

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**DİJİTALLEŞME SÜRECİNDE ANİMASYON FİLMLERİ: ANLATI,
KARAKTER TEMSİLLERİ VE KARAKTERLER ARASI
İLİŞKİLER**

Berna DİLEK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman: Prof. Dr. Ahmet ESKİCUMALI

EKİM- 2025

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

DİJİTALLEŞME SÜRECİNDE ANİMASYON FİLMLERİ:
ANLATI, KARAKTER TEMSİLLERİ VE KARAKTERLER
ARASI İLİŞKİLER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Berna DİLEK

Enstitü Anabilim Dalı: İletişim Bilimleri

“Bu tez 27 /10 /2025 tarihinde yüzyüze olarak savunulmuş olup aşağıdaki isimleri bulunan
jüri üyeleri tarafından oybirliği ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ
Prof. Dr. Ahmet ESKİCUMALI	Başarılı
Doç. Dr. Ayda İNANÇ	Başarılı
Doç. Dr. Gönül CENGİZ	Başarılı

ETİK BEYAN FORMU

Enstitünüz tarafından Uygulama Esasları çerçevesinde alınan Benzerlik Raporuna göre yukarıda bilgileri verilen tez çalışmasının benzerlik oranının herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve Etik Kurul Onayı gerektiği takdirde onay belgesini aldığımı beyan ederim.

Etik kurul onay belgesine ihtiyaç var mıdır?

Evet ☐

Hayır ☒

(Etik Kurul izni gerektiren araştırmalar aşağıdaki gibidir:

- Anket, mülakat, odak grup çalışması, gözlem, deney, görüşme teknikleri kullanılarak katılımcılardan veri toplanmasını gerektiren nitel ya da nicel yaklaşımlarla yürütülen her türlü araştırmalar,
- İnsan ve hayvanların (materyal/veriler dahil) deneysel ya da diğer bilimsel amaçlarla kullanılması,
- İnsanlar üzerinde yapılan klinik araştırmalar,
- Hayvanlar üzerinde yapılan araştırmalar,
- Kişisel verilerin korunması kanunu gereğince retrospektif çalışmalar.)

Berna DİLEK

27/10/2025

ÖN SÖZ

Bu tez, titiz ve uzun bir araştırma sürecinin ürünüdür. Çalışma boyunca edindiğim bilgi ve deneyimler, yalnızca akademik açıdan değil, aynı zamanda kişisel gelişimim bakımından da önemli bir katkı sağlamıştır. Yoğun geçen bu dönemde karşılaştığım zorluklar ise öğrenme ve üretme yolculuğumun en değerli parçaları olmuştur.

Tezimin hazırlanmasında, bilgi ve yönlendirmeleriyle katkıda bulunan değerli danışmanım Prof. Dr. Ahmet Eskicumalı'ya teşekkür ederim. Akademik rehberliği, bu çalışmanın gelişiminde büyük rol oynamıştır.

Ayrıca, yöntemsel yaklaşımlarıyla çalışmama ışık tutan Algirdas Julien Greimas ve Roland Barthes'a özel olarak teşekkür ederim. Onların ortaya koyduğu modeller, bu tezin analiz sürecinin temelini oluşturmuş; yapılan çözümlemeler ve ulaşılan sonuçlar bu modeller doğrultusunda şekillenmiştir. Bununla birlikte, literatürde yer alan eserleriyle bana yol gösteren tüm araştırmacılara da minnettarım.

Bu süreçte her zaman yanımda olan, manevi destekleriyle bana güç veren sevgili aileme de en içten teşekkürlerimi sunarım. Çalışmamın, akademik dünyada yeni ufukların açılmasına ve farklı perspektiflerin gelişmesine katkı sağlamasını dilerim.

Berna DİLEK

27/10/2025

İÇİNDEKİLER

TABLO LİSTESİ.....	iii
ŞEKİL LİSTESİ	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi

GİRİŞ.....	1
-------------------	----------

1. BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE.....	6
--	----------

1.1. Anlatı ve Animasyon	6
1.2. Greimas Eyleyenler Modeli	6
1.2.1. Altı Temel Eyleyen (Actant)	7
1.2.2. Evreler	7
1.2.3. Eksenler	7
1.3. Barthes'ın Beş Kod Modeli	8
1.3.1. Hermeneutik Kod	8
1.3.2. Proairetik Kod	9
1.3.3. Semantik Kod	9
1.3.4. Sembolik Kod.....	10
1.3.5. Kültürel Kod.....	10

2. BÖLÜM: YÖNTEM.....	11
------------------------------	-----------

3. BÖLÜM: BULGULAR.....	12
--------------------------------	-----------

3.1. Siyah Beyaz Dönem (1900'ler - 1920'ler).....	12
3.1.1. Fantasmagorie (1908).....	12
3.1.2. Steamboat Willie (1928)	15
3.2. Altın Çağ (1930'lar - 1940'lar).....	19
3.2.1. Snow White and the Seven Dwarfs (1937) - (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler)	19
3.2.2. Pinocchio (1940)- (Pinokyo).....	23
3.3. Yenilik Dönemi (1950'ler - 1960'lar).....	27
3.3.1. Cinderella (1950)- (Külkedisi)	28
3.4. Yeniden Canlanma Dönemi (1980'ler - 1990'lar)	32
3.4.1. The Little Mermaid (1989) -(Küçük Deniz Kızı).....	32
3.4.2. The Lion King (1994)- (Aslan Kral)	37

3.5. Modern Dönem (2000'ler ve Sonrası).....	41
3.5.1. Kral Şakir: Devler Uyandı (2024).....	42
3.5.2. The Wild Robot (2024)- (Vahşi Robot)	46
SONUÇ	51
KAYNAKÇA.....	53
ÖZ GEÇMİŞ	59



TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Fantasmagorie (1908) – Barthes’ın Beş Kod Modeli Analizi.....	15
Tablo 2: Steamboat Willie (1928) – Barthes’ın Beş Kod Modeli Analizi	18
Tablo 3: Snow White and the Seven Dwarfs (1937) – Eksenler Tablosu	22
Tablo 4: Snow White and the Seven Dwarfs (1937) – Barthes’ın Beş Kod Modeli Analizi	23
Tablo 5: Pinocchio – Eksenler Tablosu	26
Tablo 6: Pinocchio – Barthes’ın Beş Kod Modeli Analizi	27
Tablo 7: Cinderella- Eksenler Tablosu	31
Tablo 8: Cinderella- Barthes'ın Beş Kod Modeli Analizi.....	32
Tablo 9: The Little Mermaid- Eksenler Tablosu	35
Tablo 10: The Little Mermaid- Barthes’ın Beş Kod Modeli Analizi	36
Tablo 11: The Lion King-Eksenler Tablosu.....	40
Tablo 12: The Lion King- Barthes'ın Beş Kod Modeli Analizi	41
Tablo 13: Kral Şakir- Eksenler Tablosu	45
Tablo 14: Kral Şakir- Barthes’ın Beş Kod Modeli Analizi	46
Tablo 15: The Wild Robot- Eksenler Tablosu.....	49
Tablo 16: Vahşi Robot- Barthes'ın Beş Kod Modeli Analizi	50

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: Greimas'ın Eyleyenler Modeli	6
Şekil 2: Greimas'ın Geliştirdiği Eyleyensel Sınıflandırmalar.....	7
Şekil 3: Fantasmagorie (1908) – Greimas'ın Eyleyenler Modeli	13
Şekil 4: Fantasmagorie (1908) – Eksenler Şeması.....	14
Şekil 5: Steamboat Willie (1928) – Greimas'ın Eyleyenler Modeli	16
Şekil 6: Steamboat Willie (1928) – Eksenler Şeması	17
Şekil 7: Snow White and the Seven Dwarfs (1937) – Greimas'ın Eyleyenler Modeli..	20
Şekil 8: Pinocchio – Greimas'ın Eyleyenler Modeli.....	24
Şekil 9: Cinderella-Greimas'ın Eyleyenler Modeli.....	29
Şekil 10: The Little Mermaid- Greimas'ın Eyleyenler Modeli	33
Şekil 11: The Lion King- Greimas'ın Eyleyenler Modeli	38
Şekil 12: Kral Şakir- Greimas'ın Eyleyenler Modeli.....	43
Şekil 13: The Wild Robot- Greimas'ın Eyleyenler Modeli.....	47

ÖZET	
Başlık: Dijitalleşme Sürecinde Animasyon Filmleri: Anlatı, Karakter Temsilleri ve Karakterler Arası İlişkiler	
Yazar: Berna DİLEK	
Danışman: Prof. Dr. Ahmet ESKİCUMALI	
Kabul Tarihi: 27/10/2025	Sayfa Sayısı: vi (ön kısım) + 58 (ana kısım)
Bu çalışma, dijitalleşmenin animasyon filmleri üzerindeki etkilerini; anlatı, karakter temsilleri ve karakterler arası ilişkiler bağlamında derinlemesine bir incelemeyle ele almaktadır. Filmler, Siyah Beyaz Dönem, Altın Çağ, Yenilik Dönemi, Yeniden Canlanma Dönemi ve Modern Dönem olmak üzere, beş farklı dönem üzerinden analiz edilmiştir. Her dönem için öne çıkan, öncü ve popüler olarak kabul edilen toplam dokuz film, dijitalleşme süreci ve anlatıdaki çeşitlilik bağlamında göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Analizlerde, Roland Barthes'ın Beş Kod Modeli'nin hermeneutik, proairetik, semantik, sembolik ve kültürel kodları ile Algirdas Julien Greimas'ın Eyleyenler Modeli'ndeki eyleyenler, evreler ve eksenlerden yararlanılmıştır. Böylece filmlerdeki karakter ilişkileri, anlatı yapısı ve anlam bütünlüğü bağlamında çözümlemeler yapılmıştır. Ayrıca, filmlerin 2D siyah beyaz, 2D renkli ve 3D renkli gibi teknik özelliklerine de değinilerek, dijitalleşmenin görsel dönüşümüne ışık tutulmuştur. Dijitalleşme ile birlikte karakterler daha derinlikli hâle gelerek, ilişkiler de daha duygusal ve çok yönlü bir yapı kazanmıştır. Hikayeler de zamanla çok katmanlı bir yapıya evrilmiştir. Öte yandan, çalışmada yer alan Türk animasyonu üzerinden Türk animasyon sineması ile yabancı animasyon sineması arasındaki gelişim farklılıkları da ortaya konmuştur. Türk animasyonları, sınırlı kaynaklar ve yerel kültürel etkilerle şekillenirken, yabancı animasyonların daha fazla teknoloji ve bütçe imkanıyla küresel bir dil oluşturduğu görülmüştür. Ancak, son yıllarda dijital araçların yaygınlaşması ve erişilebilirliğinin artmasıyla Türk animasyonu da önemli ilerlemeler kaydetmiştir. Bu bağlamda dijitalleşme, karakter yapılarını, anlatım biçimlerini ve kültürel temsilleri dönüştüren kapsamlı bir süreç olarak değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler dijitalleşmenin, yapay zekâ ve sanal gerçeklik gibi teknolojiler aracılığıyla gelecekte daha katmanlı ve dinamik anlatıları beraberinde getireceğini işaret etmektedir.	
Anahtar Kelimeler: Dijitalleşme, Animasyon Filmleri, Anlatı, Eyleyenler Modeli, Beş Kod Modeli	

ABSTRACT	
Title of Thesis: Animated Films in the Digitalization Process: Narrative, Character Representations, and Inter-Character Relationships	
Author of Thesis: Berna DİLEK	
Supervisor: Prof. Dr. Ahmet ESKİCUMALI	
Accepted Date: 27/10/2025	Number of Pages: vi (pre text) + 58 (main body)
This study examines the effects of digitalization on animated films through an in-depth analysis of their narratives, character representations, and inter-character relationships. The films were analyzed across five distinct periods: the Black-and-White Era, the Golden Age, the Innovation Era, the Revival Era, and the Modern Era. A total of nine prominent, pioneering, and popular films representing these periods were analyzed through semiotic analysis within the context of the digitalization process and narrative diversity. The analyses employed Roland Barthes’s Five Codes Model—including the hermeneutic, proairetic, semantic, symbolic, and cultural codes—as well as Algirdas Julien Greimas’s Actantial Model, which focuses on actants, stages, and axes. Through these models, the films were examined in terms of character relationships, narrative structures, and overall semantic coherence. Furthermore, by addressing the technical aspects of the films—including 2D black-and-white, 2D color, and 3D color formats—the study highlights the visual transformation driven by digitalization. With digitalization, characters have become more profound and multidimensional, and relationships have evolved to be more emotional and complex. The narratives have gradually developed into multilayered structures over time. The study also reveals developmental differences between Turkish and foreign animation cinema through the analysis of a selected Turkish animated film. While Turkish animation has been shaped by limited resources and local cultural influences, foreign animation has benefited from greater technological and financial capacities, creating a global visual language. However, in recent years, with the proliferation and increased accessibility of digital tools, Turkish animation has also made significant progress. In this context, digitalization is considered a comprehensive process that transforms character structures, narrative forms, and cultural representations. The findings indicate that digitalization, through emerging technologies such as artificial intelligence and virtual reality, will lead to more layered and dynamic narratives in the future.	
Keywords: Digitalization, Animated Films, Narrative, Actantial Model, Five Codes Model	

GİRİŞ

Animasyon, durağan görüntülerin hızlı bir şekilde ardışık gösterilmesiyle hareket yanılsaması yaratarak, izleyicinin görsel algısını manipüle ederek hareket hissi oluşturur. Yalnızca teknik bir süreç olmayan animasyon, aynı zamanda hayal gücünü, duyguları ve anlatıyı harekete geçiren bir sanat formu olarak görülür. Bu yönüyle de, görsel estetiğin ötesinde toplumsal yapının, kültürel değerlerin ve karakter temsillerinin aktarıldığı güçlü bir anlatı olarak da önem kazanmaktadır. Animasyonun kökenleri ise, paleolitik çağdaki hareket izlenimi veren mağara resimlerine kadar uzanır. Film öncesi dönemde, hareketli görüntü yaratma çabaları çeşitli optik oyuncaklarla devam etmiştir. (aktaran Maksudova, 2024).1930'lardan sonra Walt Disney'in öncülüğünde, doğadan referans alınarak hareketin analizine dayalı yeni çizim teknikleri ve animasyonun temel prensipleri geliştirilmiştir. (aktaran Peguet, 2021). 20. yüzyılda animasyon, sinema ve televizyonun etkisiyle endüstriyel bir boyut kazanmıştır. ABD'de sinematografinin etkisiyle animasyon endüstrisi oluşmuş, teknolojik gelişmeler ve maliyetlerin düşmesiyle küresel pazarlara yayılmıştır. (aktaran Pecheranskyi, 2023). 1980'lerden itibaren bilgisayar destekli animasyon (CGI) ve yazılım teknolojilerinin gelişimi, animasyonun üretim ve dağıtım coğrafyasını kökten değiştirmiştir. (aktaran Wang & Zhong, 2023). Günümüzde animasyonun, teknolojik yeniliklerle sürekli değişen ve genişleyen bir alan olmasının yanı sıra, anlatı yapısı ve karakter temsilleri açısından da dönüşüm geçirdiği görülmektedir. Bu çalışmada dijitalleşme süreci, animasyon sinemasında yol açtığı anlatısal dönüşüm çerçevesinde incelenerek, teknik gelişmelere ise yalnızca bağlamsal düzeyde değinilmektedir. Böylelikle, dijitalleşmenin, teknik bir yenilik olmanın ötesinde, animasyon anlatısı üzerinde yarattığı derin etkiler ortaya konmaktadır. Bu anlatısal dönüşüm, yalnızca küresel örneklerle sınırlı kalmayarak, Türkiye bağlamında da farklı bir gelişim süreci izlenmiştir. Türkiye'de animasyonun gelişiminin küresel ölçekteki örneklerine kıyasla daha geç bir dönemde gerçekleştiği söylenebilir. Özellikle 20. yüzyılın sonları ve 21. yüzyılda, yerli animasyon üretimi ivme kazanarak özgün yapımlar ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda, tezde incelenen filmler arasında Türk animasyon sinemasından bir örnek yer almakta ve bu film, Türk animasyon anlatısının gelişimini anlamak adına önemli bir göstergedir.

Bu doğrultuda tezde siyah beyaz dönemden modern döneme kadar uzanan şu filmler ele alınacaktır:

- **Siyah Beyaz Dönem (1900'ler - 1920'ler):** Fantasmagorie (1908), Steamboat Willie (1928)
- **Altın Çağ (1930'lar - 1940'lar):** Snow White and the Seven Dwarfs (1937), Pinocchio (1940)
- **Yenilik Dönemi (1950'ler - 1960'lar):** Cinderella (1950)
- **Yeniden Canlanma Dönemi (1980'ler - 1990'lar):** The Little Mermaid (1989), The Lion King (1994)
- **Modern Dönem (2000'ler ve sonrası):** Kral Şakir: Devler Uyandı (2024), The Wild Robot (2024)

Araştırma Problemi

Dijitalleşme süreci, karakter inşasını, anlatı yapısını ve kültürel temsilleri önemli ölçüde etkilemektedir. Bu etkileşim, görselliğe ve teknik üretime doğrudan bağlı bir alan olan animasyon sinemasında daha çarpıcı biçimde gözlemlenmektedir. Bu açıdan, animasyon filmlerinde tarihsel süreç içerisinde anlatı yapısının, karakter temsillerinin ve karakterler arası ilişkilerdeki dönüşümlerin dijitalleşme ile nasıl bir etkileşim kurduğu, incelenmeye değer bir araştırma problemidir. Bu çalışmanın araştırma problemi, aşağıdaki sorular etrafında şekillenmektedir:

Seçilen animasyon filmlerinde karakter temsilleri, karakterler arası ilişkiler ve anlatı yapısı dijitalleşme süreciyle nasıl dönüşmüştür? Bu dönüşüm, Greimas'ın Eyleyenler Modeli ve Barthes'ın Beş Kod Modeli ile nasıl analiz edilebilir?

Araştırmanın Alt Problemleri

- Seçilen animasyon filmlerinde karakter temsilleri, dijitalleşme ile nasıl değişmiştir?
- Karakterler arası ilişkiler dijitalleşmenin etkisiyle nasıl dönüşmüştür?
- Dijital teknolojilerin gelişimi ile seçilen animasyon filmlerinin anlatı yapısı nasıl dönüşmüştür?
- Greimas'ın Eyleyenler Modeli, dijitalleşme sürecinde karakter temsillerindeki ve ilişkilerindeki değişimleri nasıl analiz etmektedir?

- Barthes'ın Beş Kod Modeli, dijitalleşme ile anlatı yapısı etkileşimini nasıl ortaya koymaktadır?
- Türk animasyonları ile yabancı animasyonlar arasında bir karşılaştırma yapıldığında dijitalleşmeye dair ne tür farklılıklar gözlemlenmektedir?

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, seçilen animasyon filmlerinde dijitalleşme sürecinin karakter temsilleri, karakterler arası ilişkiler ve anlatı yapısı üzerindeki etkilerini tarihsel bir perspektifle ele almaktır. Tez, farklı dönemlerden seçilen animasyon filmlerini, Greimas'ın Eyleyenler Modeli ve Barthes'ın Beş Kod Modeli aracılığıyla çözümleyerek, dijitalleşmenin anlatı ve karakterler üzerindeki etkilerini ortaya koymayı hedeflemektedir.

Araştırmanın Önemi

Bu çalışma, animasyon tarihinin farklı dönemlerinden seçilen filmler aracılığıyla dijitalleşmenin izini sürmesi ve bu etkileşimi anlatı bağlamında göstergebilimsel analiz yöntemiyle çözümlemesi açısından önem taşımaktadır. Özellikle Greimas'ın Eyleyenler Modeli ile Barthes'ın Beş Kod Modeli'nin birlikte kullanılması, dijitalleşmenin animasyon filmlerindeki anlatı yapısı, karakter temsilleri ve anlam üzerindeki dönüşümü derinlemesine incelemeyi mümkün kılmıştır. Böylece bu iki modelin bir arada kullanımı, hem anlatı içindeki aktörlerin işlevsel rollerini hem de anlatının kodlar yoluyla taşıdığı anlamları ortaya koymaktadır. Ayrıca çalışma, yalnızca Batı yapımlarını değil, bir Türk animasyonunu da kapsayarak, yerel ve küresel üretimler arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları göstermektedir.

Türkçe literatürde animasyon ve sinema yapımları üzerinde sınırlı sayıdaki akademik çalışmada Greimas'ın Eyleyenler Modeli kullanılmıştır. Ancak Barthes'ın Beş Kod Modeli'nin Türkçe akademik çalışmalarda kullanımına rastlanmamıştır. Bu iki modelin birlikte ve geniş bir film örneklemiyle kullanılması, çalışmayı yöntemsel açıdan özgün ve yenilikçi kılmaktadır. Ortaya konulan bu yöntemsel çerçeve sadece animasyon filmlerine değil; reklamcılık, halkla ilişkiler, medya ve haber içeriklerine de uygulanabilir niteliktedir. Bu yönüyle, iletişim alanının farklı alt dallarında da kullanılabilecek evrensel modeller olarak görülmektedir. Ayrıca disiplinler arası yaklaşımıyla çalışma, temsil,

teknoloji, dijital kültür ve anlatı ilişkilerine dair yeni bir okuma ortaya koyarak literatürdeki boşluğu doldurmaktadır.

Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Bu araştırma, animasyon sinemasının dijitalleşme ile birlikte geçirdiği anlatı yapısı, karakter temsilleri ve karakterler arası ilişkilerdeki dönüşümü beş ayrı dönem üzerinden ele almaktadır. 1908–2024 yılları arasındaki süreci kapsayan bu dönemler: Siyah Beyaz Dönem, Altın Çağ, Yenilik Dönemi, Yeniden Canlanma Dönemi ve Modern Dönem olarak belirlenmiştir. Her dönemi temsil eden toplam dokuz animasyon filmi incelenmiştir. Filmler, göstergibilimsel çözümleme için temsiliyet ve yeterli derinlik sunan yapımlar arasından seçilmiştir.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni, animasyon sinemasına ait tüm uzun metrajlı ve kısa metrajlı yapımları içermektedir. Bu geniş evrenden dokuz film amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Örneklem grubundaki bu filmler seçilirken aşağıdaki kriterler temel alınmıştır:

- **Dönemsel temsil gücü:** Seçilen filmlerin kendi dönemlerinde anlatı, teknik veya kültürel bağlamda öncü ve etkili yapımlar olması
- **Teknik çeşitlilik:** Siyah beyaz, 2D, 3D gibi farklı üretim tekniklerinin yer alması
- **Kültürel çeşitlilik:** Hem Türk yapımı hem de yabancı (özellikle Batı kökenli) filmlerden örneklerin olması
- **Dijitalleşme etkisinin izlenebilir olması:** Filmlerde dijital dönüşümün etkilerinin teknik, estetik ya da anlatı açısından gözlemlenebilir düzeyde olması

Seçilen filmler, yalnızca öznel beğeni açısından değil; animasyon tarihi, akademik literatür ve kültürel etki düzeyi açısından “popüler”, “öncü” ya da “dönüm noktası niteliği taşıyan” yapımlar olarak kabul edilen kaynaklar doğrultusunda belirlenmiştir.

Sınırlılıklar

- Çalışma, Greimas’ın Eyleyenler Modeli ve Barthes’ın Beş Kod Modeli ile sınırlandırılmıştır. Diğer göstergibilimsel yöntem ve kuramlar değerlendirme dışı bırakılmıştır.

- Seçilen filmler, animasyon tarihinin tamamını temsil etme amacı taşımamaktadır. Her dönemdeki dönüşümü örneklemek amacıyla sınırlı sayıda filme yer verilmiştir.
- Çalışmada animasyonun tarihsel dönemleri beş ana başlık altında ele alınmıştır. Bu nedenle bazı alt dönemler ve ara gelişmelere yalnızca sınırlı ölçüde değinilebilmiştir.
- Çalışmanın odak noktasını karakter temsilleri, anlatı yapısı ve ilişkiler arasındaki dönüşümler oluşturmaktadır. Animasyon filmlerinin yapım süreci, üretim koşulları ve teknik ayrıntıları analiz kapsamının dışında bırakılmıştır. Dönemsel bağlamı açıklamak için kullanılan stop motion, cel animasyon gibi tekniklere ilişkin bilgiler ise sadece filmlerin tarihsel önemine işaret etmek amacıyla yer almaktadır.
- Çalışma, anlatı yapısı ve göstergebilimsel çözümleme yöntemleriyle sınırlıdır.
- Türk animasyon sinemasının geç gelişmiş olması nedeniyle çalışmada yalnızca bir Türk yapımı filme yer verilmiştir. Bu sebeple örneklem dağılımında ağırlık yabancı yapımlardadır.
- Türk animasyon sinemasına ait bazı filmler (örneğin, Sansür, Boğaç Han) ile ilgili sınırlı arşiv ve kaynak erişimi sebebiyle bu yapımlar analiz kapsamına dahil edilmemiştir. Bu durum, çalışmanın kapsamını sınırlayan önemli bir etkidir.
- Göstergebilimsel analizlerin yorum temelli olması nedeniyle, farklı yorumlara açık olduğu kabul edilmelidir.
- Çalışmanın bulgularının güncelliği belirli bir zaman dilimiyle sınırlı kalabilir çünkü günümüzde dijitalleşme ve teknolojik gelişmeler hızla ilerlemektedir.

Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışma, yapısalcı ve post-yapısalcı göstergebilimsel kuramların analiziyle şekillenmiştir. Greimas'ın Eyleyenler Modeli ile Barthes'ın Beş Kod Modeli, seçilen filmlerdeki anlatı yapısını, karakter temsillerini ve karakterler arası ilişkileri açığa çıkarmak amacıyla uygulanmıştır. Seçilen her film, dönemsel bağlamı içinde ayrı ayrı çözümlenmiş; elde edilen bulgular, anlatı yapısı, karakter temsilleri ve karakterler arası ilişkilerdeki dijitalleşme süreci açısından titizlikle değerlendirilmiştir.

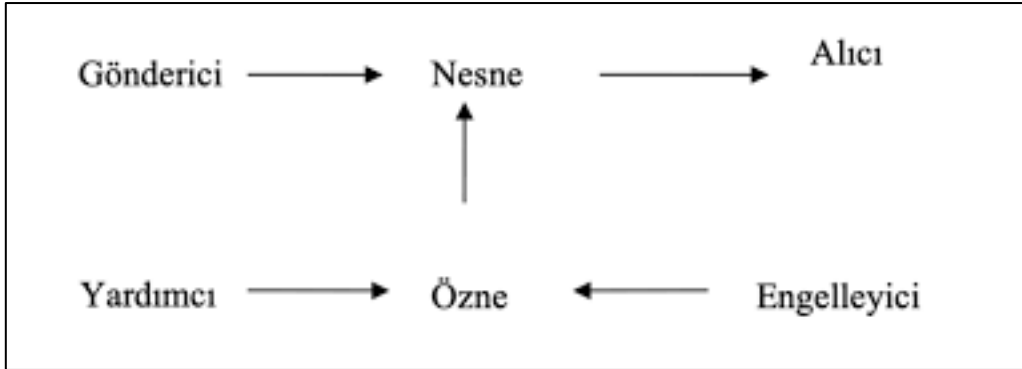
1. BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Anlatı ve Animasyon

Anlatı kavramı, insan deneyimini anlamlandırmada ve aktarmada hem edebiyat hem de sosyal bilimlerde çok önemli bir yere sahiptir. Anlatı, yalnızca olayların sıralanması değildir. Bu olayların anlamlandırılması ve toplumsal, bireysel kimliklerin inşasında da temel bir araçtır. Anlatı, gerçek ya da kurgusal bir olayın veya olaylar dizisinin görsel, dilsel ya da başka yollarla temsil edilmesidir. Genellikle bir başlangıç, gelişme ve son içermektedir. Karakterler, zaman, olay örgüsü ve bütünlük duygusu gibi unsurları da barındırmaktadır. (aktaran Barthes & Duisit, 1975). Bu bağlamda anlatının farklı alanlarda nasıl temsil edildiğini incelemek önemlidir. Özellikle animasyon sineması dikkat çekici bir örnek olarak görülmektedir. Anlatı ve animasyon etkileşiminin görsel-işitsel hikâye anlatımında birbirini tamamlayan iki temel unsur olduğunu söylemek mümkündür. Animasyon, anlatının görsel ve işitsel olanaklarını genişleterek, hikâyelerin daha yaratıcı, etkili ve duygusal bir şekilde aktarılmasını sağlar.

1.2. Greimas Eyleyenler Modeli

Greimas'ın modeli, Vladimir Propp'un masal çözümlemelerinde kullandığı yedi temel karakter tipinin daha soyut ve evrensel bir yapıya indirgenmesiyle ortaya çıkmıştır. Greimas, 1966'da geliştirdiği bu modelle, anlatıdaki eyleyenleri (özne, nesne, gönderici, alıcı, yardımcı, karşıt) ve bunların bilgi ve güç eksenlerindeki ilişkilerini tanımlamıştır. Model, 20. yüzyıl yapısalci dilbilim ve poetik yaklaşımlarının bir uzantısı olarak, anlatıların derin yapısını çözümlemeye odaklanmaktadır. (aktaran Pavel, 2016).



Şekil 1: Greimas'ın Eyleyenler Modeli

Kaynak: aktaran Kıran, 2011, s. 273

1.2.1. Altı Temel Eyleyen (Actant)

Özne : Hedefe ulaşmaya çalışan ana aktör.

Nesne: Özne tarafından elde edilmek veya ulaşılmak istenen şey.

Gönderici: Özneye görevi veya hedefi veren, süreci başlatan unsur.

Alıcı: Hedefin veya sonucun faydasını görecek olan, bazen özneye aynı olabilir.

Yardımcı: Özneye hedefe ulaşmasında destek olan kişi, nesne veya güç.

Engelleyici: Özneye engel olan, hedefe ulaşmasını zorlaştıran unsur.

(aktaran Nikolovska, 2019; Moto, 2001; Luo, Zhang & Jin, 2019). Eyleyenler, anlatı boyunca birbirleriyle dinamik ilişkiler kurmaktadır. Örneğin, bir karakter hem yardımcı hem de engelleyici rol üstlenebilir veya birden fazla eyleyen bir rolü paylaşabilir. (aktaran Kalalahti & Varjo, 2021).

1.2.2. Evreler

Eyletim: Anlatının başında bir eksiklik veya ihtiyaç belirir, özne de harekete geçmeye yönlendirilir.

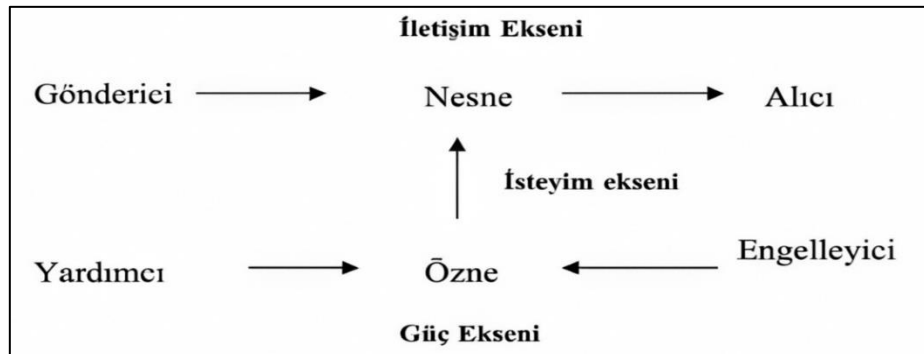
Edinim: Özne, hedefe ulaşmak için gerekli bilgi, yetenek veya aracı edinir.

Edim: Özne, edindiği yetkinliklerle eyleme geçer ve hedefe ulaşmaya çalışır.

Yaptırım: Eylemin sonucunda özneye ödül veya ceza verilir, anlatı tamamlanır.

Evreler de, anlatının yapısal dönüşümünü ve karakterlerin gelişimini sistematik olarak analiz etmeye olanak tanımaktadır. (aktaran Edizer & Gündüz, 2018). Greimas'ın eyleyenler modeli, metinlerin derin yapısını anlamada güçlü bir araçtır.

1.2.3. Eksenler



Şekil 2: Greimas'ın Geliştirdiği Eyleyensel Sınıflandırmalar

Kaynak: aktaran Kıran & Kıran, 2003, s. 217

Hepsi birer işlevi belirten ve farklı kişiler tarafından gerçekleştirilebilen bu eyleyenler arasında eylemi gerçekleştirme durumlarına göre birleşimler görülür. Yani iki eyleyenin birbirleri arasında amaca dayalı, bir eyleyenin diğer eyleyene ne amaçla yöneldiğini gösteren bağıntılar kurulur. Bu bağıntılar, göstergebilimin her aşamasında ilk olarak karşımıza çıkan karşıtlıklar üzerinden birleştirilerek ilişkiler eksen üzerine oturtulur. Bu durumda eyleyenler arasında, eyleyen şemasında:

“Gönderen-Özne-Nesne arasında = isteyim eksenini

Gönderen- Nesne-Gönderilen arasında = iletişim eksenini

Yardımcı- Özne-Engelleyici arasında = güç eksenini” (aktaran Günay, 2002, s. 93) oluşturur.

Eksenler, anlatıdaki karakterlerin işlevsel rollerini ve aralarındaki ilişkileri sistematik olarak analiz etmeye olanak tanımaktadır. (aktaran Ralla, 2023; Wang & Roberts, 2005).

1.3. Barthes’ın Beş Kod Modeli

Barthes, S/Z adlı kitabında, herhangi bir metnin birden fazla anlamı olduğuna ve tüm olaylara kodlar ve adlar verilebileceğine inanarak, göstergeleri beş tür koda kategorize ettiği bir metinsel analiz teorisi öne sürdü. (Barthes, 1970). Dino (t.y.) Barthes’ı alıntılıyarak şöyle belirtir:

“Barthes, S/Z’de her anlatının birden fazla kodla iç içe geçtiğini savunuyor. Kodların çok anlamlılığına zamansal ve türsel yapılar yükleysek de (ve geleneksel, "okunur" metinler bizi bu tür yapıları yüklemeye aktif olarak davet etse de), aslında her metin beş kodun önerdiği çoklu anlamlarla işaretlenmiştir.”

Barry (2002, s. 151), Barthes’ın bu beş kodun tüm anlatıların temel altta yatan yapıları olduğunu öne sürdüğünü belirtir. Bu kodlar proairetik, hermeneutik, semantik, sembolik ve kültürel koddur.

1.3.1. Hermeneutik Kod

“Metindeki tüm muammalı, şaşırtıcı ve gizemli unsurlar, okuyucunun bu gizemleri çözmeye yönelik merakını uyandırır. Okuyucu, “Ne oluyor ve neden oluyor?”, “Engel nedir?” gibi sorular sorarak bazı sırları açığa çıkarmaya çalışır.” (aktaran Selden, Widdowson & Brooker, 2005, s. 152). Barthes, bu unsurlar için “tuzak” (snare), “çifte anlamlar” (equivocations), “kısmi yanıtlar” (partial answers) ve “engellemeler”

(jammings) gibi kendine özgü terimler kullanır. “Tuzak” terimi, “gerçekten kasıtlı kaçınmayı” ifade ederken; “çifte anlamlar”, “gerçek ile tuzağın karışımını” belirtir; “engellemeler” ise “çözumsuzlüğün kabulünü” temsil eder. (aktaran Felluga, t.y.). Bu terimler, hermeneutik kodun alt kodları/alt unsurları olarak metaforik anlamlar taşıyarak anlatının farklı durum ve eylemlerini gösterir.

1.3.2. Proairetik Kod

“Bu kod, aynı zamanda “anlatı kodu” olarak da adlandırılır.” (aktaran Eagleton, 1993, s. 120). Anlatının olay örgüsünde gerilim yaratan unsurları ifade eder. Bu unsurlar metin içinde iki işlev üstlenir: İlk olarak, yaklaşan bir olayın habercisi niteliğindedir; ikinci olarak ise okuyucunun dikkatini yoğunlaştırarak, onu bu gerilimi çözmeye yönlendirir. Bu doğrultuda okuyucu, anlatının olası gelişimini tahmin etmek amacıyla “Bu eylemin ardından ne olacak?” gibi sorular sorar.

Barthes, bu iki kod hakkında şöyle belirtir: “... iki ardışık koda bağlıdır: gerçeğin açığa çıkarılması ve temsil edilen eylemlerin koordinasyonu; melodi içindeki aşamalı düzenle aynı zorunluluk, anlatı dizisinin aşamalı düzeninde de vardır.” (aktaran “Barthes’in Beş Kodu”, t.y.). Bu iki kod birlikte çalışarak anlatının kurgusunu geliştirir. Proairetik kod, okuyucunun bir eylemin kronolojik sırasını ve buna verilen tepkiyi anlamasına yardımcı olurken; hermeneutik kod, okuyucunun şaşırtıcı ve muğlak sahneleri çözmesini sağlar. Bu iki kodun uygulanması da okuyucunun anlatının özünü kavramasına olanak sağlar.

1.3.3. Semantik Kod

“Semantik kod, aynı zamanda çağrışımsal kod olarak da adlandırılır.” (aktaran Barry, 2002, s. 151). Bu kod, bir metindeki unsurların, doğrudan değil; ima ettikleri ve çağrıştırdıkları anlamlar yoluyla daha iyi anlaşılabilceği durumları ifade eder. “Barthes’a göre, tüm anlatılarda yer alan belirli “karakterler, mekânlar ve nesneler” okuyucunun metnin temasını anlamasında çağrışımsal olarak yardımcı olur.” (aktaran Eagleton, 1993, s. 120). Barthes, orijinal S/Z (1970) metninde bu kodu Fransızca *le code sémique* olarak adlandırmış, İngilizceye “*semic code*” şeklinde çevrilmiştir. Ancak literatürdeki bazı çalışmalarda bu terim “*semantic code*” olarak da yer almaktadır. Bu çalışmada ise terminolojik tutarlılık amacıyla “semantik kod” biçimi tercih edilmiştir.

1.3.4. Sembolik Kod

“Bu kod aynı zamanda karşıtlık (antitez) kodu olarak da bilinir.” (aktaran Barthes, 1974, s. 19). Semantik koda benzediği için, okuyucuların semantic ve sembolik kodları birbirinden net şekilde ayırt etmesi zaman zaman zorlaşabilir. Felluga, bu durumu şöyle açıklar: “Barthes, bu iki kod arasındaki ayrımı her zaman net biçimde ortaya koymaz” (aktaran Felluga, t.y.). Sembolik kod, anlatıdaki zıtlık ve karşıtlık unsurlarına gönderme yapar; okuyucu (postyapısalcı bir yaklaşımda) bu karşıtlıklar aracılığıyla gerçekliği anlamlandırmaya çalışır. (aktaran Barry, 2002, s. 151; aktaran Selden, Widdowson & Brooker, 2005, s. 152). Bu kod sayesinde okuyucu, metin içindeki ikili karşıtlıklar üzerine odaklanır.

1.3.5. Kültürel Kod

“Bu kod aynı zamanda gönderimsel (referans) kod olarak da adlandırılır.” (aktaran Barthes, 1974, s. 20). Kültürel kod, dünyaya dair ortak bilgiye dayanan unsurları ifade eder. Bu bağlamda okuyucu, anlatıdaki karakterlerin fiziksel, fizyolojik, tıbbi, psikolojik, edebi ve tarihsel özelliklerine odaklanarak, metinde paylaşılan ortak bilgi alanlarını tanımlamaya çalışır. (aktaran Felluga, t.y.).

2. BÖLÜM: YÖNTEM

Bu çalışmada, seçilen filmler iki kuramsal model çerçevesinde değerlendirilmiştir. Greimas'ın Eyleyenler Modeli, karakterlerin işlevsel rollerini ve ilişkilerini analiz etmek için; Barthes'ın Beş Kod Modeli ise anlatılardaki anlatısal derinliği açığa çıkarmak için kullanılmıştır.

Greimas'ın modelinde yer alan özne, nesne, gönderici, alıcı, yardımcı ve engelleyici gibi eyleyenler; üç temel eksen (isteyim, iletişim, güç) ve dört evre (eyletim, edinim, edim, yaptırım) üzerinden çözümlenmiştir. Barthes'ın modelinde ise anlatı içindeki çözümleyici unsurlar hermeneutik, proairetik, semantik, sembolik ve kültürel kodlara göre yorumlanmıştır.

Her film, bu modeller doğrultusunda ayrı ayrı ele alınarak dönemiyle ilişkili olarak yapılandırılmıştır. Analiz süreci de, bağlamsal özellikler dikkate alınarak, yorumlayıcı bir yaklaşımla gerçekleştirilmiştir.

Ayrıca literatür taramasında yapay zekâ destekli akademik araştırma platformu *Consensus* kullanılmıştır. Böylelikle bu platform aracılığıyla ulaşılan bazı bilgiler, doğrudan birincil kaynaklardan değil, özetlenmiş biçimde ikincil olarak elde edilmiştir. Bu sebeple doğrudan erişilemeyen kaynaklara yapılan atıflarda "aktaran" ifadesi kullanılmıştır.

3. BÖLÜM: BULGULAR

3.1. Siyah Beyaz Dönem (1900'ler - 1920'ler)

Siyah Beyaz Dönem, animasyon tarihinin ilk evresi olarak kabul edilir. 1900'ler-1920'ler, animasyon sanatının teknik olarak şekillendiği ve temel prensiplerinin belirlendiği bir dönemdir. 1900'lerin başından 1920'lere kadar animasyon, sahne ve basılı karikatür geleneklerinden sinema perdesine taşındı. Sanatçılar, yeni sinema ortamında modern toplumsal ve politik konuları ele alırken, izleyicinin görsel algısıyla oynayan teknikler geliştirdi. 1920'lerde cel animasyon tekniği yaygınlaştı. Bu dönemde animasyon, temel çizgi oyunları, kimlikteki ikilikler ve algı ile estetik oyunlar gibi konulara odaklandı. Özellikle Amerika'da, animasyon stüdyoları (ör. Bray Studios) animasyonun bir sanat ve endüstri ürünü olarak kimliğini oluşturdu. Stüdyolar, animasyonun diğer medya türleriyle ilişkisini ve hareket estetiğini tartıştı. Senkronize ses teknolojisinin gelişimiyle animasyonda yeni anlatım olanakları doğdu. Bu dönemde animasyonlar, tamamen elle çizilerek kare kare oluşturulmuş ve stop-motion tekniğinin erken versiyonları kullanılmıştır. Örneğin Émile Cohl'un "Fantasmagorie" (1908) adlı filmi, elle çizilmiş ve kare kare fotoğraflanmış ilk animasyon olarak kabul edilmekte olup, sürekli değişen soyut figürleriyle sürrealist bir anlatım sunmaktadır. Walt Disney ve Ub Iwerks tarafından yaratılan "Steamboat Willie" (1928) ise, animasyon tarihindeki en büyük dönüm noktalarından biri olmuştur. Çünkü Steamboat Willie senkronize ses kullanımının öncüsü olarak büyük bir yenilik getirmiştir. Bu dönemin, hem animasyonun sanatsal bir anlatım biçimi olarak doğuşuna hem de ilerleyen yıllarda gelişecek olan animasyon endüstrisinin temellerine zemin hazırladığı söylenebilir. 1900'ler ve 1920'ler, animasyonun teknik, estetik ve endüstriyel olarak şekillendiği, kültürel temsillerin ve toplumsal değişimlerin de animasyona yansıdığı bir dönemdir. Bu yıllarda geliştirilen teknikler ve temaların, animasyonun sonraki yıllardaki evrimine temel oluşturduğu görülmektedir. (aktaran Cook, 2018; aktaran Moen, 2015; aktaran Tibbetts, 2015).

3.1.1. Fantasmagorie (1908)

Fantasmagorie Künye

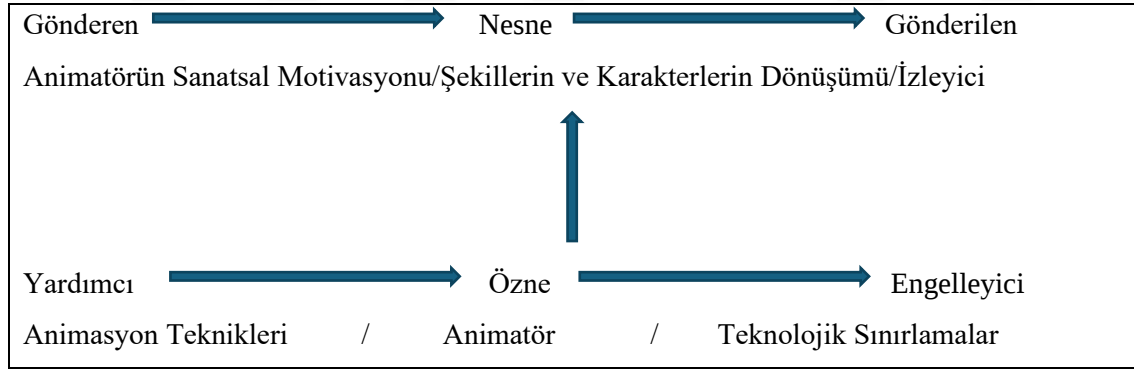
- **Yapım Yılı:** 1908
- **Yönetmen:** Émile Cohl

- **Stüdyo:** Société des Etablissements Gaumont
- **Ülke:** Fransa
- **Süre:** Yaklaşık 1 dakika 45 saniye
- **Teknik:** 2D, siyah-beyaz

Fantasmagorie, Fransız çizer ve animasyoncu Émile Cohl tarafından 1908 yılında yapılmış ve elle çizilmiş teknikle üretilen en erken animasyon filmlerinden biridir. Siyah-beyaz kısa bir animasyon filmi olarak Fantasmagorie, sürekli değişen ve dönüşen çizimler ile izleyiciye kaotik, akışkan ve ilişkisel bir deneyim sunmaktadır. Bu, dönemin diğer animasyonlarından farklı olarak, nesne merkezli temsilden ziyade, sürekli değişim ve dönüşüm üzerine kuruludur. (aktaran Roberts, 2016, 2019). Film, dönemin sessiz filmlerinin tarzını yansıtır ve herhangi bir ses içermez. "Fantasmagorie," siyah-beyaz dönemin teknik ve estetik özelliklerine uygun bir örnektir. Bu kısa film, hem yenilikçi teknikleri hem de görsel anlatım biçimiyle animasyon sanatının gelişimine önemli bir katkıda bulunarak sonraki dönemlerdeki çalışmalar için ilham kaynağı olmuştur.

3.1.1.1. Greimas'ın Eyleyenler Modeli- Fantasmagorie

Greimas'ın Eyleyensel örnekçesine göre belirlenmiş altı eyleyen şöyledir;



Şekil 3: Fantasmagorie (1908) – Greimas'ın Eyleyenler Modeli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Eyletim Evresi

Eyletim evresinde, eylemin gerçekleşmesini sağlayan temel motivasyon ve itici güç öne çıkarak, karakterin veya bu durumda animatörün eylemi başlatan ve yönlendiren motivasyonları yansıtılır. Filmde amacın, animasyon aracılığıyla soyut, deneysel ve sürekli değişen görsel öğeleri gözler önüne sermek olduğu söylenebilir. Böylece burada animatörün bu sanatsal arayışı ve yenilikçi yaklaşımı eylemin temel itici gücü olarak görülür.

Edinim Evresi

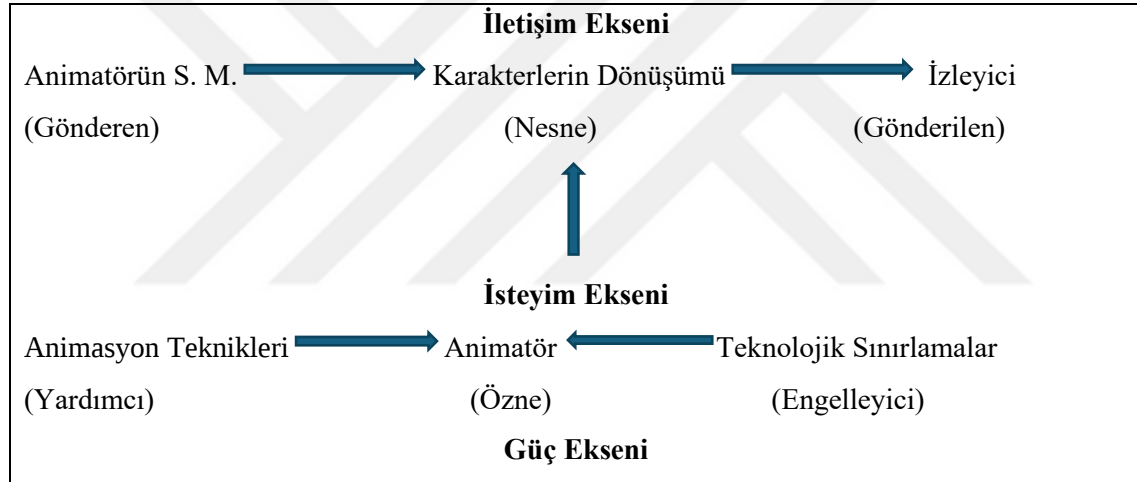
Edinim evresinde, eylem sonucunda elde edilen gelişim veya kazanımlar değerlendirilmektedir. Animatörün, yeni teknikler ve yaratıcı görsel öğeler kullanarak animasyon alanında bir güçlenme sağladığı görülmektedir.

Edim Evresi

Edim evresi, öznenin gerçekleştirdiği eylemi temsil ederek, eylemin nasıl gerçekleştirildiğini ve anlatının gelişimindeki önemli eylemleri içermektedir. Filmde animatör çeşitli şekilleri ve karakterlerin dönüşümünü gerçekleştirir. Filmdeki sürekli değişen görsel öğeler, çöp adam figürünün farklı şekillere girmesi ve çeşitli durumlarla karşılaşması da bu evrede yer almaktadır.

Yaptırım Evresi

Bu evre, izleyicilerin, filmdeki yaratıcı ve deneysel görselleri değerlendirme evresidir.



Şekil 4: Fantasmagorie (1908) – Eksenler Şeması

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Fantasmagorie filminde klasik bir hikâye örgüsü yoktur ve dönüşüme dayalı bir anlatı görülmektedir. Greimas'ın modeline göre özne olan animatör harekete geçerken, engelleyici unsur olan teknolojik sınırlamalar anlatıdaki ilerleyişi şekillendiren unsurlardan biridir. Animasyon teknikleri yardımcı bir eyleyen olarak anlatının kurulmasına katkı sağlamaktadır. Nesnenin şekillerin ve karakterlerin dönüşümü olması ise anlatının öyküsel bir düzende ilerlemesini değil, animasyonun yaratıcılığının ortaya konmasını amaçladığını göstermektedir.

3.3.1.2. Barthes'ın Beş Kod Modeli- Fantasmagorie

Kod	Fantasmagorie (1908)
Hermeneutik Kod	Yüzlerin ve şekillerin nasıl dönüşeceği ve animasyonun sonunda ne olacağı gibi soruları temsil etmektedir.
Proairetik Kod	Çöp adam figürü çeşitli şekillere dönüşür. Her dönüşüm de bir sonraki eylemi tetikler.
Semantik Kod	Şekillerin değişimi ile figürlerin duygusal ve mizahi yönleri görülmektedir.
Sembolik Kod	Figürlerin dönüşüm süreci ile karşıt görsel unsurlar dönemin estetik algısını ve mizah anlayışını yansıtmaktadır.
Kültürel Kod	Film sessiz olduğu için, anlatı dili görsel unsurlardan oluşur. Böylece yüz ifadeleri ve şekil değişiklikleri üzerinden bir anlatım dili oluşur.

Tablo 1: Fantasmagorie (1908) – Barthes'ın Beş Kod Modeli Analizi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur

Fantasmagorie filmi için Barthes'ın Beş Kod Modeli incelendiğinde anlatının bir olay örgüsüne dayanmadığı görülmektedir. Hermeneutik kod merak duygusu üzerinden işlemektedir. Proairetik kod, figürlerin dönüşümlerine dayalı olarak ilerleyen eylem düzenini ortaya koymaktadır. Semantik ve sembolik kodlar birlikte çalışarak dönemin estetik algısını ve mizah anlayışını yansıtmaktadır. Kültürel kod değerlendirildiğinde ise filmin sessiz olup siyah-beyaz döneme ait olmasıyla anlatının tamamen görsel unsurlarla kurulması dikkat çekmektedir.

3.1.2. Steamboat Willie (1928)

Steamboat Willie Künyesi

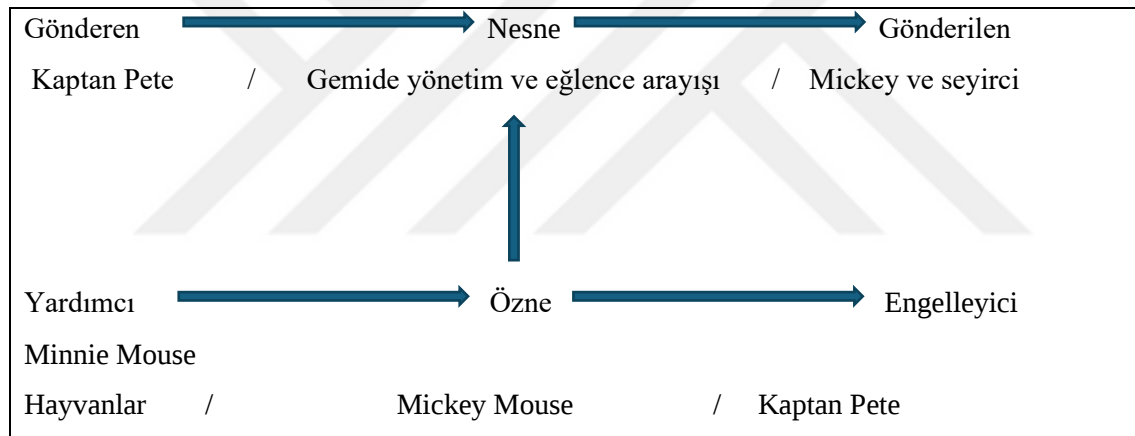
- **Yapım Yılı:** 1928
- **Yönetmen:** Walt Disney, Ub Iwerks
- **Stüdyo:** Walt Disney Studios
- **Ülke:** ABD
- **Süre:** 7 dakika
- **Teknik:** 2D, siyah-beyaz

Steamboat Willie, animasyon tarihinde bir dönüm noktası olarak, bu film ile Mickey Mouse dünya çapında tanınan bir ikon haline gelmiştir. Steamboat Willie, Mickey Mouse'un ilk kez sesli olarak izleyiciyle buluştuğu ve animasyonda senkronize ses

kullanımının öncüsü olan filmidir. Bu yenilik, filmi izleyenlerde büyük bir etki yaratmış ve animasyonun anlatım gücünü artırmıştır. (aktaran Telotte, 2008). Filmde Mickey ve Minnie, sesli animasyonun sunduğu yeni olanaklarla daha canlı ve eğlenceli bir şekilde sunulmuştur. Özellikle müzik ve ses efektleriyle karakterlerin mizahi yönleri öne çıkarılmıştır. (aktaran Jackson, 2003). Steamboat Willie için karakterlerin mekânda rahatça hareket ettiği ve izleyiciyle etkileşim kurduğu bir animasyon tarzı geliştirdiği söylenebilir. Bu, Disney’in sonraki “gerçekçi” animasyon stilinin temelini oluşturmuştur. (aktaran Kim, 2011). Disney’in bu filmde kullandığı teknikler ise animasyon ve illüstrasyon alanında yeni standartlar oluşturarak diğer sanatçılar tarafından da benimsenmiştir. ,

3.1.2.1. Greimas’ın Eyleyenler Modeli- Steamboat Willie

Greimas’ın eyleysel örnekçesine göre belirlenmiş altı eyleyen şöyledir;



Şekil 5: Steamboat Willie (1928) – Greimas’ın Eyleyenler Modeli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Eyletim Evresi

Mickey Mouse, Kaptan Pete’in buharlı gemide ona verdiği görevleri yerine getirmek üzere hareket etmeye başlar. Fakat Mickey, Kaptan Pete’in baskıcı tutumuna karşı gelir ve eğlenmek için harekete geçer. Eyletim evresinde Mickey’nin asıl amacı, çalışırken eğlenebilmesidir. Pete’in ona verdiği emirler, Mickey’i çalışmaya mecbur bırakır. Fakat Mickey gemideki malzemeleri ve hayvanları kullanarak kendini eğlendirmeyi bilir.

Edinim Evresi

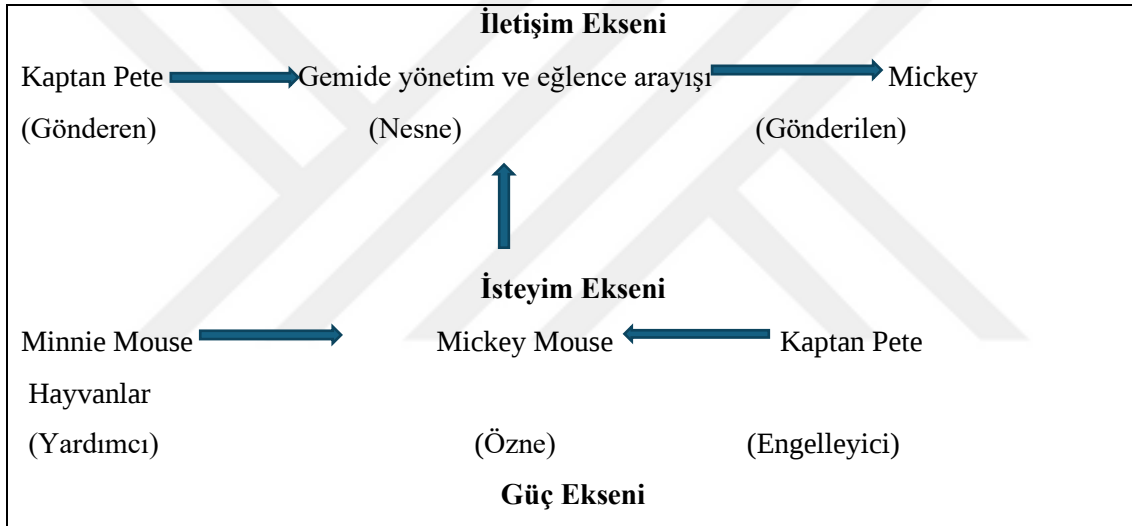
Mickey, gemideki nesneler ve hayvanlar üzerinde nasıl kontrol sahibi olabileceğini keşfederek, gemideki hayvanları ve objeleri kullanarak müzik yapma ve eğlenme fırsatını bulur.

Edim Evresi

Mickey yetkinliklerini kullanarak gemide büyük bir müzikal gösteri gerçekleştirir. Hayvanları enstrüman gibi kullanır ve ritmik eğlenceli bir performans sergiler. Minnie Mouse da bu gösteriye katılarak eğlencenin bir parçası olur. Mickey'nin bu müzikal gösterisi, geminin normal işleyiş düzenine ara verir. Böylece rutin iş ortamının eğlenceli hale geldiği görülür.

Yaptırım Evresi

Yaptırım evresinde, Mickey'nin yaptığı bu müzikal gösteri Kaptan Pete tarafından fark edilir. Pete, Mickey'nin gemide çalışmak yerine eğlenmesine sinirlenir ve onu cezalandırmak ister. Ancak film mizahi bir şekilde sona erdiği için Mickey'nin eylemleri ciddi bir yaptırım görmez.



Şekil 6: Steamboat Willie (1928) – Eksenler Şeması

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur

Steamboat Willie filminde anlatı, özne olan Mickey Mouse karakterinin eğlence arayışı ile hareket ettiği basit bir olay örgüsüne sahiptir. Engelleyici eyleyen olan Kaptan Pete, Mickey'nin özgürce hareket etmesini engellemeye çalışmaktadır. Yardımcı eyleyenler ise Mickey'nin eğlence arayışına destek olmaktadır. Filmde nesne olan gemide yönetim ve eğlence arayışı, anlatının mizahî bir yapı üzerine kurulduğuna gönderme yapmaktadır. Greimas'ın modeli çerçevesinde değerlendirildiğinde ise Steamboat Willie ile eyleyen rollerin daha belirgin hale geldiği görülmektedir.

3.1.2.2. Barthes'ın Beş Kod Modeli- Steamboat Willie

Kod	Açıklama
Hermeneutik Kod	Mickey'nin gemide neler yapacağı ve kaptan Pete'e yakalanıp yakalanmayacağı izleyicide merak uyandırır. Ancak filmde gizemin yoğun olmadığı görülmektedir. İzleyicinin kısa süreli olarak Mickey'nin başına ne geleceğini merak etmesinin bu kodla ilgili olduğu düşünülebilir.
Proairetik Kod	Mickey'nin kaptan Pete'in talimatlarına uymayarak gemiyi yönetmesi, hayvanları ve gemi eşyalarını müzik aletleri gibi kullanarak eğlenmesi ve sonunda Pete'e yakalanarak ceza alması filmdeki olay zincirini oluşturur. Bu eylemler, filmin hareketli bir akış yapısını gözler önüne sermektedir.
Semantik Kod	Mickey, özgür ruhlu, neşeli ve maceracı karakteri temsil ederken, Pete, otoriter ve sert bir kaptanı simgelemektedir. Bu iki karakter arasındaki kişilik farkının, anlatıdaki anlam dinamiklerini derinleştirdiği görülmektedir. Mickey'nin davranışları bağımsızlığı, Pete'in davranışları ise disiplin ve kontrolü simgelemektedir.
Sembolik Kod	Otorite ve başkaldırı arasındaki karşıtlık en belirgin sembolik yapı olarak görülebilir. Pete otoriteyi, Mickey ise başkaldırıyı temsil etmektedir. Ayrıca, kaos ve düzen arasında da bir sembolik karşıtlık olduğu söylenebilir. Mickey gemide müzik yaparak kaosu temsil ederken, Pete bu kaosu sona erdirmeye çalışır.
Kültürel Kod	Steamboat Willie, 1920'lerin sonlarında yapılan ilk sesli animasyonlardan biri olması açısından kültürel bir dönüm noktasıdır. "Steamboat" adının dönemsel olarak Amerikan nehir taşımacılığını yansıttığı söylenebilir. Aynı zamanda filmde kullanılan müzikler ve dans, o dönemin popüler kültürüne gönderme yapmaktadır.

Tablo 2: Steamboat Willie (1928) – Barthes'ın Beş Kod Modeli Analizi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Steamboat Willie filminde Barthes'ın Beş Kod Modeli, anlatının mizah üzerine kurulu yapısını ortaya çıkarmaktadır. Hermeneutik kod, filmde gizemin yoğun olmadığını ortaya koyarken; proairetik kod, Mickey'nin eylemleri üzerinden hareketli bir akış oluşturur. Semantik ve sembolik kodlar birlikte değerlendirildiğinde filmde özgürlük ve otorite kavramları üzerinden anlam üretimi gerçekleştiği görülmektedir. Kültürel kod ise dönemin toplumsal yapısına gönderme yapmaktadır.

3.2. Altın Çağ (1930'lar - 1940'lar)

1930'lar ve 1940'lar, animasyon tarihinde Altın Çağ olarak adlandırılan ve bu sanat dalının büyük bir endüstriye dönüştüğü yılları kapsamaktadır. 1930'lar ve 1940'lar döneminde animasyon, hem teknik hem de sanatsal açıdan büyük dönüşümler yaşamış ve farklı ülkelerde önemli gelişmeler kaydetmiştir. Bu yıllarda animasyon, teknik yenilikler, karakter gelişimi ve kültürel yaygınlık açısından önemli ilerlemeler kaydetmiştir. Disney, Warner Bros., MGM gibi büyük stüdyolar; Mickey Mouse, Bugs Bunny, Tom ve Jerry, Donald Duck gibi ikonik karakterleri yaratmıştır. Bu karakterler de animasyonun popüler kültürdeki yerini sağlamlaştırmıştır. (aktaran Barrier, 1999). Renkli animasyon, ses senkronizasyonu ve karakter animasyonu gibi teknikler geliştirilmiştir. Disney'in "Snow White and the Seven Dwarfs" (1937) gibi uzun metrajlı filmleri, animasyonun ana akım sinemada başrol olmasını sağlamıştır. (aktaran Moen, 2019). Hikaye anlatımı, karakter geliştirme ve teknik inovasyonlar da, animasyonun "gerçekçiliğini" ve izleyiciyle duygusal bağını güçlendirmiştir. Animasyon, sinema salonlarının ötesine geçerek fuarlar, reklamlar ve farklı medya ortamlarında da yer almıştır. Özellikle Amerika'da animasyonun kültürel bir fenomen haline geldiği görülmüştür. Altın Çağ, hem teknik gelişmeler hem de unutulmaz karakterlerin yaratılması açısından animasyon tarihinin en etkileyici dönemlerinden biri olarak, sonraki yıllarda animasyon sanatına yön verecek standartları belirlemiştir.

3.2.1. Snow White and the Seven Dwarfs (1937) - (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler)

Snow White and the Seven Dwarfs Künyesi

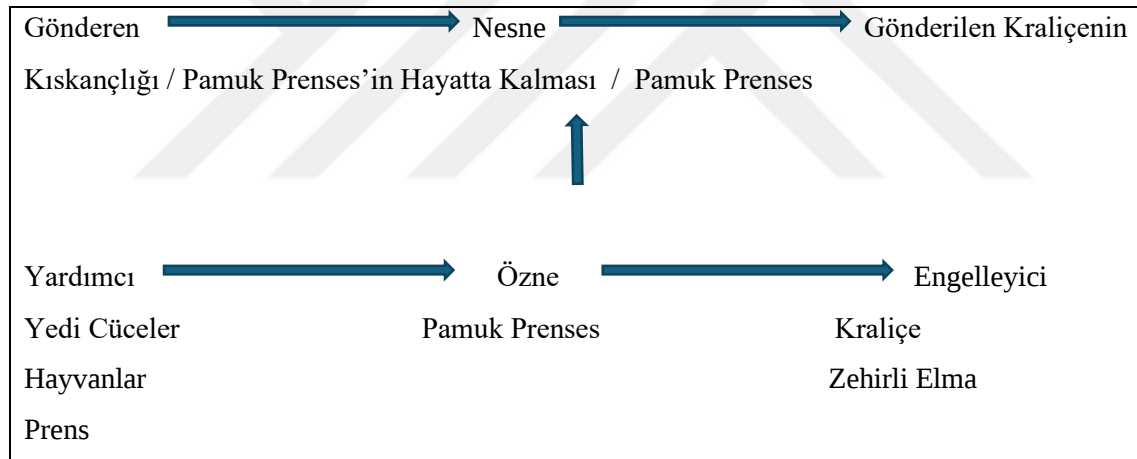
- **Yapım Yılı:** 1937
- **Yönetmen:** David Hand
- **Stüdyo:** Walt Disney Productions
- **Ülke:** ABD
- **Süre:** 83 dakika
- **Teknik:** 2D, renkli

Snow White and the Seven Dwarfs (1937), Walt Disney'in sesli, renkli ve cel animasyon tekniğiyle yapılan ilk uzun metrajlı animasyon filmi olarak sinema tarihinde çığır açmıştır. Grimm Kardeşler'in masalından uyarlanan bu film, teknik yenilikleri, karakterleri ve kültürel etkisiyle gösterime girdiği dönemde de büyük

ticari başarı elde ederek defalarca yeniden vizyona girmiş ve animasyon türünde yeni bir standart oluşturmuştur.(aktaran Frome, 2013). Disney'in uyarlamasında cüceler ilk kez isimlendirilerek her biri belirgin bir kişilik özelliğiyle öne çıkmıştır. Bu da, karakterlerin izleyiciyle daha kolay bağ kurmasını sağlamıştır. (aktaran Zervas, Chrousos, & Livadas, 2021; aktaran Biran & Steiner, 2001). Film, multiplan kamera gibi teknolojileri ile de derinlik algısı ve görsel gerçekçilikte çığır açmıştır. (aktaran Holliday & Pallant, 2021). Öte yandan filmde doğa ve manzara, sadece arka plan olarak değil, anlatının aktif bir parçası olarak kullanılmıştır. (aktaran Harris, 2023). Filmin, yenilikçi teknolojileri, unutulmaz karakterleri ve evrensel temalarıyla hem döneminin hem de günümüzün izleyicileri üzerinde kalıcı bir etki bıraktığı görülmektedir.

3.1.2.1. Greimas'ın Eyleyenler Modeli- Snow White and the Seven Dwarfs

Greimas'ın Eyleyensel örnekçesine göre belirlenmiş altı eyleyen şöyledir;



Şekil 7: Snow White and the Seven Dwarfs (1937) – Greimas'ın Eyleyenler Modeli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Eyletim Evresi

Eyletim evresi, hikayeyi harekete geçiren olayların meydana geldiği evredir. Kraliçe'nin büyülu aynaya sorduğu soru ("Ayna ayna, söyle bana, benden güzeli var mı bu dünyada?") ile başlar. Ayna, Pamuk Prenses'in ondan daha güzel olduğunu söyler. Bu cevap, Kraliçe'nin kıskançlık duygularını ve öfkesini harekete geçirir. Kraliçe, Pamuk Prenses'i yok etme kararı alır.

Edinim Evresi

Edinim evresi, karakterlerin hedeflerine ulaşmak için gereken araçları edindiği veya planlar yaptığı evredir. Kraliçenin kötücül amacı başarısız olur ve Pamuk Prenses kaçır. Kaçarken ormanda karşılaştığı hayvanlar onu yönlendirir ve sonunda Yedi Cüceler'in evine sığınır. Bu süreç, Pamuk Prenses'in güvenli bir yer bulması ve hayatta kalabilmek için gereken yardımı edinmesini sağlar. Aynı zamanda Kraliçe, Pamuk Prenses için zehirli elmayı hazırlayarak kötücül planını harekete geçirir.

Edim Evresi

Kraliçe, yaşlı bir kadın kılığına girerek Pamuk Prenses'e zehirli elmayı yedirir. Pamuk Prenses, zehirli elmayı ısıtarak ölüm uykusuna dalar. Böylelikle Kraliçe amacına ulaşmış gibi görünür. Ancak bu evrede, Prens devreye girer ve Pamuk Prenses'i sevgi dolu öpücüğüyle kurtarır. Prens'in eylemi, Pamuk Prenses'in hayatını kurtarır. Hikaye de mutlu sona ulaşır.

Yaptırım Evresi

Yaptırım evresi, anlatının sonuçlandığı ve karakterlerin eylemlerine göre ödüllendirildiği ya da cezalandırıldığı evredir. Kraliçe yaptığı kötülüklerin bedelini öder. Diğer tarafta, Pamuk Prenses ve Prens sonunda bir araya gelir ve mutlu bir sona ulaşır. Pamuk Prenses'in iyiliği ve saflığı ona mutlu bir hayat kazandırırken, kötülük yapan Kraliçe ise cezalandırılmış olur.

Eksen	Eyleyen	Karakter	Açıklama
İsteyim Ekseni	Özne	Pamuk Prenses	Pamuk Prenses, hayatı ve mutluluğu için karşılaştığı tehlikelerle başa çıkmaya çalışır.
	Nesne	Pamuk Prenses'in Hayatta Kalması	Pamuk Prenses'in amacı hayatta kalıp huzurlu bir şekilde yaşamaktır.
	Gönderen	Kraliçenin Kıskançlığı	Kraliçenin güzellik takıntısı sebebiyle Kraliçe Pamuk Prenses'i ortadan kaldırmak ister. Bu da olaylar zincirini başlatır.
İletişim Ekseni	Gönderen	Kraliçenin Kıskançlığı	Sihirli aynadan gelen "Artık en güzel sen değilsin" mesajı Kraliçenin kıskançlığını tetikler.
	Nesne	Pamuk Prenses'in Hayatta Kalması	Pamuk Prenses, bu tehlikeler karşısında hayatta kalmak için mücadele etmelidir.
	Gönderilen	Pamuk Prenses	Tehlikelerle karşı karşıya kalan kişidir.

Güç Ekseni	Yardımcı	Yedi Cüceler, Hayvanlar, Prens	Bu karakterler, Pamuk Prenses'i korumak için çeşitli yollarla ona yardımcı olur.
	Özne	Pamuk Prenses	Pamuk Prenses, yardım alarak Kraliçe'nin planlarından kurtulmaya çalışır.
	Engelleyici	Kraliçe, Zehirli Elma	Kraliçe, Pamuk Prenses'in mutluluğunu tehdit eden bir unsurdur.

Tablo 3: Snow White and the Seven Dwarfs (1937) – Eksenler Tablosu

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Pamuk Prenses filminde anlatı, iyi ile kötü arasındaki karşıtlık üzerine kurulmuştur. Özne olan Pamuk Prenses, mutlu bir yaşam sürmek istemektedir. Engelleyici olan Kraliçe ise Pamuk Prenses'in mutluluğuna engel olmaya çalışmaktadır. Yardımcı eyleyenler, öznenin hayatta kalma mücadelesini desteklemektedir. Olay örgüsünü başlatan unsur Kraliçe'nin kıskançlığı olmakla birlikte, anlatının şekillenmesini de sağlamaktadır. Greimas'ın modeli çerçevesinde değerlendirildiğinde filmde klasik anlatı yapısının kurulmaya başladığı görülmektedir.

3.2.1.2. Barthes'ın Beş Kod Modeli- Snow White and the Seven Dwarfs

Kod	Açıklama
Hermeneutik Kod	Kraliçe'nin Pamuk Prenses'i öldürmek için hangi yolları deneyeceği ve Pamuk Prenses'in ölüm uykusundan uyanıp uyanamayacağı merak edilir. İzleyici bu gizemleri hikaye süresince merak eder.
Proairetik Kod	Kraliçe'nin Pamuk Prenses'i öldürme girişimleri, avcının onu serbest bırakması, Pamuk Prenses'in ormana kaçışı ve cücelerinin evinde saklanması gibi eylemler zinciri yer alır. Son olarak Prens'in gelişi ve Pamuk Prenses'i öperek kurtarması da bu kod ile ilişkilendirilmektedir.
Semantik Kod	Pamuk Prenses, saflığı ve masumiyeti temsil ederken; Kraliçe kıskançlık ve kötülüğün sembolüdür.
Sembolik Kod	İyi-Kötü (Pamuk Prenses ve Kraliçe), Yaşam-Ölüm (Pamuk Prenses'in ölüm uykusuna dalması ve tekrar canlanması), Doğa-Medeniyet (Pamuk Prenses'in ormandaki yaşamı ve saraydaki tehlikeler) gibi sembolik karşıtlıklar anlatının temel yapısını oluşturmaktadır.

Kültürel Kod	Batı masallarında yaygın olan temalar, güzellik ve iyiliğin ödüllendirilmesi, kötülüğün de cezalandırılması olarak kabul edilir. Zehirli elmanın, Adem ile Havva hikayesini düşündürerek, yasak ve tehlikeli bir meyveyi simgelediği söylenebilir. Aynalar da, güzellik takıntısını ve kendini sorgulamayı temsil edebilir.
---------------------	---

Tablo 4: Snow White and the Seven Dwarfs (1937) – Barthes’ın Beş Kod Modeli Analizi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Pamuk Prenses filminde anlatının klasik masal yapısı üzerinde kurulduğu görülmektedir. Hermeneutik kod, Kraliçe’nin Pamuk Prenses’i öldürüp öldüremeyeceği sorusu üzerinden merak oluştururken; proairetik kod, eylemlere dayalı olayların anlatımın ilerlemesini desteklemektedir. Semantik ve sembolik kodlar değerlendirildiğinde iyiliğin ve kötülüğün anlamsal açıdan önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Kültürel kod ise anlatının masal değerlerini yansıttığını ve toplumsal açıdan mesajların işlendiğini göstermektedir.

3.2.2. Pinocchio (1940)- (Pinokyo)

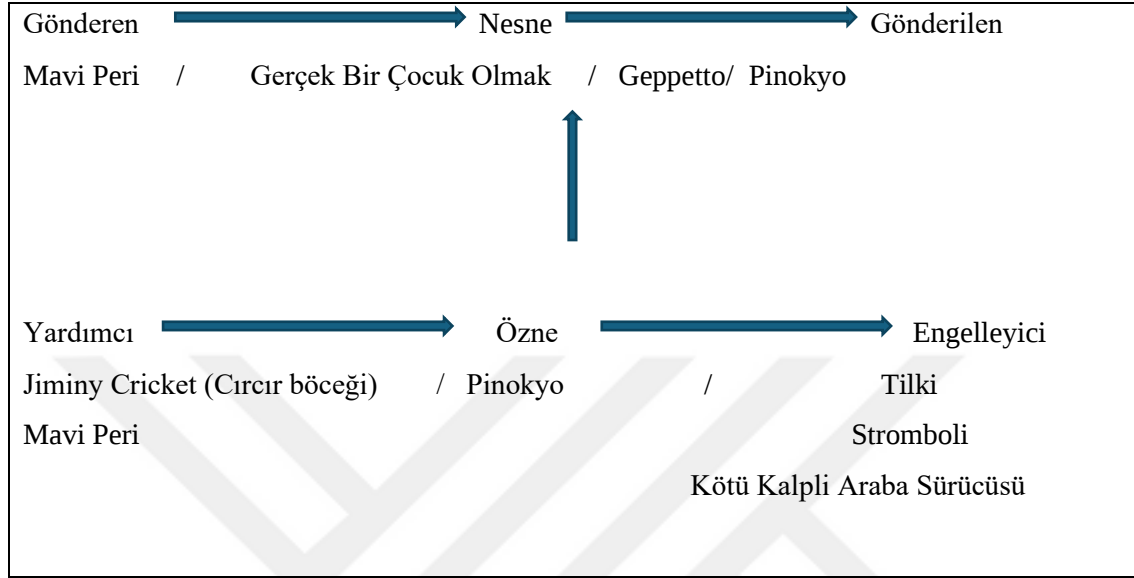
Pinocchio Künyesi

- **Yapım Yılı:** 1940
- **Yönetmen:** Ben Sharpsteen, Hamilton Luske
- **Stüdyo:** Walt Disney Productions
- **Ülke:** ABD
- **Süre:** 88 dakika
- **Teknik:** 2D, renkli

Pinocchio (1940), Walt Disney Productions tarafından üretilen ve yönetmenliğini Ben Sharpsteen ile Hamilton Luske'nin yaptığı, animasyon tarihinin en önemli klasiklerinden biridir. 1940 animasyonunda Pinokyo’nun gerçek bir çocuğa dönüşmesi, ahlaki mücadele ve fedakârlık üzerinden anlatılır. Film, Pinokyo’nun yalan söylemesiyle burnunun uzaması gibi sembollerle doğru ve yanlış kavramlarını işlemektedir. (aktaran Rosyid & Kasmana, 2023). Ayrıca film, yaramaz ve başıboş çocukların topluma kazandırılması ve disipline edilmesi gerekliliğini vurgular. Bu da, dönemin çocuklara yönelik toplumsal beklentilerini yansıtmaktadır. (aktaran Ray, 2015). Pinokyo’nun 1940 Disney uyarlaması,

sembolik anlatımı ve görsel sadeliğiyle, klasikleşmiş bir çocuk filmi olarak öne çıkmaktadır.

3.2.2.1. Greimas'ın Eyleyenler Modeli- Pinocchio



Şekil 8: Pinocchio – Greimas'ın Eyleyenler Modeli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Eyletim Evresi

Pinokyo, Geppetto tarafından bir kukla olarak yaratılır. Mavi Peri, Pinokyo'ya hayat vererek, Pinokyo'ya dürüst, cesur ve özverili olması gerektiğini söyler. Aksi halde gerçek bir çocuk olma arzusunun ulaşamayacağını belirtir.

Edinim Evresi

Öznenin yolculuğunda ilerlemek için donanımlarını edinmeye başladığı evredir. Pinokyo, Mavi Peri tarafından canlı bir çocuk haline getirilir. Ancak doğru yolu bulmak ve bir çocuk olabilmek için ahlaki dersleri almak zorundadır. Bu süreçte, Pinokyo'ya rehberlik eden Jiminy Cricket, ona yol göstererek, ona doğruyu yanlıştan ayırmayı öğretmeye çalışır. Ancak, Pinokyo'nun bu dönemde yetkinliği kazanmaya tam olarak hazır olmadığı görülür. Çünkü çeşitli tuzaklara düşer.

Edim Evresi

Edim evresi, öznenin hedefine ulaşma doğrultusunda harekete geçtiği ve eyleme geçtiği evredir. Öznenin yeteneklerini kullanarak nesneye (hedefe) ulaşma çabasını temsil eder. Pinokyo, bir dizi zorlu sınavdan geçerek kötü yola sürüklense de, yolculuğunun sonunda doğru kararlar almaya başlar. Özellikle Geppetto'yu Monstro'nun midelerinden

kurtarmaya çalıştığı sahne, Pinokyo'nun eyleme geçtiği en kritik aşama olarak görülür. Bu noktada Pinokyo cesaretini ve özverisini ortaya çıkartır. Geppetto'yu kurtarmak için canını tehlikeye atar.

Yaptırım Evresi

Bu evre, öznenin eylemlerinin değerlendirilip ödüllendirildiği veya cezalandırıldığı evredir. Bu aşamada, Pinokyo'nun sınavlardan başarıyla geçtiğinin kabulü ve hedefinin (gerçek çocuk olma) gerçekleştiği görülür.

Eksen	Eyleyen	Karakter	Açıklama
İsteyim Ekseni	Özne	Pinokyo	Pinokyo, gerçek bir çocuk olma arzusuyla yolculuğa çıkarak bu amacına ulaşmak için mücadele eder.
	Nesne	Gerçek bir çocuk olma isteği	Pinokyo'nun hedefi, gerçek bir çocuk olmak ve cesaret, dürüstlük, özveri gibi erdemleri kazanmaktır.
	Gönderen	Mavi Peri	Mavi Peri, Pinokyo'ya hayat vererek ona gerçek bir çocuk olma arzusunu kazandırır.
İletişim Ekseni	Gönderen	Mavi Peri	Mavi Peri, Pinokyo'ya doğru yolu bulması ve hedefe ulaşması için mesajlar verir ve yönlendirmeler yapar.
	Nesne	Gerçek bir çocuk olma isteği	Pinokyo, gerçek bir çocuk olma arzusuyla bu amaç yolunda ilerler.
	Gönderilen	Pinokyo	Pinokyo, Mavi Peri'nin ona verdiği mesajı alır ve bir dizi sınavdan geçerek gerçek bir çocuk olmaya çalışır.
Güç Ekseni	Yardımcı	Jiminy Cricket (Cırcır Böceği)	Jiminy, Pinokyo'nun vicdanı olarak ona doğru yolu gösterir ve hedefe ulaşması için ona yardım eder.
		Mavi Peri	Mavi Peri, belirli anlarda Pinokyo'ya rehberlik eder.

	Özne	Pinokyo	Pinokyo, yardımcıların yardımıyla ve kendi cesaretiyle zorlukları aşarak hedefe ulaşmaya çalışır.
	Engelleyici	Foulfellow, Honest John, Stromboli	Pinokyo'nun karşılaştığı bu karakterler, onu kandırarak kötü yollara sürüklemeye ve hedefinden uzaklaştırmaya çalışır.
		Kötü Kalpli Araba Sürücüsü, Monstro	Kötü karakterler, Pinokyo'nun karşılaştığı zorlukları temsil eder.

Tablo 5: Pinocchio – Eksenler Tablosu

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Filmde özne olan Pinokyo, gerçek bir çocuk olmak istemektedir. Engelleyici eyleyenler onu yanlış yollara sürüklemeye çalışmaktadır. Yardımcı eyleyenler ise onun doğru yolu bulmasına yardımcı olmaktadır. Greimas'ın modeli çerçevesinde değerlendirildiğinde filmde ahlaki dönüşüm temeli olan klasik bir anlatı yapısının olduğu görülmektedir.

3.2.2.2. Barthes'ın Beş Kod Modeli- Pinocchio

Kod	Açıklama
Hermeneutik Kod	Pinokyo'nun gerçek bir çocuk olma isteği ile karşılaştığı engeller arasındaki denge merak uyandırır. Gerçek bir çocuk olmanın yollarını bulma gayreti, filmin gizemini oluşturur.
Proairetik Kod	Pinokyo'nun maceraları; okuldan kaçması, kötü karakterlerle karşılaşması ve nihayetinde gerçek bir çocuk olmak için verdiği mücadele ile olaylar zinciri oluşur. Bu eylemler, filmdeki hareketliliği ve gerilimi artırır.
Semantik Kod	Pinokyo, masumiyet ve keşif arzusunu sembolize ederken, Jiminy Cricket vicdanı ve rehberliği temsil etmektedir. Diğer karakterler ise otorite ve kötü niyetin temsilcisidir; bu karşıtlığın, anlatının derin anlam dinamiklerini oluşturduğu söylenebilir.
Sembolik Kod	Gerçek bir çocuk olma isteği ile bunun engelleri arasında sembolik bir karşıtlık olduğu söylenebilir. Kötü karakterler yasakları ve otoriteyi simgelerken, Pinokyo masumiyet ve gerçeklik arasındaki çatışmayı temsil eder. Ayrıca, hayal gücü

	ve gerçeklik arasındaki mücadelenin de sembolik bir anlam taşıdığı söylenebilir.
Kültürel Kod	Filmin, toplumun ahlaki normları ve değerleri üzerinden kültürel mesajlar verdiği söylenebilir. Aynı zamanda da Pinokyo'nun bu dönemlerdeki çocuklara yönelik hikayelerin toplumsal dönüşümdeki rolünü ele aldığı, masumiyet ve eğitim temalarını da işlediği görülebilir.

Tablo 6: Pinocchio – Barthes’ın Beş Kod Modeli Analizi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Hermeneutik kod, Pinokyo’nun gerçek bir çocuk olup olamayacağı ile ilgili soru üzerinden merak oluştururken; proairetik kod olayların ilerlemesiyle anlatının hareketli akışını desteklemektedir. Semantik ve sembolik kodlar değerlendirildiğinde filmde iyilik-kötülük, masumiyet-tecrübesizlik, vicdan-bencillik karşıtlıkları üzerinden anlam üretildiği görülmektedir. Kültürel kod ise toplumun ahlaki değerlerinin ve çocuk eğitimi ile ilgili anlayışın anlatıya yansıtıldığı görülmektedir.

3.3. Yenilik Dönemi (1950'ler - 1960'lar)

1950'ler ve 1960'ların, animasyonun hem teknik hem de anlatı açısından yenilikçi bir dönüşüm geçirdiği Yenilik Dönemi olarak kabul edildiği söylenebilir. 1950'ler ve 1960'lar da Amerikan animasyonunda köklü değişimler yaşanmıştır. Hem sanatsal hem de endüstriyel anlamda yeni yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Bu yıllarda, animasyonun sinemadan televizyona geçişi hızlanarak, görsel ve anlatı tarzlarında önemli yenilikler gerçekleşmiştir. 1950'ler ve 1960'ların, animasyonun televizyon aracılığıyla geniş kitlelere ulaşmaya başladığı yıllar olduğunu söylemek mümkündür. (aktaran Bendazzi, 2015; aktaran Solomon, 1989). Hanna-Barbera gibi stüdyolar, düşük maliyetli ve seri üretime uygun animasyon teknikleriyle televizyon için çok sayıda klasik dizi üretmiştir. Bu dönemde animasyonun görsel kimliği ve marka unsurları da öne çıkmaya başlamıştır. Ancak, Türkiye’de animasyon sanatı bu dönemde yeni yeni filizlenmeye başlamıştır. Bu süreç yabancı yapımlar için yenilikçi bir dönem olarak kabul edilirken, Türk animasyonu içinse başlangıç niteliğindedir. Bu dönemde Türkiye’de üretilen animasyonların henüz endüstriyel bir boyuta ulaşmadığı, daha çok bireysel sanatçılar tarafından üretilen kısa filmlerle varlık gösterdiği görülmektedir. (aktaran Civelek, 2024).

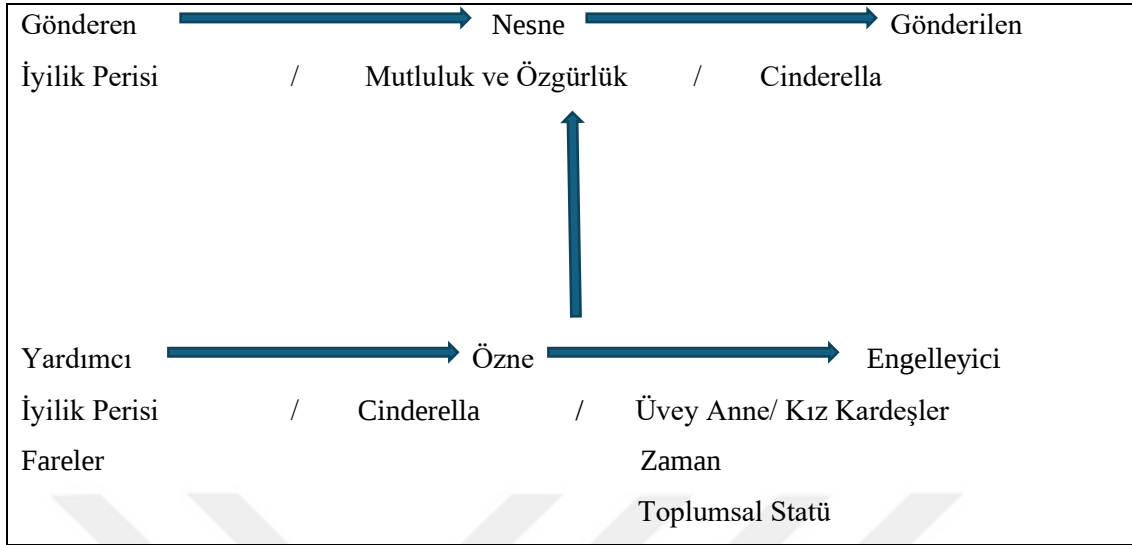
3.3.1. Cinderella (1950)- (Klkedisi)

Cinderella Knyesi

- **Yapım Yılı:** 1950
- **Ynetmen:** Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske
- **Stdyo:** Walt Disney Productions
- **lke:** ABD
- **Sre:** 74 dakika
- **Teknik:** 2D, renkli

1950 yapımı Disney'in "Cinderella" (Sindirella) filmi, animasyonun altın aęında retilmiř ve hem sinema hem de toplumsal cinsiyet temsilleri aısından kalıcı bir etki bırakmıřtır. "Cinderella" (1950), Disney'in Altın aęı'nda (1937-1959) oluřturduęu klasik film masalı modelinin temel rneklerinden biri olarak, bu model; masum, gzel ve iyi kalpli bir kadın kahraman, net bir iyi-kt karřıtlıęı ve mutlu son gibi unsurları iermektedir. Bu yapının, "Pamuk Prenses" ve "Uyuyan Gzel" gibi dięer filmlerle de paylařıldıęını sylemek mmkndr. (aktaran Zouichene, 2019). Disney prenseslerinin ilk dnemi (1937-1959), kadınların toplumdaki rolnn yeni yeni tanınmaya bařladıęı bir dnemi temsil ederken, sonraki dnemlerde (1989 sonrası) daha baęımsız ve gl kadın karakterler ne ıkmaya bařlamıřtır. (aktaran Stecher, 2024). Ancak film, yař ve cinsiyet temsili aısından eleřtirilmiřtir. zellikle kt karakterlerin yařlı ve kadın olması, gzellik ve genlięin yceltilmesi gibi temalar ne ıkmıřtır. (aktaran Schroeder-Arce, 2017).

3.3.1.1. Greimas'ın Eyleyenler Modeli- Cinderella



Şekil 9: Cinderella-Greimas'ın Eyleyenler Modeli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Eyletim Evresi

Hikaye, kötü üvey anne ve üvey kız kardeşleriyle birlikte yaşayan Cinderella'nın zorlu bir hayata sahip olmasıyla başlar. Bu evrede Cinderella, üvey ailesi tarafından sürekli aşağılanır ve fiziksel olarak köle gibi çalıştırılır. Fakat, hayal gücü ve iyimserliği sayesinde moralini yüksek tutmaya gayret eder. Baloya gitme isteği de, özgürlüğüne kavuşma hayalinin ilk kıvılcımını oluşturur.

Edinim Evresi

Cinderella, İyilik Perisi'nin yardımıyla baloya gitme imkanı bulur. Peri, ona sihirli bir elbise, ayakkabılar ve at arabası sağlayarak değişimin kapısını açar. Ancak bu büyüün gece yarısı sona ereceği bilgisi ile de zamana karşı bir yarış başlar. Edinim evresi, Cinderella'nın hayalini gerçekleştirmek için ihtiyaç duyduğu araçlara kavuştuğu aşamadır.

Edim Evresi

Cinderella, baloda Prens'le tanışır. Prens, Cinderella'ya aşık olur ve gece boyunca birlikte dans ederler. Ancak, gece yarısı geldiğinde Cinderella, saraydan kaçır ve büyü bozulmadan önce evine döner. Saray merdivenlerinde düşürdüğü cam ayakkabı ise, hikayede onun kimliğini belirleyecek önemli bir nesne haline gelir. Edim evresinde Cinderella, hayaline çok yaklaşır fakat zorluklarla yüzleşmeye devam eder.

Yaptırım Evresi

Prens kayıp ayakkabının sahibini aramaya başlar. Üvey anne ve kardeşler, ayakkabının Cinderella'ya ait olduğunu Prens'in öğrenmesini istemeseler de, nihayet Prens ayakkabının ona ait olduğunu öğrenir. Cinderella ve Prens evlenir. Cinderella, bu baskıcı hayatından kurtularak özgür ve sevgi dolu bir yaşam sürer.

Eksen	Eyleyen	Karakter	Açıklama
İsteyim Ekseni	Özne	Cinderella	Cinderella, zorbalıktan kurtularak özgür bir yaşam sürmek ister.
	Nesne	Mutlu bir yaşam	Cinderella'nın amacı, aşkı ve özgürlüğü elde ederek huzurlu bir hayata ulaşmaktır.
	Gönderen	İyilik Perisi	İyilik Perisi, Cinderella'ya gereken büyülü desteği sağlar.
İletişim Ekseni	Gönderen	İyilik Perisi	Cinderella, İyilik Perisi sayesinde prens ile iletişim kurar.
	Nesne	Mutluluk ve Özgürlük	Cinderella'nın hedefi, aşk ve özgürlük ile birlikte hayatını mutlu bir şekilde kurabilmektir.
	Gönderilen	Cinderella	Cinderella, İyilik Perisi'nin yardımı ile baloya katılır.
Güç Ekseni	Yardımcı	İyilik Perisi	İyilik Perisi, Cinderella'ya büyüyle yardım eder.
		Hayvan dostlar	Fareler ve kuşlar, Cinderella'nın zorbalıklara karşı günlük yaşamını kolaylaştırır.
	Özne	Cinderella	Engelleri aşarak hedefe ulaşmaya çalışır.
	Engelleyici	Üvey anne ve kızlar	Cinderella'nın özgürlüğüne ve mutluluğuna engel olmaya çalışırlar.

		Zaman sınırı	Büyünün gece yarısında sona ermesi, Cinderella için ciddi bir kısıtlamadır.
--	--	--------------	---

Tablo 7: Cinderella- Eksenler Tablosu

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Cinderella filminde anlatı, iyi ile kötülük arasındaki karşıtlık üzerine kuruludur. Özne olan Cinderella özgürlük ve mutlu bir hayat istemektedir. Engelleyici eyleyenler ise Cinderella'nın özgürlüğüne engel olmaya çalışmaktadır. Film klasik anlatı yapısını sürdürerek iyiliğin kötülük karşısında kazandığı mesajını işlemektedir.

3.3.1.2. Barthes'ın Beş Kod Modeli- Cinderella

Kod	Açıklama
Hermeneutik Kod	Cinderella'nın baloya katılıp katılmayacağı, zorbalıktan nasıl kurtulacağı ve sonunda da Prens ile mutlu bir yaşam elde edip edemeyeceği merak edilir. Özellikle üvey anne ve kız kardeşlerin entrikalarının sonucunda neler olacağı bir belirsizlik yaratır.
Proairetik Kod	Üvey anne ve kız kardeşlerin Cinderella'yı sürekli ev işlerinde çalıştırarak yormaları, İyilik Perisi'nin Cinderella'ya yardım etmesi ile Cinderella'nın baloya gitmesi gibi olaylar zinciri hikayenin temelini oluşturur. Ayrıca, cam ayakkabının prens tarafından bulunması da, olayların çözülmesini sağlar.
Semantik Kod	İyiliğin Cinderella'yı temsil ettiği söylenebilir. İyilik Perisi de, umut ve mucize temsiliyken, üvey anne ve kız kardeşler kötülüğü ve kıskançlığı temsil eder. Cam ayakkabının ise Cinderella'nın değerini simgeleyen önemli bir sembol olduğu düşünülebilir.
Sembolik Kod	Sonunda Cinderella'nın mutlu bir yaşama kavuşması, kötülüğe karşı iyiliğin zaferini simgelemektedir. Cam ayakkabı ise gerçek aşkı ve kaderin kaçınılmazlığını sembolize eder. Cinderella'nın baloya gidişi ise özgürlüğün ve kendini ifade etmenin bir işareti olarak yorumlanabilir.
Kültürel Kod	Hikaye, toplumdaki sınıf farklarını, toplumsal rolleri ve ahlaki değerleri işlemektedir. Ayrıca filmde, evrensel olarak benimsenen “iyilik her zaman kazanır” teması vurgulanır. Kültürel bağlamda, Cinderella, adalet, sabır ve umudun önemini temsil etmektedir.

Tablo 8: Cinderella- Barthes'ın Beş Kod Modeli Analizi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Hermeneutik kod, anlatının güçlü merak unsurlarını oluştururken; proairetik kod ise olayların dinamik bir şekilde çözüme kavuşmasını sağlamaktadır. Semantik ve sembolik kodlar değerlendirildiğinde toplumsal değerlerin nesneler üzerinden yeniden anlamlandırıldığı görülür. Kültürel kod ise iyiliğin ödüllendirildiği ve kötülüğün cezalandırıldığı bir düzen sunar.

3.4. Yeniden Canlanma Dönemi (1980'ler - 1990'lar)

1980'ler ve 1990'lar, animasyonun hem sanatsal hem de ticari anlamda yeniden yükselişe geçtiği Yeniden Canlanma Dönemi olarak adlandırılmaktadır. 1980'ler ve 1990'lar da animasyon tarihinde hem teknolojik hem de tematik açıdan büyük dönüşümler yaşanmıştır. Bu yılların, geleneksel yöntemlerden dijitalleşmeye geçişin hızlandığı, animasyonun küresel ölçekte yaygınlaştığı ve farklı ülkelerde özgün yaklaşımların ortaya çıktığı bir zaman dilimi olduğu söylenebilir. Türkiye'de ise animasyonun hala gelişme aşamasında olduğu görülmektedir. Yabancı animasyon için bir yeniden canlanma dönemi olarak görülen bu süreç, Türkiye'de ise animasyonun daha fazla ilgi gördüğü ve sanatsal denemelerin arttığı bir dönem olarak değerlendirilebilir. (aktaran Bendazzi, 2015; Wells, 2002; Civelek, 2024).

3.4.1. The Little Mermaid (1989) -(Küçük Deniz Kızı)

The Little Mermaid Künyesi

- **Yapım Yılı:** 1989
- **Yönetmen:** Ron Clements, John Musker
- **Stüdyo:** Walt Disney Animation Studios
- **Ülke:** ABD
- **Süre:** 83 dakika
- **Teknik:** 2D, renkli

The Little Mermaid (1989) filmi, Disney'in animasyon tarihinde önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Film, Ariel adlı bir denizkızının insan olma hayali ve özgürlük arayışı etrafında şekillenmiştir. Ayrıca filmin toplumsal cinsiyet, ırk, kadın güçlenmesi ve çocuklar üzerindeki etkileri gibi birçok akademik tartışmaya konu olduğu

Gönderen → Nesne → Gönderilen

Merak ve özgürlük isteği / İnsan olmak ve Prenses Eric ile olmak / Ariel

Yardımcı → Özne → Engelleyici

Sebastian, Flounder, Scuttle / Ariel / Triton (baba otoritesi)
Ursula
Zaman (sözleşme süresi)

Ariel'e tehlikeli bir anlaşma teklif etmek için harekete geçer. Sesini feda ederek insan olma şansı. Ariel, bu fırsatı kaçırmak istemez ve anlaşmayı kabul eder.

Edim Evresi

Ariel, insan dünyasına adımını atmıştır fakat anlaşmaya göre Eric'in kendisini tanıyıp aşık olması için sadece üç günü vardır. Üstelik konuşma yetisini kaybettiği için de kendisini ifade edemez. Ariel Eric'in ilgisini çekmeye başlasa da, Ursula'nın Vanessa kılığına girmesi süreci zorlaştırır. Ursula, Ariel'in başarısız olması için Eric'i kandırır ve kendisiyle evlenmesini sağlar. Ariel, sözleşmenin süresi dolduğunda ise tekrar denizkızına dönüşecek ve Ursula'nın kölesi olacaktır.

Yaptırım Evresi

Ariel ve dostları (Sebastian, Flounder, Scuttle) Ursula'nın planını bozmak için harekete geçer. Ursula'nın gerçek kimliği açığa çıkar. Eric ve Ariel de birlikte savaşır. Ursula yenilir, büyü bozulur. Kral Triton, kızının mutluluğunu görür ve büyüsünü kullanarak onu insan yapar. Sonunda, Ariel ve Eric evlenerek deniz ile insan dünyası arasında bir köprü kurulur. Ariel, özgürlüğünü kazanarak mutlu sona ulaşır.

Eksen	Eyleyen	Karakter	Açıklama
İsteyim Eksen	Özne	Ariel	Ariel, insan olmayı ve özgürce kendi hayatını yaşamayı arzulamaktadır. Babasının yasaklarına rağmen kendi kimliğini keşfetmek ister.
	Nesne	İnsan olmak ve Eric ile birlikte olmak	Ariel'in nihai amacı, insan dünyasında yaşayarak sevdiği kişiyle birlikte olmaktır.
	Gönderen	Merak ve özgürlük isteği & Ursula	Ariel'in insan dünyasına olan merakı ve özgürlük isteği, onu harekete geçiren temel unsurlar olarak görülür. Ursula ise ona fırsat sunarak bu isteği tetikler fakat Ursula'nın asıl amacı kendi çıkarları için bunu manipüle etmektir.

İletişim Ekseni	Gönderen	Merak ve özgürlük isteği & Ursula	Ariel'in insan dünyasına olan ilgisi onu harekete geçirir. Ursula da bu arzuyu kendi çıkarları için kullanır.
	Nesne	İnsan olmak ve kendi yolunu seçmek	Ariel'in insan dünyasında yaşama isteği ve kendi kaderini belirleme arzusu, iletişim sürecinin temelini oluşturmaktadır.
	Gönderilen	Ariel	Ariel, Ursula ile yaptığı anlaşma sonucunda insan olur fakat konuşma yetisini kaybeder. Bu nedenle de kendini ifade edemez.
Güç Ekseni	Yardımcı	Sebastian, Flounder, Scuttle, Eric	Ariel'in macerasında ona destek olan ve onu koruyan karakterlerdir. En büyük desteği, Ursula ile mücadelede Eric verir.
	Özne	Ariel	Hikâyenin ana kahramanı Ariel, kendi kaderini belirlemeye çalışır.
	Engelleyici	Kral Triton	Ariel'in insan dünyasına olan ilgisini ve özgürlük isteğini bastırmaya çalışan babasıdır. Onu korumak için yasaklar koymaktadır.
		Ursula	Ariel'i kandırır ve sesini alır. Sonunda da onun mutluluğunu engellemeye çalışır.
		Toplumsal Normlar (Denizler Düzeni)	Deniz halkı ve babası, insanların tehlikeli olduğunu düşündüğünden Ariel'in hayalini gerçekleştirmesine engel olmaya çalışır.

Tablo 9: The Little Mermaid- Eksenler Tablosu

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

The Little Mermaid filminde anlatı temaları merak ve özgürlük isteği etrafında şekillenmektedir. Özne olan Ariel, insan olma isteği ile hareket ederken, engelleyici

eyleyenler Ariel'in özgürlüğünü kısıtlamaktadır. Film, model çerçevesinde değerlendirildiğinde klasik bir dönüşüm anlatısı sunmakta ve öznenin kimlik arayışı göze çarpmaktadır.

3.4.1.2. Barthes'ın Beş Kod Modeli- The Little Mermaid

Kod	Açıklama
Hermeneutik Kod	Ariel'in insan olma arzusunun gerçekleşip gerçekleşmeyeceği ve Ursula ile yaptığı anlaşmanın sonuçlarının ne olacağı gibi sorular merak edilmektedir. Ayrıca, Kral Triton'un Ariel'e ne tepki vereceği ve Eric'in Ariel'in kim olduğunu anlayıp anlamayacağı gibi bilinmezlikler de hikâyenin akışını sürükleyici kılar.
Proairetik Kod	Hikâyedeki olaylar, Ariel'in insan dünyasına duyduğu ilginin artması, Eric'i kurtarması, Ursula ile anlaşma yapması ve sesini kaybederek insan olmasıyla ilerler. Ursula'nın planlarını devreye sokması, Ariel'in zamanla yarışması, Eric'in Ursula ile savaşması ve Kral Triton'un fedakârlığı gibi aksiyonlar da hikâyeyi ileriye taşır.
Semantik Kod	Ariel'in keşif arzusunu ve özgürlüğü temsil ettiği görülürken, Ursula ise manipülasyonu ve gücü kötüye kullanmayı simgelemektedir. Kral Triton, otorite figürünü ve geleneksel kuralları temsil eder. Eric ise aşkın ve keşfin bir sembolü olarak görülmektedir.
Sembolik Kod	Ariel'in insan olma arzusu, bireysel özgürlüğe ulaşma çabasının sembolü olarak görülür. Ursula, baskıcı ve manipülatif güçleri temsil etmektedir. Eric'in Ariel'i tanıyabilmesi ve kurtarması, sevginin ve gerçek kimliğin önündeki engelleri aşabileceğinin simgesidir.
Kültürel Kod	Hikaye sunumunda, toplumun genç bireylerin özgürlük arayışına karşı geldiğinin ve otoritelerin bireyin kararlarını kontrol etme isteğinin işlendiği düşünülebilir. Aynı zamanda filmin, sevginin toplumsal sınırları aşabilen gücünü de işlediği söylenebilir. İnsan dünyası ve denizler arasındaki fark ise farklı toplumsal sınıflar ve kültürel normlar arasındaki çatışmaya dair bir metafor olarak okunabilir.

Tablo 10: The Little Mermaid- Barthes'ın Beş Kod Modeli Analizi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Hermeneutik kod anlatıda yoğun şekilde merak duygusu ile göze çarpar. Proairetik kod ise Ariel'in eylemleri ile anlatıya hareket kazandırmaktadır. Semantik ve sembolik kodlar

birlikte değerlendirildiğinde otorite–özgürlük ve iyi–kötü karşıtlıkları üzerinden anlam üretimi sağlandığı görülmektedir. Filmde kültürel kodlar yoğun şekilde işlenerek, sevginin gücüne vurgu yapılmıştır. Ayrıca filmde farklı toplumsal sınıflar ve kültürel normlar arasındaki çatışmaya gönderme yapıldığı söylenebilir.

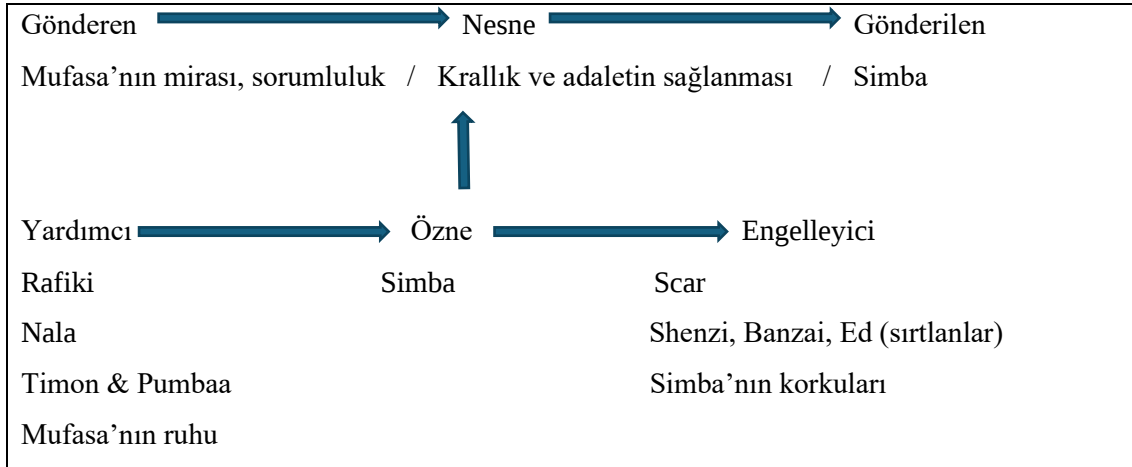
3.4.2. The Lion King (1994)- (Aslan Kral)

The Lion King Künyesi

- **Yapım Yılı:** 1994
- **Yönetmen:** Roger Allers, Rob Minkoff
- **Stüdyo:** Walt Disney Animation Studios
- **Ülke:** ABD
- **Süre:** 88 dakika
- **Teknik:** 2D, renkli

The Lion King (1994), Disney'nin en ikonik animasyon filmlerinden biri olarak hem hikaye anlatımı hem de karakter gelişimiyle dikkat çekmektedir. Filmde, sorumluluğun, liderliğin, doğaya saygının ve tüm canlıların birbirine bağlılığının gibi önemli karakter eğitimi mesajlarının öne çıktığı görülür. Simba karakteri üzerinden, dini değerler, hoşgörü, disiplin, özerklik, çalışkanlık, işbirliği, dayanışma, sorumluluk ve dürüstlük gibi 9 temel değer filmin başında; samimiyet, doğa sevgisi, barışçılık, vatanseverlik, yaratıcılık, dirençlilik, takdir, bütünlük, sadakat, kapsayıcılık ve milliyetçilik gibi 11 değer ise filmin ortasında vurgulanmaktadır. (aktaran Piscayanti, Suprianti & Premana, 2020). Film, Hollywood müzikal sinemasının Altın Çağı özelliklerini taşımaktadır; anlatı yapısı, karakter tasarımı ve müzikleriyle bu geleneği sürdürür. (aktaran Liu, 2017).

3.4.2.1. Greimas'ın Eyleyenler Modeli- The Lion King



Şekil 11: The Lion King- Greimas'ın Eyleyenler Modeli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Eyletim Evresi

Film, Afrika'da Mufasa'nın adaletli bir kral olarak yönettiği Aslan Kayalığı'nda başlamaktadır. Mufasa'nın oğlu Simba da, krallığın gelecekteki varisidir. Ancak Simba'nın amcası Scar, kötü hisleriyle tahtı ele geçirmek için Simba'yı ortadan kaldırmayı planlar. Scar, Simba'nın çocukluğundan ve babasına duyduğu güvenden faydalanır. Simba'nın sorumluluklarını henüz tam olarak kavrayamamış olması, onun en büyük zayıflığıdır.

Edinim Evresi

Scar'ın kötücül planı doğrultusunda Simba, Mufasa'nın ölümüne sebep olduğuna inanarak suçluluk duygusuyla Scar'ın dediğini yapar ve gider. Aslında, bu Scar'ın bir oyunudur; Mufasa'yı öldüren Scar'dır fakat Simba kendini suçlu hisseder. Simba, çölde kaybolduğunda Timon ve Pumbaa ile tanışarak "Hakuna Matata" felsefesiyle sorumluluklarından kaçmayı öğrenir. Böylelikle geçmişini unutmaya çalışır. Ancak, Simba'yı Nala bulur. Simba, Aslan Kayalığı'ndaki çöküşü ve Scar'ın zalimce yönetimini öğrenir. Bu evrede Simba, kendi kimliğiyle yüzleşir. Sorumluluğunu kabullenmeye başlar. Rafiki'nin rehberliği ile Mufasa'nın ruhuyla bağlantıya geçer ve krallığına geri dönmesi gerektiğini anlar.

Edim Evresi

Simba, Aslan Kayalığı'na geri dönerek Scar ile yüzleşir. Scar, onu yeniden manipüle etmeye çalışır ve Mufasa'nın ölümünden sorumlu olduğunu hatırlatır. Simba bu sefer

Scar'ın tuzağına düşmez. Krallığını geri almak için Scar'a ve onun kontrolündeki sırtlanlara karşı mücadele eder. Böylece büyük savaş başlar. Scar, Simba'ya karşı hile yapmaya çalışır fakat sonunda yenilerek sırtlanlar tarafından ihanete uğrayarak ölür.

Yaptırım Evresi

Simba, Scar'ın ölümüyle birlikte tahtını geri alır. Göklerin gürlemesiyle, yağmur yağmasıyla kuruyan topraklar tekrar hayat bulur. Simba, babası gibi adil ve bilge bir kral olur. Nala ile birlikte yeni bir düzen kurarak döngü tamamlanır. Filmin sonunda da, Simba'nın yavrusu doğarak yeni bir yaşam döngüsü başlar.

Eksen	Eyleyen	Karakter	Açıklama
İsteyim Ekseni	Özne	Simba	Simba, babasının mirasını devralmayı reddederek geçmişinden kaçır. Ancak, zamanla sorumluluğunu kabul etmeye başlar.
	Nesne	Krallık ve Taht	Simba'nın nihai amacı, Aslan Kayalığı'nı geri alıp gerçek kral olmak ve sorumluluklarını üstlenmektir.
	Gönderen	Mufasa'nın Mirası & Rafiki	Mufasa'nın mirası ve Rafiki'nin rehberliği, Simba'nın kendi kimliğini kabul etmesini sağlar.
İletişim Ekseni	Gönderen	Mufasa'nın Ruhu & Rafiki	Mufasa'nın ruhu ve Rafiki, Simba'yı geçmişiyile yüzleşmeye ve krallığını geri almaya teşvik eder.
	Nesne	Simba'nın Kimliği ve Sorumluluğu	Simba'nın gerçek kimliğiyle yüzleşerek kaderini kabullenmesi iletişim sürecinin temelini oluşturmaktadır.
	Gönderilen	Simba	Simba, geçmişiyile yüzleşip krallığını geri almaya karar vererek harekete geçer.
Güç Ekseni	Yardımcı	Nala, Timon, Pumbaa, Rafiki	Nala, Simba'yı geri dönmeye teşvik eder. Timon ve Pumbaa da ona yeni bir bakış açısı kazandırır. Rafiki ise manevi rehberlik görevi yapar.
	Özne	Simba	Simba hikâyenin ana kahramanı olarak olgunlaşma sürecinden geçer ve gerçek bir lider olur.

	Engelleyici	Scar & Sırtlanlar	Scar, Simba'yı manipüle ederek tahtı ele geçirmek için planlar yapar. Sırtlanlar da Scar'a destek olur ve krallık bir kaosa sürüklenir.
--	--------------------	------------------------------	---

Tablo 11: The Lion King-Eksenler Tablosu

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Filmde anlatı temaları sorumluluk ve kimlik arayışı üzerinden şekillenmiştir. Özne olarak Simba, geçmişinden kaçır ve sorumluluğunu reddeder. Ancak zamanla kendisiyle yüzleşir. Engelleyici eyleyen olan Scar, Simba'nın karşısında yer alırken yardımcı eyleyenler Simba'nın olgunlaşma sürecinde yanındadır. Öznenin dönüşümün merkezde yer aldığı görülmektedir.

3.4.2.2. Barthes'ın Beş Kod Modeli - The Lion King

Kod	Açıklama
Hermeneutik Kod	Simba'nın krallığını geri alıp alamayacağı, Scar'ın ihanetinin ortaya çıkıp çıkmayacağı ve Simba'nın geçmişiyle nasıl yüzleşeceği merak konusudur. Mufasa'nın ruhunun rehberliği, Simba'nın kim olduğunu hatırlamasına yardım edecek mi? Scar'ın sonu ne olacak? gibi sorular hikâyeyi sürükleyici kılmaktadır.
Proairetik Kod	Simba'nın doğumu, Mufasa'nın ölümü ve Simba'nın krallığı terketmesi olay örgüsünü başlatır. Timon ve Pumbaa ile yaşadığı kaygısız hayat, Nala ile karşılaşması ve Rafiki'nin yönlendirmesiyle geçmişiyle yüzleşmesi gibi olaylar hikâyeyi ilerletir. Scar ile yüzleşmesi ve tahtını geri alması da final için en önemli aksiyonlardır.
Semantik Kod	Simba, sorumluluk bilincine ulaşmayı simgelerken, Mufasa'nın bilgelik ve rehberliği temsil ettiği söylenebilir. Scar, hırs ve ihanetin bir sembolü iken Timon ve Pumbaa, kaygısız yaşamın ve dostluğun temsilcileri olarak görülmektedir. Ayrıca Nala da sevgi ve cesareti simgelemektedir.
Sembolik Kod	Simba'nın krallığını terketmesinin, gerçek kimliğinden uzaklaşmayı ifade ettiği söylenebilir. Scar, yozlaşmış ve adaletsiz bir yönetimi simgelerken, Simba adaletin ve doğal düzenin temsilcisidir. Aslan Kayalığı'nın çorak hale gelmesi Scar'ın kötü

	yönetiminin sembolü olarak görülürken Simba geri döndüğünde de doğanın canlanması ise dengenin kurulduğunu gösterir.
Kültürel Kod	Film, Afrika kültüründen esinlenen motifleriyle ilgi çekmektedir. "Hakuna Matata" felsefesi, kaygısız bir yaşam anlayışını yansıtır. Kralın doğuştan hak sahibi olması ise ataerkil yönetim sistemlerine bir gönderme olarak düşünülebilir. Döngüsel yaşam felsefesi ise doğa ve düzenin korunması gerektiği fikrini temsil etmektedir.

Tablo 12: The Lion King- Barthes'ın Beş Kod Modeli Analizi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Hermeneutik kodun, Scar'ın ihanetinin ortaya çıkıp çıkmayacağı ve Simba'nın krallığı geri alıp alamayacağı sorusu üzerinden şekillendiği görülmektedir. Proairetik koda bakıldığında Simba'nın gitmesi, yeniden dönmesi ve Scar ile yüzleşmesi gibi eylemlerle anlatı ilerlemektedir. Semantik ve sembolik kodlar ise iyi-kötü ve düzen-kaos karşıtılarıyla anlam üretmektedir. Kültürel kodlar yoğun şekilde göze çarpmaktadır. Kaygısız bir yaşam anlayışına, ataerkil yönetime ve doğa ile düzenin korunmasına gönderme yaptığı düşünülebilir.

3.5. Modern Dönem (2000'ler ve Sonrası)

Modern Dönem animasyonları, dijital teknolojilerin ve 3D animasyonun egemen olduğu bir dönemi temsil etmektedir. 2000'ler ve sonrasında animasyon sineması, teknolojik gelişmelerin ve değişen izleyici beklentilerinin etkisiyle büyük bir dönüşüm geçirmiştir. Bilgisayar destekli animasyonun yükselişi, anlatı yapılarında ve görsel estetikte önemli yenilikler getirmiştir. Bu dönemde hem 3D hem de 2D animasyonun farklı biçimlerde yeniden popülerleştiği görülmektedir. 2000'li yıllardan itibaren animasyon sinemasında bilgisayar destekli (CGI) animasyonun yükselişi, geleneksel el çizimi animasyonun önüne geçmiştir. Özellikle DreamWorks'un Shrek gibi filmleriyle başlayan bu süreç, Disney ve Pixar gibi stüdyoların da üretimlerinde belirginleşmiştir. Dijitalleşme, prodüksiyon süreçlerini hızlandırarak, görsel efektlerin ve animasyonun sinema endüstrisinde merkezi bir rol oynamasını sağlamıştır. Bu değişim, küreselleşme ve dijital medya platformlarının yaygınlaşmasıyla daha da hızlanmıştır. 2000'ler sonrası animasyon filmlerinde "narrative-cartoonal" (anlatı-çizgi film) tarzının yaygınlaştığı görülmektedir. Bu tarz, gerçekçilikten ziyade mizahi ve anlatı odaklı bir yaklaşımı öne çıkarmaktadır. 3D animasyonun yükselişiyle birlikte de, karakterlerde "kusurlu estetik"

(imperfect aesthetic) öne çıkmış, karakterlerin daha insani ve sevimli görünmesi sağlanmıştır. Özellikle bu da izleyiciyle duygusal bağ kurmayı kolaylaştırmıştır. Son yıllarda ise 2D animasyona olan ilgi yeniden artmış, özellikle pandemi sonrası dönemde 2D animasyonun popülaritesi yükselmiştir. Bu dönemde küresel ölçekte animasyon, hem kültürel aktarım hem de sanatsal yenilik açısından önemli bir konuma ulaşmıştır. Kral Şakir: Devler Uyandı gibi yerli yapımlar ise, Türkiye'nin animasyon sektöründe önemli bir kilometre taşı olmakla birlikte, yerel kültürü evrensel bir dilde sunmaktadır. Aslında animasyonun, tarihsel olarak her yaştan izleyiciye hitap eden bir anlatım aracı olduğu görülse de, modern dönemde bu çok yönlü yapı daha görünür hâle gelmiştir. Artık yalnızca çocuklara değil, temasal olarak yetişkinlere de seslenen yapımların yaygınlaştığı görülmektedir. Bu gelişmeler, animasyonun kültürel çeşitliliklerini yansıtan ve farklı yaş gruplarıyla anlamlı bağlar kurabilen bir sanat formu olduğunu göstermektedir. (aktaran Summers, 2020; aktaran Das & Soni, 2024; aktaran Dinç, 2023; aktaran Lamarre, 2002; aktaran Wagner & Jang, 2016).

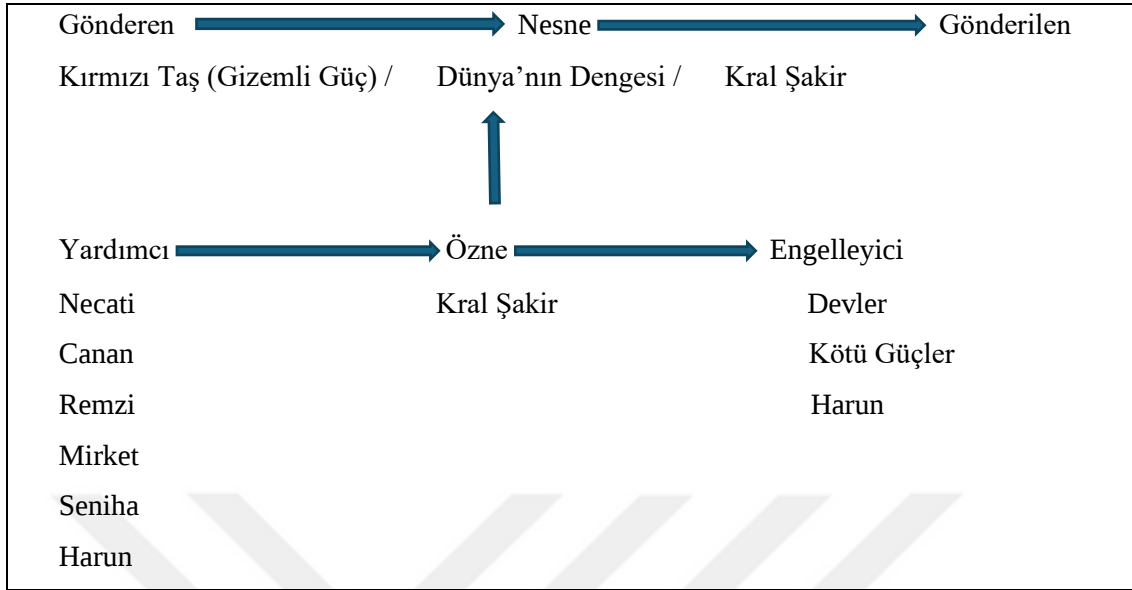
3.5.1. Kral Şakir: Devler Uyandı (2024)

Kral Şakir: Devler Uyandı Künyesi

- **Yapım Yılı:** 2024
- **Yönetmen:** Haluk Can Dizdaroğlu, Berk Tokay
- **Ülke:** Türkiye
- **Süre:** 85 dakika
- **Teknik:** 3D, renkli

Kral Şakir, Türk animasyon sinemasının en popüler serilerinden biridir ve Devler Uyandı da Kral Şakir'in beşinci sinema filmidir. Önceki filmlere kıyasla daha büyük ölçekli bir prodüksiyonun ve gelişmiş görsel efektlerin kullanıldığını söylemek mümkündür. Daha dinamik kamera hareketlerinin ve detaylı CGI kullanımının aksiyon sahnelerinde dikkat çektiği söylenebilir. Filmin hikâyesi de, eski çağların mitolojik öğelerini modern bilimkurgu ile harmanladığı için ilgi çekmektedir.

3.5.1.1. Greimas'ın Eyleyenler Modeli- Kral Şakir: Devler Uyandı



Şekil 12: Kral Şakir- Greimas'ın Eyleyenler Modeli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Eyletim

Film, teknolojiye olan hayranlıkla başlayan bir ortamda başlar. Şakir ve ailesi, ünlü teknoloji firması tarafından geliştirilen yeni cihazları kullanarak hayatlarını sürdüren bir ailedir. Fakat, eski bir keşif gezisi sırasında Seniha'nın bulduğu kırmızı taşın gizemleri, geçmişten gelen tehditleri meydana çıkarır. Harun'un bu taşla olan bağlantısı ise filmin başındaki ana çatışmayı oluşturur. Kötü gücün taşla hapsolmuş olması, Harun'un içindeki kötücül güç tarafından ortaya çıkarak dünya düzenini tehdit eder.

Edinim

Kötü güç Harun'un bedenini ele geçirir. Kötü güç, Harun'un yaratmış olduğu teknolojik orduyu dünya üzerinde isyan çıkarmak ve kaos yaratmak için istediği gibi kullanmaya başlar. Şakir ve ailesi de, keşif gezisi sırasında kaybolan Seniha'yı bulmak için yola çıkar. Harun da taşın etkisi altında kontrolünü kaybetmeye başlar.

Edim

Aile, teknoloji ordusunu durdurmak için çalışır. Harun'un içine hapsolan kötü güç ise teknoloji ordusuyla onları engellemeye çalışır.

Yaptırım

Seniha bulunur. Harun'un içine giren kötü güç etkisiz hale getirilir. Dünyayı ele geçirmeye çalışan güç durdurulur. Şakir ve ailesi bu tehlikeden sağ kurtulur ve dünya yeniden huzura kavuşur.

Eksen	Eyleyen	Karakter	Açıklama
İsteyim Eksen	Özne	Şakir	Şakir babaannesini bulmak için çabalarken, kırmızı taşın da gizemini çözmek için uğraşır. Dünyanın dengesi için kötü gücü engellemeyi ister.
	Nesne	Dünya'nın Dengesi/Düzeni	Şakir'in amacı, kırmızı taşın gücünü kontrol altına almak ve dünya dengesini sağlamaktır.
	Gönderen	Kırmızı Taş	Kırmızı taş kötü gücün hapsedildiği bir nesnedir. Bu taş Şakir için hem bir yol hem de zorluktur.
İletişim Eksen	Gönderen	Kırmızı Taş	Dünyanın dengesini sağlamak için Kırmızı Taş, Şakir için bir yol göstericidir.
	Nesne	Dünya'nın Dengesi/Düzeni	Şakir, kötü gücü engelleyerek dünyanın dengesini sağlamak ister.
	Gönderilen	Şakir	Şakir, taşın sırrını çözmeye karar verir. Bu yolculukta hem bir lider hem de koruyucu rolünü üstlenir.
Güç Eksen	Yardımcı	Harun, Şakir'in Ailesi	Harun ve Şakir'in ailesi Şakir'e yol göstererek yardımcı olur. Kırmızı

			taşın gücünü kontrol etmeye çalışırlar.
	Özne	Şakir	Şakir,dünya dengesini sağlama yolunda ilerleyerek doğru bir karar almıştır.
	Engelleyici	Kötü Güç, Teknolojik Ordu	Kötü güç ve onun teknolojik ordusu, Şakir ve ailesine engel olur. Amacı ise dünya düzenini ele geçirmektir.

Tablo 13: Kral Şakir- Eksenler Tablosu

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Filmdeki anlatı, dünyanın dengesini tehdit eden bir güce karşı verilen mücadele üzerinden şekillenmektedir. Özne olarak Şakir, kırmızı taşın gizemini çözmeye çalışarak kötücül gücü durdurmaya çabalar. Engelleyici eyleyenler öznenin hedefine ulaşmasını zorlaştırırken, yardımcı eyleyenler Şakir'in mücadelesini desteklemektedir. Filmde öznenin mücadelesi sonucunda amacına ulaştığı görülmektedir. Film, klasik bir kahraman anlatısı olarak dikkat çekmektedir.

3.5.1.2. Barthes'ın Beş Kod Modeli - Kral Şakir: Devler Uyandı

Kod	Açıklama
Hermeneutik Kod	Kırmızı taşın gizeminin çözülüp çözülemeyeceği, Harun'un kötü güç ile başa çıkıp çıkamayacağı ve Şakir'in babaannesini bulup bulamayacağı merak edilir. Taşın gücü nelere sebep olacak? Şakir, dünyanın dengesini koruyabilecek mi?
Proairetik Kod	Şakir'in babaannesinin kaybolması, kırmızı taşın ortaya çıkması ve kötü gücün uyanması ile olaylar başlar. Şakir ve ailesinin taşın gizemini çözme, babaanneyi bulma ve kötü gücü durdurma yolculuğu hikâyeyi ilerletir.
Semantik Kod	Şakir, sorumluluk ve kahramanlık bilincine ulaşmayı simgelerken Harun, geçmişin ve teknolojiye dair bilgiye sahip olan bilge karakter olarak görülmektedir. Kötü güç ise kaosun sembolüdür. Aile üyeleri, sevgi, birlik ve dayanışmanın temsilcileri olarak görülebilir.

Sembolik Kod	Kırmızı taşın, gücü ve kontrolü simgelediği görülür. Kötü güç ise kötücül bir düzenin temsilcisidir. Şakir, taşı kontrol edip dünya dengesini koruyarak adaleti simgeler.
Kültürel Kod	Filmde kolektif eylemin önemine dikkat çekilmektedir. Aynı zamanda filmde toplum ve teknoloji arasındaki dengeyi sağlamanın da çok önemli olduğu gözler önüne serilmiştir.

Tablo 14: Kral Şakir- Barthes'ın Beş Kod Modeli Analizi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Hermeneutik kod, kırmızı taşın gizeminin çözülüp çözilemeyeceği, Harun'un kötücül güç ile başa çıkıp çıkamayacağı ve Şakir'in dünyanın dengesini koruyup koruyamayacağı soruları üzerinden şekillenmektedir. Proairetik kod, kötücül gücü durdurma yolculuğu ile anlatının ilerlemesini sağlamaktadır. Semantik ve sembolik kodlar, düzen–kaos ve iyi–kötü karşıtlıkları üzerinden anlam kazanmaktadır. Kültürel kod ise toplum ve teknoloji arasındaki dengeyi sağlamanın önemine dikkat çekmektedir.

3.5.2. The Wild Robot (2024)- (Vahşi Robot)

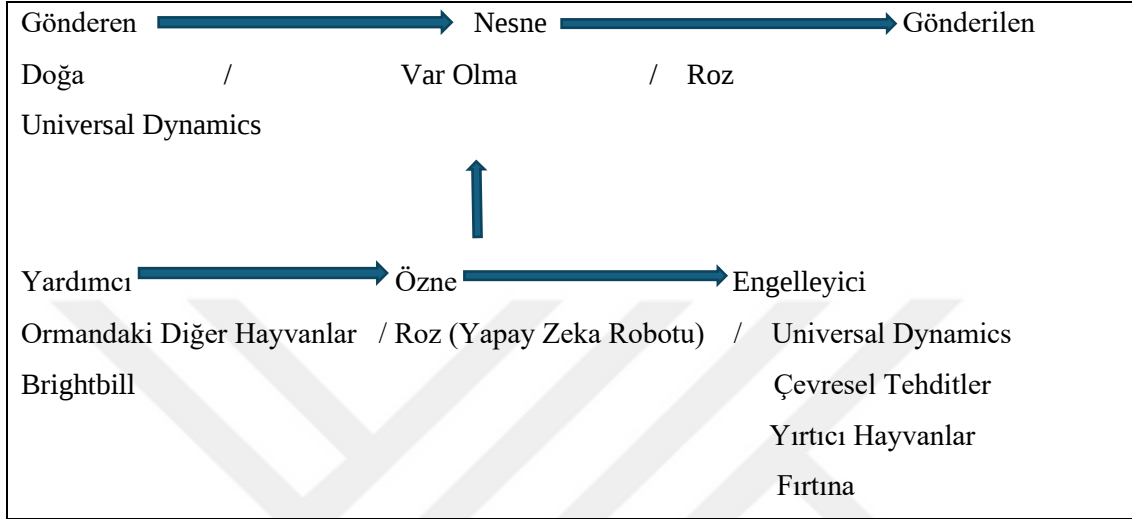
The Wild Robot Künyesi

- **Yapım Yılı:** 2024
- **Yönetmen:** Chris Sanders
- **Stüdyo:** DreamWorks Animation
- **Ülke:** ABD
- **Süre:** 102 dakika
- **Teknik:** 3D, renkli

The Wild Robot filminde. el çizimi hissi veren ileri düzey CGI teknikleri kullanıldığı görülmektedir. Temalar olarak yapay zekâ, doğa ile uyum, annelik ve adaptasyon gibi derin temalar işlenmektedir. Çevresel mesajlar olarak The Wild Robot, iklim değişikliği ve çevresel farkındalık gibi konulara da değinmektedir. The Wild Robot, hem eleştirmenlerden hem de izleyicilerden olumlu geri dönüşler alan bir animasyon filmidir. Dokuz Annie Ödülü kazanmış ve 97. Akademi Ödülleri'nde En İyi Animasyon Filmi dalında aday gösterilmiştir. Roz karakterinin dil kullanımı, mantıksal bir robottan duygusal bir varlığa dönüşümünü yansıtır. Başlangıçta daha çok bildirim, soru ve emir kipleriyle konuşan Roz, zamanla empati ve duygusal ifadeler göstermeye başlar. Bu değişim, karakterin duygusal büyümesini ve insan benzeri özellikler kazanmasını ortaya

koyar. (aktaran Fitria, Rusmana, & Yatmikasari, 2025). The Wild Robot filmi, bir robotun duygusal ve sosyal gelişimini etkileyici bir şekilde işlerken, sosyal robotların gerçek dünyada karşılaşılabileceği zorluklara da dikkat çekmektedir.

3.5.2.1. Greimas'ın Eyleyenler Modeli- The Wild Robot



Şekil 13: The Wild Robot- Greimas'ın Eyleyenler Modeli

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Eyletim Evresi

Film, vahşi doğada hayatta kalmaya çalışan bir robot olan Roz ile başlar. Roz, yalnızca bir robot olmanın ötesinde de doğayla uyum sağlamak ve hayatta kalmak için çabalar. İlk başta, Roz'un yalnızlığı ve doğaya uyum sağlama çabası, karakterin başlangıçta yaşadığı temel bir çatışmayı oluşturur. Roz sadece insanlık değil, aynı zamanda çevresindeki hayvanlar tarafından da dışlanma ve tehdit edilme gibi engellerle karşı karşıya kalır. Filmdeki ana çatışma ise Roz'un doğada hayatta kalmak için verdiği mücadelenin yanı sıra, ona bir "anne" gibi bağlanan Brightbill'in hayatı ile de ilgilidir.

Edinim Evresi

Roz, doğada hayatta kalmaya başlarken, kendini geliştirmeye ve çevresindeki hayvanlarla iletişim kurmaya çalışır. Roz'un içsel yolculuğu burada başlar; çünkü kendi kimliğini keşfetme yolculuğunda bir robot olmanın getirdiği zorlukları aşma mücadelesi verir. Aynı zamanda, Brightbill gibi yeni bir "evlat" edinmesi, ona annelik yapma sorumluluğu yükler. Edinim evresi, Roz'un duygusal gelişimi ile birlikte hayatta kalma stratejilerini

öğrenmesini de kapsamaktadır. Brightbill ve Roz arasındaki bağ giderek güçlenir. Roz hayatta kalmak ve Brightbill'i korumak için daha fazla güç ve irade sergilemelidir.

Edim Evresi

Roz ve Brightbill'in hayatta kalma mücadelesi sadece fiziksel değil, aynı zamanda duygusal ve psikolojik bir boyut kazanır. Brightbill'in doğayı keşfetmesi ve büyümesi ile Roz'un annelik rolünü geliştirmesi engellerle karşı karşıya kalır. Fakat Roz, Brightbill için elinden gelenin en iyisini yapmak için çabalar.

Yaptırım Evresi

Yaptırım evresinde Roz, Brightbill'e annelik yaparak aynı zamanda da doğa ile uyum içerisinde bir yaşam sürmeye başlar. Tüm engeller aşıldıktan sonra, Roz ve Brightbill'in hayatta kalma mücadelesinin başarılı olduğu görülür. Roz'un gelişimi duygusal anlamda da bir dönüşüm geçirir. Bu noktada Roz'un hisleri dikkat çekicidir. İnsanlık dışı bir robot olmaktan, bir anne figürüne ve hayatta kalma savaşçısına dönüşür.

Eksen	Eyleyen	Karakter	Açıklama
İsteyim Ekseni	Özne	Roz	Roz, doğada hayatta kalmaya çalışarak kendi kimliğini keşfeder.
	Nesne	Birey Olarak Var Olma-Özgürlük	Roz'un isteği, birey olarak var olmak ve özgürlüğünü kazanmaktır. Bu hedefe ulaşmak için doğada hayatta kalma mücadelesi vererek Brightbill'e annelik yapar. Böylelikle aidiyet duygusu gelişir.
	Gönderen	Doğa-Universal Dynamics Şirketi	Doğa, Roz'un dönüşümünün ve yeni bir yaşamın kaynağı olarak görülebilir. Universal Dynamics şirketi de Roz'u kontrol altına almak ve sistemine geri döndürmek ister.
İletişim Ekseni	Gönderen	Doğa-Universal Dynamics Şirketi	Doğa ve Universal Dynamics Şirketi Roz'a farklı ve zıt mesajlar ileten gönderenler olarak görülebilir. Bu iki gönderici arasında bir iletişim çatışması yaşanır.
	Nesne	Birey Olarak Var Olma-Özgürlük	Roz'un kendini tanımlama, anlam yaratma ve çevresiyle anlamlı bağlar kurma çabaları dikkat çekmektedir. Birey olarak var olma ve özgürlük hedefi iletişim sürecinde merkezi bir rol oynar.

	Gönderilen	Roz	Roz, iletişim sürecinde hem mesajın hedefi hem de anlamı oluşturmaktadır.
Güç Eksen	Yardımcı	Brightbill- Ormandaki Diğer Hayvanlar	Brightbill ve ormandaki diğer hayvanlar, Roz'un yaşam mücadelesinde yardımcı olarak görülür. Bu yardımcıları için Roz'un birey olarak var olma ve özgürlük hedeflerine ulaşmasında etkin rol oynadıkları söylenebilir.
	Özne	Roz	Roz'un özne olarak rolü, karşılaştığı engellere rağmen dönüşümünü gerçekleştirmektir.
	Engelleyici	Tehditler, Doğal Zorluklar	Engelleyiciler, Roz'un birey olarak var olma ve özgürlük hedeflerine ulaşmasını zorlaştırır.

Tablo 15: The Wild Robot- Eksenler Tablosu

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Filmde anlatı, doğa ile teknoloji arasındaki denge etrafında şekillenmektedir. Özne olan Roz'un doğada hayatta kalmaya çalışırken duygusal bir dönüşüm geçirdiği görülmektedir. Film, öznenin özgürlük ve bağlılık kavramları üzerinden dönüşümünü tamamladığı bir anlatı yapısına sahiptir.

3.5.2.2. Barthes'ın Beş Kod Modeli- The Wild Robot

Kod	Açıklama
Hermeneutik Kod	Roz'un bir robot olarak annelik yapma süreci, izleyicinin çeşitli soruları merak etmesini sağlar: Acaba bu süreçte başarılı olabilecek mi? Brightbill'i doğada hayatta kalmaya hazırlayabilecek mi? Aralarında sadece bakım ilişkisi mi olacak, yoksa gerçek bir duygusal bağ kurulacak mı?
Proairetik Kod	Filmde olayların, Roz'un bilinmeyen ve zorlu bir doğa ortamında hayatta kalma çabasıyla başladığı görülür. Zamanla Brightbill'in doğumu ve büyümesiyle birlikte, hem Roz hem de Brightbill çeşitli tehlikelerle yüzleşmek ve çözüm üretmek zorunda kalır. Bu olaylar zinciri, izleyiciyi anlatının içine çeker.
Semantik Kod	Roz filmde bir robottur ama sadece bir makine gibi davranmadığı görülür. O koruyucu bir figür olarak öne çıkar. Doğa ise filmde hem öğretici yönü olan hem de zorlayıcı bir yönü olan bir ortam

	olarak dikkat çeker. Rozun doğayla mücadelesi de onun değişimini gösterir.
Sembolik Kod	Roz'un Brightbill'e annelik yapması, Roz'un sadece emirden dolayı bakım yapması ile ilgili değildir. Bu ilişki zamanla bir duygusal bağa dönüşerek, aralarındaki bağ, sorumluluk, sevgi ve hayatın devamı ile ilgili sorgulama imkanı verir.
Kültürel Kod	Film genel olarak doğayla uyum içinde yaşamanın önemine değinir. Roz ve Brightbill arasındaki ilişki, sevgi ve dayanışma üzerinden ilerler. Ayrıca doğa ve teknolojinin aslında birbirine düşman olmak zorunda olmadığını da gösterir.

Tablo 16: Vahşi Robot- Barthes'ın Beş Kod Modeli Analizi

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur.

Filmde hermeneutik kod, Roz'un bir robot olarak annelik yapma sürecinde başarılı olup olamayacağı ve Brightbill ile gerçek bir duygusal bağ kurup kuramayacağı gibi sorular etrafında şekillenmektedir. Proairetik kod, Brightbill'in doğumu ve büyümesiyle birlikte yaşanan olaylar zinciriyle anlatının ilerlemesini sağlamaktadır. Semantik ve sembolik kodlar, doğa–teknoloji karşıtlığı üzerinden anlam üretmektedir. Kültürel kod ise doğayla uyum içinde yaşamanın önemini vurgulayarak sevgi ve dayanışmanın gücünü yansıtmaktadır.

SONUÇ

Dijitalleşmenin animasyon sinemasında karakter temsilleri, anlatı yapıları ve ilişkiler üzerindeki etkilerini tarihsel dönemler üzerinden inceleme amacıyla yapılan bu çalışmada, yapılan analizler sonucunda ulaşılan başlıca sonuçlar şu şekilde özetlenebilir: Birinci alt problem doğrultusunda yapılan analizler, zaman içinde animasyon filmlerinin anlamsal, teknik ve yapısal olarak önemli bir dönüşüm geçirdiğini göstermektedir. Bu bağlamda erken dönemlerde daha doğrusal, sade ve tek boyutlu karakter temsillerinin hâkim olduğu görülürken, dijital teknolojilerle birlikte karakter temsilleri daha bireysel ve çok yönlü bir yapıya evrilmiştir. Karakterler, sadece belli görevleri yerine getiren basit yapılar olmaktan çıkarak; iç dünyaları ve çatışmalarıyla daha karmaşık figürlere dönüşmüştür. Temsiliyet alanı da genişleyerek, kültürel çeşitlilik, farklı kimlikler ve toplumsal temalar animasyonlarda daha belirgin hale gelmiştir.

İkinci alt problem kapsamında yapılan analizler doğrultusunda karakterler arası ilişkiler incelendiğinde de benzer bir dönüşüm gözlemlenmiştir. Basit karşıtıklardan karmaşık olan duygusal ve sosyal ilişkilere geçilmiştir. Özellikle Altın Çağ'dan itibaren aidiyet, kimlik arayışı ve dostluk gibi temalar giderek daha belirgin hâle gelmiştir.

Üçüncü alt problem doğrultusunda yapılan analizler, anlatı yapılarının artık olayların sıralanmasının ötesine geçtiğini göstermektedir. Anlatı, izleyiciyle bağ kuran ve kültürel anlamlarla zenginleşen bir yapıya dönüşmüştür.

Dördüncü alt problem çerçevesinde yapılan analizler, Greimas'ın Eyleyenler Modeli kapsamında yapılan çözümlemelerin, karakterlerin yalnızca tek bir rolle sınırlı kalmadığını; Altın Çağ'dan itibaren anlatı içinde birden fazla işlev üstlenebildiklerini göstermiştir. Bu dönüşüm Modern Dönem'de daha da belirginleşmiştir.

Beşinci alt problem doğrultusunda yapılan analizler, Barthes'ın Beş Kod Modeli açısından ise Altın Çağ'dan itibaren tüm kodların (hermeneutik, proairetik, semantik, sembolik ve kültürel) daha yoğun ve katmanlı biçimde kullanıldığını göstererek, modern yapımlarda bu kodlar dijital imkânlarla daha da zenginleşmiştir. Anlam artık yalnızca olaylara değil, kültürel öğelere, karakterlere ve izleyiciyle kurulan bağa da bağlıdır.

Altıncı alt problem kapsamında yapılan analiz sonucunda Türk animasyon sinemasının ise bu dönüşüme sınırlı imkânlarla dahil olduğu görülmektedir. Görsel ve teknik açılarından

gelişmeler yaşanmıştır. Ancak karakter derinliği ve dijital kültürle iç içe temaların işlenmesi açısından hâlâ gelişime açık olduğu düşünülebilir.

Bulgular göstermektedir ki siyah-beyaz 2D'den renkli 2D'ye ve sonrasında da 3D dijital animasyonlara geçiş, yalnızca estetik bir farklılık olmamakla birlikte, anlatının daha katmanlı ve karakterlerin daha derinlikli işlenmesine de olanak tanıyan bir dönüşüm olmuştur. Bu açıdan teknik ilerleme, çalışmanın odağındaki anlatsal değişimlerin tamamlayıcı unsuru olarak değerlendirilebilir.

Sonuç olarak dijitalleşme, animasyon filmlerinde karakter yapısı, anlatım ve kültürel temsiller bakımından kapsamlı bir dönüşüm yaratmıştır. Bu dönüşümün, animasyonu sanatsal ve kültürel açıdan daha etkili hâle getirdiği görülmektedir.

Ayrıca yapay zekâ, sanal gerçeklik ve interaktif anlatım gibi teknolojilerde yaşanan gelişmeler, animasyonun gelecekte çok katmanlı ve daha dinamik anlatı biçimlerine dönüşeceğini göstermektedir.

Öneriler

Çalışma sonucunda kullanılan modellerin iletişim, sinema, medya, reklam, halkla ilişkiler ve animasyon gibi alanlarda hem teorik hem de uygulamalı düzeyde öğretilmesi ve analiz süreçlerinde kullanılması önerilmektedir. Böylece öğrenciler, anlatı yapısını kurgularken daha sistematik düşünüp çok katmanlı hikâyeler üretebilir. Ayrıca medya okuryazarlığı programlarında bu modellerin kullanımının yaygınlaştırılması, bireylerin izledikleri içerikleri eleştirel ve daha bilinçli biçimde analiz edebilmelerini destekleyebilir. Bu modeller, animasyon senaryosu geliştirme açısından da kullanılabilir. Özellikle çocuklara yönelik animasyonlarda değer aktarımı gibi unsurların daha bilinçli biçimde işlenmesini sağlayabilir. Yapımcı ve senaristlerin bu modellerden faydalanarak içerik üretmeleri ile animasyonların toplumsal etkisi artabilir. Türk animasyonlarında da sektörel gelişimi desteklemek amacıyla, animasyon eğitimlerinin güçlendirilerek, yaratıcı içerik üretiminin teşvik edilmesi önerilebilir. Dijitalleşme yalnızca teknik değil aynı zamanda toplumsal ve kültürel boyutlara sahiptir. Bu nedenle de animasyon sinemasını inceleyen akademik çalışmaların disiplinler arası bir yaklaşımla yürütülmesi önemlidir. Farklı disiplinlerden araştırmacıların iş birliği içinde çalışmaları teşvik edilebilir.

KAYNAKÇA

- Barrier, M. J. (1999). *Hollywood cartoons: American animation in its golden age*. Oxford University Press.
- Barry, P. (2002). *Beginning theory: An introduction to literary and cultural theory* (2. Baskı). Manchester University Press.
- Barthes, R. ve Duisit, L. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative. *New Literary History*, 6, 237. <https://doi.org/10.2307/468419> E.T. 12.06.2024
- Barthes, R. (1974). *S/Z* (R. Miller, Çev.). Blackwell Publishing.
- Bendazzi, G. (2015). *Animation: A world history: Volume I: Foundations - The Golden Age*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315720753> E.T. 18.06.2024
- Biran, I. ve Steiner, I. (2001). The speech disorder of Doc in Walt Disney's Snow White and the Seven Dwarfs. *Neurology*, 57(2), 363–364. <https://doi.org/10.1212/WNL.57.2.363> E.T. 24.06.2024
- Cook, M. (2018). *Early british animation: From page and stage to cinema screens*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-73429-3> E.T. 02.07.2024
- Civelek, H. T. (2024). Animasyon film yapım süreçlerinde Türkiye'nin yeri. *Sanat ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 14(2), 479–492. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/3710417> E.T. 08.07.2024
- Eagleton, T. (1993). *Literary theory: An introduction* (2. Baskı). University of Minnesota Press.
- Edizer, Z. ve Gündüz, A. (2018). Evaluation of the text "The fairytale without a prince" within the framework of actantial model. *Uluslararası Beşeri Bilimler ve Eğitim Dergisi (JHSS)*, 4(8), 577–591.
- Felluga, D. (t.y.). *Modules on Barthes II: On the five codes*. Purdue University. <http://www.cla.purdue.edu/english/theory/narratology/modules/barthescodes.html> E.T. 15.07.2024
- Fitria, D., Rusmana, D. ve Yatmikasari, I. (2025). Roz's emotional growth through mood system analysis in The Wild Robot movie. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 19(1). <https://doi.org/10.30595/lks.v19i1.25583> E.T. 21.07.2024

- Frome, J. (2013). Snow White: Critics and criteria for the animated feature film. *Quarterly Review of Film and Video*, 30(6), 462–473. <https://doi.org/10.1080/10509208.2011.585300> E.T. 25.07.2024
- Güzel, S. (2023). Application of roland barthes' five codes on edgar allan poe's short story the black cat. *Rumeli'de Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*.
- Haryadi, J. ve Kaprisma, H. (2021). Actantial model in the Nelyubov movie. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 12(2), 37–46. <https://doi.org/10.33153/CAPTURE.V12I2.3252> E.T. 30.07.2024
- Hassan, W., Zaib, S., Ali Bughio, F. ve Hassan Malik, W. (2014). Article in academic research international. *Academic Research International*, 5(5). <https://www.researchgate.net/publication/279179350> E.T. 04.08.2024
- HatemJadou, S. ve M.M. MuwafaqAlGhabra, I. (2021). Barthes' semiotic theory and interpretation of signs. *International Journal of Research in Social Sciences and Humanities*. <https://doi.org/10.37648/ijrssh.v11i03.027> E.T. 09.08.2024
- Holliday, C. ve Pallant, C. (2021). The depth deception: Landscape, technology and the manipulation of Disney's multi-plane camera in Snow White and the Seven Dwarfs (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs* içinde. <https://doi.org/10.5040/9781501351198.CH-003> E.T. 15.08.2024
- Iqbal, L., Ullah, I. ve Khan, R. (2019). Barthian Semiotics in Prince Bahram In search of Gulandama. *Global Language Review*. Humanity Only - HO. [https://doi.org/10.31703/glr.2017\(ii-i\).05](https://doi.org/10.31703/glr.2017(ii-i).05) E.T. 22.08.2024
- Jackson, K. (2003). Mickey and the Tramp: Walt Disney's debt to Charlie Chaplin. *The Journal of American Culture*, 26(4), 439–444. <https://doi.org/10.1111/1542-734X.00104> E.T. 28.08.2024
- Kalalahti, M. ve Varjo, J. (2021). On the pathway to an unforeseeable future: An actantial analysis of career designs of young people. *Young*, 30(4), 327–343. <https://doi.org/10.1177/11033088211057369> E.T. 02.09.2024
- Karaşahinoğlu, Ş. ve Dönmez, A. (2024). Animasyon yapımlarda görsel kimlik tasarımı: Batman serisi örneği (1992-1995). *Turkish Online Journal of Design, Art and Communication (TOJDAC)*, 14(2), 479–492. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1419402> E.T. 06.09.2024

- Khandelwal, V. (2023). The art of animation: Bringing imagination to life. *International Journal of Science and Research (IJSR)*. <https://doi.org/10.21275/sr23814155817> E.T. 12.09.2024
- Kim, M. (2011). *Thinking about animation*. (Yayın bilgisi bulunamadı).
- Krklec, A., Iskra, A. ve Kočevan, T. (2022). Creating a 2D animated short film with sound and image synchronisation. *Proceedings - The Eleventh International Symposium GRID 2022*. <https://doi.org/10.24867/grid-2022-p24> E.T. 18.09.2024
- Kormakova, S. (2024). Comparison of the verbalization of “heroes” in the author’s tale and the folk tale (based on the tales of P.P. Bazhov “The Malachite Box” and “The Stone Bowl”). *Neophilology*, 10(4), 821–837. <https://doi.org/10.20310/2587-6953-2024-10-4-821-837> E.T. 24.09.2024
- Lee, N. ve Madej, K. (2020). Creating the Disney master narrative. *Disney stories* içinde. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-2101-6_8 E.T. 30.09.2024
- Lenburg, J. (1983). *The great cartoon directors*. New York: Arlington House Publishers.
- Luo, X., Zhang, Q. ve Jin, Y. (2019). Actantial narrative schema in emergency response process modeling for aircraft fires. *Journal of Advanced Transportation*, Article 6143027. <https://doi.org/10.1155/2019/6143027> E.T. 05.10.2024
- Malik, M.Z., Shoukat, B. ve Kharal, A.A. (2022). The Implementation of the Actantial Model to Analyze the Narrative Structure of O. Henry’s “the Gift of the Magi”. *Journal of Languages, Culture and Civilization*.
- Maksudova, D. (2024). History of technological development in animation till early computer graphics. *European Journal of Applied Science, Engineering and Technology*, 2(6). [https://doi.org/10.59324/ejaset.2024.2\(6\).18](https://doi.org/10.59324/ejaset.2024.2(6).18) E.T. 10.10.2024
- Max, J., Sudirman, E., Rahayu, F., & Nugroho, B. (2023). Discourse in Billboard Woman of the Decade award: An actantial analysis. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 17(1), 24–35. <https://doi.org/10.30595/lks.v17i1.16077> E.T. 16.10.2024
- M., R. (2022). The modality of Proppian “false hero”: Neither a hero nor a villain in (folk) narratives and real life. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v3.i2.2022.150> E.T. 21.10.2024

- Miller, N. (2022). Book review: Metalepsis in animation: Paradoxical transgressions of ontological levels. *Animation*, 17(2), 262–264. <https://doi.org/10.1177/17468477221102500> E.T. 26.10.2024
- Moen, K. (2015). Imagination and natural movement: The Bray Studios and the “invention” of animated film. *Film History: An International Journal*, 27(4), 130–150. <https://doi.org/10.2979/FILMHISTORY.27.4.130> E.T. 01.11.2024
- Moen, K. (2019). The cinema. New York's animation culture. *The Routledge companion to animation studies* içinde (s. 60–75). Routledge. https://doi.org/10.1007/978-3-030-27931-8_5 E.T. 06.11.2024
- Moto, S. (2001). The actantial model. *South African Journal of African Languages*, 21(2), 75–79. <https://doi.org/10.1080/02572117.2001.10587466> E.T. 11.11.2024
- Nikolovska, V. (2019). The actantial model as a tool for vertical reading of a drama text. *International Scientific Journal Monte*, 1(2), 254–258. <https://doi.org/10.33807/monte.1.201904254> E.T. 17.11.2024
- Painter, S. (2013). Disney and virtue ethics: Understanding Disney film through Aristotle's Nicomachean ethics. *Oregon State University*. https://ir.library.oregonstate.edu/concern/honors_college_theses/47429c20m E.T. 23.11.2024
- Pavel, T. (2016). Human action in narrative grammars. *Semiotica*, 2017(213), 219–229. <https://doi.org/10.1515/sem-2016-0202> E.T. 28.11.2024
- Pecheranskyi, I. (2023). On the question of formation and development of the animation industry in the XX — Beginning of XXI century. *Culture of Ukraine*. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.079.04> E.T. 03.12.2024
- Peguet, J. (2021). Fundamental principles of animation. *Secrets of the animator* içinde. <https://doi.org/10.1201/9780429330605-2> E.T. 08.12.2024
- Piscayanti, K., Suprianti, G. ve Premana, M. (2020). Positive character education values found in Simba, The Lion King (1994) movie. *JERE*, 4(3), 279. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i3.27218> E.T. 14.12.2024
- Ralla, P. (2023). Greimassian structure of T'boli animal tales. *International Multidisciplinary Research Journal*, 5(1), 65–72. <https://doi.org/10.54476/ioer-imrj/740869> E.T. 19.12.2024
- Ray, J. (2015). Pinocchio: Vagrancy and the politics of disciplining. *Asian Journal of Multidisciplinary Studies*, 3, 1–6.

- Roberts, S. (2016). (In)Animate semiotics: Virtuality and the illusion(s) of life.
- Roberts, S. (2019). (In)Animate semiotics: Virtuality and Deleuzian illusion(s) of life. *Animation*, 14(1), 21–35. <https://doi.org/10.1177/1746847719831398> E.T. 24.12.2024
- Rosyid, D. ve Kasmana, K. (2023). A comparison of the 1940 animated Pinocchio movie and Walt Disney Studios' 2022 live-action version of Pinocchio movie. *ARTic*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.34010/artic.v6i1.10953> E.T. 29.12.2024
- Saul, N. (2024). From pencil to pixel: The evolution of animation techniques in cinema. *International Journal of Scientific Research in Engineering and Management*.
- Schroeder-Arce, R. (2017). Latin numbers: Playing Latino in twentieth-century U.S. popular performance. By Brian Eugenio Herrera. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2015; pp. xiii + 272, 28 illustrations. \$85 cloth, \$32.50 paper, 32.50 e-book. *Theatre Survey*, 58(2), 251–253. <https://doi.org/10.1017/S0040557417000126> E.T. 04.01.2025
- Selden, R., Widdowson, P. ve Brooker, P. (2005). *A reader's guide to contemporary literary theory* (5. Baskı). Pearson Longman.
- Solomon, C. (1989). *Enchanted drawings: The history of animation*. Alfred A. Knopf.
- Stecher, G. (2024). Examining the legacy of Disney artist Mary Blair. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, (27). <https://doi.org/10.33178/alpha.27.02> E.T. 10.01.2025
- Summers, S. (2020). The Shrekoning: DreamWorks' influence over 2000s animation. P. Wells ve K. Perrott (Ed.), *Palgrave animation* (s. 131–150). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-36851-7_6 E.T. 16.01.2025
- Terry, J., Jinnah, N., Henderson, B. ve Hogan, A. (2018). A4_2 How many lies could Pinocchio tell? *Physics Special Topics*, 17, 1–5.
- Telotte, J. (2008). The stereoscopic Mickey: Space, animation, and the mouse. *Journal of Popular Film and Television*, 36(3), 133–140. <https://doi.org/10.3200/JPFT.36.3.133-140> E.T. 22.01.2025
- Tibbetts, J. (2015). Innovations in 1920s and 1930s Hollywood cinematography, sound technology, and feature-length animation. *Sound in motion: Cinematography and sound innovation in early Hollywood* içinde (s. 7–33). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137541918_2 E.T. 28.01.2025

- Wagner, K. ve Jang, I. (2016). The 3-D animated codescape: Imperfection and digital labor zones in WALL-E (2008) and Wreck-It Ralph (2012). *Animation*, 11(2), 130–145. <https://doi.org/10.1177/1746847716638267> E.T. 03.02.2025
- Wang, X. ve Zhong, W. (2023). Evolution and innovations in animation: A comprehensive review and future directions. *Concurrency and Computation: Practice and Experience*, 36. <https://doi.org/10.1002/cpe.7904> E.T. 08.02.2025
- Wang, Y. ve Roberts, C. (2005). Actantial analysis: Greimas's structural approach to the analysis of self-narratives. *Narrative Inquiry*, 15(1), 51–74. <https://doi.org/10.1075/NI.15.1.04WAN> E.T. 14.02.2025
- Wells, P. (2002). *Animation and America*. Rutgers University Press.
- Zaib, S. Five codes of Barthes in Shahraz's story a pair of jeans: A post-structural analysis.
- Zervas, A., Chrousos, G. ve Livadas, S. (2021). Snow White and the Seven Dwarfs: A fairytale for endocrinologists. *Endocrine Connections*, 10(7), R189–R199. <https://doi.org/10.1530/EC-20-0615> E.T. 20.02.2025
- Zouichene, R. (2019). Gender stereotypes in Disney princesses' animated movies: The case of Cinderella (1950) and Beauty and the Beast (1991). https://www.academia.edu/97051000/Gender_Stereotypes_in_Disney_Princesses_Animated_Movies_The_Case_of_Cinderella_1950_and_Beauty_and_the_Beast_1991 E.T. 26.02.2025

ÖZ GEÇMİŞ

Ad Soyad: Berna DİLEK	
Eğitim Bilgileri	
Lisans	
Üniversite	Ege Üniversitesi
Fakülte	İletişim Fakültesi
Bölümü	Reklamcılık
Makale ve Bildiriler	
1. Özkul, A., Dilek, B., Altun Uzun, D., Köybaşı, H., & Öztunç, M. (2024). <i>İnternet haberlerinde etik sorunlar: Dilan Polat haberleri örneği. ITEC 2024 International Teacher Education Conference Bildiriler Kitabı</i> (Tam metin bildiri). ICQH Yayınları. 2. Dilek, B. (2024, 13–15 Mayıs). <i>Dijital kültürde antik izler: İstanbul Arkeoloji Müzelerindeki görülmeye değer heykellerin göstergebilimsel analizi</i>. E. Tandırlı (Ed.), <i>BAİBÜİLEF-İG 2024 Dijital Dönüşüm ve Yeni Medya Sempozyumu Bildiriler Kitabı</i> (ss. 148–158, Bolu, Türkiye). Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Yayınları. ISBN: 978-605-81563-9-5. 3. Dilek, B. (2025, 25–27 Temmuz). <i>Kültür emperyalizminin Türkiye’de etkisi: Cadılar Bayramı etkinlik afişleri üzerinden göstergebilimsel analiz</i>. E. Özdemir (Ed.), <i>ARCENG IV. Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Kongresi Bildiriler Kitabı</i> (ss. 54–69). ASES Yayınları.	