıştır. Animasyon sanatçısı Grimm Natwick, Dizzy Dishes filminde Bimbo'nun yanına dişi bir köpek karakteri çizmiştir. Daha çok kadınsı özelliklere sahip olan bu karaktere 1932 yapımı Stopping the Show adlı filmde Betty Boop ismi verilmiştir. Betty Boop'un 1931 yılında yapılan Silly Scandals filminde yıldızı parlamış ve bir seri şeklinde 1939 yılının ortalarına kadar popülerliği sürdürmüştür. 1939 yılında ise ekranlardan çekilmiştir. Başlarda çocuksu masumiyeti bulunan Betty Boop'un zamanla köpeksi huyları kaybolmuştur. Zaman geçtikçe yeniden tasarlanan Betty'nin çocuksu masumiyeti cinsel cazibeyle birleştirilmiştir. [34] Aslında Betty, bu özelliği ile Hollywood sinemasının yarattığı cinsellik saçan yıldızları eleştirmektedir.[35]

Betty'nin filmlerinde bununla birlikte sınıf ayrımı da yoğun olarak hissedilmektedir. 1935 yapımı Little Nobody filminde zengin sınıftan bir kadın karakterinin köpeği, Betty'nin köpeği ile oynamak isteyince zengin kadın karakteri buna müsaade etmemiştir. Bu da sınıflar arasındaki uçurumu yansıtmaktadır. Betty, filmlerinde her zaman sömürülen, sıklıkla aldatılan, dalga geçilen ve köşeye sıkıştırılan sempatik kadın simgesi olmuştur ve bu durumdan filmleri boyunca kurtulamamıştır.[36] Betty'nin

[32] Hünerli, s. 17-18.
[33] Smith, s. 99.
[34] Whitehead, s. 35.
[35] Hünerli, s. 18.
[36] Gökçearslan, s. 360-361.

masumiyetini kaybetmiş yeni hali tepkilere sebep olmuştur ve 1934 yılında yürürlüğe giren sansürleyici Hays Code, Betty karakterinin zarar görmesine neden olmuştur. 1935 yılından itibaren cinselliği ciddi anlamda yumuşatılmış ve hikayelerinde ağır başlı hale getirilmiştir. 1939 yılında son kısa filmi Yip Yip Yipppy'de ise görünmekten bile korkmamıştır. 1933 yılında Betty Boop'un filmlerinden birinde ilk kez ekranlara gelen Popeye (Temel Reis), daha sonra birdenbire popüler olmuştur. Temel Reis'in popülerliği Fleischerler tarafından 1957 yılına kadar sürmüştür ve bu popülerlik yüzlerce kısa çizgi film ve üç tane de uzun metraj film ile geçmiştir.[37]

İlk başlarda bir ıspanak fabrikası olan Crystal City'nin reklamı olarak tasarlanmış olan Popeye, bir kutu ıspanak yediğinde güçlenir ve karşısına çıkan tüm sorunların üstesinden gelirdi. Burada verilmek istenen ileti ise "İnsan iradesini kullanırsa her istediğini elde edebilir"'dir. Daha sonra bir çizgi film serüveni haline gelen Popeye'nin serüven boyunca güçlenmek için ıspanak yemesi işe yaramış, bu seri ile şirketin ıspanak satışlarını %33 artırmıştır. Fakat ticari bir başarıdan öte, Popeye bir rol model olmuştur. Amerika'da yeme alışkanlıkları değişmeye başlamış, insanlar sebze yemeye (özellikle ıspanak) başlamıştır. 1937 yılında ise Teksas'da bulunan Crystal City'e Popeye heykeli dikilmiş ve kamusal alanda heykel ile ölümsüzleştirilen ilk çizgi film karakteri olarak tarihe geçmiştir. [38] Popeye serüveninde yer alan başka karakter olan Wimpy ise sürekli işsizdir. Çeşitli oyunlar çevirerek iyi bir yaşama sahip olan Wimpy, Amerikan toplumunun bir başka yönü olan fırsatçı, sömürücü ve hilekâr yönünü temsil etmektedir.[39] Popeye serüveni aynı zamanda, ticari ve halk sağlığı çıkarlarının ortak bir iletişim çabası içinde nasıl bir araya gelebileceğinin erken bir örneğidir; hem paydaşların (ıspanak endüstrisi) hem de halkın halk sağlığının kazandığı bir kazan-kazan durumu yaratılmıştır.[40]

Fleischerler'in ikinci ve son uzun metraj denemesi 1941 yapımı Hoppity Goes to Town isimli filmidir. Bu filmde bir çekirgenin, insanların ve diğer böceklerin istilası ile tehdit altında olan böcek topluluğunu kurtarmaya çalıştığını konu edilmiştir. Film başarılı

[37] Whitehead, s. 36-37.
[38] Thomas Tufte and Oscar Hemer (Ed.), **Media and Glocal Change Rethinking Communication for Development**, "Entertainment-education in Development Communication Between Marketing Behaviours and Empowering People", chap. 9, Buenos Aires: Publicaciones Cooperativas, 2005, pp. 159-160.
[39] Hünerli**,** s. 18.
[40] Tufte and Hemer, pp. 160.

olmuştur fakat kardeşleri kurtarmak için yeterli olmamıştır. Zamanla kardeşlerin arasında anlaşmazlıklar olmuş ve iki kardeş farklı şirketlerde çalışmaya başlamıştır. Dave önce Columbia şirketinde Screen Gems ekibinin başında yer almıştır. Daha sonra ise bazı projelerde yer almak üzere Universal'a geçmiş ve 1979 yılında hayatını kaybetmiştir. Max ise James Handy Organizasyon'a katılmış ve animasyon filmleri yapmaya devam etmiştir. 1958 yılında J. R. Bray stüdyosunda sanat bölümünün başına getirilmiştir. 1972 yılında hayata veda etmiştir. [41]

1.3.5. Walt Disney

Animasyon sanatçısı olan Walter Elias Disney 5 Aralık 1905 yılında Chicago'da doğmuştur. 1924'ten sonra hiç canlandırma filmi yapmayan sanatçı karikatüre çok küçük yaşlarda ilgi duymaya başlamıştır. Kansas şehri film ve reklam şirketinde çalışırken Disney burada temel stop-motion teknikleri öğrenmiş ve daha sonra birkaç genç animasyon sanatçısıyla birlikte 1922 yılında Laugh O Gram Film şirketini kurmuştur. Geleneksel hikayelerden ilham alan sanatçı, kısa animasyonlar ve çamurdan stop-motion animasyon denemeleri yapmıştır. Kurdukları stüdyo kötü bir dağıtım anlaşması yüzünden dağılınca Disney amcasının garajında kendi ilkel animasyon stüdyosunu kurmuştur. Bir canlı aksiyon animasyon seri filmi olan Alice Wonderland filmi için, New York'lu dağıtımcı Margaret Winkler ile anlaşma yapmıştır. Winkler filmin daha kaliteli olmasını isteyince Disney Ub Iwerks'i tekrar onunla çalışması için ikna etmiştir. 1924 tarihli Alice Gets in Dutch animasyon filminden itibaren Ub Iwerk, birçok film yapmıştır.[42]

Ub Iwerks'i yanına alıp yönetmenlik denemelerini sonlandıran Disney, yapımcılık görevini üstlenerek zamanla başarılı bir yapımcı haline gelmiştir. Disney efsanesinin en büyük parçalarından biri olan Mickey Mouse karakterinin asıl yaratıcısı ise Ub Iwerks'tir. Fakat karakteri geliştiren ve ruh veren kişi Walt Disney olduğu için bu karakter Walt Disney ile anılmaktadır. Walt bu karakteri 1928'den 1946 yılına kadar kendisi şahsen seslendirmiştir. Mickey Mouse karakterinin doğum günü 18 Kasım 1928 olarak kabul edilmektedir. Bunun sebebi, Steamboat Willie adlı kısa canlandırma filminin ilk gösteriminin bu tarihte yapılmış olmasıdır. Steamboat Willie filmi, Mickey Mouse

[41] Whitehead, s. 38-39.
[42] Whitehead, s. 39-40.

karakterinin deneme aşamasından sonra gözüktüğü ilk filmdir.[43] Bununla birlikte Mickey Mouse'un ilk sesli filmi olarak da bilinen Steamboat Willie filminin ses ve görüntü eşleşmesi için uzun uğraşlar gerekmiş ve yeni teknikler geliştirilmiştir. Bu yeni teknikler daha sonra diğer filmlerde de kullanılarak geliştirilmeye devam etmiştir.[44]

Mickey Mouse'un karakteri daha önce deneme amaçlı iki test filminde kullanılmıştır. Bunlardan biri ise Plane Crazy (1928)'dir. Animasyon film tarihinde ilk sesli film olan ve seyirciden büyük ilgi gören Steamboat Willie adlı film sayesinde Mickey Mouse karakterinin popülaritesi artmıştır. Mickey Mouse'un birçok kısa filmi olmasına rağmen uzun metraj animasyon filmi bulunmamaktadır. Kısa filmlerinin içinde en çok beğenilen bölümü ise Fantasia filmidir. Bu bölümde büyücünün çırağı olan Mickey Mouse, animasyon tarihinin en meşhur karakteri olarak kabul edilmektedir. [45] Fantasia filmi denemesinin önemli olmasının sebeplerinden biri de Bach, Beethoven, Schubert gibi klasik, Stravinski ve Mussorgski gibi modern bestecilerin çalışmalarını animasyonun imkanlarıyla yorumlamasından gelmektedir.[46]

Disney'in Mickey Mouse gibi yarattığı karakterler, çizgi filme getirdiği yeni teknikler, sinemasal anlatım ve kısa filmler ile gelen başarılarından sonra, sektörde uzun metraj filmlerinin önünü açarak canlandırma sinemasını bir endüstri haline getirmiştir.[47] 1930'lu yıllarda maceraya atılan Mickey Mouse günümüzde halen popülerliğini korumakta, sadece çizgi film olarak değil, tekstil ürünlerinden oyuncaklara kadar geniş bir sektörde yer alarak ticari bir ürüne dönüşmüştür.[48]

1929 yapımı olan The Skelton Dance (İskelet Dansı) animasyonu ise mezardan çıkarak dans eden birkaç iskeleti konu almaktadır. Aynı zamanda müzik ve görüntü bağlantısıyla yeni bir türün başlangıcı olan bu film, Silly Symphonies (Çılgın Senfoniler) dizisinin de bir parçasıdır. [49]

---

[43] Kalkan, s. 8-9.
[44] Hünerli, s. 20.
[45] Kalkan, s. 8-9.
[46] Oya Şakı Aydın ve Ala Sivas Gülçur, "Animasyon Sineması ve Göstergebilim: Coco Filminin Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Çözümlenmesi", **Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi**, Y. 6, S. 70, (Mayıs 2018), s. 3.
[47] Fethi Kaba, "Çizgi Filmlerde Grafik İfade ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk Çizgi Film Örnekleri", **Selçuk İletişim Dergisi**, Y. 8, S. 3, (23 Temmuz 2014), s. 168.
[48] İbrahim Halil Türker, "Canlandırma'nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı", **İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi**, C. 1, S. 2, (2011), s. 232.
[49] Hünerli, s. 20-21.

Steamboat Willie'nin başarı getirisinden iki ay sonra animasyon ile ilgilenen diğer stüdyolar kendilerine ait sesli çizgi filmlerini yapmaya başlamışladır. 1930'ların başında Walt Disney ve senarist Web Smith, canlandırma sineması sektörüne resimleri taslaklama yöntemini getirmiştir. Canlandırma sineması dünyasında çok önemli bir yenilik olan resimli taslak, aslında film yönetmenleri için yeni bir şey değildir. Melies tarafından 1920'li yıllarda kullanılan resimleri taslaklama yöntemi, animasyon sanatçıları için tüm ana sahneleri ve hareketleri detaylandırma ve herhangi bir çekime başlamadan önce sahneleri düzenleme fırsatı vermiştir. Zamanla kar ederek genişleyen Disney, 1928 yılında 6 kişi olan çalışan sayısını 1934'te 187 kişiye, 1940 yılında ise 1600 kişinin üzerine çıkartmıştır. Yoğunlaşan iş gücü ile stüdyo büyümüştür. Şirket bir müddet sonra çalışanlarını gayri resmi Disney sanat okulu ile kendisi yetiştirmeye başlamıştır. Çalışanlara bu okulda animasyon, sahne tasarımı, senaryo, özel efektler gibi eğitimler verilmiştir. Walt'ın kendisinin en büyük görevi ise organizasyon ve çalışanlarının motivasyonunu artırmaktır. Walt tüm bu yeniliklerden sonra renkli filmciliğe doğru yol almıştır. Masraflı olması ve geleceğinin olmaması düşünülmesine rağmen Walt bu gelişmenin peşinden giderek Technicolor ile 1932'de iki yıllık bir anlaşma yapmıştır. İlk olarak renkli filmler için Silly Symphonies (Çılgın Senfoniler) ve Flowers and Trees (Çiçekler ve Ağaçlar) filmleri seçilmiştir. Renklendirilen filmlerinin kalitesi de anında yükselmiştir. [50]

1934 yapımı olan Donald Fauntleroy Duck karakteri, başrol aldığı filmlerde iyimserliği, hoşgörüsü ve aynı zamanda ani öfkesi ve şımarıklığıyla sıradan Amerikan insanını simgelemektedir. Disney animasyonuna baktığında çoğu karakterler hayvanlardan oluşmaktadır ve Disney içinde bulunduğu toplumu göz önünde bulundurarak bir hayvanlar dünyası yaratmıştır. [51]

Grimm masallarından uyarlanan ve 1937 yılında gösterime giren Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (Snow White and the Seven Dwarfs) filmi Disney'in ilk uzun metraj animasyon filmidir. Film aynı zamanda ilk hikâyeden uyarlama filmdir. Gerçek hikayesinden farklı olarak cücelerin her birine bir özellik katan Disney, karakterleri derinleştirmiş ve unutulmaz kılmıştır. Bununla birlikte film boyunca sahne renkleri sahnenin enerjisine göre uyarlanmış ve hikâyenin akışına göre şarkılar değiştirilmiştir.

[50] Whitehead, s. 44-46.
[51] Hünerli, s. 21.

Pamuk Prenses filmi büyük başarı yakalayınca Disney hemen diğer bir hikâye uyarlaması olan Pinokyo'nun (1940) yapımına başlamıştır. Bu animasyon filmi Pamuk Prenses'ten farklı olarak Ub Iwerks'in geliştirdiği Çokdüzlemli kamera (Multiplane Camera) ile çekilmiştir. Bu kamera derinlik hissi oluşturmak için kamera lensine göre farklı mesafede yerleştirilen birkaç arka plandan oluşuyordu. Kameranın tabakalara olan odağının değişmesiyle hareket orta çıkıyordu. Fakat çok yüksek rakamlara neden olan bu teknik Pinokyo filminde kullanılınca, Pinokyo filmi bu zararı kapatamadı. Walt, Pinokyo'nun karakterlerini kısa filmlerde ayrı ayrı kullanılması için anlaşma yaparak zararı telafi etmek istemiştir. 1941 yılında gösterime giren Dumbo animasyonu şirkette animasyon sanatçılarının bir kısmının başlattığı grevlere denk gelmiştir. Tüm bunlara rağmen geride kalan animasyon sanatçılarının filme devam etmesi ile film gösterime girmiş ve başarılı olmuştur. Aradan bir yıl sonra gösterime giren Bambi (1942) animasyonu Dumbo filminden daha heyecan vericiydi. Doğa ve karakter detayları daha fazla olan film, animasyon dünyasının en duygusal anlarından birini taşıyordu. Film başarılı olmuştu fakat yapım masraflarının fazla olması filmin karının az olmasına neden olmuştur. Bir sonraki animasyon filmi uzun metraj filmlerinden biri olan 1950 yapımı Külkedisi (Cinderella) filmidir. Külkedisi animasyonu Pamuk Prenses gibi bir masal, Pinokyo'daki gibi detaylı bir arka plan ve Dumbo gibi sade çizimler içeriyordu. Derleme masalları sahneye taşımaya devam eden Disney 1951 yapımı Alice Harikalar Diyarında (Alice in Wonderland)'dan ve 1953 yapımı Taşa Saplanan Kılıç (The Sword in the Stone) filmlerinden zarar etmiştir. 1953 yılında Peter Pan filmi, 1955 yılında ise Leydi'nin Aşkı (The Lady and Tramp) animasyon filmleri yapılmıştır. Leydi'nin Aşkı filminin en büyük avantajı Sinemaskop ile yapılmış olmasıdır. Karakterlere hareket edebilmeleri için geniş bir alan tanıyan bu aygıt, filmin zeminini daha sağlam hale getirmiştir. Aynı yıl içinde tüm eleştirilere rağmen Disneyland açıldı. Disneylan'dan gelen kazanç 1959 yapımı olan Uyuyan Güzel (Sleeping Beauty) filminin düşük hasılatını kurtarmıştır. [52]

Disney, Külkedisi ve Uyuyan Güzel animasyon filmlerinde de uyarlandığı hikayelerden farklı olarak ana karakterlerin yanına birkaç etkileyici tipler eklemiştir. Lucifer, Floara, Fauna, Serenella bu tiplerden bazılarıdır. [53] Disney'in karakterlerine bakıldığında, karakterlerde çoğunlukla insan-hayvan karışımı ile oluşturulan karakterler

[52] Whitehead, s. 46-50.
[53] Hünerli, s. 22.

dikkat çekmektedir. Bu karakterler pek çok açıdan gerçekçi bir üslup yansıtmaktadır. Disney doğada bulunan canlıları birebir aktarmak istemiş ve bu yüzden animatörlerin daha rahat gerçekçi karakterler tasarlayabilmesi için stüdyoda at, geyik, tavşan gibi hayvanlar beslemiştir. İnsan karakterleri çizmek için ise bulunduğu dönemde ünlü olan film yıldızlarını kameraya aldırmış, karakterlerin çiziminde kamera kayıtlarını referans olarak kullanmıştır.[54]

Ucuz bütçeli filmlerden biri de 1961 yapımı 101 Dalmaçyalı animasyonudur. Büyük başarı getiren bu film, Disney yapımı filmlerinden en iyisi olma özelliğini taşımaktadır. 1964 yapımı fantastik müzikal bir film olan Mary Poppins filminde travelling matte tekniği kullanılmıştır. Canlı aksiyon bölüm ile anime edilmiş bölümün birleştirilmesini sağlayan bu tekniği geliştiren ise Ub Iwerks'dir. Walt Disney'in son yönettiği film 1967 yapımı Ormanın Kitabı (The Jungle Book)'tur. Filmin yapım aşamasında akciğer kanseri teşhisi konulan Walt, daha sonra ameliyata girmiş ve akciğeri alınmıştır. 31 Kasım 1966'da evinde fenalaşan Walt Disney, 15 Aralık'ta vefat etmiştir. Uzun metraj animasyon filmlerin de başarıyı sanat alanında yakalayabileceğini gösteren Disney, arkasında bir daha asla maddi sorunlarla karşılaşmayan bir eğlence şirketi bırakmıştır.[55]

Gerçekleştirdiği filmlerinde, folklore, biçimsizliğe, çocuksuluğa ve nedensizlikten uzak durmaya olan ilgisi ile modernizmi birleştirerek sade ve yenilikçi ama aynı zamanda doğal görsellik kazandırdığı filmleriyle kendi ayırt edici kimliğini oluşturmayı başarmıştır.[56] Ölümünden sonra şirket farklı kalitelerde animasyon filmleri yapmaya devam etti. Şirket Disney yaşıyormuşçasına onun ilkelerine ve biçemine uygun filmler üretti. 1973 yılında Robin Hood ve 1981 yılında Tilki ve Avcı Köpeği (The Fox and The Hunter) filmi yapıldı. Zamanla birçok animasyon sanatçısını kaybeden Disney, yeni animasyon sanatçıları ile animasyon filmlerini her zaman sürdürdü. 90'lı yıllarda Michael Eisner ile Güzel ve Çirkin (Beauty and the Beast-1991) filmi yapıldı. Bunu Aladdin (1992) ve Aslan Kral (The Lion King-1994) filmleri takip etti. Bu filmlerle büyük başarılar yaşayan şirket altın çağlarını yaşadı. [57] Aladdin filmi 100 milyon dolara çekilmiş ve 495 milyon dolar hasılat yapmıştır. Aslan Kral filmi ise 799 milyon dolar

[54] Gökçearslan**,** s. 353.
[55] Whitehead, s. 50-51.
[56] Kaba, s. 167-168.
[57] Whitehead, s. 51.

getirisiyle rekor kırmış ve Bambi animasyon filminden sonra tüm karakterleri hayvan olan Disney filmi olmuştur.[58] Geleneksel animasyon yapımını bir süre daha devam ettiren Disney sonunda bilgisayar animasyonu sektörüne 2005 yapımı Cesur Civciv (Chicken Little) ile başladı. [59]

1.3.6. Tex Avery

1908 yılında Teksas'da dünyaya gelen Frederick Bean Avery, animasyon sanatını evrenin hâkimi kendisiymiş gibi tüm fizik ve gerçeklik kurallarını bozması ve yıkmasıyla tanınan sanatçılardandır. Animasyon dünyasının kurallarını kendisi belirlemeyi seven Avery'nin canlandırma dünyasına en büyük katkısı, karakterlerin sanki ekrandan gerçek dünyaya geçecek gibi derinlik yaratan sanatçılarının olmasıdır. Avery, hiçbir zaman uzun metraj animasyon filmleri yapmamıştır. Birkaç animasyon karakteri denemelerinden sonra gazetelerde çizimler yapmak için işe girmiştir. Fakat onların istediği çizimleri karşılayamayınca başarı oranı bu yıllarda düşmeye başlamıştır. Bir müddet sonra Walter Lantz stüdyolarında işe başlayan Avery, burada hızla yükselmiştir. Kısa filmlerinin kar etmesi üzerine Avery'e kurallar kitabını yırtması ve ne çizmek istiyorsa onu çizmesine izin verilmiştir. 1930'lu yılların başında çalışmaya başladığı Lantz stüdyolarından 1935 yılında zam konusunda anlaşamayınca çıkmıştır. Daha sonra Warners şirketinde devam etme kararı almıştır. Ekibi ile kısa ve seri esprilerle filmlerini donatan Avery'nin Warners şirketi için yaptığı ilk film 1936 yapımı Gold Diggers of'49 adlı filmdir. Filmin ana karakterleri Porky ve Beans (bir domuz ve kedi) daha önceki çizgi filmlerinde de görünmüşlerdi fakat önceki çizgi filmlerinde bebeklik dönemlerinde olan karakterler Gold Digger of'49 filminde yetişkin karakterlere dönüştürülmüşlerdir.[60]

Avery karakter yapımında diğer animasyon sanatçıları ile aynı yolda gitmiştir. Karakterlerini Disney karakterlerinin zıttı şeklinde yapmıştır. Disney'in meleksi iyi kalpli karakterlerine karşı Avery aksi ve kargaşa yaratan karakterler yaratmıştır. Disney'in mutluluk ana temalı filmlerine karşı insanlar tarafından az sevilen, kötü ve gerçeküstü

[58] Hünerli, s. 26-27.
[59] Fatih Kalkan, **"Disney'in Bilgisayar Animasyonu Serüveni"**, (Çevrimiçi) http://www.animasyongastesi.com/disneyin-bilgisayar-animasyonu-seruveni/ (Erişim Tarihi: 8.12.2019), s. 1.
[60] Whitehead, s. 55-57.

şeyleri tercih etmiştir.[61] Avery, Disney'in seyirci kitlesinin farkındaydı. Disney'in izleyici kitlesi küçük çocuklardı. Avery ise Warners şirketinin hedef kitlesinin daha büyük çocuklar olduğunu düşünmüş ve bu fikri şirkette hızla yayılınca ve kabul edilmiştir. Porky karakteri filmde bir süre sonra tek başına devam etmiş ve yıldızı hızla parlamıştır. Warners'ın en büyük sanatçısı haline gelen Avery, 1941 yapımı The Heckling Hare filminde ana karakter Bugs Bunny'i senaryo sonunda öldürmüştür. İzleyicilerin bu konuda ne düşüneceğini hakkında endişelenen Schlesinger filmin sonunu kesince Avery işine karışıldığını düşünüp stüdyodan ayrılmıştır. Avery, daha sonra MGM şirketi tarafından işe alınmış ve 1949 yılında bir buldok ve bir beyaz kedi yavrusu karakterlerine sahip olan Bad Luck Blackie (Kötü Şans Blackie) filmini yapmıştır. 1942 yapımı Blitz Wolf filmiyle Oscar ödülü kazanmıştır. 1950 yılında animasyon hayatına bir seneliğine ara vermiş fakat daha sonra televizyon hayatı hakkında tehdit alınca mecburi olarak geri dönmüştür. 1954 yılında MGM şirketi kapandıktan sonra kısa bir süreliğine Walter Lantz stüdyolarına geri dönmüştür. Daha sonra Cascade'e katılmıştır. Raid böcek ilacı için yaptığı reklamdan ödül kazanmıştır. 1977 yılında Hanna ve Barbara şirketinde espri yazarı olarak çalışmaya başlamıştır. Bir süredir aşırı içme alışkanlıkları olan Avery, 1980 yılında bir gün ofiste yığılınca akciğer kanseri teşhisi konulmuştur. 26 Ağustos 1980 yılında hastanede hayatını kaybetmiştir. Güldürü animasyonu yazıp yöneten Avery'nin 49 animasyon filmi bulunmaktadır.[62]

1.3.7. Chuck Jones

Sanat dersleri almış dönemin nadir animasyon sanatçılarından olan Chuck Jones 21 Eylül 1921'de Washington'da Charles Martin Jones adıyla dünyaya gelmiştir.[63] Animasyon tarihi boyunca karakterlerin soytarılığını vurgulamak için titreyen metaller ve inek çanları gibi komik sesleri filmlerinde kullanan yönetmenlerden biri de Chuck Jones'tur.[64]

1931 yılında Celebrity Pictures'de çalışmaya başlayan Jones, burada ara eleman olarak işe başlamıştır. Daha sonra hareketleri nasıl anime etmesi gerektiğini öğrenen

[61] Paul Wells, **Understanding Animation,** "25 Ways to Start Laughing", London: Routledge Pres, 1998, pp. 140.
[62] Whitehead, s. 57-59.
[63] Whitehead, s. 59.
[64] Furniss**,** s. 51.

Jones, bir müddet sonra kovulmuştur. 1933 yılında Leon Schlesinger Prodüksiyon'da işe başlamıştır. Friz Freleng'in ekibinde ara olarak çalışan Jones, 1936 yılında kendi filmi The Night Watchman'ın yönetmenliğini yapmıştır. İkinci Dünya Savaşı sırasında diğer animasyon sanatçıları gibi propaganda içeren çizgi filmler yapmıştır. 1940 yapımı Elmir's Candid Camera ve 1942 yapımı My Favourite Duck animasyonlarında çalışmıştır fakat aynı zamanda yeni karakterler tasarlamaya da devam etmiştir. 1939 yılında başrolünde Sniffles adında bir fare olan Naughty But Mice'ı yapmış ve bu film 1949 yılına kadar sürmüştür.[65]

Animasyon sinemasında karakter tasarımında Disney'in yaptığı karakterler büyük etki bırakmış ve birçok animasyon sanatçısına ilham vermiştir. Disney'in baskın olmasına rağmen tarz olarak Disney'e ilk meydan okuyan yönetmenlerden biri The Dover Boys (1942) adlı filmiyle Warner şirketinden Jones olmuştur.[66]

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Jones, Marvin Martian, Daffy Duck ve sırtında beyaz çizgisi olan bir kokarca olan Pepe Le Pew gibi pek çok popüler karakterleri yaratmıştır. Pepe ün olarak diğer karakterlerden daha öndedir ve bu karakter ilk olarak kendini 1945 yapımı Odor-able Kitty filminde göstermiştir. Diğer bir karakterler olan Road Runner ve Coyote ise Jones'un canlandırma sinemasına kattığı en büyük katkısıdır. Seri boyunca çizgi film mekânı olarak ıssız, belirli bir stile uygun olarak yapılmış Kuzey Amerika yerleri kullanılmıştır. Çizgi filmin konusu ise Coyote üzerinde dönmektedir. Coyote seri boyunca Road Runner'ı yakalamak istemiş fakat Runner'ı yakalamak için sipariş verdiği Acme ürünlerinin sürekli olarak defolu çıkması sebebiyle her seferinde planı başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Fast and Furry-ous (1949) filminde Chariots of Fur (1994) filmine kadar çizgi film konusu bu olaylar etrafında dönmüştür.[67]

Jones'un en iyi Bugs Bunny filmlerinden birisi de 7 dakikaya sığdırdığı 1957 yapımı What's Opera Doc?'dır. Jones her zaman seri olacak şekilde karakterler yaratmamıştır. Bazı karakterleri tek seferlik olarak yaratılmış olmasına rağmen popüler olmuştur. Bunlardan biri 1955 yapımı olan Bir Froggy Akşamı (One Froggy Evening) çizgi filmidir. Bu filmin hikayesi bir inşaat işçisinin binanın çeşmesinde tesadüfen bulduğu kurbağa ana karakteri etrafında dönmektedir. Kurbağa adamın yanındayken şarkı

[65] Whitehead, s. 60-61.
[66] Furniss, s. 23.
[67] Whitehead, s. 61-62.

söyleyip dans etmekte, fakat başkaları gelince sıradan bir kurbağa gibi davranmaktadır. Bir türlü kurbağanın nasıl dans edip şarkı söylediğini gösteremeyen adam yarı delirir ve kurbağayı bulduğu yere geri götürüp tuğla ile üzerini örer. 2056 yılında başka bir adam tarafından bulunan kurbağa yine aynı amaçla adamla birlikte ortamdan uzaklaşırlar. Filmin süresi yaklaşık 2 dakika 36 saniyedir. Filmde asıl anlatmak istenilen ise hayatta sürekli bir şeylerin ters gittiği ve buna rağmen insanların iyimserlik içinde yoluna devam ettiğidir. Jones'un tek seferlik yaptığı bir diğer film ise 1960 yılında yapılmış olan High Note isimli çizgi filmidir. 1953 yılında 3D teknolojisinin gelmesiyle birlikte Jones, artık çizgi filmlerinin seyirciler tarafından beğenilmeyeceğini düşünerek stüdyosunu kapatmıştır. Bir müddet sonra hatasını anlayınca stüdyoyu tekrar açan Jones, 1962 yılında tamamen kapatıp Chuck Jones Şirketi'ni (CJE) kurmuştur. CJE'de televizyona çizgi film yapılmaktadır. Yan kuruluş olan Chuck Jones Prodüksiyon'da da sinema için animasyon filmleri yapılmaktadır. 1966 yapımı How the Grinch Stole Christmas programı ise Jones'un yaptığı en unutulmaz televizyon programı olarak bilinmektedir. 1990'lı yıllar boyunca Jones, Bugs Bunny, Daffy Duck için animasyon yapmayı sürdürmüştür. O ve diğer animasyon sanatçılarının Warners'ta zamanında yaptığını zannettikleri işlerinin değerlendiğini görecek kadar uzun yaşamış ve 2002 yılında vefat etmiştir. [68]

Chuck Jones canlandırma sinemasında özgün bir dil geliştirmiştir. Normal bir durumu sınırlandırarak daha komik hale getiren Jones, karakterlere eklediği sıcakkanlılıkla esprileri doğru yerlerde kullanmıştır. Bu tarzı ile Disney'in neşeli yakınlığı ve Avery'nin şaşırtmalı mizah yaklaşımı arasındaki boşluğu doldurmuştur. Jones'un izleyicileri filmin sonunu tahmin edebilir. Fakat burada izleyiciyi asıl çeken şey ise filmin sonunun tam olarak ne zaman olacağıdır. [69]

1.3.8. Norman McLaren

Animasyon sinemasının önde gelen yenilikçilerinden Norman McLaren kariyerine General Post Office (GPO)'da film bölümünde çalışarak başlamıştır. Kariyer hayatı boyunca yaptığı çalışmalar 147 ödül kazanmıştır. 1914 yılında İskoçya Stirling'de doğan sanatçı filmlerin üzerini boyayarak birkaç deneysel film yapmıştır. 1935 yılında

[68] Whitehead, s. 59-65.
[69] Wells, "25 Ways to Start Laughing", pp. 150-151.

katıldığı İkinci Glasgow Animatör Festivali'nde deneysel filmleri sayesinde bir ödül kazanmıştır. Daha sonra aynı festivale bir sonraki sene tekrar katılınca başarılı belgesel yönetmeni olan John Grierson tarafından fark edilmiştir. Camera Making Whoopee filmi ve Colour Cocktail filmi ile festivale katılan Mclaren, Whoope filminden ödül kazanamasa da Colour Cocktail filmi ile festivalin kazananı olmuştur. Grierson'un McLaren'e iş teklifi yapması üzerine, Normal McLaren 1936 yılında GOP'nun film bölümünde işe başlamıştır.[70]

McLaren, 1936'da Londra'ya gidip John Grierson'un belgesel filmciler topluluğuna katıldıktan sonra Posta bakanlığının sinema bölümünde işe başlamıştır. Burada yeni bir "canlı resim" tekniği bulmuştur. Bu teknik, her zaman yönetmenlerin yaptığı gibi birbirini izleyen desenlerin resmini çekmek yerine doğrudan sinema filmi üzerine bir tüy ya da fırçayla desen çizilerek yapılmaktadır.[71]

Animasyonlarını kamera ya da başka bir aygıt kullanmadan direkt filmlerin üzerine çizen McLaren, film müzikleri içinde aynı yöntemi kullanarak müzikleri filmin ses bandı üzerine çizmiştir. 1947 yılında La Poulette Grise (Gri Piliç) filminde beyaz bir dipyüzey üzerinde içi içe geçen ve ayrılan çizimlerle bir piliç üzerinde soyutlamalar yapan McLaren, 1954 yapımı Blinkety Blank (Boşa Bakış) filminde siyah zemin üzerine çizimler yaparak başarılar sağlamıştır.[72] En ilginç çalışmalarından biri olan Blinkety Blank filminde pelikülü çizme işlemini tersine çevirmiştir.[73]

McLaren'in muhtelemen en iyi filmleri 1965 yapımı Pas de Deux ve 1952 yapımı Neighbours (Komşularınızı Sevin) isimli filmleridir. Pas de Deux filminde çoklu çekim (superimposition) kullanılarak dansçıların hareketlerinin akisleri, daha karmaşık geometrik şekillere dönüşmüş ve dans koreografisi daha somut hal almıştır. Neighbours filminde ise pikselleme tekniği kullanılmıştır. Filmdeki oyuncuların yere düşüş anlarını kesen McLaren onlara havada uçuyor efekti vermiştir. Hayatı boyunca animasyon sanatının en düşünceli ve göze çarpan eserlerini üreten McLaren'in son filmi 1983 yapımı Narcissus'dur. Sanatçı Montreal'de 1987 yılında vefat etmiştir.[74]

---

[70] Whitehead, s. 76-77.
[71] **Meydan Larousse: Büyük Lugat ve Ansiklopedi**, C.13, 1. b., İstanbul: Meydan Yayınevi, 1969-1979, s. 271.
[72] Hünerli, s. 31.
[73] Sönmez, s. 28.
[74] Whitehead, s. 79-80.

1.3.9. UPA (United Productions of America)

Disney stüdyolarında çalışan Stephen Bosustow, şirkette sendika direnişi çıkınca ayrılmak zorunda kaldı. 1944 yılında arkadaşları Dave Hilberman ve Zachary Schwartz ile UPA yapımevini kurdular. UPA, canlandırma sanatı için sanatçılarını özgür bırakmış ve animasyon için gerekli görülen kuralları kaldırmıştır. Geniş özgürlük imkanları olan sanatçıların kimileri çağdaş karikatür, kimileri izlenimci resim anlayışı üzerinde çalışmalarını yapmışlardır. Basit sahne dekorlarının hâkim olduğu animasyon filmleri aslında Disney'in inandırıcı dünyasına karşıt olarak gitmektedir. 1941 ve 1944 yılları arasında siyasal konulara yönelen UPA, 1944 yılında Seçim Cehennemi (Hell Bent for Election) filmini ve 1947 yılında da ırk ayrımı ve şiddete karşı çıkan İnsanın Kardeşliği (Brotherhood of Man) filmlerini yapmıştır.[75] Bir müddet sonra animasyon ekibi kurma yöntemini kaldıran Bosustow, ekiplerini filmlerin gerekliliğine göre kendilerine yön vermeleri için düzenledi ve ekibini cesaretlendirdi. 1948 yılında Colombia yapımevinin filmlerin dağıtım hakkını almayı kabul etmesiyle altın çağını yaşadı.[76] Daha sonra bu dönemde Christopher Crumpet, Gerald Mcboing-Boing, Mister Magoo gibi karakterler oluşmuştur. Disney filmlerine benzer olarak yapılan Binbirgece Masalları (1001 Arabian Night) 1959 yılında gösterime girmiştir. Mister Magoo'nun başrolünde oynadığı bu film istenilen başarıyı yakalayamamıştır. [77]

1950'li yıllarda UPA klasik Disney tarzından farklı tasarlanmış dekor ve karakterleri selüloit kullanarak yapmıştır. O zamanlardan günümüze kadar uzanan zamanda birçok animasyon sanatçısı reformist animasyon yaratmak için selüloit kullanmışlardır.[78]

UPA aynı zamanda Disney'in "full animasyon" örneklerine karşı "sınırlı animasyon" çalışmaları yapmaktaydı. Bu çalışmalar ise yapımevine hareketi rahatça küçültme, hareketi tamamen durdurma ve bazı hareketlerin tekrar kullanılması konusunda daha geniş alan tanımaktaydı.[79] 1958 yılında New York ve Londra ofislerini kapatan UPA, Binbirgece Masalları filminden sonra düşüşe geçmiştir. Busostow eğitim filmlerine

[75] Hünerli, s. 28-29.
[76] Whitehead, s. 72.
[77] Hünerli, s. 29-30.
[78] Furniss, s. 188.
[79] Furniss, s. 30.

yönelmiş ve 1961 yılında emekliye ayrılmıştır. UPA yapımevi daha da küçülmüş ve kalan animasyon sanatçıları ile televizyon dizileri yaparak yollarına devam etmişlerdir. UPA'nın zirve dönemlerinde yaptığı birçok film diğer şirketlere de ilham kaynağı olmuştur. Disney'in Oscar ödülü aldığı Toot, Whistle, Plunk and Boom (1954) bu örneklerden bazılarıdır. [80] UPA'nın diğer filmlerine bakacak olursak 1945 yapımı Büyü (The Magic), 1952 yapımı Franky and Johnny, 1952 yapımı Şamata (Rooty Toot Toot) ve UPA sanatçılarından olan Walter Lantz'ın tipik animasyon kurallarına uymayan dizi çizgi filmi Woody Woodpecker dikkat çeken filmleridir.[81]

John Hubley'in yönettiği Şamata (1952) adlı film UPA'nın yetişkin izleyiciler için yaptığı çalışmalardan biridir. Ve bu film klasik Amerikan şarkılarından biri olan "The Ballad of Frankie and Johnny" adlı şarkıdan esinlenerek yapılmıştır.[82]

[80] Whitehead, s. 73.
[81] Hünerli, s. 30.
[82] Furniss, s. 23.

2. DİJİTAL DÖNEMDE ANİMASYON SİNEMASI

2.1. Dijital Döneme Genel Bakış

Sinemanın doğuşunda, diğer klasik sanat dallarından farklı olarak teknolojik gelişmeler önemli rol oynamıştır. Doğuşundan sonraki yıllarda ise bu teknolojik gelişmeler sinemanın gelişimini ve dönüşümünü etkilemiştir. Bu gelişim sadece sinemanın prodüksiyon alanında değil aynı zamanda yapım, yönetmenlik, oyunculuk, gösterim, seyir, dağıtım ve pazarlama süreçlerini de önemli ölçüde etkilemiştir.[83]

Sinemanın ilk örneklerine bakıldığında resim dilinin özelliklerinden faydalanıldığı ve hareketin sürekliliği yanılsamasına ulaşıldığı, animasyonun ana ilkelerinden biri olan hile mantığının geliştirilerek montaj ve efekt kavramlarına dönüştüğü gözlemlenmektedir. İlk dönem yönetmenleri, filmlerinde gerçekliği taklit etmeye, soyutlamaya, hareketin değişim ve dönüşüm sınırlarını zorlamaya, aralarında bağlantı kurmaya, değişik algı ve gerçekçilik düzeyleri arasında geçişler yapmaya çalışmışlardır.[84]

19.yy.'ın sonlarına doğru icat edilen sinematografi isimli aygıt, görsel sanatın teknoloji ile bağlantısının en somut örneğidir. Fotoğraf makinesi, kamera, projeksiyon ve ses kayıt cihazı gibi aygıtlarla meydana gelen sinema, bilgisayarların icat edilmesi ve üretim sürecine girmesiyle farklı boyutlara ulaşmıştır. Sinemanın görüntülerle oluşan hareketi yakalama prensibi, teknolojinin ilerlemesiyle kameralar tarafından değil, bilgisayarlar ile gerçekleştirilebilir hale gelmiştir.[85]

Sinemanın dijitalleşmesi bilgisayar teknolojisiyle mümkün olmuştur. Dijitalleşme, sinemanın sadece değişim ve dönüşüm sürecini etkilememiş, aynı zamanda sinemayı klasik dönem ve dijital dönem olarak ikiye ayırmıştır. Dijitalleşme ile sinemanın

[83] Rıdvan Şentürk (Ed.), **Dijital Sinema Kuramdan Tekniğe**, "Sinemanın Dramı", İstanbul: İnsanart Yayınları, 2016, s. 31.
[84] Şentürk, s. 10.
[85] Alev Fatoş Parsa ve Elçin Akçora, "Dijital Sinemada Yeni Anlatım Formları: Görsel Efektler", **1.Uluslarası Görsel sanatlar ve Estetik Sempozyumu**, Yunanistan- Chios, 25-28 Ağustos 2016, s. 2-3.

bütün üretim, dağıtım ve gösterim süreçleri etki altında kalmış, sinemanın kendi tarihi ve diğer sanatlarla olan bağlantısı da değişim ve dönüşüme uğramıştır.[86]

Dijital sinema, sinemanın yapım, dağıtım ve gösteriminin tamamen dijital ortamlarda gerçekleştirilmesi sürecini kapsamaktadır.[87] Bir filmin dijital sinema başlığı altında olması için ise bilgisayarlarda üretilmiş görüntülere sahip olması gerekmektedir. Günümüzde neredeyse tamamı bilgisayarlar ile yapılan filmlerdeki asıl amaç, görsel efektlerin filme uygun şekilde tasarlanmasını sağlayıp, seyirciye gerçeğe yakın inandırıcı sahneler sunmaktır.[88]

Hareketli görseller, son 15-20 yıl içinde temel iletişim yollarından biri haline gelmiştir. İnternet sayesinde insanlar öykülerini bir şekilde duyurmayı başarmıştır. Dijitalleşmenin ilk zamanlarında icat edilen dijital aletlerin fiyatları teknolojinin ilerlemesiyle birlikte son 15 yıl içinde düşüşe uğramıştır. Bu da insanların geçmiş dönemlere nazaran daha düşük maliyetlerle film yapmasına olanak sağlamıştır.[89]

CGI bilgisayar ortamında hazırlanmış görüntü anlamına gelmektedir. İlk olarak 1973 yapımı Westworld filminde ve 1976 yapımı Futureworld bilimkurgu filminde kullanılmıştır. 1980'li yıllarda birçok ilerleme kaydetmiş ve Star Wars serisinde karşımıza çıkmıştır. Bununla birlikte 1982 yapımı The Tron ve 1989 yılında yapılan The Abbsy film anlatısında görsel anlamda sınırları zorlamıştır. 90'lı yılların başından itibaren birçok filmde kullanılan CGI, dönemdeki filmlerin anlatı ve görselliğinde kullanılmıştır. Tamamen bilgisayar ortamında oluşturulan 1995 yapımı Oyuncak Hikayesi (Toy Story) animasyon filmi ise dijitalin sinemada kullanımının önemli noktasında yer almaktadır. 2000'li yılların başında, bilgisayar teknolojisinin de ilerlemesiyle filmlerde bilgisayar ortamında yapılan görüntüler ve özel efektler çok sık kullanılır hale gelmiştir. Daha kısa zamanda daha az bütçe ile yaratılan özel efektler bu dönemde artmış ve yaygınlaşmıştır.[90]

CGI uygulamaları 2D ve 3D bilgisayar animasyonu üretiminde, mavi/yeşil perde uygulamalarında, birleştirme (dijital compositing) ve vullet time efektlerinde (flow motion), performans yakalama (motion caption), dijital boyama (dijital matte painting),

[86] Şentürk, s. 32.
[87] Şentürk, "Hakan Erkılıç, Dijital Sinema: Yapım Pratiği ve Kuramsal Tartışmalar Üzerine", s. 95.
[88] Parsa, s. 3.
[89] Richard Olsenius, **A'dan Z'ye Dijital Video**, Çev. Fahriye Kurt**,** Washington D.C.: National Geography Yayınları, 2016, s. 10.
[90] Şentürk, "Hakan Erkılıç, Dijital Sinema: Yapım Pratiği ve Kuramsal Tartışmalar Üzerine", s. 99-100.

görüntü manipülasyonu (image manipulation) ve rotoskop uygulamalarında ve renk düzenlemelerinde kullanılmaktadır.[91]

Lev Manovich dijital film yapımının yeni ilkelerini şu şekilde tanımlamıştır:

1. Fiziksel gerçekliği filme almak yerine, filmde ihtiyaç duyulan sahneleri bilgisayar ortamında 3 boyutlu bilgisayar animasyonu ile yapmak mümkün hale gelmiştir. Bu nedenle canlı aksiyon görüntüleri birçok filmin yapımından çıkartılmıştır.
2. Canlı aksiyon sahneleri dijitalleştirildiğinde ya da doğrudan dijital biçimde kaydedildiğinde gerçeklikle olan ilişkisi kaybolur. Bilgisayar, fotoğraf makinesinin çektiği görüntü ve tamamen bilgisayar ortamında üretilmiş bir görüntü arasında ayrım yapmaz. Çünkü iki görüntü de piksellerden oluşmaktadır. Pikseller nerede oluşturulduğuna bakılmaksızın bilgisayar ortamında kolayca değiştirilebilir, bir diğerinin yerine kullanılabilir vs. Canlı aksiyon görüntüleri, başka bir grafik olacak şekilde dönüştürülebilmektedir.
3. Dijital film yapımcıları filmlerinde yeni bir gerçeklik türü olan elastik gerçeklik ile çalışırlar. Sinemanın dijitalleşmesine bağlı olarak ortaya çıkan bu kavram; görünen bir şeyin, gerçekte olmamasına rağmen bilgisayar ortamında programlarla hazırlanıp gerçekmiş gibi gözükmesini amaçlamaktadır. (CGI)
4. Bilgisayardan önce filmlere özel efekt ekleme ve düzenleme işlemleri birbirinden bağımsız işlemlerdi. Fakat bilgisayarın devreye girmesi bu işlemleri birleştirdi. Boyama programları ya da algoritmik görüntü işleme yoluyla görüntülerin tek tek değiştirilmesi sadece "kes ve yapıştır" olacak şekilde kolaylaştırılmıştır. Böylece görüntüleri yeniden sıralamak, uzaysal ortamda birleştirmek, tek tek piksellerini değiştirmek kavramsal ve pratik olarak aynı işlem haline getirilmiştir.
5. Yukarıdaki bu ilkeler göz önünde bulundurulduğunda;

Dijital film = canlı aksiyon malzemesi + boyama + görüntü işleme + birleştirme + 2D/ 3D bilgisayar animasyonu

[91] Şentürk, "Hakan Erkılıç, Dijital Sinema: Yapım Pratiği ve Kuramsal Tartışmalar Üzerine", s. 104.

Canlı aksiyon görüntüleri, film, video ya da doğrudan dijital formatta görüntülenebilmektedir. Boyama, görüntü işleme ve bilgisayar animasyonu, var olan görüntüleri değiştirme ve yenilerini oluşturma işlemlerini ifade etmektedir. Tüm bu ifadelerden sonra dijital sinemayı şu şekilde ifade edebiliriz:

Dijital Sinema, canlı aksiyon görüntülerini birçok metotlardan biri olarak kullanan özel bir animasyon olayıdır. Hareketli görüntünün geçmişi göz önünde bulundurulduğunda, görüntülerin elle animasyon halinde yapılması sinemayı doğurmuş ve tüm bunlar dijital sinemanın da temelini oluşturmuştur. Animasyondan doğan sinema, animasyonu alt bölümlerinden biri haline getirmiştir.[92]

Sinemanın teknolojik bağımlılığının en önemli etkeni kameradır. Kameranın ilk dönemlerinde 10-15 kilo ağırlığında olması, kolay hareket ettirilememesi, açıların sabitliği, sahne değişimi ve montajı, mizansen, çekim efektlerini ve oyunculuk anlayışını biçimlendirmiştir.[93] Kameraların bu kadar ağır olması ve değerlerinin yüksek olması, kamera ve ekipmanlarını hassas hale getirmiştir. Bu sebeple çalışanların ve oyuncuların yapacağı en iyi şey, kamerayı bir tripodun ya da bir desteğin üzerine sabitleyip güvenceye almak ve çalıştırmaktır. Kameranın sabit bir çerçevede durması oyuncuların o sabitlik içerisinde oynamaları gerektiğinin göstergedir. Tiyatro dünyasını andıran bu olayda, oyuncular yakın çekim için kameraya doğru yürümüş ve geniş çekim için kameradan uzaklaşmışlardır. Kamera merceği burada seyirciler arasında ideal bir koltukta oturan bir izleyicinin gözü görevini görmektedir.[94]

Zamanla kameranın küçülmeye başlamasıyla kamera hareket kabiliyeti artmış, mizansen, oyunculuk ve montaj imkanlarının sınırları genişlemiş, uzun süreli öykü anlatabilme kapasitesi artmış ve sinema kısa süre içinde kendi konumunu oluşturamadan değişmek zorunda kalmıştır. Bir süre sonra kamera özelliklerindeki değişim ise sinemanın türlerinin, yapısal, anlatısal ve efektif özelliklerinin de değişip dönüşmesine yol açmıştır. Sinemanın teknolojiden büyük ölçüde etkilendiği alanlardan biri de ışıktır. 1920'lere kadar kullanılan film materyallerinin sadece morötesi, mor ve mavi ışığa duyarlı olmaması, sarı ve yeşil ışığa çok az duyarlı olması ve kırmızı ışıktan hiç

[92] Lev Manovich, "**What is Digital Cinema**?", (Çevrimiçi) http://manovich.net/content/04-projects/009-what-is-digital-cinema/07_article_1995.pdf , (Erişim Tarihi: 26.03.2020), s. 7-8.
[93] Şentürk, s. 33.
[94] Mike Figgis, **Dijital Film Yapmak**, Çev. Cansu Sakallı ve Irmak Yavlal, İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2014, s. 87.

etkilenmemesi sebebiyle ilk dönem filmlerinde çoğunlukla gri bir ton hakimdir. 1915 ve 1930 yılları arasında ana renkler ile ilgili teknik başarılar gerçekleşmiş ve bu başarı ile sinemanın çekim teknikleri, ışık ve mekân tasarımı, kostüm, oyunculuk ve montaj anlayışında değişimler olmuştur. Bu değişimler günümüze kadar gelmiş ve teknoloji ile değişmeye devam etmiştir. Teknolojik gelişmelerle bağlantılı olarak gelişen en önemli hususlardan biri de ses konusudur. Sinemanın sessiz dönemi olarak bilinen ilk yıllarda film gösterilerine eşlik etmek için doğaçlama piyano çalındığı, daha sonraları ise ünlü parçaların uyarlanarak eklendiği bilinmektedir. Fakat filmle eş zamanlı olarak filmin üzerine sesin kaydedilmesi 1920'li yılların sonlarına doğru radyonun icadı ile mümkün hale gelmiştir. Radyonun icadı 1930'lu yılların başından itibaren sinemada radikal bir değişime sebep olmuştur.[95] 1940'ların sonunda optik kayıttan faydalanılarak optik ses formatını kurulmuştur. Bu format iki kanala ve stereo kapasiteye sahiptir. 1970'lerin ortasında ise Dolby Laboratories A.Ş. optik ses kayıtları için Dolby Stereo ses sistemini geliştirmiştir.[96] Dolby, analog bandın en büyük sıkıntısı olan hışırtı sorununun (beyaz gürültü) ortadan kaldırılması için icat edilmiştir.[97]

1970'lerde video teknolojisinin ilerlemesiyle geniş perdeler büyük stüdyolarda yer almaya başlamıştır.[98] Video teknolojisinin eş zamanlı olarak farklı mekanlarda seyredilme olanağını artıran, tekrar etme, ileri geri sarma gibi özellikleri de filmin formatını ve alışkanlıklarını değiştirmiştir.[99] Analog videodan sonra bilgisayarların icadıyla birlikte dijital video devrimi gerçekleşmiştir. Dijital video, analog videoya göre daha kalitelidir. Filmlerin çoğaltılmasında analog videoda bozulmalar olurken, dijital bir görüntünün kopyalamasında bu sorun en aza indirgenmiştir. Dijital video kamerasının en büyük avantajlarından biri de bütün verileri kayıpsız olarak kaydedebiliyor olmasıdır. Görüntü ve seslerin tamamen dijital veri olarak kaydedilmesi 1990'lı yılların sonlarına doğru gerçekleşmiştir. Dijital video, sinemacılara ekonomik yönden birçok fırsatlar da sunmuştur. Sinema yapmak için pahalı olan negatif ham film ve filmin diğer yapım

[95] Şentürk, s. 33-34.
[96] Hasan Şakacı, "Dijital Sinemada Sesin Kullanımı", (MÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Radyo Televizyon Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi), İstanbul, 2010, s. 78.
[97] Figgis, s. 13.
[98] Şentürk, "Hakan Erkılıç, Dijital Sinema: Yapım Pratiği ve Kuramsal Tartışmalar Üzerine", s. 90.
[99] Şentürk, s. 38.

işlemleri yüksek rakamlara mâl olurken, tüm bu imkanlara ulaşamayan film yapımcıları için dijital video ve kameralar devrim niteliğindedir.[100]

Dijital kameralar 1996 yılında sektörde yerini almaya başlamıştır. Sony ve Canon firmaları bu kameralarla "Mini-DV" kasetleri çıkarmışlardır. Kameralar ve kasetleri görüntüde analog ile aynı durmasına rağmen arasındaki fark montaj yapımında kendini göstermiştir. Editörler, analog kasetlerin seslendirme ve montaj yapımı sırasında yaşadığı zayıflama ve sinyal bozulması sorunlarını dijital kasetlerle yaşamadıklarını deneyimlemiştir. Bununla birlikte dijital kasetler, analog kasetlerle karşılaştırıldığında çok daha düşük maliyetle çoğaltılabilmektedir.[101]

70'li yıllarda bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ile verileri iletme ve depolama alanındaki gelişmeler birçok endüstri sektörünü de etkilemiştir. Uzay, askeri ve sağlık bilimlerinde teknolojik alanda analogdan elektroniğe ve oradan da dijitalleşmeye geçilmesi, diğer sektörleri de dijitalleşmeye yöneltmiştir.[102]

Dijital teknoloji, sinemaya 70'li yıllarda bilgisayar destekli özel efektlerle, 80'li yıllarda bilgisayar destekli kurgu ve ses sistemleri ile girmiştir. 90'lı yıllarda dijital video pratik bir kayıt aracı olarak ortaya çıkmış, kurgu yazılımları dizüstü bilgisayarlarda uygun fiyatlarla kullanıma hazır hale getirilmiştir. 1993 yılında internet kullanıcı sayısı 1,3 milyon kişi iken; 2000'li yıllarda bu sayı 300 milyondan fazlasına ulaşmıştır. Bir süre sonra DVD formatının çıkması ile eğlence formatında kullanılan videoteyp'in yerini DVD almıştır. Tüm bu gelişmeler film ve dijital medya arasındaki yakınlaşmayı işaret etmiş ve şu soru akıllara getirmiştir: Bir film yapımcısı filmin yapım, pazarlama, gösterim ve dağıtım aşamalarını neden tamamıyla dijital ortamda oluşturmasın? [103]

Yeni bir gelir kaynağı olarak kullanılmaya başlayan DVD, içerdikleri kamera arkası görüntüler ve diğer ek seçenekleri ile izleyicinin film yapımı üzerine bilgi almasını

[100] Cem Yıldırım, "Dijital Video Teknolojileri ve Sinemada Yeni Üretim Olanakları", (MÜ İletişim Fakültesi Radyo Televizyon Anabilim Dalı Radyon Televizyon Bölümü Tezli Yüksek Lisans Bölümü Yüksek Lisans Tezi), İstanbul, 2013, s. 42-44.
[101] Olsenius, s.16.
[102] Şentürk, "Hakan Erkılıç, Dijital Sinema: Yapım Pratiği ve Kuramsal Tartışmalar Üzerine", s. 91.
[103] Kristin Thompson ve David Bordwell, **Film History and Introduction**, New York: McGraw-Hill Higher Education, 2003, pp. 720.

sağlamaktadır. DVD, seyirciyi salonlardan uzaklaştırmakla kalmamış, seyircinin film kültürü ve tarihi hakkında bilgi edinmesine de olanak sağlamıştır.[104]

Sinemada dijitalleşme ilk önce post-prodüksiyon basamağında gerçekleşmektedir. Filmler 1990'lı yıllarda pelikül ile çekildikten sonra taranarak dijital ortama geçişi sağlanmıştır. Filmin tüm dijital akışı bittikten sonra film tekrar peliküle basılmaktadır. Bu aşamadan sonra film gösterime hazır hale gelmektedir. 2000'li yılların başında ise bu olay kamerayı da kapsamaktadır. Filmler dijital kamera ya da tamamen bilgisayar ortamında üretilmeye başlamıştır. Gösterim aşaması henüz pelikül ile olmaktadır. Sonunda gösterim alanında da dijitalleşmenin olmasıyla birlikte pelikülün yerini DCP almıştır. Yapım-dağıtım ve gösterim aşamaları tamamen dijitalleşmiştir. Dijital üretim süreçlerinin başlamasına rağmen dijitalin çözünürlüğü pelikül ile aynı anda olmamıştır. Daha sonraları dijitalleşmeye karşılık olarak 70 mm film imkânı getirilmiştir. 1980'li yıllarda televizyon yayıncılığı için yapılan HD yayınına karşı, sinema sektörü IMAX'i kullanmaya başlamıştır. Büyük perde ve maximum görüntü imkânı veren IMAX filmler, 3D sinemanın da ortaya çıkmasıyla birlikte daha kalıcı hale gelmiştir.[105]

Dijital sinemanın temellerini atan dijital kamerayı normal kameradan ayıran şey yüksek çözünürlüklü dijital video (HDV veya HD), ışığın, objektiften geçerek, çip formunda (bir zamanlar filmlerin olduğu alan) bir sensörün üzerine düşmesiyle başlayan görüntüleme sürecidir. Milyonlarca ışık algılayıcı piksele sahip olan sensör, odaklanmış görüntüyü yüzeyine aldıktan sonra ışık ve renk değerlerini dijital verilere dönüştürmektedir. Daha sonra verileri 1/60 saniye de bir (bu rakam kamera çeşitlerine göre değişkenlik göstermektedir) kameranın işlemcisine aktarmaktadır. Kamera bu büyük veri akışını kullanılabilir bir boyuta dönüşecek şekilde sıkıştırarak dijital verileri, hafıza kartına, kameranın içindeki sabit sürücüye ya da mini-DV kasete depolamaktadır. [106]

1950'li yıllarda sinemanın, televizyon ile mücadelesinden sonra günümüzde sinema ev sineması, video oyunları, video-on-demand ve internet üzerinden ulaşılabilen, indirilebilen ve bu dosyaları başka yerlerde paylaşılabilen sektör ile mücadele etmektedir.

[104] C. Tryon, Reinventing Cinema: Movies In the Age Of Media Convergence, USA: Rutgers University Press, 2003, s. 18-36' dan Rıdvan Şentürk, Dijital Sinema "Dijital Dönemde Üç Boyutlu Sinema", İstanbul: İnsanart yayınları, 2016, s. 172.
[105] Şentürk, "Hakan Erkılıç, Dijital Sinema: Yapım Pratiği ve Kuramsal Tartışmalar Üzerine", s. 93.
[106] Olsenius, s.22.

[107] 3D sinema, 3D projektörler ve gözlüklerle manzaranın ekranın çok daha ötesine geçtiği ve odanın içinde nesnelerin hareket ediyormuşçasına gösterildiği sinema olarak tanımlanmaktadır.[108] 3D sinema Altın çağını 1952 yapımı Bwana Devil filmi ve 2003 yapımı Kutup Ekspresi (Polar Express) filmiyle yaşamıştır. Bu filmlerin yüksek hasılatları 3D sinemanın önünü açmıştır.[109] Aralık 2003'te Kutup Ekspresi filminin IMAX 3D sinema gösterimi yapılmıştır. 2D ve 3D film hasılatları tam olarak gözlemlenememektedir. Çünkü 2D film 3650 salonda yayınlanırken, 3D filmler 70 IMAX 3D salonda yayınlanmıştır. Bununla birlikte kopya başına düşen gelire bakıldığında IMAX 3D gösterimlerinin 14 kat daha fazla gelir sağladığı görülmüştür. Disney'in ilk 3D filmi Cesur Civciv (Chicken Little) 4 Kasım 2005'te sinema salonlarında gösterime sunulduğunda, hafta sonu salonların %96 doluluk oranı olduğu belirtilmiştir. Aynı zamanda 2007 yılının Kasım ayında Ölümsüz Savaşçı (Beowulf) 3D filminin de İngiltere'de ilk üç gün kapalı gişe gösteriminin olduğu bilinmektedir. 2005 yılında itibaren IMAX 3D salonlarının artışı oranı her yıl %30 ile %60 arası olduğu bilinmektedir.[110]

Dijital sinemanın standartlarını belirlemek için 1999 yılında ilk kez bir teknoloji komitesi olarak SMPTE (Society of Motion Pictureand Television Engineers) kurulmuştur. Daha sonra ise 2002 yılında Dijital Sinema Girişimcileri Topluluğu (DCI) kurulmuştur. Bu topluluk Disney, Fox, Paramount, Sony Pictures Entertainment, Universal ve Warner Bros gibi şirketlerin birleşimiyle oluşmuştur. DCI'nın amacı, dijital sinema sektörü için teknik performansın güvenilirliğini sağlamak, tekdüze şartlar belirlemek ve kalite kontrolün seviyesini yükseltmektir.[111]

DCI'nın belirlediği bu standartlara sektörün uyum sağlaması ve büyük sıkıntıların yaşanmaması sebebiyle yapımcılar görsel efektler için bilgisayar tabanlı yeni arayışlara açılmışlardır. George Lucas'ın "Yıldız Savaşları (Star Wars)" filminde kullandığı bilgisayar teknolojileri diğer yapımcılara ilham olmuştur. Bununla birlikte 1990'lı yıllarda bilgisayarlarla üretilen film sayısında artışlar gözlemlenmiştir. Görsel efektler

---

[107] Bernand Mendiburu, **3D Movie Making: Streoscopic Dijital Camera from Script to Screen**, "Introduction to 3D Cinema", USA: Elsevier-Focal Press, 2009, s. 6.
[108] Mendiburu, s. 2.
[109] Mendiburu, s. 7.
[110] Mendiburu, s. 4-6.
[111] Charles Samuel Swartz, Understanding Digital Cinema, United States: Focal Press, 2005, s. 7'den Alev F. Parsa ve Elçin Akçora, "Dijital Sinemada Yeni Anlatım Formları: Görsel Efektler", **1.Uluslarası Görsel sanatlar ve Estetik Sempozyumu**, Yunanistan- Chios, 25-28 Ağustos 2016, s. 4.

gerçek mekanlarda, gerçek oyuncularla çekilemeyecek olan sahneleri yapma ve izleyiciyi etkileyip, filme gerçeklik katma amacı taşımaktadır.[112]

Dijital medya araçları sinema sektöründe çalışan kişilerin bir arada olma zorunluluğunu da ortadan kaldırmıştır. Aynı ekipte çalışan insanların eş zamanlı olarak farklı mekanlarda koordine olarak işlerini yürütmeleri mümkün hale gelmiştir. Aynı zamanda dijital medya araçları, pazarlama sürecini de hızlandırmıştır. Klasik pazarlamalarda kullanılan gazete, dergi veya televizyon ile artık sosyal medya da sık kullanılır olmuştur. Teknolojinin hızlanması sinema sektörünü format olarak da etkilemiştir. Örneğin; dijital dönem öncesinde genelde klasik eserler filme dönüştürülürken, dijital dönemin başlangıcından sonra bu durum, film ve dizilerin romana ya da dijital video oyunlarına dönüşmesi film veya dizi pazar payının artmasını sağlamıştır. [113]

Dijitalleşmenin sinema ve yönetmenlere getirdiği yeniliklerden birisi de internettir. Videoları ve filmleri yaymak bağımsız yönetmenler için yeni bir kapı açmıştır. Başta internetteki video paylaşım siteleri olmak üzere bağımsız yapımcılar, dağıtımını kendileri yapmış ve bazı yapımcıların yüksek kaliteli yaratıcı programlar yaptığı gözlemlenmiştir. Bu sebeple birçok televizyon şirketi ve kablolu yakın şirketi iş modellerini hızla değiştirmeye başlamıştır.[114]

Dijital teknolojinin sinema alanında olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Dijital filmin görüntü kalitesi ile klasik sinema filminin görüntü kalitesi arasındaki fark minimize hale getirilmiştir. Fakat buna rağmen, arşivleme, depolama, yayın formatlarına dönüştürme ve yeni medya ortamlarına aktarma işlemlerinde karşılaşılan çözünürlük sorunları olmuştur. Yüksek kapasiteli arşivleme/depolama işlemi ek maliyeti de beraberinde getirmektedir. Ayrıca filmlerin, dijital medya araçlarıyla tanıtım ve dağıtım ağlarına çoğaltılarak dahil olması, görüntü kalitesini düşürmekte ve taklit ve yasal olmayan yollarla çoğaltılmaya açık hale getirmektedir. Filmlerin kolay şekilde eş zamanlı olarak küresel ölçekte gösterime sunulması dünyada sanat kültürünün azalmasına, yerellik ve yöreselliğe dayanan estetik kimliklerin kaybolmasına yol açmaktadır. Bununla

[112] Parsa, s. 6.
[113] Şentürk, s. 39- 40.
[114] Olsenius, s.17.

beraber yeni akım ve avangart hareketlerin ortaya çıkmaması ise ayrıca dikkat çeken başka bir unsurdur.[115]

2.2. Dijital Dönemde Animasyon

1970'lerin sonundan günümüze kadar bilgisayar alanındaki teknolojik gelişimler geleneksel animasyon tekniklerini gün geçtikçe daha fazla etkilemektedir. Pek çok sanatçı dijital araçlara ya yönelmek zorunda kalmış ya da gönüllü olarak yönelmiştir. Dijital araçlar animasyon sürecinin başlangıç aşamasından son dağıtım ve gösterim aşamasına kadar herhangi bir bölümünde kullanılabilmektedir. Dijital teknolojilerin birçok çeşidi bulunmaktadır ve tüm bu seçeneklerden herhangi biri ile ya da tamamıyla yapılan bir filmi "bilgisayar kontrollü film" olarak tanımlamak doğru değildir, çünkü her durumda işin büyük kısmını bilgisayarlar değil insanlar yapmaktadır. Bilgisayar teknolojileri, sanatçıların kullandığı diğer araçlar gibi yaratıcı araçlardır. Dijital araçlar animatörler tarafından oyunlar, görsel efektler, hareketli grafikler, Web animasyonu, performans sanatları, televizyon dizileri ve canlandırma uzun metrajlar gibi birçok alanda kullanılabilmektedir.[116]

Bilgisayar çizimlerinin ilk zamanları 1960'lı yıllarda Ivan Sutherland ile başlamıştır. Sutherland, Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde (MIT) elektrik mühendisliği doktora öğrencisiyken Sketchpad: Bir İnsan-Makine Grafik İletişim Sistemi (A Man-Machine Graphical Communication System) adını verdiği interaktif bilgisayar çizimi programı konusundaki tezi ile ilgili çalışmaları yürütmüş ve 1963 yılında grafik kullanıcı ara yüzünün (GUI) ve bilgisayar destekli tasarımın (CAD) bilgisayar grafik alanını açmıştır.[117]

Uluslararası alanda bilgisayarı sanatsal çalışmalarda kullanması ile tanınan Lillian Schwartz, 1968 yılında bilgisayarlar ile çalışmalarına başlamıştır.[118] Schwartz, zamanın önde gelen bilim insanları, mühendisleri, fizikçileri ve psikologlarıyla birlikte, bilgisayarın film ve animasyonda kullanılması için etkili teknikler geliştirmiştir.

---

[115] Şentürk, s. 40-41.
[116] Furniss, "Dijital Araçlar ve Bilgisayar Animasyonu", s. 286.
[117] Britannica, "**Ivan Edward Sutherland Biography**", (Çevrimiçi) https://www.britannica.com/biography/Ivan-Edward-Sutherland, (Erişim Tarihi: 09.04.2020), s. 1.
[118] Furniss, "Dijital Araçlar ve Bilgisayar Animasyonu", s. 295.

Bilgisayar sanatını uygulanabilir bir çalışma alanı olarak kurmanın yanı sıra görsel ve renk algısı ve ses gibi bilimsel araştırma alanlarına da katkıda bulunmuştur. Kendi kişisel çabalarıyla bilgisayarın sanat felsefesinde kullanılmasına yol açmış, böylece Picasso ve Matisse gibi sanatçıların tablo, heykel ve grafik yapılarının bilgisayar kullanarak soyut görüntülerini yapmayı başarmıştır.[119] Pixilation (1970), UFOs (1971), Mathoms (1972) adlı filmler Lillian Schwartz ve Ken Knowlton ile yaptığı ilk çizim ağırlıklı bilgisayar animasyonlarıdır.[120]

Bilgisayar animasyonunun ilk zamanlarında, bilgisayar becerileri bulunan kişiler sektör için çok önemli olduğundan animasyon sanatçıları ve bilgisayar uzmanları genellikle birlikte çalışmıştır. Larry Cuba bilgisayarda programlamayı deneysel alanda kullanan ilk sanatçılardan biridir. Üniversite'de yaptığı mimarlık çalışmaları bu alana ilgisini artırmış ve California Institue of Arts'da animasyon çalışmaları yapmaya başlamıştır. Enstitü 'de bilgisayar ekipmanları olmadığı için kendi kendine nasıl programlama yapacağını öğrenen Cuba, çalışmaları sonucu 1974 yılında First Fig adlı çalışmasını yapmıştır. 1975 yılında Amerika'nın önde gelen animatörlerinden biri olan John Hales Whitney'in Arabesk (Arabesque) adlı filminde programcı olarak çalışan Cuba, 1977 yılında George Lucas için çalışarak Yıldız Savaşları (Star Wars) filmi için bilgisayar grafikleri yapmıştır. Larry Cuba, Star Wars serisinden sonra programlarını geliştirmeye devam ettirmiştir. Tom DeFanti'nin geliştirdiği GRASS sistemi ile gerçek zamanlı animasyon çalışmalarını sürdürmüş fakat GRASS sistemi karmaşık hesaplar yapmasını sınırladığından Calculated Movement (1985) filmi için GRASS'ın kişisel bilgisayar versiyonu olan Z-GRASS ile uygulamasını kullanmıştır. Z-GRASS ile matematiksel işlemler hızlı yapılırken çizim işlemleri yavaş şekilde ilerlemektedir. Cuba'nın Calculated Movement filminin diğer filmlerine nazaran görsel tasarımı daha açısaldır. Larry Cuba, bu filmde ilk kez ışık noktaları yerine koyu alanlar oluşturmayı sağlayan tarama grafik sistemi ile çalışmıştır.[121]

Dijital bilgisayar animasyonunun kullanıldığı ilk film George Lucas'ın Star Wars filmidir. Ekrandaki kırk saniyelik görüntünün yapımı aylar sürmüştür. Dizinin bilgisayar grafiklerinden sorumlu olan Cuba'nın görevi, pilotun Ölüm Yıldızının yüzeyinden siper

[119] http://lillian.com/biography/ , (Erişim Tarihi: 09.04.2020)

[120]Furniss, "Dijital Araçlar ve Bilgisayar Animasyonu", s. 295.
[121] Furniss, "Dijital Araçlar ve Bilgisayar Animasyonu", s. 296-297.

aşağı indiği sahneyi tasarlamaktır. Siperin gerektiği zamanda yapılmaması bu durumu kötü etkilemiş ve Cuba bu sahnenin tasarlanması için Lucas'a iki seçenek sunmuştur. Bunlardan ilki mavi ekran ile çekilen filmi daha sonra optik yöntemi ile doldurmaktır, ikinci ise bölümün arkadan yansıtılarak filme alınmasıdır. Lucas, gerçeklik ve süreklilik hissi vermek için ikinci seçeneği seçmiştir. Larry bu sahneyi altı ayda tamamladıktan sonra Chicago'ya geri dönmüştür.[122]

Disney Stüdyolarının 1982 yapımı TRON (Steven Lisberger) adlı filmi, film endüstrisinin CGI'ya geçişinin öncüsü olarak bilinmektedir. Bir canlı aksiyon filmi olan TRON, bilgisayarının içine çekilen ve kendi yarattığı varlıklarla yaşam-ölüm oyunları oynamaya zorlanan bir programcıyı anlatmaktadır. İlk gösteriminde çok iş yapmamış olan bu film birçok animatörü etkileyen kült bir film olarak anılmaktadır.[123] Filmin Disney stüdyolarını 20 milyon dolar zarara uğrattığı bilinmektedir. Lorimar film şirketinin 1984 yapımı Son Yıldız Savaşçısı (The Last Starfighter)'ın akıbeti de TRON filmi gibi olmuştur. Bilgisayar görüntüsü bu filmlerin bir kısmında kullanılmış olsa da filmin geliri masrafları tam olarak karşılamamış ve şirketi zarara uğratmıştır. [124] Tamamı bilgisayar ile tasarlanmış ilk 3D canlandırma filmi olan Oyuncak Hikayesi (Toy Story)'nin yapımcısı John Lasseter, TRON filmini yeteri kadar etkili bulmamıştır. TRON filminin yapımını izledikten sonra Disney stüdyolarından ayrılan Lasseter, Lucasfilm'de çalışmaya başlamıştır. Bir süre sonra satılan şirket Pixar adını almıştır. Lasseter, Pixar şirketinde Luxo Jr. (1986) ve Tin Toy (1988) gibi kısa canlandırma filmlerini yaptıktan sonra şirketin Renderman yazılım programının araştırma ve geliştirilmesinde çalışmıştır. Bir süre sonra Oyuncak Hikayesi (1995) filmini yaratmıştır. 1980'li yılların sonlarına doğru Pixar ve Disney iki boyutlu yapımlar için kullanılabilecek olan CAPS (Computer Animation Production System) uygulamasını oluşturmak için beraber çalışmalar yapmışlardır. Bu sistem dijital mürekkep ve boyama, sahneleme (görüntüleri bütün yönleriyle harekete geçirmek), birleştirme içermektedir. Bu çalışma aynı zamanda Academy of Motion Pictures Arts and Sciences'dan Bilim ve Mühendislik Ödülü almıştır. 1990'lı yılların ortalarında Pixar ve Disney şirketleri Toy Story (Oyuncak Hikayesi), 2003 yapımı Kayıp Balık Nemo (Finding Nemo) ve diğer animasyon filmlerinin dağıtımı

[122] Neesa Sweet, "Animationg the Death Star Trench", **Fantastic Films: The Magazine of Imaginative Media,** Number: 22, (February 1981), s. 27.
[123] Furniss, "Dijital Araçlar ve Bilgisayar Animasyonu", s. 298.
[124] Whitehead, "Bilgisayar Animasyonu", s.122.

için anlaşma yapmışlardır. Daha sonra Disney 2006 yılında Pixar şirketini satın almış ve John Lasseter'i en üst düzey yönetici olarak işe geri getirmiştir. Bu sırada sinema endüstrisinde CGI filmler popüler olarak pek çok film stüdyolarında kullanılmaya başlamıştır.[125]

İlk zamanlarda bilgisayar animasyonu filmler vektörel grafiklerden ve ince çizgilerden, modern grafikler ise Raster grafikler ve piksellerden oluşmuştur. 1960'lı yılların sonlarında Ivan Sutherland ve Dave Evans bilgisayar grafik programlarının gelişmesine katkıda bulunmak için Utah Üniversitesi'nde çalışmalara başlamıştır. 1970 yılında Utah Üniversitesine başlayan Ed Catmull animasyona büyük bir ilgi duyduğundan bu ilgisini çalışmalarıyla kanıtlamıştır. İki boyutlu görüntüyü üç boyutlu bir nesnede doku kaplama olarak yapma ile ilgili sunumlar yapmıştır. 1970'li yılların ortasına doğru animasyon çalışmaları yapan ekip Catmull'un yöneticiliğinde New York Teknoloji Enstitüsünde (NYIT) başlamış ve bilgisayar grafiği programlama konusunda üstünlük sağlamıştır. İki boyutlu animasyon üzerine çalışmalara yoğunlaşan Catmull "Tween" adında ara değer olarak eklenmiş ara kareleri bir anahtardan diğerine çizmeye yarayan bir aygıt geliştirmiştir. Bununla birlikte NYIT kalemle yapılmış çizimler için "tarama ve boyama" sistemi oluşturmuştur. Geliştirilen bu sistem daha sonraları Disney Stüdyolarında Bilgisayar Animasyonu Yapım Sistemi (CAPS) olarak kullanılmıştır.[126] CAPS, Disney stüdyolarında ilk olarak Mickey filmi için kullanılmıştır. Sistemin kullanıldığı ilk uzun metrajlı filmi ise 1989 yapımı Küçük Deniz Kızı (The Little Mermaid) filmidir. Küçük Deniz Kızı filminin sonundaki gökkuşağının yapımında kullanılan CAPS, daha sonra yapılan filmlerin belirli bir kısmında değil, tamamında kullanılmaya başlamıştır. Tamamı dijital ortamda CAPS ile üretilen ilk uzun metrajlı film 1990 yapımı Kurtarıcılar Avustralya'da (The Rescuers Down Under) adlı filmdir. Daha sonra Güzel ve Çirkin (1991), Aladdin (1992), Aslan Kral (1994), Notre Dame'ın Kamburu (1996) filmlerinin yapımında 2D ve 3D entegrasyonlarıyla birlikte kullanılmıştır. [127]

[125] Furniss, "Dijital Araçlar ve Bilgisayar Animasyonu", s. 298.
[126] Whitehead, "Bilgisayar Animasyonu", s.122-123.
[127] https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_Animation_Production_System (Erişim Tarihi: 24.04.2020)

Bilgisayar animasyonunun tarihi Pixar animasyon stüdyosunun tarihi ile başladığı bilinmektedir. Pixar animasyon şirketinde daha önce çalışmış olan ya da halen çalışmaya devam eden kişiler, bilgisayar animasyonunun gelişimine büyük katkı sağlamıştır.[128]

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte daha önceden zaman alan film çalışmaları daha kolay yapılabilir hale gelmiştir. Bilgisayarların gelişmesinden önce film çekimlerinde maket yapımları kullanılırken, bilgisayarlarla birlikte maket yapımlarına ve diğer gereçlere gerek kalmamış daha gerçekçi görüntüler kısa zaman içerisinde yapılabilir hale gelmiştir.[129]

Trible-I, bilgisayar animasyonunda kullanılmak üzere Motion Pictures Product Group tarafından yapılmıştır. Uygulama, Dijital Sahne Simülasyonu (Digital Scene Simulation) olarak pazarlanmıştır. Bilgisayarlar üzerinden ilk özel efektlerden bazıları bu program ile yapılmıştır. İlk kez 1970'lerin başında kullanılmaya başlanan program Westworld (1973), Futureworld (1976), Adam Powers – The Juggler (1981), Looker (1981), Tron (1982) gibi filmlerde kullanılmıştır.[130]

George Lucas, Yıldız Savaşları: İmparator'un Dönüşü (The Empire Strikes Back-1980) filmi için Triple I programını kullanmak istemiştir. Lucas, destek bulamayınca kendi film şirketini kurmaya ve bilgisayar destekli imaj bölümü oluşturmaya karar vermiştir. NYIT şirketinde çalışan Catmull, Smith ve Ralph Guggenheim'in de içinde olduğu 5 kişiyi aldıktan bir müddet sonra daha fazla kişi Lucasfilm şirketine geçiş yapmıştır. [131]

Lucasfilm Ltd., George Lucas tarafından kurulan bağımsız filmler yapmak için kurulmuş bir televizyon yapım şirketidir. 1977'de gişe rekorları kıran Yıldız Savaşları (Star Wars) filminden sonra 80'li yılların başında San Francisco'da Skywalker Çiftliği'ni kurmuştur. Diğer bir şirketi olan ve özel efekt tasarımı yapan şirketi Industrial Light & Magic'i San Rafael'e taşıyarak film üretim tesislerini ve özel efekt evlerini birbirine yakın tutmayı sağlamıştır. Şirketin 2019 yılına kadar yaptığı film sayısı 29'dur.[132]

---

[128] Whitehead, "Bilgisayar Animasyonu", s. 121.
[129] Yüksel BALABAN, "Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde Kullanımı: "Mumya" "Küçük Kardeşim" ve "Matrix" İncelenmesi", (İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Anabilim Dalı İletişim Tasarımı Programı), İstanbul, 2007, s. 85.
[130] https://ohiostate.pressbooks.pub/graphicshistory/chapter/6-3-information-international-inc-triple-i/ (Erişim Tarihi: 29.04.2020)
[131] Whitehead, "Bilgisayar Animasyonu", s.123.
[132] https://www.lucasfilm.com/who-we-are/our-story/ (Erişim Tarihi: 26.04.2020).

1976 yılında Jet Propulsion Laboratory'de çalışan James Blinn, Catmull'un doku kaplama tekniği üzerinde çalışarak Bump Mapping (çıkıntı kaplama) tekniğini geliştirmiştir. Bu teknik yüzeyin çökük veya kabarık görünmesini sağlayan renkler kullanmaktadır. Tek renkli bir resim kullanarak beyaz gölgeleri kabarık, siyah gölgeleri de çökük gibi göstermektedir. 1984 yılında Lucasfilm'e katılan Lasseter, aynı yıl içinde Andre and Wally B kısa animasyon filmi üzerinde çalışmalar yapmıştır. Film, LucasFilm adı altında SIGGRAPH'da gösterime girmiştir.[133] Ormanlık bir vadide dinlenirken onu rahatsız eden bir arının hikayesini anlatan Andre and Wally B filmi John Lasseter'in ilk kez 3D animasyon üzerinde çalıştığı filmdir.[134]

Görsel efekt denilince akla gelen ilk şirketlerden olan ve Lucasfilm'in özel efektlerini yapan Industrial Light and Magic (ILM) şirketi George Lucas tarafından 1975 yılında kurulmuştur. Şirket, 1985 yılında kendi sinema tarihinin ilk tamamı CGI ile yapılmış karakterini yaratmıştır. Young Sherlock Holmes adlı filmde yer alan şövalye karakteri günümüzdeki CGI karakterlerinin temelini oluşturmaktadır. İçlerinde Star Wars, Indiana Jones, Geleceğe Dönüş, Terminator ve Jurassic Park gibi filmlerinde bulunduğu 300'den fazla filmde görev alan, 40 kere Oscar'a aday olan ve bunlardan 15'ini kazanan şirket, sinema teknolojisinin ilerlemesinde büyük rol oynamıştır.[135]

ILM ve bilgisayar grafikerleri bazı fikir ayrılıklarında bulunca bu grafikerler ILM'den ayrılmışve Pixar stüdyoları olarak 1986 yılında başlangıç yapmıştır. Lasseter, Pixar'a dönüşen Lucasfilm'de kısa animasyon filmler yapmaya devam etmiştir. 1993 yılında IBM, James Cameron, Stan Winston, Scott Ross Digital Domain adlı şirketi kurmuşlardır. Buna karşılık ILM şirketi ise Silicon Grafik şirketleriyle anlaşma yaparak Ortak Dijital Görüntüleme Kurumunu (JEDI) kurmuştur.[136]

Fantastik filmlerde çoğunlukla canlı-aksiyon ve animasyon birlikte kullanılmaktadır. Sıkça kullanılan animasyon tarzları arasında kukla ve model animasyon, animatronikler ve dijital animasyon bulunmaktadır. Çoğunlukla bu tür filmlerde animasyonun kullanım sebebi ikna edici ve gerçekçi görünmektir. Örneğin O'Brien'ın King Kong'da yararlandığı efektlerden etkilenen Harryhausen "Dinamasyon"

[133] Whitehead, "Bilgisayar Animasyonu", s.124.
[134] https://www.pixar.com/andre-wally-b (Erişim Tarihi: 26.04.2020).
[135] http://www.haber7.com/teknoloji/haber/605503-35-yildir-sinema-tarihini-degistiriyorlar-galeri , (Erişim Tarihi: 26.04.2020).
[136] Whitehead, "Bilgisayar Animasyonu", s. 124-125.

(Dynamation) adını verdiği bir sistem geliştirdi ve bu sistemi The 7th Voyage of Sinbad, Jason and Argonauts ve Clash of the Titans (1981) filmlerinde animasyon efektleri vermek için kullanmıştır. [137]

1980'li yıllarda bilgisayar grafikleri alanındaki teknolojik gelişmeler hız kazanmıştır. Yazılım alanında birçok şirket kurulmuş ve üretime geçmiştir. IRIS 1000 (1984), Autocad (1982), Alias 1(1983), Preview (1984), Creative Environment (1985) üretilen yazılımlardan sadece bir kaçıdır. 1980'ler boyunca profesyonel animasyon yapmak için kullanılan yazılımların maliyetinin çok yüksek olduğu bilinmektedir. 1990'lı yıllara gelindiğinde ise animasyon programlarının hızla gelişmesi ve masaüstü bilgisayarların yaygınlaşması serbest animasyon çalışmalarının yapılabilmesine olanak sağlamıştır.[138]

1991 yılında Disney ve Pixar ilk ortak bilgisayar destekli uzun metraj animasyon filmini yapacaklarına dair açıklama yapmışlardır. Aynı sene içinde Disney Güzel ve Çirkin animasyon filmini gösterime sunmuştur. Bu filmde tasarım, renk ve manzarayı artırmak için bilgisayar destekli görüntüler kullanılmıştır. Gösterişli balo salonu ve 158 tane ışık kaynağı kullanılarak mumla donatılmış gibi duran avizenin tamamı üç boyutlu olarak tasarlanmıştır ve bu sahneler filmin en gözde sahneleri arasında yer almaktadır.[139]

Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve tarafından 1740'ta ilk kez kaleme alınan ve La Jeune Américaine, et les Contes marins'te yayımlanmış olan Güzel ve Çirkin adlı hikâye, daha sonra Disney ile şöhret kazandıktan sonra klasikleşmiştir. Çeşitli versiyonlarının olmasıyla birlikte hikâyenin genel anlatısı güzellik, çirkinlik, iyilik, kötülük, gurur, alçakgönüllülük, fedakârlık, bencillik gibi kavramları içermektedir. Ana hikâyeyi kendisine göre uyarlayan Walt Disney, seyircilerin karşısına tek kızıyla, küçük bir kasabada mutlu bir şekilde yaşayan mucit bir baba ve köylüler tarafından "tuhaf" bulunan ve hemcinslerinden farklı yaşayan bir genç kızı çıkarmıştır.[140]

1986 yılında açılan Pixar animasyon şirketinin yaptığı animasyon filmlerinin gerçeğe yakın sahneler içermesi ve bu sebeple başarılarının artmasından etkilenen diğer

[137] Jacqueline Furby ve Claire Hines, **Sinemaya Giriş: Fantastik**, Çev. Sena Yavuz, İstanbul: Kolektif Kitap Yayınları, 2014, s. 128.
[138] Balaban, s. 101-103.
[139] Whitehead, "Bilgisayar Animasyonu", s.126.
[140] Havva Yılmaz, "Gişe Rekorları Kıran Bir Peri Masalı: Güzel ve Çirkin", **Çoçuk Yazını Dergisi**, Eylül 2017, S. 4, (Çevrimiçi) Gise_Rekorlari_Kiran_Bir_Peri_Masali_Bea%20(2).pdf. (Erişim Tarihi: 18 Nisan 2019), s. 3-4.

animasyon stüdyoları da bilgisayar destekli animasyon programlarıyla filmler yapmaya başlamıştır. Dreamworks şirketi PDI programı ile Karınca Z (1998) ve Shrek (2001) filmleriyle sektöre damgasını vurmuştur. Daha sonra Fox, Blue Sky'ın Buz Devri (2001) filmini gösterime sunmuştur. Bu film aynı zamanda bilgisayar destekli görüntülerin gerçeği eşit şekilde nasıl yansıtılabileceğinin kanıtlarından biri olarak varsayılmaktadır. 2001 yapımı Dahi Çocuk (Jimmy Neuron: Boy Genius) adlı animasyon filmi Nickelodeon'un yaptığı bir deneme animasyon filmidir. Film, Messiah ve Lightwave programları ile hazırlanmıştır. Filmde bilgisayar destekli hazır görüntülerin kullanılması da filme sıradanlık ve anlatım açısından yalınlık sağlamıştır ve tüm bunlar filmin vasat olmasına sebep olmuştur. Buradan da görüleceği üzere bilgisayar destekli görüntü animasyonunun ucuzlaması ve geleneksel animasyon yapım sürecine göre daha az zaman harcanması çoğu filmin Dahi Çocuk filmi gibi vasat olabileceğini de göstermektedir.[141]

1990'ların sonundan günümüze kadar olan süreçte gelişmiş dijital teknoloji ve estetik uygulamalarla birlikte hareket ve ifade kapasitesi zengin, dokulu ve çok katmanlı film görüntüleri oluşturulmuştur. Dijital görüntülemelerin düşük maliyetlere sebep olması nedeniyle her yerde kullanılır hale gelmesi film endüstrisinde kullanılan geleneksel efekt teknikler (maskeleme, model animasyonu, arkadan projeksiyon vb.) için tehdit oluşturmaktadır.[142]

Bilgisayar teknolojisinin gelişmesi bilgisayar programları ile sadece 3D görüntüler oluşturmasını sağlamamış aynı zamanda sinema sektöründe de gerçekliği artıran efekt tasarımlarının da gelişmesini sağlamıştır. Bilgisayar efektlerinin sinemada kullanıldığı belli başlı yapıtların zaman çizelgesi şu şekildedir:

1973 – Westworld: Sinema sektöründe ilk kez 2D bilgisayar görüntüleri kullanıldı. CGI'yi kullanan ilk büyük sinema filmi olduğu için de dikkate değer bir film olarak bilinmektedir.

1976 – Futureworld: İlk kez bir karakter CGI ile 3D bilgisayar grafikleri ile kullanıldı. Westworld filminin devamı olarak yapılan bu film ile CGI sınırları genişletilmiştir.

[141] Whitehead, "Bilgisayar Animasyonu", s. 127.
[142] Furby, s. 130.

1977 – Star Wars Episode IV: A New Hope: İlk kez 3D vektör grafikleri kullanıldı. Illinois Üniversitesinde aylar süren çalışmalar sonucunda Larry Cuba bilgisayar animasyonu ile yaklaşık on dakika gösterimde olan sahne tasarlamıştır. [143]

1981 – Looker: İlk gölgeli 3D CGI karakteri bu film için tasarlanmıştır.

1982 – Tron: Uzun metrajlı bir filmde animasyonlu CGI ilk kez Tron filminde kullanılmıştır. Aynı zamanda tamamı CGI ile tasarlanmış karaktere sahip ilk film olarak da bilinmektedir.

1984 – The Adventures of Andre and Wally B: Lucas Film, karakterlerinin tamamı CGI ile canlandırılmış kısa bir animasyon filmi yaptı. Bu film ilk CGI kısa animasyon filmi olarak bilinmektedir.

1985 – Cocoon: CGI, aktörler tarafından canlandırılan uzaylı karakterlerini geliştirmek için kullanıldı.

1985 – Young Sherlock Holmes: Tamamı CGI ile yapılmış ilk insansı karakterin kullanıldığı filmdir. Karakter oluşumunda foto gerçekçi CGI yöntemi kullanılmıştır.

1986 – Labnyrth: CGI ile tasarlanmış ilk gerçekçi hayvan karakterinin kullanıldığı filmdir.

1986 – Luxo Jr: Tamamı 3D ile yapılmış Pixar'ın ilk orjinal kısa animasyon filmidir. Bu film aynı zamanda Oscar'a aday olan ilk CGI filmdir.

1986 – Star Trek IV: The Voyage Home: Aktörlerin CGI sürümlerini oluşturmak için Cyberwave 3d tarayıcısı ilk kez bu filmde kullanılmıştır.

1988 – Tin Toy: Tamamı CGI ile oluşturulmuş ilk gerçekçi insan karakterinin kullandığı filmdir. Aynı zamanda Akademi ödülünü kazanan ilk CGI kısa filmidir.

1988 – Who Framed Roger Rabbit: Canlı aksiyon sahnesinde yer almak üzere CG gölgeleme kullanılarak tasarlanmış animasyon karakterin kullanıldığı filmdir.

1988 – Willow: Hayvanların gerçekçi bir şekilde insan karakterlerine morping efekti kullanılarak dönüştürüldüğü film olarak bilinmektedir.

[143] https://www.empireonline.com/movies/features/history-cgi/ , (Erişim Tarihi: 20.04.2020).

1989 – The Abbsy: Daha gelişmiş morphing efekti kullanılarak 3D dijital su efektinin kullanıldığı ilk filmdir.

1990 – Robocop: Bu filmde bir karakteri gerçeğe yakın göstermek için ilk kez fotogerçekçi CGI kullanılmıştır.

1990 – Total Recall: İlk kez uzun metrajlı bir filmde hareket yakalama (motion capture) kullanımıştır.

1991 – Terminator 2: Judgement Day: Bu filmde çoklu morphing efektleri kullanılarak insan hareketleri, CGI bir karaktere simüle edilmiştir.

1992 – Lawnmower Man: Vücut hareketleri yakalama takımının (body motion capture) ilk önemli kullanıldığı filmdir.

1993 – Jurassic Park: CGI'nin cilt ve kas dokusunda kullanıldığı ve animatronik ile harmanlandığı ilk filmdir. İlk kez fotogerçekçi CGI karakterleri canlı aksiyon filminde kullanılmıştır.

1994 – The Mask: İlk kez CGI, bir karakteri gerçekleştirmek için canlı insan hareketleri ile harmanlanarak kullanılmıştır.

1995 – Casper: Canlı aksiyon filminde tamamı CGI ile yapılmış ilk ana karakterin kullanıldığı filmdir.

1995 – Toy Story: Tamamı CGI ile yapılmış ilk uzun metrajlı animasyon filmidir.

1999 – Mummy: Bir insan karakterinin sahnelerde kullanılması için CGI'nin en kapsamlı şekilde kullanıldığı filmdir.

2001 – Final Fantasy: The Spirits Within: İlk fotogerçekçilik kullanılarak tasarlanmış insan karakterlerinin kullanıldığı filmdir. Aynı zamanda bu alanda ilk uzun metrajlı dijital film olarak bilinmektedir.

2002 – The Lord of the Rings: The Two Towers: Bu canlı aksiyon filminde gerçekçi CGI karakteri oluşturmak için hareket yakalama performansı kullanılmıştır. (Gollum)[144]

[144] Cinelinx, "**A Visual Timeline of CGI Characters in Film**", (Çevrimiçi) https://www.cinelinx.com/movie-news/movie-stuff/a-visual-timeline-of-cgi-characters-in-film/ , (Erişim Tarihi: 20.04.2020).

2003 – The Matrix Reloaded: Universal Capture ilk kez bu filmde kullanılmıştır. UV alana kurulan 7 kamera ile filmde gerçekçi dijital görünüm sağlanmıştır.

2004 – Sky Captain and the World of Tomorrow: Tamamı CGI olarak tasarlanmış arka planlar ve canlı aktörlerin kullanıldığı ilk film olarak bilinmektedir.

2006 – Elephants Dream: Tamamen açık kaynak olarak yayınlanan ilk CGI kısa filmidir. Creative Commons License altında açık kaynaklı yazılım, tiyatro ve DVD sürümleriyle üretilmiştir. Tüm 3D modellerin, animasyonların ve yazılımların DVD'de herhangi bir kullanım için ücretsiz olması filmi eşsiz kılmaktadır.

2007 – Flatland: Bir kişi tarafından canlandırılarak yapılan ilk CGI uzun metrajlı filmdir. Lightwave 3D ve Adobe After Effects ile üretilmiştir.

2009 – Avatar: Fotogerçekçi 3D karakterler oluşturmak ve tamamen CG 3D fotogerçekçi bir dünyaya sahip olmak için performans yakalama kullanılarak yapılan ilk uzun metrajlı filmdir. Filmde çevre ve karakterler CGI olarak yapılmıştır. Aktörlerin yüz hareketleri özel bir kask yardımı ile kayda alınmış ve bilgisayara aktarılmıştır. İlk sanal sanat departmanı ve eksiksiz sanal üretim boru hattı, filmi gerçek zamanlı olarak yaratmak için yönetmen James Cameron ve ekibi tarafından geliştirilmiştir.

2009 – Up: En İyi Film dalında Akademi Ödülü'ne aday gösterilen ilk bilgisayar animasyonu filmdir. [145]

George Lucas'ın 1999 yapımı Star Wars Episode I: The Phantom Menace (Yıldız Savaşları Bölüm 1: Gizli Tehlike) filmi ILM şirketi tarafından 2.000 efekt kullanılarak yapılmıştır. Film bu özelliği ile sinema endüstrisi tarihinde dijital ortamda animasyon ve özel efektlerden oluşan en büyük yapım haline gelmiştir. 2000'li yıllarda Sanal Sinema (Virtual Cinema) diye adlandırılan kavram, gerçek dünyadaki fizik kurallarının ötesine geçmek ve hayallerde yer alan görüntüleri CGI ile dijital ortamda yaratmak anlamına gelmektedir. Bu kavram günümüz filmlerinde kendisini fazlasıyla hissettirmektedir. 1999 yapımı The Matrix filmi serisinde Follow-mo tekniğinin kullanılmasıyla film, bu terime örnek verilebilecek en yakın filmlerden biridir. 2001 yılında yapımına başlanıp dört yılda tamamlanan Final Fantasy: The Spirits Within isimli bilim kurgu filmi, tamamı 3D

[145] https://en.wikipedia.org/wiki/Timeline_of_computer_animation_in_film_and_television , (Erişim Tarihi:20.04.2020).

animasyon tekniği ile yapılan ve insan anatomisinin gerçekçiliğini yakinen taşıyan ilk uzun metrajlı çalışmadır.[146]

Bilgisayarlarla üretilen 3D animasyonunda dikkat edilmesi gereken maddeler şu şekilde sıralanabilir;

- Uygun bilgisayar donanımlarının hazırlanması,
- Bilgisayar ve programların geleceğe açık olması,
- Bilgisayar ve programlara uyum sağlayan donanım ve program zenginliği,
- Bilgisayarın diğer bilgisayar çeşitleriyle de uyum sağlayabiliyor olması,
- Programların desteklediği format tipleri,
- Bilgisayar ve programların diğer video aygıtlarına uyum ve kontrol sağlaması,
- Program ara yüzlerinin anlaşılabilir olması
- Bilgisayarların içerisinde bulunan bilgiye ulaşma hızı ve bilgiyi işleme hızı,
- Yüksek çözünürlüğe sahip monitör,
- Kullanımı kolay ve anlaşılabilir donanımlar,
- En düşük radyasyondur.[147]

Sinema sektöründe görsel efekt kullanımı George Méliès'in görsel efekt denemeleri ile başlamıştır. Daha sonraları film şeritleri üzerine yapılan çizimler ile görsel efektlerin gelişimi devam etmiştir. Günümüzde ise teknolojinin gelişimine bağlı olarak tamamı mekânsız ve oyuncusuz filmlere doğru hızla ilerlemektedir.[148]

Günümüz bilgisayar animasyonundan, elle çizilen klasiklerine kadar animasyon filmler, büyüleyici hikâye ve karakterleri ile insanları etkileyip ilham vermeyi

[146] Ersin Kozan, "Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin Tv Yayıncılığında Kullanımı: "Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar" ve "Can" Çizgi Film Örnekleri", (MÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı Radyo Televizyon Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi), İstanbul, 2015, s. 80-83.

[147] Mehmet Naci Dedeal, Temel Özellikleri ile Çizgi Canlandırma, İstanbul: Pusula Yayıncılık, 1999, s. 55'ten Yüksel BALABAN, "Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde Kullanımı: "Mumya" "Küçük Kardeşim" ve "Matrix" İncelenmesi", (İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Anabilim Dalı İletişim Tasarımı Programı), İstanbul, 2007, s. 115.

[148] Z. Özge Kalyoncu ve Malik Aslanyürek, "Animasyon Sanatının Farklı Sektörlerde Kullanımı ve Endüstriyelleşme Süreci", **Yaratıcı Endüstriler Uluslararası Tasarım Sempozyumu**, YTÜ, İstanbul, 1-2 Haziran 2016, s. 212.

başarmıştır. Dünya genelinde ise yetenekli ekipleri ile öne çıkan animasyon stüdyoları şu şekildedir:

- Pixar Animation Studios (1986)
- Walt Disney Animation Studios (1923)
- Dreamworks Animation SKG (1994)
- Sony Pictures Animation (2002)
- Blue Sky Studios (1987)
- Illumination Entertainment (2007)
- Aardman Animation (1972)
- Studio Ghibli (1985)
- Laika (2005) [149]

2.3. Pixar Animasyon Stüdyosu Üzerine

1980'li yılların başında George Lucas, Amerika'da bulunan bilgisayar grafiği uzmanlarının tamamına yakınını Lucasfilm'de bir bölüm altında toplayarak dünyanın ilgisini çekmeyi başarmıştır. Daha sonra bu bölüme Pixar adını vermiştir.[150] Bölümün amacı film endüstrisi için bilgisayar teknolojisi geliştirmektir. Lucas, bu bölüme başkanlık yapması için New York Teknoloji Enstitüsü'nden Ed Catmull'u getirmiştir.[151]

1986 yılında George Lucas, Pixar'ı Lucasfilm'den ayırınca Steve Jobs Pixar'ı satın almıştır. Daha sonra Pixar ile son teknoloji bir görüntü bilgisayarı ve bir yazılım geliştirme umudu ile milyonlarca dolar harcama yapmıştır. Bu planın işe yaramaması üzerine Pixar bu planı bırakmıştır ve bununla ilgili gelişmeler yapan donanım bölümünü kapatmıştır.[152] Steve, masallar anlatan bir şirketin sahibi olmak istememiştir. Donanım bölümünün kapanmasıyla masal ve animasyonlara yatırım yapmayı çok zor kabul etmiştir.[153]

---

[149] https://www.bloopanimation.com/animation-studios/ , (Erişim Tarihi: 30.04.2020).
[150] İlknur KALAY, "Bir Anlatım Dili Olarak Animasyon", (MÜ Sosyal Bilim Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul, 2001, s. 196'dan Yüksel BALABAN, "Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde Kullanımı: "Mumya" "Küçük Kardeşim" ve "Matrix" İncelenmesi", (İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Anabilim Dalı İletişim Tasarımı Programı), İstanbul, 2007, s. 121.
[151] https://www.pixar.com/our-story-pixar (Erişim Tarihi: 08.05.2020)
[152] Lawrence Levy, **Pixar ve Ötesine**, Çev. Ali Atav, Ankara: Buzdağı Yayınevi, 2018, s. 20.
[153] Levy, s. 29.

Pixar Kaliforniya'da, Point Richmond bölgesinde bulunmaktadır.[154] Binanın içinde bulunan animasyon bölümünde bazı animatörlerin hemen yanında boy aynası bulunmaktadır. Bu ayna animasyon karakterini bilgisayarda canlandırırken, yüz ve mimiklerinin daha gerçeğe yakın olması için kullanılmaktadır. Animatör önce ayna önünde rolünü oynayıp kendi hareketlerini inceledikten sonra bilgisayardaki karaktere bu rolü yansıtmaktadır.[155]

Animasyon ve canlı aksiyon film yapımları karşılaştırıldığında, animasyon yapımı normal bir film yapımına göre daha esnektir. Bir animasyon yapımında filmin hikayesi belli olduktan sonra bile değiştirilmeye açıktır. Filmin çizimleri üzerinde değişiklikler yapılabilmektedir. Işık, mekân istenildiği gibi düzenletilebilmekte aynı zamanda karakterler üzerinde de onay verilmeyen bir durum olduğunda değişiklik yapılabilmektedir. Bu esneklik canlı aksiyon bir film için geçerli değildir. Canlı aksiyon filmini çektiğinizde, bu videolar üzerinden filmi yapmanız gerekmektedir. Mekân, ışık veya karakter üzerinde değişiklik yapılması filmin baştan tekrar çekilmesi demektir. Karakterler zamanında hikâyeye göre belirlenmeli, ışık ayarı için gece gündüz saatlerine dikkat edilmelidir.

1991 yılında Pixar ve Disney bilgisayar animasyonu yapmak ve dağıtmak için bir anlaşma imzalamıştır.[156] Pixar'ın Disney ile yaptığı anlaşmayı Steve Jobs Pixar'ı kurtarmak için imzalamıştır. Anlaşmaya göre Pixar'ın yaptığı her filmin Disney tarafından onaylanması gerekmektedir. Filmlerin onaylanmaması takdirinde filmler başka dağıtıcılara gönderilememekte ve başka yerde yayınlanamamaktadır. Ayrıca filmlerin Disney tarzında yapılması gerekmektedir. Ayrıca maddeler gereği Pixar, Disney için 3 film yapmak zorundadır. Tüm bunların karşılığında ise Disney, Pixar'ın yaptığı filmlerin sadece maliyetini karşılamaktadır.[157]

Renderman, Pixar tarafından 3D animasyon ve görsel efektlerin artan zorluklarını karşılamak için geliştirilmiştir. Star Wars: Skywalker'ın Yükselişi (Star Wars: The Rise of Skywalker), Hadi Gidelim (Onward) ve Aslan Kral (The Lion King) gibi gişe rekorları kıran filmlerin yapımında kullanılan RenderMan, kullanıcıya yaratıcı esneklik ve kontrol, yüksek kalitede görsel efektler sağlamaktadır. Yazılımın en büyük özelliklerinden biri

[154] Levy, s. 24-27.
[155] Levy, s.39.
[156] https://www.pixar.com/our-story-pixar (Erişim Tarihi: 08.05.2020)
[157] Levy, s. 72-75.

Autodesk Maya, SideFX Houdini ve Foundry's Katana gibi animasyon yazılımlarına kolayca uyum sağlamasıdır.[158] Sinema endüstrisinde iyi bir ün kazanan program, modern filmlerdeki en ünlü görsel efektlerden bazılarının yapımında da kullanılmıştır. Jurassic Park filminde yer alan dinozorların yapımında, Terminatör 2 filmindeki cyborg'un yapımında, Forrest Grump ve diğer birçok filmlerde de özel efekt yapımında kullanılmıştır. Renderman aynı zamanda 1993'te yazılım ekibine bilimsel ve mühendislik gelişim alanında Oscar ödülü kazandırmıştır. [159] Programın en gözde özelliği motion blur (hareket bulanıklığı) özelliğidir. Bu özellik bilgisayarlarda oluşturulan görüntülere gerçeklik katmaktadır.[160] Programın diğer önemli bir özelliği ise gölgelendirici kısmıdır. Bu kısım, eğer bir objeyi dilimleyerek açmak isterseniz bu objenin iç yüzeyinin de gözükmesini sağlamaktadır. Örneğin bir ağaç dalını kestiğinizde ağaç dalının iç kısmındaki ağaç damarları da gözükmektedir.[161]

Pixar'ın ilk bilgisayar animasyonlarından olan Luxo Jr., Ed Catmull tarafından 1986 yılında yapılmıştır. Yeni bir karakter tasarlamak isteyen Catmull, ekibi ile bunun üzerine çalışmalar yapmaya başlamıştır. Bir gün tek başına çalışırken masasında bulunan Luxo marka bir lambadan esinlenerek dijital bir karakter tasarlamıştır. Bir baba-oğul karakterlerini işleyen iki dakikalık bu animasyonun baş karakterleri Luxo Jr. ve Luxo Sr.'dir.[162] Luxo Jr., en iyi kısa animasyon filmi dalında Oscar ödülüne aday olmuştur. Bu filmin ardından Red's Dream (1987), Tin Toy (1988), Knick Knack (1989) kısa filmleri gelmiştir. Tin Toy filmi, En İyi Kısa Animasyon Filmi dalında Oscar ödülü kazanmıştır. [163]

Ekranda görüntü oluşturma teknolojisi Pixar tarafından bulunmuştur. Pixar'ın bu alanda patenti de bulunmaktadır. Fakat Microsoft ve Silicon Graphics şirketleri bu teknolojiyi ihlal edince Pixar, bu konu hakkında önce patent davası açmak istemiştir. Daha sonra Lawrence Levy'nin fikri ile toplantılar yapılmış ve bu olay lisans satma olarak

[158] https://renderman.pixar.com/about (Erişim Tarihi: 08.05.2020)
[159] Levy, s. 56-57.
[160] Levy, s. 61.
[161] Whitehead, "Bilgisayar Animasyonu", s.126.
[162] A. M. Buckley, **Pixar-The Company and Its Founders**, United States of America: ABDO Publishing Company, 2011, pp. 7.
[163] Levy, s. 67.

çevrilmiştir. Microsoft lisans için Pixar'a 6,5 milyon dolar, Silicon Graphics ise bu miktardan biraz daha fazlasını ödemiştir.[164]

1995 yılında halka açılan Pixar, Netscape'i en büyük halk arzı yapan şirket olarak arkada bırakmıştır. Aynı yıl gösterime giren Oyuncak Hikayesi (1995) o yılın en çok hasılat yapan filmi olmuş ve dünya çapında 500 milyon dolardan fazla kazanç sağlamıştır. Pixar şirketinin o günden sonra başarısı hem teknik anlamda (Renderman, Dijital Tarama ve Dijital Görüntü Bileşimi) hem de en iyi animasyon ve en özgün şarkı anlamlarında birçok Oscar ödülü getirmiştir. Pixar'ın bu derece başarılı olmasının en büyük sebeplerinden biri animasyon filmlerinde gerçeğe yakın sahneler kullanması ve bunlara detay veriyor olmasıdır. Bir Böceğin Yaşamı (1998) filminde ışık, Sevimli Canavarlar (2001) filminde karakterlerin tüylü postları ve Kayıp Balık Nemo (2003) filminde ise su altı dünyasını gerçeğe yakın gösterimi bu filmlere ve Pixar'a başarılar getirmiştir. Bununla beraber Pixar'ın Oyuncak Hikayesi filmi tüm sinema sektörüne tamamı bilgisayar destekli programlarla yapılan filmlerden uzun metraj filmler yapılabileceğini kanıtlamıştır.[165]

Oyuncak Hikayesi filminin her karesinin çizilmesi kırk beş dakika ile otuz saat arası zaman almaktadır ve filmde toplam 114.000 kare bulunmaktadır.[166] Woody ve Buzzy'nin başrollerinde oynadığı Oyuncak Hikayesi animasyon filmi tamamı CGI olan ilk 3 boyutlu animasyon filmidir.[167] Film, Oyuncak Hikayesi 2 (1999), Oyuncak Hikayesi 3 (2010) ve Oyuncak Hikayesi 4 (2019) olarak devam etmiştir. Oyuncak Hikayesi (1995) filminde her karenin oluşturulması 45 dakikadan 30 saate kadar sürmüştür. Toplam 114.240 kare animasyon gerekmiştir. Film 1.536 x 922 pikselden oluşturularak 1.85: 1 en boy oranına sığdırılmıştır. Filmin ses efektleri post prodüksiyon sırasında Skywalker Sound tarafından düzenlenmiştir.[168]

1997 yılında Pixar ve Disney on yıl boyunca sürecek beş filmin yapım ortaklığı için imza atmıştır. 2001 yılında Sevimli Canavarlar (Monsters, Inc.) ve Kuşlar (Fort he Birds) kısa animasyon filmi gösterime girmiştir. 2003 yılına ise En İyi Animasyon Filmi

[164] Levy, s. 64.
[165] Whitehead, "Bilgisayar Animasyonu", s. 126-127.
[166] Levy, s. 92.
[167] Özge ÜRTEKİN, "Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekân Kullanım Analizi", (Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık Yüksek Lisans Programı Yüksek Lisans Tezi), İstanbul, 2018, s. 66-67.
[168] https://en.wikipedia.org/wiki/Toy_Story (Erişim Tarihi: 08.05.2020)

Akademi Ödülü'nü alan Kayıp Balık Nemo (Finding Nemo) filmi gösterime girmiştir.[169] Andrew Stanton ve Lee Unkrich ikilisinin yönettiği film deniz altı canlılarına insan hareketlerinin aktarılmasıyla oluşturulmuştur. Filmde kaçırılan oğlunu bulmak için yollara düşen babanın karşılaştığı zorluklar ve kaçırıldığı akvaryumdan kaçmaya çalışan Nemo'nun macerası anlatılmaktadır.

Disney ve Pixar ortak yapımı olan Kayıp Balık Nemo filminde ana karakterlerden biri engelli bir karakter olarak gösterilmektedir. Filmde bu engelini gülme amaçlı kullanan karakterde acıma, acınma duygusu verilmemiştir. Nemo dahil tüm karakterlerin bu engeli kabullenmiş olmasını işleyen bu film, engellik konusunda büyük bir adım olarak sayılmaktadır.[170]

2004 yılında gösterime giren İnanılmaz Aile (The Incredibles) filmi, Pixar'ın tamamen insanlardan oluşan ana karakterlere sahip ilk filmidir. Filmde doğaüstü güçlere sahip bir aile teması işlenmektedir. Filmde tüm karakterler yaşlarına ve bulundukları duruma göre giydirilmiştir ve bu da filme gerçeklik katarak karakterler ve seyircilerin daha yakın hissetmesini sağlamıştır.[171]

25 Ocak 2006 tarihinde Disney, Pixar'ı 7,6 milyar dolar karşılığında satın almıştır. Pixar'ı satın aldığından beri 50 milyon dolar harcama yapan ve Pixar hisselerinin çoğunluğunu elinde bulunduran Jobs, şirketi Disney'e satarken büyük kazançlar sağlamıştır.[172] Pixar'ın Disney'e satılmasıyla birlikte Ed Catmull ve John Lasseter'de Walt Disney Animasyon Stüdyoları'nın yöneticiliğini üstlenmiştir.[173] Gelişen teknolojiyle birlikte animasyon sektöründe eski çizgi film tekniğinin yerini bilgisayar animasyonu tekniği almaya başlamıştır. Eski tekniklere bağlı olarak bir müddet daha devam eden Disney, 2006 yılında Pixar'ı satın aldıktan sonra üç boyutlu animasyon tekniği ile yapılan animasyonlara ağırlık vermeye başlamıştır.[174]

---

[169] https://www.pixar.com/our-story-pixar (Erişim Tarihi: 08.05.2020)
[170] Ömür KINAY, "Canlandırma Filmlerinde Engelli Karakter Kullanımı: V. Propp'a göre "Kayıp Balık Nemo" filminin Çözümlenmesi", (İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Ana Bilim Dalı İletişim Tasarımı Programı Yüksek Lisans Tezi), İstanbul, 2014, s. 94.
[171] Hilal BUĞDAYLI, "Hollywood'un Canlandırma Sinemasını Yeniden Keşfi: 2000 Yılı ve Sonrası", (Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi), Konya, 2007, s. 80.
[172] Levy, s. 13.
[173] https://www.pixar.com/our-story-pixar (Erişim Tarihi: 08.05.2020)
[174] Z. Özge Kalyoncu ve Malik Aslanyürek, s. 218.

Pixar'ın önde gelen filmlerinden olan ve 2006 yapımı olan Arabalar (Cars) animasyon filmi o dönemin en farklı animasyonlarından biri kategorisindedir. Arabalara insan özelliklerinin verilmesiyle yapılan filmin izleyici kitlesi hem çocuk hem de yetişkinlerdir. [175] 120 milyon dolar bütçe ayrılarak yapılan filmin gişe kazancı 462 milyon dolar olmuştur. Devam filmleri Arabalar 2 (Cars 2) 2011 yılında, Arabalar 3 (Cars 3) ise 2017 yılında gösterime girmiştir.[176]

2007 yılında gösterime giren ve sıra dışı bir farenin hikayesi olan Ratatouille animasyon filmi En İyi Animasyon Akademi Ödülü'nü almıştır.[177] Pixar'ın 2008 yapımı Wall-E filmi ise şirkete büyük başarılar getiren filmler arasındadır. Imdb tarafından dünyanın en iyi dördüncü filmi seçilen Wall-E, gösterime girdiği tarihte büyük beğeni toplamasıyla filmin karakter oyuncakları da raflarda yerini almıştır. Tüketim çılgınlığını sert bir dille eleştiren filmin bilgisayar oyunları da yine film ile aynı sene içinde piyasaya girmiştir. [178] Gelecekte çöple kaplı terk edilmiş bir dünya üzerinde yalnız olan bir robotla ilgili olan film Andrew Stanton tarafından yönetilmiştir. Film, yönetmene ikinci En İyi Animasyon Filmi Akademi Ödülü'nü kazandırmıştır. 2009 yılında gösterime giren ve Pete Docter tarafından yönetilen Yukarı Bak (Up) animasyon filmi, evini Güney Amerika'ya uçurmak için helyum balonlarını kullanan yaşlı bir adamı konu almaktadır. Bu film de yönetmenine En İyi Animasyon Filmi Akademi Ödülü'nü kazandırmıştır.[179]

Bir animasyonu yaratırken karşılaşılan en büyük zorluklardan biri seyircilerin gerçekten gördüğü tüm detayları yaratmaktır. Örneğin normal bir filmde gökyüzünün nerede olduğunu düşünmenize gerek yoktur fakat bir animasyon filminde gökyüzü, ağaç, yaprak ve yaprakları hışırdatan nazik rüzgârı düşünüp eklemeniz gerekmektedir. Bilgisayar animasyonunda ışık ve gölge kendiliğinden bulunmamaktadır. Bu detayları doğada inceleyip sahneye göre bunları eklemeniz gerekmektedir. Canlı bir filmde yapımcı, insan teni hakkında endişe etmek zorunda kalmaz fakat bilgisayar animasyonunda karakter tasarlarken ten, renk, tüy, lekeler, çizgiler, yapı ve ışığın ten ile olan etkileşimini işlemesi gerekmektedir. Pixar'da bilgisayarın ışığı ve gölgeyi doğru

[175] Kozan, s. 85.
[176] https://en.wikipedia.org/wiki/Cars_(film) (Erişim Tarihi: 08.05.2020)
[177] Kozan, s. 6.
[178] Gizem YAPICIOĞLU, "Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Animasyon Sinema: Kayıp Balık Nemo, Buz Devri, Wall-E", (Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Ana Bilim Dalı Radyo Televizyon Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi), Konya, 2010, s. 118.
[179] Buckley, s. 91.

şekilde yaratmasını sağlayacak bir ışıklandırma bölümü bulunmaktadır. Aynı zamanda yapraklar, gökyüzü, ten gibi projelere ayrılmış yönetmenler vardır.[180]

Pixar'ın şirket olarak profesyonel olmasının sebeplerinden biri de storyboard konusunda göstermiş olduğu ciddiyettir.[181] Bir animasyonun yapımında izlenecek belirli yollar bulunmaktadır. Pixar'ın geleneksel olarak izlediği prodüksiyon şu şekildedir:

Post Prodüksiyon = **Fikir** (Idea) → **Hikâyenin Gelişimi** (Story Development) → **Senaryo Yazımı** (Writing Script) + **Storyboard** → **Çizim** (Art) (**Karakterleri Tasarlama** (Design Character Set Prop) + **Modellendirme** (Modelling) + **Gölgelendirme** (Shading))

Prodüksiyon = **Düzenleme** (Layout) + **Animasyon** (Animation) + **Simülasyon** (Simulation) + **Efekt Ekleme** (Effects) + **Işıklandırma** (Lighting) + **Son Sunum** (Final Render) [182]

Cesur (Brave) filmi 2012 yılında gösterime girmiştir. Bir sene sonra Sevimli Canavarlar (2001) filminin devamı olan Sevimli Canavarlar Üniversitesi (Monsters University) gösterime girmiştir. 2015 yılında 68. Cannes Film Festivalinde gösterime giren Ters Yüz (Inside Out) mayıs ayında gösterime girdikten sonra aynı yıl kasım ayında İyi Bir Dinazor (The Good Dinosaur) animasyon filmi gösterime girmiştir.[183] Ters Yüz filminin yönetmeni olan Pete Docker, kendi kızının büyümesinden ve duygularından esinlenerek 2010 yılında filmi oluşturmaya başlamıştır. Altın Küre Ödülü, BAFTA En İyi Animasyon Filmi Ödülü, En İyi Animasyon Özelliği için Eleştirmenlerin Seçtiği Film Ödülü, En İyi Animasyon Özelliği için Annie Ödülü, En İyi Animasyonlu veya Karışık Medya Özelliği için Uydu Ödülü ve En İyi Animasyon Özelliği Akademi ödüllerini alan film, 175 milyon dolar bütçe ile yapılmış, 857,6 milyon dolar gişe hasılatı yapmıştır. [184]

Pixar aynı yıl içinde ilk kez iki filmi gösterime sokmuştur. İlk film Ters Yüz (Inside Out) iken ikinci film İyi Bir Dinazor (The Good Dinosaur) filmidir. İyi bir Dinozor filmi nesli tükenen dinozorları ve bir dinozor yavrusu ile bir insan yavrusunun dostluğunu

[180] Levy, s. 88-89.
[181] Levent Mercin (Ed.), **Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon,** "Türkiye'de Televizyon Reklamlarında Storyboard Kullanımı Üzerine Bir Araştırma", Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık, 2017, s. 337.
[182] https://renderman.pixar.com/stories/incredible-cinematography (Erişim Tarihi: 08.05.2020)
[183] https://www.pixar.com/our-story-pixar (Erişim Tarihi: 08.05.2020)
[184] https://en.wikipedia.org/wiki/Inside_Out_(2015_film) (Erişim Tarihi: 09.05.2020)

konu almaktadır. Ters Yüz filmine göre daha az hasılat getiren film, Pixar stüdyosunun bu zamana kadar en az kazanç getiren filmidir. Aynı zamanda film birçok ödüle aday gösterilmiş fakat hiçbir ödülü kazanamamıştır.[185]

13 yıl ara verdikten sonra Kayıp Balık Nemo (2003) filminin ikincisi gelmiştir. Kayıp Balık Dori (Finding Dorry) filmi 2016 yılında gösterime girmiştir. Film, Dori'nin ailesi ile yeniden bir araya gelmek için yaptığı yolculuğu konu almaktadır. 931 milyon dolar hasılat yaparak, Kayıp Balık Nemo'nun 940 milyon dolar hasılatına hemen hemen yetişmiştir.[186] Filmde aydınlatma için yeni bir teknik olan RIS teknolojisi kullanılmıştır. Bu teknolojinin gölgelendirme sistemi ve analitik ışıkları sayesinde film daha gerçekçi ve daha renkli hale gelmiştir. Işık ve gölgelendirme özellikleriyle filmde ilk deniz altındaki yosun sahneleri düzenlenmiştir. Işığın kırılması ve yer altı sahnelerinin gerçeğe yakın olması tüm ekibi heyecanlandırmıştır.[187]

2017 yılında gösterime giren Coco filmi ailenin önemini ve ölüm olgusunu konu alan bir filmdir. On iki yaşındaki Miguel'in ve köpeği Hector'un başrollerini paylaştığı filmin mekânı Meksika'dır. Geleneksel Ölüler Günü'nde başlayan macera yine aynı günde geçmektedir.[188] Lee Unkrich'in kaleme aldığı ve yönettiği film kazara ölülerin ülkesine taşınan 12 yaşındaki bir çocuk olan Miguel Rivera'nın öyküsünü anlatmaktadır. Unkrich, filmin yapımından önce Meksika Guanajuato'yı ziyaret edip burayı inceleyip fotoğraflamıştır. Guanajuato'nun dik yamaçlardaki parlak teraslı mimarisi ve renkli evleri, yamaçlara vuran ışıklarla oluşan gece manzarası film için baskın etki yaratmıştır. Filmin en karmaşık yönlerinden biri ışıkların kapsamı ve kullanımıdır. Tren istasyonu sahnesi için 29.000 ışık, mezarlık sahnesi için 18.000 ışık tasarlanmıştır. Stüdyo ekibi, 700 özel nokta bulut ışığı oluşturmak için RenderMan API'sini kullanmıştır.[189]

2018 yılında İnanılmaz Aile (2004) filminin devamı olan İnanılmaz Aile 2 (Incredibles 2) filmi gösterime girmiştir. Yönetmenliğini Brad Bird'in yaptığı film 1,2 milyar doların üzerinde hasılat yaparak Pixar'ın en çok hasılat yapan filmi haline gelmiştir. 2019 yılında Domee Shi tarafından yazılan ve yönetilen Bao kısa animasyon filmi Animasyonlu Kısa Film dalında Akademi Ödülü kazanmıştır. Oyuncak Hikayesi

[185] http://www.animasyongastesi.com/haftanin-vizyon-filmi-iyi-bir-dinozor/ (Erişim Tarihi: 09.05.2020)
[186] http://www.animasyongastesi.com/haftanin-vizyon-filmi-kayip-balik-dori/ (Erişim Tarihi: 09.05.2020)
[187] https://renderman.pixar.com/stories/making-waves (Erişim Tarihi: 09.05.2020)
[188] Aydın ve Gülçur, s. 8.
[189] https://renderman.pixar.com/stories/the-world-of-coco (Erişim Tarihi: 09.05.2020)

filminin en son filmi Oyuncak Hikayesi 4 ise haziran ayında gösterime girmiştir. Aynı yıl Pixar'ın kurucularından olan Ed Catmull emekliye ayrılmıştır.[190]

Pixar uzun metraj animasyon filmleri şu şekildedir:

- 1995 / Oyuncak Hikayesi (Toy Story)
- 1998 / Bir Böceğin Yaşamı (A Bug's Life)
- 1999 / Oyuncak Hikayesi 2 (Toy Story 2)
- 2001 / Sevimli Canavarlar (Monsters, Inc.)
- 2003 / Kayıp Balık Nemo (Finding Nemo)
- 2004 / İnanılmaz Aile (The Incredibles)
- 2006 / Arabalar (Cars)
- 2007 / Rataouille
- 2008 / Wall-E
- 2009 / Yukarı Bak (Up)
- 2010 / Oyuncak Hikayesi 3 (Toy Story 3)
- 2011 / Arabalar 2 (Cars 2)
- 2012 / Cesur (Brave)
- 2013 / Sevimli Canavarlar Üniversitesi (Monsters University)
- 2015 / Ters Yüz (Inside Out)
- 2015 / İyi Bir Dinozor (The Good Dinosaur)
- 2016 / Kayıp Balık Dori (Finding Dorry)
- 2017 / Arabalar 3 (Cars 3)
- 2017 / Koko (Coco)
- 2018 / İnanılmaz Aile 2 (The Incredibles 2)
- 2019 / Oyuncak Hikayesi 4 (Toy Story 4) [191]

Pixar kısa animasyon filmleri ise şu şekildedir:

- 1984 / Andre And Wally B
- 1986 / Luxo Jr.
- 1987 / Red's Dream
- 1988 / Tin Toy

[190] https://www.pixar.com/our-story-pixar (Erişim Tarihi: 09.05.2020)
[191] https://tr.wikipedia.org/wiki/Pixar (Erişim Tarihi: 09.05.2020)

- 1989 / Knick Knack
- 1997 / Geri's Game
- 2000 / For The Birds
- 2003 / Boundin'
- 2005 / One Man Band
- 2006 / Lifted
- 2008 / Presto
- 2009 / Partly Cloudy
- 2010 / Day & Night
- 2011 / La Luna
- 2013 / Party Central
- 2013 / The Blue Umbrella
- 2014 / Lava
- 2015 / Sanjay's Super Team
- 2016 / Piper
- 2018 / LouBao [192]

[192] https://www.pixar.com/short-films-1 (Erişim Tarihi: 09.05.2020)

3. DİJİTAL DÖNEMDE ANİMASYON SİNEMASI FİLMLERİNİN İNCELENMESİ: PIXAR YAPIMLARI

Genel anlamda dünyayı anlama ve organize etmenin merkezinde anlatılar yer almaktadır. Günümüz sinema sanatında ise anlatı başlığı altında yer alan "görsel anlatı" formatı ön sıralarda karşımıza çıkmaktadır. Sinemada anlam yaratmada kullanılan bu anlatı yapısı filmin sanatsal özelliklerini de içermektedir. Anlam yaratmada önde gelen öğe kurgudur. Filmin kurgusu görsel malzemenin ve sesin bir düzen içerisinde birleştirilmesini kapsamaktadır. Film dilinin kurgusu; çerçeve (frame), çekim (shot), sahne (scene), sekans (sequence), bölüm (part) olarak adlandırılan kesitlerden oluşmaktadır. Anlatı kuramı, anlatının yapısı ve kodları üzerine yapılan ilk çalışmalar Sovyet bilim adamı Vladimir Propp'a aittir. V.Propp bu çalışmaları ilk olarak 1928 yılında yapmıştır. [193]

3.1. Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi

Anlatı kuramı üzerinde ilk çözümleme yöntemlerini yüzün üzerinde masalda inceleme yaparak bulan Propp, tüm bunları Masalın Biçimbilimi (The Morphology of Folktale) adlı kitabında toplamıştır. Propp masalların anlatı yapısı üzerinde durarak ortak yapı birimlerini ve karakterlerini belirlemiştir. Masalların oluşturucu bölümlerini belirledikten sonra bu bölümlerin hem birbiri ile hem de bütünle kurdukları bağlantıları incelemiş ve buna morfoloji adını vermiştir. Vladimir Propp'un belirlediği bu yapısalcı çözümleme 31 işlev ve 7 karakterden oluşmaktadır. Bu işlevlerin en büyük özelliği ise tüm filmlere ve televizyon dizilerine uygulanabilir olmasıdır.[194] Morfoloji (biçimbilimi) kelimesi, biçimlerin incelenmesi anlamına gelmektedir. [195]

[193] Seyide Parsa (der.), **Film Çözümlemeleri**, İstanbul: Multilingual Yabancı Dil Yayınları, 2008, s. 17-18.
[194] Parsa, s. 18-19.
[195] Vladimir Propp, **Masalın Biçimbilimi,** 4. b., Çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2018, s. 3.

Vladimir Propp'un anlatı çözümlemesi, yapısalcı yaklaşımının "Dizimsel çözümleme" yönelimi olarak meydana gelmiştir. Dizimsel çözümleme, film ve televizyonda filme ait çekim, sahne ve sekansların bir diğeriyle nasıl birleştiğinin çözümlemesi olarak bilinmektedir. Bir diğer deyişle dizimsel çözümleme; olayların sebep-sonuç kurallarına bağlı olarak birbirine bağlanmasının araştırılması ve belli bağlantı sekanslarının belirlenmesinin yolu anlamına gelmektedir.[196]

Bir masalın oluşturucu bölümleri hiçbir değişikliğe uğratılmadan başka bir masala aktarılabilmektedir.[197] Birbirinden ne kadar değişik olursa olsunlar masal karakterlerinin çoğunlukla aynı eylemleri gerçekleştirdiği gözlemlenmiştir. Karakterlerin işlevleri, kişiler kim olursa olsun ve işlevler nasıl gerçekleşirse gerçekleşsin, masalın değişmez ve sürekli öğeleridir. Bir masal incelemesinde, en önemli şey, kişilerin işlevleridir yani kişilerin ne yaptığını bilmektir. Kimin ne yapıyor veya nasıl yapıyor olduğu ikinci dereceden sorulması gereken sorulardır. Kişilerin işlevleri masalın temel bölümlerini göstermektedir. Burada işlev kelimesi, bir karakterin eyleminin, olay örgüsünün içinde taşıdığı anlam olarak tanımlanmaktadır. Örneğin, bir kahramanın babasından aldığı para ile kendisine kâhin bir kedi satın alması; başka bir durumdaysa, kahramanın yaptığı büyük bir iş karşılığında para alması ve masalın bitmesi aynı eylemleri içermektedir. Buradaki eylem "para verme"dir. Bununla birlikte olağanüstü masalların içerdiği işlev sayısı sınırlıdır ve masalın tümüyle özel ve özgül yasaları bulunmaktadır. Olayların dizilişi masallarda her zaman aynıdır ve bütün olağanüstü masallar yapıları açısından aynı tipe bağlanmaktadır. Bir masal incelenmesi yapılırken bütünceden sonuçlara doğru uzanan bir yöntem izlenmektedir.[198]

3.1.1. Kişilerin İşlevleri

1-7. işlevler "Hazırlıklar Bölümü" dür.

1) **Aileden biri evden uzaklaşır (tanım: uzaklaşma)**

a. Uzaklaşma, yetişkin biri tarafından gerçekleştirilebilmektedir.
b. Ana babanın ölümü,
c. Bazen genç kuşaktan birileri olmaktadır uzaklaşan

[196] Parsa, s. 21.
[197] Propp, s. 11.
[198] Propp, s. 23-26.

2) Kahraman bir yasakla karşılaşır (tanım: yasaklama)

a) "bu odada bulunan şeylere bakmamalısın", "evden dışarı çıkma", "Prens odasından dışarı çıkmasını yasakladı", "sen daha küçüksün", gibi yasakların söylenmesi ya da elma toplama yasağı, altın tüyü alma yasağı, bir kutuyu açma yasağı gibi yasakların konulması,

b) Yasakların tersine çevrilmiş hali, buyruk ya da öneri olarak belirtilmektedir: yemeği tarlalara götürme, erkek kardeşini ormana götürme buyruğu ya da önerileridir.

3) Yasak çiğnenir (tanım: yasağı çiğneme)

Yasağı çiğneme biçimleri, yasaklama biçimlerine denk düşmektedir. Masalda bu bölümde kötü karakter karşımıza çıkmaktadır. Yeni bir kişi olarak masala dahil olan bu karakterin rolü, mutlu ailenin huzurunu bozmak, mutsuzluk yaratmak, kötülük yapmak ya da zarar vermektir.

4) Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (tanım: soruşturma)

a) Soruşturmanın amacı, çocukların oturduğu yeri, bazen de kıymetli eşyaların vb.'nin yerini bulmaktır.

b) Soruşturmanın tersi, kurban tarafından saldırganına sorulan sorular biçiminde karşımıza çıkmaktadır.

c) Bazı farklı durumlarda da soruşturmanın araya giren başka karakterler tarafından yapıldığı görülmektedir.

5) Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (tanım: bilgi toplama)

a) Saldırgan, sorusuna hemen bir yanıt alır. Burada ikili işlev söz konusudur ve çoğunlukla karşılıklı konuşma biçiminde ortaya çıkmaktadır.

b) Ters yönde ya da başka biçimde sürdürülen soruşturma uygun bir yanıtı gerektirmektedir. Koşçey ölümünün gizi, çoşkun atın gizini vb. ele verir.

6) Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (tanım: aldatma)

Saldırgan ya da kötü karakter önce başka bir kılığa girmektedir. Ejderha altın keçiye, yakışıklı bir delikanlıya dönüşür. Cadı "iyi yürekli yaşlı bir kadına" dönüşür ve hemen bunların ardından işlev gelmektedir;

a) Saldırgan inandırmaya çalışmaktadır.
b) Saldırgan doğrudan büyülü araçlar kullanmaktadır.
c) Saldırgan aldatıcı ya da ürkütücü başka yolları denemektedir.

7) Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (tanım: suça katılma)

a) Kahraman saldırgana inanmaktadır.
b) Kahraman, kullanılan büyülü araçlara ya da başka yollara mekanik olarak tepki göstermektedir; bir başka deyişle uyur, yaralanır vb. Bu işlev önceki bir işlev olmadan da olabilmektedir; kahramanın kendiliğinden uyuması düşmanın işini kolaylaştırmıştır gibi.

8-10. işlevler "Karışıklık Bölümü"dür.

8) Saldırgan aileden birine zarar verir (tanım: kötülük)

Bu işlev masala devingenliğini sağlamaktadır. Bundan önceki işlevler bu işleve zemin hazırlamaktadır.

a) Saldırgan birini kaçırır,
b) Saldırgan büyülü bir nesneyi çalar ya da kaçırır, (büyülü yardımcının ürkütücü bir biçimde yok edilişi, bu kaçırma biçiminin özel durumunu oluşturmaktadır.)
c) Saldırgan ekinlere zarar verir,
d) Saldırgan hırsızlık ya da kaçırma olaylarını başka biçimlerde yapar, (kaçırılan nesneler büyük değişiklikler geçirmektedir.)
e) Saldırgan, karakterlerin bedenlerine zarar verir,

f) Saldırgan birinin kaybolmasına sebep olur, (bu olay genellikle büyü ya da aldatma sonucu ortaya çıkmaktadır.)
g) Saldırgan birini bir şey yapmaya zorlar,
h) Saldırgan birini bir yere hapseder,
i) Saldırgan bir kişiyi kendisiyle evlenmesi için zorlar,
j) Saldırgan her gece birine acı verir,
k) Saldırgan savaş ilan eder.
l) Aileden birinin bir eksikliği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (nişanlı kız, büyülü bir nesne, para yokluğu vb.).

9) Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (tanım: aracılık, geçiş anı)

Bu işlevle birlikte kahraman ortaya çıkmaktadır.

a) Bir yardım çağrısı yapıldıktan sonra kahraman gönderilir,
b) Kahraman evinden yola çıkar,
c) Felaket haberinin yayılmasıyla kahraman yola çıkar,
d) Ölüme mahkûm edilen kahraman birileri tarafından gizlice serbest bırakılır.

10) Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (tanım: karşıt eylemin başlangıcı)

Bu an, "senin prenseslerini aramak için yola çıkmamıza izin ver" gibi açıklamalarla belirginleşmektedir.

11-15. işlevler "Gönderme Bölümü"dür.

11) Kahraman evinden ayrılır (tanım: gidiş)

Bu bölümde önceki seçeneklerdeki geçici uzaklaşmadan bahsedilmemektedir. Bu bölümde masala yeni bir kişi katılır; bu kişi bağışçı ya da sağlayıcı olabilmektedir. Kahraman genellikle bu kişi ile bir yerde rastlantı sonucu karşılaşmaktadır. Kahraman

bağışçıdan aldığı nesne (genellikle büyülü araç) ile uğramış olduğu haksızlığı gidermektedir.

12) Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesin sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır (tanım: bağışçının ilk işlevi)

a) Bağışçı, kahramanı sınamaktadır,
b) Bağışçı kahramanı selamlar ve ona sorular yöneltmektedir,
c) Ölmek üzere olan biri ya da bir ölü, kahramanın kendisine yardım etmesini istemektedir,
d) Bir tutsak, kahramandan kendisini kurtarmasını istemektedir,
e) Karakterler, kahramandan aman dilenmektedir,
f) Birbirleriyle tartışmakta olan iki kişi, kahramandan ele geçirilen malın bölüştürülmesini istemektedir,
g) Başka istekler istenmektedir,
h) Düşman bir yaratık, kahramanı yok etmeye çalışmaktadır,
i) Düşman bir yaratık, kahramanla dövüşmektedir,
j) Kahramana büyülü bir nesnenin gösterilmesi ile kahramana bir değiş tokuş önerisi sunulmaktadır.

13) Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (tanım: kahramanın tepkisi)

a) Kahraman sınamayı başarır ya da başaramamaktadır,
b) Kahraman bağışçının selamını almakta ya da almamaktadır,
c) Kahraman ölüye istediği yardımı yapmakta ya da yapmamaktadır,
d) Kahraman tutsağı kurtarmaktadır,
e) Kahraman kendisinden yardım isteyen hayvanı kurtarmaktadır,
f) Kahraman bölüştürmeyi yaptıktan sonra tartışan kişileri oradan uzaklaştırmaktadır,
g) Kahraman düşman kişinin başvurduğu yolları düşmanına çevirerek saldırıdan kurtulmaktadır,
h) Kahraman düşman yaratığı yenmekte ya da yenememektedir,

i) Kahraman değiş-tokuş yapmayı kabul eder fakat, bağışçıya karşı büyülü nesnenin gücünü kullanmaktadır.

14) Büyülü nesne kahramana verilir (tanım: büyülü nesnenin alınması)

a) Büyülü nesne doğrudan verilmektedir (hayvan, nesne veya yetenek vb.).
b) Büyülü nesne belirtilen yerde bulunmaktadır.
c) Nesne yeniden üretilmektedir.
d) Nesne alınmakta veya satılmaktadır.
e) Büyülü nesne ya rastlantı sonucu kahramanın eline geçmekte ya da ansızın belirmektedir.
f) Büyülü nesne yenmekte ya da içilmektedir.
g) Büyülü nesne çalınmaktadır.
h) Büyülü nesne, çeşitli kişiler tarafından kendiliklerinden büyülü nesneyi kahramana sunmaktadır.

15) Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (tanım: iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk)

Aranan nesne, "bir başka" krallıkta bulunmaktadır. Bu krallık da, ya çok uzaklarda, ya yüksek tepelerde ya da çok derinlerde bir yerler de bulunmaktadır.

a) Kahraman, gökyüzünde uçmaktadır.
b) Kahraman, karada ya da denizde seyahat etmektedir.
c) Kahramana rehberlik edilmektedir.
d) Kahraman hareketsiz ulaşım araçlarını kullanmaktadır (merdiven, yeraltı girişi vb.).
e) Kahraman kan izlerini takip etmektedir.

16-19.işlevler "Dövüş Bölümü"dür.

16) Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (tanım: çatışma)

Bu çatışma biçimi düşman bağışçıyla yapılan dövüşmelerden farklı olmaktadır.

a) Kahraman ile saldırgan kişi açık alanda dövüşmektedir.
b) Kahraman ile saldırgan yarışmakta veya kâğıt oynamaktadırlar.

17) Kahraman özel bir işaret edinir (tanım: özel işaret)

a) Kahramanın bedeninde özel bir işaret oluşmaktadır.
b) Kahraman bir yüzük ya da bir mendil sahibi olmaktadır.

18) Saldırgan yenik düşer (tanım: zafer)

a) Saldırgan açık alanda yapılan çatışmada ya da yarışmada yenik düşmektedir.
b) Saldırgan kâğıt oyununda kaybetmektedir.
c) Saldırgan bir çatışma olmadan öldürülmektedir.
d) Saldırgan bir şey tarafından geri püskürtülmektedir.

Zafere olumsuz bir biçimde de rastlanılmaktadır. İki veya üç kahramanın girdiği çatışmada, aralarından birinin saklanmasıyla diğeri de zafer kazanmaktadır.

19) Başlangıçtaki kötülük giderilir veya eksiklik karşılanır (tanım: giderme)

a) Aranan nesne zorla veya kurnazlıkla kaçırılmaktadır.
b) Aranan nesne birçok kişinin elinden geçmektedir.
c) Aranan nesne büyülü nesne vasıtasıyla hemen elde edilmektedir.
d) Büyülü nesnenin kullanılmasıyla yoksulluk ortadan kalkmaktadır.
e) Büyülenen kişinin büyüsü ortadan kalkmaktadır.
f) Ölü diriltilmektedir.
g) Tutsaklar kurtarılmaktadır.

20-26.işlevler "Dönüş Bölümü"dür.

20) Kahramanın yardımına koşulur (tanım: yardım)

Geri dönüş, genellikle, varışla aynı şekilde gerçekleşmektedir.

21) Kahraman izlenir (tanım: izleme)

a) İzleyen kişi, kahramanın hemen arkasından uçmaktadır.
b) İzleyen kişi, suçluyu istemektedir.

c) İzleyen, kahramanı takipteyken sırasıyla birçok hayvana vb. şeylere dönüşmektedir.
d) İzleyen kişi değişik, dikkat çekici nesneye dönüşüp, kahramanın yoluna çıkmaktadır.
e) İzleyen kişi kahramanı parçalayıp yemeye ya da öldürmeye çalışmaktadır.

22) Kahramanın yardımına koşulur (tanım: yardım)

a) Kahraman gökyüzüne götürülmekte veya kahraman hızla kaçarak kurtulmaktadır.
b) Kahraman kendisini takip eden kişilerin yollarına engeller koyarak onlardan kaçmaktadır.
c) Kahraman kaçarken saklanmakta ya da kılığını tanınmayacak şekilde değiştirmektedir.
d) Kahramanın öldüreceği sırada yardımına koşulmaktadır.

23) Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka ülkeye gider (tanım: kimliğini gizleyerek gelme)

a) Kahraman evine dönerek bir zanaatçıya çırak olarak girmektedir.
b) Kahraman yabancı bir ülkenin kralına giderek onun yanında aşçı ya da seyis olarak çalışmaya başlamaktadır.

Bazen de sadece basit bir eve dönüş olmaktadır.

24) Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (tanım: asılsız savlar)

Kahraman kendi ülkesine geri dönerse, bu iddialar erkek kardeşi tarafından ileri sürülmektedir. Başka bir ülke söz konusu ise, bu kez bir general, bir saka, vb. tarafından ileri sürülmektedir.

25) Kahramana güç bir iş önerilir (tanım: güç iş)

a) Kahramana güç işler verildiği görülmektedir.

b) Kahraman bir dizi sınamalardan geçmektedir (ateş sınaması, bilmece sınaması, sabır sınaması, üretmen sınaması vb.).

26) Güç iş, yerine getirilir (tanım: güç işi yerine getirme)

Güç işlerin yerine getirildiği biçimler sınama biçimlerine uygun düşmektedir.

27-31. işlevler "Tanınma Bölümü"dür.

27) Kahraman tanınır (tanım: tanı(n)ma)

Kahraman özel bir işaret, bir iz veya kendisine verilmiş olan bir nesne ile tanınmaktadır. Böyle bir durumda, tanınma, kahramanın özel bir işaret/iz aldığı işleve uygun düşmektedir. Aynı zamanda kahraman verilen güç işi yerine getirmekle de tanınmaktadır.

28) Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (tanım: ortaya çıkma)

Bu işlev çoğu zaman bir önceki işleve bağlı olmakla birlikte kimi kez yerine getirilmesi gereken güç bir işin başarısızlığa uğraması sonucunda ortaya çıkmaktadır.

29) Kahraman yeni bir görünüm kazanır (tanım: biçim değiştirme)

a) Kahraman, yardımcısının büyülü bir eylemiyle yeni bir görünümü kavuşmaktadır.
b) Kahraman harika bir saray yapmaktadır.
c) Kahraman yeni giysiler giyerek yeni bir görünüm kazanmaktadır.

30) Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (tanım: cezalandırma)

a) Düzmece kahraman ya da saldırgan tüfekle öldürülerek ya da yok edilerek cezalandırılmaktadır.

Bazı durumlarda da kahramanın saldırganı bağışlayarak, saldırganın kurtulduğu görülmektedir.

31) Kahraman evlenir ve tahta çıkar (tanım: evlenme)

a) Kahraman kadını ve krallığı elde etmektedir.
b) Bazen kahraman sadece sıradan biriyle evlenir ve bazen sadece tahta çıkma söz konusu olmaktadır.
c) Evli kahramanın karısı kaybolduysa, kahramanın arayışı son bulur ve evlilik yenilenir.
d) Kahraman parayla ya da başka bir biçimde ödüllendirilmektedir.
e) Masal burada son bulmaktadır.[199]

3.2. 2015 Sonrası Yapılan Pixar Filmlerinin Vladimir Propp'a Göre Çözümlemeleri

3.2.1. Ters Yüz (2015)

a. Filmin Künyesi

Yönetmen: Pete Docter

Yapımcı: Jonas Rivera

Yapım Tasarımcısı: Ralph Eggleston

Hikâye: Pete Docter, Ronnie del Carmen

Senarist: Pete Docter, Meg LeFauve, Josh Cooley

Oyuncular: Amy Poehler (Neşe), Phyllis Smith (Üzüntü), Bill Hader (Korku), Lewis Black (Öfke), Mindy Kaling (Tiksinti), Richard Kind (Bing Bong), Kaitlyn Dias (Riley), Diane Lane (Anne), Kyle MacLachlan (Baba)

Kurgu: Kevin Nolting

Müzik: Michael Giacchino

[199] Propp, s. 29-64.

Yapım Şirketi: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Gösterim Tarihi: 18 Mayıs 2015 (Cannes), 19 Haziran 2015 (ABD)

b. Filmin Öyküsü

Minnesota'da doğup büyüyen Riley, kırsal kesimde ailesi ile mutlu bir hayat yaşamaktadır. Riley'in zihninde doğumundan itibaren onu yönlendiren Neşe, Üzüntü, Korku, Öfke ve Tiksinti olmak üzere beş temel duygu yaşamaktadır. Beyninin kumanda merkezinden yönlendirmeler yapan bu duygular, Riley'in hayatını oldukça etkilemektedir. Riley'nin gün içinde yaşadığı anılar, duyguların renklerine göre minik toplar şeklinde hafızada birikmektedir. Yaşanılan özel anılar ise hissedilen duygunun renginde "çekirdek anı" olarak oluşmaktadır. Oluşan her bir çekirdek anı Riley'in kişiliğini meydana getirmektedir. Riley'in 11 yaşına kadar sadece neşe duygusu üzerinden çekirdek anıları birikmiştir ve bu çekirdek anıların her biri beyinde bir adaya denk gelmektedir. Bu adalar "Hokey Adası", "Maskaralık Adası", "Arkadaşlık Adası", "Dürüstlük Adası" ve "Aile Adası"dır.

Ailesinin evi satması üzerine San Francisco'ya taşınan Riley, hayallerindeki ev ile karşılaşmayınca motivasyonu düşer. Babasının işlerinin ters gitmesi ve eşyaların bir müddet gelemeyecek olması Riley'i iyice etkiler. Tüm bu durumlar üzerine Neşe kontrol merkezinde bir taraftan Riley'i mutlu etmeye çalışırken bir taraftan Üzüntü'nün Riley'in duygularına müdahale etmemesi için çaba sarf etmektedir. Üzüntü kendini tutamaz ve kontrol merkezine müdahale etmeye devam eder. Bunun üzerine ilk mavi renkte çekirdek anı oluşur. Neşe bu anıyı kişilik adası yerine uzun süreli anılar kısmına göndermek isteyince ortalık karışır. Neşe ve Üzüntü, Duygu Uyandırma Borusu aracılığıyla uzun süreli hafızalar alanına düşerler.

Üzüntü ve Neşenin çekirdek anılarla birlikte kontrol merkezinden ayrılması üzerine tüm kişilik adaları sırasıyla sönmeye başlar. Neşe ve Üzüntü kontrol merkezine dönmenin yollarını ararken Riley, Korku, Öfke ve Tiksinti ile baş başa kalır. Neşe ve Üzüntü'nün kontrol merkezinden çıkması Riley'i duygu karışıklığına ve hissizliğine iter.

Uzun süreli anılar alanında kalan Neşe ve Üzüntü, Riley'in hayali arkadaşı Bing Bong ile karşılaşır. Bing Bong'dan kontrol merkezine gitmek için yardım alırlar. Düşünce

treni ile kontrol merkezine gitmeyi düşünen Bing Bong, anı yok etme makinesinin içinde kısa yol olduğunu söyler. Üzüntü bu yolun güvenli olmadığını Neşe'ye söylemesine rağmen Neşe bu yolu tercih eder. Yok olmaktan son anda kurtulan Üzüntü, Neşe ve Bing Bong Düşünce trenini kaçırırlar. İkinci istasyon için Hayal Dünyasının içinden geçerler.

Riley, okuldan sonra annesi ile bölge Hokey takımı seçmelerine katılır. Fakat oyuna odaklanamayan Riley, seçmelerden çıkıp eve döner. Bunun üzerine Hokey Adası'da yıkılır. Hayal Dünyası'nda da yıkımlar başlar. Bing Bong, Neşe ve Üzüntü'yü istasyona götürür. Tren hareket etmeye başladığında Riley uyuduğu için tren durur. Neşe, Üzüntü ve Bing Bong, Riley'i uyandırmak için Rüya Yapım Merkezine gidip Riley'i korkutarak uyandırmaya çalışır. Bu sırada kontrol merkezinde Öfke, Riley için kontrol makinesine bir ampul takar. Ampulü takması ile Riley o akşam Minnesota için otobüs bileti alır. Riley'in bilinçaltındaki korkunç bir anısı ile Riley'i uyandırmaya çalışan Neşe, Üzüntü ve Bing Bong bunu başarır ve trene yetişerek yol almaya başlarlar. Fakat Dürüstlük Adası yıkılırken tren yoluna zarar verir ve Neşe, Üzüntü ve Bing Bong başladıkları yere geri dönerler. Riley'in zihninde gezerken Duygu Uyandırma Borusunu bulan Neşe, Üzüntü'nün kendisi ile gelmesine izin vermeyerek kontrol merkezine gitmeye çalışır. Fakat borunun parçalanması ile Bing Bong ile hatıra çöplüğüne düşer. Bing Bong'un sihirli vagonu ile oradan üçüncü seferde kurtulurlar fakat Bing Bong geride kalır.

Riley sabah evden çıkar ve otogara doğru yol alır. Bunun üzerine Aile Adası 'da zarar görmeye başlamıştır. Neşe, Üzüntü'yü de alıp bir trambolin yardımıyla kontrol merkezine geri dönerler. Kararmaya başlayan kontrol makinesine dokunan Üzüntü, evden gitmek fikri ampulünü makineden çıkartır ve bunun üzerine Riley eve döner. Anne babası Riley'in okula gitmediğini öğrenmiştir ve endişeli şekilde onu aramaktadır. Riley'in eve dönmesi üzerine Riley ailesine neden bu halde olduğunu anlatıp ağlamaya başlar ve ailecek sarılırlar. Üzüntü, Neşe'ninde elini tutarak makine dokunur ve mavi sarı renk karışımında yeni çekirdek anı meydana gelir. Bu çekirdek anı Aile Adası'nı düzeltir. Bu vakitten sonra çekirdek anılar artık tek renkte değil tüm duyguların renkleriyle karışık halde meydana gelmektedir. Riley hokeye geri döner ve başarılı olur.

c. Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi Çözümlemesi

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma): Riley, ailesi ile San Francisco'ya taşınır.

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama): Riley'e ailesi yeni evinde çok mutlu olacağını önerir.

3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme): Riley yeni evi hiç beğenmez, evin olumlu yönlerini bulmaya çalışır.

4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma): Nakliye aracı zamanında gelemeyecektir ve Riley'in babası bu konu hakkında telefonda bilgi almaya çalışır.

5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama): -

6. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (aldatma): -

7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma): Riley'in babasının iş için taşınması Riley ve ailesini psikolojik açıdan zora sokmuştur. Aile alışma zorluğu yaşamaktadır.

8. Saldırgan aileden birine zarar verir (kötülük): Babasının işi için ailenin San Francisco'ya taşınması aileyi psikolojik olarak etkiler. Bu durumdan en çok Riley etkilenmiştir. Riley alışma zorluğu yaşamaktadır.

9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı): Babanın eve ilk taşındığı günlerde acil iş için evden uzaklaşması anneyi üzer. Riley bu durumun farkındadır ve kontrol merkezinden Neşe'nin yardımı ile durumu toparlamaya annesine destek olmaya çalışmaktadır. Fakat kontrol merkezinden Neşe ve Üzüntü'nün ayrılması ile Riley toparlamaz. Eski okul ve evinin eksikliğini derinden hissetmeye başlar.

10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı): Riley, ailesinde yaşadığı sorunlarla birlikte kontrol merkezinden Öfke'nin desteği ile evden ayrılıp eski semtine dönme kararı alır.

11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş): Riley okula diye evden otogara gitmek için ayrılır.

12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (bağışçının ilk işlevi): Kontrol merkezine düşünce treni ile ulaşıp Riley'e yardımcı olmak isteyen Neşe ve Üzüntü,

Riley'in kâbus görmesini sağlar. Hayatta en çok korktuğu şeylerden biri olan Palyaçoyu gören Riley uyanır. Uyandıktan sonra düşünce treni çalışmaya başlar ve Neşe ve Üzüntü yola çıkar. Korkarak uyanan Riley'e Öfke müdahale eder ve Riley'e bir fikir ampulü verir. Bu ampul, Riley'in evden kaçmasına sebep olan nesnedir.

13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi): Riley otogara doğru yola çıktığında annesi onu defalarca arar fakat kontrol merkezinden Öfke, Riley'in telefonunu açmasına karşı çıkar.

14. Büyülü nesne kahramana verilir (büyülü nesnenin alınması): Neşe ve Üzüntü trambolin yardımı ile kontrol merkezine geri döner ve Riley iki duygusuna yeniden kavuşmuş olur.

15. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk): Riley'e Öfke otobüse gidene kadar rehberlik eder. Annesinin telefonunu açtırmayıp otogara kadar istikrarlı bir şekilde gitmesini sağlar.

16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (çatışma): -

17. Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret): Riley, Öfke, Tiksinti ve Korku duygularından aldığı rehberlik yüzünden karmaşalar yaşar ve kontrol makinesinde değişiklikler olmaya başlar. Makine kararmaya başlar ve artık Riley hiçbir şey hissetmez. En sona kalan aile adası yavaştan parçalanmaya başlar.

18. Saldırgan yenik düşer (zafer): -

19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (giderme): Üzüntü ve Neşe kontrol merkezine geri döner. Üzüntü kontrol makinesinden evden ayrılma fikri ampulünü çıkarmayı başarır. Ve kontrol makinesi eski çalışır haline geri döner.

20. Kahraman geri döner (geri dönüş): Riley eve geri dönmeye karar verir ve otobüsten iner.

21. Kahraman izlenir (izleme): -

22. Kahramanın yardımına koşulur (yardım): Üzüntü, Riley'in kontrol makinesine dokunması ile Riley'in hissizleşmiş duygularını düzene sokar. Riley eve döndüğünde Neşe ve Üzüntü el ele vererek Riley'in duygularının açığa çıkmasına yardım eder.

23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider (kimliğini gizleyerek gelme): Riley eve ailesine geri döner.

24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (asılsız savlar): -

25. Kahramana güç bir iş önerilir (güç iş): Üzüntü tüm çekirdek anıları maviye dönüştürerek Riley'in bu anıları yaşamasını ister.

26. Güç iş yerine getirilir (güç işi yerine getirme): Riley, Üzüntü'nün gösterdiği tüm çekirdek anıları hatırlayarak o duygu haline girer ve ağlamaya başlar.

27. Kahraman tanınır (tanı(n)ma): Riley, duygularını ailesiyle paylaştıktan sonra eski rahat haline geri döner. (Ailesinin hatırladığı haline – duygu karmaşası olmadığı hali)

28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (ortaya çıkarma): -

29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır (biçim değiştirme): Riley'de yeni karma çekirdek anıların oluşması ile karma kişilik adaları oluşmaya başlar. Aynı zamanda Riley ailesinin gözünde daha olgun bir kız haline gelmeye başlar. 12 yaşına giren Riley aynı zamanda ergenlik yaşlarındadır.

30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (cezalandırma): -

31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar (evlenme): Riley, hokey maçlarına geri döner. Ailesi ona destek olmak için maçlara katılır. Riley yeni arkadaşlarına ve ortamına alışmıştır. Kontrol merkezine ise yeni, daha detaylı bir makine gelir.

3.2.2. İyi Bir Dinozor (2015)

a. Filmin Künyesi

Yönetmen: Peter Sohn

Yapımcı: Denise Ream

Baş Yapımcı: John Lasseter, Lee Unkrich, Andrew Stanton

Hikâye: Peter Sohn, Erik Benson, Meg Lefauve, Kelsey Mann, Bob Peterson

Senarist: Meg LeFauve

Oyuncular: Raymond Ochoa (Arlo), Jack Bright (Spot), Sam Elliott (Baba T-Rex), Anna Paquin (Ramsey), A.J. Buckley (Nash), Steve Zahn (Gökgürültüsü), Jeffrey Wright (Arlo'nun Babası), Frances McDormand (Arlo'nun Annesi)

Kurgu: Stephen Schaffer

Müzik: Mychael Danna, Jeff Danna

Yapım Şirketi: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Gösterim Tarihi: 10 Kasım 2015 (Paris), 25 Kasım 2015 (ABD)

b. Filmin Öyküsü

65 milyon yıl önce dinozorların yok olmasına neden olacak olan asteroid dünyayı teğet geçerek gider. Apatosaurus cinsinden olan dinozor çifti olan Henry ve Ida, yaşamını çiftçilik ile sağlamaktadır. Çiftin bir müddet sonra Libby, Buck ve Arlo isminde üç tane çocuğu olur. Yavrular ilk doğduğunda babaları onlara etrafı tanıtır. İlk tanıttığı şey ise Sivri Diş Dağı'dır. Mısırların hasat vakti geldiğinde her çocuğun bir görevi vardır. Libby kurnaz ve kıvraktır ve tarlayı sulamak ile görevlidir. Buck'ı oyuna getirerek kendi işini ona yaptırır. Buck kaba ve güçlüdür ve odunları taşımak ile görevlidir. Arlo cılız, güçsüz ve korkaktır. Onun görevi ise annesine mısırları taşımakta yardım etmektir. Annesi mısırları hasat eder. Babası ise mısırları saklayabilmek için bir sığınak yapmıştır.

Annesi ve babası büyük işler başardığı için sığınağın üzerine kendi ayak izlerini bırakırlar. Çocuklara da büyük bir görev başardığında buraya ayak izlerini bırakabileceklerini söylerler. Dinozor kardeşler izlerini bırakmak için çok çabalarlar. Buck ve Libby görevlerini başarı ile yerine getirir fakat Arlo bir türlü ona verilen görevleri yerine getirememektedir. Bu duruma çok üzülen Arlo'yu babası bir akşam dışarı çıkartır ve bir motivasyon konuşması yapar. Ertesi gün babası ona bir görev verir. Mısırlarını çalan hırsız için tuzak kurup Arlo'nun onu öldürmesini ister. Bir müddet sonra tuzağa bir insan yavrusu düşer. Arlo onu öldürmeye kıyamayıp ve serbest bırakınca babası bu duruma çok sinirlenir ve ormana doğru onu izlemeye koyulurlar. Ormana doğru yola çıktıklarında fırtına çıkar. Yolda Arlo yaralanınca geri dönmek isterlerken Henry, Arlo'yu kurtarır fakat kendisi sel sularına kapılır.

Babasının yokluğunda hasta olan anneye çocukları yardım etmektedir. Arlo babasının yokluğunu hissettirmemek için çok çalışmaktadır. Mısır sığınağında tekrar hırsızın belirmesi ile onu yakalamaya çalışırken insan yavrusu ve Arlo dereye düşer ve akıntıya kapılır. Uyandığında yaralıdır ve çok daha farklı bir yerdedir. Yamaç bir yerde sıkışan Arlo zorluklarla oradan çıkmayı başarır. Dağın tepesine kadar çıkıp nerede olduğunu görmek isteyen Arlo kaybolduğunu anlar. Babasının sözünü hatırlar ve nehri takip ederek eve ulaşmak için yola koyulur.

Yol boyunca insan yavrusu ona bir şekilde yardım etmeye başlar. Arlo ona "Spot" ismini verir ve sahiplenir. Eğlenerek devam eden ikili birbirlerine ailelerinden bahsederler. Spot ailesinin öldüğünden bahsederken Arlo ise babasının öldüğünden bahseder. Ertesi gün ilerlerken fırtına çıkar. Fırtınadan sonra bir grup Pterosaur tarafından fark edilirler. Et yiyen ve fırtınadan kurtulanları yemek için avlanan bir grup olan Pterosaurların liderleri "Gökgürültüsü" adından bir Pterosaur'dur. Gökgürültüsü, Arlo'ya ailesini bulmaya yardım edeceğini söyler fakat Arlo bunun bir oyun olduğunu anlar. Spot ve Arlo ondan kaçmaya çalışırken bir Trex grubu onları kurtarır. Kendi sığır sürüsünü bulmaya çalışan Trex ailesine Arlo yardım eder. Bu yardım karşılığında Trex ailesi ona Sivri Diş Dağı'nı bulmakta yardım eder. Arlo ve Spot tekrar eve doğru yola koyulurlar. Eve doğru yaklaştıklarında bir uluma duyarlar ve Spot bu ulumaya karşılık verir. Kendisine benzeyen birini gören Spot'a Arlo eve dönmek için yola devam etmeleri gerektiğini söyleyince Spot ve Arlo yola devam ederler. Yoldayken tekrar fırtına çıkar ve Pterosaur grubu bu sefer daha fazla kişi ile Spot'u almak için onlara saldırırlar. Spot'u alan Pterosaur grubu onu Arlo'dan zorla alıp giderler. Onu kurtarmak için uçurumdan yuvarlanan Arlo pes etmez ve Spot'a seslene seslene onu kurtarmak için yola koyulur. Pterosaurları tek tek yenen Arlo, nehirden Spot'u kurtarmak ister fakat fırtına ile büyük bir sel gelir ve ikisini de alıp gider. Arlo, bayılan Spot'u nehir kenarına çıkartır ve yorgunluktan onun yanında uyuya kalır. Ertesi gün yola koyulurlar ve tekrar bir uluma duyunca dururlar. Arlo, Spot'un gitmesine izin verir ve Spot uluyanların aslında kendi ailesi olduğunu öğrenir. Eve dönen Arlo'yu ailesi çok sıcak karşılar. Zorluklarla mücadele edip geri döndüğü için sığınağın üzerine babasının ayak izinin yanına ayak izini bırakır.

c. Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi Çözümlemesi

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma): Arlo, insan yavrusunu yakalamak isterken nehire düşer ve akıntıya kapılarak kaybolur.

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama): İnsan yavrusu (Spot) ağaçtaki meyveye uzanıp yememesi için Arlo'yu uyarır.

3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme): Arlo, Spot'u dinlemez ve meyveye uzanır. Yılan ile karşılaşır.

4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma): Pterosaurlar Arlo ile ilgili bilgi toplamaya çalışır.

5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama): Pterosaurlar Arlo ve ailesi hakkında bilgi toplar ve Spot'u öğrenirler.

6. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (aldatma): Pterosaurlar, Arlo'ya evin yolunu bulma konusunda yardım edeceğini söyler. Kendilerinin arama kurtarma ekibi olduğunu ve bu yüzden etrafa bakındıklarını söyler. Arlo'dan sıkışmış sincabı kurtarmak için yardım isterler.

7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma): Pterosaurlar, Arlo sincabı kurtarınca sincabı yerler. Aynı zamanda Pterosaurlar grubu Spot'u almak için de Arlo'yu kandırmaya çalışırlar.

8. Saldırgan aileden birine zarar verir (kötülük): Pterosaurlar, Spot'un peşine düşerler. Arlo ve Spot'u yaralarlar.

9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı): Trex ailesinin yardımı ile Arlo ve Spot serbest kalır.

10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı): -

11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş): Arlo, kum fırtınasından sonra nehirden uzaklaşmıştır. Nehirden uzaklaştığı için evini bulmak artık daha zordur.

12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (bağışçının ilk işlevi): Trex ailesi, Arlo ve Spot'un sığır sürüsünü bulmasına yardım ederse Sivri Diş Dağı'nı bulmaya yardım edeceklerini söyler.

13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi): Arlo sürüyü bulmayı başarır.

14. Büyülü nesne kahramana verilir (büyülü nesnenin alınması): Arlo'ya Trex ailesinin babası bir görev verir. Arlo kendisine verilen bir görevi ilk kez başarı ile tamamlar ve Arlo artık korkak değildir, cesareti yerine gelir.

15. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk): Trex ailesi Sivri Diş Dağı'nın yolunu Arlo ve Spot'a gösterir. Arlo ve Spot bu yoldan devam ederler.

16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (çatışma): Pterosaurlar, Arlo ve Spot'a tekrar saldırır. Arlo onlara Spot'u vermemek için dövüşür.

17. Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret): Pterosaurlar, Arlo'yu yaralarlar. Pterosaurların itmesi ile uçurumdan yuvarlanan Arlo başını çarpar. Hayalinde babasını görür ve babası onu Spot'u kurtarmasını söyler.

18. Saldırgan yenik düşer (zafer): Arlo Pterosaurları bir bir yener.

19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (giderme): Arlo, tutsak olan Spot'u kurtarır ve Pterosaurları defeder.

20. Kahraman geri döner (geri dönüş): Arlo ve Spot eve dönüş yoluna geri dönerler.

21. Kahraman izlenir (izleme): Arlo, Spot'un ailesi tarafından izlenmektedir.

22. Kahramanın yardımına koşulur (yardım): -

23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider (kimliğini gizleyerek gelme): Arlo eve ilk geldiğinde onu eşi Henry sanar.

24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (asılsız savlar): -

25. Kahramana güç bir iş önerilir (güç iş): Arlo'nun nehirde süreklenerek ormanda kaybolması ve eve geri dönüş yolu başlı başına bir cesaret ve hayatta kalma sınamasıdır.

26. Güç iş yerine getirilir (güç işi yerine getirme): Arlo kaybolduğu yerden gelerek cesaret sınaması görevini geri dönerek kanıtlamıştır.

27. Kahraman tanınır (tanı(n)ma): Arlo'yu gören annesi onu uzaktan tanır. Arlo, ailesi tarafından kucaklanır. Aile gözünde kahraman gibi karşılanır.

28. **Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (ortaya çıkarma):** -

29. **Kahraman yeni bir görünüm kazanır (biçim değiştirme):** Arlo artık korkak değil cesaretli ve özgüvenlidir.

30. **Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (cezalandırma):** -

31. **Kahraman evlenir ve tahta çıkar (evlenme):** Arlo büyük bir görev başardığı için mısır sığınağına babasının ayak izinin yanına ayak izini koymayı başarır.

3.2.3. Kayıp Balık Dori (2016)

a. Filmin Künyesi

Yönetmen: Andrew Stanton, Angus MacLane

Yapımcı: Lindsey Collins

Baş Yapımcı: John Lasseter

Hikâye: Andrew Stanton

Senarist: Andrew Stanton, Victoria Strouse

Oyuncular: Ellen DeGeneres (Dory), Albert Brooks (Marlin), Ed O'Neill (Hank), Kaitlin Olson (Destiny), Hayden Rolence (Nemo), Ty Burrell (Bailey), Diane Keaton (Jenny), Eugene Levy (Charlie)

Müzik: Thomas Newman

Yapım Şirketi: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Gösterim Tarihi: 8 Haziran 2016 (El Capitan Tiyatrosu), 17 Haziran 2016 (ABD)

b. Filmin Öyküsü

Dori küçüklükten beri kısa süreli hafıza kaybı yaşayan mavi tang balığı çeşidinde bir balıktır. Ailesinden anlık ayrılınca bu hafıza sorunu yüzünden bir daha evin yolunu hatırlayamaz. Okyanusun neredeyse tamamını dolaşarak ailesini arar ve bir müddet sonra

ne aradığını unutur. Bu serüveni sonunda oğlunu arayan bir palyaço balığı olan Marlin ile tanışır. Beraber Marlin'in oğlu Nemo'yu bulurlar. Ve daha sonra Marlin onlarla yaşamaya başlar.

Tanıştıktan bir yıl sonra günlerden bir gün Dori, Nemo'nun okul gezisinde bir anı hatırlar. Anısında ailesi ve ev adresi aklına gelir ve Marlin ve Nemo'yu da yanına alarak Kaliforniya – Morro körfezi mücevheri 'ne doğru kaplumbağalarla birlikte yola çıkar. Vardıkları yerde sadece yosunlar, çöpler ve kabuklu yengeçler bulunmaktadır. Burada ailesine seslenen Dori yanlışlıkla dev bir Humboldt kalamarını uyandırırlar. Dev kalamar onların peşine düşer. Kalamarı büyük bir konteynıra hapsettikten sonra Nemo anlık bir panik geçirir. Bu olayda sinirlenen Marlin, Dori'ye biraz uzaklaşmasını söyler.

Dori yardım getirmek için yanlarından ayrılınca büyük bir tesisin altında olduklarını fark eder. Tesis görevlileri etraftaki yaralı deniz hayvanlarını aramaktadır. Üzerine plastik dolanan Dori'yi görünce onu kurtarmak için tesise götürürler. Laboratuvara götürülen Dori orada Hank adında huysuz ama iyi kalpli yedi bacaklı bir ahtapot ile tanışır. Dori'nin etiketi üzerinden anlaşma yaparlar. Dori etiketini Hank'a verecek, bunun karşılığında Hank Dori'nin ailesini bulmasında yardım edecekti. Bu sırada dışarıda kalan Marlin ve Nemo deniz aslanlarının yardımı ile Becky adında bir kuşun yardımıyla tesise girmeyi başarırlar. Dori, tesiste küçükken borular aracılığıyla iletişim kurduğu yakın görüşlü bir balina köpekbalığı olan çocukluk arkadaşı Destiny ve yanlışlıkla yankı bulma yeteneğini kaybettiğine inanan bir beluga balinası olan Bailey ile karşılaşır. Dori tesiste tanıdık yerler gördükçe anılarının çoğunu hatırlamaya başlar. Ve çocukken ailesinden nasıl ayrıldığını da hatırlar. Annesinin ağlaması üzerine uyanan küçük Dori, annesini mutlu etmek için mor deniz kabuğu aramaya başlayınca yolda kaybolur ve akıntıya kapılarak okyanusa düşer.

Dori tesiste Açık Deniz'e ulaşır. Oradaki balıklara ailesini sorduğunda tüm mavi tang balıklarının diğer tesise gitmek üzere toparlandığını ve kamyona yüklendiğini öğrenir. Arkadaşı Destiny ve Bailey'in yardımı ile borularla kamyona ulaşmaya çalışırken borularda Marlin ve Nemo ile karşılaşır. Kamyonun oraya ulaşınca ahtapot yardımı ile mavi tang balıklarının olduğu akvaryuma ulaşır. Ailesinin yıllar önce Dori kaybolunca peşinden gitmiştir ve onlardan haber alınamamıştır Kamyon kapısı kapanmadan önce ahtapot onu içeriden çıkartır. Marlin ve Nemo içeride kalır ve Dori'de ahtapotun ellerinden kayıp borulara akar. Borulardan okyanusa ulaşınca orada deniz

kabuklarını takip edip ailesine ulaşır. Ailesi, Destiny, Bailey ve kunduzların yardımı ile Marlin ve Nemo kurtulur fakat Hank ve Dori içeride kalır. Dori'nin fikirleri üzerine Hank kamyondan çıkar ve kamyonu ele geçirir. Hank kamyonu kullanır ve Dori ona yol tarifi eder. Polislerin yolu kesmesi üzerine Hank kamyonu okyanusa doğru sürer ve tüm balıklar serbest kalır. Hank, Bailey, Destiny, Marlin, Nemo, Dori ve ailesi resifte yaşamaya başlarlar.

c. Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi Çözümlemesi

1. **Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma):** Dori ailesini bulmak için Marlin ve Nemo ile Kaliforniya'ya doğru yola çıkar.
2. **Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama):** Marlin, Dori'ye yanından fazla uzağa gitmemesini söyler.

- Dori kaplumbağalardan ayrıldıktan sonra geldiği yere daha önceden geldiğini hatırlar ve ailesine seslenmeye başlar. Marlin ona sessiz olmasını söylemektedir. Aynı zamanda çevredeki kabuklu yengeçler de onlara sessiz olmasını söylerler.

3. **Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme):** Dori, Marlin'in yanından ayrılmaması uyarısına rağmen Nemo'ya yardım getirmek için Marlin ve Nemo'nun yanından uzaklaşır.

- Marlin'in ve yengeçlerin uyarılarına rağmen Dori ailesine yüksek sesle seslenmeye devam eder.

4. **Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma):** Dori yardım için seslenince enstitü müdürü megafondan yanıt verir.
5. **Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama):** Dev kalamar Dori'nin sesi üzerine uyanır ve onları izler. Dori kendilerini ele vermiş olur.

- Enstitü müdürü megafondan kendini tanıtır.

6. **Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (aldatma):** Dev kalamar hızla giderek onları sıkıştırıp yemeye çalışır.

- Enstitü müdürünün sesini duyan Dori, kendisine yardım edileceğini düşünür.

7. **Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma):** Dev kalamar büyük bir konteynıra sıkışır fakat Nemo'yu yakalar. Onu yemeye çalışırken Dori ve Marlin onu zar zor kurtarır.

- Dori yardım istemek için su yüzeyine çıkar.

8. Saldırgan aileden birine zarar verir (kötülük): Nemo, dev kalamarın onları kovalamasından sonra panik atak geçirir.

- Dori su yüzeyine çıkınca enstitü görevlileri tarafından fark edilir ve kaçırılır.

9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı): Dori diğer enstitüye gönderilmek üzere etiketlenerek bir akvaryuma alınır. Hank gelir ve bir anlaşma yaparlar. Hank, Dori'yi oradan çıkartır.

10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı): Hank ve Dori, etiket üzerine Dori'nin ailesini bulmaya karşılık anlaşma yaparlar ve bu karardan sonra yola çıkarlar.

11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş): Dori evini bulur fakat ailesinin tesisten ayrılmak üzere olan kamyona yüklendiğini öğrenir. Borulardan kamyona ulaşmak için evinden ayrılır.

12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (bağışçının ilk işlevi):

Dori borularda kaybolunca Destiny'den yardım ister. Destiny, Bailey'e daha önce Dori'nin gösterdiği gibi yapıp sesler ile onun yerini bulmasını ister. Dori, Bailey ile ilk karşılaştığında ona karşılık beklemeden bu yöntemi göstermiştir. Dori aynı zamanda borularda Destiny'den yardım istemeden önce yön bulmaya çalışarak yön bulup bulamayacağının sınamasını yaşamaktadır.

13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi): Dori'nin öğrettiği sistem Bailey üzerinde işe yarar ve Dori, Bailey'in bu sorununu çözmüş olur.

14. Büyülü nesne kahramana verilir (büyülü nesnenin alınması): Bailey üstün yeteneği ile Dori'ye yardım eder.

15. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk): Bailey ve Destiny'ninin yol tarifi etmesi üzerine Dori ilk önce Marlin ve Nemo ile karşılaşır. Sonra ailesinin olduğunu düşündüğü akvaryumlara ulaşır.

- Dori daha sonra Hank'in yardımı ile okyanusa ulaşır.

16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (çatışma): Hank, ailesini bulamayan Dori'yi oradan çıkartırken görevlilere yakalanır.

- Dori ve Hank, kamyonu kaçırırken kamyon şoförleri ile karşı karşıya kalır.
- Dori ve Hank, otobüsü okyanusa ulaştırmak isterken yolları polis tarafından kesilir.

17. Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret): Dori, Marlin'in dediği "Dori Gibi Düşünme" taktiğini hatırlar ve uygular. Ailesini bulduğunda da annesi ona onun "muhteşem Dori yeteneği"nin olduğunu hatırlatır.

18. Saldırgan yenik düşer (zafer): Dori ve Hank, kamyonu kaçırmak için şoförleri alt ederler.

- Dori, polisin yolu kesmesi üzerine Hank'i doğrudan okyanus tarafına kamyonu sürmesi için yönlendirir.

19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (giderme): Dori fikirleri ile Hank'i yönlendirip kamyonu ele geçirmeyi ve yönlendirmeyi başarır.

20. Kahraman geri döner (geri dönüş): Dori ve Hank kamyonu okyanus yoluna doğru sürer.

21. Kahraman izlenir (izleme): Polisler kamyonu durdurmak için yola tuzak kurup kamyonu izlemede kalırlar.

22. Kahramanın yardımına koşulur (yardım): Dori polisleri fark edince direk kısa yoldan uçurumdan okyanusa uçar ve polisleri atlatır.

23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider (kimliğini gizleyerek gelme): Dori ailesi ve arkadaşları ile Marli ve Nemo ile yaşadığı resife geri döner.

24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (asılsız savlar): -

25. Kahramana güç bir iş önerilir (güç iş): Dori, Marlin'e yamaca gideceğini söyler. Marlin tamam der fakat onu takip ederek onu sınar. Kaybolmasın diye uzaktan kontrol ederek takip eder. (Unutkanlık Sınaması)

26. Güç iş yerine getirilir (güç işi yerine getirme): Dori, yamaca hiç kaybolmadan gelir.

27. Kahraman tanınır (tanı(n)ma): Dori, ailesini bulup kendisi için büyük bir iş başarır. Ve bu sebepten dolayı artık "güçlü biri" olarak tanınır. Marlin ona "başardın" der. Bu cümleyi daha önce ailesi de ona söylemiştir. Artık arkadaşları arasında da tanınmaktadır.

28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (ortaya çıkarma): -

29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır (biçim değiştirme):. Dori artık daha özgüvenli ve kendine daha inançlı biri haline gelir.

30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (cezalandırma): Enstitü kamyonun kaçırılması ile okyanus balıklarının bir kısmını kaybeder. Balıklar okyanusa dağılır.

31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar (evlenme): Dori arkadaşları ve ailesi ile artık bir bütün gibi hissederek en sevdiği resif de yaşar.

- Marlin Dori'ye "başardın" diyerek onu ödüllendirir.

3.2.4. Arabalar 3 (2017)

a. Filmin Künyesi

Yönetmen: Brian Fee

Yapımcı: Kevin Reher

Baş Yapımcı: John Lasseter

Hikâye: Brian Fee, Ben Queen, Eyal Podell, Jonathan E. Stewart

Senarist: Kiel Murray, Bob Peterson, Mike Rich

Oyuncular: Owen Wilson (Şimşek McQueen), Cristela Alonzo (Cruz Ramirez), Chris Cooper (Smokey), Nathan Fillion (Sterling), Larry the Cable Guy (Mater), Armie Hammer (Jackson Storm), Ray Magliozzi (Dusty), Tony Shalhoub (Luigi), Bonnie Hunt (Sally)

Müzik: Randy Newman

Yapım Şirketi: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Gösterim Tarihi: 23 Mayıs 2017 (Kannapolis), 16 Haziran 2017 (ABD)

b. Filmin Öyküsü

Şimşek McQueen'in bir süredir Piston Kupası yarışlarında birincilikleri bulunmaktadır. Fakat yarışların birinde yarışa yeni bir çaylak katılır. Çaylak yeni nesil araçlardan biridir ve oldukça hızlıdır. Jackson Storm (çaylak) kendi hırsı ve hızını kanıtlayınca diğer yeni nesil araçları da yarışlara çeker. Yeni nesil araçlar geldikçe yarışta bulunan hali hazırdaki araçlar tek tek emekli olmaya başlar. Bu sırada Storm ona emekliliği ve yaşlılığı konusunda psikolojik baskı yapmaktadır. Sezonun son yarışında Şimşek McQueen kendini çok zorlar ve büyük bir kaza geçirir. Kaza sonucunda Şimşek, Radyatör kasabasına çekilir ve günlerini Doc Hudson'ın yarış videolarını izleyerek geçirir. Sezonun başlamasına iki hafta kala kız arkadaşı Sally ve arkadaşlarının desteği ile yarışlara dönmeye karar verir. Yarışlara yeni bir sponsor ile devam etmeye başlar. Yeni şirketin Ceo'su Sterling, Şimşek McQueen hayranı bir arabadır. Son teknoloji ürünü yeni bir eğitim merkezinde Sterling, McQueen'e yarış eğitmeni Cruz Ramirez altında antrenman yapmasını söyler.

McQueen, Cruz'un modern eğitim yöntemlerine uyum sağlamak için mücadele eder ve hiçbir şekilde ilerleme kaydedemez. Eğitimini tamamlamadan aceleci davranır ve eğitim simülatörünü hazır olmadan dener. Hazır olmadığı için işler ters gider ve pahalı simülatöre zarar verir, bu nedenle Sterling onu emekliliğe zorlamaya çalışır. McQueen bir anlaşma teklif eder: sezonun ilk yarışını kazanabilirse istediği sürece yarışmaya devam edebilir; aksi takdirde derhal yarışları bırakıp Sterling için sadece marka yüzü olacaktır. Sterling, McQueen'in marka yüzüne gelecek olan zarar vermekten endişe eder, ancak anlaşmayı kabul eder. Anlaşmanın tek şartı McQueen'e Cruz'un da eşlik etmesidir.

McQueen önce yakındaki Fireball Plajı'nda antrenman yapmaya çalışır. Daha sonra Thunder Hollow adlı ünlü bir toprak pistte gizlice yarışa katılmaya çalışır. Yarışta hem McQueen ifşa olmuş hem de Cruz birinci olmuştur. McQueen'in ifşa olması kendi kimliğinin küçük düşürülmesine sebep olmuştur. Bu sebeple Cruz'da öfkelenir ve bu süreçte Cruz'un kupasını yanlışlıkla kırar. Cruz, hayatı boyunca McQueen gibi bir yarışçı olmak istediğini, ancak diğer yarışçılar tarafından korkutulup sınıflandığından dolayı hiçbir zaman bir yarışa başlamadığını açıklar. McQueen'in antrenörü olarak istifa eder ve eğitim merkezine geri dönmeye karar verir. McQueen, o akşam Mater'ı arar ve ondan fikir alarak tekrar yola çıkar. Yolda Cruz'u bularak ondan özür diler ve kendisine eşlik etmesi için ikna eder. Thomasville'de McQueen, Doc'un bir daha asla yarışamamasına

rağmen McQueen'i eğitirken onu mutlu edecek yeni sebepler bulduğunu Smokey'den öğrenir. McQueen hiçbir zaman Storm kadar hızlı olamayacağını kabul ettikten sonra Smokey ve arkadaşları McQueen'in hız dezavantajının üstesinden gelmek için yeni hileler öğrenmesine yardımcı olur ve Cruz'u yarış pisti partneri olarak kullanır.

Florida'daki yarışta McQueen en son başlar, ancak Smokey'den koçluk alarak kendisini kademeli olarak yükseltmeyi başarır. Hala McQueen'in kazanamayacağına inanan Sterling, kalmak ve yarışı izlemek istemesine rağmen Cruz'u eğitim merkezine geri gönderir. Bu olayı kulaklıktan dinleyen McQueen, Cruz'u geri getirmek için Smokey'den rica da bulunur. McQueen pistten çıkarak kendi ekibine Cruz'u yarışa hazırlamasını söyler. Cruz 95 numara ile yarışa girer. İlk başta piste odaklanamayan Cruz, McQueen'in koçluğu ile Storm'a yetişmeyi başarır. McQueen Cruz'a motivasyon vermek için Cruz'un kendi yöntemlerini uygulamaktadır. Storm kendisine yaklaşan Cruz bir tehlike gibi görmeye başlayınca Cruz'un yanına gider ve onun moralini bozmaya çalışır. Bu manipülasyonun farkına varan Storm bunu kullanır ve yarış pistinde Strom'u geride bırakarak birinci olur.

Cruz bu birincilik üzerine Sterling'den istifa eder ve Tex Dinoco'dan sponsorluk teklifi alır. Yarış pisti sonuçlarında Cruz ile McQueen'de birinci olarak gösterilince McQueen, Sterling'e karşı anlaşmayı kazanır ve serbest kalır. Tex, Sterling'in huysuzluğunu görünce ona yüksek rakamlarda teklifte bulunup şirketini alır. McQueen yarış sonrası Doc'un yarış renklerini kullanmaya karar verir. Yarışmaya devam etme kararı alan McQueen, Cruz'un eğitmeni olarak Radyatör kasabasına geri döner. Doc Hudson kendisi için neler yaptıysa aynısını Cruz'a yapmaya karar vererek hayatına devam eder.

c. Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi Çözümlemesi

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma): McQueen yarışlardan çekilir.

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama): Sezonun son yarışında büyük bir kaza geçirdiği için birçok araba ona emekli olmasını söyler.

3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme): McQueen arkadaşlarının da desteği ile yarışmaya katılmaya karar verir.

4. **Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma):** McQueen, Storm'un nasıl bu kadar hızlı olduğu ile ilgili TV yayınları izler. Aynı zamanda kullanabileceği bir simülasyon araştırır.

5. **Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama):** Storm, McQueen hakkında yarışlardan önce çok fazla bilgi toplamıştır. Aynı zamanda McQueen'de Storm'un nasıl bu kadar hızlı olduğu ile ilgili bilgiler toplar. TV yayınları izler. Yeni nesil arabalar hakkında bilgiler edinir.

6. **Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (aldatma):** Storm, Piston Kupa'sını kazanmak için McQueen'e psikolojik baskı yapar. Sürekli ona yaşlı olduğunu ve emekli olması gerektiğini söyler.

7. **Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma):** Storm'un söyledikleri McQueen'i etkiler ve McQueen emekli olup yarışlardan çekilmeyi düşünür.

8. **Saldırgan aileden birine zarar verir (kötülük):** Sezonun son yarışında yarışta Storm'un McQueen'in dikkatini dağıtması ile McQueen büyük bir kaza geçirir.

- Storm, McQueen'e psikolojik zarar verir ve McQueen'in özgüveni kırılır.

9. **Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı):** McQueen Doc Hudson'ın videolarını izleyerek onun gibi olmaktan korkmaktadır ve emekliliği düşünmektedir. Kız arkadaşı ve arkadaşlarının onu ikna etmesi üzerine kendisinde değişiklikler yapıp yarışmalara katılma kararı alır.

10. **Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı):** Sponsorluğunu yapan arkadaşları sponsorluğu başka birine McQueen'in iyiliği için sattığını söyler. Bunun üzerine McQueen yeni sponsoru ile tanışma ve yarışlara hazırlanmak için pratik yapma kararı alır.

11. **Kahraman evinden ayrılır (gidiş):** McQueen, pratik yapmak ve kendini geliştirmek üzere Radyatör Kasabası'ndan ayrılır.

12. **Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (bağışçının ilk işlevi):** McQueen yeni sponsoru Sterling'in merkezinde simülatöre girmek için eğitmeni Cruz tarafından birkaç eğitimden geçmesi gerekiyordur.

- Sterling, McQueen'in kendisini ona yarışları kazanabileceğine dair kendini ispatlanmasını ve geliştirmesi için zaman verir. En iyi eğitmeni Cruz'u onun başına atayarak yarışlara uygun olup olmadığını denetlemektedir.

13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi): McQueen, Sterling'in eğitimini kabul eder. Fakat sabırsız davranıp eğitimi tamamlanmadan simülatöre girmeye kalkar. Sterling onu başarısız bulur ve yarışlardan çekme kararı alır.

14. Büyülü nesne kahramana verilir (büyülü nesnenin alınması): Cruz, Sterling tarafından McQueen'e eğitmenlik yapmak için atanır.

- McQueen'e yeni teknolojik bir kaplama yapılır.

15. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk): McQueen ve Cruz, Mack ile Smokey'in bulunduğu Thomasville'e giderler. Smokey yeni nesil araçlarla yarışması için McQueen'e eğitim verir.

16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (çatışma): McQueen ve Storm, Florida 500 yarışında karşı karşıya gelirler.

17. Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret): Cruz'un Sterling'in emri üzerine stadyumdan ayrılması üzerine McQueen bir karar alır ve Doc Hudson'un yolundan gitmeye karar verir. Pistte kenara gelir ve ekibin Cruz'u yarış için hazırlamasını ister. Cruz'a McQueen'in numarası verilir. McQueen yarış boyunca Cruz'un akıl hocalığını yapar.

18. Saldırgan yenik düşer (zafer): Cruz, McQueen'den taktikler alarak Storm'u yener.

19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (giderme): Cruz yarışmada birinci olunca 95 numaranın itibarı kurtulut. Cruz çocukluktan beri yarışçı olma hayaline kavuşmuştur. 95 numara ile iki yarışçı (McQueen ve Cruz) birinci olur ve McQueen, Sterling ile yaptığı anlaşmadan kurtulur.

20. Kahraman geri döner (geri dönüş): 95 numara kazanınca McQueen itibarını kaybetmemiş olur. Eski zamanlarına döner. Yarışmalardan çekilmeme kararı alır.

21. Kahraman izlenir (izleme): Sterling ilk önce Cruz'un birinci olduğunu sanmıştır ve McQueen'e marka yüzü anlaşmasını hatırlatır.

22. Kahramanın yardımına koşulur (yardım): Ekranlarda iki tane birinci olan yarışmacı gösterilince Sally, McQueen'in avukatı olarak müdahale eder ve

McQueen'in anlaşmasının feshini duyurur. Dinoco'nun sahibi Tex, Sterling ile anlaşma yaparak eğitim merkezini satın alır.

23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider (kimliğini gizleyerek gelme): McQueen, Doc Hudson yarış renkleri görünümünü alarak Radyatör Kasabası'na geri döner.

24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (asılsız savlar): -

25. Kahramana güç bir iş önerilir (güç iş): McQueen, Florida 500 yarışmasında Smokey'e Cruz'a söylemesi gerekenleri söyler. Smokey söyleyemeyeceğini söyleyince McQueen, Smokey'in yerine geçip Cruz'u pistte yönlendirme kararı alır. (Eğitmen olabilme Sınaması)

26. Güç iş yerine getirilir (güç işi yerine getirme): McQueen, Cruz'a çok iyi bir akıl hocalığı yaptığı için Cruz yarışı kazanmıştır.

27. Kahraman tanınır (tanı(n)ma): McQueen yarış bittiğinde hem tabelada ismi gözükür ve 95 numara ile tanınır. Ayrıca Cruz'a ekip liderliği yaptığı için tanınır.

28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (ortaya çıkarma): -

29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır (biçim değiştirme):. McQueen, Doc Hudson'ın yarış renklerini kullanarak yeni bir görünüm kazanır.

30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (cezalandırma): Storm birinciliği kaybeder.

31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar (evlenme): McQueen, Cruz'a ekip liderliği yaparak kendini ödüllendirir.

- McQueen yarışçı olarak yarışmaya devam edecektir.
- McQueen'in sponsorluğunu Sterling'den Tex alır. Artık eski dostu ile çalışmaktadır.

3.2.5. Koko (2017)

a. Filmin Künyesi

Yönetmen: Lee Unkrich

Yapımcı: Darla K. Anderson

Baş Yapımcı: John Lasseter

Hikâye: Lee Unkrich, Jason Katz, Matthew Aldrich, Adrian Molina

Senarist: Adrian Molina, Matthew Aldrich

Oyuncular: Anthony Gonzalez (Miguel), Gael García Bernal (Hector), Benjamin Bratt (Ernesto De La Cruz), Alanna Ubach (Mama Imelda), Renée Victor (Abuelita), Ana Ofelia Murguía (Mama Coco), Edward James Olmos (Chicharron), Sofia Espinosa (Miguel'in Annesi- Mama)

Film Editörü: Steve Bloom

Müzik: Michael Giacchino

Yapım Şirketi: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Gösterim Tarihi: 20 Ekim 2017 (Morelia), 22 Kasım 2017 (ABD)

b. Filmin Öyküsü

Meksika'da Santa Cecilia'da yaşayan Imelda Rivera, müzisyen olan Hector ile evlenmiştir. Eşiyle birlikte şarkılar söyleyip dans etmektedir. Bir müddet sonra kızları Coco dünyaya gelir. Imelda'nın kocası onu ve kızı Coco'yu dünyaya müziğini duyurmak için terk etmiştir. Imelda kızına eşini unutturmak için her şeyi yapmıştır. Bir müddet sonra geçinmek için ayakkabı işine girer. Kızına, kızının eşine, torunlarına derken ayakkabı işini herkese öğretip işini büyütür. Evin en büyük yasağı müzik ve müzikle ilgili olan her şeydir.

Günümüzde büyük büyük torunu Miguel, yaşlı olan Coco ve diğer aile bireyleri ile yaşamaktadır. Miguel, Imelda'nın zamanında ve Meksika tarihinde çok ünlü bir oyuncu ve şarkıcı olan Ernesto de la Cruz gibi biri olmayı hayal etmektedir. Onun tüm rollerini ve müziklerini ezberlemiştir. Miguel herkesten gizli çatı katına bir yer yapmıştır ve burada düzenli olarak gitar alıştırmaları yapıp Ernesto de la Cruz'un videolarını izler.

Ölüler Günü'nde bir müzik yetenek yarışması vardır ve Miguel bu yarışmaya katılmak için çatı katından gitarını alıp ailesinden gizlice kaçmaya çalışırken Las Ofrendas (vefat etmiş aile büyüklerini anmak için hazırlanmış olan oda) odasına girer. Gitarı ve köpeği Dante'yi masanın altına saklar. Dante yüzünden Imelda'nın çerçevesi düşüp kırılınca Miguel fotoğrafı fark eder. Fotoğrafta Imelda'nın kocasının yüzü

yırtılmıştır fakat elindeki gitardan bu kişinin Ernesto de la Cruz olduğuna karar verir. Ailesine bu durumu anlatınca, Tonya çok sinirlenir ve Miguel'in gitarını kırar. Bunun üzerine Miguel evi terk eder.

Yarışmaya katılmak için bir gitara ihtiyacı olduğundan Ernesto de la Cruz'un mezarına gidip gitarını çalmaya kalkar. Ölüler gününde ölüden bir şey çaldığı için ruhani varlığa dönüşür. Mezarlıkta ailesini görse de artık ruhani tarafta olduğu için ailesi onu göremez ve ailesi onu aramaktadır. Miguel vefat etmiş aile bireyleri ile karşılaşır. Aile bireyleri bu durumu çözmek için Miguel ve Dante'yi de yanlarına alarak Çiçek Köprüsü'nden geçerler ve Atalar Diyarı'na giderler.

Miguel'i Atalar Diyarı'ndaki Polis Merkezine götürürler. Imelda'da oradadır ve Atalar Diyarı'ndan çıkamama sebebini öğrenir. Miguel'in gerçek dünyaya dönmesi için Imelda'nın rızasını alması gerekiyordur. Imelda "müziği bırakma" şartı ile rıza verme kararı alır. Miguel bundan hiç hoşlanmasa da bu durumu kabul ettiğini söyleyip yalan söyler. Imelda rıza gösterince Miguel geri döner. Fakat mezarlığa geri gelince tekrar gitarı alıp yarışmaya gitmeye karar verir. Bu sebepten ötürü Atalar Diyarı'na geri döner. Döndüğünde Imelda ile tartışır ve polis merkezinden kaçmaya çalışır. Kaçarken Hector ile karşılaşır ve Hector ile bir anlaşma yapar. Hector, Miguel'i Ernesto de la Cruz'a götürecektir ve Ernesto de la Cruz Miguel'e razı gösterecektir. Dönünce Miguel, Hector'un resmini Las Ofrendas odasına koyarak dünyaya geçişini sağlayacaktır. Gün doğmadan Miguel'in gerçek dünyaya dönmesi gerekmektedir. Atalar Diyarı'nda kaldığı her saniye bir ölüye dönüşmektedir. Imelda, Miguel'i ruhani varlığı olan Pepita ile aramaya başlar. Bu sırada Miguel ve Hector'un arasında birkaç tartışma geçince Miguel, Hector'suz yola devam etmeye karar verir. Atalar Diyarı meydanındaki yetenek yarışmasını kazanan grup ile Ernesto de la Cruz'un partisine giriş yapar.

Miguel partide şarkı söyleyerek Ernesto de la Cruz'in dikkatini çekmeyi başarır ve kendisinin onun torunu olduğunu söyleyince Ernesto de la Cruz partideki herkese torununu tanıtır. Bu sırada Hector gelir ve Miguel'in döndüğünde fotoğrafını koymasını söyler. Hector ve Ernesto de la Cruz tartışınca Hector ölüm sebebinin Ernesto de la Cruz olduğunu öğrenir. Miguel'in bu olaya şahit olduğunu gören Ernesto de la Cruz, Miguel'e rıza göstermez ve onu Hector'un bulunduğu kuyuya atar. Kuyuda karşılaşan Hector ve Miguel asıl gerçekleri öğrenirler. Hector, Miguel'in kendi torunu olduğunu öğrenir. Imelda, Pepita ile gelip ikisini kurtarır ve aynı zamanda Hektor'un nasıl öldüğünü öğrenir.

Hector'un kızı Coco gerçek dünyada babasını unutmaya başladığı için Hector yavaştan hasta olmaya başlamıştır. Imelda, Miguel ve diğer aile üyeleri Ernesto de la Cruz'dan Hector'un fotoğrafını alıp gerçek dünyaya gönderme planı yaparlar. Ernesto de la Cruz sahnedeyken tüm seyirciler gerçekleri aile üyelerinin kamerayı ve mikrofonu açmasıyla öğrenir. Hector ve Imelda şartsız Miguel'e rıza gösterirler. Hector ölmek üzere olduğu için Miguel döndüğünde Coco'nun yanına koşar ve ona babasını hatırlatır. Coco babasının fotoğrafını ve onun yazdığı şiirleri ortaya çıkartınca bu bilgiler kanıt olarak kullanılır ve tüm dünya Hector'u tanır. Bir yıl sonra ev artık müze haline gelmiştir. Coco vefat etmiştir ve vefat etmiş tüm aile bireyleri Ölüler Günü'nde (Día de Muertos) Miguel ve ailesini ziyarete gelirler.

c. Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi Çözümlemesi

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma): Miguel, Tonya'ya kızıp evden müzisyen olmak için uzaklaşır.

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama): Miguel'in ailesinde müzikle ilgilenmek kesinlikle yasaktır.

- Ölüler Günü'nde ölüye hediyeler verilir ve ölüden bir şey alınmaz.

3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme): Miguel ailesindeki yasağa rağmen çatı katında gizli bir bölmede kendisine müzik odası yapmıştır.

- Miguel Ölüler Günü'nde Ernesto de la Cruz'un mezarından gitarını çalar.

4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma): Ernesto de la Cruz, Miguel'in havuza düşünce yüz boyasının akması üzerine Atalar Diyarı'ndaki "yaşayan çocuk" olup olmadığını sorar.

- Miguel, büyükbabası sandığı Ernesto de la Cruz'a hayallerinin peşinden nasıl gittiği ve hayallerinin peşinden gidince pişman olup olmadığı hakkında sorular yöneltir.

- Ernesto de la Cruz, Hector gerçeği hakkında Miguel'e ne düşündüğünü sorar.

5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama): Miguel, Ernesto de la Cruz'a "yaşayan çocuk" olduğunu söyler.

- Miguel, Ernesto de la Cruz'a sorduğu soruların cevabını alır.

- Ernesto de la Cruz, Miguel'den Hector ve kendisi ile ilgili ne düşündüğünü öğrenir.

6. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (aldatma): Ernesto de la Cruz, itibarına zarar gelmemesi için şaşırtmalı sorular sorarak Miguel'in gerçek düşüncelerini öğrenmeye çalışır.

7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma): Miguel, Ernesto de la Cruz ile ilgili gerçek düşüncelerini ve gerçeği bildiğini ona söyler.

8. Saldırgan aileden birine zarar verir (kötülük): Ernesto de la Cruz, güvenliği çağırarak Miguel'i kuyuya attırır.

9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı): Miguel ve Hector, Imelda ve Pepita tarafından kurtarılır. Bu durumdan Ernesto de la Cruz'un haberi olmaz.

10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı): Miguel, Hector'un resmini Ernesto de la Cruz'dan almaya karar verir ve bunun için Imelda'dan izin ve yardım ister.

11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş): Alıkoyulan resim için Miguel, Hector, Imelda ve diğer vefat eden aile üyeleri birlik olup Ernesto de la Cruz'un peşine düşerler. Dante ve Pepita'da bu fotoğrafı alma konusunda onlarla birlik olur.

12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (bağışçının ilk işlevi): Hector, Coco onu unutmaya başladığı için hastadır ve fotoğrafının alınıp gerçek dünyaya götürülmesi gerekmektedir. Imelda, Hector için yardım edecektir ama kendi şartlarını kabul edip edemeyeceğini Miguel'e sorar. (Sınama)

13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi): Miguel, Hektor'u kurtarmak için şartları kabul eder ve Ernesto de la Cruz'dan o fotoğrafı alma planı yapar.

14. Büyülü nesne kahramana verilir (büyülü nesnenin alınması): Dante, Atalar Diyarı'nda ruhani bir varlığa dönüşür. Dante Miguel'e Atalar Diyarı'nda olduğu sürece yanında olup destek verir.

- Miguel, gerçek dünyaya döndükten sonra Hector'un gitarını alır.

15. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk): Miguel ve diğer aile bireyleri, Frida Kahlo sayesinde Ernesto de la Cruz'un sahnesine giriş yapmayı başarırlar.

16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (çatışma): Miguel ve Ernesto de la Cruz sahnede karşı karşıya gelirler.

17. Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret): Miguel, Hector'a Coco'nun onu hatırlaması için söz verir. (Hatırla Beni şarkısına hitaben)

18. Saldırgan yenik düşer (zafer): Ernesto de la Cruz'un yalanları ortaya çıkınca seyirciler tarafından yuhalanır. Pepita tarafından fırlatılarak gerçek dünyadaki ölümü gibi Atalar Diyarı'nda da büyük bir çan altında kalır.

19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (giderme): Hector'un fotoğrafı Imelda'nın sahnede Ernesto de la Cruz'u kandırmasıyla elde edilir.

20. Kahraman geri döner (geri dönüş): Miguel, uçurumdan düşerken Pepita tarafından kurtarılır ve Pepita onu aile bireylerinin yanına bırakır.

21. Kahraman izlenir (izleme): Seyirciler, Ernesto de la Cruz ile ilgili gerçeği öğrenirler. Ernesto de la Cruz'u yuhalarlar. (Suçluyu İsteme)

22. Kahramanın yardımına koşulur (yardım): Miguel uçurumdan kurtulunca Hector ve Imelda gün doğmadan onu geri göndermek için rıza gösterirler ve kadife çiçeğini uzatırlar.

23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider (kimliğini gizleyerek gelme): Miguel, Hector ve Imelda'nın rıza göstermesiyle gerçek dünyaya geri döner.

24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (asılsız savlar): Ernesto de la Cruz, Miguel'i uçurumdan attıktan sonra sahneye çıkıp seyircileri ikna etmeye çalışır.

25. Kahramana güç bir iş önerilir (güç iş): Miguel, Coco'ya babasını hatırlatmak için anılar anlatır ve Hector'un gitarı ile Coco'ya babasının onun için yazdığı şarkıyı söyler.

26. Güç iş yerine getirilir (güç işi yerine getirme): Coco babasını hatırlar. Ve babasının fotoğrafını ve şiirlerini çekmeceden çıkartır. Miguel hem Coco'ya babasını hatırlatıp Hector'u tam ölümden kurtarır hem de orijinal el yazısı olan şiirler ile ünlü şarkıların yazarının Hector olduğunu kanıtlar.

27. Kahraman tanınır (tanı(n)ma): Miguel, kendisinin en çok sevdiği şarkıyı söyleyerek Coco'nun babasını hatırlamasını sağlar. Ve o evde artık müzik serbest hale gelir. Bunu sağlayan Miguel'dir.

28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (ortaya çıkarma): Ernesto de la Cruz'un gerçek yüzü sahne arkasında gerçekleri anlatmasıyla ortaya çıkmıştır. Miguel gerçek dünyaya döndüğünde gerçekleri söyler ve orijinal şiir metinleri ile de bunu kanıtlar.

29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır (biçim değiştirme): Miguel artık istediği kadar gitar ile şarkı söyleyebilmektedir. Artık gerçek bir müzisyendir.

30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (cezalandırma): Ernesto de la Cruz'un yaptıkları gerçek dünyada da ortaya çıktığı için insanlar tarafından unutulmaya başlar.

31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar (evlenme): Miguel'in evi bir müzeye dönüşür. Evde artık müzik yasağı kalkmıştır ve herkes müzikle ilgilenmeye başlamıştır.

3.2.6. İnanılmaz Aile 2 (2018)

a. Filmin Künyesi

Yönetmen: Brad Bird

Yapımcı: John Walker, Nicole Paradis Grindle

Baş Yapımcı: John Lasseter

Hikâye: Brad Bird

Film Editörü: Stephen Schaffer

Oyuncular: Craig T. Nelson (Bob), Holly Hunter (Helen), Sarah Vowell (Violet), Huckleberry Milner (Dash), Samuel L.Jackson (Lucius – Frozone), Eli Fucile (Jack Jack), Catherine Keener (Evelyn), Bob Odenkirk (Winston)

Müzik: Michael Giacchino

Yapım Şirketi: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Gösterim Tarihi: 5 Haziran 2018 (Los Angeles), 15 Haziran 2018 (ABD)

b. Filmin Öyküsü

Municiberg şehrinde ortaya çıkan Kazıcı lakaplı kişi banka soygunu için ortalığı birbirine katar. İnanılmaz aile müdahale eder fakat bu durum politikacılar tarafından kabul edilmeyip halka durum ters gösterilince süper kahramanların işine son verilir. İki haftası olan aile normal insanlar gibi iş bakmaya hazırlanırken bir milyoner (Devtech şirketinin sahibi) tarafından iş teklifi alırlar.

Teklif sadece Helen için geçerlidir. Helen suçlulara müdahale ederken kıyafetinde bulunan kamera olayları kaydedecek ve halka süper kahramanların aslında insanlara sadece yardım amaçlı çalıştıklarını kanıtlayacaktır. Helen iş ile ilgilenirken Bob çocukların okulu ve ihtiyaçları ile ilgilenir. Bu sırada Violet erkek arkadaşı ile sorun yaşar. Dash ödevlerini aksatır ve Jack Jack'in süper güçleri açığa çıkar. Tüm bu süreç boyunca ortaya çıkan Ekran Köleci, Helen ile uğraşmaktadır. Helen'in görevlerini sabote etmeye çalışır.

Devtech şirketinin sahibi olan Winston Deavor, süper kahramanlara inanan biridir. Ve her zaman onların kanunlar da haklara sahip olması gerektiğini düşünmektedir. Helen'in kameralarını televizyon kanallarına vererek süper kahramanların insanları dostu olduğunu ve insanlara yardım ettiklerini kanıtlar. Bir müddet sonra dünyanın her yerinden süper kahramanları toplar. Amacı tüm dünyadaki büyükelçilerle birlikte anlaşma imzalayarak süper kahramanların yasal haklarının olmasını ve gizlenmek zorunda kalmadan yaşayabilmelerini sağlamaktır.

Jack Jack'in üstün güçleri ile baş edemeyen Bob, Jack Jack'i özel kostümcüsü Edna'ya götürür. Edna bebeğin bir çokbiçimci olduğunu söyler ve ona her güce karşı uyum sağlayabilen bir kostüm ve uzaktan kumanda yapar. Helen uzun bir takip sonucu Ekran Köleci'nin yerini bulduğunu sanar ve bir kişiyi hapse gönderir. Günün akşamına Devtech'de bir kutlama olurken Helen birkaç şeyden şüphelenir ve kontrol odasına gider. Ekran Köleci'nin ofisini videolardan incelerken Winston Deavor'un kız kardeşi Evelyn Deavor gelir ve Helen'i bayıltır. Dondurucu odasında uyanan Helen, gözlük ile hipnotize edilerek Evelyn'in kontrolüne girer.

Evelyn, Bob'a haber verip onu anlaşmanın imzalanacağı gemiye (Hydroliner) çağırır ve onu da kontrolü altına alır. Violet, Dash ve Jack Jack için kontrole aldığı diğer

süper kahramanları gönderen Evelyn, onları ele geçiremez. Bob'un inanılmaz arabasını çağıran Dash, ablası ve kardeşini Hydroliner'e ulaştırır. Evelyn gemideki herkesi anlaşma imzalandıktan sonra hipnoz eder ve gemiyi şehre doğru çevirttirir. Winston'u alıp kaçmaya çalışırken Winston uçaktan atlar ve büyükelçileri kurtarmak için gemiye döner. Helen, Evelyn'i yakalarken Bob, Frozone, Violet, Dash ve Jack Jack diğer süper kahramanları uyandırıp gemiyi şehre çarpmadan durdurmaya çalışır.

Helen, Evelyn'i yakalar ve diğer tüm süper kahraman ve büyükelçiler hipnozdan çıkartılır. Şehre çarpmadan duran gemiden sonra Evelyn tutuklanır. Tüm bu olaylar halka ve devlete kanıtlandıktan sonra süper kahramanlara yasak hakları geri verilir. Süper kahramanların artık insanlardan saklanmalarına gerek kalmaz.

İnanılmaz aile, Winston'un verdiği evde yaşamaya devam eder. Violet, geçmiş anılarını unutan Tony ile tekrar tanışır ve sinemaya gitmek için ailecek yola çıkarlar. Sinemaya giderken yolda silahlı çatışma çıkınca aile onların peşine düşer ve Tony sinema bileti almak için gönderilir.

c. Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi Çözümlemesi

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma): Helen, Devtech şirketinden teklif gelmesi ile görev almak üzere evden uzaklaşır.

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama): Violet, Dash ve Jack Jack'in süper güç kullanması ailesi tarafından yasaklanmıştır.

3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme): Violet, Dash söz dinlemeyerek her görevde süper güç kullanırlar.

4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma): Evelyn Deavor, Helen için tasarladığı kostümün içerisine kamera koyar.

5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama): Evelyn, Helen'in kostümünde bulunan kamera sayesinde adım adım nerede olduğunu ve ne yaptığını bilir.

6. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (aldatma): Evelyn, Helen'e yakın durarak onun güvenini kazanmaya çalışır. Güvenini kazanıp planını uygulayacaktır.

7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma): Helen, Evelyn'e güvenir ve onu arkadaş gibi görmeye başlar.

8. Saldırgan aileden birine zarar verir (kötülük): Evelyn, Helen'i bayıltıp hipnoz eder.

9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı): Evelyn, Bob'u arar ve Helen'in başının dertte olduğunu söyler. Bob, Helen için hazırlanıp evden yola çıkar. Çocuklar annesinin başının dertte olduğunu anlar.

10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı): Çocuklar annesinin başının dertte olduğunu anlayınca Helen'in bulunduğu gemiye gitmeye karar verirler.

11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş): Bob, Helen'e yardım etmek için evden ayrılır.

- Çocuklar annesine yardım etmek için evden ayrılır.
- Bob ve Helen'in bulunduğu gemi şehirden uzaklaşır.

12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (bağışçının ilk işlevi): Bob ve Helen'in hipnoz edildiğini gören Dash, Violet ve Jack Jack onlarla dövüşerek onların hipnoz gözlüklerini çıkartır.

13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi): Dash, Violet ve Jack Jack anne babasını hipnoz olmaktan kurtarır.

14. Büyülü nesne kahramana verilir (büyülü nesnenin alınması): Jack Jack birden fazla süper güce sahiptir.

- Diğer süper kahramanlar hipnozdan çıkar ve İnanılmaz Aile'ye yardım eder.
- Bob, İnanılmaz Araba'ya Dash sayesinde sahip olur.

15. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk): Helen, Voyd'un yardımı ile Evelyn'in bulunduğu uçağa girmeyi başarır.

16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (çatışma): Helen ve Evelyn uçağın içinde kavga ederler.

17. **Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret):** Süper kahramanların itibarı yer bir olur. Haberler şehre çarpmak üzere olan gemi için ve Ekran Kırıcı için süper kahramanları suçlu gösterir.

18. **Saldırgan yenik düşer (zafer):** Evelyn, Helen'e yenilir.

19. **Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (giderme):** Evelyn (Ekran Köleci) yakalanır. Winston herkesi hipnoz eden duvarı kırıp herkesi eski sağlığına geri getirir. Hydroliner, Municiberg'e çarpmadan durdurulur.

20. **Kahraman geri döner (geri dönüş):** İnanılmaz aile, diğer süper kahramanlar ve gemideki herkes sağ salim Municiberg'e dönerler.

21. **Kahraman izlenir (izleme):** Hydroliner'in etrafında toplanan polisler suçluyu almak için gelmiştir.

22. **Kahramanın yardımına koşulur (yardım):** Winston sayesinde süper kahramanlar iyi tanınır ve artık görev alabileceklerdir.

- Polisler Evelyn'i alıp götürürler.
- Dash İnanılmaz Araba'yı çağırır.
- Tüm süper kahramanlar Evelyn ve Hydroliner'i durdurmakta yardım ederler.

23. **Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider (kimliğini gizleyerek gelme):** İnanılmaz aile maskeleri ile mahkemeye çıkarlar ve kimliklerini açığa çıkarmadan Munciberg'de yaşamaya devam ederler.

24. **Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (asılsız savlar):** Evelyn, polisler tarafından götürülürken süper kahramanların onu kurtarmasının onların iyi olduğunu kanıtlamadığını öne sürer.

25. **Kahramana güç bir iş önerilir (güç iş):** Dash, Violet ve Jack Jack, anne babasının hipnozdan çıkması için plan yaparlar. (Cesaret sınaması)

- Helen'a Ekran Köleci'yi yakalama görevi verilir.
- Helen'a süper kahramanların anlayışlarını halka göstermeleri ve halkın gerçeği görüp onlara inanmasını sağlaması görevi verilir.

26. **Güç iş yerine getirilir (güç işi yerine getirme):** Dash, Violet ve Jack Jack, anne babasına kendilerini kanıtlar.

- Helen, Ekran Köleci'yi yakalar.
- Helen Ekran Köleci'yi yakalayıp Hydroliner'i süper kahramanların yardımıyla durduğunda halka ve devlete kendilerini ispatlamış olurlar.

27. Kahraman tanınır (tanı(n)ma): Gemiyi karaya çarpmadan durduran süper kahramanlar halk tarafından iyi olarak tanınır. Kötü intiba yok olur.

28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (ortaya çıkarma): Herkes Evelyn'in Ekran Köleci olduğunu öğrenir.

29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır (biçim değiştirme): Süper kahramanlar yasanın çıkmasıyla birlikte halk ve devletin gözünde yeni bir intiba kazanır. Winston, İnanılmaz Aile'ye evini verir. Artık o evde yaşayacaklardır.

30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (cezalandırma): Evelyn, tutuklanır ve hapse gönderilir.

31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar (evlenme): Süper kahramanlar için yasa çıkar artık saklanmak zorunda değillerdir. İnanılmaz aile, Winston'un verdiği evde yaşamaya başlar.

3.2.7. Oyuncak Hikayesi 4 (2019)

a. Filmin Künyesi

Yönetmen: Josh Cooley

Yapımcı: Mark Nielsen, Jonas Rivera

Baş Yapımcı: Andrew Stanton, Lee Unkrich, Pete Docter

Hikâye: John Lasseter, Andrew Stanton, Josh Cooley, Valerie LaPointe, Rashida Jones, Will McCormack, Martin Hynes, Stephany Folsom

Senarist: Andrew Stanton, Stephany Folsom

Oyuncular: Tom Hanks (Woody), Tim Allen (Buzz), Annie Potts (Bo Peep), Tony Hale (Forky), Keegan-Michael Key (Ducky), Jordan Peele (Bunny), Madeleine McGraw (Bonie), Christina Hendricks Gabby Gabby), Keanu Reeves (Duke), Ally Maki (Giggle McDimples), Jay Hernandez (Bonnie'nin Babası), Joan Cusack (Jessie)

Film Editörü: Axel Geddes

Müzik: Randy Newman

Yapım Şirketi: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Gösterim Tarihi: 11 Haziran 2019 (El Capitan Tiyatrosu), 21 Haziran 2019 (ABD)

b. Filmin Öyküsü

Woody, Buzz ve diğer oyuncaklar Andy'nin doğduğundan beri hep yanında olmuşlardır. Bo Peep ise Molly'nin en güzel oyuncağıdır. Artık onlar büyümüştür ve oyuncaklara ihtiyaçları yoktur. İlk önce Bo Peep ailenin başka bir komşusunun çocuğuna götürülmek üzere verilir. Daha sonra Andy üniversite çağına gelince tüm oyuncaklarını Bonnie adında minik bir kıza verir. Bonnie ana sınıfına gidecek olan minik bir kızdır. Diğer tüm oyuncaklara ilgi göstermesine rağmen Woody ile çok az oynamak istemektedir.

Bir gün Bonnie ana sınıfına gitmek zorunda kalır ve Woody onu korktuğu için yalnız bırakmak istemez. Gizlice çantasına atlayıp okuluna gider. Bonnie okulda atıklardan kendine Forky isimli küçük bir oyuncak yapar. Forky bir atık olduğunu düşündüğü için kendini sürekli çöpe atmak istemektedir. Woody ise onun Bonnie için değerli olduğunu bilir ve onu kaybolmaktan ya da kendisini çöpe atmasından sorumlu tutarak sürekli ona göz kulak olmakta ve Forky'nin Bonnie'nin yanında ayrıldığı taktirde onu Bonnie'ye getirmektedir.

Okula bir hafta ara verilmesi üzerine aile bunu bir tatil ile değerlendirmek ister. Bonnie tüm oyuncaklarını yanına alır. Forky, Bonnie'nin uyumasını fırsat ilerek hareket halindeki arabadan atlayınca Woody onu bulmak üzere Forky'nin peşinden atlar. Woody, Forky'i bulup lunapark panayırına dönmek üzere yola düşer. Panayıra yaklaştığında İkinci Şans Antika Dükkanı'nda Bo Peep'in lambasını bulur ve onu görmek üzere gizlice Forky ile dükkâna girer. Dükkânda Gabby Gabby ile karşılaşır. Gabby Gabby ona Bo'yu bulmada yardım edeceğini söyler fakat asıl amacı Woody'nin hala çalışır halde olan ses kayıt cihazını almaktır. Woody bunu anlar ve onlardan kaçarken dükkâna giren ufak bir kızın (Hermione) onu beğenmesi ile parka götürülür. Woody, parkta Hermione'den kaçarken Bo Peep ile karşılaşır ve ondan Forky'i kurtarmak için yardım ister. Woody'e âşık olan Bo bunu kabul eder.

Buzz, Woody'nin gelmemesi üzerine şüphelenerek onu panayıra aramaya çıkar. Bir müddet sonra Bo ve Woody'i fark edip onlarla buluşur. Ekibe birkaç oyuncağın da katılmasıyla plan yaparlar. Gabby Gabby, Bo'nun koyunlarını da ele geçirince ekip

yapılan plan ile sadece koyunları kurtarabilir. Arkasında oyuncak bırakmayan Woody tek başına içeri girer ve Gabby Gabby ile konuşur. Bu zamana kadar hiçbir çocuğun olmayan Gabby Gabby'e üzülür ve ona ses kayıt cihazını verme karşılığında Forky'i ister. Sağlam kayıt cihazına sahip olan Gabby Gabby, favori çocuğunun Hermione'nin karşısına çıkar fakat Hermione onu beğenmez. Bunun üzerine Woody onu Bonnie'ye götüreceğini söyler.

Atlı karıncaların orada buluşma ayarlayan diğer oyuncaklar panayırdan ayrılan aileye GPRS gibi davranıp onların rotalarını panayıra çevirirler. Atlı karıncaların oraya doğru Woody'nin peşinden giden Gabby Gabby panayırda ağlayan bir çocuk görür ve ona gitmek istediğini söyler. Çocuk kaybolmuştur ve Gabby Gabby'i görünce ona sarılıp onunla mutlu olur. Woody, Bo, Duke, Ducky and Bunny yollarına devam ederler. Atlı karıncaların orada onlarla buluşan Woody bir seçim yapması gerektiğini düşünür ve Bo Peep ile kalmaya karar verir. Diğer tüm arkadaşları ile vedalaşıp panayırda Bo ile yaşamaya başlar. Panayırda her çocuğa bir oyuncak dağıtan Woody ve Bo artık sevgilidir ve uzun bir aradan sonra kavuşmuşlardır.

c. Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi Çözümlemesi

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma): Woody, Forky'i bulmak üzere karavandan atlar.

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama): Forky'nin Bonnie'nin yanından ayrılmaması ve kendisini çöpe atmaması gerekiyordur.

- Woody'nin zaman kaybetmeden ve insanlara gözükmeden karavana yetişmesi gerekiyordur.

3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme): Forky her seferinde Bonnie'den kurtulmak ve çöpe kavuşmak ister. Çöpten geri alındığını bildiği için kendisini hareket eden karavandan aşağı atar.

- Woody, Forky'nin cümlelerine aldırmaz ve onu da ikna ederek insanlar tarafından görülebileceği bir dükkâna arkadaşını görmek için girer.

4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma): Gabby Gabby, Woody ile karşılaşınca onların kayıp olup olmadıklarını sorar.

- Gabby Gabby, Woody'i arabasına alınca onun hangi fabrika da yapıldığını ve ses kayıt cihazının bozuk olup olmadığını sorar.

5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama): Woody, Gabby Gabby ‘e kayıp olmadıklarını ve Bo diye bir arkadaşını aradığını söyler.

- Gabby Gabby, Benson’ın yardımıyla Woody’nin ses kayıt cihazının bozuk olmadığını öğrenir.

6. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (aldatma): Gabby Gabby, Woody’i Bo’ya götüreceğini söyler.

7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma): Woody, Gabby Gabby’nin onu Bo Peep’e götüreceğine inanır ve arabasına bindirilir.

8. Saldırgan aileden birine zarar verir (kötülük): Gabby Gabby, Fork’i alıkoyar.

9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı): Parkta Bo ile karşılaşan Woody, Forky’i kurtarmak için ondan yardım ister ve yola çıkarlar.

- Woody’nin gelmemesinden şüphelenen Buzz, karavandan panayıra doğru yola çıkar.

10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı): Woody, Forky’i almadan karavana dönmemeye karar vermiştir. Onu kurtarmak için dükkâna dönmeye karar verir.

11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş): Bo ve Woody parktan ayrılarak İkinci Şans Antika Dükkanı’na geri döner. Orada Bo, Duke’den yardım ister. (Duke: sağlayıcı)

12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (bağışçının ilk işlevi): Bo, Woody’e Duke ile ip yardımıyla dolaba ulaşmasını söyler. (Sınama)

- Woody dolaba ulaşınca Gabby Gabby ile karşı karşıya gelir. Buzz, Woody’i oradan çıkartmaya çalışırken Gabby Gabby, Woody’nin ses cihazını almak için ipine asılınca Woody’nin sırtı biraz yırtılır.

13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi): Woody, dolaba ulaşır ve ipi kendisine bağlayarak Bo’nun ip ile gelmesini sağlar.

- Woody, Gabby Gabby’den kurtulmak ve kedinin önüne düşen Forky’i kurtarmak için kedinin üstüne atlar. Gabby Gabby yine ses cihazına ulaşamamış olur.

14. **Büyülü nesne kahramana verilir (büyülü nesnenin alınması):** Buzz, Bo Peep, Duke, Giggle McDimples ve Ducky and Bunny, Woody'e yardım etmek için birlik olurlar.

15. **Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk):** Woody ve arkadaşları kedi sayesinde dükkândan dışarı çıkarlar.

- Woody, Forky'i kurtarmak için geldiği yoldan geri döner.

16. **Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (çatışma):** Woody, Forky'i kurtarmak üzere tek başına geri döner ve Gabby Gabby ile karşı karşıya gelir.

17. **Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret):** Ses kayıt cihazını Gabby Gabby'e veren Woody'nin sırtı dikişlerle doludur.

18. **Saldırgan yenik düşer (zafer):** Gabby Gabby, Woody'nin ses kayıt cihazına sahip olmasına rağmen Hermione tarafından sevilmez.

19. **Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (giderme):** Woody, Gabby Gabby'e onu Bonnie götürmeyi ve onun oyuncağı olmasını teklif eder. Yolda Gabby Gabby başka küçük bir kız tarafından sahiplenilir.

20. **Kahraman geri döner (geri dönüş):** Woody, diğer oyuncakların yardımı ile karavana ulaşır.

21. **Kahraman izlenir (izleme):** -

22. **Kahramanın yardımına koşulur (yardım):** Diğer oyuncaklar atlı karıncanın oraya gelerek arabanın tentesini açıp Woody'e yol yaparlar.

23. **Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider (kimliğini gizleyerek gelme):** Woody, panayırda Bo ile kalmayı seçer artık orayı evi gibi görmeye başlar. Artık sahipli bir oyuncak değildir.

24. **Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (asılsız savlar):** -

25. **Kahramana güç bir iş önerilir (güç iş):** Woody diğer oyuncaklarla buluştuğunda Bo ile panayırda olmak ya da diğer arkadaşları ile karavana binmek arasında kalır. (Seçme sınaması)

26. **Güç iş yerine getirilir (güç işi yerine getirme):** Woody, hayatının aşkı Bo ile kalmayı seçer.

27. **Kahraman tanınır (tanı(n)ma):** Woody arkadaşları tarafından kahraman ve özgür bir oyuncak olarak tanınır. Ses kayıt cihazı da artık yoktur.

28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (ortaya çıkarma): Gabby Gabby'nin aslında iyi biri olduğu ortaya çıkmıştır.

29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır (biçim değiştirme): Woody artık ses cihazı olmayan ve özgür bir oyuncaktır.

30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (cezalandırma): -

31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar (evlenme): Woody, Bo Peep ile sevgili olur ve birlikte panayırda yaşamaya başlarlar.

3.2.8. Hadi Gidelim (2020)

a. Filmin Künyesi

Yönetmen: Dan Scanlon

Yapımcı: Kori Rae

Baş Yapımcı: Pete Docter

Hikâye: Dan Scanlon, Keith Bunin, Jason Headley

Senarist: Dan Scanlon, Keith Bunin, Jason Headley

Oyuncular: Tom Holland (Ian), Chris Pratt (Barley), Julia Louis-Dreyfus (Laurel), Octavia Spencer (Manticore), Mel Rodriguez (Colt Bronco), Kyle Bornheimer (Wilden)

Film Editörü: Axel Geddes

Müzik: Mychael Danna, Jeff Danna

Yapım Şirketi: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Gösterim Tarihi: 21 Şubat 2020 (Berlinale), 6 Mart 2020 (ABD)

b. Filmin Öyküsü

Efsanevi yaratıklarla dolu bir dünyada binlerce yıl önce büyü aktif olarak kullanılıyordu. Teknoloji gelişmeye başlayıp hayatları kolaylaşınca, yaratıklar zor yoldan büyüyü öğrenmek yerine kolay olan tarafı seçtiler. Böylece büyü zamanlar unutulur.

Ian ve Barley'in babası Wilden onlar çok küçük yaştayken ağır bir hastalık sebebiyle ölür. Anne Laurel onları kendisi büyütür. Laurel günümüzde polis memuru Colt Bronco ile sevgilidir. Ian, korkak ve özgüvensiz bir çocuktur. Barley ise özgüvenli ve cesur bir çocuktur. Ian'ın onaltıncı doğum gününde Laurel onlara babalarından bir hediye verir. Hediye bir asa, Anka taşı ve bir nottur. Bu babalarını bir günlük görmek için gerekli olan büyüdür. Barley tüm gün büyüyü dener fakat büyüyü yapamaz. Ian gece notu okurken asayı harekete geçirir ve büyüyü yapar. Fakat büyünün yarısında gücü kalmayınca Barley ona yardım etmek için gider. Büyü bir anda patlar ve babasının sadece yarısı dünyada belirir. Babasını tamamlamak için tekrar bir Anka Taşı'na ihtiyaçları vardır. Barley eski oyun kitaplarından büyü kitaplarını ve büyü kartlarından rehberlik alarak Manticore Hanı'na doğru Ian ve Wilden ile yola çıkarlar. Yol boyunca Ian büyü pratiği yapar.

Hana ulaşan Ian, Barley ve Wilden hanın eskisi gibi olmadığını ve Manticore'nin de aşçılık yaptığını görünce hayal kırıklığına uğrarlar. Ian, Manticore'nın içindeki vahşiliği ortaya çıkartır ve han alev alır. Haritanın yanması ile Ian, BArley ve Wilden yola çıkarlar. Barley hanın çocuk menülerinden birinde haritayı görmüştür ve bu yarım yamalak harita ile yola çıkarlar.

Laurel çocukların evde olmadığını fark edince odadaki işaretlerden Manticore'nın hanına gelir. Manticore çocuklara taşın yerini söylediğini ama laneti söylemediğini söyleyince Laurel, Manticore'i yanına alıp yola çıkar. Yolda yakalandıkları polisin Ian, Barley ve Wilden'den şüphelenmesi üzerine polis ekipleri onların peşine düşer. Barley Peril yolundan devam etmeleri gerektiğini söyler. Peril yolundan devam eden ekibin karşısına kuzgun heykeller çıkar. Polis peşlerinden gelince onları atlatırlar ve kuzgun heykellerini takip ederek bir dereye gelirler. Buradaki birçok bubi tuzağından geçerler fakat geldikleri son nokta Ian'ın okulu olur.

Ian, bunun için Barley'i suçlar ve babası ile deniz kenarına gider. Barley bu sırada kuzgundan aldıkları anahtar parça gibi olan yoncayı elinde tutmaktadır. Üzerindeki haritadan onun karşıdaki eski çeşmeyi gösterdiğini fark eder. Çeşme üzerindeki yerini bulunca onu takar ve lanet açığa çıkar. O sırada Ian ve Wilden'de geri gelmiştir. Ejderha oluşurken Manticore ve Laurel uçarak gelirler. Manticore kılıcını ejderhaya saplamaya çalışınca incinir ve kılıcı Laurel alıp ejderhanın kalbinin bir kısmına batırır. O sırada Ian büyüyü yapar ve babası tamamlanmaya başlar.

Laurel'in gücünün kalmaması ile kılıç düşer ve ejderha serbest kalır. Ian büyü yaparak kılıcı ejderhanın kalbine saplar ve ejderhanın döküntüsü arasında kalır. Babasının oluşumunu taşların arkasından izleyen Ian, Barley'e babalarına veda etme fırsatı vermiştir. Babasının saati gün batımında dolar ve babası kaybolur. Barley, Ian'ın yanına gelerek onun selamını iletir. Ian bu saatten sonra cesur ve özgüvenli biridir. Asaya sahiptir. Manticore eski özgüvenini kazanmış ve restoranı yönetmektedir. Laurel, Manticore ile savaş teknikleri çalışmaktadır. Colt Bronco işe koşarak gidip gelmektedir. Ian ve Barley birçok işini büyü ile halleder hale gelir.

c. Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi Çözümlemesi

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma): Ian, Barley ve Wilden, Anka Taşı'nı bulmak için yola çıkarlar. (Wilden çok önceden uzaklaşarak evden uzaklaşmıştır.)

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama): Hızlı araç kullanmak yasaktır.

- Yasaya göre birini tehlikeye atmak da yasaktır. Manticore çocuklara taşın yerini söyler ve oraya gitmemelerini söyler.

3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme): Ian hızlı araç kullanıp polise yakalanır.

- Çocuklar, Manticore'ın dediğini dinlemeyip taşın peşinden yola çıkarlar.

4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma): Polisler, Colt Bronco kılığına giren Ian ve Barley'e polisler birkaç soru sorarlar. "Burası senin alanın değil bu taraflarda ne işin var?", "Burada ne yapıyordunuz?" gibi.

5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama): Ian ve Barley sorulara Colt Bronco gibi cevap vermeye çalışırlar.

6. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener (aldatma): Polisler, Ian ve Barley'e şaşırtmalı sorular sorarlar. Barley ile ilgili de konuşurlar.

7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma): Sorulan sorulara doğru cevap vermeyen Ian'ın dış görünüşü kendi haline dönmeye başlar. Polisler onlar gittikten sonra ayak izlerine bakıp şüphelenir.

8. Saldırgan aileden birine zarar verir (kötülük): Polislerin şaşırtmalı sorularına doğru cevap vermeyen Ian eski haline dönmeye başlayınca hızla babasını da

alarak oradan uzaklaşır. Barley, Ian'ın söylediklerinden ötürü kendisini kötü hisseder. Polisler polis ekiplerine haber verir.

9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı): Barley, Ian'ın ona olan güvenini ölçmek ister ve Peril yolunu önerir. Ian bunu Barley'e güvendiği için kabul eder. Peril yoluna doğru yola çıkarlar.

10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı): Barley, peril yolunun doğru yol olduğunu söyleyince Ian o yoldan ilerlemeyi kabul eder.

11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş): Ana yoldan ayrılıp Peril yoluna giriş yaparlar.

12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır (bağışçının ilk işlevi): Barley, Ian'ın asayı kullanıp Dipsiz Kuyu'nun karşısına geçmesi için kendisine güveninin olmasını söyler. Ian, belindeki ipe güvenerek karşıya geçer. İp yarı yolda düşer fakat Ian farkında varmaz. (Özgüven Sınaması)

13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi): Ian asa ile karşıya geçmeyi başarır ve köprünün kolunu indirerek Barley ve Wilden'nın karşıya geçmesini sağlar.

14. Büyülü nesne kahramana verilir (büyülü nesnenin alınması): Ian, asayı özgüven ve umut dolu şekilde kullanabileceğini anlar ve rahatlıkla kullanmaya başlar.

15. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk): Barley kuzgun heykellerini takip etmeleri gerektiğini söyler. Ian, Barley ve Wilden ana giriş kapısının oraya gelirler. Vardıkları yer Ian'ın okulunun önüdür.

- Kuzgundan aldıkları taş Barley'e fikir verir ve Barley eski çeşmenin ana anahtar olduğunu anlar. Taşı bulur.

16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (çatışma): İçerisi bubi tuzakları ile doludur ve bubi tuzaklarının saldırısı altında kalırlar.

- Laneti harekete geçiren Barley, ejderhanın ortaya çıkmasına sebep olur. Ian ejderha ile savaşır.

17. **Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret):** Ian savaşırken yaralanır. Asasını kaybeder. Elindeki kıymığı büyültme büyüsü ile kendisine yeni bir asa edinir.

18. **Saldırgan yenik düşer (zafer):** Ian yeni asasıyla büyü yaparak Manticore'un kılıcını ejderhanın kalbine saplar.

19. **Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (giderme):** Wilden'ın büyüsü tamamlanır ve o geri gelir. Son dakikalarını Barley ile geçirir. Barley, babasına veda etme fırsatı yakalar. Ian, babasını taşların arasından da olsa görme fırsatı yakalar.

20. **Kahraman geri döner (geri dönüş):** Barley, babası gittikten sonra Ian'ın yanıma gelir.

21. **Kahraman izlenir (izleme): -**

22. **Kahramanın yardımına koşulur (yardım):** Ian bulunduğu taşlıkların arasından Barley sayesinde kurtulur.

23. **Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider (kimliğini gizleyerek gelme):** Ian daha özgüvenli hale gelmiştir. Artık elinde asası ile okula gidip gelmektedir. Evlerine dönerler. Her şey eskisinden daha iyi gözükmektedir.

24. **Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (asılsız savlar): -**

25. **Kahramana güç bir iş önerilir (güç iş):** Ian başına gelenleri okulda arkadaşları önünde anlatacaktır. Aynı zamanda geçmiş yaşamdan ve büyüden söz edecektir. (Özgüven Sınaması)

26. **Güç iş yerine getirilir (güç işi yerine getirme):** Ian, eski çağ yaşamları ve büyüleri hakkında sınıfın ortasında özgüvenli şekilde bir konuşma yapar. Arkadaşları ona kendi yaşadıklarını sorar ve onları da anlatır. Ian ders sonunda yeni arkadaşlar edinir.

27. **Kahraman tanınır (tanı(n)ma):** Ian, elindeki asa ile tanınır.

28. **Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (ortaya çıkarma): -**

29. **Kahraman yeni bir görünüm kazanır (biçim değiştirme):** Ian, okulda daha farklı karşılanır. Araba kullanmaktan, sınıfın ortasında konuşmaktan ve arkadaş edinmekten korkmuyordur ve artık asası ile büyüler yapan biridir.

30. **Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (cezalandırma):** Ejderha, Ian tarafından öldürülür.

31. **Kahraman evlenir ve tahta çıkar (evlenme):** Ian yeni bir asaya sahiptir ve artık babası kadar cesur ve özgüvenlidir.

SONUÇ

3000 yıl önce mağaralarda yaşayan insanların iletişim kurmak için mağara duvarlarına hareket eden resimler çizmesi bize hareketli görüntünün sinematograftan çok daha önceden beri hayatımızda olduğunu gözler önüne sermektedir. 1600'lü yıllarda Athanasius Kircher tarafından icat edilen Sihirli Fener ile hareketli görüntü çizim olmaktan çıkıp sinema sanatının temellerini oluşturmaya başlamıştır. Hareketli görüntü geçmişte sadece iletişim kurmak için kullanılmamıştır. Bazı bilim insanlarının hareketli görüntünün çekiciliğini fark edip bunu eğlence sektöründe kullanmaya başladığı görülmektedir. Duvar süslerinde, savaş aletlerinde, oyuncak otomatlarda kullanılan hareketli görüntü, teknolojinin ilerlemesi ve sinematografın icadıyla yeni bir sanat dilini oluşturmuştur.

Sinemanın ilk zamanlarının 1800'lü yılların sonlarına doğru Lumiere kardeşlerin sinematografı icat etmesiyle başladığı bilinmektedir. 19.yy'ın ortalarında yaptığı deneylerle Eadweard Muybridge, animasyonun temelinde olan aşamalı hareket kavramını hareketsiz görüntülerle kanıtlamıştır.

Animasyon'un kelime kökeninin Latinceden geldiği bilinmektedir. "Resimlerin hareket duygusu içerecek şekilde perdeye aktarılması" anlamına gelen animasyonun bir diğer anlamı da "canlandırma"dır. Animasyon, bulunduğu dönemin ve ülkenin geleneklerinden, tarihinden ve teknolojisinden etkilenmektedir. Teknolojinin gelişimi tüm sektörler olduğu gibi animasyonu da etkilemektedir. Teknolojinin gelişmesi ile animasyon yapımının çeşitli yöntemlerinin ortaya çıktığı gözlemlenmektedir. Birbirlerinden ilham alan animasyon sanatçıları, teknolojinin gelişmesine bağlı olarak farklı yöntemlere başvurmuş ve animasyon yapım yöntemlerini çeşitlendirmiştir.

Görsel sanatın teknoloji ile bağlantısının en somut örneği olan sinematograf, teknolojinin gelişmesi ve bilgisayarların icadı ile yerini bilgisayarlara bırakmaya başlamıştır. Bilgisayarların icadı ile sinema da "dijital sinema" kavramının ortaya çıktığı görülmektedir. Dijital sinema, filmin yapım süreçlerinin dijital ortamlarda yapılması anlamına gelmektedir. Birçok sektörü yakından ilgilendiren ve yönlendiren bilgisayarlar sayesinde film de yer alacak karakter, mekân, efekt ve sesler de bilgisayarlarda oluşturulur hale gelmektedir. Filmin yapım sürecinin yanında gösterim ve dağıtım alanının da dijital ortamlarda yapıldığı görülmektedir. Film yapımındaki maliyetleri

düşürüp filmin gerçeğe daha yakın olmasında büyük katkı sağlayan bilgisayarların animasyon sinemasında da büyük yenilikler getirdiği gözlemlenmektedir.

Bilgisayar ortamında tasarlanmış görüntü anlamına gelen CGI, sinema sektöründe birçok filmde kullanılmaktadır. Animasyon yapımında aktif olarak kullanılan CGI, ilk olarak 1973 yapımı Westworld filminde kullanılmıştır. Tamamen bilgisayar ortamında yapılıp vizyona giren Toy Story (Oyuncak Hikayesi) adlı film Pixar stüdyolarına aittir. Bilgisayar animasyonlarının öncü şirketlerinden biri olan Pixar stüdyoları 1980'li yılların başında George Lucas tarafından kurulmuştur. 1986 yılında Steve Jobs tarafından satın alınan Pixar'ın ilk politikasının bir görüntü bilgisayarı ve bir yazılım programı geliştirmek olduğu bilinmektedir. Bu politikanın başarısız olması nedeniyle Pixar, masal ve animasyonlar üzerine yoğunlaşmaya başlamıştır.

Canlı aksiyon filmlere göre daha esnek olan animasyon filmlerinde karakterlerde değişiklik olması gerektiğinde bilgisayarlar üzerinden değişiklikler kolayca sağlanabilmektedir. Bu durum ışık, mekân, efektler içinde geçerli olmaktadır. 1991 yılında Disney ile anlaşma imzalayan Pixar'ın Disney'e film borçlu olması üzerine ilk zamanlarında yüksek kazanç sağlayamadığı bilinmektedir. Pixar tarafından geliştirilen ve animasyon yapımında büyük kolaylıklar sağlayan Renderman, Pixar'ın ilk zamanlarında maddi kazancının bir kısmını karşılamıştır. Güçlü ve yetenekli animasyon sanatçılarına sahip olan Pixar stüdyosu, filmlerinde gerçeğe yakın sahneler kullanarak izleyici kitlesini artırmayı başarmıştır. Yaptığı filmlerin ödüller kazanması ile Pixar 1997 yılında Disney ile ikinci bir anlaşmayı yaptıktan sonra başarılarını artmaya devam etmiştir. 2006 yılında ise Pixar'ın Disney tarafından satın alındığı bilinmektedir.

Pixar'ın filmlerinde gerçeğe yakın sahnelerin kullanılmasıyla birlikte gerçek mekanlardan ve öykülerden ilham alarak filmlerini yaptığı görülmektedir. Koko filminde görev alacak ekip üç yıl boyunca Meksika'nın gelenekleri, mekanları, müzeleri hakkında araştırmalar yapmıştır. Arabalar filmindeki oyuncular yarışçılardan ilham alınarak yapılmıştır. Aynı filmdeki teknolojik yarış eğitim merkezi ise Avrupa'daki butik üreticilerden ilham alınarak yapıldığı bilinmektedir. Eski fantastik öykü ve mitolojilerden etkilenerek tasarlanan Hadi Gidelim filminin mahalle tasarımı ise Los Angeles'daki mahallelerden ilham alınarak yapıldığı bilinmektedir.

Dünyayı anlama ve organize etmenin merkezinde yer alan anlatılar, sinema sanatında karşımıza "görsel anlatı" olarak çıkmaktadır. Sinema sanatında anlam yaratmak için kullanılan "görsel anlatı" anlatı başlığı altında yer almaktadır. Bununla birlikte görsel anlatının filmlerin sanatsal özelliklerini de içerdiği bilinmektedir. Anlatı kuramı, anlatının yapısı ve kodları üzerine çalışmaları ilk olarak Sovyet bilim insanı Vladimir Propp tarafından yapılmıştır. İlk çözümleme yöntemlerini bulan Propp, bu yöntemleri Masalın Biçimbilimi (1928) adlı eserinde toplamıştır. 31 işlev ve 7 karakterden oluşan bu çözümleme yönteminin en büyük özelliğinin ise tüm dizi ve filmlere uygulanabilir olduğu düşünülmektedir. Vladimir Propp'un anlatı çözümlemesi, yapısalcı yaklaşımının "Dizimsel çözümleme" yönelimi olarak meydana geldiği bilinmektedir. Dizimsel çözümleme, film ve televizyonda filme ait çekim, sahne ve sekansların bir diğeriyle nasıl birleştiğinin çözümlemesi olarak tanımlanmaktadır.

"Dijital Dönemde Animasyon Sineması: Pixar Filmlerinin İncelenmesi" adlı çalışmamız üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde animasyon sinemasının doğuşu ve gelişimi, kelime anlamı, animasyonun ilk yılları ve öncü isimleri üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde teknolojinin gelişmesi ve bilgisayarın gelmesiyle birlikte meydana gelen dijital sinema üzerinde durulmuş ve bilgisayar animasyonu sektöründe öncü stüdyolardan olan Pixar animasyon stüdyosunun tarihsel gelişimi ve politikaları hakkında bilgiler verilmiştir. Çalışmanın finalinde ise anlatı kuramında ilk çözümleme yöntemini bulan Vladimir Propp ve çözümlemeleri anlatılmıştır. Aynı zamanda son teknolojinin kullanıldığı yakın tarih baz alınarak son beş yılın Pixar filmleri hakkında filmlerin künyeleri çıkartılmış ve öykülerine yer verilmiştir. Daha sonra Propp çözümlemeleri Ters Yüz (2015), İyi Bir Dinozor (2015), Kayıp Balık Dori (2016), Arabalar 3 (2017), Koko (2017), İnanılmaz Aile 2 (2018), Oyuncak Hikayesi 4 (2019), Hadi Gidelim (2020) isimli filmler üzerinde uygulanarak filmlerin analizleri yapılmıştır.

Bu bağlamda ilk incelenen film olan Ters Yüz filminde bir ana karakter ve beş yardımcı karakter bulunmaktadır. Filmin yardımcı karakterleri insan vücudunun sahip olduğu beş duyudur. Duyular insan beyninin kontrol merkezinde insansı özelliklerle yer almaktadır. Çözümlemenin maddelerinden olan "saldırgan" genel olarak öykü içerisinde bulunmasa da ara ara kahramanın karşısına çıkan durum ya da kişiler olarak görülmektedir. Çözümlemedeki sekiz madde filmde bulunmamaktadır. Bu sekiz

maddenin altı tanesi “saldırgan” ile ilgilidir. Maddelerin çoğunluğunun filmle eşleşmesi filmin bir masal niteliğinde anlatıldığını gözler önüne sermektedir.

İkinci film olan İyi Bir Dinozor filmi Ters Yüz filmi ile aynı yıl yapılmıştır ve Pixar filmleri arasında en az kazanç getiren film olarak bilinmektedir. Filmde dinozorlara insanların hayatı verilmiş olup, filmdeki insan karakterine de vahşi hayvan hayatı verilmiştir. Dinozorların yok olmadığı zamana odaklanan film de çözümlemelerden beş tanesi hariç tamamı uymaktadır.

Kayıp Balık Dori, Kayıp Balık Nemo filminin devamı niteliğinde gelmiştir. İlk filmde oğlunu arayan Marlin’dir. İkinci filmde ise ailesini arayan Dori’dir. Serinin iki filmi içerisinde bir arayış bulunmaktadır ve öykü genel olarak bu macera üzerinde ilerlemektedir. Kayıp Balık Dori filminde Propp çözümlemelerinin sadece iki maddesi bulunmamaktadır. Film genel olarak çözümlemelere uygun şekilde ilerlemiştir. Aynı zamanda bazı maddelerde birden fazla olay o madde ile uyuşmaktadır.

Arabalar 3 filmi de bir seri filmidir. Daha önceki filmlerine göre efektlerin daha gerçekçi olduğu görülmektedir. Bu film baş kahramanın emekli olmaya yakın zamanını anlatmaktadır. Seride kahramanlar cansız nesneler olan arabalardır ve bu arabalara insan özellikleri verilmiştir. Çözümlemeler yapıldıktan sonra filmin Propp’un anlatı çözümlemesinden sadece iki madde ile uyuşmadığı analiz edilmiştir.

Ana karakterleri insan olarak tasarlanan nadir Pixar filmlerinden biri olan Koko filminde Meksika geleneklerinden biri konu alınmıştır. Meksika’nın mekân, müze ve öykülerinden esinlenerek yapılan bu film Propp’un anlatı çözümlemesi maddeleri ile tamamen uyuşmaktadır.

İnanılmaz Aile 2 filmi bir seri filmidir ve ana karakterleri insan olan filmlerdendir. Filmdeki ana kahramanlar üstün güçlere sahiptirler ve görevleri kötülükleri dünyadan uzaklaştırmaktır. Filmin çözümlemesi yapıldığında Propp çözümlemeleri ile eksiksiz uyduğu görülmüştür.

Tamamı bilgisayar ortamında yapılmış ilk film Oyuncak Hikayesi serisinin son filmi olan Oyuncak Hikayesi 4 filminde ana karakterlerden Woody üzerinde durulmuştur. Woddy bu filmde Arabalar 3 filmindeki ana karakterin olduğu gibi emekli olmayı ve artık özgür yaşamayı düşünmektedir. Cansız nesnelerden oluşan ana karakterlere insan

özellikleri verilmiştir. Filmin analizi yapıldığında 31 işlev içerisinden sadece iki tanesinin filmin öyküsü içerisinde yer almadığı gözlemlenmiştir.

Büyücüleri, trolleri ve fantastik dünyasını konu almasıyla karşımıza gelen Hadi Gidelim filminin mekân tasarımının Los Angeles'den ilham alındığı bilinmektedir. Efsanevi yaratıklarla dolu olan bu filmde birçok mitolojik ögeye ve öykülere yer verilmiştir. Filmin Propp çözümlemesi yapıldığında sadece üç maddenin filmin içerisinde yer almadığı görülmektedir.

Genel olarak filmlere bakıldığında çözümleme maddelerinden 24.madde (Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer) Ters Yüz, İyi bir Dinozor, Kayıp Balık Dori, Arabalar 3, Oyuncak Hikayesi 4 ve Hadi Gidelim filmlerinde bulunmamaktadır. 28.madde (Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar) ise Ters Yüz, İyi bir Dinozor, Kayıp Balık Dori, Arabalar 3 ve Hadi Gidelim filmlerinde yer almamıştır. En çok bu iki maddenin filmler arasında bulunmadığı gözlemlenmiştir. Analizlere bakıldığında Koko ve İnanılmaz Aile 2 filmlerinin ana karakterleri insanlardır ve bu iki filmin Vladimir Propp masal çözümlemeleri ile birebir uyduğu görülmüştür. Bu sonuç doğrultusunda Pixar'ın insan karakterli filmleri Vladimir Propp'un masal çözümlemeleri ile tam olarak analiz edilebildiği tespit edilmiştir. Ayrıca bu analizler 92 yıl geçmesine rağmen Vladimir Propp'un masal çözümlemelerinin hala geçerliliğini koruduğunun ispatı niteliğindedir.

Pixar filmlerinin geçmişten günümüze hedef kitlesinin her yaş grubundan insanlar olduğu düşünülmektedir. Filmlerde güldürü öğeleri bulunsa da hedef kitlenin sadece çocukları güldürmeye yönelik olmadığı, yetişkin insanların da anlayıp gülebileceği güldürüler olduğu gözlemlenmiştir. Cansız nesnelerin ana karakter olarak rol aldığı filmlerde karakterlere genel olarak insan özellikleri verilmiştir. Filmlerde açık ve anlaşılır bir dil kullanıldığı ve öykülemelerinin akıcı şekilde tasarlandığı görülmüştür. Pixar'ın, filmlerinde karakter olarak cansız nesneleri, mitolojik varlıkları, insanları ve doğaüstü güce sahip insanları konu edindiği tespit edilmiştir. Pixar'ın masalsı öğeler kullanması seyirci kitlesini geniş tutmasını sağlamıştır. Bu durum animasyon sineması alanında şirketin ve filmlerin popülaritesini artırarak şirketin kazancının yükselmesine neden olmuştur.

Amerikan animasyon stüdyolarından biri olan Pixar'ın bilgisayar animasyonu filmlerinde Propp'un masal çözümlemelerine rastlanmıştır. Bu çözümlemelerin diğer animasyon yapım çeşitlerinde olup olmadığı yapılacak araştırmaların artması ile mümkün olabilecektir.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

Buckley, A. M. (2011). Pixar-The Company and Its Founders. United States of America: ABDO Publishing Company.

Figgis, M. (2014). Dijital Film Yapmak. (C. Sakallı ve I. Yavlal, Çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Furby, J. & Hines, C. (2014). Sinemaya Giriş: Fantastik. (S. Yavuz, Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap Yayınları.

Furniss, M. (2013). Animasyon'un Kutsal Kitabı. (S. Çelenk ve N. Cihanşümül Maral, Çev.). İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

Hünerli, S. (2005). Canlandırma Sineması Üzerine. İstanbul: Es Yayınları.

Kalkan, F. (2014). Animasyon Sineması ve Hayvan Karakterleri. İstanbul: Başka Yerler Yayınları.

Levy, L. (2018). Pixar ve Ötesine. (A. Atav, Çev.). Ankara: Buzdağı Yayınevi.

Mercin, L. (Ed.). (2017). Türkiye'de Televizyon Reklamlarında Storyboard Kullanımı Üzerine Bir Araştırma. Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon içinde (333-344). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Mendiburu, B. (2009). Introduction to 3D Cinema. In 3D Movie Making: Streoscopic Dijital Camera from Script to Screen (1-10). USA: Elsevier-Focal Press.

Olsenius, R. (2016). A'dan Z'ye Dijital Video. (F. Kurt, Çev.). Washington D.C.: National Geography Yayınları.

Parsa, S. (der.). (2008). Film Çözümlemeleri. İstanbul: Multilingual Yabancı Dil Yayınları.

Propp, V. (2018). Masalın Biçimbilimi (4. Baskı). (M. Rifat ve S. Rifat, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Smith, G. N. (2008). Sessiz Film. Dünya Sinema Tarihi içinde (95-134). (A. Fethi, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Sönmez, H., Kabil, İ. ve Aydın,H. (1989). Kamerasız Senaryosuz Sinema ve Norman Mclaren. Ve Sinema içinde (28-29). İstanbul: Hil Yayın.

Şentürk, R. (Ed.). (2016). Dijital Sinema Kuramdan Tekniğe. İstanbul: İnsanart Yayınları.

Thompson, K. & Bordwell, D. (2003). Film History and Introduction. New York: McGraw-Hill Higher Education.

Tufte, T. & Hemer, O. (Eds.). (2005). Entertainment-education in Development Communication Between Marketing Behaviours and Empowering People. In Media and Glocal Change Rethinking Communication for Development (159-174). Buenos Aires: Publicaciones Cooperativas.

Wells, P. (1998). Understanding Animation. London: Routledge Pres.

Whitehead, M. (2012). Animasyon Filmler. (A. Turuskan, Çev.). İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

Süreli Yayınlar:

Halas, J. (1979). Canlandırma Sineması. (A. Sipahioğlu, Çev.). Televizyon ile Öğretim ve Eğitim Fakültesi Dergisi. Sayı: 2, (256-271).

Gökçearslan, A. (2010). Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi. E-Journal of New World Sciences Academy Dergisi. Yıl:5. Sayı: 4, (347-364).

Şakı Aydın, O. ve Sivas Gülçur, A. (2018). Animasyon Sineması ve Göstergebilim: Coco Filminin Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Çözümlenmesi. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi. Yıl: 6. Sayı: 70, (1-13).

Kaba, F. (2014). Çizgi Filmlerde Grafik İfade ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk Çizgi Film Örnekleri. Selçuk İletişim Dergisi. Yıl: 8. Sayı: 3, (23 Temmuz 2014), (163-181).

Türker, H.İ. (2011). Canlandırma'nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi. C.1. Sayı:2, (227-241).

Sweet, N. (1981). Animationg the Death Star Trench. Fantastic Films: The Magazine of Imaginative Media. No:22, (26-30).

Yılmaz, H. (Eylül 2017). Gişe Rekorları Kıran Bir Peri Masalı: Güzel ve Çirkin. Çoçuk Yazını Dergisi. Sayı:4. (18 Nisan 2019). Gise_Rekorlari_Kiran_Bir_Peri_Masali_Bea%20(2).pdf

İnternet Kaynakları:

https://renderman.pixar.com/about (Erişim Tarihi: 08.05.2020)

"Andre Wally-B". https://www.pixar.com/andre-wally-b / (Erişim Tarihi: 26.04.2020).

"Animasyon". https://www.etimolojiturkce.com/kelime/animasyon / (Erişim Tarihi: 14.10.2019).

"Animation Studios". https://www.bloopanimation.com/animation-studios/ / (Erişim Tarihi: 30.04.2020).

Britannica. Ivan Edward Sutherland Biography. https://www.britannica.com/biography/Ivan-Edward-Sutherland / (Erişim Tarihi: 09.04.2020).

"Cars". https://en.wikipedia.org/wiki/Cars_(film) / (Erişim Tarihi: 08.05.2020).

Cinelinx. A Visual Timeline of CGI Characters in Film. https://www.cinelinx.com/movie-news/movie-stuff/a-visual-timeline-of-cgi-characters-in-film/ / (Erişim Tarihi: 20.04.2020).

"Computer Animation Production System". https://en.wikipedia.org/wiki/Computer_Animation_Production_System / (Erişim Tarihi: 24.04.2020).

"Haftanın Vizyon Filmi İyi Bir Dinozor". http://www.animasyongastesi.com/haftanin-vizyon-filmi-iyi-bir-dinozor/ / (Erişim Tarihi: 09.05.2020).

"Haftanın Vizyon Filmi Kayıp Balık Dori". http://www.animasyongastesi.com/haftanin-vizyon-filmi-kayip-balik-dori/ / (Erişim Tarihi: 09.05.2020).

"History CGI". https://www.empireonline.com/movies/features/history-cgi/ / (Erişim Tarihi: 20.04.2020).

"Incredible Cinematography". https://renderman.pixar.com/stories/incredible-cinematography / (Erişim Tarihi: 08.05.2020).

"Inside Out". https://en.wikipedia.org/wiki/Inside_Out_(2015_film) / (Erişim Tarihi: 09.05.2020).

Kalkan, F. 13 Haziran 2016. Disney'in Bilgisayar Animasyonu Serüveni. http://www.animasyongastesi.com/disneyin-bilgisayar-animasyonu-seruveni/ / (Erişim Tarihi: 8.12.2019).

"Lillian F. Schwartz". http://lillian.com/biography/ / (Erişim Tarihi: 09.04.2020).

"Making Waves". https://renderman.pixar.com/stories/making-waves / (Erişim Tarihi: 09.05.2020).

Manovich, L. 1995. What is Digital Cinema?. http://manovich.net/content/04-projects/009-what-is-digital-cinema/07_article_1995.pdf / (Erişim Tarihi: 26.03.2020). (1-27).

"Our Story". https://www.lucasfilm.com/who-we-are/our-story/ / (Erişim Tarihi: 26.04.2020).

"Pixar". https://tr.wikipedia.org/wiki/Pixar / (Erişim Tarihi: 09.05.2020).

"Pixar Short Films". https://www.pixar.com/short-films-1 / (Erişim Tarihi: 09.05.2020).

"Pixar – Our Story". https://www.pixar.com/our-story-pixar / (Erişim Tarihi: 08.05.2020).

"The World of Coco". https://renderman.pixar.com/stories/the-world-of-coco / (Erişim Tarihi: 09.05.2020).

"Timeline of Computer Animation in Film and Television". https://en.wikipedia.org/wiki/Timeline_of_computer_animation_in_film_and_television , (Erişim Tarihi:20.04.2020).

"Toy Story". https://en.wikipedia.org/wiki/Toy_Story / (Erişim Tarihi: 08.05.2020).

https://sozluk.gov.tr/?kelime=canland%C4%B1rma / (Erişim Tarihi: 14.10.2019).

“6.3 Information International Inc. (III, or Triple-I)”. https://ohiostate.pressbooks.pub/graphicshistory/chapter/6-3-information-international-inc-triple-i/ / (Erişim Tarihi: 29.04.2020).

“35 Yıldır Sinema Tarihini Değiştiriyorlar”. http://www.haber7.com/teknoloji/haber/605503-35-yildir-sinema-tarihini-degistiriyorlar-galeri / (Erişim Tarihi: 26.04.2020).

Tezler:

Balaban, Y. (2007). Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde Kullanımı: “Mumya” “Küçük Kardeşim” ve “Matrix” İncelenmesi. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Anabilim Dalı İletişim Tasarımı Programı Yüksek Lisans Tezi.

Buğdaylı, H. (2007). Hollywood’un Canlandırma Sinemasını Yeniden Keşfi: 2000 Yılı ve Sonrası. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Kınay, Ö. (2014). Canlandırma Filmlerinde Engelli Karakter Kullanımı: V. Propp’a göre “Kayıp Balık Nemo” filminin Çözümlenmesi. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Ana Bilim Dalı İletişim Tasarımı Programı Yüksek Lisans Tezi.

Kozan, E. Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı: “Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar” ve “Can” Çizgi Film Örnekleri. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı Radyo Televizyon Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Şakacı, H. (2010). Dijital Sinemada Sesin Kullanımı. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Radyo Televizyon Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Ürtekin, Ö. (2018). Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekân Kullanım Analizi. Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık Yüksek Lisans Programı Yüksek Lisans Tezi.

Yapıcıoğlu, G. (2010). Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Animasyon Sinema: Kayıp Balık Nemo, Buz Devri, Wall-E. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Ana Bilim Dalı Radyo Televizyon Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Yıldırım, C. (2013). Dijital Video Teknolojileri ve Sinemada Yeni Üretim Olanakları. Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon Anabilim Dalı Radyon Televizyon Bölümü Tezli Yüksek Lisans Bölümü Yüksek Lisans Tezi.

Bildiriler:

Parsa, A.F. ve Akçora, E. (25-28 Ağustos 2016). Dijital Sinemada Yeni Anlatım Formları: Görsel Efektler. 1.Uluslarası Görsel sanatlar ve Estetik Sempozyumu. Yunanistan.

Kalyoncu, Z.Ö. ve Aslanyürek, M. (2016). Animasyon Sanatının Farklı Sektörlerde Kullanımı ve Endüstriyelleşme Süreci. Yaratıcı Endüstriler Uluslararası Tasarım Sempozyumu. (199-221) İstanbul.

Ansiklopedi:

AnaBritannica Genel Kültür Ansiklopedisi. (2004). (Cilt: 5). İstanbul: Ana Yayıncılık.

Meydan Larousse: Büyük Lugat ve Ansiklopedi. (1969-1979). (Cilt: 4). 1. Baskı. İstanbul: Meydan Yayınevi.

Meydan Larousse: Büyük Lugat ve Ansiklopedi. (1969-1979). (Cilt: 13). 1. Baskı. İstanbul: Meydan Yayınevi.