

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI



**DISNEY PEDAGOJİSİNİN DÖNÜŞÜMÜ:
ANİMASYON SİNEMASINDA DİN, AHLAK VE
KÜLTÜR TEMSİLLERİNİN DEĞİŞİMİ ÜZERİNE
BİR İNCELEME**

DOKTORA TEZİ

Danışman Hazırlayan
Prof. Dr. Cemil ORUÇ Şeyma SEZGİN

MALATYA 2025

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

**DISNEY PEDAGOJİSİNİN DÖNÜŞÜMÜ: ANİMASYON SİNEMASINDA DİN,
AHLAK VE KÜLTÜR TEMSİLLERİNİN DEĞİŞİMİ ÜZERİNE BİR
İNCELEME**

DOKTORA TEZİ

Hazırlayan
Şeyma SEZGİN

Danışman
Prof. Dr. Cemil ORUÇ

MALATYA 2025

ONUR SÖZÜ

Prof. Dr. Cemil ORUÇ'un danışmanlığında doktora tezi olarak hazırladığım ***Disney Pedagojisinin Dönüşümü: Animasyon Sinemasında Din, Ahlak ve Kültür Temsillerinin Değişimi Üzerine Bir İnceleme*** başlıklı bu çalışmanın bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım bütün yapıtların hem metin içinde hem de kaynakçada yöntemine uygun biçimde gösterilenlerden oluştuğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

Şeyma SEZGİN



*Annem Hafız Ayşegül DOKUMACI
ile babam Dr. İlhan DOKUMACI'ya
ithafen...*

ÖNSÖZ

Bu araştırmaya başlamadan önce, çocukluk döneminden itibaren bir hobi olarak sürdürdüğüm animasyon filmi izleme alışkanlığımı devam ettiriyordum. Bir gün, eşimle birlikte *Turning Red* (2022) adlı yapımı izlerken, Disney'in animasyon filmlerinde kültürel temsiller bağlamında gerçekleştirdiği değişimleri ona anlatmaya başladım. Bu esnada, eşimin konuya ilişkin ilgimi fark ederek beni bu alan üzerine çalışmaya teşvik etmesi, araştırma fikrimin oluşmasında önemli bir ilham kaynağı oldu. Başlangıçta, animasyon filmlerinde dini temsillerin incelenmesine yönelik kapsamlı bir çalışmam bulunmuyordu. Ancak kısa süreli literatür taramaları sonucunda, bu alandaki araştırmaların oldukça sınırlı olduğunu fark etmem, konuyu derinlemesine inceleme isteğimi daha da artırdı. İletişim bilimleri alanında yapılan bazı analizlere rastlamama rağmen, bu tür temsillerin teolojik bir bakış açısıyla ele alınmasının daha nitelikli ve özgün sonuçlar ortaya koyabileceğini düşündüm. Bu düşüncelerle, bir sonraki hafta danışmanım Prof. Dr. CEMİL ORUÇ'a araştırma konusunu sundum. Kendisinden aldığım olumlu geri bildirimler, hem akademik hem de kişisel olarak ilgimi çeken bu alanda çalışmaya başlamamda büyük bir motivasyon kaynağı oldu. Sevdiğim bir konuyu bilimsel bir çerçevede ele alma fırsatı bulmak, bu araştırmaya olan heyecanımı ve bağlılığımı daha da güçlendirdi. Zaten sinema, ortaya çıkışıyla birlikte eğitim sektöründe örgün ve yaygın biçimde kullanılabilir hale gelirken, medya ve eğlence sektörünün etkisiyle informal eğitim aracına dönüşmüştür. Özellikle animasyon filmlerin pedagojik etkisi bakımından izleyiciyle kurduğu duygusal bağ aracılığıyla duyuşsal öğrenmelere ek olarak karakterler aracılığıyla gerçekleştirilen dolaylı öğretim yöntemleri, değer aktarımı sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Karakterlerle özdeşim, ahlaki rol model sunma, davranış değişikliği ve problem çözme becerilerinin desteklenmesi, izleyicinin öğrenme sürecini derinleştirmektedir. Buna paralel olarak bu araştırma dört bölümden oluşmaktadır.

İlk bölümde sinemanın tanımı ve kısa tarihi, pedagoji ile olan ilişkisi öğretim yapma biçimi olarak hem teorik hem de uygulamaları örneklendirilmektedir. Ardından animasyon sinemasının Amerikan sineması için önemi ortaya konmuş ve pedagojik anlatı unsuru olarak animasyon sinemasının değer eğitimiyle ilişkisi anlatılmıştır. İkinci bölümde Walt Disney'in hayatından başlanarak şirketin tarihi süreçleri içerisindeki

yöneticilerinin de değişimine bağlı olarak politikaları sunularak Disney tarihi açıklanmıştır. Bu bağlamda ideolojisinde neler barındırdığı ve bu araştırma bağlamında nereye konumlandırılması gerektiği açıklanmış ve ideolojisi belirli bir zemine oturtulmuştur. Bulunduğu zemin üzerine şirkete yöneltilen eleştiriler kategorilenerek sıralanmıştır.

Araştırmanın üçüncü ve dördüncü bölümlerinde Disney şirketinin eğitimle olan ilişkisi bağlamında formal ve informal eğitim biçimlerinin açığa çıkarılmasının ardından Disney'in değer temsilleri ve bu temsillerin en belirgin özellikleri incelenmiştir. Dini, ahlaki ve kültürel değerlerle ilgili kuramsal tartışmaları sunduktan sonra, araştırmada belirlenen ölçütlere göre seçilen 10 film analiz edilmiştir. Bu filmlerdeki dini, ahlaki ve kültürel değerlerin dönemsel dönüşümü incelenerek, bu değerlerin sunuluş biçimleri, değer eğitimi yöntemleri açısından ele alınmıştır. Araştırmamın son bölümünde ise amaçlı örneklem olarak seçilen dört film de analizler sonucu elde edilen 5 anlatı bakımından incelenerek filmler değer eğitimi yöntemleri açısından somutlaştırılmıştır.

Araştırmayı gerçekleştirdiğim süreçte araştırma konusundan söz ettiğimde her açıdan beni destekleyen ve araştırmayı nasıl bir sistematik ile yürütmem gerektiği noktasında yönlendirmelerde bulunan danışman hocam Prof. Dr. Cemil ORUÇ'a çok teşekkür ederim. Düzeltmelerinden ve tecrübelerinden istifade ettiğim tez izleme komitemde yer alan Prof. Dr. Yusuf BATAR'a ve film analizinde sistematik çözümlenmenin kurgulanmasında bana çok şey öğreten Doç. Dr. Yunus NAMAZ'a çok teşekkür ederim. Tez savunma jürisinde yer alan ve araştırmayı her satırına kadar titizlikle gözden geçiren ve daha iyi netice çıkması için ufuk açıcı sorular ve yönlendirmelerde bulunan Dr. Ayhan BİLMEZ ve Dr. Yusuf AYDIN hocalarıma teşekkür ederim. Ayrıca araştırma için desteklerini ve yardımlarını esirgemeyen ve kendisiyle aynı anda doktora tezi bitirmiş olmanın mutluluğunu yaşatan hayat arkadaşım Arş. Gör. Orhan SEZGİN'e, doktora eğitim sürecimin başında hayatıma dâhil olan biricik oğlumuz Subutay Selçuk'a ve oğluma kendi gözleri gibi bakan, yokluğumu hissettirmeyen anne-babama ve eşimin anne-babasına teşekkürü borç bilirim. Yine beni motive edebilen dostlarıma teşekkür ederim.

Şeyma SEZGİN
MALATYA-2025

ÖZET

Bu araştırma, toplum yapısındaki değişime paralel olarak Disney animasyonlarında yer alan dini, ahlaki ve kültürel değerlerin zaman içindeki dönüşümünü inceleyerek Disney'in değer eğitimi yöntemlerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Yöntem olarak nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılmış; belirlenen ölçütler doğrultusunda gerçekleştirilen içerik analizine ve film analizlerine yer verilmiştir. Bu çalışmada, ölçüt örnekleme yöntemiyle belirlenen on dört birimden oluşan bir örneklem kullanılmıştır. Bu filmlerden 10 tanesi analiz edilmiş; dini, ahlaki ve kültürel değer temsilleri ortaya çıkarılmıştır. Sözü edilen dini, ahlaki ve kültürel değerlerin Klasik, Rönesans, Revizyon ve Yenilenme olmak üzere dört döneme göre farklılık içerdiği gözlenmiştir. Buna bağlı olarak dönemler arasındaki değer temsil dönüşümleri sistematik bir biçimde ortaya konmuştur. Disney'in değer eğitimi açık, alegorik, sembolik, metaforik ve sinemasal olmak üzere beş farklı biçimde yapılandığı tespit edilmiştir. Ardından ölçüt örnekleme içerisinden amaçlı örnekleme yöntemiyle dört film daha belirlenmiştir. Bu beş anlatı biçiminin filmlerde nasıl yapılandırıldığı ve sunulduğu somutlaştırılmıştır. Araştırma sonucunda, Disney'in dini değer temsillerinde, yaygın söylemin aksine, Hristiyan teolojik anlayışa sıkı bir şekilde bağlı kaldığı tespit edilmiştir. Dönemlere göre de Protestanlık mezhebine daha yakın çizgiyi takip ederek filmlerde Eski Ahit anlatılarını derinleştirdiği gözlenmiştir. Ahlaki değer temsillerinde tüm dönemlerde evrensel ahlaki ilkelerin öncelendiği; bu temsillerin büyük ölçüde hümanist değerlerden beslendiği saptanmıştır. Kültürel temsillerde dönemler ilerledikçe birtakım iyileştirmeler gerçekleştirilse de, hâlen sorunlu temsillerden arındırılmadığı ve egemen kültür normlarının sürdürüldüğü tespit edilmiştir. Öte yandan, Disney'de son dönemde çevresel sorunlara yönelik anlatıların belirgin biçimde arttığı gözlenmiştir. Disney'in animasyon filmler aracılığıyla yalnızca eğlence sunmakla kalmayıp, dini, ahlaki ve kültürel içerikler taşıyan özgün anlatı yapısıyla informal değer eğitimi gerçekleştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Din Eğitimi, Değerler Eğitimi, Disney Pedagojisi, Disney Animasyon Filmleri, Sinema.

ABSTRACT

This research aims to reveal Disney's methods of value education by examining the transformation of religious, moral, and cultural values in Disney animations over time, parallel to changes in social structure. Document analysis, a qualitative research method, was used as the method, and content analysis and film analysis were conducted in line with established criteria. This study used a sample of fourteen units determined through criterion sampling. Ten of these films were analyzed, revealing their representations of religious, moral, and cultural values. It was observed that these religious, moral, and cultural values differed across four periods: Classical, Renaissance, Revision, and Renewal. Accordingly, the transformations in value representations between periods were systematically demonstrated. It was determined that Disney structured values education in five distinct ways: explicit, allegorical, symbolic, metaphorical, and cinematic. Four additional films were then selected from the criterion sample using a purposive sampling method. The structure and presentation of these five narrative forms in the films was concretized. The research found that Disney adhered strictly to Christian theological understanding in its representations of religious values, contrary to popular belief. It was observed that Disney followed a line closer to Protestantism over time, deepening Old Testament narratives in its films. It was determined that universal moral principles were prioritized in moral value representations throughout all periods, and that these representations were largely informed by humanist values. While some improvements have been made in cultural representations over time, it has been determined that they are still not free of problematic representations and that dominant cultural norms persist. Furthermore, a significant increase in narratives addressing environmental issues has been observed in Disney's recent work. It was concluded that Disney not only provides entertainment through animated films but also provides informal values education through its unique narrative structure encompassing religious, moral, and cultural content.

KeyWords: Religious Education, Values Education, Disney Pedagogy, Disney Animation Movies, Cinema.

İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ.....	iii
ÖNSÖZ	vi
ÖZET	viii
ABSTRACT.....	ix
İÇİNDEKİLER.....	x
TABLolar LİSTESİ	xiii
RESİMLER LİSTESİ	xiv
GİRİŞ.....	1
1. Araştırmanın Konusu ve Problemi.....	1
2. Araştırmanın Amacı ve Önemi	10
3. Araştırmanın Yöntemi.....	13
4. Araştırmanın Sınırlılıkları ve Sayıltıları.....	22
5. Literatür Değerlendirmesi.....	22

I. BÖLÜM

SİNEMA, PEDAGOJİ VE DEĞERLER

1.1. Sinemanın Tanımı ve Kısa Tarihi.....	27
1.2. Pedagojik Bir Araç Olarak Sinema.....	30
1.2.1. İnfomal Eğitim Aracı Olarak Sinema	36
1.2.2. Örgün (Formal) Eğitim Aracı Olarak Sinema	49
1.2.3. Yaygın (Non-Formal) Eğitim Aracı Olarak Sinema	56
1.3. Bir Tür Olarak Animasyon ve Amerikan Sinemasındaki Yeri	62
1.4. Pedagojik Anlatı unsuru Olarak Animasyon Sinemasının Değerlerle İlişkisi	64

II. BÖLÜM

DİSNEY EVRENİ: DİN Mİ YOKSA İDEOLOJİ Mİ?

2.1. Disney Kurucusu: Walt'un Yaşamı.....	67
2.2. Disney Tarihi	73

2.3. Disney İdeolojisi	78
2.4. Disney'e Yönelik Eleştiriler.....	88

III. BÖLÜM

DİSNEY'DE DEĞERLER EĞİTİMİ VE YÖNTEMLERİ

3.1. Disney ve Eğitim.....	92
3.1.1. Disney'in Formal Eğitimi.....	95
3.1.2. Disney'in İnfomal Eğitimi.....	102
3.2. Disney'in Değer Temsilleri ve Özellikleri	107
3.2.1. Disney'de Dini Değer Temsilleri	114
3.2.2. Disney'de Ahlaki Değer Temsilleri	130
3.2.3. Disney'de Kültürel Değer Temsilleri	148
3.3. Disney Animasyonlarında Değer Temsillerinin Dönüşümü.....	164
3.4. Disney Animasyon Filmlerindeki Değerler Eğitiminde Kullanılan Yöntemler.....	174
3.4.1. Açık Anlatı	175
3.4.2. Alegorik Anlatı.....	183
3.4.3. Sembolik Anlatı	185
3.4.4. Metaforik Anlatı	199
3.4.5. Sinemasal Anlatı	204

IV. BÖLÜM

DİSNEY'İN DEĞERLER EĞİTİMİ BAĞLAMINDA FİLMLERİN ANALİZİ

4.1. Klasik Dönem Değerler Eğitimi (1937-1959) : Hayal Kur, Dilek Tut ve İnan! Gerçek Olsun! (Pinokyo (1940) Filmi Örneği)	214
4.2. Rönesans Dönemi Değerler Eğitimi (1989-1999): Hayallerin Özgürlüğüdür. Ne Pahasına Olursa Olsun Hayallerine Koş! (Küçük Deniz Kızı (1989) Filmi Örneği).....	232
4.3. Revizyon Dönemi Değerler Eğitimi (2009-2015): Hayallerinin Peşinden Git Ama Köklerini Unutma! (Karlara Ülkesi (2013) Filmi Örneği)	253

4.4. Yenilenme Dönemi Değerler Eğitimi (2016- Günümüz): Hayallerin Büyük, Vicdanın Temiz, Köklerin Sağlam ve Doğa Seninle Olsun! (Moana 2 (2024) Filmi Örneği).....	277
SONUÇ	296
KAYNAKÇA.....	307
EKLER	360
EK-1: Filmlerin Tam Listesi	360
EK-2: Filmlerin Sinopsisleri.....	361
EK-3: Filmlerin Künyeleri	364



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Ölçüt Formuna Uygun Bulunan Örneklem Birimlerini Gösteren Tablo.....	16
Tablo 2: Amaçlı Örneklemde Yer Alan Örneklem Birimlerini Gösteren Tablo	18
Tablo 3: Sinema ve Eğitim İlişisini İfade Eden Kavram Haritası	31
Tablo 4: Disney Animasyon Filmlerin Dini, Ahlaki ve Kültürel Temsil Biçimlerine Göre Kategorilendirilmesi.....	167



RESİMLER LİSTESİ

Görsel 1: Kuleşov Efekt (Montaj ve Sinematik Etki Deneyi)	42
Görsel 2: Moana 2'ye kadar olan eski giriş sekansları ve bu filmle beraber hazırlanan yeni giriş sekansı(en sağda)	158
Görsel 3: Hristiyanlık dinine ait doğum, evlenme, ölüm ile dua ve yakarış ritüelleri .	177
Görsel 4: Prenses ve Kurbağa (2009) animasyon filminde yer alan Lafayette Mezarlığı	178
Görsel 5: Prenses ve Kurbağa (2009) animasyon filminde Tiana ve Naveen evlenme sekansına yerleştirilen Saint Louis Kilisesi	179
Görsel 6: Doğum günü, taç giyme ve vaftiz törenlerinin bulunduğu sekanslar.....	180
Görsel 7: Kraliçe, Lucifer, Gaston, Jafar, Scar ve Dr. Facilier karakterlerinin kötülük için renk ve doğa sembolizmi	187
Görsel 8: Anne Gothel, Motonui adasına düşen lanet, Te Ka karakteri, Moana'da martılar ve Drunn için renk ve doğa sembolizmi	188
Görsel 9: Pamuk Prenses, Külkedisi, Aladdin, Mama Odie, Elsa ve Kumandra Krallığındaki iyilik ve güzellik için renk, hayvan ve doğa sembolizmi.....	189
Görsel 10: Külkedisi, Güzel ve Çirkin, Kraliçe, Jafar, Tiana ve Gaston karakterlerinin bulunduğu sekanslarında yer alan nesne, hayvan ve karakter sembolizmleri.....	190
Görsel 11: Sol baştan Pamuk prenses, Külkedisi, Rapunzel ve Belle'nin olduğu sekanslarda yer alan renk ve hayvan sembolizmi	192
Görsel 12: Sol baştan Külkedisi, Jasmine, Tiana, Belle, Elsa ve Pamuk prenses ile renk sembolizmi.....	194
Görsel 13: Nesne sembolizmi olarak dilek kuyusu ve çeşmeler.....	195
Görsel 14: Eden cenneti alegorisi olarak doğa sembolizminin kullanılması	196
Görsel 15: Nesne sembolizmi olarak karaya vurmuş sepet, karaya oturmuş, batmış ve metruk gemi	197
Görsel 16: Sinemasal anlatı objelerinin ve ikonlarının yerleştiriliş biçimleri	206
Görsel 17: Sinemasal anlatı yönteminde mekânlar ve mekânlar için ışık kullanımı bağlamında sunulan şatolar ve Hristiyan kiliseleriyle ilişkisi (sırasıyla soldan ikinci pamuk prenses, külkedisi, Belle, Jasmine, Tiana, Rapunzel, Elsa ve Anna, Raya'nın şatoları)	208

Görsel 18: Sinemasal anlatı yönteminde diz çökme biçiminin Hristiyanlıkla ilişkisi...	209
Görsel 19: Sinemasal anlatı yöntemi olarak dönüşümün İsa peygamberin göğe yükseliği ilişkisi	210
Görsel 20: Filmin açılış sekansı ve açıktan argo veya dönemi itibarıyla ayıp kelimelerin kullanılmaması.....	219
Görsel 21: Hristiyanlıkta İsa peygamber ve göğe çıkma haç işaretli beden duruşu ve Pinokyo filmine yansımaları.....	220
Görsel 22: Pinokyo'nun Yunus peygamber kıssası ile İsa peygamber masumiyeti alegorisi.....	221
Görsel 23: Kötülüğün ve karanlığın siyah ve kırmızı renklerle sembolizmi	222
Görsel 24: İyiliğin ve güzelliğin renk sembolizmi, dini sembolizm olarak çan ile renk, nesne ve hayvan sembolizmleri	223
Görsel 25: Geminin Hristiyan edebiyatında kullanım biçimi olarak sinemada nesne, dini ve manevi sembolizmi	224
Görsel 26: Tavrı ve hareketlerin Hristiyan ikonografisindeki karşılığının sinemasal anlatı yoluyla sunumu	226
Görsel 27: Hristiyanlık ikonlarının sinemasal anlatı yöntemiyle sunulması	226
Görsel 28: Kilise ve melek figürlü guguklu saatlerin sinemasal anlatı yöntemiyle sunulması	227
Görsel 29: Kültürel davranış biçimi olarak kadınlarla iletişimde saygı gösterme açısından şapka çıkarılması.....	228
Görsel 30: Kuir olduğu iması taşıyan Tilki karakteri ile engelli karakter kedi Gideon.....	229
Görsel 31: Alman, Fransız, Rus ve Kafkasların kendi yörelerine ait danslarının stereotipleştirilerek sunulması ve Stalin'e gönderme yapılması.....	230
Görsel 32: Etnik kökene ait sunulan fenotipsel ve kültürel stereotipleştirmenin sunumu	231
Görsel 33: Şehirleri sayarken ekrana yansıtılan beden hareketleri bakımından farklı kültürlerin stereotipleştirilmesi	231
Görsel 34: Düğün sekansının dini ritüel temsili olarak açık anlatı yöntemiyle sunulması	233

Görsel 35: İncil'e göre inananların durumu ile kurtuluşları ve İsa peygamberin merhameti	236
Görsel 36: İnançsızlık ve inançlılık içindeki tasvirin alegorik anlatımı	237
Görsel 37: Ariel'in vaftiz banyosu ile dini öğrenmesi ve huzurlu oluşunun alegorik anlatımı	238
Görsel 38: Büyük kaos kehaneti, Mesih'in dönüşü ve merhametinin alegorik sunumu	240
Görsel 39: Dini ve manevi, hayvan, nesne sembolizmi	241
Görsel 40: Renk, nesne ve dini manevi sembolizm	242
Görsel 41: Denizci çapasının nesne sembolizmi olarak sunulması	243
Görsel 42: Kötülüğün karanlık, siyah ve kırmızı renkler kullanılarak renk sembolizmi	244
Görsel 43: Dini ve manevi, renk, hayvan ve nesne sembolizminin sunulması	245
Görsel 44: Orans/orant hareketinin ve duada el hareketinin doğrudan dini temsili, renk sembolizminin ve nesne ise sinemasal anlatı yoluyla sunulması	248
Görsel 45: Şatonun içinin esinlenildiği gibi değil, kilisevari mimariyle sinemasal anlatı yoluyla sunumu	249
Görsel 46: Ariel'in Eric'i kurtarması, Ariel'in babasının ve Eric'in Ariel'i kurtarma sekansları	250
Görsel 47: Engelli temsili ve transseksüel temsili olarak Ariel karakteri ve LGBT bayrağı temsili	251
Görsel 48: Öteki kültürün ekrana yansıtılırken aksan, fenotip ve meslek olarak stereotipleştirme	253
Görsel 49: Taç giyme, cenaze töreni ve evlilik merasimi sekanslarının dini ritüel temsili olarak açık anlatı yöntemiyle sunulması	255
Görsel 50: Anna karakterinin alegorik anlatı yöntemiyle İsa peygamber ve fedakârlığının dini değer olarak temsili	258
Görsel 51: Elsa'nın kendine inşa ettiği sarayın Süleyman Mabedi'yle ilişkili alegorik betimleme	260
Görsel 52: Elsa karakterinin alegorik anlatı yöntemiyle Kral Süleyman Peygamberle özdeşleştirilerek dini değer temsil sunumu	261

Görsel 53: Kötülük ve talihsizliklerin karanlıkla, iyilik ve güzelliklerin aydınlıkla anlatıldığı renk sembolizmi.....	264
Görsel 54: Karakterlerin temsil ettikleri dini figürleri yansıtmaları açısından kullanılan renk sembolizmi.....	265
Görsel 55: Gemilerin ve havuzlu çeşmelerin dini değer temsili olarak nesne sembolizmi.....	266
Görsel 56: Kar tanesinin Süleyman mührünü temsil ettiğini gösteren nesne sembolizmi.....	267
Görsel 57: Kardan adam Olaf karakterinin yeniden onarım sahnesinin göğe yükselişin betimlenme biçiminin sinemasal anlatı yöntemiyle sunulması	269
Görsel 58: Sinemasal anlatı yönteminde mekânlar bağlamında sunulan şatonun kiliseyle ilişkisi	269
Görsel 59: Sinemasal anlatı yöntemi olarak hareketlerin dini değer temsilleriyle ilişkisi.....	271
Görsel 60: Ataerkil egemen söylemin sürdürüldüğüne işaret eden sinemasal anlatılar	273
Görsel 61: Ekolojik dengenin bozulmasının küresel ısınmayla ilişki olanağının sinemasal anlatı yöntemiyle sunumu	274
Görsel 62: Karakterlerin fenotipsel olarak İskandinav insan yapısını yansıtmaları	275
Görsel 63: Batı sanatına ait eserlerle sinemasal anlatı yöntemi kullanarak anlatının gidişatı hakkında bilgi sunma	276
Görsel 64: ‘Ava töreninin Polinezya kültürüne ait kodlarla açık anlatı olarak sunulması	278
Görsel 65: Moana karakterinin hem İsa hem de Musa peygamber olarak ilişkilendirilmesi bakımından dini değer temsili olarak alegorik sunumu.	280
Görsel 66: Halkların evrensel birleştiricisi olarak İsa peygamber, kendi halkını esaretten kurtarması açısından ulus birleştirici lider olarak Musa peygamber anlatısının alegorik sunumu	281
Görsel 67: İsa peygamberin üç öğrencisini yanına alması ve Transfigürasyon Olayı’nın alegorik olarak temsili	281

Görsel 68: Musa peygamberin vahiy alma biçimi ve ateş sütunu anlatısının alegorik sunumu.....	282
Görsel 69: Musa peygamberin denizi ikiye yarması ve Maui'nin Aaron(Harun) peygamberle ilişkilendirilerek alegorik sunumu.....	283
Görsel 70: Karanlığın ve aydınlığın İncil referanslı olarak renk sembolizmi olarak temsili.....	285
Görsel 71: Moana karakterinin İsa peygamber ve Musa peygamberle alegorisine bağlı olarak renk sembolizmi.....	286
Görsel 72: Musa ve Harun peygamberlerin asalarının dini değer temsili olması bakımından nesne sembolizmi.....	287
Görsel 73: Hem kutsallığın zıddı hem de dönüşüm ve ruhsal uyanışın dini değer temsilleri olarak nesne sembolizmi.....	288
Görsel 74: Dini değer temsili olarak İsa peygamber alegorisini desteklemesi bakımından nesne sembolizmi.....	288
Görsel 75: Yeniden doğuş, diriliş, yeniden başlangıç ve kutsallığın tamamlanması bakımından dini değer temsili olarak sayı sembolizmi.....	289
Görsel 76: İsa peygamberin göğe yükselişinin betimlenme ve diz çökme biçiminin sinemasal anlatı yöntemiyle sunulması.....	292
Görsel 77: Sinemasal anlatı biçimi olarak dekor bağlamında kullanılan objeler, kostümler ve dövmeler.....	294

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın konusu, problemi, alt problemleri, amacı, alt amaçları, önemi, yöntemi, sınırlılıkları ve varsayımlarına bağlı olarak literatürün genel değerlendirilmesine yer verilmiştir.

1. Araştırmanın Konusu ve Problemi

Sinema (sinematografi) Yunanca kine (hareket) ve graphos (yazı) kelimelerinin birleştirilmesiyle elde edilmiştir (Özön, 2000). Bu anlamda hareketli resim sanatı (*motion picture*) olarak değerlendirilebilir. Sinema Aralık 1895'te Paris'te Lumiere kardeşlerin bir topluluğa yönelik gerçekleştirdikleri film gösterimiyle yaşamına başlamıştır. Önceleri sessiz olarak sergilenen tiyatro ve roman uyarlamalarıyla serüvenine başlayan sinema II. Dünya Savaşı'yla beraber Amerikan hâkimiyetine girmiştir. Sesli sinemanın gelişmesi üzerine komedi, müzikal, savaş, macera, bilim-kurgu gibi tür çeşitliliğine gidilmiştir (Betton, 1990). Çağdaş sinema olarak adlandırılan 1960'lar ve sonrasında, ulusal sinemaların daha güçlü unsurlarla kendini var etmesinin yanı sıra Hollywood için klasik anlatıların dönüşüme uğradığı görülmektedir. Sinemada yeni medya çağı olarak görülen günümüze kadar olan dönemde ise küresel film kültürleri, dijital teknoloji, çok çeşitli platformlar üzerinden üretim yapılmaya devam edilmiştir (Thompson ve Bordwell, 2019).

Sinemanın ortaya koyduğu teknik dil ve becerileri sayesinde kısa sürede sanat olup olmadığı tartışmalarının üstesinden geldiği düşünülmektedir. Ancak sinemanın Platon'un mağara alegorisine benzer bir gerçeklik üretme (manipülasyon) ve muhataplarının (izleyicinin) karanlık bir ortamda filmi alımlayarak bu gerçek-sahte dünyayı benimsemesi nedeniyle çeşitli eleştirilere maruz kalmaya devam etmektedir. Bir iletişim aracı olarak kabul gören sinemanın izleyiciyle olan etkileşimi doğrusal, dairesel, birleştirici gibi birtakım modellerle¹ ortaya konmak istenmiştir. Klasik pozitivizm bağlamında izleyici

¹ **Doğrusal model:** İletişimin kurucularından Lasswell tarafından ortaya konulan yaklaşımdır. Bu yaklaşıma göre iletişim çizgiseldir. Alıcı ve göndericinin içinde bulunduğu koşullar ihmal edildiği için eleştirilmiştir. **Dairesel ve birleştirici model:** İletişime geribildirim eklenmesiyle beraber Shannon & Weaver ile Westley & Maclean modelinin birleştirilmesiyle dairesel iletişim modeli oluşturulmuştur (Güngör, 2020,87).

üzerinde gerçekleştirilen etki çalışmalarına bakıldığında *aşırı belirlenimci*² yaklaşımın çoğu kez eleştirildiği görülmektedir. Şöyle ki iletişim aracı olan sinemanın mutlak güce hâkim olduğu ve elindeki bu güç ile kitleleri pasif alıcılar konumuna getirerek aslında uyaran-tepki ilişkisi kurmaya çalıştığı yönünden eleştirilere tabi tutulmuştur. Liberal ve çoğulcu yaklaşımlarla birlikte iletişimin çok kademeli, sarmal, işlemsel ve aşamalı³ olduğu fikriyle beraber izleyici merkezli aktif izleyici temelli çalışmalara eğilim gerçekleşmiştir. Yine de yeni medya çağında *kullanımlar ve doyumlar yaklaşımına*⁴ bağlı olarak bireyler, aktif kullanıcı ve interaktif izleyici olarak nitelendirilse de iletişimdeki *sihirli mermi teorisinin*⁵ ve *şırınga modeli*⁶'nin çoklu ideolojik aygıtlarla devam ettirildiği söylenebilir. Örneğin, bireylerin kendi ilgi ve ihtiyaçlarına göre birçok şekilde kitle iletişim araçlarını kullanmaları aslında izleyicilerin bilgi ve reklam bombardımanına tutulmalarına, yeni dönem ticari kültür ortamına maruz bırakılmalarına ve sözde ‘aktif ve interaktif’ izleyicinin kendi akli yetilerini kullanmaktan alıkoyularak edilgenleştirilmesine ve farkında olmadan tüm dayatmaları içselleştirmesine neden olmaktadır. Gerçekleştirdiği bu iletişim modeliyle aslında izleyicisine birtakım bilgileri de aktarmak isteyen sinema pedagojik bir görev de üstlenmiş olmaktadır. Sinemanın toplumu ne oranda yansıttığı, toplumu ne oranda etkilediği, toplumun dönüşümüne ne oranda tesir ettiği uzun soluklu tartışmalar dizisini oluşturmuştur. Genel olarak içinde bulunulan çağda, sinemayı toplumdan ayrı düşünmek imkânsız görülmektedir. O halde bir sanat dalı olarak sinema sosyoloji, psikoloji, politik, ekonomi, kültür, felsefe ve eğitim gibi alanları etkilemekte ve sözü edilen alanlardan etkilenmektedir.

Sinema ve eğitim ilişkisi göz önünde bulundurulduğunda bu iki alan arasında iki yönlü bir etkileşim olduğu görülmektedir. Bunlardan ilki sinemanın kendisinin izleyicisine verdiği informal eğitim ve bu eğitimi kendine özgü yöntemlerle sunma biçimi

²**Aşırı belirlenimci yaklaşım:** Psikolojideki Pavlov yaklaşımına eşdeğer yaklaşımlar için kullanılmaktadır. Organizmaya verilen uyarıcı- tepki ilişkisini esas almaktadır (Güngör, 2020,87).

³Osgood ve Schramm, Dance, Barnlund modelleri örnek gösterilebilir.

⁴**Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı:** İzleyici veya kullanıcının iletişim aracını hangi ilgi ve ihtiyaçlarını gidermek için tercih ettiğini ortaya koymayı amaçlayan sorulara yanıt arama yaklaşımıdır (Berger, 2018).

⁵**Sihirli mermi teorisi:** ‘Magic bullet theory’ olarak bilinen ve filmler aracılığıyla anlatı içeriğinin yani mermisinin izleyicilere doğru ateşlenmesi ve izleyiciler üzerinde güçlü bir etki yarattığını savunan teoridir (Mitchell, 2005).

⁶**Şırınga modeli:** İletişimde etki ölçümü çalışmalarıyla desteklenerek etki- tepki kuramına yakınlık gösteren yaklaşıma benzerdir. Kitle iletişim aracının tıpkı bir enjektör gibi izleyiciye etki ettiği ve görüşlerini kolaylıkla benimsetmesi düşüncesinden hareketle oluşturulmuş modele verilen isimdir (Güngör, 2020).

olarak ele alınabilir. İkincisi ise, örgün (formal) ve yaygın (non-formal) yolla gerçekleşen ve sinemanın doğrudan eğitim için bir öğretim materyali ve aracı olarak kabul edilmesi sayılabilir. İlk etkileşime örnek verilirse, *I Care A Lot* (2021) filminde bir gece dayak yiyip denize atılan bir kadın, kurtulduktan sonra düşen azı dişini aynı gece taze süte koyarak sabahında diş doktoruna götürüp dişin tekrar yerine konmasını sağladığı sekansta; aslında film tıp uzmanlığıyla ilgili olmamasına rağmen izleyici için bu küçük bölümde bilgilendirme yüzeysel de olsa sağlanmıştır. İkinci etkileşime örnek verilirse, iş güvenliği eğitimi için hazırlanmış olan ve işçilerin çalıştıkları ortamın tehlikelerine yönelik bilgilendirme amaçlı gösterilen hizmet içi eğitim filmleri veya örgün öğretimde yer alan müfredat derslerinde içerikleri zenginleştirmek ve öğrenmeleri kolaylaştırmak amacıyla filmlerin kullanılması sayılabilir.

İnformal eğitim aracı olarak filmler ve filmlerin insan üzerindeki etkisi ele alındığında insanın düşüncelerinin ve duygularının yanı sıra insanı güdülemede ve davranışlarını etkilemede diğer tüm sanat formlarından daha fazla güce sahip olduğu düşünülmektedir (Niemic & Wedding, 2014). Filmler aracılığıyla toplumsal olguların yayılmasının yanı sıra toplumların filmler aracılığıyla yeniden üretildiği de görülmektedir (Diken & Laustsen, 2016). Görmeyi inanmakla eşdeğer tutan bazı düşünürler, karmaşık mesajların anlaşılmasında filmleri iyi birer araç olarak ele almakta ve sinemanın yalnızca bir sanat değil, aynı zamanda bilgi aracı olduğunu kabul etmektedirler (Birkök, 2008; Mitry, 2000). Pathe'ye göre sinema haberleşme aracı ve bir okuldur (Akt. Gaycken, 2012). Birçok araştırmacıya göre, yetişkinler özellikle çocuklar gözlemledikleri filmlerdeki baskın mesajları genelleştirerek filmlerden etkilenmekte ve davranışsal tutumlar geliştirmektedir. Tam anlamıyla çocukları savunmasız kılan nokta da burasıdır (Hesley & Hesley, 2001; Goncalves vd., 2011). Yine film çalışmalarında genç yetişkinlerin duygulanım ve biliş geliştirme deneyimlerinin incelendiği başka bir araştırmada gençlerin izledikleri filmlerde kurguda öngörülemeyen ve kendine özgü yollarla daha farklı anlamlar çıkardıkları ortaya konmuştur. Bu bağlamda kendi yorumlama becerilerine ilişkin duygusal değerlendirmelerde bulunurlar. Bu değerlendirmeler dünya görüşlerine etki etmektedir (Axelson, 2017). Sinema ve pedagoji ortaklığının diğer büyük destekçisi sayılan Giroux (2002)'e göre, popüler filmler kamusal pedagojinin bir biçimi olarak görsel teknolojiyle çalışan güçlü bir öğretme makineleridir. Ona göre filmlerin politik doğası ve kurgu mantığında kullanılan her görüntü, ses, jest,

konuşma gibi öğelerin tamamı *para-sosyal etkileşim*⁷ nedeniyle izleyiciyi nasıl konuşacağı, düşüneceğini, hissedeceğini, arzulayacağı ve davranacağı konusunda eğitmektedir. Williams'ın *akış teorisi*⁸ ve Gerbner'in *ekme ve yetiştirme teorisinden*⁹ yola çıkıldığında, hayata geçirilen her filmde yer alan toplum değerlerinin dönüştürülebileceği kabul edilebilir. Böylelikle algılar, dünyayı kavrama biçimleri ve düşünce şekilleri değişebilecektir. İnformal yolla edinilen bu eğitim (Cressey, 1934), Gerbner'in de sözünü ettiği doğrudan izlenilerek, rasgele öğrenilen yüzeysel bilgiler kategorisine yerleştirilebilir. Çok fazla şiddet içerikli yapımlar izlenmesi sonucunda şiddet içeren eylemlerin meşrulaştırılması ve daha yüksek saldırganlık düzeyinin oluşması örnek olarak gösterilebilir (Potter vd., 2002). Yine film yapımcıları ve senaristlerden bazıları sinema sanatını saf eğlenceye yönelik tüketim aracı değil de bilgi yaratımı olarak görmekle beraber pedagojik bir uygulama ve sosyalleşme aracı olarak okullara girmesi gerektiğini savunmaktadır (De Sousa, 2016; Guimares, 2014). Bu bağlamda ikinci ilişkinin ortaya çıktığı görülmektedir ve sinema bahsi geçen iletişim modeliyle de toplumu eğitime işlevini örgün ve yaygın yollarla gerçekleştirmektedir (Güçhan, 1993).

Örgün eğitimle (formal) sinemanın okula entegrasyonunu ortaya koyan bir araştırmada, tarih boyunca sinemanın okullardaki meşruiyetini güçlendiren bazı ortak noktalardan söz edilmiştir. Sinema, modernizm nesnesi sayılarak, beklenmedik pedagojik etkiler nedeniyle kötü akışı engellemedeki rolüne ek olarak eğitici film pazarının (*educational cinematography*) oluşumuna da katkı sağlamıştır. Böylelikle sinema

⁷**Para-sosyal etkileşim:** Hangi tür veya formatta olursa olsun izleyicinin izledikleri karakterlerle kendilerini özdeşleştirmeleri, empati kurmaları hatta sempati beslemelerinin yanı sıra karakterleri kendi ailesinden biri gibi kabul etmesidir. Bu etkileşim tarzı yalnızca izleyiciye aittir. İzleyicinin hayal dünyasında karakterle oluşturduğu hayali arkadaşlığa işaret etmektedir. Para-sosyal etkileşim eğlence türlerinin belirlenmesinde, eğitim stratejilerinin oluşturulmasında veya ticari ilişkilerin geliştirilmesinde etkili bir referans kabul edilmektedir (Horton & Richard Wohl, 1956). Ayrıca ayna nöronları üzerine yapılan bir araştırmada izleyicinin bedensellik tarzında başkalarının dünyasına erişim sağladıkça, film ve izleyici arasındaki sürekliliğin arttığı ve başkasıyla olan özdeşim ve bağın temellendiği sonucuna ulaşılmıştır (Gallese & Guerra, 2012).

⁸ **Akış Teorisi:** Raymond William'a ait olup *Flow theory* olarak bilinmektedir. Bu teoriyle beraber televizyon ve toplum okumalarına eleştirel yaklaşım gerçekleştirmiştir. Ona göre, televizyon kanallarının tümü bilinçli ve kasıtlı olarak planlanmaktadır ve bu plan doğrultusunda toplumsal algıyı etkileyebilmekte ve değiştirebilmektedir (R. Williams vd., 2003).

⁹ **Ekme ve Yetiştirme Teorisi:** 1970'li yıllarda Gerbner tarafından ortaya atılan bu teoriye göre, izleyiciler medya aracılığıyla kendilerine sunulan uyarılar yoluyla farkında olmadan öğrenmeler gerçekleştirirler (Gerbner, 1974). Ona göre çok farklı formatlarda sunulan iletiler izleyicilerinin inançları, düşünceleri ve değerleri içerisine konumlandırılarak dokularına yerleştirilmesiyle ekme işlemi, ekilmiş olan iletilerin de zaman içerisinde izleyicinin tutum, tavır ve davranışlarında değişmelere neden olmasıyla da filizlenme yani yetiştirme işlemi gerçekleşmiş olmaktadır (Gerbner, 1973).

izleyici/öğrencilerin psiko-pedagojik özelliklerini ve gelişim basamaklarını dikkate alarak medya eğitimi ve görsel-işitsel okuryazarlığı ortaya çıkarılmıştır (Jara, 2023). Filmlerin çağdaş toplumlarda genç kültürler için önemli bir öğrenme aracı sayılmasıyla beraber pedagojik yönlerinin tanınması için İngiltere’de 2012 yılında medya ve film eğitimini kapsayan ve yerli filmleri destekleyen *Films Forever* adlı proje hayata geçirilmiştir. Öğrencilerin hareketli görsel medyadan daha hızlı öğrendikleri görüşünden yola çıkarak yeni okuryazarlık geliştirilmiş ve film eğitimi/ medya okuryazarlığı ulusal müfredata dâhil edilerek öğrencilerin mevcut teknolojik, kültürel ve politik ortamda 21. Yüzyıl okuryazarları olmalarına olanaklar sağlanmıştır. Görsel yöntemlerle görsel eğitim birleştirilerek film eğitimi verilmiştir (Southern, 2016). Özellikle eğitimde görsel-işitsel yöntemleri destekleyen Dale’nin çeşitli öğrenme tecrübeleri için medyadan nasıl yararlanılacağını gösteren *yaşantı konisi*¹⁰ (cone of experience) de önem taşımaktadır. Örgün eğitimde tarih, dil, vatandaşlık, din ve ahlak gibi derslerde kullanılmasının yanı sıra öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler için sistematik film temelli öğretim yoluyla akademik başarının artırılmasına ilaveten olumlu özellik ve davranışların kazanıldığı da gözlenmiştir (Smithikrai, 2016; Sumner, 1956). Örgün eğitimde filmlerin kullanılmasında öğrenci değerlendirmesi açısından pozitif yönlü olduğu (Gladstein & Feldstein, 1983), iyi seçilmiş filmlerin öğrencilerin analitik düşünebilme becerilerini geliştirdiği (Champoux, 1999), derslerde filmlere yer vermede öğretmenlerin görüşlerinin olumlu olduğu (Fjallström, 2010), küçük çocukların yetişkinlerle beraber izledikleri filmlerin çocuklarda bilişsel ve dil gelişimlerine olumlu etkilerinin olduğu saptanmıştır (Reiser vd., 1988). Sinematografik ortamın sınıftaki tüm çalışma biçimleriyle ve eğitim müfredatı hedefleriyle günlük yaşam pratiklerini birbirine yaklaştıran bir görev taşıdığı söylenebilmektedir (Goncalves vd., 2011). Yaygın eğitim (non-formal) bünyesinde sağlık personeli adaylarının görsel materyallerle daha iyi içerik anlamlandırmaları sonucunda *cinemeducation*¹¹ kavramı geliştirilmiştir (Soner vd., 2021). Sadece örgün eğitimle sınırlı kalmayıp yaygın eğitimle de uluslararası pedagojik sinema adına *Eğitsel Sinematografi*

¹⁰ Dale’in yaşantı konisi bir sınıflandırmalar sistemini oluşturmaktadır. En alttan en üste doğru ilerleyen konide somut deneyimlerden soyuta doğru hareket edilmektedir. En üstten başlayarak sırasıyla sözel semboller, görsel semboller, radyo kayıtları/fotoğraflar, filmler, eğitsel televizyon, sergiler, gezi-gözlem çalışmaları, demonstrasyonlar, dramatizasyonlar, modelle veya numuneyle edinilen deneyimler ve doğrudan doğruya kasıtlı deneyimler yer almaktadır (Dale, 1969).

¹¹ **Cinemeducation:** Kavram *cinema-medical-education* (sinema-tıp- eğitim) üçlemesinden meydana gelmektedir ve tıp eğitiminde filmlerin kullanmasını ifade etmektedir. Sosyal bilimler, sağlık bilimleri ve sanatı içerisine alan interdisipliner bir alanı temsil etmektedir.

Enstitüleri (1927-1937) kurulmasıyla beraber çeşitli ülkeler arasında eğitim, sanat, sanayi, tarım, ticaret ve hijyen gibi konularda eğitici filmlerin yapımını, dağıtımını ve değişimini desteklemek amaçlanmıştır. Yine yetişkinler için özellikle Amerika ve Almanya’da gerçekleştirilen XXI. Yüzyıl sağlık eğitiminde, ilaç hakkında bilgilendirme, erken dönem zührevi hastalıkların önlenmesi, sinematik profilaksi¹² ve halk sağlığı konulu filmlerle yaygın eğitimler gerçekleştirilmiştir. Bu eğitimlerle beraber eğitsel filmlerin izleyicideki duygu ve davranış değişiklikleri saptanmıştır (Bonah, 2018; Laukötter, 2016). Şüphesiz tek başına eğitimdeki tüm girdilerin yerini tutamayan sinema yalnızca daha etkili öğrenmelere olanak sağlamaktadır (Crandall, 1926).

Tüm bu değerlendirmeler ışığında gerek informal, gerekse örgün ve yaygın yollarla sinemanın, toplumun bilinçlendirilmesi amacıyla pedagojik bir işlev üstlendiği ve eğitsel bir değer taşıdığı görülmektedir (James vd., 2011). Bu çerçevede yetişmekte olan nesillere birtakım değerler benimsetilmeye çalışılmıştır. Kuşkusuz her ülke kendi sinemasıyla benimsetmek istediği değerleri kültür parantezine alarak toplumuna sunmaktadır. Bir iletişim aracı olarak sinemanın toplumsal dinamiklerle iç içe olması sebebiyle özellikle dini, ahlaki ve kültürel değerlerden beslenmesi kaçınılmaz görülmektedir. Sinemanın içinde bulunduğu toplumun dönemlerine ve değerlerine paralel bir din ve değer eğitimi yansıttığı söylenebilir.

Dini, ahlaki ve kültürel değerlerle sınırlı tutulan bu araştırmada değerler ve sinema ilişkisi göz önünde bulundurulduğunda sinema, abartılı söylemlere yer verse de sinema anlatılarının topluma ilişkin değer yargılarını, kültürel öğelerini, dini inanışlarını ve milli anlayışlarını yansıttığı görülmektedir (Kabapınar & Kabapınar, 2023). Din ve film araştırmaları üç ana başlıkta toplanmaktadır: temsil (sunum), deneyim (gözlemler) ve anlam (ifade). Temsilde anlatılmak istenen dini, ahlaki ve kültürel değerlerin sunum şekilleri, deneyimde doğrudan sinemanın din ile olan benzerlik veya farklılık ilişkileri, anlamda ise filmler yoluyla dini, ahlaki ve kültürel anlamlar ve onlara karşılık gelebilecek kavramların tamamı kastedilmektedir.

¹²**Sinematik Profilaksi:** Halk sağlığı ve Hollywood filmlerini ele alan disiplinler arası bir çalışmadır. Görsel-işitsel materyaller, yalnızca eğitimsel ve ideolojik yayılım araçları olarak değil, II. Dünya Savaşı sonrası dönemde Dünya Sağlıkını desteklemek amacıyla Hastalık Kontrol Merkezleri ve Dünya Sağlık Örgütü tarafından çok dilli, uluslararası eğitimi mümkün kılan filmler, televizyon ve uydu gibi iletişim teknolojileri kullanılmıştır. Yine de bu filmleri bir düzeyde dünya sağlığı ideallerini kucaklarken, aynı zamanda bulaşıcı hastalıkların ulusal sınırların ötesine yayılmasını temsil eden farklı bir yönünün olduğu da tartışılmaktadır (Osther, 2005, s. 2).

Dini değerlerin sunum şekilleri incelendiğinde dinin doğrudan ve dolaylı olmak üzere iki çeşit sunumuna rastlanmaktadır ve bu sunum aslında filmlerde yer alan dini unsurları teolojik parçalara dönüştüren ifade ve anlamları dile getirerek film teolojisini oluşturmaktadır (Branco, 2022; Oruç, 2021). Doğrudan veya dolaylı, açık veya kapalı sunumların yanı sıra paradoksal olarak film içeriğindeki kötülük, şiddet gibi unsurların iyiliğe, Tanrı varlığı ve adalete yönelik arzuyu uyandırdığına işaret eden ex-negatif (*ex-negativo*) sunumlarla karşılaşmak da mümkündür (Anker, 2017; Malone, 1990). Filmlerde yalnızca diyalog veya hikâyeler değil, aynı zamanda müzik ve diğer estetik unsurlar da dini imalar içerebilmektedir (Taylor, 2007). Bu da filmlerin yalnızca içerikleriyle değil, biçimleri ve *özelleştirilmiş bilinç*¹³ (alımlanma) nedeniyle dinsel hale geldiklerini ifade etmektedir (Plate, 2008). Ancak izleyici etkisine bakıldığında, uzun metrajlı filmlerde dinin örtük veya alegorik sunulması doğrudan veya açıktan yapılan sunumlara göre daha çağrıştırmacı ve etkin olduğu gözlenmiştir (Knauss, 2020).

Ahlaki değerler bağlamında araştırmalarda genellikle değerlerin sunumu ve anlamlarından öte özellikle değerlerin deneyimlerde ifade biçimleri üzerinde durulmaktadır. Dolayısıyla filmlerin toplumun ahlaki gelişiminde son derece büyük öneme sahip olduğunu ifade eden Tarkovsky'nin yanı sıra kötü filmlerin kötülüğe ve günaha yol açan, iyi filmlerin ise adalet ve hakikati teşvik eden yapısına vurgu yapan Papa Pius XI sinema görselliğini etik açıdan tartışmaktadır (Tarkovsky, 1987'den akt., Knauss, 2020). Filmleri ahlak oyunları sayan Rossiter, filmlerin başkahramanları ve kötü kahramanlarının izleyici için birer rol model olduğunu ifade etmiştir (Rossiter, 1999). Malone'ye göre, çağdaş filmlerin yozlaştırıcı olmadığını, dönüştürücü benzetmeler olarak işlev gördüklerini ve bu nedenle de kazanılmış davranışlara meydan okumada, temel hareket noktası kabul edilen değerleri sorgulamada önemli birer araç olarak görülmektedir (Akt. Hargrove, 1987). Öte yandan bilişsel teoride filmler bireyin duygusal ve ahlaki gelişimi için önemli bir güçlendirici olarak tanımlanmaktadır. Benzer şekilde izleyicilerin filmler aracılığıyla çözülmemiş etik sorunlarla karşılaşmalarını, eksik kalan etik yargıya varma çabalarını ve eleştirel etik öznelik geliştirmelerini sağlamaktadır (Faber, 2013). Hatta sinema filmlerinin davranış değişikliği gerçekleştirme, içgörü

¹³ **Özelleştirilmiş bilinç:** 'Privated consciousness' olarak bilinen bu kavram, aslında iletiyi izleyen ve ileti arasındaki ilişkiyi ifade eder. İzleyicinin alımlamadaki biricikliği ve öznelliğine vurgu yapmak için kullanılmaktadır. Aynı iletiden farklı izleyicilerin farklı anlamlar çıkarmaları buna örnek verilebilir (Sullivan, 1983).

arttırma ve anlayış geliştirme de metafor olarak kullanılmasını esas alan sinematerapinin bile değerler eğitimini daha başarılı şekilde sunmanın yolu olduğu kabul edilmiştir (Coşkun, 2015).

Kültürel değerler bağlamında değerlerin deneyiminden ziyade sunumu ve anlamları üzerinde durulmaktadır. Kültürel değerler bir milletin, ülkenin toplumsal idealler ve inançlar açısından vücut bulan temel yönelimlerini ifade etmektedir. Politik olarak doğru veya yanlış, etik olarak iyi veya kötü, estetik olarak ise güzel veya çirkin yargılarının belirlenmesinde önemli bir rol oynamaktadır (Jia, 2014). Filmleri oluşturan ve manevi değerleri motive eden tek bir görsel tarz olmamakla beraber tüm tarz ve stillerin yalnızca dünyayı değil, aynı zamanda aşkın olanı da kültürel olarak şekillendirmiş olduğu görülmektedir (Wright, 2007). Bundan ötürü kültürel değerlerle aslında dinlerin diğer kültürel formlardaki yapılarının anlaşılması ve toplumların değerlerine, ritüellerine, anlam oluşturma yapılarına ve sosyal ilişkilerine yoğunlaşarak anlamlandırmalar ortaya konulmaktadır (Knauss, 2020). Kültürel değerleri incelemekteki amaç, aslında kültürel çalışmalar gerçekleştirmenin yanı sıra sosyal ve dini değerlerin ilişkisini ortaya koyarak izleyicide nasıl bir algı oluştuğunu açığa çıkarmaktır. Ayrıca kültürel değerler arasında dil, ırk, cinsiyet rolleri, kültüre bağlı ataerkillik, gelenek-görenekler ve adetler yer almaktadır. Bu yönüyle kültürel çalışmalar ile aslında kültürlerde yer alan temsil öğeleri filmlere yansıtılmıştır. Bu araştırmada dini, ahlaki ve kültürel temsillerin doğru okunabilmesi için toplumdaki dini, ahlaki ve kültürel yapının doğru şekilde analiz edilmesi gerekmektedir. Örneğin, Klasik Hollywood sineması iki büyük gelenekten, komedi ve melodramdan doğmuştur ve melodram, Amerikan kültürü bağlamında önemli Hristiyan unsurlar içermektedir (Le Fanu, 2019). Hristiyanlığa ait olan bu unsurlar informal yolla yapılan değer eğitiminin göstergesi sayılabilmektedir.

Çeşitli ülkelerde filmler aracılığıyla formal değerler eğitiminin yapılması buna bağlı olarak filmlerin değerler eğitiminde okula entegrasyonunda, derste kullanılacak film sekanslarından film temalarına, öğretmen rehber kitaplarından ders planlarına kadar detaylı şekilde sunulan bu eğitim ve elde edilen başarılı sonuçları gösteren çok fazla çalışma bulunmaktadır (Griffin & Sherriffs, 1994; Gersten, 2006; Smithikrai, 2016; Sen & Yener, 2022; Kurniati & Maisarah, 2024). Böylelikle filmlerin informal veya formal yollarla değer eğitimi vermiş olduğu ortaya çıkmaktadır.

Sinemanın informal ve formal eğitim aracı olduğu ifade edildikten sonra ‘neden sadece film değil de animasyon filmi?’ yahut ‘neden başka animasyonlar değil de Disney animasyonu?’ soruları belirecektir. Birinci bölümde sözü edilecek olan animasyonun sinemadaki yeri konulu kısım referans alınarak animasyonun hem Amerika’daki pazar payı hem de Disney’in sektördeki ‘ezici üstünlüğü’ itibariyle Disney’in animasyon filmleri seçilmiştir. Ayrıca Hollywood’un önemli bir unsuru olan ve Amerika’nın ‘kültür ikonu’ olarak gösterilen Disney şirketi de filmleri aracılığıyla birtakım değerleri topluma yansıtmaya ve benimsetmeye çalışarak informal yolla kendine özgü bir değer eğitimi sunmayı amaçlamaktadır. Disney’in kendine özgü bu değer eğitimi Disney pedagojisini oluşturmaktadır. Özellikle baskın olarak kültürel değer temsilleriyle kültürel pedagojisine işaret eden araştırmaların (Giroux, 1998; Edwards, 1999; Brode, 2005; Van Wormer & Juby, 2016; Griggs, 2020; Mollet, 2020; Scherer, 2022; Alhamshary, 2022; Karantzis, 2022) yanı sıra ahlaki değerlere (Dielarenza vd., 2022; Iseminger vd., 2019; M. J. King, 1981; Kristanti & Maisarah, 2023; Özdemir Eren, 2023; Ward, 2002) ve dini referanslara (Ferraiuolo, 1996; Ward, 2002; Pinsky, 2004; Crum, 2009; Eichler-Levine, 2024) yer veren araştırmalar da bulunmaktadır. Böylelikle Disney’in kültürel pedagojisine ek olarak ahlaki değerler ve dini referanslarla da ahlak ve din pedagojisi gerçekleştirmekte olduğu akıllara gelmektedir. Bu bağlamda araştırmanın problemi şu şekilde ifade etmek mümkündür: “Disney animasyon filmlerinde yer alan ve tarihsel süreç içerisinde dönüşen dini, ahlaki ve kültürel değer eğitimi hangi yöntemlerle sunulmaktadır?”

Araştırma problemine ek olarak alt problemler de şu şekilde sıralanabilir:

1. Disney animasyon filmlerinde yer alan değer temsilleri tarihsel süreç içerisinde değişikliğe uğramış mıdır?
2. Disney’in animasyon filmlerinde tarihsel süreç içerisinde sözü edilen değerler nasıl bir değişikliğe uğramıştır?
3. Disney animasyon filmler aracılığıyla değerler eğitimi nasıl gerçekleştirilmiştir ve bu eğitimi verirken hangi yöntemlere başvurulmuştur?
4. Disney animasyon filmlerin üretildikleri dönemlerin sosyal şartları ve o dönemlere ait dini, ahlaki ve kültürel değerler nelerdir?
5. Disney animasyon filmlerinde yer alan dini, ahlaki ve kültürel değerler filmlere nasıl yansıtılmıştır?
6. Kültür pratikleri ve kültür ürünleri olarak sayılabilen Disney animasyon

filmleri izleyicilerini ne çeşit bir ideolojik konumlandırmaya yerleştirmiştir?

7. Dini, ahlaki ve kültürel değerlerin ideolojik yansımaları Disney animasyon filmlerde nasıl üretilmiştir?

Buna bağlı olarak, araştırmada sinemada değerlerin yansıtılma şekline ve Walt Disney'in tarihi serüvenine bakıldıktan sonra Disney animasyon filmlerinde yer alan değerlerin bugüne kadar uğradıkları değişikliklere yer verilerek Disney'in değerler eğitiminin metotları ortaya konacaktır.

2. Araştırmanın Önemi ve Amacı

Sinemanın erken döneminden günümüze kadar olan süreçte dini hikâyeler ve figürlerle kendi anlatı ve görüntülerine malzeme sağladığı bilinmektedir. Sinemanın ilk günlerinde Kuzey Amerika ve Avrupa özelinde İncil'e ait çeşitli materyallerin kullanıldığı sonraları ise dini hikâye temsillerine yer verildiği bilinmektedir (Anker, 2017). Genel olarak başlarda din adamları ve muhafazakârlar tarafından reddedilip eleştirilse de sonraki süreçte daha farklı adımlar atılmıştır. Şöyle ki sinemanın ilk dönemlerinde filmler, okullar ve kiliselerle rekabet eden, şehveti besleyen, ahlaki saptıran ve suça teşvik eden yapımlar olarak tanımlanırken sonraki dönemlerde filmler, eğitime, eğlendirme ve kiliseleri inşa etme potansiyeline sahip “harika bir araç” olarak görülmüştür (Burnett & Martell, 1932). Hatta sinema filmlerinin ibadete teşvik amacıyla kilise toplantılarında kullanılmasını uygun gören bir anlayışın geliştiği görülmüştür (Greeley, 1988). En eski tartışma Herbert Jump'ın *the Religious Possibility of Motion Picture* (1910) adlı broşüründe filmlerin bazı tehlikeleri olduğunu belirtmekle beraber filmleri kilise müttefiki sayarak eğlence aracı, Pazarları bir din eğitimi aracı, ülke içi ve dışında misyonerlik çalışmaları olarak önemli bir rolünün olduğuna dikkat çekilmiştir (Mitchell, 2005). Film ve din araştırmaları incelendiğinde teologların tepkileri kaçınma, ihtiyatlı yaklaşma, sahiplenme, ilahi karşılaşma aracı görme şeklinde olmuştur (Johnston, 2006, 41-62). Yine bu fikre paralel olarak film ve din araştırmalarının beş farklı şekilde ele alındığı görülmektedir. İlki, belirli tasvirlerdeki ahlaki unsurlara odaklanarak yapılan ayrımcılık; ikincisi, dini tema ve figürlerin nasıl temsil unsuru oluşturduklarını ortaya koyan görünürlük; üçüncüsü, filmlerdeki teolojik konuşmalara yoğunlaşan diyalog; dördüncüsü, filmlerin insanlığın ilerlemesi ve gelişmesi için önemli unsur gören kucaklayıcılık ve son olarak aşkın olanın sinemada nasıl ortaya konulduğunu araştıran

estetik gelmektedir (May, 1982, 105). Bu bağlamda filmin yalnızca etkileri ve yararları üzerine pastoral kaygılar güden teologların artık eleştirel analizlere geçmelerinin önü açılmıştır.

Din ve film çalışmaları için kullanılan yöntemler gözden geçirildiğinde, filmleri analiz etmenin kendine özgü teolojik bir yolu olup olmadığı ya da Hristiyanların film eleştirisinin unsurlarını teolojik amaçlarla kullanıp kullanmadığı sorusu ortaya çıkmaktadır.

Bu sorulardan yola çıkarak, Blizek, Desmarais ve Burke'nin geliştirdiği dört temel yaklaşımdan söz etmek mümkündür. Bunlardan ilki bir film için dini okumaların yapılmasını sağlayan 'filmi yorumlamak için dini kullanma' yaklaşımı, ikincisi dinin filmde sunulma yollarını ve dinin yeniden yorumlanmasına teşvik eden 'dini yorumlamak için filmi kullanma' yaklaşımı, üçüncüsü filmi teolojik bakış açısıyla ele alarak dini inancı keşfetmenin aracı gören 'filmin dini kullanımı' yaklaşımı ve sonuncusu kültürün dini yönünü ve film aracılığıyla temsil edilen içsel güç ilişkilerini eleştiren 'kültürel çalışmalar' yaklaşımıdır (Blizek vd., 2011). Brant ve bazı teologlar film teolojisi geliştirirken Paul Tillich'in kültür teolojisinden yola çıkarken, filmin dinden türetildiği fikrinden hareketle Lyden, dinlerarası diyalog ve karşılaştırmalı teolojii, filmin kendisi din olmaktan çok, çeşitli dini boyutlarının olduğunu savunan Dwyer, temkinli yaklaşımı benimsemiştir. Edebi eserlerin sinematik yorumlarını İncil'deki pasajlara ışık tutmanın aracı sayan Kreitzer, hermenötik akışı tersine çevirme yaklaşımına yer verirken hem İncil hem de sinema metinlerini açılımlayan Jewett yorumlama kemeri yaklaşımını uygun görmüştür (Branco, 2022). Filmi ve dini, değer sistemleri ve ideolojiler tarafından şekillenen kültürel süreçlerin aktörleri olarak ele alınması gerektiğini savunan Knauss, izleyicilerin filmin ideolojik ve eleştirel mesajlarından nasıl etkilendiği ve kod çözme sürecinde aşılacak istenen ideolojik mesajlara nasıl direnç gösterileceğine dair ipuçları aramak istemektedir. Bu haliyle de film ve din çalışmalarının hem akademi dünyasına hem de diğer kültürel söylemlerle etkileşime açık olduğu görülmektedir. Filmlerdeki dinsel öğelerin öneminin anlaşılmasına olanak sağlayan bir dizi farklı dinamikleri şekillendiren kültürel süreçlerin açıklanması gerekmektedir. Bu sebeple film ve din çalışmalarına kültürel çalışmalar ilave edilmelidir (Knauss, 2020, 49). Alan ve araştırmalarda yeni yönelimler üç dönemeç olarak tanımlanmaktadır: küresel sinemaya dönüş, izleyici tepkilerini ve kültürel bağlamı ele alan kültürel dönüş, sinemanın görsel-

işitsel bir araç olarak analizine sinematik dönüştür (Mitchell, 2009). Bunlara dördüncü olarak teori ve metodoloji alanına dönüşü Knauss eklemiştir.

Tüm değerlendirmeler ışığında din ve film çalışmalarının genelinde filmler teolojik açıdan incelenmiş yahut zorunlu olarak teolojiye yaklaştırılmak istenmiştir. Özellikle teolojinin alt dallarından din felsefesi, din sosyolojisi veya dinler tarihi gibi alanlarda kaleme alınan çalışmaların yanında Knauss'un da ifade ettiği gibi doğrudan film ve din eğitimi çalışmalarının alan yazında henüz emekleme aşamasında olduğu gözlenmektedir (Knauss, 2020, 5). Bu araştırmada filmlerin değer sistemleri ve ideolojiler tarafından şekillendirilen kültürel süreç aktörleri olduğundan hareket edilecektir. Böylelikle teolojik ve sinematik fikir ile kavramlar arasında gerçek bir diyalog sağlanmak istenmektedir.

Bu çalışma için kültür, film ve din üçgeni ilişkisinin araştırılmasında film okuma yöntemlerinin eksikliği olmaması için filmler yalnızca teoloji veya yalnızca iletişim alanlarının pencerelerinden okunmayarak diyalogun her iki yönden gelen katkılarının oluşturulması noktasında önemli bir zemin oluşturulmak istenmektedir. Bu da araştırmanın önemini ortaya koymaktadır. Her ne kadar oluşum döneminde Hristiyan teolojik perspektifleri ve edebiyat teorileri hâkim olsa da din ve film çalışmaları giderek disiplinler, dinler ve kültürler arası diyaloga açılmıştır. Bu araştırma aracılığıyla filmleri yalnızca birer yazılı metin olarak ele almanın ötesinde, filmi doğru şekilde analiz edebilmek için görsel duyarlılığı da göz önünde bulundurarak teolojik ve dini çalışmaları göz ardı eden *anaakım film*¹⁴ çalışmalarına (Jozajtis, 2001, 98) katkı sağlamak da araştırmanın önemi sayılabilir. Araştırmanın bir diğer önemi alan yazınında sinema ve din eğitimi birlikteliğine yeni bir bakış açısı kazandırmaktır. Yine bu araştırmada Disney'in hem din, hem ahlak hem de kültürel pedagojisinin bütünlüklü okunması özgünlük değerini göstermektedir. Ayrıca yaygın söylem olarak bilinen Disney'in Rönesans döneminden sonra dini değer temsillerinden uzaklaştığıyla ilgili araştırmalara karşıt tez olarak, dini pedagojinin hala sürdürüldüğü açıklanarak bu hipotezi destekleyecek Disney'in her dönemde yer alan her film içinde örnekler gösterilmesi araştırmanın başka bir önemini ortaya koymaktadır. Bununla beraber ahlaki değer temsilleriyle yerleştirmeye çalıştığı ahlak pedagojisinin görüldüğünden daha karmaşık ve

¹⁴ **Anaakım Sinema:** *Mainstream cinema* olarak bilinen ve konvansiyonel sinema olarak adlandırılan sinema türü belirli birtakım sinematik formüllerin, anlatı kalıplarının ve görüntüleme kurallarının korunduğu üretimi ifade etmektedir. Kitle bilincinin kontrol edilmesinde önemli rol oynamaktadır. Her ülkenin kendi sineması endüstrisindeki yüksek bütçeli filmler örnek gösterilebilir (Ozgen, 2019).

sorunlu olduđu ve de tüm deęer temsil örneklerindeki dönüşümlerin ilk animasyon filminden günümüz son filmine kadar bütün dönüşümün izlenmesi bakımından özgünlük taşımaktadır. Bu araştırma güzel sanatlar, iletişim ve sinema bölümlerinin çoęu kez Disney'i kesitsel olarak kültürel bağlamlardan ele aldığından farklı olarak bu deęerin başlangıcından günümüze nasıl dönüştüğünü anlatması bakımından; eğitim bilimlerinde Disney filmlerin ahlaki öğrenmeler gerçekleştirdiğini ifade eden ağırlıklı olarak nicel ve kesitsel araştırmalardan farklı olarak Disney animasyonlarında gerçekleşen informal eğitimle kazanılan ahlaki deęerlerin başlangıcından bugüne dönüşüm sürecinin film analizleriyle desteklenerek ifade edilmesi bakımından ve son olarak dini deęerlerin incelenmesinin de sadece klasik ve Rönesans dönemiyle sınırlı tutulan yabancı literatürden ayrılması açısından özgünlük kazanmaktadır.

Bu doğrultuda araştırmada zaman içerisinde deęişen toplum yapısına paralel olarak Walt Disney animasyon filmlerinde yer alan dini, ahlaki ve kültürel deęerler ve bu deęerlerin süreç içerisindeki dönüşümünü inceleyerek Disney'in sunduęu deęerler eğitiminin yöntemlerini göstermek amaçlanmaktadır. Araştırmanın alt amaçları;

1. Walt Disney animasyon filmlerinde yer alan dini, ahlaki ve kültürel deęerleri ortaya koymak,
2. Walt Disney animasyon filmlerinin Amerikan kültürüne ve deęerlerine dair söylemlerini incelemek,
3. Walt Disney animasyon filmlerinin dönemleri itibarıyla nasıl bir din ve deęerler eğitimi yaklaşımı benimsediklerini ortaya koymaktır.

3. Araştırmanın Yöntemi

Nitel araştırma, bireylerin tecrübe ettikleri bireysel ve toplumsal olay ya da olguların temel özelliklerini ortaya koymak için araştırmacının doğal ortamda gözlemlene yapması, olay ve olguların var olma süreçlerini incelemesi için yürüttüğü indirgemeci, açıklımlı, yorumlayıcı bir süreç olarak ifade edilmektedir (Creswell, 2014). Nitel bir araştırmada tümevarım yönteminin yanı sıra araştırmacının katılımcıları daha iyi gözlemlemesine olanak tanıyan detaylı görüşme, belge inceleme ve odak grup gibi modellere başvurulmaktadır. Nitel veriler bazen metin bazen istatistiksel grafik şeklinde biçimlendirilmektedir (Corbin & Strauss, 2015). Bu araştırma da verilerin elde edilmesinde nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizine yer verilmiştir. Doküman

analiz (inceleme); araştırma verilerinin birincil kaynağı olarak yazılı belgelerin içeriğini titizlikle ve sistematik olarak analiz etmek için kullanılan nitel bir araştırma yöntemidir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Bu yöntem çoğunlukla diğer araştırma yöntemlerine eşlik etmekle beraber başat bir yöntem olarak da kullanılabilmektedir (Sak vd., 2021).

Araştırmada evrenin tamamına ulaşım incelemek zor ve maliyetli olacağından verilerin evreni temsil edebileceği düşünülen bir bölüm seçilmektedir. Bu bölüm örneklem olarak adlandırılmaktadır (Neuman, 2014). Nitel araştırmalarda örneklem belirlenmesi, araştırmadaki geçerlik ve güvenilirliği etkilemektedir. Bu sebeple örneklem seçimi son derece önem arz etmektedir (Mertens, 2015). Nitel araştırma yöntemlerinde örneklem seçimi olasılıklı (*probability sampling*) ve olasılıksız (*non-probability sampling*) şeklinde ikiye ayrılmaktadır (Liamputtong & Ezzy, 2009). Bu araştırmada olasılıklı olmayan (*non-probability sampling*) örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Sözü edilen yöntem bilgi çeşitliliği ve derinliği çok fazla olan araştırma konularında elverişli sonuçlar vermektedir (Morgan & Morgan, 2009). Temelde araştırmacı, bir örneklem grubu belirlemekte daha sonra yine aynı grubun içinden araştırmasına en çok katkı sağlayacağını düşündüğü daha küçük bir alt grup oluşturmaktadır (Poth, 2023). Bu bağlamda örneklem seçimi derinlemesine araştırma yapabilmek için oluşturulur ve bilimsel araştırmanın amacına bağlı olarak ortaya konulursa bu türe olasılıksız (seçkisiz/olasılıklı olmayan) örnekleme denilmektedir. Farklı olasılıklı olmayan örneklem modelleri mevcuttur. Hibrit karma, kolay ulaşılır, siyasi/politik durum, tabakalı, doğrulayıcı veya yanlışlayıcı, amaçlı (kasıtlı), kuram tabanlı, kartopu, kritik durum, tipik durum, aykırı durum, benzeşik, ölçüt (kriter), maksimum çeşitlilik ve yoğunluk örneklem modelleri sayılabilmektedir (Patton, 2015).

Bu araştırma, ölçüt (kriter) örnekleme modeliyle oluşturulmuştur. Sözü edilen modelde örneklem, önceden belirlenen niteliklere sahip birey, olay, nesne veya durumlardan hareket ederek hazırlanmaktadır. Olasılıksız örneklem seçiminde rasgele (tesadüfen) bir seçim gerçekleştirilmeden önce seçilmek istenen öğelerin belirlenmiş birtakım özelliklere sahip olması beklenmektedir. Kriter örnekleme modelinde araştırmacı ölçütler belirlemekte ve bu ölçütlerle belirtilen özelliklere sahip unsurlar örnekleme dâhil edilmektedir. Bu araştırmanın evrenini sadece Disney'e ait 64 animasyon yapımın yanı sıra Disney-Pixar iş birliğiyle oluşturulan 29 animasyon yapım oluşturmaktadır. Tüm Disney evrenini temsil ettiği düşünülen bu 93 animasyon yapım

içinden örneklem oluşturulmuştur. Araştırmada belirlenmiş olan örneklemde yer alması gereken ölçütler şu şekildedir:

1. Mollet'ın dönemlendirmesi referans alınarak¹⁵ dönemlere ayrılmak istenen zamanlamayı doğru yansıtmaları açısından ölçüt özelliği taşıyan animasyon filmlerin gösterim tarihi,
2. Sözü edilen yapımları bir yönüyle çizgi filmlerden ayıran özellik sayılabildiği için ölçüt olarak ifade edilen animasyon filmlerin süreleri,
3. Masal ve mitolojiden seçilmiş olan anlatıların Avrupa, Amerika ve diğer ülkelerin halk kültürlerini/folklorunu yansıtmaları açısından ölçüt olarak gösterilen animasyon filmlerin uyarlama tipleri,
4. Gerek yapımların, gerek stüdyo gerekse uzun metraj animasyon (animated feature) olmaları yönüyle Disney şirketi bünyesinde yer almaları bağlamında ölçüt olarak kabul edilen animasyon filmlerden sorumlu şirket,
5. Yapımların çok fazla sayıda izleyiciye ulaşmış olması ve etki alanının büyüklüğünü göstermesi açısından ölçüt olarak kullanılan animasyon filmlerin yüz elli milyon doları aşan gişe hasılatı,
6. Yapımların kalite noktasında başarılarını ortaya koyması açısından ölçüt olarak belirtilen animasyon filmlerin ödüle adaylıkları.

Bu araştırmada oluşturulan ölçüt formuna uygun bulunan örneklem birimleri aşağıdaki tablo aracılığıyla yansıtılmıştır:

¹⁵Disney'in dönemlendirilmesi birçok farklı bağlamda gerçekleştirilmiştir. Sanat ve görsel açıdan yapılan dönemlendirme (Pallant, 2011), cinsiyetler ve rolleri üzerine dönemlendirmeler (A. M. Davis, 2011, 2015) ve kültürel tarihi bağlamında yapılan dönemlendirme bunlar arasında sayılmaktadır. Hem araştırmacı hem de araştırmanın bağlamı açısından en uygun dönemlendirmenin Mollet'a ait olduğu kanaati oluşmuştur. Bu sebepten dönemlendirmelerde Mollet'tan referans alınacaktır. Disney'in kültürel tarihinin dönemlendirildiği eserde, klasik dönem (1937-1959), rönesans dönemi (1989-1991), revizyon dönemi (2007-2018) şeklinde sınıflandırılmıştır. Yine revizyon dönemi içerisine yenilenme (2009-2013) ve yenilenme (2016- günümüz) olmak üzere iki ayrı dönem konumlandırmıştır (Mollet, 2020). Bu araştırma Disney'in yalnızca kültürel bağlamıyla değil, dini ve ahlaki değer bağlamlarıyla da ele alması nedeniyle beraber yeniden başlat dönemi animasyon film ölçütüne uymadığından sözü edilen dönemlerde daraltılmaya gidilerek reboot dönemi kapsam dışında bırakılmıştır.

Tablo 1: Ölçüt Formuna Uygun Bulunan Örneklem Birimlerini Gösteren Tablo

Filmler	Gösterim Tarihi	Uzun Metraj ¹⁶	Uyarlama Tipi	Şirket	Hasılat	Ödül Adaylığı		
						Orijinal Şarkı	Original Score/Scoring ¹⁷	Animated Feature ¹⁸
Snow White and Seven Dwarfs	1937 (Klasik Dönem)	83 dk	Masal ('Snow White'-Grimm Kardeşler)	Walt Disney Prodüksiyon 19	418.5 milyon \$		✓	
Pinocchio	1940 (Klasik Dönem)	88 dk	Masal (Adventures of Pinnocchio-Carlo Collodi)	Walt Disney Prodüksiyon	164 milyon \$	✓	✓	
Cindirella	1950 (Klasik Dönem)	74 dk	Masal (Cindirella-Charles Perrault)	Walt Disney Prodüksiyon	182 milyon \$	✓		
The Little Mermaid	1989 (Rönesans Dönemi)	83 dk	Masal (The Little Mermaid-Hans Christian Andersen)	Walt Disney Feature Animation	235 milyon \$	✓	✓	
Beauty and The Beast	1991 (Rönesans Dönemi)	84 dk	Masal (Beauty and The Beast-Jeanne-Marie LePrince de Beaumont)	Walt Disney Feature Animation	424 milyon \$	✓	✓	
Alaaddin	1992 (Rönesans Dönemi)	90 dk	Masal (Aladdin and the Magic Lamp-One Thousand and One Nights)	Walt Disney Feature Animation	504.1 milyon \$	✓	✓	
Lion King	1994 (Rönesans Dönemi)	88 dk	Tiyatro (Hamlet-William Shakespeare)	Walt Disney Feature Animation	968.4 milyon \$	✓	✓	
The Princess	2009 (Revizyon Dönemi)	97 dk	Masal (The Frog Princess-E. D. Baker &	Walt Disney Animasyon Stüdyoları ²⁰	271 milyon \$	✓		✓

¹⁶**Uzun metraj:** Bir hikâyenin ana veya tek sunumu olarak kabul edilecek kadar uzun bir çalışma süresine sahip bir anlatı filmidir. Bu terim, uzun filmi, tipik olarak ana filminden önce sunulan haber filmleri, diziler, animasyon çizgi filmler, canlı aksiyon komedileri ve belgeseller gibi kısa filmlerden (kısa film olarak anılır) ayırmak için kullanılmıştır. Metraj Fransızca 'da metre anlamına gelmekte olup, uzun filmi ifade etmek için kullanılmıştır. Uzun, orta ve kısa metrajlı filmler süreleri dışında biçim, içerik, gösterim ve dağıtım gibi çeşitli alanlarda da farklılık göstermektedir. Kısa ve uzun metraj arasındaki farklardan biri de maliyettir (Aydoğdu, 2020; Paftalı, 2023).

¹⁷**Original Score/Scoring:** Bir filme eşlik etmek üzere yazılan orijinal müziğe verilen isimdir. Müzik, bahsi geçen sahnenin dramatik anlatımı ve duygusal etkisini güçlendirmek için film boyunca belirli sahnelerde çalınıp durdurulacak şekilde zamanlanan bir dizi orkestra, entrümantal veya koro parçasını ifade etmektedir.

¹⁸**Feature film:** İlk sinema filmleri 1910'ların sonlarına gelindiğinde iki kısa film ve bir uzun film den oluşmaktaydı. Tiyatro filmi olarak adlandırılan uzun anlatıya sahip filmleri kapsayan ve Sanat Filmleri ve Bilimleri Akademisi, Amerikan Film Enstitüsü ve İngiliz Film Enstitüsüne göre uzunluğu 40 dakika ve daha üzeri süreye sahip olan filmleri tanımlamak için kullanılmaktadır. Animated Feature ise animasyon teknikleri kullanılarak üretilen, çoğunlukla karikatür etiketi verilen uzun metrajlı animasyon filmleri ifade etmektedir (Kuhn & Westwell, 2020).

¹⁹**Prodüksiyon:** Fransızca olarak dilimize geçmiş olup 'yapım' olarak Türkçe karşılık bulmaktadır. Bir filmin hayata geçirilmesinde yapılan çalışmaların bütününe verilen isimdir (Özön, 2000; Singleton vd., 2000)

²⁰**Stüdyo:** Dikey bütünleşme sayesinde film ve televizyon gösterileri üreten, yapan, dağıtan kurum veya şirkete verilen adı ifade etmektedir. Hollywood'un eski zamanlarında stüdyolar yapımcılık, yönetmenlik, oyunculuk, yazarlık, sanat, kostüm, makyaj ve reklam gibi alanlarda çalışacak kimseleri kendisine sözleşme

and the Frog			The Frog Prince- Grimm Kardeşler)					
Tangled	2010 (Revizyon Dönemi)	100 dk	Masal (Rapunzel- Grimm Kardeşler)	Walt Disney Animasyon Stüdyoları	592.5 milyon \$	✓		
Frozen	2013 (Revizyon Dönemi)	102 dk	Masal (The Snow Queen- Hans Christian Andersen)	Walt Disney Animasyon Stüdyoları	1.280 milyar \$	✓		✓
Moana	2016 (Yenilenme Dönemi)	107 dk	Māui: Havai mitolojisi ²¹	Walt Disney Animasyon Stüdyoları	687.2 milyon \$	✓		✓
Frozen 2	2019 (Yenilenme Dönemi)	104 dk	Masal (The Snow Queen- Hans Christian Andersen)	Walt Disney Animasyon Stüdyoları	1.453 milyar \$	✓		✓
Raya and the Last Dragon	2021 (Yenilenme Dönemi)	107 dk	Nāga Güneydoğu Asya mitolojisi ²²	Walt Disney Animasyon Stüdyoları	130.4 milyon \$			✓
Moana 2	2024 (Yenilenme Dönemi)	100 dk	Mauui Polinezya mitolojisi	Walt Disney Animasyon Stüdyoları	1.013 milyar \$			✓

Tablo 1’de elde edilen 14 örneklem birimi için filmlerin analizleri gerçekleştirilerek dini, ahlaki ve kültürel değer temsilleri açığa çıkarılacaktır. Sözü edilen filmlerin tamamı için açığa çıkarılan değerlerin dönüşümünde nasıl bir değişikliğe gidildiği saptanmıştır. Her bir değer temsili için hangi yöntemlere başvurulduğu ve bu yöntemlerle değer temsillerinin nasıl izleyiciye sunulduğu ortaya konulmuştur. Yine aynı tabloda yer alan 14 örneklem biriminin içerisinde daha küçük bir alt grup belirlenmek istendiğinde oluşturulan dönem sayısınca örneklem seçilmiştir. Klasik dönemde dini temsiller bağlamında sınırlı çalışmanın bulunması nedeniyle *Pinokyo* (1940); Rönesans dönemleri kapsamında dine aykırı olduğu yönünde tartışmalara sebep olan *Küçük Deniz Kızı* (1989) filmleri tercih edilmiştir. Revizyon ve Yenilenme dönemleri kapsamında da geniş izleyici kitlelerine ulaşmaları, yüksek gişe başarıları ve çeşitli ödül platformlarında çok sayıda adaylık elde etmeleri nedeniyle *Karlar Ülkesi* (2013) ile *Moana 2* (2024) filmleri

yoluyla bağlarken, bugün Hollywood stüdyoları bu işleri yapabilecek kimseleri yalnızca bir süreliğine kiralama yoluna gitmektedir (Hayward, 2012; Singleton vd., 2000).

²¹**Māui:** Havai mitolojisinde ve Havai yerel dininde, çeşitli soyağacında yer alan kültürel kahraman ve kabile şefi olarak kabul edilmektedir. Kumulipo’da yaşayan Akalana ve Hina’nın oğlu olarak dünyaya geldiğine inanılmaktadır. Ancak yerel gelenekte adının ona ebeveynleri tarafından değil de Havai’yi keşfettiği için bu isim verildiğine inanılmaktadır (R. B. Dixon, 1916).

²²**Nāga:** Asya mitolojisinde ve dini geleneklerinde ölümler diyarında yaşamını sürdüren yarı insan, yarı yılan şeklindeki varlıkları temsil etmek için kullanılmaktadır. Bazen ilahi bazen ise yarı ilahi kabul edilmektedir. Şekil değiştirme özelliğine sahip olduğuna inanılmaktadır. Güney Asya’da doğaüstü olduğuna inanılan bu varlıklara en az iki bin yıldır ritüeller düzenlenmektedir. Nāga efsanesi aslında Hinduizm ve Budizm’den önceye dayanmaktadır. Erken uygarlıklar döneminde yılanlara tapınma, inanç sistemlerinin temel parçasını oluşturmaktadır. Her iki dini inanış biçimi de geliştikçe bu mitolojiyi bünyesine katmıştır (Niles, 2013).

örneklem kapsamına dâhil edilmiştir. Sözü edilen yapımlar aynı zamanda çalışmaya en fazla katkı sağlayacağı düşünülen örneklem birimleri olarak aşağıdaki tabloda gösterilmiştir:

Tablo 2: Amaçlı Örneklemde Yer Alan Örneklem Birimlerini Gösteren Tablo

Filmler	Gösterim Tarihi	Uzun Metraj	Uyarlama Tipi	Şirket	Hasılat	Ödül Adaylığı		
						Örijinal Şarkı	Original Score/Scoring	Animated Feature
Pinocchio	1940 (Klasik Dönem)	88 dk	Masal (Adventures of Pinnocchio-Carlo Collodi)	Walt Disney Prodüksiyon	164 milyon \$	✓	✓	
The Little Mermaid	1989 (Rönesans Dönemi)	83 dk	Masal (The Little Mermaid-Hans Christian Andersen)	Walt Disney Feature Animation	235 milyon \$	✓	✓	
Frozen	2013 (Revizyon Dönemi)	102 dk	Masal (The Snow Queen- Hans Christian Andersen)	Walt Disney Animasyon Stüdyoları	1.280 milyon \$	✓		✓
Moana 2	2024 (Yenilenme Dönemi)	100 dk	Māui Polinezya mitolojisi	Walt Disney Animasyon Stüdyoları	1.013 Milyon \$			✓

Tablo 2’de yer alan amaçlı örneklem kapsamında seçilen animasyon filmler, değerler eğitimi bağlamında Disney animasyonlarında kullanılan yöntemler açısından incelenecek ve analiz edilecektir. Bu sayede tespit edilen yöntemler, amaçlı örneklemde yer alan animasyon filmler aracılığıyla somutlaştırılarak ortaya konulacaktır. Görüldüğü gibi değerlerin dönüşümünde belirlenen filmlerle aslında elde edilen değer eğitimi yöntemleri tespit edilmiştir. Bu yöntemlerin izleri de amaçlı örneklemde yer alan filmlerde sürülmüştür.

Birçok çeşit değer sınıflandırması olmasına rağmen, en çok bilinen değer kategorileri Spranger ve Rokeach’a aittir (Bayat, 2023, s. 39). Değerlerin sınıflandırmasında psikolojik ölçek geliştiren Spranger, değerleri altı kişilik tipine yansıtarak kuramsal, ekonomik, estetik, sosyal, politik ve dini olmak üzere açıklamıştır. Bu değerlerden sosyal değerlerde daha çok ahlaki davranışları ve yapıları ortaya koyarken, dini değerleri nihai bütünlüğe işaret eden normlar olarak kabul etmektedir (Spranger, 1928). Rokeach’da değerler sistemi oluşturarak *amaçsal* (terminal) ve *araçsal* (instrumental) değerler olmak üzere ikili ayrım bulunmaktadır. Amaçsal değerleri yaşamın nihai gayesi ve amaçları olarak ele alırken, araçsal değerleri temel değerlere erişmede

ikincil değerler olarak konumlandırmıştır. Amaçsal değerler, aşkın değerleri ifade ederken, araçsal değerler daha çok ahlaki davranışları içermektedir (Rokeach, 1973). Bireyin tutum ve davranış sergilemesindeki en önemli unsurlardan biri kabul edilen kültür de değerler sisteminde yer almaktadır. Kimi araştırmacılar ise kültürel değerlerin bireyin yaşam şekillerini, dünya görüşlerini ve davranış kalıplarını etkilediğini ortaya koymuştur (Hofstede, 1983). Bu bağlamda din eğitimiyle ilişki açısından yer verilmesi gereken değerler; Spranger'ın söz ettiği dini değerler, Rokeach'da yer alan araçsal (ahlaki) değerler ve Hofstede'in ifade ettiği kültürel değerler olacaktır.

Filmlerin orijinal DVD'lerinin bazılarına çevrimiçi alışveriş platformlarından, bazılarına ise ulaşılma imkânı sınırlı olduğunda koleksiyoncular ve ikinci el DVD ve CD marketlerden erişim sağlanmıştır. Araştırma kapsamında değer temsillerinin 5 yöntemi perspektifinden incelenmek üzere ölçüt örneklem olarak seçilmiş her filmin (14) DVD kopyaları, DVD oynatıcı aracılığıyla dizüstü bilgisayarda izlenmiş ve toplamda 12 kez tekrar edilmiştir. Filmlerin izlenme sürecinde, anlatıdaki anlam bütünlüğünün korunması ve dilsel inceliklerin sağlıklı bir şekilde analiz edilebilmesi amacıyla özgün (orijinal) dil tercih edilmiştir. Çok aşamalı, sistematik ve disiplinler arası bir yaklaşımla tasarlanan bu izleme süreci, filmlerde yer alan dini değer temsillerinin yanı sıra ahlaki ve kültürel değerlerin nasıl aktarıldığını derinlemesine analiz etmeyi hedeflemektedir. Bu kapsamlı analiz süreci, hem görsel-işitsel materyallerin eğitsel potansiyelini değerlendirmek hem de dini, ahlaki ve kültürel değer eğitimleri bağlamında film metinlerinin içerik çözümlemesini yapmak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Filmlerin izlenme biçimleri ve her izlemede takip edilen yol haritası aşağıdaki şekildedir:

1. Birinci izleme aşamasında, filmlerde açık ve doğrudan sunulan dini değer temsilleri titizlikle gözlemlenerek özellikle ibadet ritüellerine ve dini figürlere yapılan doğrudan göndermeler belirlenmiştir.
2. İkinci izleme sürecinde, anlatının derinleşmesini sağlayan alegorik yapılar belirlenmiş ve bunların dinî değerlerin dolaylı ancak etkili biçimde aktarılmasına olanak tanıyan anlatı unsurları olarak rolü üzerinde durulmuştur. Alegorilerin, hedef kitle olarak yer alan izleyicilerin anlam dünyasında çok katmanlı yorumlar yapmaya olanak sağlaması nedeniyle, din ve değer eğitimi açısından önemli bir araç olduğu değerlendirilmiştir.

3. Üçüncü izleme aşamasında, anlatı boyunca sürdürülebilen alegorileri destekleyen semboller ayrıntılı biçimde çözümlenmiş; bu sembollerin tarihsel, kültürel ve dinî bağlamda taşıdığı anlamlar ortaya çıkarılarak, sembollerin animasyon filmlerdeki anlatılar bakımından önemi ortaya konmuştur. Bu bağlamda renklerin, nesnelerin, sayıların, doğanın, hayvanların ve dini-manevi figürlerin sembolik anlamları üzerine derinlemesine analizler yapılmıştır.
4. Dördüncü izleme sürecinde, filmlerde kullanılan müzik ve şarkılar detaylı şekilde incelenmiş; bu öğelerin metaforik anlatıdaki işlevleri ve dini temalarla olan ilişkileri üzerinde durulmuştur. Özellikle çocukların öğrenme sürecinde müziğin hafıza ve duygusal bağlılık oluşturmadaki rolü göz önünde bulundurularak, şarkıların değer eğitimi bağlamındaki önemi vurgulanmıştır.
5. Beşinci izleme aşaması, sinemasal anlatının mekânsal boyutuna odaklanarak, filmde gösterilen mekânların gerçek dünyadaki varlıkları araştırılmıştır. Özellikle bu mekânların Hristiyan mimarisine ait somut ve sembolik karşılıkları analiz edilerek, din ve değer eğitimi sürecinde sembolik alanlar olarak nasıl değerlendirilebileceği ortaya konmuştur. Bunun yanı sıra, sinemasal anlatının bir parçası olan oyuncu hareketleri ve görsel dönüşüm efektlerinin, Hristiyanlık inanç sistemi içerisindeki sembolik temsillerle ya da ritüelistik tavırlarla ilişkilendirilip ilişkilendirilemeyeceği incelenmiştir.
6. Altıncı izleme sırasında, karakterlerin isimleri titizlikle kaydedilerek; bu isimlerin etimolojik kökenleri, kültürel ve dini anlamları çözümlenecek ve karakterlerin anlatı içindeki sembolik işlevleri üzerine değerlendirmeler yapılmıştır. Bu aşamada, isimlerin karakter gelişimi ve değer aktarımı üzerindeki etkisi önemle ele alınmıştır.
7. Yedinci izleme aşamasında, diyaloglar ayrıntılı olarak transkribe edilerek, günlük yaşamda karşılaşılan dini, ahlaki ve kültürel öğelerin film metni içerisindeki yansımaları incelenmiştir. Bu analizde, değerlerin günlük pratiklerle nasıl içselleştirilebileceği ve izleyiciye nasıl sunulduğu üzerinde durulmuştur.
8. Sekizinci izleme sürecinde, din ve değer eğitimi açısından belirlenen beş ana kültürel değer kategorisinin filmlerde nasıl temsil edildiği, varlığı ve aktarım

biçimleri kapsamlı şekilde değerlendirilmiştir. Bu kategoriler yardımıyla kültürel değer temsilleri sınırlandırılmıştır.

9. Dokuzuncu izleme aşamasında, her bir kültürel değer kategorisi için anlatımın açıklığı ve kesinliği titizlikle incelenerek; değerlerin sunumundaki belirsizlikler, çarpıtmalar veya çelişkiler analiz edilmiştir.
10. Onuncu izleme aşamasında, filmlerdeki olay örgüsü ayrıntılı olarak analiz edilerek; ahlaki değerlerin karakterler vasıtasıyla nasıl somutlaştırıldığı ve izleyicilere hangi eğitimsel mesajların iletildiği sistematik biçimde ortaya konmuştur.
11. On birinci izleme aşamasında tespit edilen tüm dinî, ahlakî ve kültürel değerler; beş farklı anlatı biçimi çerçevesinde değerlendirilmiş, her bir değer için hangi anlatı biçimine karşılık geldiği belirlenerek, bu değer temsilleri ilgili anlatı kategorilerine göre sınıflandırılmıştır.
12. On ikinci izleme aşamasında ise olası eksikliklerin ya da önceki analizlerde gözden kaçırılmış unsurların tespitine yönelik tekrar izleme ve gözden geçirme sürecine yer verilmiştir.

Ayrıca film analizi sürecinde adım adım (*step by step*) bir yöntem benimsenmiştir. Bu çerçevede, öncelikle incelenen filmlere ilişkin temel bilgiler sunulmuş; ardından filmlerin konusu ve özetine (sinopsis) yer verilmiştir. Karakter çözümlemesinde hem ana karakterler hem de yan karakterler ayrı ayrı ele alınarak, bu karakterlerin temsil ettikleri ahlaki ve etik değerler analiz edilmiştir. Filmler aracılığıyla işlenen temalar, alegorik anlatım bağlamında değerlendirilmiş; bu temalara içkin değerlerin olay örgüsü, diyaloglar ve görsel anlatım teknikleri aracılığıyla nasıl temsil edildiği ayrıntılı biçimde ortaya konmuştur. Anlatım biçimi ve estetik unsurlar, sembolik ve metaforik anlatılar bağlamında ele alınmış; görsel ve işitsel öğelerin bu anlatım biçimine nasıl hizmet ettiği değerlendirilmiştir. Ayrıca, filmlerde kullanılan sinematografik teknikler (kamera açıları, kurgu/montaj, ışık kullanımı vb.) sinemasal anlatı bağlamında çözümlenerek, bu tekniklerin anlatının anlam dünyasına katkıları analiz edilmiştir.

4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmada yer alan sınırlılıklar ve varsayımlar şu şekildedir:

- Araştırmada Disney filmleri ve çizgi filmleri kapsam dışında bırakılarak yalnızca Disney animasyon filmleri ile sınırlandırılmıştır.
- Araştırmada gözlemlenmek istenen değerler üç kategoriye ayrılıp dini, ahlaki ve kültürel değerlerle sınırlandırılmıştır.
- Araştırmada sinema tarihi ele alınırken yalnızca Amerikan sineması ve tarihiyle sınırlandırılmıştır.

5. Literatür Değerlendirmesi

Çizgi filmler ve animasyonlar zaman zaman birbirlerinin yerine kullanılsa da aralarında teknik ve içerik bakımından farklar bulunmaktadır. Temelde animasyon filmler (*animated films/movies*), statik öğelerin görüntülerinin ardışık olarak gösterilmesiyle oluşturulan optik hareket yanılsaması olarak tanımlanmaktadır. Film ve video prodüksiyonunda bu, bir film veya filmin her karesinin ayrı ayrı üretildiği teknikleri ifade etmektedir. Bu kareler bilgisayarlar tarafından, çizilen veya boyanmış bir görüntünün fotoğraflanmasıyla veya bir model biriminde tekrar tekrar küçük değişiklikler yapılarak (kilasyon ve stop-motion) sonucun özel bir animasyon kamerasıyla fotoğraflanmasıyla oluşturulabilir. Fotoğraflar bir araya getirildiğinde oluşan görüntü sürekliliğinden dolayı devamlı bir hareket yanılsaması ortaya çıkmaktadır. Animasyon filmler türlerine göre geleneksel, bilgisayar temelli, stop-motion ve pin-ekranı olarak çeşitlendirilmektedir (Sfetcu, 2021, s. 14). Çizgi filmler (*animated cartoon/drawing*) ise genellikle gerçekçi olmayan veya yarı gerçekçi bir tarzda elle çizilen, sıklıkla canlandırılan bir görsel sanat türü sayılmaktadır. İkisi arasındaki en temel ayrımlar hedef kitlelerine, içeriklerine, sürelerine, teknoloji/üretim kalitelerine ve sanatçılarına göre değişiklik gösterebilmektedir. Bu sebeple bu araştırmada yalnızca animasyon filmler başlığı kullanılarak literatür taranması yapılmıştır.

Değerler, animasyon filmler ve çizgi filmler üzerine yapılan çalışmalarda gerek yurtdışında gerekse ülkemizde artış gözlenmektedir. Yurt dışı çalışmalarında özellikle animasyon film ve çizgi film ayrımı daha keskin olmasına bağlı olarak çalışmalar animasyon filmler aracılığıyla değerler eğitimi, karakter inşasında animasyon filmler, ülkelerin animasyon filmlerinde kültürel değerler, karşı kültür sunumu, animasyon

filmlerin pedagojik deęerleri, animasyon filmler aracılıęıyla popöler kùltür ve yabancılara dil öęretimi gibi konular yer aldıęı görölmektedir. Disney ve deęerler özelinde, Disney-Pixar animasyon filmlerinde ahlaki deęerler, popöler kùltür ve Disney pedagojisi, cinsiyet rollerinin yeniden inşası, post-prenses ve cinsiyet modelleri, prenseslerin evrimi, çok kùltürlölük ve Disney, Disney geleneksel deęerleri, Disney animasyon filmlerinde eęitsel deęerler, Disney ve kùltür, kùltür aktarımı konuları ele alınmaktadır. Disney'in genel kùltürün yanı sıra ulusal popöler kùltür simgesi olduęu (M. J. King, 1981), Disney'in aile deęerlerine paralellik gösterdięi (Self, 1999), Disney ve Cizvit yükseköęretimi karşılaştırmalı stratejilerinde kùltür ve misyonlarının yakın olduęu (Caruso, 2002), Disney'de din ve fantezi arasında karşılaştırmalı incelemesi yapılırken, her ikisinin de modernite ve liberal siyasi gündeme hizmet etmesi, deęişen modern deęerleri post-modernite koşullarında fantezi ve dinin metalaştırıldıęı (Arnal, 2001) ortaya konulmuştur. Ayrıca Disney'nin çocukları tüketim aracı olarak gördüęü ve Amerikan aile deęerlerini destekledięi (Juschka, 2001), dünya görüşü oluşturmada Disney'in medya mesajını inceleyerek, deęerlerin didaktik, biçimlendirici ve yorumlayıcı olduęu ortaya çıkarılmıştır (Dahle, 2017). Öte yandan kùltürler kategorilere ayrılarak Disney animasyon filmlerinde maddi olmayan deęerlere din, deęer ve inanç da eklenmiştir (Diah vd., 2021). Disney animasyon film yapımcılarının çocuk izleyicilerin zihninde inşa etmeye çalıştıkları mitlerin hem olumlu hem de olumsuz nitelikte olduęu (Karymbaeva, 2021), Disney animasyon filmlerindeki şarkıların sosyokùltürel deęerleri anlatarak farkındalıęı arttırdıęı ve dublajlı versiyonla din, ırk ve cinsiyet anlatılarına müdahale edildięi sonucuna ulaşılmıştır (Karantzis, 2022).

Ülkemizde yapılan çalışmalarda çizgi film ve animasyon filmler arasındaki ayrımın bazı araştırma alanlarında kısmi olarak net ifade edilemedięi görölmektedir. Bu sebepten ötürü araştırma literatür taramasına yer verilirken çalışmaya dahil edilen literatürün başıęında çizgi film yazılı olsa dahi içerik olarak animasyon filme yer verilmişse, animasyon filmler kategorisinde konularak literatür deęerlendirmesine dahil edilmiştir. Animasyon filmler ve deęerler bağlamında okul öncesi çocukları için önemli olan animasyon filmlerin eęitsel yönlerinin geliştirilmesi ve çocuklara daha fazla kazanım sağlaması açısından önem taşımasını vurgulayan çalışmanın yanı sıra (İmamoęlu, 2016), animasyon filmlerde tespit edilen deęerlere bakılarak filmlerin çocuklara model oluşturacak niteliklere sahip olduęuna ulaşılmıştır (Turhan, 2018). Yine eęitim

bilimlerinde animasyon destekli değerler eğitimi programının akademik başarıya, kalıcılığa ve değerlere yönelik tutumlara etkisini ölçülmeye çalışılmış ve akademik başarısının arttığı ve bilişim etiği değerlerine yönelik tutumları olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır (Bulut, 2022; Çelik, 2019). Ayrıca animasyon filmlerin animasyon filmlerin öğrencilerin değer gelişimine etkisi olduğunun (Kanar, 2019) yanı sıra, yapımlarda dini ve ahlaki değerlerin sunumuna ilişkin öğretmen aday görüşleri, değerler eğitimi bağlamında evrensel değerlere ve örnekler taşıdığına vurgu yapılmıştır (Korukcu vd., 2015; Turanalp, 2019). Bu bağlamda Türk canlandırma sinemasında değerler temsili analiz edilmiş (Kalyoncu, 2019), temel eğitimde değerler eğitimi kapsamında Türk ve Yabancı animasyon filmlerinin incelenmesinde Türk animasyon filmlerin yabancı animasyonlara göre değerlere daha çok vurgu yaptığı sonucuna ulaşılmıştır (Şen, 2020). Sözü edilen çalışmalara paralel olarak Türk animasyon dizisi ile Japon animasyon dizisini (anime)²³ karşılaştırarak Japon yapımında çokça evrensel değerlere, Türk yapımında ise nezaket, aile ilişkileri gibi kültürel değerlere çokça yer verdiği sonucuna ulaşmıştır (Cebeci & Demir, 2018). Ayrıca televizyon animasyon dizilerinin incelendiği çalışmalardan bazıları bu dizilerin kültürel değerleri aktarmak da başarılı olsa da dini değerleri görmezden geldiği vurgulanırken (Yorulmaz & Tanrıverdi, 2015), bazıları da sözü edilen değerler arasındaki oransal farklılıkları ortaya koymuştur (Yılmaz & Arı, 2021). Ayrıca bu yapımların bazı temel değerleri kazandırmada ve rol modellik açısından önemli bir yeri olduğu görülmüştür (Oruç vd., 2011).

Ülkemizdeki araştırmalar Disney ve değerler özelinde ele alındığında Güzel Sanatlar ve İletişim Bilimleri alanlarında; Disney ve seramik sanatı, Disney çizgi film içerik analizi, toplumsal cinsiyet, kadın temsili, kültürel farklılık, görsel kimlik ve beden dili bağlamlarında; Batı Dilleri alanında; Disney filmlerin karşılaştırmalı incelemeleri bağlamında; mütercimlik ve tercümanlık alanında Disney şarkılarının Türkçe'ye çevrilmesinde edinilen kayıp ve kazanımlar bağlamında; iletişim alanında engelli karakter temsiller bağlamında; mimarlık alanında Disney Tema Park tasarım ve kuruluşu

²³**Anime:** Japonya menşeli, elle çizilmiş ve bilgisayarda oluşturulan animasyonları adlandırmak için kullanılmaktadır. Japonya dışında ve İngilizcede anime, özellikle Japonya'da üretilen animasyonu ifade etmektedir. Ancak Japonya ve Japonca'da anime kelimesi İngilizce animasyon kelimesinin kısaltmasından türetilen bir kavramdır ve tarz veya kökene bakılmaksızın tüm animasyon çalışmalarını tanımlamaktadır. Japon animasyonuna benzer tarzda birçok animasyon eseri Japonya dışında da üretilmektedir. Anime kavramı Batı'da manga terimiyle birlikte kullanılmaktadır. Japonya'da manga çizgi ve çizgi romanları temsil ederken, anime ise hareketli görüntülü animasyonları temsil etmektedir. Manga ve animenin kökenleri, Japon Budist parşömen resmine ve tahta baskısına dayanmaktadır (Kuhn & Westwell, 2020).

bağlamında; reklamcılık alanında tema parkları ve Disney ürünleri bağlamında ortaya konmuştur. Yapılan bu çalışmalarda çoğu zaman kültürel değerler ve toplumsal cinsiyet kalıpları üzerinden ortaya konmaya çalışılmıştır. Şöyle ki, animasyon anlatısının folklorik bir anlatıya dönüştüğünden hareket ederek Disney ile pekiştirilen bu anlatıların çağdaşlaşarak kuşaklararası kültür aktarımında önemli bir rolünün olduğunu (Aslan, 2021), Disney'in öteki temsilinde egemen söylemin direktifleri doğrultusunda ötekinin sorunlu sunumuna yer verildiğini (Okuyucu, 2012), Disney animasyon filmlerinde prenses algısını oluşturmada toplumsal stereo tiplerin dışına çıkan anlatılar olduğunu (Töre Özsel, 2017) fakat bu yeni anlatıların erkek egemen ideolojiyi yeniden ürettiğini (Çalışır, 2018), ve Disney'in kültürel kapitalizm ve kapitalizm ideolojisine bağlı olarak prenseslik anlatılarında toplumsal cinsiyet inşası oluşturduğunu (Bostan, 2018) ortaya koyan çalışmalara rastlanmaktadır. Sözü edilen araştırmalara paralel olarak doğum günü düzenlemesinde Disney küresel kültürü, post-modern anlatılar ve Disney'e DreamWork etkisi, kültürel emperyalizm propagandası, stereo tipler ve kimlikler, öteki temsilleri, küreselleşmeye eleştirel yaklaşımlar, yerelden evrensele animasyon değerleri, kültür bozma aracı olarak disneyleşme, değerler eğitimi bağlamında Disney Dünyası'nın stereo tip karakterleri ele alınmaktadır. Benzer olarak Disney çizgi filmlerinin II. Dünya savaşı propogandası yaptığını (Aksu, 2019), Disney ve Dreamwork üzerinden animasyon filmlerin eğlence görünümü altında ideoloji aktarmasını ve bu aktarımı yaparken çok farklı tekniklere değinildiğini (Yıldız, 2013), Dreamwork'le beraber animasyon sinemasında post-modern anlatıların başlamasına ek olarak Disney'in yine Amerikan ideolojisini devam ettiğini (Bostan, 2022) ortaya koyan çalışmalara rastlamak mümkündür.

Bir başka çalışmada ise Özdemir Eren (2022), Disney Dünyası'nın stereo tip karakterlerini ele alırken çalışmada Disney'in ana karakterlerinin iki stereo tipe odaklandığı tespit ederek bunlardan ilkinin nitelikli karakter, ikincisinin ise ilahi karakterli olduğunu ve nitelikli karakterlerin her ne kadar istisnai davranışlar sergileseler de bazı büyük kusurlara sahip oldukları gözlemlemiştir. Öte yandan ilahi figürlerin insanüstü yeteneklere sahip olmasına rağmen insanlara ihtiyaç duyduğu ortaya koymuştur. Disney ve din ilişkisini teorik olarak ele alan Eichler-Levine (2024) araştırması, din olarak, dinden etkilenen ve dini tasvir eden Disney olmak üzere bu ilişkiyi üç temel kategoriye ayırmıştır. Hahn ve arkadaşları (2024), kahramanlar ve kötü

karakterlerin izleyiciye neler öğretebileceğiyle ilgili aile odaklı değerleri inceleyen araştırmada, kahramanlarda aile odaklı değerlerin yüksek olduğu, anti-kahramanlar içinse birtakım değerlerin ihmal edildiği sonucuna ulaşılmıştır. Yine Disney şirketinin sınıf içi ve sınıf dışı etkilerini ortaya koymak isteyen Helm (2025)'in durum araştırması, Disney'in hem dolaylı hem de dolaysız olarak deneyimleri ve dünya görüşlerini şekillendirdiğini ve Disney filmlerindeki yaygın klişelerin nihayetinde benlik ve ötekinin algısını nasıl etkilediğini ortaya koymuştur.



I. BÖLÜM

SİNEMA, PEDAGOJİ VE DEĞERLER

“Film, dünyayı görme ve anlama biçimimizi etkileme gücüne sahiptir.

Bizi yönlendirebilir, yansıtabilir ve çok çeşitli duyguları deneyimlememize yardımcı olabilir.” -British Film Institute

Bu bölümde sinematografik tekniklerden ve felsefi tartışmalardan bağımsız olarak kısaca sinema tanımı ve tarihi ortaya konarak sinema ve eğitim ilişkisi kategorilendirilip, sinemanın gerçekleştirmeye çalıştığı eğitimi hangi yollarla izleyicisine aktarmaya çalıştığı bu alanda kullanılan kavramlardan hareketle ortaya konulacaktır. Ardından animasyon sinemanın tarihi ve Amerikan sinemasındaki yeri açıklanarak, pedagojik anlatı unsuru sayılabilen animasyonun değerlerle ilişkisi açıklanacaktır.

1.1. Sinemanın Tanımı ve Kısa Tarihi

Sinema kimi zaman filmlerin sergilendiği yer anlamında kullanılsa da, sinematografi olarak düşünüldüğünde, 1890'larda icat edilen ve aynı zamanda bir projektör ve bir film işlemcisi olarak kullanılan film kamerasının yani sinematografin kısaltmasıdır (Kuhn & Westwell, 2020). Görsel sanat formu olarak nitelendirilen sinemanın ne olduğu ve ne olması gerektiği hakkındaki felsefi tartışmalara girmeden tanımlara göz atılırsa, sinema filmlerini oluşturan aygıtlara ve gereçlere göre, sinema öncesi ortaya konan çalışmalara göre yahut izleme deneyimlerine göre sinema için adlandırmalar yapılmıştır. Bu alanlarda kullanılan kelimeleri etimolojik anlamları incelendiğinde, gerçekliğe bağlı olarak inandırıcılık hissi doğurduğundan ‘hayatın kendisi ve hayata bakış’, anlatı oluşturma açısından ‘hikâye kaydı’, görsel olarak takibe sevk ettiğinden ‘hareket kaydedici’ olarak tanımlanabilmektedir. Sinemada kullanılan her obje yahut sinemaya dair her fikir sinemayı isimlendirmek adına kendine yer bulmuştur. Fotoğraf filmini baskılamak için ‘karanlık oda’, aydınlanma fikrine paralel olarak gelişime açıklığa işaret eden ‘büyülü fener’, izleyiciye ateş edilmesi (*shooting*) fikrinden hareketle ‘sinematik tüfek’ kavramlarına yer verilmiştir. Ayrıca gerçekliği yansıtmayan

veya çarpıtan anlamında ‘aldatan görüntüler’, autörlük²⁴ bağlamında ‘yazıya geçirme’, görüntüyü takip etme anlamında ‘hareketli izleme ve hareketli resim’ gibi ifadeler kullanılmıştır (Stam, 2014). Kısacası sinema, hareketli resim sanatı olarak adlandırılmaktadır.

Fransa’da Lumiere kardeşlerle başlayan bu serüvenin ortaya çıkış döneminde – 1890’lar ve 1900’leri kapsar – Amerika’da da Muybridge ve Edison atılımlarıyla kendisine yer bulmuştur. Anlatısal film yapımcılığı denemeleriyle sessiz olarak sürdürülen sinema, Amerika ve Fransa ağırlıklı şekilde devam etmiştir. 1900’ler ve 1910’lar da sürekli ve uluslararası büyüyen sinema, İtalya, Almanya, İngiltere gibi ülkelerde hız kazanmaya başlamıştır. Bu süreç içerisinde sinema yayılmaya devam ederken, bir yandan da kendi teknikleri bakımından gelişimini sürdürmüştür. I. Dünya savaşı sürecinde Avrupa film üretimi açısından gerilemeye başlarken, Amerikan sineması bu dönemde sağlam şekilde kendi lehinde gelişimini hızlandırarak hegemonik bir güce dönüşmeye başlamıştır (Keil & Singer, 2009). 1920’lerde ilk sesli senkron film yayınlanınca tüm şirketler aynı değişimi kabul ederek devam etme yoluna girmişlerdir. 1930’lar tam olarak sesli döneme geçiş olmakla beraber dönem sonlarında Disney’i görmek mümkündür. Sesin yanında kinemacolor ve technicolor yöntemleriyle²⁵ renklendirmenin de önü açılmıştır. Ancak bu dönemde yalnızca komedi ve animasyonlarda kullanılmıştır (Hark, 2007; Fischer, 2009). 1940’larda II. Dünya savaşı ve savaş propagandasına ev sahipliği yapan sinema, antitröt davalar²⁶ ve televizyona yenik düşmüştür. 1950’lerde savaş sonrası toplumsal normların sorgulanmasına bağlı olarak canlı aksiyonlara ek olarak Disney hala animasyona devam etmektedir. Aynı dönemde Japonya, Hindistan, Güney Kore ve Filipinler olmak üzere birçok ülkede

²⁴ **Autör:** İngilizce literatürde ‘*auteur*’ olarak geçen bu kavram, bir filmin yönetmeninin kişisel etkisinin, bireysel duyarlılığının ve sanatsal vizyonunun çalışmalarında nasıl tanımlanabileceğine odaklanan bir film analizi ve eleştirisi yaklaşımına verilen isimdir. Bir yönetmenin sanat eserinde diğer yönetmenlerden ayrılan farklı özelliklerinin, özgünlüğünün ve üslubunun filmin hem kurgusal hem de sanatsal anlamda tüm yönlerinde görülme biçimi olarak yazar imzası kabul edilmektedir (Kuhn & Westwell, 2020).

²⁵ **Kinemacolor:** Renkli filmler oluşturmak için kullanılan yöntemin adıdır. Bu yöntemde siyah beyaz filmi dönüştürerek, kırmızı/turuncu ve mavi/yeşil filkrelerden arkasından kaydederek, kırmızı ve yeşil olmak üzere iki renk eklemli renklendirme işidir. **Technicolor** ise, kinemacolor yönteminden sonraki en büyük renk işleme yöntemi kabul edilmektedir. Bu işlemde özel bir kamera aracılığıyla üç şeritli kameranın tek şeritli renkli negatif filmle yüklenip standart kamerayla değiştirildiği görülmektedir (Kuhn & Westwell, 2020).

²⁶ **Antitröt yasa:** ‘*antitrust law*’ adı ile bilinen ve rekabeti teşvik ederek tekelcilikle mücadele etmek için yürütülen işletmeleri ve düzenlenen organizasyonları takip eden federal yasaların tamamına verilen isimdir. Amerika’da 1890 Sherman yasası, 1914 Clayton yasası ve 1914 Federal Ticaret Komisyonu yasası olmak üzere antitröst yasası bulunmaktadır.

başarılı yapımlara imza atılması sayesinde bu dönem, Asya'nın altın çağı kabul edilmektedir (Pomerance, 2005; Dixon, 2006). Sinemanın başından 1960'lara kadar çoğunlukla tematik anlatı işlenmeye çalışılmıştır. 1960'lar ve 1970'lerde Amerika için post-Klasik dönem ya da yeni Hollywood dönemi, stüdyo sisteminde gerilemeye işaret etmektedir. Bağımsız yapımcılar ve yapım şirketleri tarafından anlatı yapılarının değişmesi, kronolojinin karıştırılması, olay örgüsünde ters sonlama, iyi-kötü arasındaki çizginin bulanıklaşması gibi farklılıklara gidilmiştir. Dünya sinemasında ise dövüş sanatları filmleri ün kazanmıştır (L. D. Friedman, 2007; Grant, 2013). 1980'lerde yüksek bütçeli ve blockbuster²⁷ filmlerin ortaya çıkmaya başladığı zaman dilimi olarak, Japonya büyük ölçüde anime, Çin slapstick mizahlı²⁸ tehlikeli hareketler içeren dövüş filmlerine yönelmiştir. Bu dönemde otorite ve hükümet temsilleri, gerçeklik sorgulamaları, ilüzyon ve simülasyon evrenleri ve paranoyak hikâyeler gibi konular tematik olarak işlenmeye çalışılmıştır. Sinemanın daha da endüstrileşmesi ve seyirci seçiciliğin kolaylaştırmak için belirli özellikleri ön plana çıkan yapımlar ortaya konmuştur. Zamanla kurulan her stüdyo kendine yakın bulduğu tarza yönelerek bu tarzlarda özdeşleşmiştir. 1990'larda Amerika için bağımsız sinemanın gelişimi ön plana çıkarken, bilgisayar animasyonu uzun metrajlı filmler için önemli sıçramalar kaydedilmiştir. Dijital sinema teknolojisine doğru sinematik bir geçiş sağlanması da önemli gelişmeler arasında yer almaktadır (Holmlund, 2008). 2000'ler de medya akışı platformları, internet, 3D teknolojisi gibi yenilikler yüksek hasılat filmlerinin serilerini doğurmuştur. Bu on yıl içerisinde küreselliğin artmasıyla İngilizce olmayan kültürlerin ve dillerin de pazar payında artış gözlenmiştir (Corrigan, 2012). 2010'lar yine süper kahraman ve Marvel serilerinin devam filmleriyle en çok hasılat elde edilirken, Disney de canlı aksiyonlarla ön plana çıkmıştır. Görüldüğü gibi sinema toplumun ekonomisinden ve teknolojik gelişmelerinden fazlaca etkilenmiştir. İnsanlık gelişimini üçe ayırdığında (Toffler, 1980), dördüncü çağa yapay zekâ dönemi veya toplumu adını verirsek, yeni açılımlar ve yeni normallerle sinemanın da bu gelişimlerden etkileneceğini söylemek yanlış olmaz.

²⁷ **Blockbuster:** Son derece yüksek yapım ve pazarlamasına sahip olan ve ticari olarak önemli ve muazzam başarılar elde eden ve geniş izleyici kitlesini elinde tutan filmleri ifade etmek için kullanılmaktadır (Acland, 2020).

²⁸ **Slapstick:** Normal fiziksel komedinin sınırlarını aşarak, abartılı fiziksel aktivitelerin yer aldığı mizah türüne verilen isimdir. İki uzun tahtanın birbirine vurdurularak 'şaklama' sesi çıkarmasıyla elde edilen ses, Buster Keator, Charlie Chaplin gibi oyuncuların filmlerinin dövüş komedisi elde edilmektedir (Kuhn & Westwell, 2020).

Sinema gelişmeye devam ederken bir yandan da farklı işlevlere sahip olabileceği fark edilmiştir. İlk zamanlarında gerçeklerin ve haberlerin bildirilmesi bağlamında bilgilendirme amacıyla işe başlayan sinema, kısa bir zaman sonra anlatsal hikâyelerin yayılmasına öncülük etmiştir (Cook, 1990). Bu denemelerin ses getirmesinin ardından da sanat formu olarak görülmeye başlanmıştır. Endüstrisinde eğlendirmenin yanı sıra daha başka şekillerde kullanılabileceği fark edilen ve iletişim aracı olan sinemanın pedagojik olarak da fayda sağlayabileceği akıllara gelmektedir.

1.2. Pedagojik Bir Araç Olarak Sinema

Yalnızca kâr amacı gütmesi nedeniyle şiddetin gösterilmesine bağlı olarak saldırgan davranışlar geliştirme ve pekiştirme, kimi zaman kavramlar hakkında hatalı veya eksik bilgi verme, toplumsal ahlakı bozma ve gerçeküstücülükle suçlansa da, sinemanın boş zaman aktivitesi olarak faydalı özellikler barındırdığı gözlenmiştir (Uhrig, 2005). Sözü edilen faydalar arasında eğlence, sosyalleşme, takım çalışması başarısını anlama, hayal gücünü harekete geçirme sayılabilir. Ayrıca dünya, sanat ve kültürün sergilenme biçiminin anlaşılması noktasında izleyiciyi eğittiği söylenebilir. Sanat formu olarak toplumda ayna rolünü üstlenen sinema bazen zamanlar arası geçiş sağlarken bazen de günlük yaşamdan ilham vermektedir. Zaman zaman bilinen şeyleri gösterirken aslında üzerine derinlemesine düşünülmemiş konuları da gündeme taşıyabilir. Farklı türleriyle beraber sinema tarihi, mitolojik, bilimsel ve sosyal temalar üzerinde durabilir. Kimi zaman toplumsal kötülükleri, politik stratejileri ve insan hakları ihlali gibi çeşitli hassas konulara da temas edebilir. Aslında sinema tüm bunları sunarken izleyiciyi duyarlı hale getirme amacını üstlenmektedir. Farkındalık yaratmanın yanı sıra toplumsal duyguyu inşa ederek kamu ahlakının yayılmasına öncülük etmektedir (Grubba, 2020). İzleyicisiyle arasında bağ kurarak aslında iletişim aracı olduğunu kanıtlayan sinema kendisinde barındırdığı her unsuruyla bir eğitim gerçekleştirmektedir (Tudor, 1974). Farklı dönemlerde çok çeşitli iletişim modelleriyle izleyicisini etkisi altına almayı başaran sinemanın, kendi doğuşuna yakın tarihlerde eğitimle ilişkisini kurmaya başladığı bilinmektedir (Burns, 2013). Sinemanın doğduğu dönemlerde sinemayı kabul eden zeminde ticari amaç güdülürken, yerel düzeylerde sinemaya karşı oluşan direncin kırılması adına kültürel ve pedagojik filmlerin gösterimine yönelinerek ticari sinemalara

alternatif ortam oluşturulmaya çalışılmıştır (Thissen, 2019). Zamanla eğitim ve sinema ilişkisi genişletilerek günümüzdeki halini almıştır.

Sinema ve eğitim ilişkisi birbiriyle çoğu zaman içiçe olsa da 4 temel kategoride incelenebilir. En yakından uzağa olacak şekilde aşağıdaki tabloda sıralanmıştır.

Tablo 3: Sinema ve Eğitim İlişisini İfade Eden Kavram Haritası

1.Eğitim Filmleri	2.Eğitimde Filmler	3.Filmler Eğitimi	4.Eğitim Temsilleri
-Eğitsel Filmler (<i>Educational Films</i>) -Pedagojik Filmler (<i>Pedagogical Films</i>) -Öğretici Filmler (<i>Instructional Films</i>) -Skolastik Filmler (<i>Scholastic Films</i>) -Video Education (<i>Video Eğitimi</i>)	-Okul Sinema (<i>School Cinema</i>) -Video Pedagogisi (<i>Video Pedagogy</i>) -Video Temelli Eğitim (<i>Video-based Education</i>)	-Film Eğitimi (<i>Film Education</i>) -Ekran Eğitimi (<i>Screen Education</i>) -Hareketli Resim Eğitimi (<i>Moving Image Education</i>) -Sinema Eğitimi (<i>Cinema Education</i>) -Film Pedagogisi (<i>Pedagogy of Film</i>) -Sinema Pedagogisi (<i>Pedagogy of Cinema</i>) -Ekran Pedagogisi (<i>Pedagogy of Screening</i>) -Medya Pedagogisi (<i>Media Pedagogy</i>)	-Sinematik Pedagojiler (<i>Cinematic Pedagogies</i>)

Eğitim filmleri kategorisinde yer alan eğitsel film (*educational film*) birincil olarak eğitime amacı taşıyan film veya sinema filmlerini ifade etmek için kullanılmaktadır. Bu film türü diğer öğretim yöntem tekniklerine alternatif olarak sınıflarda uygulanmış veya halkı sosyal konularda bilgilendirmek ve kamuoyu farkındalığı arttırmak için kullanılmıştır. Bu tür yapımının 1900’lerde başlamış olduğu kanıtlanmakla beraber zamanla üretimi, dağıtımı ve sergilenmesi kademeli olarak kurumsallaşmıştır ve her ülkenin bu konudaki tecrübesi kendine özgü olduğu gerçeğinden hareketle, bu filmler hedef kitleleri belirlenen konularda bilgilendirmeyi amaçlamaktadır. Öğretici (*instructional*), eğitsel (*educational*) ve skolastik²⁹ (*scholastic*) olmak üzere üç biçime

²⁹ Scholastic kavramı, Latince *shole*, *skolastikos* (okul) kelimelerinden türemiş olup, okullar ve eğitimle ilgili bir sıfatı ifade etmek için kullanılır. Okul, ortaöğretim, akademi gibi eğitime ait tüm ifadeler yer vermek için kullanılmaktadır. Örneğin, 1920’de kurulan *Scholastic Corporation*, çocuk edebiyatı ve eğitim üzerine okullar, öğretmenler, veliler ve çocuklar için kitap ve eğitim materyalleri yayınlayan, satan ve dağıtan bir Amerikan çokuluslu yayıncılık ve medya şirkettir. 1995 yılında bu şirket zamanla medya koluna genişleyerek *Scholastic Entertainment*’ı oluşturmuştur. Medya içerikleri içerisinde sesli kitaplar, anaokulundan 12. Sınıfa kadar eğitici TV programları ve uzun metrajlı filmler yer almaktadır. Aynı zamanda bu şirket Walt Disney Pictures’le de ortak yapımlara imza atmıştır.

ayrılmaktadır (Bloom, 2008; Dahlquist, 2020; McClusky, 1947; Wehberg, 1938). Eğitsel filmler toplumsal sorunlarla ilgili zorlayıcı sorular ve tartışmaları gündeme taşıyabilir. Bu filmler öğrencilerin doğrudan deneyimleyemedikleri olguları sınıfa getirerek güçlü bir yardımcı olabilir ve öğretmen için öğretim verimliliğini arttırabilir. Eğitsel filmlerinin kaynağı sayılabilen belgeseller her kitleye hitap eden bir yapı taşımaktadır. Bu filmlerin sınıf ortamında kullanılmasının yanı sıra, 1950’lerde New York Eğitsel Film Kütüphanesinin oluşturulmasının ardından önde gelen eğitim kurumları belgesellerin öğretmen eğitimi, çocuk bakım ve gelişimi hatta suçluların rehabilitasyonu ile ilişkili olarak yetişkin izleyicilere sunulabileceği savunulmuştur (Rabin, 2017). Sosyal bilimler, coğrafya, tarih, sanat, edebiyat, dil ve sosyal drama bu filmlerin türleri arasındadır. Bilgiyi görsel anlatımla birleştiren bu dinamik medya, karmaşık kavramları somutlaştırarak, çeşitli öğrenme alanlarına hitap ederek, kolay hatırlamayı geliştirerek ve merak duygusu uyandırarak geleneksel öğretim stratejilerinin önüne geçebilmektedir. Eğitsel filmlerin tanıtım aracı olmasıyla beraber, toplumsal olgularında tartışıldığı görülmektedir. 1930’larda Çin’de okuryazarlık oranının artırılmasına yönelik ulusal hükümet çok çeşitli konularda halkı eğitmek için eğitsel filmlere başvurmuş ve film stüdyoları oluşturmuştur (Yeh, 2018). Ayrıca işitme engelli bireylerin eğitilmesi amacıyla altyazılı filmler ve altyazılı medya programları oluşturulmuştur (Graham & Loysen, 1980). Eğitsel filmleri eğitim teknolojilerinin evrimi olarak açıklayan düşünürler, eğitsel filmlerin geliştirilmesinde yardımcı olacak birimleri hükümet, okullar, kiliseler ve endüstri çıkarları olarak sıralamışlardır (Saettler, 1990). Eğitsel filmler teknik bakımdan düşük kaliteli olması, sesin kullanılmasına yönelik sorunlar içermesi gibi konularda eleştiriye tutulsa da zamanla geliştirilerek devamlılığı sürdürülmüştür (Ellis & Thornborough, 1923).

Yine aynı kategoride yer alan pedagojik filmler (*pedagogical film*), bilgilendirici amaç gütmekle beraber, hedef kitlesinin çocuklar ve gençler olması nedeniyle eğitsel filmlerden ayrılmaktadır. Belgeseller öncelikli olmakla beraber tarih, coğrafya, bilim, sanat gibi konulardan oluşan türlere sahiptir. Bu filmler, sanat eğitiminde kullanılmasının yanı sıra vatandaşlık ve ahlak eğitimlerinde de çokça yer edinmiştir. Öğretici filmler (*instructional film*), genellikle Batılı ülkelerin sömürüleri altında bulunan ülkelerde halkı eğitmek, modern yaşama adapte etmek ve tahakkümlarını güçlendirmek adına gerek gezici olarak gerekse yerleşik sinema salonlarında gösterilen filmlerdir (Bloom, 2008).

Video eğitimi (*video education*), genellikle tıp ve medikal alanlarda hastaları sahip oldukları hastalıklar veya öz bakım gibi konularda bilgilendirmek için oluşturulmuş eğitsel filmleri kapsamaktadır (Jean Wiese vd., 2005; Reid vd., 2019).

Eğitimde filmler kategorisinde yer alan okul sineması (*school cinema*), 2009 yılında *Edumedia* tarafından Hindistan'da başlatılan ve ahlak derslerini öğrenciler için filmler aracılığıyla daha çekici hale getiren kavramın adı kabul edilmiştir. Filmlerin hikâye anlatma, duygusal bağ kurdurma, görsele hitap etme ve düşünceleri harekete geçirmedeki rol gücünü bilerek öğrencilerin filmlerle eğitim almasını sağlayan projedir (Varghese & Raman, 2014). Videoların hareketli resimler sayılması bağlamında görsel ve işitsel medya aracı sayılabileceğinden video pedagojisi (*video pedagogy*), eğitimin her düzeyinde ve diğer çeşitli profesyonel sektörlerde yer alan yaklaşıma verilen isimdir. Bir eğitim video çalışma grubu, uygulamaları nesnelleştirmeyi, kavramsallaştırmayı ve paylaşmayı amaç edinmiştir. Video pedagojisi aslında dijital videonun öğretmenler, öğrenciler veya başkaları tarafından üretilmesi veya izlenmesine bakılmaksızın öğrenme-öğretme süreçlerine dâhil edilmesini içermektedir. Öğrenme-öğretme süreci içerisinde videolara pedagojik senaryolar olarak bir araç görevi atfedilmiştir ve akademiden profesyonellere, başlangıçtan devam seviyesindekilere, örgün, yaygın ve informal öğrenmenin bir parçası olarak birçok eğitim düzeyinde kullanılmaktadır (Tochon, 2007). Video temelli eğitim (*video-based education*), genellikle tıp ve sağlık alanlarında eğitim alan asistan veya stajyerlerin mesleki gelişimlerine katkı sağlamaları ve alanlarında yetkinlikleri kazanmaları amacıyla oluşturulan eğitim filmleri olarak nitelendirilmektedir (Ahmet vd., 2018).

Filmler eğitimi kategorisinde yer alan film eğitimi (*film education*), aynı zamanda ekran eğitimi (*screen education*) veya hareketli görüntü eğitimi (*moving image education*) olarak da bilinmektedir. Bu eğitimin amacı, eleştirel ve yaratıcı süreç ile pratiklere katılarak film kültürünü ve filmin kültürünü geliştirmektedir. Bu eğitim biçimi filmleri teknik, görsel ve duygusal açılarından karmaşık yapımlar kabul ederek filmleri işlemek, analiz etmek, eleştirmek veya değerlendirmekle çözümlenebileceği ifade edilmektedir. Ayrıca senaryo üretmek, hareketli görüntü eseri oluşturmak, elde olan materyalle dijital hikâye anlatıcılığını yeniden kullanmak, daha az bilinen tür ve metin tiplerini keşfetmek ve tanınan metinleri yeniden incelemeyi de içermektedir. Film/ekran eğitimi ilköğretim, ortaokul ve üniversiteler olmak üzere eğitimin her kademesinde kendisine

yer bulmuştur (Burn & Reid, 2012). Alt kademeler için film temel tarihi ve görülenin analizleri yer alırken, üniversitelerde film teorisi, tarihi, felsefesi gibi inceleme alanlarıyla film çalışmalarına daha derin ve detaylı bakış kazandırmak hedeflenmektedir (Anderson, 2020). Bununla beraber öğretmen eğitim programları, sinemalar ve film festivalleri, kütüphaneler, film kulüpleri/toplulukları ve medya erişim merkezleri gibi birçok farklı ortamda gerçekleşebilir. 21. Yüzyıl okuryazarlığının kazandırılmasını amaçlayan bu eğitim türü, ekran çalışmalarını ve ekran tekniklerini açığa çıkarmak için bazı yararlı araçlar da geliştirmiştir. Böylelikle öğrenciler izledikleri filmlerde yer alan anlamı, ahlaki gerekçeleri, estetiği ve politikayı tartışma gücüne sahip olmaktadır. Modern dünyayla bağlantılı olarak ikili amaç taşıyan film/ekran eğitimi, medya ağırlıklı toplumda bireylere gördükleri bilgileri nasıl ele alacaklarını ve neye inanacaklarını öğretme misyonu üstlenmektedir. Şöyle ki, bu eğitimle öğrencilerin film deneyimlerinde film seçebilme yeteneği ve film anlayışı geliştirilmeleri beklenmektedir. Filmlerin nasıl yapıldığını göstermek, gerçekte görülen her içerik için, eleştirel tutum geliştirilmesine yardımcı olmaktadır. Sinema eğitimi (*cinema education*), sinematografik mirasa, sinema diline, kültürüne ve hareket eden imgelerin analizlerine yönelik eğitimi ifade etmektedir. Bu eğitimde sinema, öğretimdeki ve eğitim bağlamlarındaki kullanımına ilişkin eğitim hedefleri, farklı konu alanlarından bilgi ve becerileri bir araya getirerek öğretim ve öğrenmeyi geliştirmeye adanmıştır (Poli & Tamburini, 2021). Dolayısıyla sinema eğitimi, bireyleri gelecek dünyaya hazırlamakla ilgili değil, dünyaya şahit olmaları için doğru koşulları yaratmakla ilgili görülmektedir. Bu eğitim, bireyin gördüğünü kendisi seçme, karşılaştırma, yorumlama yeteneği olduğunu kabul ederek, sinematografik deneyim sırasında düşünce kapasitesinin hiçbir sınırı olmadığını keşfetmesine yardımcı olur. Sinema hakkında konuşmanın gizli bilgi olmadığını ya da sinemayı açıklamak için modele ihtiyaç duyulmadığını ve filmi gerçekten anlayıp özümsemek için öğretmen gibi üst yetkinliğe muhtaç olmadığını fark ettirir (Decoster & Vansieleghem, 2014). Sinema eğitimi genellikle yükseköğretim ve film akademilerinde verilerek sanat dalı olarak sinemanın nasıl icra edilmesi gerektiğini açıklayan kavramlardır.

Film pedagojisi (*pedagogy of film*), film veya video içeriklerini hem üretmek hem de bu içerikler yoluyla öğrenmeyi kapsamaktadır. Film öğretim adımlarını içeren ve bugün kullanılabilen öğretim tasarımı adımlarına benzer şekilde, önceden edinilmiş bilgi, öngörülü bir set, biçimlendirici değerlendirme, inceleme ve özetleyici değerlendirme

üzerine inşa etmeyi içeren pedagoji biçimidir. Az gelişmiş bir çalışma alanı olmasına paralel olarak bu alanda çok az sayıda kitap ve kaynak bulunmaktadır (McEwan, 2014). Öğrenciler önceki deneyimleri ışığında film özeti kazırlayarak, filmleri sunarlar. Film kavramları genelleme ve uygulama yoluyla özümsemek açıklamak eğitimin içeriklerinden sayılmaktadır (Saettler, 1990). Sinema pedagojisi (*pedagogy of cinema*), ilk kez Deleuze tarafında kullanılan kavram sinemanın pedagojik zemine oturtulmasını ifade etmektedir. Sinema filminin doğrudan eğitici analizinden, imgenin sistematik açılımına kadar tüm evrelerde derinleştirilen bir değerlendirmeyi içermektedir. Aslında bu pedagoji imgeden sinema düşüncesi doğurmanın ne anlama geldiğini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Filmlerdeki imgeleri felsefe üretmek için ele alarak, sınıf içi uygulamalara dönüştürmektedir. Bu dönüşümsel süreçlerin tam anlamıyla belirlenebilmesi için imge örnekleri dikkatlice seçilerek imgelerden türetilen anlamların derinlemesine analizine yoğunlaşmaktadır. Sonuç olarak da felsefî bir amaçla eğitimde ve eğitim için sinema çalışmaları alanında oluşturulan bir imge ve metin kombinasyonu içermektedir (Cole & Bradley, 2016). Görüntüleme pedagojisi (*pedagogy of screening*), gelişen teknolojiyle beraber gerek eğitimde gerek diğer profesyonel alanlarda tanıtım, eğitim ve pazarlama için oluşturulmak istenen görsel içeriğin tüketiciyi kazanmak adına en hızlı yolla başarıya ulaştırmada filmlerin nasıl oluşturulması gerektiğini ortaya koyan pedagoji olarak adlandırılabilir (Britt, 2016).

Medya pedagojisi (*media pedagogy*), içerikten çok sürece odaklanan, kitle iletişim araçlarının evrim olaylarını ve morfolojisini doğru değerlendirme becerisini kapsayan pedagoji biçimidir. Şöyle ki, medya mesajlarının doğası ne olursa olsun, basılı veya elektronik olarak uyguladığı etkiye ilişkin eleştirel düşünme yeteneği geliştirmeyi amaçlamaktadır. Medya içeriklerindeki temel kavramları belirlemekten aralarındaki ilişkileri fark etmeye, ilgili sorular sorabilmekten yeterli cevaplar verebilmeye kadar tüm becerilere odaklanmaktadır. Bu becerilerle edinilen yeterlilikler, medya kültürel ortamında yaşam boyu öğrenme hedefiyle okul müfredatlarına dâhil edilmektedir (Mahkamovna, 2022).

Eğitim temsilleri kategorisinde yer alan sinematik pedagoji (*cinematic pedagogy*), çözümlenmek istenen filmlerde yer alan sınıf, okul, öğretmen, öğrenci gibi eğitim ve eğitime ait tüm unsurların sunum biçimlerini ortaya koyan incelemeleri kapsamaktadır (bkz. Akpulat, 2022; Namaz, 2023; Kula Demir & Demir, 2024).

1990'lı yılların sonlarından bu yana akademik disiplin olarak film çalışmalarının dikkate değer büyüme gerçekleştirmesi bağlamında pedagojiye adanmış araştırmalarda artış olması sayesinde film çalışmalarının ilk yıllarında pedagoji hakkında tartışmaların çoğu, akademik olarak var olduğunun savunulmasına dayanırken, sonraki dönemlerde artık filmlerin ve film öğretiminin önemi ve değeri üzerine tartışmalar geliştirilmiştir. Literatürde yer alan aynı anda hem bu kadar birbirine yakın hem de bir o kadar birbirinden ayrı yönleri olan tüm bu kavramların içerikleri içinde var olan derinlik aslında sinema ve eğitim arasındaki ilişkinin gücünü göstermektedir. Bu ilişkiye bağlı olarak asıl sorulması gerekenin 'sinema ve eğitim arasında ilişki var mıdır' sorusu değil, 'sinema bir eğitim aracıysa, bu eğitimi nasıl ve hangi yollarla gerçekleştirmektedir' sorusu olmalıdır. Bu başlık altındaki tüm kategorilerde yer alan kavramların kısa tanımlarına yer verilerek kavramlarla ilgili ne kastedildiği açıklığa kavuşturulmuştur. Kavramların detaylı içeriklerine ve bu kavramların hangi yolla verilmeye çalışıldığı noktasında, kavramların daha derin analizlerine aşağıdaki başlıklarda değinilecektir.

1.2.1. İnfomal Eğitim Aracı Olarak Sinema

İnfomal eğitim, resmi ve resmi olmayan eğitim sisteminin dışında yer almakla beraber kimi zamanda bu eğitim sisteminde kendisine yer bularak ortamları sınırlandırılmayan, özelleştirilmiş ve biricikleşmiş eğitim olarak tanımlanmaktadır (Rogoff vd., 2016). Şöyle ki, bireyin tüm yaşamı boyunca herşeyle etkileşim içerisinde olması ve bulunduğu çevreye karşı birtakım bilgiler edinmesidir. Fiziksel, bilişsel ve devinişsel kazanımları içeren bu eğitim, gelişigüzel öğrenmelerden kasıtlı öğrenmelere kadar tüm öğrenme alanları arasında geçişkendir (Rogoff, 2003). Günlük yaşam içerisinde edinilen ve örgün ile yaygın eğitimin dışında kalan tüm öğrenmeleri kapsamaktadır.

Bugün ekran ve ekran kültürü insandan bağımsız düşünülemez. Çağımızda, medya mesajlarına en erken yaşlardan itibaren maruz kalınmakta hatta yeni medyanın ortaya çıkmasıyla dijital medya, sosyal medya ve internet gibi platformlar bu sorunun daha da katlanarak büyümesine sebep olmaktadır. Öyle ki, ekranlarla büyüyenler ve yirmili yaşları ifade etmek için kullanılan 'ekrancı'(screenager) gibi özel kavramlar literatüre girmiştir (Decoster, 2016). Görsel ve işitsel medya aracı olan sinema da bu durumdan nasibini almıştır. Sinema endüstrisi, işinin doğası gereği yalnızca özel kâr açısından

değerlendirilemeyeceğine bağlı olarak yarı-eğitimsel girişimlerde bulunmuştur. Eğlenceyi "satmak" için ticari olarak organize edilmiş olsa da sinema endüstrisi genel bilgiler, kalıplar, standartlar ve kişisel idealler açısından azımsanmayacak oranda bilgi, duygu ve düşünce aktarımı gerçekleştirmektedir. Kaldı ki, Rousseau'ya dayanan bireyin doğal ve bireyselleştirilmiş bir şekilde deneyimlerine fırsat tanınması fikrine paralel olarak sinemanın bireysel alımlanmayla beraber öğrenme hakkında Pestalozzi ve Froebel tecrübelerinden hareketle sinemanın da duyuları desteklemesi eğitici bir unsur olabileceğini göstermektedir (Saettler, 1990).

Ekran kültürüyle beraber zamanla sinema deneyimleri çeşitlendirilerek, sinemanın kullanım alanları genişletilmiştir. Yine sinema ve sinemaya gitme tecrübesi ne kadar değişiklik gösterirse gösterebilir, sinema endüstrisi teknolojik gelişmeleri kendi bünyesine kararlı bir şekilde entegre ederek izleyiciyi etkilemek ve eğitmek için güçlü bir potansiyele sahip olduğunu gösteren araştırmaların önünü açmıştır (Freitas, 2005). Bunun en geniş ve kapsamlı örneğini Amerika'da *Payne Fonu Çalışmaları* göstermiştir. Bireyin başka bir bilgiye sahip olmadığı yaşam alanlarıyla ilgili genel bilgiler, doğrudan kişisel ilgi alanları ve kötü kazanımlar hakkında bilgiler gibi birçok alanda filmlerin çocuklara ve gençlere etkisini ortaya koymuştur. Bunlara, yaşam şemaları, estetik standartlar, kişisel idealler ve değerler de dâhil edilmektedir (Freeman, 1940). Bu fonun araştırma alanları arasında sinema filmleri üzerinden çocuk izleyiciler (E. Dale, 1935), çocukların ahlaki standartları (Peters, 1933), toplumsal tutumları (Peterson & Thurstone, 1933) ve duygusal tepkilerine (Dysinger & Ruckmick, 1933) ek olarak, gençlik ve sinema araştırmasıyla birleştirilmiş bir çalışma yer almaktadır. Sinema alışkanlığı olanlarla olmayanlar arasındaki farkların yanı sıra, sinemanın birey üzerindeki etkisinin kesin olduğu ancak her birey için farklı şekillerde etkiye sahip olduğu ortaya konmuştur. İzlenen filmde çocukların mizaç, karakter, kişilik, ekonomik düzey, dini deneyim ve toplumsal gelenekleri gibi unsurlara bağlı olarak alımlama biçimlerini çeşitlendiren faktörlerin film etkilerini de farklılaştırdığı görülmektedir. Ayrıca bu etkilerin kümülatif olduğu yani ne kadar fazla izlenirse etkisinin o kadar artacağı ve bu etkinin doğası gereği kalıcı olduğu savunulmuştur (Charters, 1933).

Çocukların sinema ekranı önündeki deneyimlerinin karakteristiği 'duygusal ele geçirilme' olgusu üzerinden tanımlanmıştır. Sinema deneyiminde izleyicinin oturduğu ortam ve ortamdaki her şey aslında gerçek dünyayı unutturup, duygu, düşünce ve eylem

kontrolünü bıraktırıp, film ve filmdeki olay örgüsünü özdeşleştirip izleyiciyi filmde kaybettirme hedeflerini barındırmaktadır. Tüm bunlar gerçekleşirken sinema izleyicilerinin, filmlerde yer alan bilgilerin gerçekte ve toplumda olan bitenle ilişkilendirilebilecek bir şeyi ifade ettiğine inanma eğiliminde oldukları görülmektedir. Bu nedenle sinema aracılığıyla öğretilecek her şeyde duygusal etkileşim yaratılarak izleyici yakalanmaktadır (Tascon, 2012).

Vygotsky'nin sosyo-etkileşimci yaklaşımına göre, izleyicinin karakterle etkileşime girmesi, duygu ve edinim paylaşması sinemanın informal yolla gerçekleştirdiği eğitiminin gücünü ve etkisini göstermektedir. Bütün bunlarla beraber belki de en önemlisi çocuk ve gençlerin en alıcı yaşta olmaları, sinemanın kendisi ve sinema temsillerine ait geriye dönük bilgi birikimlerinin olmaması gibi sebepler, ekran uyarıcılarına yetişkinlerden daha duyarlı olmalarını, – ekranda sunulana bağlı olarak – daha hızlı ve etkili şekilde özümsemelerini sağlamakta ya da özümsemelerine neden olmaktadır. Böylelikle olgunlaşmamış zihinler günlük yaşamlarında izledikleri film aktörlerinin takma adlarını oyunlarına dâhil edebilir, lisanslı ürünlerini kullanabilir, taklit davranışlarda bulunabilir hatta bu filmler bireyin kendisinde dünyaya bakış ve yaşam şeması temeli oluşturabilir. Yine izleyicinin sadece eğlenmek için sinemaya gittiği sanılsa da, aslında farkında olmadan bilgi, tutum, davranış örüntüsü oluşturarak hayat algısını değiştirdiği ifade edilmiştir (E. Dale, 1933; Arroio, 2010; Kethan M & Mahabub Basha S, 2023). Hareketli görüntülerin istemsiz dikkat ürettiği, izleyicinin zihnine zorla girdiği ve bir 'düşüncesizlik' hali yarattığı savunulmaktadır. Ayrıca beyaz perdeye yansıtılan olumsuz öğelerle izleyicide pasiflik ve güçsüzlük duygusuyla beraber kendini değersiz hissetme duygusunun güçlenmesine sebep olduğu vurgulanmaktadır (Hargrove, 1987; Decoster, 2016).

Sinema ve izleyici ilişkisi bağlamında psikoanalist film teorisyenleri, izleyicideki duygu inşası ve *parasosyal etkileşim teorisinden* (Giroux, 2002) yola çıkarak, çok yönlü ve karmaşık aygıt olan sinemanın psikolojik süreçlere temas ettiğini ve sinemadaki tanrısal bakışla³⁰ sinema farkındalığının tamamen yok olamayacağını savunmaktadırlar

³⁰ **Tanrısal Bakış:** 'Omniscient Point of View' olarak ifade edilen ve 'her şeyi bilen ve gören', 'Tanrı'nın gözü' anlamlarında kullanılan bu terim aslında film anlatısında tüm karakterlerin dışında yer alan ve üçüncü bir göz olarak anlatıyı daha geniş perspektiften görme ve bilme hali olarak tanımlanmaktadır. Bu bakış açısı güçlü bir duygusal empatiye dayanan iyi bir ekran dramasının özüne aykırı kabul edilmektedir (Bordwell & Thompson, 2012; B. Brown, 2012).

(Creed, 1998). Bilişsel fim teorisyenleri, özdeşleşme ve bağ kurmaya yakın durarak epistemik edinimlere ele alırken, fenomenolojik yaklaşımlı film teorisyenleri, izleyici ve sinema arasında işteşlik olduğunu her iki tarafın birbirini hem etkileyip hem de birbirinden etkilendiğini vurgulamaktadır (Türkgeldi, 2019). Yine filmlerdeki anlatı içeriklerinin izleyiciye ateş edercesine güçlü etki yarattığını vurgulayan *sihirli mermi teorisi* (Mitchell, 2005), etkinin birden bire değil zamanla izleyiciye nüfuz edeceğini savunan *şırınga teorisi* (Güngör, 2020) hatta izlenilenin farkında olmadan izleyicide öğrenmeler gerçekleştirdiğini iddia eden *ekme ve yetiştirme teorisi* (Gerbner, 1974) ve toplumsal algıyı etkileyerek değiştirebileceğini savunan *akış teorisinden* (R. Williams vd., 2003) söz edilebilir. Sinemanın olumsuz öğrenmelerine karşın toplumsal sorunlara yönelik tutumlar üzerinde olumlu etkiye sahip olduğu da ortaya konmuştur. Şöyle ki, izleyiciyi dikkat çekme, motive etme (Orefice, 2014), düşünme, araştırma, ve tartışmaya teşvik etme (Blasco vd., 2018; Lee, 2019) gibi birtakım eylemlere de yönlendirdiği bilinmektedir.

Sinemanın izleyiciyle buluştuğu ilk anda gerçekleşen *tren etkisi*³¹ aslında sinemanın gerçekmişçesine deneyim kazandırma ve inandırıcılık yönüne işaret etmektedir. İzleyicisini bu kadar güçlü etkilemesinin ötesinde izleyicisini merkeze alarak anlatı iletmek ve duygu oluşturmak isteyen sinema, kendi dili, teknikleri ve yöntemleriyle bunu gerçekleştirmektedir. Bu bakımdan ekran dili (*screen language*), sinema dili (*cinema language/language of cinema*), sinematik dil (*cinematic language*) ve sinematografik dil (*cinematographic language*) kavramlarının birbiriyle çok yakın ilişkisi olmasına rağmen, literatürde çok ince çizgilerle birbirlerinden ayrılmaktadır. Ekran dili, yalnızca sinemayla sınırlı olmayan, tüm görsel ve işitsel araçlarda kullanılan izleyiciyi etkilemek ve tutarlı düzeyde hikâyeye aktarımı gerçekleştirmek için mizansen³², kamera çalışması, düzenleme ve ses olmak üzere dört temel unsura sahip dilin adıdır. Sinema dili, film yapımcılarının bir hikâyeyi, duyguyu ve anlamı ekranda iletmek için kullandıkları görsel ve işitsel

³¹**Tren etkisi:** 'Train effect' olarak bilinen ve sinemanın ilk seyir deneyimini oluşturmak için Fransa'da Lumier kardeşlerin çekmiş olduğu filme karşı verilen izleyici tepkinin adıdır. İzleyicilerin beyaz perdede kendilerine doğru gelen treni gerçek zannedip çılgınlık atarak ezilmekten kaçmak için kendilerini kenara atmaya çalıştıkları deneyimini ifade etmek için kullanılmaktadır. Efsane yahut gerçek olduğu üzerine uzun tartışmalar sürdürülmüştür (Bottomore, 1999).

³² **Mizansen (mise-en-scène):** Fransızca'dan 'sahneleme' ve 'sahneye yerleştirme' ifadeleriyle çevrilmiş olup, ilk olarak tiyatrodan ortaya çıkmıştır. Bu ifade, film yapım sürecinde çekimleri çerçevelemede kullanılan yöntemlere atıfta bulunmak için film çalışmalarında sıklıkla kullanılmıştır. Çekim çerçevesi içerisindeki set tasarımı, kostüm, film boyunca duyguları anlamının anahatları kabul edilen aktör performansları, aydınlatma gibi film sahnesinde yer alan herşeyi kapsamaktadır (Gibbs, 2012).

teknikleri ifade etmek için kullanılmaktadır. Sinema dili, mevcut olan hikâyenin ne olduğu değil, nasıl anlatıldığıyla ilgilenmektedir. Böylelikle diğer iki kavrama göre – sinematik dil ve sinematografik dil – daha geniş bir anlam taşıyarak, onları kapsamaktadır (Salt, 2009).

Sinematik dil, yönetmen özelinde duyguları uyandırarak görsel-işitsel aygıtlar aracılığıyla bir anlatıyı izleyiciye iletmek için kullanılan kural ve teknik sistemin adıdır. Normal dillerin aksine sinematik dil, görme ve duymayı temel alan ve hikâye aktarımında bu öğeleri ön planda tutan bir kombinasyonu içermektedir. Bu dil, yönetmen veya yapımcının filme ilişkin algılarını ve anlayışlarını kapsamaktadır. Algıyı ve anlayışı oluşturmak için film yapımına dair tüm unsurlar devreye girmektedir. Sinematik dil tam anlamıyla hem görsel hem de duyuşsal bir dildir. Sinematik dil, izleyiciyle iletişim kurabilmek için edebiyat kurallarını da göz önünde bulundurmaktadır. Olay örgüsü, karakterizasyon, temalar, sembolizm ve anlatım gibi birçok edebi teknik senaryo yazımıyla sinematik dile aktarılmıştır. Sinematik dilde ustalaşmak, film yapımcılarının benzersiz görsel ve işitsel stillerini geliştirmelerini sağlamaktadır (Reisz & Millar, 1991). Böylelikle kendi ayırt edici stilini oluşturmanın önünü açmaktadır. Sinematografi, hareketli görüntüleri yakalama sanatı, kadrajlama ve çekim kompozisyonunda seçimleri temsil etmektedir. Sinematografik dil, stratejik kamera hareketleri ve mekân kullanımının tamamını kapsayan terim olarak ifade edilmektedir. Kamera açıları³³, çerçeveleme, çekim boyutu ve uzunluğu, aydınlatma³⁴, mizansen görsel hikâyeye katkı sağlarken, diegetik ve diegetik olmayan seslerle³⁵ birtakım atmosfer yaratılmakta ve önemli anlar vurgulanmaktadır. Kurguda³⁶ kesme, montaj ve geçişlerle anlatının akışı, dokusu ve hızı

³³**Kamera açılarına** örnek vermek istenirse, düşük açılar karakteri güçlü resmederken, yüksek açılar savunmasız veya önemsiz hissettirmek için kullanılır. Derin odaklar ön ve arka planı keskin ayrıntılarla tutmaktadır. Sahnedeki farklı öğeler arasındaki ilişkileri güçlendirmektedir (B. Brown, 2012).

³⁴**Aydınlatma:** Sinemada ışığın ve gölgenin kullanılma biçimini ifade etmek için kullanılmaktadır. Yüksek anahtarlı aydınlatma, sıcak renkler genellikle müzikal veya komedilerde kullanılırken, korku ve gerilim yaratmak için daha düşük anahtarlı aydınlatmalara, soğuk ve karanlık renklere yer verilmektedir (B. Brown, 2008; Box, 2020).

³⁵**Diegetik ses:** İzleyicilerin hikâyeyi ve ekranda neler olduğunu anlamalarına yardımcı olan, ekrandaki karakterler arasındaki diyalogdan sokakta yürürken ortam gürültüsüne kadar, gerçek hayatı yansıtan sese verilen isimdir. **Diegetik olmayan ses:** Film içerisinde yer alanların işitmediği tamamen seyirci faydası için kullanılan sesleri ifade eden kavramdır. Bütünüyle amaç dram katmak, duygusal tepki yaratmak ve ambiyansı güçlendirmektir. Bir de *trans-diegetik ses* kavramı bulunmaktadır. Bu kavram, diegetik ve diegetik olmayan sesi birleştirmenin tercih edilmesi ve bir teknikle birinden diğerine geçilmesini ifade etmektedir (Tan vd., 2017).

³⁶**Kurgu:** Anlatının anlaşılır bir biçimde düzenlenmesi ve sunulmasına ek olarak, film çekimlerini belirli efektler elde etmek veya üretmek için birleştirebilen temelde gerçek bir filmin yaratılmasıyla sonuçlanan sentez sürecine verilen isimdir. Düzenleme stillerinde film anlatı dokusu biraraya getirilmektedir. Hızlı

düzenlenmektedir. Böylece sürükleyici bir anlatım hedeflenmektedir (Katz, 2004). Örneğin, süreklilik düzenlemesi³⁷, film ve video yaratımında, az çok ilişkili çekimleri veya tek bir çekimden kesilen farklı bileşenleri, izleyicinin dikkatini hem zaman hem de fiziksel konum boyunca önceden var olan bir hikâye tutarlılığına çekmek için bir sekansa birleştirme sürecidir (Rosenberg, 2011). Şöyle ki bu yapımlarda film içerisinde devam ediyor hissi oluşturularak izleyiciyi hikâyeden koparmama ve sürükleyicilik oluşturma amacı güdülmüştür.

Sinematik dil ve izleyici üzerindeki etkisi sinemanın kurgusal anlamda görsel öğeleri insanlara aktarmada ne kadar güçlü bir araç olduğuna yönelik birçok farklı deney gerçekleştirilmesine neden olmuştur. Bunların en bilineni ve en çok ses getireni, Sovyet film kuramcısı ve yapımcısı Lev Kuleşov tarafından gerçekleştirilen ve adına '*Kuleşov effect*' denilen deney olmuştur (Turner, 1998). Ona göre temel olarak, bir filmde bir şeyin nasıl ve ne şekilde algılandığı kamera çerçevesine bağlıdır. Hem gerçek hem de çıkarımsal anlamlar, kamera çerçevesindeki nesnelerin, öğelerin ve sinematik görsellerin düzenlenmesi aracılığıyla iletilmektedir. Bu doğrultuda, yüzünde herhangi bir duygusal ifade olmayan bir adamın görüntüsünün ardından farklı nesnelerin/durumların çekimlerine yer vererek, seyircilerden adamın duygusal durumuna yönelik yorum yapmalarını istemiştir. Her görüntüde adamın yüz ifadesi aynı olmasına rağmen, adamın görüntüsünün ardından çorba görseli konulduğunda açlık, tabutta çocuk görseli konulduğunda hüznün, bir kadın görseli konulduğunda şehvet hissettiği izleyiciler tarafından ifade edilmiştir.

kesmeler aciliyet duygusu uyandırırken, uzun çekimler gerginlik veya gerçekçilik için kullanılmaktadır. **Montaj:** Zaman geçişi veya tematik bağlantılar iletmek için klipler birleştirilir, bilgi, zaman, mekân yoğunluğunu güçlendirmek için kullanılmaktadır (Bordwell & Thompson, 2012).

³⁷**Süreklilik Düzenlemesi:** '*Continuity Editing*' kavramı genellikle uzun metrajlı filmlerde kullanılan editörün izleyicinin zihninde, daha sonra tamamen farklı konulara veya en azından süreklilik yaklaşımı için gerekenden daha az yakın ilişkili konulara ait olabilecek çeşitli çekimler arasında yeni çağrışımlar oluşturmayı amaçladığı montaj gibi yaklaşımlarla karşılaştırılabilir. Klasik Hollywood sineması, klasik süreklilik, Hollywood usulü de denilmektedir (Salt, 2009).



Görsel 1: Kulešov Efekt (Montaj ve Sinematik Etki Deneyi)

Bu deney sonucuna paralel olarak McLuhan'ın iletişim teorisi anlayışında iletinin içeriklerinden çok biçimlerine yönelinmesi gerektiği vurgulanmaktadır. İletişim araçlarını sınıflara ayıran McLuhan, medyanın araç olduğundan yola çıkarak, araç bilinmediği zaman mesajın da algılanamayacağını ortaya koymuştur. Yani mesajların içeriklerinin değil, onu taşıyan araçların (medyanın) bilinmesi gerektiğini savunmuştur (McLuhan & MacLuhan, 1975). Böylelikle sinemanın dış dünya yasalarına değil, zihin yasalarına uyduğu ve insan bilincinin biçimlendirmelerine uyum sağladığı gözlenmiştir (Münsterberg & Griffith, 1970). Sonuç olarak sinemada, izleyicinin alımlama biçimlerinin farklılaşmasına ek olarak, sinema dili ve teknikleri aracılığıyla algı ve düşüncenin de yön değiştirebileceği söylenebilir. Tüm bu girift ilişkiyle beraber, hikâye anlatımı güçlendirilmek için duygu, semboller, işaretler ve çerçeveler kullanılabilir. Hikâye anlatımı kodlarının yanı sıra, bilgisayar tarafından oluşturulan efektlerin, kinetik aksiyon sekanslarının ve yoğunlaştırılmış ses parçalarının kullanımı, film izleme zevkine katkıda bulunan bağımsız ve özerk öğeler olarak ortaya çıkmaktadır. Ayrıca sinematografik dil, kültür üzerine etki etmekte, onu yenilemekte ve kültürel anlam sistemi tarafından üretilmektedir. Buna göre, her film kurgusal olsun ya da olmasın bir hikâye anlatmaktadır. Hikâyeleri anlatırken de film dili kullanılmaktadır. Bu sebeple filmler belirli mesajlar içermekte ve bu mesajları seyirciyle buluşturmaktadır. Sinematografik temsiller gerçekliği değiştirerek, yeniden yapılandırmakta, imgeyi, anlatıyı farklı şekillerde ortaya koymaktadır. Çeşitli film teknikleri sinematografik dili

oluşturan estetik unsurlardır ve bir filmi gerçek olandan yeniden yaratılana dönüştüren belirli bir anlama hapsetmektedir. Bu da akıllara ‘aslında görüntü neyi yansıtır? Gerçek midir yoksa bir temsil midir?’ sorusunu getirmektedir. Bir filmi doğru bir şekilde anlamak için sinema dilinin ve tekniklerinin anlaşılması gerekmektedir.

Rorty'e göre sinemanın, gerçeğin doğru bir temsili olduğu fikrinden uzaklaşarak sinematografik anlatının, insanların bu gerçekliğe erişmesini sağlayamayacağı fikri benimsenmelidir (Grubba, 2020). Sahte gerçeklik yaratan filmdeki anlam, belirli bir izleyici kitlesi için üretilmektedir. Bunun farkına varıldığında, izleyicinin herhangi bir sinematografik metinde çeşitli anlamlar bulabileceği ortaya çıkmaktadır. Anlam elbette ki değişmez ve sabit olmayacaktır. Böylece bir filmin anlamları, sinematografik metnin kendisinin bir mülkü olarak değil, filme anlam katan izleyicinin kendi yorumunun ürünleri olarak algılanacaktır. Görüldüğü gibi bütün bunlarda en büyük bileşen elbette izleyicidir. Film izleyiciyle tamamlanmış sayılmaktadır. İzleyici filmin içerisine absorbe edilerek duygu etkileşimi ve özdeşim gerçekleştirmektedir (Cox & Levine, 2012; Niemiec & Wedding, 2014).

Sinema başlangıcından bu yana, her dönemin eğilimlerine ve teknolojilerine, kültürüne ve toplumsal farklılıklarına uyum sağlayarak değişimler geçirmiştir. Gerek teknolojinin gelişmesi gerekse sinemanın teorik olarak anlatma biçimlerinin değişmesi sinemanın değerleri ve inançları yayma gücünü etkilememiştir (Lorenzo-Lledó vd., 2020). Ayrıca medya aracı olan sinemanın kültür emperyalizmi aygıtı olmasıyla (Tomlinson, 1995) beraber aslında sinematografik görüntülerin – gerçeği yansıtmaya da – belirli bir toplumun tarihsel davranışlarını, dünya görüşlerini, değerlerini ve ideolojilerini anlamak için önemli veriler taşıdığı görülmektedir. Böylelikle sinema kendine ait bu söylemlerini film diliyle izleyicisine aktarmaya çalışmaktadır. Yine aynı dille toplumsal anlamlar düzenleyebilmekte ve üretebilmektedir. Sinemanın her birey için ayrı anlamlara sahip olmasından ve özelleştirilmiş bilinçten (alımlama) hareketle sinemanın kendi oluşturduğu dile, tekniğe ve yönteme bağlı olarak informal eğitim gerçekleştirdiği söylenebilir.

Sinemanın gerçekleştirdiği informal eğitimde edinilen bilgilerin izleyicisinde hatalı önyargılar geliştirebileceği ve kimi zaman örgün eğitimdeki epistemik edinimleri engellemeye neden olacağı ortaya konmuştur (Muela & Abril, 2014). Şöyle ki, sinema, izleyicisine doğru veya yanlış bilgiyi aktararak bilgileri pekiştirebilir yahut izleyicisinde

var olan bilgiye ket vurabilir. Genel olarak sinemanın manipülatif etkisine yönelik incelemeler gizli mesajların varlığını referans taşıyan sübliminal kavram üzerinden ele alınmaya çalışılmıştır. Ancak sinema informal yollarla gizli mesajlara ihtiyaç duymadan da iletmek istediği mesajı doğrudan kendisine ait anlatı yöntemiyle aktarabilen bir araçtır ve bu eğitimiyle kendi toplumunu yaratmaktadır (Arroio, 2010). Sinemanın içinde bulunduğumuz çağda artık yalnızca sinema salonlarında tecrübe edilmediği, her birey için bir cep sinemanın var olabileceği gerçeğine ek olarak öğrenmenin de yalnızca resmi eğitim kurumlarıyla sınırlı tutulamayacağından hareket edilerek, ‘dijitalleşmiş, şirketleşmiş, gözetim kontrollü, küreselleşmiş bir dünyada etkili bir şekilde nasıl eğitim verilebilir?’ sorusuna cevap aranmalıdır. Filmlerdeki yer alan anlatılarda içeriğin unsurlarını tanıyarak, unsurları arasındaki mantıksal ve olgusal ilişkileri arayarak ve açıklayarak, ana fikirleri bularak ve bunları bütünleştirerek, yapımcının veya yönetmenin düşünme biçimini takip ederek, sonuç çıkararak ve içerik eleştirerek elbette sözü edilen informal eğitimin olumsuz yönlerine karşı farkındalık oluşturulabilir (Arroio, 2007).

Bu nedenle, sinemanın informal eğitimini anlamak ve doğru analiz etmek için birtakım yeterliliklerin olması gerekmektedir. Bu yeterliliklere veri olarak 8 temel kavram karşımıza çıkmaktadır. Bunlar; medya okuryazarlığı (*media literacy*), görsel okuryazarlık (*visual literacy*), ekran okuryazarlığı (*screen literacy*), sinema okuryazarlığı (*cinematic literacy*), film okuryazarlığı (*film literacy*), sinematografik okuryazarlık (*cinematographic literacy*) ve bu okuryazarlıklara bağlı olarak sinematik düşünce (*cinematic thinking*), sinema düşüncesi (*cine-thinking*) kavramlarıdır. En genel kavramlardan en özele doğru ilerlenirse; medya okuryazarlığı, medya mesajlarının çözümleme, bu mesajların düşünceler, duygular ve davranışlar üzerindeki etkisini değerlendirebilme ve medyayı bilinçli kullanabilme yetkinliğine denilmektedir. Bilginin nasıl tüketileceği, medya ortamında nasıl gezinileceği ve dijital ortamda nasıl yer alınacağı gibi sorunlara çözümler aramaktadır. Medya okuryazarlığına sahip izleyici daha az manipülasyona açık olmakta, bilgi ve iletişimin gücünü daha kolay kullanmakta ve tüm sanatsal ve bilimsel temsiller aracılığıyla kendi vizyonunu oluşturmaktadır. Medya okuryazarlığı bir mesajın neden gönderildiği, kim tarafından gönderildiği, hangi tekniklerle gönderildiği, kaç farklı şekilde anlaşılmaya müsait olduğu ve hangi yaşam tarzları, bakış açıları ve değerleri temsil ettiği hakkındaki problemlere yanıtlar aramaktadır. Bu okuryazarlıkla medyanın tüm sektörlerinde medyanın temsil kalıpları

incelenebilmekle beraber, propoganda, sansür ve örtük önyargılar tespit edilebilmektedir (Higdon, 2021). Sinema özelinde filmlerdeki medya okuryazarlığında mesajı kimin ürettiği, gündeme sahip olup olmadığı ve kültürün belirli yönlerinin öğretilip öğretilmediği tartışılmaktadır (McDougall, 2014). Görsel okuryazarlık, resim biçiminde sunulan bilgileri yorumlayarak ve tartışarak anlamlandırma yeteneğidir. Klasik dönemde sadece görsel öğeler ele alınırken, 1930'ların sonu ve 1960'ların başlarında modern dönem görsel okuryazarlık modern kitle iletişim araçlarını da bünyesine katmasıyla kendisini sinemayla ilişkilendirmiştir (Peña & Dobson, 2021). Ekran okuryazarlığı, 2012 yılında *Avrupa Film Eğitimi Komisyonu* tarafından tanımı yapılan bu kavram, bir filmi anlama düzeyinden, film seçebilme becerisine, filmi eleştirel izlenmesinden, sinematografik yönlerinin analizine kadar olan tüm becerileri edinmeye ek olarak film yaparken de film dili ve tekniklerini kullanabilme yetkinliğini ifade etmektedir. Başka bir deyişle, 3C ekran eğitimine³⁸ verilen isimdir (BFI, 2014).

Sinema okuryazarlığı, filmin dilini anlama ve takdir etme yeteneğidir. Sadece olay örgüsünü ve karakterleri değil, aynı zamanda genel sinematik deneyime katkıda bulunan görsel ve işitsel unsurları da kapsayarak film yapımcılarının duyguları iletmek, hikâyeler anlatmak ve izleyici üzerinde kalıcı bir etki yaratmak için çeşitli araçları, sembolleri, kültürel referansları ve teknikleri nasıl kullandıklarını anlama becerisidir. Sadece filmi izlemekten öte, filmin dilini, tekniklerini ve algılar üzerindeki etkisini anlamak kastedilmektedir. Görsel hikâye anlatımı, ses ve müzik, düzenleme teknikleri, tür farkındalığı gibi unsurlardan oluşmaktadır. Bu okuryazarlık türü eleştirel düşüncüyü, kültürel anlayışı, sanatsal farkındalığı ve medya okuryazarlığını geliştirmektedir (Gessner, 1968). Aktif ve etkileşimli bir deneyimin önünü açan sinema okuryazarlığı, dünyayı anlamlandırmaya yardımcı olmaktadır. Ayrıca filmlerde gömülü sembolik ve metaforik unsurları deşifre etme farkındalığını kazandırarak, katmanlı ve derinlikli çözümlemeler yapılmasını sağlamaktadır. Filmlerde yansımalarının görüldüğü toplumun hâkim ideolojileri ve değerleri temsil edilerek, izleyicinin kendi bakış açısıyla sorgulamasını öğütlemektedir. Toplumsal sorunlar hakkında diyaloga teşvik ederek, toplumsal mesajlar ve altlarında yatan sebepleri ortaya koymayı hedeflemektedir. Sinema

³⁸ Ekran eğitiminde 3C kombinasyonu; eleştirel (*critical*), kültürel (*cultural*) ve yaratıcı (*creative*) yaklaşımları kendisinde barındıran eğitim şekli olarak tanımlanmaktadır.

okuryazarlığı olan bireyler görsel estetiği tanımlayarak, sinematografik seçimlerin izleyici üzerindeki etkisini anlayabilmektedir.

Film okuryazarlığı diğer bir deyişle sinematografik okuryazarlık, filmler aracılığıyla bilgi ve değerleri tartışma eylemi olarak tanımlanmaktadır. Görsel, işitsel semboller okunarak bir anlam ortaya konulmaktadır. Anlam üretme çabasıyla film iletişim biçimine dönüşmektedir. Film dili, yapısı ve semiyotik analiz³⁹ kodlarının nasıl ortaya konacağını açıklamaktadır. Anlamın en küçük birimi işaretlenmektedir. Bu işaretler kodları oluşturmuştur (Forsdale & Forsdale, 1970). Film okuryazarı olmak, farklı sosyal bağlamlar için resim dilini uygun şekilde üretme, yorumlama ve anlama yeteneğine sahip olmak anlamına gelmektedir. Kod çözme becerisi ve bağımsız olarak anlam yorumlama ve yaratma bu yetkinliğin en önemli argümanı kabul edilmektedir. Sinematik düşünce, sinema düşüncesinin bir sonucu kabul edilerek filmlerden hareket etmekte ve aralarında bağ oluşturmaya çalışmaktadır. Tamamen çağrışımsal görünen bu kavram, sinema algısı deneyimi olarak tanımlanmaktadır. Bir başka deyişle, sinemayı içeren hareketli görüntülerin tümüne yakından bakmayı, yani sinemayı enstalasyon olarak anlamayı ifade etmektedir. Bu merkezle, sinema tarihselliğini ve özgüllüklerini, nereden geldiğini ve bir yapım veya uygulama olarak neyi gerektirdiği üzerine fikirler sinematik düşünceyi oluşturmaktadır (Schulte Strathaus vd., 2004). Filmlerin ifade edebileceği etki, düşünce ve deneyim biçimlerini daha uyumlu ve daha derin düşünme sistemidir. Genellikle sinema üzerine eleştirel analizleri felsefi fikirlerle birleştirilerek bu düşünce çeşitliliği ayrıntılı olarak ortaya konmaktadır (Flaxman vd., 2015).

İlk kez Deleuze tarafından kullanılan sinema pedagojisi açıklanırken sinema düşüncesi kavramı kullanılmıştır. Sinema pedagojisi belirli filmleri izleyerek ne öğrenildiğini veya filmdeki yönetmenin belirli seçimlerinin nasıl düşünülmesi gerektiğini açıklayan sistemdir. İmgeden dışarıya doğru içkin bir şekilde çalışan bu sistem, imge ve gerçek arasındaki boşlukları doldurmaktadır. Sinema düşüncesi, sinema okumalarının eğitim bağlamına uygulama ve haritalama işidir. Eğitimin kendisi belli bir politika

³⁹Semiyotik, görsel dil ve işaretlerin incelenmesine verilen isimdir. Anlamın yalnızca kelimelerle değil, aynı zamanda imgeler, semboller, jestler, sesler ve tasarımla nasıl yaratıldığından hareketle, tüm işaretlerin anlamlarının hepsini bir arada bağlam içinde ele alan analiz türüdür. Film özelinde bir filmde yer alan cansız nesnelere ve karakterlere yönelik metaforlar ve benzetmeler içeren işaret, kod ve geleneklerin incelenmesine semiyotik analiz denilmektedir. Sözü edilen gelenek kavramını, bir filmin anlamı veya sunumunun yerleşik ve en bilinen yolu olarak ifade etmek mümkündür (Mitry, 2000).

taşıdığından, eğitime uyarlanan sinema düşüncesi de politik olacaktır. Sinema düşüncesinde, mevcut eğitim sisteminin bir parçası olarak, sinema hakkında yeniden düşünmek, eğitimin geleceğine bakmak, imgelerin oluşturduğu çatalılamaları, ilişkisizlikleri, kırılma noktalarını ortaya koymak ve içkin analizlerde bulunmak amaçlanmaktadır (Cole & Bradley, 2016).

Bugün dünyanın aşırı karmaşık ve bir o kadar bağlantılı olmasına bağlı olarak dijital çağda iletişim kanalı ve bilginin farklı şekillerde elde edilmesi dikkat kültürünün geliştirilmesini öncelemektedir. Sadece okur-yazar olmanın yeterli gelmediği ve yeni eğitim ihtiyaçlarını karşılamak için Avrupa uzun zamandır ‘vatandaşlık yeterlilikleri’ kavramını oluşturarak, diğer üye ülkelerin eğitim sistemleri için politika yörüngeleri geliştirmiştir. 2007 yılında sunulan bu yeterlilikler; öğrenmeyi öğrenme, tasarım yapma, farklı türdeki mesajları iletme ve anlama, iş birliği ve katılım, özerk ve sorumlu hareket etme, sorun çözme, bağlantıları ve ilişkileri belirleme, bilgileri edinme ve yorumlama olarak sayılmıştır. Bilgi toplumunda temel eğitim, bilgisayar bilimi ve ikincil bir dil ile aynı seviyede temel beceriler vatandaşlık becerisi olarak tanımlanmaktadır. Tüm bu yeterlilikler ve yukarıda açıklanan kavramlar, aslında eğitimde medya pedagojisinin ve eğitiminin, ekran eğitiminin, sinema pedagojisinin ve eğitiminin, film eğitiminin yer alması yönünde atılması gereken adımları temsil etmektedir. Çeşitli medya araçlarını anlama, analiz etme ve değerlendirme becerisi olarak ifade edilen ve öz denetimi yüksek, eleştirel düşünen, sorgulama alışkanlığı edinen, ifade becerisi geliştiren, etkili etkileşimci ve aktif vatandaş yetiştirilmesine olanak sağlayan 21. Yüzyıl okuryazarlığı, ekran eğitiminin gerekliliğinin altını çizerek hem genel okuryazarlığı hem de film okuryazarlığını amaçlamaktadır. 21. yüzyıl okuryazarlığına ek olarak bu kazanım ve becerileri edinmede film eğitime de görev düşmektedir. Film eğitimi, film dilinin eğitimsel değeri, estetik zevk ve sinemanın teknik bir bakış açısından nasıl çalıştığı hakkında öğretmekse, film kullanımı yoluyla öğrencilerin gözlem becerilerinin geliştirilmesine, film dili ile diğer ifade dilleri arasındaki ilişkiyle beraber sinemanın tarihini ve filmin doğasını anlamasına ve sinemanın toplumsal ve kültürel rollerini keşfetmesine olanak sağlanacaktır. Bu da sinemanın okullarda hem araç hem de özerk kullanımı olarak karşımıza çıkmaktadır (Dahlquist, 2020).

Anaakım medyada mesajlarını eleştirel analize tabi tutan medya pedagojisinin öncelikli alanı olan sinema pedagojisi, kültür kişiliğine ve kişilik kültürüne hitap ederken

dünya görüşü ve tutum oluşturan eğitim uygulaması olarak görülmekte ve dini-felsefi, aksiyolojik, estetik, yaratıcı, bilimsel, tarihsel ve etnografik kültürel özgül bileşenler tarafından belirlenmektedir (Likhanova & Nikitin, 2017). Yine sinema eğitimi, gelecek bir dünyaya hazırlanmakla ilgili değil, öğrencinin dünyanın (bir parçasına) şahit olması için doğru koşulları yaratmakla ilgilenmektedir. Film pedagojisi, filmlerin bilgi, kimlik ve değerlerin dönüşümünün gerçekleştiği karmaşık ve çoğu zaman çelişkili bir ideolojik ve maddi süreçler kümesi olduğunun anlaşılmasına yardımcı olmalıdır. Film pedagojisinde, öğrencilerin izledikleri filmlerin yönetmenlerine ait görüşleri, düşünce imgeleri, önerileri ile kendi dünya görüşleri arasında bir karşılaştırmaya imkân tanınmalıdır. Öğretmen ise, filmleri sınıfa getirerek ve öğrencileri gördüklerini tartışmaya davet ederek demokrasi, özgürleşme ve birey için bir alan ve zaman yaratabilen kültürel bir personel olmalıdır (Giroux, 2002). Ayrıca bu eğitimlerin nasıl verilmesi gerektiği hakkındaki tartışmalarda, eğitimi verenlerin tek bir disiplinden olmayıp matematikten sanata, edebiyattan fen bilimlerine, coğrafyadan din eğitime kadar uzanan uzmanlık eğitime sahip bireylerden seçilmesi aslında birleştirici ilkeleri temsil etmesi açısından önemli görülmektedir (Hodgkinson, 1964).

Elbette bu eğitimlerin verilmesi noktasında somut adımlar da atılmıştır. Kısaca söz etmek gerekirse, klasik filmleri çocuklara ve gençlere izletmenin, onlara bu filmlerin bir sanat olduğunu göstermenin, bu filmlerin hangi tekniklerle çekildiğini öğretmenin, bir filmin yapım ve yönetim sürecini tekrarlamalarını sağlamanın, onlara sinemayı sevdireceğinden hareket edilerek, okul bağlamında sinemanın sanat olduğunun nasıl öğretilmesi gerektiği sorularına cevap aranmıştır. Filmleri okumaktan öte, yaratmayı amaçlayan pedagojilerin ilerleyerek sinemanın kendisini yeniden ürettiğine şahit olunmaktadır. İlk kez 1995 yılındaki uygulama sahasında, ilköğretimde ortaöğretim son sınıfa kadar, Fransa'nın çeşitli bölgelerinden ve zıt sosyal geçmişlerden gelen okul sınıflarını içeren Sinema Gençlik Yüzyılı (*Cinema: Cent Ans de Jeunesse*) programını oluşturmuştur (Bergala, 2016). Daha sonra program Guadeloupe ve Martinik'e ve ayrıca Portekiz, İspanya, İtalya, İngiltere, Küba ve Brezilya gibi ülkelere yayılmıştır. Yine 2008 yılından beri İngiltere'de yapılan birkaç araştırma raporu, film okuryazarlık sınıflarında yazmada – zengin kelime dağarcığı ve daha karmaşık cümleler dâhil – okumada, eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerinde ve diğer birçok kişisel ve kişilerarası faydada ölçülebilir gelişmeler sağladığı görülmüştür. 2009'da tamamlanan bir Avrupa literatür

taraması, eğitim dilinden bağımsız olarak son 30 yılda Avrupa genelinde yapılan çalışmalarda benzer şekilde derin sonuçlar ortaya çıkmıştır (Gulshan & Tripathi, 2020). 2010 yılında, Avanca Uluslararası Film Konferansı'nda (*Avanca International Meeting of Cinema, TV, Video and Multimedia*) film okuryazarlığına adanmış panel sonrası sadece on yıldan fazla bir süre sonra, bu deneyim film öğretimini bilimle ilişkilendiren yeni bir konuya dönüşmüştür. 2017'de başlayan bu yeni proje için, öğrencilere farklı bir pedagojik yaklaşım sağlayan özel bir program ve özel eğitim kaynakları tasarlanmıştır (Neta vd., 2022). Aynı şekilde, Avustralya Eğitim Araştırmaları Konseyi'nin (*Australian Council for Educational Research-ACER*) okuryazarlık öğreniminde filmin rolüne ilişkin son dönemdeki araştırmalardan ilham alarak, Avustralya Müfredatı'nın ilköğretim düzeyinde büyük ölçekli film okuryazarlığı programları başlatmak için bazı uluslararası adımlar atılmıştır. Örneğin, 2013 yılında İngiliz Film Enstitüsü tarafından düzenlenen 5-19 yaş arası çocuklar için ulusal bir programa başlanarak Yeni Güney Galler Eğitim Bakanlığı, öğretmenlerin teknik becerilere veya özel ekipmana ihtiyaç duymadan film yapmalarını ve yayınlamalarını sağlayan *ClassMovies* programını oluşturmuştur. 2020 yılında, çok sayıda film kurumu, ortak kuruluş ve film yapımcıları arasında pan-Avrupa iş birliğiyle film yeterliliklerini açıklamak ve öğretmek için devasa bir çevrimiçi ortam oluşturmuştur. Çeşitli iş birliği projelerine dayanarak, film yeterliliğini açıklayan kavramları, film okuryazarlığını öğretmenin temelini ve mevcut kültürel ve sanatsal görsel-işitsel eserlerin tamamlayıcılığını ortak bölgede bir araya getirmek için yola çıkılmıştır. Ayrıca eğitimin nasıl daha sinematik ve daha dijital hale getirilmesinde yalnızca öğrencilerin değil, öğretmenlerin de dijital yeterlilik ve medya okuryazarlıklarına bağlı olarak medya yeterlikleri tartışılmaktadır (Lewis, 2021).

1.2.2. Örgün (Formal) Eğitim Aracı Olarak Sinema

Örgün eğitim, resmi eğitim kurumlarında kademelere bölünmüş olup, resmi bir eğitim müfredatıyla ilerleyen, öğrenmenin açıkça planlanmış yapısını içeren, doğrudan öğretim ve görünür sonuçlara teşvik eden, planlı, zorunlu ve amaçlı olan, dışsal motivasyona yönelen, yeterlilikleri aracılığıyla tanınan ve ölçülebilen, süreç sonunda diploma kazandırılan eğitim türüne denir (Coombs & Ahmed, 1978). Okul öncesinden yükseköğretime kadar belirli yaş aralıklarına göre düzenlenen, kademelere ayrılan

hiyerarşik ve kurumsallaştırılarak sistematik, kasıtlı, açık ve net amaçlı eğitime verilen isimdir.

Sinemanın örgün eğitim için yeni umutlar taşıdığını en iyi örnekleyen belki de Thomas Edison'dur. Sınıflarda gösterilmek üzere film üreten bu mucit, eğitimde filmlerin kullanımı konusunda 'kitapların modasının geçeceği, bilginlerin artık sinemayla eğitileceği ve hatta her bilim dalını sinema filmleriyle öğretmenin mümkün olduğunu ifade eden abartılı iddialarda bulunmuştur (Saettler, 1990). Yine William Lewin de ders kitaplarının kökten değişeceği, geleneksel sınıf ortamlarının ortadan kalkacağı hatta renk ve sesin eklenmesiyle, bir filmin on dakikada sıradan bir kitabın bir saatte anlatabileceğinden daha fazlasını anlatacağını iddia etmiştir. O dönem itibarıyla ütopyik gibi görünen bu iddialar bugün günümüz toplumlarının göz ardı edemeyeceği bir iletişim kanalı olan sinemanın artan gücünü ve bu alandaki çalışmaların çeşitliliğini temsil etmiştir. Dünyanın birçok ülkesinde filmlerin eğitim aracı olarak kullanımı üzerine çokça başarılı deney yapılmıştır. Uzun metrajlı filmler okullardaki eğitim için üretilerek eğitimin her kademesindeki öğrencilere fayda sağlamıştır (Nabi & Riddle, 2008). Öğrencilerin benzerlikleri keşfetme, farklılıklar üzerine düşünebilme, eleştirel düşünerek yeni verileri olgulara dâhil etme yeteneğinden içsellik oluşturmaya, kişiliklerini etkilemesinden tutum geliştirmelerine kadar tüm alanlarda sinemanın insan üzerindeki etkisi güçlü bir şekilde ortaya konmuştur (Pereira & Ribeiro, 2015; Sanborn & Harris, 2019; Kubrak, 2020; P. D. Thompson, 2021).

Sinemanın örgün eğitimle ilişkisi iki yönlüdür. İlkinde doğrudan örgün eğitimde yardımcı bir öğretim materyali ve aracı olarak kullanılması yer alırken, ikincisinde örgün eğitimde sinema veya film eğitimi kastedilmektedir. Şöyle ki, sinemanın örgün eğitimde hem araçsal hem de özerk uygulama imkânlarının varlığından söz edilebilir. Her ikisinde de eğitim filmlerinin yer alabileceğini söylemek mümkündür. Resmi eğitim kurumlarında yardımcı araç olarak kullanılan filmlerden söz edilecek olunursa, hukuk (Grubba, 2020), yabancı dil öğrenimi (Pegrum vd., 2005), tıp (Shrivastava & Shrivastava, 2022), klinik farmakoloji (Baños vd., 2024), coğrafya, tarih, doğa çalışmaları, sanat (Flory, 1968), yurttaşlık eğitimi (Bruch, 2018), ahlak eğitimi (Rekabtalaei, 2018), din eğitimi (Yorulmaz, 2011), değer eğitimi (Varghese & Raman, 2014) ve daha birçok alanda kullanıldığı gözlenmiştir. Tıp eğitiminde özellikle öğrenme, öğretme sürecinde film ve videolar bilişsel olmayan becerilerin edinilmesinde ve beceri temelli öğrenmelerde büyük

fayda sağlamaktadır. Hukuk derslerinde ve bilim eğitiminde sinemanın kullanılmasıyla Vygotsky'nin sosyo-kültürel yaklaşımına dayanarak izleyicinin karakterlerle etkileşimi ve duygu-eylem paylaşımına bağlı olarak deneyim inşa edilmesine ve bireylerin bilgi şeması oluşturmalarına yardımcı olmaktadır. Görsel-işitsel dil bilgi inşasını kolaylaştırmak için değerli olanaklar sağlamaktadır. Ayrıca öğrenciye duygu aktarımının sağlanması ve özdeşleşmeyle bağlantılı olarak ortam duyarlılığı ve algı geliştirerek doğru karar verebilme becerisini geliştirmek adına kullanılmaktadır (Arroio, 2010; Grubba, 2020). Yabancı dil öğreniminde yabancı filmlerin derslere entegrasyonu sağlanarak dil becerisinin, motivasyonun ve kültürler arası etkileşimin arttığı görülmüştür (Pegrum vd., 2005; Auñón & Boussif, 2022).

Sinemanın okullarda araçsal uygulama imkânına örnek olarak, 1800'lerin ortalarında Amerika ve Avrupa'nın çeşitli okullarında filmler gösterilmiştir. Görsel temelli eğitimin öğretmenler için inanılmaz olanaklar sunduğu fark edilmiştir. 20. Yüzyılın başlarında eğitsel süreçlerde film kullanılması *school cinema*, *educational cinema*, *teaching films*, *cinedidactic* kavramlarıyla ilişkilendirilmiştir. 1950'lerin ortasında disiplinler arası öğrenme aktivitelerine görsel-işitsel öğelerle öğrenme-öğretme sürecinde olumlu yönlü etkiler gözlenmiştir. İlk olarak sinema, 1960'lı yıllarda eğitim alanına girmiş ve kullanımında pilot uygulama amacı güdülmüştür. Bugünkü anlamda ilk kullanım ise 1980'li yılların ortalarına denk gelmektedir. Sinemanın okullara yerleştirilmesi tartışması İtalya'da ortaya çıkmıştır. *Görüntü eğitimi* adıyla ilk kez İtalyan ilkokullarının müfredatına giren bu dersle, hem ulusal hem de yerel düzeyde, okullarda sinemanın resmi zemine oturtulmasına yönelik daha sistematik bir yaklaşım ortaya konmuştur. Böylelikle sinemanın okullarda hem yardımcı unsur hem de sinema eğitimi uygulamaları olarak yer alması yavaş yavaş gelişmeye başlamıştır. Ancak bir araştırmada bu etkinliğin okul dışı programlarla sürdürüldüğü ve örgün eğitim müfredatının parçası olmadığı da iddia edilmiştir (Minasola, 2012). Ayrıca *Amerika Görsel Eğitim Derneği* gibi ilk profesyonel örgütler kurularak, kamu okulu öğretmenleri için görsel eğitime adanmış ilk profesyonel dergiler, görsel eğitim ve görsel incelemeler tanıtılmıştır (Jara, 2023). Kamu okullarında görsel medyanın gelişmesi ve uzmanlaşan alanlarda profesyonel olarak kendini hissettirmesi hem ilköğretim hem de ortaöğretimin kütüphanelerinde görsel materyalleri arttırmıştır. *Amerikan Kütüphane Derneği* 1920'lerin başında *Görsel Yönetimler Komitesi* kurmuştur. Örgün eğitimin her

kademesinde film kütüphaneleri oluşturulmuştur. II. Dünya Savaşı'ndan sonra da bu kütüphaneler genişletilmiştir (C. C. Freeman, 1990). Aynı zamanda yaklaşık 1920-1925 yılları arasında "*Ford Eğitim Kütüphanesi*" olarak bilinen, tarım, yurttaşlık bilgisi, endüstriyel ve bölgesel coğrafya, tarih, doğa çalışması, sağlık ve diğer konularda müfredat odaklı hareketli resimler ve bunlara eşlik eden öğretmen kılavuzları oluşturulmuştur. Özellikle I. Dünya Savaşı'ndan sonra Almanya'nın modernleşmesinde medya kaynağı önemli yer tutmuştur. İlerici eğitimciler eğitim filmlerinin kullanılmasının geleneksel öğretimi tamamen değiştireceğine inanmışlardır. Bu sebeple yurttaşlık eğitimi gibi yeni konuları müfredatlara dâhil ederken eğitim filmlerinin okullara entegrasyonunu sağlamışlardır (Bruch, 2018). Filmlerin sınıf içinde kullanımının avantajlarını belirterek bu uygulamayı teşvik etmişlerdir (Flory, 1968). Hindistan'da değer eğitiminin filmler yoluyla öğretilmesini esas alan School Cinema projesi, filmlerin çocuklarda ahlaki öğrenmeleri geliştirmede ve sosyal değişim yaratmada önemli bir faktör olduğunu ortaya koymuştur. Örgün eğitime karşı olumlu bir tutum yaratmak ve ayrıca eğitimi ilginç, keyifli, amaçlı ve teşvik edici hale getirmek için yenilikçi ve yaratıcı eğitim programları oluşturmayı amaçlamıştır (Varghese & Raman, 2014). İran'da ise, 1910'lar ve 1920'lerde sinemanın ulusal ilerleme ve ahlak eğitimi için önemli bir araç olduğu vurgulanarak Pehlevi devleti tarafından sahiplenilmesiyle halkın davranışlarını yönetmeyi ve toplumu şekillendirmeyi amaçlayan bir yönetim tekniği kullanılmıştır. Cehaletten kaynaklanan toplumsal hastalıkları önlemek için sinema, didaktik uluslararası filmlere ve okul pedagojik programlarına dâhil edilmiştir. 1920 ve 1930'larda eğitimin millileşmesi ve sinemanın bu hareket üzerindeki rolü tartışılarak, 1934 yılında İran Milli Eğitim Bakanlığı "Film Aracılığıyla Eğitim ve Pedagoji Üzerine Roma Uluslararası Kongresi"ne katılmıştır. Katılım raporlarında bireysel hijyenin sağlanması" ve dolayısıyla "toplumun kendisinin ve sağlığının korunması", "kitlelerin pedagojisi", "sinemanın eğitimsel kullanım ilişkisi" gibi konuları inceleyen çeşitli kollara ayrıldığı belirtilmiştir. Sonraki on yıllık süreçte ise sinemanın kodlanması ve düzenlenmesi yer almıştır. Eğitim, Din İşleri ve Güzel Sanatlar Bakanlığı'nın 1935 yılından itibaren resmi devlet kayıtları, hükümetin İranlı izleyicilerin (özellikle öğrencilerin) erişebildiği ve dolayısıyla kültürel zevki yönlendirebilen kültürel materyali yönetme çabalarını doğrulamaktadır. Ulusal hikâyelerin film gösteriminde sergilenmesini teşvik eden hükümet, aslında sinemayı eğlenceyle sınırlı bir alan olarak kabul etmediğini göstermiştir. O dönem için sinema

eđitimi, ulusu "İranlılaştırmak" için bir araç olarak deęil, heterojen İran halkını uyandırmak ve sosyal olarak uyumlu, egemen ve gelişmiş bir ulus olması için kültürel ve politik bir güç olarak algılanmıştır (Rekabtalaei, 2018). 2012 yılında *Online Educa Berlin* konferansında videonun öğrenmenin yeni dili olduđu kabul edilmiştir ve bu alandaki akademik çalışmaların sayısı artmıştır. Sözü edilen tüm örnekler örgün öğretimde araçsal uygulamalarla sinemanın çok güçlü bir unsur olduğunu ortaya koymaktadır.

Sinemanın okullarda özerk kullanım imkânında her ülkenin kendi uygulama biçimleri ve özellikle birbirlerinden etkilenererek oluşturdukları projeler ve eğitim atılımlarıyla karşılaşmaktadır. İtalyan okulları film tarafından iletilen mesaja ve sinema diline odaklanarak öğrencileri sinema konusunda eğitecek öğretmenlerin eğitimi ve uygulamalarını oluşturmuştur. Bazı sinema öğretmenlerinin gönüllü işbirlikleriyle, kurumsallaştırılarak ulusal düzeye taşınmıştır. Okullar sinema eğitimi yönteminin ne olması gerektiğinin resmen açığa kavuşturmuştur. Zamanla çocukların yaşamlarında yaygınlaşan medyanın ilişkisel deneyimlerine anlam vermek ve günlük yaşamı düzenlemek için sembolik kaynaklar kullandığı ortaya çıkmıştır (Buckingham, 2003; Buckingham & Sefton-Green, 2005). 1990’larda medya eğitimi dersleri, medya temel kavramları etrafında şekillendirilerek, eğitim ve iletişim bilimleriyle ilişkisi olan ve hem bilgiyi demokratikleştirme hem de aktif vatandaşlığı teşvik etme amacı güden, etik bakış açısıyla modern iletişim araçlarının incelenmesine kadar, bu araçların öğretilmesi ve öğrenilmesini kapsayan bir eğitim anlayışına dönüşmüştür. Böylelikle medya eğitimi, İtalyan faşizmi sırasında Sinema Eğitim Birliği (*L’Cinema Unione Educativa-LUCE*) kurulmasıyla İtalya’nın her yerinde yer almıştır. Bu birlik, bugün bile 37 başlıktan oluşan Okul Film Kütüphanesi (*Cineteca Scolastica*) serisini içeren bir eğitim arşivine sahiptir. Görüntülerin bilgi aktarımında önemli unsur olduğu düşünülerek, öğrencilere görsel mesajları çözümlemeleri için araçlar sunmak amacıyla yeni bir okuryazarlığa ihtiyaç duyulmuştur. Hükümet programları, bu eğitimleri teşvik edip, sinemayı stratejik ve istikrarlı bir şekilde eğitim dünyasına dâhil etmiştir. Okullarda film ve görsel-işitsel dili eğitimsel bir müfredatlar arası araç olarak dâhil etmek için *Ulusal Film Planını* oluşturmuştur (Iannuzzi vd., 2020). Yine film topluluđu veya sinema kulübünün ortaya çıkmasıyla filmlerin okul müfredatlarına dâhil edilmesi film eğitimi için ilk kanalın oluşmasına yardımcı olup, izlenen filmlerle ilgili gayrı resmi tartışmalara yönlendirerek filmleri sosyo-politik ve sanatsal bağlamlarında anlamalarını sağlamıştır (Moura vd.,

2021). II. Dünya Savaşı sırasında "filmin eğitim ve diğer amaçlar için kullanımını" teşvik etme amacıyla çalışmaya başlanılarak, İngiliz Film Enstitüsü (*British Film Institute-BFI*)'yle beraber film eğitimi bölümünün kurulmasına ön ayak olunmuştur. Enstitünün, film eğitiminin varlığına ve gelişimine olanak sağlayan bir dönüm noktası olduğuna işaret edilmiştir. Bu eğitim, eleştirel analizin, sinema tarihinin genel olarak incelenmesinin ve bazı durumlarda film yapımcılığının edinilmesini sağlamıştır. Bu durum film pedagojisini oluşturmakla kalmamış, daha geniş alanda medya okuryazarlığı özellikle de film okuryazarlığının önünü açmıştır. Enstitünün amacı akademik teoriye dayalı film eğitimi desteklemek, duyurmak ve aynı ilgi alanlarına sahip diğer insanları bularak filmlere erişim fırsatı sağlamaktır. Enstitü, Birleşik Krallık Film Konseyleri (*UK Film Council*) yönergelerini takip etmektedir ve İngiliz hükümeti tarafından desteklenen bir proje olan 'Film: 21. Yüzyıl Okuryazarlığı'na (*Film: 21st Century Literacy*) katılan seçkin bir ajans grubunun parçasıdır. Projenin ana felsefesi, toplumun bir çocuğun okumasına ve yazmasına yardımcı olma sorumluluğuna sahip olduğu gibi, çocuğun veya gencin yalnızca teknik olarak yetenekli olması için değil, aynı zamanda kültürel olarak okuryazar olması için hareketli görüntüleri kullanmasına ve eğlenerek anlamasına da yardımcı olması gerektiği fikrini geliştirmektir. İngiltere'deki film eğitiminin gerçekliği, yaklaşık bir asırdır kurumlar içinde hükümet desteğiyle geliştirilen bir çalışmaya dayanmaktadır. Dünya çapında başka ve farklı film eğitimi biçimleri geliştirilmektedir. Brezilya'da ilkökul ve ortaokul aşındaki öğrenciler ve öğretmenler için gösterim etkinlikleri ve film tartışmalarını teşvik eden hükümet ve hükümet dışı kuruluşlarla ilişkili bireysel öğretmen girişimleri, eğitim kurumlarında bir film takdir kültürü oluşturmaya yardımcı olmaktadır (Pacheco, 2015).

Japonya'da 20 yıla aşkın süredir devam eden, pedagojik yaklaşım içeren ve yenilikçi Japon film eğitimi için Çocuklar Sinemayla Tanışıyor (*Children Meet Cinema*) adlı projeden söz edilmiştir. Bu proje, Japonya'nın önde gelen film yapımcılarından bazılarının ilk kez film yapan çocuklarla etkileşime geçirmesini hedeflemektedir. Benzer örnekler Şili'de Alicia Vega'nın çalışmalarıyla, Fransa'da Sinema, Gençlik Yüzyılı (*Cinéma, Cent Ans de Jeunesse-CCAJ*) projesinde Alain Bergala ve Nathalie Bourgeois'nın çalışmalarıyla sürdürülmüştür (Chambers, 2023). Fransa'da Bergala, tüm gençlerin sinema eğitimine erişebilmesi gereken alan sağlamada okulları anahtar olarak tanımlamaktadır (A. Gibbs, 2018). Resmi eğitim ortamlarında filmin yerini keşfetmeye

yönelik katkıları, tartışmasız bir şekilde, medyanın genç izleyicilerde sinemaya karşı bir tutku geliştirme potansiyelini yeniden canlandırmıştır. Onun pedagojisi, çocuklara yalnızca sinemayı 'okuma' ve anlama değil, aynı zamanda kendilerinin sinema yapma fırsatları da açmayı hedeflemektedir. Ancak eserinde sürekli film-sanat ve okul-eğitim arasındaki temel uyumsuzluklardan söz edilerek, sinema ve okul arasında diyalektik bir karşıtlık bulunup film eğitimi bireysel deneyim ve zevk yolculuğu olarak kavramsallaştırmakta ve eğitim hedefini de sinemaseverlik olarak konumlandırmaktadır. Bergala'nın okulların bir film eğitimi kolaylaştırması için sıraladığı dört bölümünden ilki filmlerle karşılaşma olasılığını oluşturma; ikincisi aktarıcı (öğretmen) atama, başlatma ve olma; üçüncüsü sinemaya gitmeyi öğrenme; dördüncüsü filmler arasında bağlantılar kurmadır. Bergala'nın sinemaya gitmeyi öğrenme; fiziki eylem olarak değil, filmin takdir edilmesi için gerekli olan filme karşı geliştirilen tutumdur. Bu, sabır ve alıcılığın bir tutumu veya eğilimidir, yine öğretilemeyen, yalnızca kolaylaştırılan uzun bir aşılama sürecidir (Bergala, 2016). Aynı şekilde Fransa'daki projelerden ilham alınarak oluşturulan İskoçya'nın yerel dil temelli yeni film eğitimi programları Bizim Sinemamız (*Our Cinema*) adıyla devlet okullarında ilk ve ortaokul çağındaki öğrencilere yönelik yıllık film eğitimi müfredatı geliştirilmiştir. Otuz iki haftaya bölünmüş bu uygulama, yaratıcı öğrenme aktivitelerinden oluşan ayrıntılı ve somut bir film eğitimi müfredatı olup okul tabanlı bir film eğitimi programının yerel sinema kavramlarını nasıl keşfetmeye çalıştığını ortaya koymuştur. Müfredat içerisinde filmleri anlamanın yanı sıra kısa film veya film çekilmesi de önemli yer tutmaktadır. Sinema okuryazarlığına ek olarak öz yeterlilik, öz güven ve öğrenmenin bütünsel yönleriyle ilgili önemli paralel ilerlemeler kaydedilmiştir (Chambers, 2022).

Aynı şekilde 2014'ten beri Polonya'da Çocuk Film Festivali'yle sinema eğitimi üzerine çağdaş didaktik bir projeye imza atılmıştır. Festivalde çocuklara ve gençlere yönelik bir dizi film gösterimi, sergi ve sanat üzerine tartışmalar, sanat, güzellik ve kültürel eğitim üzerine denemeler ve röportajlardan oluşan bir kitap için malzeme sağlanmıştır. Doğrudan film eğitimi içine alan bu proje, Polonya Film Enstitüsü, Milli Eğitim Bakanlığı ve Kültür ve Ulusal Miras Bakanlığı'nın önerileri doğrultusunda hazırlanmıştır. Polonya Film Enstitüsü tarafından yürütülen ve Polonya'daki tüm ortaöğretim öğretmenlerine ücretsiz Polonya filmleri ve film eğitimi materyalleri sağlamaya odaklanan bir film eğitim programı olan Film Kütüphanesi oluşturulmuştur.

2016 ve 2017 yılından başlayarak, erken çocukluk dönemi eğitim kademesinde yer alan ‘Sinemaya Gidiyorum’ (*Chodzę do kina*) ve ‘Sinema Maceraları’ (*Filmowe przygody*) adlı iki program daha eklenmiştir. Çoğunlukla film yoluyla eğitime dayanan ve günlük yaşamdaki durumlara ve aktivitelere (erken ve geç çocukluk dönemindekiler için) veya çağdaş medeniyete, politik ve dini sorunlara (ergenlik dönemindekiler için) odaklanan materyal sunmaktadır. Eğitimin her kademesindeki bireyler için film eğitimi dersleri ve bu derslerin müfredatta yer alma biçimleri açıklanmıştır. İlköğretim ve ortaöğretimin I. ve II. aşamaları için “Sinemada Dersler” konusu, filmleri iyi davranış ve değerleri öğretmenin yanı sıra başkalarıyla ilişki kurma ve iş birliği yapma için bir temel olarak kullanılmaktadır. Tüm eğitim kademeleri için sunulan konuları karşılaştırarak, aksiyoloji, beden, insan ilişkileri, sorumluluk, aile hayatı, gelenek, engellilik, çok kültürlülük ve gerçek ve dijital dünyada akran şiddeti gibi belirli yinelenen temaları görmek mümkündür. Her şeyden önce programın amacı, izleyicilerin ahlaki tutumlarını şekillendirerek eğitmek ve kültürel yeterliliklerini genişletmektir (Budzik, 2017). Son olarak Türkiye’de sinema eğitimi 1970’lerde başlayarak, Güzel Sanatlar ve İletişim Fakültelerinin alt bölümleri olarak yükseköğretimde yerini almıştır. Ancak iki fakültenin sinemayı ele alış biçimleri birbirinden farklı sürdürülmüş ve bu ikili yaklaşımın getirdiği eksiklikler ve sorunlar tartışılmıştır (Tuğan, 2018). Yukarıda sayılan bütün örnekler örgün eğitimde özerk uygulama alanı bulan sinemanın önemli bir öge olduğunu ortaya koymaktadır.

1.2.3. Yaygın (Non-Formal) Eğitim Aracı Olarak Sinema

Yaygın eğitim, nüfusun her kesiminden bireylere seçilmiş öğrenme türleri sağlamak için resmi sistemin çerçevesi dışında yürütülen herhangi bir planlı, sistematik ve kontrollü eğitimsel faaliyetler olarak tanımlanmaktadır (Coombs & Ahmed, 1978). Bu tanıma göre, sözü edilen eğitim türü öğrenme hedefleri etrafında yapılan, örgün eğitimin dışında kalan, kimi zaman resmi kurumlarda kimi zaman ise herhangi bir yerde gerçekleştirilen, içsel motivasyon unsurlarına dayanan, bireylerin ihtiyaçları ve ilgi alanlarına yönelik, öğrenme-öğretme sürecinde esnek modüller hazırlayan, öğrenmenin bilgi üzerindeki kurumsallaşmış kontrolünden bireyselleşmiş kontrolüne geçiren, deneyime dayalı öğrenmelere odaklanan, süreç tamamlanmasında kimi zaman sertifika

verilen, yazılı olmayabilen müfredat oluşturan ve gönüllülük esasına dayanan yapıya sahiptir (M. Johnson & Majewska, 2022).

Sinemanın erken döneminde 1910’lardan 1913’lere kadarki kısa süreç içerisinde ‘eğitsel’ filmler yaygın eğitim aracı olarak tanıtılmıştır. Aslında amaç tamamen sinemanın meşrulaştırılması noktasında kurgulanmış bir hamle olsa da bu sözde eğitici filmlerin birçoğu yabancı kültürleri ve coğrafyayı temsil etmektedir. Film kültürünü şekillendirmek adına seyahat filmleri, endüstriyel filmler, doğa filmleri ve diğer eğitim filmlerini içeren yapımlarla, kitle zevki oluşturma çabasına girilmiştir (J. L. Peterson, 2013). Tüm bunlar da eğitsel filmlerin akademik anlamda incelenmesini doğurarak filmlerin öğrenmeye yardımcı olduğu sonucuna ulaşılmasına ön ayak olmuştur (Thornburg & Ellis, 1923). Yine yakın tarihlerde yalnızca Amerika’da değil, dünyanın çeşitli yerlerinde kendi konjonktöründe yaygın eğitim aracı olarak sinema serüvenleri işlemeye devam etmiştir. 1914 yılında Almanya’da sinema reform hareketine bağlı olarak farklı sosyal ve politik grupların filmin hem eğlence hem de eğitim aracı olması gerektiği yönündeki fikirleri savunulmuştur (Kessler & Lenk, 2014).

Başka bir örnek olarak Brezilya devleti, Eğitim Bakanlığı aracılığıyla eğitsel amaçlı görsel-işitsel politikalar geliştirmeye çalışmıştır. Ulusal Eğitim Sinema Enstitüleri (*Instituto Nacional de Cinema Educativo — INCE*) kurularak, görsel-işitsel aygıtlar aracılığıyla eğitilmiş toplum inşa etme projeleri geliştirilmiştir. Eğitimin kavranma biçiminde dönüşüm gerçekleştiğine inanılarak artık eğitimin okulların tekelinde olmadığı vurgulanmıştır. Enstitünün kararnamesinde “resmi olsun olmasın tüm binalar tamamen eğitim amaçlı olmak koşuluyla sabit ve hareketli projeksiyon cihazlarının kurulumu için ayrılmış odalara sahip olmalı, sinema yalnızca eğitim aracı olarak öğretmenlerin eylemlerini kolaylaştırmalı, bilimsel, tarihi, coğrafi ve sanatsal eğitimler sunmalı, Kamu Eğitimi Genel Rehberi’nde eğitim sineması lehine hareketler ve yönlendirmeler geliştirilmeli ve Eğitim Bakanlığı, basın, yayın, sinema ve radyo gibi tüm güçlü kaynakları kendi lehine mümkün olan en geniş kapsamda kullanmalı” maddeleri yer almıştır. 1932 yılında imzalanan bu kararnameye ek olarak sinemanın, halkın vazgeçemediği bir eğlence aracı olarak uygun şekillerde düzenlendiği takdirde popüler kültür yararına eylemler geliştirebileceğine vurgu yapılmış ve sinematografik ticaretle ilgilenenlere talep ettikleri takdirde mali indirimler uygulanacağı sözü verilmiştir (Farias & Cazetta, 2021). Bu bağlamda sinemanın yaygın eğitime yönelik çağdaş, kültürel ve

sosyal yaklaşımlarda önemli rol oynayabileceği güçlü bir şekilde vurgulanmaktadır. Belirli bir hedef kitlesi olmayan yaygın eğitim için yaşam boyu öğrenme söyleminin etkisine bağlı olarak günlük yaşamda farklı faaliyetler, eylemler, kültürel olaylar ve sanat içermesi ve sinemaya da yansması nedeniyle sinema, 21. yüzyılın modern vatandaşının kültürü ve eğitimi için çok önemli bir rol oynamaktadır (Chourdaki, 2018). Yine Brezilya’da 1975 yılında *TV Educativa* eğitimsel görsel-işitsel kitle iletişim araçlarına odaklanan politikalar misyonu televizyona kaymıştır. Bunun beraberinde izleyicileri farklı düşünmeye teşvik eden ve bilgi üretebilme süreçlerine yardımcı olan bu kanalda animasyon kısa filmlerle eğitim sürdürülmüştür. 1996 yılında *TV Escola* kanalıyla, okul eğitimini destekleyen animasyon yapımlar oluşturulmuştur. Türkiye’de 2020 yılında yayın hayatına başlayan *TRT Eba*’da yer alan animasyon yapımlar da bu türün benzer örneği olarak gösterilebilir.

Sinemanın yaygın eğitim aracı olarak gerçekleştirdiği eğitime tarzı amaçlarına göre, askeri kullanım ve propoganda, sömürge, halk sağlığı, yetişkin eğitimi, mesleki eğitim ve özerk uygulama alanı olarak film eğitimi olmak üzere 6 farklı şekilde kendini göstermektedir. Tüm bu kullanım alanları birbiriyle içiçe ve birbirini tamamlar nitelikte gelişim sürdürmüştür. Askeri kullanım ve propoganda amaçlı olarak I. Dünya savaşı sırasında hem Amerika Birleşik Devletleri hem de donanması eğitim filmleri yaparak eğitim için medya prosedürleri oluşturmuştur. Halka bilgi sağlamanın yanı sıra subaylar ve birliklerine talimatlar iletmek amacıyla yapımlar hayata geçirilmiştir. Yine benzer şekilde II. Dünya Savaşı sırasında da eğitici filmlerin kullanılması Amerika Savaş Bakanlığı’nın resmi politikasının bir parçası kabul edilmiştir (Saettler, 1990). Sovyetler birliği ise sinemayı komünist ideolojiyi yaymak için propoganda aracı olarak kullanmıştır (Taylor, 2009). Sömürge amaçlı olarak, sömürge döneminde İngiliz sömürge hükümeti ve diğer hükümetler sivil toplum kuruluşları tarafından Sahra Altı Afrika’yı⁴⁰ öğretici sinemayla tanıştırmışlardır. Merkezi Bilgi Ofisi (*Central Office of Information-COI*), 1920’lerin sonlarında sinemanın İngiliz kolonilerinde hükümet politikalarının öğretilmesi ve yayılması için bir araç olarak kullanılmasına işaret etmektedir. 1939 yılında Sömürge

⁴⁰ Sahra Altı Afrika yahut Sahra Altı olarak bilinen ve Sahra’nın güney bölgesinde kalan Afrika kıtası ülkeleri ifade etmek için kullanılmaktadır. Birleşmiş Milletler Afrika Ekonomik Komisyonu (*The United Nations Economic Commission for Africa-UNECA*), kıtayı beş bölgeye ayırmada önemli bir rol oynamıştır. Bunlar Orta, Doğu, Batı ve Güney Afrika ülkelerini kapsamaktadır. Etnik grupları, kültürü, siyaseti, politikası ve diğer birçok sebepten Afrika’nın kuzeyinde yer alan Fas, Cezayir, Tunus, Libya, Mısır ve Sudan’dan ayrılmaktadır (Börzel, 2016).

Film Birimi (*The Colonial Film Unit-COT*) kurulduktan sonra 1955 yılına kadar sömürge halkların ekonomik, sosyal ve ahlaki refahını teşvik etmek, onlara okuma-yazma öğretmek, bazı hastalıkların bulaşma nedenleri ve korunma yollarını açıklamak için 200 film üreterek öğretici sinema uygulamasını kurumsallaştırmıştır. Daha sonra Afrika'nın doğusunda sinema tecrübesini test etmek isteyen İngiltere, buraya heyet göndererek yetişkinlerin eğitiminde pilot uygulamanın ardından sinemanın bu bölgelerde hem propoganda hem de eğitim amaçlı kullanılabileceği rapor edilmiştir (Shaka, 1999). Ayrıca İngiliz izleyiciler için de bu filmler koloniler hakkında bilgi sahibi olmaları ve imparatorluk ticareti ve göçünü teşvik etmek amacıyla kullanılmıştır. Ticarî ve eğitimsel olan bu filmlerin İngilizler için tanıtım amacı taşıması İngiliz Öğretici Filmler Kurumu (*British Instructional Films-BIF*) sayesinde olmuştur (Mistry, 2021; Rice, 2019; Smyth, 1979). Ayrıca Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu dünya nüfusunun yarısından fazlasının okuma-yazma bilmemesine dayanarak, temel eğitimde radyo ve sinema kamyonetlerinin kullanımı hakkında gezici sinema (*mobile cinema*) için gerçek bir talimat kılavuzu yayınladığında, gezici sinemanın görsel yolla bilgi aktarmadaki en önemli araç olduğunu vurgulamıştır (UNESCO, 1949, 78). Böylelikle 1950'lerde bu sinema türünün kullanımında artış görülürken (Goerg, 2020), sömürge sonrası artık propoganda amaçlı kullanım sürdürmüştür.

Eğitim filmlerinin sinema çağının başlarında ortaya çıkmasına paralel olarak I. Dünya Savaşı'ndan hemen önce ortaya çıkan tüberküloz ve zührevi hastalıkların ortadan kaldırılması devlet çabalarının ayrılmaz bir parçası kabul edilmektedir. Halk sağlığını iyileştirmeye yönelik küresel ilgi artışı, kancalı kurt, sıtma, kamu hijyeni gibi hastalıklar ve konular bu filmlerin çeşitliliğini de arttırmıştır. Amerika Birleşik Devletleri'nde sağlık kampanyalarından ilham alınarak 1920'lerin başlarında Amerika'dan satın alınan ve İngiliz kolonilerinde kullanılan sıtma, kancalı kurt, zührevi hastalıklar hakkındaki filmlerle⁴¹ halk sağlığı dersleri ve teknikleri öğretilmek istenmiştir (Burns, 2013). Bir benzeri, 1930'larda Hollanda sömürgesinde yer alan ülkelere Rockefeller Vakfı hijyen ve kancalı kurt gibi değişik hastalıklardan korunma yollarıyla ilgili filmlerin gösterimi örnek verilebilir (Stein, 2006).

⁴¹ Yine de bu filmlerde yalnızca Amerikan kültürünün yer alması noktasında prosedürler imzalatılmıştır. Sonraki dönemlerde bu filmlerin 'Amerikanlaştırma' amacına nasıl hizmet ettiği ve etkileri hem merak hem de tartışma konusu olmuştur (Burns, 2013; J. L. Peterson, 2013).

1940’larda sinema hakkında kilise elitleri ve tabandan gelen otoriteler arasında ideolojik ekiřmeler yařansa da kilise yayınladıđı raporlarla⁴² sinemanın ahlakı bozduđu iddiaları halk tarafından dikkate alınması, yerel yetkilileri kısıtlayıcı nlemler almaya itmiřtir. Bylelikle ticarî ama gtmeyen, kltrel ve eđitimsel filmlerin gsterimleri halk iin bir alternatif sunmuř ve 1950’lerin ortalarında ılımlı Protestan kilisesi yeleri sinemaya gitmeme tabusunu nemli lde azaltmıřtır. Bununla beraber sinema yetiřkin eđitiminin de parası olmaya bařlamıřtır. Ayrıca din eđitimine yardımcı unsur olarak sinema yaygın eđitim aracı olarak gsterilmiřtir (Yorulmaz, 2011). Sonraki dnemlerde de hastalara hastalıkları tanınmaları ve tedavi iin yapılması gerekenlerle ilgili video filmleri izletilerek sonuları test edilmiř, hastalarda olumlu geliřmelerin grlmesi tıp sektr alıřanlarının bu eđitimi destekledikleri ortaya konulmuřtur (Jean Wiese vd., 2005; Reid vd., 2019). Mesleki eđitimlerde ise sađlık sektr bařta olmak zere diđer birok profesyonel alanda filmler yaygın eđitim araları olarak kullanılmaya devam etmektedir. Bylelikle eđitim filmlerinin yaygın eđitimde kullanıldıđını sylemek mmkndr.

zerk uygulama alanı bulan film eđitimi de yaygın eđitimde kendisine yer bulmuřtur. İnfomal eđitim aracı olarak sinema bařlıđında sinemanın anlatı biimi, dili gibi unsurlara ek olarak, filmlerde yer alan sinematografik dil, srekli olarak anlatı kesintililiđiyle hikye anlatımını iki veya  saniyeye indirgeme olasılıđı kullanılmaktadır. Bununla beraber sinema imgeleri de sembol olarak kullanılmaya devam etmektedir. řyle ki hem anlatı olarak sinema hem de sembol olarak sinemayla karřılařılmaktadır. Sinematografik dilin mantıđı yalnızca mesaj ile o mesajın atıfta bulunduđu gereklik arasındaki biimsel benzerliđin etkisiyle deđil, aynı zamanda mesaj ile gereklik arasındaki farklılıklarla da belirlenmektedir. Bu nedenle yařam boyu đrenme biimi olarak yetiřkin eđitiminde ‘*herkes iin film eđitimi*’ projeleriyle sinematografik okuryazarlıđın (*cinematographic literacy*) da geliřtirilmeye alıřılmıřtır (Burn & Reid, 2012; De Sousa, 2016). Yine filmler eđitiminin yaygın eđitimde kullanıldıđına iřaret ettiđini gstermektedir.

⁴² Kilise yeleri toplumu sinemadan uzak tutmak adına yerel blgelerde nicel arařtırmaları iin veri toplamıřlardır. Nicel anket maddeleri arasında ‘ne sıklıkla sinemaya gidersiniz?’ yahut ‘ne sıklıkla incil okursunuz?’ soruları yer almıřtır. Bylelikle boř zaman sorununun sosyolojik analizine yer verilerek dindarlık ve boř zaman iliřkisi deđerlendirmesi yapılmıřtır. Elde edilen verilerden de sinemanın, halkın manevi ve ahlaki refahını ciddi bir řekilde tehlikeye attıđı ortaya konmuřtur (Thissen, 2019).

Tüm bu bilgiler referans alındığında, sinemanın ortaya çıkışından sonra karşılaştığı iki temel tepkiden biri kabul ediş diğeri de karşı çıkış olmuştur. Kabul edilen kesimle beraber ticari sektörüyle ya da medya ve eğlence sektörüyle önünün açılması sinemayı başka başka mecralara sürüklemiştir. Ancak karşı çıkan kesim için sinema doğuşundan çok kısa bir tarihle beraber yarı eğitsel veya eğitsel filmleriyle ikna politikalarını sürdürmüştür. Böylelikle sinema ticaret sektörüne bağlı olan medya ve eğlence amaçlı kendi informal eğitimini izleyicisine sunmuş, doğrudan eğitim sektörüne bağlı olan örgün ve yaygın eğitimini gerçekleştirmenin yollarını bulmuştur. Medya, eğlence sektörü ve eğitim için ayrı ayrı filmler oluşturduğu gözlenmiştir. Hangi amaçla gerçekleştirilmiş olursa olsun sinemanın informal eğitim yoluyla kendisi ve izleyicisi arasında güçlü bir bağın var olduğu yadsınamaz. Sinemanın kendi informal eğitimi ‘duysusal ele geçirmeye’ bağlı olarak aslında duyuşsal öğrenmeleri pekiştirerek izleyici de kalıcı izli dünya görüşü, düşünme biçimi ve hatta davranış değişikliği meydana getirmeye çalıştığı söylenebilir. Bu değişikliklerin kümülatif olması ve şırınga etkisiyle birlikte birdenbire değil zamanla artarak devam edeceği ifade edilebilir. Böylelikle sinemanın informal yollu eğitimi en çok duyuşsal olmak üzere hem bilişsel hem de devinişsel alana hitap ettiğini söylemek mümkündür. Bunun dışında özelde formal eğitimde bilişsel alan ağırlıklı olmak üzere diğerk alanları da içine almaktadır. Örgün eğitimde sinemanın kullanılmasında doğrudan resmi eğitim kurumları göz önünde bulundurarak kategoriler oluşturulmuştur. Resmi eğitim kurumlarının tüm kademelerinde sinemanın hem bağımsız hem de araç olarak kullanılmasının mümkün olduğu gözlenmiştir. Sinemanın non-formal yollu eğitimi, formale göre resmi eğitimin dışında olması yani daha az resmi olmasıyla beraber informale göre kontrollü, sistemli ve planlı olan eğitimi içerisine almasıyla formal ve informalden ayrılmaktadır. Sinemanın non-formal eğitimi daha az rasgelelik taşıdığı ve resmi eğitim kurumlarının dışında olduğunu söylemek mümkündür. Elbette non-formal yol da örgün eğitimdeki gibi bilişsel alan öncelikli olmak üzere tüm gelişim alanlarına hitap etmektedir. Yine yaygın eğitimde de hem özerk hem de araçsal olarak sinemanın kendine konum bulduğu söylenebilir. Sinemanın örgün ve yaygın eğitim yaparken aynı zamanda informal eğitim de gerçekleştirdiğini görmek mümkündür ancak sinemanın her informal eğitimi formal veya non formal özellik taşımayabilir. ‘Eğitim aracı olarak sinema’ başlığına tekrar dönülürse, tüm kategorilerdeki tüm eğitim biçimlerinin sinema biçimi olduklarından informal eğitim gerçekleştirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bunun

dışında eğitim filmleri ve filmler eğitimi kategorilerinde hem formal hem non-formal yola başvurulduğu, eğitimde filmler kategorisinde ise, yalnızca formal yolun tercih edildiği gözlenmiştir.

1.3. Bir Tür Olarak Animasyon ve Amerikan Sinemasındaki Yeri

Animasyon, Latince ‘animatio’ kelimesinden türetilen, ‘hayat bahşetme’ anlamına gelen ifade için kullanılmaktadır. Hareketli görüntü oluşturmak için hareketsiz görüntülerin işlendiği yapım tekniği olarak adlandırılmaktadır. Şöyle ki, cansız nesnelerin hareket ediyormuş gibi görünmesini sağlama sanatıdır. Öncelikli olarak eğlence sektöründe sanatsal bir ortam olarak kabul edilmiştir. Çok çeşitli animasyon türleri bulunmaktadır. Geleneksel animasyon, tam animasyon, sınırlı animasyon, canlı aksiyon harmanlanması, stop motion, kesme animasyonu, siluet animasyonu, model animasyonu ve bilgisayar animasyonu bunlardan bazılarıdır⁴³ (Kuhn & Westwell, 2020).

1832’de Belçika, 1834’te İngiltere’de, 1876’da Fransa’da ilk denemeleri yapılan animasyonun, 1906’da Amerika’da mizah için kullanılmaya başlandığı bilinmektedir. Aynı dönemde Fransa’da Cohl animasyon endüstrisinin doğumuna yardımcı olmuştur. 1910’larla beraber animasyon Amerika’da endüstri haline dönüşmeye başlamıştır (Solomon, 1989). 1918 yılında *Felix the Cat* animasyonu, ardından çizimleri Walt Disney ve Ub Iwerks’e ait olan *Oswald the Lucky Rabbit* (1927), *Steamboat Willie* (1928) çizgi filmleri ve 1937 yılında ilk uzun metrajlı animasyon filmi Disney’i endüstride ön sıralara

⁴³**Geleneksel Animasyon:** 20.yy çoğu animasyon filminde kullanılan tekniktir. Canlandırılmak istenen her nesne önce hareket yanılması hissettirecek şekilde çizilmekte ve cel adı verilen kâğıtlarda fotokopi basıldıktan sonra boyalı arka plana karşı tek tek resim filmi üzerine fotoğraflanmaktadır. 21. Yüzyılda da varlığını kaybetmeyerek modern geleneksel animasyonda arka plan taranır ve doğrudan bilgisayar sistemine çizilmektedir (White, 2006). **Tam Animasyon:** Düzenli olarak ayrıntılı çizimler makul hareketlerle yüksek kaliteli animasyonlardır. Disney’in çoğu filmi tam animasyonludur (Culhane, 1990). **Sınırlı Animasyon:** Daha az ayrıntılı daha stilize çizimler genellikle sıçrayan hareketler kullanılmaktadır (Beckerman, 2003). **Canlı Aksiyon Harmanlanması:** Elle çizilen karakterlerin canlı aksiyon çekim içerisine yerleştirilmesini içermektedir (Laybourne vd., 1998). **Stop-motion:** ‘durdurma hareketi’ olarak çevirisi yapılsa da sinema literatüründe İngilizce ismiyle kullanılmaktadır. Gerçek dünyaya ait fiziksel nesnelerin küçük karakter heykellere – kilden ya da hamurdan – çevrilerek ve hareket yanılması yaratılarak fotoğraflanarak türe verilen isimdir. Şöyle ki, kukla figürü oluşturulup hareket gerçekleşmesi için ardı ardına fotoğraflanmasıdır. Stop-motion animasyonu geleneksel animasyondan daha az masraflıdır ama güncel bilgisayar animasyonundan daha fazla zaman almaktadır (Solomon, 1989). **Kesme Animasyonu:** İki boyutlu kâğıt veya bez parçalarını hareket ettirerek oluşturulmaktadır. **Siluet animasyon:** Karakterlerin arkadan aydınlatılarak siluet oluşturularak yapılan animasyon türüdür. **Model animasyonu:** Stop-motion karakterini canlı aksiyon filmlerine yerleştirilerek oluşturulan animasyon türüdür (Harryhausen & Dalton, 2008). **Bilgisayar animasyonu:** CGI (*Computer Generated Imaginary*) sistemiyle beraber ayrıntılı olarak deri, bitki, su, ateş, bulutlar vb. taklit eden gelişmiş işleme kullanarak, stilize edilmiş çizgi film görünümüne sahipken gerçek hayata benzemeye çalışan animasyonlar türüdür (Parent, 2008).

taşımıştır. Bunların dışında Fleischer Kardeşler de animasyon dünyasında yer almışlardır. Warner Bros., Paramount Cartoon, Universal Cartoon gibi birçok stüdyo kendi animasyonlarını ve kendi karakterlerini üretmeye devam etmiştir. Bu arada Avrupa'da animasyon çarpıcı biçimde farklı bir yöne gitmektedir. Animasyonlu çizgi çizimlerinden kaçınan film yapımcıları, oldukça farklı teknikler denemişlerdir. Rusya'dakine benzer Fransa'da denenen stop-motion teknikli animasyonlar, Tayland'daki gölge kukla oyunlarından esinlenilerek ortaya çıkarılan Almanya'da ortaya konan Reiniger silüet animasyonu oluşturulmuştur (Lutz, 1920). 1950'lere gelindiğinde televizyonun hayatlara girmesiyle de gündüz kuşağı çocuk çizgi filmleri ve animasyonlar yer almaya başlamıştır. 1980'lerin sonu 1990'ların başında animasyon artık değişime yol almaktadır. Disney şirketi Pixar ile yaptığı iş birlikleriyle bilgisayar animasyon üretim sistemi kullanarak geleneksel animasyona fark atmayı başarmıştır. Amerika bu endüstride uluslararası güç elde ederken, birçok ülke kendi çocuk odaklı programlarını üretmiştir. Japon animeleri 1960'tan bu yana başarılı olmuştur. Doğu Avrupa'da da animasyon 1960 ve 1980 arası büyük gelişmeler göstermiştir. Ancak Disney 1960'lara kadar sürecektir. Amerikan animasyonu altın çağının başlangıcını oluşturarak, animasyonlarıyla küresel animasyon çıktısına göre daha az ürün vermesine rağmen, estetik normları bağlamında endüstride hâkim ses olarak varlığını sürdürmüştür (Barrier, 2007; Furniss, 2014). Disney'in kazanmış olduğu bu ezici üstünlük Disney etkisi (*the Disney Effect*) olarak adlandırılmaktadır (Wells, 2002). 1990'lara yaklaşıncı canlılık göstermeye başlayan Disney, 1995 yılıyla beraber bilgisayar teknikli animasyonlarla tekrar zirveye oturmayı başarmıştır. Bir araştırmaya göre, 2004 ve 2013 yılları arasında tüm film türleri karşısında animasyon tek başına en yüksek kâr – yaklaşık %52 – sağlayan tür olmuştur (McDuling & Quartz, 2014).

Animasyonun tarihsel bağlamından hareketle Amerikan animasyon endüstrisi sağlam bir otorite sağlamıştır. Animasyon tarihi incelendiğinde tartışmalı olsa da Amerika'nın yerel anlamda ürettiği sanat formundan birinin de animasyon filmler olduğu söylenebilir. Kimilerine göre, radikal bir sanat biçimine sahip olması ve farklılıklar ile ötekiliği ifade etme arzusu taşıması animasyon filmlere Amerikan sinemasında önemli bir yer edindirmiştir. Hollywood'a bağlı animasyon sineması Amerika'nın politik değişkenliğinden çokça etkilenirken (Ryan & Kellner, 2007), Amerika özelinde hem 'ulusal' hem de 'küresel' özellik taşıyan animasyon sineması, ideolojik araç olarak

Amerika'nın kültürel egemenliğini perçinlemede popüler sinemaya hizmet etmektedir. Buna paralel olarak Amerika'nın gücüne güç katması, elbette kültürel egemenliğini aşılması yoluyla mümkün olacaktır. Böylelikle, izleyicisinin çoğunu çocuklar ve gençlerden oluşturan animasyon filmler, hedef kitlesini daha kolay manipüle edebilmesi bakımından önemli görülmektedir. Yine gerek üstünlüğün getirmiş olduğu gücü bırakmayarak liderliğini sürdürmesinde, gerek anaakım sinemaya paralel olarak egemen söylemlerin tekrar tekrar üretilerek devam ettirilmesinde (Kırel, 2018) gerekse kültürel ideolojinin aşılmasında animasyon sineması Amerika için büyük öneme sahip görülmektedir. Ayrıca ekonomik bağlamda ele alınan bir araştırmada küresel animasyon pazarının 2023'ten 2034'e kadar artarak büyüyeceği öngörülmüştür. Küresel pazara paralel olarak Amerika animasyon pazar payında da artış olacağı gözlenmiştir. Ayrıca aynı araştırmada 2023 yılı özelinde Kuzey Amerika'nın – %33,94 – Avrupa, Asya, Latin Amerika, Ortadoğu ve Afrika'ya göre en büyük animasyon pazar payına sahip ülke olacağı tahmin edilmektedir (*Animation Market Size to Hit over USD 895.71 Bn by 2034*, 2024). Animasyon pazarının her geçen gün büyümesinin nedenleri arasında animasyon filmlerin hedef kitlesinin daha geniş yaş aralığındaki izleyicileri kapsamı, medya ve eğlence sektörünün her geçen gün büyümesi, ekonomik ve teknolojik gelişmesine ek olarak Amerika'nın kapitalist ekonomi ve faydacı politika benimsemesi sayılabilir. Böylece Amerika özelinde animasyon sinemasının hala göz doldurmaya devam ettiği söylenebilir.

1.4. Pedagojik Anlatı Unsuru Olarak Animasyon Sinemasının Değerlerle İlişkisi

Sektör türüne ve küresel pazar büyüklüklerine göre animasyonun kullanım alanları medya ve eğlence, oyun, eğitim, perakende, sağlık hizmetleri, üretme şeklinde sıralanabilir. En büyük pazar payına sahip olan ve yükselmeye devam eden animasyonların informal eğitimlerini medya ve eğlence sektörüyle, formal ve non-formal eğitimlerini ise üçüncü en büyüyen eğitim sektöründe sürdürdükleri görülmektedir (*Animation Market Size to Hit over USD 895.71 Bn by 2034*, 2024). Sinemanın alt türü kabul edilen animasyon filmlerin bu yönü hakkında tekrara düşmemek adına, sadece örnek verilmek istenirse, Romanya'da animasyon filmlerin ilköğretim okullarına entegrasyonuna bağlı olarak animasyon filmlerin bilgi edindirme perspektifinden hareket ederek büyük bir işleve sahip olduğu (Veresh & Magdash, 2020), animasyon filmler

yardımıyla edebiyat dersleri özelinde öğrencilerin entelektüel, duygusal ve sosyal deneyimlerinin geliştirilebileceği (Steinberga & Ausekle, 2011) ve Çin’de fen bilimleri eğitimi adına animasyon filmler ve deneysel uygulamalarının yer aldığı sayılabilir (Zhuang, 2023). Hatta kimi zaman animasyon filmlerinin öğrencilerin öğrenme çıktıları ve öğrenme motivasyonu üzerindeki etkisini inceleyen bir araştırmada öğrencilerin açıklama yeteneğini ve bilimsel kavramları anlamalarını geliştirdiği ortaya konsa da (Barak vd., 2011), bazı araştırmalar, animasyonların öğrencilerin anlamlı öğrenmesini engelleyebileceğini veya yanlış anlamalara yol açabileceğini ortaya çıkarmıştır (Muela & Abril, 2014). Hem eğitsel filmler hem de normal animasyon filmler kesitsel olarak farklı alanlardaki örgün eğitim derslerinde kullanılabilir. Animasyon filmlerin gerçekleştirdiği informal eğitimlerin çocuklar üzerindeki etkileri de tatışma konusu olmuştur. Araştırmalarda animasyon filmlerin çocukların dil gelişimlerini kolaylaştıran iyi bir araç olduğu görülmesine karşın (Perween & Hasan, 2020), davranışlarını olumsuz etkileyeceği (Awinzeligo vd., 2022) ve bunlar arasında izlenilene bağlı olumlu ve olumsuz tutum ve davranış değişikliği, animasyon karakterin lisans ürünlerini satın almaya ikna olma sayılmaktadır (Soundararaj & Janakidas, 2012). Ayrıca film izleme sırasında cinsiyete göre anlamlı bir değişiklik kaydedilmemesine karşın, çocukların yaşının, tepkilerinin doğrulanmasında belirleyici bir faktör olduğu görülmüştür (Türkmen, 2020). Tüm bu tartışmalar ve araştırma sonuçları aslında animasyon filmlerinin pedagojik anlamda güçlü bir araç olduğunu göstermektedir.

Animasyon sineması kendi kurgu yapısına bağlı olarak hikâyelerini izleyiciye sunmaktadır. Bu sunum biçimi söz konusu özellikle animasyon sineması olunca elbette değerlerden bağımsız olmamaktadır. Animasyon sinemasının değerlerle ilişkisi üzerine literatür incelendiğinde, evrensel değerlerden (Ameer & Zuberi, 2020) ahlaki değerlere, estetik değerlerden (Ren, 2021) eğitsel değerlere (Viddini, 2023), kültürel değerlerden (Song & Zhang, 2008) vatandaşlık değerlerine, sosyal değerlerden kapsayıcı değer eğitimine (López-Fuentes & Fernández-Fernández, 2024) kadar birçok çeşitli değer incelemesi yer almaktadır. Sinemanın kitlesel bir medya aracı olduğundan hareketle, aslında kültürel söylemlerini bu araçla aktarmaktadır. Kültürel söylemleri belki de en çok etkileyen ve ondan etkilenen din ve dinî değerler de sinemayla doğrudan, dolaylı ve ex-

negatif⁴⁴ olmak üzere üç yönlü bir ilişki kurmaktadır (Malone, 1990; Anker, 2017; Oruç, 2021; Branco, 2022). Araştırma özelinde animasyon filmlerin dini ve ahlaki değerler bağlamında ele alınmasını yansıtan çalışmalar da tartışılmıştır. Dini animasyon filmlerin çocukların dini öğrenmelerinde yardımcı bir araç olduğu (Nasir & Malik, 2014), animasyon filmlerin çocuklara dini ve ahlaki değerleri aşılama da önemli bir yeri olduğu (Kanar, 2019; Nurhayati vd., 2022; Yılmaz, 2023), animasyon filmlerde yer alan dindar karakterlerin çocukların dini tutum ve davranışlarına etkisinin olduğu (Agustina & Afendi, 2023), karakter eğitimi ve sağlam ahlaki standartlarla beraber karakter gelişiminde animasyon filmlerin uygulanabilir bir araç olduğu (Mentari vd., 2024), ayrıca Asya ülkeleri özelinde animasyon filmlerle din ve kültür çalışmalarında pandemi öncesi ve sonrasına ait niceliksel artış gözlendiği açıklanmıştır (Guisheng vd., 2023). Güncel olan bu örnekler animasyon filmler ve değer çalışmalarında derinleşme gerçekleştiğinin işareti sayılabilir. Yukarıda konu edilen bu referanslar göz önünde bulundurulduğunda, animasyon filmlerin kitlesinin daha geniş olması ve özelde daha genç kitleleri hedeflemesi nedeniyle değer temasını öncelediği ifade edilebilir. Değerlerin animasyon sinemasıyla olan kuvvetli ilişkisi, araştırmayı medya ve eğlence sektörüne hizmet eden ve informal yolla izleyicisini eğiten Disney animasyonlarına taşıyarak, Disney animasyonlarında da değerlerin yer aldığı varsayımından hareketle, bu değerlerin nasıl yansıtılabileceği sorusuna yöneltmiştir. Ancak öncelikle Disney evreninin tanınması gerekir ki bu da araştırmanın ikinci bölümünü oluşturmaktadır.

⁴⁴ **Ex-negatif (Ex-negative) sunum:** İçeriği itibariyle açık veya kapılı olarak dini unsurlara yer vermemekle beraber kötülük, vahşet ve şiddet gibi unsurlar barındırması yönüyle izleyicinin zihninde Tanrı varlığı arzusu uyandıran ve adaleti sorgulatan sunum biçimine verilen isimdir.

II. BÖLÜM

DİSNEY EVRENİ: DİN Mİ YOKSA İDEOLOJİ Mİ?

*“Unutma! Her şey bir fare ile başladı.
Eğer hayal edebiliyorsan, gerçekleştirebilirsin.”*

-Walt Disney

Bu bölümde Walt Disney’in hayatı, özellikle çocukluğundan izler taşıyan Disney şirketinin kurulmasıyla beraber tarihi ve bugüne kadar sunduğu ideolojileri ele alınacaktır. Bunu gerçekleştirirken de Amerika’da politik, siyasal ve az da olsa ekonomik ideolojilerdeki değişimlerle ilişkilendirmeler yapılarak Disney şirket tarihi ortaya konulmaya çalışılacaktır. Disney şirket ideolojisi açıklanırken de başlangıcından günümüze kadar Disney’in teolojiden ne gibi referanslar aldığı, Amerikan kültürü ve ideolojisinden nasıl etkilendiği ve bu kültürü nasıl etkilediği tespit edilecektir.

2.1. Disney Kurucusu: Walt’un Yaşamı

Disney⁴⁵ ismi, gişe rekorları kıran animasyon filmleriyle ve özellikle de ikonik çizgi film karakterleriyle olan ilişkisi nedeniyle tüm dünyada bilinmektedir. Walt Disney’in ölümünden 50 yıl sonra bile Disney isminin daha da büyümeye mecbur olduğu anlaşılmış ve onun yaşam öyküsü, kitaplar, akademik makaleler, dergi makaleleri ve dergiler de dâhil olmak üzere literatürde iyi bir şekilde belgelenmiştir (History, 2023; Korkis, 2015). Kimilerine göre, Walt Disney Amerikan popüler kültürüne yakışabilecek tek kişiysen, kimilerine göre ise evrensel bir çekiciliğe sahiptir. Kendisini tanıyanlar tarafından da ‘anlaşılması zor bir adam’, ‘üst üste iki gün aynı kalmayan adam’, ‘kırk farklı Walt’ gibi ifadelerle tanımlanmıştır (Gabler, 2006). Çok çeşitli tanımlamalar ve onun üzerinde etkili olan sanatına yol açan psikolojik, kültürel ve sosyal etkileri anlamak için Walt Disney imajının çözülmesi gerekmektedir. Yine Walt Disney, Amerikan ruhuna derinden yerleşmiş olduğundan onu anlamak, popüler kültürün ulus bilincini şekillendirmedeki gücünü ve Amerikan ideallerini bir şekliyle anlamayı sağlayacaktır.

⁴⁵ Şirkete verilen genel isim Disney olduğundan, karışıklığın önüne geçmek adına kurucusundan söz edilirken ilk ismi ‘Walt’ veya ‘Walt Disney’ ifadesi kullanılmıştır. Doğrudan şirketten söz edilirken de kurucunun soyadı kullanılarak ‘Disney’, veya ‘Disney şirketi’ ifadelerine yer verilmiştir.

5 Aralık 1901 yılında doğan ve orta halli bir aileden gelen Disney'in atalarının Fransız asıllı olduğu D'Isigny'den Disney olarak değiştirilip İngilizleştirildikleri, İrlanda'da kıtlık yaşanmadan önce Amerika'ya göç ettikleri kabul edilmektedir. Bir cemaat kilisesinin aktif üyesi olan babası Elias, kilise inşaatlarında marangozluk yaparak geçimini sürdürürken annesi Flora ise bir ilkokul öğretmenidir (Barrier, 2007; Gabler, 2006). Annesi tarafından yatmadan önce masallarla ve folklorik efsanelerle büyütülen Walt aslında erken dönem yaratıcılığını bu şekilde harekete geçirmiştir. Finansal problemler nedeniyle sürekli iş değiştiren babası gazete dağıtıcılığı işiyle beraber oğullarını da bu işe dâhil ederken; bu durum Walt'un okulda başarısız bir öğrenci ve çocukluğunu yaşayamamış birey olarak yer almasına sebep olmuştur. Çocuklarına Tanrı korkusu aşılama için onları dövmekten kaçınmayan babası ile zaman zaman çocuklarını baba eliyle şiddete maruz bıraktıran annesi yüzünden -yaramazlıklarıyla dikkat çekmeye çalışan- bu çocuk ebeveyllerine karşı güven sorunları yaşamıştır. Maddi ve duygusal yoksunluklarla dolu gezgin bir çocukluk dönemi geçiren Walt, en azından hatırladığı kadarıyla, çizim yapmaya ve kendi hayal dünyasına çekilmeye başlamıştır. Daha sonra yaşamı, psikologların "parcosm" adını verdiği ve gerçekliğin kontrol edilemediği ancak buna karşın icat edilmiş bir evren tasarlanarak kontrol edilen bir hayali gerçeklik üretme çabasına dönüşecektir (Gabler, 2006). Teyzesi tarafından getirilen çizim tabletleri ve kalemler sayesinde yeteneğini keşfeden Walt, bir süre sonra para karşılığı çizim yapmaya başlamıştır. Cansız varlıkları canlandırması resim öğretmenine tuhaf gelse de sürekli çizim yapmaya devam eden Walt, on dört yaşına geldiğinde Kansas City Sanat Enstitüsü'nde sanat dersleri almıştır. Chicago'daki McKinley Lisesi'ne kaydolmuştur (Finch, 1988). Okul gazetesinde karikatür çizme pozisyonu verildiğinde ilk resmi ifade biçimini edinmiştir. Daha sonra Chicago Güzel Sanatlar Akademisi kariyerinin dönüm noktası olmuştur. Bir şekilde erken yaşta askere gitmeyi başaran Walt, Kızılhaç ambulans kolordusunda eğitimini tamamlamıştır. Askerden dönünce birçok iş kapısından geri çevrilen Walt, abisinin yardımıyla karikatürist olarak çalışmaya başlamıştır (History, 2023).

Zamanla kendi işinin patronu olmayı isteyen ve yeniliklere inanan Walt, Iwerks'le beraber şirket kurmuştur (B. Thomas, 2017). Uzun ömürlü olmayan bu şirketin ardından bulgularının ve önerilerinin reddedilmesi, Disney'i bir kez daha Laugh-O-Grams adını verdiği kendi şirketini kurmaya yöneltmiştir. Bu arada resimlerin hareket ettirilmesi fikri

onu cezbettüğinden animatör olabilmek için kolları sıvamıştır. Stüdyoları kurması da animasyona olan inatçı bağlılığının göstergesi olmuştur. Bu şirketleri kurarken finansal anlamda ebeveyn otoritesine artık güvenmediğini fark etmiştir. Ayrıca gençlik yıllarının en önemli ve değerli olaylarından saydığı mason büyükleri tarafından kurulmuş olan DeMolay tarikatına katılmıştır (Gabler, 2006). O dönem için animasyonun tüm sinema seyri içerisinde en az izlenen tür olması aslında Walt'un çok da kâr getiren bir işe girmedığının işareti sayılabilmektedir. İzlenebilirliği arttırabilmek adına şirket filmlerinin önce kilise ve okul gruplarına dağıtımı gerçekleştirmiştir. Walt'un kötü yönetici olması ve para konusunda dikkatsiz davranması sonucunda iyiye gitmeyen iş hayatı artık başka planlara geçme kararını doğurmuştur. Hollywood'a geçiş yapan Walt, günümüzde Walt Disney Stüdyoları olarak bilinen Disney Kardeşler'i kurmuştur. Bu dönemde *Alice Harikalar Diyarında*'yı satma çabaları sonuçsuz kalırken, *Alice komedisi* için sözleşmeler yapılmıştır (F. Thomas vd., 1995). *Oswald the Lucky Rabbit* projesinde beraber çalıştığı ortaklığı bozulduktan sonra tavşan olarak tasarlanan başkarakterin Walt'un kendi evcil faresinden esinlenerek değiştirilmiş ve karısının isteğiyle ismine Mickey adı verilerek şirketle ilerleyen süreçte özdeşleşecek animasyon figürü hayata geçirilmiştir (B. Thomas, 2017). *The Steamboat Willie* animasyon çizgi filmi hem şarkı söylenmesi hem de diyalogların olması nedeniyle sessiz sinemadan kopuşu temsil etmektedir ve yaratıcı bir çalışma olarak eleştirmenlerden tam not almıştır (Barrier, 2007,63). Daha sonra *Silly Symphonies*, *Skeleton Dance* (1929) gibi kısa süreli çizgi filmleri seyirciye sunarak yapımlarına Minnie'yi de ekleyerek *Pluto* (1930), *Goofy* (1932) ve *Donald Duck* (1934) yeni film yıldızlarına yer vermiştir (Mosley, 1990; Thomas, 2017). Ortağıyla çalkantı yaşasa da ilk renkli yapımı 1932'de technicolor yöntemiyle hayata geçirmiştir. Filmin büyük ses getirmesinin ardından *Üç Küçük Domuzcuk* (1933)'un temelleri atılmıştır. Zamanla izleyicinin uzun metrajlı film beklentisi olduğunu fark eden Disney yine çocukluk dönemi masallarının kuyusuna dalmıştır. Grimm masallarından esinlenerek Pamuk Prenses'i kendi versiyonuyla ele almıştır. Bütçesinin üç katı fiyatla gösterime sokulan bu film de çok büyük başarılar getirmiştir. Sonraki dönem yapılan filmlerden *Pinokyo* ve *Fantasia* ile borca batan Walt, animatörlerin grevlerine bağlı olarak iş bırakmaları ve o dönemde tamamlanması planlanan filmlerin durdurulmasıyla finansal açıdan daha da kötüleşmiştir (Barrier, 2007).

II. Dünya savařına giren Amerika'yla beraber hareket ederek hükümet tarafından Amerika Birleşik Devletleri ordusunun tüm kolları adına öğretici çizgi filmler yaratması için aranırken Disney, Walt Disney Eğitim Filmleri Birimi olarak adlandırılacak bir topluluk kurmuştur. Sadece bu girişimle vatanseverlik görevini yerine getirmekten heyecan duymakla beraber, aynı zamanda işi için askeri yetkililerle kazançlı sözleşmeler imzalamaktan mutlu olmuştur. Disney'in karşılaştığı tek olumsuzluk, yaratıcılığın baltalanması ve stüdyonun çeşitli propoganda yapımları üreten askeriye'nin kolu haline gelmesidir (Finch, 1988). Bu, *Education for Death: The Making of a Nazi* ve her zaman kötü şöhretli *Der Fuehrer's Face* gibi filmlerin yaratılmasıyla onun için acı bir şekilde belirginleştirilmiştir. Sözü edilen filmlerin ikincisinde, Nazi yönetimi altındaki yaşamın yoğun bir şekilde hicvedilmiş bir versiyonunu tasvir eden bir *Donald Duck* karakteri yer alırken, Nazi rejimini tamamen gülünç göstermek amaçlanmıştır.

II. Dünya savaşı sonrasında ailesine vakit ayırmak isteyen Walt, çocuklarıyla sinema salonlarına gitmiş ya da mülkünde binilebilir trenler ve atlıkarıncalarla tamamlanmış minyatür eğlence parkı gezintileri düzenlemiştir. Gerçekte de Disneyland'in tohumları bu geziler sayesinde atılmıştır (History, 2023). Yaşlandıkça politik olarak daha muhafazakâr olan Walt, Amerikan yaşam tarzına inanan, Komünizm ve Faşizm gibi yıkıcı ideolojilere isyan geliştiren Amerikan İdeallerinin Korunması İçin Sinema Filmi İttifakı' organizasyonunun kurucu üyesi kabul edilmiştir (Watts, 2006). 1948 yılında True Life Adventures adlı popüler canlı aksiyon doğa filmi başlatmıştır. Walt, birkaç Disney çizgi filmini yayınlamak için ABC ile bir sözleşme imzalamış ve bu hamle olağanüstü bir başarıya ulaşmıştır. Ayrıca bu haftalık yayınlarla, kendisini tüm Amerikalıların aşına olabileceği ve ilişki kurabileceği bir kişilik olarak pekiştirmiştir. 1950'lerin başından ortalarına kadar Walt'un animasyon bölümüne az ilgi gösterdiği göze çarpmaktadır ve bu animasyonların çoğu da kilit animatörler olan *dokuz yaşlı adama*⁴⁶ emanet edilmiştir (Canemaker, 2001). Tam bir yıl süren şehir kurma projesinin ardından 1955'te, dünyanın bugüne kadarki en etkileyici tema parkı olan Disneyland'ın halka açıldığını duyurmuştur.

⁴⁶ **Disney'in Dokuz Yaşlı Adamı:** 1920'lerden 1980'lere kadar Walt Disney Production'ın temel animatörlerinden oluşan grubu temsil etmektedir. Grubun dokuz üyesinin tamamı 1989 yılında Disney Efsaneleri olarak kabul edilmiş ve animasyon sanatına yaşam boyu veya kariyer katkılarından dolayı ödüller almıştır (Canemaker, 2001).

Disneyland, Kaliforniya'nın Anaheim kentinde yer almasına rağmen Walt, küçük bir kasaba olan Marceline, Missouri'de yaşadığı çocukluğunun mutlu günlerini yeniden canlandırmak ve nakletmek istediğinden bu, tüm parkın teması olmuştur. Main Street USA adlı ana cadde, Marceline Walt'un çok değer verdiği şirin ve samimi şehir merkezinin tamamen yeniden inşası olarak görünmektedir. Tek fark, Disneyland'ın şehir merkezindeki kopya dükkânlarının sadece şekerlemeler değil, aynı zamanda yüzlerce dolar değerinde Disney ürünleri de satışa sunulmasıdır. Disney lisanslı ürünlerinin de artışı bu şekilde gerçekleştirilmiştir. Tema park yalnızca geçmişin yeniden canlandırılması değil, aynı zamanda Frontierland, Fantasyland ve Tomorrowland gibi yepyeni heyecan verici âlemlerle geleceğin vizyonlarını da sunmuştur. Park ayrıca arazileri birbirine bağlayan dar hatlı Disneyland Demiryolunu da içermektedir. Parkın dış çevresini de dış dünyadan ayıran yüksek setler kurulmuştur (Eliot, 1993). İlk başta eksiklikler ve aksaklıkları sebebiyle eleştiri konusu olan Disneyland sonraki dönemlerde revizyona giderek her saat binlerce mutlu müşteri getiren iyi yağlanmış bir makine gibi çalışmaya başlamıştır. Walt, tema parkın yanı sıra eğitsel animasyon filmler üzerine de düşünmüştür ve bunların bazılarını hayata geçirebilmiştir⁴⁷. Bunun en somut örneklerinden biri, 1956 yılında politik suçlamalar sebebiyle kendisine karşı açılan davada FBI tarafından gerçekleştirilen soruşturmalar sonucu Walt'un çocuklar için çocuk tacizinin tehlikeleri konusunda uyarılar taşıyan ancak seyirciyle hiçbir zaman buluşmamış olan kısa pedagojik bir animasyonun varlığından söz edilmesidir (FBI: Record: The Vault- Walt Elias Disney, 1956). 1965 yılına gelindiğinde, Florida'da Disneyland'ın daha büyük ve daha ayrıntılı versiyonu olan Disney World adlı başat bir tema park kurmuştur. Böylelikle *Magic Kingdom* oluşturulmuştur. Ona göre bu bir başlangıç kabul edilirken, yeni projesi Yarının Deneysel Prototip Topluluğu veya EPCOT, Disney'in geleceğe yönelik bir sonraki amiral gemisi olacaktır. Ancak Walt'un bu geleceği görmeye ömrü yetmemiştir. Sonuç olarak, Walt Disney'e ileri derecede akciğer kanseri teşhisi konulduktan sonra bir aydan kısa süre içinde 1966 yılında ölmüştür.

Kariyerine bakıldığında onun erken dönemi, Mickey dönemi, altın çağ dönemi, II. Dünya savaşı dönemi ve TV yayıncılığı, tema parklar ve diğer zincirler dönemi olarak

⁴⁷ Walt Disney'in eğitsel filmleri hakkındaki araştırma sonuçları, bu araştırmanın III.bölümünde yer alan '*Disney ve Eğitim*' başlığı adı altında raporlanmıştır.

kısımlara ayrılabilir. Walt'un erken yaşam deneyimlerinin kariyerini nasıl şekillendirdiğini ortaya koyan bir araştırmada dört temaya rastlanmıştır. İş ahlakı ve başarı arayışı, azim ve yoluna devam etme, güçlü yönlerini tamamlayan zayıf yönlerini telafi için ittifak kurma ve mükemmelliğe bağlılık olarak gösterilmiştir (Deem vd., 2023). Yine de çocukluk döneminde çalışma hayatıyla ilgili olan zorluklar bir şekilde bilmeden bu temalara yönelmesini sağlamış ve azmetme yeteneğiyle kararlılığında etkili olmuştur. Gerek babasından kaçma arzusu, gerek ebeveynleriyle olan güven sorunlarının masal anlatılarındaki değişikliklere yansıtılması, gerekse cansız varlıkları canlandırma fikrinin sonraki dönemde animasyonlarına yansması ve tren sevdasını Disney tema parklarına yansıtması aslında tüm eserlerini ortaya koyarken çocukluğundan izler taşıdığını göstermektedir. Walt'un çocukluğunda yaşadığı birçok anısı, daha sonra oluşturacağı ve tutkunu olacağı Disney şirketinin parlak geleceğinin küçük pırıltılarına işaret etmektedir. Kimilerine göre ise, animasyon kolektif bir sanat biçimi olduğundan, Walt'a Disney fenomeni arkasındaki tek adam olarak bakmak hatalıdır (Hahn, 1996, s. 12). Efsaneler yahut abartılı gerçeklere rağmen, yine de her yapım için tüm kararları kendisinin alması ve her seçimin kendi masasında onaylanması Walt'u ön plana çıkarmıştır.

Disney'in hayatının belirli yönleri sürekli olarak yeterince vurgulanmamış veya basitçe dışarıda bırakılmıştır. Kendisi apolitik, muhafazakâr, antikomünist, vatansever, iş ahlakına sadık bir vatandaş olarak Amerikan bireyseliğini desteklemektedir. Daha az bilinen bir bölüm ise Disney'in Hollywood kara listesinin temelini atan örgüt olan *Amerikan İdeallerinin Korunması İçin Sinema Filmi İttifakı'nın* (MPA) oluşumundaki rolüdür. Disney, MPA'nın ilk başkan yardımcısı olarak görev yapmıştır ve örgütle ilgili tanıtımlarda öne çıkmıştır. Çoğu biyografi yazarı tarafından ihmal edilen hayatının bir diğer yönü de Disney'in en azından 1950'lerden hayatının sonuna kadar FBI ile iş birliği yapmasıdır (Watts, 2006, s. 441). Walt'un FBI dosyasında, "resmi meselelerle ve eğlence amaçlı kullanım için Disneyland'in tesislerine tam erişim" sunan 1954 tarihli bir muhtıra yer almaktadır. Dosyada ayrıca Disney'in ajans için özel muhabir olarak görev yaptığına dair kanıtlar da yer almaktadır (Wasko, 2016). Nostaljik, fütüristik, kapitalist ve muhafazakâr vizyonları kendisinde harmanlayan Walt aynı zamanda televizyon programlarını, uzun metrajlı animasyonları, canlı aksiyon filmlerini, belgeselleri, tema parklarını, müziği, kitapları, çizgi romanları, karakter ürünlerini ve eğitsel filmlerini tek bir kurumsal çatı altında toplayan ilk kişi olmuştur (Gabler, 2006). Sıradan bir Amerikalı

olarak Amerikan deneyimini yaşıyan bu adamın hakkında ırkçılık ve antisemitist olduđu yönünde suçlamalar bulunsa da onu tanıyanlar tarafından bu iddialar çürütölmüştür. 20. Yüzyılın en etkili kültür figürü olarak boy gösteren Walt, Amerika kültürel tarihinde ikonik bir sembol olmayı başarmıştır (Watts, 2006).

O zamanlar Kaliforniya'nın kamu eğitimi müdürü olarak görev yapan eğitimci Max Rafferty, 1965 tarihli Los Angeles Times'ta Walt Disney'i "John Dewey veya James Conant gibi eğitimcileri geride bırakan tüm zamanların en büyük pedagoğu" olarak nitelendirmiştir. Bu gibi yayınlar kamuoyunun tepkisini çekmiştir. Önemli kütüphanecilerden Sayers ise, Walt'u çocukların hayal gücünü çalarak ahlak kurallarını keskin çizgilerle ayıran eğitimden anlamayan bir kimse olarak yorumlamıştır (Pinsky, 2004). Yine de Walt, kendisini eğitimci olarak tanımlamamış ve çocuk eğitimi konusunda zamanının modern çizgisini takip eden ifadelerde bulunmuştur. Ona göre erken çocukluk dönemindeki çocuđu birey olarak görmek gerektiđi, her çocuğun eşsiz bir hayal gücüne sahip olduđu bilinmelidir. Klasik eğitim sistemini eleştirerek daha fırsat odaklı olmayı önermiştir. Animasyon filmleri tüm aile fertlerini kapsayan ve beraber eğlenme aracı olarak gördüğünden bu eğlencenin içinde elbette bir miktar bilgi olacağına işaret etmiştir. Ona göre yapılması mümkün olsa, eğitsel animasyon filmlerin içerikleri sınırsız sayıda okul müfredatı konusu barındırmaktadır. Yine de eğitsel animasyon filmlerinin öğretmenini yerini tutamayacağını yalnızca temel eğitimde kullanılmasının dâhi daha iyi öğrenmelere olanak sağlayarak hem öğrenmeyi hem de öğretmeyi daha eğlenceli hale getirdiğini vurgulamıştır. Aslında ona göre, tüm öğretim olanaklarının en esnek, çok yönlü ve teşvik edici olanı animasyon filmlerdir. Artık pedagojide kullanılıp kullanılmaması tartışmaları bir kenara bırakılıp, eğitsel animasyon filmlerin pedagoğun öğretme araçları içerisinde nasıl ve hangi yöntemlerle yer alması gerektiđi tartışılmalıdır (Disney, 2023).

2.2. Disney Tarihi

Merkezi Burbank'ta yer alan ve 'Disney' olarak bilinen Walt Disney Stüdyoları Amerikan çok uluslu kitle iletişim ve eğlence holdingi olarak tanınmaktadır. 1923 yılında Walt ve ağabeyi Roy tarafından *Disney Brothers Cartoon Studio* adıyla kurulmuştur (Cline & Clark, 2019). 1986 yılında şimdiki bilinen adını almıştır. *The Steamboat Willie* (1928) kısa çizgi filmiyle animasyon sektöründe liderliğe oturmuştur. Bu filmden sonra

Disney maskotu ve kurumsal simgesi *Mickey Mouse* doğmuştur (Kurtti, 1996). Yine aynı dönem politik olarak Amerika'nın I. ve II. Dünya savaşlarının olduğu yıllara rasgelmektedir. Amerika'nın modern döneme geçişi kabul edilen bu dönemde fordist üretim mantığının ortaya çıkması ve ekonominin genişlemesi sonucu Büyük Göç'ün ardından daha fazla kültürel güce sahip olan Amerika'nın göç yasası çıkardığı zamana işaret etmektedir. 1930'ların sonuna kadar sürecektir olan Büyük Buhran'la beraber Amerika'nın siyasi, ekonomik ve sosyal yapısı belirlenmeye çalışılmıştır. İç politikada Roosevelt halk için yeni anlaşmalar sözü vererek sosyal güvenlik programları, işsizlik yardımı, kamu konutları, sigortalar dâhil olmak üzere birçok alanda kalıcı reformlar gerçekleştirmiştir. Bu yeni düzen aslında ideolojik olarak Amerika'nın modern liberalizmi kurmasını sağlamıştır. Disney için bu dönem animasyonun altın çağı kabul edilmiştir (Ghez & Docter, 2015). Şirketin en çok ses getiren filmi *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937) yayınlanmış ve şirket 1946 yılına kadar bu film kadar başarılı olmasa da adından söz ettirmeyi başarmıştır (Furniss, 2016). II. Dünya savaşı patlak verince Nazi Almanyası ve Faşist İtalya gibi aşırı akımlar ortaya çıkmıştır. Savaş zamanı Büyük Buhranın sona ermesiyle Disney savaş propagandası yapan filmlere yer vermeye başlamıştır. Bu dönemde Faşist İtalya'nın çökmesi ve Almanyanın yenilmesiyle beraber Japonya ile girilen mücadelede atom bombası atılmasından sonra nükleer silahların kullanılmamasına karar verilip, Soğuk savaş dönemi başlamıştır. Böylelikle uzun bir barışla Amerika ekonomik, politik, askeri, kültürel ve teknolojik konularda küresel etkiye sahip olmuş ve geleneksel Amerikan izolasyonundan uzaklaşarak uluslararası katılımın arttığı bir politika izlemiştir. Bir yandan da komünizmin yayılması tehdidine karşı Amerika sol görüşlü ülkelere asker göndermeye devam etmiştir. İç politikada *lavanta korkusu*⁴⁸ olarak bilinen eşcinsellere yönelik toplu ihraç politikası oluşturulmuştur. 1956 yılında eyaletler arası otoyollar sistemine geçilmiştir. Bu dönemde bolluk sürecine geçen Amerika'da bebek patlaması yaşanmıştır. Aynı yıllarda animasyona 8 yıl ara verdikten sonra *Külkedisi* (1950) filmiyle geri dönen Disney, canlı aksiyon filmlerin yanı sıra,

⁴⁸**Lavanta korkusu:** Batı kültüründe MÖ. 7. Yüzyılda şair Sappho'nun şiirleriyle lavanta rengi arzu rengi olarak temsil edilmiştir. Lavanta çiçeğiyle sembolize edilmesinin sebebi açık pembemsi mor ve gri mavimsilik içermesi cinsiyetin nötrleştirilmesi ve 19. Yüzyılın sonlarına doğru lavantanın eşcinsellikle eşleştirilmesine paralel olarak eşcinsel yürüyüşlerinde lavanta geçitleri oluşturulmuştur (Hastings, 2020). Kızıl korku olarak bilinen komünizmle mücadele için kullanılan bu argüman lavanta kokusuyla birleştirilerek, eşcinsellerin komünist olduğu ve ulus güvenliği açısından risk taşıdıkları iddia edilerek toplu olarak devlet istihdamlarından çıkarılması çağrıları yapılmıştır.

eğlence parklarını da portföyüne eklemiştir (Bryman, 1995). Amerika'nın refah düzeyinin artmasıyla, Disney'in Disneyland, Mickey Mouse Club, günlük Disney çizgi filmleri, çocuk haber filmleri ve diziler olmak üzere çok çeşitli ticaret alanları bulmasını sağlamıştır (Connellan, 1997).

Walt'un ölümünden sonra şirketin başına Roy'un geçmesi endüstrideki düşüşe sebep olmuştur. Roy, Walt'un hayalini kurduğu Walt Disney World'ü inşa etmek için film yapımlarına az da olsa ara vermiştir (Kurtti, 1996). 1964 ve 1980 yılları arasında Amerika'da sivil huzursuzluklar baş göstermiş ve sosyal reformlar yapılmıştır. Sivil haklar, yasal ayrımcılıkların sona erdirilmesi, refahın genişletilmesi, eğitimde fırsat eşitliği, yoksulluğun ortadan kaldırılması ve çevre aktivizmi gibi çok çeşitli alanlarda bir dizi programlar oluşturulmuştur. Bu arada II. Dalga feminizminin⁴⁹ ortaya çıkması medeni haklarda ilerleme adımlarının atılmasını sağlamıştır. 1960'ların sonları ve 1970'lerin başlarında bir karşı kültür devrim söylemlerini geliştirerek daha özgürleşmiş toplumsal görüşleri ortaya çıkarmıştır. 1972'de eşit haklar değişikliği önerisi büyük ölçüde beyaz, Evanjelik Protestan ve geleneksel Roma Katoliklerinden oluşan muhafazakâr koalisyon tarafından reddedilse de birçok federal yasada cinsiyet arası eşitliklere fırsat tanınmıştır. Hem iş dünyası hem de banliyölerde geleneksel güce katkı sağlanmıştır. Çin ile ilişkilerin geliştirilmesi yönünde adımlar atılmıştır. Walt'un yokluğu anlaşılıyor olsa da, bu dönemde yapılan faşizm karşıtı müzikal film ödül kazanmayı başarmıştır (A. D. Richardson, 2004). 1971'de Roy'un ölümünün ardından şirket başına aileden olmayan bireylerin geçme süreci başlamıştır. Şirket kârları düşmeye başlayınca tema parklar içerisine yeni temalar ve konseptler ilave edilmiştir. Disney Channel bu dönemde yayına başlamıştır (Connellan, 1997). Yine de canlandırma sinemasında Disney, 1980'lerin ortasına kadar tekelciliğine devam edebilmiştir (Betton, 1990).

1984 ve 2005 yılları arasında şirket yönetimine Michael Eisner'in liderlik etmesi Disney için Rönesans döneminin başlangıcı sayılmaktadır. Artık birleşerek ve satın alarak bünyesine katma politikası izleyen Disney'in daha da devleşeceğini gösteren birçok somut örnek ortaya çıkmıştır. Her on sekiz ayda bir animasyon film üretilmesini isteyen Eisner, ticari amaçlı yeni Disney karakterleri üzerine hafta sonları çizgi filmler üretmiştir

⁴⁹ **II: Dalga Feminizmi:** 1960'larda başlayıp 1980'lere kadar süren ve feminist cinsiyet savaşlarıyla son bulan feminist kazanımlar elde etmeyi amaçlayan bir harekettir. Bu feminizm I. Dalga feminizmi üzerine inşa edilerek esaslı eşitliği savunmuştur. Toplum geneline yayılmış olan ataerkil uygulamaları, kültürel normları ve erkek egemen kurumları eleştirmiştir (Freedman, 2007; Whelehan, 1999).

(Sklar, 2013). Tema parklarının da ziyaretçi sayısını arttırmayı başaran Eisner, 1987 yılında ilk *Disney Store* mağazasının açılışını yapmıştır. 1987-1998 yılları arasında *Disneyland Paris*, *Animal Kingdom*, *Disney Cruise*⁵⁰, *Walt Disney World*'ün eğlence parklarının açılışları gibi atılımlar gerçekleştirmiştir. Aynı süreç Amerika çağdaş dönemine denk gelmektedir (Gennawey, 2014). Bu dönemde neoliberal ekonomik uygulamalar, vergi yasaları, uyuşturucuyla mücadele gibi konulara eğilerek daha muhafazakâr hareket eden Reagan ve Baba Bush'un ardından Clinton dönemi ile en uzun ekonomik genişleme sürecine geçilmiştir. Bu devrin en başat genişleme alanı internet ve dijital devrim sayılmaktadır. Oğul Bush ve 11 Eylül olaylarıyla teröre savaş açan ve vatanseverlik yasası çıkaran bir politika güdülmüştür. Bu dönemi Irak işgali (2003), Katrina kasırgası (2005), büyük durgunluk (2008) takip etmiştir. *Küçük Deniz Kızı* (1989) animasyon filmiyle tekrar zirveyi yakalayan şirket, 1990 yılında Lucasfilm'in bilgisayar bölümü olan Pixar tarafından geliştirilen dijital yazılım bilgisayar animasyon üretim sistemini kullanarak uzun metrajlı animasyon filmlerine devam etmiştir. *Radio Disney* ve *disney.com*'un kurulması da bu dönemde gerçekleşmiştir. 1991 yılında Pixar'la beraber içerisinde *Oyuncak Hikâyesi* (1995)'nin de yer aldığı üç film yapmak için anlaşmaya varılmıştır. Bu ilişkide çok kârlı yerlere geldiğini keşfeden Disney bundan sonraki projelerde kârı ve logoyu paylaşarak filmlere Disney-Pixar adının verilmesine karar vermiştir. 2000 yılında Bob Iger de şirkete dâhil olmuştur. Fox Family Worldwide'i bünyesine katan Disney, 11 Eylül ve turizmin düşüşe geçmesine bağlı olarak mağazalarından bazılarını kapatmıştır. Yine de animasyon filmler yapımında çok ödüllü ve bol kazançlı bir devir yaşanmıştır (D. Smith & Clark, 1999).

2005 yılında Bob Iger'in göreve başlamasıyla beraber Disney için genişleme dönemine geçilmiştir (Gennawey, 2014). Aynı dönemde politik, ekonomik ve kültürel anlamda da toplumda çokça değişimler gözlenmiştir. Obama'nın 2009'da başkan seçilmesinin ardından, orduda eşcinsellere yer açan kanunlar yürürlüğe girmiştir. Ekonomik anlamda geri dönüşüm, tüketici yardımları, hasta koruma, uygun fiyatlı bakım yasaları ve tüketici koruma yasaları oluşturulmuştur. 2011 yılı itibarıyla de en uzun genişleme dönemi kaydedilmiştir. Yine bu dönemde aşırı gruplarla savaşılmasının yanı

⁵⁰ **Disney Cruise Line:** Disney şirketi yan kuruluşu olan bir gemi seyahat işletmesidir. *Disney Magic*, *Disney Wonder*, *Disney Dream*, *Disney Fantasy* ve *Disney Wish* olmak üzere beş gemi işletmektedir. 2026 yılına kadar da bünyesine *Disney Treasure*, *Disney Adventure* ve *Disney Destiny* olarak adlandırdığı gemilerin katılması planlanmaktadır.

sıra, eşcinsel evlilik dâhil LGBT topluluğunun hakları konusunda alınan kararlar eşcinseller lehine değiştirilmiştir. 2016 yılında en tartışmalı şekilde başkanlık koltuğuna oturan Trump, daha muhafazakâr tavırlar sergilemeye çalıştıkça karşıt grup tarafından çokça eleştirilere tabi tutulmuştur. Bundan sonra MeToo hareketi, Black Lives Matters ayaklanmalarına karşın ‘önce Amerika’ ideolojisini benimsenen ülke politikası sığınmacılara getirilen kısıtlamalar ve Meksika-Amerika arasında duvar inşa etme yoluna gitmiştir. 2020’de hem siyasi kutuplaşmanın derinleşmesi hem de ekonomi genişlemenin Covid-19’la birlikte sekteye uğramasıyla Biden, başkanlığa seçilmiştir. Onun döneminde de altyapı, silah reformları, enflasyonun azalması ve gaziler için sağlık hizmetleri yasa tasarıları tamamlanmıştır. Covid-19 varyantları için önleyici tedbirler getirilmiştir. Cumhuriyetçilerin yönettiği eyaletlerde LGBT hakları geri alınmaya başlanmıştır. Tüm bu siyasi gelişmelerin olduğu dönemde hala Disney şirketinin başında yer alan Iger, Pixar’la yapılan anlaşmaları derinleştirerek Pixar baş yaratıcı sorumlusunu animasyon stüdyolarına başkan olarak atamıştır (Price, 2009). Canlı aksiyonlar ve Disney Channel müzikallerinin başarıları, serilerin devam filmlerine yer verilmesini sağlamıştır. Pixar’la yapılan diğer animasyon filmlerle de muazzam başarılar imza atılmıştır. Marvel Entertainment’ı da bünyesine katan Disney, Çin’de Hong Kong ve Shanghai tema parkların kurulmasını sağlamıştır. 2012 yılında UTV Softwife Communication’ı da satın alarak pazarını Hindistan ve Asya’nın geri kalanına genişletmiştir (Weis, 2024).

2017’de Netflix’le bağını koparan Disney, Disney+ ile kendi erişim platformunu oluşturmuştur. 21th Century Fox’u satın alma işlemi Disney tarihinin en büyük yatırımı olmuştur. 2020 yılında Chapek, Disney yöneticisi olmuştur. Covid-19 sebebiyle tema parkların zarar etmesi, Disney Store’ların birçoğunun kapatılması, filmlerin vizyona giriş tarihlerinin ertelenmesi, Florida devlet okulunda cinsel yönelim için açıklık bırakan yasa hakkında savunucu olmayıp sessiz kalması protestoları beraberinde getirmiştir. Sonrasında şirketin LGBT+ yı desteklemeye devam edeceğini duyurmuştur. Böylelikle o bölge için LGBT hakları ve kitapları okul kütüphanelerine girmiştir. 2022’de tekrar Iger’i başa getiren Disney, bir sene sonra 100. Yılıni kutlayarak kampanyalar başlatmıştır. Bu kampanyalara Walt Disney Pictures bölümü için yeni bir animasyonlu yüzüncü yıl logosu tanıtımı, gezici bir sergi, parklardaki etkinlikler ve Super Bowl LVII sırasında yayınlanan bir anma reklamı dâhil edilmiştir. Disney, geleneksel TV izleyiciliğinin azalması ve çevrim içi spor bahis gelirlerinin artması nedeniyle daha genç kitleleri çekmek ve finansal

bir gelecek sağlamak adına kumara karşı önceki duruşunu tamamıyla değiştirmiştir (Baxter & Steele, 2023). Ayrıca bu dönemde animasyon filmlerin canlı aksiyona çevrilmesi gerçekleştirilmiştir. Günümüzde hala bu projeleri bekleyen animasyon filmler bulunmaktadır.

Tarihsel olarak Disney Amerika'nın kendi içerisinde geçirmiş olduğu siyasal, ekonomik, politik ve kültürel birçok olaydan etkilenmiştir. Birkaç kez tökezleme yaşasa da döneminin nabzını tutmayı, söylemleri doğru analiz etmeyi ve buna bağlı olarak kendi politikasını geliştirmeyi başarmış ve tüm dünyada ses getirmiştir. Walt dönemi (erken dönem) çizgi animasyonlara bakıldığında büyük buhran ve kurtulmanın yollarını ideolojik olarak yansıtabilecek yapımların ortaya konulduğu görülmektedir. Roy döneminde (duraklama dönemi) savaş bitmesine rağmen bazı filmler de hala aşırı akımlara karşı söylem sürdürüldüğünden çok fazla rağbet görmemiştir. Bu kez de bolluk sürecinden istifade edilerek şirketin tema park ayağı canlandırma yoluna gidilmiştir. Eisner döneminde (Rönesans dönemi) ise gerek tema parkları, franchiseları⁵¹ ve mağazaları gerekse animasyon filmleriyle önemli atılımlar gerçekleştirilerek uluslararası bir şirket konumuna yükselmiştir. Özellikle animasyon filmler bağlamında Pixar ve bilgisayar teknolojisine geçmek zamanının en doğru kararı olarak görülmektedir. Iger döneminde (genişleme dönemi) genişlemeyi daha da büyütürken toplumsal söylemlerin daha net hissedildiği yapımlarla beraber yeniden çekilen Disney filmlerinde diyaloglarda dahi bu değişimin işaretleri açık şekilde ortaya konulmuştur. 2020 ile başlayıp yalnızca iki yıl süren Chapek dönemi Covid-19 dönemine denk gelmesi ve doğru zamanlı kararlar alamaması sonucu şirkete çokça zarar ettirince, tekrar Iger atanmasının ardından eski normalini henüz yakalayamamış olsa da hız kesmeden büyümeye devam ettiği görülmektedir (Carollo, 2024).

2.3. Disney İdeolojisi

Disney ve din ilişkisini görmezden gelme tavrı, onun eski ve köklü bir gelenekten gelmemiş olması fikri ile Disney'in yalnızca ticari bir şirket olması ve sadece parayla ilgili olması fikrinden doğmuş olabilir. Hâlbuki akademisyenlere göre, disney ve din ilişkisi, *din olarak Disney, dini tasvir eden Disney ve din tarafından etkilenen Disney*

⁵¹ **Franchising:** Bir lisans veren (*franchisor*) ile bir lisans alan (*franchise alan*) arasında, işletme sahibinin lisans verenin markasını ve iş yapma yöntemini kullanarak ürün veya hizmetleri tüketicilere dağıtmasına olanak tanıyan sözleşmesel bir ilişkidir.

olmak üzere üç şekilde kategorilendirilebilir. Disney'in tüm bu özelliklere sahip hatta daha fazlası olduğu iddia edilmiştir (Eichler-Levine, 2024). Kimilerine göre, doğrudan din veya yarı-dini özelliğe sahip olduğu vurgulanmıştır (Koehler, 2017; Brode, 2022). Bu doğrultudaki çalışmaların bazılarında özellikle ritüel ve mit merceğinden Disney tema parklarına odaklanmıştır (A. Moore, 1980). Diğerleri ise Disney filmlerinin klasik animasyon filmlerinde nasıl "Yahudi-Hristiyan değerlerini" teşvik ettiğini vurgulamıştır (Pinsky, 2004). İkinci yaklaşım kategorisi - "Disney dini gösterir" - Walt Disney Şirketi'nin yaratıcılarının farklı dünya dinlerinden ve kültürlerinden insanları film, müzik, tiyatro, televizyon ve tema parkı gezintilerinde nasıl tasvir ettiğini analiz etmektedir. Son olarak da 'din tarafından etkilenen Disney' kategorisinde birçok araştırmacı, özellikle tarih alanında çalışanlar, Disney'in kilit yaratıcılarının, yöneticilerinin ve tüketicilerinin dini geçmişini tanımlamıştır. Walt'un babasının vaaz veren aşırı dindar cemaate mensup olması, animatörlerin veya yöneticilerin Yahudi geçmişleri Güney Baptist boykotları üzerinden incelemelerde bulunulmuştur (Juschka, 2001; Best & Lowney, 2009; J. S. Friedman, 2022). Bu çalışmaların tamamının altında 'Disney din değil, dine işaret eden birçok argüman barındırır' söylemi yatmaktadır.

Yukarıdaki referanslara dayanarak, endüstriyel şirket olarak da varlığı göz önünde bulundurulduğunda Disney ideolojidir denmesi daha uygundur. Disney'in nasıl bir ideoloji olduğu sorununa hem Disney'in hem şirket olarak kendini sağlam konuma oturtması ve kendini 'bir ülke ve bir ülkenin sahip olabileceği tüm maddi değerlere sahip olması' bakımından hem de manevi değerler açısından 'içerisinde güçlü bir şekilde din ve dini temsiller barındıran ideoloji' olarak bakmak gerekir. Bu ideolojinin kendisine ait mitolojisi ve kültürel sermayesi olduğundan söz edilmektedir (Bell vd., 1995, 2). Disney şirketi stüdyoları, tüketici ürünleri, interneti, doğrudan pazarlaması, tema parkları, otelleri, restoranları, alışveriş merkezleri, hayvanat bahçeleri, müzeleri ve medya ağlarıyla beraber düşünüldüğünde çok zincirli bir şirket olarak görülmektedir. Disney'in kompleks yapısı her Disney ürününe eşlik eden 'Walt Disney' imzasının altında yer aldığından daha da karmaşık hal aldığı belirtilmiştir (Byrne & McQuillan, 2010). Ancak şirketin karmaşık olduğu, sadece çocuklar için olduğu, ürünlerinin sağlıklı ve tarafsız olduğu, evrensel olarak sevildiği yönündeki mitleri çürütülmeye çalışılmıştır (Wasko, 2016). Disney şirketinin işleyiş politikası göz önünde bulundurulduğunda, ofislerinin duvarlarında Mickey'nin On Emri'nin orijinal versiyonuna rastlanacağını ifade eden bir

araştırmacı, bunun Disney parkların deneyimlerinin yaratılmasında ve standartlaştırılmasında kullanılan altın kurallar olduğunu belirtmiştir. Bu on emir şu şekilde açıklanmaktadır:

1.Hedef kitleni tanımalısın. 2. Hedef kitlenin yerine kendini koymalısın. 3. İnsan ve fikir akışını her zaman organize etmelisin. 4. Görsellik oluşturarak büyülemelisin. 5. Görsel okuryazarlıktan asla kopmamalısın. 6. Aşırı yüklemekten kaçınmalısın. 7. Bir seferde yalnızca bir hikâye anlatmalısın. 8. Çelişkilerden kaçınarak kimliğini korumalısın. 9. Her bir gram faydanın bir ton fayda sunabileceğinin bilincinde olmalısın ve 10. Bu kurallara sadık kalarak sistemin işlemesine ve sürdürülmesine yardımcı olmalısın. (Sklar, 2015, 28-29).

Yahudi ve Hristiyan teolojisinde büyük öneme sahip On Emir terminolojisi Disney'in – birazdan açıklanacak olan – dini kökeni hakkında önemli ipucu vermektedir. Disney'in Amerikan kimliğini büyük ölçüde etkilemek için yönlendirmesinde kullandığı bu kurallar, Amerikan halk tarihi ve ideallerinden beslenmesi, yurt içi ve dışında Amerikan sembolü haline gelmesi ve bu Amerikan temalarını somutlaştırması aslında bu statünün temel dayanağını göstermektedir (Bemis, 2023). İddialara göre, 1930 yılında tesadüfi bir olayla, Mickey Mouse'un ticari mallar için lisanslanma işi ileride gerçekleşecek uzun bir serüvenin ilki kabul edilmiştir. Bunu kısa süre sonra oyuncaklar, koleksiyonluk eşyalar ve Mickey Mouse kulüpleri aracılığıyla birkaç para kazanma anlaşması daha izlemiştir (Mollet, 2020).

Amerikan rüyası terimi ilk kez 1931 yılında ortaya atılmış, doğum veya konum ne olursa olsun her erkeğin ve kadının doğuştan istedikleri statüye ulaşabilecekleri toplumsal düzen hayaline verilen kavram olarak kendisine yer bulmuştur. Bu kavram, nihai Amerikan kültürünün hedefi olarak belirlenmiştir (Truslow Adams & Schneiderman, 2017). Disney filmlerinin girişinde kayan yıldız sekansı arkasında yer alan '*bir yıldıza dilek tuttuğunuzda*' şarkısı bir nevi Disney andına dönüşmüştür (Mollet, 2020). Amerikan rüyası ve kültürel vaatlerini işaret etmiştir. 1930'lar ve büyük buhranla beraber halk için rahatlatıcı peri masalları daha sonra Disney ulusal mitlerinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Amerikan kültürünü Disney o kadar çok etkilemiştir ki, bir süre sonra peri masalı iyi karakterleri Amerikan kültürüne bağlı Amerikan karakterleri ve kötü karakterleri Amerika'nın kötülerine dönüşmeye başlamıştır. Disney'in ulusal mitleri belirli dünya görüşlerini normalleştirmiştir (Barthes vd., 2006).

Avrupa mit ve masallarını ele alırken, beyaz, orta sınıf, hetero, ataerkil, Protestan inancı, Protestan etiğinin (Sammond, 2005, 137) ve hümanist değerler (Koehler, 2017) ideolojisini yansıtmıştır. Kimileri de Disney'in Soğuk Savaş'tan sonra yüzeysel kültürel

farklılıklar yerine insan evrensellerini vurguladığını ileri sürmüştür (Miller, 2011). Külkedisi Şatosu'nun Gölgesindeki Özgürlük Meydanı Disney Tema Parklarındaki siyasi olarak beyaz ırka yakın durma sinyallerini vermektedir (T. Dale & Foy, 2020). Bünyesine bu masalları daha çok ekleyerek bir nevi kültür hırsızlığı da gerçekleştirdiği iddia edilmiştir. Bazıları ise, Amerika Birleşik Devletlerini Anglo-Avrupa medeniyetinin asi oğlu kabul etmiş ve göç yoluyla, Amerikan Devrimi ile başlayan ve giderek uzaklaşan bir Avrupalı babayla Oidipal mücadeleyi sürekli tekrarlamasının sebebi olarak bu masalları kendisine entegre ettiğini savunmuştur (Gorer, 1964, 55-60). Hikâyeleri kendi versiyonlarıyla anlatma gerçek masalların adaptasyonuna ve hatta gerçeklerin çarpıtılmasına kadar uzanmaktadır. İdeolojisini oluşturmak için yalnızca peri masallarını ve Avrupa mitlerini değil, tarihi anlatılara da el atan Disney'in kendi perspektifinden anlattığı tarihe akademisyenler tarafından '*Distory*' adı verilmiştir. Bu tarih anlayışında gerçek yaşamın fantastik ve çarpıtılmış temsilleri sunulmuştur (Fjellman, 1992, 60; Marin, 2005, 240). Böylelikle Disney, tarihi, kültürü ve Amerikan bilincini yeniden şekillendirme fırsatı bulmuştur. Disney'in tarih yazma projesi, onu sadece vatansever değerlerin bir tedarikçisi olarak benimsemenin dışında Amerikan kültürel emperyalizminin bir temsilcisi olarak görmeye kadar çeşitli bakış açılarını akıllara getirmiştir.

1987 yılında ilk Disney doları piyasaya sürülmüştür. Aslında amaç kapitalizmi bir tür oyun olarak sunmaktır. Kendi topraklarına sahip olan Disney para birimiyle beraber ulus devlet alanına yerleşmiştir. Şirketin tema parkların ücretlerini yükseltmesi deneyimin 'ömürde bir yaşanma pahasına' insanları cezbetmeye çalışmasının yanı sıra sadece savaş propogandası yapmayıp çocuklara özel savaşlarda kullanacakları Mickey fare şekilli gaz maskeleri üretmesi de kapital dünyada yerini aldığına işarettir. Ayrıca dünyaya ihraç edilecek değerleri belirlemesi ve bu projelere o kadar büyük yatırımlar yapmasını *Haçlı Seferi* olarak adlandıranlar olmuştur (B. Thomas, 2017). Kimilerine göre, Disney kapitalizmin mabedine dönüşmüştür (Wills, 2017, 89). Tüm lisanslı ürünlerin veya karakterlerin izinsiz kullanılmasından dolayı açtığı davalardan çok büyük paralar kazanarak ekonomik gücüne güç katmayı başarmıştır. Tüm anlatılarının ve etkinliklerinin kâr getirdikçe Amerikan potasında eritilerek Amerikanlaştırma ve Disneyleştirme eylemleri gerçekleştirilmeye devam etmiştir (Scherer, 2022).

Kitleler için sahte ihtiyalar yaratarak onları pasif tüketicilięe mahkûm ederek kültürü tek tipleřtirip kültür endüstrisi oluřturmayı bařarmıřtır (McGowan, 2016). Zamanla bünyesine azınlık grupları da katarak kültürel gelişimini devam ettirmiřtir. Hedef kitlesini doęru analiz eden Disney nostalji deęerlerini kullanarak yetişkinleri (A. M. Davis, 2011), ürünlerini kullanarak çocukları yakalamaktadır. Tüm kitleyi kültürel eserlerin tüketici olarak kodlayarak çocukluęu metalařtırmaktadır (Sammond, 2005, 13). Hem Amerika’da hem de Amerika dıřında yeni pazarlarıyla 1980’li yıllarla beraber kurumsallık tamamlanmıř, 2005 yılında dijital aęa adım atılmıřtır. Bununla beraber kitlesini çevrimii sanal dünyalar gibi teknolojik aralar aracılıęıyla sömürmeye devam etmiřtir. Aynı dönemlerde *Disney Cruise* gemileriyle kendi turizm acentasını kurmaya bařlamıřtır (Wills, 2017, 78). Disney tema parkları *Fantasyland*, *Frontierland*, *Adventureland*, *Main Street U.S.A* ve *Discoveryland* – eskiden adı *Tomorrowland* idi. – beř bölümden oluřmaktadır. Böylelikle gemiře, řimdiki zamana ve hatta gelecek zamana müdahale etmeye alıřan bir yapı oluřturulduęu görölmektedir. Disney’in genişleme biimi Sihir Krallıęı’ndan Disney İmparatorluęuna geiř olarak adlandırılmıřtır (Horn, 2006, s. 14). Kendi ıkırı doęrultusunda statükoyu güçlendirerek Amerikan rüyasının masalsı vaadini satmaya devam ettirmektedir. řöyle ki, Disney kendi dünya görüşünü kitlelere sunarken bundan ekonomik anlamda fayda saęlamakta hem de kimlikleri, imajları, kiřisel deęerleri (Giroux & Pollock, 2010) ve ideolojiyi yapılandıran ahlaki oyunlar aracılıęıyla öęretmektedir (Real, 1977, s. 81). Kültürel ernobil kabul edilen bu imparatorluęun (Wills, 2017, s. 58) sınırlarının daha iyi anlařılması noktasında řu ıkarım yapılabilir: hem ulusal hem de ulus ötesine aęrılarını ve ideolojilerini götüren Disney disneyleřtirilmiř anlatılarıyla tüm insanlıęa egemen olmaya alıřmıřtır. Hayvan Krallıęı (*Animal Kingdom*) oluřturması bakımından hayvanlar âlemine hâkimiyet kurmuřtur. Gemicilik, turizm ve bařka giriřimlerle deniz âlemine daha da ötesinde teknolojik yeniklikleriyle sanal âleme hükmetmeye alıřmıřtır. Bunun sonucu olarak karada, denizde ve sanal mecrada egemenlik alanı oluřturmuřtur. Muhtemelen sonraki projeleri arasında hava ve havacılık sektörlerine de yön vermek olabileceęini düşündürmektedir.

Yine de bir Disney metni (film, video, izgi roman, maęaza, tema parkı, yolcu gemisi vs.) yalnızca tüm Disney řirketinin daha geniş bağlamsal çerevesi içinde ideolojik olarak iřlev görmektedir ve bu da o Disney metnini kısmen ařırı belirlenmiř kültürel deęerler kümesinin temsilcisi yapmaktadır. Disney'in dini, politik, kültürel ve

ekonomik değerlerine yönelik saldırılar, en başından beri şirketin ideolojik mekanizmasını inşa etmesini ve savunmasını sağlamıştır (Byrne & McQuillan, 2010). Disney ideolojik olarak üzerine düşeni yapabilmektedir. Elindeki tüm ürünlerde aynı ideolojiyi sürdüren Disney'in Disney tema parklarına bakıldığında, bu parklarıyla Amerikan rekreasyonunun şekli değiştirilmiştir. Başka zaman ve mekâna götürme deneyimi yaşatması açısından elbette Disney parkları, eğlence parklarını bir adım daha öteye taşıyarak tema parklarına dönüştürmüş ve yeniden kavramsallaştırmıştır (Korkis, 2017). Yine bu parklar 'fare kulaklı Vatikan' (Foglesong, 2003, s. 24), Amerika'nın Sistine Şapeli (Pinsky, 2004), totemi Mickey olan ulusal türbe (Wills, 2017, s. 61), yıllık hac ziyareti merkezi (Korkis, 2015), Amerikan Mekke'si (M. J. King, 1981) veya cennete gitmek gibi bir hac yolculuğu (Marling, 1997, s. 62) olarak adlandırılmıştır. Yine birçokları da Disney tema parklarını Kudüs, Roma ve Canterbury gibi orta çağ dini mekânlarının modern ve laik mirasçısı olarak görmektedir (Smith, 1998, s. 562). Hatta Gizli Mickey ile İlahi gizlilik arasındaki benzersizliği iddia eden araştırmanın (Garcia & Pickavance, 2020) yanı sıra orijinal Disney tema parkı ve Disney endüstrisinin en kutsal yeri kabul edilen Anaheim'daki Disneyland Resort'un dindar müşterisine psikolojik olarak manevi bir deneyim sunduğu çıkarımları yapılmıştır. Parkın dışındaki dünyayı aşmak için imgeler, semboller ve anlatının şiirselliğini kullandığı savunulmaktadır. Bu tema parkındaki geleneksel ritüeller ruhun hayal gücüne yolculuğu, bir tapınağa veya türbeye yolculuk, görüntü ve gösterilerle büyüleme ve sürekli gelişen bir yenilenme uygulamalarını barındırmaktadır (Koehler, 2017, ss. 2-3). Çağdaş popüler kültürün, hayal gücüyle psikolojik olarak tatmin edici bir ilişkinin geliştirilmesine aykırı olduğu yönündeki geleneksel tutumun aksine bu ruhani hac yolculuğuna kutsal oyun adı verilerek, aslında bu mekânın kimlik oluşturma sorumluluğu taşıyan tapınak olduğuna işaret edilmiştir. Bu oyun içerisinde ve parkın anlatı gezintilerinde "günaha" düşüşü ve "lütfa" dönüşü anlatan mini ahlak oyunlarına da göndermeler yapılmıştır (Wills, 2017, s. 12).

Tema park içerisinde yer alan belirli cazibe merkezlerinin dikkate değer dini-mitolojik anlamlar taşıdığına vurgu yapılmıştır (Aronstein, 2012). Disney kutsal oyunu içerisinde Disney temalı giysiler giymeyi, Mickey kulakları takmayı, ikonik Disneyland yiyeceklerini yemeyi ve deneyimi işaretlemek ve daha sonra anısını kutlamak için koleksiyonluklar diğer adıyla hac rozetleri satın almayı içermektedir (Findlay, 1993, s.

79). Kolektif arkadaşlık yaratabilmek için gösterilerin bayramlara özgü kutlamaları içermesi de tesadüf gibi görünmemektedir (Koehler, 2017, s. 120). İçeri girdikten sonra parklar misafirlere bir araya gelme yeri olan Sihirli Krallık'ı sunmakta; burada birincil Disney sembolleri sergilenmektedir. Yaygın aktiviteler - gezintiler, geçit törenleri ve gösteriler - parkların temel mitlerini çağrıştırmaktadır (A. Moore, 1980, s. 210). Bu aktiviteler ve oyunlar yoluyla birliktelikleri artan müşterilerinin paylaşılan ritüellerle birbirlerine törensel olarak bağlama, bu bağlantıyı da bir Amerikan idealiyle birleştirme, idealin kutsallaştırılarak Disneyizasyon'u (*Disneyization*) bir tür küresel din olarak tanımlamanın mümkün olduğu ifade edilmektedir. Kimilerine göre, 20. Ve 21. Yüzyılın yeni dini zor zamanlara umut ve rahatlatıcı battaniye olmuştur (Ėjzenštejn, 2006, s. 88). Tema park kuruluşundan bu yana içerisinde kilise veya kiliseye ait herhangi bir yapı bulundurmamasına karşın, tema parkın kartografyasındaki tüm yönler ve mekânlar, Orta çağ kilisesinin uzun yıllar yön belirlemek için kullandığı Mappa Mundi T-O haritasının⁵² birebir benzeri kullanılarak inşa edilmesi de tesadüf görünmemektedir. Disney'in Amerikan Protestan değerlerinin sunulduğu bir mabet olan ikonik kalelerinin mimari açıdan otantik, gotik ve katedral yapılar olarak göze çarptığı ifade edilmiştir (Bayless, 2012). Bu yönüyle tema parklar bir çeşit tapınak ürünü olarak görülebilmektedir. Tema parklar genel olarak kendilerini 'dünyanın en mutlu merkezi', 'sihir krallığı', 'dünyanın tatil krallığı' (*The Happiest Place on Earth, The Magic Kingdom, Vacation Kingdom of the World*) isimleriyle pazarlarken bu yönüyle de Hristiyan dininin Tanrı Krallığı ve Cennet Krallığı ibarelerine yönelik çağrışımlarda bulunmaktadır. Walt sonrasında tema parklar merkezi vizyon ve misyonundan uzaklaşarak parkın orijinal dramını gölgeleyen, onu modern-orta çağ hac merkezi olmaktan çıkarıp post-modern bir tüketim merkezine

⁵² Bu harita Orta çağ Avrupa haritası olarak bilinmektedir. Mappaemundi'de Doğu, Eden bahçesinin dünyayı taçlandığı tepede olma eğilimindedir. Kudüs, dünyanın manevi merkezi olarak yerini yansıtan şekilde merkezde yer almaktadır. Kuzeyine Eden ve Asya, batısına Avrupa doğusuna Afrika yerleştirilmiştir. Harita, İncil, klasik, tarihi ve mitolojik kaynaklardan alınan 500'den fazla sahne çizimiyle donatılmıştır. Ana teması, en belirgin şekilde Mesih'in dünyaya muzaffer bir şekilde hükmederek en üstte görünmesiyle işaretlenen Mesih'in kıyamet dönüşüdür. Bu haritada hem merkeze hem de kuzey üstte yerleştirilen İsa Mesih, merkezi figürdür ve iki görünümle izleyicilere onun ikili doğasını hatırlatmaktadır: Tanrı olarak dünyaya bakması ve bir insan olarak onun arasında yaşaması; Eski Ahit Tanrısı olarak hüküm sürmekte ve Yeni Ahit Tanrısı olarak kendini feda etmektedir. Tıpkı İsa gibi, Mickey de ön kapılarda misafirleri karşılayan çiçekli Mickey sergisinde haritanın merkezine yakın bir yerde ikinci kez belirir. Mickey, tıpkı parkta yaptığı gibi Disneyland haritasının merkezinde yer alır, misafirleri karşılar ve kamuoyuna hayranları arasında dünyada var olduğunu hatırlatır. Mappaemundi haritasında gördüğümüz gibi Tanrı'nın rolünü Eski Ahit ve Yeni Ahit biçimlerine (yargıç ve kurtarıcı) ayırmak yerine, Disneyland haritası Mickey'i tamamen şefkatli bir Tanrı rolüne koymaktadır. Disneyland, yargılamanın her türlü ipucunu rahatlık, kabul ve güvenlikle değiştirmiştir (Yandell, 2012, ss. 27-30).

dönüştüren yapı olduğu iddia edilmiştir (Wills, 2017). Bu tam olarak Giroux'un ifade ettiği tüketimin ritüelleştirilmesi uygulamasına karşılık gelmektedir (Giroux & Pollock, 2010). Bu tüketim ritüelinin ise Hristiyan teolojisine bağlı ritüellerden referans alındığı görülmektedir. Disney'in zincir yapısı içerisinde etkinlik alanlarını genişletmelerine bağlı olarak üretilen ürünlere çeşitlilik ve yerellik görüntüsü vermek amacıyla yerel öğelerin ve motiflerin de kullanıldığı görülmektedir (Campbell, 2004, s. 41). Kültürel çeşitlilik, yerellik yahut azınlık grupların tanınmasına fırsat tanınması da gücünü ve egemenliğini sağlamlaştırmak için atılmış olduğu adımlar olarak okunmaktadır.

Disney tema parklar yalnızca Hristiyan dinini referans alan özellikleriyle değil aynı zamanda Amerikan sivil dininin global temsilcisi olarak da karşımıza çıkmaktadır (Gardella, 2013). Global temsile ilave olarak işitsel özgürlüğü, dünya barışını ve kültürel hoşgörüyü de bünyesine katarak kutsalı vaat eden yapısıyla Disney aslında -diğer dillerde karışık İngilizceyle- beraber Hristiyan ritüellerinden Noel, Paskalya ve Batı Yeni Yılı gibi özel bayramlara da yer vermektedir. Aslında Disney kapsayıcı yapısıyla 'trans-teizm'⁵³ destekçisi olarak görülebilir. Böylece Disney'in estetik dünya görüşü Hristiyan disiplinine uygunluğu yönüyle sorunları çözmek için ihtiyaç duyduğu manevi kaynaklara yöneldiği gözlenmiştir. Bu manevi kaynaklar arasında Yahudi- Hristiyan bakış açılı seküler hümanizm, animizm, panteizm ve halk dindarlığı gibi alternatif dini söylemler de yer almaktadır (Dahle, 2017). Baudrillard'a göre, Disney tema parkları tüm iç içe geçmiş simülasyon düzenlerinin mükemmel bir modeli olarak konumlandırılmaktadır. Disney tema parklar birer distopya olarak aslında üst gerçeklik olarak sunulmaktadır. Böylelikle Disney tema parkları hayali birer dünya gibi servis edilerek, dışarıda kalan her şeyin gerçek olduğuna inandırmak için kitlelere sunma yolunu tercih etmeleridir. Aslında Amerika için bu parklar gerçekliğin ta kendisi kabul edilmektedir (Berger, 2018; Pugh & Aronstein, 2012). Başka bir ifadeyle, Disneyland, kendisinin "gerçek" ülke, "gerçek" Amerika'nın tamamı olduğu gerçeğini gizlemek için oradadır – tıpkı hapishanelerin, toplumun bütünüyle, sıradan her yerde bulunmasıyla, yani hapishanevari olduğu gerçeğini gizlemek için orada olması gibi –. Bu simülasyonlar gerçekmiş gibi fantezi dünyası kurarak, kendi kodlarını, değerlerini ve inanç sistemlerini yaymaya çalışmaktadır (Wills, 2017, s. 42).

⁵³ **Trans-teizm:** Teolog Paul Tillich ve Hintolog Heinrich Zimmer tarafından türetilmiş olan bu kavram, ne ateistik ne de teistik olan anlamına gelmektedir (Zimmer, 1951).

20. yüzyılda ulusun aile babası kabul edilen Walt Disney ve Amerika'nın seçkin mitsel sembolleri arasında yer alan Mickey Mouse Disney'i domine etmiştir (Brockway, 1989). Kimilerine göre, Disney Walt'u bir süre sonra ilahi bir varlığa dönüştürmüştür. Walt Disney efsaneleriyle dolmuş taşmıştır. Kalıcı olarak halk kahramanı ilan edilmiştir. Şirket, karizmatik lider (Bryman, 1995, s. 14) olmasının ötesinde Walt'u bir azize dönüştürmüştür. Hatta hayat hikâyesi hagiografi⁵⁴ olarak ele alınmıştır (Sammond, 2005; Gabler, 2006; Wills, 2017, s. 30). Disney erken döneminde modern, ilerlemeye ve hümanist değerlere odaklanan ve ayrıca dini itirafçılıktan kaçındığını iddia eden ve bunu ustalıklı yapan ancak o aynı zamanda oldukça dindar bakış açısına sahip, aile biriminin temel sosyal rolünü ve Amerikan geçmişine dair nostaljik bir görüşü vurgulayan yapıya sahip olduğu görünmektedir. Disney tema parkları, eski Püriten idealinin modern bir çeşidi olarak başlamış, Amerika ve Disney arasındaki sarmal, özellikle 1930'ların kaygı dolu Depresyon Amerika'sında, filmlerinin ulusal rahatsızlığı yakalayıp yatıştırdığı zamanlarda sıkışmıştır. Depresyon alegorisine karşı Mickey Mouse'un cesaretinde korkusuz bir Amerikan ruhu görünmüştür (Gabler, 2006). Walt'un televizyonlarda bu parkın açılış müjdesini vermesinin ardından, bundan sonraki nesil çocuklarını ona emanet etmiştir ve bu çocuklar da Mickey Mouse Kilisesi'nde büyütülmüştür (Wills, 2017, s. 47). Disney'in bu amaçlı tapınağı, yenilenme ve dönüşümlerden etkilenmiş, ziyaretçileri Disney benliklerine "daha çok benzetmeyi" amaçlamıştır. Akademisyenlere göre, Mickey Mouse bir mono-kültürdür. Kendi vizyonunu oluşturmak yerine tüketilebilecek hayal gücü, kaçılabilir baştan çıkarıcı kolektif vizyon satarak hayal gücünü sömürmektedir.

Disney ideolojisinin en önemli argümanı ise davranış değişikliği oluşturma ve Disney insanını yaratmaktır. Kaynak materyal belirlenerek kitleler için disneyleştirilmektedir. Disney personeli yalnızca personel değil, çalışma kültürü, marka ve felsefesidir. Disney görünüşü, Disney dili, Disney davranışı içerikli Disney görünüş kitapları dahi bulunmaktadır. Disney dili hem zengin hem de pozitivisttir (Wills, 2017, ss. 45-48). Bazı akademisyenler Disney çalışma kültürünü kontrol felsefesi olarak yorumlamaktadır. Disney tarzı kimi zaman özgürleştirici olsa da çoğu zaman insanları buyruğu altında tutarak kimi zaman kontrol etmek istemektedir. Ziyaretçilerden bile robot

⁵⁴ **Hagiografi:** Hristiyanlık'ta bir azizin veya önemli din adamlarının biyografilerine verilen isimdir. Daha çok kutsal güçle dolu olduğuna inanılan azizlerin mucizelerine ve eylemlerine odaklanmaktadır (Monge vd., 2016, ss. 7-22).

olmaları istenmektedir. Machaevellian Mouse'ın istediği de tam olarak budur. Egemen olduğu dünyalar bakımından neredeyse evrensel kabul edilebilecek bu ikon (Wallace, 1996), erken döneminde sadistik özellikler taşıyan yaramaz bir fare iken, onun olgunlaştırılmasının ardından yaramazlıklar Donald'a verilmiştir. Disney, Mickey, 1930'ların çocuklarıyla ilişkilendirilen disiplin ve itaati sembolize etmektedir (Maltin, 1980, s. 37). Bazıları, Donald Duck Walt'un id'i, Mickey'i ise onun süperegosu olarak tanımlamıştır (Berland, 1982; Eliot, 1993). Böylelikle Walt ve Mickey bu krallığın kurucu liderleri olarak yerlerini sabitlemişlerdir. Disneyfikasyon (*Disneyfication*) bazı yazarlara göre, Disney standardına dönüştürme, önemsizleştirme, çarpıtma, kültürel temizleme olarak ele almaktadır. Şirket ve etkisi üzerine olumsuz lekelenmiş her durumu kapsamaktadır ve tipik olarak Disney'in kendi temel değerlerine – çocuksu masumiyet ve haz gibi – uygun olarak kültürel bir anlatının, nesnenin veya mekânın yeniden yapılandırılmasını tanımlamaktadır (Giroux & Pollock, 2010; Mueller, 2011). Disneyizasyon (*Disneyization*) ise, Disney tema parklarının bir örneği olduğu metalaştırılmış bir ortamda kültürel üretim ve tüketimin temel yapılarında daha büyük sistematik değişiklikleri yansıtmaktadır (Bryman, 2008). Avrupa ve diğer kültürlerden alınan tüm anlatıların disneyleştirilmesinde kendine ait Disney kültürünün yaratılmasına bir başka örnek olarak, Disney yemek kitaplarıyla kendine ait mutfak ve 'yerel' lezzetlerinin olacağını göstermeye çalışmıştır. Elbette bu mutfak lezzetleri dünya mutfağına ait lezzetlerin tamamı olarak görülmektedir. Bu kitaplarda yalnızca Disney'in ikonografisi değil, aynı zamanda hem fiziksel olarak gerçekleştirilen hem de tariflere dâhil edilen ideolojisi de yeniden üretilmektedir (Borsy, 2022).

Bir önermeye göre, Disney dünya görüşü masum sayılamaz. Hem diğer dünya ülkelerine hem de Amerikan devletine karşı kurduğu bu imparatorluk, aslında o farenin beyaz kadife eldiveninin içerisinde gizli olan demir yumruğa işaret etmektedir (Dorfman & Mattelart, 2019). Görüldüğü gibi, Disney bayrağı, dili, marşı, para birimi, mutfağı hatta tarihiyle beraber kendisini bir ülke konumuna yükseltmeye çalışmıştır. Hatta bu 'hayali ülkenin' sınırlarını kapitalist politikasıyla genişletmeye çalışarak imparatorluğa dönmüştür. Siyasi ve politik atılımlarla oluşturduğu maddi değerlerinin yanı sıra, kendi kültürünü oluşturarak⁵⁵ kendi vatandaşını oluşturma misyonu ile beraber fiziki alanlar ve

⁵⁵ Kendi kültür grubu içerisine herkesi kapsamaktadır. Herkesi bu kültürün muhatabı saymaktadır. Anaheim Disneyland'de 'Neşe Geceleri'yle Hristiyan ve Evanjelik gençleri müzik ve ilahi coşkusuna çağırırken, Orlando Florida Magic Kingdom'la 'Gay Days' programlarının yer alması ve queerlere özel gün

dijital alanlarda varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Disney ve din arasındaki ilişki yukarıda sözü edilen unsurların tamamı değerlendirildiğinde gerçekten çok güçlüdür. Disney’e sadece şirketi işleten ve yöneten insanlardan yola çıkarak ‘dinden etkilenen’ veya yalnızca farklı dünya dinlerini görerek ‘dini gösterir’ söylemini sürdürmek eksik bir tespit olacaktır. Ayrıca tema park ile ilgili bahsedilen söylemleri genişletilirse, bir dinin üç temel boyutunun olduğundan hareketle, inanç boyutunda Yahudi-Hristiyan bakış açısı bağlamında trans-teistik, peygamberi Walt, havarileri sonraki dönemde gelen yöneticileri, dini sembolü Mickey kulakları, kutsal kitabı Disney filmleri, kutsal kitabın mealleri bu filmlerin seslendirilmiş versiyonları olduğunun söylenmesi; İbadet boyutunda tema park hac ziyaretleri, bu ziyaretlerdeki kulelerin tapınak veya mabet oluşu, bu mabedlerde görev alanların rahip ve rahibeler olduklarının ifade edilmesi; ahlak boyutunda evrensel ahlak ilkeleridir söylemleri bir noktaya kadar sürdürülebilir bir metafor olsa da bunu iddia etmek aşırı bir tutum olacaktır ve objektiflik taşımayacaktır. Tüm bunların ötesinde olduğunu ifade eden Eichler-Levine (2024) araştırması da söz konusu alanda hangi zemine karşılık gelmesi gerektiği noktasında karışıklık yaratmaktadır. Disney’in dinle kuvvetli ilişkisinden söz eden yaklaşımlara paralel olarak Disney’in içerisinde din barındıran bir ideoloji olduğunu ifade etmek daha yerinde olacaktır. Şöyle ki, bu araştırma için, Disney hakkında ‘içerisinde din ve dini temsiller barındıran bir ideolojidir’ ifadesi daha doğru bir tabir olarak görülmektedir. İdeolojisinde yer alan dini ve kültürel atılımlarıyla da manevi değerlerini oluşturmuştur. Tüm ürünleriyle ideolojisini sürdürmek isteyen Disney’in animasyon sineması da bu ideolojinin bir ayağını oluşturmaktadır. Disney animasyon sinemasının bu ideolojiler ve değerler bakımından incelenmesi konusuna araştırmanın bir sonraki bölümünde yer verilecektir.

2.4. Disney’e Yönelik Eleştiriler

Disney’e yapılan eleştirileri Walt Disney’in şahsına yapılan, şirket ideolojisine yapılan ve Disney şirketinin eğitim anlayışına yapılan eleştiriler olmak üzere üçe ayırmak mümkündür. Araştırmanın doğrudan Disney’in informal eğitimi bağlamında eğlence

kapsamında kutlamalar yapılması veya Animal Kingdom’da ‘Hayat Ağacı’ festivalleriyle paganist ve mistik yapıların da bu kültürün içerisine dâhil edilmesi örnek sayılabilir (Pinsky, 2004).

filmlerini kapsamaları bakımından yalnızca ikinci ve üçüncü kategorilerin açıklanması araştırmanın seyri için yeterli olmaktadır.

Disney şirketinin ideolojisine yapılan eleştiriler şu şekilde sıralanabilir: Tarih yazma projesi (Hollinshead, 1998), Avrupa mitleri hırsızlığı veya peri masalları disneyleştirilmesi (Schaffer, 1996; Balinisteanu, 2014), kültürel ve ekonomik emperyalizmi (Meyer, 2008; Mirrlees, 2013; Bohas, 2016; Wills, 2017), şovenizm (Bettany & W. Belk, 2011; A. M. Davis, 2005; Pinelli, 2025), ırkçılık (Giroux, 1995; Beaudine vd., 2017), LGBT+ (Amr, 2023; Weaver, 2025), cinsiyetçilik (S. Richardson, 2014; Romadhon, 2020; Begum, 2022), hayvanlara şiddet (Stanton, 2019, 2021; Malamud, 2023) ve ahlaki tutarsızlıktır (Byrne & McQuillan, 2010). Yapılan birçok eleştiri Marksist veya feminist bakış açılı eleştirileri kapsamaktadır. Disney, ırkçılık içeren ilk dönem filmlerine platformlarında yer vermeyerek ya da tartışmaları önlemek adına film başlamadan önce sorumluluk reddi beyanı ekleyerek kurtulmaya çalışmıştır (Pietsch, 2020). LGBT+ hakkında hem desteklediği hem de temsil yetersizliğinden dolayı tartışmalara konu olmuştur. Son dönemlerde özellikle ve açıkça eşcinsel karakterlere yer vermesiyle Rusya ve birçok Orta Doğu ülkesinde yasaklanan filmleriyle dikkat çekmektedir. Türkiye’de ise bu filmlerin tamamen sansürlü yayınlandığı görülmektedir. Kimileri şirketin çocukları cinselleştirmeye çalıştığını iddia ederken, kimileri de bu durumu alkışlamıştır. Cinsiyetçilik kapsamında Disney prenseslerinden bazılarının kadınlara karşı cinsiyetçi oluşu noktasında eleştirilmiştir. Prenseslerin sürekli kaygılı, yeteneksiz ve kurtarılmayı beklemelelerinin erkekler karşısındaki konumlarını küçülttüğü iddia edilmiştir. Filmlerde yer alan kadın karakterlerin erkek karakterlere göre daha az diyaloglar sahibi oldukları iddia edilse de bunu destekleyecek herhangi bir bulguya rastlanmadığı ortaya konulmuştur. Hayvanlara şiddet konusunda da *Animal Kingdom* açıldıktan sonra Disney’in kötü çalışma koşulları tartışma konusu olmuştur. Ahlaki tutarsızlık hakkında Ekim 2023’te Disney, İsrail’e insani yardım konusunda bağışlarda bulunmuştur. Bu bağışların birçoğu İsrail ulusal acil tıbbi hizmetleri ve İsrailli çocukları destekleyen kuruluşlara yapılarak bu girişimin İsrail’deki masum çocukların desteklenmesi amacıyla gerçekleştirildiği duyurulmuştur. Aktivistler ve eleştirmenler, Disney’in bu girişimini seçici yardım olarak tanımlamışlar ve kapsamlı insani krizin göz ardı edildiğini ifade etmişlerdir.

Disney şirketinin eğitim anlayışına yapılan eleştiriler arasında eğitimle beraber propaganda yapıyor olması (Sammond, 2005), başlangıcından bugüne adını eğlence, aile ve eğitimle ilişkilendirmesine karşın manipülasyon ve baskı oluşturmaya çalışması (Telotte, 2008), cinselleştirilmiş, ırksallaştırılmış hatta bazen kutuplaştırılmış Amerikalı üretmeyi amaçlaması, çocukluğu metalaştırması ve çocuk kültürünün pazarlanması (Sammond, 2005), hatta aile ile çocuk arasında giriyor olması (Watts, 2006), animasyon filmlerinin birçoğunda çocuklar için uygun olmayan cinsel içerikli mesajların açık yahut örtük olarak verilmesi, anlattığı tarihi bilgilendirmelerde gerçeklerin çarpıtılarak yanlış aktarılması (Pugh & Aronstein, 2012), apolitik mesajlar adı altında masumiyet ve fantezi olgularının arkasına gizlenen bir disneyfikasyon projesi olması (Giroux & Pollock, 2010), kültürel pedagojisinin önyargılar, stereotipleştirmelerle dolu olması, ürünleriyle ayrıcalıklı statü vaad ederek kendi reklamlarını yaymayı ihmal etmemesi (Picker, 2002) sayılmaktadır. Ayrıca çocuklarda kapitalist tüketici olma ruhunu aşılması, eğitim için geliştirdiklerini iddia ettikleri materyallerin gerçek anlamda eğitime katkı sağlayacak şekilde tasarlandığının şüpheli olmasına ek olarak kamusal olarak oluşturmuş olduğu eğitim kurumları da çoğu kez katı kuralları sebebiyle eleştiri oklarının hedefi olmuştur. Disney'e yapılan her eleştirinin aslında Disney varlığını güçlendirdiğinin farkında olan şirket, tüm bu eleştirilere rağmen, üzerine düşeni yaparak ideolojisinden ödün vermemeye çalışmaktadır.

III. BÖLÜM

DİSNEY’DE DEĞERLER EĞİTİMİ VE YÖNTEMLERİ

“Her zaman bilginin keşfinde büyük bir eğlence olduğu gibi her iyi eğlencede de her zaman kazanılacak bir miktar bilgelik, insanlık değeri veya aydınlanma bulunduğu temel fikrine yönelmeye çalıştık.” - Walt Disney

Yeni doğmuş bir bebeğin zihnini boş bir kitap olarak düşünüyorum. Hayatının ilk yıllarında sayfalara çok şey yazılacak. O yazının kalitesi hayatını derinden etkileyecektir. Bu tek zihni milyonlarla çarpalım. Genç zihinlerin bu muazzamlığına yazılanlar dünyanın gidişatını değiştirecektir. Tarih böyle belirlenir.- Walt Disney

Walt’un inancı, Cizvitlerinki⁵⁶ gibi olmalıydı:

"Yedi yaşına gelmeden bana bir çocuk verin, o da hayatım boyunca benim olsun." -Richard Corliss

Bu bölümde Disney’in hem formal (kurumsal/kamusal) hem de informal eğitimle olan ilişkisi yalnızca animasyon filmleri üzerinden anlatıldıktan sonra, Disney’in ortaya koyduğu değer temsilleri açıklanırken ölçüt örneklem olarak belirlenen 14 animasyon filminden 4 tanesi hariç – bahsi geçen film analizlerine IV. Bölümde yer verilecektir – tamamı analiz edilerek dönemlendirme yapılmıştır. Sözü edilen dönemlendirme biçiminde Mollet’in dönemlere verdiği isimlendirmeler doğrudan kullanılmış ancak *Reboot Era (2014-2017)* (yeniden başlat dönemi) olarak adlandırdığı dönem Disney animasyonların söylem değişikliğine giderek yeniden canlı aksiyon⁵⁷ türlerinin incelendiği kısmı işaret ettiğinden kapsam dışında bırakılmıştır. Ayrıca sadece kültürel

⁵⁶ **Cizvitler:** İsa Cemiyeti olarak bilinen, Roma’da yer alan Katolik kilisesine mensup papalık hakkına sahip, düzenli din adamlarından oluşan dini tarikatın adıdır. 1540 yılında Ignatius ve altı arkadaşı tarafından kurulmuş, Papa III: Paul’un onayını almıştır (McIntosh & Cambridge University Press, 2013). Bugün bu cemiyet, 112 farklı ülkede evanjelizasyon ve apostolik bakanlığı yapılmıştır. Cizvitler eğitim, araştırma ve kültürel faaliyetlerde bulunmaktadır. Cizvitler ayrıca inzivalar düzenler, hastanelerde ve cemaatlerde hizmet vermektedir ya da doğrudan sosyal ve insani çalışmalara destekleyici olarak ekümenik diyalogu teşvik etmektedir.

⁵⁷ **Canlı aksiyon:** *Live action* olarak bilinen ve bir filmdeki, animasyon figürleri tarafından gerçekleştirilen eylemlerden farklı olarak aktörler veya hayvanlar tarafından gerçekleştirilen olayları kapsayan film türüdür. Bir başka ifadeyle, normal film içerisine yerleştirilen her türlü animasyonu içermektedir. Terim bazen çizgi romanların veya grafik romanların film uyarlamalarını tanımlamak için kullanılmıştır. Örneğin, Yüzüklerin Efendisi üçlemesi ve Avatar gibi filmlerde canlı aksiyon ve bilgisayar tarafından oluşturulan görüntüleri birleştirilerek yapılmaktadır. Yine de bu durum canlı aksiyon ve animasyon arasındaki ayrım bulanıklaştırmıştır (Kuhn & Westwell, 2020).

değerleri açıklayan Mollet dönemlendirmesinin yanı sıra bu araştırmada dini, ahlaki ve kültürel değerler beraber okunduğundan tarih aralıkları genişletilmiştir. Bu dört dönemin temel özellikleri ve dönemler arasındaki farklılıklardan yola çıkarak dini, ahlaki ve kültürel değerlerde gözlenen dönüşümler ortaya konacaktır. Ayrıca Disney'in değer temsillerini yansıtırken kullandığı yöntemler tespit edilecektir.

3.1. Disney ve Eğitim

1920'lere kadar gezici gösteriler dünyayı gezip insanları farklı kültürler hakkında bilgilendirmekte, bu etkinlikler eğlenceyle harmanlanmış seyahat günlükleri aktarımı şeklinde gerçekleştirilmekteydi. Bu gösterilerden ilham alan ve Amerikan ulusal kimliği konusunda önemli bir misyon üstlenen Walt Disney, ülkenin Soğuk Savaş dönemindeki ahlaki değerleriyle ilerlemeyi yüceltme anlayışı arasındaki gerilimi ele almış; aynı zamanda daha basit ve kesin bir zamana duyulan romantik nostalji ile modern ilerleme arasındaki uyumsuzluğu çözmeye odaklanmıştır. Böylelikle hem izleyicilerin kendilerini savaş sonrası dünyada konumlandırmalarına yardımcı olunmuş hem de Disney filmleriyle farklı etnik bireylerin ve toplulukların tasvirleri oluşturulmuştur. Amerika'nın dünyadaki yerinin çok boyutlu bir resmini oluşturarak kendi insanların yerleriyle ilgili güvende, rahatlamış ve emin hissetmelerine olanak tanımıştır. Disney, bu tasvirler aracılığıyla hem farklı yapıları yaratmış hem de bu farklılıkları kendi bakış açısından anlatmıştır. Yabancı ve tuhaf olsalar da, anaakım Amerikalıların kendilerinin bir parçası olarak tanıdıkları değerleri, özellikleri ve ilişkileri barındıran hayatları ve manzaraları ortaya koymuştur. Buna da hem Amerikan rüyası hem de nostaljiyi ayakta tutma misyonu adını vermiştir (Bonzel, 2011, s. 207). Disney'in eğlence projeleri, 1920'lerin sonlarından 1960'ların sonlarına kadar şekillenen anaakım Amerikan kültürüyle -estetiği, politik ideolojisi, toplumsal yapıları, ekonomik çerçevesi, ahlaki ilkeleri- sürekli olarak bağlantılarla beslenmiştir (Watts, 2006). Böylelikle, kimilerine göre, Amerika artık kitle kültürü ülkesi olmuştur. Egemen sınıf tarafından üretilen bu kültür, eğlenceden çok propoganda ve pedagoji barındırmaktadır (Sammond, 2005). Zaten, Disney misyonu kendi websitesinde yer alan *'eşsiz hikâye anlatıcılığının gücüyle dünyanın dört bir yanındaki insanları eğlendirmek, bilgilendirmek ve ilham vermek, bizi dünyanın önde gelen eğlence şirketi yapan ikonik markaları, yaratıcı zihinleri ve yenilikçi teknolojileri yansıtmaktır'*

şeklindeki ifadesi şaşırtıcı gelmemektedir. Bu da davranış değişikliği oluşturma ve Disney insanını yaratma ideolojisini desteklemektedir.

Yine aynı yüzyılda çocukluk modern dönem paradigması içerisinde deneysel olarak incelenmiştir. Bunun akabinde çocuk yetiştirme kitapları ve çocuğun bilişsel ve duygusal gelişimine bilimsel bakış geliştirilmiştir. Disney külliyyatının ortaya çıkışını ve gelişimini değişen çocuk yetiştirme teorileri ve uygulamaları bağlamında inceleyen Sammond, filmlerin çocuklara zararlı olduğu yönündeki daha önceki eleştirilerin aksine, filmlerin artık çocukların ahlaki gelişimine katkıda bulunduğu değerlendirilmelerinden faydalanan Disney'in olumlu bir onay alarak bu imajı kasıtlı olarak geliştirdiğini ortaya koymuştur. Bu da o dönem için, Disney filmlerinin değerleri geniş bir kitleye yaydığını ve ebeveynler için bir tür vekil eğitim kılavuzu işlevi gördüğünü göstermektedir (Sammond, 2005). Buna karşın, çocuğun tüketici olarak metalaştırılarak ideal bir Amerikan çocukluğu da oluşturulmuştur. Yine bu fikre paralel olarak, Disney'in kurumsal gücü, eğlence ve kamu pedagojisiyle birleşince çocuk kültürü oluşmuştur. İçerisindeki imgelere kodlanmış ideolojileri, inanç sistemleri ve kendi gerçeklikleri bu pedagojinin yansıma biçimleridir. Disney'in kültürel pedagojisinin küresel kültürle ilişkisini inceleyen *Mouse Monoply* adlı video belgeselde, Walt'un kültürel bir metafor olarak masumiyetin, çocukluğun belirli yorumuyla ve Amerikan geçmişi, bugünü ve geleceği hakkında belirli bir görüşle ilişkilendirdiği ortaya konmuştur. Eğlenceyi eğitimden ayırmayan Disney, eğlencenin çok az eğitimsel değere sahip olduğu ve boş zaman olduğu varsayımına meydan okumuştur. Walt'un eğlence ve eğitimi birleştirmesi, kamusal kültür ve ticari çıkarlar arasındaki sınırları bulanıklaştırmıştır (Picker, 2002). Böylelikle Disney için pedagoji, okulla sınırlı görünmemektedir. Bununla beraber ticari kültür, kamusal kültürün yerine geçmiş ve tüketicilik çocuklara sunulan tek vatandaşlık türü haline gelmiştir (Giroux, 1998). Ayrıca şirket gücü ve etkisi kamu okullarına doğru genişledikçe, eğitim şirket vatandaşları yaratma misyonuna yaklaşmaktadır. Eğitimcilerin bir nebze de olsa, desteğini alan ve eğitsel filmlere yoğunlaşan Walt için artık eğitim ve filmler iç içe ilerleyecek bir olgu olmuştur. Walt, 1943'te ulusal bir radyo dinleyicisine "dünyadaki her okul sınıfının müfredatında kendi medyamızın kullanılmasını" öngördüğünü söylemiştir (Gabler, 2006). Ayrıca, 1954'te Ulusal Eğitim Derneği tarafından Amerikan Eğitim Ödülü'ne layık görüldüğünde eğitime yaptığı katkılardan dolayı takdir edilmiştir (Watts, 2006).

Ancak tüm eğitimciler ve düşünürler aynı fikirde görünmemektedir. Disney yapımları kimilerine göre yıkıcı ve gelenekleri yok etme olasılığı yüksek olduğu düşünülürken, kimilerine göre de fazla geleneksel kabul edilmiştir (Brode, 2004). Disney'in yaptığı işin, mesleğe dönüştürüldüğünü, filmlerin çocukları eğitmek için değil, Disney etiketini yaymak için yapıldığını (Zipes, 2011, s. 105) ifade edenler olmuştur. Hadley'e göre, Disney'in gençlerin zihnine eğlence olarak emilen tehlikeli bir eğitim türü olduğunu savunmuştur (Picker, 2002). Disney'i çocukların isteklerini ve kimliklerini şekillendirme biçiminden sorumlu tutmuş ve Disney şirketinin giderek kendisini sadece eğlence ve keyif sağlayıcısı olarak değil, aynı zamanda gençlerin devlet okullarında nasıl eğitileceğine ilişkin eğitim modelleri geliştirmede siyasi bir güç olduğunu ifade etmiştir. Bu sebeple kimileri bu şirketi, şeytan imparatorluğuna eşdeğer görmektedir (Roth, 1996). Yine de çoğunluğun ortak kanısı Disney'i eğitim aracı olarak görmeleridir. Asıl tartıştıkları konu, Disney'in bu eğitimi ne ölçüde doğru ya da yanlış gerçekleştirdiğidir.

Disney ve pedagojik çalışmalar zamanlama olarak 1980'lerin sonlarında "Çağdaş Disney Çalışmaları" olarak adlandırılan kavramın yükselişiyle birlikte ilgi odağı olmuş ve akademik olarak meşruluk kazanmıştır (Budd, 2005). Literatür incelendiğinde, öğretimsel katılım aracı, çok kültürlü eğitimin bir biçimi ve eleştirel okuryazarlık olmak üzere Disney ve pedagoji ilişkisinin üç bakış açısından biriyle ele alındığı görülmektedir (Garlen & Sandlin, 2016). Öğretimsel katılım amacıyla dilin öğrenilmesi, edebi eleştiriler gibi konular ön plana çıkarken, çok kültürlü eğitim kategorisinde, peri masalları bunların kendi versiyonları ve disneyleştirilmiş versiyonları üzerinden kültür çeşitliliğinin önemli boyutları ele alınmıştır. Son olarak da eleştirel okuryazarlıkta, yine masalların nasıl disneyleştirildiği ve masallarda gizli olan baskın kültürel senaryoların açığa çıkarılması ve bu kültürel senaryoların eleştirilere tabi tutulmasını içermektedir.

Disney'in eğitim uygulamalarına bakıldığında hem kamusal kurumsal olarak bir formal eğitim gerçekleştirdiği hem de eğlence filmleriyle informal eğitim gerçekleştirdiği söylenebilir. Disney pedagojisinde formal eğitimiyle okullar, okullar için müfredat materyalleri üretme ve eğitsel eğlence filmleri ön plana çıkarken; informal eğitimiyle popüler kültürü şekillendirmesi ve okul kültürünü inşa etmesi sayılabilir.

3.1.1. Disney'in Formal Eğitimi

Disney'in formal eğitimi denilince, kurmuş olduğu okullar ve eğitime destek sağlayan yahut başat olarak eğitim müfredatındaki konuları esas alan eğitsel filmlerinden söz etmek mümkündür.

A. Kamusal Okullar: Disney kamu okullarına bakıldığında, anaokulundan liseye (K-12) hatta üniversiteye kadar uzanan geniş yelpazeli bir yapı görülmektedir. Bunlardan ilki, *Celebration Okuludur*⁵⁸, ikincisi *Disney Üniversitesi*, son olarak da *yükseköğretimde yer alan Disney temalı dersler* sayılabilmektedir.

Disney 1993 yılında eğitim işine girmeyi planlamış ancak sonuç alamamıştır. Daha sonra Disney, Florida'daki arazilerinde Celebration adında yeni bir kasaba inşa etmeye karar verdiğinde, Osceola County Okul Bölgesi ve Stetson Üniversitesi ile ortaklık kurarak kendi model okulunu geliştirme fırsatını yakalamıştır. Burada 1996 yılında Celebration Okulu kurmuştur. Celebration Okulu, Disney'in çoğu eğitimcinin ilerici bir müfredat olarak tanımlayacağı şeyi izleyerek "geleceğin okulunu" inşa etme girişimini temsil etmiştir. Bu okul anaokulundan lise eğitimine kadar olan kademeleri kapsayacak şekilde planlanmıştır. Ancak böyle bir kurum, eğitimin gerçekleştiği ortam olan Disney tarafından yönetilen Celebration kasabasından etkilenmektedir. Bu okulla beraber hem Disney kültürünün yayılması hem de Disney dilinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır (Marcus, 1997, s. 16). Celebration Okulu, başlangıçta kendine özgü organizasyonu, müfredatı ve son teknoloji ürünleri nedeniyle örnek bir eğitim kurumu olarak tanıtılmıştır. Stetson Üniversitesi müfredat gelişimine katkıda bulunarak ve öğretmenlere liderlik programları sunarak okulda önemli bir rol oynamıştır. Öğrencilere, gerçek başarı ölçütlerini içeren kişiselleştirilmiş öğrenme planları ve portföylerine odaklanan çeşitli yaşlardan oluşan (*multi-age*) gruplar halinde eğitim verilmiştir. Okul müfredatını, yöntemlerini ve liderlik ilkelerini geliştirmede Howard Gardner, William Glasser, David Johnson ve Roger Johnson gibi eğitimciler⁵⁹ yer almıştır (Giroux & Pollock, 2010, s. 67).

⁵⁸ Bu okul, 2013 yılında Disney şirketiyle olan bağlarını tamamen koparıp devlet okulu olarak yalnızca lise kademesi sürdürmeye devam etmektedir. Bunun dışında bazı ilkokullar, ortaokullar ve liseler kendilerine Walt Disney adını kullanabilmek için Disney şirketinden yasal izinler almışlardır. Kimi eyalet okulları da Disney şirketi ailesinin maddi yardımlarıyla açıldığı için okullara aynı adı vermişlerdir. Celebration Okulu'nun birçok yönden eleştirilmesinden sonra Disney kamu kurumlarını yönetme noktasında henüz somut adım atmamıştır.

⁵⁹ Eğitimciler, o dönemde çoklu zekâ konusunda uzmanlaşmış Harvard Üniversitesi eğitim psikolojisi profesörü Howard Gardner; *Schools without Failure* kitabının yazarı ve okulların terapötik ajanslar olarak

Bu okul, gerek maddi kaynakları, gerek öğretmen gücü, gerekse eğitim öğretim yöntemleri bakımından çokça eleştirilmiştir (Burkett, 2023). Bugün sadece lise koluyla varlığını sürdüren bu okul ve semt Disney ile bağlarını tamamen sonlandırmıştır. Yine okul konulu filmleriyle Disney okul ve eğitime dair ideolojilerini bir şekilde sunmaya çalışmıştır. Hem daha yenilikçi bir okul hem de kamu eğitim reformunu büyük ölçüde etkilemede başarısız olsa da, yine de Disney şirketinin eğitimde Disney'in güvenilirliğini artırma hedefine ulaşmış olduğu ifade edilmiştir (Natale, 1995). Kamusal eğitimin yerine Disney tarafından ilkokul çocuklarına ve çalışanlarına, liselerde ve üniversitelerde Disney için çalışmanın nasıl bir şey olduğu ve kendi eğitimlerinin iş dünyasıyla nasıl ilişkili olduğu hakkında konuşmalar yapmaları için gönüllüler gönderilmiştir. Bu programa katılmak hem kamu hizmeti hem de kişisel menfaat olarak sunulmuştur (Laabs, 1992).

Eskiden Disneyland Üniversitesi olarak anılan Disney Üniversitesi, Disney şirketine bağlı parklar ve deneyimler bölümlerinin çalışanları için küresel eğitim programı ve ücretli staj sunmaktadır ve *Oyuncu Kadrosu Üyeleri* olarak da bilinmektedir. Birçok üniversite öğrencisi Disney üniversite programı aracılığıyla bu stajlara katılabilmektedir (Lipp, 2013). Disney Üniversitesi akredite olmayan bir kurum olmasına rağmen, dersler öncelikli olarak deneyimli profesyoneller tarafından tasarlanmakta, geliştirilmekte ve sunulmaktadır. Disney Üniversitesi geleneksel olarak eğitmen liderliğindeki sınıf içi öğrenme seansları sağlamıştır, ancak sonunda öğrenme ve sanal sınıfların ortaya çıkmasıyla Disney'in çeşitli ve büyüyen kitlesine uyum sağlamak için sunum yöntemlerini genişletmiştir. Disney ayrıca lise mezunlarına, Disneyland veya Walt Disney World'de yedi ay boyunca çalışıp boş zaman ve eğlence endüstrileri hakkında bilgi edinmek için seminerlere katılmalarını sağlayan *Career Start Programı*'nı sunmuştur. Mühendislik, pazarlama ve animasyon gibi alanlarda yerinde, uygulamalı deneyim kazandırmıştır. *Disney College* adlı bir başka program, beş ve yedi ay sürmektedir. Üniversite öğrencilerini Disney World veya Disneyland yakınlarındaki Disney konut komplekslerinde yaşamaya, misafirperverlik ve insan kaynakları gibi konuları incelemeye, oyuncu kadrosunda çalışmaya ve bir tamamlama sertifikası, bir “master” (*Mouseters*) derecesi veya bir “doktora” (*Ducktorate*) almaya davet etmektedir (Giroux & Pollock, 2010, s. 78). Ayrıca *Walt Disney Uluslararası değişim programları*

güçlü bir savunucusu olan William Glasser ve iş birlikli öğrenmenin savunucuları olan Minnesota Üniversitesi profesörleri David Johnson ve Roger Johnson yer almıştır.

da akademik, kültürel temsilcilik ve kültürel değişim olmak üzere üç ayrı programı kapsamaktadır. Yine *Disney Imagination Campus*'le beraber öğretim atölyeleri oluşturulmuştur. Burada sahne sanatlarından bilim ve teknolojiye, sanat ve beşeri bilimlerden liderlik ve yeniliğe kadar birçok kurs bulunmaktadır (*About Disney Imagination Campus*). Sözü edilen okulların bünyesinden çıkarması Disney'in kurumsal anlamdaki eğitimini çalışma hayatına yönelttiğini ve şirketin insan kaynaklarına fayda sağlamak adına gerçekleştirdiğini göstermektedir. Disney temalı dersler yükseköğretimde yer alan öğrencilere Disney tecrübesi adı altında Walt Disney hayatı, şirket işleyişi, animasyon filmleri, kurumsal iletişimi ve tema parkları hakkında bilgi veren hem sınıfıçı hem gezi-gözlem derslerinden oluşan karma derse verilen isimdir ve her yükseköğretim programında dersin ismi değişebilmektedir. Bir araştırmada 31 eyaletteki 70'ten fazla üniversitede, kolejde ve ayrıca – İtalya, Almanya gibi ülkelerde – ve çevrimiçi olarak 75'ten fazla Disney temalı dersin verildiği gözlenmiştir. Aynı araştırmada Disney çalışmalarının akademik dünyaya katılmasına katkı sağlamanın ötesinde lisans, yüksek lisans ya da doktora gibi programlarla ilerki dönemlerde Disney ana dalı birimlerinin oluşturulabileceği bile öngörülmüştür (Tremblay, 2017).

B. Müfredat Materyalleri: Okullar için müfredat materyalleri üretme ve resmi eğitim sunması bu kategorilerde değerlendirilebilir. Bu eğitim türü okulöncesinden başlayarak ilkokul ve ortaokul, lise ve yükseköğretim olmak üzere eğitimin her kademesini içerisine almaktadır. Kısaca hepsine değinmek gerekirse, erken çocukluk dönemi bireyler için, uzun zamandır çocuklara yönelik kültür ürünleri sunan Disney, hizmet yelpazesini erken çocukluk dönemindeki bireylere çevirmiştir. 2000 yılında Disney, üç aylık kadar küçük çocukları ve bebekleri eğlendirmek ve eğitmek için tasarlanmış bir multimedya ürünleri ve oyuncak serisi yaratan kurucusundan *Baby Einstein Company*'yi satın almıştır. Hem çocukların müzik zevkini geliştireceğini hem de gerçek birer 'Einstein gibi entelektüel' başarılar kazandıracağını vaad eden reklamlarla videolar ve oyuncaklar piyasaya sunulmuştur. Bu yaşlardaki çocukların ekran karşısında çok fazla durması noktasında meşrulaştırıcı bir algı yaratılmaya çalışılmıştır. Ancak, 2007 yılında Washington Üniversitesi'nin prestijli *Pediatrics Dergisi*'nin araştırmasında, 8-16 aylık bebeklerin günde 1 saat bu videolara maruz kalmaları sonucunda dil gelişiminin yavaşladığı ve bilişsel gelişiminin olumsuz etkilendiği ileri sürülmüştür (Schwarz, 2007). Daha sonra Disney ayırım yapmadan 'bu videolar' ifadesi üzerinden araştırmayı

gerçekleştirenlere kurumun ismini lekelediğinden dava açmıştır. Videoların ebeveyn çocuk interaktif şekilde izlenmesini tavsiye eden Disney, daha sonra *DisneyFamily.com*'u kurarak, ebeveyn tavsiyeleri sunan Aile Öğrenme Merkezi oluşturmuştur (Giroux & Pollock, 2010). 1996 yılında kurulan *Baby Einstein Company*'i, 2001 yılında bünyesine katan Disney 2013'te başka bir yatırımcıya sattığını duyurmuştur (License, 2018). 1999 yılında kendine ait *Disneyjr* adlı okulöncesi çocuklar için kendi eğitici animasyon kısa filmlerini ve videolarını yapmıştır. Yine 2003 yılında kurulan *Baby TV*, 2007 yılında Fox şirketinin eline geçmiş, 2019 yılında Disney Fox'u satın alınca da bu yapımlar Disney bünyesinde sürdürülmüştür. Özellikle doğum hastanelerinin ziyaret edilerek broşürlerin dağıtılıp yeni veya yeniden ebeveynlerin bilgilendirilmesiyle amacın aslında bebeklerin Disney'e kazandırılması olduğunu ifade eden bir araştırma, her yaş grubuna hitap eden Disney kanallarıyla çocukların artık doğuştan Disneyleştirildiğini ifade etmiştir (Wills, 2017, s. 58).

Disney'in ilk ve ortaokul uygulamaları göz önünde bulundurulduğunda, altı ila on dört yaş arasındaki çocuklar hedeflenmektedir. Bu noktada Disney, çocuklara işbirlikçi eğitsel filmlere dayalı oyunlar sunarak internetin kapılarını açmaktadır. Temel uygulamaların somut örnekleri daha da genişletilmek istenirse, 2006 yılında *Comics in the Classroom* adlı bir pilot program geliştirilmiştir; bu programda klasik Disney çizgi romanlarına dayalı ders planları okuma ve yazma becerilerini öğretmek için kullanılmıştır (Giroux & Pollock, 2010). Kurulmasından 70 yıldan fazla bir süre sonra, artık *Disney Eğitim Yapımları* olarak adlandırılan özel bölüm, sınıflar için eğitim videoları, oyuncaklar, mobilyalar ve öğretim malzemeleri üretmeye devam etmektedir. Bugün, bölüm web sitesi, birçok ürüne eşlik eden ücretsiz ders planı kılavuzları sağlamaktadır (Giroux & Pollock, 2010).

C. Eğ(it)lence (Edutainment) Filmleri: *Edutainment* kavramının ilk olarak Robert Heyman tarafından 1973 yılında multimedya eğitim materyallerini “eğlenerek öğrenme” şeklindeki nitelendirmesiyle kullanıldığı belirtilse de, ilk Walt Disney tarafından 1948 yılında ortaya konmuştur (Van Riper, 2011, s. 2). Bu filmler *eğ(it)lence* ya da *eğitsel eğlence* adıyla Türkçe'de karşılık bulmaktadır. 1965 yılı Disney dosyalarında bu tarz filmlerin okul sistemleri, halk kütüphaneleri olmak üzere birçok farklı mecrada kullanıldığı raporlanmıştır. Bu da Disney'in eğitimcilik ve girişimcilik tasarılarının en büyüğü olarak kabul görmüştür (Holliss & Sibley, 1988, s. 117). Öğretici amaç

taşıdığından, bilgiyi iletme veya açıkça bir noktayı vurgulama kararlılığına sahiptir. Bu filmler arasında sağlık eğitiminden tarıma, ülke politikasından savaşa, matematik, müzik, doğa, spor hatta psikolojik filmlere kadar birçok yapım hayata geçirilmiştir. Disney ve stüdyosunun 1922 ile 1973 yılları arasında ürettiği halk sağlığı, konu olarak çeşitlilik gösterse de onları Disney kanonunun daha iyi bilinen kısımlarından ayıran üç temel unsuru paylaşmaktadır. Birincisi bu *eğ(it)lence filmleri* sadece sinemalarda yahut televizyonlarda yayınlanmak için değil, kurumsal kullanımlar için tasarlanmıştır. Bu filmlerin bir diğer özelliği hükümet veya bir işletme kuruluşuyla ortaklık içerisinde üretilmiştir. Son olarak bu filmler Latin Amerika işçi sınıfı üyeleri, Amerikan okul çağındaki çocukları vb. bazı demografik gruplar düşünülerek tasarlanmıştır (Cruz JR., 2011, s. 128).

Sağlık eğitimiyle ilişkilendirilen yapımlar arasında Tommy Tucker'ın Dişi (*Tommy Tucker's Tooth*-1922), Clara Dişlerini Temizliyor (*Clara Cleans Her Teeth* -1926), Kanatlı Felaket (*The Winged Scourge* -1943), İstilaya Karşı Savunma (*Defense Against Invasion*-1943), Adet Kanamasının Hikâyesi (*The Story of Menstruation*-1946), Soğuk Algınlığına Nasıl Yakalanılır (*How to Catch a Cold*- 1951), Sen Hayvansın Dizisi (*You the Animal*-1955-1964), Ben Aptal Değilim Dizisi (*I am No Fool*-1955-1973), Ördek Donald Matematik Diyarında (*Donald in Mathmagic Land*-1959), VD: Atak Planı (VD: *Attack Plan*- 1973) filmleri örnek gösterilebilir. Bu filmlerden bazıları yarı animasyonlu bazıları ise tam animasyonludur. Bu animasyonlardan bazılarında kültürel birtakım hataların⁶⁰ veya yanlış anlaşılmalara var olduğu gözlenmiştir. Filmlerin kimisinde ise, filmin mesajı ve ciddiyetini sulandıracak kadar şakaların yer almasının bilgi aktarımını engellediği iddia edilmiştir (Kaufman, 2009, s. 148). Şirketin *Adet Kanamasının Hikâyesi* (1946) adlı filmi filmin sonunda 'very personally yours' adlı kitapçıkla her kadının kendi adet döngüsünü takip edebileceği bir adet takvimi günlüğü satışı reklamı yapılmaktadır. Filmin reklamlarıyla yer vermesi, kadınlığa bakışın klinik ve mesafeli olmasına ek olarak temsillerin bilerek hatalı olması ve erkek bakış açılı biçimde yansıtılması çokça eleştiri konusu olmuştur. Yine de film 1969'a kadar ergenlik öncesi kadın izleyicilere

⁶⁰Örneğin, İstilaya Karşı Savunma (1943) filminde kirli suyun kırmızı resmedilmesi kafa karışıklığı doğurmuştur. Çünkü filmin, kırsal kesimlerde yaşayan Latin Amerikalılar için üretildiği ifade edilmesine karşın, Latin Amerikalıların kültüründe kırmızı 'yaşam ve neşe' anlamına geldiği göz ardı edilmiştir. Temsillerin bilerek hatalı gösterilmesine örnek olarak menstrüasyondaki kanın beyaz temsil edilmesi birçok spekülasyon doğurmuştur (Kaufman, 2009).

gösterilmiştir. Soğuk Algınlığına Nasıl Yakalanılır (1951) filminde ise Protestan çalışma ahlakına sahip bireyler üzerinden anlatı gerçekleştirilmektedir. Şöyle ki aşırı çalışan bir adamın hastalandığı ve bu sebeple hastalandığında hastalığı yaymamak adına yatağında kalması gerektiği öğütlenmektedir.

Sonrasında 1950'lerin ortalarında *Mickey Mouse Club* şovunda yayınlanmak üzere sağlık ve güvenlik eğitimi kapsamında “*Sen Hayvansın*” ve “*Ben Aptal Değilim*” adlı iki dizi yayınlanmıştır. *Sen Hayvansın* (1955-1964) dizisi, beş duyuya bağlı insan organlarının anatomisi ve fizyolojisi hakkında bilgi sunan, hoş bir şekilde bilgilendirici, bilim tabanlı bir dizi kabul edilmiştir. *Ben Aptal Değilim* (1955-1973) ise, kara tahta ve tebeşir çizimlerinin animasyon şeklinde yansıtılmasından faydalanılarak Pinokyo'daki *Cricket*'le programın pedagojik tonu güçlendirilmiştir. Disney on Television Classroom Guide, Disney ve farklı şirketler tarafından ülke çapındaki öğretmenlere program notları, sınıf içi aktiviteleri öneren rehber sayfaları ve diğer şeylerle birlikte dağıtılmıştır. Bu animasyon dizilerinin her bölümü 9-16 dakikadan oluşmaktadır. Bisiklet sürerken güvenlik kuralları (1955), ateşin keşfi, ateş tarihi ve yıkıcılığı (1956), dikkatsiz sürüş trafik ve güvenli alan (1956), yüzme ve güvenlik kuralları (1956), güvenli eğlence kuralları (1957) elektrik ve elektrikle ilgili kazalarını önleme kuralları (1973) yangın, yangın tatbikatı ve çıkış bulma teknikleri (1986), yaya güvenliği ve karşıdan karşıya geçme (1987), güvenli oyun alanları ve güvensiz oyun alanları (1991), bisiklete binmek, paten kaymak ve kaykay yapmak için gereken prosedürleri ve ekipmanları (1991), ilkökul çocukları için okulda nasıl davranılması gerektiği (1991), arabada kemer takmanın önemi (1992) ve acil durumlarda kriz yönetimi (1992) gibi konular yer almaktadır (Korkis, 2015, ss. 57-66).

Ördek Donald Matematik Diyarında (1959), matematiğin müzik, mimari, doğa ve spor gibi konularla ilişkisini göstermeye yardımcı olmak ve bütüncül bir eğitim sağlamak için hazırlanmış 27 dakikalık bir animasyon filmidir. İsmiyle hem Disneyland'e hem de Alice Harikalar Diyarında'ya çağrışım yapıyor olması şaşırtıcı görünmemektedir. Donald, ilk başta bir Adventureland safarisinin ortasındaymış gibi görünse de, Pisagor, pentagramlar ve matematiğin müzikle ilişkisi hakkında bilgi edinmek için antik Yunanistan'a götürülür, aynı şekilde Magic Kingdom ziyaretçileri de tema parkının çeşitli topraklarına taşınır ve sergilerinden ders çıkarmaları umulmaktadır (Norden, 2011). Ördek Donald Matematik Diyarında (1959) filmi birçok alanda kendini gösterse de—

özellikle o zamanki güncel teknolojilerin temsillerinde– yanlış pi değeri gibi bazı sorunlu iddialar içerse de, stüdyonun bu konuya yaklaşımında geçmişteki başarı ve başarısızlıklarından yararlandığını yeterince kanıtlamaktadır. 1970 yılında gerçekleşen cinsel devrim sonrası zührevi hastalıkların yayılmasıyla bu hastalıkların önlenmesi konulu animasyon olarak VD: Atak Planı (1973) adlı animasyon piyasaya sürülmüştür. Bu animasyonun ataerkil anlatıma paralel olarak, bu tarz cinsel yolla bulaşan hastalıkların risk taşıyan bireylerden değil de hastalıkların cinsel karşılaşma sıklığı ve hastalığa yakalanma olasılığının kumar oynamaya benzetilmesine vurgu yapılması çokça eleştirilere sebep olmuştur. Kimi araştırmacılara göre, Disney’in bu animasyonları pedagojik bir araçtan çok fırsatçı bir dikkat dağıtma işlevi görmektedir (Pickering, 1955, s. 76-78).

Tarım belgeselleri olarak Yiyecek Savaşı Kazanacak (*Food Will Win The War-1941*) çiftçilerin savaş zamanında üretmeyi bırakmamaları ve asıl silahlarının çiftlik aletleri olduğunu ifade eden belgeseldir. Bir Yarımküreyi Oluşturan Tahıl (*The Grain That Built a Hemisphere-1943*) mısır tahılının tarihi ve dünyaya yayılma şeklini ele alan bir belgesel olmuştur. Psikolojik filmler arasında Hitler’in Yüzü (*Der Fuehrer’s Face-1943*), Ölüm İçin Eğitim (*Education for Death-1943*), Nedenler ve Duygular (*Reason and Emotion-1943*), Küçük Tavuk (*Chicken Little-1943*) çok güçlü propaganda kısa filmleri, insanları kontrol etmede düzenleme ve duyguların – genellikle korku – sömürülmesine odaklanmaktadır (Leskovsky, 2011). Benzer şekilde, Donald’ın Kararı (*Donald’s Decision-1941*) filminde, materyalin toplandığı orijinal film olan Donald’ın Daha İyi Benliği (*Donald’s Better Self-1938*) filminin ahlaki mesajı, ulusunuzun ihtiyaçlarını kendi ihtiyaçlarınızdan önce koymanın vatansever bir mesajına dönüştürülmüştür (Honess Roe, 2011). Disney, süre boyunca askeri eğitim filmleri ve İyi Komşu sağlık filmleri yapmaya devam etse de, hükümetin Amerikan sinemalarında gösterime girecek propaganda filmlerine olan talebi ve dolayısıyla stüdyonun bu filmleri üretmesi, 1943’teki etkileyici doruk noktasından sonra sona ermiştir (Leskovsky, 2011, s. 60). Daha sonra animasyonu canlı aksiyonla birleştirerek oluşturduğu türle – 1950’lerin sonu ve 1960’ların başı yaklaşık 15 yıl – altın çağını yaşamıştır. Hedef kitlesi her zaman herkesi kapsayacak şekilde hazırlanan bu animasyonların, Disney belgesellerinin ve begesel dramalarının altın çağı kabul edilmektedir. Bu dönemde okul ve kurumsal pazarlar için eğitici kısa filmler üretilmeye devam edilmiştir. Peki, bu filmler neden normal değil de animasyon

olarak hazırlandı sorusuna ise animasyonun, belgesel filmlerin yapamadığı şekilde pedagojik sorunların sunumunu basitleştirme kapasitesi olabileceğinden ötürü kullanıldığı ifade edilmiştir (Honess Roe, 2011).

Disney eğlenceli eğitim projelerinin tüm yelpazesini inceleyen *Learning From Mickey, Donald and Walt* adlı kitapta, Disney'in eğlenceli eğitim filmleri, yalnızca her yerde bulunmaları nedeniyle değil, aynı zamanda sundukları fikirler nedeniyle de önemli kabul edilmektedir. Bunları, Walt Disney'in dünya görüşünün en saf yansımaları saymaktadır. Esere göre, bu vizyon, 1966'daki ölümünden sonra stüdyonun çıktılarını şekillendirmeye devam etmiştir. Disney'in anlatı filmlerini gizlice şekillendiren fikirler; ataerkil ailenin kutsallığı, küçük kasabaların ahlaki üstünlüğü, teknolojinin katıksız nimetleri, Amerika Birleşik Devletleri'nin istisnai statüsü, otorite figürlerinin iyiliği ve onlara boyun eğmenin erdemleri, Disney eğlenceli eğitim filmlerinde açıkça sunulmaktadır. Bu değerler ve daha somut, olgusal içerik, filmlerin vermek üzere tasarlandığı derslerin bir parçası sayılmaktadır. "Eğitici eğlence" olarak adlandırılan bu ortamda, çocuk filmleri yenilikçi *öğretim makineleri* olarak işlev görmekte ve geleneksel öğretim alanlarına kıyasla rolleri, değerleri ve idealleri aşlamak için daha fazla kültürel otoriteye ve meşruiyete sahip olmaktadır (C. R. King vd., 2010). Peki, doğrudan eğlence kabul edilen filmler de aktarılan birtakım eğitsel ifadeler bulunabilir mi? Şöyle ki, eğlence filmleri içerisine serpiştirilmiş olan bu eğitsel eğlence mesajlarının yer aldığı da söylenebilir. Konusu itibarıyla doğrudan eğitim amacı taşımayan filmlerde dahi birtakım bilimsel bilgiye yer verilmektedir. Örneğin, Fantasia (1940) filminde güneş sistemi oluşumu dinazorlar aslında paleontolojik bilgi vermektedir. Bu da Disney'in asıl eğlence alanında yer alan ve eğlence filmlerinde informal yolla gerçekleştirdiği eğitimin içeriğini inceleme gereksinimi doğurmaktadır.

3.1.2. Disney'in İnfomal Eğitimi

Disney'in informal eğitimi daha çok eğlence filmleri içerisinde yer alan izleyicileri en çok duyuşsal alanda kendisine çeken ve duyguya hitap ettiği için hem bilişsel hem de devinişsel olarak izleyicisini daha çok etkisi altına alan filmler olduğu söylenebilir. Bu filmlerin başarılı olma sebepleri sıralandığında, tekellilik, teknik olarak gelişme, müzik ve duygusal boyutları önceleme sayılmaktadır (Wills, 2017, s. 18). Zaten Walt müziğin hem zamanlama hem de hikâye anlatma aracı olduğunu bilmektedir (Wills, 2017, s. 34).

Bu filmleri oluřtururken hedef kitlesine yalnızca çocukları koymayan Disney (Booker, 2010), tarihi řekillendirmekle kendisini sınırlamakla kalmamıř, çocuklara eęitim vermek, yetiřkinlere – ebeveyn ve öğretden rollerinde – kùltürlerinin yönetici kurallarını pekiřtirme amacı da üstlenmiřtir. Disney'in filmleri için peri masallarını yeniden yazmak bile "medenileřtirme misyonu" olarak ifade bulmuřtur (Zipes, 2006, s. 193,203). Kimilerine göre, masalların deęiřtirilmemesi gerekirken (Zipes, 2011), kimileri dönem ve zamana uygun zeminlere oturtulması gerektięinden deęiřik versiyonlarda sunulabileceęini savunmaktadır (Mollet, 2020; Deys & Parrillo, 2022). Nesillerin masallarla büyütüldüęü göz önünde bulundurulursa, artık bu masalların Disney versiyonlarının orijinal versiyonlarının yerini aldıęı düşünülürse, Disney toplumların masal anlatıcısı haline geldięini saptamak yanlış olmayacaktır. Disney hem ürünlerini hem de masallarını ezici üstünlükle kabul ettirici konumuna gelmiřtir (Ward, 2002). Böylelikle anlatılara versiyonlar uyarlayan Disney'in kendi informal eęitimini bu ařamada bařlattıęı ifade edilebilir.

Eęlencenin her zaman bir eęitim gücü ve popüler kùltürün, eęitim ve öğrenmenin birincil alanı olduęuna inananan arařtırmacılara (Sandlin & Maudlin, 2012, s. 177) paralel olarak, Disney'in yöneticileri de Disney'i dünyanın dört bir yanındaki çocukların "hayali yerli yařamını" řekillendiren bir güç olarak görmekte ve para kazanmak kadar önemli bařka bir misyonlarının da Amerikan deęerlerini kutlamak ve beslemek olduęunu savunmaktadır (J. Taylor, 1987, s. viii). Benzer řekilde, Disney'in boş zamandan çok daha fazlasını satın aldıęını ve deęerlerin, hislerin ve düşüncelerin üzerinde bir satın alma gücüne sahip olduęu ifade edilmiřtir (Barber, 1995). Disney eęlence filmleri kùltür üretim araçlarıysa ve onların pedagojilerinin ideolojik hatlarını haritalamak gerekirse (Bell vd., 2010), Giroux'un masumiyet politikası kavramına bakılması gereklidir. Bu filmlerde yer alan kùltürel ideolojilerin o pedagojinin konusu olduęunu iddia etmektedir. Bu ideoloji içerisinde de Disney'in deęerlerinin ařılanması, çocukların tüketiciye dönüřtürölmesi ve kurumsal gücünün acımasız genişlemesiyle beraber masumiyet iddiasının arkasına gizlenmesi vardır. Zaten animasyonun kendi netlięi onu öğretim için güçlü bir araç haline getirirken, tam esneklięi aynı zamanda güçlü duyguları iletme ve gerçeęi engellemek için kullanılabilecek abartıya da olanak tanımaktadır. Bu nedenle, salt eęlenceden bařka amaçlar için de yaygın olarak kullanıldıęı söylenebilir. Justin Lewis'in

Mouse Monopoly adlı video belgeselde yer alan ifadesi bu amaçların içeriğine ve etki biçiminin ne şekilde olduğunu şu sözlerle açıklamaktadır:

Disney çok büyük bir medya kuruluşu olduğu ve ürünleri küresel olarak çok yaygın olduğu için, Disney'in hikâyeleri ve Disney'in anlattığı hikâyeler, tüm dünyada bir çocuğun hayal dünyasını oluşturacak ve oluşturmaya yardımcı olacak hikâyeler olacak ve bu inanılmaz miktarda bir güç(tür). Ve bu tür bir güce sahip olduğunuzda, esasen küresel olarak çocuklar için baskın bir hikâye anlatıcısı olduğunuzda, ...burada ne tür hikâyeler anlatıldığı konusunda çok ciddi sorular sormaya başlamalıyız, bunlar gerçekten çocuklarımızın duymasını istediğimiz hikâyeler mi? Çocuklarımızın başka tür hikâyeler duymasını ister miyiz? Ve bu tür soruları sormazsak, esasen Disney'in çocuklarımızın hayal gücünü belirli şekillerde şekillendirmesine izin vermiş oluruz. Medyanın bizi etkilemesinin tek yolunun düşünce biçimimiz üzerinde anında bir etki yaratmak olduğunu düşünmemizin bir hata olduğunu düşünüyorum. Medyanın düşünme biçimimizi etkileme şekli çok daha az anlık ve çok daha az doğrudan düşünme biçimimiz üzerinde bir etki ve daha çok içinde büyüdüğümüz ve alıştığımız belirli bir görüntü ortamı yaratma meselesidir ve bir süre sonra bu görüntüler dünya hakkında bildiklerimizi ve anladıklarımızı şekillendirmeye başlayacaktır. Ve bu anında bir büyü etkisi değildir. Bu yavaş ve birikimli bir etkidir ve çok daha inceliklidir.

Disney'in masumiyeti, eğlence ve pedagoji arasındaki uzun süreli ilişkiyi de maskeleymektedir. Disney, eğlence ile pedagoji arasındaki sınırı o kadar başarılı bir şekilde bulanıklaştırdı ki, Althusser'in deyimiyle, bir "kamu okulu sistemi" haline gelmiştir. Okulların devletin başlıca ideolojik aygıtları olması iddiasına işaret ederek, Disney'in sembolik sistemleri ve kodlar ürettiği anlamını taşımaktadır (Bell vd., 2010). Böyle bir informal eğitim, aslında Giroux'un ifadesiyle 'öğretim makine'sine dönüşmektedir (Giroux, 1994, ss. 24-25, 2004). Öğrenilenler neticesinde toplumun homojenleştirdiği ve insan tek boyut hale geldiği savunulmuştur (Marcuse, 1991). Ayrıca Disney'in yapımlarında yer alan içeriklerin ve gömülü ideolojik söylemlerin başlı başına bir müfredat olarak temsil edilebileceği sistematığı ortaya konmuştur (Rosa & Rosa, 2011, s. xxvi). Disney'in yeni medya teknolojilerini kullanması, yalnızca güçlü bilgi akışını kontrol etmekle kalmayıp aynı zamanda yirmi yıl önce hayal bile edilemeyecek bir şekilde çocukların hayatlarına müdahale eden yeni eğitim teknolojilerinin kurumsal kontrolünden kaynaklanan tehlikeyi açıkça ortaya koymaktadır. Çünkü milyonlarca çocuk bu filmleri bir kez veya tekrar tekrar izliyorsa, hangi mesajları içselleştiriyor olabilir? *Popüler Kültür ve Disney Pedagojileri* adlı makalede, Disney'in pedagojik bir güç olduğunu daha fazla sorgulamak adına Disney'in eğitim içeriğini öğretme ve öğrenme şeklini nasıl etkilediği ortaya konulmak istenmiştir. Disney'in popüler kültür alanını haritalamak zor olsa da, üretilen her yapıma metinlermiş gözüyle bakmak içeriklerin analiz edilmesine yardımcı olacağı ifade edilerek, Disney'in animasyon filmlerine pasif yahut aktif, kasıtsız veya kasıtlı öğrenmek etkilenme biçimini

değiştirmeyeceği açıklanmıştır (Garlen & Sandlin, 2016). Disney etkisine bakıldığında, Disney'in bazı filmlerinin senaristi Linda Woolverton'un *"Bir Disney animasyon filmi üstlendiğinizde, tüm nesillerin zihinlerini etkileyeceğinizi bilirsiniz"* ifadelerini kullandığı belirtilmiştir (Kilpatrick, 1995). Benzer şekilde, Disney'in ürünlerinin çok güçlü olduğu, çocuklarla işe başladığı; onlara hayat dersleri verdiği, rüya manzaraları inşa ettiği ve dünya hakkındaki düşüncelerini şekillendirdiği iddia edilmiştir (Akt. Ward, 2002).

Yalnızca iddialarla sınırlı kalmayan bu yaklaşımlar uygulamalı araştırmalar ve gözlemlerle de desteklenmiştir. Örneğin, çocuk oyunları ile ilgili bir araştırmasında geleneksel bir peri masalını kullanan bir araştırmacı, oğlunun – deneklerden biri olan – iki yıl altı aylıkken eril ve dişil arasındaki farkların tamamen farkında olduğunu kendisi ve etrafındaki diğerlerinin çok belirgin sosyal rolleri yerine getirebildiğini belirtmiştir. Çocukların, önemli ölçüde erken yaşlarda cinsiyet rollerinin gayet farkında oldukları gösterilmiştir ve hatta bu roller içindeki uygunsuz - ve uygun - davranışların ne olduğunun farkında oldukları bile gösterilmiştir. Ayrıca, çocukların sürekli maruz kaldıkları medya imgelerinden çok erken yaşlardan itibaren etkilendikleri ortaya konmuştur (Cohen, 2019). Disney'in tekelciliği ve kültür pedagoji üzerine bir belgeselde konuşan Maloney, etnik olarak beyaz bir kadının üç yaşındaki oğlu ile parka gittiğinde parkta gördüğü siyahi çocukları sırtlanlar diye seslenen çocuğunu anlamadığını ifade etmiştir. Ancak daha sonrasında oğluna Aslan Kral filmindeki sırtlanların da siyahi aksanıyla konuştuklarını fark etmesi uzun sürmemiştir. Daha büyük yaş grupları üzerinde gerçekleştirilen başka bir araştırmada deney koşulundaki çocuklara, ana karakterin bir arkadaşına yardım ettiği bir Disney klibi izletilirken, kontrol koşulundaki çocuklara yardım etme davranışı olmayan bir klip izletilmiştir. Sonrasında, çocukların arkadaşlarına karşı yardım etme davranışları bir bulmaca mücadelesi sırasında değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, yardım eden Disney karakterine maruz kalan çocukların, bu klibi izlemeyen çocuklara kıyasla arkadaşlarına yardım etme olasılıklarının daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur (De Leeuw & Van Der Laan, 2018). Böylelikle bu filmlerin duyuşsal boyuta etkisinin yanı sıra devinişsel olarak da büyük etkisinin olduğunun önemi vurgulanabilir.

Ayrıca Disney'in orta çağ anlatı tarihini kendine göre resmetmesi ve buna ilişkin gerçekleştirilen odak çalışmalarında yer alan katılımcıların orta çağla ilgili her unsuru – savaş, kostüm, mimari veya hastalık gibi – isteğe bağlı olarak öğrenmedikleri

gördüklerinden mecburi olarak öğrendikleri sonucuna ulaşılmıştır (Pugh & Aronstein, 2012). Daha da ilginç olan başka bir araştırma belki de Doğubilimi araştıran gençlerin – 18-21 yaş aralıkları – İslam Medeniyeti hakkında ne kadar doğru bilirlerse bilsinler, İslam’la ilgili içgüdüsel olarak birtakım ilkelik ve barbarlık ilişkilendirmelerinin Disney ve Disney’e benzer medya içeriklerinden zihinlerine yerleştirilmiş olacağını ortaya koymuştur. Örneğin Alaadin (1992) gibi yapımlarla Orta çağ İslam Dünyası’yla ilgili ‘içgüdüsel’ bu tepkilerin muhtemelen bu filmlerin ilk kez izlediklerinde – 7-8 yaşlarında olan bu bireylerin – ve sonrasında medya aracılığıyla da desteklendiğinden ötürü zamansal olarak etkisini kaybetmediğine algıyı inşa etmeye devam ettiğine ulaşılmıştır (Sturtevant, 2012, s. 92). Miller ve Rode'a göre, "gördüğünüz film" ile "görmediğiniz film" arasındaki ara boşluk, kimlikle ilgili birden fazla söylemin dönüşümlü olarak ikiye ayrılmasına, aracılık etmesine ve "bireylerin" bu filmlerin dayandığı hiyerarşiler, önyargılar ve görünüşte geçici çatışmaların dışında kalmak için sahte özel izin iddia edebilecekleri bir muafiyet alanı" yaratmasına olanak tanımaktadır. Gerçekten de Miller ve Rode'a göre Disney filmleri bize "kültürel yazarlık konusunda temel dersler" vermektedir.

Gençlik çalışmalarında sinemanın rolü üzerinde duran araştırmacılar, eğlence filmlerinin hem eğitsel hem de ticari değerlerin bir araya getirilerek oluştuğunu ifade etmektedir (Lewis, 2020). Şöyle ki eğer eğlence filmleri sadece didaktik değerlere odaklanırsa, potansiyel faydalanma ve öğrenme kazanımları maksimize edilecektir. Yahut saf eğlence amacı gütseler, bu kez fazla dikkat dağınıklığından eğitim yapılamaz olacaktır (Torenbosch, 2024). O halde, eğlence filmlerinin sadece ticari amaçlı olduklarını ifade etmek hata sayılmaktadır. Eğlencenin yanında içerisinde eğitime de yer açtıkları söylenebilir. İzleyiciyi duygusal olarak ele geçiren Disney, bu alana hitabını en çok eğlence filmlerinde kullanmaktadır. Disney’in gerçekleştirmek istediği bu eğitime Disney pedagojisi (*Disney Pedagogy*) adı verilmiştir. Ancak bu pedagoji, daha çok kültürel olarak ideolojisini yayma fikirlerinden türemiştir. Disney’in anlatı konularını kendi versiyonlarına uydurması zaten Disney’in kültürel pedagojisine ve bu pedagojinin müfredat içeriğine işaret etmektedir. Disney’in yavaş ve birikimli olarak kazandırdığı informal eğitimle bu eğitimin içeriklerinden – izleyiciye verilmek istenen mesajlarından – yalnızca kültürel olanlar değil, dini ve ahlaki olan mesajlar da önem arz etmektedir.

3.2. Disney'in Değer Temsilleri ve Özellikleri

Sinema alanında çok çeşitli anlamlar içeren temsil kavramı, tüm filmlerin tasvir ettikleri şeyin bir imajını veya fikrini oluşturduğu kabul edilmektedir. Bir başka ifadeyle temsil, birinin veya bir şeyin belirli bir şekilde veya belirli bir nitelikte olduğu tasviri veya betimlenmesi olarak tanımlanmaktadır. Ancak bağlamları değiştikçe terime yüklenen anlamlar da çeşitlenmektedir. Semiyotik bağlamda temsilin belirli bir zaman ve yere özgü kodlar ve uzlaşımlar çerçevesi tarafından yönetildiğini, metinselarasilık bağlamda ise, temsil edilen şeyin genellikle sadece temsil olduğunu söylemek mümkündür (Kuhn & Westwell, 2020). Temsil, kimlik soruları ve filmlerin marjinalleştirilmiş veya ezilen gruplara ilişkin olumsuz klişeleri nasıl oluşturabileceği veya kullanabileceğini incelemek için önemli bir terim olarak da görülmektedir. Kimlik, özne ve kültürü yapı-söküme uğratan (Du Gay & Hall, 2011) ve birçok araştırmacıdan aldığı kavramlara başvuran kültür teorisyen Hall'a göre, genel olarak temsil özel anlamıyla medyada temsil kastedilmiştir. O, özneyi kendi içerisinde üçe ayırmıştır. İlki, *aydınlanmacı özne*dir ve modern öznenin ta kendisi kabul edilmektedir. Modern özne modern kimlik olarak modern tahakkümler altında ideolojileri içerisinde barındırmaktadır. İkinci olarak, *sosyolojik özne*yle toplumsallık, toplum ve kendilik arasında etkileşim kurulmaktadır. Son olarak *postmodern özne*de, bu modernist öznenin reddedilmesi vurgulanmaktadır. Kimliğin sabitlenmediği, kültürler siteminin sürekli olarak değiştirildiği, dönüştürüldüğü bir hareketlilik kastedilmektedir. Bu hareketlilik her öznenin kendini konumlandırma biçimlerinde kendisine önemli yer tayin edebilmesi adına Gramsci'nin ifadesiyle *konum savaşılarına* dönüştürülmüştür (Gramsci, 2010, ss. 275-279). Tüm kimliklerin medyada işlenmesi de Batı tarzı görme biçimleriyle belirlenerek temsillere yer açılmış olmaktadır.

Batı tarzı konumlandırma çabaları sinema alanında da önemli bir olgu olarak kabul edilmektedir. Bu bakış bir şekliyle ikiciliğe ek olarak küresel homojenlik doğurmaktadır: Batılı ve diğerleri. Diğerleri üzerinde tüm hegamonik aygıtlar aracılığıyla sömürgeci izlerle beraber Edward Said'in "oryantalist bakışında" da anlatıldığı gibi, Doğu kültürel kimlikleri bir nesne olmaktan öteye geçirilmemektedir. Medya için düşünüldüğünde ikili yapı gösteren ve gösterilen şeklinde ayrılmaktadır. Gösteren efendi kimlik, gösterilen ise diğerleri olacaktır (Lacan, 2005, ss. 221-222). Böylelikle ideoloji, farklı sosyolojik grupların işleyişlerini anlamlandırma, tanımlama ve çözümlemeye bağlı olan kavramları, dilleri, zihinsel tasviri ve temsil sistemlerini ifade eden zihinsel düşünce çerçeveleri

olarak tanımlanmaktadır. İdeolojiyi anlamlandırmak için üç temel kural sayılabilmektedir. Birincisi, ideolojiler kavramlardan ayrı düşünülemez. İkincisi ideolojiler bireyler tarafından üretilir, bireysel ürün sayılmazlar ve son olarak ideolojiler gerçeklik iddiası taşırlar ve bu iddia aracılığıyla çeşitli konularda tanım ve bilgi inşasında bulunurlar (Hall, 1996, ss. 24-45). İdeolojileri yanlışlık ve doğruluk olarak ele alan Gramsci'den farklı olarak, onları egemenlik ve bağımlılık bağlamında ele almıştır (Hall vd., 2014). Ancak bu egemenlik ve hâkimiyet zorla değil, kültürel olarak üstünlükle sağlanmaktadır. Kültürel üstünlüğü oluşturmada da anaakım paradigmasında sözde bilimselci ve davranışçı yaklaşımlarla kendini haklı çıkarma amacı taşımaktadır (Hall, 2006, s. 151).

Ayrıca Hall'un temsil kavramları inşacı, yansıtmacı ve kasıtlı olmak üzere üçe ayrılmaktadır. İnşacı yaklaşımda diller işaretlerdir. Somut dünyada bu işaretler anlamlarıyla tam olarak örtüşürken soyut fikirlerin işaretlerle ifade edilmesinde örtüşmeyecektir. İşte bu evrede üretilen anlam, temsili inşa edecektir. Dil temsil anlamlarını oluşturan önemli bir araç olarak kabul edilmiştir. Dil, temsil ve kültür de bu şekilde ilişkilendirilmektedir. Dilde anlamların ideolojilerle çevrili olduğundan hareket ederek, aslında dilin mutlak olarak sabit anlamlarının olmadığına vurgu yapılmıştır. Bu sabit olmayan anlamlar, Fransız tarihçi Foucault'taki söylem olgusuna işaret etmektedir (Hall, 1996, s. 142). Bu da yansıtmacı teori olarak bilinmektedir. Bir başka ifadeyle dildeki her anlam aslında belirli ideolojileri yansıtmaktadır. Bundan ötürü de temsil artık sadece yansıtıcı olmaz, aynı zamanda kültür anlamlandırma sistemi sayılmaktadır. Kasıtlı yaklaşımda ise anlamlar, o anlamları üretenler tarafından meydana geldiğinden üreticisinden ayrı düşünülmemeyeceğine vurgu yapılmıştır. Ayrıca üretici bu anlamları kasıtlı olarak oluşturmaktadır.

Değerlerin hem özelliği hem de işlevlerinden faydalanılarak tanımı yapılmaktadır. Kimilerine göre değer; ortak amaç, tutum ve bakış (Bahar, 2009, s. 64), hayatı ve dünyayı algılama biçimi (Güven, 1999, ss. 163-164) ve tecrübe edilen yaşamdaki somut veya soyut her şey hakkında oluşturulan yargılar ve standart prensipler (Halstead & Taylor, 2000) olarak tanımlanmıştır. Kimileri için ise, toplumsallaşmanın sonucu olarak bireyleri belirli davranış kalıplarına iten sosyal güç (M. B. Smith, 1969, s. 8) ve bireyin davranışlarında kısıtlamalarla biçimlendiren kontrollü yargı şekilleri (Fraser, 1999, ss. 13-16) olarak adlandırmıştır. Tüm bunlara paralel olarak değerler, bir toplum içerisinde

onaylanan ve benimsenen inanç veya ideolojilere bağılı olarak düşünce biçimi, davranış ve kurallardır (Çelikkaya, 1996, s. 168). Elbette her toplumun düşünce biçimi, davranış, yaşam şekli ve amaçları birbirinden farklı olacaktır. Bu da değerlerin kültürden beslendiğinin işaretidir (Hofstede, 1980, s. 19; Van Large, 1999) Ayrıca değerlerin altı temel özellikleri şu şekilde sıralanmıştır:

1. Değerler inançsaldır, duyuşsal öğrenme boyutuyla güçlü ilişkisi vardır.
2. Değerler hedeflere ve davranışlara güdülemektedir.
3. Değerler sığ anlamlı normlardan üstün eylemleri ve durumları bakımından ayrılmaktadır.
4. Yol gösterici olması değerlerin en temel ölçütüdür.
5. Değerler hem birbirine bağılı hem de öncelik derecelerine göre kategorilendirilebilir.
6. Eylemlerin her biri çok çeşitli değerler içermektedir (Schwartz, 2006).

Değer sınıflandırmasının en tanınanı Spranger ve Rokeach'a ait olanıdır (Bayat, 2023, s. 39). Psikolojik ölçekler geliştiren Spranger, kuramsal, ekonomik, estetik, sosyal, politik ve dini olmak üzere 6 kişilik tipi oluşturmuş ve değerleri bu tipler üzerinden sıralamıştır. Bu değerler içerisinde sosyal değerlerde daha çok ahlaki davranışlar ve yapıları açıklarken, nihai bütünlüğe ulaştıracak normları dini değerler içerisinde saymıştır (Spranger, 1928). Rokeach'a göre ise amaçsal ve araçsal değerler, değerler sistemini oluşturmaktadır. Yaşamın nihai hedefleri ve gayeleri olarak amaçsal değerleri, bu amaçsal (temel) değerlere ulaşmak için ise, araçsal değerleri kullanmaktadır. Yine ona göre, amaçsal değerler aşkın değerlere özdeş iken, araçsal değerler de ahlaki değerlere karşılık gelmektedir (Rokeach, 1973). Bireyin davranış ve tutumlarını etkileyen bir diğer önemli yapı da kültürdür. Buna paralel olarak, bazı araştırmacılar kültürel değerlerin, bireylerin yaşamlarını şekillendirmede, dünya görüşlerini oluşturmalarında ve davranış kalıpları meydana getirmelerinde önemli rolünün olduğunu savunmuştur (Hofstede, 1983).

Sinemada temsil, somut veya soyut birçok farklı olgunun ekrana yansıtılma şekli ise resmedilen bu olgular içerisinde çoklu değerleri barındırmaktadır. Özellikle de kültürel değerlere sıkı sıkıya bağılı olan sinemada, bu değerlerin inanç veya eylemden – ahlaki yargılar bakımından – ayrı düşünölemeyeceğı görölmektedir. Bu sebeple kültürel değerlere bağılı dini ve ahlaki değerler de sinema filmlerinde kendine yer bulmaktadır.

Sinemanın en çok bireyleri duygusal olarak yakaladığından yani duyuşsal boyuta hitap ettiğinden hareketle yukarıdaki referanslarda söz edildiği gibi değerlerin de duyuşsal alanla ilgili olmasına bağlı olarak sinemada aslında tam olarak en çok yansıtılanın değer temsilleri olduğu ortaya çıkmaktadır. Disney'in kendi ideolojisine uygun değerleri kendisinin belirlediği ve bu değerlere paralel olarak Disney değerlerinin ortaya konulduğu söylenebilir. Bu değerlerin sinemaya yansımaya temsil adı verilmektedir. Peki, anaakım sinemanın önemli bir parçası sayılabilecek Disney'in değer temsilleri nelerdir, ne gibi özellikler içermektedir ve hangi işlevlere sahiptir? Elbette, Disney'de kendi içerisinde birtakım değerler ve değer anlayışları sunmaktadır ve bunu kendi pedagojisiyle bütünleştirerek izleyicisine iletmektedir. Disney'in animasyon filmleri aracılığıyla⁶¹ sunduğu değer temsillerinin hikâye anlatıcılığıyla da güçlü bağlantısı olduğunu söylemek mümkündür. Değer temsillerinin özellikleri, işlevleri ve amaçları aşağıda sıralanmaktadır:

1. Hikâye anlatıcı olan Disney'in animasyon filmlerinde yer alan ve filmin başında kitap açılma sekanslarıyla ve kitapların üzerinde bulunan Disney şatoları ve kaleleriyle güvenilir kaynak olduğu mesajı izleyiciye iletilmektedir (Wills, 2017). Buna bağlı olarak değer temsillerinin kendi içerisinde *güvenilirlik iddiası* taşıdığı ifade edilebilir.
2. Disney çoğu zaman izleyici –özellikle çocuklar – anlatılanların klasik olmayıp gerçek olabileceği fikrine kapılmaktadır (Pallant, 2011). Bu hikâye anlatıcılık biçiminden yola çıkarak filmlerindeki değer temsilleri her zaman *inandırıcı olma özelliği* taşıdığı söylenebilir.
3. Güvenilirlik ve inandırıcılığa ek olarak değer temsillerinde duygusal tonu daha da arttırmak adına şarkı sözleri ve gösterilerle destekleme aslında değerlerin yerleştirilmesinde *hafızada kalıcılık amacı* güdülmektedir (Sturtevant, 2012). Değer temsillerinin belki de en güçlü ve güvenli şekilde yerleştirildiği kısımlar buralar kabul edilebilir.
4. Yine hikâye anlatıcılığında hikâyelerin mit, efsane veya peri masalları gibi iyi bilinen anlatılardan seçilmesi ve hep aynı yapıya olması, filmleri tüm insanlığa hitap ettiği sonucunu iletmektedir (Furniss, 2007). Bununla da değer

⁶¹ Buradan sonra sadece Disney'in animasyon filmleri üzerinden anlatı yapılacağından 'filmler, yapımlar' ifadelerin tamamından kastedilen Disney animasyon filmleri olacaktır.

temsillerinde hem *Disney homojenliği oluşturduğu* hem de *evrensel özellik kazandırdığı* söylenebilir.

5. Disney yapımlarının otoritelerce doğrulandığı, onaylandığı ve genel olarak kabul gördüğü bilinmektedir (Mollet, 2020). Aynı şekilde değer temsillerinin de *kanonik bir yapıya sahip* olduğu ifade edilebilir.
6. Disney film yapımcılarının öz-figürasyonlarında yani kendini filme dâhil etme eğilimleri noktasında karşılaşılan biçimler doğrudan, dolaylı ve az çok gizlenmiş yollarla gerçekleştirilmiştir. Bu noktada izleyiciyi tatmin etmek için tasarlanan metaforlar ve sembolik imgelerle örtülü anlatım kullanılmıştır (Crafton, 1982, s. II). Tıpkı bunun gibi değer temsilleri de sunulurken yahut *doğrudan, dolaylı ve örtülü anlatım yollarının* kullanıldığını söylemek mümkündür.
7. Disney animasyon filmleriyle çocuk filmlerinde hâkimiyet kurması, değer temsillerinin özelliklerine de yansımaktadır. Şöyle ki temsil ettikleri değerlerle çocuklar için neyin doğru olduğu, çocukların nasıl olmaları gerektiği noktasında temsil edilen değerlerle *izleyici üzerinde tahakküm kurucu özelliğe sahiptir* (Booker, 2010).
8. Özellikle kültürel anlatıları aracılığıyla kamusal hafıza, ulusal kimlik, cinsiyet rolleri ve çocukluk değerleri de şekillendirilmektedir (Giroux, 1994). Buna paralel olarak değer temsillerinde de *çocukluğu biçimlendirici özelliğe sahip ve çocukluk kültürünü inşa edici* olduğu ifade edilebilir.
9. Filmler içeriksel olarak incelendiği zaman çoğu kez masumiyete, müziğe, büyüye, belirli miktarda tehditkâr durumlara yer verildiği görülmektedir (Booker, 2010). O halde, değer temsillerinin *masumluk, dikkat çekici – müziklerle – ölçülü şekilde sorunsal özellik içerdiği* söylenebilir.
10. Disney anlatıları kendi içerisinde kafa karıştırıcı ve kimi zaman gerçekleri çarpıtıcı kültürel olguları barındırmaktadır (Booker, 2010; Zipes, 2016). Değer temsillerinin de *kimi zaman kafa karıştırıcı ve gerçekleri çarpıtan özellik taşıdığı* söylenebilir.
11. Hikâye anlatıcılığının güçlü olması adına altı temel formülizasyon bulunmaktadır. İlki trajik olay ardından kahramanın duygu dünyasının anlaşılması için şarkılar ve melodiler, ikincisi sürgün ve tecrit – kahramanın

başına gelen talihsizlikler –üçüncüsü görev – misyonunu fark eden kahramanın göreve girişi –dördüncüsü yardımcılarıyla karşılaşma – hem maskaralıklar hem de yardım için yer alan yan roller –beşinci başkahramanın ve yardımcı elemanların gerçeklerden haberdar edilişi ve sonuncusu mucizevi çözümden – iyinin kazanması ve kötünün cezalanması – oluşmaktadır (Zipes, 2016, ss. 7-8). Değer temsillerini güçlü şekilde konumlandırabilmek için buna benzer olarak *hikâye anlatıcılığının matematik işlevselliğinin ahlaki temsiller açısından düalist yapının* kullanıldığı söylenebilir.

12. Hikâye anlatıcılığında, izleyici tarafından içselleştirilmesi ve toplumsal algı inşa eden retorik anlatım teknikleri kullanılmaktadır (Ryan & Kellner, 2007, s. 15). Benzer şekilde değer temsillerinin bir diğer özelliğinde *retorik anlatım tekniklerinin* yer alması gösterilebilir.
13. Disney animasyon filmleri politik görünmüyor gibi dursa da, aslında tam olarak politiktir (Bell vd., 1995). Bu sebepten değer temsilleri *apolitik görünse de politik olduğu* ifade edilebilir.
14. Disney'in animasyon filmlerinin Amerikan medeniyetinin zaman içindeki gelişiminin bireysel bir çocuğun büyümesini yansıttığı, geçmiş masumiyetin odağı haline getirdiği– ve geçmişte ne kadar geriye giderseniz zaman o kadar masum olur– anlayışıyla nostalji duygusu oluşturduğu ortaya konmuştur (Sammond, 2005). Değer temsilleriyle de *nostaljik yapının* sürdürüldüğü söylenebilir.
15. Hikâye anlatılarında edebi masal medeniyetini gasp ederek ve sözlü masalın özgürleştirici potansiyelini yıkarak, demokrasi, teknoloji ve modernite imgeleriyle bezeli sihirbazlıkla kurumsallaştırmıştır (Zipes, 1995). Aynı şekilde değer temsillerinin *kurumsallaşmış özelliğe* sahip görünmektedir.
16. Hikâye anlatıcılığının en önemli niteliklerinden biri de ütöpik hayaller inşa etmesidir. Bu ütöpik hayallerle kendi toplumsal ve politik statükosunu güçlendirme amacı gütmektedir (Zipes, 1995). Aynı şekilde değer temsillerinin de *ütöpik hayaller kurdurarak statükosunu güçlendirme eğilimine* sahip olduğu söylenebilir. Buna benzer olarak anlatılarının temel ideolojisinde siyahlar ve göçmenlerin yer almadığı bir dünya hayal eden yerli, beyaz, Protestan rüya üzerine inşa edilmiştir (Wiener, 1994, s. 134). Değer temsillerinde de *ideolojik*

yapının sürdürüldüğü söylenebilir.

17. Masallardan alınan anlatılar Disney'e adapte edilerek hem disneyleştirilmiş (Zipes, 2011) hem de Amerikanlaştırılmıştır (Wills, 2017, s. 55). Disney'e hizmet edecek karakterler ideolojisine yardımcı öğeler yüceltilmektedir. Ters durumda olanlar aşağılanmaktadır. Böylelikle Amerikan masalı ile izleyiciler sömürülmektedir. Benzer şekilde bu filmlerde yer alan değer temsilleri de *Disneyleştirilme ve Amerikanlaştırılma özelliğine sahip* olduğunu gösterebilir.
18. Yine Disneyfikasyon örneği olarak masal metnlerinin doğrudan alıntılanmayıp, uyarlama biçimiyle sunulduğu belirtilmiştir (McGowan, 2016). Benzer olarak, değer temsilleri üzerinde de *disneyfikasyon özelliğine sahip olduğu* ifade edilebilir.
19. Hikâye anlatıcılığında On Emir'den biri kabul edilen her seferinde tek ve güçlü bir hikâye anlatma ilkesine (Sklar, 2015) bağlı olarak değer temsillerinin de *vurgulu anlatım için her zaman tek boyutlu olduğu* söylenebilir.
20. Hikâye anlatıcılığında görüntüler metinlerden önce geleceğinden hareketle (Zipes, 2011) değer temsillerinde *temsil edilen görüntünün metinden daha fazla öneme sahip olduğu* açıklanabilir.
21. Anlatının hedef kitlesi hem çocuklar hem de yetişkinler olarak belirtilmiştir (Booker, 2010; Van Riper, 2011). Yine değer temsillerinin hedef kitlesi *sadece çocuklara değil, aynı zamanda yetişkinlere hitap eden yapıya sahip olduğu* söylenebilir.
22. Anlatıları aracılığıyla Disney, hem eğlence hem de oyun biçimleri sunarak aslında birtakım fantaziler oluşturmuştur. Belki de sorgulanılmaya ihtiyaç duyulmaması gerektiren bir fantezi üretmektedir (Giroux & Pollock, 2010). Buradan hareketle değer temsillerinin de eğlenceden ibaret olduğu fikrinin yayılmasına paralel olarak *sorgulanmaya kapalı olduğunun düşünülmesi* durumunu içerdiği ifade edilebilir.
23. Anlatılarıyla hem medya kollarında ve diğer tüm ürünlerinde (tema park, kitaplar, oyunlar vb.) hem de izleyici üzerindeki etkisi bakımından yayılımcı bir politika izlemektedir (Giroux, 2004). Yine değer temsillerinin de *yayılımcı etkiye sahip olduğunu* ifade etmek mümkündür.
24. Hikâyeleriyle algı yönlendirerek davranış biçimi oluşturmayı hedeflemektedir

(Sammond, 2005, s. 208). Aynı şekilde değer temsilleriyle *algıyı yönlendirici özellik* taşıdığı sayılabilir.

25. Değer temsilleri üzerinden *değer eğitimi gerçekleştirilmektedir*.

Kimlikler özneli öznelere de kendilerini konumlandırabilecekleri konum savaşları doğmaktadır. Temsillerin anaakımda karşılığı Batı tarzı bakışa denk gelmektedir. Batı tarzı bakış özellikle sinemada efendi kimliğine bürünür ve tahakküm sağlamaya çalışır. Bunlar da ideolojisine hizmet etmektedir. İdeolojisinde kültürel üstünlüğünü kabul ettiren anaakım Hollywood ve bu akıma bağlı olan Disney'in de kendi temsilleriyle anlatılarındaki dil ve gösterge biçimleriyle bu geleneğin sürdürücüsü olduğu ifade edilebilir. Elbette birtakım özelliklere sahip olan bu temsiller içerisinde başta kültür olmak üzere, din ve ahlak da yer almaktadır. Bir sonraki üç başlıkta Disney'in dini, ahlaki ve kültürel değer temsillerine yer verilirken, ölçüt örnekleme yer alan 10 Disney animasyon filminin her birinden çok çeşitli örnek analizler sunularak bu temsillerin neler olduğu ortaya konmaktadır.

3.2.1. Disney'de Dini Değer Temsilleri

Dini değer, mensubu olunan dinin ortak amaç ve tutumlarına bağlı kalınarak dünyayı algılama biçimini oluşturan ve belirli davranışlara yönelten prensipler olarak ifade edilebilir. Dini değer temsili bu prensiplerin beyaz perdeye yansıtılmasıdır. Disney'in tema parkları ve diğer ürünleri dışında özellikle de animasyon filmleriyle dini değer temsilleri konusu da kendi içerisinde tartışma yaratmaktadır. Bu başlık altında öncelikle bu tartışmalara yer verilmiş daha sonra filmler açısından değerlendirmeler yapılmıştır.

A. Disney'in Dini Değer Temsillerine Yönelik Tartışmalar: Kimileri Disney'i Tanrı'nın kim olduğunu birilerine anlatmakla ilgili olmayıp, Walt'un tüm insanlık için ortak değer ve inançları barındıran ahlaki açıdan faydalı filmleri olan bir şirket olarak görmektedir. Kimileri de Disney'in doğrudan insanları dinden uzaklaştırdığı, pagan dinleri, okültizmi, sihir, büyü, cadılık ve şeytancılık gibi unsurları gündeme getirerek, Yeni Çağ düşüncesine destek çıkarak Hristiyanlığın tam tersi değerleri sunduğunu savunmuştur (Ferraiuolo, 1996). Disney'in boykot edilmesinde tek değerlerinin para olduğu ve Hristiyan değerlere lanet okunduğunu içeren yazılar da yazılmıştır. Bu düşünceden hareketle, para, itibar ve güçten beslenen Hristiyan karşıtı bir yapı olduğu

ileri sürülmüştür. 1998 yılında Amerikan Din Akademisinde sunulan bir makalede birçok evanjeliğin gözünde Disney bir zamanlar muhafazakâr bir güç iken, liberalleşmiştir (Juschka, 2001). 1990'ların başından sonuna eşcinsel günlerine ek olarak filmlerin sübliminal cinsel mesajlar içermesi ve din adamlarının ahlaksız gösterilmesiyle İncil özünün kaybedilip dinin içeriğinin boşaltılması sebebinden Katolik Din ve Medeni Haklar Birliği (*Catholic League for Religious and Civil Rights*), Amerikan Aile Derneği (*American Family Association*) ve – o dönemde ülkenin en büyük Protestan mezhebi olan – Güney Baptist Konvansiyonu tarafından boykot edilmiştir.

Bazıları tarafından Disney'in dine olan mesafesinden dolayı agnostik nitelik taşıdığı ifade edilmiştir. *VeggieTales*⁶² animasyon filmleri için bir dönem hikâye danışmanı ve yönetmeni olarak çalışan Hodge, Disney animasyonlarında dini göndermelerin nadir olduğunu belirtmiştir (Brode, 2004, ss. 127-128). Yine de postmodernizm ve sekülerleşme bağlamında dinin ne kadar doktrinerliğini kaybederse kaybedsin yine de toplumda sürdürülmesine ek olarak Disney'de de dinin içerik yapısı değişse de varlığını sürdürdüğünü savunmaktadır (Lyon, 2013, s. xiii). Ayrıca Bryman'ın Disneyizasyon kavramı genişletilerek, Disney filmlerinde örtük olan politik tahayyüllerin aynı zamanda dini birer tahayyül olduğunu açıklamıştır (Chidester, 2005, ss. 156-157). Benzer şekilde, postmodernlikle dinin varlığının kanıtı sunularak, açıkça dini temsillerin olmaması uzun metrajlı filmleri düğün ve vaftizlerle donatılması aslında bu olgunun varlığına işaret etmektedir (Byrne & McQuillan, 2010). Tanrı isminin ve din bahsinin geçmemesi kimi araştırmacılara göre, On Emir'e dayalı olarak gerçekleştirilen bir durum kabul edilerek, aslında din söylemi, Disney içerisinde politik ideolojik çerçevede kendine yapılanma biçimi oluşturmuştur (R. B. Davis & Irwin, 2020, s. 10). Ancak 1934 yılında başlatılan denetim kurullarına⁶³ ek olarak, sinemanın tarihi serüveninde 1960'ların başına kadar sadece dua ritüeli, akşam yemekleri, papazlık gibi unsurlara kısmi olarak yer

⁶²**VeggieTales:** Phil Vischer ve Mike Nawrocki tarafından Big Idea Entertainment altında yaratılan, çocuklara yönelik bir Amerikan Hristiyan CGI animasyon dizisi ve serisidir. Dizide Bob the Tomato ve Larry the Cucumber, İncil'den hikâyeleri yeniden anlatırken ve popüler kültürü parodileştirirken aynı zamanda İncil'e dayalı bir dünya görüşüne göre hayat dersleri vermektedir (Dunlap, 2005). İlk kez 1993 yılında yayınlanan bu dizi, günümüzde de devam etmektedir. Dizi, tüm zamanların en başarılı Hristiyan çocuk serisi olarak öne çıkmıştır.

⁶³ Dönemin denetim kurumları arasında Katolik Terbiye Lejyonu (*Catholic Legion of Decency*) ve Ulusal Kiliseler Konseyi'nin (*National Council of Churches*) öncülü tarafından kurulan *Protestan Film Ofisi* – Katolik Terbiye Lejyonu kadar iyi organize olmamış olsa da – sayılmaktadır. Bu kurullar filmler izleyici ile buluşmadan önce izlenilebilir olup olmadığı noktasında onay vermekle görevlidir. Lejyon hiçbir zaman resmi olarak Katolik Kilisesi'nin bir organı ve film derecelendirmeleri bağlayıcı olmasa da, birçok Katolik hala Lejyon'un sınıflandırmalarına göre yönlendirilmekteydi (Dick, 2006).

verilirken dini açıkça tasvir edilmesi büyük ölçüde yasak görülmesinden doğrudan dinin anlatılmamasının sebebi saymak daha kabul edilebilir gerekçe olarak görünmektedir.

Disney savunucusu John Gardner'a göre, Disney'in filmlerinde "Tanrı'nın her şeyi iyi kontrol ettiğini" ve hayatın temelde iyi olduğunu, hafifçe sekülerleştirilmiş bir umut ve iyilik aşılayan Hristiyan teolojisi bulunmaktadır. Disney esasen Hristiyanlığı kitle kültürü için yeniden yorumlamıştır. Öte yandan, bir Disney bilgini Walt Disney'e, 1950'lerde Amerikan çocuklarını disiplinli, özverili, tutumlu, itaatkâr tüketicilere dönüştüren beyaz, orta sınıf, Protestan bir çocukluk idealinin yaratılmasında önemli bir rol atffederek, Hristiyan ve Yahudi teolojik kavramlarının klasik Disney animasyon filmlerinde nasıl görüldüğünü ortaya koymuştur (Pinsky, 2004). Bir başka araştırma dini anlatırken Disney'in sembolik anlatımlara yer verdiği sonucuna ulaşmıştır (Ward, 2002). Bu sembolik anlamlara ve örtük anlatıma ek olarak Eliot'un ifadesiyle, Disney'in filmleri *'kesin bir etik ve teolojik bakış açısıyla ilerlerken, kasıtlı ve meydan okurcasına değil, bilinçsizce gerçekleştirilen Hristiyan anlatıdır.'* (Eliot, 1993, s. 38). Ayrıca *The Gospel According to Disney* adlı kitapta, Disney animasyon filmlerinde büyük ölçüde Batılı, Yahudi- Hristiyan inanç ve ilkelerine dayanan tutarlı, ahlaki ve insani değerlerin yer aldığı ifade edilmiş ve bu ilkeler bir araya getirilerek *'Disney İncili'* oluşturulduğu iddia edilmiştir. Yine McLean Baptist Kilisesi'nde Rahip Michael Catlett, 1997 yılında *'Disney'i İzleyerek Öğrendiğim Bilmem Gereken Her Şey'* başlıklı bir vaaz verirken şu ifadeleri kullanmıştır:

Üç yaşında bir kız çocuğunun babası ve aynı zamanda bir papaz olan ben, görüşlerimi desteklemek için yarım düzine tam uzunlukta çizgi film den örnekler verdim. "İncil'i zaman zaman selüloit animasyon çerçevelerinde keşfettim. İncil'in bazı beklenmedik karakterler tarafından telaffuz edildiğini duydum. İncil özel yerlere ve zamanlara hapsedilmemiştir. Eğer dinlersek etrafımızda konuşulduğunu duyabiliriz. İncili bazen vaazlar ve ibadetler aracılığıyla, bazen de farekulakları logosu bulunan VHS kasetlerinde yer alan çocuk hikâyeleri aracılığıyla duyarız (Akt. Pinsky, 2004, ss. 11-12).

Amerikan dinini inanç içinde bir inanç olarak ele almak, teolojik ve ayinsel olmayan, sekülerleştirilmiş Püritenliği vurgulamaktadır. Buna bağlı olarak çok güçlü olan hiçbir şeye inanmak değil, sadece inançmak yani 'inanmanın büyüüne' işaret edilmiştir (Herberg, 1983). Böylelikle sadece dini temsillerin sunumunu değil, bu temsillerle yeni din oluşturulduğunu savunan araştırmalar da kendine yer bulmuştur. Şöyle ki, mesih figürleri bulanıklaştırılarak, Hristiyan tarihini mitolojileştirilerek, evrensel mitolojik bir din oluşturulmaya çalışıldığı iddia edilmiştir (Schuchardt, 2020, s. 264). *Protestant-Catholic-Jew: An Essay in American Religious Sociology* adlı kitapta, Amerikalıların, bir

halk olarak, “medeni bir din” oluşturan, mezhepsiz bir inanç barındıran ve yenilmez bir iyimserlikle desteklenen olguyu Disney müjdesinde yansıttığı ifade edilmiştir. VeggieTales kurucu ortağı Phil Vischer, Disney'in müjdesini sıradan bir ev salata sosuna benzetmektedir. Disney'in bir tür 'ev dini' yarattığını, Yahudi-Hristiyan inancının faydalarının çoğunu özümsemişliğini ifade etmiştir (Wilfrid Laurier University, 2018). New York Times'ın 1998 yılındaki bir anketi referans gösterilerek, Amerikalıların yalnızca Tanrı'ya değil, kendilerine de inandıklarını ifade etmektedir. Kutsal Amerikan değerleri denilen şeyin tam olarak bu inanç olduğunu açıklayarak geleneksel dini bağlardan kopmuş, Protestan çalışma ahlakıyla bezeli olan yapıya işaret etmektedir (Kristof, 2003). İçerisinde özgürlükten kaderciliğe hatta ölüme kadar çok çeşitli konunun yer aldığı bu animasyon filmler (R. B. Davis & Irwin, 2020) McLuhan'ın ifadesiyle yaşamlara yapay algılar ve keyfi değerler yerleştirmektedir.

B. Disney'in Dini Değer Temsilleri: İnsanlığın var oluşundan bu yana hikâye anlatıcılığı süregelen bir gelenektir. Bu gelenek sözlü halk masallarını doğurmuştur. Masallar da mevsimlerin değişmesi gibi doğal olayları açıklamak veya hasat, avlanma, evlilik ve fetih ritüellerini kutlamak için tasarlanmıştır. Matbaanın gelişmesi sonucu bu sözlü gelenek değişikliğe uğratılmış ve doğrudan ortak deneyimler ve inançlar hedeflenerek kategorilerilendirilip kurumsallaştırılmıştır. Ayrıca Batı kültürü masallarında yer alan her hikâyeye Hristiyan sembolik bir yorum verilmiştir (Fohr, 2017, s. 152). 19. Yüzyılda da Grimm Kardeşler, Hans Christian Andersen, Carlo Collodi ve birçoğuyla beraber bu kurumsallaşma içinde farklı ideolojik ve estetik konumlar üstlenmiştir. Bu edebi peri masalları başlangıçta yetişkinler için yazılmış ve yayınlanmıştır. Medeniyet gelenekleri ve değerlerini pekiştirmeyi amaçlayarak sembolikleştirilmiştir. Masalları çocuklar için uyarlama sonraki dönemlerde geliştirilmiş ve uygunsuz kısımları sansürlenmiştir (Zipes, 1995, s. 25). Aynı şekilde, halk masallarının manevi açıdan sembolik olduğuna inanmak için sayılan sebepler arasında dünya çapında dini okullarda öğretici hikâyeler olarak kullanıldığı ifade edilmiştir (Lüthi vd., 1976). Yine *Cinderella's Golden Slippers* adlı kitapta mitler ve masalların her zaman metafiziksel özellikler taşıdıklarını ve manevi öğreticiler olarak nitelendirildikleri anlatılmaktadır. Başka bir araştırmada masalların temel amacının eğlendirmek olmadığı, başlangıçta eğitmek amacıyla oluşturulduğu açıklanmıştır (Coomaraswamy, 1986). Bu sebeple içerisinde ilahi anlatıların ve manevi geleneklerin sürdürüldüğü söylenebilir.

Disney şirketinin kalbinden de hikâye departmanının yer aldığını itiraf eden Walt'un ifadesiyle *'Bir karakter bir kişilik haline gelene kadar, ona inanılmaz ve inanılacak hikâyeler geliştirmek zorundasınız. Kişilik olmadan, karakter komik veya ilginç şeyler yapabilir, ancak insanlar kendilerini karakterle özdeşleştiremedikleri sürece, eylemleri gerçek dışı görünecektir. Ve kişilik olmadan, bir hikâye izleyiciye gerçekçi gelemmez'* (Akt. Madej & Lee, 2020, s. 23). Masalları tekrar moda haline getiren Disney, orta çağı, tiyatroyu ve mitolojiyi birleştirmiş görünmektedir. Bu bağlamda, Disney bunları ekrana uyarladığında yalnızca geleneksel Avrupa masalları dönüşüme uğramakla kalmamış, aynı zamanda Greko-Romen antik dönemine ait klasik mitler de animasyon aile filmlerinde derinlemesine Amerikanlaştırılmıştır (Scherer, 2022, s. 131). Disney, mitlerden, efsanelerden, tarihten ve diğer insanların hikâyelerinden ne alacağını seçmektedir. Ticari başarı formülüne ve gerçeklik hakkındaki bakış açısına uyması için her bir olay örgüsünü disneyleştirilmektedir (Ward, 2002). Bu çalışmada Disney'in animasyon filmlerinin dini temsillerini Yahudi ve Hristiyan teolojisini merkeze alarak gerçekleştirdiği düşünülmektedir. Diğer araştırmalardan farklı olarak sadece klasik ve rönesans dönemleriyle sınırlı kalmayıp Disney tarihi boyunca yapılan tüm animasyonlardaki dini değer temsillerinin neler olduğu sorusunun yanıtı burada bulunmaya çalışılacaktır.

Disney animasyon filmlerinde hikâye içerisinde Hristiyan teolojisinden referansların yer alması **alegorik**⁶⁴ olarak iki biçimle temsil edilmektedir. *Ana tema olarak İsa peygamberin*⁶⁵ *fedakârlık ve kurtarıcılığı* ile *Hristiyanlığın tematik unsurları ve kıssalarının tersine çevrilerek yansıtılması* dini temsil olarak sunulmaktadır.

B.1. Ana temada bütün filmler İsa peygamberin fedakârlığı ve kurtarıcılığı⁶⁶:

Aslında filmin bütünü içerisinde kompozite edilmiş ve tüm yapımlar boyunca devam ettirilebilecek teolojik anlatı tutarlılığını ifade etmektedir. Bu motifin Pamuk prenses ve Külkedisi'nde İsa Mesih'e olan aşkları ve onu bulmak için katlandıkları çileler ve sonunda cennet krallığını elde edişleri konu edilmektedir. Örneğin, *Pamuk Prenses*

⁶⁴ Araştırmacının III. Bölümünde yer alan *'Disney Animasyon Filmlerindeki Değerler Eğitiminde Kullanılan Yöntemler'* adlı başlık altında alegorik anlatı yöntemi hakkında bilgi verilecektir.

⁶⁵ Elçilerin İşleri 3:22, 7:37 ve Tesniye 18:15'e göre İsa hem peygamber hem de Tanrı'nın oğlu ayrıca bunların ötesinde bir şey olarak kabul edilmektedir (Schubert, 1992). Bu nedenden yazıda İsa isminin geçtiği yere peygamber ifadesi konulacaktır.

⁶⁶ İbraniler 9:28, Markos 10:45, Efesliler 5:2, Romalılar 5:8 ve 12:1, Mezmur 40:6, Luka 9:23, Yuhanna 4:10.

(1937) filminde prensesin merdivenleri yıkadığı sekansta saflık ve temizliği göstermesi açısından beyaz güvercinlerin yer alması İsa peygamberin vaftiz ayini sırasında gökyüzünden Kutsal Ruh'un onun üzerine güvercin⁶⁷ gibi inmesini sembolize etmiştir. Ayrıca prensesin şatoya bakıp iç çekmesi de Mesih bekleyişine ve Mesih'iyle orada yaşayacağına işaret sayılabilir. Rab'den korkarak ona saygı duyulması gerektiğini öğütleyen Mezmur 33:8'e dayanarak, prensesin ilk verdiği tepki korkuyla uzaklaşmak, perde arkasına saklanmak ve hayranlıkla prensi arzulamaktır. Huzuruna çıkmadan önce elbisesini ve saçını başını düzeltmesi ona saygı duyduğuna işaret etmektedir. Yine prensesin öpücükle ölüm uykusundan uyandırılması⁶⁸, ata binip prensle uzaklaşırken bulutların üstünde prensin sarayı başka bir ifadeyle Tanrı Krallığı'nın⁶⁹ ekrana yansıtıldığı görülmektedir. Aynı şekilde *Külkedisi* (1950) filminde de çok fazla itaatkâr ve özverili olmasının ödülü olarak prensine yani Mesih'e kavuşması alegorik olarak yansıtılmıştır. Aynı filmde Hristiyan teolojisinin özü kabul edilen⁷⁰ yaratılış, düşüş, kurtuluş ve yeniden yaratılış temsili oluşturulmuştur. Mutlu şekilde babasıyla yaşarken Külkedisi cennette yaratılmış olmayı, babasının ölümü ardından üvey anneye verilmiş olmasıyla görünüş, statüsü hatta insanlığının aşağılanmasıyla cenneten dünyaya düşüşü, peri vaftiz annesi yardımıyla da özveri ve erdemi sayesinde kurtuluşa ererek baloya gidebilmesi ve son olarak prensi (Mesih'i) bularak Tanrı Krallığı'na yolculuk etmesi yeniden yaratılış anlatılmaktadır. Bir kimsenin Tanrı'yı arıyorsa ona er geç ulaşacağı mesajı verilmektedir. Benzer şekilde *Güzel ve Çirkin* (1991) filminde Çirkinin, *Presses* ve *Kurbağa* (2009) filminde prens Naveen'in dönüşümü ve kurtuluşu aslen 2. Korintliler 5:17'de belirtildiği gibi , "... Eğer bir kimse Mesih'te ise, yeni bir yaratıktır; eski şeyler geçmiş, her şey yeni olmuştur." Mesih'in mucizelerine tanık olma, kişinin iç dünyasında O'nunla dönüştürücü bir karşılaşma, arama arzusunu ateşleyerek onun kişiyi yeni bir yaratık olarak biçimlendirmesine ve kalıplamasına izin verme ve kurtuluşun Mesih'le

⁶⁷ Matta 3:16-17.

⁶⁸ Luka 7:11-17' e göre ölü kimsenin diriltilmesine vurgu yapılmaktadır.

⁶⁹ Matta 6:33'e göre, Tanrı'nın egemenliğinin aranması gerektiği, Romalılar 14:17'de Onun egemenliğinin doğruluk, barış ve Kutsal Ruh'ta sevinç olduğu ifade edilmiştir.

⁷⁰ Külkedisi Hristiyan teolojisiyle o kadar çok özdeşleştirilmiştir ki; Batı'da 1961'den bu yana din eğitimi dersleri 'Külkedisi dersi' (*Cinderella Subject*) adıyla anılmaktadır. Bu durum günümüzde de sürdürülmektedir. Hem hikâye içerisinde yer alan dersler ve olay örgülerinin işaret ettikleri anlatıların Hristiyanlıkla özdeşleştirilmesi bakımından hem de bu dersin tıpkı Sindirella gibi üvey evlat muamelesi görmesine işaret edilerek kimi zaman resmi kurumlarda ihmal edilen bir ders olması bakımından bu şekilde isimlendirildiği düşünülmektedir (Moulin-Stozek, 2024).

mümkün olacağı anlamı yansıtılmıştır. Kurbağa prensi Tiana'nın insana dönüştürmesi de suyu şaraba dönüştürmesine⁷¹ atıf yapmaktadır.

Aladdin (1992) filminde de bu kez Aladdin karakteri Mesih olarak sunulmaktadır. Halının üzerinde elini uzatan Aladdin'e elini veren Jasmine karakteri aslında İsa peygambere olan güvenini ortaya koymaktadır. Ayrıca Aladdin'in düşmanı ile savaşırken silah kullanmaması⁷² ve onu çevik zekâsıyla yenmesi, Hristiyan teolojisinde sevgiyi temsil eden İsa peygambere denk gelmektedir. Filmde ilkinde zenginlikle, ikincisinde kimliğini gizlemeyle, üçüncüsünde de prens olup tüm hayallerini yaşaması vaat edilerek üç farklı şekilde ayartılmaya çalışılan⁷³ ve prensesi kurtarmak için kendini feda etmekten çekinmeyen İsa peygamberin durumu da görülmektedir. *Aslan Kral* (1994) filminde de benzer olarak alegorik biçimde şeytanın saltanatı, bir kurtarıcıya duyulan ihtiyaç ve dünyanın yıkıcılığı, ardından barışı geri getiren kurtarıcının dönüşü ve haklı kral olarak tam saltanatının başlangıcı anlatılmıştır. Amcası Scar'ın başa geçmesiyle güneşin karardığı, sıkıntılı günlerin geldiği ve çok çeşitli kıtlıkların yaşandığı⁷⁴ görülmektedir. Mesih'in dönüşüne işaret eden bu durum şeytanı yani amcasını alt ederek Mesih doğru kral olarak yeni bir cennet ve yeni bir dünya üzerinde hüküm süreceği anlatılmaktadır. Scar'ın ölümüne sırtlanların sebep olması da yine ölümün İsa peygamber eliyle gerçekleşmediğini göstermektedir. Kral olan Simba'nın geri dönmesi, doğanın restore edilmesi ve hayvanların haklı dengeye kavuşması yeni bir dünyanın temsili olarak sunulmuştur.

Prenses ve Kurbağa (2009) filminde kurbağa prensin başına gelenlerin yoluna koyulmasında azmi ve fedakârlığıyla ön plana çıkan Tiana, şeytansı Dr. Facilier'in kendisine en çok hayalini kurduğu restoranını göstererek, insanlar arasında itibarını izleterek ve en çok da sevdiği babasını işaret ederek üç ayartmada bulunmaktadır. Ancak

⁷¹ Yuhanna 2:1-11, Markos 15:34-37,

⁷² Yuhanna 18:11, Matta 26:51-52.

⁷³ Luke 4:1-13'te belirtildiği gibi İlk olarak şeytan oruç tutan İsa peygambere ekmek teklif eder. O bunu kabul etmez. Ardından tapınağın zirvesinde şeytan ona 'Eğer Tanrı'nın oğlu isen atla o seni koruyacaktır der. İsa peygamber ona Tanrı Rab'bi denemeyeceksin der ve şeytanı uzaklaştırır. Üçüncüsünde ise dağın tepesine çıkan şeytan dünyadaki tüm krallığı peygambere teklif eder. İsa peygamber 'Tanrı'n Rab'be tapınacaksın'der ve onu uzaklaştırır. Buradaki ekmek zenginlikle, Tanrı'nın oğlu olduğu ispatı kimlik gizlemeyle, prens olup hükümdarlık sahibi olması da aynı dünya krallığını teklif eden şeytan hikâyesiyle uyusmaktadır.

⁷⁴ Matta 24:6-7,29'da belirtildiği gibi sözü edilen durumdan bir gün sonra da Mesih kendisinin geri döneceğini anlatmaktadır.

Tiana asıl ihtiyacı olanın sevgi olduğunu kendisine babası tarafından verilen bir sözle⁷⁵ hatırlamaktadır. Tanrı'ya olan inancı ve güveniyle aslında Tiana İsa peygamber figürü olarak sunulmaktadır. *Karmakarışık* (2010) filmiyle de Hristiyan teolojisinde, kurtuluş ve dönüşüm temaları kullanılarak bireyler genellikle günahtan veya yalandan kurtarılmış olma halinin somutlaştırılması Flynn gerçek adıyla Eugene üzerinden ekrana yansıtılmıştır. Filmde yer alan altın çiçek, şifanın, yaşamın ve gerçeğin gücünü sembolize ettiğinden Rapunzel bu çiçeğin adıdır. Yuhanna 8:12'de belirtildiği gibi İsa'nın dünyanın ışığı olmasına, onu izleyenin karanlıkta yürümediğine ve yaşam ışığına sahip olduğuna atıf yapılmakla beraber İsa peygamberin iyileştirici yönünün⁷⁶ Rapunzel'in ışık saçan sihirli saçları aracılığıyla yansıtıldığı görülmektedir. Ayrıca ilk kez İsa peygamber anlatısında derinleşme olarak görülebilecek olan bebeklikten Tanrı tarafından lütuflandırılma ve bebekken seçilme yönüne işaret etmesi bakımından – önceki dönemde hiçbir hikâyede olmayan – Rapunzel'in bebeklik çağı ekrana yansıtılmıştır.

Moana (2016) filminde yine keşfetme ve görev edinmesine bağlı olarak bir amaç yolculuğuna çıkması⁷⁷, halkının lideri olarak iyilik için fedakârlık yapması ve büyük bir inançla ilahi rehberliğe güvenmenin kalbi mutmain edişi⁷⁸ temsilleri ortaya konmuştur. Aynı şekilde *Karlar Ülkesi II* (2019) filminde Elsa karakterinin kendini keşfetme ve kaderle boğuşmada amaç yolculuğu ve bu yolculuğunda suda yürüyebilmesinin⁷⁹ ve su beyazı atıyla dönüşünün⁸⁰ ortaya çıkması ile Anna için İsa Mesih'in hayatında yer alan özverili sevgi, sadakat ve fedakârlık örnekleri sayılabilir. *Raya ve Son Ejderha* (2021) filminde de Raya'nın parçalanmış toprakları birleştirerek yalnızca kendi halkını değil, diğer halkları da kurtarma potansiyeli İsa peygamberin tüm insanlığı kurtarma misyonuna⁸¹ işaret etmektedir. Ayrıca birlik ve uzlaşma⁸² insanlık ve Tanrı uzlaşması metaforu olarak görülebilir. Bütün filmlerde başkarakterlerin kendini feda ettiği görülmektedir. Fedakârlığın Hristiyan teolojisinde başlıca ve temel önemi de İsa peygamberin kendisini kurban ederek çarmıha gerilmesi olayına⁸³ işaret etmektedir. Sözü

⁷⁵ Luka 4:42-43, Yuhanna 18:37, 3:17, Matta 20:28.

⁷⁶ Markos 1:32-34, 6:53-56, Luka 4:40-41, 3:9-10, 9:11 Matta 14:34-36.

⁷⁷ Romalılar 8:28,12:2, Matta 28:19-20, Mezmur 138:8, Korintliler 10:31, Efesliler 2:10.

⁷⁸ Korintliler 11:1, Yuhanna 17:20, Mezmur 145: 15-16.

⁷⁹ Matta 14:25-33.

⁸⁰ Vahiy 7:14-15.

⁸¹ Elçilerin İşleri 4:12, Timoteos 4:9-10.

⁸² Romalılar 5:10, Matta 5:24, Yuhanna 17:20-21.

⁸³ Luka 23:26-43,

edilen filmlerden yalnızca K lkedisi filminde kısmen cezalandırma yer almakla beraber diğ rlerinin tamamında k t lerin cezalandırılması tam olarak ekrana yansıtılmıştır. Ancak bu cezalandırılma biçimi başkarakterin eliyle olmamıştır. Başka bir ifadeyle kapsayıcı ve kucaklayıcılık özelliğine ters düşmemek adına İsa peygamber eliyle gerçekleşmemektedir. K t l k ve g nahın  stesinden gelme m cadeleleri ile iyilik ve imanın zaferi t m filmlerde dini temsil olarak sunulmuştur.

B.2. Hristiyanlıđın tematik unsurları ve kıssaların tersine  evrilerek yansıtılması:

İncil’de yer alan diğ r t m anlatıların dođrudan yahut ters  evrilerek filmin b t n  i in olmayıp kesitsel olarak referans alınan  rneklerini i ermektedir. Ş yle ki, İncil’deki anlatılar kesitsel olarak dođrudan yer alırken kimi zaman tersine  evrilerek ara ara ve kısım kısım olarak yansıtılmaktadır.  rneđin, *Pamuk Prenses ve Yedi C celer* (1937) filminde  ld r lmek i in ormana g t r len prensesin yerine yaban domuzunun  ld r lerek  vey anneye g t r lmesi durumu İbrahim peygamberin ođlu İshak’ı bir dađ tepesine g t r p kurban ederken bir ko un bahşedilmesine⁸⁴ işaret etmektedir (Pinsky, 2004). Hem İncil’deki bu anlatıya yer vermesi hem de İshak peygamber yerine prensesin se ilmesi cinsiyet bakımından hik yenin tersine  evrilmiř bi imi kabul edilebilir. Ayrıca Prensesin ormana ka arak bir kul be bulup burada yařamını huzur i erisinde s rd rmesi Eden cennetine işaret ederken, prensesin iki g nahı sonucu – hem meleklere itaatsizliđi hem de evde elma olmasına karřın bu elmanın  zel olduđu s ylendiđinde maddi řeylere meyletmesinden  t r  a g zl  davranması – cenneten kovulması⁸⁵ yani  ld r lmesiyle sonu lanmaktadır. Yasak meyveden yiyenin ilk Havva olması bakımından hik ye daha da b y k anlam kazanmaktadır. Burada da sadece kesitsel tematik unsur olduđu ortaya çıkmaktadır. Yine yedi c celer yedi baş meleđe⁸⁶ işaret etmektedir. Orijinal masalda isimleri olmasa da onları bu yedi melek konumuna getiren řey belki de Disney’in onlara isimler atfetmesi olabilir. Kural koyucu Michael meleđini diğ r c celer adına s z sahibi olan ve s z  dinlenen *Doktor* karakteri, hesap g n n  duyurması bakımından Raphael meleđini prensesi evlerinde sakladıkları i in cadının neler yapabileceđini a ıklayan ve sanki gelecekten haber veriyorsa kul be i erisine kimseyi almaması konusunda

⁸⁴Yaratılıř 22:6-14.

⁸⁵ Yaratılıř 3:22-24.

⁸⁶ Tobit 12:15-17. Ayrıca her kilisenin camlarında farklı sayıda melekler yer almaktadır. Dođu Ortodoks ve Anglikan kiliselerinde 7 başmelek fig rleri yer almaktadır. Dođrudan Tanrı’ya hizmet etmesi bakımından Cebrail, Mikail, Uriel ve Rafael, bunlara ek olarak Chamuel, Jophiel, Zadkiel de yer almaktadır.

prensesi uyaran *Huysuz* temsil etmektedir. *Külkedisi* (1950) filminde mektupla ülkede yaşayan bütün genç ve bekâr kızların baloya davet edilmesi dine yapılan çağrıya⁸⁷ denk gelmektedir. Yine baloya gittiği kısımda ağaçlar içerisinde orman, dereler ve çeşmeler Eden cennetinde Âdem⁸⁸ (peygamberin) ve Havva'nın birlikteliğine⁸⁹ işaret etmektedir.

Güzel ve Çirkin (1991) filminde Çirkin'in günah işleyerek lanetlenmesi Âdem'le (peygamberle) özdeşleşmesine, orman içinde şatosu Eden cennetine, kalbinde sevgi olmaması günahın ruhtaki sevgiyi yok etmesine⁹⁰ ve cenneten düşüşüne, laneti bozmanın tek yolunun sevgi olmasına⁹¹ atıf yapmaktadır. Gaston karakterinin kibri ve gururunun Lucifer'le⁹² özdeşleşmesine, Gaston Belle'i ilkinde kibarlıkla ikincide şantajla üçüncüde zor kullanarak kendisiyle evlenmeye ikna etmeye çalışması İsa peygamberi kandırmaya çalışmasına işaret etmektedir. İsa peygamberin Âdem (oğlu) sevgisi uğruna kendini feda etmesi Çirkin'e tutsak olarak babasının yerini alması cinsiyet bakımından hikâyenin tersine çevrilmesine ve Belle karakterinin bir süreliğine babasıyla birlikte olmak için ayrılması Mesih'in Tanrı'ya gittiği ve geri döneceğine⁹³ atıf yapmaktadır. Ayrıca Çirkin'in Belle'e '*bu saray senin evin artık, istediğin her yere gidebilirsin. Batı kanadı hariç!*' dediği sekans⁹⁴ tam anlamıyla anlatı tersine çevrilerek Yaratılış 2:16-17'de Eden cennetindeki ağacın meyvesine yaklaşmamaları noktasında Âdem'in (peygamberin) uyarılmasını çağrıştırmaktadır.

Aladdin (1992) filminde özgür olma amacıyla üç teolojik erdem⁹⁵ kullanıldığı görülmektedir. Jasmine karakteri için inanç, Cin karakteri için umut, Aladdin karakteri için ise sevgidir. Hikâye tersine çevrilerek Aladdin'in iki kez kimliğini gizledikten sonra üçüncü de söylemeye niyetlenmesi ve Cin karakterine verdiği sözü tutması İsa peygamberin ayartılma hikâyesinde ilk ikisinde ayartılmayla sonuçlanmış gibi

⁸⁷ İbraniler 13:7, Mezmur 95:1-2, Matta 28:19, Yuhanna 3:16.

⁸⁸ Âdem peygamberin İncil kaynaklarında peygamber olduğuna dair herhangi bir ifade yer almamaktadır. Doğrudan Hristiyanlığın kutsal kitabından atıflar yapılması nedeniyle 'peygamber' ifadesi yalnızca parantez içinde verilecektir.

⁸⁹ Yaratılış 3:22-24.

⁹⁰ Matta 12:31.

⁹¹ Yuhanna 3:16.

⁹² İşaya 14:12.

⁹³ Matta 24:30, Vahiy 19:11-16.

⁹⁴ Trousdale G., Wise K., Güzel ve Çirkin (1991), 24:27.

⁹⁵ **Teolojik erdemler:** Hristiyan teolojisinde ve felsefesinde Tanrı'nın lütfundan kaynaklanan ve kurtuluşla ilişkilendirilen erdemlerdir. Bu erdemler kişiyi ahlaki açıdan iyi davranmaya sevk etmektedir. Geleneksel teolojik erdemler inanç, umut ve hayırseverlik/sevgidir (Rziha, 2009, ss. 143-149). Bunlar ihtiyat, adalet, metanet ve ölçülülük olmak üzere dört doğal ve temel erdemlerle birleşerek 7 ölümcül günahın karşısında durmaktadır.

gösterilerek hikâye tersine çevrilmiştir. Aynı filmde Jasmine'nin Aladdin'in elini tutarak ona güvendiğini ifade ettiği sekans Kutsal Meryem'in Cebrail'e evet dediği durumu⁹⁶ anımsatmaktadır. *Lion King (1994)* filminde benzer şekilde Mufasa'nın Simba'ya yaşadıkları bölgeyi anlatırken uzak durması gerektiği yeri göstermesi Eden cenneti ve yasak meyveye işaret etmekte, yine anlatının tersine çevrilmesinde Simba, Nala'yı ayartarak girilmemesi gereken yasak bölgeye götürmektedir. Scar Simba'yı babasının ölümüyle suçlarken, bulundukları diyarı terk etmesini ister. Böylelikle Simba cennet bahçesinden sürgün edilmiştir. Ardından Scar başa geçer ve kötülüğün hâkim olduğu bir dünya temsil⁹⁷ edilmektedir. Çöllerde gezen Simba *Yaratılış 2* ve *3*'te Mısırlı'yı öldürdükten sonra çöle kaçan Musa peygamber ve liderlik etmesi için tekrar Mısır'a gönderiliş anlatısına benzemektedir (Ward, 2002). *Prences ve Kurbağa (2009)* filminde Ray adlı ateş böceğinin bilgeliği sayesinde yönlendirilmektedir. Cinsiyet bakımından tersine çevirme yansıtılarak İlyas peygamberin kendisinin manevi rehberi ve danışmanı Elişa peygamberle yürümesine⁹⁸ işaret etmektedir. Tiana, mücadelelerine rağmen hayaline olan inancını korumakta ve yeterince çalışırsa bunu başarabileceğine inanmaktadır. Benzer şekilde, Hristiyanlık'ta peygamberler genellikle koşullar zor olsa bile Tanrı'nın planına olan inancın önemini vurgulamışlardır. Özellikle peygamber Habakkuk Tanrı'nın adaleti getireceğine güvenerek, zorluklara rağmen iman çağrısında bulunmuştur⁹⁹.

Karmakarışık (2010) filminde de, cinsiyet bakımından tersine çevirmelerin yansıtılmaya devam ederek bir kulede izole edilmesi Yunus peygamberin çağrısından kaçtıktan sonra büyük bir balığın karnında geçirdiği zaman ve tutsaklık¹⁰⁰ sembolize edilmektedir. İsa peygamberin yanı sıra İlyas ve Elişa gibi peygamberlerin de hastalıklara mucizelerle şifalar vermesi¹⁰¹ sayılabilir. Bunların ötesinde, Yusuf peygamber kıssasının tersine çevrildiği de görülmektedir. Yusuf peygamberin kuyuya atılmasına karşın Rapunzel kulede tutulmaktadır. Tor, Gunther, Ulf, Atilla, Bruiser, Killer, Fang, Vladimir,

⁹⁶ Luka 1:26-38'de Meryem'in İsa ile müjdelanmesini Tanrı için imkânsız olmadığı fark ettirilerek kabul ettiği anlatılmaktadır. Yaemin'in durumu da buna benzemektedir. İkisi de kendilerini yeni bir dünya tanımaya davet eden gökyüzünden tanımadıkları bir ziyaretçiyle tanışmışlardır ve her ikisi de bu duruma evet demiştir.

⁹⁷ Yuhanna 17:16.

⁹⁸ 2 Krallar 2:11.

⁹⁹ Habakkuk 1:1, 3:1.

¹⁰⁰ Matta 12:40.

¹⁰¹ 2 Karallar 5, 1 Krallar 17:17, 22-23.

Hook, Nasone ve Flynn’le beraber 11 adamın Yusuf peygamberin 11 erkek kardeşinin temsil edilmesine ve filmin sonunda Rapunzel’i kurtarmak için çabalamaları bu 11 yıldızın secdesine –itaatine – , Rapunzel’in uzun büyülu saçlarının Yakup peygamberin Yusuf peygambere uzun renkli bir cübbe almasına¹⁰² işaret etmektedir. Yine kendisinin kayıp prenses olduğunu fark ettiğı sekansta duvara çizdiği resimlerden uyuduğı ve üzerinde 11 yıldız olduğu resim gözüne iliştilmiştir. Bu resim Yusuf’un rüyasına işaret etmektedir. Ayrıca Rapunzel’in kayıp prenses olması Yusuf peygamberin de Mısır azizi olmasına¹⁰³ ek olarak anne babasını bulan Rapunzel’in kavuşma sahnesinde diz çökerek kızlarını kucaklamaları güneş ve ayın da secdesine¹⁰⁴ atf yapılmaktadır. Şehirdeki herkesin ayakkabı giymesine rağmen, tüm film boyunca ayakkabısız¹⁰⁵ olan Rapunzel aslında köle olarak geldiğı şehirde aziz olacağını temsilini yansıtmaktadır. *Moana* (2016) filminde başkarakterin okyanusun çağrısına kulak vermesi peygamberlerin kendilerine verilen görevi gerçekleştirmek için tazim etmeleri şeklinde sunulmuştur. Ayrıca filmin giriş sekansında yer alan Polinezya kültürüne ait yerel dinde dünya oluşumu miti bile Yaratılış 1:1-20’e kadar olan kısımla¹⁰⁶ birebir örtüşmektedir. Musa peygamberin sudan çıkarılması ve Mısır kralının evinde büyüülmesi Moana’nın da okyanustan destek alması ve bu adada büyüülmesine¹⁰⁷ işaret etmektedir. Musa’nın, Mısır kralı – üvey babası – Firavun’a rağmen, halkını kölelikten kurtarmış ve Mısır’dan çıkarmış olması gibi, adanın şefi olan babası Tui’e rağmen, Moana da halkını adaya hapsolmaktan kurtarmaktadır¹⁰⁸. Yine yanında kendisinden daha savaşçı görünen Maui’nin bulunması Harun peygambere işaret ederken, bu hikâyede Maui’nin bebekken annesi tarafından suya atıldığı resmedilerek Musa kıssası tersine çevrilmiştir. Ayrıca en

¹⁰² Yaratılış 37.

¹⁰³ Yaratılış 41:37-44.

¹⁰⁴ Yaratılış 41:53-57.

¹⁰⁵ Rapunzel’in Almanya civarında yaşadığı tahmin edilmektedir. Yine Almanya’ya yakın olan İsviçre’nin dağlarında Heidie örneği gibi çocuk kölelerin ayakkabı giymedikleri bilinmektedir. Filmde Rapunzel henüz 18. Yaş gününü kutlaadığı için çocuk köle olarak okunabilir ve Yusuf kıssasını doğrulamaktadır. Ayrıca anne babanın gökyüzüne fener yolladığı sekansta en çok babasının gözünden yaşlar dökülmüştür. Bu da oğlu Yusuf için çok fazla gözyaşları döken Yakup peygamber temsili olarak görülmektedir.

¹⁰⁶ Yeryüzünün bomboş olduğu sadece suların olduğu anlatısına dayanarak başlangıçta sadece okyanusun olduğu anlatılmıştır. Aynı şekilde yaratılış 1:6’da suların ortasında kubbeler olması ifadesiyle bu kubbelerin adacıklar olarak yansıtıldığı görülmektedir. Yaratılış 1:12 otlar tohumlar ve ağaçların bitmesi yine aynı şekilde yansıtılmıştır. Yaratılış 1:20’de Tanrı buyurdu: Sular bol bol canlı yaratıklar ve göklerin açıklığında, yeryüzünün üstünde uçan kuşlar üretsın. Burada da kartal olarak uçan Maui karakteri görülmektedir.

¹⁰⁷ Elçilerin İşleri 7:20-22.

¹⁰⁸ Çıkış 7:14-24, 8:1-15, 8:16-19, 8:20-32, 9:1-7, 9:8-12,9:13-35,10:1-20,10:21-29, 11,12:1-30.

açık görünen şekliyle okyanusu ikiye yarabilmesi doğrudan Musa peygamberin Kızıldeniz üzerindeki mucizesine¹⁰⁹ atıf yapmaktadır.

Karlar Ülkesi II (2019) filminde Elsa'nın ince tınlı bir ses duyması, sesi takip ederek dışarı çıkması, kendisini dağ tepesi gibi yüksek bir yerde bulmasının ardından bir anda ateşlerin sönüp, akarsu ve şelalerin kuruyup, aniden çok kuvvetli rüzgâr esmesi ve son olarak kuvvetli sarsıntıyla deprem olması ekrana yansıtılmıştır. Burada da tıpkı Krallar 19:11-12'de yer alan İlyas peygamberin dağa çıkmasının ardından şiddetli rüzgâr, deprem ve ateş çıkmasıyla beraber ince ve yumuşak bir sesin duyulması bakımından filmin anlatısında tersine çevirme kesitsel olarak yer almaktadır. Yine sisli ve büyülmüş ormana girerken sisin İncil'de gelecek ve ötesi hakkında belirsizlik olması nedeniyle, Yuhanna 14:6'daki gibi içinde yürünülen yol ne kadar sisli olursa olsun, İsa, karşılaşılan her durumdan kurtulmanın tek yolu mesajı verilmektedir. Ayrıca başka bir açıdan İbraniler 11:1'de imanı umut edilenlere güvenme, görünmeyen şeylerin varlığından emin olma şeklinde tanımlamada Elsa'nın bu sise geldiğinde korkmaması ve tıpkı Davud peygamber gibi kendi mucizesinden güç alması¹¹⁰ yansıtılmıştır.

Raya ve Son Ejderha (2021) filminde de Kumandra'nın doğuşu miti yine Yaratılış hikâyesine benzetilmektedir. Bir sahnede terliklerini başka bir sahnede de ayakkabılarını çıkararak kutsal mekâna veya ayin gerçekleştireceği mekâna girmesi tıpkı Musa peygamberin Tanrı ona yaklaşırken ayakkabılarını çıkarmasını söylediği gibi¹¹¹ ve yanmayan alevli çalılar¹¹² görmesine benzer olarak Raya'nın merdiven basamaklarından yukarı doğru akan bir dere görmesi yansıtılmıştır. Yine bu mekâna yalnız başına girmesi Sina dağına tek başına çıkan Musa peygamberi¹¹³ anımsatmaktadır. Değerli taşın kırılmasının ardından kötülüğün harekete geçmesinde insanlar kaçarken babasının dönüp arkasına bakmasıyla taşın dönüşmesi tıpkı Tanrı'nın azabının geleceği şehirden kaçarken Lut peygamberin karısının geriye bakarak tuzdan bir sütuna dönüşmesi¹¹⁴ gibi yansıtılmaktadır. Yine Drunn karakterinin kötülük olarak temsil edilmesi ateşli kükürte benzemesi¹¹⁵, kırılan taş parçalarının bir araya toplanması İbranice İncil'de '*parçaların*

¹⁰⁹ Çıkış 14:21-29.

¹¹⁰ Mezmur 23:4.

¹¹¹ Yaratılış 3:17-19.

¹¹² Çıkış 3:2-5.

¹¹³ Çıkış 24:2.

¹¹⁴ Luka 17:32, Yaratılış 19:26.

¹¹⁵ Luka 17:28-29.

*antlaşması veya bölümler arasındaki antlaşma*¹¹⁶ olarak geçmektedir. Ayrıca babası tarafından kurtarılrken suya atılması, filmin son sekansında öfkeden gözlerinin hiçbirşey görmemesi¹¹⁷ ve 6 yıl kadar çöllerde gezinmesi aslında kendi içerisinde güven duygusunu tazelemesi bakımından Musa peygamberin 40 yıl boyunca çölde tutulmasına, terbiye edilmesine, inancının tazelenmesine ve Tanrı'ya güvenmesine¹¹⁸ atıf yapmaktadır. Yine başkarakteri iri adam Tong'un elinden kurtarmaya gelen erkek çocuk Boun ve küçük kız bebek Noi karakterleri Davut peygamberin Calut'u (*Goliath*) yenmesine¹¹⁹ işaret etmektedir.

Disney animasyon filmlerinde yalnızca anlatılar değil, aynı zamanda kullanılan *semboller, uygulanan ritüel biçimleri ve günlük hayatta konuşma diline yansımış ifadeler, şarkılar*¹²⁰ hatta animasyon karakterlerinin isimlendirmeleri de Hristiyan teolojisinden izler taşımaktadır. Filmlerde yer alan semboller için **sembolik anlatı**, uygulanan ritüel biçimleri ve günlük hayatta konuşma diline yansıtılmış ifadeler **açık anlatı**, şarkılar ise **metaforik anlatı yöntemiyle** sunulmuştur¹²¹. Disney'in çok fazla mitolojik öge taşıması nedeniyle Hristiyanlıktan uzaklaşıldığı noktasında eleştirilmiştir. Yukarıda bahsi geçen anlatıların tamamı bir toplumda önemli rol oynayan din ve maneviyatla yakın ilişkili olan mitsel anlatılara dayanmaktadır. Disney'in Rönesans döneminde başka halkların mitlerine yer verdiği görülse de bu mitleri Hristiyan teolojik felsefesi potasında eriterek izleyicisine sunduğu gözlenmektedir. Bu da ne kadar çok mitolojik unsura sahip olursa olsun, masal kahramanlarının çoğunun Hristiyan olması bir yana Hristiyan olmadığı ifade edilen karakterlerin bile Hristiyanlık ve Hristiyanlığa ait unsurlarla kaplanarak aslında Hristiyan teolojisi varlığının sürdürüldüğü görülmektedir.

¹¹⁶ Tanrı kendisini İbrahim peygambere göstermiş ve onunla bir antlaşma yapmıştır – günümüzde Betarim Dağı olarak bilinen yerde –, bu antlaşmada Tanrı İbrahim peygambere, onun soyundan gelenlerin sonunda İsrail Topraklarını miras alacaklarını duyurmuştur (Zeligs, 1961). Sözü edilen filmde Kumandra – ebedi düzeni – sağlayan Raya'nın ekolojik olarak nesillere nasıl bir toprak bıraktığını resmetmesi bakımından bu topraklara birlikte hakimiyet kurmalarına işaret edilmektedir.

¹¹⁷ Çıkış 32:9-11, 19-21.

¹¹⁸ Elçilerin İşleri 7:23:30.

¹¹⁹ 1 Samuel 17:50-53.

¹²⁰ Sembolizmin, şarkıların ve uygulanan ritüeller ile günlük hayata konuşma diline yansıtılmış tüm öğelerin nasıl kullanıldığının detayları bu bölümün '*Disney Animasyon Filmlerindeki Değerler Eğitiminde Kullanılan Yöntemler*' adlı son başlığı altında açıklanacaktır.

¹²¹ Bu yöntemlerin ne olduğuna ve özelliklerine araştırmanın III. bölümünde yer alan '*Disney Animasyon Filmlerindeki Değerler Eğitiminde Kullanılan Yöntemler*' kısmında yer verilecektir.

Disney animasyon filmlerinde karakterlerin adlandırılması kendi içerisinde bir sisteme sahip olduğunu göstermektedir. Örneğin, Pamuk prenseste üvey annenin en güzel kim dediği sahnede kullandığı 'fairiest' ifadesi açık tenli, güzel ve ahlaki açıdan adil anlamları taşımaktadır (Uppal, 2019, s. 9). Bu da Pamuk prensesin adından belli olduğu gibi hem beyaz hem de iyi yürekli oluşuna işaret etmektedir. *Cinderella*¹²² (1950) isminin kökeninde yer alan 'cinder' ifadesi kül anlamına gelmektedir (Onions vd., 1992, s. 176) ve İsa peygamberin kendi küllerinden doğması gibi doğumu temsil etmektedir¹²³. Üvey annesi Tremaine ismi taştan yapılmış, ürkütücü, taş kalpli anlamına gelirken, kızkardeşi Drisella, Drusilla¹²⁴ isminin değiştirilmiş versiyonu kabul edilebilir. Kedi Lucifer¹²⁵ Hristiyan teolojisi için büyük önem taşımaktadır. Ayrıca Külkedisine en çok yardım eden farenin Jaq ismi 'Tanrı Lütufkârdır.' anlamına gelmektedir. Başka bir filmde Jasmine Farsça kökenli olup 'Tanrı'nın hediyesi' anlamına gelmektedir (Onions vd., 1992, s. 493). Aladdin ise Arapça kökenli olup 'imanın zirvesi' anlamını taşımaktadır. Papağan Lago ve kötü karakter Jafar isimleri göl ve akarsu anlamına gelse de film içeriğinde akarsulardan göllerin meydana gelmesine gönderme yapılarak Jafar karakterini yönlendiren ve ona akıl verenin papağanı olduğuna işaret edilmiştir. Yine Tiana Christiana isminden türetilen ve Latince kökenli olan 'Hristiyan kadın' anlamına gelmektedir (Onions vd., 1992, s. 323). Kötü karakter Dr. Facilier ismi işleri kolaylaştıran anlamı taşısa da her işin olağandışı kolaylaşmasının hayra alamet olmadığı filmde gözler önüne serilmiştir. Sürekli kahramana yardımcı olan ve ona yol gösteren ateş böceği karakteri Ray ismi ise, 'akıllı koruyucu ve danışman' anlamına gelmektedir (Onions vd., 1992, s. 742). *Karmakarışık* (2010) filmde Eugene, asil ve iyi doğmuş anlamına sahipken, Pascal adlı bukalemun Latince Paschalis kelimesinden türemiş ve Paskalya'yla ilgili durumlara işaret etmektedir (Onions vd., 1992, s. 655).

Moana (2016) filmde de başkarakterin ismi okyanus, deniz anlamına sahipken (Simona, 1986, s. 286), aslında İbranice'de Çıkış 2:10'da 'sudan çıkarılan' anlamına

¹²² 2000 yıl önce Antik Yunan zamanı Strabon'un anlattığı bir hikâyeye atıfta bulunmaktadır; hikâyede bir kartal, Nil'de yıkanan fahişe Rhodopis'in sandaletini uçurup Memphis'teki Firavun'un kucağına düşürür. Firavun sandaletin sahibini arar ve sonunda Rhodopis ile evlenir. Rhopodis kelime anlamı olarak pembe yanaklı demektir. Animasyon filmde de Külkedisini pembe yanaklı tasvir edilmesi tesadüfi değildir.

¹²³ Yuhanna 11:25: "İsa ona, Diriliş ve yaşam Ben'im dedi. Bana iman eden kişi ölmüş olsa bile yaşayacaktır.

¹²⁴ Bu isim İncil'de adı geçen bir hükümdarın üç kızından en küçüğünü ifade etmektedir (Elçilerin İşleri 24:24, Matta 2:1-15). Bir Yahudi kadını olan Drusilla'nın babasının emriyle Yakup peygamber şehit edilmiştir (Elçilerin İşleri 12:2).

¹²⁵ İşaya 14:12-17.

gelen Musa peygamberin adının kök anlamına gönderme yapılmaktadır. Aynı şekilde Karlar Ülkesi II (2019) filminde Elsa, İbranice kökenli Elişeva yahut Elizabeth isminden¹²⁶ İbranice anlamı ‘Tanrı’nın vaadi, Tanrı benim yeminimdir’ anlamlarına gelmektedir. Anna ise lütuf ve iyilik anlamı İbranice kökeni Hannah¹²⁷ olan Latince bir isimdir. Kristoff karakterinin adının anlamı ‘Mesih’i taşıyan’ Christopher isminden türetilmiştir (Hanks vd., 2006). *Raya ve Son Ejderha* (2021) filminde de Sisu adlı ejderha kararlılık, cesaret ve dayanıklılık anlamına gelirken, Raya İbranice kökenli olup film hikâyesinden de öğrenileceği gibi arkadaşlık ve sevgi anlamına sahiptir. Raya’nın babası Benja ise, İbranice kökenli olup Yaratılış 35:16-18’te yer alan Yakup peygamberin oğlu Benjamin isminden türetilmiştir. Güzel ve Çirkin’de de tüm iyi hallerin Belle’in, tüm kötü davranışların da Çirkin karakterinde birleşmesi anlatıyı kuvvetlendirmektedir. Tüm filmlerde iyiliği mi yoksa kötülüğü mü temsil ettiği karakterlere verilen isimlerden ve bu isimlerin dayandığı etimolojik anlamlarından ve bu anlamların çoğunlukla dini referanslardan alındığı anlaşılmaktadır. Bu durumda bu filmlerin tamamında adlandırmalarda tesadüfi isimlendirmelerin yapılmadığı, yalnızca sosyo-kültürel konjonktüre bağlı olarak değil, aynı zamanda anlatıların Hristiyan kaynaklı olması sebebiyle bu yapımlarda bilinçli ve kasıtlı olarak sözü edilen adlandırmaların seçildiği açıkça görülmektedir.

Animasyonlarda yer alan dini temsillere karakter adlandırmaları ve karaktere özgü temel unsurlar, büyü, sihir, içerisinde dini öğeler barındıracağı kuvvetle muhtemel olan görünürde yer alan törenler – doğum, evlilik, ölüm ve taç giyme –, semboller, şarkıların besteleri ve sözlerine ek olarak dönüşümsel durumlar ve incil kıssalarından referanslar bağlamında bu bölümün son başlığında incelenmektedir. Büyü ve sihir gibi unsurların İncil kaynaklı olarak yasaklı olması ve kötü görülmesi açısından filmlerde yer aldığı gözlenmiştir. Sonraki dönemlerde de bu doğaüstü olaylar başkarakter eliyle gerçekleştirildiğinde peygamber mucizelerinden ilham alındığı görülmektedir. Burada bakılması gereken büyü ve sihrin kullanılması değil, filmlerde nasıl yansıtıldığıdır. Büyünün ekrana yansıtılması bu konuların yayılıp izleyiciyi dinden uzaklaştırmak için değil, İncil kaynaklı olarak kötü yansıtılması aslında Hristiyan teolojisine destek

¹²⁶ İbranice İncillerde Harun’un karısı olarak, Yeni Ahitte ise, Zekeriyya’nın karısı ve Vaftizci Yahya’nın annesinin ismi olarak yer almaktadır.

¹²⁷ İncilde peygamber Samuel’in annesi olarak yer alan bu isimdir. Bu kadın oğlu Samuel’i tapınağa adamıştır.

oluşturduğunun işaretidir. Yine bu değerlerde genel tema '*eninde sonunda Tanrı doğruyu ödüllendirecek ve pişman olmayan yanlış cezalandıracaktır.*' fikridir. Bu nedenden yukarıda sözü edilenin aksine hikâyelerinde görünür biçimde başka inanç biçimlerine yer vermiş olsa da arka planda ve alt metinde gerek diyaloglarda gerek ses ve diğer sinema teknikleriyle beraber gerekse anlatı yapılarında hala Hristiyanlık temelli teolojik yapının sürdürüldüğü görülmektedir.

3.2.2. Disney'de Ahlaki Değer Temsilleri

Ahlak, bir eylemin doğru veya yanlışlığının belirlemede bir din, felsefe veya kültür temel alınarak davranış normlarının standartlaştırılması, kurallaştırılması veya ilkeleştirilmesini ifade etmektedir (Dahl, 2023, s. 53). Ahlaki değer ise, bir eylemin doğru veya yanlışlığına karar verme yörüngeleri olarak tanımlanabilir.

A. Disney'in Ahlaki Değer Temsillerine Yönelik Tartışmalar: Disney'in hikâye anlatıcılığının matematiksel yapısının düalist normlarla bezendiği söylenebilir. İyi hazırlanmış bir anlatıda altı temel öğeden söz edilmektedir. Bunlardan ilki, talihsiz ve travmatik bir olay ki genellikle aristokrasinin bir üyesi yahut sıra dışı bir kişinin gördüğü zulümler veya talihsizlikler olarak yansıtılmaktadır. İkincisi, keder ve ızdırapta olunsu da sevinç şarkılarının yükselişidir ki kahramanın arzuları ve sıkıntılarını belirten melankolik geçişle kaybedilen statünün geri kazanılma beklentisine işaret edilmektedir. Üçüncüsü, sürgün ve tecrit olarak adlandırılan ve kahramanın bir yerden başka bir yere kaçışı, terk edişi ve yeni gittiği mekânda hayatta kalmayı öğrenmesini ifade etmektedir. Dördüncüsü, görev, sorumluluk ve rahatlamadır ki özellikle kahramanın arkadaşlarının veya yardımcılarının yerleştirildiği sekansları kapsamaktadır. Bunlar hayvanlar, küçük adamlar, böcekler, ev eşyaları, periler, kardan adamlar, troller veya kuşlar gibi canlılardan oluşabilmekte ve kahramanın engelleri aşmasına yardımcı olmaktadır. Beşincisi, seyircinin yanlış anlaşılma hakkında bilgilendirildiği ancak kahraman ve yardımcı karakterlerin bu bilgiden habersiz olduğu evre gösterilmektedir. Son olarak da, her şeyin açığa kavuştuğu mucizevi çözümün geldiği, düşmanın yenildiği/hapsedildiği hatta öldüğü, statükonun uyumlu bir biçimde tekrar sağlandığı kısım olarak açıklanmıştır (Zipes, 2016, ss. 7-8). Sözü edilen düalist yapıda iyilik ve kötülük olarak karşıtlıklar ilişkisinin ele alındığı görülmektedir ve bu karşıtlık içerisine ahlaki değerler konumlandırılmıştır.

Disney filmlerindeki değerlerin Amerikan Hristiyan toplumunda kabul edilen değerler olduğunu ve bunlara ‘bireycilik, nezaket, sevgi, adil oyun ve hoşgörü’ gibi temaların dâhil edildiğini ortaya koyan bir araştırmaya (Izard, 1967) paralel olarak, Disney animasyon filmlerinin genel bir ahlaki duyarlılık oluşturmada (Pinsky, 2004, s. 26) ahlak eğitimcisi olduğu (Ward, 2002, s. 27) ifade edilmektedir. Zaten Walt Disney'in 1962'de dini bir dergi için yazdığı bir makalenin taslağında *"Önemli olan, bir çocuğa iyiliğin her zaman kötülüğe galip gelebileceğini öğretmektir ve filmlerimiz de bunu yapmaya çalışır."* (Akt. Harty, 2012, s. 143) şeklinde asıl amacını açıklamıştır. Yine benzer olarak *'Hikâye açısından, ahlaki ideallerimizi temsil eden konularda iyiliğin kötülüğe karşı kesin zaferini cesur şövalyelerimizle keskinleştiriyoruz. Bunu çocukların kolayca anlayabileceği romantik bir şekilde yapıyoruz. Bu açıdan, hareketli resimler kitaplardaki ciltler dolusu bilindik kelimeden daha etkilidir.'* şeklindeki ifadesi bu amacın nasıl pekiştirildiği noktasında parantez açmaktadır (Kurtti, 2010, s. 104). Böylelikle Disney animasyon filmlerinde ahlaki değerler ve değer analizleri (Kristanti & Maisarah, 2023), Disney pedagojisi ve Disney geleneksel değerleri (M. J. King, 1981), Disney animasyon filmlerinde eğitsel değerler (Dielarenza vd., 2022) ve değer eğitimi (Özdemir Eren, 2023) gibi çalışmalar bu alana konu olmuştur.

Araştırmalar daha yakından incelendiğinde Disney'in aile değerlerine paralellik gösterdiği (Self, 1999), Disney'in çocukları tüketim aracı olarak gördüğü ve Amerikan aile değerlerini desteklediği (Juschka, 2001), dünya görüşü oluşturmada Disney'in medya mesajını inceleyerek, değerlerin didaktik, biçimlendirici ve yorumlayıcı olduğu ortaya çıkarılmıştır (Dahle, 2017). Aynı şekilde Disney'in ahlak öğreticisi olarak rolü (Ward, 1996), Disney filmlerinin ahlaki yönü (Iseminger vd., 2019), toplumsal pedagoji örneği olması bakımından ahlaki değerleri yansıtması (Giroux, 1998) hatta animasyon filmlerinde erdem etiğinin yanı sıra Disney animasyon filmlerindeki karakterlerin doğrudan ahlaki rol model oluşlarını (Vaidya & Osman, 2024) ortaya koyan araştırmalara rastlamak mümkündür. Disney filmlerinin ahlakı tanımlama ve teşvik etme araçları olarak işlev gördüğünü ortaya koyan araştırmalara da yer verilmiştir (Ward, 2002). Hatta Disney'in topluma doğruyu ve yanlış öğretmede kiliselerin, ailelerin ve okulların yerini aldığı bile savunulmuştur (Wills, 2017, s. 106).

Yine de Disney geleneksel bir tür biçimi –animasyon müzikal– içinde çalışarak iyiyi ve kötüyü açıkça çizmek için masal kurallarını kullansa da açık mesaj olumlu

görünürken filmlerin başka okumaları da hâla mümkün gözükmemektedir. Giroux bunları prososyal mesajlar olarak adlandırmıştır. Çocukları olgun, şefkatli yetişkinlere, ilkeli topluluklar oluşturabilen yetişkinlere ve daha adil bir toplum yaratan ahlaka dönüştürmeye yardımcı olan değerler içeren mesajları kastetmektedir. Aynı zamanda, bu filmlerin birçok uygunsuz toplumsal değeri ilettiğini ifade etmiştir. Bu nedenle Disney'in ahlaki mesajlarında tutarsızlık olduğunu savunmuştur. Yine ona göre, Walt Disney Şirketi, ahlaki liderlik ve toplumsal sorumluluk modeli olmaktan uzak, giderek kamusal kültür içindeki yıkıcı unsurları kendi bünyesine katarak, medyayı tekeline alarak, bilginin serbest akışını kısıtlayarak, tarihsel hafızayı çarparak, önemli toplumsal tartışmaları baltalamakta ve çocukların kimliklerini öncelikle tüketicilik ideolojisi içinde inşa etmektedir. (Giroux & Pollock, 2010, s. 134).

Chicago Üniversitesi emekli profesörü Martin Marty'e göre, Disney animasyon filmlerinde sunulan idealize edilmiş değerler, küçük çocukların ahlaki eğitimi için işe yarayabilirken, gerçek dünya hakkında anlatılanlar yanıltıcı görünmektedir. Buna en büyük örnek belki de doğruluk ve iyiliğin her zaman reel dünyada galip gelmemesidir. Bir başka açıdan ise, bir çocuğun gerçek dünyanın acımasızlığıyla ilk tanışmasının Disney yoluyla gerçekleştiği ifade edilmiştir. Çünkü neredeyse tüm Disney animasyon filmleri içerisinde ölüm, ebeveyn kaybı, mücadele ve kurban olma gibi temaları içerisinde barındırmaktadır (Pinsky, 2004, s. 273). Bu temalara bağlı olarak bazı şiddet dolu ve karanlık sahnelerin ebeveynlerin tanımıyla çocuklarda histeri ve kâbuslara yol açtığı düşünüldüğünde (Schickel, 2019), subliminal anlatılar bakımında çocuklar için güvenilir olup olmadığına yönelik eleştirel analizler (Müller-Hartmann, 2007) gündeme getirilmiştir. Örnek olarak 1995 yılında bir ebeveyn *Küçük Deniz Kızı* (1989) ve *Aslan Kral* (1994) adlı animasyon filmlerinin bilinçaltı cinsel mesajlar¹²⁸ gizlediğini iddia ederek Disney'e dava açmıştır. Açılan davalar bir tarafa subliminal mesajlar ve müstehcen sembollerin yer aldığı iddialarına en somut örnek Disney'in Dokuz Yaşlı Adam'ından biri olan Ward Kimball'ın bu filmlerin sadece animasyoncuların kendi aralarında şakalaşmalar olarak o

¹²⁸ *Küçük Deniz Kızı* (1989) videokaseti davasının kapağında, su altı kalesinin kuleleri arasında dik bir penis çiziminin bulunduğu ve *Aslan Kral* (1994) filmindeki bir sahnede, bir toz bulutunun gökyüzünde "seks" kelimesini büyük harflerle oluşturduğu ifade edilmiştir. Yine *Küçük Deniz Kızı* (1989) filminde Ursula karakteri ile Prens Eric'in düğün seramonisinde yer alan papazın ereksiyon yaşadığı iddia edilmiştir. Ayrıca *Aladdin* (1992) filminde başkarakterin 'İyi gençler, kıyafetlerinizi çıkarın!' diye fısıldadığı sahne de bilinçaltı sesli mesajlar olarak dava edilmiştir (Bell vd., 2010).

sahnelere yer verdiğini söylediği ifadeler aslında bu animasyonlarda yer alan müstehcenliğin ispatı bağlamında dikkat çekicidir (Wagner, 2014):

‘Animasyon karmaşık bir şeydir. Bazen çok sıkıcı hale gelebilir. Bir çizgi filmde saniyede yirmi dört kare vardır. Bir karenin çizilmesi on beş dakika sürebilir ve ekranda yalnızca bir saniyenin kesri kadar görünür. Bunu yapmanın başka bir yolu yoktur -sadece zaman alır. Bu yüzden monotonluğu azaltmak için, Pamuk Prenses'te olduğu gibi porno şeyler çizdik. Bu her zaman olurdu. . . . Bu çizimlerin çoğu stüdyodan çıktı. . . . Belki de bu tür şeylerin sebebi Disney dünyasında her şeyin mükemmel ve düş gibi görünmesiydi. . . . Kendimizi bu durumdan kurtarmamız gerekiyordu.’

Yukarıda geçen tüm araştırmalarda, farklı okumalar sonucu animasyon filmlerin birtakım olumsuz ahlaki değerleri, müstehcen mesajları yahut tezatlıkları barındırdığı ifade edilse de büyük resme bakıldığında ahlaki değer temsillerinin genel-geçer ahlak ilkelerine ve normlarına uygunluk taşıdığından söz edilmektedir.

B. Disney’in Ahlaki Değer Temsilleri: Araştırmaya konu olan tüm animasyonlar Rokeach’ın değer sınıflandırması¹²⁹ referansıya genel olarak genişletilerek ele alınmıştır. Animasyon filmlerin tamamında ahlaki değer temsillerinin **açık anlatı yöntemiyle**¹³⁰ sunulduğu gözlenmiştir. Animasyon filmler incelendiğinde iyi ve kötü karakterlerin arasındaki en büyük fark iyi karakterlerin baskın biçimde sevgi, adalet, samimiyet, dürüstlük ve güvenilirlik değerlerine sahip olduğu görülmektedir. Kötü karakterlerde de bu özelliklerin tersinin yasıtıldığı net olarak gözlenmiştir. İncelenen 10 animasyon filmin her birinde yer alan her eylemi tek tek açıklamak araştırma için konuyu dağıtacak ve detaylara boğduracaktır. Bu nedenle genel anlamda iyi karakterler, kötü karakterler ve yan karakterlerin özellikleri açıklanmış ve bunların aralarındaki farklar ortaya konulmuştur.

İyi karakterlerden Pamuk prenses ve Külkedisi sevgi dolu, samimi, dürüst ve güvenilir olmalarının yanı sıra, birtakım zorluklara ve çilelere katlanarak, dileklerine bağlı kalarak ve hayvanlara sevgi göstererek sabır, bağlılık ve merhamet değerlerini yansıtmaktadırlar. Paçavralar içerisindeki pamuk prensesin merdiven basamaklarını

¹²⁹ Rokeach’ın değer sınıflandırmasında amaçsal ve araçsal değerlerin tamamı şu şekilde sıralanmaktadır (Rokeach, 1973): *İç huzur* kategorisine bağlılık, metanet, umut; *sevgi* kategorisine fedakârlık, iyimserlik, iyilikseverlik, merhamet, adalet, bağışlama, minnettarlık, hoşgörü; *güvenlik* kategorisine tedbirliklik, güvenilirlik; *zevk* kategorisine neşe, mizah; *kurtuluş* kategorisine özgürlük; *özsaygı* kategorisine kendinden eminlik, tutarlılık, empati; *sosyal tanınma* kategorisine itibar; *dostluk*, *bilgelik*, *hırs* kategorilerine çalışkanlık, azim; *bağımsızlık*, *kibarlık* kategorisine tevazu, alçakgönüllülük, nezaket, incelik; *sorumluluk*, *özkontrol* kategorilerine dürüstlük, samimiyet eklenmiştir. Araştırmada yer alan ve bulunan her değer mutlaka bu kategoride bir alana yerleştiğinden ve filmlerin daha detaylı okunması açısından bu sınıflandırmanın genişletilmesi uygun görülmüştür.

¹³⁰ Bu yöntemin ne olduğuna ve özelliklerine araştırmanın III. bölümünde yer alan ‘Disney Animasyon Filmlerindeki Değerler Eğitiminde Kullanılan Yöntemler’ kısmında yer verilmiştir.

sildiği sahne ve Külkedisinin şarkı söyleyerek yerleri ovaladığı sahne çektikleri çilelere örnek¹³¹ gösterilebilir. Ayrıca jest ve mimikleri incelendiğinde ince, nazik ve tevazu sahibi oldukları görülmektedir. Bu da incelik, nezaket, tevazu değerlerini taşıdıklarına işaret etmektedir. Külkedisinin her fareye kıyafet giydirmesi ve onlara birey muamelesinde bulunması¹³² doğrudan alçakgönüllük örneği sunmaktadır. Her ikisi de çok çalışkan, azimli, sorumluluk sahibi, fedakâr, işbirlikli, uyumlu, yardımsever, iyimser ve iyilikseverlerdir. Örnek olarak Pamuk prensesin cücelerin evine geldiğinde evde yaşayanların yetim çocuklar olabileceğini söylemesi, evlerini temizlemesi ve temizliği yaparken hayvanlarla iş birliği¹³³ içerisinde bunu gerçekleştirmesi gösterilebilir. Benzer şekilde Külkedisinin Lucifer adlı kötü kedi için ‘*Eminim onun da güzel huyları vardır.*’ demesi¹³⁴ ve sürekli kızkardeşlerinden kötü söz işitmesine karşın iyi dileklerde bulunması ve onların hizmetçiliğini yapması gösterilebilir. Yine bu iki karakterin şarkı söyledikleri anda huzur, umut, neşe gibi değerleri yansıttıkları gözlenmiştir. Çok az da olsa mizah yönleri bulunan bu karakterlerin, aynı zamanda saygılı, hoşgörülü, sevgi dolu ve masum olarak sunulduğu görülmektedir. Örnek olarak pamuk prensesin yaşlı cadıya yardım etmesi ve ona bir kap su verip evde oturtması ile Külkedisi’nin peri annesi konuşurken sözünü kesmemesi¹³⁵ gösterilebilir.

Yine *Güzel ve Çirkin* (1991) filminde Belle karakterinin yukarıda söz edilen özelliklere ek olarak babasının yerini mahkum olarak almayı istemesi karşısındakini önemseyen ve fedakâr oluşuna, Çirkin’in baktığı açıdan dünyaya bakması empati kurabilmesine, Çirkin’in kötü davranışlarına tahammül etmesi kendinden emin, kararlı, sabırlı oluşuna işaret etmektedir. Aynı zamanda evdeki diğer eşyalara karşı nazik, bir yere gideceği zaman izin istemesi saygılı ve hoşgörülü olduğunu¹³⁶ ve Çirkin’deki değişimin yaşanacağını bildiği için kalmayı tercih etmesi de bilgelik değerlerine sahip olduğu görülmektedir. *Aladdin* (1992) filminde de benzer şekilde Aladdin’in ekmeğini kendisi aç iken aç çocuklara bölüp vermesi diğergamlı, fedakâr ve iyiliksever oluşuna¹³⁷, bir gün

¹³¹ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 03:50-04:07; Geronimi C., vd, *Cinderella* (1950),26:37-27:42.

¹³² Geronimi C., vd, *Cinderella* (1950),08:50-09:06.

¹³³ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 17:40-18:17.

¹³⁴ Geronimi C., vd, *Cinderella* (1950), 12:23.

¹³⁵ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 01:11:26-01:12:00; Geronimi C., vd, *Cinderella* (1950), 22:25-23:30.

¹³⁶ Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast* (1991), 40:40-40:44.

¹³⁷ Ritchie G., *Aladdin* (1992), 09:09-09:53.

prens olup sarayda yaşayacağını hayal etmesi ve buna çabalaması azimli oluşunu, saraydan kaçan Jasmine adlı prensesin halk pazarında başı belaya girdiğinde onu kurtarması¹³⁸ yardımsever oluşuna işaret etmektedir. Prens olduğu zaman insanlara altın dağıtması cömert oluşuna, Jafar'ın hileyle sultanın tahtını almasına karşın onunla mücadele ederek adaleti sağlamak istemesi samimiyetini¹³⁹ göstermektedir. Aynı zamanda şarkılarıyla neşeli, iyimser ve hoşgörülü olduğu görülmektedir. Başka bir örnek Belle karakterinin bir şarkısında '*Eskisi gibi değil, daha önce neden göremedim merak ediyorum.*' ifadelerinin yer alması¹⁴⁰ ile Alaadin'in çocuklara atına binmiş bir prens çarpacakken '*Senin yerinde olsam biraz daha merhametli olurum.*' diyip çocukları kırbaçlayacak olan prensin kırbacını tutması¹⁴¹ gösterilebilir. Aynı şekilde *Aslan Kral* (1994) filminde Simba karakterinin de yasaklı bölgeye girdiğinde Nala'ya yardım etmesi cesur ve yardımsever oluşuna, yakın arkadaşı domuz ve mirketi yememesi merhametli oluşuna, babasına verdiği sözü tutması ve kim olduğunu hatırlaması¹⁴² samimi, dürüst ve kararlı olmasına işaret etmektedir. Yine en önemli örnek babasını öldürenin amcası olduğunu öğrense dahi amcasını affetmesi¹⁴³ bağışlayıcı olma değerini göstermektedir.

Yine benzer olarak *Prenses ve Kurbağa* (2009) filminde Tiana karakterinin tuttuğu dilekte samimi, kendini olmadığı biri gibi göstermemesi güvenilirlik ve dürüstlük değerlerine sahip olmasının yanı sıra, en önemli özelliğinin çalışkan, öz disiplinli, kendinden emin, azimli, sorumluluk sahibi olmasıyla benzer karakter inşasının sürdürüldüğü görülmektedir. Örnek olarak Tiana'nın kendi restoranını açabilmek için sabah bir lokanta akşam başka bir restorantta çalışması¹⁴⁴ gösterilebilir. Buna paralel olarak *Karmakarışık* (2010) filmindeki Rapunzel'in ev işlerinde iyi olması, çok çalışması, neşeli havası, kuleden dışarı çıkmaya cesaret göstermesi, ışıkları görmek için seyahat etmeye kararlılığı ekrana yansıtılmıştır. Eugene'in hayatını kurtarıp kendi özgürlüğünü anne Gothel'e teslim edeceğini söylemesi¹⁴⁵ fedakârlığına işaret etmektedir. Şarkılarını

¹³⁸ Ritchie G., *Aladdin* (1992), 11:30-11:38; 17:46-18:23.

¹³⁹ Ritchie G., *Aladdin* (1992), 48:18-48:24; 01:11:15-01:11:24.

¹⁴⁰ Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast* (1991), 52:14.

¹⁴¹ Clements R., Musker J., *Aladdin* (1992), 10:14.

¹⁴² Minkoff R., Allers R., *Lion King* (1994), 21:50-21:58; 01:09:00-01:09:16.

¹⁴³ Minkoff R., Allers R., *Lion King* (1994), 01:19:10-01:19:52.

¹⁴⁴ Musker J. ve Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 06:42-07:22.

¹⁴⁵ Greno N., Howard B., *Tangled* (2010), 01:23:07-01:23:40.

söylerken ve şehir meydanında dans ederken insanları da bu dansa davet etmesi¹⁴⁶ neşe ve huzur dolu bir yapıya sahip olduğuna işaretler. Rapunzel'in kimliği hakkında yalan söylememek için konuşmamayı tercih etmesi ve ona bu konuda soru sorulmasını istemediğini beyan etmesi¹⁴⁷ gösterilebilir. *Moana* (2016) filminde Moana karakterinin en belirgin özelliği olarak herkese saygı duymasına, akılsız kabul edilen tavuğu yemek istediklerinde onun öldürülmesine izin vermeyerek¹⁴⁸ merhametli oluşuna ve halkını yok olup gitmek üzere olan adadan çıkarmak istemesi azimli, kararlı ve bu uğurda mücadelecî yapıda olmasına işaret edilmektedir. Büyükannesinin deli olarak nitelendirildiği adada yine de onun sözüne itibar etmesi, hayatında ona da yer açması¹⁴⁹ herkese saygı duymasına örnek verilebilir. Ayrıca bir deniz kaplumbağasının suya giderken martılar tarafından yenilmesini engellemesi¹⁵⁰ de hayvanlara karşı sevgi dolu olduğunu göstermektedir. Atalarının deniz gezgini olduğunu öğrendikten sonra bununla gurur duyması¹⁵¹ minnettarlık temsiliğini göstermektedir.

Karlar Ülkesi II (2019) filminde Elsa ve Anna karakterlerinin iki kız kardeş olarak birbirlerini desteklemeleri, birbirlerine teşekkür etmeleri minnettarlık ve uyumluluk değerlerine denk gelirken, büyülü ormanın sırrını çözüp üzerindeki sisi kaldırmaya ve ülkesi Arendelle topraklarını korumaya söz vermesi¹⁵² Elsa'nın adaleti sağlamaya sorumlu hissetmesine işaret etmektedir. Gerek dalgalarla boğuşarak gerekse Ahtohallan nehrinde derinlere dalarken hayatını tehlikeye atarak karşılaştığı zorlukları pes etmeden aşmaya çalışması¹⁵³ da azmine, kendinden eminliği ve cesaretine vurgu yapılarak değer temsilleri oluşturulmuştur. Anna için ise Elsa'nın bıraktığı yerden çalışmaya ve kararlılık göstererek yardımcı olmaya devam etmesi de birtakım değerlere işaret etmektedir. Elsa'nın ölümünden sonra pes etmemiş olması¹⁵⁴ da metanet değerini sunmaktadır. *Raya ve Son Ejderha* (2021) filminde Raya'nın savaşçı yapısı incelendiğinde kendi topraklarını ve Sisu'nun özel taşıyı korumak için kararlı, cesur, azimli, sorumluluk sahibi ve öz

¹⁴⁶ Greno N., Howard B., *Tangled* (2010), 01:03:06-01:04:07.

¹⁴⁷ Greno N., Howard B., *Tangled* (2010), 44:53-45:00.

¹⁴⁸ Musker J. ve Clements R., *Moana* (2016), 12:46-13:09.

¹⁴⁹ Musker J. ve Clements R., *Moana* (2016), 20:50-21:17.

¹⁵⁰ Musker J. ve Clements R., *Moana* (2016), 05:01-05:36.

¹⁵¹ Musker J. ve Clements R., *Moana* (2016), 26:06-26:18.

¹⁵² Lee J., Buck C., *Frozen II* (2019), 42:37-42:49.

¹⁵³ Lee J., Buck C., *Frozen II* (2019), 01:00:11-01:02:52.

¹⁵⁴ Lee J., Buck C., *Frozen II* (2019), 01:15:50-01:01:17:29.

disiplinli olduđu gör÷lmektedir. İnsanlara güven problemi yaşasa da karşılaştığı maceralara ve ihanetlere karşı içerisinde bulunan samimiyet, dürüstlük ve güvenilirlik duyguları bu problemi aşmasına yardımcı olmaktadır. Böylelikle hoşgör÷lü ve kucaklayıcı bilgelik taşıyarak babasına verdiği sözü tuttuđu gör÷lmektedir¹⁵⁵.

İyi karakterler genel anlamda baskın olarak iyi ve doğru değerlerle temsil edilse de kimi zaman ufak detaylarda gizlenmiş yahut ara sekanslarda yer alan kötü davranışlarına yahut bu karakterler üzerinden anlatılan kötü değer temsillerine rastgelmek de mümkündür. Örneğin Pamuk prenses'in kendisine ait olmayan bir eve –cücelerin evine – izinsiz girmesi, cücelerin kendisini eve kimseyi almaması konusunda uyarmasına rağmen tedbirsiz davranarak yabancı kadını –cadıyı – eve davet etmesi¹⁵⁶ sayılabilir. Ayrıca 7 yaşlı adam ne kadar çocuklaştırılırsa çocuklaştırılsın, 7 yetişkin adamla pamuk prensesin aynı evde kaldığı gerçeğı de gözardı edilmemelidir. Aynı şekilde Külkedisi'nin bir an neşe coşkuluğuna kapılarak balodan söylenilen saatten önce ayrılmamış olması ve kendisi için balo elbisesi diken farelere yeni kumaş ve kolyeleri nereden aldıklarını sormayarak tedbirsiz davranıp takip takıştırması¹⁵⁷ örnek verilebilir. Birebir aynı tedbirsizlikle Belle karakterinin Çirkin'in şatosuna gizli ve izinsiz biçimde girmiş olmaları sayılabilir. Belki de Disney filmlerinin en sorunlusu kabul edilebilecek olan bu animasyonda ne kadar eziyet, hakaret, aşağılanma veya işkence görülürse gör÷lsün, prensin terk edilmemesi ve romantik ilişkilerde çekilen çilelere katlanılmasının özellikle kız çocuklarına öğütlendiğı ve toksik ilişkilerin romantize edilmesine yahut döngüsel tacizin toleransına onay verildiğı gör÷lmektedir. *Aladdin* (1992) filmine gelindiğinde bariz olarak köt÷lük sayılabilecek hırsızlığın Aladdin tarafından işlendiğı gör÷lmektedir. Aladdin'in keyfi için değil, sadece karnını doyurmak ve aç çocukları doyurmak için çaldığına vurgu yapılmaktadır. Yine benzer biçimde Aladdin'in kendisini Jasmine prens olarak tanıtmaması dürüst davranmayarak yalan söylediğı ancak bu yalanından pişmanlık duyduğı ekrana yansıtılmıştır¹⁵⁸. Burada başrol karakter düşün÷ldüğünde '*zorunluluklar çalmayı mübah kılar.*' ve '*kişinin içerisinde pişmanlık taşıması yalanın sürdür÷lmesini masumlaştıracaktır*' algılarının yerleşik hafızaya dönüştür÷lmesinin amaçlandığı söylenebilir. Romantik ilişkilerde erkek tarafı yalan söylese dahi bunun masum

¹⁵⁵ Estrada C. L. ve Hall D., *Raya and The Last Dragon* (2021), 53:49-55:04.

¹⁵⁶ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 15:56-16:37; 01:11:35-01:11:55.

¹⁵⁷ Geronimi C., vd, *Cinderella* (1950), 40:26-40:35.

¹⁵⁸ Ritchie G., *Aladdin* (1992), 52:14.

sayılabileceğini göstermesi bakımından sorunludur. *Aslan Kral (1994)* filminde Simba karakterinin babasının sözünden çıkarak yasaklı bölgeye gitmesi ve başını belaya sokması, babasının ölümünden kendini sorumlu tutarak asıl sorumluluk ve görevinden kaçması¹⁵⁹ ekrana yansıtılmıştır. Öğüt dinlememek ve sorumluluktan kaçarak tembellik başkarakter için kötü değerleri barındırmaktadır.

Prenses ve Kurbağa (2009) filminde Tiana karakterine Mama Odie ‘*Asıl ihtiyacın olan şeyi anladın mı, şimdi çocuğum?*’ diye sorduğunda hala önyargılı olarak ‘*Evet. Daha da çok çalışıp restoranımı açmalıyım.*’ der¹⁶⁰. Öğütleri kulak ardı ettiği görülmektedir. Yine kendisi üzgün olduğunda onu teselli etmek isteyen Ray karakterine ve değer verdiği şeye kırıcı konuşması üzgün olduğunda nezaketsiz davranılabileceğini normalleştirmektedir. *Karmakarışık (2010)* filminde kuleye giren Eugene’e kuşkulu yaklaşıp da hemen güvenmesi ve onunla yolculuğa çıkması, Eugene’i alıkoyması, Eugene kötü adamlar tarafından yakalandığında onları elinden kendi çıkarı nedeniyle onu kurtarmak için adamlara tavası ve uzun saçlarıyla saldırması¹⁶¹ tedbirsizlik, tutsaklık, çıkarıcılık gibi değerlere işaret etmektedir. *Moana (2016)* filminde Moana karakterinde belirgin şekilde görülen öfke ve inatlaşma, babasının sözünü dinlemeyişi, babasının endişesini anlamaması, kimi zaman Maui karakterine karşı iğneleyici konuşması¹⁶² sayılabilir. İnatçılık, öğütlere kulak asmama, empati kuramama ve nezaketsizlik gibi kötü ahlaki değerlere denk gelmektedir. Rapunzel ve Moana için haklılıklarını ortaya çıkarmak adına evden kaçış doğal bir seçenek olarak sunulmaktadır. *Karlar Ülkesi II (2019)* filminde Elsa karakterinin birlikte hareket edeceklerine söz vermesine rağmen kardeşini buzdan kayığa bindererek bulunduğu yerden uzaklaştırması¹⁶³, sözünde durmaması ve Anna karakterinin kavga eden iki kişiyi ayırmak yerine oradan uzaklaşması¹⁶⁴ umursamaz davranması ekrana yansıtılmıştır. Bunlar da dürüstlük ve barış gibi değerlerin tersi olarak görülmektedir. Kristoff kendisiyle konuşurken fazlaca kötümser bakması¹⁶⁵ da alınganlık değerinin temsiline işaret etmektedir. *Raya ve Son Ejderha (2021)* filminde Raya karakterinin kimseye güvenmemesinin yanısıra dürüst davranmayarak yalan söylemesi

¹⁵⁹ Minkoff R., Allers R., Lion King (1994), 24:55; 01:02:17-01:02:24.

¹⁶⁰ Musker J., Clements R., The Princess and the Frog (2009), 01:05:45.

¹⁶¹ Greno N., Howard B., Tangled (2010), 38:34-38:55.

¹⁶² Musker J. ve Clements R., Moana (2016), 14:26-14:50;01:00:06-01:00:15.

¹⁶³ Lee J.,Buck C., Frozen II (2019), 57:25-58:00.

¹⁶⁴ Lee J.,Buck C., Frozen II (2019), 09:42-09:46.

¹⁶⁵ Lee J.,Buck C., Frozen II (2019), 24:46-25:17.

ve hatta yalanını sürdürmek adına ‘*Biliyorum bu durum beni yalancı gibi gösteriyor ama...*’ diyerek¹⁶⁶ asıl kendisini yalancı gösteren şeyin yalan olduğunu kabul etmemesi de yalan konusunda inatçılığına işaret etmektedir. Ayrıca fazla öfkesi neticesinde bir başkasına zarar vermeye niyetlenmesi ve onu öldürmeye çalışması¹⁶⁷ bir başka kötü davranış örneği olarak sunulmaktadır. Bu nedenle az da olsa bir noktada merhametsiz, bağışlamayan, adaletsiz bir figür olarak temsil edilmiştir.

Kötü karakterler ise genel anlamda güvenilirmez, dürüst olmayan, yalancı ve samimiyetsiz olarak temsil edilmiştir. Pamuk Prensesin üvey annesi kıskanç, zalim, merhametsiz, alaycı olarak sunulmuştur. Örnek olarak Pamuk prenesten güzel olmayı arzulaması, insanları hapsedmesi ve ölüme terk etmesi, cüceleri öldürme teşebbüsü ile merhametsiz oluşu ve kendi kargasına elmadan ısırik almasını isteyerek alay etmesi gösterilebilir. Külkedisinde ise, üvey anne ve kızlarının saygısız, kibirli, samimiyetsiz, nezaketsiz tavırları büyük oranda yansıtılmaktadır. Külkedisinin de baloya gitmek istediklerini duyunca saygısız şekilde ‘*prende çalı süpürge mi tutturacaksın?*’ diyerek dalga geçmeleri, annesinin ‘*Eğer giyecek düzgün bir şey bulursan gelebilirsin.*’ demesinden sonra ‘*“eğer” dedim kızlar endişelenmeyin!*’ ifadesi¹⁶⁸ söylediği sözde samimiyetsiz olduğuna işaret etmektedir. Külkedisinin balo için hazırladığı kıyafeti parçalamaları da nezaketsizlik örneğini sunmaktadır. *Güzel ve Çirkin (1991)* anlatısında kötü karakter Gaston’un keyfi olarak hayvan avlaması ve bunu kaldığı yerde sergilemesi zalimliği, merhametsizliği, vahşeti ve şiddet dolu olmasına işaret ederken, kendini beğenerek kasabanın en yakışıklısı olduğuna inanması ve herşeyin en iyisini hak ettiğini düşünmesi enaniyet sahibi oluşu ve bencilliğini göstermektedir¹⁶⁹. Yine *Alaadin (1992)* filminde Jafar karakterinin zengin ve güçlü olmayı arzulayan açgözlü, sultana bile saygı duymayan hoşgörüsüz, kendi yol arkadaşına bile ihanet eden çıkarıcı ve saltanat kuralları hakkında yalan söyleyen, dürüst olmayan yapısına vurgu yapılmaktadır. Aynı şekilde *Aslan Kral (1994)* filminde Scar karakterinin dürüst olmayan, sıkıştığı yerde yalan söyleyebilen, nefret dolu ve açgözlü bir aslan olarak temsil edildiği görülmektedir. Kendi öz kardeşi ormanlar kralı Mufasa’yı öldürerek, onun yerine geçen, tüm orman krallığını ele geçiren ve Mufasa’nın oğlu Simba tahtı geri almaya geldiğinde ‘*Bunları ben*

¹⁶⁶ Estrada C. L., Hall D., *Raya and The Last Dragon* (2021), 56:21.

¹⁶⁷ Estrada C. L. ve Hall D., *Raya and The Last Dragon* (2021),01:21:24-01:21:44.

¹⁶⁸ Geronimi C. vd, *Cinderella* (1950), 29:20- 30:09.

¹⁶⁹ Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast* (1991), 05:50-06:33.

planlamadım. Ben aیلendenim. Hepsi akalların fikriydi. 'demesi¹⁷⁰ iş birlikilerini satan bir yapıya sahip olduėu görölmektedir. *Prens ve Kurbaėa (2009)* filminde voodoo büyücüsü Dr. Facilier karakterinin yalancı, ıkarları için insanları kullanan, tek derdinin para oluşu, samimiyetsiz tavırları ekrana yansıtılmıştır¹⁷¹. Prens Naveen'e ve uşağına kart falı bakarak gelecekte olmak istedikleri yerde olacaklarını vaad ederek onlarla anlaşma yapması ve Naveen'i kurbaėaya çevirmesi, ardından uşağı kullanarak aslında Charlotte karakterinin babasının mirasına konmak istemesi ve büyüde kullandığı hayaletlere, gölgelere ve maskelere ok kolay yalan söylemesi buna örnek verilebilir.

Karmakarışık (2010) filminde de anne Gothel karakteri Rapunzel'i kendi ıkarları için kaıran ve insanları kullanan, saygısız ve iėneleyici konuşan, küümseyici, hoşgörüsüz, merhametsiz olduėu görölmektedir. Rapunzel'i yakalayıp Eugene karakterinden o almak için iki hırsız kullanması, Rapunzel ile beraber aynaya baktıkları sahnede *'Burada güçlü, kendine güvenen ve güzel bir kadın görüyorum. Bak sen de buradasın!'* diyerek¹⁷² kahkaha atması Rapunzel'in kendisinin gözünde sadece bir meta olduğuna işaret etmektedir. Rapunzel'in ışıkları görmeye can atması ve doğum günü için oraya gitmek istemesine şiddetle karşı ıkması hoşgörüsüzlüğüne işaret etmektedir. Ayrıca Eugene'in Rapunzel'i kurtarmaya geldiėi sahnede onu bıaklayarak öldürmesi¹⁷³ merhametsizliğini temsil etmektedir. *Moana (2016)* filminde kötü karakter Te Ka'nın acımadan insanlıėa ve insanlara zarar verdiėi resmedilmiştir. Adaları tek tek kurutması, insanların yaşam alanlarını yok etmesi ve insanları öldürmeye alışması zalim ve merhametsiz oluşunu yansıtmaktadır. Benzer özellik *Raya ve Son Ejderha (2021)* filminde Druun karakteri için de geçerlidir. O da insanları taşa çeviren, yaşam alanlarını öle dönüştüren, hayat emici bir varlık olarak temsil edilmiştir.

Yan karakterlerin sunumunun biraz daha sorunlu olduėu görölmektedir. Bu karakterler hikâyenin seyrinde parantez anlatılar olarak yer alsada taşıdıkları birtakım iyi ve kötü deėerler dikkat çekmektedir. Temelde yan karakterlerin iyi veya kötü oluşunu başkarakter ve kötükarakter ikiliğinde seçmiş oldukları taraf belirlemektedir. Şöyle ki iyi karakterlerin yanında yer alan ve onun mücadelesini destekleyen yan karakterler iyi, kötü karakterlerin yanında yer alanlar ise kötü kabul edilmektedir. Yine iyi karakterlerin

¹⁷⁰ Minkoff R., Allers R., Lion King (1994), 01:19:06.

¹⁷¹ Musker J. ve Clements R., The Princess and the Frog (2009), 20:23-20:37.

¹⁷² Greno N., Howard B., Tangled (2010), 10:48.

¹⁷³ Greno N., Howard B., Tangled (2010), 01:22:15-01:22:34.

özünde dostluk, iyilik, dürüstlük ve samimiyet değerlerinin güçlü şekilde vurgulandığı görülmektedir. Bu üç temel özelliğe ek olarak en baskın sayılabilecek değer işbirlikçiliktir. İyi veya Kötü yan karakterlerin tamamı destekledikleri iyi-kötü başkarakterlere yardım etmede iş birliği içerisinde hareket etmektedirler. İyi yan karakterler için diğer iyi değerlerin de ara ara sunulduğu bazen de mizahla karışık kötü değerleri barındırdıkları gözlenmiştir.

Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937) filminde cücelerin madende çalışma sekansında iş birliği, çalışkanlık, sorumluluk ve azim değerleri yansıtılmıştır. Ayrıca eve gelip pamuk prensesle konuştuklarında saygılı, hoşgörülü ve evde kalmasına izin vererek misafirperver davranmaktadırlar. Hatta kendi yataklarını prensese vererek yatakta uyumaktan fedakârlık ettikleri görülmektedir¹⁷⁴. Özellikle sonraki sekansta dolapların, banyo küvetlerinin hatta kova ve kazanların içinde uyudukları gösterilerek fedakârlıklarının ölçüsü gösterilmektedir. Ayrıca cücelerin evden ayrılırken prensesi uyarmaları tedbirlik değeri işaret etmektedir. Yine prensesin başının belada olabileceğini haber getiren hayvanlara atlayıp onu kurtarmaya kararlı, cesaretli, yardımsever ve sorumlu hissetmeleri de içerisinde birkaç değeri beraber barındırmaktadır¹⁷⁵. Bu değerlerin yanısıra özellikle mizahı arttırmak adına kurgulanan bazı sahneler de kötü değer temsillerinin de yer aldığı görülmektedir. Örnek olarak Huysuz karakteri başından itibaren sert mizaçlı, empatiden yoksun, sürekli hakaret eden, bencil, kendini beğenmiş olarak yer aldığını söylemek mümkündür. Hapşuran karakterinin sürekli hapşurduğunu bildikleri halde empati kurmayarak burnuna çiçek uzatmaları ve koklamasını istemeleri de bir başka örnek sayılabilir¹⁷⁶. Yemekten önce ellerini yıkamaları gerektiği ifade edilen sekansta yalanlarından utanç duydukları ekrana yansıtılmıştır¹⁷⁷. Yine bir başka zorbalık örneği, Huysuz'un ellerini yıkamayı reddetmesinin ardından zorla havuza sokulması sabunla yıkanarak sakallarına ve saçlarına kurdeleler bağlayarak alay edildiği görülmektedir. Ancak belki de daha vahimi konuşamayan özel gereksinimli birey sayılabilecek olan Dopey karakterine karşı

¹⁷⁴ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 39:07-39:25; 59:26-59:52.

¹⁷⁵ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 01:12:40-01:14:22.

¹⁷⁶ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 29:45-30:00.

¹⁷⁷ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 41:00-42:10.

acımasız tavırların ekrana yansıtıldığı sürekli dalga malzemesi olarak kullanıldığı görülmektedir¹⁷⁸.

Külkedisi (1950) filminde yan karakterlerden Jaq, Gus ile diğer fareler ve Bruno adlı köpek ekrana iyi yan karakterler olarak yansıtılmıştır. Filmin tamamında dürüst, samimi ve güvenilir olan bu fareler ve köpek her durumda iş birliği, çalışkanlık, kararlılık ve azim içinde Külkedisine yardım etmeye çalışmaktadırlar¹⁷⁹. Kötü yan karakter kedi Lucifer'a karşı da birbirlerini korumaya çalışmaktadırlar. Kötü olduğu için kötülüğü hak ediyormuşçasına Lucifer'a kötü davranmaları, onu tekmelemeleri, sütünü dökmeleri gibi birtakım eylemler ekrana yansıtılmıştır. Ayrıca Külkedisinin elbisesini tamamlamak için üvey kızkardeşlerinin odasından kolyeyi ve kumaş parçalarını çalmışlardır¹⁸⁰. Yine iyilik için yapılan hırsızlığın hırsızlık sayılmayacağı algısı sürdürülmüştür. Aynı şekilde kekeleyen ve çok fazla konuşamayan özel gereksinimli birey sayılabilecek Gus karakteri hata yaptığı zaman bakışlarla aşağılanmış ve uyarılmıştır. Lucifer ise kötü yan karakter olarak sunulmuştur. Bencil, kibirli ve sürekli kurnazlık düşünen tavırlarıyla temsil oluşturulmuştur. Sebepsiz yere kötülük yapmayı hobi edinmiş bir kedi olarak sunulmaktadır. Evi dağıtması, Külkedisinin temizlediği yerleri tekrar batırması, empatiden yoksun, saygısız ve kötülüksever değerlerin temsili olarak yer almıştır¹⁸¹. Filmin son sekansında Bruno'nun adaleti sağlamak adına Lucifer'i korkutarak pencereden düşmesine sebep olmuştur.

Güzel ve Çirkin (1991) filminde de Belle karakterinin babası, ev eşyaları (şamdan, saat, çaydanlık ve fincan) ve LeFou karakterleri yer almaktadır. Belle'in babası kasabada icatlar yapan, yeniliğe açık, yaratıcı düşünen ancak kasaba halkı tarafından anlaşılmayan hatta deli olduğu söylenen çalışkan, kararlı, azimli, cesaretli ve öz disiplinli resmedilmiştir. Ev eşyaları büyüünün bozulması için efendilerine yardım ederken aynı zamanda Belle karakterine karşı da empatik, saygılı, iyiliksever ve özellikle misafirperver davranmaktadırlar. Bunu en çok vurgulayan sahne '*Konuğumuz ol!*' adlı şarkının¹⁸² ev eşyalarının ağzından söyletildiği sekanstır. Gerçekte efendilerine yardım etmelerinin

¹⁷⁸ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 46:06-47:50; 44:42-44:46, 46:28-46:33, 22:43-22:53.

¹⁷⁹ Geronimi C., vd, *Cinderella* (1950), 06:06-07:30.

¹⁸⁰ Geronimi C., vd, *Cinderella* (1950), 15:11-15:23, 34:08-36:47.

¹⁸¹ Geronimi C., vd, *Cinderella* (1950), 27:46-27:54.

¹⁸² Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast* (1991), 37:04.

yardımseverlikten mi yoksa bencillikten mi kaynaklandığını tam anlamıyla kestirmek zordur. Çünkü Belle ve Çirkin yakınlaşmaya başladıkları anda *‘Tekrar insan olacağız!’* şarkısını¹⁸³ seslendirmişlerdir. Ev eşyalarından saat ve şamdan sürekli atışan, birbirlerine hakaretler savurmaktan geri durmayan hatta birbirlerine fiziksel şiddet uygulayan karakterler olarak yansıtılmaktadır¹⁸⁴. Bu noktada hoşgörüsüzlük, saygısızlık ve nezaketsizlik değerleriyle eşleşmeleri mümkündür. Ayrıca şamdan karakterinin toz süpürgesiyle aralarında geçen diyalogda flört sahnesinde kadın karakter istemediğini ifade ederken erkek karakterin bunda ısrar ediyor oluşu *‘kadının hayır demesi evet anlamına gelir’* algısını pekiştirmektedir. Yine aynı şekilde saygısızlık, hoşgörüsüzlük, empati yoksunluğu ve nezaketsizlik örneği olarak ekrana yansıtılmıştır¹⁸⁵. Kötü yan karakter LeFou ise sürekli Gaston karakterini desteklemesine rağmen onun tarafından itilip kakılan ve işe yaramaz görülen bir yapı taşımaktadır. Yine bu karakterin diğer insanlardan daha kısa olması ve kendini doğru ifade edemiyor oluşu özel gereksinimli birey olabileceğini çağrıştırmaktadır. Diğer iki filmde görülen muamelelere o da maruz kalırken, bu kez maruz bırakan yan karakter değil, kötü karakterin kendisidir. LeFou karakteri Belle karakterinin babasına karşı alaycı, aşağılayıcı ve merhametsiz bir tavır takınmaktadır.

Alaadin (1992) filminde Alaadin’in maymunu Abu, lamba cini Genie, Jafar’ın papağanı Lago karakterlerini görmek mümkündür. Lago karakterinin kimi zaman Jafar’a akıl vermesi ve insanlarla aşağılayıcı, kibirli tavırları ve sürekli hakaretlerle dolu bir ağza sahip olması da kötülük temsili olarak dikkat çekmektedir¹⁸⁶. Abu karakteri Alaadin’le hırsız işbirlikçilik ve Alaadin’in iknasıyla zoraki yardımseverlik, mağaraya girdiklerine elması görünce almak istemesi açgözlülük olarak temsil edilmektedir. Ama Alaadin Genie’ye kızdığında Abu’nun kalbi kırılmış hissetmesi samimiyeti ve içtenliğinin temsili olarak yansıtılmaktadır. Genie karakteri ise, çoğu kez, mizahlarla dolu olmasına rağmen, yapabilecekleri ve yapamayacakları konusunda dürüstlük, aynı zamanda ayaklarına taş bağlanarak suya atılan Alaadin’i dilek tutmadan denizden kurtarması yardımseverlik

¹⁸³ Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast* (1991), 55:06.

¹⁸⁴ Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast* (1991), 40:35-40:37, 01:20:48-01:21:00.

¹⁸⁵ Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast* (1991), 35:04-35:14.

¹⁸⁶ Ritchie G., *Aladdin* (1992), 40:30-41:07.

değerleri olarak görülmektedir¹⁸⁷. Yine de Jafar ve arkadaşından söz ederken saygısız ve hoşgörüsüz ifadeleri dikkat çekmektedir.

Aslan Kral (1994) filminde de Pumbaa, Timon, Mufasa, Nala, Zazu, Rafiki ve 3 çakal karakterlerini görmek mümkündür. Mufasa, başrolkarakter Simba'nın babası olarak oğlunu ölümden kurtararak kendi canıyla ödemesi fedakârlık ve denge içerisinde yönettiği kurallara uyması uyumluluk değerlerini yansıtmaktadır. Tembellikle ilişkilendirilen ve birbirlerine alaycı konuşan Timon ve Pumbaa karakterleri başrol karakterin yanında yer almakla beraber onu çölde ölmekten kurtarıırken bunu kendi menfaatleri için gerçekleştirdiklerinden çıkarıcılık değerinden örnek sunmaktadırlar¹⁸⁸. Yine aynı şekilde bu karakterlerin Simba'nın Nala'yla olmasını istememelerinin bir sebebi de çıkarıcı düşüncelerinden ötürüdür. Yine Nala'nın Simba'yla özel konuşmasına izin vermek istemeyerek *'Ne söyleyecekse hepimizin yanında söylesin!'* ifadesi¹⁸⁹ saygısızlık, hoşgörüsüzlük ve nezaketsizlik örneği olarak sunulmuştur. Nala Simba'ya sorumluluğunu hatırlatarak adaletli olması gerektiğini hatırlatır. Yardımsever olarak avlanmaya çıktığını ifade etmektedir. Rafiki'nin ise din adamı olarak umut ve inanç taşımasına ek olarak bilgelik değerlerini taşıdığı görülmektedir. Örnek olarak geçmişiyile yüzleşmek konusunda çekinceleri olan Simba'nın başına vurur ve *'Önemli değil ki, geçmişte kaldı'* der. Simba başının hala acıdığını ifade edince de, *'Evet, geçmiş acıtabilir. Ama ya ondan kaçarsın ya da öğrenirsin.'*¹⁹⁰ öğüdünü vermektedir. Zazu karakteri ise, kral Mufasa'nın yardımcısı olarak bilge, alaycı, ağzı bozuk, muhbir ve çalışkan olarak resmedilmektedir. Ormanda yaşanan herşeyden krala haber veren Simba'nın hayatı tehlikeye girdiğinde ona yardım ederken görülmektedir. Alaycılığına örnek ise kötü karakter Scar için *'Ondan güzel post halısı olur. Tozlanırsa döverek temizlersiniz.'* İfadesinde¹⁹¹ bulunmaktadır. 3 çakal ise, doğrudan birbirlerine hakaret etmeleri, sürekli yalan söylemeleri ve korkaklıklarıyla dikkat çekmektedir. Mufasa oğlu Simba'yı onların elinden kurtarıncı bu aslan yavrusunun kralın oğlu olduğunu bilmediklerin ifade ederek yalan söylemektedirler.

¹⁸⁷ Ritchie G., Aladdin (1992), 29:47, 01:05:59, 01:01:06-01:01:30.

¹⁸⁸ Minkoff R., Allers R., Lion King (1994), 42:51-43:10.

¹⁸⁹ Minkoff R., Allers R., Lion King (1994), 57:42.

¹⁹⁰ Minkoff R., Allers R., Lion King (1994), 01: 08: 42-01:08:56.

¹⁹¹ Minkoff R., Allers R., Lion King (1994), 06:59.

Prens ve Kurbağa (2009) filminde Naveen, Charlotte, Mama Odie, Ray, Louis karakterlerini görmek mümkündür. Naveen kadınlara ve eğlence hayatına düşkün, tembel ve kibirli olarak resmedilmektedir. Zamanla gerçekleri görsede bu karakterin her cümlesinde bu kötü değerlerin yansıtıldığını görmek mümkündür¹⁹². Tiana'yla öpüşmeye istekli olması, şarkılarında sarışın, kumral, esmer ve kızılardan söz etmesi ve prens olduğu için kendi başına hiçbirşey yapmadığı aylak aylak dolaştığını ifade eden kısımlara rastlanmaktadır. Charlotte karakteri genel itibariyle Tiana ve prens Naveen'in birbirlerine âşık olduğunu öğrendikten sonra onunla evlenme sözü yapmaya gerek olmadan büyüü bozmaya niyet etmesi fedakârlık ve iyilikseverliğine işaret etmektedir¹⁹³. Ancak babası konuşurken sözünü kesmesi ve birçok kez araya girmesi, babası tabağını bitirmemişken zorla alıkoyması ve iteleyerek kapıya götürmesi¹⁹⁴ nezaketsizlik ve saygısızlık değerine denk gelmektedir. Mama Odie ise, yılanını öpmesi ve sevmesi merhametine, insanın ihtiyacı olan şeyin istediği şeyle aynı olamayacağını şarkısıyla¹⁹⁵ anlattığı kısım bilgeliğine, Tiana ve prens Naveen'e yardım etmesi de iyilikseverliği ve yardımseverliğine işaret etmektedir. Ray karakteri yolculukları boyunca başkaraktere yol gösteren, danışman olarak temsil edilmektedir. Aynı şekilde yardımseverlik, iyilikseverlik, kendine yıldız seçerek ve ona isim koyarak hayatını sürdürmesi de sevgisi ve iyimserliğine işaret etmektedir. Louis kimi zaman sakar kimi zaman yanlış yapmış olsa da genel anlamda iyi niyet taşıyan bir karakterdir. Mama Odie adlı büyücünün kendisini insana çevireceği fikrinden ötürü Tiana'ya yardım eder. Burada çıkarıcılık değeri gözlenmiştir. *Karmakarışık (2010)* filminde 11 adam ve ikiz kötü adamlar yan karakterler olarak yansıtılmıştır. 11 adam başta adam öldüren, vicdansız ve katil olarak resmedilse de daha sonra Rapunzel'e yolculuğunda yardım ederek yardımseverliklerini ve iyilikseverliklerini gösterirler. İkiz kötü adamlar aracılığıyla kurnazlık, çıkarıcılık ve intikamcılık değerlerinin yansıtıldığı görülmektedir.

Moana (2016) filminde Maui, Büyük anne Tala, Moana'nın annesi Sina ve babası Şef Tui sayılmaktadır. Moana'nın annesi genellikle ortayolu bulmaya çalışan dengeli bir karakter iken, baba-kız ilişkisinde babası inatçılık, ısrarcılık, bencillik, kötümserlik

¹⁹² Musker J. ve Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 28:22-29:11, 35:35-35:47, 39:40-40:18, 49:53-50:23.

¹⁹³ Musker J. ve Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 01:23:52-01:24:05.

¹⁹⁴ Musker J. ve Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 10:50-12:00.

¹⁹⁵ Musker J., Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 01:02:58-01:05:38.

değerlerini taşımaktadır. Kızına adadan ayrılmanın felaket, ölüm getireceğini ikna etmeye çalışır ve kızını anlamayarak empatiden yoksun bir tavır takınmaktadır. Büyük anne Tala ise, adalılar tarafından deli kabul edilmesine rağmen, umut, şefkat, cesaret, kararlılık, bilgelik ve kendinden eminlik değerleriyle özdeşleştirilebilir. Te Ka'nın lanetinden seçilmiş kişinin onu ve adadakileri kurtarabileceğini öğütlemektedir. Deli kabul edilmesine rağmen kendinden emin ve kararlı sözlerinden vazgeçmemektedir. En sorunlu karakter Maui, iyi yan karakter olmasına rağmen, mizah adı altında birtakım kötü değerlerin temsillerini gerçekleştirmektedir. Moana'ya iğneleyici ve aşağılayıcı konuşması nezaketsizliğine ve saygısızlığına, sürekli kendisinin kurtarıcı olduğunu ifade etmesi kibrine ve bencilliğine işaret etmektedir¹⁹⁶. Ancak sayılan tüm iyi yan karakterler güvenilir, samimi, dürüst karakterler olarak yansıtılmaktadır.

Karlar Ülkesi II (2019) filminde Olaf, Kristoff, General Mattias, Yelena, Pabbie, Ryder, Honeymaren, Kral Runeard karakterlerini görmek mümkündür. General Mattias Arendelle muhafızlarından olup krallığını korumaya yeminli bir askerdir. Kral döneminde inşa edilmiş olan köprüyü korumaya çalışmış, Elsa ve Anna'nın hikayesini dinlerken kimi zaman çok şaşırmış kimi zaman çok ağlamış olması empati değerine işaret etmektedir¹⁹⁷. Honeymaren ve Ryder da Nothuldra kabilesi yerlileridir ve biri Elsa'yla diğeri Kristoff'la doğrudan sıcak ilişki kuran yani başka kabileden insanları çabucak yakınlık kuran bu yerliler, hoşgörü, tevazu ve nezaket temsili olarak görülmektedir. Yelena General Mattias'a güvenmesede kabile lideri olarak bilgelik taşıdığı görülmektedir. Bir benzeri Pabbie adlı troll karakteri için de geçerlidir. Elsa ve Anna'nın büyükbabası Kral Runeard, Nothuldra kabilesine yardım ediyormuş gibi davranarak onlara tuzak kurar, ihanet eder ve kabile şefini öldürür¹⁹⁸. Bu karakter aracılığıyla yabancı düşmanlığı, güvensizlik, öfke, samimiyetsizlik değerleri ekrana yansıtılmıştır. Baskın yan karakter Olaf iyimser, saf ve çocuksu temsil edilirken bu karakterin kimi zaman kibirli ve bilgeç tavırları dikkat çekmektedir¹⁹⁹. Kendisini çağıran sesi araya Elsa seslendiğinde o da seslenir. Sesinin Elsa'dan daha iyi olduğunu iddia ederek yalnızca kendisinin seslenmesi gerektiğini fade eder. Kristoff karakteri ise, Anna'ya evlenme teklif edeceği için kendini hazırlamıştır ve yaşadıkları macera ne olursa olsun sürekli kendisini ve

¹⁹⁶Musker J. ve Clements R., Moana (2016),37:08-37:47, 42:03-53:16, 59:55-55:12, 56:33-56:36.

¹⁹⁷ Lee J.,Buck C., Frozen II (2019), 35:10-36:20.

¹⁹⁸ Lee J.,Buck C., Frozen II (2019), 01:08:10-01:09:40.

¹⁹⁹ Lee J.,Buck C., Frozen II (2019), 52:14-52:34.

evlilik planlarının hayali kurduğundan çevresine karşı kimi zaman umursamaz, önemsemez ve empatiden yoksun tavırlarla davranmaktadır.

Raya ve Son Ejderha (2021) filminde Namaari, Virana, Boun, Tuk Tuk, Küçük Noi, Tong, Dang Hu, Şef Benja karakterleri görülmektedir. Tüm iyi yan karakterler iş birliği ve yardımlaşma ile beraber tüm mücadelelerden zafer kazanmaktadır. Yalnızca Virana karakteri birlik ve beraberliği istemez²⁰⁰. Çünkü herşey eski güzelliğine döndüğünde, herkesin bütün olanlardan onu ve kabilesini suçlayacağına inanmaktadır. İyi yan karakterler içerisinde konuşamayan ve başkarakterin evcil hayvanı sayılan habböceği ve armadilo melezi bir yaratıktır. Namaari başta kötü ve bencil temsil edilse de Sisu ejderhasını gördüğünde birlik ve beraberliğe olan samimi inancı ve umudu onu bu yola sevk etmektedir. Boun, küçük Noi ve Tong karakterleri yine başkaraktere yardım etmektedirler. Boun karakterinin bir diğer özelliği çalışkan, becerikli, öz disiplinli ve azimli olmasıdır. Kendi restoranını işleten küçük bir erkek çocuğudur. Küçük Noi bir bebek olarak görülmektedir ve hırsızlık yaparak hayatını idame ettirmektedir. Hırsızlığında kendisine yardım eden üç babunu vardır. Yine hırsızlığın kötülük olarak iyide temsili sürdürülmüştür. Tong ise, yine sözünde duran ve iki çocuğa nasıl hareket etmeleri gerektiğini söyleyen bilge karakter olarak sunulmaktadır. Şef Benja ise, Raya'nın babası ve Kumandra mitine inanan, misafirperver ve nazik, insanların birlik ve beraberlik içinde samimi, dürüst ve güvenilir olduklarında bu birliğin sağlanacağını farkında olan ve bunun için sorumluluk alan karakter olarak bilgelik temsili örneğidir²⁰¹.

Yukarıda yer alan 10 animasyon filmde uyumluluk, fedakârlık, iyilikseverlik, iyimserlik, merhamet, bağlılık, kendinden emin olmak, tutarlılık, işbirlikçilik, cesaret, kararlılık, çalışkanlık, öz disiplin, empati/duygudaşlık, adalet, bağışlayıcılık, metanet, özgürlük, cömertlik, minnettarlık, dürüstlük, güvenilirlik, samimiyet, alçakgönüllülük/tevazu, neşe, nezaket, şefkat, sabır, huzur, barış, incelik, tedbirlilik, saygı, sorumluluk, azim, hoşgörü, misafirperverlik, bilgelik, dostluk değerlerinin yer aldığı görülmektedir. Kötü değerler ise bunların tam tersi olarak ekrana yansıtılmaktadır. İyi karakterlerin iyi değerlerle temsil edildiği, kötü karakterlerin ise tamamen kötü değerlerle temsil edildiği görülmektedir. İyi karakterlerin küçük dokunuşlarla kötü değerlere bulaştırıldığı ancak yan karakterler söz konusu olduğunda mizah daha da

²⁰⁰ Estrada C. L. ve Hall D., *Raya and The Last Dragon* (2021), 01:11:46-01:12:40.

²⁰¹ Estrada C. L. ve Hall D., *Raya and The Last Dragon* (2021), 09:41-12:06, 17:13-17:34, 19:00-19:33.

abartılarak iyi yan karakterlerde kötü değerlerin ve temsillerin arttırıldığı görülmektedir. Böylelikle anlatıda kötü tamamen kötü kalırken, mizah uğruna iyi karakterler kötülüğe bulanarak iyi-kötü arasındaki keskin çizgi yok edilmeye çalışılmıştır. Yan karakterlerin iyi kabul edilseler de sorunsallıkları bir başka araştırmanın konusu gibi görünmektedir.

3.2.3. Disney’de Kültürel Değer Temsilleri

Kültür, tüm insan toplumlarında yer alan sosyal davranışlar ve normlarla beraber bu toplumdaki bireylerin bilgi, inanç, sanat, yasa, gelenek, tutum ve alışkanlıklarını kapsayan kavrama verilen isimdir (Tylor, 1871). Kültürel değerler ise, toplum tarafından kabul edilen davranış, giyim, dil ve tavır için klavuzluk görevi gören ilkelerin bütünü olarak sayılabilir. Maddi ve maddi olmayan (Ogburn, 2009), halk, küresel, yüksek ve düşük, alt ve üst, kitle ve popüler kültür gibi birçok kültür çeşidi bulunmaktadır. Kitle kültürü endüstriler tarafından kasıtlı olarak tasarlanan ve toplumları pasif alıcılara dönüştürmeyi amaçlayan yapı kabul edilmektedir. Kitle endüstrisi ve kitle kültürüne bağlı trendleri ön plana çıkaran ve bunların tüketilmesini sağlayan popüler kültür 20. Yüzyılda Frankfurt Okulu’nun Marksist teorisyenleri²⁰² tarafından eleştirilmiştir (Horkheimer vd., 2002, s. 106). Batı’nın üst sınıf elitlerinin belirlediği ve pazarladığı ticarileşmiş sisteme işaret etmektedir. Bu da kültür çalışmalarında derinleşmeye özellikle de medya ayağında önemli bir araştırma alanı olmaya başlamıştır.

A.Disney’in Kültürel Değer Temsillerine Yönelik Tartışmalar: Disney’in kendi pedagojisi özellikle kültür ve kültürel çalışmalar üzerinden eleştirilmiş ve analiz edilmiştir. Bu araştırmaların çoğunda toplumsal cinsiyet, cinsiyet rolleri, kadın temsili, kuir (queer)²⁰³, engellilik, görsel kimlik, öteki temsili, kültürel farklılıklar, çokkültürlülük, karşı kültür, etnisite, ırk, beden, ideoloji, ekoloji, egemen kültürün anlatı yapısı ve bu anlatıların kendi kültürüne nasıl hizmet ettiği gibi konular yer almaktadır. Bu eleştiriler ve analizler temelde ekolojist, feminist, Marksist bakış açılarının yanı sıra Asa Berger, McLuhan gibi iletişim kuramcılarının, başta Hall olmak üzere kültür kuramcılarının, Freud, Jung veya Lacan gibi psikoanalistlerin veya Foucault, Spencer ve Berger gibi sosyologların teorilerinden hareket ederek açıklanmaya çalışılmıştır. Kültürel çalışmalar

²⁰² Aralarında Adorno, Horkheimer, Gramsci, Debord, Jameson ve Eagleton ve Baudrillard yer almaktadır.

²⁰³ **Kuir (queer):** Heteroseksüel yahut cinsgender (cinsiyet kimliği doğumda atanana karşılık gelen) olmayan bireylere işaret ettiği iddia edilmektedir. 18. Ve 19. Yüzyılın sonuna kadar aşağılayıcılık anlamı taşıırken, 1980’lerden günümüze bu anlam kaldırılmıştır (Barrett, 2009, s. 821).

bu 16 ana başlık olarak sayıldığında *cinsiyet, kuir (queer), engellilik, ekoloji, kültürel farklılıklar ve egemen kültür* 5 temel kategori altında incelemek daha toparlayıcı olacaktır.

Cinsiyet ve bu kategoriye dâhil edilen toplumsal cinsiyet, cinsiyet rolleri, kadın temsilleri, görsel kimlik ve beden gibi araştırmalar yer almaktadır. Animasyon filmlerde yer alan bireylerin cinsiyet rolü tasvirleri ve davranışsal özellikleri dikkatle incelenerek geleneksel olarak erkeksi ve kadınsı özelliklerin farklılıklarına vurgu yapılarak cinsiyet stereotipleştirmesine yer verildiği ve özellikle kadın rolleri zamanla değişerek daha androjen görünüm kazansa da (Larson, 2013; Radovic & Radulovic, 2016; Chrismanna, 2016; Lopreore, 2016; Bostan, 2018; Kehinde, 2022; Anwe & Abhir, 2023; Sun, 2023)– kimilerine göre çok az değişmiştir (Maity, 2014; Law, 2014; R. M. Johnson, 2015), kimilerine göre ise erkek egemen ideolojiyi yeniden üretmiştir (Dow, 1990; Çalışır, 2018) – erkek rollerinin büyük ölçüde aynı kaldığı (England vd., 2011; Garabedian, 2014) – kimilerine göre ise, erkeklerin nispeten daha kadınsılaştırıldığı (Hine vd., 2018; Clarke vd., 2024) – gözlenmiştir. Yine de beden imajında değişikliklerin yer almadığı noktasına vurgu yapılmıştır (Whelan, 2012). Disney’in oluşturduğu cinsiyet algısıyla ilgili uygulamalı araştırmalarda etkileşimin kadın cinsiyetine dayalı stereotipik davranış modelleriyle ilişkisi olduğunu ve beden saygısını güçlendirmedeği ortaya konulmaktadır (Coyne vd., 2016; Golden & Jacoby, 2017). Ayrıca Batılı kız çocuklarının gerek beden algısı gerekse davranış kalıpları olarak kendilerini Batılı prenseslerle özdeşleştirebilirken, Doğulu kız çocuklarının aynı noktada kendilerini özdeşleştiremedikleri ve beden saygılarının zayıfladığı gözlenmiştir (Pike, 2015; Uppal, 2019). Yine beden algısı araştırmalarında kadınlarda orta yaş ve üzerilik kötü karakterlikle, gençlik ve masumiyet iyi karakterle özdeşleştirilmesinin yaşları büyüyen çocuklarda fiziksel değişime karşı birtakım kötü fikirler oluşturacağı tartışılmıştır (L. Yang, 2023).

Kuir araştırmaları ve Disney ilişkisi 1950’lerden 2010’lara kadar eşcinsel temsillerin ‘sorunlu’ yansıtıldığı savunularak her ne kadar *Frozen (2013)* yapımla bunun tersine çevrildiği kuir destekçi araştırmacılar tarafından kabul edilse de (Charania & Albertson, 2018, s. 140; Kelesidis, 2023; Weaver, 2025), bu filmdeki sunumun dahi ‘sorunlu’ olduğu ifade edilmiştir (McLeod, 2016; A. Brown, 2021). Disney filmlerinin Doğu ve Batı’da yayınlanma ve sansürlenme şekilleri karşılaştırılarak kavramın tanıtılması açısından çeviri çalışmalarına farklı perspektif getirilebileceği önerilmiştir

(Amr, 2023). Hatta eleştirel okuryazarlık merceğinden Disney animasyon filmlerinin nasıl kuir okumaları geliştireceğini ortaya koyan araştırmalara dahi yer verilmiştir (Fan, 2019; M.-J. Yang & Hsieh, 2024).

Disney engellilik araştırmaları bağlamında ele alındığında engellilik tasvirleri çoğunlukla geleneksel olarak devam ettiği (Smith, 2018), izleyicide acıma veya mizah duygusunu geliştirmek için yahut kötü ve yaşlı temsiller için kullanıldığı saptanmıştır (Holcomb & Latham-Mintus, 2022). Ancak engelliliğin karakter tanımlayıcı olmaktan ziyade kimliğin bir parçası olduğu ve daha gerçekçi olumlu tasvirlerin yer aldığını ifade eden araştırmalara rastlamak mümkündür (Gibson, 2023). Yine engelliliğin göz ardı edildiği toplum anlayışını reddederek engelliliğin olumlu yönüne vurgu yapıldığını – hatta süper sakat (üstesinden gelme) zihniyetinin güzellenmesi ile gerçekçi olmayan beklentilere kapı aralaması sorunlu anlatımın sürdürüldüğünü (Kirkpatrick, 2009) – ve engelli bedenin yeniden şekillendirildiğini gösteren araştırmalar da bulunmaktadır (Resene, 2017; Lammouchi, 2018).

Ekoloji bağlamında Disney araştırmaları genel anlamda Disney’in erken dönem animasyonlarından Rönesans dönemi sonuna kadar uzanan zaman diliminde toplum ve çevrenin kültürel temsillerinin nasıl yansıtıldığıyla ilgili birçok örneğin gözlenebileceğini ortaya çıkaran araştırmalar bulunmaktadır (Whitley, 2016). Bunun yanı sıra, 2013 yılı ve sonrasında Disney’in çevresel sorunlara dikkat çekmek ve farkındalık oluşturmak adına birtakım girişimlerinin olduğu (Winata & Megasari, 2019) ve bu girişimlerin 3-12 yaş aralığındaki izleyici üzerinde olumlu etkisinin oluşturulduğu sonucuna ulaşılmıştır (Sebring, 2021). Ayrıca Disney’in doğaya karşı Cennetvari bir takdire dayanan özel çevrecilik anlayışı, araziyi korumak için geliştirilmesi gerektiğine olan inanç ve hayvan davranışlarının antropomorfize edilmiş tasvirleri aracılığıyla izleyiciye ekolojik bağlamda ahlaki bir ders verdiği saptanmıştır (Roy, 2015).

Kültürel farklılıklar ve egemen kültür başlığı altında etnisite, ırk, karşı kültür, öteki kültür, çokkültürlülük, popüler kültür ve kitle kültürü gibi konularda Disney animasyonları tartışmaya açılmıştır. Disney animasyon anlatısının folklorik bir anlatıya dönüştüğünden hareket ederek Disney ile pekiştirilen bu anlatıların çağdaşlaşarak kuşaklararası kültür aktarımında önemli bir rolünün olduğunu (Aslan, 2021), Disney’in genel kültürün yanı sıra ulusal popüler kültür simgesi olduğunu (M. J. King, 1981; Garlen & Sandlin, 2016), bu kültürü tüketici kültürüyle birleştirerek kültürel değerlerini Klasik

Disney dönemindeki gibi değiştirmeden sürdürdüğünü (Wasko, 2020), çokkültürlüğe kucak açtığı ve kültürel farklılıkları temsilleriyle yansıttığını (Van Wormer & Juby, 2016) ancak bolca kültürel stereotipleştirme ve kültür klişelerine yer vererek öteki temsiliinde egemen söylemin direktifleri doğrultusunda ötekinin sorunlu sunumuna yer verildiğini (Towbin vd., 2004; Giovanna, 2007; Okuyucu, 2012; Lindgren, 2020) ve etnik grubun basmakalıp çarpıtılmış kültür ve ritüel anlayışlarını (Perez, 2020; Fatha vd., 2021) ortaya koyan çalışmalara rastlanmaktadır. Buna paralel olarak, Disney animasyonlarında hangi etnik gruba mensup olursa olsun, o etnik gruptakilerin aksanlı İngilizce konuşurken başkahramanların Amerikan aksanlı konuşmaları sürekli eleştiri konusu olmuştur.

Özellikle de iyi kahramanların baskın İngilizce aksanlarına ek olarak kötü kahramanların daha az baskın olan aksanlarının, ideolojinin ve Beyaz hegemonyasının sürdürülmesinde birtakım sistemleri güçlendirdiği ifade edilmiştir (Byrne & McQuillan, 2010; C. R. King vd., 2010; Lippi Green, 2012; Cheu, 2013). Bu konuya en dikkat çeken uygulamalı bir araştırmada bu dil stereotiplerinin tekrar tekrar sunulmasının izleyici için farklı dil gruplarıyla ilişkili prototipik özelliklerin olduğuna inanıldığı ispat edilmiştir (Dragojevic vd., 2016). Bu da Disney animasyon film yapımcılarının çocuk izleyicilerin zihninde inşa etmeye çalıştıkları mitlerin hem olumlu hem de olumsuz nitelikte olduğunu (Karymbaeva, 2021) göstermektedir. Ayrıca Disney animasyon filmlerindeki şarkıların sosyokültürel değerleri anlatarak farkındalığı arttırdığı ve dublajlı versiyonla din, ırk ve cinsiyet anlatılarına müdahale edildiği sonucuna ulaşılmıştır (Karantzis, 2022). Böylelikle, öteki temsilleri birtakım klişelere ve fantezilere dayanan romantize edilen bir yapıya işaret etmektedir (Benhamou, 2014, s. 167). 21. Yüzyılda da ırksal anlamda bakıldığında renk körü ideolojiler (Gregory, 2013) ve orta sınıf Amerikan bireysellik ve kültürel istisnacılık değerlerinin güçlendirildiği görülmektedir (Barker, 2010).

B. Disney'in Kültürel Değer Temsilleri: Bu başlıkta sözü edilen 5 kategori altında filmlerin analizlerine yer verilmektedir. Kültürel değer temsillerinin de **sinemasal anlatı yöntemiyle**²⁰⁴ sunulduğu görülmektedir.

Cinsiyet kategorisinde Pamuk Prenses ve Külkedisi için abartılı zarafet ve incelik dolu jest ve mimik hareketleriyle film boyunca kendisine düşen yemek, temizlik, çamaşır,

²⁰⁴ Araştırmanın III. Bölümünde yer alan 'Disney Animasyon Filmlerindeki Değerler Eğitiminde Kullanılan Yöntemler' adlı başlık altında sinemasal anlatı yöntemi hakkında bilgi verilecektir.

bulaşık gibi ev işlerini gönüllü ve neşeli şekilde yerine getirmeleriyle²⁰⁵ ve Pamuk prensesin cücelere Külkedisinin evdeki hayvanlara karşı anne gibi olmalarıyla²⁰⁶ geleneksel cinsiyet rollerini sürdürdüğü görülmektedir. Kendilerine ev işi dâhil hiçbir iş verilmeyen Belle ve Jasmine karakterleriyle abartılı feminen tavırlar biraz daha aza indirilmiş ancak tam anlamıyla yok edilmemiştir. Çok kitap okuyan ve zeki görünen Belle karakteri sıradan bir ev kadını olmayı reddeden anlayışı yansıtmaktadır²⁰⁷. Ancak yine de Belle ve Jasmine karakterleriyle diğer karakterlere göre – yine romantize edilmiş idealler taşıdıklarından vazgeçilmemiş²⁰⁸ – evlilikte seçilen bir kadın değil, tercih eden bir kadın imajı çizilmektedir. Cinsiyet ve kadın rollerinin en sorunlu temsili Jasmine karakteridir. Jafar karakterinin dikkatini dağıtmak için cilveli şekilde ona yaklaşması, baştan çıkarırcasına cinsel gücünü kullanması hatta onu öpmesini ifade eden sekansla elde etmek istediği şey karşısında bedenini ve cinselliğini kullanmaktan çekinmeyen²⁰⁹ bu karakter, hemcinsi izleyiciler için kadının bedeninin ve dişil hilelerin çıkarlar için kullanılmasında yanlışlık olmayacağı algısının yaratılması istenmiştir. Tiana karakterinin çok güzel yemek pişirmesi ve mutfakta başarılı bir şef oluşuna vurgu yapılarak aslında ilk dönemde yer alan geleneksel cinsiyet rollerine dönüş yapıldığı gözlenmiştir. Buna paralel olarak bir araştırmada ‘iradeli’ Külkedisi olduğu söylemi geliştirilmiştir (Moore, 2018). Benzer biçimde Rapunzel için de giriş sekansında tüm gün kulede yerleri süpürüp sildiği, gümüşleri parlatıp örgü ördükten sonra yemek pişirdiği ve elbise diktiğinden söz edilmektedir²¹⁰. Aynı şekilde filmin ana teması içerisinde geleneksele dönüş yer almaktadır. Mama Odie şarkısıyla ve Dr. Facilier’le Tiana arasında geçen konuşmada²¹¹ asıl ihtiyacın bağımsız ve hayallerini gerçekleştiren bir kadın olmak yerine aşkın peşinden

²⁰⁵ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 18:18-21:40; Geronimi C. vd., *Cinderella* (1950), 19:43-20:54.

²⁰⁶ Pamuk prensesin cücelerin ellerini kontrol etmesi ve ellerini yıkamadan spfıra oturmamalarını tembihlemesi ile Külkedisinin evdeki farelere kıyafetler giydirmesi ve onlara evladymış gibi isim koyması örnek verilebilir (Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 40:07-41:50; Geronimi C. vd., *Cinderella* (1950), 07:45-09:11 .

²⁰⁷ Trousdale G., Wise K., *Baauty and the Beast* (1991), 18:43-19:30.

²⁰⁸ Belle karakterinin en sevdiği kitabın konusu masalsı bir aşk hikâyesidir. Bu da onun romantik ideallere sahip olduğunu göstermektedir (05:10- 05:31). Jasmine ise, bir evlilik yapılacaksa bunu yalnızca aşk için olması gerektiğini babasına açıklamıştır (12:32-12:42).

²⁰⁹ Ritchie G., *Aladdin* (1992), 01:13:17-01:14:30.

²¹⁰ Greno N., Howard B., *Tangled* (2010), 06:05-08:20.

²¹¹ Konuşmada Dr. Facilier, Tiana’ya ‘Zavalı babana istediği her şeyi verebilirsin! Hadi, Tiana! Neredeyse yaklaştın!’ der. Tiana da ‘Evet babam asla istediği şeylere sahip olamadı. Ama ihtiyacı olduğu herşeye sahipti! Sevgiye sahipti ve asla gerçekten önemli olan şeyin ne olduğunu unutmadı!’ cevabını verir (Musker J. ve Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 01:03:04-01:05:40; 01:20:04-01:20:32).

gitmek olduğuna vurgu yapılmıştır. Bir başka benzerlik Rapunzel'in kuleye tırmanan Eugene ile karşılaştıktan sonra, ondan cesaret alarak kuleyi terk edebilmesidir. Femeninlik daha azaltılsada Tiana'nın gökyüzündeki yıldız hem çocukken hem de yetişkinde dilek tutması²¹² ve Rapunzel'in fenerleri görmek için geliştirdiği romantik ideallerin²¹³ yerinde kaldığı gözlenmiştir.

Prensesler arasında belki de en ilginç olanı Elsa'dır. Geleneksel prenseslerden ayrı olarak yaş bakımından en yaşlı ve romantik ilişki istemeyen, kendisi olmaya çalışan özel güçlerle doğmuş olarak temsil edilmektedir. Yine de temsil biçimi olarak kıyafetleri, kadınsılığı ve yüksek topukları feminenliğinden ödün verilmemesiyle beraber kız kardeşi Anna ise, doğrudan klasik temsillerin karşılığı olarak yansıtılmıştır²¹⁴. Ancak bu iki prenseste dikkat çeken şey geleneksel ev işlerinden yahut toplumsal rollerden tam anlamıyla sıyrılmış olmalarıdır. Moana ve Raya karakterleri ise tam anlamıyla maskülen, savaşçı, mücadeleci ve androjen görünümle temsil edilmektedir. Moana'nın resifi geçtikten sonra Maui'yle konuşma biçimi ve Raya'nın savaşma stilleri²¹⁵ buna örnek gösterilebilir. Disney'in kadın temsilleri gerek abartılı feminen davranışlarda bulunarak gerek savaşçı ve dövüşçü olarak erkek rolüne bürünerek gerekse kadın temsiline iki tarafın ortasında bir yer seçerek temelde kadınların duygusal yapıları itibarıyla kendi duygusal dalgalanmalarından dolayı mantıklı kararlar alamayacakları fikrinin inşa edildiği görülmektedir. Pamuk prensesin ormana kaçarken halisünasyonları, Külkedisinin aşktan sarhoşluğu, Belle'in Stockholm sendromu²¹⁶, Jasmine'nin hiç tanımadığı Aladdin'e güvendiğini söylemesi, Tiana'nın kendi çıkarı için kurbağayla ilk öpücüğünde hayallerinin gerçek olacağına inanması, Rapunzel'in ilk kez karşılaştığı adamla anlaşma yaparak evinden kaçması, Moana'nın hem kendi yaşamını hem de Maui'nin kancasını tehlikeye atarak inatçılık yapıp Te Ka'ya karşı mantıklı düşünmeden saldırması, Elsa'nın

²¹² Musker J., Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 06:16;26:49.

²¹³ Rapunzel ve Eugene kayıkta fenerlerin gökyüzüne gönderilmesini beklerken, Rapunzel '18 yıl boyunca kuleden bu ışıkların bir anlamı olacağını hayal ederek geçirdim. Peki, beklediğim gibi bir anlamı olmazsa?' diye endişesini dile getirir. Eugene 'En harika kısmı da bu ya, gider kendine yeni bir hayal bulursun.' cevabını verir (01:04:57-01:05:40).

²¹⁴ Lee J., Buck C., *Frozen II* (2019), 09:25-12:37.

²¹⁵ Musker J., Clements R., *Moana* (2016), 37:32-38:03; Estrada C. L. ve Hall D., *Raya and The Last Dragon* (2021), 59:37-01:01:09.

²¹⁶ **Stockholm Sendromu:** Rehinelerin bazen rehin alan kimseyle psikolojik bağ geliştirdiğini öne süren teoridir. Esir alan ve alınan arasında duygusal bağ oluşabileceği iddia edilmiştir. Bu sendrom, esas olarak tutarlı akademik araştırmalar olmadığından durumun meşruiyetinin tam anlamıyla gerçekleşmemesinden ötürü ABD'de psikiyatrik hastalıklar teşhisi için kullanılan standart el kitabına dahil edilmemiştir (Adorjan vd., 2012).

ebeveynlerinin ölümünden kendini sorumlu tutmasıyla ortaya çıkan panik ve melankolik durumu, Anna'nın Kristoff aşk ilanında bulunacakken her söylediğini aşırı yorumlaması ve Raya'nın ikinci kez ihanete uğradığını düşünerek intikam almaya gelişindeki kontrolsüz öfkesi en net örnekler²¹⁷ olarak gözlenmiştir.

Feminist eleştirmenler tarafından prenseslerin pasif ve kurtarılmayı bekleyen bir rol üstlendikleri iddia edilse de (A. M. Davis, 2011; Van Den Bossche, 2022) aslında aktif rol oynadıkları görülmektedir. Pamuk prensesin cücelerin evinde kalması karşılığında onların ev işlerine bakmayı teklif etmesi ve evde kendi kurallarını uygulaması²¹⁸ ve Külkedisinin baloya gitmek üvey annesinin karşısında dimdik durmasının yanı sıra üvey annenin tuzağından kurtulmak için elinden geleni yapması ve başararak camdan ayakkabıları denemek için kendisine bir şans doğurması²¹⁹ buna örnek sayılmaktadır. Belle'in Çirkin'in şatosunda kalırken kendi zevklerinden ve yaşam tarzından vazgeçmiyor oluşu²²⁰, prenslerin kendisini 'ödül' olarak gördüğünden nefret eden Jasmine'nin sağlam duruşu²²¹, Tiana'nın hayallerini gerçekleştirmek ve kendi ayakları üzerinde durabilmek için çok hırslı ve çalışkan oluşu aynı örneklerin devamı niteliğindedir. Yine Rapunzel'in dış dünyayı görme hevesinden kaynaklı filmin birçok sekansında başı belaya giren Eugene karakterini kurtarması ve gerçekleri fark edince anne Gothel'e artık kendisini kullanırmayacağını ve ebediyen ona karşı direneceğini söylemesi²²², Moana'nın resifleri geçmesine izin vermeyen babasına karşı kabile toplantısında ve öncesinde kararlı şekilde yapılması gerekeni ifade eden dik duruşu²²³ ve Raya'nın aynı şekilde ejderha taşını onarmak için verdiği mücadele benzer durumun sürdürülmesine işaret etmektedir. Feminist bakış açısının ötesinde temel problem bazı prenseslerin abartılı romantikleştirilmesi iken, bazı prenseslerin aşırı androjen karaktere

²¹⁷Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 09:36-11:00; Geronimi C., vd, *Cinderella*(1950), 01:02:20-01:02:54, 01:03:26-01:03:40; Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast* (1991), 51:55-53:13; Ritchie G., *Aladdin* (1992), 21:43-21:48; Musker J. ve Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 28:50-29:33; Greno N., Howard B., *Tangled* (2010), 28:19-30:07; Musker J. ve Clements R., *Moana* (2016), 01:15:22-01:16:21; Lee J.,Buck C., *Frozen II* (2019), 55:19-55:45, 24:47-25:17, 28:26-28:45; Estrada C. L. ve Hall D., *Raya and The Last Dragon* (2021), 01:18:46-01:19:35, 01:21:06-01:21:30.

²¹⁸ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 38:21-39:12, 40:07-41:50.

²¹⁹ Geronimi C., vd, *Cinderella* (1950), 29:10-29:40, 01:12:02-01:13:10.

²²⁰ Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast* (1991), 50:02-51:14.

²²¹ Ritchie G., *Aladdin* (1992), 51:17-51:26.

²²² Greno N., Howard B., *Tangled* (2010), 01:2:49-01:23:04.

²²³ Musker J. ve Clements R., *Moana* (2016), 28:10-28:50.

büründürülerek erkek rollerinin kadın karakterde yansıtılmasıdır. Bu da bir şekliyle erkek egemen ideolojinin yansıtılma biçimi olarak görünmektedir.

Erkeklik rollerinin temsillerinde Pamuk prenses ve Külkedisinde prenslerin ağırbaşlı, çoğunlukla sessiz ve dik duruşlu olarak yansıtıldığı görülmektedir. Çirkin karakteri sevgisiz ve kibirli olarak resmedilirken erkeklik kontrolsüz öfke ve maçoluk olarak temsil edilmiştir. Aladdin ise çocuksuluk olmakla beraber dürüst olmayan bir karakter resmedilmiştir. Simba'nın çocuksuluğuna ek olarak sorumsuz olarak yansıtıldığı görülmektedir. Prens Naveen ve Eugene diğer adıyla Flynn karakterleri kadın düşkünü, eğlenceyi seven ve işbirlikçilerine ihanet eden karakterler olarak yansıtılmaktadır. Bu noktada '*Ne kadar yalancı, düzenbaz yahut ihanetçi olursa olsun yakışıklı erkeğin çapkını makbuldür.*' algısının yansıtıldığı görülmektedir. Hatta erkek yan karakterlerin olduğundan fazla çirkin, kadınlar konusunda deneyimsiz yahut aşırı romantik olmalarıyla benzer tarz karakterlere karşı iticilik oluşturularak bu algı güçlendirilmiştir. Kristoff karakterinin yine çocuksu, beceriksiz, sarkastik ancak inisiyatif alınması gereken yerde işini tam ve doğru yaparak kurtarıcı olması da bir başka örnektir²²⁴. Böylelikle hem kadın hem erkek temsiliinde erkek egemen bakış açısının sürdürüldüğü ifade edilebilir.

Kadınlık ve erkeklik olgularının bedene ilişkin değerlendirilmesinde ise, kadın karakterlerin yansıtılma biçimleri ve beden üzerinde dişilik özelliklerinde beyaz fenotip özelliklerin sunulduğu görülmektedir. Şöyle ki, çoğunlukla ince uzun boyun, belirgin göğüsler, imkânsız bir ince bel oyuntusu, ince bilekler ve kollar, uzun bacaklar ve küçük ayaklar, hokka burun, iri gözler, kibar ve küçük ağız tasviriyle Barbie bebekleri andırmaktadır. Özellikle kadın bedeninin tektipleştirici, ya çocuksu masumiyetle ya da aşırı erotikleştirici tavırlarla kadınlığın nasıl olması gerektiği yönünde algı yaratılmaktadır. Erkeklik ve erkek bedeni için ise ters üçgen vücut tipi, kaslı omuzlar, kollar ve bacaklar, kadına göre kesinlikle uzun olma durumu yer almaktadır.

Disney karakterlerinden kuir kabul edilebilecek olanlar Huysuz, fare Gus, LeFou, Genie, Timon, Pumbaa, Dr. Facilier, Tor, Gunther, Ulf, Tamatoa, Elsa, Olaf ve Namaari karakterleri üzerinden okumak mümkündür. Huysuzun kadın düşmanlığı, Külkedisinin

²²⁴ Anna tehlikenin geldiğini hissettiğinde buzdan kılıcı eline alır. Kristoff yaptığı şeyin mantıksız olduğunu ifade etmek adına 'Onunla ne yapmayı düşünüyorsun?' der. Anna 'Ben de bilmiyorum.' cevabını verir. Yine Anna dev kaya canavarlarını baraja çekmeye çalışırken yere düşer ve Kristoff geyiğiyle onu kurtararak 'Yanıdayım. Ne yapacağımı söyle!' der. Anna'nın planının gerçekleştirilmesine yardım ederek hayatını kurtarır (Lee J., Buck C., Frozen II (2019), 34:07-34:13, 01:18:58-01:19:27).

aşkını anlatırken fare Gus'un feminen tavırları, LeFou'nun Gaston'u öven şarkısı, Genie karakterinin bazen kadın peçesi takıp dans etmesi ve uzun kirpikleri, Timon ve Pumbaa, dişi aslan Nala Simba'nın yanına gelince bu birliktelikten iğrenmeleri, Dr. Facilier'in daha kadınsı hatları ve kıyafet tarzı örnek gösterilebilir. Tor, Gunther, Ulf karakteri tam olarak kadınsı tavırlar ortaya koymuyor gibi gözükseler de kendi cinsel kimliklerinin dışında tereddüt yaratacak bir temsiliyete sahip görünmektedir. Tamatoa karakterinin kendini övmeyi seven ışıltılı giyinmesi ve ışıltılara bayılması, Olaf karakteri çocuklaştırılrsa da, hem sakal bıyık kullanıp hem de etek giymesi, Namaari ise, daha belirgin şekilde erkeksi omuzlar, belli belirsiz göğüsler ve erkeksi beden diliyle eşcinsel çağrışımlar²²⁵ oluşturmaktadır. Elsa ise prensi olmayan tek prenestir ve romantik ilişkilere bakış açısı²²⁶ bir hayli uzak olarak yansıtılmıştır. Bu temsil biçimi kuir çalışmalarında Elsa'nın eşcinselliğine vurgu getirmiştir. Disney'de kötü karakterlerin çoğunlukla eşcinsel olarak tasvir edildiğini savunan McLeod (2016)'un aksine toplam 14 kuir karakterden yalnızca 2 tanesi – LeFou ve Dr. Facilier – doğrudan kötü olarak temsil edilmiş, diğerleri ise hatalar yapan veya huzursuzluk çıkaran iyi karakterler olarak görülmüştür. Ayrıca bu kuir karakterlerinin 9'unun açıkça zorbalandığı görülmektedir. Özellikle Elsa, Olaf ve Namaari karakterlerine karşı izleyicide sempati oluşturma amacı güdülmüştür²²⁷. Ancak zaman içerisinde gerek jest ve mimik gerekse beden diliyle eşcinsel karakterlerin vurguları arttırılmıştır. Böylelikle Disney'in asla queer karakterlere yer vermediği söylenemez. Oluşturulmak istenen temsil biçiminde değişikliğe gittiği ifade edilebilir.

Dopey, Gus, LeFou, Mama Odie, Çirkin, Thug ve Elsa²²⁸ karakteri Disney'de engellilik temsili olarak okunabilir. Bu karakterlerden LeFou hariç diğer tüm

²²⁵ Hand D. vd., Snow White and Seven Dwarfs (1937), 43:27-43:34; Geronimi C., vd, Cinderella(1950), 56:24-56:30; Trousdale G., Wise K., Beauty and the Beast (1991), 25:25-28:00; Ritchie G., Aladdin (1992), 37:31, 44:01-44:14, 47:47, 47:57-48:15; Minkoff R., Allers R., Lion King (1994), 58:24-59:05; Musker J. ve Clements R., The Princess and the Frog (2009), 18:26- 19:30; Greno N., Howard B., Tangled (2010), 40:55-41:04; Musker J. ve Clements R., Moana (2016), 01:01:20-01:02:26; Lee J.,Buck C., Frozen II (2019), 21:20, 23:30; Estrada C. L. ve Hall D., Raya and The Last Dragon (2021), 33:28-33:42.

²²⁶ Lee J.,Buck C., Frozen II (2019), 01:10-01:18.

²²⁷ Elsa'nın kendisini meşhur yapan '*let it go*' şarkısı doğrudan kendisi kalmak istediğini, yanlış doğru demeden yargılanmadan yaşamanın anlamını açıklayıcı niteliktedir. Olaf ise, çocuksu tavırlarıyla sempatik yapılı kardan adam karakteridir. Namaari ise doğrudan jest mimik ve erkeksi omuzlarıyla bu çağrışımları keskinleştirmektedir.

²²⁸ Disney filminde engel durumları açık olarak betimlenen karakterler; hem cüce hem de konuşma engelli olan Dopey, konuşma sesi bozukluğu olan Gus ve görme engelli olan Mama Odie'dir. Dolaylı yolla engel durumlarına atıf yapılabilecek karakterler ise, cüce ve otistik birey LeFou, canavara dönüşmüş olması

karakterlerin iyi yan karakterler olduğu görülmektedir. Çoğunlukla Dopey, Gus, LeFou ve Thug karakterlerinin filmlerde diğer karakterler tarafından zorbalandığı ve komedi unsuru olarak kullanıldığı görülmektedir. Ancak bu durum Çirkin ve Elsa başkahramanları için biraz farklıdır. Çirkin'in zorbacı, Elsa'nın ise 'üstün engelli' konumuna getirilmesi daha farklı sorunlar doğurmaktadır. Çirkin ve Elsa karakterleri özünde iyi olsalarda bedensel engelin üstesinden gelinerek biri için 'iyileşme' diğeri için 'durumla başa çıkma ve dezavantajlı halini avantaja çevirme' durumları söz konusudur. Bununla da Çirkin karakteri için engelliliğin geçicilik hali varsayımıyla bedenin aşağılayıcı imgelerinin desteklendiği ve Elsa karakteri için engelliliğin olumlu yönüne vurgu yapılarak süper sakat anlayışının geliştirildiği görülmektedir. Şöyle ki, Disney kapsayıcılığı bakımından övülsede bu karakterlerin sorunlu temsillerinin sürdürüldüğü açıktır.

Ekolojik bağlamda Disney'in neredeyse tüm animasyon filmlerinde canlılarla ve çevreyle ilişkinin yer aldığı görülmektedir. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937)*'den *Karlar Ülkesi (2013)*'ne kadar olan filmlerde çoğu kez örtük olarak sunulan anlatı yapısı çevre-uyum ilişkisine atıflar yapılmıştır. Genel olarak filmlerde orman tasvirleri güzellik, dengeli yaşam, muhteşemlik, uyum ve hoşnutluk hali olarak temsil edilmektedir. Örneğin pamuk prensesin ormanın içinde hayvanlarla uyum içinde kulübede yaşaması, Külkedisinin hem çiftlik hayvanlarını hem de fareleri beslemesi ve Rapunzel'in dışarı çıkar çıkmaz çimlere yatarak ve kuş seslerine kulak vererek herşeyi ne kadar güzel ve uyumlu olduğunu ifade edişi daha belirgin örnekler²²⁹ olarak gösterilebilir. Tiana'nın düğününün hayvanlarla beraber özel bir törenle cennet bahçesi gibi bir ormanda gerçekleşmesi ile Belle'in atına ve ev eşyalarından bazıları hayvanları anımsatması nedeniyle onlara karşı sevecen tavrı ile Çirkin dönüşüm yaşadığında şatosunun gül bahçesine dönmesi daha örtük örnekler²³⁰ olarak okunabilir. Başlı başına *Aslan Kral (1994)* filminde doğa ve bu dengenin bozulmaması gerektiğine açıkça vurgu yapılmaktadır. Bu vurgunun *Moana (2016)* filminde Maui karakterinin eko-dengeyi nasıl

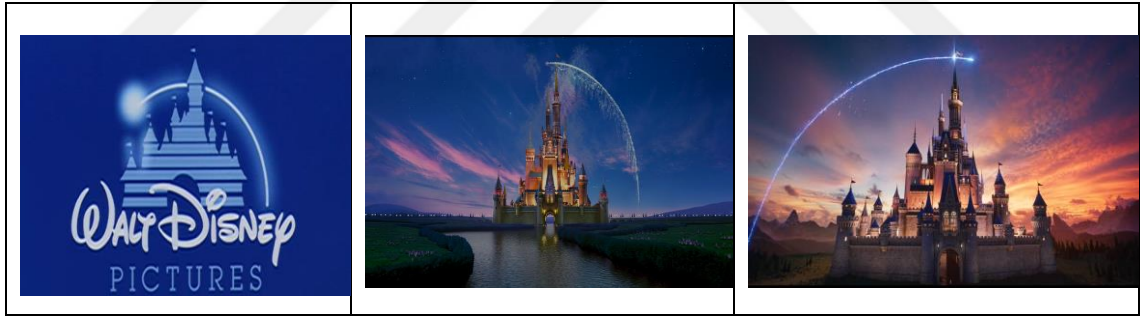
bakımından bedensel engeli varsayılabilir Çirkin ve büyülü güçleri olmasından ötürü Elsa engelli birey olarak okunabilir.

²²⁹ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs (1937)*, 21:36; Geronimi C., vd, *Cinderella (1950)*, 15:49-16:04; Greno N., Howard B., *Tangled (2010)*, 31:07-32:00.

²³⁰ Musker J. ve Clements R., *The Princess and the Frog (2009)*, 01:27:06-01:28:27; Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast (1991)*, 49:26-49:37, 01:19:58-1:20:04.

bozduğunu ve doğanın buna karşılık insan hayatını nasıl yaşanmaz hale getireceğine yapılan tekrar daha da önemli ikazları içermektedir. *Karlar Ülkesi II* (2019) ve *Raya ve Son Ejderha* (2021) filmlerinde de benzer anlatının sürdürüldüğü görülmektedir. Doğanın hem besleyici hem de yıkıcı olabileceğini ve insanların doğayı korumaktan sorumlu olduğunu hatırlatan ahlaki derslere yer verilmeye çalışılmıştır. Bu yönüyle doğaya ve insanlığa ihanet etmenin açacağı sonuçlar hakkında daha vurgulu söyleme ek olarak acil dikkatin oluşması amaçlanmıştır.

Kültürel farklılıklar ve egemen kültür kategorisini derinlemesine açıklamadan önce belki de en çok üzerinde durulması gereken şey, Disney filmlerinin açılış sahnesinde yer alan Disney şatosu ve kayan yıldız sekansıdır. Kayan yıldızın belli dönemlerde sağdan sola – doğudan batıya – kayarak aslında anlatılacak olan hikâyelerin Avrupa’dan Amerika’ya taşındığına işaret edilmektedir. Ancak *Moana 2* (2024) filminin açılış sekansında Polinezya kültürünün olması hikâyenin artık Avrupa’dan Batı’ya değil, Batı’ya ait yerel kökleri olan bir ada kültürünün Doğu’ya transferi yansıtılmaktadır. Yine de her iki durumda da kayan yıldızın Disney şatosunun tepesine değmesi bu anlatıların elbette disneyleştirilerek sunulacağına işaret etmektedir.



Görsel 2: Moana 2’ye kadar olan eski giriş sekansları ve bu filmle beraber hazırlanan yeni giriş sekansı (en sağda)

Karakterler üzerinden ırk ve beden temsilleri incelendiğinde, başkahramanların neredeyse tamamında beyaz ırk fenotipinin yansıtıldığı görülmektedir. Pamuk prenses, Külkedisi, Belle, Rapunzel, Elsa ve Anna karakterleri Avrupa’nın çeşitli yerlerinden türetilmiştir. Nala Afrika’dan, Jasmine Orta Doğu’dan, Moana Avustralya’nın doğusu ada ülkelerden ve Raya Güney Asya’dan gelmektedir. Tiana ise siyahi Amerikalıdır. ‘*Her küçük kızın ırkı ne olursa olsun, bir gün prenses olmayı hayal edebileceği düşüncesinden hareket edildiği*’ iddiasını taşıyan Disney şirketinin yine de çoğunlukla tüm

animasyonlarda kültürel olarak farklı etnik gruplara ait karakter tasvirleri, doğrudan beyaz fenotip stereotipiyle temsil edilmiştir. Bu durum Moana ve Raya karakterleri için farklılık göstermektedir. Moana'nın fiziksel olarak iri burunlu, geniş omuzlu ve kalın bacaklı oluşuna benzer olarak Raya'nın göğüs belirginliğinin yok edilmesi farklı etnik gruplara ait kadınların hala resmedilirken ırksal fenotipler bağlamında stereotipleştirildiği göstermektedir. Böylelikle Disney'in bazı etnik grupları beyaz fenotipiyle bazılarını ise ırksal fenotipleriyle kilişeleştirmesi beyaz hegemonyasını hem maskelemek hem de güçlendirmek için görsel metinler olarak işlev görmektedir.

Çokkültürlülük bağlamında mizansende yer alan kostüm, günlük hayata ait araç ve gereçler düşünüldüğünde kabaca pamuk prenses 16. yüzyıl, külkedisi 19. Yüzyıl ortaları veya sonu, Belle ve Jasmine 17-18. yüzyıl, Tiana 1920'ler, Moana 2000 yıl önce, Elsa, Anna ve Rapunzel 1820-1840'lar, Raya ise 1400-1600'ler zaman dilimine ait görünmektedir²³¹. Sözü edilen tarihler için Disney yapımları incelendiğinde tarihi anlatılarda dahi çarpıtmaların gerçekleşmesi Avrupa kültürünün Amerika'ya taşınırken disneyleştirildiğinin işareti olarak okunabilir. Pamuk prenses ve külkedisi beyaz ırktan oldukları için onlarda doğrudan en ideal olan güzellik algısı ve cinsiyet rolleri bağlamında klişeleştirilmiştir. *Güzel ve Çirkin (1991)* filminde Fransız kültürünün ya yemekle ya da cinsellikle ilişkilendirme klişesi bakımından Lumiere karakterinin baskın biçimde Fransız aksanlı oluşu ve isimsiz toz toplayıcısıyla aralarında müstehcen içerikli imalar, İngiliz aksanlı çaydanlık kadının İngiliz çayı klişesi ile ince belleri ve büyük göğüsleriyle tasvir edilen sarışın kızlar 'aptal sarışnılık' klişesine yer verilmiştir.

Bundan başka öteki temsili, kültürel farklılıklar, çokkültürlülük, karşı kültür, etnisite bağlamında en sorunlu film *Aladdin (1992)*'dir. Orta Doğu anlatısı yerine İran, Irak, Arabistan hatta Hindistan gibi farklı ve geniş coğrafyaların tamamı 'Arap kültürü' olarak yansıtılmıştır. Kıyafet tarzı olarak İran, mimari yapılar, heykeller ve sokak

²³¹ Genel anlamda hikâyelerin orta çağ da geçtiğine inanılsa da, moda tarihi uzmanı Breña'ya göre kullanılan araç gereçler ve kitap sekansında yer alan yazı biçimi 16. Yüzyılı işaret etse de pamuk prensesin ve kraliçenin kıyafetleri o yüzyılın modasına uymamaktadır. Yüksek ihtimalle bu filmin ilk technicolor film olması nedeniyle tarihi kısım atlanılmış görülmektedir. Külkedisinde kalçadan kabarık etekler ve askeri tarzlı erkek ceketleri Victoriya dönemine ait görülmektedir. Jasmine için Arap Yarımadasında geçtiği iması yer alsa da kıyafetler ve binalar çoğunlukla Pers İmparatorluğuna işaret etmektedir. Tiana ve annesi otobüse bindiklerinde, bir adam Woodrow Wilson'ın başkanlığı kazandığına dair bir duyurunun yer aldığı bir gazete okur ve bu da yılın 1916 olduğunu göstermektedir ve filmde yer alan caz, araba modelleri ve kıyafetler 1920'lere gönderme yapmıştır. Rapunzel ise korseli elbisesi ve biçimi ve *Karlar Ülkesi (2013)* filminde görülmesi 1840'lar olabileceğini göstermektedir. Elsa ve Anna için Norveç kültürel dokusu hissedilse de, kullanım biçimlerinde hatalar olduğu söylenmiştir (Glamour, 2020). Raya'nın evcil hayvanına binerek çölü geçtiği sekansta yer alan at atabası modeli ve yemek kapları sözü edilen tarihlere işaret etmektedir.

sanatçıları Hint, diyaloglarda Allah adının geçmesi, bazı isimlerin hem Arapça hem de Hintçe kökenli olması ve doğru olmasada sokak tabela yazıları Sanskrit tarzı Arap alfabesi²³² gösterilmesi kültür toplamasının işaretidir. Örneğin, giriş sekansında yer alan *'Ben bir diyardan geliyorum, çok uzak bir yerden, kervan develerinin dolaştığı, düz ve uçsuz bucaksız, sıcaklığın yoğun olduğu, barbarca ama evimiz burası.'* Şarkı sözleri Arap kültürü üzerine yapılacak olan aşağılama ve stereotipleştirmelerin²³³ başlangıcı sayılabilir. Arap adamın hileli satıcı olması, yalan söylemesi ve devesine su vermemesi ayrıca fenotip olarak karga-burunlu, kalın kaşlı ve dişleri dökülmüş temsil edilmesi bu stereotipleştirmenin örneklerindendir. Batımerkezli bakışın kendi dışında kalan bölgeleri ve bu bölge kaynaklarının tamamını dışıl bir nitelikte ele aldığını ve bu anlayışla oryantalist fantezisini genişlettiğini ve sömürge erotikası yarattığını ifade eden araştırmalar²³⁴ bağlamında filmde yer alan uzun kirpikli fillerin yanak yanağa dans etmelerinin yanı sıra develerin tül peçeli dansöz olarak resmedilmeleri dikkat çekmektedir. Yine aynı şekilde evli Arap kadınlarının da aşırı kilolu ve erkek suratlı görünecek kadar çirkin çizilmeleri, kızların ise oryantalist fantezileri besleyerek harem vari cariyeye havasıyla çizilmiş olmaları bazen de Hintli kızlar gibi alınlarının ortasında bindi olması kültürel çarpıtmaya ve yanlış anlatıma bir başka örnektir. Aladdin ve Jasmine'nin Amerikan aksanlı olmasının yanı sıra son sekansta Jasmine'in babasının kimle evlenmek isterse onu seçebileceğini söylediğinde, Jasmine 'seni seçtim, Aladdin!' diyerek Aladdin'in kucağına atlar, Aladdin de 'bana Al de!' diyerek adını kültürel anlamda Amerikanlaştırmıştır²³⁵. Aladdin, Jasmine hatta *Aslan Kral (1994)*'da Simba kendi etnik grubunun kurallarını reddederek özgürleştiği²³⁶ bir algı yaratılmıştır. Yine Aladdin askerlerden kaçarken maymunu Abu eline kılıç alınca askerlerden biri kılıcının olduğunu bildirerek endişesini gösterince liderlerinin 'hepimizin kılıcı var!' dediği sahne

²³² Belki de karşı kültürün özellikle aşağılama unsuru haline getirilmesi bakımından cinin Aladdin'e dileğini sorduğunda kulağından Arap harfleri yazılı rulo kâğıdı çıkarıp ona poposunu sildiği sahne örnek gösterilebilir (37:18-37:25).

²³³ Ritchie G., Aladdin (1992), 00:30-01:15.

²³⁴ (Bkz. Said, 1978, s. 6; Krishnawamy, 1999; Khachab, 2018; Sezgin, 2019, s. 78).

²³⁵ Ritchie G., Aladdin (1992), 01:20:55-01:21:11.

²³⁶ Aladdin'in ekmek çaldığında siyahlı askerlerin 'hırsız! Gel buraya, elini keseceğiz!' dediklerinde Aladdin'in 'sadece bir parça ekmek için mi?' diyerek toplumsal kuralları küçümsemesi ya da Jasmine'e babası evlenmesi gerektiğini hatırlattığında 'Yasa yanlış! Baba!' diyerek karşı çıkması örnek gösterilebilir (Ritchie G., Aladdin (1992), 06:15-06:23; 12:26-12:32). Simba'nın da babasının yerine geçip krallığı yönetmesi gerekirken, bu durumdan kaçması Afrika kabile şefinin çocuklarının bu görevlerinden uzaklaşarak özgürleşeceklerine işaret etmektedir (Minkoff R., Allers R., Lion King (1994), 01:01:38-01:02:52).

de Arapların her zaman ‘silahlı barbarlar’ oldukları iması yapılmıştır. Disney’de yer alan diğer tüm krallıkların aksine sultan karakterinin şişman ve aptal olması da krallığın Arap kültüründen olunca başta bulunanın da bundan nasibini alacağı şeklinde yorumlanabilir. Yalnızca Arap kültürü değil, İslam dininin ibadet ve muamelat hukukunun da çarpıtılarak yanlış gösterildiği²³⁷ görülmektedir. Ayrıca anlatı içerisinde Genie sahnelerinin özellikle Amerikan Show programları gösterisinden esinlenilerek kurgulanması²³⁸ da Amerikan popüler kültürünün baskınlığına işaret etmektedir. Aynı film içerisinde yalnızca Arap kültürü değil, diğer kültürler de klişeleştirilmeye devam edilmiştir²³⁹.

Prences ve Kurbağa (2009) filmi de aynı şekilde Tiana’nın beyaz ırk fenotip stereotipleştirilmesine ek olarak Tiana’nın çok az süreyle insan olarak ekrana yansıtılması eleştirisinin dışında mücadele ettiği karakterlerin ırksal klişeler içerdiği görülmektedir. Tiana’nın arkadaşı Charlotte ve babası güney aksanlı eskiden köle sahibi beyaz aile temsili olarak okunabilir. Bunu Tiana’nın annesinin bu evde hizmetçi olması ve Tiana ve Charlotte’nin yaşadıkları alanları resmeden sekansta görmek mümkündür²⁴⁰. Bu baba kızını şımartan, beceriksiz ve budala olarak resmedilmesine ek olarak Tiana’nın arkadaşı Charlotte’ı eğitimsiz bırakmıştır. Tiana’nın ancak ve en fazla bu tarz bir beyazla arkadaşlık kurabileceği klişesi bir şekilde beyazlar ve siyahlar arasındaki sınıf ve statü ayrımını da göstermektedir. Bir başka örnek ırklar arası evliliğin önüne geçilerek Tiana’nın kendine yakın ten rengine sahip Naveen’le evlenmesidir. Yine kötü adamın sokakta yaşayan fakir bir siyah olması ve ana hedef kurbanın zengin beyazlar olması aynı klişenin sürdürülmesidir²⁴¹. Mama Odie’nin paranın mutluluk satın alamayacağı anlatısında ‘*olduğun yer ihtiyacın olan yerdir. Ötesine gerek yoktur. Kabullenmelisin.*’ mesajı vermektedir. Siyahiler için hayallerin peşinden gitmek bir noktaya kadar mümkündür ötesi için sadece mutlu olmayı seçmenin gerektiği algısı yaratılmıştır. Lawrence adlı timsahın sesinden siyahi olduğu anlaşılmakta ve aşırı caz sevdası da bir bakıma basmakalıbı pekiştirmektedir. Son olarak Nazik kalpli biraz kaba ve aksanıyla

²³⁷ Prences Jasmine, sokak çocuğuna tezgâhta duran elmayı uzatınca satıcı ‘ödeyip ödemeyeceğini sorar ve kılıcını çıkararak elini keseceğini söyler (17:35-17:45).

²³⁸ Ritchie G., *Aladdin* (1992), 34:18-34:32; 47:42:47:53.

²³⁹ İspanyolca üçe kadar sayan Genie, hemen İspanyol şapkası takar. Aladdin’i masaya oturtunca Fransız aksanlı garsona dönüşür ve Fransa yemekleri anlatır veya Aladdin aşık olduğu kızdaki bahsederken Cin aşk diyerek Fransa kültürü klişelerinden romantik ay ışığında masada şarap içme, siyah beyaz çizgili tişört ve kırmızı beret takma gösterilir (Ritchie G., *Aladdin* (1992), 35:25-35:28; 36:06-36:14; 43:30-43:32).

²⁴⁰ Musker J. ve Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 03:38-03:55.

²⁴¹ Musker J. ve Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 08:37-08:47.

bataklıkta yaşayan Ray adlı ateşböceği de güneyli Köylü klişesinin devamı niteliğindedir. Diğer Disney filmlerinde anlatı mekânları gerçek mekânlarda ilham alsa da kurgusaldır. Ancak bu animasyonda doğrudan anlatı mekânının özellikle gerçek tarihinde en büyük köle ticareti merkezi kabul edilen New Orleans (Ball, 2015) olarak seçilmesiyle beraber bu yerin mutluluk dolu ve caz merkezi gibi gösterilmesi yine tarihi gerçeklerin çarpıtıldığının göstergesidir.

Karmakarışık (2010) yapımında ise, az da olsa Disney kendi klişelerine meydan okumakla beraber hala stereotipleştirmeye devam ettiği söylenebilir. Eugene yetişkin bir hırsızken, prensesle evlenmesi farklılıkken, yaşlılığın çirkinlik ve cadılıkla, gençlik ve masumiyetin güzellikle temsili klişesi yer almaktadır. Rapunzel karakterinin dış dünyadan habersiz tipik bir sarışın olması aptal sarışınlık göstergesini²⁴² devam ettirmektedir.

Moana (2016) filmi düşünüldüğünde tıpkı Moana bedeni ırk fenotipi üzerinden temsillere yer verildiği gibi aynı zamanda Moana kabilesi halkı da diğer Disney filmlerine göre, daha kilolu ve şişman tasvir edilerek ırksal anlamda klişeleştirme yapılmıştır. Çok kültürlülüğe daha yakın adım attığı gözlensede bu kültürel temsilin sorunlu olduğu görülmektedir. Fatha vd. (2021) araştırmasında belirttiği gibi, Maui karakteri, kültürel dövmeleri ve Pasifik efsanesine dayanan Solomon kabilesi Polinezya kültürün orijinal tarihinden ve inançlarından sapmalar gözlemlenmiştir. Örneğin Maui karakteri, Polinezya kültüründe yarı-tanrı ve Tangaroa'nın oğlu kabul edilmektedir. Mitolojiye göre Polinezya adalarını yaratan odur. Bu sebeple bazı ada insanları tarafından kendisine tapılır. Fiziksel olarak tasviri filmdeki tasvirinden oldukça farklıdır. Mitoloji de bu karakter tıknaz, hala ergenlik çağında, zeki ve bilge olan bir olarak geçmektedir (Westervelt, 2008, ss. 7-12). Yine bu kültürde vücut dövmeleri önemli renkleri ve desenleriyle belirli yapılar oluşturmaktadır. Aslında uygulanan dövmeler toplum rütbesini, aile soyunu veya statüyü gösteren iletişim biçimi kabul edilmektedir. Sadece dövme desenleri ve renkleri değil aynı zamanda yerleştirildikleri yerler de önem taşımaktadır. El veya koldaki dövme yaratıcılık iken, baştaki dövme maneviyat ve sezgi anlamına gelmektedir (Gemori, 2011, ss. 12-15). Ancak filmde Maui dövmeleriyle

²⁴² Flynn ilk kez Rapunzel tarafından ele geçirildiğinde 'bana bak, sarışın!' diye hitap etmesi ve filmin sonunda Rapunzel'in saçlarını kestikten sonra 'biliyor musun? Ben esmerlerden hoşlanırım' demesi bunu filmin iki farklı sahnesinde ispatlarcasına vurgulamasına örnektir (Greno N., Howard B., Tangled (2010), 26:40-26:41; 01:27:45-01:27:53).

konuşan aptal biri olarak temsil edilmiştir. Ayrıca Mitolojideki Maui Disney'in aksine hem ebeveynleri hem de kardeşleri tarafından terk edilmez veya onları bırakıp gitmez. Aile ögesinin orijinal anlatıdan kaldırılması mitolojinin yanlış temsilini doğurmaktadır (Craig, 2004, ss. 167-170). Yine adına Kakamora halkı efsanelere dayanan bir kabile olarak normal bir insandan daha kısa vücutlu ve keskin sivri dişlere sahiptir. Bu efsanevi kabile halkının insanlara saldırdıkları veya yedikleri ifade edilmiştir. Filmde ise bu halkı şirin, kirli bir gemi süren aptal korsan hindistan cevizleri olarak temsil edilmiştir. Belki de ada ülkelerine giden turistlere daha az tedirginlik vermek amacıyla kurgulanmış olabilir. Dolayısıyla Disney'in yerli kültür inançlarına çok da dikkat etmediği görülmektedir.

Raya ve Son Ejderha (2021) filminde de *Alaadin (1992)* filmine benzer şekilde Filipinler, Myanmar, Kamboçya, Laos ve Malezya gibi çeşitli Güney Doğu Asya kökenli ülkelerden çeşitli yansımalar bulmak mümkündür. Kumandra adı verilen kurgusal krallığın kurulması için Tayland, Malay, Vietnam mutfağı, Vietnam teknesi, Filipin silahı gibi farklı kültürlerin maddi değerleri olarak doğru sunulmaktadır. Malayca, Sankritçe ve Tayca'ya bakılarak yapay bir dil geliştirilmiştir. Yine yumrukla, kılıçla ve güreş şeklinde olmak üzere dövüş sahneleri de farklı ülkelerin kültürlerinden faydalanılarak ortaya konulmuştur. Böylelikle farklı Asya kültürü geleneği yaşam tarzı olan ülkeler Asya semsiyesi altına indirgenerek 'Asyalı' tektip klişesine devam edilmiştir.

Özetle, cinsiyet rollerinde kimi zaman abartılı stereotipleştirme, kimi zaman aşırı androjen kimlik kazandırma kimi zamanda ikisinin ortasında bir yerde bırakma eğilimi göstermiş olsada temelde her üç durumda da erkek egemen bakış açısını sürdürmüştür. Kuir karakterlere çoğu kez filmlerinde yer vermiş ve söylem değişikliğine gitmeye çalışmıştır. Engelli karakterleri için ya mizah ağırlıklı olup zorbalanan olarak yansıtılmış yahut süper sakat olarak engelin üstesinden geldiği imasıyla sorunlu bir temsil ortaya koymuştur. Irk ve beden bağlamında çoğunlukla beyaz fenotipin idealleştirildiği görülmekle beraber bazen de ırksal fenotipler üzerinden stereotipleştirmeler yapılmıştır. Son olarak çokkültürlülük bağlamında Avrupa, Amerika, Afrika, Ortadoğu ve Asya kıtalarından mutlaka temsiller getirmiştir ancak temsil şekilleri çoğunlukla çarpıtılmış yahut egemen kültürün gölgesinde bırakılmıştır.

3.3. Disney Animasyonlarında Değer Temsillerinin Dönüşümü

Disney'in dini, ahlaki ve kültürel temsilleri zaman içerisinde nasıl bir değişikliğe uğradığı sorusu bu başlık altında yanıt bulacaktır. Neden özellikle 'dönüşüm' kavramına yer verildiği sorusunu şu şekilde açıklamak mümkündür: *Geçişsel*, *gelişimsel* ve *dönüşümsel* olmak üzere üç çeşit değişimden söz edilebilir. Belli zaman aralığında tercih edilip sonra tekrar eski haline geçilen değişime '*geçişsel*'; belli basamaklar takip ederek daha çok iyileştirmeleri barındıran değişime '*gelişimsel*'; zaman içinde değişen yapılara ve olgulara paralel olarak geçmişteki tavırla karşılaştırıldığında geriye sarılmaz (geri dönülmez) bir biçime bürünen değişime ise '*dönüşümsel*' değişim denilmektedir. Araştırmada gözlemlenen değişikliklerin de sözü edilen bağlamlardan üçüncüsüne daha yakın durduğu tespit edildiğinden özellikle dönüşüm kavramı kullanılmıştır. Mollet'in kültürel temsiller bağlamında belirlediği dönemlendirmelerden²⁴³ farklı olarak hem dini ve ahlaki değer temsilleri araştırmaya dâhil edilmiş hem de tarih aralıkları esnetilerek yalnızca 4 dönemden söz edilmiştir.

Amerikan kültürü edebiyatından müziğine, görsel sanatlarından sporuna, teknolojisinden hukukuna yemeklerinden geleneklerine, inançlarından dinlerine o coğrafyanın hem yerlileri hem de dışardan göçleriyle şekillenen kültürdür. Aslında Batı temelli olan bu kültür, Amerika 1776'da kurulduğundan bu yana göçmen dalgalarını ekleyerek ortaya çıkan yeni kültürleri kendi eritme potası içerisine koymaktadır (Ritter, 2025). Özellikle din her zaman kültürü şekillendirici önemli bir güç olmuştur. Amerika'da dinin gelişim süreci incelendiğinde, Protestan muhalif İngilizler ve Alman yerleşimcilerin göç ettiği zamanlarda Amerika'nın din konusunda çehresi değişmiştir. Protestan Hristiyanlık yalnızca doktrinler geliştirmekle kalmayarak kilise yönetimine yönelik bir dizi yaklaşımla Amerikan kültürünün ve kimliğinin yaratılmasında merkezi hale gelen kolektif bir duygu geliştirmiştir (Gish vd., 2025, s. 30). Bu nedenle Protestan bir ulus kabul edilerek serüvenine başlamıştır. Amerika'da din, kilise ve devlet arasındaki ilişkide on sekizinci yüzyılın sonlarındaki özgün tarihsel ortamında benzersiz bir deneyim bağlamında evrimleşmiştir. Amerikalılar, kuruluş belgelerinde, devlet kilise kuruluşları

²⁴³ Disney'in kültürel tarihinin dönemlendirildiği eserde, klasik dönem (1937-1959), rönesans dönemi (1989-1991), revizyon dönemi (2007-2018) şeklinde sınıflandırılmıştır. Yine revizyon dönemi içerisine yenilenme (2009-2013) ve yenilenme (2016- günümüz) olmak üzere iki ayrı dönem konumlandırmıştır (Mollet, 2020). Bu araştırma Disney'in yalnızca kültürel bağlamıyla değil, dini ve ahlaki değer bağlamlarıyla da ele alması nedeniyle beraber yeniden başlat dönemi animasyon film ölçütüne uymadığından sözü edilen dönemlerde daraltılmaya gidilerek reboot dönemi kapsam dışında bırakılmıştır.

oluşturmayı reddetme ile dini inanç ve uygulamalar için koruma sağlama ihtiyacı arasında hassas bir denge kurmuşlardır (Culpepper, 2025, s. 43). 1967’de ortaya atılan ‘sivil din’ kavramıyla da aslında törensel olarak deistik, tek tanrılı ve mezhepsiz bir din tarifi yapılmıştır (Bellah, 1967; Hackett, 1995, ss. 96-98). Dindar olarak 1980’lere gelen ülke, gerek muhafazakâr sağa tepki gerekse kiliselerde – özellikle Güney Baptist Konvansiyonu – yaşanan cinsel taciz skandallarıyla beraber hiçbir dine bağlı olmayanların oranının arttığını ortaya koymuştur (Burge, 2023, s. 50; Fahmy, 2018; Hout & Fischer, 2014). 2016 yılında %73,7’i Hristiyan olmakla beraber, %18,2’si hiçbir dine bağlı olmayan şeklinde ifade edilmiştir (Cox & Jones, 2017). Protestanların ayrıcalıklı kültürel statüsüne rağmen, Amerikan dini çeşitliliği artmıştır. Baskın Protestan kültüründe yeni bölünmeler ve yeni dini hareketler oluşmuştur (Marsden, 2018, ss. 126-156). 2020’de yapılan *Gallop* anketine göre de tasavvurlar değişsede Tanrı’ya inanışının %81 olduğu gözlenmiştir. 2022 yılında seçim için dini kimlik sorusu oluşturulduğunda ‘hiçbir şeye inanmayan’ kategorilendirilmiştir²⁴⁴. Özellikle hiçbir şey seçeneğini işaretleyenlerden birçoğunun dini törenlere katıldığı, Tanrı’ya veya yüksek güce ve mucizelere inandığı ortaya koyulmuştur (Levis vd., 2022, s. 2). Buna paralel olarak Amerika için kilise üyeliği siyasi ideolojinin göstergesi kabul edildiğinden Trump’ın seçilmesinin ardından daha muhafazakâr ılımlı liberal olduğu düşünülen kesimin %140’ı üye olduğu kiliseleri terk etmiştir (Burge, 2023, s. 53). Böylelikle Tanrısız bir dünyada değil, kurumlara karşı olan bir dünyada yaşanıldığı ifade edilmiştir (Burton, 2020, s. 242). 2023 yılında yapılan *The Wall Street Journal NORC* anketine göre, hiç dindar olmadığını ifade edenlerin oranı %29 olarak tespit edilmiştir. Genel dağılımda en yüksek oran %31 ile ‘orta düzeyde dindarlık’ olarak tespit edilmiştir. Yine de yaklaşık %70’inden fazlasının az veya çok dindar olduğu görülmektedir. Özetle, 21. Yüzyılda Amerika’nın dinsel olarak "seküler" değil, aşırı derecede "çeşitli" hale geldiği söylenebilir. Amerikalıların ideali kabul edilen sivil dinin azaldığı ancak Amerikalıların inançlarından bir şey kaybetmediklerini gözlenmiştir (Gordon, 2024, s. 119). Siyasi değerlerine bakıldığında özgürlük, bireysellik, sınırlı hükümet vurgusu taşımaktadır (Norris, 2023).

²⁴⁴ Araştırma sonucunda 1. Sırada Protestan (örneğin, Baptist, Metodist, Mezhepsiz, Lutheran, Presbiteryen, Pentekostal, Episkopal, Reformcu, Mesih Kilisesi, vb.), 2. Roma Katolik, 3. Mormon, 4. Ortodoks, 5. Yahudi, 6. Müslüman, 7. Budist, 8. Hindu, 9. Ateist, 10. Agnostik, 11. Özel bir şey yok, 12. Başka bir şey şeklinde çıkmıştır.

Kültürün önemli bir parçası da ailedir. Geleneksel olarak anne, baba ve çocuklardan oluşan klasik çekirdek aile modeli 1950'lere kadar varlığını sürdürmüştür. Sosyolog Kislev'e göre, Amerika özelinde ekonomik değişimler, kadınların iş hayatına girmesi, boşanma çağında riskten kaçınma, zorlu kariyer, örgün eğitimin uzaması, bireyselleşme, sekülerleşme, popüler medya ve artan ulusöteslilik, kentleşme ve benzeri faktörlerle bu aile yapısı değişmeye başlamıştır (H. N. Edwards, 1987; Foley, 2014; B. K. Williams vd., 2006). 1960'lardan 1980'lere kadar süren cinsel devrim ve feminist dalgalarla beraber eşcinsel ilişkiler, tek ebeveynli haneler, evlat edinme gibi birçok aile grubu oluşmaya başlamıştır. 20. Yüzyılın sonlarından itibaren değişen aile yapısına paralel olarak bu durum Amerika'nın yeni eğilimi olarak varlığını sürdürmüştür. Eşcinsel yönelimli ebeveynler tarafından yetiştirilen çocuklar ile hetero-ebeveynler tarafından yetiştirilen çocuklar arasında hiçbir gelişimsel fark olmadığının gözlenmesi (Gottman, 1989; Patterson, 1992), kız çocuk için anne, erkek çocuk için baba kaybının cinsel yönelime büyük etkisinin ispatlanması (Frisch, 2006) ve tersi ifade edilen araştırmaların bu alanda engellendiği (Stacey & Biblarz, 2001) görülse de çekirdek aile ve hetero evliliklerin toplamının diğer tüm durumlardan yüksek olduğu bilinmektedir (Wilcox, 2020). Ayrıca özellikle Protestan annelerin eşcinselliği önlemek için çalışmaları ve heteronormatif cinsel kimlik gelişimi sağlamada önemli rollerinin olduğu gözlenmiştir (Martin, 2019). Bununla beraber eşcinselliğe izin verilmesi noktasında kiliselerin kendi içlerinde birtakım tartışmaların yer aldığı bilinmektedir. Katolik kiliseleri için çoğunluğun onay vermemesiyle beraber 2023'te Alman Roma Katolik psikoposlarının onayıyla sadece 27 Alman Katolik psikoposluğunun tamamı için eşcinsel evliliklere onay verilmiştir. Ortodokslar için yine eşcinsel evliliği reddetmekle beraber 2022 yılında eşcinsel çiftin evlat vaftizlerinin gerçekleştirilebileceği bildirilmiştir. Aynı zamanda liberal Hristiyanlar²⁴⁵ hariç, Hristiyan mezheplerinin çoğu eşcinselliği ahlaksızlık ve günah olarak görmektedir (Gnuse, 2015; Huguelet & Koenig, 2009, s. 43). Bu durum Disney'in özellikle Hristiyanlığın Protestan kolundan ilerlediğini ortaya çıkarmaktadır.

²⁴⁵ Kanada Birleşik Kilisesi, Birleşik Mesih Kilisesi, Episkopal Kilisesi, Presbiteryan Kilisesi (ABD), Utrecht Eski Katolik Birliği Kilisesi, Amerika ve Kanada Avanjelik Luteryan Kilisesi, İsveç Kilisesi, Almanya Avanjelik Kilisesi, Danimarka, İzlanda, Norveç ve Hollanda Protestan Kiliseleri, Metropol Toplum Kilisesi, Birleşik Metodist Kilisesi bunlardan bazılarıdır. Bu kiliselerin çoğunlukla Protestanlık ve ona ait bir kolun savunucusu olduğu görülmektedir.

Engelliğin teorileştirilmesi için 20. Yüzyılın sonlarının ardından atılan akademik adımlara ek olarak engellilik kültürü geliştirilmeye çalışılmış bunun medya alanındaki karşılığı olan sunum biçimleri incelenmiştir. Ekoloji ise sanayi devrimi ve çevreye ilişkin endişelerin artması ve bunun 1970’lerde patlamasından sonra son 50 yılda sürdürülebilirlik küresel bir endişeye dönüşmüştür (Onifade, 2024). Buna bağlı olarak medyada bu endişeyi yansıtan ürünlerin sunumları yer almıştır.

Tablo 4: Disney Animasyon Filmlerin Dini, Ahlaki ve Kültürel Temsil Biçimlerine Göre Kategorilendirilmesi

Disney’in Dönemsel Sınıflandırması	Zaman Aralığı	Sanatsal Akım
Klasik Dönem	1937-1959	Modernizm
Rönesans Dönemi	1989-1999	Post-modernizm
Revizyon Dönemi	2009-2015	Metamodernizm
Yenilenme Dönemi	2016-günümüz	Metamodernizm

Disney’de 1937’de ilk uzun metrajlı animasyon filmiyle başlayan 1937 yılı ve 1950’ler sonlarına kadar uzanan kısmına *Klasik dönem* adı verilmektedir. Tarihte 1901’de başlayıp 1930’lara kadar devam eden modernizm akımı 1945 yılına kadar sürmüştür. Bu akımla beraber başlarda sanayileşmenin gelişmesi ve medeniyetin doğası gereği ilerici olduğu fikri ilk olarak sanatta romantizmin ideallerinin evrimiyle 1930’lara kadar devam etmiştir. Ana felsefesi olarak ahlak, iyimserlik ve toplumsal sorunlar temalı hareketlere odaklanılmıştır. Daha sonra değişim geçirerek özellikle Büyük Buhrana bağlı olarak sürrealist mizah ve sosyal gerçekçilik temaları ekrana yansıtılmıştır (Graff, 1973). Disney’in içinde bulunduğu döneminin sanat akımından etkilenerek eserlerinde aşırı romantizm, sosyal gerçeklik, ahlaklılık, iyimserlik ve toplumsal sorunlar yansıttığı söylenebilir. Özellikle bu dönemde yer alan Pamuk Prenses filminde Büyük Buhrandan kurtulmanın yolu olarak cücelerin madende, pamuk prensesin ise evde çok çalışması tema olarak yansıtılmıştır. Bir yönüyle de gerçeklerden kaçış ve kurtuluş özlemi çekme romantizm arzusu daha yüksek güç ve metafizik gerçekleri ortaya çıkarmıştır. Aslında neden-sonuç ilişkili akıl yürütmenin kasıtlı ihlali sonucu oluşturulan sürrealizm ile romantizm açlığı yaşanan mucizevi olaylar ve sonsuz mutluluk gibi durumlarla doyrularak temelde Amerikan rüyası konumlandırılmıştır. 1950’ler ve Amerika için refah döneminin yaşanmasıyla beraber Kulkedisi’nin çalışkanlığının yanı sıra baloya gitme ve

kıyafet edinme gibi süsler ve lüks içeren temalar da refah döneminde yansıtılan tüketicilikle ilişkilendirilebilir. Bu iki yapım modernist akımların etkisinde kalmıştır. Ayrıca cinsiyet ve cinsiyete dair olgular heteronormatif ve daha ataerkil anlayışla kadınlık romantize edilmiştir. Erkeklik rolleri tamamen sessizlik içerisinde ve asıl bu noktada erkek karakterlerin pasifliği tartışılması mümkün görülmektedir. Ayrıca bu dönemde kuir olması ihtimal karakterlerin iyi yan karakter olmakla beraber çoğunlukla zorbalandığı ve ciddiye alınmadığı görülmektedir. Engelli karakterler de çoğu kez mizah unsuru olarak zorbalanmıştır. Doğa ve doğaya ait her şeyin güzellik ve estetik olduğu fikri yerleştirilse de ekolojik anlamda bir uyarıya yer verilmemiştir.

Modernizmden kopuş olarak postmodernizm terimi ilk kez 1950-1960'larda kullanılmıştır (Bertens, 2003, s. 4; Buchanan, 2018). Bu kavramla beraber ahlaki, politik ve estetik idealler değişmeye başlamıştır. 1970'lerde postmodernizm eğilim haline gelmiştir (Brooker, 2003, s. 202). Yaklaşık olarak 1960'lardan 1980'lere kadar devam eden cinsel devrim yine aynı süreçte yer alan II. dalga feminizmin²⁴⁶ etkisiyle özellikle beyaz kadınlar için cinsellik, aile, ev içi roller, üreme hakkı, fiili eşitsizlik ve resmi yasal eşitsizliklerle mücadele edildiği liberal feminizm olarak bilinen döneme denk gelmektedir (Whelehan, 1999). Özellikle 1980-1990'larda hız kazanan modern küreselleşme, kapitalizm, kültürel çoğulculuk ve neoliberal ideolojilerin desteklenmesiyle dünya ekonomileri ve kültürlerinin birbirleriyle bağlantısı görülmektedir (Benería vd., 2016, s. 95; Ritzer, 2011). Disney'in *Rönesans dönemi* 1989 yılı ile 1990'lar sonuna kadar sürdürülmektedir. Yine bu dönemde Disney filmlerinde başkahramanların kültürel bakımdan sorunlu olsada farklı kültürlerden olduğuna ek olarak II. dalga feminizmiyle beraber kadın rollerinin Klasik dönemden çok farklı olduğu göze çarpmaktadır. Özellikle kadın karakterlere 'sözde irade' anlamında 'içinde bulunan duruma karşı çıkış, isyan geliştirme ve macera arayıcısı olma' rolleri biçilmiş ve geleneksel rollerin tamamı kadınların ellerinden alınmıştır. Erkek karakterlerin çoğunluğu Klasik döneme göre nispeten daha sesli olsada bu kez de ya aşırı maço ya da aşırı çocuksu ve sorumsuz olarak ekrana yansıtılmıştır. Kuir kabul edilmesi muhtemel

²⁴⁶ II. Dalga feminizminde feministlerin seks savaşlarıyla kutuplaşmalarına neden olmuştur. Kimileri pornografi vb öğelerin kadının nesneleştirilmesi ve kullanımının sürdürülmesi olarak görerek karşı çıkarken, öteki grup bu ve buna benzer unsurların yine ataerkil dayatmanın parçası olduğu ve tüm tabuların kırılarak kadınların özgürleşmek adına bedenini üzerinde istediği şekilde hüküm sürebileceğini savunmuştur. III. dalga feministleri ise, bu konularda bireyselleştirilmiş görüşleri teşvik etmiştir (Crawford, 2010).

karakterlerden yalnızca biri kötü resmedilsede çoğu mizah unsurunda kullanılarak engellilerin Klasik dönemdeki muamelesine tabi tutulmuştur. Engelli karakterlerin ise hala zorbalandığı ve mizah unsuru olarak kabul edildiği gözlenmiştir. Ekoloji bağlamında *Aslan Kral* (1994) filmine kadar Klasik dönem anlayışı sürdürülürken, bu filmle beraber artık doğa, doğa dengesi, ekosistem, korumacılık, çevre sorunları gibi başlıklar filmin ana temasında yer almıştır.

Revizyon dönemi ise yaklaşık olarak 2000'ler sonunda başlayıp 2010'ların ortalarına kadar olan zaman dilimini kapsamaktadır. 1990'ların sonunda postmodernizm sanat biçimlerinden çok, kültürler ve kültürlerin biçimlerinin yeni bir şekilde çoğalmasıyla topluma yöneltilen sorular üzerine odaklanmıştır. Popüler kültürde ise, görelilik türüyle ilişkilendirilen felsefi bir akım olarak algılanmıştır (Connor, 2008). III. dalga feminizmiyle kapsayıcılık bakımından siyahi olmak üzere tüm kadınları içerisine dâhil eden bir feminist anlayışın varlığı gözlenmiştir (Evans, 2015, s. 49). Özellikle film sanatında anlatı yapısının ve karakterizasyonları altüst edilmesi en başlıca örneklerden sayılmaktadır. Obama'nın seçilmesinin ardından Tiana adlı siyahi prenses tesadüf görünmemektedir. Metamodernizmi başından yakalayan bu dönemin kültürel söylemlerle ilişkili olması bakımından toplumdaki renklere kör olmadığını bir şekliyle göstermeye çalışan Disney, bu dönemde özellikle kadın rollerinin güçlendirilmesinin yanı sıra erkek rollerinde de çok büyük değişiklikler olmuştur. Kadın rollerine ve kadınlığa geleneksel roller tekrar kazandırılırken, macera, amaç, özgürlük için bağların koparılmasının altı çizilerek bu hayallerin gerçekleştirileceğine vurgu yapılmıştır. Aslında keskin ataerkil bakış yumuşatılarak iradeli kadınlar ortaya konmuştur. Erkek rolleri belki de dönem içerisinde en sorunlu görünenler arasındadır. Bu dönemde erkekler eğlence ve kadın düşkünü olmasından öte, toplum içerisinde kabul görmemiş yankesici, hırsız haydut yahut yalancı olarak resmedilerek ideal erkek anlayışı değiştirilmiş ve '*erkeğin her bakımdan aldatanı makbuldür*' algısı yerleşik hafızaya geçirilmeye çalışılarak ataerkil bakış sürdürülmüştür. Kuir olduğu düşünülen karakterler bu dönemin başında kötü rolde ortalarında iyi yan rolde yer alırken dönem sonunda doğrudan iyi başkahraman olarak ekrana yansıtılmış ve izleyici üzerinde köklü değişim anlamında büyük etki yaratılmaya çalışılmıştır. Engellilik bağlamında bu dönemde sözü edilen karakterler dönem başında ve ortasında yok denecek kadar az zorbalanan hep iyi yan karakter olarak yansıtılırken, dönemin sonunda doğrudan süper sakat klişesi

başlatılmıştır. Ekoloji bağlamında iyi başkahramanların sürekli doğayla iç içe olma ve orada yaşama hevesleri yansıtılsada tam anlamıyla sürdürülebilirlik endişesinin resmedildiğini söylemek mümkün görünmemektedir. Bu nedenden sözü edilen dönemde Klasik döneme benzer temsiller oluşturulduğu gözlenmiştir.

Disney için *Yenilenme dönemi* ise 2016 yılı ile devam eden sürece işaret etmektedir. Bu dönem, 2009'dan günümüze hem modernizm hem de postmodernizm sentezi kabul edilen metamodernizmden etkiler taşımaktadır. Modernizm ve postmodernizm arasında gidip gelen sarkaca benzetilen bu kavram, kültürel söylem paradigması olarak kendini göstermektedir (Vermeulen & Van Den Akker, 2010). Aslında post-postmodernizm olgusunu açıklayan bu kavram bir tür bilgelik, incelik, dijital devrim, iklim değişikliği ve çevresel sürdürülebilirlik gibi son küresel olaylar ve bunlara verilen kültürel tepkilerin karakteristikleri olarak sunulan pragmatik idealizm olarak tanımlanmaktadır. 2012 yılı civarında başlatılan ve kadınların güçlendirilmesinde internet ve sanal dünyanın da dâhil edilmesini savunarak odağına kuirleri de ekleyen IV. dalga feminizmi bu döneme denk gelmektedir (Munro, 2013). Yenilenme döneminin filmlerinde en fazla başka kültürler ve bu kültür geleneklerinin ele alınmasıyla beraber ekoloji, birtakım hırslar veya kıskançlıklar nedeniyle ekolojik dengenin bozulması konu edilmiştir. Cinsiyet rollerinde bu dönemde erkek karakterlerin kimi zaman çocuksu inatçılıkları ve aptallıkları kimi zaman pasiflikleri ve güçsüzlükleri hatta dönemin son filminde neredeyse tamamen sessizleştirilme biçimiyle Klasik dönemden çok çok uzak ve kötü bir yere konumlandırıldıklarını göstermektedir. Özellikle kadınlar aşırı androjen karakterlere çevrilerek erkek rolleri tam anlamıyla kadın karakterlerde çoğu kez yansıtılarak başka türlü erkek egemen ideoloji sürdürülmeye çalışılmıştır. Yine kuir bağlamında iyi başkahramanın bu yönelimde olduğu izlenimleri daha baskın biçimde verilmeye başlanarak izleyicide ona karşı oluşacak sempati duygusunun arttırılması hedeflenmiştir. Eşcinsellik temsiliinde özellikle dönemsel bir ayrım yapmak mümkün görünmemektedir. Ancak Yenilenme döneminde daha net gösterildiği ve sempatik karakterler olarak yansıtıldıkları gözlenmiştir. İlk dönemlerde kuir bireyler için zorbalanan rolün temsiline karşılık gelse de sonraki dönemlerde özellikle –Revizyon döneminde ve sonrasında – söylem değişikliğine gitmiş olması liberal Protestan anlayışın devamı olarak okunabilir. Engelli karakterler Revizyon dönemindeki klişe söylem devam ettirilmiştir. Bu dönemi keskin biçimde önceki dönemlerden ayıran en net özellik çevre sorunları, ekolojik

problemler, insanoğlunun hırsları ve sahip olma arzuları neticesinde ekosistemin, dengenin ve doğal yapının bozulmasının en başat hikaye olarak dikkat çekmesidir. Hatta daha ileri gidilmek istenirse, dönemin en baskın temaları sadece ekoloji değil, ekofeminizm bağlamında bir eko-eleştiri gerçekleştirilmeye çalışılmıştır.

Dini değerlerin temsillerine bütüncül olarak bakıldığında, Klasik dönem ve Rönesans döneminde (bir film hariç) – Güzel ve Çirkin (1991) – tüm filmlerde çoğunlukla İsa peygamberin erkek olarak temsil edilişi tespit edilmiştir. Rönesans dönemiyle özellikle II. Dalga feminizmi ve diğer tüm toplumsal gelişmelerin ardından kadın karaktere iktidar verilmeye başlanmıştır. Kadınlar daha seçen taraf olmaya ve feminist söylemleri dile getirmeye başlamışlardır. Rönesans döneminde kaderini yazma, kendini bulma yolculuklarına çıkıldığı görülmektedir. Aynı zamanda maceradan maceraya atlanarak kötülüğe galip gelmede zaferler kazanılırken ve kötüler cezalandırılırken tüm zaferlerin çoğunlukla İsa peygamber olarak temsil edilenin eliyle gerçekleşmemesi dikkat çekicidir. Bu da İsa peygamberin kucaklayıcılığı ve merhametine yapılmak istenen vurgu olarak okunabilir. Yine bu düşünceye paralel olarak, başkahramanların bebeklik veya çocukluk dönemlerini yansıtan sekanslar *Aslan Kral* (1994) filmiyle başlatılmıştır. Bu filmde sonra karakterlerin çocuklukları üzerine anlatı sabitleştirilmiştir. Hem İsa'nın bebekken seçilmiş olduğuna vurgu yapılmasını hem de izleyicinin özellikle çocuk yaştakilerin daha derin empati yakalaması amaçlandığını akıllara getirmektedir. Ayrıca ebeveynin tek taraflı yahut iki taraflı yokluğuyla başkahraman genç olarak tasvir edilir ve kendisini gerçekleştirmek için bazen başındaki büyüye isyan ederek bazen de bulunduğu ortamdan uzaklaşarak kendini bulma macerasına atılır. Başkahramanların ergenliğe geçiş sanrıları olarak ele alırsak geçirdikleri süreçleri – Elsa dışarda bırakılırsa – ve tüm bu çalkantılı süreçten kendi arayışlarını yine kendi yolculuklarında keşfetmeleri ebeveynin yok sayılması yahut özellikle ebeveynsiz bırakılması kendi içerisinde problemli durum olarak görünmektedir. Özellikle Revizyon ve Yenilenme döneminde İncil temalı kıssaların tersine çevrilerek yansıtılması noktasında artış olduğu gözlenmiştir. Ayrıca Disney animasyon filmlerinin olmazsa olmazı ölüm teması da dikkat çekmektedir. Klasik dönemden Yenilenme dönemine kadar iyi başkahramanının ölen yakınlarının ölüm sebepleri açıklanmayarak bunun talihsizlik olduğu yansıtılırken, kötülerin ölmesinin ilahi adalet ve doğrudan ceza olarak yansıtılması bu olgudaki çarpıklığa işaret etmektedir. Başka bir durum da Rönesans dönemi sonuna kadar büyü ve sihir kötü güçlerin

elindeyken, Revizyon döneminde artık iyi güçlerin eline geçirilmiştir. Bu özel güçler İncil’de yer alan peygamber mucizelerine işaret ederek yansıtılmıştır. Bu nedenle ilk dönemlerde yasak olması durumu doğrudan kötülük ve kötülüğe hizmet ettiği kaynak gösterilirken, sonraki dönemde izin veriliyor oluşu karakterlerin kendilerine peygamber olarak sabitlenmesine neden olmuştur.

Ahlaki değer temsilleri sürecin tamamında Klasik dönemde iyiler keskin iyi, kötüler keskin kötü olarak tanımlanmaktadır. Rönesans döneminde ise kalbi iyi olsa da tavır olarak kötü olanın dönüşümüne rastlanmaktadır. Rönesans dönemi ve sonrasında yan karakterlerin fazlaca arttırıldığı gözlenmiştir. Klasik dönemden farklı olarak bu karakterler gerek dini gerek ahlaki gerekse kültürel temsil biçimleri olarak rollerinin anlatıya şekil verdiği görülmektedir. Klasik dönemde iyilerin eliyle kötülerin cezalandırılmadığı ve bu durumun Revizyon dönemine kadar sürdürüldüğü görülmektedir. Rönesans dönemiyle beraber karakterlerde ahlaki ikilik meydana getirilmiştir. İyi karakterler kimi zaman kötü; kötü karakterler ise kimi zaman iyi olmuşlardır. Geleneksel olarak kötüler için kurtuluş eğrisi sunularak Amerikan rüyası vaadi genişletilmiştir. Rönesans döneminde birkaç örnek hariç başkahraman ve kötü karakterler hep aynı cinsiyete sahipken, Revizyon döneminde bu olgu tamamen yıkılarak zıt cinsiyetler karşı karşıya getirilmiştir. Ancak bunu ötesinde birçok yönden üstün ahlak ilkeleri olarak kabul edilebilecek değerleri öne çıkarma fikri anaakım Amerikan sinemasında hâla geçerliliğini korumaktadır. Revizyon döneminde kazara da olsa iyi karakterin öldürmeye çalışma eylemi yer almaktadır. Ancak Yenilenme döneminde öfkesine yenik düşerek kasıtlı olarak öldürmeye teşebbüs ve merhametsizliğe yer verilmiştir. Bu açıdan Klasik dönemle Yenilenme dönemi arasında ahlaki temsil bakımından büyük bir uçurum olduğu görülmektedir. Bu da metamodern dönemin insan algısının bir yansıması olarak okunabilir. Mükemmel değil, olmak zorunda da değil, her canlının kendi olma hakkının devredilemez olduğu fikri benimsetilmeye çalışılmaktadır. Bu dönemde doğrudan keskin kötüler dönüştürülerek hata yapanlar olarak yumuşatılmıştır. Aynı dönemde doğanın tükenmişliği ile yok oluşa sürüklenişine vurgu açısından ekolojik dengesizlik, ekosistem bozukluğu kötü temsili olarak ekrana yansıtılmıştır. Dostluk, birlik, beraberlik ve takım ruhu, yaratıcılık ve farklı düşünebilme ve doğaya yakın olma Yenilenme döneminin en başat değerleri arasında sayılmaktadır.

Bunun dışında kültürel olarak argonun kullanımı ve 1930'lardan bu yana kendini daha net hissettirmiştir. İlk dönemlerde imalı anlatım varken 1990'larda biraz daha belirgin söylem kullanılmış, daha sonra bu söylem yerini Revizyon ve Yenilenme döneminde açıktan kelimelere bırakmıştır. Argo ağzın yaygınlaşmasına ek olarak Rönesans dönemi yaşanan toplumsal ve sosyolojik değişimler doğrudan animasyon filmlerde de kendine ait yapı değişiklikleri meydana getirmiştir. En çarpıcı örnekler arasında *Güzel ve Çirkin (1991)* animasyon filminde yer alan genelev iması dikkat çekmektedir. Gaston karakterinin kendisini övdüğü sahnede bar-vari bir mekânda aşırı dekolteli ve müstehcen giyinmiş –özellikle de kasabanın geri kalan kadınlarından çok çok farklı tarzda – üç kadının genel ev çalışanı olması muhtemeldir. Ayrıca ortamın kırmızı ışıqla aydınlatılıyor olması da o dönemde Fransa'daki devlet kontrolündeki bu evlerin açıkken kırmızı fenerle aydınlatılması toplum kuralına (Caves, 2005, s. 559) benzer olarak filmde de bu şekilde yansıtılması iddiayı daha da güçlendirmektedir. Yine Rapunzel'in de bir barda şarkı söylemesi buna paralel olarak ekrana yansıtılmıştır. Toplumsal olarak kadın düşkünü resmedilen erkeklerin tacizci yapısı belirgin biçimde ifade edilmiştir. *Prences ve Kurbağa (2009)* filminin bir sekansında dokunmasını istemediği halde erkeğin kadına yaklaştığını göstermese de sesler ve diyaloglarla²⁴⁷ hissettirilmiştir. Aynı şekilde Lumiere adlı karakterin tacizci bakışları, Jafar karakterinin kadının iradesini çalması, Eugene karakterinin baştan çıkarmaya çalışan bakışları, özellikle Rönesans döneminde başlatılıp Yenilenme dönemine kadar sürdürülmüştür. Ayrıca Revizyon dönemi kadın için yumuşatılan ataerkil bakış erkek için güçlü bir biçimde devam ettirilmiştir.

Kültürel temsiller bağlamında tüm söylenenlere ek olarak Klasik dönemde başka kültürü yansıtmaktan çok doğrudan uzun metrajlı animasyon yapımının ilk örnekleri verildiğinden hikâyede yer alan anlatı ve anlatı biçiminin çok fazla üzerinde durulmamıştır. Film müzikleri gözden geçirildiğinden Klasik dönemde Klasik müzik ağırlıklı, diğer dönemlerde caz ağırlıklı *Prences ve Kurbağa (2009)* hariç pop müzikle karışık diğer kültür enstrümanlarından ilham alınmıştır. Rönesans döneminde çokkültürlük bağlamında birçok anlatıyı kendi bünyesine katan Disney, 1980'ler sonunda

²⁴⁷ Musker J. ve Clements R., *Prences ve Kurbağa (2009)*, 35:34-35:43. Başbaşa kaldıklarında Naveen Tiana'ya dönerek 'Hey, Garson! Burada uzun süre kalacağız gibi görünüyor. Rahatlamaya ihtiyacımız olabilir.' diyerek imalı konuşur ve harekete geçer. Tiana da 'Sümüklü bedenini uzak tut' diyerek ona vurduğu sesleri duyulur.

Euro-Disney adıyla Avrupa'ya açılmak isteyen Disney'in Fransız halkı tarafından hoş karşılanmaması ve kültürel emperyalizmine ses çıkarmaları sebebiyle bu dönemde yer alan filmlerinde özellikle Fransızları taşralı, medeniyetten anlamayan, cahil ve geri kalmış resmetmelerine sebep olmuştur. Benzer biçimde kültürel temsilde sözü edilen kendi etnik grubunun kurallarını reddederek özgürleştiği iması yapılması da bu vurguyu güçlendirmektedir. Seslendirmelere dikkat edildiğinde Yenilenme dönemine kadar diğer tüm karakterler yansıtılan kültürün ağzıyla İngilizce telaffuzlarda bulunmasına ek olarak iyi başrol kahramanlar doğru şekilde Amerikan aksanlı İngilizce konuşurken, sözü edilen dönemden sonra doğrudan başrolleri bahsi geçen kültürden olan oyuncular seslendirmiştir. Disney'de diğer tüm kadın karakterlerin ya orta-üst yahut üst sınıf bürokraside yer alan bireylerden olmasına karşın prenseslerden yalnızca Belle kasabalı bir Fransız kızı olması ile New Orleans fakiri Tiana'nın garson kız olarak temsil edilmesi başka ilgi çekici örnektir. Özellikle Tiana'nın New Orleans fakiri olarak temsili New Orleans'ın gerçek tarihine yaklaştırdığı hissi uyandırılmaya çalışılsada caz ve insanların eğlenceli hayat sürmelerinin resmedilmesi anlatının kendi içerisinde çelişkiler oluşturmuştur. Yine Tiana'nın siyahi karakter olarak tüm film boyunca sadece 17 dakika yer alması birçok açıdan eleştirilmesinin de önünü açmıştır. Yine Rönesans dönemin en sorunlu örneklerinden biri *Aladdin* (1992) ile öteki kültürün aşağılayıcı imgelerle küçük düşürülmesinin ardından Revizyon döneminde çokkültürlülük meselesi bu döneme göre çok daha iyi yerlere taşınmıştır ancak birçok iyileştirmeye rağmen, egemen kültürü ve söylemi birçok yöntemle sürdüren Disney'in alması gereken çok daha fazla yolun olduğu söylenebilir.

3.4. Disney Animasyon Filmlerindeki Değerler Eğitiminde Kullanılan Yöntemler

Önceki başlıkta Disney'in dini, ahlaki ve kültürel temsilleri ve bu temsillerin süreç içerisinde ne tür değişiklikler geçirdiğine yer verilmiştir. Bu bulguların ardından sözü edilen temsillerin hangi yöntemlerle izleyiciye iletildiği sorusu akıllara gelmektedir. Sinemanın hem görüntü hem ses hem de diğer unsurlarıyla hikâye anlatıcılığın da önemli bir rolünün olduğu yadsınamaz. Sinema gibi iletildiği mesajlar bakımından evrensel bir dile sahip olan animasyon filmler de sözü edilen özelliklere sahip olması bakımında önem arz etmektedir.

Araştırma kapsamında incelenen ve ölçüt örnekleme dayanılarak tahlil edilen animasyon filmlerin “dini, ahlaki ve kültürel temsiller” bağlamında beş farklı anlatı biçimiyle (açık, alegorik, sembolik, metaforik ve sinemasal) sunulduğu tespit edilmiştir. Dini ve kültürel değer temsilleri beş anlatı yöntemi içerisinde yer alırken; ahlaki değer temsilleri yalnızca diyaloglar ve eylemleri içerdiğinden sadece “açık anlatı yöntemi” kapsamında değerlendirilmektedir.

Belirlenen bu anlatı biçimleri doğrudan din ve değer eğitime karşılık gelmemektedir. Ancak söz konusu yöntemler, kuramsal bir çerçeve oluşturmak amacıyla; Bordwell’in “açık (klasik) anlatı”, Connor’ın “alegorik anlatı”, Aldridge’nin “sembolik anlatı”, Clive ve Erricker’ın “metaforik anlatı” ve Elsaesser ile Hagener’in “sinemasal anlatı” kavramlarıyla ilişkilendirilmiştir. Her ne kadar bu anlatı biçimleri adı geçen kuramcıların kavramsallaştırmalarıyla birebir örtüşmesede ilgili kavramsal çerçeveler araştırmanın teorik temelini oluşturmak amacıyla referans alınmıştır. Anlatı formlarının kuramsal bir dayanakla temellendirilmesi açısından, kullanılan sınıflandırmalar araştırmacı tarafından adlandırılmıştır. Dinî ve ahlaki değerlerin öğretiminde sıklıkla başvuru hikâyeleme, drama ve temsili anlatım gibi yöntemler; özellikle dini kavramların somutlaştırılmasında, sembolik ve temsili öyküler aracılığıyla öğrencinin anlam dünyasında yer bulmasını hedeflemektedir (Aydın, 2022). Bu yöntemler, bir düşünce ya da durumun temsil yoluyla, rol üstlenerek öğrenilmesini amaçlayan yaklaşımlar çerçevesinde değerlendirilebilir. Bu bağlamda, özellikle Disney animasyon filmleri, birer “örnek olay” niteliğinde ele alınabilir. Bu filmler, izleyicinin kendi perspektifinden hareketle, dinî, ahlaki ve kültürel değer temsillerini analiz etmesine ve bu temsilleri anlamlandırmasına imkân tanımaktadır. Böylelikle Disney animasyon filmleri aracılığıyla hem informal eğitim gerçekleştirmekte hem de bu eğitiminde anlatı temelli öğretim metotlarına yer vermektedir. Disney, informal eğitimini de değer eğitimiyle bütünleştirebilecek bir öğrenme alanı sunmaktadır.

3.4.1. Açık Anlatı

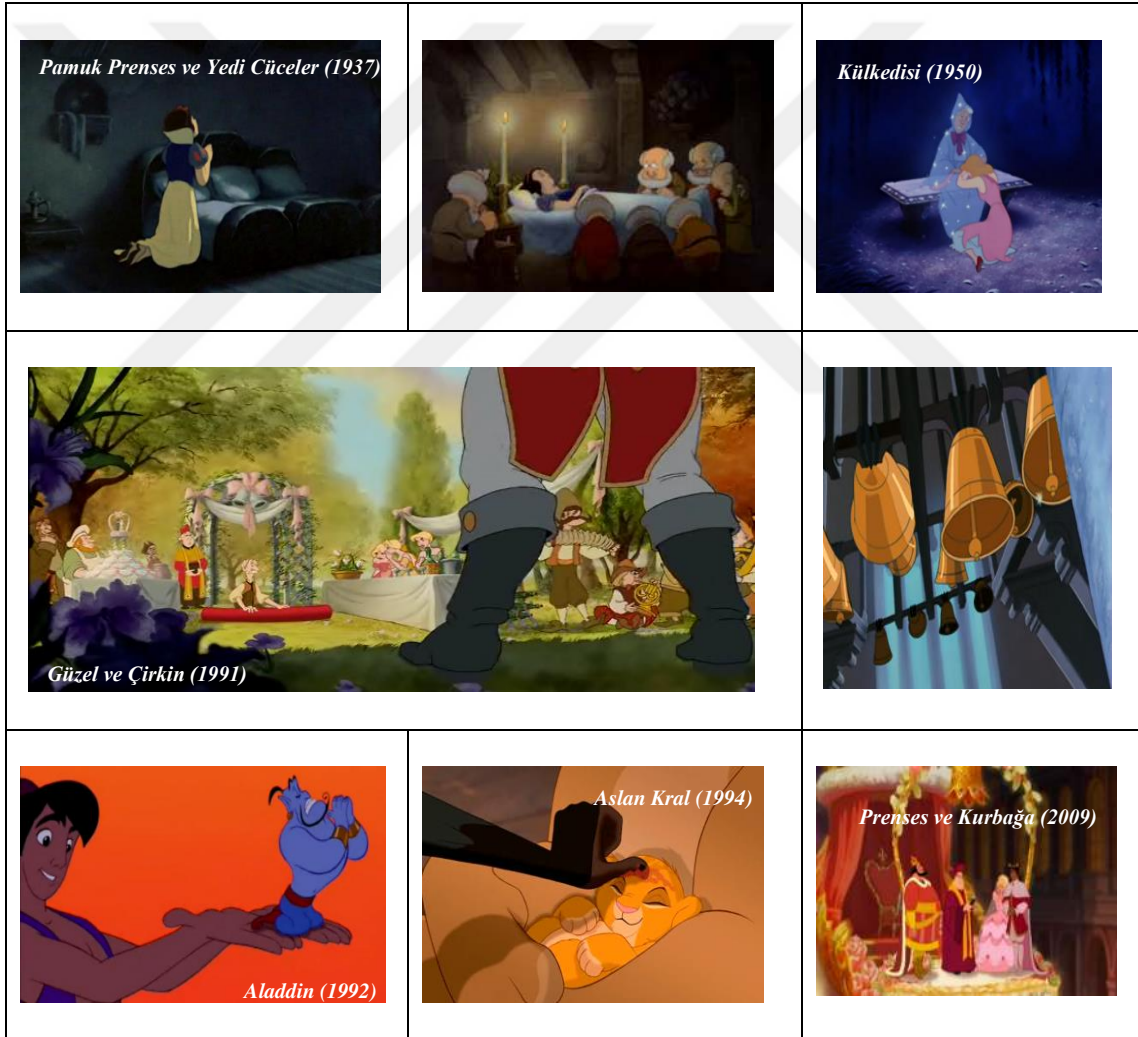
İletilmek istenen fikir, duygu, olay, kavram veya mesajın alıcıda belirsizliğe neden olmayacak şekilde net biçimde ifade edilmesine açık anlatı denilmektedir. Neden sonuç ilişkisine dayalı belirli bir mekân ve zaman içerisinde meydana gelen olaylar zincirini içeren anlatım şekli olarak tanımlanmaktadır (Bordwell, 2007, ss. 156-166). Klasik anlatı

olarak da adlandırılan bu yöntemde neden sonuç ilişkileri ve olaylar net biçimde sunulmaktadır. Görünür, net ve izleyiciye rehberlik eden bu anlatı biçimi diğer bir deyişle doğrudan anlatı, iletilenin en sade, özlü ve yalın şekilde iletilmesini sağlamaktadır. Herkesçe anlaşılabilir olma, kapalılık barındırmama, çoklu yorum içermeme, berraklık ve duruluk yansıtmaya açık anlatının özellikleri arasında sayılabilir. Sanat eserleri için açık anlatı kavramının kullanılması ve kavramsallaştırılması yukarıda açıklanan tanımlardan oldukça farklıdır. Bu bağlamda edebi ve sanat eserleri için açık anlatının doğrudan belirsizlik içerdiği, çok anlamlılığa sahip olduğu ve yeniden üretime zemin hazırladığı ortaya konmuştur (Derrida & Spivak, 1997; Eco, 2023, s. 8). Ancak bu araştırma için doğrudan din ve değer eğitim öğretim metotlarına yaklaşması bağlamında Bordwell tanımını esas alınmıştır.

Ölçüt örneklemede yer alan 10 animasyon filmde bulunan dini, ahlaki²⁴⁸ ve kültürel değer temsilleri açık anlatı yöntemiyle ortaya konduğunu söylemek mümkündür. Kültürel değerler kendi içerisinde maddi ve manevi değerler olarak ele alındığında manevi değer içerisine din ve dini değerler de dâhil edilmelidir. Hatta en önemli belirleyiciler olarak ifade edilmelidir. Bu nedenle araştırmanın bu kısmında dini değer temsili olarak söylenen her şey aynı zamanda kültürel temsil sayılacaktır. Açıkça ortaya konan maddi değerler arasında el sanatları, zanaat, giyim kuşam, yemek ve mutfak ve de mimari sayılmaktadır. İzleyicisini aynı zamanda tüketiciye dönüştürmeyi planlayan Disney, elbette adı geçen kültürel maddi değer temsilleriyle reklamlarını sunmaktadır. Görünür maddi değerlerinden bazıları şunlardır: prenses bebekler, prenseslerin kostümleri, DVD, kitap, müzikçalarlar, aksesuarlar ve daha niceleri sayılabilir. Disney animasyon filmlerinde yer alan yemek tarifleri veya yemek kitapları yine filmlerde bulunan eşyalar ve Disney şato benzeri bebek oyuncak evler de bir başka örnekleridir. Sayılan tüm materyallerle tüketim ve tüketici kültürünü geliştirmekte ve genişletmektedir. Açık olarak ifade edilen dini değer temsilleri dini uygulamalar ve ritüellerin yanı sıra günlük konuşma diline ait dini ve manevi öğelerle ekrana yansıtılmıştır. Disney’de dini uygulamalardan doğum, evlilik ve düğün merasimi, ölüm ve cenaze törenleri ve dua ritüellerini çok kez filmlerinde işlemiştir.

²⁴⁸ Ahlaki değer temsilleri araştırmanın III. Bölümünde ‘*Disney’in Ahlaki Değer Temsilleri*’ adlı başlık altında örneklendirildiğinden tekrara düşmemek adına yeniden yer verilmemesi uygun görülmüştür.

Uygulanan ritüel biçimleri ve günlük hayatta konuşma diline yansımış ifadelerle sözü edilen filmlerin tamamından örnekler sunulmaktadır. Disney'in 1937 yapımı "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" filminde bu duruma örnek teşkil eden bir sahne de bulunmaktadır. Görsel 3'teki sol en üstteki resimde görüldüğü gibi Pamuk Prenses, yatmadan önce dizleri üzerine çökerek ellerini birleştirmekte ve yatağının önünde pencereye doğru yönelerek dua etmektedir. Bu duanın icra edilme biçimi, doğrudan Hristiyan ibadet ritüellerinin sinematik bir yansıması olarak açıkça karşımıza çıkmaktadır. Duada açıkça Tanrı veya İsa adı geçmemekle birlikte, "Lütfen bana iyi davranan yedi küçük adamı kutsa! Hayallerimi gerçekleştir! Amen!" şeklindeki ifadeler, dini söylem kalıplarını açığa çıkarmaktadır.



Görsel 3: Hristiyanlık dinine ait doğum, evlenme, ölüm ile dua ve yakarış ritüelleri

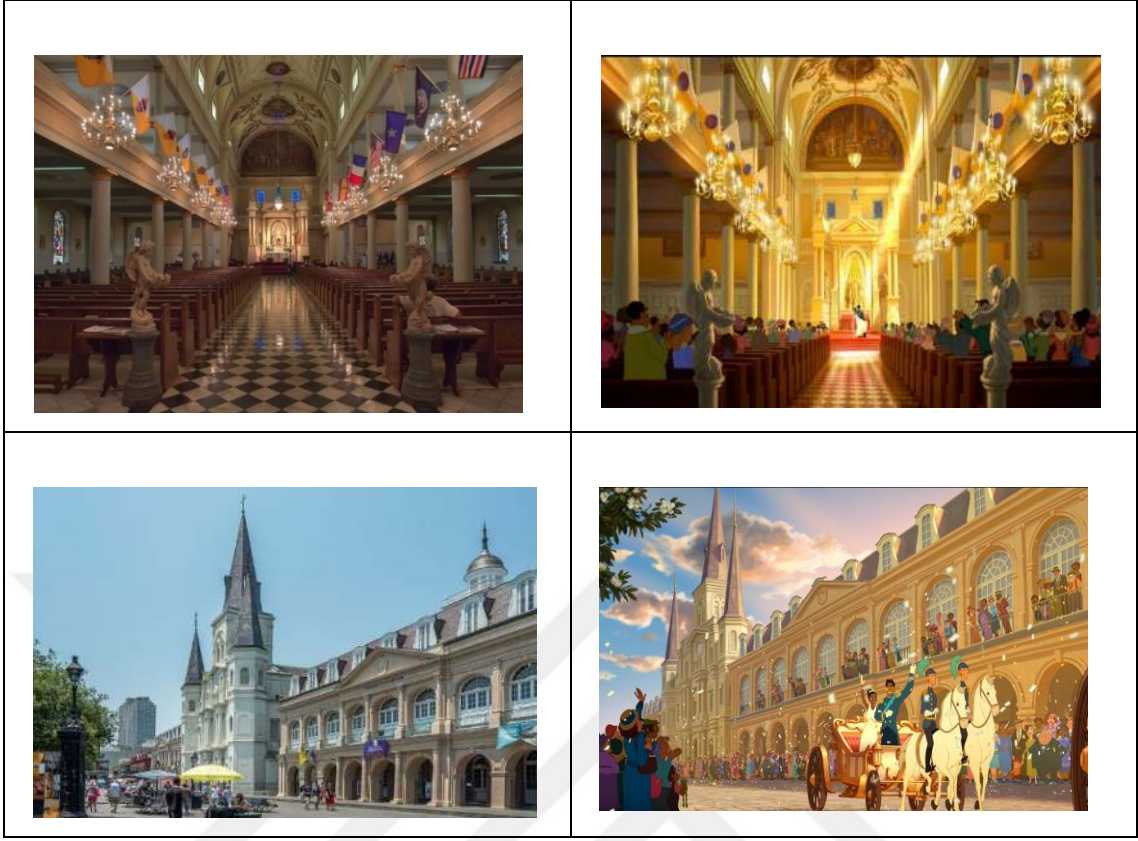
Ayrıca ölüm olgusu Disney animasyonlarının önemli bir parçası olarak yansıtılmaktadır. *Aladdin* (1992) filmi hariç diğer filmlerin tamamında ya kısmi olarak ya da tamamen ölüm gerçeğine vurgu yapılmaktadır. Ancak cenaze törenleri filmlerin bazılarında yer almaktadır. Görsel 4'te görüldüğü gibi gerçek bir mekân olarak *Prens ve Kurbağa* (2009) filminde *Lafayette Kilise Mezarlığı* tercih edilmiştir. Filmde ateşböceği Ray'ın ölmesinin ardından cenaze töreni düzenlenmiştir ve cenaze tabutunun suya salınarak gerçekleştirilmesi bu geleneğin sürdürüldüğüne işaret etmektedir. Yine Görsel 3'te sol baştan ikinci görselde pamuk prensesin ölümünün ardından cenaze töreninde onun için mumlar yakılması ve bir tabut içerisinde sergilenme biçimi bu ritüelin Hristiyan geleneklerine göre yapıldığının göstergesidir.



Görsel 4: Prens ve Kurbağa (2009) animasyon filminde yer alan Lafayette Mezarlığı

Görsel 3'te Külkedisinin peri vaftiz annesinin kucagında ağlayarak yakardığı sahne ekrana yansıtılmıştır. 'Peri' vaftiz annesi²⁴⁹ aracılığıyla doğrudan vaftiz ritüeli izleyiciye hatırlatılmıştır. Yine Görsel 3'te Külkedisi filminin altında yer alan görselle filmin sonunda Külkedisinin ayakkabılarını giyer giymez kilise çanlarının gösterilmesi, gelinlikle merdivenlerden koşarak inmesi evlilik ritüeline işaret edilmesi benzer şekilde bu ritüelin Hristiyan gelenek göreneklerine göre yansıtıldığını ortaya koymuştur. Görsel 3'te sol baştan 4. görsele dikkatle bakıldığında *Güzel ve Çirkin* (1991) filminde Gaston karakterinin botlarının arasından evlenme merasimi için şapel, rahip ve kilise çanları hazırlanladığı görülmektedir. Böylelikle evlilik ritüelinin Hristiyan geleneklerine göre işlendiği gözlenmiştir.

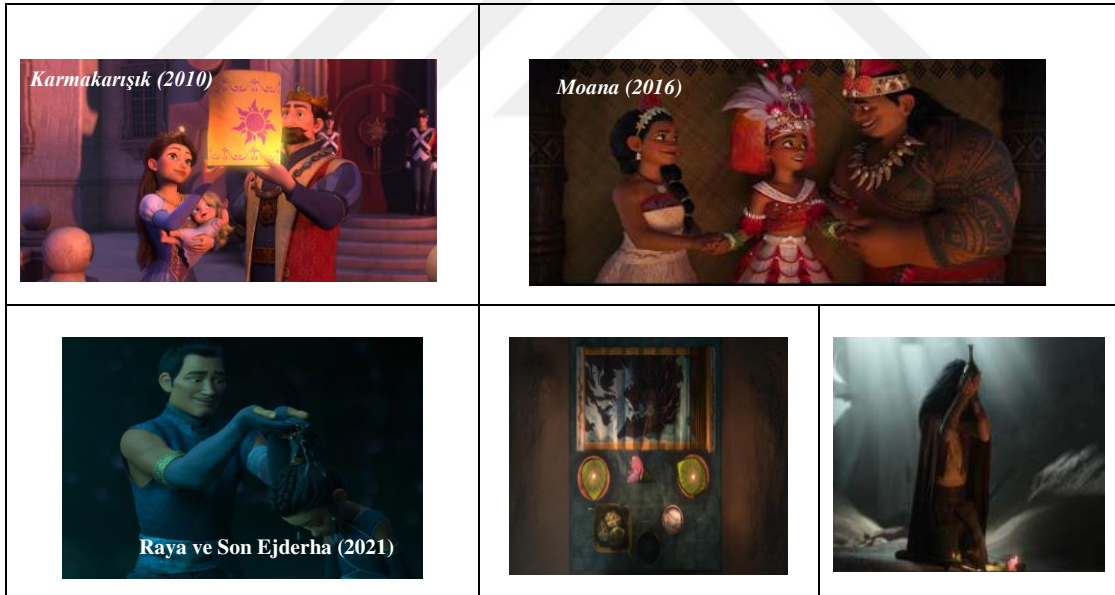
²⁴⁹ Hristiyanlık mezheplerinde, vaftiz ebeveyni, bir çocuğun vaftizine tanıklık eden ve daha sonra onun din eğitime ve yaşam boyu sürececek manevi gelişimine yardımcı olmaya istekli olan kişilere verilen isimdir. Hem dini hem de dünyevi durumlarda, vaftiz ebeveyni genellikle çocuğun yetiştirilmesi ve kişisel gelişimiyle ilgilenmek ve akıl hocalığı yapmak üzere ebeveynler tarafından seçilen bir kişi kabul edilmektedir (Marty, 1962, s. 139).



Görsel 5: Prenses ve Kurbağa (2009) animasyon filminde Tiana ve Naveen evlenme sekansına yerleştirilen Saint Louis Kilisesi

Böylelikle evliliğin ve düğün seramonisinin Disney için önemli bir ritüel olarak görüldüğü ve bu törenlerin Hristiyan ritüellerine göre gerçekleştirildiği ortaya çıkmaktadır. Hatta *Prenses ve Kurbağa (2009)* adlı filmde üç farklı düğün sahnesi ekrana yansıtılmaktadır. Birisi Görsel 3'te yer alan sağ en alt görseldeki Charlotte'nin ikisi Görsel 5'te yer alan Tiana'nın evlilik törenidir. Görsel 5'te yer alan animasyon görsellerinde görüldüğü gibi filmde iki kez evlenen Tiana ve Naveen çiftinin ikinci nikâhlarının doğrudan New Orleans'ta yer alan *Saint Louis Katedralinin* hem iç hem de dış mimarisinin ekrana yansıtılması da düğün seramonisinin Hristiyan geleneklerine göre sürdürülmesinin yanı sıra gerçek bir kilise mekânının tercih edilmesi bu geleneğin misyonerliğine de işaret etmektedir. Görsel 3'te yer alan sağ en alttaki görseldeki gibi Charlotte'nin düğünü de bu kilisenin kapısının önünde büyük bir platform üzerinde gerçekleştirilmektedir. Diğer tüm Disney filmlerinde evlilik sekanslarında papaz ve dini seramoni ekipmanları yer alırken, *Aladdin (1992)* filminde İslam dini ve kültürünün yansıtıldığı söylenece Jasmine ve Aladdin'in evlenme sahnelerinde imam yer almaz.

Başka kültürlerin anlatımında veya dini tavırlarında da özellikle Hristiyan ritüellerinin kullanıldığı görülmektedir. Görsel 3'te yer alan sol en alt köşedeki resimde görüldüğü gibi cinin '*Ben senin gün içindeki dualarının karşılığıyım*' dediği sahnede duayı Hristiyanların ellerini birleştirme biçimiyle kapatması²⁵⁰ dualara gönderme yapmaktadır. Yine İslam dini ibadetinin açık olarak anlatıldığı bir başka sekans örneği prens Ali'nin Agrabah şehrine giriş yaptığı festivalde Genie karakterinin '*Pazar selamınızı hazırlayın!*' demesidir – Hristiyanlık'ta toplu ibadet günü Pazar kabul edildiğinden – aynı günün Müslümanlar için de kutsal sayıldığı yanlışına düşülmüştür²⁵¹. Görsel 3'te en alt ortada yer alan görseldeki *Aslan Kral* (1994) filminde de maymun Rafiki tarafından filmin başında gerçekleştirilen yavru aslanın tutulmasının ardından baş üzerinde kabak sallaması ve kabaktaki maddenin yavru aslanın alnına sürülmesi bir çeşit törendir. Hem Hristiyan vaftizinden hem de Batı Afrika isim verme törenlerinden izler taşımaktadır (Ward, 2002, ss. 116-117). Kültürel bakımdan çeşitlendirmeye ve şekilsel olarak değiştirmelere gidilsede ritüeller tamamen sözü edilen kültürün görünür değerleri içerisine Hristiyanlık karıştırılarak sunulmuştur.



Görsel 6: Doğum günü, taç giyme ve vaftiz törenlerinin bulunduğu sekanslar

Görsel 6'da yer alan sol baştan ilk görsele bakıldığında *Karmakarışık* (2010) filminde Rapunzel'in doğum günü kutlama ritüeli adına gökyüzüne fener gönderilmesi

²⁵⁰ Ritchie G., Aladdin (1992), 37:09-37:11.

²⁵¹ Ritchie G., Aladdin (1992), 47:14-47:17.

ile Betlehem yıldızına²⁵² işaret edilmektedir. Aynı resimin sol baştan 2. görselinde yer alan *Moana* (2016) filminde taç giyme töreni²⁵³ gerçekleştirilmektedir ve bir çeşit ritüel yansımalarına işaret edilmiştir. Görsel 6'da sol alttan ilk görsele bakıldığında *Raya ve Son Ejderha* (2021) filminde ejderha taşını korumada başarılı olan Raya, babası tarafından onaylanırken taşın önünde diz çökmektedir ve Hristiyanların vaftiz ayinine benzer şekilde başının üstünde su dökülmektedir²⁵⁴. Yine Görsel 6'da görülen alt orta sırada ve sağında yer alan iki görselde Raya'nın kayıp ejderha Sisu'yu aradığı sahnede yere dizmiş olduğu önünde ekmek şarap ayinine²⁵⁵ benzer şekilde birtakım gereçlerin yer aldığı görülmektedir.

Günlük konuşma diline ait birtakım açık öğeler görülmektedir. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937) filminde cüceler evlerine dönerken evlerinin ışığının yandığını bacadan duman yükseldiğini görürler ve hep bir ağızdan '*Jiminy Crickets*'²⁵⁶ ifadesi çıkmaktadır²⁵⁷. Cücelerin kendi aralarında kulübede kimin olabileceğini konuştukları sahnede cin, şeytan, hayalet, ejderha²⁵⁸ tahminlerinde bulunmaları ve prenses için melek ifadesini kullanmaları da Orta çağ Hristiyanlık inanç biçimlerine paralellik göstermektedir. Resim 3'te sağ en üst köşede yer alan görselde Kulkedisinin diz çökerek ağladığı ve inanmaktan vazgeçtiğini söylediği sahnede 'peri' vaftiz annesi "*Eğer tüm*

²⁵² Başka bir adı Beytüllahim yıldızı veya Noel yıldızı olarak geçmektedir. Matta 2:1-2'de Doğu'dan gelen bilgiler yıldızlardan iham alarak Kudüs'e seyahat etmiştir ve İsa'nın yıldızını doğuda gördüklerini ve ona tapmaya geldiklerini ifade etmişlerdir. Özellikle fenerin seçilmiş olması da bu bilginlerin Doğu'dan geldiği vurgusunun kaybedilmemesi açısından önem taşımaktadır. Çünkü Doğu din ritüellerinde fener kullanmak oldukça yaygındır.

²⁵³ Bu törenlerde özel yeminler ettirilerek yeni hükümdara tören eşyalarının verilmesiyle gerçekleştirilmektedir. Bazı Hristiyan mezheplerinde bu tören dini bir ayin kabul edilmektedir.

²⁵⁴ Levililer 8:12.

²⁵⁵ **Efkaristiya:** Rabbin Sofrası anlamına gelmektedir. Kutsal sakrement olarak Luka 22:19-20 ve 1 Korintliler 11:23-25'te yer alan İsa'nın inananlara "bunu beni anmak için yapın" emrini verdiğini belirtilirken, ekmeğe "bedeni" ve şarap kadehine "birçokları için dökülen antlaşmanın kanı" olarak atıfta bulunmaktadır.

²⁵⁶ **Jiminy Crickets:** Jiminy Christmas olarak da bilinen bu kavram, 1803'ten beri, İsa Mesih'e kıyılmış yeminleri ifade etmek için kullanılmaktadır. Kıyılmış yemin, küfürlü veya tabu bir ifadenin kastılı olarak yanlış telaffuz etme ya da telaffuzunu değiştirmek oluşturulmuş kavramlardır. Baş harfleri Jesus Christ ile aynıdır. Filimde şaşırma hayretler içine düşerek 'Aman Allah'ım!' demeye aynı anlamı taşımaktadır. Çıkış 20:7'de Rabbin adını boş yere ağzına almayacaksın ibaresinden etkilenildiği düşünülmektedir.

²⁵⁷ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 26:45:27:00.

²⁵⁸ Cin (Psalm 91:6), şeytan (Ephesians 1:9-10). Roma Katolik Kilisesi gibi bazı Hristiyan mezhepleri hayaletleri, yeryüzüne bağlı olsalar da artık maddi düzlemde yaşamayan ve cennete doğru yolculuklarına devam etmeden önce ara bir durumda kalan varlıklar olarak kabul etmektedir (Emissary, 2007). Tesniye XVIII: 9-12'ye uygun olarak ruhları çağırmaya veya kontrol etmeye çalışmanın günah olduğu öğretilmektedir. Ejderha kelimesi Eski Ahit'te yer almaktadır. Kutsal yazılarda ejderhalarla ilgili diğer terimler arasında yılanlar ve canavarlar bulunmaktadır. Aslında, ejderhalar ve yılanlar genellikle Tanrı halkıyla çatışma ve ayartmalarda karşılaşılabilecek şeytanlar ve iblisler temsil edilmektedir.

inancını kaybetmiş olsaydın, burada olamazdım ve ben burdayım" diyerek²⁵⁹ inanca olan vurguyu arttırmaktadır. Yine peri vaftiz annenin Kùlkedisini baloya hazırlamak için acele etmesi gerektiğini söylerken '*Mucizeler bile zaman alır.*' ifadesinin ardından Kùlkedisinin '*Mucizeler mi?*' diyerek şaşırması²⁶⁰ ile Kùlkedisinin elbisesinin paçavralar olduğunu fark edince '*Cennet aşkına! Bu ne hal.*' ifadesi açıktan mucizelerin kabul edildiği bir Hristiyan teolojisi anlayışının kırıntıları olarak filme yerleştirilmiştir. Benzer biçimde *Güzel ve Çirkin* (1991) filminde kasabadakiler Belle'in kasabaya uyumsuzluğu hakkında konuşurken '*Çok yazık, çok günah!*' şeklindeki ifadeleri, Bayan Potts'ın '*Ruhum kutsansın!*' demesi, büyü bozulduğunda Lumiere'in '*Bu bir mucize*' deyişi örnek verilebilir²⁶¹. *Aslan Kral* (1994) filminin '*Hayat döngüsü*' adlı şarkıda '*İnançla (faith) ve sevgiyle hepimizi harekete geçiriyor*' ifadesi yer almaktadır. *Prenses ve Kurbağa* (2009) filminde Dr. Facilier elini Naveen'e uzatarak '*Hadi, evlat! Zavallı bir günahkârın elini sıkmayacak mısın?*' demesi ve Charlotte'nin prens beklerken sıkıntıdan peçete isteyip '*Ver şunları bana! Terliyorum kilisedeki bir günahkâr gibi.*' ifadelerini kullanması günlük hayata ait kavramların asıl olarak Hristiyan terimlerden ve Hristiyan terminolojisinden beslendiğini ortaya çıkarmaktadır. Benzer olarak kurbağa prens için Lawrence karakteri '*şeytan*' ifadesini kullanmıştır²⁶². Yine aynı şekilde Rapunzel Eugene'i yakalayıp sandalyeye bağladığında '*seni buraya bir şey getirdi, Flynn Rider, ister alınyazısı (fate) de ister kader²⁶³ (destiny)*' ifadelerini²⁶⁴ kullanmıştır. Ayrıca Rapunzel'in gençleştirmek için söylediği şarkının içinde '*Alınyazısının (fate) tasarımı değiştir.*' cümlesine yer verilmiştir. Yine Moana için *Tanrılar ve yarı-tanrı* ifadeleri kullanılsada doğrudan '*Tanrı*' ibaresi Hristiyan terminolojisinde yer almaktadır.

Görüldüğü gibi dini ritüeller (dua, ekmek şarap ayini, vaftiz) ve törenler (doğum, ölüm, evlilik ve taç giyme), günlük hayatta kullanılan Hristiyanlık'a ait terimler ve araştırmanın III. bölümünde yer alan '*Disney'de Dini Değer Temsilleri*' başlığı altında

²⁵⁹ Geronimi C., vd, *Cinderella* (1950), 42:51-43:18.

²⁶⁰ Geronimi C., vd, *Cinderella*(1950), 46:43-46:46, 43:25-43:31.

²⁶¹ Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast* (1991), 07:12-07:15,53:14-53:16, 01:20:23- 01:20:25.

²⁶² Musker J. ve Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 21:04-21:13, 22:49-22:54, 31:27-31:32.

²⁶³ *Fate* ve *Destiny* kavramları arasındaki en büyük fark, fate kavramı daha çok Tanrı tarafından kesin şekilde belirlenen değiştirilmesi insanın elinde olmayan durumlardır. Külli iradenin takdir ettiği durumlar olarak işlev görmektedir. Destiny ise daha çok insanın seçimleriyle şekillenen cüzi iradenin yer aldığı kader biçimidir. Bu sebepten ötürü alınyazısı fate kelimesiyle, kader ise destiny kavramıyla ifade edilmiştir.

²⁶⁴ Greno N., Howard B., *Tangled* (2010), 28:50-29:00.

yer alan karakterlerin kasıtlı isimlendirilmeleri Disney animasyon filmlerde açık anlatı örneği olarak ortaya çıkmaktadır.

3.4.2. Alegorik Anlatı

Edebi bir vasıta ve sanatsal bir form olarak alegori, Latince ‘allegoria’ kelimesinden türetilmiş olup *örtülü dil* veya *bir şeyi ima etmek için o şeyi söylemeden konuşmak* anlamlarına gelmektedir. Aynı zamanda ‘ters çevirme veya değiştirme’ manasını barındıran bu kavram, *açık anlamından farklı bir şeyin ifade edildiği gizemli söz* anlamı da içermektedir (Barnhart, 1995, ss. 18-19; Akt. Fletcher, 2012, s. 2). Alegorik anlatı bir olgu, fikir, kavram veya soyut duygu ve düşüncenin açık olarak gösterilmeyip gizli bir alt metinle örtük bir biçimde yansıtılmasına denilmektedir (Köksal, 2006, s. 28). Böylelikle okuyucuya ya da izleyiciye yüzeydeki olayların ötesinde, gizli mesajların iletilmesidir. Bu anlatı biçiminde hikâyenin olduğundan başka bir şey olarak sunulmasını değil, hikâyede yer alan örtük ve sembolik katmanların çözülmesi sonucu yapılan yorumlamaları içermektedir. Alegoriler ve metaforlar birbirlerine çok benzeseler de birkaç temel farklılıklarla birbirlerinden ayrılmaktadır. Alegoriler genişletilmiş metaforlar olarak görülebilir. Metaforlar basit sözcükler ve ifadelerden oluşmaktadır. Alegori daha karmaşıktır ve genellikle kurgusal karakterleri olay örgüsü noktaları içeren hikâye biçimlerini ifade ederler. Metaforda iki farklı şey arasında doğrudan karşılaştırma yapmak ve karşılaştırılanlardan birine belirli bir nitelik yüklemek amaçlanırken, alegoride daha iddialı, bazen karmaşık ve soyut fikirler ifade edilmektedir ve riskli bir gizli anlam aracılığıyla toplum hakkında okuma yapılmaktadır.

Alegori, birtakım okumalar sonucu anlatının kendisinde bizzat yer alan örtük olguların, gömülü anlamların ve sembolik katmanların açığa çıkarılmasıdır. Sembolizmden farklı olarak temelde bir fikirden hareket edilerek oluşturulmasıdır. Sembolizmde ise tasvir edilen şeyin kendisi temsil kabul edilmektedir (Durand, 1998, s. 10). Metaforda izleyicinin kendine göre yorumlarda bulunmasıyla çeşitli esnek anlam taşınabilmektedir. Alegoride ise araştırmacı doğrudan hikâye anlatıcısının anlatısına gizlediği anlamlar bir araya getirilir ve parçaları birleştirilerek özünde taşıdığı mesajı keşfetmektedir. Bu nedenle alegoriler mecazlardan çok daha büyük anlamlar taşımaktadır. Alegorik anlatı yönteminin en temel özellikleri şu şekilde sıralanabilir (Wayne, 2009, ss. 156-157):

1. Bir başlangıcı ve sonu bulunmaktadır.
2. Mutlaka manevi, ahlaki, kültürel veya politik alt metinler içermektedir.
3. Hikayenin temasına katkı sağlamaktadır.

Bir alegori, farklı karakterleri, gerçek hayattaki figürleri veya soyut fikirlerin kişileştirilmiş hallerini temsil edebilen bir hikâyedeki toplum ve insan doğası hakkında daha büyük resme işaret etmektedir. Bazen bu durumlar açıkça belirtilmeden bir bağlantıdan yahut modern hayattan yansıtılabilir. Ayrıca alegori fiil olarak düşünüldüğünde hem ‘alegorik olarak konuşmak’ hem de ‘alegorik olarak yorumlamak’ anlamına gelebilir (Domaradzki, 2017, s. 301). Alegorilerin üç türü bulunmaktadır.

- a. *Klasik Alegori*: Antik Yunan ve Roma’ya ait olan alegoriler
- b. *İncil Alegorisi*: Kendi içerisinde iki çeşidi vardır. İlki, İncil kitabında yer alan alegoriler – ki bir nevi İncil tefsire denk gelmektedir – (Fortunatianus Aquileiensis, 2017), ikincisi ise, İncil teması barındıran alegorilerdir.
- c. *Modern Alegori*: Ne Antik Yunan ve Roma’ya ne de İncil alegorilerine ait olan alegorileri kapsamaktadır.

Yapı bakımından ahlaki, politik, sosyal, tarihsel ve dini alegoriler olmak üzere beşe ayrılmaktadır (R. W. Gibbs, 2020, s. 18). Din eğitiminde alegorik anlatının tartışılması genel anlamda kutsal metinlerde yer alan alegorilerin analiz edilmesini kapsamaktadır. Bu bağlamda doğrudan hermenötik yaklaşım incelendiğinde, ‘yorumlama’ kavramı ön plana çıkmaktadır. Bu kavramla beraber metafor ve sembolizm kavramları yardımcı öğeler olarak kullanılmaktadır ve kutsal metni yorumlayarak onunla etkileşim kurmak kastedilmektedir (Connor, 2008; Aldridge, 2015, ss. 131-138). Bu araştırma içinse doğrudan kutsal metin olmayan ancak içerisinde kutsal metin alegorileri barındıran Disney animasyon filmleri yorumlama yöntemiyle analiz edilmektedir. Araştırmanın III. bölümünde yer alan ‘*Disney’in Dini Değer Temsilleri*’ başlığında bu yöntem kullanılarak ortaya çıkarılan dini değerlere yer verilmiştir. Tekrara düşmeden özetlenmek istenirse, Disney animasyon filmlerinde hikâye içerisinde Hristiyan teolojisinden referansların yer alması alegorik olarak iki biçimle temsil edilmektedir. *Ana tema olarak İsa peygamberin²⁶⁵ fedakârlık ve kurtarıcılığı ile Hristiyanlığın tematik unsurları ve kıssalarının tersine çevrilerek yansıtılması* dini temsil olarak sunulmaktadır. İlk biçimde

²⁶⁵ Elçilerin İşleri 3:22, 7:37 ve Tesniye 18:15’e göre İsa hem peygamber hem de Tanrı’nın oğlu ayrıca bunların ötesinde bir şey olarak kabul edilmektedir (Schubert, 1992). Bu nedenden yazıda İsa isminin geçtiği yere peygamber ifadesi konulacaktır.

genel anlamda ana kahramanın Mesih olarak sembolize edilerek hikâyelerin çoğunlukla Mesih ve onun kurtarıcılığıyla fedakârlığına vurgu yaparken, yan karakterler Mesih'e kavuşma arzusu taşıyan ve adaletin tecellisi kabul ettikleri o seçilmiş kişiyi bekleyenler olarak İncil alegorisinde yerini almaktadırlar. Bu anlamda alegorinin temaya katkısında; Mesih'i bekleyiş, ona duyulan saygı ve kavuşma arzusu, Mesih'in mucizelerine tanıklık etme, Mesih'le birlik olma ve yeni bir dönüşüm geçirme buna bağlı olarak kurtuluş ve yeniden yaratılış, Mesih'in dünyanın ışığı olması ve onunla yürüyenlerin kötülük ve günahların üstesinden geliş mücadeleleri ile iyilik ve imanın zaferi olarak dini temsil olarak sunulmuştur. İkinci, Yeni Ahit'le beraber Eski Ahit'te yer alan peygamberlerin hikâyeleri bu hikâyelerin ya doğrudan ya da çoğunlukla tersine çevrilerek kullanıldığını gösteren biçimdir. Âdem peygamberden Kutsal Meryem'e, İlyas ve Elişa'dan İbrahim ve İshak'a, Lut ve Yusuf'tan Davut peygambere kadar birçok peygamberin hikâyesine yer verilmektedir.

3.4.3. Sembolik Anlatı

Sembol kavramı Yunanca '*symbolon*' kelimesinden türetilmiş olup nişan, sözleşme ve simge gibi anlamlara gelmektedir (Struck, 1974, ss. 66-67). Tanım olarak bir fikri, nesneyi veya ilişkiyi bağdaştıran veya temsil ettiği anlaşılan işaret veya kelimelere denilmektedir. Semboller genellikle birden çok anlam düzeyine sahip olabilecek karmaşık iletişim araçlarıdır (Womack, 2005). Sinemada sembolik anlatı ise soyut duyguları, düşünceleri yahut fikirleri daha derin ve gerçek dışı anlamlarını ortaya koymak için çeşitli unsurlardan faydalanılarak oluşturulan temsil biçimi olarak adlandırılmaktadır. Somut ile soyut arasında bir köprü görevi görürken, izleyicinin anlatıyla bağ kurmasını ve anlamlandırmasını sağlamaktadır. Sinemada sembolizm, anlatı derinliğini arttırmak, soyut kavramları iletmek ve ekrana yansıtılan hikâyeyi doğru şekilde okumak için kullanılmaktadır. Aynı zamanda güçlü bir hikâye anlatma tekniğidir. Dinin eğitsel içeriği içerisinde simgeleme, metinsel derinlik ve mecazi anlatım stratejileri bulunmaktadır. Buna bağlı olarak sembolizmin öneminden söz etmek mümkündür (Aldridge, 2015, ss. 180-185).

Renk sembolizmi, karakter sembolizmi, dini ve manevi sembolizm, doğa sembolizmi, hayvan sembolizmi ve nesne sembolizmi gibi görsel türleri bulunmaktadır. Renk sembolizmi genellikle daha derin anlamları gizlice ifade edebilen duygusal ve

kültürel çağrışımlardan oluşturulmaktadır. Karakterin özünü ve yolculuğunu yakalayan sembolizme karakter sembolizmi, sembolik olarak dini inanç ve uygulamaların temsil edilmesine dini ve manevi sembolizm, örtük anlamları ortaya çıkarmak için doğa ve doğaya ait olayları yansıtılması doğa sembolizmi olarak adlandırılmaktadır. Semboller aracılığıyla kültüre bağlı olarak hayvanlara verilen anlamları içermesine hayvan sembolizmi ve günlük nesnelere verilen anlamlara nesne sembolizmi denilmektedir (Cirlot, 1990).

Ölçüt örneklemede yer alan 10 filmde geçen sembolik unsurlar incelendiğinde bu filmlerin temel ortak sembolik özelliği *kötülüğün ve çirkinliğin karanlıkla iyilik ve güzelliklerin aydınlık ve ışıkla temsil edilmesidir*. Bu bağlamda *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937) filminde büyü yapan cadı için özellikle gece sekansı tercih edilmesi Eski Ahit'te belirsizlik, kötülük zamanı veya ahlaki karanlık ve günah sembolü²⁶⁶ olarak tasvir edilmektedir. Yine buna paralel olarak Görsel 7'de yer alan tüm görseller için üvey annenin siyah kargası²⁶⁷, *Külkedisi* (1950)'ndeki siyah kedi, üvey anne ve kızkardeşlerin karanlıkta durmaları, *Güzel ve Çirkin* (1991) ve *Aladdin* (1992)'nde siyah atlarına²⁶⁸ binen Gaton ve kırmızı gözlü Jafar karakterleri, *Aslan Kral* (1994)'da Scar karakterinin siyah yelesi ve sürekli gölgeli karanlık yerde durması, *Prenses ve Kurbağa* (2009)'da kötü voodoo büyücüsünün sürekli siyah, karanlık renkler ve kırmızıyla sunulması, *Karmakarışık* (2010)'da anne Gothel'in saçlarının siyah olması ve kırmızı giymesi şeytan olarak tasvirini sağlamaktadır.

²⁶⁶Çıkış 10:21-23, Eyüp 3:3-9, Yuhanna 3:19-20.

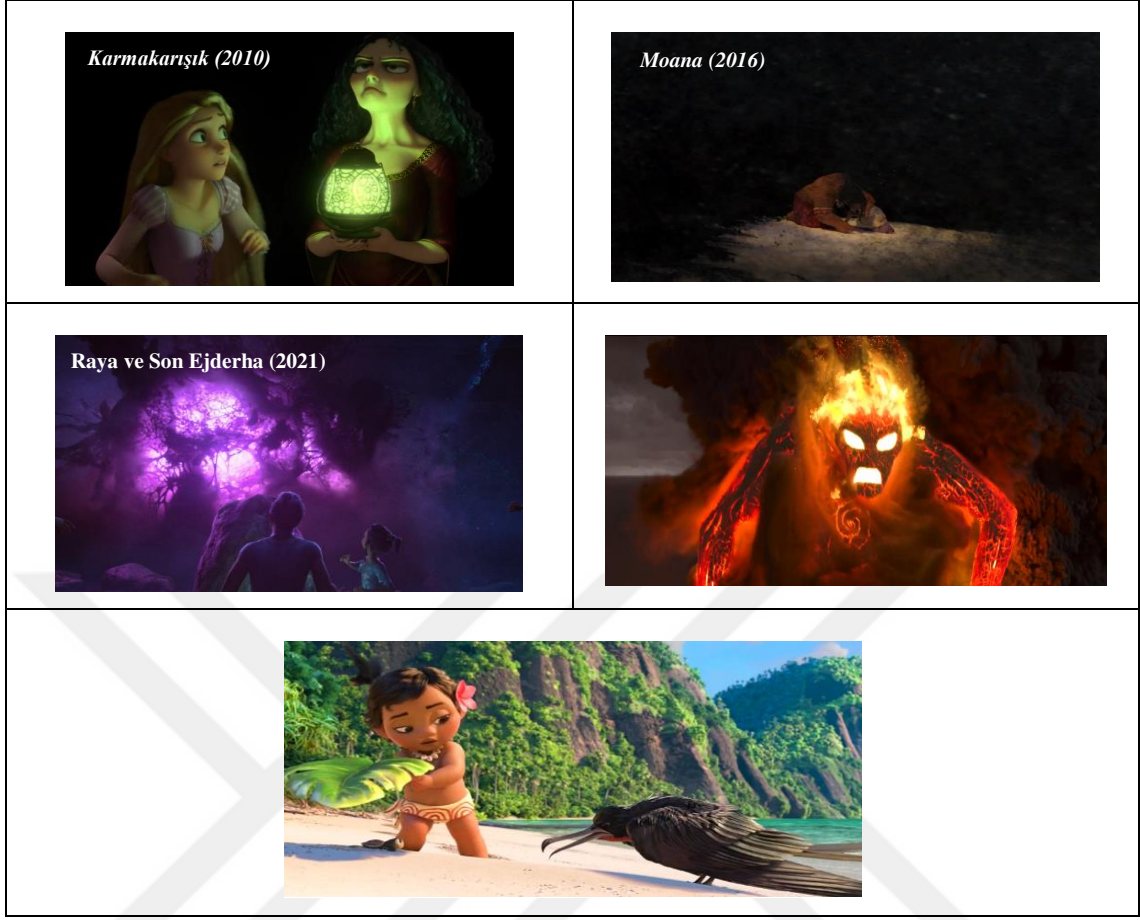
²⁶⁷Karga kelimesi bir kuş olarak İncil'de geçmez, ancak onları kuzgunlarla karıştırma eğilimi vardır. Kuzgun ve kargaların temel sembolizmi şunlarla ilgilidir: Siyah renkte olmaları ve leşle (ölü et) beslenmeleri nedeniyle Ölüm ile ilişkilendirilirler (Young, 1980). Hristiyanlıkta karga, İsa peygamberin çarmıhtaki ölümünün bir hatırlatıcısıdır aynı zamanda günahın veya genel olarak kötülüğün bir sembolü kabul edilmektedir.

²⁶⁸İncil'e göre, siyah at hiçbirşeyi olmayanların pislüğünü ve sefaletini temsil etmektedir.



Görsel 7: Kraliçe, Lucifer, Gaston, Jafar, Scar ve Dr. Facilier karakterlerinin kötülük için renk ve doğa sembolizmi

Yine Görsel 8’de yer alan görseller için *Karmakarışık (2010)*’da Rapunzel’in yaktığı mumları anne Gothel’in söndürmesi bir başka örnektir. *Moana (2016)*’da karanlığın yitip gitme ve yok olma olarak temsil bulması, Te Ka karakterinin kırmızı ve siyah dumanla temsili ve Moana’nın deniz kaplumbağasına yardım ederken siyah martıları kovalaması da Görsel 8’de yer alan görseller aracılığıyla güçlü şekilde renk ve doğa sembolizmine işaret etmektedir. Yine Görsel 8’deki son görselde *Raya ve Son Ejderha (2021)* filminde de Drunn adı verilen kötülük temsillerinin siyah renkli olması sözü edilen İncil referansının Disney’in başlangıcından bu yana tutarlı biçimde sürdürüldüğünü ortaya koymaktadır.



Görsel 8: Anne Gothel, Motonui adasına düşen lanet, Te Ka karakteri, Moana’da martılar ve Drunn için renk ve doğa sembolizmi

Aydınlık içinse Görsel 9’da yer alan sol üst köşedeki görselle Pamuk prensesin hep güzel sabahlara uyanması ve beyaz renkli güvercinlerin etrafına doluğu görülmektedir. Aynı resmin sol üst 2. görselinde soğuk ve karanlık şatolarında sadece Külkedisinin odasına gün ışığının yansması, bal kabağı arabasıyla gece yolculuk ederken sokakları aydınlatması, şato içerisine ışık girmesini sağlamak için perdeleri açması da aynı örneği tekrar etmektedir. Pamuk prenses’te olduğu gibi beyaz güvercinler Külkedisinde prensin saray penceresinde durmaktadır. Benzer şekilde Görsel 9’daki sağ üst köşedeki görselde görüldüğü gibi *Aladdin* başkarakter prens kılığında beyaz giymesi buna ek olarak karanlık hapisanede sadece kendisinin olduğu kısımda aydınlığın olması anlatı tutarlılığını güçlendirmektedir. Görsel 9’a ait görseldeki *Prenses ve Kurbağa (2009)* yapımında Mama Odie karakterinin beyaz renkli kıyafetler giymiş olmasına paralel olarak aydınlığa çıkma/kurtuluş *Moana (2016)*, *Karlar Ülkesi II (2019)* ve *Raya ve Son Ejderha (2021)* filmlerinde de yer almaktadır. Yine Görsel 9’a ait *Karlar Ülkesi II (2019)*

filmi için Elsa karakterinin bembeyaz renkli ve su kadar şeffaf ve berrak atı benzer anlatının güçlendirildiğini göstermektedir. Raya ve Son Ejderha (2021) filminin son sekansında her yeri aydınlık kapladığı ve kurtuluşun gerçekleştiği vurgusunun hâkim olduğu görülmektedir.

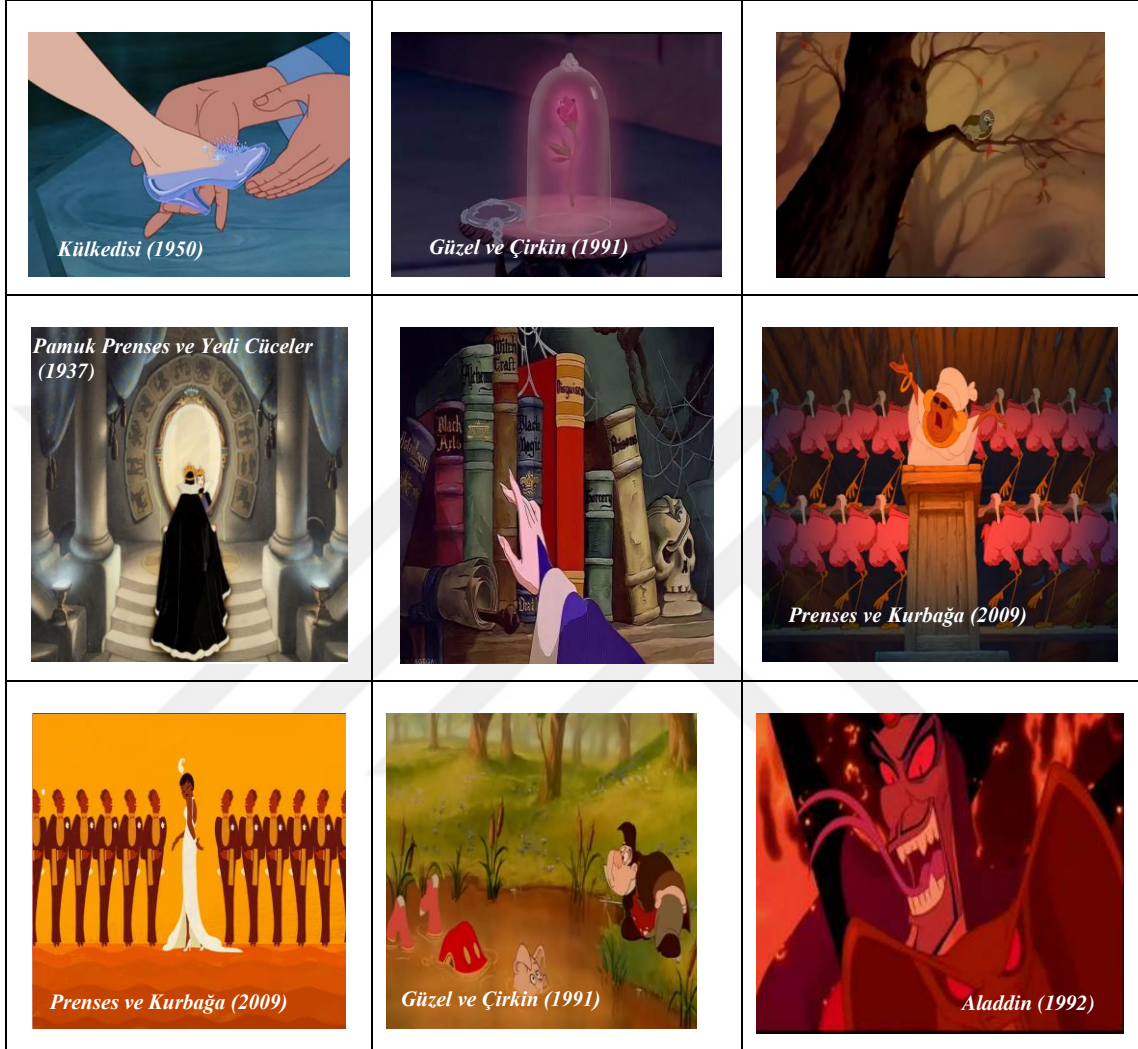


Görsel 9: Pamuk Prenses, Külkedisi, Aladdin, Mama Odie, Elsa ve Kumandra Krallığındaki iyilik ve güzellik için renk, hayvan ve doğa sembolizmi

Ayrıca Görsel 10'da yer alan sol üst köşedeki görselde Külkedisinin *ayakkabılarının*²⁶⁹ cam olması da balo için giydiği kıyafetin aslında ruhu yansıttığına vurgu yapmak açısından önem taşımaktadır. Hatta baloda kızkardeşi ve annesinin başka elbiseler içinde Külkedisini tanıyamaması da ruh güzelliğini görmekten yoksun olma hali olarak sembolize edilmektedir. Aynı resimdeki üst ortada yer alan *Güzel ve Çirkin (1991)*

²⁶⁹ Özellikle ayakkabı üzerinden nesne sembolizmine yer verilmektedir. Ayakkabı, Batı kültüründe bağlanmanın ve kontrolün sembolü olarak yer almaktadır. Çünkü bir kimsenin ayakkabısız çok uzağa gidemeyeceği düşünülmektedir. Ayrıca Samuel 16:7'de Tanrı gözünün insanın içini görmesinden ötürü ayakkabıların cam olduğu ve içi gösterdiği söylenebilir.

filminde Çirkin'e verilen kırmızı gül İsa'nın çarmıhta döktüğü kanı temsil etmektedir ve ayna²⁷⁰ sembolizmi kullanılmıştır. Görsel 10'da sağ üst köşede yer alan görselde Belle'in babası kasabadan ayrılıp karanlık ormanda bir *baykuşla*²⁷¹ karşılaşmaktadır.



Görsel 10: Külkedisi, Güzel ve Çirkin, Kraliçe, Jafar, Tiana ve Gaston karakterlerinin bulunduğu sekanslarında yer alan nesne, hayvan ve karakter sembolizmleri

Prenses ve Kurbağa (2009) filmine kadar büyü ve büyücülük hakkında tüm anlatılarda kötülükle ilişkilendirmeler yer alarak Hristiyan teolojisi referans alınmaktadır. Görsel 10'da orta kısmın sol köşesindeki *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937)* filminde

²⁷⁰ 2. Korintliler 3:18: Rabbi bir ayna gibi yansıtarak dönüştürülmeyi ifade etmektedir. Ona baktıkça Mesih daha fazla insanın içine aşılanmaktadır ve ruhsal metabolizma da değişiklikler gerçekleşmektedir. Ona göre değişir ve Onun kurallarına göre yaşanılmaktadır.

²⁷¹ Mezmur 102:6'da baykuş yalnızlığı sembolize etmektedir. İsrailliler için ise ıssızlık ve تنها yerleri sembolleştirmektedir (Yeşaya 34:11-15, Yeremya 50:39).

üvey annesinin kötülükle ilişkilendirme biçimi İncil'in yasak saydığı *büyücülük ve falcılığın*²⁷² yer aldığı görülmektedir. Şöyle ki, aynanın etrafında bulunan astrolojiye ait 12 burcun bulunması ve kraliçenin arkasında yer alan perdede birtakım ay ve yıldızların konumlandırılması gökyüzünde yer alan cisimlerin farklı zaman aralıklarında farklı ritüellere büyüünün gerçekleştirileceğine yönelik batıl inançları sembolize etmektedir. Benzer olarak aynı görselin yanındaki resimde üvey anne mahzenden aşağı indiğinde kütüphanesinde kılık değiştirme, simyacılık, kara büyü, zehirler, sihir, astroloji kitaplarının yer alması da bu vurguyu güçlendirmektedir. Yine Pamuk prenses filminde üvey anneye ait *tavus kuşu* tahtı Rönesans'tan bu yana Batı'da kültüründe yedi ölümcül günah tasvirlerinden kibire²⁷³ işaret edecek şekilde kullanılmıştır. Bu tahtın içerisinde yer alan *yılan oymaları* kötüler, zulmedenler ve düşmanların²⁷⁴ zehirli yılanlara benzetilmesi ve şeytandan ilham alınarak oluşturulduğunu ifade eden İncil anlatısından alıntılanmıştır. Yine Görsel 10'da sağ alt köşedeki görselde *Aladdin* (1992) filmindeki Jafar karakterinin yılanı dönüşmesi ve asasının yılan şeklinde olması bu sembolizmde derinleşildiğine işaret etmektedir. Aynı filmde cadının prensesin kulübesine giderken *akbabalar*²⁷⁵ gösterilmektedir. Ancak *Prenses ve Kurbağa* (2009) filminde her büyüünün her zaman için kötülüğü yansıtmayacağı mesajı yer almıştır. Ancak bu mesajın alt metnin de Mama Odie'nin büyü yapmayıp doğrudan nasihat verdiği ve bu nasihatlerin²⁷⁶ İncil referanslı olduğu görülmektedir. Buna bağlı olarak Görsel 10'da orta en sağda yer alan görselde nasihatlerini veren Mama Odie'nin arkasında bulunan leyleklerin Hristiyan ilahi korosunu, kendisinin ise tıpkı bir vaaz kürsüsündeki papazı andırması da sembolik olarak kilise vaaz ritüeline gönderme yapılmıştır. Filmde Naveen ve Tiana'nın ilk nikâhlarının gerçekleşmesini sağlayan Mama Odie'nin sembolik anlamda 'din insanı' vurgusunu güçlendirmiştir. Yine Görsel 10'da sol en altta yer alan görselde Tiana'nın şarkısını söylerken arkasında 12 garson yer alması İsa ve 12 havarisine işaret etmektedir. Bu filmde sonra büyü değil, sihir güçlerinin başkarakterlere verildiği ve artık sihri insanlığın

²⁷² Tesniye 18:10–14, Çıkış 22:18, Levililer 19:26 ve 31, 1 Samuel 15:23, 2 Krallar 21:6, Mika 3:7 ve Mika 5:12'ye bakınız.

²⁷³ Özdeyişler 16:18.

²⁷⁴ Kötüler (Mezmurlar 58:4), zulmedenler (Mezmurlar 140:3) ve düşmanlar (Yeremya 8:17).

²⁷⁵ Levililer 11:13; Tesniye 14:12'e göre hem necis kabul edilmekte, hem de Matta 24:28; Luka 17:37; Vahiy 19:19–21'de ölüm ve yargıyı temsil etmektedir.

²⁷⁶ Verilen nasihat Yuhanna 4:8, 4:16, 3:17, 4:21, 1 Korintliler 13:13'e göre Tanrı sevgidir. İnsanın ihtiyacı olan tek şeyin sevgi olduğudur.

iyiliğine kullanılmasından ötürü bu karakterlerin sihir güçlerinin peygamberlerin mucizelerinden ilham alınarak oluşturuldukları ortaya çıkmaktadır.



Görsel 11: Sol baştan Pamuk prenses, Külkedisi, Rapunzel ve Belle'nin olduğu sekanslarda yer alan renk ve hayvan sembolizmi

Pamuk Prenses (1937) filminde beyaz atıyla²⁷⁷ ve koyu kırmızı peleriniyle²⁷⁸ beliren prens figürü Mesih anlamında birçok ipucu taşımaktadır. Bu sembolizmin beyaz at olarak devamına Disney'in diğer 5 filminde de –*Külkedisi (1950)*, *Güzel ve Çirkin (1991)*, *Aladdin (1992)*, *Karmakarışık (2010)*, *Karlar Ülkesi II (2019)* –rastlamak mümkündür. Yine aynı filmde avcının prensesin kalbi yerine domuz kalbi getirmesinde domuzun Hristiyanlar tarafından içerisinde kötü ruhlar barındıran necis varlıklar²⁷⁹ olarak kabul

²⁷⁷ Vahiy 19:11: İsa peygamberin beyaz atıyla yargı günü döneceğini temsil etmektedir.

²⁷⁸ Eski Ahit peygamberi İşaya herkes için yaptığı fedakârlığı simgelediğinden İsa peygamberin kırmızı renk cübbe giydiğini ifade etmiştir (İşaya 63:1-3). Gelenekte de İsa peygamber kırmızı cübbe ile resmedilmektedir. Prensın diğer kıyafet parçaları değil de özellikle kırmızı olan pelerini ise, dinsel ayinlerde sembol olarak statü, otorite, sosyal sınıf, rütbeyi belirlemesi açısından önemlidir.

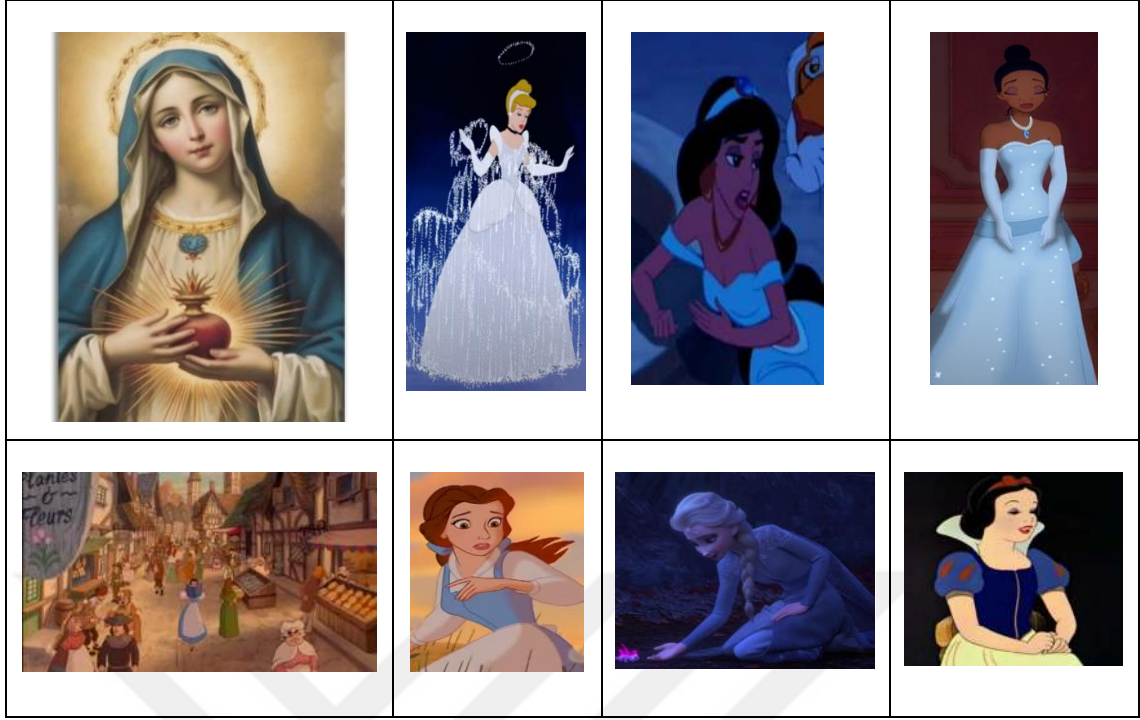
²⁷⁹ Levililer 11:7-8, Markos 5:13, İşaya 65:4, 66:3, 66:17, Luka 15:15-16.

edilmesinden ötürü sözü edilen filmde sembolik temsiline yer verilmektedir. Bu anlatı tekrarı da *Aslan Kral* (1994) filmi hariç tüm filmlerde sürdürülmüştür. Görsel 10'a ait en alt ortadaki görsele dikkatli bakıldığında *Güzel ve Çirkin* (1991) filminde Gaston karakterinin domuz çamuruna düşmesi kafası domuzmuş gibi yansıtılmasıyla *Moana* (2016)'da domuzun arkadaş canlısı görünse de, Moana'nın küreğini gördüğünde kaçması yine kutsal karşısındaki konumuna işaret etmektedir.

Yine Pamuk Prenses, Külkedisi, Belle, Rapunzel de *mavi kuşların*²⁸⁰ yer alması Elsa'da mavi sihir, Raya da ise mavi ejderha Sisu olarak yansıtılmıştır. Aynı şekilde Disney'de her prensesin ikonikleştirilmesinde onlara farklı renk ve desenlerde elbiseler biçilerek gerçekleştirilmiştir. Ancak yine de prenseslerinin üçü hariç – Moana, Raya ve Rapunzel – ikonik elbiselerinin çok çeşitli renklerde olmasına karşın Görsel 12'e ait görsellerde yansıtıldığı gibi çoğu animasyon filmde mutlaka bu prenseslerin *mavi*²⁸¹ elbise giydikleri görülmektedir. Daha da çarpıcı olan Külkedisinin elbisesinin değiştiği sahnede sihir tozlarıyla kafasının üstünde kutsal hale (ışık halkası) belirmesidir. Bu da sözü edilen temsilin doğruluğunu güçlendirmesi açısından önemlidir. Benzer olarak Görsel 12'de sağ en alt köşede yer alan görselde Belle karakterinin kasabada mavi giyinen tek insan olduğu görülmektedir.

²⁸⁰Hristiyanlıkta mavi kuşların kutsal bir sembolizmi bulunmaktadır. Bunlar, Tanrılar dünyasından haberciler olarak Dünya'ya uçan kılık değiştirmiş melekler olarak kabul edilmiştir. Koruyucu meleklerin bu kuşları insanlara önemli mesajlar iletmek için gönderdiğine inanılmaktadır.

²⁸¹Mavi beyaz Hristiyan ikonografisinde genellikle Azize Meryem'in kıyafetlerinde kullanılan renktir. Saflığı, temizliği ve bakireliği sembolize etmek için kullanılmaktadır.



Görsel 12: Sol baştan Külkedisi, Jasmine, Tiana, Belle, Elsa ve Pamuk prenses ile renk sembolizmi

Aynı zamanda duruma göre tutarlılık kazanması bağlamında karakterin acılarını temsil ederken İsa'nın çektiği acılara işaret etmesi bakımından mor renkli kıyafetlerin de kullanıldığı göze çarpmaktadır. Yine en önemli bir başka ortak ayrıntı da Görsel 13'te yer alan görsellerde hemen hemen her karakterin mutlaka bir çeşme başında kendini bulmasıdır. Nesne sembolizminin temsili olarak ele alınan çeşmeler yaşam kaynağı, hayat pınarı ve hayat çeşmeleri²⁸² olarak anlatıda yer almaktadır.

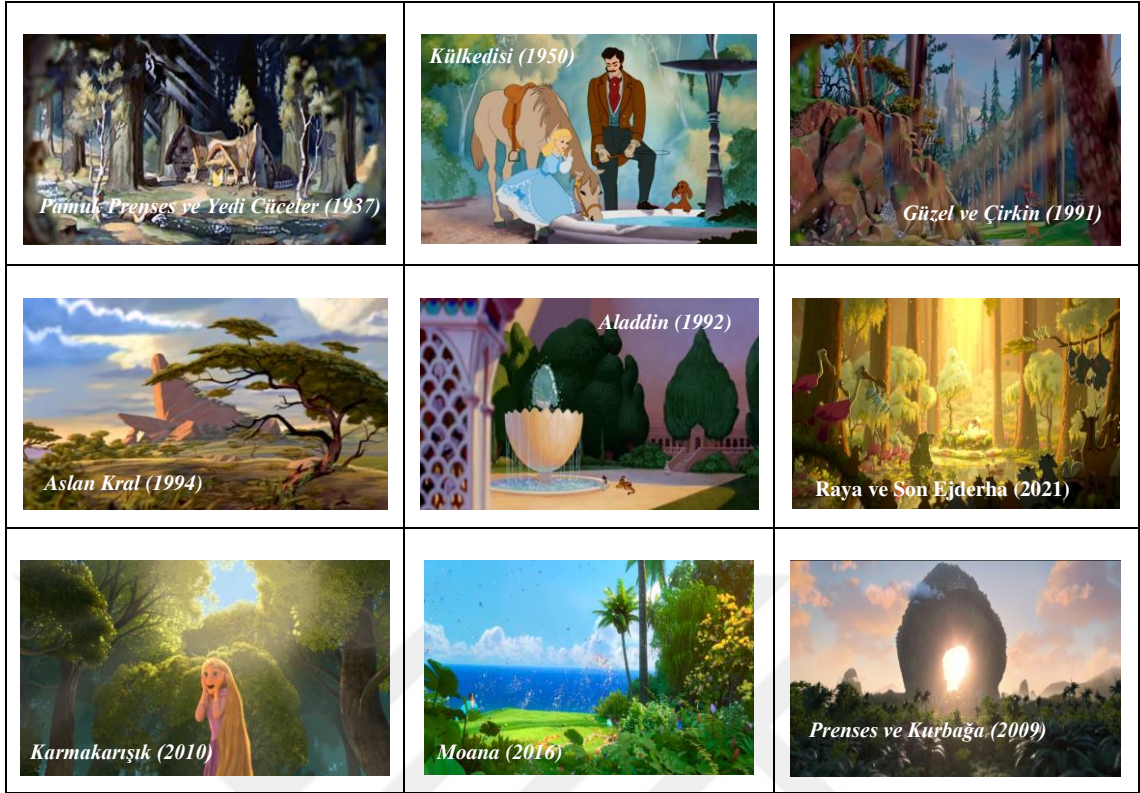
²⁸² Süleyman Özdeyişleri 14:27, 1. Yuhanna 1:5, Yuhanna 1:4, Yeremya 2:13, 17:13, Vahiy 22:1; Tanrı'nın hayat kaynağı olması, Rab'ın kendisinin yaşam pınarı olduğu ancak insanların çoğunun bu pınardan içmeyi reddettiklerinin anlatıldığı pasajlardır.



Görsel 13: Nesne sembolizmi olarak dilek kuyusu ve çeşmeler

Yine orman içerisinde şatosunun gül bahçesi gibi olması eden cennetine göndermedir. Bu dönüşüm biçimi *Prenses ve Kurbağa (2009)* filminde de tekrarlanarak bağdaşıklık kazandırıldığı gözlenmiştir. Hristiyan teolojisinde korku²⁸³ şeytanın en güçlü silahı kabul edilmektedir. Korku duygusuyla Rapunzel'i kulede tutmaya çalışmıştır. Güneş sembolünün Rapunzel'in kayıp prenses olması Yusuf kıssasında yıldızlara işaret olarak kullanılması açıktır.

²⁸³ Yeşaya 41:10'daki Tanrı'nın korku hakkında seslenişi 'Korkma, çünkü ben seninleyim; yılma, çünkü ben senin Tanrınım. Seni güçlendireceğim, sana yardım edeceğim, doğru sağ elimle seni destekleyeceğim.' Şeklinde. Ayrıca 2 Timoteos 1:7'de yer alan 'Çünkü Tanrı bize korkaklık ruhu değil, güç, sevgi ve özdenetim ruhu vermiştir.' Pasajından hareketle Pavlus korkunun, Tanrı'nın içimize aşıladığı ruhun doğasıyla uyumadığını ifade etmiştir.



Görsel 14: Eden cenneti alegorisi olarak doğa sembolizminin kullanılması

Görsel 14'teki görsellere bağlı olarak neredeyse her zaman tüm filmlerde ormanların, bahçelerin yahut adaların *Eden cenneti*²⁸⁴ sembolizmi olarak yer alması da şaşırtıcı görünmemektedir. Pamuk prenseste ormanın cennet kabul edilmesinden hareketle ilk günaha götüren *yasak meyvenin* (elmanın) sembolize edilmesi de tutarlılık kazanmaktadır (Brashares, 1938).

²⁸⁴Yaratılış 2:19-20.



Görsel 15: Nesne sembolizmi olarak karaya vurmuş sepet, karaya oturmuş, batmış ve metruk gemi

Moana (2016) filminde Musa'nın giydiği renkler başkaraktere verilmektedir. Bundan önceki filmlerde yer almayan kurtarıcı ve halkı ifadeleri İsrailoğullarına işaret etmektedir. Moana ve Maui karakterlerinin Musa ve Harun gibi asalara²⁸⁵ sahip olmalarından yola çıkarak birinin kancası diğerrinin küreği bulunmaktadır. Yine büyük

²⁸⁵ Çıkış 4:20, 7:10-12.

annesinin Yitro²⁸⁶ olarak sembolize edilmesi, onun tarafından ada dağının tepesinde yer alan ve Moana'nın yalnız girdiği yer Sina dağını temsil etmektedir. Büyükannesinin Moana'ya verdiği *kolye* gururun veya evlat sadakatının²⁸⁷ göstergesi olarak sembolize edilmiştir. Ayrıca Moana'nın yol arkadaşının dışında yanında yer alan hayvanın *horoz*, Tanrı'nın insanın zayıflığını göstermek için kullandığı zamandan beri Hristiyan sembolü olmuştur. Ara sekansta Görsel 15'teki ilk görselde görüldüğü gibi kıyıya vuran *sepet* sembolü²⁸⁸ de Musa hikâyesinden kopulmaması adına çağrışım uyandırmaktadır. Aynı şekilde te Fiti'nin kalbini havaya kaldıran Moana'nın elindeki kalbin rengi parlak bir yeşildir²⁸⁹. *Karlar Ülkesi II* (2019) filminde de *suyun anıları olduğunu söylemesi* Yaratılış'ta herşeyden önce suyun yer aldığı hikâyesine dayanmaktadır. Kasırga ortasında kalan Elsa'nın kimlik keşfetme yolculuğu aslında ruhsal uyanış olarak sembolize edilmiştir.

Raya ve Son Ejderha (2021) filminde Doğu'ya ait lotus çiçekleri ruhsal uyanış ve sadakat olarak sembolize edilmektedir. Raya'da yer alan *peçe*²⁹⁰ hem Tanrı önünde tevazu hem de Mesih ve kilise arasındaki gelin ilişkisinin hatırlatıcı olarak görülmektedir. Yine Musa'nın kırmızı pelerini, karaya oturmuş ve terkedilmiş geminin yanına geldiğinde Hristiyan haç sembollerini görmüş olmasının ardından '*bu kötüye işaret değil, öyle değil mi?*' demesi²⁹¹ kötülüğün su üzerinden geçememesinde kullanılan su, Vahiy 22:17'e işaret etmektedir (Görsel 14). Tanrı'da birleşme sembolü²⁹² olarak *değerli taşın* kullanılması da bilinçli seçim sayılabilir. Erken dönem Hristiyan ikonografisi ve edebiyatında gemiler, Mesih'in kurtarıcı varlığı tarafından yönlendirilen Kilise'nin dünyanın çalkantılı denizindeki yolculuğu olarak sembolize edilmektedir (Digital Bible, 2023). Aynı sembolizmin Görsel 15'teki görsellerde görüldüğü gibi birkaç filmde yansıtıldığı görülmektedir. Benzer şekilde Tiana'nın Mama Odie adlı hoodoo büyücünün

²⁸⁶ İncil'de Yitro Musa'nın kayınpederi kabul edilmektedir. Kenit bir çoban ve Midyan rahibidir. Bazen de Reuel (veya Raguel) olarak anılmaktadır. Çıkış'ta, Musa'nın kayınpederi başlangıçta "Reuel" –Çıkış 2:18 – olarak anılmış, ancak daha sonra "Yitro" – Çıkış 3:1 – olarak açıklanmıştır. Ayrıca Sayılar 10:29'da Hobab'ın babası olarak tanımlanmıştır (Harris, 2010, s. 69).

²⁸⁷ Mezmurlar 73:6, Özdeyişler 1:9.

²⁸⁸ Çıkış 2:3.

²⁸⁹ Mezmur 1:3'e göre yaşam, restorasyon ve yeniden başlangıca işaret etmektedir.

²⁹⁰ Efesliler 5.

²⁹¹ Estrada C. L. ve Hall D., *Raya and The Last Dragon* (2021), 22:36.

²⁹² Korintliler 1:10, Elçilerin İşleri 4:32, Yuhanna 17:23, Efesliler 4:3, 4:6.

evinin ağaç üstüne oturmuş bir gemi ve Elsa ve Anna'nın anne babasının batan gemilerini buldukları yerde de olayların açığa çıktığı görülmektedir (Görsel 14).

3.4.4. Metaforik Anlatı

Latince '*metaphora*' kelimesinden türetilen bu kavram retorik bir etki oluşturmak için doğrudan bir şeyden bahsederken başka birşeyin kastedildiği söz sanatı olarak bilinmektedir (Barnhart, 1995, s. 473). Genellikle analogi ve benzetme yapmak için kullanılır. Ayrıca yepyeni bir anlam oluşturmak için iki şeyi birbiriyle doğrudan karşılaştıran bir konuşma şekli olduğu da ifade edilmiştir. Çoğunlukla kısa mecazlar olarak bilinen metaforlar benzetmenin dışında abartma, kişileştirme, gönderme veya deyimleme gibi örnekleri bulunmaktadır. Metaforda karşılaştırılanlardan birine belirli muhtemel anlamlar yüklenmesi amaçlanmaktadır (Ekinci, 2017). Din eğitiminde soyut veya metafizik kavramları anlamaya yardımcı olması bakımından bu yöntem önemli rol taşımaktadır ve alegorik öğretimin temel işlevi kabul edilmektedir (Clive & Erricker, 1994). Asıl itibarıyla anlatı boyunca sürdürülebilen alegoriye yardımcı olan metaforik kastedilmektedir. Şöyle ki, alegorik anlatının tutarlılığını güçlendirmek ve alegorik anlatıyı desteklemek için metaforik anlatı yardımcı yöntem olarak kullanılmaktadır. Ayrıca izleyici kendine göre yorumlarda bulunduğundan ötürü esnek birçok anlam taşınabilmektedir. Metafor anlatı, en çok Disney şarkılarında yer almaktadır. Şarkı sözleri veya müziği dikkatli takip edildiğinde içerisinde yer alan Disney'in kendi ideolojisini yansıtan dini temsillerin ortaya çıktığı görülmektedir. En çok şarkıların sözlerinde anlaşılan metaforlar şarkılara ait müziklerde de kendisini göstermektedir. Zaten müzik izleyicilerin ekrandaki karakterlere karşı empati hissetmesini sağlama ve onları etkileme gücüne sahiptir. Müzik olmadan görüntü mesajlarının başarılı şekilde iletilebileceği söylenemez. Animasyon filmlerde anlatının daha gerçekçi ve güvenilir görünmesi için müzik önemli rol oynamaktadır. Bu sebeple animasyon filmlerde yer alan şarkı müziklerine imalı anlatı biçimi olarak rastlamak mümkündür.

Disney animasyon filmlerinde yer alan şarkıların sözleri çoğunlukla dini temsillerde ortaya çıkan alegorileri destekleyen metafor formları ve yapıları olarak ortaya çıkmaktadır. Şöyle ki, animasyon filmin temasında hangi İncil kıssası yer alıyorsa onu destekler nitelikte şarkı sözleri yazılmıştır. Örnek dini değer temsillerine yer veren şarkı sözü incelemeleri aşağıdaki şekildedir.

‘Birgün prensim gelecek, tekrar kavuşacağız ve onun kalesine gideceğim sonsuza kadar mutlu olmak için, biliyorum, birgün bahar geldiğinde²⁹³ aşkımızı yeniden bulacağız ve kuşlar şarkı söyleyecek, düğün çanları çalacak ve bir gün hayallerim gerçekleşecek’ şeklinde Pamuk Prenses’in söylediği şarkının sözleri²⁹⁴ filmdeki alegoriyi destekler niteliktedir. Bu şarkının yine prensesin onu ölüm uykusundan uyandığında çalması ve filmin sonunda kilise çanları eşliğinde evleneceklerinin ve sonsuza dek mutlu yaşayacaklarının ima edilmesi beklenen Mesih’e kavuşulması ve Cennet Krallığı’na göçü temsil etmektedir. *Külkedisi* filminde de *‘Külkedisi! Adın kadar güzelsin, paçavralar içinde dahi olsan kraliçe havası taşıyorsun, yüreğine bir şans verirsen, seni romantizm krallığına götürecek ve orada hayallerinin gerçekleştiğini göreceksin!’* ifadelerine paralel olarak *Külkedisi*’nin *‘İşte aşk bu, hayatı ilahi yapan bu! Şimdi biliyorum cennetin anahtarı benimdir. İşte hayalini kurduğum mucize budur’* şarkısıyla²⁹⁵ da Mesih’e kavuşmak için çekilen çileler ve ona kavuşulma anının ekrana yansıtılmasıyla benzer imalı anlatımın sürdürüldüğünü göstermektedir. Yine aynı şekilde *Güzel ve Çirkin* (1991) filminde *‘Ruhun kutsansın... Bekle ve birkaç gün daha gör. Daha önce orada olmayan bir şey olabilir.’* şarkı sözleri²⁹⁶ *Çirkin*’de yer alacak dönüşüme²⁹⁷ ima yapılmaktadır. Benzer şekilde *Aladdin* (1992) filminde de *‘Sana dünyayı gösterebilirim. Söyle bana prenses. En son ne zaman kalbinin karar vermesine izin verdin? Gözlerini açabilirim. Tamamen yeni bir dünyaya... Yeni ve fantastik bakış açısı. Yepyeni bir dünya göz kamaştırıcı bir yer. Görecek yüz binlerce şey. Bu yeni dünyayı seninle paylaşmama izin ver.’* şarkı sözleri²⁹⁸ doğrudan *Aladdin*’in İsa peygamber olarak sembolize edilmesinden hareketle, bu inancı kabul eden Jasmine karakteri için nasıl bir bakış açısı ve yenilenme getireceğini ima etmektedir. Buna paralel olarak aynı şarkının Jasmine tarafından söylenen *‘Yepyeni bir dünya, hiç bilmediğim göz kamaştırıcı yer, ama buraya kadar geldiğimde su gibi berrak.*

²⁹³ Matta 24:32’de İsa’nın ikinci kez gelişinin zamanlamasını anlamamanın ilkbaharda bir incir ağacı izlemek gibi olduğu anlatılmaktadır. Bu sebepten ötürü, baharda gerçekleşme ifadesinin kullandığı düşünülmektedir. Gerçekten de prensin prensesi öpmek için geri döndüğü sahnede ağaçların çiçeklendiği ve baharın geldiği dönem yansıtılmıştır.

²⁹⁴ Caselotti A., Someday My Prince Will Come, 58:02-59:07 içinde Snow White and Seven Dwarfs (1937).

²⁹⁵ Conlon J., Nixon M., Cinderella, 00:07-01:35; Woods I., Douglas M., So This Is Love, 52:55-54:23 içinde Cinderella (1950).

²⁹⁶ O’hara P., vd., Something There, 51:57: 53:29 içinde Beauty and the Beast (1991).

²⁹⁷ Romalılar 12:2, Koloseliler 1:10, Efesliler 2:13 pasajlarında Tanrı’yı hoşnut eden bir yaşama doğru değişim veya yenilenmekastedilmektedir. Mesih’teki bu dönüştürülmüş yaşam, her iyi işte meyve vermeye ve Tanrı bilgisinde büyümeye işaret edilmektedir.

²⁹⁸ Kane B., Salonga L., A Whole New World, 55:20-57:42 içinde Aladdin (1992).

Şimdi seninle yepyeni bir dünyadayım. İnanılmaz bakış açısı, tarif edilmez hisler... Kayan bir yıldız gibiyim çok yol katettim, eskiden olduğum yere geri dönemem. Peşinden gidilecek yeni ufuklara, harikulade bir yer. Senin ve benim için.’ şarkı sözleri bahsedilen metafor anlatısının tutarlılığını yansıtmaktadır.

Lion King (1994) filminde de hem Güney Afrika Zulu dilindeki kısmında –*Bir aslan vardı. Baba dediler.* – hem de İngilizce kısmında – *Gezegene vardığımız günden itibaren görülecek olandan daha fazlası var, yapılacak olandan daha fazlası var. Bazıları avlan ya da av ol, bazıları yaşa ve yaşat diyor... Asla verdiğinizden fazlasını almamalısın*²⁹⁹. *Hayat çemberi bu servet çarkı. Bu inanç sıçraması bir umut bandı yerimizi bulana kadar.* – *yer alan*³⁰⁰ ifadeler Simba’nın babasının Tanrı olduğuna gönderme yaparken İngilizce kısımda yaratılışın ardından gelen düşüşle beraber dünyada yapılması gereken görevlerden söz edilmektedir. Bu görevlerin elbette İncil’de yer alan emirler arasında olmasına dikkat çekilmiştir. Aynı şekilde *Prences ve Kurbağa (2009)* filminde de İsa peygambermiş gibi yansıtılan Tiana’nın ‘*Ben hergün daha da yaklaşıyorum... İnsanlar deli olduğumu düşünüyor*³⁰¹... *Ama neredeyse oradayım... İnsanlar her yerden buraya gelecekler*³⁰²... *Sıkıntılar oldu. Biliyorsun ki ben de payıma düşeni aldım*³⁰³. *Ama bir dağa tırmandım*³⁰⁴. *Bir nehri geçtim*³⁰⁵.’ şarkı sözleri³⁰⁶ İsa peygamberin annesinden başka kimsenin ona inanmaması, başına gelenler ve geri döneceğiyle ilgili imalar yer almaktadır. Özellikle şarkıyı söylediği sekansta sadece Tiana’nın annesinin bulunması metaforik anlatıyı güçlendirmektedir.

Karmakarışık (2010) filminde Rapunzel’in –*Bunca zaman hiç bilmeden! Ne kadar körmüşüm, şimdi aniden buradayım, görüyorum. Burada dururken her şey çok açık. Olmam gereken yerdeyim. Ve sonunda ışığı görüyorum*³⁰⁷... *Ve sanki sis dağılmış gibi... Ve sonunda ışığı görüyorum... Ve sanki gökyüzü yenilenmiş gibi...* – şarkısının sözleri³⁰⁸ de doğrudan İsa peygamberin Tanrı Krallığına kavuşma anı olarak imanın zirvesi tasvirini

²⁹⁹ Elçilerin İşleri 20:35, Özdeyişler 11:24-25, Luka 6:38, 2. Korintliler 9:7.

³⁰⁰ Twillie C., Lebo M., Circle of Life, 00:30-04:25 içinde *Lion King (1994)*.

³⁰¹ Markos 3:21 Annesi hariç herkesin onu deli olduğunu sanması anlatılmaktadır.

³⁰² Vahiy 1:7, 1. Timoteos 6:15, Matta 25:31 pasajlarında İsa’nın ikinci kez dönüşünde tahtına açık bir şekilde oturacağı ve gizlilik yahut saklılığın yer almayacağı açıklanmıştır.

³⁰³ Yuhanna 19:17-41.

³⁰⁴ Luka 6:12.

³⁰⁵ Matta 14 :22–33, Markos 6:45–52 ve Yuhanna 6:16–21.

³⁰⁶ Rose A. N., Almost There, 13:43-15:58 içinde *The Princess and the Frog (2009)*.

³⁰⁷ Yuhanna 8:12’de İsa’nın ‘ben dünyanın ışığıyım’ ifadesi yer almaktadır.

³⁰⁸ Moore M., Levi Z., I See The Light, 01:07:07-01:10:30 içinde *Tangled (2010)*.

ima etmektedir. *Moana* (2016) filminde ‘masum savaşı³⁰⁹’ adlı şarkı ile Musa peygambere işaret edilirken, ‘*Ne kadar uzağa gideceğim*’ isimli şarkıda da Tanrı’nın Musa peygambere Mısır’dan çıkma emri vermesine ve bunu nasıl gerçekleştirebileceğiyle ilgili Musa’nın taşıdığı endişeler ima edilmiştir³¹⁰. *Karlar Ülkesi II* (2019) filminde de ‘*Bir sonraki doğru şey*’ adlı şarkıda³¹¹ İsa peygamberin dünyayı terk etmesi ve insanın inancında olan yalnızlığı, daha sonra İsa peygamberin ışık olduğunu bilerek ona yönelmeyi ve ona ulaşmak için atılması gereken doğru adımları ima etmektedir. Yine ‘*Bilinmeyene doğru*’ adlı şarkıda³¹² kendisinin sadece duyduğu ilahi sesi tanınamaması bağlamında ‘*Beni tanıyor musun? Beni hissedebilir misin? Bana gösterebilir misin?*’ ifadeleri İncil’de adı geçen Samuel adlı peygamberin Tanrı’nın sesini tanıyamaması³¹³ ima edilmektedir.

Disney için müzik kullanımının yararları sahnenin tonunu belirlemeye yardımcı olmaktadır. Disney karakterinin gelişimine hizmet etmektedir. Filmlerdeki konuyu ilerletmeye imkân sağlamaktadır. Bazen gelecekteki yaşanacakları önceden haber vermektedir. En çok da çocukların ilgisini çekerek izleyiciyi sahneye bağlamaktadır. Buna en etkili örnek Disney müziklerinin çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimlerine etkisinin olduğunu gösteren araştırmalardır (Ramadhani vd., 2024; Jiang & Srijinda, 2025). Örnek dini ve kültürel değer temsillerini yansıtan müzik incelemeleri aşağıdaki şekildedir:

Pamuk prensesin ölümünün ardından cenaze töreninde Alman Lutheran Kilisesine ilişkin görkemli bir ilahi melodisi sayılan koral (chorale) çalması³¹⁴, *Külkedisi* (1950) filmi için Lucifer adlı kediye kandırabilmek için kimin kullanılacağı noktasında fareler kura çekerler ve kurada Jaq çıkmıştır. Kediye karşı savaş vereceğinden ve bu savaştan ötürü ölme riskinden dolayı diğer fareler şapkalarını çıkarır ve göğüslerine bastırırlar. O anda arka fonda Handel’in ölüm marşı çalmaktadır³¹⁵. Yine aynı filmde Külkedisi camdan

³⁰⁹ Eski Ahit Öğrenci El Kitabı’nda Yahudi tarihçi Josephus Musa peygamberin Mısırlılar davasında güçlü bir savaşı olduğunu ifade etmiştir.

³¹⁰ Ineleo M., vd. An Innocent Warrior, 05:47-07:17; Cravalho A., How Far I’ll Go, 11:12-11:58 içinde *Moana* (2016).

³¹¹ Bell C., The Next Right Thing, 01:14:13-01:17:24 içinde *Frozen II* (2019).

³¹² Menzel I., Into The Unknown, 16:51-20:03 içinde *Frozen II* (2019).

³¹³ 1. Samuel 3:10.

³¹⁴ Hand D. vd., *Snow White and Seven Dwarfs* (1937), 01:18:09-01:19:01.

³¹⁵ Geronimi C., vd, *Külkedisi* (1950), 14:13-14:21, 01:13:12-01:13:36. Sözü edilen marş Yahudi tarihinde Saul’un oğlu Jonathan’ın Filistinlilerin elinde Gilboa Dağı Muharebesinde öldürülmesinin ardından bestelenen Dead March olarak bilinmektedir.

ayakkabılarını giyer giymez kilise çanları ve kilise saat kulesi gösterilmektedir. Elbette müzik kilise çanlarından ve melodilerden oluşmaktadır. *Güzel ve Çirkin (1991)* filminde Gaston Belle'e evlilik teklif edeceği zaman yine kiliseye ait enstrümanların kullanıldığı görülmektedir³¹⁶. Belki de en ilginç olanı *Aladdin (1992)* filminde yer alan Müslüman olan Aladdin ve Jasmine karakterlerinin evlilik akdinin gerçekleştiği sahnenin arka fonunda kilise korusu seslerinin duyulmasıdır³¹⁷. Yine *Prences ve Kurbağa (2009)* filminde Mama Odie'nin din adamı vurgusunun güçlendirmesi açısından Tiana ve Naveen'in ilk nikâhları ormanda kıyılacağını belirtmek için fonda kilise çanlarını işitmek mümkündür. Yine ikinci düğün için Saint Louis Kilisesi tepesinden beyaz güvercinler uçarken resmedilir. Burada da Batı Klasik müziğine eklenmiş kilise sesleri duyulmaktadır³¹⁸. *Karmakarışık (2010)* filminde Rapunzel'in kayıp prenses olduğunu fark etmesinin ardından kısa tema müziğinin arasına geçişli kilise korusu sesi ilave edilmiştir. Yine aynı koro sesini Rapunzel'in gözyaşlarının Eugene'i iyileştirdiğinde işitilmektedir³¹⁹. *Moana (2016)* filminde Moana'nın Te Fiti'nin kalbini yerleştirdiği ve Te Fiti'nin doğaya canlılık kattığı anda kilise korosundan sesler duyulmaktadır³²⁰. Yine en ilginç olan *Karlar Ülkesi II (2019)* filminin hem giriş sekansında hem de bir bölümünde çalan şarkı Danimarka'ya özgü Hristiyan ilahisi olan '*Fairiest Lord Jesus*' adlı parçaya ek olarak Amerikan yerlilerinin ilaç törenlerinde kullandıkları melodiyle ve Sami halkının geleneksel şarkısı sayılan yoik karışımı bir müzikle oluşturulmuştur³²¹. *Raya ve Son Ejderha (2021)* filminde değerli ejderha taşının görüldüğü sahnelerin bazılarında Batı'ya ait koro seslerinin işitildiği görülmektedir³²². Bu bağlamda başka kültürlerle yer verdiği görülse de aslında müziklerinde dahi Batı ve Batı'ya ait enstrümanlar, ilahiler yahut klasik müzikler kullanıldığı görülmektedir.

Böylelikle bünyesine çokkültürlülük bağlamında sözü ettiği kültürlerin çalgı aletleri, tören müzikleri yahut geleneksel halk türkülerini eklese de örtük olarak Batı

³¹⁶ Trousdale G., Wise K., *Beauty and the Beast* (1991), 18:02-18:11.

³¹⁷ Ritchie G., *Aladdin* (1992), 01:21:44-01:22:02.

³¹⁸ Musker J. ve Clements R., *The Princess and the Frog* (2009), 01:26:08-01:26:20, 01:27:05-01:27:13, 01:28:39-01:28:51.

³¹⁹ Greno N., Howard B., *Tangled* (2010), 01:17:04-01:17:12, 01:27:03-01:27:38.

³²⁰ Musker J. ve Clements R., *Moana* (2016), 01:30:03-01:30:51.

³²¹ Lee J., Buck C., *Frozen II* (2019), 00:03-00:53, 41:30-42:32.

³²² Estrada C. L. ve Hall D., *Raya and The Last Dragon* (2021), 05:17-05:37, 07:17-07:21.

klasik müzikleri veya Hristiyan ilahilerinin yer aldığı görülmektedir. Bu da o kültürler içine Batı unsurlarının entegrasyonu olarak gözükmektedir.

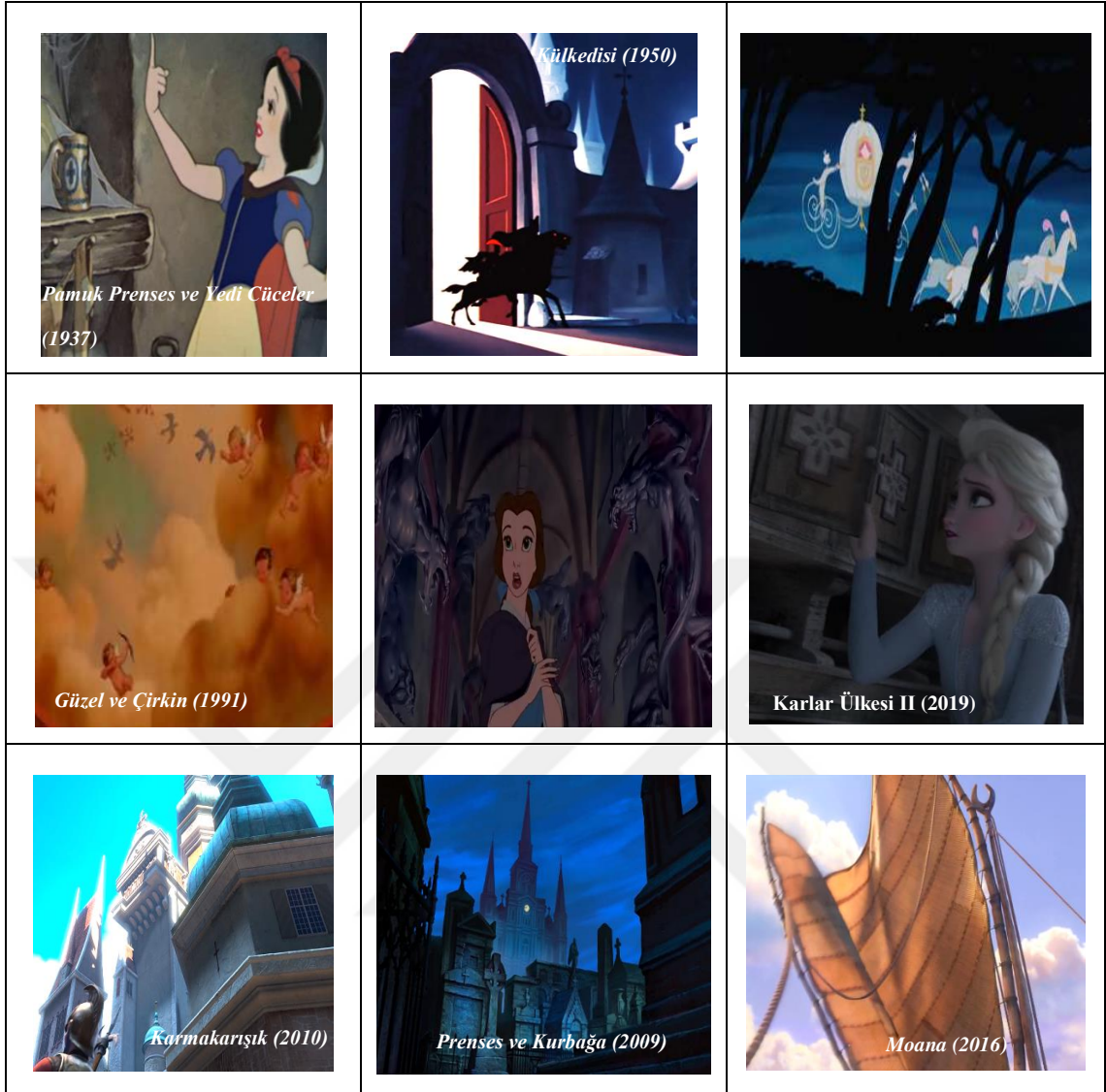
3.4.5. Sinemasal Anlatı

Sinemasal anlatı yahut sinematik anlatı yöntemi olarak bilinen bu yöntem, aslında sinema anlatısındaki karakterden, tiplere, objeden, ışığa, kostümden mekâna, kurgu ve diğerleri gibi tüm unsurların başarılı şekilde bir araya getirilmesinde oluşturulan yöntemle verilen isimdir. Sözü edilen öğeler tek tek düşünülerek, üzerinde çalışılarak ve bir tasarım sürecinden geçirilerek oluşturulmaktadır. Ardından anlatı, yaratı ve yapım süreçlerinin uyumsallığıyla bağdaştırılmakla beraber adı geçen tüm unsurların doğru kullanımı yine aynı şekilde sinema teknikleriyle harmanlanması, film için geliştirilmiş özgün dil ve izleyici ile bağ kurduracak sinema filminin ortaya çıkarılması süreçlerini kapsamaktadır (Stam, 2010).

Bu kısımda özellikle üzerinde durulması gereken sinematografi ve mizansen kavramlarıdır. Sinematografi, hareketli resmin fotoğrafçılık sanatına denilmektedir. Işığın kullanılma biçimi ve pozlamayı içermektedir. Mizansen ise sahneye yerleştirme anlamına gelen Fransızca bir kavramdır. Sahne tasarımının içerisinde yer alan her şey mizansen olarak adlandırılmaktadır (Elsaesser & Hagener, 2010). Şöyle ki; kamera önüne konulan her şey de denebilir. Set, kostüm, aksesuarlar, nesneler, oyuncaklar hatta aydınlatmalar da buna dâhildir. Sinemasal anlatı örnekleri aşağıdaki şekildedir:

Sinemasal anlatı bağlamında kullanılan dekor (mobilya, eşya, objeler) sembolik anlamlar taşıyarak karakteri desteklemektedir. Görsel 16'da sol baştan görseller açıklanmak istenirse *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937) filminde prenses şöminenin üzerini kontrol ettiği sekansta bira bardağının üzerindeki haç figürü dikkat çekmektedir. Anlatının haç objeli dekor kullanılması karakterin yansıtıldığı kültürün dini anlayışını belirtmektedir. Benzer olarak peri vaftiz annenin Kükedisi için hazırladığı bal kabağı arabasında haç objesi yer almazken, bu at arabasının baloya giderken ve balodan dönerken ışık saçması ve tepesindeki işaretin doğrudan haç figürüyle dekorlanması dikkat çekicidir. Ayrıca aynı sahnede peşine düşen prensin askerlerinin şatodan çıkış sahnesinde şato surlarının etrafında sinemasal anlatı bakımından dekor olarak haç figürüne rastlamak mümkündür. *Güzel ve Çirkin* (1991) filminde dönüşümün gerçekleştiği sahnede yer alan canavarlar ve dans sekansında mekân dekoru olarak tavanda çifti izleyen melek tasvirleri

Hristiyanlığa ait ikonografilerden seçildiği görülmektedir. Benzer şekilde Rapunzel'in prenses olduğu krallığın şatosunda mizansene bağlı olarak dekorda yer alan haç objesine ek olarak en çok da *Prens ve Kurbağa* (2009) filminin sinemasal anlamda mekân kullanımında mezarlık ve kilise, dekor kullanımı içinse kiliseye ait haç figürleri buna örnektir. Aynı şekilde karaktere ait dini kültürü yansıtan dekor objesi olarak Elsa bir şeyler ararken dolapların üzerinde yer alan Ortodoks haç objeleri ile *Moana* (2016) filminde de Moana'nın kayığının tepesinde obje dekoru olarak hilal figürü kullanılmıştır. Bu figür Meryem ikonografisinde Meryem'in kıyamet kadınıyla ilişkilendirilmesinden doğmuştur. Özellikle Rus Ortodoks kiliselerinin tepesinde bir hilal üzerinde haç görülmektedir. İsa Mesih'i üçlü görevlerden ikisi olan Kral ve Baş Rahip olarak sembolizmine işaret etmektedir.

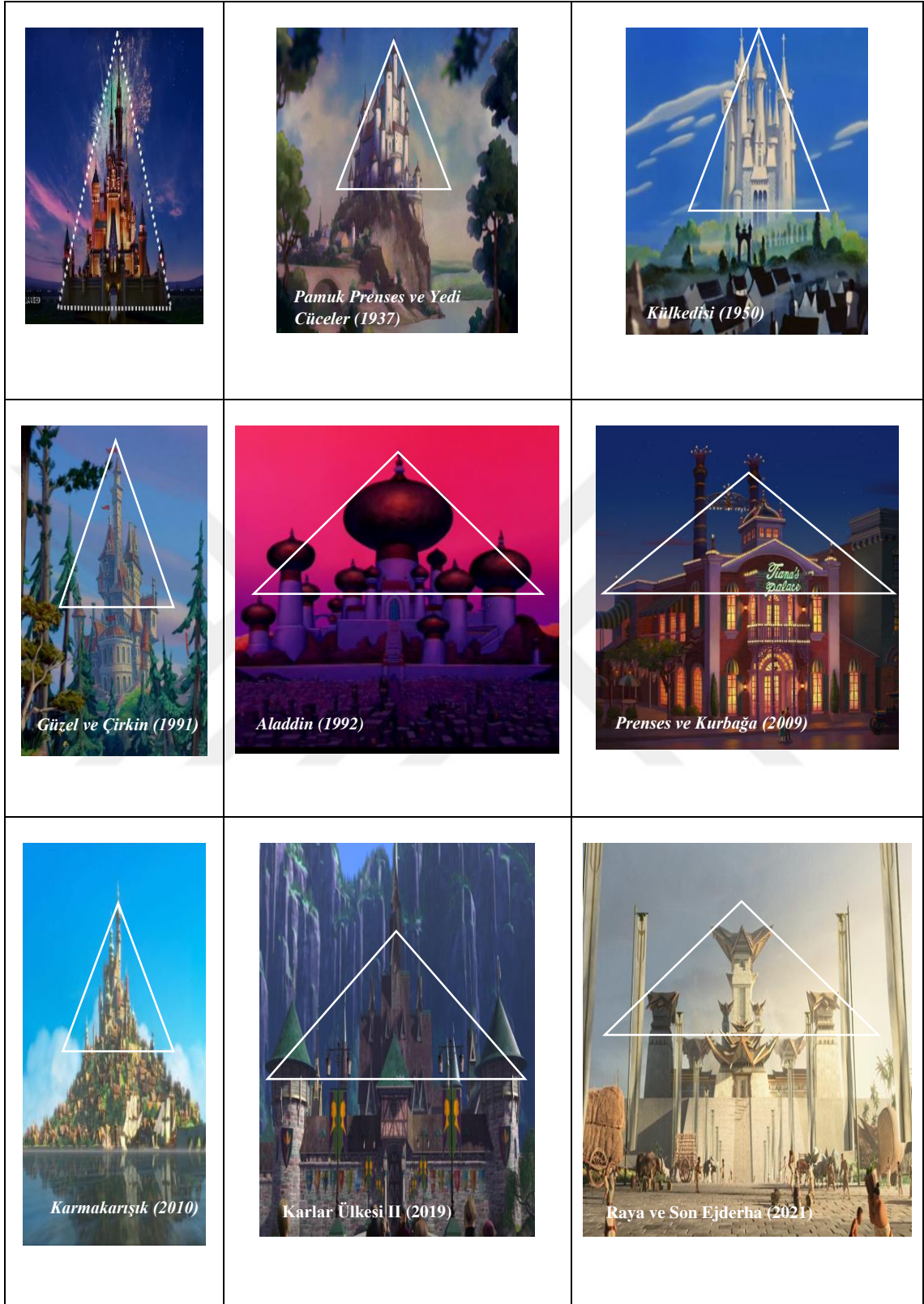


Görsel 16: Sinemasal anlatı objelerinin ve ikonlarının yerleştiriliş biçimleri

Ayrıca mizansene bağlı mimari mekân tasarımları ve ışık kullanımı bağlamında Disney filmlerinde yer alan tüm şato ve kalerin Hristiyanlığın teslis inancı – üçleme (*trilogy*) – örnek alınarak üçgen planlı mimari şeklinde oluşturulduğu görülmektedir. Bu Disney’in kendi açılış sekansından son filmi *Raya ve Son Ejderha* filmine kadar aynıdır. Görsel 17’de yer aldığı gibi ilk dönemlerde özellikle Gotik Kilise tarzını tercih eden Disney, Arendelle için ise Kuzey Avrupa’nın *Stave kiliseleri* model alınmıştır. Agrabah kenti için tercih edilen şatonun özellikle Hint İslam kültürü ve Rus Ortodoks kilise

mimarisinden esinlenildiği³²³ görülmektedir. Tek bir kültür içerisinde birçok din ve kültürü yerleştirilmiştir. Kültürel ve dini arka planları farklı olsa da teslis inancını mimariye adapte ederek sürdürmüştür. Ayrıca bu mekânlar ekrana yansıtılırken aydınlatma biçimi olarak daha aydınlık ve parlak renklerin kullanıldığı görülmektedir. Örneğin düşük kontrastlı ışık kullanılması, mekânların neşe, huzur ve güven verdiği algısını oluşturmaktadır. *Alaadin* (1992) filminde kırmızı ve yüksek kontrastlı ışık seçilmiştir. Bulunulan mekân anlamında hem gizem hem de çok sıcak bir şehir olan Agrabah temsili yer almaktadır. *Prenses ve Kurbağa* (2009) filmlerinde özellikle mekânın içeriden ışıklandırılması hem iç dünyanın yansıtılması hem de merak ve gizem uyandırılması için kullanılmıştır. Sözü edilen mimari mekânların tamamı için kamera hareketleri incelendiğinde, zoom in, crane çekim, ileri doğru kaydırmalı çekim, yukarı doğru tilt hareketi, uçan kamera hareketi, üst açı çekimiyle beraber pan hareketi, yukarı doğru tilt, alt açı çekim, tilt hareketiyle beraber üst açıyla geçiş gerçekleştirilmiştir. İzleyicinin duygusal olarak ele geçirilmesi bağlamında duygusal yoğunluk yaratmak amacıyla yapıları çekerken klasik dönemde özellikle zoom in çekimi tercih edilmiştir. Rönesans dönemindeki filmler için uçan kamera hareketi, üst açı çekimiyle beraber pan hareketi, yukarı doğru tilt tercih edilmiştir. Bu hareketin sinemasal anlatıya faydası mekânı tanıtarak, mekân bağlamında duygusal yoğunluk oluşturmalarının yanı sıra doğrudan anlatıya metaforik anlam kazandırmaktır. Revizyon dönemindeki filmler için crane ve ileri doğru kaydırmalı çekim tercih edilmiştir. Bunun amacı, mekân bağlamında ihtişamlı gösteriş, duygusal geçiş, psikolojik yoğunluğun yanı sıra epik his yaratmak ve dikkat yönlendirmektir. Yenilenme dönemindeki filmler için de alt açı çekim, tilt hareketiyle beraber üst açıyla geçiş sağlanmıştır. Mekân bağlamında yapının yüceliğini, güçlülüğünü ve baskınlığını ifade etmek için kullanılmıştır. Karakterin alt açı çekiminde yer alması da yapı karşısında karakterin zayıflığı, güçsüzlüğü ve egemensizliği olarak yansıtılmaktadır.

³²³ Bkz. <https://www.gw2ru.com/arts/3179-russian-orthodox-church-architecture-elements> ; <https://www.archdaily.com/1012273/stavkirker-explore-the-medieval-wooden-churches-of-norway>; <https://smarthistory.org/the-taj-mahal/> .



Görsel 17: Sinemasal anlatı yönteminde mekânlar ve mekânlar için ışık kullanımı bağlamında sunulan şatolar ve Hristiyan kiliseleriyle ilişkisi (sırasıyla soldan ikinci pamuk prenses, külkedisi, Belle, Jasmine, Tiana, Rapunzel, Elsa ve Anna, Raya'nın şatoları

Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937)	Külkedisi (1950)
Güzel ve Çirkin (1991)	Aladdin (1992)
Aslan Kral (1994)	Karmakarışık (2010)
Prenses ve Kurbağa (2009)	Karlar Ülkesi II (2019)
Moana (2016)	Raya ve Son Ejderha (2021)

Görsel 18: Sinemasal anlatı yönteminde diz çökme biçiminin Hristiyanlıkla ilişkisi

Aktörlerin davranış ve hareket tarzları da önemli bir mizansen unsuru olarak görülmektedir. Bir sahnede aktörün nerede durduğu, nasıl durduğu, yürüdüğü veya nasıl çömeldiği izleyiciye duygusal ve anlatımsal bilgi vermektedir. Yine tüm filmlerde bazı

özel durumlarda davranış şekillerinin Hristiyanlığa ait vücut hareketlerini barındırdığı görülmektedir. Görsel 18'deki görseller incelendiğinde, karakterlerin gerek saygı gerek yakarış gerekse önem arz ettikleri bir durumda tipik diz çökme³²⁴ hareketinin gerçekleştiğini söylemek mümkündür. Yine Görsel 19'da sağ alt köşede yer alan görselde *Moana* (2016) filminde özellikle orans/orantı duruşu³²⁵ temsili Hristiyanlığın erken döneminde haçın ana hatları olarak okunan Hristiyan sanatı eserlerinde görülen harekettir. Özellikle Te Fiti'nin başında yer alan çiçekli tacın Matta 27:29'da anlatılan İsa'nın çarmıha gerileceği anda başındaki dikenli taça işaret etmesi bakımından simgesel bir obje olarak dekorda kullanılmıştır.



Görsel 19: Sinemasal anlatı yöntemi olarak dönüşümün İsa peygamberin göğe yükselişi ilişkisi

³²⁴ **Diz Çökme:** Hristiyan kiliselerinde ve şapelde sakrament açıktaysa, iki dizle birden çökülür. Örtülü bir yerde yahut çadırdaysa sol dizin üzerine çökülmektedir. Erken dönemlerden itibaren, bir üst için derin bir saygı hareketi olmuştur. Günümüzde, bu hareket Anglikanizm, Lutheranism, Katolik Kilisesi ve Batı Riti Ortodoksluğunun Hristiyan dini uygulamalarındandır (Ingram, 2004, s. 27; R. Moore, 2007).

³²⁵ Bu hareket Doğu Ortodoksluğunda ve Katolik, Lutheryani Anglikan ayinlerinin bazı kısımlarında hala kullanılmakta ve korunmaktadır (Wainwright, 2011, s. 76).

Ayrıca filmlerde dönüşüm ve değişim sekansları, karakter gelişimi, tema olarak dönüşüm veya anlatı yapısını görsel ve dramatik yolla ifade etmek için önemli geçiş anlarıdır. Bunlar mizansen ve sinematografik açıdan dikkatle hazırlanmaktadır. Görsel 19'da gösterildiği gibi bu sekansların planlamasında havaya kalkarak yahut aşağıdan yukarıya doğru yükselme hissi verdirilen betimleme biçimiyle Luka 24:50-53, Elçilerin İşleri 1:9-11, Markos 16:19 ve Efesliler 1:20-21'de İsa peygamberin göğe yükselmesine atıf yapıldığı şeklinde okunabilir. Böylelikle dini ve kültürel değer temsillerinin sinemasal anlatı yönteminde gerek dini mekânlar gerek dine ait ikonografiler olarak objeler ve figürler gerekse de vücut hareketleri mizansen unsurları bakımından sinemasal anlatının sunulduğu görülmektedir. Disney'in kendi değer eğitiminde dini, ahlaki ve kültürel temsillerini sözü edilen tüm yöntemlerle ortaya koyduğu gözlenmiştir.

IV. BÖLÜM

DISNEY ANİMASYON FİMLERİNİN DEĞERLER EĞİTİMİ BAĞLAMINDA ANALİZİ

“Ne kadar çok şey bilerseniz, o kadar çok şey görürsünüz.”

-Arthur Asa Berger

Disney animasyon filmleri 93 yapıma sahipken, önceden belirlenen kriterlerle ölçüt örnekleme örnekleme birimleri sayısı 14’e düşürülmüştür. Bir önceki bölümde Disney’in değer eğitimi yöntemleri tespit edilerek ölçüt örnekleme olarak sayılan 14 animasyondan 4’ü daha detaylı film analizi için dışarıda bırakılarak kalan 10 film bu yöntemlere göre analiz edilmiş; bulunan yöntemler somutlaştırılmıştır ve filmlerden örnekler sunulmuştur. Sözü edilen animasyon filmlerde, eğitim bilimleri bağlamında değer eğitiminin çeşitli pedagojik yöntemlerle gerçekleştirildiği görülmektedir. Özellikle, karakterlerin yaşadıkları olaylar ve karşılaştıkları zorluklar aracılığıyla **dolaylı öğretim** yöntemi ön plana çıkmakta (Oruç, 2021); bu süreçte izleyicinin karakterle özdeşim kurması sağlanarak öğrenme desteklenmektedir. Karakterlerin sergilediği tutum ve davranışlar ise izleyiciye **ahlaki bir rol model** sunmakta ve değerlerin içselleştirilmesine katkı sağlamaktadır. Ayrıca, izleyici ile karakterler arasında kurulan duygusal bağ, **görsel metaforlar** ve sembolik anlatımlar aracılığıyla güçlendirilmekte; bu durum, değerlerin bilişsel değil, daha çok duyuşsal düzeyde benimsenmesine olanak tanımaktadır. Karakterlerin karşılaştıkları sorunlar ve bu sorunlara verdikleri tepkiler, izleyici zihninde benzer problem durumlarının kurgulanmasına ve bu bağlamda **problem çözme becerilerinin** gelişmesine katkı sunabilecek bir zemin oluşturmaktadır. Bununla birlikte, bu yapımlar yalnızca pedagojik bir araç olarak değil, aynı zamanda **kültürel kodlar** üzerinden **ideolojik mesajlar** taşıyan anlatılar olarak da değerlendirilmelidir. Disney’in ürettiği bu eğlence temelli filmler, informal öğrenme süreçleri içerisinde yer almakta; ancak bu durum, söz konusu yapımların değer aktarımı açısından eleştirel bir bakışla incelenmesini gerekli kılmaktadır.

Bu bölümde amaçlı örnekleme olarak seçilmiş olan 4 animasyon filmin doğrudan tespit edilen yöntemler – 5 anlatı biçimi – bağlamında analizi gerçekleştirilecektir. Böylelikle araştırmanın III. bölümde ele alınan Disney’in değer temsillerini anlatmak için kullandığı yöntemlere, bu filmlerin analizleri içerisinde işaret edilecektir. Yenilenme

döneminin son filmi hariç diğer tüm filmlerden kültürel çalışmalara farklı şekillerde konu edilmiştir. Ahlaki değer temsillerinde bu fimlerin bazılarının adı geçmektedir. Dini değerlerde ise, genel olarak araştırmaların çoğunda rönesans döneminden sonra Disney'in dinden uzaklaştığı, dinden söz etmediği yahut ilgisiz kaldığı noktasında çıkarımlar yapılmıştır. Bu doğrultuda, Rönesans döneminden sonraki animasyon filmlerde dini değer temsillerini inceleyen akademik çalışmalara yeterince yer verilmediği görülmüştür. Bu araştırmada ise doğrudan Disney'in günümüz itibarıyla de dini değer temsillerini açık, alegorik, sembolik, metaforik ve sinemasal anlatı biçimi olmak üzere 5 ayrı yöntemle ortaya koyduğu saptanmıştır. Dini ve kültürel değer temsilleri beş anlatı yöntemi içerisinde yer alırken; ahlaki değer temsilleri yalnızca “açık anlatı” kapsamında değerlendirilmiştir. Sözü edilen yöntemlerden kullandığı tüm sistemlere kadar bilinçli seçimlerde bulunan Disney'in bu yöntemleri de anlatılarda bu şekilde tercih etmesi tesadüfi olmamakla beraber, neden bu şekilde tercih edilmiştir sorusunun cevabı bir başka araştırmanın konusu görünmektedir.

Her yeni Disney anlatısı, yapıldığı dönemin ideolojik yaklaşımlarını barındıracağından çağın ve söylemlerin değişimi her yeni dönemde yeni bir ideoloji getirmektedir. Bu nedenle Disney'in ideolojik olayı doygunluğa ulaşmayacaktır. Bu çalışmada, araştırmanın özgünlük ilkesine bağlı kalınarak ve daha önceki literatürdeki tekrarların önüne geçilmesi amacıyla, Klasik dönemde dini temsiller bağlamında sınırlı biçimde ele alınmış olan *Pinokyo* (1940), Rönesans döneminde dini değerlere aykırı kabul edilen ve çokça tartışma yaratan *Küçük Deniz Kızı* (1989) filmleri tercih edilmiştir. Revizyon ve Yenilenme dönemleri kapsamında ise, geniş izleyici kitlelerine ulaşmaları, yüksek gişe başarıları ve çeşitli ödül platformlarında çok sayıda adaylık elde etmeleri nedeniyle *Karlar Ülkesi* (2013) ile *Moana 2* (2024) filmleri örneklem kapsamına dâhil edilmiştir. Araştırmanın amaçlı örneklemine, bu 4 yapım oluşturmaktadır.

Aşağıda, filmlerin ait olduğu dönemler belirtilmiş ve ölçüt örneklemdeki her bir film analiz edilerek araştırmacı tarafından her bir dönemin genel özelliklerini yansıtan temsili bir mottoya yer verilmiştir. Motto, bir kurum, topluluk veya dönem tarafından benimsenen ve temel değer, inanç ve eğilimleri kısa, özlü ve etkili biçimde ortaya koyan ifadeler verilen isimdir. Özellikle film incelemelerinde yapımların tematik yönünü vurgulamak için kullanılmaktadır (Onions vd., 1992). Bu mottolar, dönemin hem temsili anlatı özelliğini hem de anlatı eğilimlerini özlü bir şekilde yansıtmaları açısından önem arz

etmektedir. Her motto için örnek teşkil edecek şekilde incelenmek üzere seçilen filmler de ilgili başlıklar altında alt başlıklar şeklinde sunulmuştur.

4.1. Klasik Dönem Değerler Eğitimi (1937-1959) : Hayal Kur, Dilek Tut ve İnan! Gerçek Olsun! [Pinokyo (1940) Filmi Örneği]

Filmin Sinopsisi: Marangoz Geppetto gökyüzünde gördüğü yıldıza dilekte bulunur ve kendi yaptığı kuklanın gerçek çocuğa dönüşmesini diler. Mavi Peri bu dileği yerine getirerek, çekirgeyi çocuğun vicdanı olarak yol gösterici olması için görevlendirir. Saf ve her şeye çabuk inanan Pinokyo tuzaklara aldanarak Zevk Adası'na düşer. Tüm başına gelenlerden kurtulmak için yapması gereken cesurluk, dürüstlük ve fedakârlık örneği göstermesidir. Marangoz babası Gepetto'yu balinanın karnından kurtarmayı başaran Pinokyo, artık gerçek bir çocuktur.

Anlatı yapısı olarak film klasik dönemin tüm özelliklerini içermektedir. Bu dönemde dini değer temsillerinin özellikle baskın biçimde yansıtıldığı görülmektedir. Bu temsillerde de özellikle Yeni Ahit merkezli Hristiyanlık temelli ideolojinin izleyiciye ulaştırıldığı gözlemlenmiştir. Ahlaki değer temsillerinde tüm iyi ahlaki değerler iyilerle, tüm kötü ahlaki değerler de kötülerle temsil edilmiştir. İyilik ve kötülük arasında keskin bir çizgi vardır. İyiler her zaman iyi, kötüler her zaman kötüdür. Ayrıca kültürel değer temsillerinin sunumu da egemen ideolojinin çıkarları yansıtılarak gösterilmiştir.

Açık anlatı olarak gösterilebilecek değer temsilleri az da olsa dini değer temsilleri ve baskın olarak ahlaki değer temsilleridir. Bu film boyunca doğum, ölüm, evlilik veya taç giyme gibi dini ritüeller içeren sahneler yer almasa da günlük hayata dair ifadelerde dini değer temsillerine rastlanmıştır. Filmde özellikle iyi karakterin ve iyi yan karakterlerin ağzında 'Geel!' kelimesi duyulur. Bu ifade Jesus kelimesinin kısaltması olarak yer almaktadır ve 'Tanrım' veya 'Yüce İsa' ifadeleri yerine kullanılmıştır. Örnek olarak, Pinokyo kukla tiyatrosundan para aldığı anda, onun tarafından kafese kapatıldığında, cırcır böceği yanına geldiğinde şaşkınlık ve mutluluk anlamında bu kelimeyi kullanmıştır. Cırcır böceği de Pinokyo'yu zevk adasında yakaladığında aynı ifadeyi kullanmıştır. Yine filmin başında '*Bir yıldıza dilek tuttuğunuzda*' adlı şarkıyı seslendirdikten sonra cırcır böceği buna inanmanın ne kadar önemli olduğunu kendi başına gelen olay üzerinden izleyiciye aktarmıştır. Bu yönüyle inanmanın ve inançlı olmanın önemine vurgu yapılmıştır. Ayrıca benzer olarak Pinokyo'yu kapatıldığı

kafasten kurtarmanın yolunu bulamayan cırcır böceği Jiminy karakterinin, '*Buradan çıkmak için mucize gerekir.*' demesiyle ve mavi perinin belirmesiyle de mucizelere olan inanç vurgusu güçlendirilmiştir.

Açık anlatı yönteminde en fazla ahlaki değer temsillerinden söz edilebilir. Karakterler üzerinden incelenirse, iyi ana karakter Pinokyo, iyi yan karakterler cırcır böceği Jiminy, mavi peri, Gepetto, kedi Figaro ve balık Cleo'dir. Kötü ana karakter net olarak seçilemesede diyalogların çoğunluğu gözden geçirildiğinde Tilki, kedi Gideon, Stromboli, Arabacı ve Lampwick'tir.

İyi ana karakter Pinokyo özgür olmayan, cesur, güvenilir ve fedakâr olması şartıyla özgürlüğünü kazanması gereken bir kukladır. Onun vicdanı, iyi-kötü arasındaki ayrımı keşfedemeyecek kadar saf ve bilgisizdir. Bununla masumiyet ve bilgisizlik değerleri ön plana çıkarılmıştır. Bilgisizliği o kadar hat safhadadır ki ateşin kendisine verebileceği zararlardan dahi habersizdir. Çok soru soran meraklı yapısı bu eylemi gerçekleştirmesine öncülük etsede öz disiplin kazanması için kat etmesi gereken çok uzun bir yol olduğu izleyiciye hissettirilmiştir. Sabah olduğunda, sorumluluk sahibi, kararlı ve öz disiplinli bir çocuk olarak okulun yolunu tutarken, karşısına çıkan ve birtakım planlarla onu kendisine inandıran tilki ve kediye denk gelmiştir. Pinokyo'nun masumiyeti bir kez daha vurgulanarak bilerek olmasa da bilmeden hata yaptığı gösterilmiştir. Ayrıca gittiği yerde söylediği şarkılarla gülüyüz ve huzur ahlaki değerlerini yansıttığı görülmüştür. Ardından Pinokyo gittiği yolda Stromboli tarafından kafese kapatılınca bir şeylerin yanlış gittiğinin farkına varır ve mavi peri ona olanları sorunca doğru sözlü davranmayarak yalan söyler. Her yalanında burnu biraz daha uzar. Güvenilirlik ahlaki değerini çiğnediği görülmüştür. Böylelikle Pinokyo doğruyu söyleyeceğine söz verir ve pişmanlığını ifade eder. Artık akıllı başında kurtulmuş bir şekilde eve giderken yine masumiyeti yüzünden aynı kişilere aldanır ve zevk adasında kendini bulur. Burada da hatasını anlayacak ve kesin şekilde eve dönecektir. Evde babasını bulamadığında çok hüznlenir ardından babası hakkında haber alır almaz cesur, kararlı, sorumlu, azimli, kendinden emin, yardımsever, iyiliksever, güvenilir ve fedakâr bir biçimde babasını kurtarmak için kendisini suya atar. Babasını kurtaracak kadar akıllı olan Pinokyo sonunda onu kurtarır ve bunu kendi hayatıyla ödediği sanılırken aslında perinin ondan istediği üç özelliği gerçekleştirdiği için gerçek çocuk olmuştur.

İyi yan karakterlerden cırcır böceği Jiminy, şarkı söyleyen neşeli, huzurlu ve umut dolu yapısıyla dikkat çekmektedir. Yeri geldiğinde empati duygusuyla yaklaşabilen bu karakter, Pinokyo'nun kurtulamayacağını anlayınca metanet sahibi davranan, onu doğruya ve dürüstlüğe yönlendiren, güzel ifadelerini insanlardan esirgemeyen alçakgönüllü, kimi zaman da gereksiz öfkeli ancak Pinokyo'nun vicdani danışmanlık görevini alarak yardımsever, iyiliksever olarak ekrana yansıtılmıştır. Ancak Jiminy iş esnasında kimi zaman sorumluluklarını aksatsada Pinokyo'yu takip edip kötülükten uzak tutma noktasında ısrarcı, azimli, kararlı olduğu görülmektedir. Ayrıca bilge yapısı onu bu konuda uzman yaparken, çalışkanlıkla adalet için Pinokyo'nun yanında durduğu görülmektedir. Ara ara umutsuzluğa düşse yahut Pinokyo'ya öfkelenerek onu terk ettiğini söylesede merhametli, şefkatli, iyimser ve iyiliksever olarak sorumluluğunu yerine getirmenin azmini göstermektedir. Tüm olaylar bittiğinde mavi periye teşekkür etmeyi unutmayan Jiminy burada minnettarlık ahlaki değerini temsil etmiştir. Yine Pinokyo'nun babasını kurtarmak için iş birliği içinde hareket etmeleri de şaşırtıcı görünmemektedir. Bu kadar iyi karaktere ara ara ufak mizahi kötülükler – küfürbazlık ve kadınlara düşkünlük – konduğu görülmektedir.

Mavi peri tüm film boyunca yalnızca iki sekansta görülmektedir. Adaletin tecellisinde yardımseverlik, iyilikseverlik ve iyimserlik ahlaki değer temsillerinin vücut bulmuş şeklidir. Vücut hareketlerinde tevazu, incelik ve naiflik ahlaki değerleri sergilemektedir.

Gepetto karakteri ise, yapmış olduğu işçiliği sergilenmesi bakımından çalışkan, insanlara karşı cömert, dürüst, azimli, sorumlu, iyiliksever ve yardımsever olduğunu hissettiren yapısı mavi peri tarafından izleyicilere aktarılır³²⁶. Gepetto'nun yatağa gitmeden önce herkese 'iyi geceler' dediği sekansta incelik dolu, tevazu, kibarlık ve naiflik ahlaki değerleri gösterilmektedir. Dilek tutması ve buna inanması kalbinin inanç dolu ve iyimser olduğuna işarettir. Yine Pinokyo ses yaparak onu uyandırdığında tedbirli davranmak adına silahını alıp evin içerisinde gezinir ancak ellerinin titremesi silahı kullanamayacak kadar merhametli oluşuna ve çok da cesur yapısının olmadığı işaret etmektedir. Sevgi, neşe, mutluluk ve huzur dolu olduğu, söylediği ve mırıldandığı şarkılardan anlaşılmaktadır. Öz disiplini yüksek bu adam, sabırla Pinokyo'nun tüm

³²⁶ Mavi peri '*İyi Gepetto, başkalarını mutlu etmek için çok şey yaptın. Hayallerinin gerçekleşmesini hak ediyorsun*' der. (15:19-15:28).

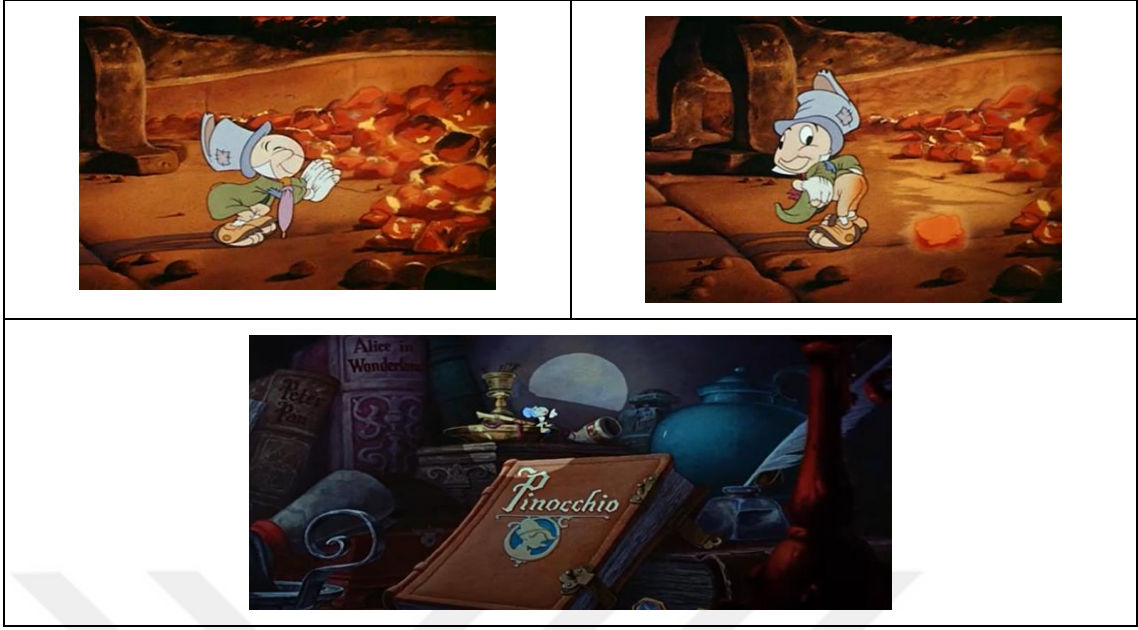
meraklı sorularına gece boyunca cevap verir. Sabah da onu okula gidebilmesi için hazırlarken sorumluluk ve kararlılık ahlaki değerlerini yansıtmıştır. Gepetto'nun metaneti doğrudan balinanın midesinde otururken açığa çıkmaktadır. Ancak Pinokyo'ya ismini koyarken diğerlerinin fikrini önemsememesi kötü ahlaki değer olarak okunabilir. Ayrıca Figaro adlı kediyle alay etmesi ve ona şaka yaparak maskaralık yapması mizah içerisinde zorbalama eyleminin meşrulaştırdığı görülmektedir. Yine aynı şekilde Pinokyo'yu herşeyin ve herkesin önünde tutan Gepetto, Pinokyonun parmağı yandığında diğer hayvanlara zarar vererek onu kurtarır. Pinokyo kaybolunca da onları yeme içmeden mahrum bırakmıştır. Filmin son sekansında babasıyla iş birliği içerisinde balinanın karnından kurtulmayı başarırlar.

Diğer iyi yan karakterlerden kedi Figaro doğrudan samimiyet, neşe, yardımseverlik ve iş birliği değerlerin yansıtılmış şeklidir. Kötü özellikleri kıskançlık, nezaket ve tevazudan uzak oluşu gösterilebilir. Az da olsa huysuz bir yapısı vardır. Balık Cleo ise, dişi olarak temsil edilmiş naif, kibar, zarif ve nezaket dolu tavırlara sahiptir.

Kötü karakterlerden Tilki, yalancı, düzenbaz, samimi olmayan bir yapıya sahiptir. Okuma yazma bilmemesi de cehalet ahlaki değerine işaret etmektedir. Sadece iyilere karşı değil, herkese karşı kötü olduğunu vurgulamak amacıyla başka bir kötü olan Stromboli'yi de nasıl aldattığını ve bundan pişmanlık duymadığını anlattığı sekansa yer verilmiştir. Pinokyo'dan izin almadan onun elmasını yemesi bencil, çıkarıcı, nezaketsiz ve inceliksiz olduğunu göstermektedir. Kedi Gideon konuşmasa da Tilki'nin yaveri olarak rol almaktadır. Stromboli de Pinokyo'nun hatasına her fırsatta bağırması yönüyle aşırı öfkeli, paraya olan düşkünlüğü bakımından açgözlü, yemek yerken görgü kurallarından uzak olması kaba olduğuna işaret etmektedir. Kuklaları nasıl kullanıp yakacak oduna dönüştürdüğünü anlattığı sekansta bencillik ve çıkarıcılık ahlaki değerine gönderme yapılmıştır. Pinokyo'yu kafese kapatmasıyla da özgürlük düşmanı olduğu izleyiciye iletilmiştir. Arabacı adam da çocukları hakir gören, basite alan, saygısız ve özgürlük düşmanı olarak temsil edilmektedir. Lampwick ise özellikle cırcır böceği Jiminy'le alay eden tavırlarıyla cahil, saygısız, hoşgörüsüz bir çocuk olarak temsil bulmuştur.

Ahlaki değer temsillerinde iyilerin keskin biçimde iyi, kötülerin ise keskin biçimde kötü oldukları gözlenmiştir. İyi ahlaki değerler iyi karakterlerle, ahlaki açıdan kötü görünen değerler kötü karakterlerle özdeşleştirilmiştir. Daha detaylı ve dikkatli okumalar

sonucunda iyi yan karakterlere ilave edilmiş olan kötü ahlaki değerlerin mizah uğruna eklendiği görülmektedir. Yine bu dönemde argolu kullanımın yok denecek kadar az olduğu görülmektedir. Resim 20’de yer alan görsellerden ilk ikisinde cırcır böceği Jiminy’in poposunu ısıtmak için ateşe döndüğü sahnede ‘*orada durup, ... kendimi ısıtırken etrafa bakmaya devam ettim.*’ seakansında doğrudan kendi poposuna vurgu yapılırken duraksadıktan sonra söylemesi imayı güçlendirmiştir. Buna karşın ‘popo’ veya benzeri ifade bile kullanılmamıştır. Görsel 20’de yer alan son görselde Pinokyo kitabının arkasında Alice Harikalar Diyarında ve Peter Pan hikâyeleri yer almaktadır. Metinselarasilıkla o iki kitabın filmlerine bakıldığında; Alice temelde yetişkinlerin hayatlarının çocuk dünyasından bakıldığında ne kadar anlamsız olduğuna vurgu yapmaktadır. Aynı şekilde Peter Pan da yetişkin dünyasını bu şekilde gördüğü için asla büyümek istememektedir. Alice ve Peter, kendilerine yarattıkları Harikalar Diyarı (*Wonderland*) ve Hiç Olmayan Ülke’de (*Neverland*) yaşamlarını ve serüvenlerini sürdürmektedir. Pinokyo’da ise çocukların kendi başlarına buyruk oldukları ve canlarının istedikleri gibi yaramazlık yaptıkları Zevk Adası (*Pleasure Land*) kötü bir yer olarak temsil edilmektedir. Pinokyo tamamen yetişkinlerin dünyasında yaşayan bir çocuk kukla olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu da karakterlerde cinsiyet farkı gözetmeden aslında gerçek dünyada nasıl ‘çocuk’ olunmalıdırın cevabını veren yetişkin bakış açısıyla, erdemi özellikle Amerikan ideali ve erdemine göre yaşamının nasıl olması gerektiğini ortaya koyan ideal çocuğu anlatmak için böyle bir sekansın tercih edildiği görülmektedir.



Görsel 20: Filmin açılış sekansı ve açıktan argo veya dönemi itibariyle ayıp kelimelerin kullanılmaması

Alegorik anlatı olarak doğrudan ana temada İsa peygamberin fedakârlığı ve kurtarıcılığı ile kesitsel olarak Hristiyanlık kıssalarının tersine çevrilmesi şeklinde dini değer temsillerine yer verilmektedir. Klasik dönemde bu animasyon için Pinokyo'nun ilk erkek karakter olarak yer alması dikkat çekicidir. Bu nedenle doğrudan ana tema olarak İsa peygamberin kendisi ve başına gelenler konu edilmiştir. Ancak anlatı tersine çevrilerek yansıtılmıştır. Hristiyan teolojisinde, İsa peygamberin babasının Tanrı olmasının ve annesi Kutsal Meryem tarafından büyütülmüş olmasının aksine Pinokyo 'annesiz İsa' olarak yansıtılmıştır. Ancak filmin diğer tüm sekanslarında Pinokyo, babasını arayan, ona dönmeyi arzulayan ve kavuşmak için mücadele veren bir karakter olarak sunulmuştur. Pinokyo'nun bu yolda en önemli yardımcısı cırcır böceği Jiminy karakteri Kutsal Ruh olarak alegorilendirilmiştir. Yuhanna 6:63; 7:15; 16'da yer alan İsa peygamberin söylediği ve yaptığı her şeyin Kutsal Ruh tarafından kendisine öğretildiğine işaret etmektedir. Filmde de aynı şekilde Jiminy karakteri Pinokyo'ya dünya hakkında bilmediklerini öğretmektedir. Anlatının sonunda insana dönüşmesi Tanrı'yla buluşması şeklinde yansıtılmıştır. Ayrıca Pinokyo, babası, cırcır böceği ve mavi peri karakteri dışında yer alan tüm karakterlerin kötü olması onların günahkârlar olarak temsil edilmesi sonucunu doğurmaktadır. Bu durum Hristiyan teolojisinde doğrudan İsa peygamberin kendini hem Tanrı'ya (babasına) adanmasına hem de günahkârlar için kendini kefareti

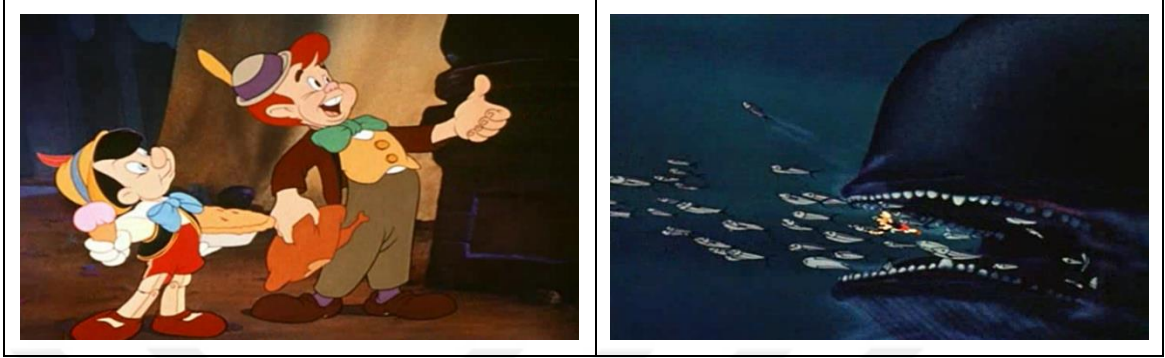
kurbanı olarak feda etmesine benzemektedir. Görsel 21'deki en solda yer alan görselde filmin son sekansı ve sinemasal olarak aktör hareketi bağlamında Pinokyo'nun yatağa uzanmış ölü sanılan hali Hristiyan ikonografisinde İsa peygamberin göğe yükseldiğinin (Cross & Livingstone, 2005) yaygın resmediliş biçimiyle özdeşleşmektedir.



Görsel 21: Hristiyanlıkta İsa peygamber ve göğe çıkma haç işaretli beden duruşu ve Pinokyo filmine yansımaları

Luka 22:63-65 ve Matta 26:14-16'da yer aldığı şekliyle İsa peygamberin alay ve ihanete uğradığı yine de onun günah ve yanlıştan uzak olduğu ifade edilmektedir. Tüm anlatıda temel olarak Pinokyo'nun aldatmalardan ve yanlışlardan uzak durmayı öğrenmesi ve doğru olanı seçmeye çalışması İsa peygamberin kıssasıyla benzeşmektedir. Aynı şekilde Görsel 22'de yer alan ilk görselde masum olduğunun anlatıldığını göstermek adına kötülüklerle dolu olan zevk adasına geldiğinde diğerleri et ürünlerini vahşiler gibi tüketirken kendisinin elinde yalnızca dondurma ve meyveli tart olduğu görülmektedir. Pinokyo hikâye boyunca tilki ve kediye dinleyerek ünlü olma tuzağına düşmüş, Stomboline ile çalışarak kafese kapatılmış ve zevk adasına giderek kısmî olarak eşeğe dönüşmüştür. Bu üç ayartılma veya baştan çıkarılma biçimi Matta 4:3, 4:6, 4:8-9'da yer alan İsa peygamberin üç defa şeytan tarafından kandırılmaya çalışılmasına işaret etmektedir.

Yine Görsel 22’de yer alan ikinci görselde Hristiyan temaları arasında Yunus 1:17’de yer alan Yunus peygamberin balık tarafından yutulduğunu anlatan pasajların sekansları bu filmde kesitsel olarak Pinokyo’nun ve babasının balina tarafından yutulması ile eşleşmektedir.



Görsel 22: Pinokyo’nun Yunus peygamber kıssası ile İsa peygamber masumiyeti alegorisi

Yaratılış 5:2’de yer alan ifade Tanrı’nın Âdem (peygamberi) yaratması ve ona Âdem ismini vermesinin anlatıldığına benzer olarak Gepetto’nun kendi el işçiliğiyle yapmış olduğu kuklaya Pinokyo ismini vermesi de başka bir alegorik anlatı olarak görülmektedir. Yine Pinokyo’nun ismini koyduğu sahnede etrafında bulunanlar beğenmese de Gepetto’nun bu ismi tercih etmekten memnun olması Tesniye 10:14-17’de yer alan her şeyin Tanrı Rabbe ait olduğu ve onun istediği şekilde olması gerektiğine vurgu yapılmıştır. Bu alegorinin güçlendirilmesi bağlamında Âdem isminin İbranice kökeni ‘kırmızı toprak’ iken, Pinokyo’nun ‘çam fıstığı’ anlamı taşıması yaratıldıkları maddelerin adıyla anılmalarından kaynaklanmaktadır. Ayrıca benzer şekilde Yaratılış 1:26’da Tanrı’nın ilk insanı kendi suretinde egemen olsun diye yaratmış olmasını dile getirdiği ifade edilmektedir. Yine Pinokyo’nun filmde parmağını yaktığı sahnede diğer tüm canlıların hayatları tehlikeye atılarak yahut canları yakılarak³²⁷ doğrudan ilk insan kabul edilen Pinokyo’nun diğer tüm türlere egemen olduğu imasına yer verilmiştir. Başka bir örnek de cırcır böceğinin Pinokyo’yu zevk adasında bulmaya çalıştığı sahnede sessiz ve karanlık olan bu adayı mezarlığa benzetmesi bağlamında bu kelimenin 1 Korintliler

³²⁷ Parmağı yandığı anda panikle söndürmek isteyen Gepetto’nun kedi Figaro’nun kuyruğuna basması ve yanan parmağı doğrudan balık Cleo’nun su dolu tankına batırıp tankı kirletmesi bu bağlamda önemli bir sekanstır (24:32-24:58).

15:55 hariç Yeni Ahit'te ıssız ve karanlık olan her yerin cehennem olarak tasvir edilmesinden ileri gelmektedir.



Görsel 23: Kötülüğün ve karanlığın siyah ve kırmızı renklerle sembolizmi

Sembolik anlatı olarak göze çarpan öğeler; renk, nesne, dini ve manevi, hayvan sembolizm türleridir. Renk sembolizmine en açık örnek, Resim 23'teki ilk iki görselde itaat etmeyen ve asi erkek çocuklarını zevk adasına götürmeye çalışan arabacı adamın hem yüzü hem de kıyafeti şeytansı olarak gösterilmek istendiğinden kırmızı renkle özdeşleştirilmiştir. Özellikle cehennem ateşi, kan, vahşet ve savaş rengi olması da bu anlamı belirginleştirmektedir. Disney evreninde kötülük çoğunlukla karanlıkla eşleştirilmektedir³²⁸. Benzer olarak Görsel 23'te yer alan son görselde arabacı adamın karanlıkken çocukları vapura bindirerek zevk adasına götürmesi bu sembolizmin sürdürüldüğünü göstermektedir. Buna paralel olarak Görsel 24'teki solda üstteki ilk iki görselde haber getiren ve sabah olduğunda kilise çanının çalındığı sekanslarda yer alan beyaz güvercinler ile perinin dağları aydınlatarak yayılmasını gösteren sekanslarda bembeyaz parlak ışık belirmesi de iyiliğin çoğunlukla aydınlıkla özdeşleştirilmesine işaretir. Beyaz güvercinlerin yer alması Matta 3:16-17'de ifade edilen İsa peygamberin vaftiz ayini sırasında gökyüzünden Kutsal Ruh'un onun üzerine beyaz güvercin gibi inmesini sembolize etmiştir. Ayrıca Resim 24'te Pinokyo yalan söylediğinde burnu uzar ve burnunun ucuna mavi kuşlar yuva yapmış olarak ekrana yansıtılmıştır. Hristiyanlıkta mavi kuşların kutsal bir sembolizmi bulunmaktadır. Bunlar, Tanrılar dünyasından haberciler olarak dünyaya uçan kılık değiştirmiş melekler oldukları kabul edilmiştir. Koruyucu meleklerin bu kuşları insanlara önemli mesajlar iletmek için gönderdiğine inanılmaktadır. Yine perinin rengi de mavidir. Peri için mavi beyaz Hristiyan ikonografisinde genellikle Kutsal Meryem'in kıyafetlerinde kullanılan renklerdir. Saflığı,

³²⁸ Çıkış 10:21-23, Eyüp 3:3-9, Yuhanna 3:19-20.

temizliği ve bakireliği sembolize etmek için kullanılmaktadır. Ayrıca filmin kış mevsimi 23 Şubat'ta gösterime girmesine bağlı olarak Gepetto'nun kırmızı geceliği ve beresiyle, beyaz bıyık ve saçlarıyla, sakalsız bir Noel Baba hissini izleyicide uyandırmanın amaçlandığı söylenebilir. Bunlarla beraber her Disney filminin yokluğu düşünölemeyen yapıları olarak gösterilen çeşme figürü³²⁹ doğrudan Tanrı'nın hayat kaynağı olması, Rab'ın kendisinin yaşam pınarı olduđu ancak insanların çoğunun bu pından içmeyi reddettiklerinin anlatıldığı pasajların nesne sembolizmi yoluyla izleyiciye aktarılmasıdır.



Görsel 24: İyiliğin ve güzelliğin renk sembolizmi, dini sembolizm olarak çan ile renk, nesne ve hayvan sembolizmleri

Ayrıca Gepetto'nun Pinokyo'yu bulmak için denize açıldığı geminin haç figürlü olması önemli bir nesne sembolizmidir. Erken dönem Hristiyan ikonografisi ve edebiyatında gemiler, Mesih'in kurtarıcı varlığı tarafından yönlendirilen Kilise'nin dünyanın çalkantılı denizindeki yolculuğu olarak sembolize edilmektedir (Digital Bible,

³²⁹ Süleyman Özdeyişleri 14:27, 1. Yuhanna 1:5, Yuhanna 1:4, Yeremya 2:13, 17:13, Vahiy 22:1.

2023). Kötü karakterin kullandığı vapurda herhangi bir haç yer almaması da Gepetto'nun gemisinin Hristiyan ikon olarak bilinen haçın sadece iyi karakterlerle özdeşleştirilmesi tutarlılığını desteklemektedir. Bu durum gemideki bu figürün dini ve manevi sembolizm olarak okunmasını da sağlamaktadır.



Görsel 25: Geminin Hristiyan edebiyatında kullanım biçimi olarak sinemada nesne, dini ve manevi sembolizmi

Metaforik anlatı olarak şarkılar ve bu şarkılarda ima edilen anlamların tamamı kastedilmektedir. *'Bir yıldız dilek tuttuğunda'* adlı şarkı bu filmde ilk kez seslendirilmiş ve Disney marşına dönüşmüştür. 2013 yılına kadar hemen hemen tüm filmlerin giriş sekansında bu şarkının melodisini duymak mümkündür. Şarkının tüm sözleri *'Bir yıldız dilek tuttuğunda, kim olduğunun bir önemi yoktur. Kalbinin arzuladığı herşey sana gelecektir. Kalbin hülyalardaysa, hiçbir istek imkânsız değildir. Bir yıldız dilek tuttuğunda, hayal kuranların yaptığı gibi... Kader (Külli irade) naziktir. O sevenlere ve sevmeyi bilenlere gizli özlemlerini tatlı şekilde gerçekleştirir. Nereden geleceğini bilemediğin bir şimşek gibi talih gelir ve seni bulur. Bir yıldız dilek tuttuğunda hayallerin gerçek olur.'* şeklindedir. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli nokta inanca yapılan vurgu, külli iradenin hep tatlı güzelliklerle dolu olduğu ve İsa peygamberin en büyük öğretilerinden olan sevme eyleminin³³⁰ yüceltilmesidir. Mucizelerin varlığına ve bir anda gerçekleşeceğine olan inanç sunulmak istenmiştir. Gepetto'nun *'Küçük tahtakafa git ve işini yap. Tüm kalplere ufak bir mutluluk bırak. Biliyor musun küçüğüm, seninle gurur duyuyorum. Küçük tahtakafa, herkesten iyisin'* ifadeleri doğrudan Matta 17:5'te Tanrı'nın oğlu İsa'dan duyduğu gurur ve 1 Petrus 2:22-23'te oğlunun masumiyetini anlattığı İncil ayetleriyle anlam bakımından özdeşleşmektedir. Yine cırcır

³³⁰ Yuhanna 4:8 Tanrı'nın sevgi olması, Yuhanna 4:19 'da inananların sevmesinin asıl nedeninin Tanrı'nın önce sevmiş olmasına bağlaması, Romalılar 5:8 ve 1 Korintliler 5:19 sevginin fedakârlık olduğuna vurgu bu anlatıyı güçlendirmektedir.

böceği Jiminy karakterinin seslendirdiği ‘*Küçük bir ıslık çal*’ adlı şarkıda ‘*Başın derde girdiğinde, doğruyu yanlıştan ayıramadığında, ayartmaya maruz kaldığında ve dürtülerin harekete geçtiğinde, küçük bir ıslık çal. Düz ve dar yolu seç, vicdanının rehberin olmasına izin ver.*’ ifadeleri bu karakterin İsa’nın yönlendiricisi ve onu etkileyen danışman olarak Kutsal Ruh alegorisini destekleyen imalarla doludur. Düz ve dar yol aslında Matta 7:13-14’te anlatıldığı üzere dar kapıdan – azimet – girilmesi gerektiği, geniş ve enli yolların insanı yıkıma götüreceği ve çok az insanın dar ve düz yolu tercih ettiğinden söz edilmesine bağlı olarak aynı ifadeyle bu ayete gönderme yapılmıştır. Aynı şekilde Pinokyo’nun ‘*Beni engelleyecek hiçbir ipim yok. Böyle özgürüm. Kimseye bağlı değilim.*’ diyerek isyan geliştirdiği ancak daha sonrasında Galatyalılar 5:13’te yer alan ifadeyle asıl köleliğin sadece eğlenceye dayalı hayat yaşamak olduğunu fark etmesi uzun sürmemektedir.

Sinemasal anlatı olarak tavır, hareketler ile ekranda gösterilen her öge başka bir deyişle mizansende yer alan tüm unsurlar dini değer temsilleri olarak yansıtılmıştır. Disney evreninin en önemli argümanı yıldıza dilek tutma ve buna inanma ritüeli revizyon dönemi ilk filmine – *Preşes ve Kurbağa (2009)* – kadar sürdürülmüştür. Görsel 26’da yer alan ilk görselde oluşturulan en önemli ritüel oturularak ve ellerin birleştirilerek dua eder şekilde gerçekleştirilmesidir. Bu beden hareketi doğrudan dua rahlesinde diz çöken ve dua eden Hristiyan oturuşudur. Gepetto, Hristiyanlıkta kullanılan dua rahlesine (*kneeler/ genuflexorio*) dirseklerini koyar gibi diz üstü çökmüş şekilde resmedilmiştir. Benzer olarak Görsel 26’daki ikinci görselde mavi perinin cırcır böceği Jiminy’i Pinokyo’nun vicdanı olarak tayin etme biçimi tapınak şövalye ilan törenlerini andırmaktadır. Bu ilanı gerçekleştirirken sihirli değneğiyle sadece bir kez dokunsa da üç temel vazifeye³³¹ şövalye olduğunu açıklaması yine Hristiyan üçlemesinin (trilogy) en belirgin örneğidir.

³³¹ ‘Doğru ve yanlışın büyük lordu, baştan çıkarıcı anlarda danışılacak kimse, dar ve düz yolların kılavuzu olarak seni Pinokyo’nun vicdanı ilan ediyorum.’ Der (17:12-17:25).



Görsel 26: Tavır ve hareketlerin Hristiyan ikonografisindeki karşılığının sinemasal anlatı yoluyla sunumu

Yine bolca Hristiyan ikonografisine ait melek figürleri, kilise figürleri ve hale (ışık halkası) temsilleri yer almaktadır. Görsel 27’de yer alan görsellerde müzik kutularının altında yer alan kanatlı çıplak bebekler melek figürleri, kafasında hale bulunan kanatlı kedi resmi, sabahın ilk ışığıyla duyulan ve doğrudan sekansın başlangıç noktası tercih edilen Kilise çanı ve hatta cırcır böceği Jiminy’in elde ettiği altın rozet doğrudan Hristiyanlık ikonlarının ekrana yansıtılmış şeklidir. Rozet doğrudan Huguenot haçından esinlenilmiştir. Bu haç Fransa’da ortaya çıkmış olup, Fransız-Evanjelik reform inancının popüler simgesi haline gelmiştir. Genellikle altın veya gümüşten yapılan bu haç rozeti, Fransa’daki Reform Kilisesinin resmi logosuna dönüşmüştür.



Görsel 27: Hristiyanlık ikonlarının sinemasal anlatı yöntemiyle sunulması

Görsel 27'deki kilise çanı ile başlatılan sahnenin kamera hareketleri arasında diyagonal pan hareketi ve sağa pan gözlenmektedir. Bu da doğrudan mekânın tanıtılması ve anlatıya dikkat çekilmesi amacıyla kullanılmıştır. Düşük kontrastlı ışık seçilmesi de doğrudan mutluluk ve huzur çağrışımları iyilik ve güzelliği tasvir edileceğine işaret etmektedir. Görsel 28'de yer alan görselde belki de en ilginç sinemasal anlatı, Pinokyo'yla dans ettikten sonra akşam 9 olduğunda zoom out kamera hareketiyle vurgunun kilise çanlı çalar saatten diğerlerine geçiş biçiminde bir sekansın tercih edilmesidir. Burada hem ses hem de görüntü olarak kilisenin çan sesi aracılığıyla, davetin toplum birimlerine ulaştırılması bakımından önemli bir anlam taşımaktadır. Yine aynı sekansta bir başka guguklu saatte bulutların üzerinde iki melek figürünü de görmek mümkündür.



Görsel 28: Kilise ve melek figürlü guguklu saatlerin sinemasal anlatı yöntemiyle sunulması

Kültürel değer temsillerine geçmeden önce psikolojik bağlamda Pinokyo id, Gepetto ego, cırcır böceği Jiminy ise süperego olarak okunabilir. Bunun haricinde Pinokyo'nun hayat mücadelesi doğrudan Walt'unkini andırmaktadır. Her ikisi de alt sınıf fakir aile çocuğu olmakla beraber Pinokyo'nun konuşma yeteneği ile kuklalardan, Walt'un ise, çizim yapabilme yeteneğiyle kendi döneminin akranlarından ayrılması hayatlarının birbirlerine olan benzerliğini göstermektedir. Yine Pinokyo da Walt gibi babanın sözünden uzaklaşırken görülmektedir. Zevk adasına (*pleasure island*) gitmesi ve burada eşek kulaklara sahip olması Yunan mitolojisindeki Midas'ı anımsatmaktadır. Bu karakter müzik tanrısını öfkelenendirerek kulakları eşeğe dönüşmektedir. Ancak dokunduğu herşeyi de altına çevirmektedir. Aslında Walt 1955'te açılışını yapacağı Disneyland'in kendisine servet getireceğinin sinyallerini verdiği görülmektedir.

Kültürel değer temsillerinde yer alan okumaları toplumsal cinsiyet ve cinsiyet rolleri, kuir çalışmalar, engellilik, ekoloji, kültürel farklılıklar ve egemen kültür olmak üzere beş temel başlık altında değerlendirmek konuyu netleştirecektir.

Toplumsal cinsiyet ve cinsiyet rollerine bakıldığında mavi peri ve balık Cleo hareketleri üzerinden dişilik, kadılığın nezaket ve zerafete bağlı olarak incelik içermesi gerçek olmayacak kadar aşırı derecede feminenleştirilmiş kadınsılık algısı sıkıntı doğurmaktadır. Görsel 29’da yer alan görsellerde kadın karaktere karşı erkek karakterlerin nezaket göstermesi ve onların yanında olduğundan daha ince ve naif davranma biçimlerine bağlı olarak şapka çıkarmak gibi o dönemin kültürüne uygun biçimde kadının konumlandırıldığı yer itibariyle somutlaştırılmıştır.



Görsel 29: Kültürel davranış biçimi olarak kadınlarla iletişimde saygı gösterme açısından şapka çıkarılması

Erkek karakterler için yaşlı değilse, çoğu kez öfke kontrolsüzlüğü yaşayan ve aşırı maskülen olarak yansıtılması da bir başka sorun doğurmaktadır. Cırcır böceğinin uyuyamadığında gereksiz yere ‘sessizlik!’ diye öfkelenmesi, Pinokyo alay konusu olduğunda kızgın şekilde ‘Aferin, kendini aptal durumuna düşür!’ demesi, aynı sekansta Stromboli’nin ona İtalyanca öfkeli şekilde bağırması bunlara örnektir. Aynı şekilde cırcır böceğinin kadın düşkünü olarak sahnede Fransız kuklaların kankan dansı yaptıklarını gördüğünde gözlüğünü kullanarak iştahla bakması da erkeklik algısının tuhaf biçimde sunulmasına işaretler.

Bu filmde kuir karakter olarak gösterilebilecek olan Tilki’dir. El ve parmak hareketleri bu yönlü bir eğilime sahip olabileceği izlenimi doğurmaktadır. Bu imaları taşıyan karakterin sadece iyi karakterlere değil, tüm karakterlere karşı kötü olarak temsil edildiği görülmektedir. Engelli karakter olan ise kedi Gideon’dur. Aynı film içinde kedi Figaro’nun miyavlama yeteneğine sahipken, kedi Gideon’un asla sesi duyulmaması onun konuşma engelli bir karakter olarak temsil bulduğunu güçlendirmektedir. Ancak ne yazık ki, bu karakterin her zaman için tilki karakteri tarafından zorbalanan, saf ve bön olarak

temsil bulması kötü engelli bireylerin mizah amacıyla zorbalanmasında herhangi bir sıkıntı olmayacağı algısını oluşturmuştur.



Görsel 30: Kuir olduğu iması taşıyan Tilki karakteri ile engelli karakter kedi Gideon

Filmin ekolojik bağlamda okunması güç olsada yalnızca bir sekansta dikkat çekici bir diyaloga rastlanmaktadır. Cırcır böceği Jiminy, Gepetto'nun evine girdiğinde boşa yanan ateşi göstererek *'Böyle keyifli bir ateşin boşa gitmesini görmek gerçekten utanç vericiydi.'* ifadesini kullanır. Bir yönüyle dikkatsizlik ve tedbirsizliğin kötü sonuçlar doğurabileceği noktasında çevreyi korumak adına tedbirli ateş yakmanın önemine işaret edilmiştir.

Filmin kültürel farklılıklar ve egemen kültür açısından karakterlerin giyim kuşamları bile dikkatle incelendiğinde Pinokyo İtalyan kökenli bir isim olmasına ve hikâyenin İtalyan kasabasında geçtiği anlatılmasına rağmen, giyim kuşam tam anlamıyla Alman- İsviçre yahut Tirol tarzını andırmaktadır. Yine aynı şekilde Pinokyo, Jiminy, Tilki ve mavi perinin Amerikan aksanlı, Gepetto'yu da Avusturya asıllı Amerikan birinin seslendirmesi Alman aksanlı İtalyan görünümü kazandırmıştır. Stromboli karakteri de Hollanda aksanlı Amerikalı aktör seslendirmesi de benzer durumu sürdürmektedir. Bu film, 1800'lerin sonundaki İtalya'yı temsil ettiği ifade edilse de kültürel sermaye ve sosyolojik olgular 1940'ların Amerika'sının ekrana yansıtılmış hali olarak sunulmuştur. Bu da anlatının her yönüyle disneyleştirildiğine işaret etmektedir.

Özellikle öteki kültürden en çok söz eden ve öteki kültüre işaret eden klasik dönem filmi sayılabilecek bu filmde, Görsel 31'de yer alan görsellerde Stromboli karakterinin özellikle diğer ülkelerin önemli merkezlerini sunmaya çalıştığı sahne ile tiyatrosunu

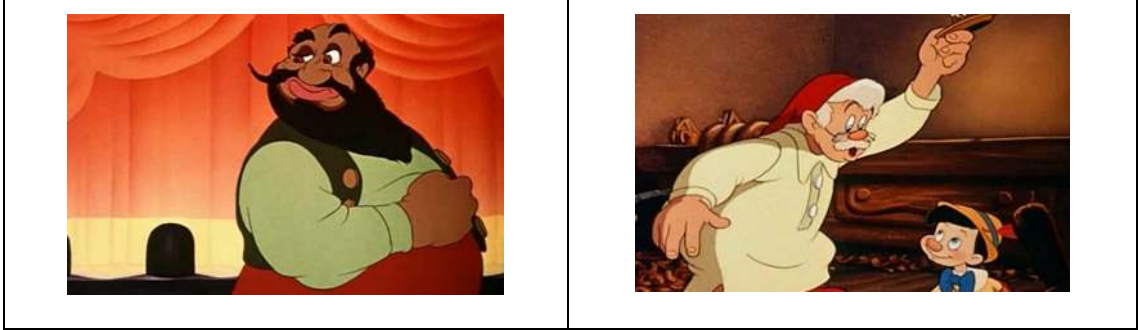
gerçekleştirdiği sahnedeki kuklalarla öteki kültür ve bu kültürlere ait stereotipleştirmelerin yer aldığı görülmektedir.



Görsel 31: Alman, Fransız, Rus ve Kafkasların kendi yörelerine ait danslarının stereotipleştirilerek sunulması ve Stalin'e gönderme yapılması

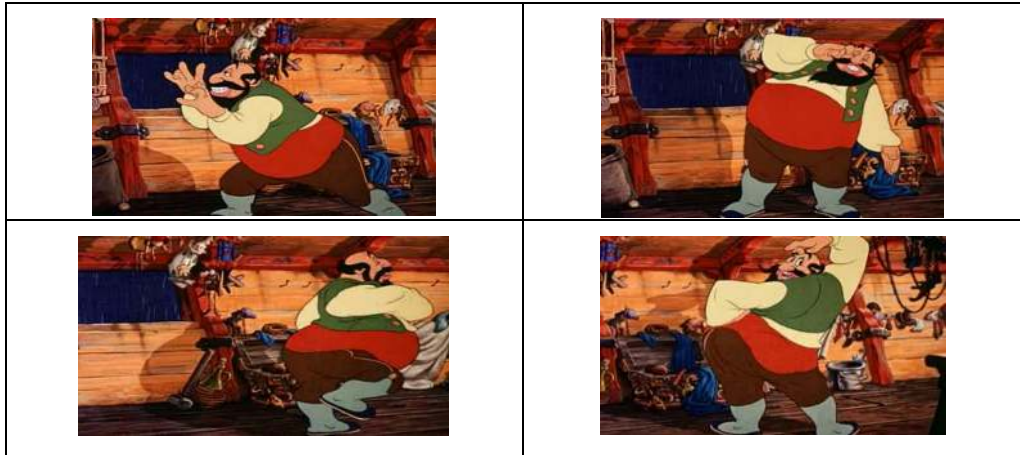
Bu ülkelerden Almanya için Alman dansı, Fransızlar için can-can dansı, Ruslar için Prisiadki danslarıyla stereotipleştirilmesi ve sahne sanatı yoluyla tek biçimde sunulması disneyleştirmenin en büyük tezahürüdür. Yine Görsel 31'de yer alan sağ üst köşedeki görselde Pinokyo aracılığıyla Stalin temsiline yer vermesi de Soğuk Savaş döneminde Amerika'nın Sovyet Rusya tarafından desteklenen komünizm rejimine güven duymamasının en açık göstergesidir. Yine Görsel 32'de yer alan ilk görselde Stromboli karakterinin Latin kökenli olduğunu gösteren fenotipsel stereotipleştirmenin yanı sıra Latin maskülenliğinin her zaman için egemenlik ve şiddete denk olduğu yönünde stereotipleştirme gerçekleştirilmiştir. Bunun örneği olarak Stromboli'nin aşırı öfkeli ve

maskülen yapısının Pinokyo’yu tutsak etmesi ve psikolojik şiddette bulunması gösterilebilir. Bunu Pinokyo ve babası Gepetto ile karşılaştırınca sonuç daha belirgin olarak kendini göstermektedir.



Görsel 32: Etnik kökene ait sunulan fenotipsel ve kültürel stereotipleştirmenin sunumu

Kültürel stereotipleştirme bununla da sınırlı kalmamaktadır. Yine Stromboli karakterinin Pinokyo’yu hapsettiği ve onu kuklası olarak kullanarak zengin olacağını anlattığı sahnede dünya turuna çıkacaklarını ifade etmiştir. *‘Paris, Londra, Monte Carlo ve Konstantinopolis (İstanbul)’* bu dünya turunda gideceği yerler arasında sıralamaktadır. Görsel 33’te yer alan görsellerdeki gibi Paris dediği sekansta sihirli anlamında parmaklarını oynatması, Londra ifade edildiğinde tek gözlük takılan mercek (*monocle*) göstermesi, Monte Carlo’dan bahsedilen yerde yürümesi ve İstanbul’dan bahsedilen yerde kalçanın sallanması hareketi mevcuttur. Paris için büyümlü şehir, Londra için aristokrasi ve üst sınıf zenginlik işareti, Monte Carlo’nun yüzölçümü itibarıyla çok küçük olduğundan yürüyerek gezilebilecek bir yer olması ve İstanbul için oryantal dans ima edilerek stereotipleştirme yapılmıştır.



Görsel 33: Şehirleri sayarken ekrana yansıtılan beden hareketleri bakımından farklı kültürlerin stereotipleştirilmesi

Klasik dönemde öteki kültüre yer verildiği ifade edilsede çok kültürlülük bağlamında sunulmayıp, doğrudan basmakalıp klişeler yansıtılmıştır. Bu da kültürel anlamda egemen Amerikan kültürünün bu yapılar ve sunumlar aracılığıyla sürdürüldüğüne işaret etmektedir.

4.2. Rönesans Dönemi Değerler Eğitimi (1989-1999): Hayallerin Özgürlüğüdür. Ne Pahasına Olursa Olsun Hayallerine Koş! [Küçük Deniz Kızı (1989) Filmi Örneği]

Filmin Sinopsisi: Kral Triton'un çocuğu ve asi denizkızı Ariel, babasının yasaklarına rağmen su yüzüne çıkar ve insan prensle âşık olur. Üç gün içinde prensle öpüşeceğine söz vermesi karşılığında deniz cadısı Ursula ile tehlikeli bir anlaşma yapar. Ancak bu anlaşmada sadece bedel ödeyecek olan kendisi değildir. Ariel'in kazanmaması için hilelere başvuran Ursula anlaşmayı kazanır ve Triton'ın tahtını elinden alır. Fakat Ariel'in âşık olduğu prens Eric bu işin peşini bırakmaz. Denizkızı Ariel'i, ailesini ve tüm deniz kırıllığını Ursula'dan kurtarır. Böylelikle Triton'ın izniyle Ariel ve prens Eric evlenirler.

Anlatı yapısı olarak film, rönesans dönemin tüm özelliklerini içermektedir. Bu dönemde dini değer temsillerinin önceki dönemdekine paralel olarak baskın şekilde yansıtıldığı görülmektedir. Bu temsillerde de özellikle Hristiyanlık temelli ideolojinin izleyiciye ulaştırıldığı dikkat çekmektedir. Bu film özelinde alegorik anlatılarda baskın olarak sadece İsa ve kurtarıcılığının yansıtıldığı Hristiyanlık metinlerinde yer alan kıssaların ise çok az yer aldığı görülmektedir. Ahlaki değer temsillerinde önceki dönemin benzer özelliklerini takip etmesinin yanı sıra, saf iyilik içerisine mizah katılarak birtakım hataları ve kısmi olarak kötü ahlaki davranış temsillerini barındıran iyi başkarakterlerin ekrana yansıtıldığı görülmektedir. Ayrıca kültürel değer temsillerinin sunumu da ideolojik bakışla yine egemen kültürü yansıtmaktadır.

Açık anlatı olarak dini değer temsillerinde Görsel 34'teki görsellerde evlilik töreni ve bu törenle beraber fonda kilise düğün müziğine ek olarak 7'li şamdan menora, papaz ve papaz kürsüsü dahil tüm dini ritüel mizansende yansıtılmıştır. Diyaloglarda yine 'Gee!' ve 'Geez!' ifadelerine yer verilmesi Jesus'un kısaltılması olarak yer almaktadır.



Görsel 34: Düğün sekansının dini ritüel temsili olarak açık anlatı yöntemiyle sunulması

Açık anlatının en temel örnekleri sevgi, adalet, samimiyet, dürüstlük ve güvenilirlik ahlaki değer temsilleri olarak görülmektedir. Filmdeki iyi anakarakter iyilik ve iyiliğe dair tüm ahlaki değer temsillerini sergilemektedir.

İyi ana karakter Ariel kendi hayallerine sahiptir ve bu hayalleri tasvir ederken uyumlu, mutlu, neşeli, huzurlu ve dost canlısı olarak temsil edilmiştir. Birbirinden ayrı sekanslarda Ariel'in dostu balık Flounder'ın ve Eric'in hayatlarını kurtarması yardımseverlik, şefkat, merhamet ve iyilikseverlik ahlaki değerlerini ön plana çıkarmaktadır. Ayrıca savunduğu fikir için cesaret ve kararlılık değerlerini yansıtmaktadır. Yine naif, incelikli ve tevazu dolu yapısı da gerek kadınsı tavırlar gerekse masumiyet olarak ekrana yansıtılmıştır. Bir de bu karakterin kendinden emin, öz disiplinli, kararlı, azimli, sorumluluk sahibi, kimi zaman hoşgörülü, merhamet sahibi, adalet arzulayan, özgürlüğüne düşkün olması keskin çizgilerle belirginleştirilmiştir. Özellikle rönesans döneminin en büyük değişikliği iyi anakarakter içerisine küçük değil, daha büyük hataların eklenmesidir. Rönesans döneminin ilk filmi olan bu yapımda da Ariel'in sadece tedbirsizlik ve sorumsuzlukla denizcadısı Ursula'ya bulaşması değil, aynı zamanda babasının sözünü dinlemeyen, her fırsatta ona karşı çıkan, inatçı, saygısız, duygudaşlık yoksunu ve hoşgörüsüz olarak temsil bulması buna en önemli örnektir. Aile büyüğüne başkaldıran ve bu başkaldırmasında haklı olduğu temasıyla sonuçlanan bu hikâye özellikle çocuklar için ebeveyn otoritesini yok sayma ve ondan bağımsız davranma fikrini yerleşik hafızaya geçirmeyi amaçlamaktadır. Bu dönemin tüm filmlerinde bu algının sürdürülmeye çalışıldığı söylenebilir.

Kötü anakarakter klasik dönemle birebir aynı özellikleri betimleyen bir yapıya sahiptir. İyi anakarakterin tam tersi olarak Ursula karakteri, sevgisiz, dürüst olmayan, adalet yoksunu, samimiyetsiz ve güvenilmez olarak ekrana yansıtılmıştır. Bu karakterin

temsil ettiđi ahlaki deđerler Kral Triton'un yerine geme hırsı, ktcl planları, by yaparak istediklerini elde etmeye alıřması, zellikle hayvanlara karřı merhametsiz olmasına ek olarak zalimlik, intikamcılık, aldaticılık ve yalancılık ahlaki deđer temsilleriyle yansıtılmıřtır.

İyi yan karakterler Eric, Triton, Sebastian, Flounder ve Scuttle iken, kt yan karakterler řef Louis, Flotsam ve Jetsam'dır. Eric karakteri alegorik olarak İsa temsili olduđundan '*kusursuzluk*' ikonu olarak yansıtılmıřtır. Yine Ariel'le benzer zellikleri neře dolu, iyiliksever ve umut dolu olarak temsil bulmaktadır. Gemi kazası gerekleřtiđinde mrettebatını daha sonra da Ariel'i kurtardığı sekanslarla dođrudan kararlılık, azimlilik, cesaret, merhamet, iyilikseverlik ve yardımseverlik ahlaki deđer temsillerinin yansıtılmasıdır. Ayrıca Eric'in Ariel'le tanıřtığı sahnede empatik davranması, Ariel'i bulma ve kurtarma noktasında kendini sorumlu hissetmesi ve insanlık iin fedakrlık yapması diđer rneklerdir. Triton karakteri kızını anlama ve ona hak verme noktasında hořgrsz, saygısız, empati yoksunu davranırsa da genel anlamda iyi yan karakterdir. Bu karakterin iyilik yn ktlkle girift řekilde resmedilmiřtir. Kızının hayatını kurtarmak iin kendi hayatını feda ederek krallığını kt birine satmıř olması ve krallığındaki diđer tm canlılara ihaneti bunun en net rneđidir. Yine kızına karřı son ana kadar sabırlı, sorumlu, samimi ve bađıřlayıcı olması da nemli ahlaki deđerleri yansıtmaktadır. Sebastian uyumlu bir karakter gibi grnsede aslında kimi zaman iki ynl davranarak drst olmayan tavırlar sergilemektedir. Ancak vicdani yapısı yaptığı yanlıřlardan ders ıkarmasına nclk etmektedir ve bu řekliyle Ariel'in hayallerini gerekleřtirmek iin ona yardımsever ve iyiliksever davranması da nemli ahlaki deđer temsilleri olarak gze arpmaktadır. Flounder ve Scuttle iyi yan karakterler olarak by etkisindeki Eric'in evlenmesine engel olmak iin tm azim, hırs ve fedakrlıklarını sergilemektedirler. Onun dıřında yalnızca mizah unsuru olarak yer almaktadırlar. řef Louis bir Fransız olarak Fransız mutfağı temsilcisi olmasından te deniz canlılarına karřı ařırı zalim, gaddar ve merhametsiz olarak resmedilmektedir. Flotsam ve Jetsam yılan balıkları olarak Ursula'nın hizmetkrlığını yapmaktadırlar. Onlar da Ursula'nın tm kt zelliklerine sahip olmakla beraber daha ahmak olarak temsil edilmiřlerdir. İyi yan karakterlerin iyi anakarakterle, kt yan karakterlerin ise kt anakarakterle iř birliğı nemli bir ahlaki temsil olarak sunulmaktadır.

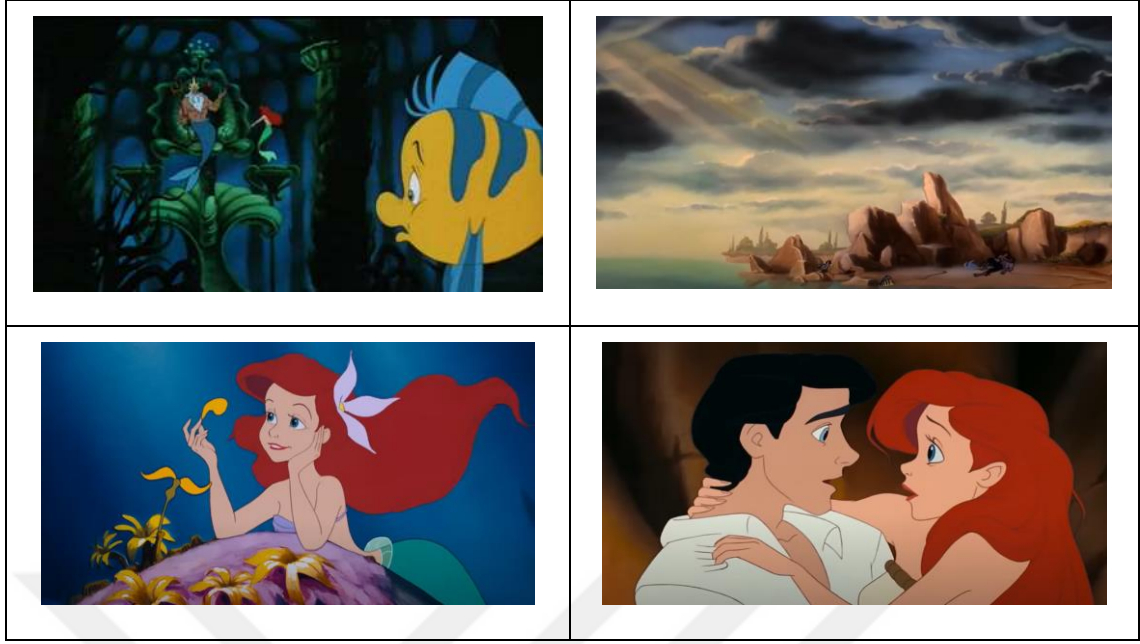
Alegorik anlatı olarak rönesans döneminde radikal bir değişikliğe gidilmiştir. İsa ve kurtarıcılığı temasına ek olarak denizkızı Ariel adlı karakterin başka bir dinden Hristiyanlığa geçişi sadece din değiştirmekle kalmayıp kabul ettiği yeni dinde önemli bir mertebe edinmesi yani rahibe olup Hristiyanlık kanonunda yer alan bir azize dönüşümüne işaret edilmiştir. *‘Tanrı’nın Aslanı’* anlamına gelen bu ismin, Hristiyanlık kanonunda yer etmiş olan bu azizenin İsa Mesih’e yakın bir yer elde etmiş olması nedeniyle evliliği, hikâyenin bu alegorisiyle tutarlılık oluşturmaktadır.

İsa peygamber temsili Eric olarak görülmektedir ve İsa’ya kavuşmak uğruna çeşitli zorluklardan geçen inanmayan kimsenin İsevi olmasıyla sonuçlanan anlatıda klasik döneme benzer olarak İsa’nın erkek tasvir edildiği görülmektedir. *‘Tek ve Ebedi Hükümdar’* anlamı taşıyan Eric isminin seçilmesi sözü edilen alegoriyi desteklemesi bakımından önemlidir. Matta 8:23-27, Markos 4:35-41 ve Luka 8:22-25’te özellikle Hristiyanlığın en önemli deniz-gemi alegorisi kullanılarak sunulan yapımda dünya hayatının ve dünyanın kötülük denizine benzetilmesi bu denizde boğulmamak için İsa’nın gemisine binilmesini yani Kiliseye sığınılması gerektiği fikri film boyunca desteklenerek sürdürülmüştür. Görsel 35’teki ilk görselde Ariel’in gemiyi merak ederek yaklaştığı ve içeriye göz attığı sekansta bayram ve kutlama havasında olan mürettebatı görmektedir. Gemide gördüğü kişinin kim olduğunu bilmeden ona âşık olmasıyla İsa peygambere sevgi duyulan sevgi anlatılmıştır. Denizkızları fırtınalar, gemi kazaları ve boğulmalarla ilişkilendirilmekte, güzel ve baştan çıkarıcı sesleri olduğu ifade edilmektedir. İngiliz kültüründe denizkızları uğursuzluk alemeti kabul edilmektedir. Bir inanışa görede eğer bir gemi denizkızına rastladiysa, karayı bir daha göremez. Ayrıca denizkızları sert havanın habercisi kabul edilmektedir (Child, 1965, s. 19). Henüz inançlı olmaması nedeniyle denizkızı Ariel, Eric’in gemisine uğursuzluk getirmiştir. Görsel 35’teki ikinci ve üçüncü görselde denizkızlarının kültürel bağlamda genellikle kötülük getireceği fikrine paralel olarak denizkızı Ariel’in dokunduğu gemiyi fırtına vurmaktadır ve İsa temsili olan karakter Eric, hayvanlar dâhil herkesi kurtarmıştır. Tıpkı inananların deniz-gemi alegorisinde İsa’nın Kilisesine sarılanların kurtulacağını anlattığı gibi. Sadece inananlar için değil, tüm canlılara merhamet temsili sayılan karakterin köpeği kurtarmak için tekrar gemiye dönmesi de bir başka önemli örnek sayılmaktadır.



Görsel 35: İncil'e göre inananların durumu ile kurtuluşları ve İsa peygamberin merhameti

Görsel 36'daki üst ilk görselde Ariel'in babasına açıklama yaptığı ancak özrünün kabul edilmediği gösterilirken babasının tutuculuğu ve inatçılığı resmedilmiştir. İnancını en başından beri sorgulayan Ariel, aslında manevi olarak kapana kısılmış ve kafeslenmiş hissetmektedir. Bu durumla inanç arayışı içerisinde olduğu iması güçlendirilmiştir. Cadı Ursula'nın ise kötülüğü kıskançlık ve kibir temsili olarak Korintliler 3:3, Galatyalılar 5:19-21 ve Filipinliler 2:3'te belirtildiği gibi Kral Triton'ın makamına olan arzusu temsil edilmiştir. Sebastian adlı yengeç kralın başyaveri olarak filmde yer almaktadır. Bu ismin anlamı '*saygı değer*' olarak ifade edilmektedir ve film için önemi Hristiyanlığın 3. Yüzyılında Hristiyan şehidi Aziz Sebastian kastedilmektedir.



Görsel 36: İnançsızlık ve inançlılık içindeki tasvirin alegorik anlatımı

Gemi kazasından sonra İsa peygamberi bulduğunu hisseden ve dine inancı artan Ariel artık daha kararlı biçimde temsil edilmektedir. Görsel 36’da yer alan sağ üstteki görselde gökyüzünden karaya vuran bedenlerine doğru süzülen ışık da bu onayın göstergesi olarak anlatılmıştır. Görsel 36’da sol alt köşede Eric’i gördüğü gecenin ardından sabah mutlu uyandığında Ariel’in eski inancını sürdüren davranışlarda bulunması, kendisinde var olan inanç kırıntılarını göstermektedir. Papatya falının Hristiyanlık için batıl kabul edildiği bilinmesine rağmen, Ariel tarafından bu fala bakılması eski ‘batıl’ ritüellerini sürdüren bir temsil sunulmuştur. Yine de hayatıyla ilgili radikal kararlar vermek istediğinden artık emindir. Babası bu durumu fark ettiğinde çok öfkelenmiş ve Hristiyan ikonografisine ait heykelleri ve kutsal gereçleri parçalamıştır.

Ağlayan Ariel’i ilk ayartmaya çalışan yılan balıkları Yaratılış 3:15’teki gibi ilk gınahta şeytanın yılan kılığında Havva’yı aldatması alegorisine gönderme yapmıştır. Bu şeytan ayartmasına inanan Ariel deniz cadısıyla antlaşma yaparak yanlış yapmıştır. Su yüzeyine insan olarak çıkan Ariel artık İsa’nın yanı başında kendini bulmuştur. Derdini anlatmak ister ancak sesini deniz cadısına verdiğinden konuşamaz. Yine de İsa peygamber temsili Eric onu anlar ve kucağına alır. Görsel 36’da yer alan sağ alt köşedeki görselde bulunan sarıldıkları sahnede Eric’in arkasında yer alan örtük haç figürü bu yönlü alegorik anlatıyı desteklemektedir. Ariel’i şatosuna götürür. Görsel 37’de yer alan ilk

görselde gittikleri yer alegorik olarak kilisedir ve Ariel'in ilk yaptığı şey ise, vaftiz banyosudur. Aynı şekilde anlatı alegorisi sürdürüldüğünde Görsel 37'deki sağ üst ve sol alt köşedeki görsellerde Cennet Krallığı'nda gezme şansı bulan Ariel, yolculuğu boyunca meraklı, heyecanlı ve keyifli olarak resmedilmektedir. İnancı kabul etmenin heyecanını ve merakını yaşamaktadır. Özellikle at arabasıyla seyahatlerinde önce Eric atı sürerken daha sonra Ariel'e uzatır Ariel başta çok fazla atı sarssa da daha sonra doğru yolu bularak uzaktan görüntülenmektedir. Bu durum dine yeni giren bireylerin hallerini temsil etmektedir. İlk başta alışmaya bağlı olarak zorluklar ve yalpalamalar yaşansa da sonrasında artık o dünya görüşüyle beraber fikir ve tehayyüllerle din algısı oluşturularak doğru yol bulunmuş olmaktadır. Vahiy 21:1-8'deki gibi beraber sonsuz birliğe ve mükemmelliğe yol aldıkları yansıtılmaktadır. Alegorik olarak Filipinliler 4:7, Yuhanna 16:33, 14:27 ve Yeşaya 26:3'teki gibi kiliseye döndüğünde artık içi huzur dolu ve mutmain hissetmektedir. Başını yastığa koyar koymaz huzur içinde uyuduğu sekans bu nedenle önemlidir. Görsel 37'de yer sağ alt köşedeki görselde bulunduğu şatonun sol tarafında yer alan büyük haç figürü kilise temsili olmasını gösterdiği alegorisinin tutarlılığını arttırmaktadır.



Görsel 37: Ariel'in vaftiz banyosu ile dini öğrenmesi ve huzurlu oluşunun alegorik anlatımı

Filmin ilerleyen sekanslarında kötülüğün eline düşen Ariel'i yine Eric'in kurtarması özellikle inanırların inandıkları şeyde yalnız bırakılmadıklarının alegorisi

olarak temsil edilmiştir. O sırada Ariel'in babası Hristiyan ikonlarına verdiği zararın bedelini ödeyerek cadının bahçesinde bitkiye dönüştürülmüştür. Aldığı ceza yine İsa peygamberin eliyle gerçekleşmemektedir. Görsel 38'deki üstte yanyana duran iki görselde Daniel 9:24-27'de yıkımların olacağı tufan ve karışıklık kehanetlerinden sonra Mesih'in dönüşüne işaret ederek şeytan olarak temsil edilen Ursula karakteri denizlerde büyük bir kaos ve kötülük ortamı yaratmıştır. Bunun üzerinde Romalılar 12:19-21'deki ifadeyle İsa peygamberin geri dönüş anlatısı ve intikam aldığı alegori anlatılmıştır. Görsel 38'deki orta ilk görselde İsa Mesih'in yalnızca inananlarına değil, tüm zulme uğrayanları kurtarması bağlamında kucaklayıcılığına vurgu yapmak için özellikle tutsak kalmış diğer deniz halklarını da esaretten kurtardığı ekrana yansıtılmıştır. Görsel 38'deki orta ikinci görselde başına gelen olaylardan ders çıkaran Ariel, Eric'e olan aşkını alegorik olarak dinini ailesinin bile önünde tuttuğu şeklinde sunulmuştur. Yine özellikle Ariel'in zihninin berraklaştığı ancak babasının hala gerçeklere kapalı olduğunun temsili olarak baba gölgede Ariel ise, güneş altında temsil edilmiştir. 2. Samuel 2:2'de bir şeyin gizlice yapılması değil, açıktan yapılmasına vurgu yapılırken güneş altında ifadesine yer verilmektedir. Ariel'in de artık açıktan bu dinin savunucu olduğu ve Hristiyan olduğunu herkese itiraf ettiği alegorisi tasvir edilmiştir.



Görsel 38: Büyük kaos kehaneti, Mesih'in dönüşü ve merhametinin alegorik sunumu

Sebastian kral Triton'a, Ariel'i savunarak onu bırakması gerektiği yönünde sinyaller vermiştir. Babasının da kabullenmesiyle artık gerçek bir Hristiyanlığı kucaklayan Ariel kollarını açarak Eric'e sarılır. Ariel'in ayakkabısız olarak sudan çıkması '*Ayakkabısız Karmelitler*' adıyla bilinen Karmel Dağı'ndaki *Kutsal Bakire Meryem'in Ayakkabısız Kardeşleri Tarikatı*'na vurgu yapılmıştır. Kapalı manastırda yaşayan ve kendilerini dua hayatına adayan rahibeler ve rahipler tefekkür dolu inziva yaşamı temsil edilmeye çalışılmıştır. Yine özellikle Eric'in karısı olmak adına gelinlik giymesi İsa peygamberin gelini olan rahibeliğin temsili olarak yansıtılmıştır. Tüm düğün sekansında kilise çanları sesleri filmin tema müziğinin arkasında sürdürülmüştür. Bir yönüyle de tarihteki Edith Stein adlı akademisyen rahibe ve azizenin hayatının yansıtılma biçimi olduğu söylenebilir. Stein agnostik bir gençken, daha sonra Hristiyanlığı kabul etmiştir. Hem akademik eğitim hem de Hristiyanlık eğitimiyle rahibe olmuştur. Şehit edilmesinin ardından aziz olarak kanonlaştırılmıştır.

Sembolik anlatı olarak klasik döneme paralel, göze çarpan türler renk, nesne, dini ve manevi, hayvan sembolizm türleridir. Görsel 39'daki sol üstteki ilk görselde 3 yunus balığı denizde atlayarak gelir ve geminin arkasından bakar. Geminin arkasında altın rengi belli belirsiz haç figürü bulunması da geminin Mesih'e ait olduğu iması doğurmaktadır. Özellikle hayvan sembolizminde üç tane olması Hristiyanlık üçlemesi (*trilogy*) olmasının yanı sıra yunuslar ölü ruhları cennete taşıyan varlıklar olarak sembolize edilmektedir (Aquiline, 2008). Bu anlatının bir ruhun gafletten yani ölü halden, nasıl dirilip Mesih'le bütünleştiğini anlatacağı yönünde sembolizm geliştirilmiştir. Yine Avrupa'da üç çatallı zıpkın 15. Yüzyıla kadar şeytan ürünü olarak bilinirken, sonraki yüzyıllarda görgü kurallarına bağlı olarak medeniyet temsili kabul edilmiştir. Bu sebeple Görsel 39'daki sağ üstteki ve sol alttaki görsellerde Ariel'in babasının elindeki zıpkın doğrudan inanmayanların sembolü olarak, Ariel'in ise medeniyet temsili çatalı bulması onun karşısında yer alan Hristiyanlık dini, görgü ve edep temsili olarak sunulmuştur. Sinemasal anlatı olarak da Ariel bu çatala ulaşmak için yukarı doğru yüzmektedir. Çatalın üst bir mertebede yer alan manevi bir anlam içerdiğinin mesajı verilmiştir. Aynı şekilde Triton mitolojide deniz tanrısına verilen isimdir. Ailesiyle denizin dibinde yaşadığına inanılmaktadır. Antik Yunan dininin denizaltı halkı için sürdürüldüğü şeklinde okumaya yardımcı olmaktadır. Aynı şekilde Görsel 39'daki sağ alttaki görselde Triton'un halkın karşısına çıkarken at arabası benzeri şeye binmiş şekilde ekrana yansıtılması Antik Yunan medeniyetine gönderme yapılmıştır.



Görsel 39: Dini ve manevi, hayvan, nesne sembolizmi

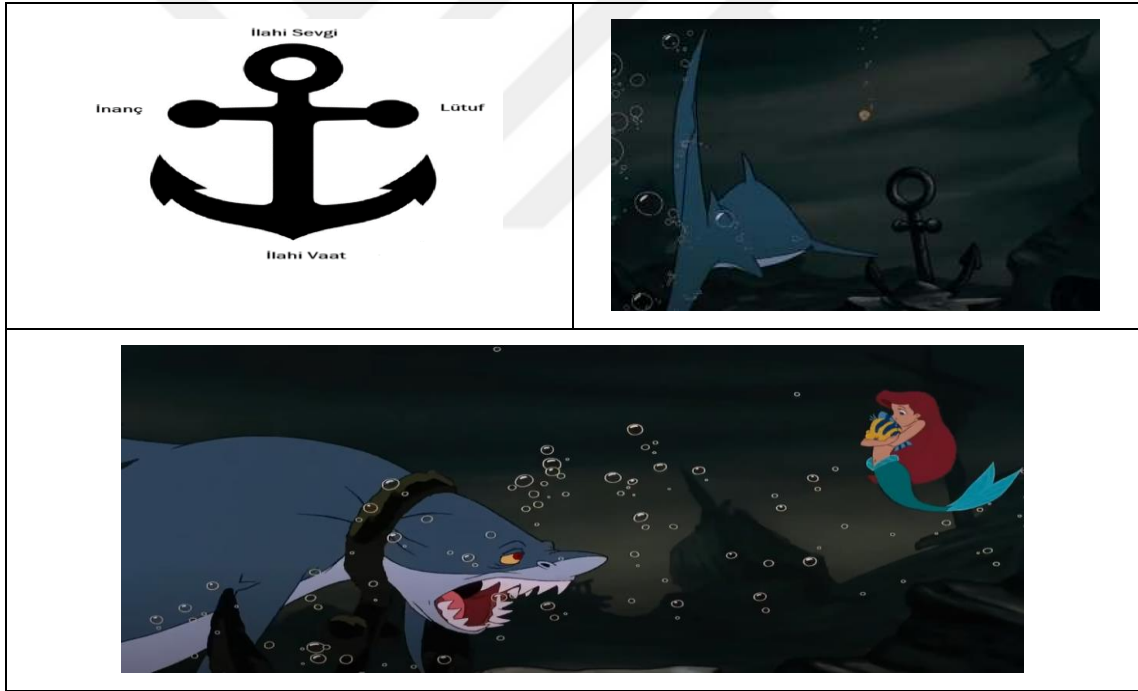
Yine aynı biçimde Matta 14:30'da deniz ve altında olan herşeyin kötülüğü sembolize etmesi bakımında inançsızlığı barındırdığı temsilleri gerçekleştirilmiştir. Denizin yıkıcı gücüne karşı koyabilen, fırtınalı sularda yürüyebilen, fırtınaları durdurabilen Mesih temsili de bu anlatının sürdürülürüğünü göstermektedir. Görsel 40'daki sol üst köşedeki görselde Eric karakteri beyaz gömlek ve kırmızı kuşağıyla Mesih'in ikonografideki renklerini giymiştir. Aynı şekilde Ariel karakteri de filmde prens Eric'le krallıkta geziye çıktıklarında mavi renk giymektedir. Mavi-beyaz Hristiyan ikonografisinde genellikle Azize Meryem'in kıyafetlerinde kullanılan renktir. Saflığı, temizliği ve bakireliği sembolize etmek için kullanılmaktadır. Ayrıca Görsel 38'deki son görselde filmin son sekansında da insan olup kıyıya doğru yürüyen Ariel yine mavi parlak bir elbise giymektedir.



Görsel 40: Renk, nesne ve dini manevi sembolizm

Görsel 40'ta sağ üst köşedeki görselde Hristiyanlığa ilgi duyan kızı Ariel, yine bir gemiye tutunmakta ve gemileri izlemektedir. Kiliseye uzaktan bakışı ve hayranlığı ekrana yansıtılmaktadır. Gemiler kiliseler olarak nesne sembolizminde kullanılmıştır. Görsel 40'ta sol alt köşedeki görselde özellikle de gökyüzünden ışığın vurarak belirginleşen gemi sekansı ile bu sembolizm güçlendirilmiştir. Yine Görsel 41'de sağ üst

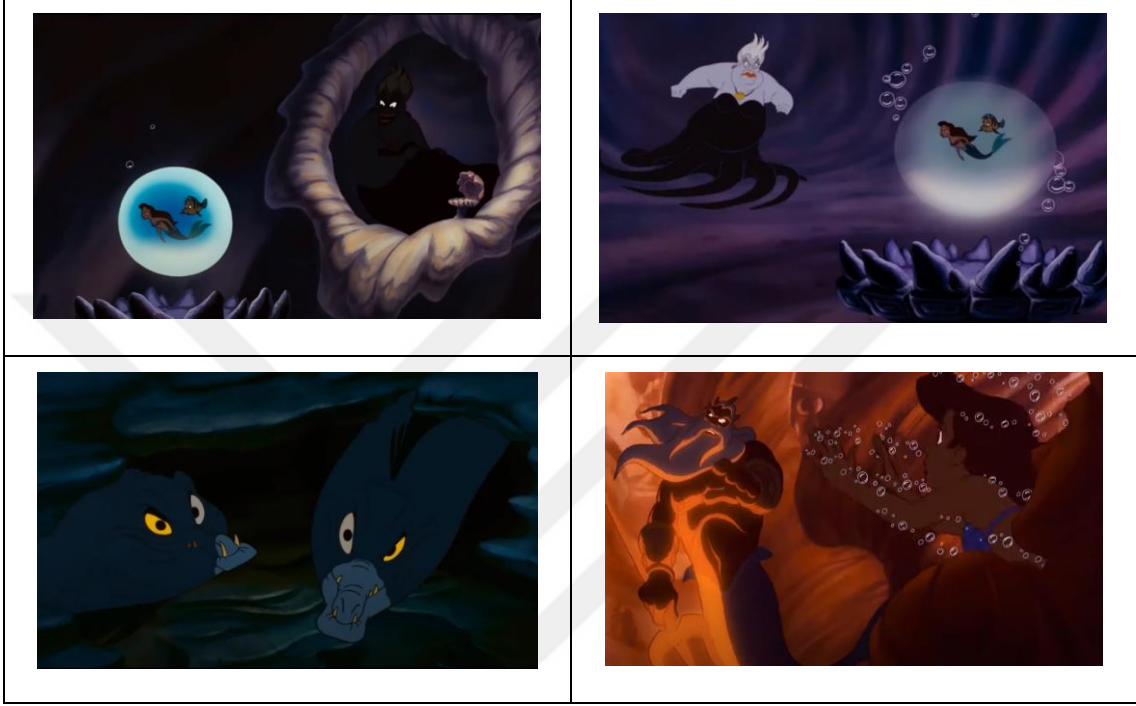
köşedeki görselde denizci çapası (*anchor*) Tanrı'ya olan inanç ve umudu sembolize etmektedir. Gelecekte var olan bir umudu simgelemesi bakımından Ariel'in diniyle ilgili umut dolu değişikliğini de sembolize etmektedir. İşaya 26:3, 28:16, 33:6, Yeremya 29:11, Özdeyişler 23:18, Mezmur 11:3, 25:5, 119:61 ve İbraniler 6:19'de yer alan '*Eğer korkarsan bütün güvenini Tanrı'ya koy. O çapa tutar.*' ifadelerine yer verilmektedir. Yine Görsel 41'deki alttayer alan köpekbalığından kaçtıkları anda Ariel ve arkadaşı Flounder'ın korku anında bu ilahi yardımın geldiğini sembolize etmesi açısından deniz çapası nesne sembolizmi olarak sunulmuştur. Hristiyanlar arasında İseviliği kabul ettiği için çapaya bağlanıp denize atılarak şehit edilen Aziz Clement anısına Aziz Clement haçı olarak da bilinmektedir. Yine Görsel 41'de altta er alan görselde denizkızının balığa sarıldığı köpek balığından kurtarıldığı sahnede özellikle deniz çapası yardımıyla gerçekleşen kurtuluş ve denizkızının arkasındaki haç sinemasal olarak da anlatının örtük olarak sürdürüldüğünü göstermektedir.



Görsel 41: Denizci çapasının nesne sembolizmi olarak sunulması

Görsel 42'deki üstteki görsellerde klasik dönem anlatılarına paralel olarak kötülüğün karanlık, siyah ve gölgelerle temsil edilmesi, iyiliğin ise tam tersine aydınlık ve ışıqla temsillerine yer verilmektedir. Özellikle karanlık ve gece, Çıkış 10:21-23 ile Yuhanna 3:19-20'de kötülük zamanı ve ahlaki günah çağrışımı barındırmaktadır. Ursula

karacterinin de ters Medusa görünümlü ahtapot bacakları da renk sembolizminin filmde yer alma biçimidir. Aynı şekilde Görsel 42'deki sol alttaki görselde yılan balıkları Yaratuş 3'teki şeytanın kılık deęiştirmiş hali ve Mezmur 58:4, 140:3 ile Yeremya 8:17'de yer alan ifadelerle kötülerin, zulmedenlerin ve düşmanların bu hayvanla sembolize edildięi bilinmektedir. Filmde bu benzetme sürdürölmüşür.



Görsel 42: Kötölüğün karanlık, siyah ve kırmızı renkler kullanılarak renk sembolizmi

Görsel 42'de sağ üst köşedeki görselde büyücü kadın Ursula ile klasik dönemdeki cadılık anlatısı sürdürölmüşür. 1 Samuel 15:23'te ruh çağırarak ve ölümlere danışmanın kötölük olduęu ve putperestlik gibi kabul edildiğini ifade edilmiştir. Tesniye 18:11-12'de büyü yapmanın, medyumlukla uğraşmanın kötölük ve günah olmasına vurgu yapılmıştır. Karakterin kötü olduęunu açıklamak adına İncil'de yasak olan bir eylemin kötü karakterle ilişkilendirilmesi de bir başka sembolizmdir. Ayrıca Ariel'in babası Ariel'in heveslendięi şeyi öğrenince bütün eşyalarını – Hristiyan ikonografi nesnelerini – parçalamıştır. Görsel 42'de sağ alt köşedeki görselde hem öfkesini belirtmek hem de yaptıęının kötölüğünü yansıtmak açısından kırmızı renk sembolizmi kullanılmıştır. Aynı şekilde Görsel 43'teki ilk görselde Ariel'e yardım eden mavi kuşların da hem renk hem de hayvan sembolizminde yer alması, Tanrı dünyasından haberciler olarak dünyaya uçan kılık deęiştirmiş melekler oldukları kabul edilmiştir. Koruyucu meleklerin bu kuşları insanlara

önemli mesajlar iletmek için gönderdiğine inanılmaktadır. Ayrıca Resim 43'te üst ortadaki görselde İsa peygamberin acılarının mor renk ile temsil edilmesine bağlı olarak umudunu yitirmiş ve acı dolu Eric karakteri mor gömlekli olarak görülmektedir. Yine Görsel 43'de sağ üst köşedeki görselde deniz cadısının aynada yer alan Hristiyan ikonografisindeki meleğe zarar vermesi de aynı anlatının devam ettirilmesi olarak okunabilir. Görsel 43'te en alt görselde Ariel'in meydan çeşmesinin yanında at arabasından inmesi doğrudan Tanrı'nın hayat kaynağı olması, Rab'ın kendisinin yaşam pınarı olduğu ancak insanların çoğunun bu pınardan içmeyi reddettiklerinin anlatıldığı pasajların nesne sembolizmi yoluyla izleyiciye aktarılmasıdır.



Görsel 43: Dini ve manevi, renk, hayvan ve nesne sembolizminin sunulması

Metaforik anlatı olarak filmde yer alan şarkılar önemli detaylar sunmaktadır. Hristiyanlığı merak eden Ariel karakterinin 'O dünyanın parçası' adlı şarkısında dini ne kadar tanımak istediğine işaret edilmiştir. 'Herşeyim var ama dünyayı babamın gördüğü gibi görmüyorum. Daha çoğunu istiyorum. İnsanların olduğu yerde olmak istiyorum. Keşke o dünyanın parçası olsam. Ne vermeliyim? Bu suyun dışında yaşamak için. Ne ödemeliyim? Kumlarda ısınmak için. Onlar anlarlar. Asla kızlarını küçük düşürmezler. Çekici güzel insanlar... Yüzmekten iğreniyorum. Ayağa kalkmaya hazırım. İnsanların

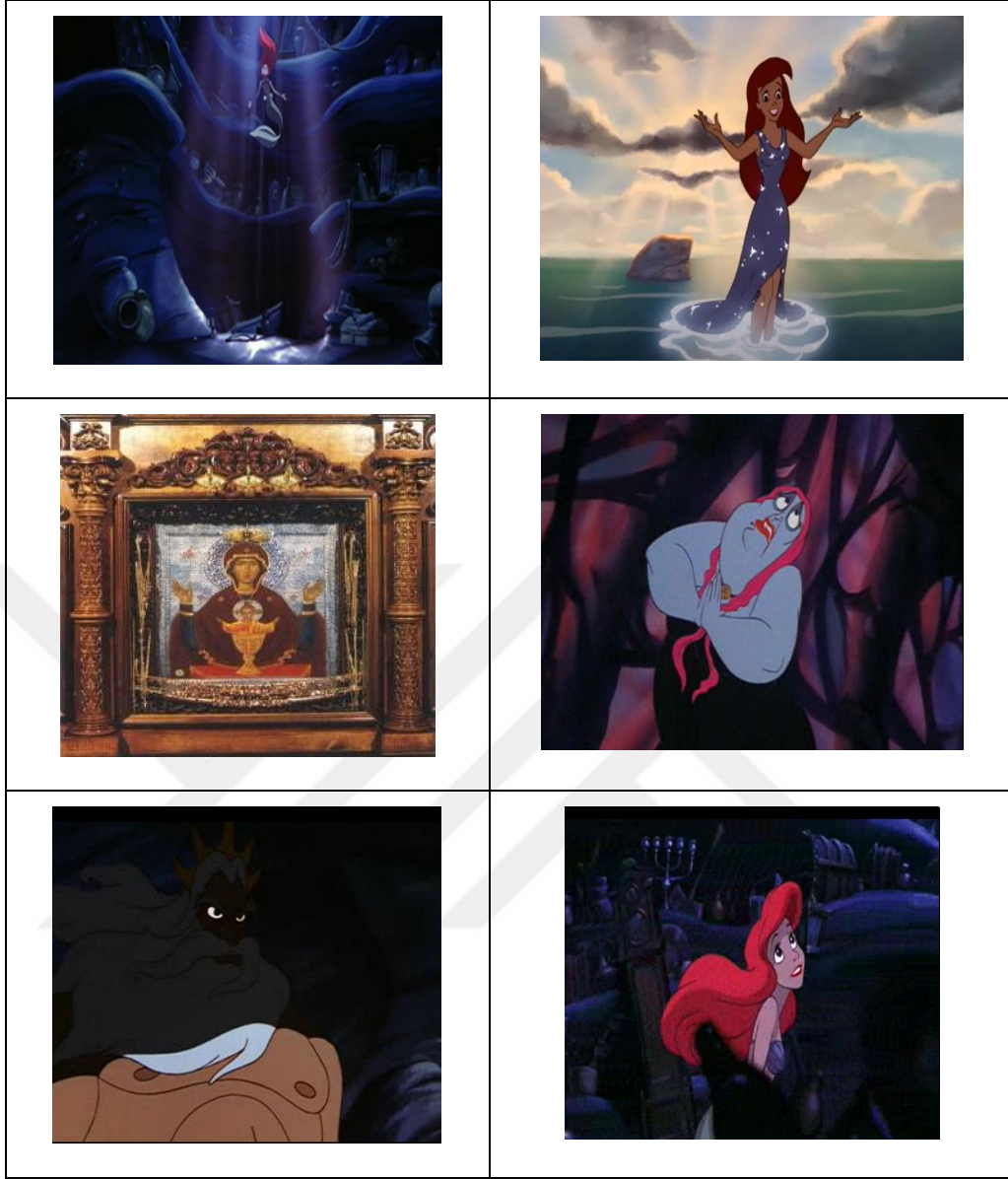
bildiğini bilmeye, sorularımı sorup, cevaplarımı almaya, bazı cevaplar bulmaya da hazırım. Ateş ne? Neden yanar? Benim sıram ne zaman gelecek? Yukarıdakini keşfetmekten hoşlanırım.’ Şarkı sözleri içinde bulunduğu ruh halinden bunalmış ve bir arayış içerisinde olan Ariel’in dini anlamda sorgulamalarını içermektedir. Babasının kendisinin bu bunalımlı ruh halini anlamadığını bilerek, Hristiyanlığı merak ettiği ve sorularına cevap aradığını ve Hristiyan dünyanın bir parçası olmak istediğini ifade eden metaforik anlatılarla doludur. Ayrıca özellikle ateşi sorması Matta 25:41’de inanmayanların durumlarına işaret eden cehennem ne olduğunu anlamaya çalışması, çağrının önemi ve inanmanın farkını ortaya koyması açısından önemlidir.

Benzer olarak Eric karakterini sudan kurtararak karaya çıkardığında İsa peygamberi bulmuş ve bu dine inancı artmaya başlamıştır. *‘Senin olduğun yerde yaşamak için ne vermeliyim? Senin yakınında kalmak için ne ödemeliyim? Bana gülümsemeni görmek için ne yapmalıyım? Nerede yürürüz? Nerede koşarız? Günboyu güneşte kalsak, sen ve ben... Senin dünyanın parçası olabilirim.*’ İnanmak istediği din için İsa Mesih’e yakarış sahnesi olarak okunabilir. Özellikle Cennet Krallığı güneş üzerinde tasvir edildiğinden güneşte yürümek ifadesine yer vermiştir. Ariel, Eric oradan ayrıldığında dahi, Mesih’le yaşadığı deneyimin etkisindedir. Kalbi imanla dolmaktadır ve şu ifadeler şarkı melodisi olarak ağızdan dökülmektedir: *‘Ne zaman bilmiyorum? Nasıl bilmiyorum? Ama bir şeyler şimdi başlıyor. İzle ve gör. Bir gün senin dünyanın parçası olacağım.*’ Bu dini anlamaya başladığı ve artık inancının yerleşmeye başladığı yönündeki imalı söylem sunulmuştur.

‘Denizin altında’ adlı şarkıda *‘Başkasının gölündeki deniz yosunu her zaman seninkinden daha yeşildir.*’ ifadesiyle başlanan şarkıda On Emir’de yer alan Çıkış 20:1-17 ve Tesniye 5:4-21’de işaret edilen *‘komşunun evine göz dikmeyeceksin.*’ maddesine metaforik olarak gönderme yapılmıştır. Ayrıca denizin üstünde sorumluluk nedeniyle köleleştirildiğine, denizin altında ise sorumluluk olmayıp sadece eğlencenin olduğunu ifade etmesi de Hristiyanlık’ın *‘dar ve düz yol olduğu’* Matta 7:13-14’ü destekleyerek inanmanın güç, kuralsız yaşamının ise kolay olduğu ortaya konmuştur. *‘Zavallı bahtsız ruhlar’* adlı şarkıda ise Ursula karakteri istekleri, heva ve hevesleri için kendilerine tayin edilen hayatı tercih etmeyip büyü yoluyla nefislerinin istediklerini yaparak nasıl köleleştikleri anlatılmaktadır. Özellikle Markos 8:36’da *‘insan bütün dünyayı kazanıp da canından olsa, bunun ona ne faydası vardır?’* pasajı ve Matta 16:26’da *‘canını kurtarmak*

isteyen onu yitirecek, canını benim uğruma yitiren ise onu kurtaracaktır.' pasajı aracılığıyla şarkıda yer alan durumlar metaforik olarak sunulmuştur.

Sinemasal anlatı olarak özellikle birtakım vücut hareketlerinin dini anlamlar içerdiği görülmektedir. Görsel 44'de sol üstteki iki görselde denizkızı Ariel'in hem denizin altında Hristiyanlığın parçası olmak istediğini ifade ettiği sahnede hem de filmin sonlarına doğru yer alan sekansta Eric'e diğer ifadeyle İsa Mesih'e ulaştığında orans/orantı duruşu gerçekleştirmiş olması önemli bir sinemasal anlatıdır. Bu hareket Doğu Ortodoksluğunda ve Katolik, Lutheryani Anglikan ayinlerinin bazı kısımlarında hala kullanılmakta ve korunmaktadır. Özellikle bu hareketin arkasında Kilise çanlarının sesini duymak mümkündür. Ayrıca ilahiliğin temsili olarak gökyüzünden gelen ışık bu temsilin tutarlılığını güçlendirmektedir. Görsel 44'te sol alt köşedeki görselde *'Zavallı bahtsız ruhlar'* adlı şarkısını söyleyen Ursula karakteri *'Aziz'* ifadesini kullandığı sahnede ellerini kafasını örtüp elleriyle dua eder şekilde birleştirerek gökyüzüne bakmaktadır. Ayrıca Görsel 44'te alt ortadaki görselde kötülerin karanlıkta temsiline ek olarak Ariel'in babası yansıtılırken, bu durumun tutarlılığında kalben iyi olduğu halde, akli ve gözleri doğrulara – Hristiyanlığın doğruluğuna – kör olduğundan kalbi aydınlıkta gözleri ve kafası karanlıkta olacak şekilde temsili sinemasal olarak ışığın kullanımı açısından dikkat çekicidir. Benzer şekilde Görsel 44'te sağ alt köşedeki görselde Ariel karakterinin kendi koleksiyonunda yer alan beş kollu şamdan, advent mum ritüelinde umut, inanç, neşe, barış ve ışık olmak üzere beş mum bir araya getirilerek yakılmaktadır. Sözü edilen sekansta birşeyleri değiştirmek istediğiyle ilgili umudunu anlattığı sonraki sekansta da inanç, neşe, barış ve ışık bulacağına işaret edilmektedir ve bu ritüele ait olan dini bir figürü kendi koleksiyonuna yerleştirmiştir.



Görsel 44: Orans/orant hareketinin ve duada el hareketinin doğrudan dini temsili, renk sembolizminin ve nesne ise sinemasal anlatı yoluyla sunulması

Görsel 45'teki görselde gotik mimarili Eric şatosu İsviçre'deki Chillon şatosundan esinlenilse de iç dizayn olarak doğrudan Sainte Chapelle Kilisesinin mimarisiyle ilişkilendirilmiştir. Bu da mimari yapının alegorik anlatıyla tutarlılığını göstermektedir. Denizkızının kıyıya insan olarak ulaştığı sahnede Eric'in şatosu gösterilirken yaklaşma hareketi kullanılmıştır. Hem dikkati bu yapıya çekmek hem de duygu ve düşüncüyü vurgulamak amaçlı böyle bir çekim tercih edilmiştir. Ayrıca bu sekans için düşük kontrastlı ışık kullanılması da yumuşak ve doğal atmosfer oluşturmak için kullanılmıştır. Gece kuyruğunu bacaklarla değiştiren Ariel karakterinin günün aydınlanmasıyla birlikte

doğru yola geçiş yaptığını ispatlaması adına gün ışığına çıkışı alegorik anlatıda tutarlılık sağlamaktadır.



Görsel 45: Şatonun içinin esinlenildiği gibi değil, kilisevari mimariyle sinemasal anlatı yoluyla sunumu

Kültürel değer temsillerinde önceki döneme paralel olarak çoğulculuk ve etnik çeşitlilik arttırılsa da ‘baskın kültür’ bakış açısıyla ele alınmaya devam edilmiştir.

Toplumsal cinsiyet ve cinsiyet rolleri, kuir çalışmalar, engellilik ve ekoloji konularının bazı değişikliklere yer verdiği görülmektedir. Egemen kültür sürdürülerek kültürel farklılıklar stereotipleştirilerek sunulmaya devam etmiştir.

Toplumsal cinsiyet ve cinsiyet rollerinde kadınlara feminen tavırlar verilirken, Ariel ile beraber kendi kararlarını alabilen kadın modeli temsili oluşturulmuştur. Dönemi itibariyle cinsel devrimin gerçekleştiği ve II. dalga feminizminin etkisiyle bu tarz anlatıların geliştirildiği ifade edilebilir. Ataerkil düzene karşı çıkan karaktere kısmi olarak kurtarılmayı bekleyen değil – seçilen değil –, kurtaran – seçici – olma rolü verilmiştir. Yine de anlatı yapısı olarak *‘mutlaka bir erkekle olma’* fikri ve *‘mutlu sona ulaşmanın sadece hayallerinde olan adamlarla olmak’* fikrinin izleyicide sürdürülmesini ataerkil yapının biçim değiştirilerek devam ettirildiğinin göstergesi kabul edilebilir. Bu dönemde yer alan karakterlerin çoğunun ev içi işler ellerinden alınmıştır. Bunun ilk örneği de Ariel’dir. Klasik dönemdeki prensesler gibi temizlik, yemek veya ev işi yapmamaktadır. Tam anlamıyla boş gezen hiçbir işi olmayan prenses olarak temsil edilmiştir. Kadınlık rolleri bakımından ‘kararlılık ve kendinden eminlik’ eklense de el becerilerinin olmaması ve Ariel özelinde karşı cins karşısında konuşamaması sıkıntılı temsilin sunumu olarak okunabilir. Ursula karakterin kadınsılığı özellikle beden dili üzerindeki imaları *‘kadın olarak bedenin kullanılmasını ve istenilen şeyin elde edilmesi’* fikrini desteklemesi idealini kötü kadın temsili sunmaktadır. İyi kadın ‘masum, çocuksu ve kibar’ iken, kötü kadın ‘cinsellik çağrıştıran, erotik ve kibirli’ resmedilmiştir.



Görsel 46: Ariel’in Eric’i kurtarması, Ariel’in babasının ve Eric’in Ariel’i kurtarma sekansları

Erkek rolleri için film boyunca ilk kez ismi duyulan uzun diyalogları yer alan prens Eric karakteriyle erkek temsillerin fazlaca değişikliğe uğratıldığı görülmektedir. Özellikle rahatlığı ve otoriter duruşuyla dikkat çeken Eric karakteri, klasik döneme benzer ılımlı ve merhametli resmedilerek klasik dönemden farklı olarak sadece duruş ile değil,

konusmasıyla da bu karakteristik özellikler ön plana çıkarılmıştır. Maskülenlik ve maço erkek davranışları Triton karakteriyle dar kafalılık, Sebastian ile dalkavukluk, şef Louis ile tamamen aptallık biçimi gibi gösterilerek ya kabul edilmez tavır ya da mizah unsuru olarak sunulmuştur. Erkekliğin maskülen karar alıcı yapısı yerini onay bekleyen rolle değiştirilmiştir. Yine de anlatı sonunda Görsel 46'daki orta görsel ve sondaki görsellerde gerek Ariel'in babasının anlaşmayı bozmak adına kızının yerine kendini feda etmesi gerekse Eric'in Ursula'yı öldürmesiyle Ariel kurtarılmıştır. Kurtuluş yine erkek eliyle gerçekleşmektedir. Ataerkil egemen söylemin sürdürüldüğü görülmektedir.

Engelli kabul edilebilecek karakter Görsel 47'deki ilk görselde yansıtıldığı gibi filmin bir kısmında sesini cadıya vererek konuşma engelli olan Ariel'dir. Başkahramanın filmin bir kesitinde engelli kabul edilmesi Disney için Rönesans dönemini başlatmıştır. Sesi olmadan hayatını sürdürmeye çalışan Ariel için sevimli bir rol biçilmiştir. Yaptığı davranışlar kimi zaman bulunduğu ortama uymamakta ve mizah unsuru olarak hoşgörülmemektedir. Özellikle engelli karakterlere yönelik tutum değişikliğinin en açık örneği kabul edilebilecek filmidir. Yine klasik döneme benzer olarak engelli karakteri kendi adına doğru ve nitelikli kararlar alamayan, ihtiyaç sahibi gibi ekrana yansıtmaktan geri durulmamıştır. Yetişkin olsada çocuksu tavırlar giydirilerek ciddiyet yok edilmiştir. Rönesans dönemi için iyileştirmeler yer alsa da temel haklar noktasında bedensel engelli dahi olsa engeli olmayana göre ehliyet yönünden farklı şekilde konumlandırılmıştır.



Görsel 47: Engelli temsili ve transseksüel temsili olarak Ariel karakteri ve LGBT bayrağı temsili

Ariel hem kendi cinsine âşık olmayarak hem de âşık olduğu türe benzemek isteyerek bedenini değiştirmesi yönüyle transseksüel karakter kabul edilebilir. Bu sebeple rönesans döneminde ilk kez bu türde bir söyleme imza atılmıştır. Gerek orijinal hikâyenin yazarı Hans Anderson'un başka bir kadınla evli olan bir şahsa yazdığı aşk mektupları gerekse hikâye anlatısındaki çarpıklıklar bakımından eşcinsel alegorisi³³² oluşturduğu yönünde çıkarımlar yapılabilir. Kendi kararlılığı ve cesaretiyle bu değişimi tercih eden ve kendi sesini duyurmaya çalışan Ariel ile güçlü bir görünüş çizilsede başlı başına kendini feda etme, kendinden taviz verme ve çokça acı temaları içermektedir. '*O dünyanın parçası*' olmak istediği şarkı fazlasıyla cinsel kimlik anlatısına işaret etmektedir. Yaşamak istediği dünyaya ait olma dürtüsü taşıdığına vurgu yapılarak, özellikle içinde bulunduğu bedenden kurtulmak istediği yönünde anlatı şekillendirilmiştir. Yine anlatının tutarlılığı açısından babasının Ariel'in Eric'e olan aşkını kabul etmemesi öfke ve iğrenmeyle bunu karşılaması, Ariel'in eğer beden değiştirirse, bir daha kardeşlerini ve babasını göremeyeceğini ifade etmesi, dünya onu denizkızı bilse de Ariel'in kendini insan olarak tanımlaması bu açıdan önemli görünmektedir. Görsel 47'deki son görselde babasının artık onun beden değişikliğine onay vererek kuirlere ait gökkuşağını göğe yansıtması uyumluluk bağlamında önemli bir sekanstır. 1978'de ilk kez tasarlanan bu bayrak zamanla üzerinde birtakım değişiklikler yapılsa da bugün hala 'onur bayrağı' olarak bilinmekte ve kuir topluluklar tarafından kullanılmaktadır. Andersen'in hikâyesini tamamen değiştiren Disney, bir kimsenin korkusuzca kendisi olmaya devam ettiği sürece, tüm dünyanın onu dinlemeye başlayacağı yönünde çıkarımlar oluşturarak hikâyeyi kendi ideolojisine göre disneyleştirmeyi başarmıştır.

Ekoloji bağlamında bu dönemin son filmlerinde dikkat çekici şekilde çevre ve doğal dengeye vurgu yapılsada dönemin başında küçük sekanslar olarak yer verilmiştir. Bu filmde de uzak anlam olarak dengenin bozulmasından ziyade insanoğlunun deniz canlılarını nasıl vahşice tükettiği ve onların deniz altındaki dünyadan ve o hayvanların hislerinden haberdar olmadıkları noktasında Şef Louis üzerinden bir anlatı gerçekleştirilmiştir.

Kültürel farklılıklar ve öteki kültür anlamında klişeleşen söylemlerin klasik dönemdekine benzer olarak sürdürüldüğü gözlenmektedir.

³³² En belirgin örneklerinden biri ünlü 1995'ten bu yana İngiltere menşeli "trans-çocuklar" için kurulan yardım kurumu sitesinin adı '<https://mermaidsuk.org.uk/>' dir.

Küçük denizkızının Danimarka'lı kabul edilsede ne kostüm ne de mimari yapılar Danimarka'nın kültürünü yansıtmaktadır. Yengeç Sebastian'ın kralın hizmetçisi olması, siyahilerin sadece hizmetçi olabileceği ile aşçı Louis karakterinin Fransız olması ise, Fransızların sadece mutfakla anılabilecek olduğunu anlatan stereotipleştirmenin yanı sıra Ariel ve Eric'in doğrudan Amerikan aksanlı olmasına karşın Louis karakteri ve yengeç Sebastian karakterinin özellikle farklı aksanlarda seslendirildiği görülmektedir. Ayrıca Görsel 48'deki iki görselde Yengeç Sebastian'ın siyahi karakter ile şef Louis karakterinin Fransız olduğunun tasvir edilmesi bakımından fenotipsel stereotipleştirme yapılarak Sebastian'ın dudaklarının aşırı iri, şef Louis'in ise kanca burunlu şekilde çizilmesi bu noktada en büyük örnektir. Böylelikle öteki kültürlerin kültürel olarak klişe söylemlerine yer verilerek egemen kültür sürdürülmüştür.



Görsel 48: Öteki kültürün ekrana yansıtılırken aksan, fenotip ve meslek olarak stereotipleştirme

4.3. Revizyon Dönemi Değerler Eğitimi (2009-2015): Hayallerinin Peşinden Git Ama Köklerini Unutma! [Karlar Ülkesi (2013) Filmi Örneği]

Filmin Sinopsisi: Biri özel güçleri olan diğeri olmayan iki kız kardeş Elsa ve Anna, taç giyme töreninde şatonun kapılarını misafirlere açarlar. Bu törende yaşanan tatsızlıklar sonrasında Elsa'nın özel gücü halk tarafından öğrenilir. Bu yüzden Elsa dağlara kaçar.

Anna ise onu bulmak için yola koyulur. Yolculuğu sırasında gerçek aşkı olduğundan haberi olmayan Kristoff, rengineyiği ve kardan adam Olaf ona yardım eder. Ancak Anna, Elsa'nın hayatını kurtarmak için daha büyük fedakârlık yapmak zorundadır. Bu fedakârlık gerçek aşk uğruna yapıldığı için herşey düzelir ve Elsa Arendelle krallığının başına geçer.

Anlatı yapısı olarak film, revizyon dönemin tüm özelliklerini içermektedir. Bu dönemde dini değer temsillerinin önceki dönemdekine paralel olarak örtük ve baskın şekilde yansıtıldığı görülmektedir. Bu temsillerde de özellikle Yahudi gelenek ve Hristiyanlık temelli ideolojinin izleyiciye ulaştırıldığı dikkat çekmektedir. Bu film özelinde alegorik anlatılarda daha çok Eski Ahit metinlerine dönülmüş ve özellikle bu metinlerde yer alan peygamber kıssaları daha da detaylandırılmıştır. Ahlaki değer temsillerinde önceki dönemin benzer özelliklerinde keskin değişikliğe gidilmeye çalışılarak mükemmel veya ideal ahlak öğretisi tamamen reddedilmiştir. Kötü ahlaki değer temsillerini barındıran iyi başkarakterlerin çarpıcı şekilde ekrana yansıtıldığı görülmektedir. Ayrıca kültürel değer temsillerinin sunumu da daha önceki dönemlerden farklı olarak ötekinin kültür değerlerinin daha şirin gösterildiği, izleyicide empati duygusu amaçlanarak ekrana yansıtılsada ideolojik bakışla yine egemen kültürü yansıtmaktadır.

Açık anlatı olarak okunabilecek değerler en çok ahlaki değerler iken, filmde yer alan taç giyme töreni hikâyenin geçtiği dönem bağlamında dini ritüel olarak yansıtılması bakımından dini değer temsili olarak sunulmaktadır. Ayrıca özellikle başkarakterlerin ağzından '*cennet, Tanrım vb*' ifadeleri duyulmaktadır. Görsel 49'daki ilk 5 görselde taç giyme töreni sekansında Hristiyanlığa ait herhangi bir alem yer almasa da, ritüelin gerçekleşme biçimi, kilise koro ve papaz kostümlerinin ön plana çıkarıldığı görülmektedir. Aynı şekilde Görsel 49'daki orta en sağdaki ve en alt soldaki görsellerde cenaze töreni için de Hristiyan geleneğine uygun olarak siyah renkli giynilmesi, ölümün karanlığı ve diriliş umudunu göstermesi açısından ekrana yansıtılmıştır. Yine Görsel 49'daki en alt orta ve sağdaki görsellerde trollerin, Anna ve Kristoff'u evlendirmek için hazırladıkları mekân şapeli andırmakta ve tören Hristiyan geleneklerine benzer şekilde gerçekleştirilmektedir.



Görsel 49: Taç giyme, cenaze töreni ve evlilik merasimi sekanslarının dini ritüel temsili olarak açık anlatı yöntemiyle sunulması

Ahlaki değer temsilleri açık anlatı biçiminin en belirgin ögesi sayılmaktadır. İyi ana karakterler Elsa, Anna; iyi yan karakterler Kristoff, Sven, Olaf, trolller, Elsa ve Anna'nın ebeveynleri olarak ekrana yansıtılmaktadır. Kötü ana karakter Hans, kötü yan karakter ise Weselton Dükü'dür. İyi karakterlerin her zaman sevgi, adalet, dürüstlük ve güvenilirlik gibi ahlaki değer temsillerine yer verilmiştir. Buna bağlı olarak diğer tüm iyi ahlaki değer temsilleri de karakterlere iliştilmiştir. Kötü ana karakterler sevgisiz, adaletsiz, dürüst olmayan ve güven vermeyen yapılarıyla dikkat çekmektedir.

İyi ana karakterlerden Elsa'nın sevgi dolu olmasına karşın, kendisi de küçükken kardeşine kazara zarar verdiğinden ötürü bir daha benzer olayın yaşanmaması adına korkak, cesaretsiz, kendinden emin olamayan, kardeşinin yalnızlığını anlamaya

çalışmadığı için empati kuramayan, sabırsız ve kardeşinin kararlarına karşı çıkarken hoşgörüsüz olduğu gözlenmektedir. Tüm bunlara rağmen, kardeşine zarar vermekten korktuğu için onu kendinden uzak tutan, kardeşini anlamaya çalışmayan ve ona kararlarında engel olan bir temsil olarak ortaya konmuştur. Bu yönüyle mükemmel ana karakter prototipinden vazgeçen Disney, *'kimsenin mükemmel olmak zorunda olmadığı ve herkesin istediği şekilde istediği kimse olacağı'* yönündeki alt metin mesajını yerleşik hafızaya geçirmeyi amaçlamıştır. Aynı şekilde Anna karakteri de sarayda şarkılar söyleyen neşeli, huzurlu, iyimser ve iyiliksever ahlaki değerlerinin temsilini oluşturmaktadır. Her fırsatta kızkardeşine olan bağlılık değerini vurgulayan, onunla olabilmek için dağlara tırmanarak sorumluluk sahibi, azimli ve çalışkan bir imaj resmetmektedir. Tek başına dağlara gitmesi kararlılık, cesaret ve tutarlılık ahlaki değer temsilleriyle özdeşleşmektedir. Ancak bu karakterinde aşırı saf, dünyadan bihaber ve fazla akıllı olmayan yapısı da genel anlamda Disney klasik prenses anlatısıyla örtüşmektedir.

İyi yan karakterlerden Kristoff, sadece işiyle meşgul olan çalışkan, öz disiplinli, azimli bir adam olarak ekrana yansıtılmaktadır. Fakat başta kendi çıkarı için Anna karakteriyle iş birliği yapması daha sonra Anna karakterine âşık olduğunu fark ederek onun için fedakârlıkta bulunmasının ve yardımseverliğinin altı çizilmiştir. Yine başta pek de kibar olmayan, nezaketsiz ve kaba sayılabilecek bu adam, ilk tanıştıkları anda selam vermek yerine sadece işiyle ilgilenmektedir. Oaken adlı karakterin yüzüne karşı *'dolandırıcı'* demesi hoşgörüsüz ve hakaret edebilen yapısını ortaya koymaktadır. İyi ana karakter Anna'ya verdiği sözü tutarak onu kızkardeşine götürürken her zaman yaptığı iş olan dağ tırmanıcılığını bilmesi bilgelik ahlaki değerini temsil etmektedir. Anna'nın üşüdüğünü fark ettiğinde onu sıcak buharın yanına çağırması hem empati hem de önemseme güdüsünü ortaya koymuştur. Sven de doğrudan Kristoff için bir süpergo görevi görmektedir. Kristoff onun ağzından konuşur ve vicdanen içinden geçirdiği şeyleri o söylüyormuş gibi söyler. Aralarındaki bu ilginç bağ, filmin sonlarında Sven'i harekete geçirerek Anna'yı yalnız bırakmaması için Kristoff'un karşısına dikilme ve ona yol vermeme cesaretini göstermesine yardımcı olmuştur. Olaf karakteri, çocuk bir kardan adamdır. Saf ve masum kalbi bazen gerçekleri anlamasını zorlaştırsada mizah unsuru olarak kullanılan bu karakterin yardımsever, iyimser ve iyiliksever olduğu görülmektedir. Ancak yine de kimi zaman karşısındakini incitici sözcükler kullanması onu hoşgörüsüz

ve patavatsız yapmaktadır. Film içerisinde argo sayılacak ve cinselliği çağrıştıracak ifadeleri bu çocuk karakter üzerinden izlemek mümkündür. Troller genel anlamda iyi olmasına karşın, karşıdakinin ne anlattığına ilgisiz, kendi içlerinde tutarlı, sevimli, neşeli ancak hoşgörüsüz ve saygısız olarak temsil edilmektedir. Kristoff, Anna'yı ilk kez getirdiğinde konuşmalarına fırsat dahi vermeden Anna'yı çekiştirip hayvan satın almış gibi kızı incelemeleri ve Kristoff'a uygun olduğunu söylemeleri nezaketsiz ve inceliksiz tavırlar olarak yansıtılmaktadır. Elsa ve Anna'nın ebeveynlerinden daha çok babası konuşmuş olsa da, karakterler iyi yan rolle aktarılmıştır. İçgüdüsel olarak evlatlarını korumaya kendilerini adanmış bu ebeveynler, işbirlikçi, tutarlı, merhametli, kızlarının hatasını bağışlayan, şefkat dolu, kızlarının aynı hatayı yapmasını önlemek adına tedbirli bireyler olarak gösterilmişlerdir.

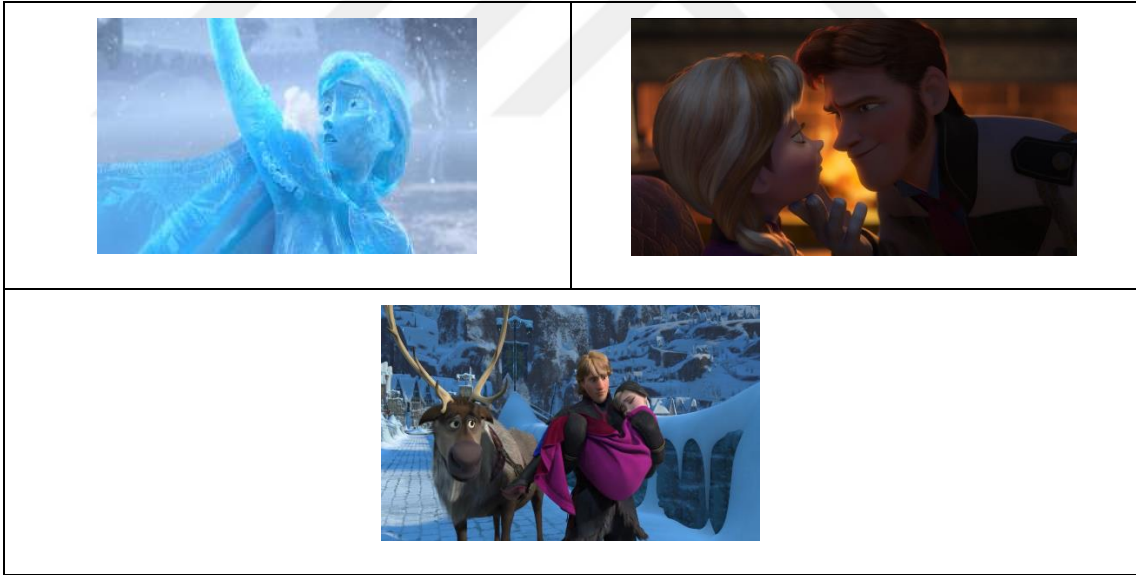
Kötü ana karakter Hans, bu dönemdeki diğer tüm filmlere benzer olarak kötünün kılık değiştirmiş portresi gibi sunulmuştur. Filmin başlarında gayet nazik, kibar, empatik, özverili, merhametli, dürüst, samimi görünen karakter filmin sonuna geldiğinde içten hesaplı, ikiyüzlü, samimiyetsiz, yalancı, merhametsiz bir insana dönüşmektedir. Özellikle Elsa'yı öldürmeyi planladığını, Anna'yı sevmediğini ve seviyor gibi görünerek krallığı ele geçirmek istediğini Anna'ya ifade ettiği sahnede acımasız ve zalim yapısı ortaya konulmaktadır. Disney'in ilk ters köşe yaptığı ve umulmayan bireyin kötü çıktığı karakter belki de bu karakterdir.

Kötü yan karakter doğrudan kötü karaktere yoldaşlık etmese de kendi kötü emellerini ve fikirlerinin filmin en başında taç giyme töreni hazırlığında işitilen Weselton Dükü, bencil, kendini akıllı sanan, merhametsiz, dürüst olmayan, hem saygısız hem de hoşgörüsüz olarak ekrana yansıtılmıştır. Şefkat ve empatiden çok çok uzak olan bu karakter, aceleci ve iyimser olmayan yapısıyla dikkat çekmektedir. Elsa'nın özel yeteneğini öğrenince '*Canavar!*' diye seslenir. Onun yapacağı herşeyin kendisine ve etrafındakilere lanet getireceğine inanmaktadır.

1990'lar sonunda başlayan ve revizyon dönemiyle beraber cinsellik içeren ve argo kabul edilebilecek ifadelerin kullanımına açık şekilde sürdürüldüğü görülmektedir. Kardan adam Olaf'ın '*Popoma dikkat edin!*' dediği sahne de açıktan kullanım görülmektedir. Cinsel içerikli konuşmalardan en bariz olanı da Hans'ı tanımadığı noktasında Anna'yı ikna etmek adına Kristoff'un hızlı soru bombardmanının yer aldığı sahnede '*Ayakkabı numarası?*' diye sorar. Anna da '*Ayakkabı numarasının önemi yok!*'

diye yanıt vermektedir. Ayakkabı numarası ve cinsel organ mitine imalı gönderme kullanılmıştır.

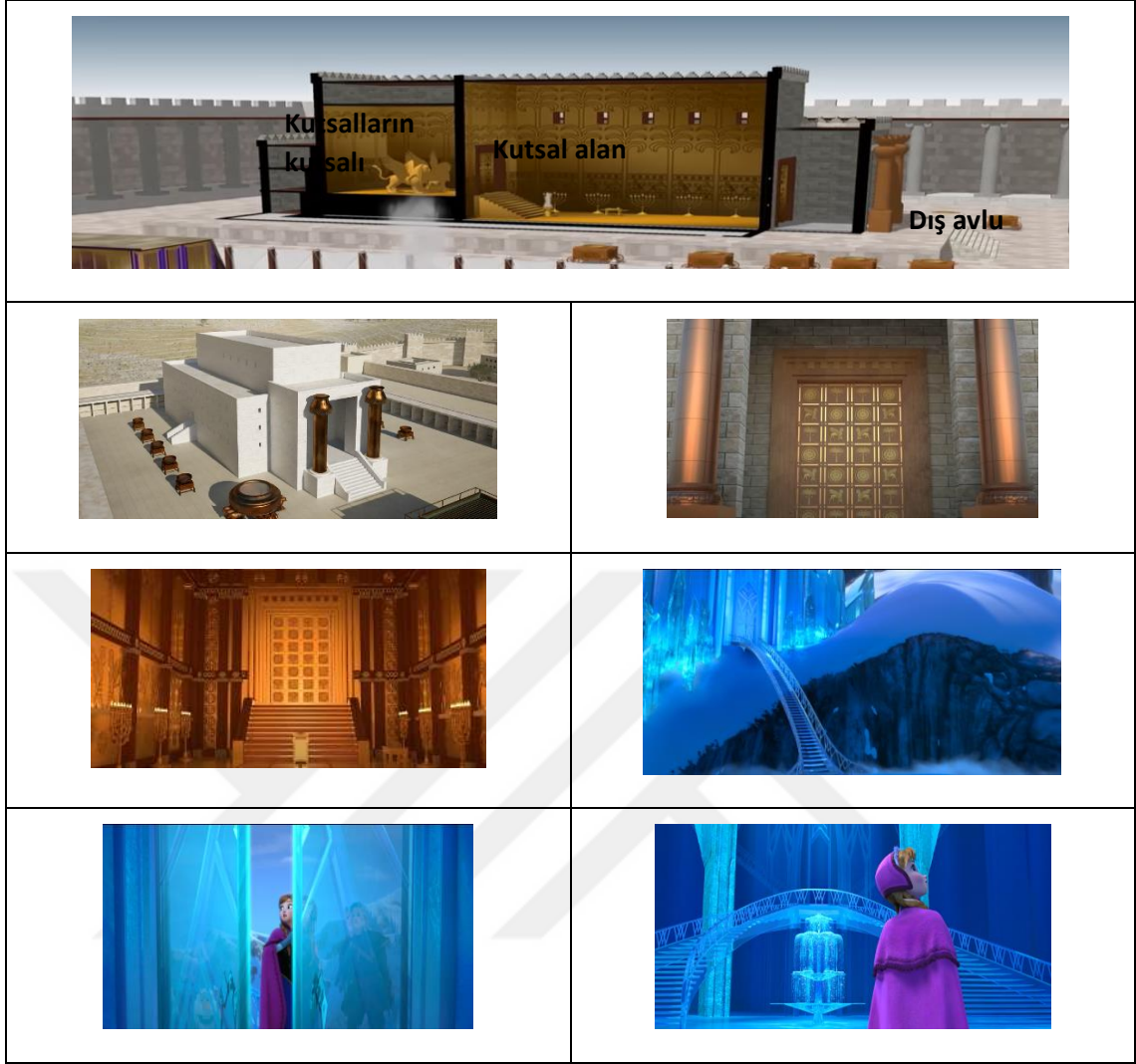
Alegorik anlatı olarak filmin genel temasında Anna karakteri üzerinden okunabilen İsa peygamber ve onun fedakârlığı yer alırken, Elsa karakteri üzerinden kral olan Süleyman peygamber kıssasına işaret edilmektedir. Görsel 50’de yer alan ilk görselde Anna karakterinin ablası Elsa’nın hayatını kurtarmak için kendisini feda ederek ve donarak ölmesiyle doğrudan İsa peygamberin çamıha gerilme anlatısına vurgu yapılmıştır. Romalılar 5:8’deki ifadeyle ‘*Fedakârlık sevgisi güçlüdür.*’ örneği sunulmuştur. Ayrıca Görsel 50’deki orta görselde Hans adlı karaktere aldanan Anna, aslında onun kötü biri olduğunu sezememiştir. Hristiyanlıkta İsa peygamberin son akşam yemeğinde kendisiyle yemeğe oturanlar arasında sayılan 13. Kişi Yahuda (Judas) kabul edilmektedir. 13. Kişi olan Hans da Anna ile konuşurken 12 erkek kardeşe sahip olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca Görsel 50’deki en sağdaki görselde Kristoff karakteri Anna yaralandığında onu geyiğine bindirerek sarayına tekrar götürmektedir. Kristoff ismi İskandinav kökenli olup ‘*Mesih*’i taşıyan’ anlamına gelmektedir.



Görsel 50: Anna karakterinin alegorik anlatı yöntemiyle İsa peygamber ve fedakârlığının dini değer olarak temsili

Elsa karakteri ise, kimi yerlerde anlatı tersine çevrilse de çoğunlukla doğrudan Süleyman Özdeyişleri’nin kıssa biçimi olarak ekrana yansıtılmıştır. Süleyman peygamberin kendi döneminde babasından sonra tahta geçerek kral oluşu ve krallığı yönetmesi, Süleyman Mabedi’ni inşa etmesi bunlara örnek sayılmaktadır. Kudüs 1.

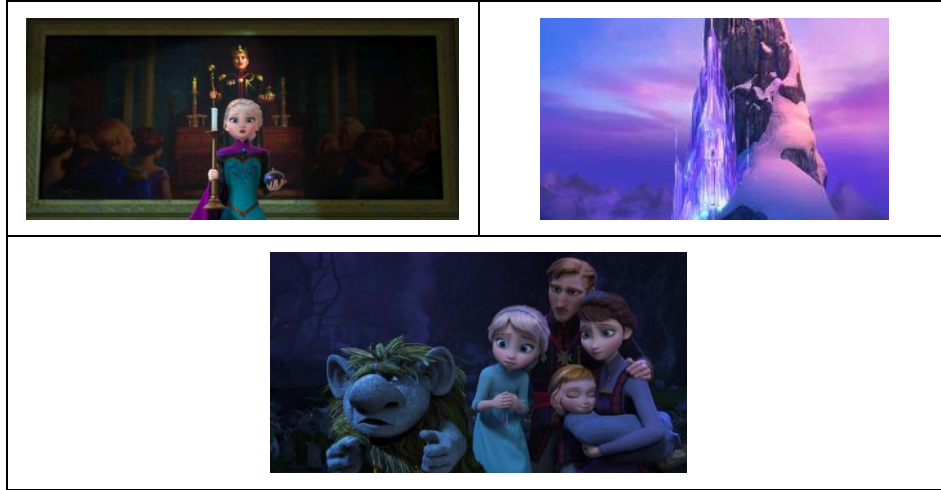
Tapınak inşası Krallar 6:7 ve 2 Samuel 7:12-16'daki örneğinin alegorik olarak yansıtılma biçimi Elsa'nın kendisine saray inşa etmesi şeklinde anlatılmıştır. Bu sarayın da Yahudilik ve Hristiyanlık'ta anlatılan Süleyman Tapınağı'ndan esinlenilmiş olması da alegorik izlerin güçlülüğünü arttırmaktadır. Örneğin, Yaratılış 22:1-14'te İbrahim peygamber'in oğlu İshak'ı kurban etmek için götürdüğü yer Moriya (Moriah) dağı olarak geçmektedir ve Süleyman peygamberin aynı dağın üzerine Süleyman Tapınak'ını inşa ettiği görülmektedir. Benzer şekilde Görsel 52'deki orta görselde Elsa da sarayını Kuzey Dağı'nın tepesine inşa etmiştir. Görsel 51'deki görsellerde Süleyman Tapınağı'nda dış avlu ki saraya yükselen merdivenlerin gösterildiği kısım ile Elsa'nın kendi mimarisinden oluşturduğu bölümde de hem yükselen merdiveni hem de yüksek iki yuvarlak biçimli giriş kolonlarını görmek mümkündür. Elsa'nın sarayına benzer olarak dış kapı da benzer biçimde kolonların ortasına iki kanatlı açılır şekilde konumlandırılmıştır. Kutsal alan ilk iç kısım ki yine merdivenler oradan daha iç alana yükseltilmiştir. Filmde de benzer şekilde merdivenler konumlandığı görülmektedir. Son olarak da kutsalların kutsalı tayin edilen en merkezi alandır ki, filmde de tüm olayların gerçekleştiği en merkezi yer olarak seçilmiştir.



Görsel 51: Elsa'nın kendine inşa ettiği sarayın Süleyman Mabedi'yle ilişkili alegorik betimleme

Tesniye 7:3-4 ve 17:17'de yer aldığı şekliyle Süleyman peygamberin yabancı kadınlarla evlenmesi yasaklandığı halde, 1 Krallar 11:1-4'te çok eşli olup 700 kadın 300 cariyeye sahip olduğu ifade edilmiştir. Pagan, inançsız ve diğer din mensubu olan karılarından bazıları onun kalbini inandığı Tanrı'dan döndürmeyi başarmaktadır. Elsa da kıssanın tersine çevrilerek evlilik ve romantik ilişkisi olmayan ilk ve tek prenses olarak bu hikâyede dikkat çekmektedir. Yine Görsel 52'de en soldaki görselde Süleyman peygamberin İsrail ulusunun 3. ve son kralı olmasına benzer olarak Elsa da ölen ebevenynin yerine üç yıl sonra geçen, onların ardından 3. kişi ve taç giyme töreniyle kraliçe olan tek prensestir. 1 Krallar 2:10-12'de Süleyman peygamberin 20'li yaşlarının başında krallığın başına geçtiği ifade edilmektedir. Aynı şekilde Elsa da 20'li yaşlarının

başında krallığın başına geçen ilk ve tek Disney prensesidir. 1 Krallar 10-23'te Süleyman'ın eşsiz saltanat ve zenginliğini göstermesi bakımından *'Kraliçe Taç Giyme Töreni'* için hazırlıkların yapıldığı ve diğer tüm ülkelerden gemiler bu krallığa ziyaretlerin gerçekleştiği sekansına yer verilmiştir. 1 Krallar 2:13-25'te Kral Süleyman'ın saltanatının başlangıcında kendi kardeşi Adoniya'yı öldürttüğü ifade edilmektedir. Filmde de benzer olarak Elsa'nın kendine yapmış olduğu saray da kızkardeşini kalbinden yaraladığı sekansına yer verilmiştir. Özdeyişlerinde Süleyman peygamber asıl olanın *'Tanrı'dan korkmak ve emirlerini tutmak'* olduğunu ifade etmiştir³³³. Filmin genel teması da korku içerisinde yaşayan Elsa'nın zamanla korkusunu yendiğini sanarak kaçıp uzaklaşması ve özgür olduğunu sanarak dağlara gitmesi konu edilmiştir. Tıpkı Hristiyanlık anlatısındaki Süleyman peygamber gibi Tanrı'ya isyan geliştirmesi ve bu isyanıyla imtihan olması en önemli alegori olarak temsil bulmaktadır. Benzer olarak, 2 Samuel 7:2 ve 1 Tarihler 17:1'de Nathan adlı peygamberin saray peygamberi olarak Kral Davud peygamberin danışmanı olduğu, Süleyman'ı küçük yaşta eğittiği ve Süleyman'ın gözlerinde büyük bilgelik ışığı gördüğü ifade edilmiştir. Görsel 52'de en sağdaki görselde Elsa kardeşini yaraladığında babası kral Agnarr'ın danışmak için götürdüğü büyük Pabbie karakteriyle özdeşlik kurmaktadır. Elsa'yı sahip olduğu yetenek konusunda dikkatle uyarmakta ve mentor olarak krala hizmet etmektedir.



Görsel 52: Elsa karakterinin alegorik anlatı yöntemiyle Kral Süleyman Peygamberle özdeşleştirilerek dini değer temsil sunumu

³³³ Vaiz 12:13.

Filmin anlatısında önemli yer tutan kalp donması ve buna bağlı hikâyeler aslında Süleyman Özdeyişi 4:23'te *'Herşeyden önce yüreğini koru! Çünkü o yaşamının gidişatını belirler.'* ana fikrine dayanmaktadır. Yine aynı şekilde donmuş kalbin özellikleri sayılırken, 2 Korintliler 6:11-13'te sevginin esirgenmesinden söz edilmektedir. Benzer olarak Elsa da yeteneğinden dolayı tüm sevgisini ve yakınlığını herkesten özellikle de öz kızkardeşinden sakınmaktadır. Yine Elsa için kendine özgü bir güçle doğmuş olması ve Süleyman peygamberin rüyasından ötürü kendisine bilgelik bahşedilmesi de ikisinin özel yeteneklere sahip olmasına işaret etmektedir. 1 Krallar 3:16-28'de Süleyman peygamberin ayırt etme yeteneği ve pratik bilgeliğine vurgu yapılmaktadır. Ayrıca Luka 2:40'ta *'Çocuk büyüdü, bilgelikle doldu, Tanrı'nın lütfu onun üzerineydi.'* İfadesiyle benzeşmektedir. Elsa'nın elinde olan bu gücü istememesi yeteneğinden rahatsız olması tıpkı Süleyman peygamberin isyan geliştirerek bilgelikten uzaklaşmasına örnektir. Ayrıca donmuş kalbin bir başka özelliği de Matta 24:12'deki ifadeyle elde olan yeteneğin kaybedilmesidir. Elsa'nın da yeteneğinin kontrolünden çıktığı ekrana yansıtılmıştır. Donmuş kalplinin fedakârlıklardan ve zorluklardan vazgeçmesi Yuhanna 3:16-17'de ifade edilirken, tıpkı Elsa'nın da savaştan ve fedakârlık yapmaktan vazgeçerek dağlara kaçmasına benzemektedir. Böylelikle Tanrı'dan uzaklaşmanın kalbi dondurduğu ve katılaştırdığı İbraniler 3:12-13 ve Mezmur 73:13-14'teki şekliyle yansıtılmıştır. Elsa kaçtığı dağlarda özgürlüğünü bulduğunu zannetse de bu onun tam anlamıyla Rab'dan uzaklaşması olarak temsil edilmektedir.

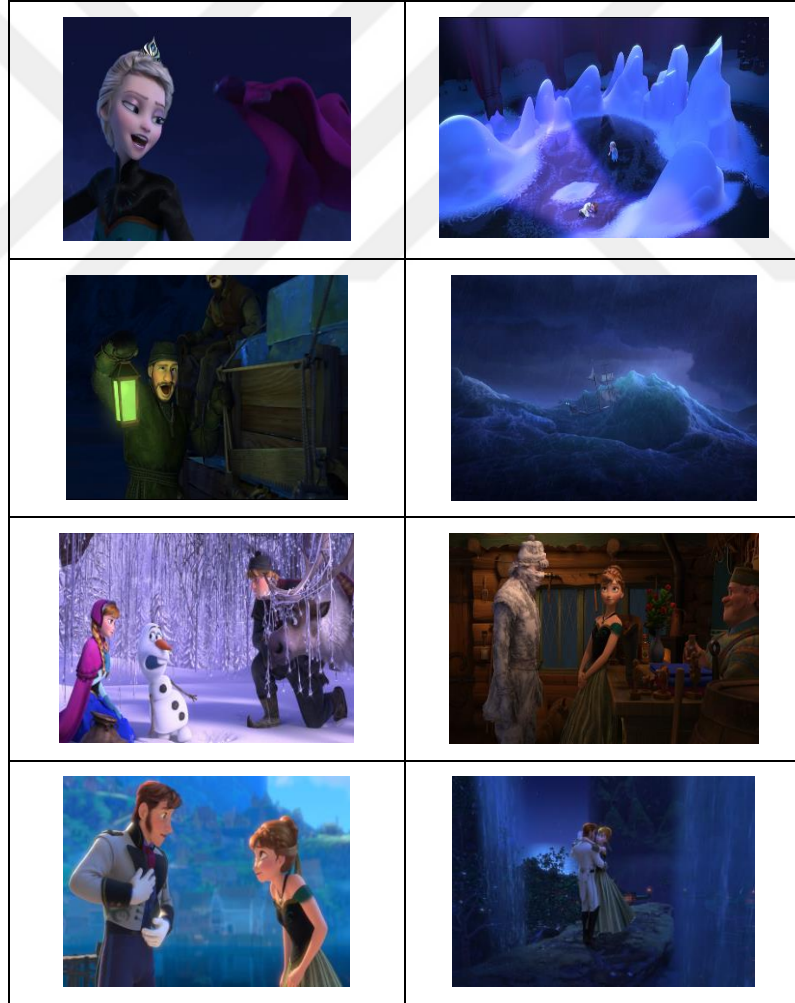
Elsa'nın korkusuna en önemli pasajlar 2 Timoteos 1:7, 1 Petrus 4:6, Yeşaya 43:18-19'da öğütlendiği gibi korkuya teslim olunmaması, Tanrı'nın verdiği ödülün kucaklanması ve geçmişteki hatalarda yaşanmaması gerektiğinin canlı temsili oluşturulmuştur. Elsa kardeşiyle oynarken onu yaraladığı için kendisine doğuştan verilmiş olan armağanı – yeteneğini – kucaklamak istemez, geçmişteki anısına takılı kalarak korkusunu içinde büyütmektedir. Ayrıca filmin son sekansında Elsa'nın herşeyin sevgiyle halledilebileceğini anlaması ve sevgiyi deneyimlemesinin ardından herşeyi yoluna koyması Yuhanna 4:7-10, Romalılar 5:5, Galatyalılar 2:20'de özellikle *'Tanrı ve onun sevgisinden'* söz edilmektedir. Özdeyişler 3:5'te *'Bütün yüreğinle Rabbe güven! Kendi anlayışına dayanma!'* sözünün karşılığı olarak alegorik temsil bulmuştur.

Anlatı Özdeyişler bağlamında okunduğunda daha da derin anlam kazanmaktadır. Süleyman Özdeyişleri 27:17'de *'Demir demiri bilir, insan insanı'* ifadesiyle iki birey

arasındaki iletişim birbirini şekillendirir ve değiştirir iması yer almaktadır. Filmde de Anna'nın aşka olan bakışı değişmekte, Elsa ise gereksiz korkular ve sorumluluktan kaçışın anlamsız olduğunu keşfetmektedir. Böylelikle iki kardeş de değişmektedir. Yine Özdeyişler 12:15'te *'Akılsızın yolu kendine doğrudur.'* pasajı ilk kez tanıştığı adamlar nikâh masasına oturmak isteyen Anna'ya gönderme biçimi olarak ortaya konmuştur. Özdeyişler 1:7'de *'Heves korkusu değil, Rab korkusu bilgeliğin başlangıcıdır. Akılsızlar hikmeti ve öğretiyi hor görürler.'* ibaresi yeteneği ortaya çıktığında Elsa'yı anlamayıp kınamalarının bire bir yansıması olarak sunulmaktadır. Yine Elsa'nın ebeveynleri onun sahip olduğu yeteneği kontrol etmeyi öğrenebileceğine inanmakta ve buna güvenmektedir. Özdeyişler 1:8-9'da *'Sana öğretileni dinle! Annenin öğretisini reddetme!'* ifadeleri yeteneğinden kaçarak değil, babasının istediği gibi kontrol etmeyi öğrenerek başa çıkabileceği öğüdünü yansıtmaktadır. Ayrıca Özdeyişler 3:28'de *'Elindeyken komşuna "git başka gün gel." deme!'* öğüdü Elsa'nın sürekli insanları özellikle kardeşini kendisinden uzaklaştırması bağlamında okunmaktadır. Yine Özdeyişler 6:19'da *'Kötülük yapanlar kardeşler arasında çekişmeye sebep olur.'* öğüdü Hans adlı kötü karaktere uyan Anna ile Elsa arasının açılması alegorisi olarak görülmektedir. Benzer biçimde Özdeyişler 9:10'da *'Bilgeliğin başlangıcı Tanrı korkusudur, heves korkusu değil.'* ifadesi de Elsa için heves korkusundan uzaklaşıp Tanrı korkusuyla Tanrı'nın lütfu olan yeteneğini kontrol edebileceği mesajı filmin sonuna yerleştirilmiştir. Elsa karakterinin zamanla düzeleceğine yönelik umudunu kaybetmesi ve kendini izole etmesinin ardından kontrol edemediği gücüne işaret etmesi bakımından Özdeyişler 13:12'de *'Uzun süre ertelenen umut kalbi hasta eder.'* pasajıyla örtüşmektedir. Böylelikle filmde Elsa karakterinin tam anlamıyla Süleyman Özdeyişlerinin canlı örneği olarak sunulduğu görülmektedir.

Sembolik anlatı olarak klasik döneme paralel olarak göze çarpan türler renk, nesne, dini ve manevi türlerdir. Özellikle renk sembolizminde Çıkış 10:21-23, Eyüp 3:3-9, Yuhanna 3:19-20'a göre karanlık ve çirkinliğin kötülük, aydınlık ve güzelliğin iyilikle sembolize edilmesi ilk döneminden itibaren değiştirilmeden sürdürülmektedir. Görsel 53'teki ilk görselde Süleyman peygamberin isyankâr olduğunun anlatıldığı alegorik yapıda Elsa sarayı terk ederken gece karanlığında dağ zirvesine çıkmaktadır. Ardından gelecek birtakım kötülükleri sembolize etmesi açısından önemli bir sekans olarak yer almaktadır. Aynı şekilde Görsel 53'teki soldan ikinci görselde Elsa'nın küçük bir

çocukken kız kardeşi Anna'yı yaraladığı olay gece yaşanmaktadır. Yine benzer olarak Görsel 53'teki soldan üçüncü görselde 'donmuş kalp' adlı şarkının son sözlerinde '*donmuş kalbe dikkat et!*' denilerek uyarılarda bulunan sahne de donmuş kalbin kötülük saçabileceğini ifade ederken aynı aydınlatma biçimine yer verilmiştir. Benzer biçimde Görsel 53'ten üst sağ köşedeki görselde ebeveynlerinin ölürken yaşadığı talihsiz gemi kazasının gece gerçekleşmiş olmasıyla da anlatı sürdürülmektedir. Görsel 53'te alt görsellerde Olaf ve Anna'nın tanıştığı sahnenin gündüz gerçekleşmesi, aynı şekilde Kristoff'a gece tanışılırken gündüz seyahat edilmesinin aksine Hans'la gündüz tanışılıp gece maceralar yaşanması biri kötü gibi görünürken aslında iyi, diğeri iyi gibi görünürken aslında kötü olacağının sinyallerini renk sembolizmi üzerinden anlatmıştır. Arendelle'in iyi bir krallık olduğunu sembolize etmek için beyaz kuşların Arendelle kalesinin üzerinde uçuğu görülmektedir.



Görsel 53: Kötülük ve talihsizliklerin karanlıkla, iyilik ve güzelliklerin aydınlıkla anlatıldığı renk sembolizmi

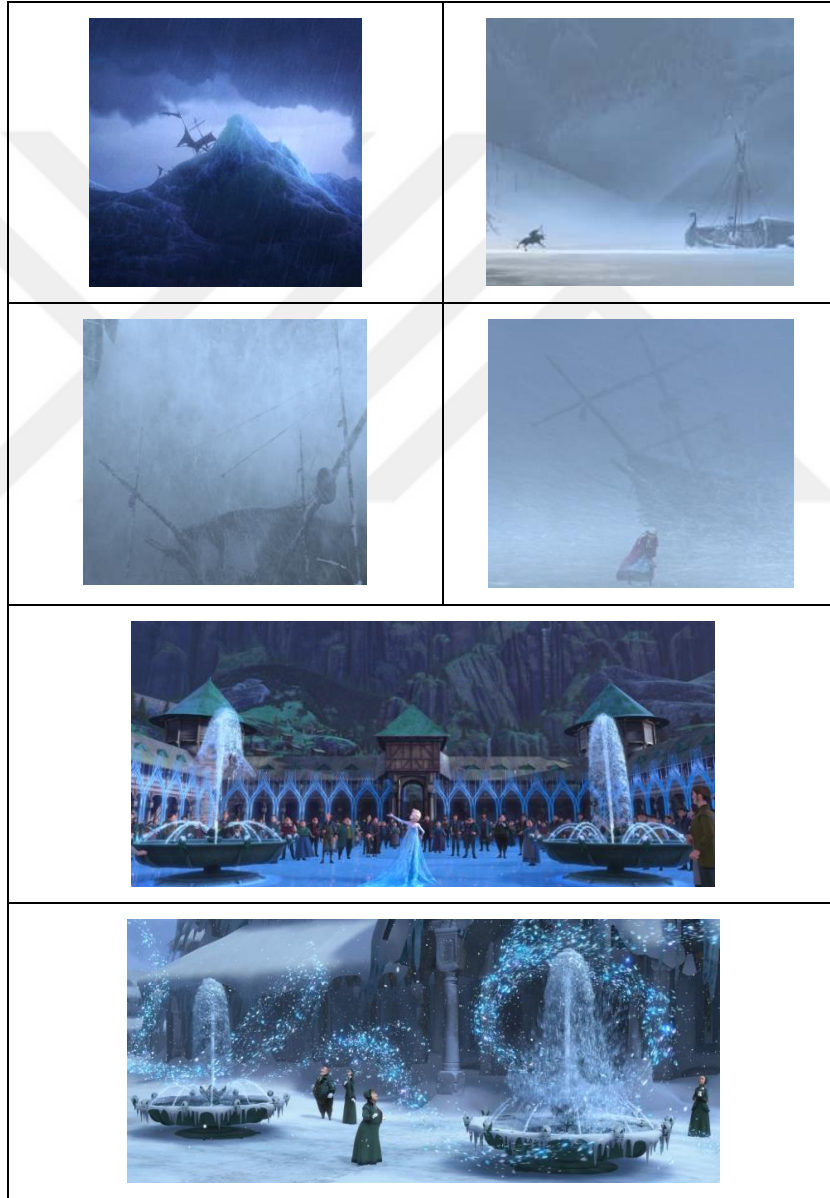
Benzer biçimde özellikle Elsa'nın kıyafetleri incelendiğinde, Görsel 54'te soldan ilk görselde görüldüğü gibi saray içerisinde Krallığın temsilcisi olduğu için mavi (tekhelet) ve mor (argaman) eski İsraililer için önemli renklerdir. Kral Davud, Kral Süleyman ve İsa peygamberin hepsinin İncil'de mor (argaman) renkli giysiler giydiği anlatılmaktadır. Yine Resim 54'te soldan dördüncü ve beşinci görsellerde dönüşüm geçiren Elsa karakterinin mavi, Anna karakterinin de seyahati boyunca mavi ve tonlarını tercih etmesi Hristiyan ikonografisinde Kutsal Meryem'in renk sembolizmi olarak temsil bulmasından ötürüdür. Resim 54'te en sağdaki görselde özellikle Hans karakterinin giydiği beyaz renklerin kirli beyaz olması da iyi bir karakter olmadığı yönünde izler taşımaktadır.



Görsel 54: Karakterlerin temsil ettikleri dini figürleri yansıtmaları açısından kullanılan renk sembolizmi

Disney'in klasik döneminden itibaren bilindik olarak kullandığı gemiler ve çeşmeler nesne sembolizminin önemli öğelerindendir. Erken dönem Hristiyan ikonografisi ve edebiyatında gemiler, Mesih'in kurtarıcı varlığı tarafından yönlendirilen kilisenin, dünyanın çalkantılı denizindeki yolculuğu olarak sembolize edilmektedir (Digital Bible, 2023). Bu sebepten ötürü Görsel 55'te sol üst köşedeki görselde ana karakter iki kız kardeşin ebeveynleri haç figürlü bir gemide ekrana yansıtılmıştır. Bu durumu hem dini ve manevi hem de nesne sembolizmi olarak yorumlamak mümkündür. Benzer biçimde Görsel 55'te üstten ikinci, üçüncü ve dördüncü görsellerde olayların

tırmandığı ve sona yaklaşıldığı kısımlarda arka planda yer alan donmuş suya saplanmış olan gemilerin tamamında haç figürlerini görmek mümkündür. Filmin son sekansında da geminin mucizevi bir şekilde su yüzeyine tekrar çıkması anlatının tutarlılığı açısından önem taşımaktadır. Yine Görsel 55’te altta yer alan iki görselde Disney’in olmazsa olmaz süs çeşmeleri görülmektedir. Süleyman Özdeyişleri 14:27, 1. Yuhanna 1:5, Yuhanna 1:4, Yeremya 2:13, 17:13, Vahiy 22:1’da Tanrı’nın hayat kaynağı olması, Rab’in kendisinin yaşam pınarı olduğu ancak insanların çoğunun bu pınardan içmeyi reddettiklerinin anlatıldığı pasajlardır.



Görsel 55: Gemilerin ve havuzlu çeşmelerin dini değer temsili olarak nesne sembolizmi

Film için en önemli sembolizm aracı alegorik anlatının tutarlılığını desteklemesi bakımından Süleyman peygamber yüzüğünü ortaya koymasındır. Yahudi mistisizminde yer alan ve Yahudi geleneği birinci yüzyılında ilk kez adı geçen bu yüzük, Süleyman mührü veya Süleyman beşgeni olarak bilinmekte ve aynı gelenekte şeytanı kovma gücüne sahip olduğu vurgulanmaktadır (Singer, 1901). Genellikle heksagram veya pentagram şeklinde tasvir edilmektedir. Filmin giriş sekansı Görsel 56'daki üstteki üç görselde gökyüzünden aşağı doğru süzülen kar taneleri betimlemesiyle başlatılmıştır. Birçok farklı desenli kar tanesine yer verilirken ana sembol olarak bu kar tanesinin seçilmiş olması ve birçok sahnede Görsel 56'da alttaki tüm görsellerde özellikle Elsa'nın inşa ettiği sarayın temel figürü olarak hem zeminde hem de tavanlarda olması bakımından sıklıkla kullanılması alegorik anlatının güçlülüğü açısından önem taşımaktadır. Böylelikle kar tanesi üzerinden nesne sembolizmine yer verildiği görülmektedir.



Görsel 56: Kar tanesinin Süleyman mührünü temsil ettiğini gösteren nesne sembolizmi

Metaforik anlatı olarak özellikle giriş sekansı 1 dk 32 sn boyunca Disney marşı kabul edilen *'Bir yıldız dilek tuttuğunda'* şarkısı yerine tercih edilen Kuzey Sami dilindeki yerli İskandinav ilahisi *'Uzun zamandır buradaydım. Evet, burada. Sen neden*

buradasın? Açım – Tanrı’ya – ’ anlamlarına gelmektedir. Daha ilginç olan bu melodinin arkasındaki bir başka melodi dikkatle dinlendiğinde, Fjellheim tarafından bestelenen Danimarka Hristiyan İlahisi ‘En Güzel Rab İsa (The Fairist Lord Jesus)’ seçilmiştir. Yine ‘donmuş kalp’ adlı şarkıda ‘Güzel, güçlü, tehlikeli, soğuk! Buzun bir büyüğü var, kontrol edilemez. Yüz kişiden daha güçlü! Kalbi kes, soğuk ve berrak. Aşk için vur, korku için vur! Burada hem tehlike hem de güzellik var. Donmuş kalbe dikkat et!’ Luka 21:34 ve Matta 24:12’de kalplerin soğumasına asla izin verilmemesi ve kötülük çağırdığı zaman birçokların sevgisinin soğuyacağı ima edilerek metaforik anlatı oluşturulmuştur. Anlatının devamında kendine özel yetenekleriyle Tanrı’ya başkaldıran Kral Süleyman peygambere göndermeler yer almaktadır. Ayrıca bu filmin en önemli şarkısı ‘Bırak gitsin!’ parçasıdır. ‘... İzolasyon krallığı ve sanki ben bir kraliçeyim. Rüzgâr içimde dönen bir fırtına gibi. İçimde tutamadım ve Tanrı biliyor çok denedim. Onları içeri alma, görmelerine izin verme. Şimdi biliyorlar. Bırak gitsin! Ne diyeceklerini umursamıyorum artık. Fırtına devam etsin. Soğuk artık beni ırgalamıyor... Bir zamanlar beni kontrol eden korkular artık bana ulaşamıyor. Ne yapabileceğimi görmenin ve sınırları zorlamanın zamanı geldi. Benim için ne doğru ne yanlış ne de kural var artık. Özgürüm. Ben rüzgâr ve gökyüzüyle birim. ... Asla geri dönmeyeceğim. Geçmiş geçmişte kaldı. Şafak vakti gibi yükseleceğim. Mükemmel kız yok artık. İşte burada gün ışığında duruyorum.’ sözleri 1 Krallar 3:1-15’te yer alan Süleyman peygamberin babasının yerine geçeceği anda rüyasında Tanrı’yı görmesi ve ona ne dilerse vereceğini anlatmasının ardından ‘bilgelik’ dileyen Süleyman peygamberin ‘doğru ve yanlış birbirinden ayırabilme gücü ver’ diyerek istekte bulunmasına atıf yapılarak kendisine verilen bu kuralları zamanla yıkan ve Tanrı’ya isyan eden bir kul olan Süleyman peygamber anlatısı metaforik olarak aktarılmıştır.

Sinemasal anlatı olarak mizansende doğrudan Hristiyan unsurlarını görmek mümkün değildir. Ancak önceki dönemlerdekine benzer olarak ara ara geçiş sekanslarına yerleştirilen biçimsel hareketleri görmek mümkündür. Yine Luka 24:50-53, Elçilerin İşleri 1:9-11, Markos 16:19 ve Efesliler 1:20-21’de İsa peygamber’in göğe yükselişinden ilham alınarak değişim, onarım veya yeniden oluşum sahnesi aşağıdan yukarı olacak şekilde planlanmıştır. Görsel 57’deki görseller dikkatle incelendiğinde, bahar geldiğinde eridiği görülen kardan adam Olaf karakterinin aşağıdan yukarı doğru şekilde yeniden onarıldığı görülmektedir.



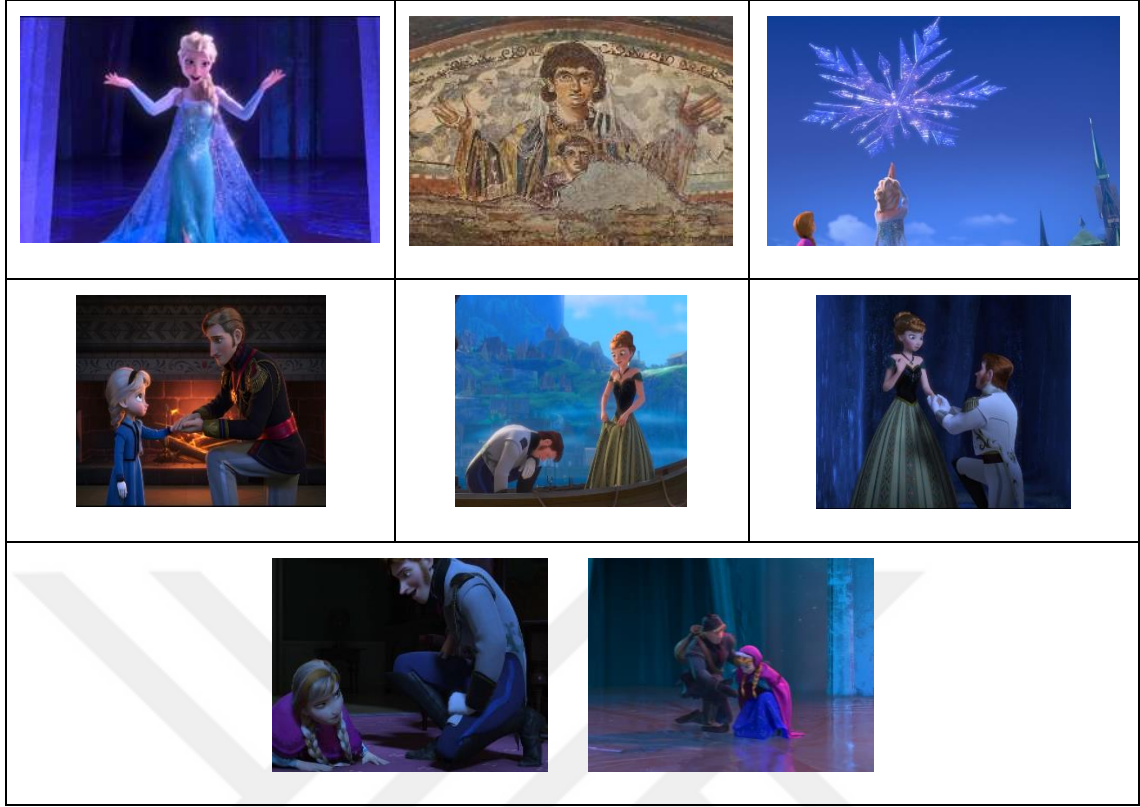
Görsel 57: Kardan adam Olaf karakterinin yeniden onarım sahnesinin göğe yükselişin betimlenme biçiminin sinemasal anlatı yöntemiyle sunulması

Ayrıca Görsel 58'deki görseller bağlamında Arendelle Krallığı şatosunun mimarisi incelendiğinde, Kuzey Avrupa'nın *Stave kiliseleri* model alınmıştır. Yine Resim 58'deki alt en soldaki görselde şatoyu bütün olarak tam karşıdan gösteren sekansta Hristiyanlığın teslis inancı – üçleme (*trilogy*) – örnek alınarak üçgen planlı mimarinin tercih edildiği görülmektedir. Ayrıca Görsel 58'de sol en üst görselde crane hareketli çekim tercih edilmiştir. Özellikle bu sahne için kullanılmasıdaki amaç, hem yapıyı geniş açıyla göstermek hem de karakterle ilişkilendirmektir.



Görsel 58: Sinemasal anlatı yönteminde mekânlar bağlamında sunulan şatonun kiliseyle ilişkisi

Aktörlerin davranış ve hareket tarzları da önemli bir mizansen unsuru olarak görülmektedir. Bir sahnede aktörün nerede durduğu, nasıl durduğu, yürüdüğü veya nasıl çömeldiği izleyiciye duygusal ve anlatımsal bilgi vermektedir. Bazı özel durumlarda davranış şekillerinin yine Hristiyanlığa ait vücut hareketleri olduğu görülmektedir. Görsel 59'da en üst soldaki görselde Elsa'nın kendine ait olarak inşa ettiği sarayda şarkısını söylerken orans hareketine yer vermesi önemli bir sinemasal anlatıdır. Bu hareket Doğu Ortodoksluğunda ve Katolik, Lutheryani Anglikan ayinlerinin bazı kısımlarında hala kullanılmakta ve korunmaktadır. Görsel 59'da en sağ üst köşedeki görselde karları eritmeyi başaran Elsa karakterinin zaferinden dolayı şükretmek anlamında Hristiyanlık'ta yer alan dua etme hareketini yansıttığı görülmektedir. Aynı sekansta yer alan Arendelle şatosununda kilise olarak ilişkilendirilme biçimiyle tutarlılık göstermektedir. Benzer biçimde filmde karakterlerin gerek saygı gerek yakarış gerekse önem arz ettikleri bir durumda tipik diz çökme hareketinin gerçekleştiğini söylemek mümkündür. Hristiyan kiliselerinde ve şapellerde sakrament açıktaysa, iki dizle birden çökülür. Örtülü bir yerde yahut çadırdaysa sol dizin üzerine çökülmektedir. Erken dönemlerden itibaren, bir üst için derin bir saygı hareketi olmuştur. Günümüzde, bu hareket Anglikanizm, Lutheranizm, Katolik Kilisesi ve Batı Riti Ortodoksluğunun Hristiyan dini uygulamalarındandır (Ingram, 2004, s. 27; R. Moore, 2007). Görsel 59'da sol baştan kral Agnarr, prens Hans ve Kristoff karakterlerinin sözü edilen biçimde diz çöktükleri görülmektedir.



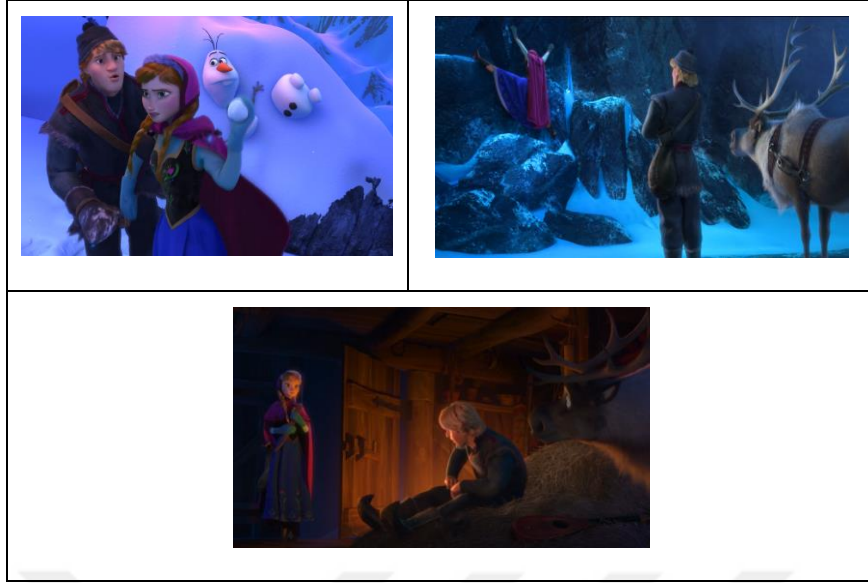
Görsel 59: Sinemasal anlatı yöntemi olarak hareketlerin dini değer temsilleriyle ilişkisi

Kültürel değer temsillerinde önceki dönemden bariz şekilde ayrılan özelliklerle doludur. Öteki kültür sunumunda daha fazla iyileştirildiği ve geliştirildiği görülmektedir. Yine de baskın kültürün gölgesinde kalan anlatı kendisini ele vermektedir. Toplumsal cinsiyet ve cinsiyet rolleri, kuir çalışmalar, engellilik hakkında radikal bir değişikliğe gidilmiştir. Ekoloji konularının bazı değişikliklere yer verdiği görülmektedir. Egemen kültür sürdürülerek kültürel farklılıklar stereotipleştirilerek sunulmaya devam etmiştir.

Toplumsal cinsiyet ve cinsiyet rolleri düşünüldüğünde, Elsa karakteri klasik Disney prenseslerinin aksine kurtarıcı bir prensle beraber olmayı öncelemeyen, kendi ayakları üzerinde durmaya çalışan bir prenses olarak resmedilmiştir. Ancak yine de ataerkil düzen tarafından kadına/kadınlığa atfedilen nesneleştirmelerden tam anlamıyla uzaklaşmış değildir. Örneğin, dişiliği daha ön plana çıkaran topuklu ayakkabılar ve kıyafetleri Elsa'nın ayrılmaz bir parçası olarak ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda Elsa karakterinin radikal feminizmin çeşitli yönlerini taşıyan bir figür olarak okumak mümkündür ancak kadınlığı fetişleştirici aksesuarlardan tam anlamıyla sıyrılamamıştır. Bunu da Disney'in prensesler aracılığıyla kadınlara özellikle kız çocuklarına yönelik tüketim kültürüne ait

fenomenleri sürdürerek yaptığını söylemek mümkündür. Karakterin yetişkin olduğunda ayakları yere basan, gereksiz feminen, uçuş tavırlar sergilemeyen yönü şimdiye kadarki Disney prenseslerinden ayrılmasını sağlamaktadır. Ayrıca karar alıcı merci olarak filmde yer alması da rönesans döneminde kaybettiği sorumluluk ve idare etme bilincinin – ‘krallık yönetme’ görevi sunularak – kadınlığa geri verildiği gözlenmektedir. Kız kardeşi Anna karakteri ise, geleneksel kadınlık ve zerafet dolu hareketler yerine doğrudan çocuksuluk ve saflığına vurgu yapılarak kısmen klasik kısmen de rönesans temsillerin karşılığı olarak yansıtılmıştır.

Erkek rolleri için filmde yer alan genç erkekler ve yaşlı erkek dikkat çekmektedir. Yaşlı erkeklerin klasik dönemden kalma gelenekle kendilerini akıllı sanan saf ve yarım akıllı temsillerine ek olarak genç erkekler daha belirgin diyaloglarla kendilerine yer bulmaktadır. Tüm erkek karakterler için maskülen ve maço tavırlar ortadan kaldırılarak erkeğin karar alıcı olma yönüne vurgu yapılmıştır. Yine de erkeklerin sözlerinin daha makul ve kabul edilebilir olduğunu ortaya koyması açısından bazı sahneler dikkat çekicidir. Görsel 60’da sol baştaki ilk görselde Elsa’nın kardeşi Anna ve Kristoff’u dev buz canavarla sarayından kovduğu sahnede yaka paça dışarı atılan Anna, dayanamayıp dev buz canavarına kartopu atar. Böylelikle kadınların kırılgan yapıları itibarıyla kendi duygusal dalgalanmalarından dolayı mantıklı kararlar alamayacakları ve tek başlarına bir işi tamamlayamayacakları fikrinin sürdürüldüğü görülmektedir. Buna paralel olarak Görsel 60’da ortadaki görselde Kristoff’un iyi bir dağ tırmanıcısı olması ve bunu açıklamasına rağmen, Anna’nın onu dinlemeden dağa ekipmansız tırmanmaya çalışarak kendini gülünç duruma düşürmesi başka bir örnektir. Aynı şekilde Görsel 60’da en sağdaki görselde Elsa’yı bulmak için yalnız yola çıktığında bunu başaramayacağını anlayan Anna’nın Kristoff’tan yardım istemesi de anlatının devamı açısından benzer sonuç doğurmaktadır. Böylelikle ataerkil egemen söylemin sürdürüldüğü görülmektedir.



Görsel 60: Ataerkil egemen söylemin sürdürüldüğüne işaret eden sinemasal anlatılar

Kuir çalışmalar bağlamında en çok ses getiren karakter Elsa karakteri olmuştur. Disney klasiği sayılan güzel prenses ve yakışıklı prens anlatısı tamamen yıkılmıştır. Bu da beraberinde kuir araştırmacıların zihinlerinde Elsa karakterinin eşcinsel olabileceği bunu '*Bırak gitsin*' şarkısıyla ortaya koyduğu yönünde tartışmalar doğurmuştur. Sürekli saklamaya çalıştığı insanların öğrendiklerinde kendisini kınayacakları yeteneğinin aslında cinsel yönelimi olduğu anlatılmaya çalışılmıştır. Ancak bunu destekleyebilecek en net delil hem ikinci film hem de şarkı yazarlarının sözü edilen şarkıyı her zaman için azınlıkta olmuş ve ezilmiş gruplar için yazmış olduklarını ifade ettikleri röportajlardır. Yine de film bağlamında eşcinsel varsayımından yola çıkarak karakterin diğer dönemlerden farklı olarak desteklendiği, bu özelliği sebebiyle farklı olmasının normal olduğu hatta onun için daha nitelikli bir yapı taşıdığı vurgusu oluşturulmuştur. Özellikle önceki dönemlerde eşcinsel karakterlerin iyi veya kötü yan karakterler olmasının aksine bu dönemde ilk kez eşcinsel iyi ana karakter ortaya konmuştur. Ayrıca bir başka iyi yan karakter Olaf da yetişkin erkeğin seslendirdiği çocuksu yapıli gerçekte ait olmaması gereken bir dünyayı seven biçimde ekrana yansıtılmıştır. Kardan adam olan Olaf'ın yaz mevsimini sevmesi ve ona kavuşmayı arzulaması transgender anlatının devamı niteliğindedir. Kendisine de iyi yan karakter verilmesi rönesans dönemindeki anlatıyı kısmi olarak tekrarladığına işaret etmektedir.

Engellilik arařtırmaları bağlamında bakıldığında, film için resmi olarak açıklanan herhangi bir engelli karakter temsili yer almasada Elsa karakterinin kendisi olmaya çalışan ve özel güçlerle doğmuş birey olarak temsil edilmektedir. Aslında kendisinde yer alan özelliğı bağlamında zorbalığa uğramasına vurgu yapılırken, iyi ana karakter olarak bu zorbalıkla başa çıkmada nasıl bir yol izlediğı de ekrana yansıtılmıştır. Yine de ‘üstün engelli’ konumuna getirilen Elsa karakteri, daha farklı sorunlar doğurmaktadır. Engelin üstesinden gelinecek bir şeymiş gibi iyileştirme, başa çıkarma veya dezavantajlı görünen bu hali avantaja çevirme gücünü yine engelli olduğu varsayılan karaktere yüklenmesiyle süper sakat anlayışı geliştirilmektedir.

Ekoloji bağlamında doğrudan çevre kirliliğı veya doğanın korunması teması değil de, bir yönüyle örtük olarak, küresel ısınma sonucunda dünyanın aşırı soğuması ve dengenin alt üst oluşu hatırlatılmaya çalışılmıştır. Görsel 61’deki görsellerde Elsa’nın krallığı dondurmasına sebep olan olayın ardından krallıkta geçen çetin kış aşırı soğumanın nasıl tahribat yaratacağı noktasında zihinlere küçük izler bırakılmaktadır.



Görsel 61: Ekolojik dengenin bozulmasının küresel ısınmayla ilişki olanağının sinemasal anlatı yöntemiyle sunumu

Kültürel bağlamda diğer tüm dönemlere göre daha net ve doğru iyileştirmeler yer almaktadır. Diğer dönemlerden tamamen farklı olarak yaşayış biçiminde eksiklikler veya yanlışlar yer alsada genel anlamda İskandinav kültürü gerek ilahisiyle gerek kostümleriyle gerekse mimari yapılarıyla yansıtılmaya çalışılmıştır. Bu dönemi anlatırken yapılan yanlışlar arasında Kraliçe Elsa’nın taç giyme töreninde seçmiş olduğu elbisenin tasvir edilme biçimi ile Anna’nın İskandinav desen süslemeli Amerikan botları betimlemenin disneyleştirildiğı görülmektedir. Benzer olarak anakarakterler ve yan

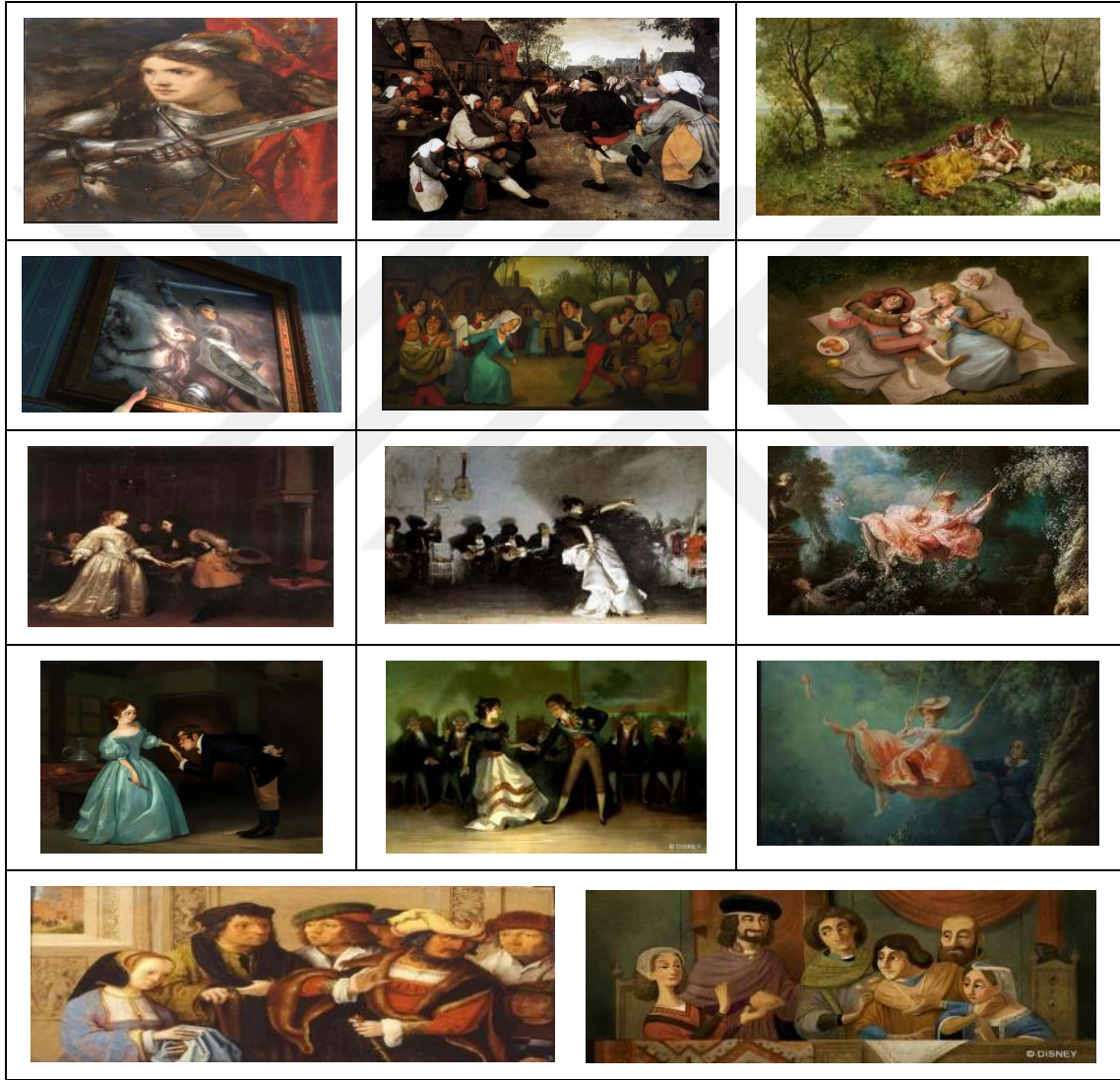
karakterlerin tamamı Amerikan aksanlı konuşmaktadır. Filmde Yalnızca Oaken karakteri, Norveç aksanından ziyade daha çok İsveç aksanlı konuşmaktadır. Ayrıca Görsel 62'deki görsellerde Oaken adlı İskandinav yerlisi bu karakter, güler yüzlü olsada hafif saf, nazik, fenotipsel olarak sarışın, iri yuvarlak burunlu ve yanakları çilli, iri yapılı ve beyaz olarak yansıtılmıştır. Diğer karakterler fenotipsel olarak İskandinav ırkı temsil etmektedir.



Görsel 62: Karakterlerin fenotipsel olarak İskandinav insan yapısını yansıtması

Yine bir başka sinemasal anlatı örneği, Anna'nın '*Kardan adam yapmak ister misin?*' ve '*Sonsuza dek ilk defa*' adlı şarkıları söylediği sahnede balo odasındaki resimler Görsel 63'te görüldüğü gibi Batı sanatına ait eserlerin taklitleri olarak kendini göstermektedir. İlk resim John Gilbert'a ait '*Joan of Arc*' tablosudur. Kılıcı taşıma açıları farklı olsa da yüzleri birbiriyle çok uyuşmaktadır. Zaten şarkısını söyledikten sonra Anna, '*Dayan, John!*' ifadelerine yer vermiştir. Resimde yer alan John'un hayatı edebiyattan müziğe, medyadan sanata çok fazla betimleme ve anlatı içerdiğinden Anna'nın bu ifadeyi kullanması yerinde olduğu görülmektedir. İkinci resim olarak Bruegel the Elder'ın '*Köylü Dansı-1569*' tablosunu anımsatmaktadır. Üçüncü resim Aguste Serrure'ye ait olan '*Piknik-1800'ler*' tablosudur. Dördüncü resim Gerard ter Borch'un '*Danseden Çift-1660*' tablosudur. Beşinci resim John Singer Sargent'in '*El Jaleo-1882*' tablosudur. Altıncı resim Jean- Honore Fragonard'ın '*Salıncak-1767*' tablosudur. Yedinci resim de Lucas van Leyden'in '*Potifar'ın Karısı Yusuf'un Elbisesini Kocasına Gösteriyor-1512*'

tablodur. Sözü edilen sanatçılardan üçü Hollanda, ikisi Fransız, biri İtalyan ve diğeri de İngiliz asıllıdır. Özellikle aynı tarihler arasında Nordik sanatı veya İskandinav sanatçıların eserlerinin seçilmesi yerine Kuzeybatı, Batı ve Güney Avrupa'dan seçilmiş sanat eserlerinin konulmuş olması da Avrupa'nın disneyleştirilerek sunulmasına işaret etmektedir. Anlatıya yardım eden bu resimler Anna'nın Hans'la geçireceği dans, eğlence ve iyi vaktin aslında 'Salıncak' tablosunda aldatan kadın ile son tablodaki aldatma hikâyesiyle bağlantılı olarak Anna'nın kandırılacağıının sinyallerini vermektedir.



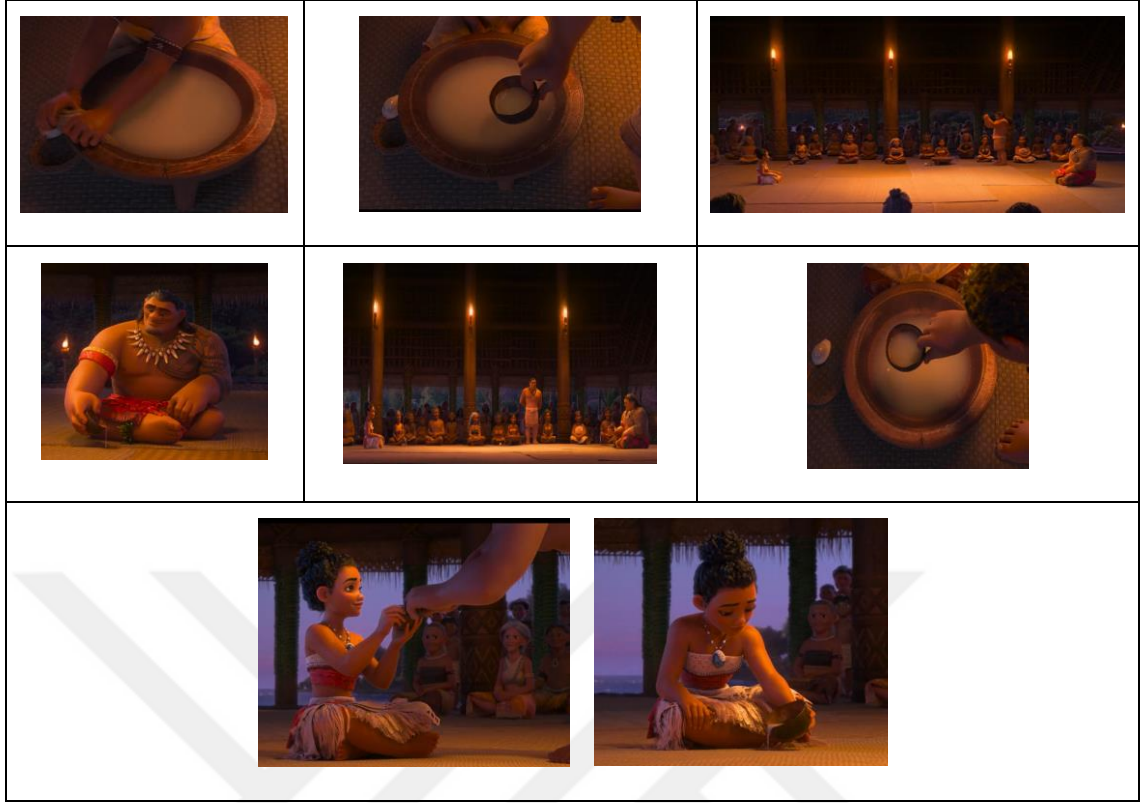
Görsel 63: Batı sanatına ait eserlerle sinemasal anlatıyöntemi kullanarak anlatının gidişatı hakkında bilgi sunma

4.4. Yenilenme Dönemi Değerler Eğitimi (2016- Günümüz): Hayallerin Büyük, Vicdanın Temiz, Köklerin Sağlam ve Doğa Seninle Olsun! [Moana 2 (2024) Filmi Örneği]

Filmin Sinopsisi: Motunui adasının şefi Tui'nin kızı Moana, diğer adalarda insanlık izleri aramak için keşfe çıkar. Ataları ona bir yıldızı takip etmesini söyleyince yanına ada halkından Loto, Moni ve Keke'yi de alarak okyanusta yolculuğa sürüklenir. Bir şekilde Maui'yle yolları yeniden kesişen Moana, yine hep birlikte adası üzerine düşen laneti kaldırmak için kolları sıvar. Bu seferki görev önceki kadar kolay olmayacaktır. Fırtına tanrısı Nalo ile çarpışmak zorunda kalan Moana görevi sırasında birliğin ve beraberliğin önemini fark eder. Laneti bozmayı başaran Moana ada halklarını da bir araya getirmeyi başarır.

Anlatı yapısı olarak film, yenilenme dönemin tüm özelliklerini içermektedir. Bu dönemde dini değer temsillerinin önceki dönemdekine paralel olarak örtük ve baskın şekilde yansıtıldığı görülmektedir. Bu temsillerde de özellikle Yahudi gelenek ve Hristiyanlık temelli ideolojinin izleyiciye ulaştırıldığı dikkat çekmektedir. Bu film özelinde alegorik anlatılarda daha çok Eski Ahit metinlerine dönülmüş ve özellikle bu metinlerde yer alan peygamber kıssaları daha da detaylandırılmıştır. Ahlaki değer temsillerinde önceki dönemin benzer özelliklerinde keskin değişikliğe gidilmeye çalışılarak mükemmel veya ideal ahlak öğretisi tamamen reddedilmiştir. Kötü ahlaki değer temsillerini barındıran iyi başkarakterlerin çarpıcı şekilde ekrana yansıtıldığı görülmektedir. Ayrıca kültürel değer temsillerinin sunumu da daha önceki dönemlerden farklı olarak ötekinin kültür değerlerinin daha şirin gösterildiği, izleyicide empati duygusu amaçlanarak ekrana yansıtılsada ideolojik bakışla yine egemen kültürü yansıtmaktadır.

Açık anlatı yöntemi olarak dini değerlerin sunumunda herhangi bir doğum, ölüm, taç giyme yahut evlilik törenine rastlanmasa da Polinezya kültürüne ait '*Ava töreni* ekrana yansıtılmıştır. Bu tören, Samoa toplumunda önemli bir ritüel kabul edilmektedir. Görsel 64'te yer alan görsellerdeki gibi törende hindistan cevizi kaplarıyla içeceğin sunum biçimleri, bireylerin konumlanma şekilleri ve içeceğin içilmeden önce yere dökülerek tadılması törenin sözü edilen kültürde gerçekleştirilme şekliyle aynıdır. Bu noktada Disney törenlerin yerel kültürdeki sunum biçiminde iyileştirmelerde bulunmuştur.



Görsel 64: ‘Ava töreninin Polinezya kültürüne ait kodlarla açık anlatı olarak sunulması

Ahlaki değer temsilleri açık anlatı biçiminin en belirgin ögesi sayılmaktadır. Filmde yer alan iyi ana karakter Moana’dır. Filmde bulunan iyi yan karakterler Maui, Moni, Loto, Kele, Matangi, Moana’nın ebeveynleri ve Simea’dır. Kötü ana karakter, rüzgâr tanrısı Nalo’dur. İyi ana karakterler her zaman sevgi, adalet, dürüstlük ve güvenilirlik gibi ahlaki değer temsillerini yansıtmaktadır. Buna bağlı olarak diğer tüm iyi ahlaki değer temsilleri de karakterlere iliştilmiştir. Kötü karakterler ise, sevgisiz, adaletsiz, dürüst olmayan ve güven vermeyen yapılarıyla dikkat çekmektedir.

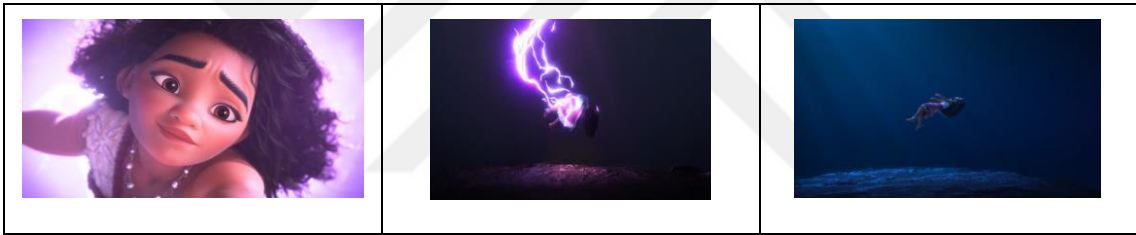
İyi ana karakter Moana, doğrudan kendisi ve ada halkı için kurtarıcı olması yönüyle fedakârlık, yardımseverlik, iyilikseverlik, cesaret, kararlılık ve bilgelik ahlaki değerlerini temsil etmektedir. Özellikle çıktığı yoldan geri dönmemesi azim ve hırsını temsil ederken, başlarına gelen her kötü olayda olumlu düşünmesi iyimserlik ahlaki değeriyle temsil bulmuştur. Yine kendisini anlatan şarkılarını söylerken umut, neşe, mutluluk ve huzur ahlaki değerlerini yansıttığı görülmektedir. Kendisine ekip oluşturduğunda uyum ve iş birliği sunmaya hazır yapısı da bir şekliyle bu ahlaki değerlerin ekrana yansıtılmasıdır. Ayrıca halkı için verdiği söze bağlılığı, yaptığı her iş için umutsuzluğa

kapılmayıp başka bir yol olacağına dair umudu ve kendinden eminliği, ada halkı tarafından kurtarıcı bilinmesi nedeniyle itibarı, horozu ve domuzuna karşı mizah dolu olması, seçilmiş görev için kendini sorumlu hissetmesi de diğer ahlaki değerler arasında sayılmaktadır. Ancak her karakterde olduğu gibi, umutsuzluğa düştüğü an, tam anlamıyla kurtuluş ve zaferden vazgeçtiği ve kazacağına olan inancını yitirdiği an ekrana yansıtılmıştır. Serinin ilk filmine göre, daha az sarkastik ve hoşgörüsüz olan bu karakter anne ve babasına karşı daha saygılı ve hoşgörülü, kızkardeşine karşı merhametli, alçakgönüllü ve empatik olarak yansıtılmıştır. Ancak ana karakterin kibarlık, tevazu ve naif davranışlarının yok edildiği görülmektedir.

İyi yan karakterlerden Maui, serinin ilk filmine benzer olarak Moana'nın tarafında durması bakımından uyumluluk; Moana'yı korumak için fedakârlık ve merhamet; Nalo'yu yeneceğine karşı kendinden eminlik, Moana'nın ekibiyle bir arada hareket edebileceğini göstermesi bakımından işbirlikçilik, Nalo'yu yenmeye azim ve kararlılık, Moana'ya adaya yaklaştıklarında başlarına gelecek şeyleri doğru anlatması bakımından dürüstlük, dövmeleleriyle konuşması mizah ahlaki değerlerini yansıtmaktadır. Yine de bu karakterin şaka yapmak adına bazen saygısız bazen kibirli bazen de umursamaz tavırlarını görmek de mümkündür. Moni adlı karakter Maui'nin hayranı olarak resmedilmiştir. Bu karakterin hayatını kaybetme korkusu yaşadığı sahne hariç tutulursa, Moana ile olan iş birliği, kararlılık, cesaret, tutarlılık, çalışkanlık ve Maui hayatını kurtarınca minnettarlık ahlaki değerlerini yansıtmaktadır. Loto karakteri için analitik düşünme becerisi nedeniyle bilgelik, çözüm odaklılık, öz disiplin, çalışkanlık ve sorumluluk ahlaki değerleri gösterilmektedir. Kele karakteri başta empatik olmamasının yanı sıra öfkeli, huzursuz ve huysuz bir ihtiyar olarak ekrana yansıtılmıştır. Ancak filmde işler ciddileştiğinde doğrudan iş birliği, adalet, çalışkanlık, azim ve kararlılık ahlaki değerlerini yansıtmaktadır. Bu karakterin ağzı bozuk olmasına karşın iyi niyetli ve samimi olduğu aktarılmaya çalışılmıştır. Matangi karakteri başta kötü olsada hoşgörüsüz ve ukala tavırlarına ek olarak hafif kibirli oluşu ekrana yansıtılmıştır. Yine de Moana'ya yardımsever, iyiliksever ve hoşgörülü olması önemli ahlaki değerler arasında sayılmaktadır. Moana'nın ebeveynleri ona önderlik etmekle beraber onu sorumluluklarında doğru yönlendirmekte ve ona klavuzluk etmektedir. Bu bakımdan alçakgönüllü, empati kurabilen, tevazu sahibi, nazik ve incelikli olarak resmedilmektedir. Kızkardeşi Simea karakteri de yaklaşık 3-4 yaşlarında bir çocuk olduğundan inatçı ve

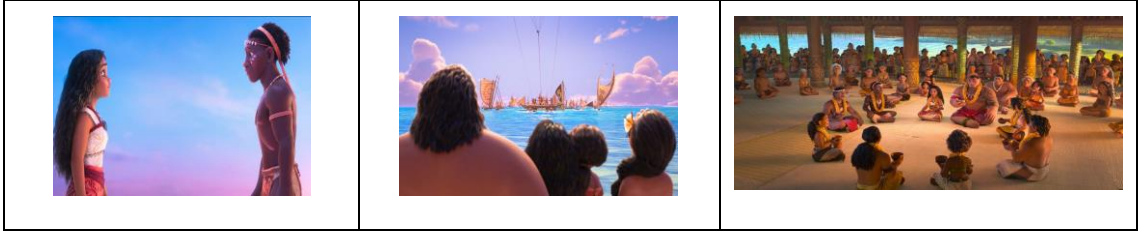
benmerkezci olarak yansıtılmıştır. Kötü ana karakter Nalo ise hiçbir diyalogu olmayan ancak Moni'nin anlatmalarından güç düşkün, kıskanç ve okyanus halkını zayıflatarak güçleneceğini zanneden bir temsil olarak sunulmuştur. Yenilenme döneminin en belirgin özelliği kötü karakterlere diyalog atamasından vazgeçilmiş olmasıdır.

Alegorik anlatı olarak bu film için dini değer temsillerinde özellikle hem ana temada İsa peygamberin fedakârlığı ve kurtarıcılığı hem de Hristiyanlık'ta yer alan İncil kıssalarından Musa peygamber anlatısı alegorik olarak sunulmaktadır. Ana temada Yuhanna 10:11, Yuhanna 15:13, İbraniler 9:28, 1 Petrus 2:24'e göre İsa'nın kurtarıcılığı ve kendini feda etmesi, Resim 65'teki görsellerde Moana karakteri İsa ile ilişkilendirilerek halkın kurtarmak için kayıp adayı bulması, halkları birleştirmek için de kendini ölüme terk etmesi en belirgin örnek olarak sunulmaktadır. Öncelikle kendi canını feda etmesi, günahların bağışlanması için ölüm, Yuhanna 3:16, Romalılar 5:8-9'da insanlara sonsuz yaşam sunması ve Luka 19:10'da kaybolanı kurtararak 1. Timoteos 2:5-6'da tüm insanlara kurtuluş sunması anlatılmaktadır.



Görsel 65: Moana karakterinin hem İsa hem de Musa peygamber olarak ilişkilendirilmesi bakımından dini değer temsili olarak alegorik sunumu

Efesliler 2:14-16, Galatyalılar 3:28 ve Matta 28:19-20'e dayanarak Yahudi olmayanları da Tanrı'nın halkı kapsamına dâhil edilmesiyle '*Tanrı Krallığı*' nı oluşturması bakımından sınıfları, etnik kökenleri, sosyal statüleri eşitlemesi Moana karakterini İsa peygamberle özdeşleştirmektedir. Yine alegorinin sürdürülebilirliği açısından Romalılar 10:12-13 ve Luka 4:18-19'a dayanarak İsa peygamberin tüm uluslara müjde yayan yapısının temsil etmesi bakımından Moana karakteri İsa peygamberle ilişkilendirilmektedir. Görsel 66'da yer alan üç görselde başka renklerden olan insanların bir araya gelmeleri ve Moana'nın adasına seyahat edip orada konaklamaları doğrudan İsa peygamberin tüm ulus ve ırkları birleştirmesini konu edindiğinden İsa peygamberin daha evrensel birlik çağrısını net olarak sunmaktadır.



Görsel 66: Halkların evrensel birleştiricisi olarak İsa peygamber, kendi halkını esaretten kurtarması açısından ulus birleştirici lider olarak Musa peygamber anlatısının alegorik sunumu

Görsel 67’deki soldan ilk görselde Moana yanına kano mühendisi Loto, çiftçi Kele ve tarihçi Moni karakterlerini alarak görevine koyulmaktadır. Bu durum, İsa peygamberin yanına üç öğrenci/yardımcı aldığı anlatıldığı motifle paralellik göstermektedir. Matta 17:1-2’de İsa peygamberin Petrus, Yakup ve Yuhanna’yı yanına aldığı ifade edilmektedir. Onlara inancın derin sırlarını göstererek zihinsel ve manevi olarak onları göreve hazırlamaktadır. Filmde de sözü edilen karakterler denizde yol bulmayı, yüzmeyi ve mücadele etmeyi öğrendikleri yolculuğa çıkmışlardır ve Tanrısal vahye doğrudan şahitlik eden bireylerdir. Özellikle Matta 17:1-13, Markos 9:2-13 ve Luka 9:28-36’da dağda görünüş (Transfigürasyon Olayı) gerçekleşmesinde İsa peygamberin Musa ve İlyas peygamberi görmesi, yasanın ve peygamberlik sözlerinin tamamlandığının ve Luka 9:31’de İsa peygamberin ölümünün ardından da kurtuluşun gerçekleşeceğinin işareti gösterilmiştir. Bu olayla bağlantılı olarak Görsel 67’deki orta ve en sağdaki görsellerde Moana karakterinin ölümünün ardından ata karakter Tautai Vasa’yı görmesi Musa ile büyükannesini görmesi de İlyas peygamber ile ilişkilendirilebilir.



Görsel 67: İsa peygamberin üç öğrencisini yanına alması ve Transfigürasyon Olayı’nın alegorik olarak temsili

Hristiyanlık kıssalarında yer alan Musa peygamber anlatısı da benzer şekilde alegorik olarak yansıtılmaktadır. Okyanus veya deniz anlamına sahip Moana ismi (Simona, 1986, s. 286), İbranice’de Çıkış 2:10’da ‘sudan çıkarılan’ anlamına gelen Musa

ismiyle benzer anlamlar taşımaktadır. Hristiyanlık'ta ve özellikle Yahudilik'te gökyüzündeki ateşin bir halkın liderine yol göstermesi Musa peygamberin Çıkış 13:21-22'de yer alan '*Rab, gündüzleri onların önünden yürüyerek yol göstermek için bir bulut sütunuyla, geceleri de onlara ışık vermek için bir ateş sütunuyla yol alıyordu. Böylece gece ve gündüz yol alabiliyorlardı.*' Bu anlatı Çıkış 14:19-20'de de anlatılmakta ve Tanrı'nın halkına doğrudan rehberlik etmek için koruyarak yönlendirmede bulunmasına işaret etmektedir. Benzer biçimde Görsel 68'de en alttaki görselde Moana kayıp adayı bulmak için nasıl bir yol izlemesi gerektiğini sorduğunda '*gökyüzündeki ateşin kendisine rehber olacağı*' açıklanmıştır ve aynı gece bir ateş sütununun gökte belirdiğine hem ada halkı hem de Moana şahit olmuştur. Böylelikle Musa peygamber kıssasına benzer olarak Moana da halkı için ilahi bir rehber görevi görmektedir. Ayrıca bu olayın özellikle Polinezya kültürüne ait Ava adlı dini ritüelin ardından gerçekleşmesi de kendisine bu şekilde vahiy geldiğine işaret edilmiştir. Görsel 68'deki ilk üç görselde tören anında gökten yıldırım düşmesi de şimşek, yıldırım, bulut ve ateş gibi doğa olayları eşliğinde vahiy aldığı bilinen Musa peygamber alegorisini kuvvetlendirmektedir. Çıkış 19:16-19 ile Çıkış 20:18-19'da da Musa peygamberin vahiy alırken şimşek çaktığı, gök gürlediği ve deprem olurcasına yer sarsıntısı gerçekleştiği anlatılmaktadır.



Görsel 68: Musa peygamberin vahiy alma biçimi ve ateş sütunu anlatısının alegorik sunumu

Musa peygamber alegorisinin sürdürülebilirliği açısından Çıkış 3:10, Sayılar 1:4,16, Çıkış 18:25-26, Çıkış 19:5-6 ve Çıkış 12:37-38 pasajlarında yer alan Musa peygamberin özellikle Görsel 66'daki gibi farklı halkları bir araya getirme amacı taşıyan peygamberlerden sayılması bağlamında Moana'nın ilk filminde adadan çıkararak – Mısır'dan çıkış – bir ulusu özgürleştiren lider olması, özellikle Çıkış 3:7-10 ve Çıkış 5:1'e bağlı olarak halkını esaretten (izolasyondan) kurtarması ve yanına aldığı kimseleri organize çalışmaya ikna etmesi birleştirici lider olduğunu göstermektedir. Musa peygamber alegorik anlatısında Çıkış 14:21-22, 28 ve 30-31'de Kızıldeniz'in ikiye yarılması olayına benzer olarak – serinin ilk filmine paralel olarak – Resim 69'daki en sol üst görselde Moana'nın da okyanusla arkadaş olduğu ve kolayca denize hükmettiği tıpkı Musa peygamber gibi ikiye ayırarak içerisinden geçilecek yol yaptığı görülmektedir. Yine benzer biçimde Çıkış 32:30-35'te Musa peygambere atfedilen *“Eğer affetmeyeceksen (onları) adımı kitabından sil”* ifadesi halkı uğruna kendini feda etmeye hazır oluşuna işaret edilmektedir.

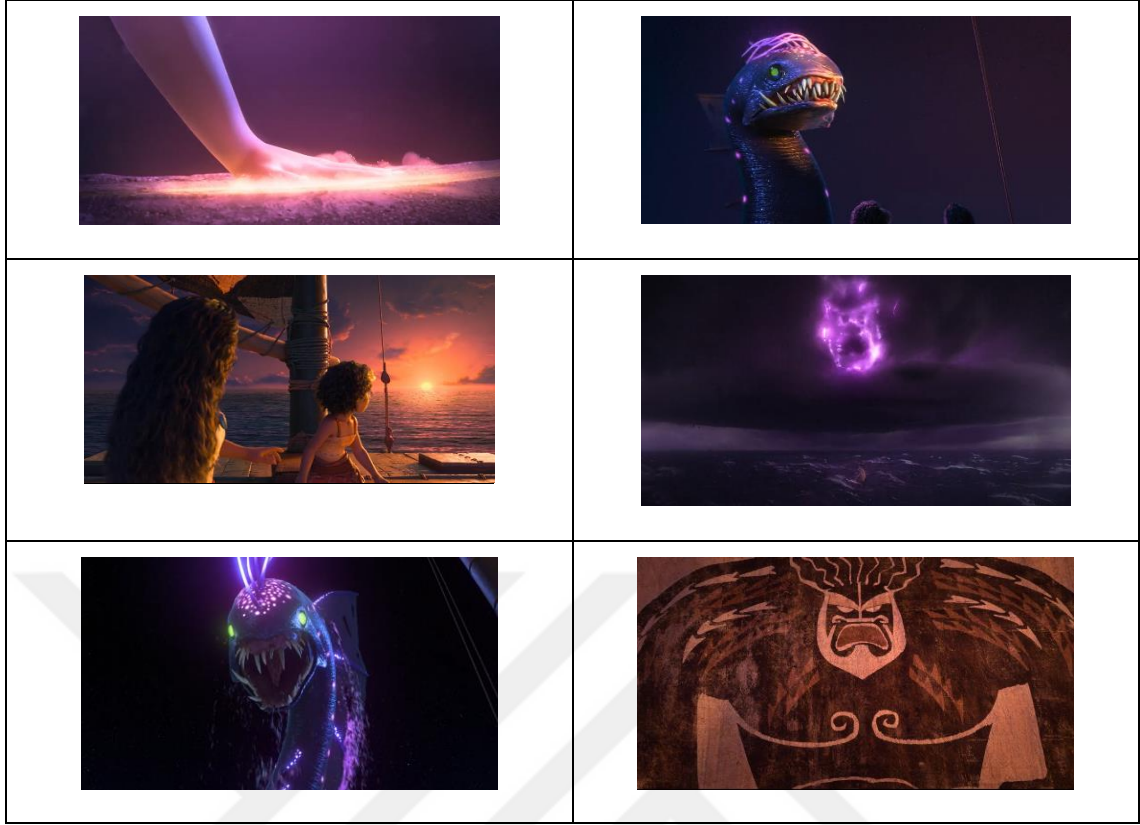


Görsel 69: Musa peygamberin denizi ikiye yarması ve Maui'nin Aaron (Harun) peygamberle ilişkilendirilerek alegorik sunumu

Filmde yer alan Maui karakteri ise, Aaron (Harun) peygamber alegorisini temsil etmektedir. Serinin ilk filminden referans alan ve bu iş bölümünün bu filmde de yansıtılması bakımından Çıkış 4:14-16'da Musa ve Harun peygamberlerin, Tanrı'nın verdiği görevi paylaşması anlatılarıyla benzeşmektedir. Moana ve Maui karakterleri tıpkı Musa ve Harun gibi seçilmiş göreve beraber hareket etmişlerdir. Alegorinin tutarlılığı

açısından Maui karakteri daha konuşkan, daha kaslı, güçlü ve iri yapılı olarak ekrana yansıtılmış; Moana ise daha yürekli ve cesur kadın ancak Maui'ye göre 'güçsüz' temsil edilmiştir. Çıkış 4:14-16'da '*... Onun iyi konuşabileceğini biliyorum. Ona ne söylemesi gerektiğini sen söyleyeceksin. O senin yerine halkla konuşacak. Sana ağız olacak, sen de ona Tanrı gibi olacaksın*' pasajına benzer olarak Görsel 69'daki en sağ alt görselde Moana'nın sözcüsü olarak halkın içine Maui'nin gitmesi ve Simea'yı bulması onunla konuşması buna örnek gösterilebilir. Çıkış 28:1'e göre Harun peygamber aynı zamanda baş kâhin kabul edilmektedir. Filmde de yarı-tanrı olarak temsil bulmaktadır. Görevinin ilahiliği açısından yarı-tanrı olması baş kâhinlik işine atıf yapmaktadır. Maui karakterinin yan karakter olarak lidere destek vermesi ve halkla iletişimde ön planda görünmesi Harun peygamber alegori tutarlılığını kuvvetlendirmektedir. Yine Görsel 69'daki en sol alttaki görselde Nalo karakterinin Maui'ye değil de Moana ve ekibine saldırmasına bağlı olarak Maui'nin kurtuluş göreviyle başa çıkamayıp zayıf düştüğü ve yenilmesiyle beraber dövmelelerinin silinerek yarı-tanrılık gücünün elinden alındığı görülmektedir. Bu durum İbraniler 7:18-19'a göre karşılaşılan olayda Harun'un zayıflığı, pasifliği ve başrahipliğinin insani sınırlarını göstermesi açısından önem taşımaktadır. Ayrıca filmde Motufetu antik adasını bulması gereken Moana, tıpkı Yasa'nın Tekrarı 34:1-5 ve Yeşu 1:1-2'de Mısır'dan çıkarak vaad edilmiş toprak Kenan'a gitmeye çalışan Musa peygamber alegoriyle özdeşleşmektedir.

Sembolik anlatı olarak klasik döneme paralel olarak göze çarpan türler renk, nesne, hayvan ve sayı sembolizmine yer verilmektedir. Yine klasik dönemdekine benzer olarak Görsel 70'deki görsellerde iyilik ve iyiliğe dair tüm anlatımlar aydınlık ve ışıkla sunulurken, kötülük ve kötülüğe dair tüm izler karanlık ve siyah olarak sembolize edilmektedir. Çıkış 10:21-23, Eyüp 3:3-9, Yuhanna 3:19-20'a göre karanlık ve çirkinliğin kötülük, aydınlık ve güzelliğin iyilikle sembolize edilmesiyle aynıdır. Benzer biçimde Görsel 70'de güneş ışığını gören canavarın korkarak uzaklaşması da aynı sembolizmi desteklemektedir. Görsel 70'deki sol en üstteki görselde Moana elini adaya değdirdiği anda güzel bir ışık kitlesinin yayılması da kazanılan aydınlık zaferine işaret etmektedir. Görsel 70'de en sol alttaki görselde güç sahibi olma kıskançlığıyla okyanus halklarının bağlantılarını kesen Nalo adlı fırtına tanrısı da kötülüğü simgelemesi açısından siyah ve karanlık renklerle temsil edilmiştir.



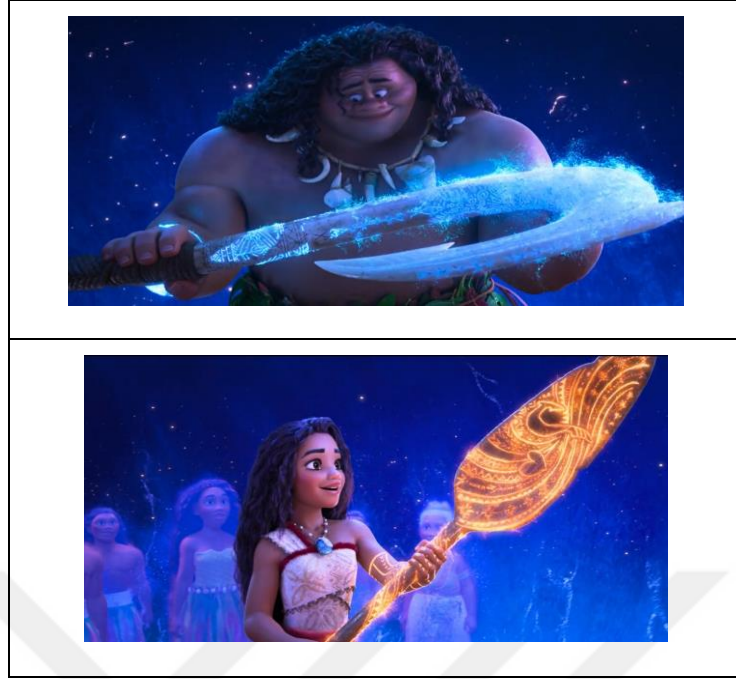
Görsel 70: Karanlığın ve aydınlığın İncil referanslı renk sembolizmi olarak temsili

Görsel 71'deki görsellerde özellikle başkarakter Moana'nın kıyafet renklerinin hem İsa peygamber hem de Musa peygamberle ilişkili olduğu ve bu şekilde renk sembolizminin sürdürüldüğü görülmektedir. Talmud Erchin ve Midraş Avodah Zarah 34a'da Musa peygamberin beyaz ve dikişsiz giydiği ifade edilmektedir. Bu renk saflık, tövbe ve kutsallığı temsil etmesi açısından önemlidir. Ayrıca İbranilerin Levi kabilesinden olduğu kabul edilen Musa peygamber için özellikle kırmızı, beyaz ve siyah giymektedir. Hristiyan literatürde İsa peygamberin ise ilahiliğini, Mesihliğini, kanı ve fedakârlığını sembolize etmesi bakımından kırmızı, koyu kırmızı ve bordo, dirildikten sonra saflık ve yüceliğini temsil etmesi bakımından beyaz giyindiği ifade edilmektedir. İşaya 63:1-3'te Eski Ahit peygamberi İşaya herkes için yaptığı fedakârlığı simgelediğinden, İsa peygamberin kırmızı renk cübbe giydiğini ifade etmiştir.



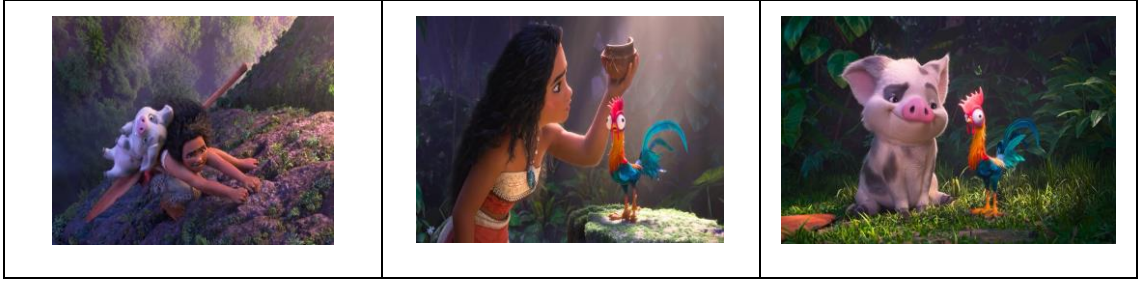
Görsel 71: Moana karakterinin İsa peygamber ve Musa peygamberle alegorisine bağlı olarak renk sembolizmi

Hristiyanlıkta Musa ve Harun peygamberlerin asalarından söz edilmektedir. Bu asalar hem Tanrı'nın gücünün hem de otoritesinin sembolizmi olarak ekrana yansıtılmaktadır. Çıkış 4:2-4'te Tanrı'nın mucizesini gerçekleştirmek için verilen bir araç olarak, Çıkış 12:16'da Kızıldeniz'i ikiye yarmasında kullandığı alet iken, Çıkış 7:9-12'de Harun'un asasının yılanı dönüşmesi anlatılmaktadır. Musa peygamber için asası güç, liderlik, kurtuluş ve mucize; Harun peygamber için kâhinlik, ilahi seçilmişlik ve ruhsal otorite olarak görülmektedir. Görsel 72'deki görsellerde benzer şekilde Moana'nın asası gücünün temsili olarak gösterilirken, Harun peygamberin asasının yılanı dönüşmesine benzer olarak Maui karakteri kancasıyla farklı hayvanların şekline bürünebilmektedir. Aynı zamanda Matta 4:14'te kanca umut sembolizmi olarak kullanılmaktadır. Ayrıca ana temada İsa alegorisinin tutarlılığı açısından Moana'nın kano küreğinin olması Matta 3:12'de Vaftizci Yahya'dan aktarıldığı şekliyle İsa peygamberin elinde harman küreği olmasıyla benzerlik taşımaktadır. Bu kürek, İsa peygamberin yargı günü iyinin ve kötünün ayıklanması ve arınma olarak sembolize edilmektedir.



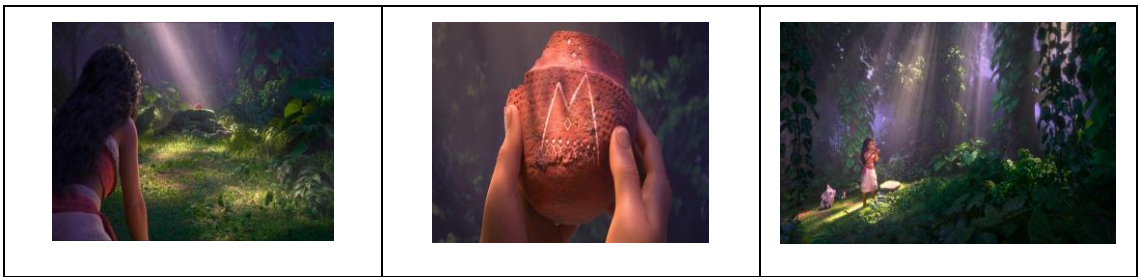
Görsel 72: Musa ve Harun peygamberlerin asalarının dini değer temsili olması bakımından nesne sembolizmi

İncil referanslarını kuvvetlendirmek adına domuz hayvanı hikâyede başarıyı engelleyen sürekli sorun çıkarıcı yapıyı ekrana yansıtılmıştır. Domuzla çıkılan maceraların başarı getirmediği serinin birinci filminde gösterilmekle beraber, bu filmin giriş sekansında da gösterilmektedir. Görsel 73'te en soldan ilk görselde domuzun başkarakter Moana'ya ayak bağı olduğu görülmektedir. Domuz, Levililer 11:7'de ritüel saflığının zıddı olarak sunulmakla beraber Matta 8:28-34'te kutsallığa karşılık iblis ve karanlıkla ilişkili, Matta 7:6'da kutsallığa saygısı olmayan anlamlarında kullanılmıştır. Filmde bu yönüyle hayvan sembolizmine yer verildiği görülmektedir. Moana'nın yol arkadaşının dışında yanında yer alan bir başka hayvanın horoz olduğu görülmektedir. *Horoz*, Tanrı'nın insanın zayıflığını göstermek için kullandığı Hristiyan sembolü olmuştur. Matta 26:69-75'te horoz, dönüşün ve ruhsal uyanışın sembolü olarak okunmaktadır. Benzer olarak Görsel 73'te ortadaki görselde Moana'nın doğru şekilde ilerlediğini gösteren ve kabın bulunmasında aracı olan horoz, Moana'nın ruhsal uyanışının başlangıcı olarak ekrana yansıtılmıştır.



Görsel 73: Hem kutsallığın zıddı hem de dönüşüm ve ruhsal uyanışın dini değer temsilleri olarak nesne sembolizmi

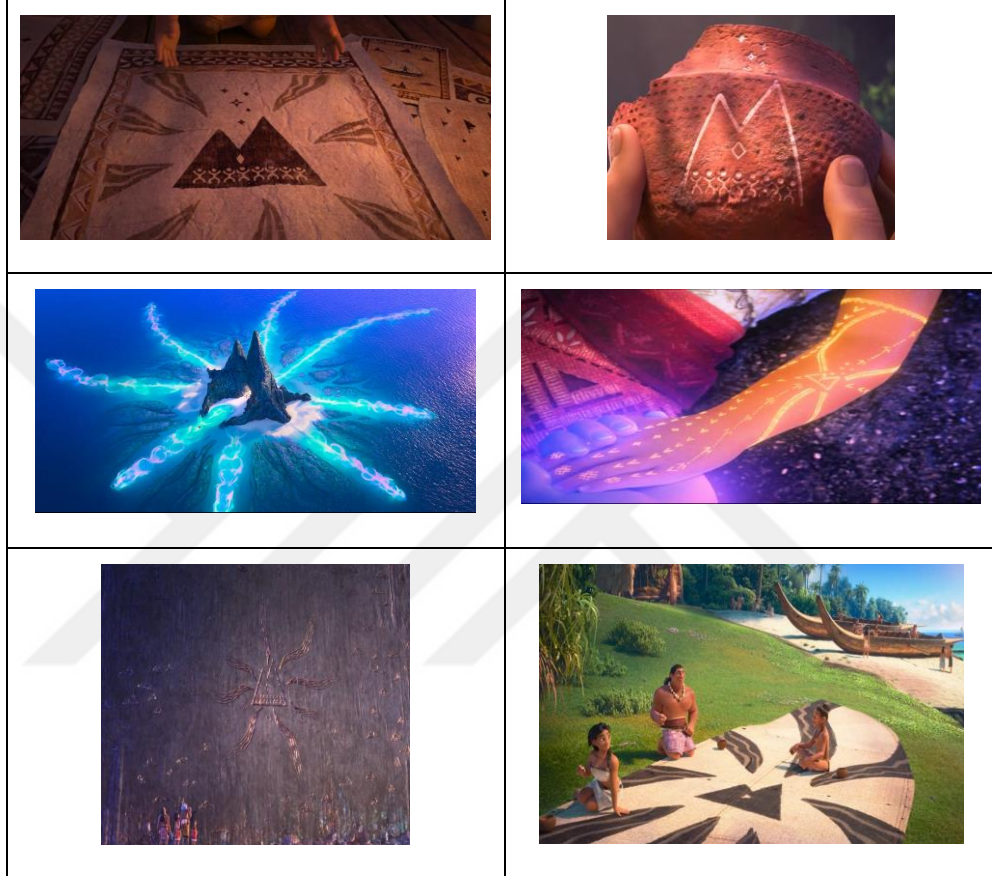
Yine Görsel 74’te yer alan ilk iki görselde Moana’nın yeni ayak bastığı adada bir çömlek kap bulması filmde hayat belirtisinin varlığını açığa çıkarırken Hristiyanlıkta 2. Korintliler 4:7’de insan ruhunun sembolü olarak yıpranmışlık ve içsel olarak değerliliğin temsildir. Matta 9:17’e bakıldığında İsa peygamber alegorisini desteklemesi bakımından ruhsal yapı ve dini anlayışı temsil etmesi açısından İsa peygamberin getireceği yeni antlaşmayı simgelemektedir. Yeremya 3:6’yla da Tanrı’nın isterse yeniden biçimlenme ve şekillenme lütfu olarak okunmaktadır. Matta 26:39’la da acı ile şekillenmiş sabırla işlenmiş bir ruhsal yaşamın sembolizmi olarak sunulmaktadır. Bu bağlamda da Musa peygamber alegorisinin tutarlılığı bağlamında Musa’nın çektiği acılar ve ruhsal yaşamının anlatılacağına dair göndermeler yapılmaktadır. Görsel 74’te en sağ görselde kabı bulduğu sekans dikkatle incelendiğinde bununla ilgili gökyüzünden gelen ilahi bir kararın var olduğunu açıklaması bakımından ışık demetinin yeryüzüne süzüldüğünü gösteren kısım anlatıda savunulan yorumla örtüşmektedir.



Görsel 74: Dini değer temsili olarak İsa peygamber alegorisini desteklemesi bakımından nesne sembolizmi

Yine film boyunca Moana’nın bir araya getirmek zorunda olduğu ada sayısı 8 olarak gösterilmektedir. Hristiyanlık’ta İncil anlatısında ‘8 sayısı’ yeniden başlangıç, diriliş, yeniden doğuş ve kutsallığın tamamlanmasını ifade etmektedir. Görsel 75’teki görsellerde bu 8 farklı ada halkını bir araya getiren Moana’nın yeniden dirildiği, tekrar

hayat bahşedilmesi ve diğerinden daha farklı bir diriliş gerçekleştirilmesini anlatmaktadır. Bu bakımdan Moana anlatısı boyunca 8 sayısı önemli bir sayı sembolizmi olarak dikkat çekmektedir. Ayrıca Görsel 75’te alt en soldaki görseldeki gibi sözü edilen kültürde Moana’nın kolunda yer alan dövme ‘yaratıcılık’ özelliğine atıf yaptığından İsa peygamberin ilahlığı alegorisini desteklemektedir.



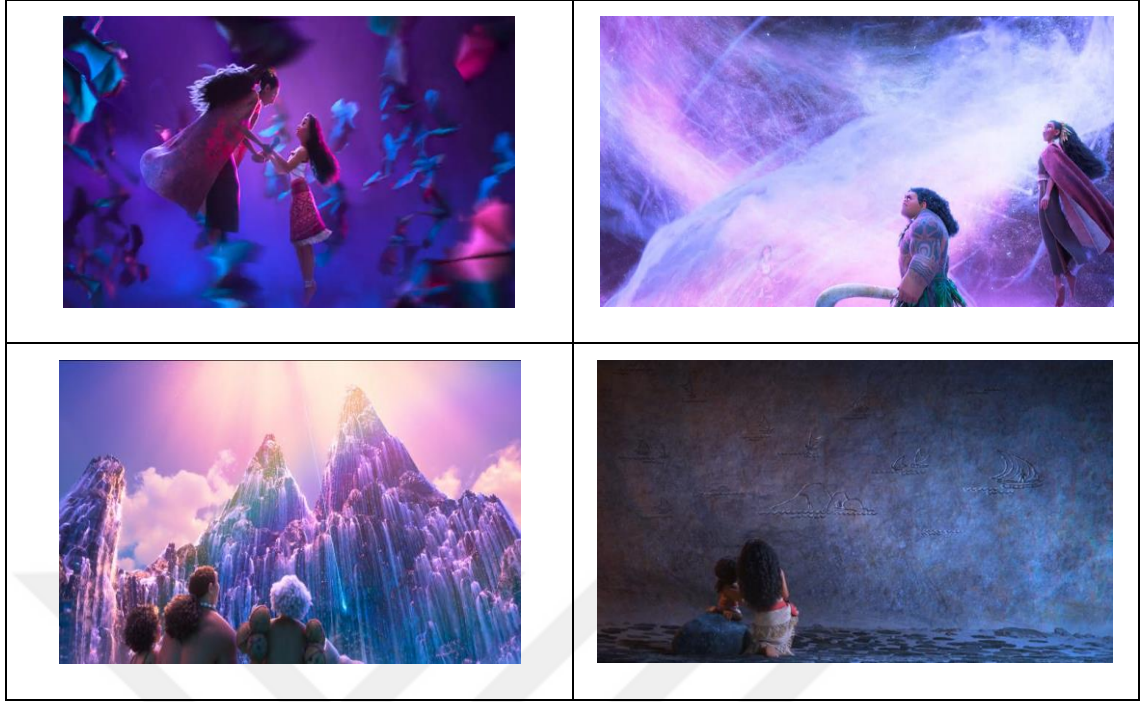
Görsel 75: Yeniden doğuş, diriliş, yeniden başlangıç ve kutsallığın tamamlanması bakımından dini değer temsili olarak sayı sembolizmi

Metaforik anlatı olarak filmde yer alan şarkılar önemli detaylar sunmaktadır. ‘Ötesi’ adlı şarkının sözleri ‘Okyanusun üzerindeki bu yıldızları tanıyorum. Şimdi yeni gökyüzü beni adımla çağırıyor. Ve aniden hiçbirşey aynı hissettirmiyor. Seçmem gereken yolu biliyorum. Ama bu öncekinden daha büyük! Rüzgârlar değişti. Gelgitler beni kıyıdan uzağa atıyor. Beni ne bekliyor? Sonsuza dek evimden uzakta. Tanıdığım herkesten ve herşeyden uzakta. Hiç görmediğim gökyüzünün altında. Kendimi aralarında mı kaybedeceğim? Eğer Öteye gidersem sevdiğim herşeyi geride bırakarak halkımızın geleceği hala bulunamamışken öteye gidebilir miyim? Hareket halinde bir kader var.

Daha yeni başladı. Şimdi çok çalışarak elde ettiğim hayat mahvolacak mı? Eğer gidersem nasıl veda edebilirim? Ötesinde ne var? Engin keşfedilmemiş denizde, Kendimi burada bildiğim herşeyin arasında mı kaybedeceğim? Ötesinde ne var? Halkımızın geleceği henüz keşfedilmemişken. Ötesine gidebilir miyim? Hikayenin nereye gittiğini göremiyorum Ama kim olduğumuzu seçmekten asla vazgeçmiyoruz Ben ötesine gideceğim Ve bu kumlara ne zaman tekrar ulaşacağımı bilmesem de Çünkü kim olduğumu biliyorum Ben Moana'yım Karadan ve denizden Ve söz veriyorum ki her zaman o olacağım Gitmeliyim, gideceğim, o zaman öğreneceğiz Ötesinde ne var?’ ifadelerin serinin ilk filminde Mısır’dan çıkmayı başaran Musa peygamberin 40 yıl boyunca çölde kalan ve birlik kurma amacıyla Tanrı’yla ilişkileri yeniden kurma sürecine geçileceğini anlatan şarkı bu noktada metaforik olarak Musa peygamber alegorisini güçlendirerek çölde geçirilen zamanı tanımlaması bakımından önemlidir. ‘Bundan Daha İyi Ne Olabilir ki?’ adlı şarkıda İsa alegorisine benzer şekilde yanına aldığı üç öğrencisi Petrus, Yakup ve Yuhanna’nın doğru şekilde Tanrısal deneyimi gözlemlemeleri bakımından onlara nasıl yön verdiğini açıklamaktadır. Matta 17:7’de onları korkularından ve endişelerinden arındırmakta olduğu ifade edilmiştir. Filmde de onları tecrübeye dâhil etmek adına hem onlara nasıl bakmaları gerektiği hem de endişelerinin yersiz olduğu noktasında göndermeler yapmaktadır. ‘Bir Chee Hoo alabilir miyim?’ adlı şarkının sözlerinde yer alan imaların tamamı Harun peygamberin kardeşi Musa’ya manevi destek oluşuyla benzer biçimde şekillendirilmiştir. Bu şarkı Çıkış 4:14-16 ve Çıkış 32: 21-24’te Musa peygamberin ne kadar çile çekerse çeksin halkı için yola devam etme kararlılığını edinmesine metaforik olarak yaklaştırılmıştır. Özellikle şarkının sözlerinde yer alan ‘Motivasyon konuşması yapma sırası bende! Senin içinse, sana vaaz edileni yerine getirmek sende!’ dediği kısımda Harun peygamberin manevi destek olarak yer aldığı asıl görevin Musa peygambere verildiğinin işareti bulunmaktadır. ‘Geri Dönüyoruz’ şarkısında da özellikle ‘...Keşfettiğimiz yeni kıyılardan, hikâyelerimizi anlatmak için geri dönüyoruz, hem karayla hem de denizle bağlantılı...’ ifadeleri serinin ikinci filminin Mısır’dan çıkmayı başardıkları şimdi ise yeni bir hikayenin anlatılacağı filmin başında yer alan bu şarkıda metaforik olarak yansıtılmaktadır. ‘Kaybol’ adlı şarkıda ‘Burada bin yıldır mahsur kaldım... Sana nasıl çıkacağını söyleyeyim. Kaybol, serbest kal ve yolunu kaybet... Daha gidilecek çok uzun yolun var... Etrafına bir bak... Varış noktasını gösterecek bir haritan yok.’ gibi Matangi karakterine ait ifadeler doğrudan Musa

peygamberin çölde kaybolma anlatısını metaforik olarak yansıtmaktadır. Şarkıya Musa peygamber çölde kaybolduğu zaman gün gelecek (Motufetu) Kenan'ı göreceği iması yerleştirilmiştir. Şarkının bitmesinin ardından Moana'nın kaybolacağı denize düşmeden önce yerden pembe kum taneleri yükselmektedir. Çöl imasının sürdürüldüğü sinemasal açıdan da gözlenmiştir. Moana'nın öldüğü son sekansta Maui karakteri '*Mana Vavau*' adlı şarkıyı söylemektedir. Buradaki en büyük ima Musa peygamberin vaad edilen toprakları görmesi ancak oraya girememesi Yasa'nın Tekrarı 34:1-5'te '*Musa, Rab'bin kendisine gösterdiği bütün ülkeye yukarıdan baktı. Rab ona, 'Bunu senin görmeni sağladım, ama oraya girmene izin vermeyeceğim.' Dedi. Ve Musa orada Rab'bin buyruğuyla öldü.*' pasajlarına benzer olarak metaforik anlatım sunulmuştur. Böylelikle Musa peygamber liderliğinin tevazu ve itaatle sonlanması anlatılmıştır. Benzer şekilde Moana'da adaya dokunur dokunmaz öldüğü görülmektedir.

Sinemasal anlatıda Disney'in çoğunlukla takip ettiği geleneksel çizgisine paralel olarak dönüşüm ve geçişlerin sürekli aşağıdan yukarı veya gökyüzüne çıkma şeklindeki temsillerinin tamamı dini değer temsili olması bakımından – Luka 24:50-53, Elçilerin İşleri 1:9-11, Markos 16:19 ve Efesliler 1:20-21'de – İsa peygamberin göğe yükselme anlatısıyla ilişkilendirilmektedir. Bunun örneklerini Görsel 76'da sol baştan sırasıyla görsellerde Matangi karakterinin yolu gösterirken Moana'nın küreğinden tutarak onu yukarı yükseltmesi, Moana'nın Motufetu adasına giden yolun kapısını küreğiyle açtığı anda aşağıdan yukarı doğru yükselen sihir tozlarının görülmesi ve vaad edilmiş antik adanın suyun dibinden yukarı yükseltilmesi sözü edilen sinemasal anlatıyı doğrulamaktadır. Yine buna benzer olarak gelenekten vazgeçmediğini temsil etmesi bakımından filmde karakterin saygı gerektiren bir durumda tipik diz çökme hareketinin gerçekleştiğini söylemek mümkündür. Hristiyan kiliselerinde ve şapellerde sakrament açıktaysa, iki dizle birden çökülür. Örtülü bir yerde yahut çadırdaysa sol dizin üzerine çökülmektedir. Erken dönemlerden itibaren, bir üst için derin bir saygı hareketi olmuştur. Günümüzde, bu hareket Anglikanizm, Lutheranizm, Katolik Kilisesi ve Batı Riti Ortodoksluğunun Hristiyan dini uygulamalarındandır (Ingram, 2004, s. 27; R. Moore, 2007). Bu bağlamda Görsel 76'da sağ en alt görselde Moana'nın, ataların hikâyelerini kardeşi Simea karakterine anlattığı sahnede diz çökerek beklemesi anlatıya olan saygısını yansıtmaları açısından önemlidir.



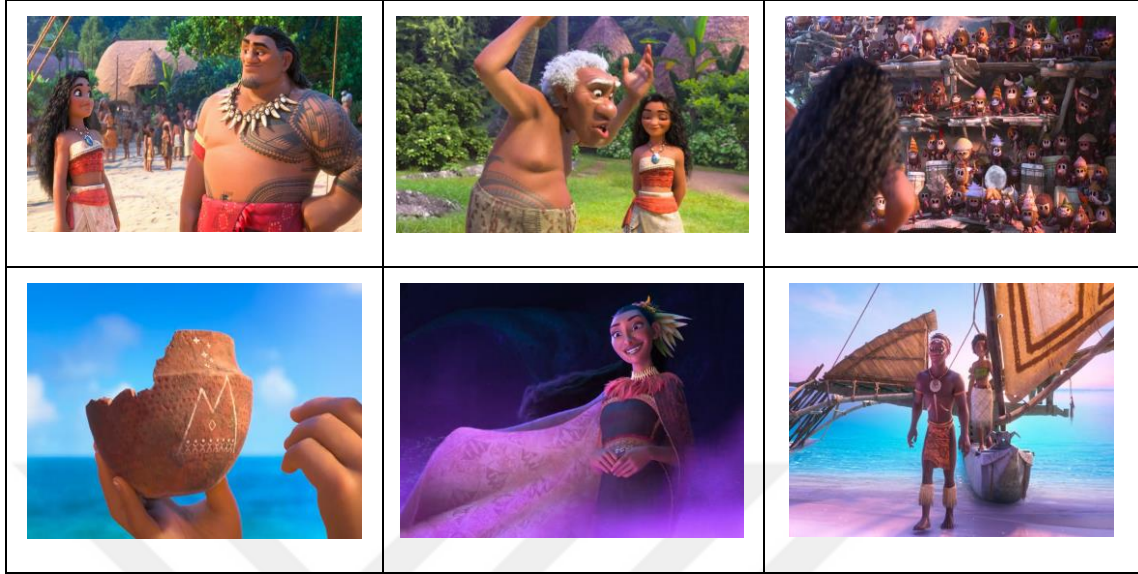
Görsel 76: İsa peygamberin göğe yükselişinin betimlenme ve diz çökme biçiminin sinemasal anlatı yöntemiyle sunulması

Kültürel olarak sinemasal anlatı yönteminin tamamına bakıldığında özellikle Polinezya kültürünün Samoa koluna ait öğelerin bolca yansıtıldığı görülmektedir. Serinin ilk filmine benzer şekilde ana karakter bedeni ırk fenotipi üzerinden temsillere yer verildiği gibi Moana kabilesi halkı da diğer Disney filmlerine göre, daha balıketli tasvir edilerek ırksal anlamda klişeleştirme yapılmıştır. Çok kültürlülüğe daha fazla adım attığı gözlenirse de bu kültürel temsilin sorunlu olduğu görülmektedir. Sinemasal anlatı bağlamında dekor kullanımında yer alan objeler arasında Görsel 77’de en sol alt köşedeki görselde Moana’nın bulduğu çömleğin – Lapita – maddi kültürüne ait olduğu görülmektedir. Lapita kültürü özellikle MÖ. 1600-500 yılları arasında Melanezya adalarına yerleşen Avustronezya haklarının kendine özgü maddi kültürlerinin adıdır (Sand, 2001). Ancak filmde özellikle filmin temasına uygun olarak işlemleri gerçek lapitalardan farklı yerleştirilmiş olması anlatının disneyleştirildiğini göstermektedir. Serinin ilk filminden farklı olarak dekor kullanımı bağlamında çift gövdeli kanolara yer verilmesi de önemli gelişimsel detay kabul edilebilir. Fatha vd. (2021) araştırmasında belirttiği gibi, Maui karakteri için kültürel dövmeleri ve Pasifik efsanesine dayanan Solomon kabilesi Polinezya kültürünün orijinal tarihinden ve inançlarından sapmalar gözlemlenmiştir. Örneğin Maui karakteri, Polinezya kültüründe yarı-tanrı ve

Tangaroa'nın oğlu kabul edilmektedir. Mitolojiye göre, Polinezya adalarını yaratan odur. Bu sebeple bazı ada halkları ona tapmaktadır. Fiziksel olarak tasviri filmdeki tasvirinden oldukça farklıdır. Mitoloji de bu karakter tıknaz, hala ergenlik çağında, zeki ve bilge olarak geçmektedir (Westervelt, 2008, ss. 7-12). Yine dekor bağlamında kullanılan figürler arasında bu kültürde vücut dövme önemli renkleri ve desenleriyle belirli yapılar oluşturmaktadır. Aslında uygulanan dövmeler bireyin aile soyunu veya toplumsal statüsünü gösteren iletişim biçimi kabul edilmektedir. Yetişkin erkeklerde yer alan dövmeler özellikle belin etrafını saran ve dizlere kadar her yeri kapsayan yapıdadır. Görsel 77'de sol üstten ilk iki görselde şef Tui ve Kele adlı karakterlerinde bu dövmelere rastlanmak mümkündür. Sadece dövmelerin desenleri ve renkleri değil, aynı zamanda kazındıkları yerler de önem taşımaktadır. El veya koldaki dövme yaratıcılık iken, baştaki dövme maneviyat ve sezgi anlamına gelmektedir (Gemori, 2011, ss. 12-15). Ancak filmde Maui karakteri, dövmeleriyle konuşan aptal biri olarak temsil edilmiştir. Ayrıca mitolojideki Maui, Disney'in aksine hem ebeveynleri hem de kardeşleri tarafından terk edilmez veya onları bırakıp gitmez. Aile ögesinin orijinal anlatıdan kaldırılması mitolojinin yanlış temsilini doğurmaktadır (Craig, 2004, ss. 167-170).

Yine Görsel 77'de sağ en üstteki görselde Kakamora halkı efsanelerine dayanan bir kabile olarak normal bir insandan daha kısa vücutlu ve keskin sivri dişlere sahip kabile kabul edilen bu topluluğun insanlara saldırdıkları veya onları yedikleri ifade edilmiştir. Filmde ise bu halk, şirin, kirli bir gemi süren aptal korsan hindistan cevizleri olarak temsil edilmiştir. Belki de ada ülkelerine giden turistlere daha az tedirginlik vermek amacıyla kurgulanmış olabilir. Dolayısıyla Disney'in yerli kültür inançlarına yeterince dikkat etmediği görülmektedir. Samoa halkı için önemli ve ciddi bir ritüel kabul edilen Ava törenine yer vermesi, bu törende yer alan kişilerin doğru konumlanması, içeceğin hindistan cevizi kabuğuna konarak servis ediliş şekli törenin birebir aynısı olarak yansıtılmıştır. Ayrıca Görsel 77'de alt ortadaki görselde yer alan yarasa kadının adı Matangi'dir. Asıl itibarıyla Matangi, Hint mitolojisinde kirlilik ve uğursuzlukla ilişkilendirilen bir tanrıçadır. Böylelikle Disney'in kültürün bazı unsurlarını başka kültürle karıştırarak sunduğu görülmektedir. Yine benzer olarak Görsel 77'de en sağ alttaki görselde Pasifik diğer ada halklarını temsil ederken onların kendi yerel kültür kıyafetleri ile değil, doğrudan Afrikalı siyahi temsiliyle sunmaktadır. Bu da yine kültürel

anlamda birçok iyileştirmeler yapılsa da tam olarak net ve doğru bir sunumun gerçekleştirilmediğini göstermektedir.



Görsel 77: Sinemasal anlatı biçimi olarak dekor bağlamında kullanılan objeler, kostümler ve dövmeler

Cinsiyet rolleri bakımından kadın karakterlere daha androjen roller biçildiği görülmektedir. Özellikle Moana ve Loto karakterleri takımın beyni sayılıp, mücadeleci ve analiz gücü olarak yer almaktadır. Kadınsı tavırların ise, Moni adlı erkek karaktere verildiği görülmektedir. Hayranı olduğu Maui karakterini gördüğünde, aşırı heyecanlanması, gereksiz çılgınlık atması ve abartılı bayılma hareketleri gibi duygu kontrolsüzlüğü bağlamında daha fazla feminen görünmektedir. Yaşlıların genellikle fazla akıllı olarak temsil edilmediği Disney filmlerinde, Kele karakteri için de klasik dönemle aynı çizgiyi takip etmiştir. Maui karakteri de aşırı geveze ve dalkavuk yapısıyla erkekliğin temsili olarak ekrana yansıtılmıştır. Her ne kadar erkeklerin kadın olmadan iş başaramadıkları izlenimi verse de Moana'nın özellikle prenses olmadığını ifade etmesi klasik anlatı prenseslerine göndermeler yaparak bunların dışında bir temsil sunulduğunu göstermek istenmiştir. Ancak yine de Moana'nın kararlılığı, cesareti ve gücü tam anlamıyla savaşçı kadın modelini ortaya çıkararak erkek rollerinin kadınlık ve kadınlığa dair rollerle yer değiştirdiği görülmektedir. *'Kadınlar ancak erkek gibi görünerek ve erkesi misyonlar edinerek kahraman olabilirler.'* algısından hareketle erkek egemen söylemi sürdüren bir yaklaşım göze çarpmaktadır.

Ekolojik anlamda bu dönemin ilk filminin – *Moana* (2016) – aksine çevre ve çevre sorunlarına daha alegorik olarak değinen bu animasyon, çevre bilinci ve ekosistemler arası denge temasını ön plana çıkaran yapımlar olarak görünmektedir. Motufetu adlı kayıp adanın bulunamadığı takdirde ekolojik olarak felaketin geleceği ve ayrı durmanın ada halklarının sonu olacağı vurgusu yapılmaktadır. Serinin ilk filminde sürdürülebilirlik ve doğayla uyumlu yaşama vurgusu palmye ağaçlarının yok oluşuyla resmedilirken, bu filmde özellikle doğayla aktif iş birliği, anlama ve uyum sağlama çabaları ekrana yansıtılmıştır. Kolektif sorumluluk bağlamında bilinçli ilişki kurularak tüm okyanus halklarını kapsayan küresel bir hareketin çağrısı yapılmıştır. Buna bağlı olarak *Moana*’nın kendi özel kano mürettebatı incelendiğinde çiftçi, tarihçi ve kano mühendisi karakterleriyle çeşitli uzmanlık alanları aslında doğada karmaşık olan dengeleri yeniden kurmak amacıyla bir araya gelmişlerdir ve tüm halklarla küresel bir hareketi hedeflemişlerdir.

Engellilik çalışmaları bağlamında incelenmek istenirse, bu film için resmi olarak tanımlanmış engelli bir karakter yer almamaktadır. Ancak Loto karakterine bakıldığında, otizm spektrum ya da DEHB gibi nöroçeşitliliğe gönderme yapıldığı söylenebilir. Karakterin zekâ dolu, tuhaf, hızlı konuşan, detaylara fazlaca yoğunlaşan, yerinde duramayan biçimde hızlı hareket etmesi bu tanıyı güçlendirmektedir. Burada da revizyon dönemine paralel olarak süper sakat algısının devam ettiği ve bu algı biçimiyle engelin üstesinden gelmeyi başaran ‘mükemmelleştirilmiş engelli birey’ oluşturularak sorunlu engelli temsili sürdürülmüştür.

Kuir bağlamında bakılırsa, yine resmi olarak herhangi bir kuir karakter varlığından söz edilmemiştir. Ancak kuir kodlama izleyici algısına bırakılmıştır. Yerli halktaki tüm kadınların omuzlarından aşağı düşen saçları yer alırken doğrudan lebiyen olmasada tamamen heteroseksüel de denemeyen Loto karakterinin omuz üstü saç uzunluğu olması bakımından farklılık arz ettiği görülmektedir. Sözü edilen kültürde saç kadınlar için feminenliğin, erkekler için ise gücün ve otoritenin sembolü olarak uzatılmaktadır. Yine de Loto karakterini eşcinsel olduğu varsayılırsa, revizyon dönemine benzer şekilde iyi yardımcı karakter rolü verilerek zekâsıyla ön plana çıkarılmıştır.

SONUÇ

Sinemanın ortaya çıkışından sonra karşılaştığı iki temel tepkiden biri kabul ediş diğeri de karşı çıkış olmuştur. Kabul eden kesimle beraber ticari sektörün aracılığıyla medya ve eğlence sektörünün önünün açılmasıyla birlikte sinemanın bambaşka mecralara sürüklediği gözlenmiştir. Ancak karşı çıkan kesim açısından bakıldığında, sinemanın doğuşundan çok kısa bir süre sonra yarı eğitsel ya da eğitsel filmler aracılığıyla ikna politikalarını sürdürdüğü görülmektedir. Böylelikle sinemanın, doğrudan eğitim sektörüne bağlı olarak örgün ve yaygın eğitimi destekleme yollarını bulduğu, buna ek olarak ise ticaret sektörüne bağlı medya ve eğlence temelli yapımlar aracılığıyla izleyiciye yönelik informal bir eğitim süreci sunduğu tespit edilmiştir. Sinemanın hem eğlence sektörü hem de eğitim sektörü için ayrı ayrı filmler oluşturduğu gözlenmiştir. Örgün eğitimde özellikle resmi eğitim kurumlarının tüm kademelerinde sinemanın hem bağımsız hem de araç olarak kullanılmasının mümkün olduğu gözlenmiştir. Sinemanın yaygın eğitimi, örgün eğitime göre daha az resmi; informal eğitime göre ise daha kontrollü, sistemli ve planlı bir yapıya sahiptir. Bu yönüyle sinemanın, yaygın eğitim içinde hem özerk hem de araçsal bir biçimde kendine yer bulduğu görülmektedir.

Hangi amaçla gerçekleştirilmiş olursa olsun sinemanın informal eğitim yoluyla kendisi ve izleyicisi arasında güçlü bir bağ kurduğu gözlenmiştir. Sinemanın kendi informal eğitimi ‘duygusal ele geçirmeye’ bağlı olarak aslında duyuşsal öğrenmeleri pekiştirerek izleyicide kalıcı izli dünya görüşü, düşünme biçimi ve hatta davranış değişikliği meydana getirmeye çalıştığı görülmektedir. Bu değişikliklerin birikimli (kümülatif) olması ve şırınga etkisiyle birlikte birden bire değil zamanla artarak devam edeceği gözlenmektedir. Böylelikle sinemanın informal yolla eğitimi en çok duyuşsal olmak üzere hem bilişsel hem de devinişsel alana hitap ettiğini söylemek mümkündür. Özellikle animasyon filmlerin hedef kitlesinin geniş olması sebebiyle bu filmlerde eğitim bilimleri bağlamında değer aktarımının çeşitli pedagojik yöntemlerle gerçekleştirildiği görülmektedir. Özellikle, karakterlerin yaşadıkları olaylar ve karşılaştıkları zorluklar aracılığıyla dolaylı öğretim yöntemi ön plana çıkmakta; bu süreçte izleyicinin karakterle özdeşim kurması sağlanarak öğrenme desteklenmektedir. Karakterlerin sergilediği tutum ve davranışlar ise izleyiciye ahlaki bir rol model sunmakta ve değerlerin içselleştirilmesine katkı sağlamaktadır. Ayrıca, izleyici ile karakterler arasında kurulan

duygusal bağ, görsel metaforlar ve sembolik anlatımlar aracılığıyla güçlendirilmekte; bu durum, değerlerin bilişsel değil, daha çok duyuşsal düzeyde benimsenmesine olanak tanımaktadır. Karakterlerin karşılaştıkları sorunlar ve bu sorunlara verdikleri tepkiler, izleyici zihninde benzer problem durumlarının kurgulanmasına ve bu bağlamda problem çözme becerilerinin gelişmesine katkı sunabilecek bir zemin oluşturmaktadır. Bununla birlikte, bu yapımların yalnızca pedagojik bir araç olarak değil, aynı zamanda kültürel kodlar üzerinden ideolojik mesajlar taşıyan anlatılar olarak da değerlendirildiği gözlenmiştir. Disney'in ürettiği bu eğlence temelli filmler, informal öğrenme süreçleri içerisinde yer almakla beraber söz konusu yapımların değer aktarımı açısından eleştirel bir bakışla incelenmesini gerekli kıldığı gözlenmiştir.

Bu çerçevede yetişmekte olan nesillere bir takım değerler benimsetilmeye çalışılmıştır. Kuşkusuz her ülke kendi sinemasıyla benimsetmek istediği değerleri kültür parantezine alarak toplumuna sunmaktadır. Bir iletişim aracı olarak sinemanın toplumsal dinamiklerle iç içe olması sebebiyle özellikle dini, ahlaki ve kültürel değerlerden beslenmesi kaçınılmaz görülmektedir. Sinemanın içinde bulunduğu toplumun dönemlerine ve değerlerine paralel bir din ve değer eğitimi yansıttığı söylenebilir. Amerikan kültür ikonu olarak kabul edilen Disney şirketinin, ülkenin kendi içinde yaşadığı siyasal, ekonomik ve kültürel dönüşümlerden doğrudan etkilendiği; bu etkileşim doğrultusunda geliştirdiği kültürel pedagoji anlayışına ek olarak dini ve ahlaki değerleri de özgün anlatım stratejileri aracılığıyla entegre ettiği gözlemlenmiştir. Böylece Disney'in, informal bir değer eğitimi modeli geliştirerek, izleyicilerine yalnızca eğlence değil, aynı zamanda dini, ahlaki ve kültürel ideoloji sunmayı amaçladığı tespit edilmiştir.

İncelemelerimiz sonucunda Disney'in, dinden etkilendiği, dini etkilediği veya din olarak kabul edilen yaklaşımların aksine *'içerisinde din ve dine ait temsiller barındıran bir ideoloji'* olduğu görülmüştür. Bu ideolojinin kendine ait etik ilkelerinin ve bu ilkelerin temsillerinin de var olduğu tespit edilmiştir. Araştırma evrenini oluşturan Disney animasyon filmleri için olasılıksız örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme modeli tercih edilmiştir. Böylelikle araştırmanın ölçüt örnekleme 14 animasyon film olarak oluşturulmuştur. Bu animasyon filmlerin 10 tanesi analiz edilerek dini, ahlaki ve kültürel değer temsilleri tespit edilmiş ve bu değerlerin açık, alegorik, sembolik, metaforik ve sinemasal olmak üzere 5 farklı anlatı biçimiyle sunulduğu saptanmıştır.

Walt dönemi (Erken dönem) çizgi animasyonlarla büyük buhran ve kurtulmanın yollarını ideolojik olarak yansıtabilecek yapımların ortaya konulduğu görülmektedir. Döneminin sanat akımından etkilenmesinden ötürü eserlerinde aşırı romantizm, sosyal gerçeklik, ahlaklılık, iyimserlik ve toplumsal sorunlar yansıtıldığı gözlenmiştir. Bir yönüyle de gerçeklerden kaçış ve kurtuluş özlemi, romantizm arzusunun daha yüksek güç ve metafizik gerçekleriyle sunma reaksiyonunu ortaya çıkardığı görülmektedir. Aslında neden-sonuç ilişkili akıl yürütmenin kasıtlı ihlali sonucu oluşturulan sürrealizm ile romantizm açlığı yaşanan mucizevi olaylar ve sonsuz mutluluk gibi durumlarla doyurularak temelde Amerikan rüyasının konumlandırıldığı görülmüştür. 1950'lerin Amerika için refah döneminde yansıtılan tüketicilik ile ilişkilendirilendirildiği gözlenmiştir. Bu dönemin dini değerlerin temsillerine bakıldığında, klasik dönemde doğrudan dünyanın imtihan yeri olmasına bağlı olarak İsa peygamber ve krallığına erişilebilmesi için geçilmesi gereken zorluklar ve bu zorluklar karşısında İsa peygamberin istediği gibi bir insan kalabilmenin öneminin alegorik olarak vurgulandığı görülmektedir. Ahlaki değer temsillerinin sürecin tamamına hâkim olduğu bu dönemde iyilerin keskin iyi, kötülerin ise keskin kötü olarak tanımlandığı görülmektedir. Kültürel temsiller bağlamında tüm söylenenlere ek olarak klasik dönemde öteki kültürü yansıtmaktan çok doğrudan uzun metrajlı animasyon yapımının ilk örnekleri verildiğinden hikâyede yer alan anlatı ve anlatı biçiminin çok fazla üzerinde durulmamıştır. Ayrıca cinsiyet ve cinsiyete dair olguların heteronormatif ve daha ataerkil anlayışla sunulduğu, romantize edildiği ve erkeklik rollerinin tamamen de sessiz bırakıldığı görülmektedir. Ayrıca bu dönemde kuir olması muhtemel karakterlerin iyi yan karakter olmakla beraber çoğunlukla zorbalandığı ve ciddiye alınmadığı görülmektedir. Engelli karakterler de çoğu kez mizah unsuru olarak zorbalanmıştır. Doğa ve doğaya ait her şeyin güzellik ve estetik olduğu fikri yerleştirilse de ekolojik anlamda bir uyarıya yer verilmediği görülmektedir. Yaklaşık 1960'lardan 1980'lere kadar devam eden "cinsel devrim" yine aynı süreçte yer alan II. dalga feminizminin etkisi ve 1980-1990'larda hız kazanan modern küreselleşme, kapitalizm, kültürel çoğulculuk ve neoliberal ideolojilerin desteklenmesiyle dünya ekonomileri ve kültürlerinin birbirleriyle bağlantısı görünmektedir. Bu dönem de Disney'in Roy dönemine (Duraklama dönemi) tekabül ettiği görülmektedir. Roy döneminde II. Dünya Savaşı'nın sona ermesine rağmen, bazı filmlerde dönemi itibarıyla aşırı kabul edilen akımlara karşı söylemlerin sürdürülmesi, bu yapımların beklenen ilgiyi

görmemesine neden olduğu ve içinde bulunulan bolluk döneminden faydalanılarak şirketin tema park alanını yeniden canlandırma yoluna gittiği görülmektedir.

Disney'in Rönesans döneminin Eisner dönemine tekabül ettiği tespit edilmiştir. Bu dönemde gerek tema parkları, franchiseları ve mağazaları gerekse animasyon filmleriyle önemli atılımlar gerçekleştirilerek uluslararası bir şirket konumuna yükseldiği gözlenmiştir. Özellikle animasyon filmler bağlamında Pixar ve bilgisayar teknolojisine geçilmesi, zamanının en doğru kararı olarak görünmektedir. Bu dönemde bir film hariç – Güzel ve Çirkin (1991) – tüm filmlerde çoğunlukla İsa peygamberin erkek olarak temsil edildiği tespit edilmiştir. Bu dönemle birlikte kadınlar, daha seçen taraf olmaya ve feminist söylemleri dile getirmeye başladıklarından kaderini yazma, kendini bulma yolculuklarına çıkıldığı görülmektedir. Aynı zamanda maceradan maceraya atlanarak kötülüğe galip gelmede zaferler kazanılırken kötülerin cezalandırıldığı gözlenmektedir. Tüm zaferlerin çoğunlukla İsa peygamber olarak temsil edilenin eliyle gerçekleştiği görülmüştür. Ancak İsa peygamberin kucaklayıcılığı ve merhametine yapılmak istenen vurgu nedeniyle kötülerin cezalandırılmasının İsa peygamber temsili kabul edilen karakterler tarafından gerçekleştirilmediği gözlenmiştir. Bu dönemde kalbi iyi olsa da tavır olarak kötü olanın dönüşümüne rastlanmaktadır. Bu dönem ve sonrasında yan karakterlerin fazlaca arttırıldığı gözlenmiştir. Klasik dönemden farklı olarak bu karakterler gerek dini gerek ahlaki gerekse kültürel temsil biçimleri olarak rollerinin anlatıya şekil verdiği görülmektedir. Sözü edilen dönemle beraber karakterlerde ahlaki ikilik meydana getirildiği ve iyi karakterlerin kimi zaman kötü; kötü karakterlerin ise kimi zaman iyi oldukları saptanmıştır. Geleneksel olarak kötüler için kurtuluş eğrisi sunularak Amerikan rüyası vadinin genişletildiği görülmektedir. Bu dönemde birkaç örnek hariç başkahraman ve kötü karakterler hep aynı cinsiyete sahipken, revizyon döneminde bu olgu tamamen yıkılarak zıt cinsiyetlerin karşı karşıya getirildiği görülmektedir. Ancak bunun ötesinde birçok yönden üstün ahlak ilkeleri olarak kabul edilebilecek değerleri öne çıkarma fikrinin hâlâ geçerliliğini koruduğu görülmüştür. Yine bu dönemde Disney filmlerinde başkahramanların kültürel bakımdan sorunlu olsa da farklı kültürlerden olduğuna ek olarak II. dalga feminizmiyle beraber kadın rollerinin klasik dönemden çok farklı olduğu görülmektedir. Kültürel temsilde sözü edilen kendi etnik grubunun kurallarını reddederek özgürleştiği iması yapılması da bu vurguyu güçlendirmektedir. Özellikle kadın karakterlere 'sözde irade' anlamında 'içinde bulunulan duruma karşı

çıkış, isyan geliştirme ve macera arayıcısı olma' rolleri biçilmiş ve geleneksel rollerin tamamının kadınların ellerinden alındığı dikkat çekmektedir. Erkek karakterlerin çoğunluğu klasik döneme göre nispeten daha sesli olsa da bu kez de ya aşırı maço ya da aşırı çocuksu ve sorumsuz olarak ekrana yansıtıldığı gözlenmiştir. Kuir kabul edilmesi muhtemel karakterlerden yalnızca biri kötü resmedilse de, çoğu mizah unsurunda kullanılarak engellilerin klasik dönemdeki muamelesine tabi tutulduğu görülmektedir. Engelli karakterlerin ise hala zorbalandığı ve mizah unsuru olarak kabul edildiği gözlenmiştir. Ekoloji bağlamında dönemin son filmiyle – Aslan Kral (1994) – beraber artık doğa, doğa dengesi, ekosistem, korumacılık, çevre sorunları gibi başlıkların filmin ana temasında yer aldığı görülmüştür.

Iger döneminde (Revizyon dönemi) genişlemeyi daha da büyüterek toplumsal söylemlerin daha net hissedildiği yapımlarla beraber yeniden çekilen Disney filmlerinde diyaloglarda dahi bu değişimin işaretleri açık şekilde ortaya konulmuştur. Postmodernizm sanat biçimlerinden çok, kültürler ve kültürlerin biçimlerinin yeni bir şekilde çoğalmasıyla topluma yöneltilen sorular üzerine odaklanıldığı görülmektedir. III. dalga feminizmiyle kapsayıcılık bakımından siyahi olanlar da sistem içerisine dâhil eden bir feminist anlayışın varlığı gözlenmiştir. Bu dönemde, dini değer temsillerinde İsa peygamber ve kurtarıcılığı ana tema iken, İncil temalı kıssaların tersine çevrilerek yansıtılması noktasında artış olduğu gözlenmiştir. Klasik dönemden yenilenme dönemine kadar iyi başkahramanının ölen yakınlarının ölüm sebepleri açıklanmayarak bunun talihsizlik olduğu yansıtılırken, kötülerin ölmesinin ilahi adalet ve doğrudan ceza olarak yansıtılması bu olguyla ilgili çarpık anlayışı yansıtmaktadır. Başka bir durum da rönesans dönemi sonuna kadar büyü ve sihir kötü güçlerin elindeyken, Revizyon döneminde artık iyi güçlerin eline geçirildiği ve bu özel güçlerin İncil'de yer alan peygamber mucizelerine işaret ederek yansıtıldığı görülmektedir. Bu nedenle, İncil kaynaklı metinlerle desteklenerek kötülüğün bir tezahürü sayılan büyü'nün ilk dönemlerde kötü karakterlerle özdeşleştirildiği ancak ilerleyen dönemde İncil alegorileri üzerinden yorumlanarak yerini mucizelere bırakarak iyi karakterlerin neredeyse peygamberlik niteliğiyle donatıldığı tespit edilmiştir. Bu dönemde kazara da olsa iyi karakterin, öldürmeye çalışma eyleminin vurgulandığı görülmektedir. Bunun dışında kültürel olarak argonun kullanımı klasik dönemde imalı anlatım varken, 1990'larda biraz daha belirgin söylem kullanıldığı, daha sonra bu söylem yerini bu dönem ve yenilenme döneminde açıktan kelimelere bıraktığı

görülmektedir. Ayrıca ebeveynin tek taraflı yahut iki taraflı yokluğuyla başkahraman genç olarak tasvir edildiği ve kendisini gerçekleştirmek için bazen başındaki büyüğe isyan ederek bazen de bulunduğu ortamdan uzaklaşarak kendini bulma macerasına atlanıldığı gözlenmiştir. Disney'in tüm karakterlerinin ya ergenlik çağında ya da bu çağa yakın çocuklardan oluşmasına bağlı olarak kendi keşif yolculuklarında ebeveynlerinin yok sayıldığı yahut özellikle ebeveynsiz bırakıldıkları gözlenmiştir.

Bu dönemin kültürel söylemlerle ilişkili olması bakımından toplumdaki renklere kör olmadığını bir şekliyle göstermeye çalışan Disney'in, bu dönemde özellikle kadın rollerinin güçlendirilmesinin yanı sıra erkek rollerinde de çok büyük değişiklikler gerçekleştirdiği tespit edilmiştir. Kadın rollerine ve kadınlığa geleneksel rollerin azı tekrar kazandırılırken, macera, amaç, özgürlük için bağların koparılmasının altı çizilerek bu hayallerin gerçekleştirileceğine vurgu yapıldığı saptanmıştır. Erkek rollerinin ataerkil bakış sürdürülerek önceki dönemlere göre daha sorunlu sunumla yansıtıldığı gözlenmiştir. Kuir olduğu düşünülen karakterler bu dönemin başında kötü rolde, ortalarında iyi yan rolde yer alırken dönem sonunda doğrudan iyi başkahraman olarak ekrana yansıtıldığı ve izleyici üzerinde köklü değişim anlamında büyük etki yaratılmaya çalışıldığı gözlenmiştir. Seslendirmelere dikkat edildiğinde yenilenme dönemine kadar diğer tüm karakterler yansıtılan kültürün ağzıyla İngilizce telaffuzlarda bulunurken iyi başkahramanların Amerikan aksanlı İngilizce konuştukları tespit edilmiştir. Engellilik bağlamında bu dönemde sözü edilen karakterler dönem başında ve ortasında yok denecek kadar az zorbalanan hep iyi yan karakter olarak yansıtıldığı, dönemin sonunda ise doğrudan süper sakat klişesi başlatıldığı görülmektedir. Ekoloji bağlamında iyi başkahramanların sürekli doğayla iç içe olma ve orada yaşama hevesleri yansıtılsa da, tam anlamıyla sürdürülebilirlik endişesinin resmedildiği görülmemektedir. Bu nedenle sözü edilen dönemde klasik ve rönesans döneme benzer temsiller oluşturulduğu gözlenmiştir.

Chapek'in yalnızca iki yıl görevde kalmasının ardından Disney'in başına tekrar Iger'in atanmasıyla eski normalini henüz yakalayamamış olsa da hız kesmeden büyümeye devam ettiği görülmektedir. Yenilenme döneminin 2016 yılı ile devam eden sürece tekabül ettiği görülmüştür. Bu dönemin, sanat akımı olarak metamodernist yapıyla beraber bilgelik, incelik, dijital devrim, iklim değişikliği ve çevresel sürdürülebilirlik gibi son küresel olaylar ve bunlara verilen kültürel tepkilerin karakteristikleri olarak sunulan

pragmatik idealizm temsiline yansıtıldığı görülmektedir. Bu dönemde dini değer temsilleri bakımından revizyon döneminin anlatı tarzının sürdürülerek derinleştirildiği görülmektedir. Ahlaki değer temsillerinde iyilere ilişkin tüm değerlerin iyi, kötülere ilişkin tüm değerlerin kötü değerler olmasının dışında başkahramanların öfkesine yenik düşerek kasıtlı olarak öldürmeye teşebbüs ve merhametsizliğe yer verildiği tespit edilmiştir. Bu açıdan klasik dönemle yenilenme dönemi arasında ahlaki temsil bakımından büyük bir uçurum olduğu görülmektedir. Bu dönemde doğrudan keskin kötülerin dönüştürülerek hata yapanlar olarak yumuşatıldığı gözlenmiştir. Aynı dönemde doğanın tükenmişliği ile yok oluşa sürüklenişine vurgu açısından ekolojik dengesizliğin, ekosistem bozukluğunun kötü temsil olarak ekrana yansıtıldığı görülmektedir. Dostluk, birlik, beraberlik ve takım ruhu, yaratıcılık ve farklı düşünebilme ve doğaya yakın olma yenilenme döneminin en başat değerleri arasında olduğu saptanmıştır. Bu dönemde başrollerin doğrudan bahsi geçen kültürden olan oyuncular tarafından seslendirildikleri gözlenmiştir. Kadınların güçlendirilmesinde internet ve sanal dünyanın da dâhil edilmesini savunarak odağına kuirleri de ekleyen IV. dalga feminizmi ile beraber filmlerde de en fazla başka kültürler ve bu kültür geleneklerinin ele alındığı, ekoloji ve ekolojik dengenin bozulmasının konu edildiği görülmüştür. Cinsiyet rollerinde erkek karakterlerin kimi zaman çocuksu inatçılıkları ve aptallıkları kimi zaman pasiflikleri ve güçsüzlükleri hatta dönemin son filminde neredeyse tamamen sessizleştirilme biçimiyle klasik dönemden çok çok uzak ve kötü bir yere konumlandırıldıkları gözlenmiştir. Özellikle kadınlar aşırı androjen karakterlere çevrilerek erkek rolleri tam anlamıyla kadın karakterlerde çoğu kez yansıtılarak başka türlü erkek egemen ideolojinin sürdürülmeye çalışıldığı görülmektedir. Yine kuir bağlamında iyi başkahramanın yöneliminin doğal olduğu izlenimleri daha baskın biçimde verilmeye başlanarak izleyicide ona karşı oluşacak sempati duygusunun artırılmasının hedeflendiği görülmektedir. Yenilenme döneminde kuir karakterlerin daha net gösterildiği ve sempatik karakterler olarak yansıtıldıkları gözlenmiştir. İlk dönemlerde kuir bireyler için zorbalanan rolün temsiline karşılık gelse de sonraki dönemlerde özellikle –revizyon döneminde ve sonrasında – söylem değişikliğine gidilmiş olması liberal Protestan anlayışın devamı olduğu gözlenmiştir. Engelli karakterler revizyon dönemindeki klişe söylemin devam ettirildiği, keskin biçimde çevre sorunları, ekolojik problemler, insanoğlunun hırsları ve sahip olma

arzuları neticesinde ekosistemin, dengenin ve doğal yapının bozulmasının en başat hikâye olarak seçildiği görülmüştür.

Araştırma için ölçüt örneklem içerisinde amaçlı örneklem olarak belirlenen 4 animasyon film, tespit edilen 5 anlatı biçimine göre analiz edilmiştir.

Bu animasyon filmlerde açık anlatı olarak diyaloglarda günlük hayata dair dini öğeler içeren kavramlar ve manevi kültürden sayılan dini değer temsillerinin doğum, ölüm, evlilik ve taç giyme törenleriyle ilişkilendirildiği gözlenmiştir. Ahlaki değer temsillerinin tamamının bu anlatı biçimi içerisinde yer aldığı saptanmıştır. Yine karakter adlarının İncil kaynaklı olduğu; iyi karakterlere İncil'deki iyi kimselerin, kötülere ise, İncil'de yer alan kötü kimselerin isimlerinin verildiği görülmektedir. Açık anlatı içerisinde sunulan bu unsurlar izleyicinin dini ve ahlaki eğitimine doğrudan etki edilebildiğini göstermektedir.

Alegorik anlatı biçimi olarak *Pinokyo* (1930) filminde doğrudan İsa peygamber ve kurtarıcılığı alegorisine, *Küçük Deniz Kızı* (1989) filmlerinde din değiştirerek İsa peygambere kavuşmak isteyen birey alegorisi oluşturulduğu tespit edilmiştir. *Karlar Ülkesi* (2013) filminde ise Anna karakteri için İsa peygamber ve kurtarıcılığı temsil edilirken, Elsa karakteri için Süleyman peygamber ve krallığının temsil edildiği görülmektedir. *Moana 2* (2024) filminde Moana karakteri ana tema olarak İsa peygamber ve kurtarıcılığına işaret edilirken, kıssaların terse çevrilme biçiminde Musa peygamber alegorik temsiline yer verildiği saptanmıştır. Bu alegorilerin, hedef kitlenin parçası olan izleyicilerin anlam dünyasında çok katmanlı yorumlar yapmaya olanak sağlaması nedeniyle, din ve değer eğitimi açısından önemli bir araç olduğu gözlenmiştir.

Seçilen tüm sembollerin sembolik anlatı olarak belirtilmiş olan alegorileri destekledikleri tespit edilmiştir. Her film özelinde seçilmiş anlatıya yardımcı olan özel sembolizme yer verilmekle beraber her film için kullanılan genel sembollerinde bulunduğu görülmektedir. İncil referans alınarak karanlığın, siyahın ve kırmızının kötülükle, aydınlık, ışık veya beyazın iyilikle sembolize edildiği gözlenmiştir. Yine yenilenme dönemine kadar kararlılıkla sürdürülen mavi kuş sembolizmi tespit edilmiştir. Rapunzel, Raya ve Moana karakterleri dışında tüm kadın başrol karakterlerinin mutlaka mavi renk giyerek renk sembolizminin yenilenme dönemine kadar sürdürüldüğü gözlenmiştir. Benzer olarak Hristiyan ikonografisinde gemilerin kilise alegorisi kabul edilmesine bağlı olarak tüm dönemlerde bu nesne sembolizminin sürdürüldüğü

görülmektedir. Yine son döneme kadar sürdürülen çeşme veya kuyuların Hristiyanlık'ta hayat Tanrı'nın hayat kaynağı olması bakımından sembolik olarak temsil edildikleri görülmektedir. Aynı şekilde Eden cenneti tasvirleri olarak yeşilliklerin doğa sembolizmi olarak ortaya konduğu gözlenmiştir. Tüm bu sembolik temsillerin, izleyicinin değer yargılarının inşasında belirleyici bir rol oynadığı ve değer eğitimi sürecine dolaylı fakat etkili bir biçimde katkı sağladığı ileri sürülebilir.

Metaforik anlatı bağlamında animasyon filmlerde yer alan şarkıların sözleri çoğunlukla dini temsillerde ortaya çıkan alegorileri destekleyen metafor formlarını ve yapılarını sundukları saptanmıştır. Bu bakımdan Pinokyo, Anna ve Moana için İsa peygamber alegorisi, Ariel karakteri için İsa'ya kavuşmak isteyen birey alegorisi, Elsa için Süleyman peygamber alegorisi, Moana için Musa, Maui karakteri için Harun alegorisi desteklenmiştir. Hemen hemen her dönem animasyon filmlerde kullanılan şarkıların melodik yapılarında ve bestelerinde, doğrudan Hristiyan ilahi korolarından ya da bazı Hristiyan ilahilerinin müzikal motiflerinden yararlanıldığı tespit edilmiştir. Böylelikle özellikle çocukların öğrenme sürecinde, müziğin hafıza ve duygusal bağlılık oluşturmadaki rolü göz önünde bulundurularak, şarkıların değer eğitimi bağlamındaki önemi ortaya çıkmaktadır.

Sinemasal anlatı bağlamında değerlendirildiğinde, söz konusu animasyon filmlerde mizansenin temel bileşenleri olan dekor, mekân, ışık kullanımı, kostüm tasarımı, karakterlerin jest ve mimikleri ile dönüşüm ve değişim efektlerinin, Hristiyan biçimciliğine özgü estetik anlayışları yansıttığı görülmektedir. Bu görsel ve anlatımsal unsurların, yalnızca estetik birer tercih olmanın ötesinde, çocuk izleyicilerin algı ve bilişsel süreçlerini etkileyebilecek niteliğe sahip olduğunu söylemek mümkündür. Nitekim çocukların gelişimsel evrelerinin doğal bir özelliği olarak değerlendirilen detaylara odaklanma eğilimleri dikkate alındığında, sinemasal anlatının bu unsurlar aracılığıyla çocukların zihinsel temsillerini ve değer yargılarını şekillendirme potansiyeline sahip olduğu söylenebilir. Bu bağlamda, animasyon filmler aracılığıyla aktarılan estetik kodların, çocukların kültürel, dini ve ahlaki yapıları içselleştirilmesinde yine dolaylı fakat etkili bir rol oynadığı öne sürülebilir.

Araştırmadan elde edilen tüm sonuçlar çerçevesinde vurgulanmak istenen ve üç temel alanda ortak bir söylem geliştireceği düşünülen öneriler aşağıdaki şekilde sıralanmıştır.

1. Din eğitimcilerine yönelik olarak;

- Din ve değer eğitimi alanında çok katmanlı ve disiplinler arası film analiz süreçleriyle, özellikle animasyon filmlerin eğitsel materyal olarak nasıl etkin biçimde kullanılabileceğine ilişkin derinlemesine bir anlayış geliştirilmelidir.
- Animasyon filmlerin pedagojik içerikler olarak değer eğitimi potansiyeli, etik ikilemler, karakter gelişimi ve ahlaki muhakeme süreçleri gibi kriterler dikkate alınarak değerlendirilmelidir.
- Eğitsel medya kuramları çerçevesinde animasyon filmlerin öğrenme süreçlerine nasıl entegre edilebileceği üzerine sistematik bir model oluşturulmalıdır.
- Bloom taksonomisinde duyuşsal öğrenme alanı için animasyon filmlerin güçlü bir araç olduğu ve kritik önem taşıdığına farkındalığı artırılmalıdır. Böylelikle hem akademik literatüre hem de eğitim uygulamalarına katkı sunulmalıdır.
- Eğitimciler değer eğitimi bağlamında medya okuryazarlığı ve film çözümleme becerilerini geliştirmeye yönelik hizmet içi programları yapılandırılmalıdır.
- Eğitimciler, sahip oldukları medya okuryazarlığı bilgi ve becerilerini eğitim süreçlerine yansıtarak öğrencilerin eleştirel medya okuryazarlığı düzeylerini geliştirmede rehber bir rol üstlenmelidir.
- Bu araştırma katkısının somut düzeyde gözlemlenebilmesi için nicel araştırmalara ve hedef kitle üzerindeki etki analizlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Özellikle çocuk ve genç izleyiciler üzerinde bu filmlerin oluşturduğu etki, uzun vadeli davranış değişiklikleri bakımından kesitselden çok, boylamsal ve daha sistematik yöntemlerle değerlendirilmelidir.

2. İletişimciler ve medya çalışmaları uzmanlarına yönelik olarak;

- Görsel-işitsel araçların öğrenme sürecindeki işlevi, etkisi ve potansiyel katkıları üzerine derinlemesine çıkarımlar yapılmalı; bu araçların değer aktarımı süreçlerindeki medya temsilleri analiz edilmelidir.
- Disney anlatı tarzı değiştikçe eleştirel etkileşimin şartları da değişmektedir. Buna göre, Disney hakkında sorular sormakla kalınmamalı, aynı zamanda Disney hakkında sorulması öğretilen sorular hakkında da sorular sorulmalıdır.
- İzleyicilerin yalnızca anlatıya değil, anlatının nasıl kurgulandığına ve kimin perspektifinden sunulduğuna dair farkındalıklarını artıracak eleştirel medya okuryazarlığı becerileri geliştirilmelidir.

- Disney imparatorluğunun kavramsal ve kavramsal olmayan düzenine müdahale edebilmenin ön koşulu olarak eleştirinin biçimi sorgulanmalı; kültürel üretim süreçleri ve medya ideolojileri eleştirel bir gözle incelenmelidir.
3. Sinema çalışmaları ve film analizi alanındaki uzmanlara yönelik olarak;
- Film analizlerinde disiplinlerarası yaklaşımlar derinleştirilmeli, hem estetik hem de pedagojik boyutları içeren daha bütüncül çözümleme yöntemleri geliştirilmelidir.
 - Disney örneklerinde olduğu gibi, yalnızca anlatının içeriği değil; anlatının nasıl kurgulandığı, hangi ideolojik perspektiften sunulduğu ve bu yapının izleyici üzerindeki etkileri araştırılmalıdır.



KAYNAKÇA

- About Disney Imagination Campus*. (t.y.). Disney Imagination Campus. Geliş tarihi 31 Ocak 2025, gönderen <https://www.disneycampus.com/about/>
- Acland, C. R. (2020). *American Blockbuster: Movies, Technology, and Wonder*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1515/9781478012160>
- Adorjan, M., Christensen, T., Kelly, B., & Pawluch, D. (2012). Stockholm Syndrome as Vernacular Resource. *The Sociological Quarterly*, 53(3), 454-474. <https://doi.org/10.1111/j.1533-8525.2012.01241.x>
- Agustina, A., & Afendi, A. R. (2023). Religious Character Values in the Animated Film Nussa and Rara by the Little Giantz and Stripe Productions. *Media Journal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 56-63.
- Ahmet, A., Gamze, K., Rustem, M., & Sezen, K. A. (2018). Is Video-Based Education an Effective Method in Surgical Education? A Systematic Review. *Journal of Surgical Education*, 75(5), 1150-1158. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2018.01.014>
- Akputat, H. (2022). Reha Erdem Sinemasında Öğretmen Temsili: Beş Vakit ve Hayat Var Filmleri Üzerine Bir İnceleme. *the Journal of Academic Social Sciences*, 129(129), 379-390. <https://doi.org/10.29228/ASOS.62274>
- Aksu, S. (2019). *Savaşın En Sevimli Çocukları: 2. Dünya Savaşı ve Disney* [Yüksek Lisans]. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.
- Aldridge, D. (2015). *A Hermeneutics of Religious Education*. Bloomsbury Academic.
- Alhamshary, Y. A. (2022). “Aladdin” in the Eyes of Disney 2019: Reflections on Cultural Representation of Middle East Identity, 14(اللغويات 1 العدد), 1662-1700. <https://doi.org/10.21608/jfafu.2021.73221.1537>
- Ameer, A., & Zuberi, N. A. (2020). Content Analysis of Universal Values in Popular Hollywood Animated Movies A Study of Universal Values from 2010 to 2020. *journal Media and Communication*, 1(2), 98-122.

- Amr, F. (2023). Narrative of LGBTQ Representations in Disney Cartoons. *Transcultural Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(1), 0-0. <https://doi.org/10.21608/tjhss.2023.283116>
- Anderson, M. (2020). *Teaching the Screen: Film Education for Generation Next*. Routledge Taylor& Francis Group.
- Animation Market Size to Hit over USD 895.71 Bn by 2034. (2024). [Araştırma]. Precedence Research. <https://www.precedenceresearch.com/animation-market>
- Anker, R. M. (2017). *Beautiful Light: Religious Meaning in Film*. Wm. B. Eerdmans Publishing Company.
- Anwe, K., & Abhir, B. (2023). Disney Setting and Changing Gender Stereotypes. *Global Media Journal*, 21(66), 1-28.
- Aquiline, M. (2008). *Signs and Mysteries: Revealing Ancient Christian Symbols*. Our Sunday Visitor.
- Arnal, W. (2001). The Segregation of Social Desire: “Religion” and Disney World. *Journal of the American Academy of Religion*, 69(1), 1-19.
- Aronstein, S. (2012). Pilgrimage and Medieval Narrative Structures in Disney’s Parks. İçinde T. Pugh & S. Aronstein (Ed.), *The Disney Middle Ages: A Fairy-Tale and Fantasy Past* (ss. 57-76). Palgrave Macmillan US.
- Arroio, A. (2007). The Role of Cinema into Science Education. *Problem of Education in the 21st Century*, 1, 25-30.
- Arroio, A. (2010). Context Based Learning: A Role for Cinema in Science Education. *Science Education International*, 21(3), 131-143.
- Aslan, E. (2021). Animasyon (Çizgi Film) Tarihine KültürAktarımı Açısından Bir Bakış. *Folklor/Edebiyat*, 27(108), 10-59.
- Auñón, E. S., & Boussif, I. (2022). *Theoretical Overview on The Inclusion of Cinema in The Teaching of French As A Foreign Language*. Innovation in Language Learning International Conference.

- Awinzeligo, M., Churcher, E. W., Wemegah, R., & Narh, N. T. (2022). Impact of Animation Movies on Children's Behavioral and Language Development. *International Journal of Innovative Research and Development*, 11(9).
- Axelsson, T. (2017). Movies and the Enchanted Mind: Emotional Comprehension and Spiritual Meaning Making among Young Adults in Contemporary Sweden. *YOUNG*, 25(1), 8-25. <https://doi.org/10.1177/1103308816668920>
- Aydın, M. Z. (2022). *Din Öğretiminde Yöntemler* (16. bs). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Aydoğdu, S. C. (2020). *Türkiye’de Kısa Film Algısı ve Sorunları* [Yüksek Lisans]. Atatürk Üniversitesi.
- Bahar, H. İ. (2009). *Sosyoloji*. Usak Yayınları.
- Balinisteanu, C. (2014). Disneyfication of Children's Literature. *Language and Literature Studies*, 9(15), 86-94.
- Ball, Edward. (2015). Retracing Slavery's Trail of Tears. *Smithsonian Magazine*.
- Baños, J. E., Blanco-Reina, E., Bellido-Estévez, I., Bosch, F., Cabello, M. R., Cambra-Badii, I., De La Cruz, J. P., D'Ocón, P., Ivorra, M. D., Ferrándiz, M., González-Correa, J. A., Martín-Montañez, E., Martos, F., Pavía, J., & Sanz, E. (2024). Beyond Lectures and Practical Courses: Teaching Pharmacology Using Imaginative Pedagogical Tools. *Pharmacological Research*, 202, 107130. <https://doi.org/10.1016/j.phrs.2024.107130>
- Barak, M., Ashkar, T., & Dori, Y. J. (2011). Learning Science via Animated Movies: Its Effect on Students' Thinking and Motivation. *Computers & Education*, 56(3), 839-846. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.025>
- Barber, B. R. (1995). From Disney World to Disney's World. *New York Times*.
- Barker, J. L. (2010). Hollywood, Black Animation, and the Problem of Representation in Little old' Bosko and The Princess and the Frog. *Journal of African American Studies*, 14(A), 482-498.
- Barnhart, R. K. (1995). *Dictionary of Etymology: The Origins of American English Words* (1. bs). Harper Collins Book.

- Barrett, R. (2009). Queer Talk. İçinde J. L. Mey & K. Brown (Ed.), *Concise Encyclopedia of Pragmatics* (2. bs). Elsevier.
- Barrier, J. M. (2007). *The Animated Man: A Life of Walt Disney*. University of California Press.
- Barthes, R., Lavers, A., & Barthes, R. (2006). *Mythologies* (47. [print.]). Hill and Wang.
- Baxter, J., & Steele, B. C. (2023). *The Story of Disney: 100 years of Wonder*. Disney Editions.
- Bayat, S. (2023). *Sınıf Öğretmenlerinin Mesleki Öz-Yeterlikleri ile Değerler Eğitimi Öz-Yeterliklerinin İncelenmesi* [Doktora]. Dicle Üniversitesi.
- Bayless, M. (2012). Disney's Castles and the Work of the Medieval in the Magic Kingdom. İçinde T. Pugh & S. Aronstein (Ed.), *The Disney Middle Ages: A Fairy-Tale and Fantasy Past* (ss. 39-56). Palgrave Macmillan US.
- Beaudine, G., Osibodu, O., & Beavers, A. (2017). Disney's Metaphorical Exploration of Racism and Stereotypes: A Review of *Zootopia* *Zootopia* directed by Byron Howard, Rich Moore, and Jared Bush. Produced by Walt Disney Animation Studios, 2016. 108 minutes. *Comparative Education Review*, 61(1), 227-234. <https://doi.org/10.1086/690061>
- Beckerman, H. (2003). *Animation: The Whole Story* (Rev. ed). Allworth Press.
- Begum, S. (2022). He Said, She Said: A Critical Content Analysis of Sexist Language Used in Disney's The Little Mermaid (1989) and Mulan (1998). *Journal of International Woman's Studies*, 23(1).
- Bell, E., Haas, L., & Sells, L. (1995). Introduction: Walt's in the Movies. İçinde E. Bell, L. Haas, & L. Sells (Ed.), *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture* (ss. 1-20). Indiana University Press.
- Bell, E., Haas, L., & Sells, L. (Ed.). (2010). *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture*. Indiana University Press.
- Bellah, R. (1967). Civil Religion in America. *Journal of American Academy of Arts and Sciences*, 96(1), 1-21.

- Bemis, B. (2023). *Disney Theme Parks and America's National Narratives: Mirror, Mirror, for Us All* (First Edition). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003315094>
- Benería, L., Berik, G., & Floro, M. S. (2016). *Gender, Development and Globalization: Economics as If All People Mattered* (Second edition). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Benhamou, E. (2014). From the Advent of Multiculturalism to the Erasure of Race: The Representation of Race Relations in Disney Animated Features (1995-2009). *Exchanges: The Warwick Research Journal*, 2(1), 153-167.
- Bergala, A. (2016). *The Cinema Hypothesis: Teaching Cinema in the Classroom and Beyond* (M. Whittle, Çev.). SYNEMA Gesellschaft für Film und Medien.
- Berger, A. A. (2018). *Medya Çözümleme Teknikleri* (N. Pembecioğlu, Ed.; N. Pembecioğlu, A. Akın, E. Öngön, U. Gündüz, & O. Aksu, Çev.; 5. baskı). Atlas Akademik Basım Yayın Dağıtım.
- Berland, D. (1982). Disney and Freud: Walt Meets the Id. *Journal of Popular Culture*, 15(4), 93-104.
- Bertens, J. W. (2003). *The Idea of the Postmodern: A History*. Taylor and Francis.
- Best, J., & Lowney, K. S. (2009). The Disadvantage of A Good Reputation: Disney as a Target for Social Problems Claims. *The Sociological Quarterly*, 50(3), 431-449.
- Bettany, S., & W. Belk, R. (2011). Disney Discourses of Self and Other: Animality, Primitivity, Modernity, and Postmodernity. *Consumption Markets & Culture*, 14(2), 163-176. <https://doi.org/10.1080/10253866.2011.562017>
- Betton, G. (1990). *Sinema Tarihi: Başlangıcından 1986'ya Kadar* (Ş. Tekeli, Çev.; 3. bs). İletişim Yayıncılık.
- BFI. (2014). *Screening Literacy* (A Framework for Film Education, s. 15). British Film Institution.
- Birkök, M. C. (2008). Bir Toplumsallaştırma Aracı Olarak Eğitimde Alternatif Medya Kullanımı: Sinema Filmleri. *International Journal of Human Sciences / Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 1-12. <https://doi.org/10.14687/ijhs.v5i2.574>

- Blasco, P. G., Moreto, G., & Pessini, L. (2018). Using Movie Clips to Promote Reflective Practice: A Creative Approach for Teaching Ethics. *Asian Bioethics Review*, 10(1), 75-85. <https://doi.org/10.1007/s41649-018-0046-z>
- Blizek, W. L., Marie Desmarais, M., & Burke, R. R. (2011). Religion and Film Studies through the Journal of Religion and Film. *Religion*, 41(3), 471-485. <https://doi.org/10.1080/0048721X.2011.590698>
- Bloom, P. J. (2008). *French Colonial Documentary: Mythologies of Humanitarianism*. Univ. of Minnesota Press.
- Bohas, A. (2016). *The Political Economy of Disney: The Cultural Capitalism of Hollywood*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-56238-8>
- Bonah, C. (Ed.). (2018). *Health Education Films in the Twentieth Century*. University of Rochester Press.
- Bonzel, K. (2011). Reviving the American Dream: The World of Sports. İçinde *Learning From Mickey, Donald and Walt: Essays on Disney's Edutainment Films* (ss. 201-208). McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Booker, M. K. (2010). *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films*. Praeger.
- Bordwell, D. (2007). *Narration in The Fiction Film* (Nachdr.). Univ. of Wisconsin Pr.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2012). *Film Sanatı* (E. S. Onat & E. Yılmaz, Çev.). Deki Yayınevi.
- Borsy, N. (2022). Consuming Disney: Image Cultivation, Indoctrination and Immersive Transmedia Storytelling in Disney Cookbooks. İçinde U. Dettmar & I. Tomkowiak (Ed.), *On Disney: Deconstructing Images, Tropes and Narratives* (C. 9, ss. 211-227). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-662-64625-0_14
- Bostan, A. D. (2018). *Disney Animasyonlarında Toplumsal Cinsiyet: Prenseslik Anlatılarının Göstergebilimsel Çözümlemesi* [Doktora]. Marmara Üniversitesi.
- Bostan, A. D. (2022). *Disney Versus Dreamworks: Disney'in Postmodernleşmesinde Dreamwork Etkisi*. <https://hdl.handle.net/11424/293092>

- Bottomore, S. (1999). The Panicking Audience?: Early Cinema and The “Train Effect”. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 19(2), 177-216.
<https://doi.org/10.1080/014396899100271>
- Box, H. C. (2020). *Set Lighting Technician's Handbook: Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution* (Fifth edition). Routledge.
- Börzel, T. A. (with Risse, T.). (2016). *The Oxford Handbook of Comparative Regionalism*. Oxford University Press USA - OSO.
- Branco, S. D. (2022). [Religion and Film: Representation, Experience, Meaning, tanıtım yazarı S. Knauss]. *Journal of Religion and Film*, 26(1), 8.
- Brashares, C. W. (1938). Walt Disney as Theologian. *Christian Century*, 2(55), 968.
- Britt. (2016, Mart 7). *The Pedagogy of Screening*. Learning In a Flat World.
<https://bwatwood.edublogs.org/2016/03/07/the-pedagogy-of-screening/>
- Brockway, R. W. (1989). The Masks of Mickey Mouse: Symbol of a Generation. *Journal of Popular Culture*, 22(4), 25-34.
- Brode, D. (2005). *Multiculturalism and the Mouse: Race and sex in Disney entertainment* (1st ed). University of Texas Press.
- Brode, D. (2022). *Disneyanity: Of “Walt” and Religion* (1st Edition). Sunbury Press.
- Brode, D. (with American Council of Learned Societies). (2004). *From Walt to Woodstock: How Disney Created the Counterculture* (1st ed). University of Texas Press.
- Brooker, P. (2003). *A Glossary of Cultural Theory* (2. ed). Arnold [u.a.].
- Brown, A. (2021). Hook, Ursula, and Elsa: Disney and Queer-coding from the 1950s to the 2010s. *The Macksey Journal*, 2(43).
- Brown, B. (2008). *Motion Picture and Video Lighting* (2nd ed., New ed). Elsevier/Focal Press.
- Brown, B. (2012). *Cinematography: Theory and Practice: Imagemaking for Cinematographers and Directors* (2nd ed). Elsevier/Focal Press.

- Bruch, A. (2018). Educational Cinema in the Weimar Republic. *Educació i Història: Revista d'Història de l'Educació*, 31, 113-124. <https://doi.org/10.2436/20.3009.01.204>
- Bryman, A. (1995). *Disney and His Worlds*. Routledge.
- Bryman, A. (2008). *The Disneyization of Society* (Reprint). SAGE Publ.
- Buchanan, I. (2018). *A Dictionary of Critical Theory* (Second edition). Oxford University Press.
- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning, and Contemporary Culture*. Polity Press ; Distributed in the USA by Blackwell Pub.
- Buckingham, D., & Sefton-Green, J. (2005). *Cultural Studies Goes To School*. Taylor and Francis.
- Budd, M. (2005). Introduction: Private Disney, Public Disney. İçinde M. Budd & M. H. Kirsch (Ed.), *Rethinking Disney: Private Control, Public Dimensions*. Wesleyan University Press.
- Budzik, J. H. (2017). Film Education in Cinemas – Determinants and Tendencies. *Panoptikum*, 18, 157-176. <https://doi.org/10.26881/pan.2017.18.10>
- Bulut, N. (2022). *İlkokul/Ortaokul Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Animasyon ve Görsel Etkinlik Kullanımının Değer Eğilimine Etkisi* [Yüksek Lisans]. Kocaeli Üniversitesi.
- Burge, R. P. (2023). *The Nones: Where They Came From, Who They Are, and Where They Are Going* (2. bs). Fortress Press.
- Burkett, B. (2023, Mayıs 17). *Disney Opens “Innovative” School for K-12 in Florida & Disaster Follows*. Disney Dining. <https://www.disneydining.com/disney-company-innovative-school-in-celebration-florida-fails-miserably-bb1/>
- Burn, A., & Reid, M. (2012). Screening Literacy: Reflecting on Models of Film Education in Europe. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 7(4), 314-323. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2012-04-07>
- Burnett, R. G., & Martell, E. D. (1932). *The Devil's Camera: Menace of A Film-Ridden World*. The Epworth Press.

- Burns, J. (2013). Uplifting the Empire: Colonial Cinema and the Educational Film-Movement, 1913–1940. İçinde J. Burns, *Cinema and Society in the British Empire, 1895–1940* (ss. 93-132). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1057/9781137308023_4
- Burton, T. I. (2020). *Strange Rites: New Religions for a Godless World*. Public Affairs.
- Byrne, E., & McQuillan, M. (2010). *Deconstructing Disney*. Pluto Press.
- Campbell, N. (Ed.). (2004). *Issues in Americanisation and Culture*. Edinburgh Univ. Press.
- Canemaker, J. (2001). *Walt Disney's Nine Old Men & The Art of Animation*. Disney Editions.
- Carollo, L. (2024). *U.S. & Canada: Disney's Box Office Market Share 2023*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/187300/box-office-market-share-of-disney-in-north-america-since-2000/>
- Caruso, M. P. (2002). An Ignatian Analysis of the Walt Disney Company: Lessons for Jesuit Higher Education. *Catholic Education: A Journal of Inquiry and Practice*, 5(3), Article 3. <https://ejournals.bc.edu/index.php/cej/article/view/957>
- Caves, R. W. (Ed.). (2005). *Encyclopedia of The City*. Routledge.
- Cebeci, S., & Demir, R. (2018). Çizgi Filmler Çocuklara Neyi Vaat Ediyor? *Diyanet İlmi Dergi*, 54(1), Article 1.
- Chambers, J. (2022). Our Cinema: Exploring The Development and Proposal of A New Programme of Vernacular-Based Film Education in Scotland. *Film Education Journal*, 5(2). <https://doi.org/10.14324/FEJ.05.2.06>
- Chambers, J. (2023). Don't Teach: Exploring The Irreducibilities of Film Education Through Japan's Children Meet Cinema Project in Conversation With Etsuko Dohi. *Film Education Journal*, 6(2). <https://doi.org/10.14324/FEJ.06.2.03>
- Champoux, J. E. (1999). Film as a Teaching Resource. *Journal of Management Inquiry*, 8(2), 240-251.

- Charania, M., & Albertson, C. (2018). Single, White, Female: Feminist Trauma and Queer Melancholy in the New Disney. İçinde S. Talburt (Ed.), *Youth Sexualities: Public Feelings and Contemporary Cultural Politics* (C. 2, ss. 129-154). Bloomsbury Publishing.
- Charters, W. W. (1933). *Motion Pictures and Youth: A Summary*. The Macmillan Company.
- Cheu, J. (Ed.). (2013). *Diversity in Disney films: Critical essays on race, ethnicity, gender, sexuality and disability*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Chidester, D. (2005). *Authentic Fakes: Religion and American Popular Culture*. University of California Press.
- Child, F. J. (1965). *The English and Scottish Popular Ballads* (C. 2). Dover Publ.
- Chourdaki, P. (2018). Contemporary Cultural-Social Approaches in Non-Formal Education: Three Representative Examples from the Fields of Medieval Literature, Theatre of the Absurd, and Modern Cinema. *Iranian Journal of Comparative Education*, 1(3). <https://doi.org/10.22034/ijce.2019.192718.1024>
- Chrismanna, D. G. (2016). The Transformation of Woman's Portrayal and Gender Roles in Disney Princess Movies. *Proceedings of International Conference on Language, Literary and Cultural Studies*. Widyaloka Auditorium, Universitas Brawijaya. https://doi.org/10.217716/ub.icon_laterals.2016.001.1.13
- Cirlot, J. E. (1990). *A Dictionary of Symbols* (J. Sage, Çev.; 2. bs). Routledge Library.
- Clarke, L. L., Hine, B., England, D., Flew, P. P. M. S., Alzahri, R., Juriansz, S. N., & Garcia, Ma. J. B. C. (2024). The Gendered Behaviors Displayed by Disney Protagonists. *Frontiers in Sociology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fsoc.2024.1338900>
- Cline, R., & Clark, S. (2019). *The Walt Disney Studios: A Lost to Remember (Disney Editions Deluxe)*. Disney Editions.
- Clive, & Erricker, J. (1994). Metaphorical Awareness and The Methodology of Religious Education. *British Journal of Religious Education*, 16(3), 174-184. <https://doi.org/10.1080/0141620940160305>

- Cohen, D. (2019). *The Development of Play* (Fourth Edition). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Cole, D. R., & Bradley, J. P. N. (2016). *A Pedagogy of Cinema*. Brill | Sense. <https://doi.org/10.1007/978-94-6300-555-5>
- Connellan, T. K. (1997). *Inside the Magic Kingdom: Seven Keys to Disney's Success*. Bard Press.
- Connor, S. (Ed.). (2008). *The Cambridge Companion to Postmodernism* (1. publ., [Nachdr.]). Cambridge Univ. Press.
- Cook, D. A. (1990). *A History of Narrative Film* (2. ed). Norton.
- Coomaraswamy, A. (1986). Literary Symbolism. İinde *Coomaraswamy: Selected Papers, Vol. 1: Traditional Art and Symbolism*. Princeton University Press.
- Coombs, P. H., & Ahmed, M. (1978). *Attacking Rural Poverty: How Nonformal Education Can Help; A Research Report for the World Bank Prep. by the International Council for Educational Development* (2. print). Johns Hopkins Univ. Press.
- Corbin, J. M., & Strauss, A. L. (2015). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory* (Fourth edition). SAGE.
- Corrigan, T. (Ed.). (2012). *American Cinema of the 2000s: Themes and Variations*. Rutgers University Press.
- Coşkun, M. K. (2015). Değerler Eğitiminde Sinematerapinin İmkânı ve Gücü. İinde B. Yorulmaz, W. L. Blizek, N. Tınaz, J. Lyden, & M. A. Doğan (Ed.), *Sinema ve Din* (1. bs, ss. 175-192). Değerler Eğitimi Merkezi Yayınları.
- Cox, D., & Jones, R. P. (2017). *America's Changing Religious Identity* (Finding from the 2016 American Values Atlas) [Anket]. Public Religion Research Institute.
- Cox, D., & Levine, M. P. (2012). *Thinking Through Film: Doing Philosophy, Watching Movies*. Wiley-Blackwell.

- Coyne, S. M., Linder, J. R., Rasmussen, E. E., Nelson, D. A., & Birkbeck, V. (2016). Pretty as a Princess: Longitudinal Effects of Engagement With Disney Princesses on Gender Stereotypes, Body Esteem, and Prosocial Behavior in Children. *Child Development*, 87(6), 1909-1925. <https://doi.org/10.1111/cdev.12569>
- Crafton, D. (1982). *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*. The University of Chicago Press.
- Craig, R. D. (2004). *Handbook of Polynesian Mythology*. ABC-CLIO, Inc.
- Crandall, E. L. (1926). Possibilities of the Cinema in Education. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 128, 109-115.
- Crawford, B. J. (2010). The Third Wave's Break from Feminism. *International Journal of Law in Context*, 6(1), 100-102. <https://doi.org/10.1017/S1744552309990346>
- Creed, B. (1998). Film and Psychoanalysis. İçinde J. Hill & P. C. Gibson (Ed.), *The Oxford Guide To Film Studies*. Oxford University Press.
- Cressey, P. G. (1934). The Motion Picture as Informal Education. *Journal of Educational Sociology*, 7(8), 504-515.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4. ed). SAGE.
- Cross, F. L., & Livingstone, E. A. (Ed.). (2005). *The Oxford dictionary of the Christian Church* (3rd ed. rev). Oxford University Press.
- Crum, H. (2009). What Walt Disney Never Told You: Social, Political, and Religious Interpretations of the Brothers Grimm Literature. *Honors Theses*. https://egrove.olemiss.edu/hon_thesis/1974
- Cruz JR., B. (2011). Paging Doctor Disney: Health Education Films, 1922–1973. İçinde A. B. Van Riper (Ed.), *Learning From Mickey, Donald and Walt: Essays on Disney Entertainment Films* (ss. 127-144). McFarland.
- Culhane, S. (1990). *Animation: From Script to Screen ; The Screen's Most Engaging Creatures: From Popeye to Donald Duck* (1. ed. (paperback)). St. Martin's Press.

- Culpepper, S. (2025). Religion, Church and State in America. İçinde J. Haynes (Ed.), *The Routledge Handbook of Politics and Religion in Contemporary America* (ss. 42-54). Taylor and Francis.
- Çalışır, M. (2018). *Canlandırma Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet Roller: 2000 Sonrası Disney ve Pixar Filmleri Üzerinden Bir Analiz* [Yüksek Lisans]. Akdeniz Üniversitesi.
- Çelik, B. (2019). *Animasyon Destekli Değerler Eğitimi Programının Akademik Başarıya, Derse ve Bilişim Değerlerine Yönelik Tutuma ve Kalıcılığa Etkisi* [Doktora]. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi.
- Çelikkaya, H. (1996). *Fonksiyonel Eğitim Sosyolojisi*. Alfa Yayınları.
- Dahl, A. (2023). What We Do When We Define Morality (and Why We Need to Do It). *Psychological Inquiry*, 34(2), 53-79.
- Dahle, M. S. (2017). Worldview Formation and the Disney Universe. *Journal of Youth and Theology*, 16(1), 60-80.
- Dahlquist, M. (with Frykholm, J.). (2020). *The Institutionalization of Educational Cinema: North America and Europe in the 1910s And 1920s*. Indiana University Press.
- Dale, E. (1933). *How to Appreciate Motion Pictures: A Manuel of Motion Picture Critism Prepared for High School Students*. The Macmillan Company.
- Dale, E. (1935). *Children's Attendance at Motion Pictures*. The Macmillan Company.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching* (3rd edition). Dryden Press.
- Dale, T., & Foy, J. (2020). Liberty Square in the Shadow of Cindrella's Castle: Political Philosophy in Disney's Theme Parks. İçinde R. B. Davis (Ed.), *Disney and Philosophy: Truth, Trust and a Little Bit of Pixie Dust* (ss. 283-292). Wiley-Blackwell.
- Davis, A. M. (2005). The 'Dark Prince' and Dream Women: Walt Disney and Mid-Twentieth Century American Feminism. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 25(2), 213-230. <https://doi.org/10.1080/01439680500137987>

- Davis, A. M. (2011). *Good Girls and Wicked Witches: Changing Representations of Women in Disney's Feature Animation*. John Libbey Publishing.
- Davis, A. M. (2015). *Handsome Heroes & Vile Villains: Masculinity in Disney's Feature Animation*. Indiana University Press.
- Davis, R. B., & Irwin, W. (Ed.). (2020). *Disney and Philosophy: Truth, Trust, and a Little Bit of Pixie Dust*. Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781119538370>
- De Leeuw, R. N. H., & Van Der Laan, C. A. (2018). Helping Behavior in Disney Animated Movies and Children's Helping Behavior in the Netherlands. *Journal of Children and Media*, 12(2), 159-174. <https://doi.org/10.1080/17482798.2017.1409245>
- De Sousa, V. (2016). What Do Learners Need to Know About Cinema? Film as a Learning Tool in Adult Education. *Andragoška spoznanja*, 22(3), 21-32. <https://doi.org/10.4312/as.22.3.21-32>
- Decoster, P.-J. (2016). *From Cinema Education to the Omnipresence of Digital Screens: Challenging the Assumptions in View of Educational Experiences* [Doctorate Thesis]. Ghent University.
- Decoster, P.-J., & Vansieleghe, N. (2014). Cinema Education as an Exercise in 'Thinking Through Not-Thinking'. *Educational Philosophy and Theory*, 46(7), 792-804. <https://doi.org/10.1080/00131857.2013.795853>
- Deem, J., Starnes, D., & Ziegler, J. (2023). The Influence of Early Life Experiences on Later Life Behaviors: An Examination of the Life of Walt Disney. *Journal of Behavioral and Applied Management*, 23(2), 114-121.
- Derrida, J., & Spivak, G. C. (1997). *Of Grammatology* (Corrected ed). Johns Hopkins Univ. Press.
- Deys, K., & Parrillo, D. F. (2022). Introduction. İçinde K. Deys & D. F. Parrillo (Ed.), *Social Order and Authority in Disney and Pixar Films*. The Rowman and Littlefield Publishing Group.

- Diah, I., Anisa, S., & Budiarto, B. (2021). The Representation of Mexican Culture in Disney Pixar's Movie Entitled "'Coco'". *JELL (Journal of English Language and Literature) STIBA-IEC Jakarta*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.37110/jell.v6i2.128>
- Dick, B. F. (2006). *Forever Mame: The Life of Rosalind Russell*. University Press of Mississippi.
- Dielarenza, D., Wahana, P., Asvilla, S., Marudut Bernardtua, S., & Wildatussholiha, R. (2022). *Educational Value of Disney Film "'Coco'" by Walt Disney Pictures* [Seminar]. Undergraduate Students' National Seminar English Education Study Program, Jakarta.
- Digital Bible. (2023, Kasım 24). *Unfurling The Biblical Symbolism Of Ships: A Voyage Of Faith And Transformation*. Digital Bible Blog Posts. <https://digitalbible.ca/>
- Diken, B., & Laustsen, C. B. (with Ertekin, S., & Çelik, Ö.). (2016). *Filmlerle Sosyoloji* (Dördüncü basım). Metis Yayınları.
- Disney, W. (2023). *The Official Walt Disney Quote Book* (First hardcover edition). Disney Editions.
- Dixon, R. B. (1916). *The Mythology Of All Races Oceanic Vol.ix*. <http://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.283528>
- Dixon, W. W. (Ed.). (2006). *American Cinema of the 1940s: Themes and Variations*. Berg.
- Domaradzki, M. (2017). The Beginnings of Greek Allegoresis. *Classical World*, 110(3), 299-321. <https://doi.org/10.1353/clw.2017.0019>
- Dorfman, A., & Mattelart, A. (2019). *How to Read Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comic* (D. Kunzle, Çev.). Pluto Press.
- Dow, J. B. (1990). Hegemony, Feminist Criticism, and The Mary Tyler Show. *Critical Studies in Mass Communication*, 7, 261-274.
- Dragojevic, M., Mastro, D., Giles, H., & Sink, A. (2016). Silencing Nonstandar Speakers: A Content Analysis of Accent Portrayals on American Primetime Television. *Language in Society*, 45(1), 59-85.

- Du Gay, P., & Hall, S. (Ed.). (2011). *Questions of Cultural Identity*. Sage.
- Dunlap, J. W. (2005). *VeggieTales: Moral Education through Entertainment- Education Videos* [Doctorate Thesis]. Regent University.
- Durand, G. (1998). *Sembolik İmgelem*. İnsan Yayınları.
- Dysinger, W. S., & Ruckmick, C. A. (1933). *The Emotional Responses of Children to the Motion Picture Situation*. The Macmillan Company.
- Eco, U. (2023). *Açık Yapıt* (T. Esmer, Çev.; 6. bs). Can Yayınları.
- Edwards, H. N. (1987). Changing Family Structure and Youthful Well-Being. *Journal of Family Issues*, 8, 355-372.
- Edwards, L. H. (1999). The United Colors of "Pocahontas": Synthetic Miscegenation and Disney's Multiculturalism. *Narrative*, 7(2), 147-168.
- Eichler- Levine, J. (2024). Exploring Disney's Worlds Through Religious Studies. *Religion Compass*, 18(11-12), 1-9. <https://doi.org/10.1111/rec3.70010>
- Ėjzenštejn, S. M. (2006). *The Eisenstein Collection* (R. Taylor, Ed.). Seagull Books.
- Ekinci, N. (2017). *Platon'un Metaforları Üzerinden Varlık ve Bilgi Anlayışının Okunması* [Yüksek Lisans]. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü- Felsefe Anabilim Dalı.
- Eliot, M. (1993). *Walt Disney: Hollywood's Dark Prince*. Carol Publishing Group.
- Ellis, D. C., & Thornborough, L. (1923). *Motion Pictures in Education: A Practical Handbook for Users of Visual Aids*. Leopold Classic Library.
- Elsaesser, T., & Hagener, M. (2010). *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. Routledge.
- Emissary. (2007). *A Faraway Ancient Country*. Caritas Publishing.
- England, D. E., Descartes, L., & Collier-Meek, M. A. (2011). Gender Role Portrayal and the Disney Princesses. *Sex Roles*, 64, 555-567.
- Evans, E. (2015). *The Politics of Third Wave Feminisms: Neoliberalism, Intersectionality, and the State in Britain and the US*. Palgrave Macmillan.

- Faber, A. (2013). Religion, Ethics and Film. İçinde W. L. Blizek (Ed.), *Bloomsbury Companion to Religion and Film* (ss. 49-58). Bloomsbury Academic.
- Fahmy, D. (2018). *Americans are Far More Religious than Adults in Other Wealthy Nations*. Pew Research Center.
- Fan, J. (2019). Queering Disney Animated Films Using a Critical Literacy Lens. *Journal of LGBT Youth*, 16(2), 119-133. <https://doi.org/10.1080/19361653.2018.1537871>
- Farias, B. da M., & Cazetta, V. (2021). Learning Society, Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE) and TV Escola: Government of Subjects by Animation Short Films. *Revista Brasileira de Educação*, 26(260044), 1-27.
- Fatha, N., Adam, M., Manaku, R. A., & Tangkilisan, S. (2021). Cultural Appropriation of Polynesian Portrayed In Moana Movie. *NOTION: Journal of Linguistics, Literature, and Culture*, 3(2), 92-98. <https://doi.org/10.12928/notion.v3i2.4885>
- FBI: Record: The Vault- Walt Elias Disney* (Investigation 9444667). (1956). Federal Bureau of Investigation.
- Ferraiuolo, P. (1996). *Disney and the Bible: A Scriptural Critique of the Magic Kingdom*. Horizon Books.
- Finch, C. (1988). *The Art of Walt Disney*. Portland House.
- Findlay, J. M. (1993). *Magic Lands: Western Cityscapes and American Culture After 1940*. University of California press.
- Fischer, L. (Ed.). (2009). *American Cinema of the 1920s: Themes and Variations*. Rutgers University Press.
- Fjallström, E. (2010). *Film and Streaming Media as Resources in English Teaching* [D Master Thesis]. Lulea University.
- Fjellman, S. M. (1992). *Vinyl Leaves: Walt Disney World and America*. Westview Press.
- Flaxman, G., Sinnerbrink, R., & Trahair, L. (2015). *Understanding Cinematic Thinking: Film-Philosophy in Bresson, von Trier and Haneke*. Edinburgh University Press.
- Fletcher, A. (2012). *Allegory: The Theory of a Symbolic Mode*. Princeton University Press.

- Flory, J. (1968). *Films for Learning: Some Observations on the Present, Past, and Future Role of the Educational Motion Picture*. Office of Education (DHEW).
- Foglesong, R. E. (2003). *Married to the Mouse: Walt Disney World and Orlando*. Yale University Press.
- Fohr, S. D. (2017). *Cindrella's Gold Slipper: The Spiritual Symbolism of Folk and Fairy Tales* (4th bs). Philosophia Perennis.
- Foley, M. S. (2014). *Front Porch Politics: The Forgotten Heyday of American Activism in the 1970s and 1980s*. Hill and Wang.
- Forsdale, J. R., & Forsdale, L. (1970). Film Literacy. *AV Communication Review*, 18(3), 263-276.
- Fortunatianus Aquileiensis. (2017). *Commentary on the Gospels: English translation and introduction*. De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110516371>
- Fraser, J. T. (1999). *Time, Conflict and Human Values*. University of Illinois Press.
- Freedman, E. (2007). *No Turning Back: The History of Feminism and the Future of Women*. Random House Publishing Group.
- Freeman, C. C. (1990). Visual Media in Education: An Informal History. *Visual Resources*, 6(4), 327-340. <https://doi.org/10.1080/01973762.1990.9658877>
- Freeman, G. L. (1940). The Motion Picture and Informal Education. *Journal of Educational Sociology*, 13(5), 257. <https://doi.org/10.2307/2262639>
- Freitas, M. (2005). Human Rights Films: Issues and Definations. *Journal of Islamic State Practices in International Law*, 32(1), 28-48.
- Friedman, J. S. (2022). *The Disney Revolt: The Great Labor War of Animation's Golden Age*. Chicago Review Press.
- Friedman, L. D. (Ed.). (2007). *American Cinema of the 1970s: Themes and Variations*. Berg.
- Frisch, M. (2006). Childhood Family Correlates of Heterosexual and Homosexual Marriages: A National Cohort Study of Two Million Danes. *Archives of Sexual Behavior*, 35, 533-547.

- Furniss, M. (2007). *Art in Motion: Animation Aesthetics*. John Libbey Publishing.
- Furniss, M. (2016). *A New History of Animation: 460 Illustrations* (1. bs). Thames & Hudson.
- Gabler, N. (2006). *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination* (1st ed). Knopf.
- Gallese, V., & Guerra, M. (2012). Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 3, 183-210.
- Garabedian, J. (2014). Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess. *James Madison Undergraduate Research Journal*, 2(1), 22-25.
- Garcia, R. K., & Pickavance, T. (2020). Hidden Mickeys and the Hiddennes of God. İçinde R. B. Davis (Ed.), *Disney and Philosophy: Truth, Trust a Little Bit of Pixie Dust* (ss. 35-44). Wiley-Blackwell.
- Gardella, P. (2013). *American Civil Religion: What Americans Hold Sacred*. Oxford University Press.
- Garlen, J. C., & Sandlin, J. A. (2016). Introduction: Popular Culture and Disney Pedagogies. İçinde *Teaching With Disney* (ss. 1-24). Peter Lang Inc., International Academic Publishers.
- Gaycken, O. (2012). The Cinema of the Future: Visions of the Medium as Modern Educator, 1895-1910. İçinde D. Orgeron, M. Orgeron, & D. Streible (Ed.), *Learning with the Lights Off: Educational Film in the United State* (ss. 67-89). Oxford University Press.
- Gemori, R. (2011). *The Polynesian Tattoo Handbook: Practical Guide to Creating Meaningful Polynesian Tattoos*. Tattoo Tripes.
- Gennawey, S. (2014). *Universal vs. Disney: The Unofficial Guide to American Theme Parks' Greatest Rivalry*. Keen.
- Gerbner, G. (1973). Cultural Indicators: The Third Voice. İçinde G. Gerbner, L. P. Gross, & W. H. Melody (Ed.), *Communications Technology and Social Policy; Understanding the New Cultural Revolution* (ss. 555-573). John Wiley & Sons.

- Gerbner, G. (1974). Communication: Society is the Message. *Gordoll and Breach Science Publishers Ltd., 1*, 57-64.
- Gersten, B. F. (2006). *American Values Through Film: Lesson Plans for Teaching English and American Studies*. English Language Office.
- Gessner, R. (1968). *The Moving Image: A Guide to Cinematic Literacy*. Dutton Press.
- Ghez, D., & Docter, P. (2015). *They Drew as They Pleased: The Hidden Art of Disney's Golden Age, the 1930s*. Chronicle Books.
- Gibbs, A. (2018). Film Education Otherwise: A Response to Bergala's Dialectics of Cinema and Schooling. *Film Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.18546/FEJ.01.1.08>
- Gibbs, J. (2012). *Mise-en-scene: Film Style and Interpretation*. Columbia University Press.
- Gibbs, R. W. (2020). Allegory in Literature and Life. *BELLS90 Proceedings*, 13-31.
- Gibson, Je. J. (2023). *'Conceal, Don't Feel, Don't Let Them Know': A Critical Analysis of the Representation of Disability in Disney Animated Films* [Doctorate Thesis]. University of York.
- Giovanna, E. D. (2007). Disney Films: Reflections of the Other and the Self. *Culture, Language and Representation*, 4(1), 91-109.
- Giroux, H. A. (1994). "Animating Youth: The Disneyfication of Children's Culture." *Socialist Review*. https://www.humanities.mcmaster.ca/~girouxh/online_articles/animating_youth.htm
- Giroux, H. A. (1995). When you Wish upon a Star it Makes a Difference who you Are: Children's Culture and the Wonderful World of Disney. *International Journal of Educational Reform*, 4(1), 79-83. <https://doi.org/10.1177/105678799500400112>
- Giroux, H. A. (1998). Public Pedagogy and Rodent Politics: Cultural Studies and the Challenge of Disney. *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies*, 2, 253-266.
- Giroux, H. A. (2002). *Breaking in to the Movies: Film and the Culture of Politics*. Blackwell Publ.

- Giroux, H. A. (2004). *Impure Acts: The Practical Politics of Cultural Studies* (2nd Edition). Routledge Taylor& Francis Group.
- Giroux, H. A., & Pollock, G. (2010). *The Mouse that Roared: Disney and the End of Innocence* (Updated and expanded ed). Rowman & Littlefield Publishers.
- Gish, E., Lukianova, K., Dedrick, J., & Haynes, J. (2025). Culture, Religion and American Political Life. İçinde *The Routledge Handbook of Politics and Religion in Contemporary America* (ss. 25-41). Taylor and Francis.
- Gladstein, G. A., & Feldstein, J. C. (1983). Using Film to Increase Counselor Empathic Experiences. *Counselor Education and Supervision*, 23(2), 125-131.
- Glamour (Direktör). (2020). *Fashion Expert Fact Checks Elsa and Anna's Costumes from "Frozen"* [Video recording]. Glamour.
- Gnuse, R. K. (2015). Seven Gay Texts: Biblical Passages Used to Condemn Homosexuality. *Biblical Theology Bulletin: Journal of Bible and Culture*, 45(2), 68-87. <https://doi.org/10.1177/0146107915577097>
- Goerg, O. (2020). *Tropical dream palaces: Cinema in colonial West Africa*. Oxford University Press.
- Golden, J. C., & Jacoby, J. W. (2017). Playing Princess: Preschool Girls' Interpretations of Gender Stereotypes in Disney Princess Media. *Sex Roles*, 79, 299-313.
- Goncalves, A. L., Fandos, M., & Aguaded, J.-I. (2011). Learning to Watch Cinema in the Classroom: Production and Investigation for the Teaching of Cinematographic Language. *I-Manager's Journal on Educational Psychology*, 4(3), 9-20.
- Gordon, D. (2024). Non-religion and Religious Diversity. İçinde J. Haynes, *The Routledge Handbook of Politics and Religion in Contemporary America* (1. bs, ss. 119-135). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003340409-11>
- Gorer, G. (1964). *The American People: A study in National Character* (1. bs). W. W. Norton&Company Publishing.
- Gottman, J. S. (1989). Children of Gay and Lesbian Parents. *Marriage & Family Review*, 14(3-4), 177-196. https://doi.org/10.1300/J002v14n03_09

- Graff, G. (1973). The Myth of the Postmodernist Breakthrough. *TriQuarterly*, 26, 383-417.
- Graham, L., & Loysen, G. J. (1980). Reelizing the Full Potential of Captioning Educational Films for the Deaf through Lesson Guide Utilization. *American Annals of the Deaf*, 125(6), 817-821. <https://doi.org/10.1353/aad.2012.1360>
- Gramsci, A. (2010). *Seçme Yazılar 1916-1935* (D. Forgacs, Ed.; İ. Yıldız, Çev.). Dipnot Yayınları.
- Grant, B. K. (Ed.). (2013). *American Cinema of the 1960s: Themes and Variations* (3rd paperback printing). Rutgers Univ. Press.
- Greeley, A. (1988). *God in Popular Culture*. Thomas More Pr.
- Gregory, S. M. (2013). Disney's Second Line: New Orleans, Racial Masquerade, and the Reproduction of Whiteness in the Princess and the Frog. *Journal of African American Studies*, 14(4), 432-449.
- Griffin, K., & Sherriffs, E. (1994). *Teaching Values through American Movies*. Institute of Education Sciences.
- Griggs, T. (2020). *Mickey Mouse and Multiculturalism: Disney's Global Capitalism* [The degree of Bachelor of Arts]. University of Oregon.
- Grubba, L. S. (2020). Cinema, Human Rights And Development: The Cinema As A Pedagogical Practice. *CINEJ Cinema Journal*, 8(1), 87-123. <https://doi.org/10.5195/cinej.2020.238>
- Guimares, A. M. M. (2014). Light! Camera! Education: The Use of Cinema to Enhance Education and Learning. *Epiphany Journal of Transdisciplinary Studies*, 7(2), 1-8.
- Guisheng, Z., Mobai, C., Tong, W., & Bo, Y. X. (2023). Highlighting the Dual Impact of Animations in the Construction of Religion Cultural Context: A Systematic Literature Review and Conceptual Framework. *Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues*, 26(3), 1-21.

- Gulshan, S., & Tripathi, D. (2020). Accessibility of Films and Level of Film Literacy in Visually Impaired People: An Exploration of Media Literacy Skills. *Global Media Journal-Indian Edition*, 12(2).
- Güçhan, G. (1993). Sinema-Toplum İlişkileri. *Kurgu Dergisi*, 1(12), 51-71.
- Güngör, N. (2020). *İletişim: Kuramlar ve Yaklaşımlar* (5. Baskı). Siyasal Kitabevi.
- Güven, S. (1999). *Toplum Bilim*. Ezgi Kitabevi.
- Hackett, D. (1995). The Social Origins of Nationalism: Albany, New York, 1754-1835. İçinde D. Hackett (Ed.), *Religion and American Culture*. Routledge.
- Hahn, D. (1996). *Animation Magic: A Behind the Scenes Look at How an Animated Film Is Made* (1. ed). Disney Press.
- Hall, S. (1996). The Problem of Ideology: Marxism Without Guarantees. İçinde D. Morley & K. H. Chen (Ed.), *Critical Dialogues in Cultural Studies*. Routledge Library.
- Hall, S. (2006). The Rediscovery of 'Ideology': Return of the Repressed In Media Studies. İçinde J. Storey (Ed.), *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader* (3. bs). Pearson Education Limited.
- Hall, S., Lumley, B., & McLennan, C. (2014). Politika ve İdeoloji: Gramsci (C. Şahan, Çev.). İçinde *İdeoloji Üzerine: Eleştirel İdeoloji Analizleri* (ss. 161-226). Pales Yayıncılık.
- Halstead, J. M., & Taylor, M. J. (2000). Learning and Teaching About Values: A Review of Recent Research. *Cambridge Journal of Education*, 30(2), 169-202.
- Hanks, P., Hardcastle, K., & Hodges, F. (2006). *A Dictionary of First Names* (2nd ed). OUP Oxford.
- Hargrove, B. (1987). Theology, Education and the Electronic Media. *Religious Education*, 82(2), 219-230. <https://doi.org/10.1080/0034408870820207>
- Hark, I. R. (Ed.). (2007). *American Cinema of the 1930s: Themes and Variations*. Rutgers University Press.
- Harris, S. (2010). *Understanding The Bible* (8.). McGraw-Hill Education.

- Harryhausen, R., & Dalton, T. (2008). *A Century of Stop Motion Animation: From Melies to Aardman* (1. American ed). Watson-Guption Publ.
- Harty, K. J. (2012). Walt in Sherwood, or The Sheriff of Disneyland: Disney and the Film Legend of Robin Hood. İçinde T. Pugh & S. Aronstein (Ed.), *The Disney Middle Ages: A Fairy Tale and Fantasy Past* (ss. 133-152). Palgrave Macmillan US.
- Hastings, C. (2020, Haziran 4). *How Lavender Became A Symbol of LGBTQ Resistance*. CNN. <https://www.cnn.com/style/article/lgbtq-lavender-symbolism-pride/index.html>
- Hayward, S. (2012). *Sinemanın Temel Kavramları* (U. Kutay & M. Çavuş, Çev.). Es Yayınları.
- Herberg, W. (1983). *Protestant, Catholic, Jew: An Essay in American Religious Sociology*. University of Chicago Press.
- Hesley, J. W., & Hesley, J. G. (2001). *Rent Two Films and Let's Talk in the Morning: Using Popular Movies in Psychotherapy* (2nd Edition). John Wiley & Sons, Inc.
- Higdon, N. R. (2021). Review of Mind Over Media: Propaganda Education for A Digital Age. *Education Review*, 28. <https://doi.org/10.14507/er.v28.3309>
- Hine, B., England, D., Loppreore, K., Skora Horgan, E., & Hartwell, L. (2018). The Rise of the Androgynous Princess: Examining Representations of Gender in Prince and Princess Characters of Disney Movies Released 2009–2016. *Social Sciences*, 7(12), 245. <https://doi.org/10.3390/socsci7120245>
- History, H. (2023). *Walt Disney: A Life from Beginning to End (Biographies of Business Leaders)*.
- Hodgkinson, A. (1964). *Screen Education: Teaching a Critical Approach to Cinema and Television* (Aim of Screen Education, ss. 17-31) [Reports and Papers on Mass Communication]. UNESCO.
- Hofstede, G. (1980). *Culture's Consequence*. Sage Publications.
- Hofstede, G. (1983). The Cultural Relativity of Organizational Practices and Theories. *Journal of International Business Studies*, 14(2), 75-89. <https://doi.org/10.1057/palgrave.jibs.8490867>

- Holcomb, J., & Latham-Mintus, K. (2022). Disney and Disability: Media Representations of Disability in Disney and Pixar Animated Films. *Disability Studies Quarterly*, 42(1). <https://doi.org/10.18061/dsq.v42i1.7054>
- Hollinshead, K. (1998). Disney and Commodity Aesthetics: A Critique of Fjellman's Analysis of "Distory" and the "Historicide" of the Past. *Current Issues in Tourism*, 1(1), 58-119. <https://doi.org/10.1080/13683509808667833>
- Holliss, R., & Sibley, B. (1988). *The Disney Studios Story*. Crown Publishing.
- Holmlund, C. (Ed.). (2008). *American Cinema of the 1990s: Themes and Variations*. Rutgers University Press.
- Honess Roe, B. (2011). The Canadian Shorts: Establishing Disney's Wartime Style. İçinde A. B. Van Riper (Ed.), *Learning From Mickey, Donald and Walt: Essays on Disney's Edutainment Films* (ss. 15-26). McFarland.
- Horkheimer, M., Adorno, T. W., & Schmid Noerr, G. (2002). *Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments*. Stanford university press.
- Horn, G. M. (2006). *Movie Animation: The Magic of Movies*. Gareth Stevens Publishing Company.
- Horton, D., & Richard Wohl, R. (1956). Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. *Psychiatry*, 19(3), 215-229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>
- Hout, M., & Fischer, C. (2014). Explaining Why More Americans Have No Religious Preference: Political Backlash and Generational Succession, 1987-2012. *Sociological Science*, 1, 423-447. <https://doi.org/10.15195/v1.a24>
- Huguelet, P., & Koenig, H. G. (Ed.). (2009). *Religion and Spirituality in Psychiatry* (Online-Ausg). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511576843>
- Iannuzzi, R., Martínez Lucena, J., & Rodríguez Luque, C. (2020). Italian Education's View of Cinema: From Suspicion to Media Education. *Multidisciplinary Journal of School Education*, 9(1(17)), 61-80. <https://doi.org/10.35765/mjse.2020.0917.04>

- Ingram, K. J. (2004). *Beyond Words: 15 Ways of Doing Prayer*. Morehouse Pub.
- Iseminger, K., Bergström, B., & Benefield, R. (2019). The Morality of Disney Films through the Years: A Content Analysis. *The International Journal of Interdisciplinary Cultural Studies*, 14(1), 81-93. <https://doi.org/10.18848/2327-008X/CGP/v14i01/81-93>
- İmamoğlu, B. (2016). *2000-2014 Yılları Arasında Yayımlanmış Olan Çizgi Film ve Animasyon Filmlerin Değerler Eğitimi Açısından İncelenmesi* [Yüksek Lisans]. Fatih Üniversitesi.
- Izard, R. S. (1967). Walt Disney: Master of Laughter and Learning. *Peabody Journal of Education*, 45(1), 36-41. <https://doi.org/10.1080/01619566709537484>
- James, C. E., Marin, L., & Kassam, S. (2011). Looking Through the Cinematic Mirror: Film as an Educational Tool. *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 33(4), 354-364. <https://doi.org/10.1080/10714413.2011.597647>
- Jara, C. B. (2023). Cinema and Education: A history of the discourses in favor of cinematography in schools. *Educação & Realidade*, 48, e121475. <https://doi.org/10.1590/2175-6236121475vs02>
- Jean Wiese, H., Boethel, C., Phillips, B., Wilson, J. F., Peters, J., & Viggiano, T. (2005). CPAP Compliance: Video Education May Help! *Sleep Medicine*, 6(2), 171-174. <https://doi.org/10.1016/j.sleep.2004.08.006>
- Jia, L. (2014). Cultural Values Presented in Chinese Movies. *International Communication of Chinese Culture*, 1(1-2), 65-72. <https://doi.org/10.1007/s40636-014-0003-9>
- Jiang, J., & Srijinda, P. (2025). Factors influencing the effectiveness of music communication in Disney animated films. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 9(1), 38-47. <https://doi.org/10.55214/25768484.v9i1.2376>
- Johnson, M., & Majewska, D. (2022). *Formal, Non-formal, and Informal Learning: What Are They, and How Can We Research Them?* (s. 36). Cambridge University Press & Assessment Research Report.

- Johnson, R. M. (2015). *The Evolution of Disney Princess and their Effect on Body Image, Gender Roles and the Portrayal of Love* [Master's]. James Madison University.
- Johnston, R. K. (2006). *Reel Spirituality: Theology and Film in Dialogue* (2nd ed., Rev. and expanded). Baker Academic.
- Jozajtis, K. (2001). *Religion and Film in American Culture: The Birth of a Nation* [Doctorate Thesis]. University of Stirling.
- Juschka, D. (2001). Disney and Fundamentalism: The Fetishisation of The Family and The Production of American Family Values. *Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal*, 2(1), 21-39.
- Kabapınar, Y., & Kabapınar, F. (2023). Film Okuma Metodolojisi ve Film Okuma Temelli Etkinliklere Bakmak: Bir Filmin Daha Ötesinde. İçinde Y. Kabapınar & F. Kabapınar (Ed.), *Sinema Filmleriyle Eğitimi Yeniden Düşünmek: Kadrajda Eğitim Var* (1. bs, s. 435). Pegem Akademi.
- Kalyoncu, Z. Ö. (2019). *Türk Canlandırma Sinemasında Değerler Temsilinin Analizi* [Doktora]. Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Kanar, S. (2019). *Animasyon Filmlerinin Öğrencilerin Değer Gelişimine Etkileri: Arabalar I Animasyon Filmi Örneği* [Yüksek Lisans]. Marmara Üniversitesi.
- Karantzis, K. (2022). Sociocultural Awareness Through Dubbing Disney Film Songs. İçinde M. Sidiropoulou & T. Borisova (Ed.), *Multilingual Routes in Translation* (ss. 203-215). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-19-0440-0_13
- Karymbaeva, Z. (2021). Canlandırma Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet Açısından Kadın Temsillerine Yönelik Bir Çözümleme. *International Journal of Social Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 8(69), 1206-1226. <https://doi.org/10.26450/jshsr.2414>
- Katz, S. D. (2004). *Film Directing Cinematic Motion: A Workshop for Staging Scenes* (2. ed). M. Wiese Productions.
- Kaufman, J. B. (2009). *South of the Border With Disney: Walt Disney and the Good Neighbor Program, 1941-1948*. Disney Editions.

- Kehinde, K. R. (2022). Women, Gender and Evolution: Reconsidering the Damsel in Distress in Disney Animations. *Journal of Religious and Culture*, 22(1), 111-120.
- Keil, C., & Singer, B. (Ed.). (2009). *American Cinema of the 1910s: Themes and Variations*. Rutgers University Press.
- Kelesidis, George. (2023). *Camp and Queerness in Disney Renaissance Films and their Remakes* [Master's]. Aristotle University of Thessaloniki.
- Kessler, F., & Lenk, S. (2014). Kinoreformbewegung Revisited: Performing the Cinematograph as a Pedagogical Tool. İçinde K. Askari (Ed.), *Performing New Media, 1890-1915*. Indiana University Press.
- Kethan M & Mahabub Basha S. (2023). Impact of Indian Cinema on Youths Lifestyle and Behavior Patterns. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(1), 27-42. <https://doi.org/10.55927/eajmr.v2i1.1670>
- Khachab, W. E. (2018). The Veil as National Allegory: Cinema, Visual Arts, and the Epistemological Trope of Fabric. *Canadian Review of Comparative Literature / Revue Canadienne de Littérature Comparée*, 45(2), 243-261. <https://doi.org/10.1353/crc.2018.0022>
- Kirel, S. (2018). *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*. İthaki Yayınları.
- Kilpatrick, J. (1995). Disney's Politically Correct Pocahontas. *Cineaste*, 21, 36-37.
- King, C. R., Lugo-Lugo, C. R., & Bloodsworth-Lugo, M. K. (2010). *Animating Difference: Race, Gender, and Sexuality in Contemporary Films for Children*. Rowman & Littlefield Publishers.
- King, M. J. (1981). Disneyland and Walt Disney World: Traditional Values in Futuristic Form. *The Journal of Popular Culture*, 15(1), 116-139.
- Kirkpatrick, S. R. (2009). *The Disney-Fication of Disability: The Perpetuation of Hollywood Stereotypes of Disability in Disney's Animated Films* [Master's]. University of Akron.
- Knauss, S. (2020). *Religion and Film: Representation, Experience, Meaning* (Paperback book edition). Brill.

- Koehler, D. (2017). *The Mouse and the Myth: Sacred Art and Secular Ritual of Disney*. Indiana University Press.
- Korkis, J. (2017). *Other Secret Stories of Walt Disney World: Other Things You Never Knew You Never Knew* (B. McLain, Ed.). Theme Park Press.
- Korkis, J. (with Kurtti, J.). (2015). *The Vault of Walt: Still More Unofficial Disney Stories Never Told*. (C. 4). Theme Park Press.
- Korukcu, A., Güngör, M., & Ardahanlı, Ö. (2015). *Animasyon Filmlerin Değerler Bağlamında İncelenmesi*. 32.
- Köksal, M. (2006). *Boşluk ve Alegorik Anlatım* [Doktora]. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Krishnawamy, R. (1999). Reading Colonial Erotics. İçinde *Effeminism: The Economy of Colonial Desire* (ss. 1-14). University of Michigan Press.
- Kristanti, V., & Maisarah, I. (2023). Analysis of Moral Values In Walt Disney Pictures and Pixar Animation Studios' Luca. *Journal of English for Specific Purposes in Indonesia*, 2(1), 53-58. <https://doi.org/10.33369/espindonesia.v1i2.26089>
- Kristof, D. (2003). *Opinion | Believe It, Or Not—The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2003/08/15/opinion/believe-it-or-not.html>
- Kubrak, T. (2020). Impact of Films: Changes in Young People's Attitudes after Watching a Movie. *Behavioral Sciences*, 10(5), 86. <https://doi.org/10.3390/bs10050086>
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2020). *A Dictionary of Film Studies* (2nd édition). Oxford University Press.
- Kula Demir, N., & Demir, Ü. (2024). Sinemada Özel Yetenekli Çocuklar: Fred, Vitus, Ishaan ve Mary. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(2), 670-680. <https://doi.org/10.33437/ksusbd.1360638>
- Kurniati, A., & Maisarah, I. (2024). Investigation of Characters Value in the Animated Film Up and Their Relevance to the Character Education of Primary School Students. *Journal of English Pedagogy, Linguistics, Literature and Teaching*, 12(1), 14.

- Kurtti, J. (1996). *Since The World Began: Walt Disney World, The First 25 Years* (1st ed). Hyperion.
- Kurtti, J. (2010). *The Art of Tangled*. Chronicle Books LLC.
- Laabs, J. J. (1992). Disney Helps Keep Kids in School. *Personnel Journal*.
- Lacan, J. (2005). *Ecrits*. Norton Publishing.
- Lammouchi, N. (2018). *Disney and Disability: Recasting the Normative Body in Immersive Media*. California Digital Library.
- Larson, C. U. (2013). *Persuasion Reception and Responsibility*. Wadsworth.
- Laukötter, A. (2016). How Films Entered the Classroom. *History of Science Society*, 31, 181-200.
- Law, M. (2014). Sisters doing'it for Themselves: Frozen and the evolution of the Disney Heroine. *Screen Education*, 1(74), 16-25.
- Laybourne, K., Griffin, G., & Canemaker, J. (1998). *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Film-making ; From Flip-Books to Sound Cartoons to 3-D Animation*. Three Rivers Press.
- Le Fanu, M. (2019). *Believing in Film: Christianity and Classic European Cinema*. I.B. Tauris.
- Lee, S. C. (2019). Integrating Entertainment and Critical Pedagogy for Multicultural Pre-service Teachers: Film Watching During the Lecture Hours of Higher Education. *Intercultural Education*, 30(2), 107-125. <https://doi.org/10.1080/14675986.2018.1534430>
- Leskovsky, R. J. (2011). Cartoons Will Win the War: World War II Propaganda Shorts. İçinde A. B. Van Riper (Ed.), *Learning From Mickey, Donald and Walt: Essays On Edutainment Films* (ss. 40-62). McFarland.
- Levis, J., Bradshaw, M., Johnson, B. R., & Stark, R. (2022). Are Religious “Nones” Really Not Religious? Revisiting Glenn, Three Decades Later. *Interdisciplinary Journal of Research on Religion*, 18, 1-26.
- Lewis, T. E. (2020). *Walter Benjamin's Antifascist Education: From Riddles to Radio*. State University of New York Press.

- Lewis, T. E. (2021). In Defense of Walter Benjamin's Constellational Curriculum: A Response to the Critics. *Studies in Philosophy and Education*, 40(1), 113-116.
- Liamputtong, P., & Ezzy, D. (2009). *Qualitative research methods* (3rd ed). Oxford University Press.
- License, G. (2018). *Kids II Purchases Baby Einstein*. The Licensing Industry's Thought Leader. <https://www.licenseglobal.com/toys-games/kids-ii-purchases-baby-einstein>
- Likhanova, E. N., & Nikitin, O. D. (2017). Psychological-Pedagogical Potential of Media Culture: Principles and Prospects for the Development of Cinema Pedagogy. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 9(3), 36-51. <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v9n3.06>
- Lindgren, A. (2020). *Animated Stereotypes – An Analysis of Disney's Contemporary Portrayals of Race and Ethnicity* [Master's]. Abo Akademi University.
- Lipp, D. (2013). *Disney U: How Disney University Develops the World's Most Engaged, Loyal, and Customer-Centric Employees* (1 Edition). McGraw-Hill.
- Lippi Green, R. (2012). *English with an Accent: Language, Ideology and Discrimination in the United States* (2. bs). Routledge Library.
- López-Fuentes, A. V., & Fernández-Fernández, R. (2024). Analysing The Potential of Disney-Pixar Films for Educating Young Children in Inclusive Values. *International Journal of Inclusive Education*, 28(8), 1616-1633. <https://doi.org/10.1080/13603116.2021.2008532>
- Lopreore, K. M. (2016). *Gender Role Portrayals of Modern Disney Royalty: Stereotypical or Androgynous* [Master's]. Middle Tennessee State University.
- Lorenzo-Lledó, A., Lledó, A., & Lorenzo, G. (2020). Cinema as a Transmitter of Content: Perceptions of Future Spanish Teachers for Motivating Learning. *Sustainability*, 12(14), 5505. <https://doi.org/10.3390/su12145505>
- Lutz, E. G. (1920). *Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin and Development*. New York- C. Scribner's Sons.

- Lüthi, M., Utley, F. L., Chadeayne, L., & Gottwald, P. (1976). *Once Upon A Time: On The Nature of Fairy Tales*. Indiana University Press.
- Lyon, D. (2013). *Jesus in Disneyland: Religion in Postmodern Times*. John Wiley & Sons.
- Madej, K., & Lee, N. (2020). *Disney Stories: Getting to Digital* (2nd ed). Springer.
- Mahkamovna, I. A. (2022). Media Pedagogy- A Seperate Area of Pedagogy. *Asia Pasific Journal of Marketing and Management Review*, 11(11), 66-70.
- Maity, N. (2014). Damsels in Distress: A Textual Analysis of Gender roles in Disney Princess Films. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*, 19(10), 28-31.
- Malamud, R. (2023). The Disneyfication of Animals. *Journal of Animal Ethics*, 13(1), 98-99. <https://doi.org/10.5406/21601267.13.1.14>
- Malone, P. (1990). *Movie Christs and Antichrists*. The Crossroad Publishing Company.
- Maltin, L. (1980). *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*. Plume Publishing.
- Marcus, J. (1997). Disney to Open Own Teaching Institue. *Times Educational Supplement*, 4208.
- Marcuse, H. (1991). *One-Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*. Beacon Press.
- Marin, L. (2005). *Utopics: The Semiological Play of Textual Spaces* (5. [Nachdr.]). Humanity Books.
- Marling, K. A. (1997). *Designing Disney's theme parks: The Architecture of Reassurance* (Canadian Centre for Architecture, Ed.). Exhibition The Architecture of Reassurance: Designing the Disney Theme Parks, Paris. Flammarion.
- Marsden, G. (2018). *Religion and American Culture: A Brief History*. William B. Eerdmans Publishing Company.
- Martin, K. A. (2019). Normalizing Heterosexuality: Mother's Assumptions, Talk And Stratagies with Young Children. İçinde J. Dean & N. Fischer (Ed.), *Routledge International Handbook of Heterosexualities Studies* (1. bs, ss. 125-147). Routledge Library.

- Marty, M. E. (1962). *Baptism: A User's Guide*. Augsburg Publishing House.
- May, J. R. (1982). *Religion in Film* (J. R. May & M. Bird, Ed.). the University of Tennessee press.
- McClusky, F. D. (1947). The Nature of the Educational Film. *Hollywood Quarterly*, 2(4), 371-380. <https://doi.org/10.2307/1209533>
- McDougall, J. (2014). Media Literacy. İçinde B. De Abreu & P. Mihailidis (Ed.), *Media Literacy Education in Action: Theoretical and Pedagogical Perspectives*. Routledge Taylor& Francis Group.
- McDuling, J., & Quartz. (2014, Temmuz 3). Why Hollywood Has Mostly Stopped Making Comedies. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/07/the-completely-serious-decline-of-the-hollywood-comedy/373914/>
- McEwan, P. (2014). Pedagogy. İçinde P. McEwan, *Cinema and Media Studies*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/obo/9780199791286-0135>
- McGowan, D. (2016). And They Lived Happily Ever After???: Disney's Animated Adaptation of Snow White and the Seven Drawfs (1937) and Fleischer's Gulliver's Travels (1939). İçinde D. Brode & S. T. Brode (Ed.), *It's The Disney Version!: Popular Cinema and Literary Classics* (ss. 17-34). Rowman and Littlefield Press.
- McIntosh, C. & Cambridge University Press (Ed.). (2013). *Cambridge Advanced Learner's Dictionary* (Fourth edition). Cambridge Univ. Press.
- McLeod, D. S. (2016). *Unmasking the Quillain: Queerness and Villainy in Animated Disney Films* [Doctorate Thesis]. University of Wollongong.
- McLuhan, M., & MacLuhan, H. M. (1975). *Understanding Media: The Extensions of Man* (5. impr). Routledge [and] Kegan Paul.
- Mentari, J. A., Firdaus, M., & Yukamana, H. (2024). Character Educational Values in The Movie "Turning Red" and its Implication Toward Character Educatin of Young Learners. *Journal on Education*, 6(2), 15191-15200.

- Mertens, D. M. (2015). *Research and evaluation in education and psychology: Integrating diversity with quantitative, qualitative, and mixed methods* (Fourth edition). SAGE Publications, Inc.
- Meyer, J. P. (2008). Globalization and Cultural Imperialism: Corporate Control Versus Responsiveness. *Journal of International Bussiness and Economy*, 9(1), 113-136.
- Miller, C. J. (2011). Locating the Magic Kingdom: Spectacle and Similarity in People and Places. İçinde A. B. V. Riper (Ed.), *Learning From Mickey, Donald and Walt: Essays on Disney's Edutainment Films* (ss. 221-236). McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Minasola, E. (2012). *Beyond The Wall: Cinema, History and Non-formal Learning* [Master's]. Università Ca'Foscari.
- Mirrlees, T. (2013). *Global Entertainment Media: Between Cultural Imperialism and Cultural Globalization*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203122747>
- Mistry, J. (2021). Decolonizing processes in film education. *Film Education Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.14324/FEJ.04.1.01>
- Mitchell, J. (2005). Theology and Film. İçinde D. F. Ford & R. Muers (Ed.), *The Modern Theologians: An Introduction to Christian Theology since 1918* (3. bs, s. 845). Blackwell Publishing.
- Mitchell, J. (2009). New Directions in the Study of Film and Religion. *Studies in World Christianity*, 15(2), 107-112. <https://doi.org/10.3366/E1354990109000434>
- Mitry, J. (2000). *Semiotics and the Analysis of Film* (1. bs). Athlone Press.
- Mollet, T. L. (2020). *A Cultural History of the Disney Fairy Tale: Once Upon an American Dream*. Palgrave Macmillan.
- Monge, R. G., San Chirico, K. P. C., & Smith, R. J. (2016). *Hagiography and Religious Truth: Case Studies in the Abrahamic and Dharmic Traditions*. Bloomsbury, Bloomsbury academic, an imprint of Bloomsbury publishing plc.
- Moore, A. (1980). Walt Disney World: Bounded Ritual Space and the Playful Pilgrimage Center. *Antropological Quartery*, 53, 207-218.

- Moore, F. (2018). *Saving Cinderella: What Feminists Get Wrong About Disney Princesses and How to Set It Right*.
- Moore, R. (Ed.). (2007). *Understanding Four Views on the Lord's Supper*. Zondervan.
- Morgan, D. L., & Morgan, R. K. (2009). *Single-case research methods for the behavioral and health sciences*. SAGE.
- Mosley, L. (1990). *Disney's World: A Biography* (1st Scarborough House pbk. ed). Scarborough House.
- Moulin-Stozek, D. (2024). "Religion", "Worldviews" and the Reappearing Problems of Pedagogy. İçinde L. P. Barnes (Ed.), *Religion and Worldviews: The Triumph of the Secular in Religious Education* (ss. 389-391). Routledge Taylor& Francis Group. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13537903.2024.2359857>
- Moura, A., Almeida, C., & Pacheco, R. (2021). Developing Media Literacy: A Project of Cinema and Education at Viana do Castelo Polytechnic. İçinde Dr. R. Singh (Ed.), *New Horizons in Education and Social Studies Vol. 11* (ss. 90-98). Book Publisher International (a part of SCIENCEDOMAIN International). <https://doi.org/10.9734/bpi/nhess/v11/7528D>
- Muela, F. J., & Abril, A. M. (2014). Genetics and Cinema: Personal Misconceptions that Constitute Obstacles to Learning. *International Journal of Science Education, Part B*, 4(3), 260-280. <https://doi.org/10.1080/21548455.2013.817026>
- Mueller, E. V. (2011). It Is a Small World, After All: Earth and the Disneyfication of Planet Earth. İçinde A. B. V. Riper (Ed.), *Learning From Mickey, Donald and Walt: Essays on Disney's Edutainment Films* (ss. 173-182). McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Munro, E. (2013). Feminism: A Fourth Wave? *Political Insight*, 4(2), 22-25. <https://doi.org/10.1111/2041-9066.12021>
- Müller-Hartmann, A. (2007). Is Disney Safe for Kids?: Subtexts in Walt Disney's Animated Films. *Teaching American Studies in the Twenty-First Century*, 52(3), 399-415.

- Münsterberg, H., & Griffith, R. (1970). *The Film: A Psychological Study* ([Dover ed.], reiss). Dover Publ.
- Nabi, R. L., & Riddle, K. (2008). Personality Traits, Television Viewing, and the Cultivation Effect. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(3), 327-348. <https://doi.org/10.1080/08838150802205181>
- Namaz, Y. (2023). Eğitim ve Eğitimci Temalı Filmlerin Bibliyografisi ve Eğitim Temalı Üç Filmin Analizi. *Erciyes İletişim Dergisi*, 10(1), 369-394. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1163325>
- Nasir, T., & Malik, M. (2014). Impact of Hindu Religion Animated Movie on Children. *Maarif Research Journal*, 1(8), 17-28.
- Natale, J. A. (1995). Education Goes Mickey Mouse. *Education Digest*, 61, 29-32.
- Neta, M., Felix, P., & Carvalho, T. (2022). *New Perspectives for an Interdisciplinary Approach to Cinema at School* (Film Literacy, ss. 18-24). Avanca.
- Neuman, W. L. (2014). *Basics of social research: Qualitative & quantitative approaches* (Third edition, Pearson new international edition). Pearson.
- Niemiec, R. M., & Wedding, D. (2014). *Positive Psychology at the Movies: Using Films to Build Character Strengths and Well-Being* (2. bs). Hogrefe.
- Niles, D. (2013). *Dragons: The Myths, Legends, and Lore*. Simon and Schuster.
- Norden, M. F. (2011). A Journey Through the Wonderland of Mathematics: Donald in Mathmagic Land. İçinde A. B. Van Riper (Ed.), *Learning from Mickey, Donald and Walt: Essays on Disney's Edutainment Films* (ss. 113-126). McFarland.
- Norris, P. (2023). Cancel Culture: Myth or Reality? *Political Studies*, 71(1), 145-174. <https://doi.org/10.1177/00323217211037023>
- Nurhayati, Fitriana, Patipurnama, & Durrotunnisa, D. (2022). The Role of Role Playing Methods on the Implementation of Religious and Moral Values Based on Cartoon/Animation Film Based on Karun/ Animation Film Ages 5-6 Years Old. *International Journal of Social Science*, 2(3), 1627-1640. <https://doi.org/10.53625/ijss.v2i3.3105>

- Ogburn, W. F. (2009). *Social Change: With Respect to Culture and Original Nature*. Kessinger Publishing.
- Okuyucu, A. D. (2012). *Son Dönem Walt Disney Animasyon Filmlerinde “Ötekinin” Temsili* [Yüksek Lisans]. Marmara Üniversitesi.
- Onifade, A. (2024). *Historical Ecology and Environmental Sustainability: Insights from Past Human-Environment Interactions and Environmental Justice*. Unpublished. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23288.66560>
- Onions, C. T., Friedrichsen, G. W. S., & Burchfield, R. W. (1992). *The Oxford Dictionary of English Etymology*. Oxford university press.
- Orefice, C. (2014). Guidelines for an “Operative Constructivism” in the Learning Process Through Cinema. The Film Archive for Medical Education of the University of Florence. *Revista de Medicina y Cine*, 10(3), 127-132.
- Oruç, C. (2021). Çocuk Medyalarında Dinin Sunuluşu. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 6(12). <https://doi.org/10.47646/CMD.2021.260>
- Oruç, C., Tecim, E., & Öztürk, H. (2011). Okul Öncesi Dönem Çocuğunun Kişilik Geliştirmesinde Rol Modellik ve Çizgi Filmler. *Ekev Akademi Dergisi*, 15(48), 281-297.
- Ostherr, K. (2005). *Cinematic Prophylaxis: Globalization and Contagion in the Discourse of World Health* (1. bs). Duke University Press.
- Ozgen, O. (Ed.). (2019). *Handbook of Research on Consumption, Media, and Popular Culture in the Global Age*. IGI Global.
- Özdemir Eren, N. H. (2023). Stereotype Characters of Disney World within The Context of Values Education. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 10(1), 49-60. <https://doi.org/10.52380/ijpes.2023.10.1.827>
- Özön, N. (2000). *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*. Kabalıcı Yayınevi.
- Pacheco, R. (2015). Cinema, Education and Ethnography: Thoughts and Perspectives on Children and Young People. İçinde *Shared Emotions: Children’s World and Cinema*. Faculdade de Ciencias Sociais e Humanas.

- Paftalı, E. (2023). Sinema Anlatısında Kısa ve Uzun Filmlerin Farkları: Kısa ve Uzun Olarak Çekilmiş Dört Filmin Karşılaştırılması. *ARTS: Artuklu Sanat Ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 9, 9-38.
- Pallant, C. (2011). *Demystifying Disney a history of Disney feature animation*. Continuum.
- Parent, R. (2008). *Computer Animation: Algorithms and Techniques* (2nd ed). Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Patterson, C. J. (1992). Children of Lesbian and Gay Parents. *Child Development*, 63(5), 1025. <https://doi.org/10.2307/1131517>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (Fourth edition). SAGE Publications, Inc.
- Pegrum, M., Hartley, L., & Wechtler, V. (2005). Contemporary Cinema in Language Learning: From Linguistic Input to Intercultural Insight. *Language Learning Journal*, 32(1), 55-62.
- Peña, E., & Dobson, T. M. (2021). The Lost Years of Visual Literacy. *Journal of Visual Literacy*, 40(1), 1-14. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2021.1902043>
- Pereire, M. R., & Ribeiro, A. B. F. (2015). Cinema, Biology and Education in Secondary School: Construction of A Lifelong Learning. İçinde M. Carmo (Ed.), *Teachers and Students*.
- Perez, E. (2020). "I Got Voodoo, I Got Hoodoo": Ethnography and its Object in Disney's the Princess and the Frog. *Material Religion*, 0(0), 1-26.
- Perween, S., & Hasan, S. (2020). Impact of Cartoons on Toodler's Language Acquisition. *Language in India*, 20(2), 121.
- Peters, C. C. (1933). *Motion Pictures and Standarts of Morality*. Arno Press.
- Peterson, J. L. (2013). *Education in the School of Dreams: Travelogues and Early Non-fiction Film*. Duke University Press.
- Peterson, R. C., & Thurstone, R. C. (1933). *Motion Pictures and the Social Attitude of Children*. The Macmillan Company.

- Picker, M. (Direktör). (2002). *Mickey Mouse Monopoly: Disney, Childhood & Corporate Power* [Documentary]. MeF Production.
- Pickering, K. (1955). Another Walt Disney Experiment. *Health Education Journal*, 13(78), 78-80.
- Pietsch, B. (2020). *Disney Adds Warnings for Racist Stereotypes to Some OLder Films* [Newspaper]. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2020/10/18/business/media/disney-plus-disclaimers.html>
- Pike, K. (2015). Princess Culture in Qatar: Exploring Princess Media Narratives in the Lives of Arab Female Youth. İçinde M. Forman-Brunell & R. C. Hains (Ed.), *Princess Culture: Mediating Girls' Imaginations and Identities* (ss. 139-162). Peter Lang Publishing.
- Pinelli, A. (2025). Conservatives Watch Cartoons: The Rise of Disney, the Right and Cultural Criticism in the 1990s. *International Journal of Disney Studies*, 1(1), 15-31. https://doi.org/10.1386/ijds_00002_1
- Pinsky, M. I. (2004). *The Gospel According to Disney: Faith, Trust, and Pixie Dust* (1st ed). Westminster John Knox Press.
- Plate, S. B. (2008). *Religion and Film: Cinema and the Re-creation of the World*. Wallflower.
- Poli, A., & Tamburini, D. (2021). The Language of Cinema Fosters the Development of Soft Skills for Inclusion and Interdisciplinary Learning: İçinde F. V. Cipolla-Ficarra (Ed.), *Advances in Systems Analysis, Software Engineering, and High Performance Computing* (ss. 324-337). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7010-4.ch013>
- Pomerance, M. (Ed.). (2005). *American Cinema of the 1950s: Themes and Variations*. Rutgers University Press.
- Poth, C. N. (Ed.). (2023). *The Sage Handbook of Mixed Methods Research Design*. Sage.
- Potter, W. J., Pashupati, K., Pekurny, R. G., Hoffman, E., & Davis, K. (2002). Perceptions of Television: A Schema Explanation. *Media Psychology*, 4(1), 27-50. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0401_02

- Price, D. A. (2009). *The Pixar Touch: The Making of A Company* (1st Vintage Books ed). Vintage Books.
- Pugh, T., & Aronstein, S. L. (Ed.). (2012). *The Disney Middle Ages: A Fairy-Tale and Fantasy Past* (1st ed). Palgrave Macmillan.
- Rabin, L. M. (2017). A Social History of US Educational Documentary: The Travels of Three Shorts, 1945–1958. *Film History*, 29(3), 1. <https://doi.org/10.2979/filmhistory.29.3.01>
- Radovic, S., & Radulovic, M. (2016). The Transformation in the Representation of Gender Roles in Animated Films: The Case of Disney Princesses. *Sociologija*, 58(1), 86-112. <https://doi.org/10.2298/SOC1601086R>
- Ramadhani, E., Fitriana, E., Isnaina, Muh., & Nuriadi. (2024). An Analysis of Figurative Languages Used in Disney Songs' Lyrics by Naomi Scott and John Legend Featuring Ariana Grande. *Journal of English Froum*, 1-6.
- Real, M. R. (1977). *Mass-Mediated Culture*. Prentice-Hall.
- Reid, K. R. Y., Reid, K., Esquivel, J. H., Thomas, S. C., Rovnyak, V., Hinton, I., & Campbell, C. (2019). Using Video Education to Improve Outcomes in Heart Failure. *Heart & Lung*, 48(5), 386-394. <https://doi.org/10.1016/j.hrtlng.2019.05.004>
- Reiser, R. A., Williamson, N., & Suzuki, K. (1988). Using “Sesame Street” to Facilitate Children’s Recognition of Letters and Numbers. *Educational Communication and Technology*, 36(1), 15-21.
- Reisz, K., & Millar, G. (with British Academy of Film and Television Arts). (1991). *The Technique of Film Editing* (2nd Edition). Focal Press.
- Rekabtalaei, G. (2018). Cinematic Governmentality: Cinema and Education in Modern Iran, 1900S–1930S. *International Journal of Middle East Studies*, 50(2), 247-269. <https://doi.org/10.1017/S0020743818000053>

- Ren, H. (2021). Study on Aesthetic Value of Color Art in Movie and TV Animation: *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 7th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2021), Moscow, Russia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210813.031>
- Resene, M. (2017). From Evil Queen to Disabled Teen: Frozen Introduces Disney's First Disabled Princess. *Disability Studies Quarterly*, 37(2). <https://doi.org/10.18061/dsq.v37i2.5310>
- Rice, T. (2019). *Films for The Colonies: Cinema and the Preservation of the British Empire*. University of California Press.
- Richardson, A. D. (2004). *The Story of Disney: Built for Success*. Smart Apple Media.
- Richardson, S. (2014). Blurred Lines of a Different Kind: Sexism, Sex, Media and Kids. İçinde A. M. Trier-Bieniek & P. Leavy (Ed.), *Gender and Pop Culture: Teaching Gender*. Sense.
- Ritter, T. (2025). Religion and The Founding of America. İçinde J. Haynes (Ed.), *The Routledge Handbook of Politics and Religion in Contemporary America* (ss. 11-24). Taylor and Francis.
- Ritzer, G. (2011). *Globalization: The Essentials*. John Wiley & Sons, Inc.
- Rogoff, B. (2003). *The Cultural Nature of Human Development*. Oxford University Press.
- Rogoff, B., Callanan, M., Gutiérrez, K. D., & Erickson, F. (2016). The Organization of Informal Learning. *Review of Research in Education*, 40(1), 356-401. <https://doi.org/10.3102/0091732X16680994>
- Rokeach, M. (1973). *The Nature of Human Values*. The Free Press [u.a.].
- Romadhon, S. (2020). Disney's Sexist Language: Feminist Stylistic Approach in Beauty and the Beast (2017). *Social and Education Studies*, 1(2), 115-128.
- Rosa, J. J., & Rosa, R. D. (2011). *Pedagogy in the Age of Media Control: Language Deception and Digital Democracy*. P.Lang.
- Rosenberg, J. (2011). *The Healthy Edit: Creative Editing Techniques for Perfecting Your Movie*. Focal Press.

- Rossiter, G. (1999). The Shaping Influence of Film and Television on the Spirituality and Identity of Children and Adolescents: An educational response—part 3. *International Journal of Children's Spirituality*, 4(2), 207-224. <https://doi.org/10.1080/1364436990040208>
- Roth, M. (1996). A Short History of Disney-Fascism. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, 40, 15-20.
- Roy, T. B. (2015). *The Edutainer: Walt Disney, Nature Films, and American Understandings of Nature in the Twentieth Century* [Master's]. Temple University.
- Ryan, M., & Kellner, D. (2007). *Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film* (Nachdr.). Indiana Univ. Press.
- Rziha, J. M. (2009). *Perfecting Human Actions: St. Thomas Aquinas on Human Participation in Eternal Law*. Catholic university of America press.
- Saettler, L. P. (1990). *The Evolution of American Educational Technology*. Libraries Unltd Inc.
- Said, E. (1978). *Orientalism*. Vintage Books.
- Sak, R., ŞahiN Sak, İ. T., Öneren ŞendiL, Ç., & Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-256. <https://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Salt, B. (2009). *Film Style and Technology: History and Analysis* (Third edition). Starword.
- Sammond, N. (2005). *Babes in Tomorrowland: Walt Disney and The Making of The American Child 1930-1960* (1.). Duke University Press.
- Sanborn, F. W., & Harris, R. J. (2019). The Psychology of Mass Communication. İçinde F. W. Sanborn & R. J. Harris, *A Cognitive Psychology of Mass Communication* (7. bs, ss. 45-61). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315171494-3>
- Sand, C. (2001). Evolutions in the Lapita Cultural Complex: A View from the Southern Lapita Province. *Archaeology in Oceania*, 36(2), 65-76. <https://doi.org/10.1002/j.1834-4453.2001.tb00479.x>

- Sandlin, J. A., & Maudlin, J. C. (2012). Consuming Pedagogies: Controlling Images of Women as Consumers in Popular Culture. *Journal of Consumer Culture*, 12(2), 175-194.
- Schaffer, S. (1996). Disney and the Imagineering of Histories. *Postmodern Culture*, 6(3). <https://doi.org/10.1353/pmc.1996.0028>
- Scherer, L. (2022). From the Old World: Disney's Transformation of European Cultural Heritage in "Fantasia" (1940). İçinde U. Dettmar & I. Tomkowiak (Ed.), *On Disney: Deconstructing Images, Tropes and Narratives* (ss. 131-152). J. B. Metzler Publishing.
- Schickel, R. (2019). *The Disney Version: The Life, Times, Art, and Commerce of Walt Disney* (Third edition). Simon & Schuster Paperbacks.
- Schubert, J. M. (1992). *The Image of Jesus as the Prophet like Moses in Luke-Acts as advanced by Luke's reinterpretation of Deuteronomy 18:15,18 in Acts 3:22 and 7:37* [Doctorate Thesis]. Fordham University.
- Schuchardt, R. M. (2020). Colonizing the Geography of the Imagination: Media, Mind and the Magic Kingdom. İçinde R. B. Davis (Ed.), *Disney and Philosophy: Truth, Trust and a Little Bit of Pixie Dust* (ss. 259-270). Wiley-Blackwell.
- Schulte Strathaus, S., Heidenreich, N., & Rossi, R. (2004). "Showing Different Films Differently": Cinema as a Result of Cinematic Thinking. *The Moving Image*, 4(1), xii, 1-16. <https://doi.org/10.1353/mov.2004.0021>
- Schwartz, S. H. (2006). Basic Human Values: Theory, Measurement, and Applications. *Revue Française de Sociologie*, 47(4), 1-33.
- Schwarz, J. (2007). *Baby DVDs, Videos May Hinder, Not Help, Infants' Language Development*. UW NEWS. <https://www.washington.edu/news/2007/08/07/baby-dvds-videos-may-hinder-not-help-infants-language-development/>
- Sebring, H. (2021). *Disney as Eco-Literature: The Need for Accessible Environmental Narratives* [Bachelor Thesis]. Robert D. Clark Honors Collage.
- Self, R. L. (1999). *Mickey and Minnie Aren't Married? Disney, Family Values and Corporate America* [Doctorate Thesis]. University of Colorado.

- Sen, M., & Yener, Y. (2022). An Examination of Animated Movies within the Scope of Values Education in Basic. *International Online Journal of Educational Sciences*, 14(4), 922-944.
- Sezgin, O. (2019). *Glauber Rocha Sinemasi'nda Dekolonyal Estetik* [Yüksek Lisans]. Marmara Üniversitesi.
- Sfetcu, N. (2021). *Animation & Cartoons* (1. bs). MultiMedia Publishing House.
- Shaka, F. O. (1999). Instructional Cinema in Colonial Africa: An Historical Reappraisal. *Ufahamu: A Journal of African Studies*, 27(1-2-3). <https://doi.org/10.5070/F7271-2-3016610>
- Shrivastava, S. R., & Shrivastava, P. S. (2022). Incorporating Movies and Cinema in the Medical Education Delivery: A Curricular Innovation. *Medical Journal of Dr. D.Y. Patil Vidyapeeth*, 15(5), 662-665.
- Simona, R. (Ed.). (1986). *Tokelau Dictionary*. Office of Tokelau Affairs.
- Singer, I. (1901). *The Jewish Encyclopedia: A Descriptive Record of the History, Religion, Literature, and customs of the Jewish People from the Earliest Times to the Present Day* (1-12). Funk& Wagnalls Company.
- Singleton, R. S., Conrad, J. A., & Healy, J. W. (2000). *Filmmaker's dictionary* (2nd ed). Lone Eagle Pub. Co.
- Sklar, M. (2013). *Dream It! Do It! My Half-Century cCeating Disney's Magic Kingdoms*. Disney Editions.
- Sklar, M. (2015). *One Little Spark!: Mickey's Ten Commandments and The Road to Imagineering* (L. Sklar, Ed.; 2. bs). Disney Editions.
- Smith, D., & Clark, S. (1999). *Disney: The First 100 years* (1. ed., [Nachdr.]). Hyperion.
- Smith, K. E. (2018). It's a Pity and a Sin': Images of Disability, Trauma and Subverted Power in Disney's Beauty and the Beast. *Word and Text, A Journal of Literary Studies and Linguistics*, 8(1), 111-128.
- Smith, M. B. (1969). *Social Psychology and Human Values: Selected Essays*. Transaction Publishers.

- Smithikrai, C. (2016). Effectiveness of Teaching with Movies to Promote Positive Characteristics and Behaviors. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 217, 522-530. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.033>
- Smyth, R. (1979). The Development of British Colonial Film Policy, 1927-1939, with Special Reference to East and Central Africa. *The Journal of African History*, 20(3), 437-450.
- Solomon, C. (1989). *Enchanted Drawings: The History of Animation* (1st ed). Knopf.
- Soner, G., Mumcu, N., & Department of Midwifery, Ondokuz Mayıs University School of Health Sciences, Samsun, Turkey. (2021). Use of Films in Nursing Education in Turkey. *Journal of Education and Research in Nursing*, 18(4), 436-440. <https://doi.org/10.5152/jern.2021.98624>
- Song, Y., & Zhang, Y. B. (2008). Cultural Values in Chinese Children's Animation: A Content Analysis of the Legend of Nezha. *China Media Research*, 4(3).
- Soundararaj, J. J., & Janakidas, D. V. (2012). Impact of Animation on Children. *International Journal of Research in Commerce*, 2(5), 98-109.
- Southern, A. (2016). *The Ministry of Education Film Experiment: From Post-war Visual Education to 21st Century Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Spranger, E. (1928). *Types of Men: The Psychology and Ethics of Personality* (P. J. W. Pigors, Çev.; 5. bs). Hafner Publishing Company.
- Stacey, J., & Biblarz, T. J. (2001). (How) Does the Sexual Orientation of Parents Matter? *American Sociological Review*, 66(2), 159-183.
- Stam, R. (2010). *Film Theory: An Introduction* (17. [print.]). Blackwell.
- Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş* (S. Salman & Ç. Asatekin, Çev.; 1. baskı). Ayrıntı Yayınları.
- Stanton, R. R. (2019). *Representations of Animal Harm and Objectification in the Works of Walt Disney Animation Studios' Films: 1937-2016* [Doctorate Thesis]. University of Northumbria at Newcastle.
- Stanton, R. R. (2021). *The Disneyfication of Animals* (1st ed. 2021). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-49316-5>

- Stein, E. A. (2006). Colonial Theatres of Proof: Representation and Laughter in 1930s Rockefeller Foundation Hygiene Cinema in Java. *Health and History*, 8(2), 14. <https://doi.org/10.2307/40111541>
- Steinberga, L., & Ausekle, D. (2011). Animation and Education: Using Animation in Literature Lessons. *Pedagogika*, 6(104), 109-114.
- Struck, P. T. (1974). Symbol and Symbolism. İinde *The New Encyclopedia Britannica: C. The American Heritage Dictionary of the Englihs Language* (2.).
- Sturtevant, P. B. (2012). You Don't Learn it Deliberately, But You Just Know It From What You've Seen: British Understandings of the Medieval Past Gleaned from Disney's Fairy Tales. İinde S. L. Aronstein & T. Pugh (Ed.), *The Disney Middle Ages: A Fairy Tale and Fantasy PAsT*. Palgrave Macmillan US.
- Sullivan, E. V. (1983). Mass Media and Religious Values. *Religious Education*, 78(1), 13-24. <https://doi.org/10.1080/0034408300780103>
- Sumner, W. L. (1956). *Visual Methods in Education* (2. bs). Basil Blackwell.
- Sun, J. (2023). Evolution of Disney Princesses and Its Impacts on Gender Roles and the Portrayal of Love Among Young Girls. *SHS Web of Conferences*, 180, 03006. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202318003006>
- Şen, M. (2020). *Temel Eğitimde Değerler Eğitimi Kapsamında Türk ve Yabancı Animasyon Filmlerin İncelenmesi* [Yüksek Lisans]. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi.
- Tan, S.-L., Spackman, M. P., & Wakefield, E. M. (2017). The Effects of Diegetic and Nondiegetic Music on Viewers' Interpretations of a Film Scene. *Music Perception*, 34(5), 605-623. <https://doi.org/10.1525/mp.2017.34.5.605>
- Tarkovsky, A. (1987). *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema* (K. Hunter-Blair, Çev.).
- Tascon, S. (2012). Considering Human Rights Films, Representation, and Ethics: Whose Face? *Human Right Quarterly*, 34(3), 864-883.

- Taylor, B. (2007). The Colors of Sound: Music and Meaning Making in Film. İçinde R. K. Johnston (Ed.), *Reframing Theology and Film: New Focus for Emerging Dicipline* (ss. 51-69). Baker Academic.
- Taylor, J. (1987). *Storming The Magic Kingdom* (1st edition). Knopf.
- Taylor, R. (2009). *Film Propaganda: Soviet Russia and Nazi Germany* (2., rev. ed., repr). I. B. Tauris.
- Telotte, J. P. (2008). *The Mouse Machine: Disney and Technology*. University of Illinois Press.
- Thissen, J. (2019). Faith, Fun and Fear in the Dutch Orthodox Protestant Milieu: Towards a Non-Cinema Centred Approach to Cinema History. *Journal of Audience & Reception Studies*, 16(2), 436-464.
- Thomas, B. (2017). *Walt Disney: An American Original*. Disney Editions.
- Thomas, F., Johnston, O., & Thomas, F. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation* (1st Hyperion ed). Hyperion.
- Thompson, K., & Bordwell, D. (2019). *Film History: An Introduction* (Fourth edition). McGraw Hill Education.
- Thompson, P. D. (2021). The Effect Cinema on the Youth. *International Digital Organization for Scientific Research*, 6(1), 44-53.
- Thornburg, L., & Ellis, D. C. (1923). *Motion Pictures in Education*. Thomas Y. Crowell Co.
- Tochon, F. V. (2007). From Video Cases to Video Pedagogy: A Framework of Video Feedback and Reflection in Pedagogical Resarch Praxis. İçinde R. Goldman, R. P. B. Barron, & S. J. Derry (Ed.), *Video Research in the Learning Science*. Routledge Taylor& Francis Group.
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. Morrow.
- Tomlinson, J. (1995). *Cultural Imperialism: A Critical Introduction* (3[. print.]). Johns Hopkins University Press.
- Torenbosch, J. (2024). Youth Houses and Cinematic Education. *Colloquium*, 16(2), 213-228. <https://doi.org/10.34813/27COLL2024>

- Towbin, M. A., Haddock, S. A., Zimmerman, T. S., Lund, L. K., & Tanner, L. R. (2004). Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films. *Journal of Feminist Family Therapy*, 15(4), 19-44. https://doi.org/10.1300/J086v15n04_02
- Töre Özsel, K. (2017). *Walt Disney Animasyon Sinemasında Kadın Temsilleri: 2010 Öncesi ve Sonrası* [Yüksek Lisans]. Ege Üniversitesi.
- Tremblay, C. (2017). *Disney in the Academy (and Other Disney Educational Experiences on College Campuses* [Collage and University 92(4)]. Research in Brief.
- Truslow Adams, J., & Schneiderman, H. (2017). *The Epic of America* (1. bs). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351304122>
- Tudor, A. (1974). *Theories of Film*. Viking.
- Tuğan, N. H. (2018). Türkiye’de Sinema Eğitiminin Sorunları ve Çözüm Önerileri. *Journal of Human Sciences*, 15(1), 182. <https://doi.org/10.14687/jhs.v15i1.4957>
- Turanalp, S. (2019). *Animasyon Sinemasında Dini ve Ahlaki Değerlerin Sunumu: Hayao Miyazaki Örneği* [Yüksek Lisans]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Turhan, H. B. (2018). *Türk Animasyon Filmlerinde Değer Aktarımı Üzerine İnceleme* [Yüksek Lisans]. Siirt Üniversitesi.
- Turner, G. (1998). *Film as Social Practice* (2nd ed). Routledge.
- Türkgeldi, S. K. (2019). Sinepati” Kavramı Bağlamında “Jean-Luc Dardenne Kardeşler” Sineması. *SineFilozofi*, 623-648. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.518400>
- Tylor, E. (1871). *Primitive Culture* (C. 1). J. P. Putnam’s Son.
- Uhrig, S. N. (2005). *Cinema Is Good For You: The Effects of Cinema Attendance on Self Reported Anxiety or Depression and “Happiness”* [Doctorate Thesis]. University of Essex.
- UNESCO. (1949). *The Use of Mobile Cinema and Radio Vans in Fundamental Education*,.
- Uppal, C. (2019). Over Time and Beyond Disney—Visualizing Princesses through a Comparative Study in India, Fiji, and Sweden. *Social Sciences*, 8(4), 105. <https://doi.org/10.3390/socsci8040105>

- Vaidya, R., & Osman, Y. (2024). Disney Characters as Moral Role Models: A Discourse Analysis of *Coco* and *Encanto*. *Frontiers in Communication*, 9, 1375133. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1375133>
- Van Den Bossche, S. (2022). Walking the Line: A Feminist Reading of Gendered Orientations and Voice in Disney's *Aladdin* Films (1992/2019). İçinde Ute Dettmar & I. Tomkowiak (Ed.), *On Disney* (C. 9, ss. 67-80). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-662-64625-0_5
- Van Large, P. A. (1999). The Pursuit of Joint Outcomes and Equality in Outcomes: An Integrative Model of Social Value Orientation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 77(2), 337-349.
- Van Riper, A. B. (Ed.). (2011). *Learning from Mickey, Donald and Walt: Essays on Disney's Edutainment Films*. McFarland.
- Van Wormer, K., & Juby, C. (2016). Cultural representations in Walt Disney Films: Implications for Social Work Education. *Journal of Social Work*, 16(5), 578-594. <https://doi.org/10.1177/1468017315583173>
- Varghese, A. M., & Raman, U. (2014). Value Education in Schools: School Cinema Versus the Moral Science Textbook. *International Journal of Education and Management Studies*, 4(4), 339-342.
- Veresh, S., & Magdash, I. (2020). The Use of the Educational Animated Film in Primary Education in Romania. *Romanian Review of Geographical Education*, 9(2), 67-86.
- Vermeulen, T., & Van Den Akker, R. (2010). Notes on Metamodernism. *Journal of Aesthetics & Culture*, 2(1), 5677. <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677>
- Viddini, T. A. (2023). *An Analysis on Educational Values in Coco Animated Movie* [Master's]. Jurusan Tadris Bahasa Inggris.
- Wagner, R. J. (with Eyman, S.). (2014). *You Must Remember This: Life and Style in Hollywood's Golden Age*. Penguin Publishing Group.
- Wainwright, G. (2011). *For Our Salvation: Two Approaches to the Work of Christ* (Repr.). Eerdmans [u.a.].

- Wallace, M. (1996). *Mickey Mouse History and Other Essays on American Memory*. Temple University Press.
- Ward, A. R. (1996). The Lion King's Mythic Narrative: Disney as Moral Educator. *Journal of Popular Film and Television*, 23(4), 171-178. <https://doi.org/10.1080/01956051.1996.9943703>
- Ward, A. R. (2002). *Mouse Morality: The Rhetoric of Disney Animated Film*. University of Texas Press.
- Wasko, J. (2016). Challenging Disney Myths. İçinde D. Brode & S. T. Brode (Ed.), *Debating Disney: Pedagogical Perspectives on Commercial Cinema* (ss. 18-42). Rowman and Littlefield Press.
- Wasko, J. (2020). *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy* (Second edition). Polity Press.
- Watts, S. (2006). *The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life* (1. Univ. of Missouri paperback printing, [Nachdr.]). Univ. of Missouri Press.
- Wayne, M. (2009). *Politik Film, Üçüncü Sinemanın Diyalektiği* (E. Yılmaz, Çev.). Yordam Yayıncılık.
- Weaver, M. (2025). 'We're Not Quite There Yet... But We Will Be': Identifying Shifts in the Walt Disney Company's LGBTQ+ Representation. *International Journal of Disney Studies*, 1(1), 53-70. https://doi.org/10.1386/ijds_00004_1
- Wehberg, H. (1938). Some Recent Developments in the Educational Film Field. *Journal of Educational Sociology*, 12(3), 163. <https://doi.org/10.2307/2261883>
- Weis, B. (with Iger, R.). (2024). *Dream Chasing: My Four Decades of Success and Failure With Walt Disney Imagineering* (First hardcover edition). Disney Editions, an imprint of Buena Vista Books, Inc.
- Wells, P. (2002). *Animation and America*. Edinburgh University Press.
- Westervelt, W. D. (2008). *Legends of Maui*. Forgotten Books.
- Whelan, B. (2012). *Third Wave Princess: Reconstructing and Redefining the Traditional Princess Narrative* [Doctorate Thesis]. University of Louisiana.

- Whelehan, I. (1999). *Modern Feminist Thought: From The Second Wave to "Post-feminism"*. Univ. Press.
- White, T. (2006). *Animation From Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. Focal.
- Whitley, D. (2016). *The Idea of Nature in Disney Animation*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Wiener, J. (1994). Tall Tales and True. *The Nation*, 258(4), 133-135.
- Wilcox, B. (2020). The Nuclear Family Is Still Indispensable. *American Enterprise Institute* - AEI. <https://www.aei.org/op-eds/the-nuclear-family-is-still-indispensable/>
- Wilfrid Laurier University. (2018). *Likewise Phil Vischer co founder of the Christian video empire Veggie Tales sees | Course Hero*. <https://www.coursehero.com/file/p4982li/Likewise-Phil-Vischer-co-founder-of-the-Christian-video-empire-Veggie-Tales-sees/>
- Williams, B. K., Sawyer, S. C., & Wahlstrom, C. (2006). *Marriages, Families, and Intimate Relationships: A Practical Introduction*. Allyn and Bacon.
- Williams, R., Williams, E., & Silverstone, R. (2003). *Television: Technology and Cultural Form*. Routledge.
- Wills, J. (2017). *Disney Culture*. Rutgers University Press.
- Winata, S., & Megasari, F. (2019). Anthropocentrism and Its Consequences as Reflected in Disney's Movie "Moana". *The Third English Letters Undergraduate Conference*. The Third English Letters Undergraduate Conference, Indonesia.
- Womack, M. (2005). *Symbols and Meaning: A Concise Introduction*. AltaMira Press.
- Wright, M. J. (2007). *Religion and Film: An Introduction*. I. B. Tauris.
- Yandell, S. (2012). Mapping the Happiest Place on Earth: Disney's Medieval Cartography. İçinde T. Pugh & S. Aronstein (Ed.), *The Disney Middle Ages: A Fairy-Tale and Fantasy Past* (ss. 21-38). Palgrave Macmillan US.

- Yang, L. (2023). The Impact of Disney Movies on Childrens Perceptions of Traditional Gender Roles and Sexist Stereotypes. *Communications in Humanities Research*, 5(1), 451-455. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/5/20230368>
- Yang, M.-J., & Hsieh, K. (2024). Queer Eye for Disney: Unveiling LGBTQIA2S + Representations Through Visual Literacy. *Art Education*, 77(3), 19-26. <https://doi.org/10.1080/00043125.2024.2313785>
- Yeh, E. Y. (Ed.). (2018). *Early Film Culture in Hong Kong, Taiwan, and Republican China: Kaleidoscopic Histories*. University of Michigan Press.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (8. bs). Seçkin.
- Yıldız, H. (2013). Canlandırma Filmleri ile İdeoloji Aktarımı: Shrek Disney'e Karşı. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 20, Article 20.
- Yılmaz, S. (2023). Din ve Değerler Eğitimi Aracı Olarak Sinemanın Etkisi ve Gücü. *Nisar*, 2, Article 2.
- Yılmaz, Z., & Arı, M. M. (2021). Okul Öncesi Döneme Yönelik Hazırlanan Pepee ve Masha ve Koca Ayı Çizgi Filmlerinin Değerler Açısından İncelenmesi. *IEDSR Association*, 6(15), 19-40. <https://doi.org/10.46872/pj.318>
- Yorulmaz, B. (2011). *Sinema ve Din Eğitimi*. Işık Akademi Yayınları.
- Yorulmaz, B., & Tanrıverdi, M. Z. (2015). Din ve Değerler Eğitimi Açısından Keloğlan Çizgi Filminin Değerlendirilmesi. İçinde *Sinema ve Din*. Değerler Eğitimi Merkezi Yayınları.
- Young, LL. D. R. (1980). *Young's Analytical Concordance to the Bible*. Thomas Nelson Publishers.
- Zelig, D. F. (1961). Abraham and the Covenant of the Pieces: A Study in Ambivalence. *American Imago*, 18(2), 173-186.
- Zhuang, M. (2023). Animation of Experiment: The Science Education Film and Useful Animation in China. *Animation*, 18(2), 152-166. <https://doi.org/10.1177/17468477231182914>
- Zimmer, H. R. (1951). *Philosophies of India*. Routledge Library.

- Zipes, J. (1995). Breaking the Disney Spell. İinde E. Bell, L. Haas, & L. Sells (Ed.), *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture* (ss. 21-42). Indiana University Press.
- Zipes, J. (2006). *Fairy Tales and the Art of Subversion: The Classical Genre for Children and the Process of Civilization* (2nd ed). Routledge.
- Zipes, J. (2011). *Happily Ever After: Fairy Tales, Children and the Culture Industry*. Routledge Library.
- Zipes, J. (2016). The Great Cultural Tsunami of Fairy-Tale Films. İinde J. Zipes, P. Greenhill, & K. Magnus-Johnston (Ed.), *Fairy-Tale Films Beyond Disney: International Perspectives* (ss. 1-17). Routledge Taylor& Francis Group.

EKLER

EK-1: Filmlerin Tam Listesi

1. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler [Snow White and Seven Dwarfs (1937)]
2. Pinokyo [Pinocchio (1940)]
3. Sindirella [Cinderella (1950)]
4. Küçük Deniz Kızı [The Little Mermaid (1989)]
5. Güzel ve Çirkin [Beauty and the Beast (1991)]
6. Aladdin [Aladdin (1992)]
7. Aslan Kral [The Lion King (1994)]
8. Prenses ve Kurbağa [The Princess and the Frog (2009)]
9. Karmakarışık [Tangled (2010)]
10. Karlar Ülkesi [Frozen (2013)]
11. Moana [Moana (2016)]
12. Karlar Ülkesi 2 [Frozen II (2019)]
13. Raya ve Son Ejderha [Raya and the Last Dragon (2021)]
14. Moana 2 [Moana 2 (2024)]

EK-2: Filmlerin Sinopsisi

1. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler [Snow White and Seven Dwarfs (1937)]

Pamuk prensesin güzelliğini kıskanan kötü üvey annesi aynı zamanda kraliçe öldürülmesini emreder. Ancak prenses için kurduğu tuzaktan kurtulup 7 cücelerle yaşadığını öğrenince cadı kılığına girerek yeni bir plan yapar. Artık prensesi bu plandan kurtaracak tek çare gerçek aşkın öpücüdür.

2. Pinokyo [Pinocchio (1940)]

Marangoz Geppetto gökyüzünde gördüğü yıldıza dilekte bulunur ve kendi yaptığı kuklanın gerçek çocuğa dönüşmesini diler. Mavi Peri bu dileği yerine getirerek, çekirgeye çocuğun vicdanı olarak yol gösterici olması için görevlendirir. Saf ve her şeye çabuk inanan Pinokyo tuzaklara aldanarak Zevk Adası'na düşer.

3. Sindirella [Cinderella (1950)]

Kötü kalpli üvey anne ve ona hizmetçi gibi davranan üvey kızkardeşleri kraliyet balosuna gidecekken, Külkedisi de bu baloya katılmak ister. Peri annenin yardımıyla baloya gidip prensle dans eden Külkedisi eve döndüğünde baloda prensle dans ettiği anlaşıldığında üvey annesinin gazabıyla yüzleşir.

4. Küçük Deniz Kızı [The Little Mermaid (1989)]

Kral Triton'un asi denizkızı Ariel babasının yasaklarına rağmen su yüzüne çıkar ve insan prense âşık olur. Üç gün içinde prensle öpüşeceğine söz vermesi karşılığında deniz cadısı Ursula ile tehlikeli bir anlaşma yapar. Ancak bu anlaşmada sadece bedel ödeyecek olan kendisi değildir.

5. Güzel ve Çirkin [Beauty and the Beast (1991)]

Kibirli bir genç prensi Çirkin'e şatosundaki hizmetçileri ise ev eşyalarına dönüştüren büyücü sevme ve sevilmediği sürece prensin ve hizmetçilerin bu şekilde kalacağını söyler. Prens umudunu kaybetmek üzereyken, cesur ve zeki köylü kızı Belle'in babası Maurice'in yolu şatoya düşer. Babasını bulan Belle, onun yerine kendisini mahkûm etmesini söyleyince Çirkin ve Belle arasında yeni bir hikâye başlar.

6. Aladdin [Aladdin (1992)]

Agrabah sultanının güzeller güzeli kızı Jsmine ile tanışan Aladdin aslında sokak çocuğudur. Lambadaki cinle arkadaşlık kurmaya başlayan Aladdin, kötü büyücü Jafar, krallığı ele geçirmek isteyince, Aladdin ve cin daha tehlikeli görevlere girerler.

7. Aslan Kral [The Lion King (1994)]

Ormanlar kralı Mufasa, oğlu Simba'yı öz kardeşinin hazırladığı tuzaktan kurtarmak isterken kardeşi tarafından öldürülür. Babasının hayatını kurtarıırken öldüğünü düşünen Simba çocukken uzaklara gider. Krallığının başına gelenleri öğrenince arkadaşları Timon ve Pumbaa'nın yardımıyla krallığını geri almak için yetişkin olarak yola koyulur.

8. Prenses ve Kurbağa [The Princess and the Frog (2009)]

Çok çalışkan ve hırslı Tiana babasına söz verdiği restoranını açmayı hayal eder. Dr. Facilier adlı büyücüyle tanışan eğlence düşkünü Prens Naveen kurbağaya dönüştürülür. Bir partide Tiana'yı prenses sanması ve öpmesi sonucu ikisi de kurbağa olarak kalırlar. Bu büyüyü bozacak Voodoo rahibesini bulana kadar bataklıkta maceraya atılırlar.

9. Karmakarışık [Tangled (2010)]

Bebekken bir cadı tarafından kaçırılarak kuleye hapsedilen Rapunzel, büyülü saçlara sahiptir. Bu saçlar onu kaçırın cadı tarafından gençleşmek için kullanılır. Kuleye beklenmedik şekilde giren Eugene, Rapunzel ile bir anlaşma yapar ve gerçekleri öğrenen Rapunzel'in esareti bu yolculukla sona erer.

10. Karlar Ülkesi [Frozen (2013)]

Biri özel güçleri olan diğeri olmayan iki kız kardeş Elsa ve Anna, taç giyme töreninde şatonun kapılarını misafirlere açarlar. Bu törende yaşanan tatsızlıklar sonrasında Elsa dağlara kaçır. Anna ise onu bulmak için yola koyulur. Yolculuğu sırasında gerçek aşkı Kristoff, rengineyiği ve kardan adam Olaf ona yardım eder.

11. Moana [Moana (2016)]

Maceracı kız Moana, halkını kıtlıktan ve yokoluştan kurtarmak için resifleri geçmeye kararlıdır. Bu kararlılığının önündeki en büyük engel babası ardından yarıtanrı Maui'dir. Azmini takdir eden Maui ona nasıl iz süreceğini ve nasıl iyi bir yelkenci olacağını anlatırken türlü maceralara atılırlar.

12. Karlar Ülkesi 2 [Frozen II (2019)]

Elsa ve Anna krallıklarını kurtarak için büyülü ormana gitmek zorundadır. Ancak ormanın sırlarına şahit oldukça babası tarafından anlatılanların iç yüzünü öğrenme fırsatları olur. Yine de bu macerada iki kardeş el ele vererek birbirlerinden ayrı şekilde doğru olanı yapmaya fırsat bulurlar.

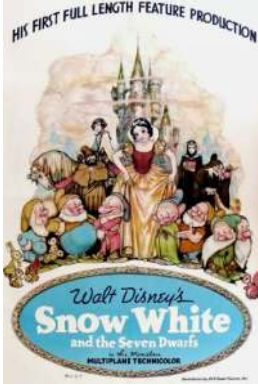
13.Raya ve Son Ejderha [Raya and the Last Dragon (2021)]

500 yıl önce Kumandra dünyasında insanlar uyum içinder yaşarlar. Anck Drunn saldırısıyla ejderhalar güçlerini birleştirerek insanlığı taş olmaktan kurtarır. Yine de insanlar kendilerini Drundan kurtaran taşla sahip olmak için birbirlerine savaş açarlar. Raya kaybolan ejderha Sisu'ya ulaşınca taş parçalarını bir araya getirmek için onunla maceraya atılır.

14. Moana 2 [Moana 2 (2024)]

Moana diğer adalarda insanlık izleri aramak için keşfe çıkar. Ataları ona bir yıldızı takip etmesini söyleyince yanına Loto, Moni ve Keke'yi de alarak okyanusta yolculuğa çıkar. Yine bir şekilde Maui'yle yolları kesişen Moana yine hepberlikte adası üzerine düşen laneti kaldırmak için kolları sıvar.

EK-3: Filmlerin Künyeleri



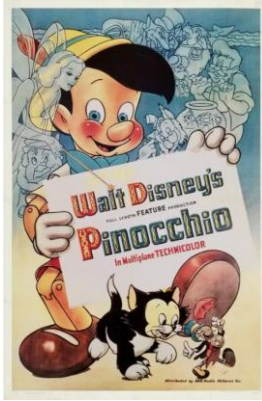
PAMUK PRENSES VE YEDİ CÜCELER (1937)

Yönetmen: David Hand, William Cotrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen

Yapımcı: Walt Disney

Sanat Yönetmeni: Ken Anderson, Tom Codrick, Hugh Hennesy, Harold Miles, Kendrall O'Connor, Charles Phillipi, Hazel Sewell, Terrel Stapp, McLaren Stewart, Gustaff Tenggren, John Hubley

Oyuncular (Seslendirme): Adriana Caselotti, Lucille La Verne, Harry Stockwell, Roy Atwell, Pinto Colvig, Stuart Buchanan, Eddie Collins, Billy Gilbert, Moroni Olsen



PİNOKYO (1940)

Yönetmen: Norman Ferguson, T. Hee, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske, Bill Roberts, Ben Sharpsteen,

Yapımcı: Walt Disney

Sanat Yönetmeni: Ken Anderson, Hugh Hennesy, John Hubley, Dick Kelsey, Charles Philippi, Thor Putnam, Terrel Stapp, McLaren Stewart, Al Zinnen, Bruce Bushman, Arthur Heinemann, Charles Payzant

Oyuncular (Seslendirme): Dickie Jones, Christian Rub, Cliff Edwards, Evelyn Venable, Frankie Darro, Charles Judels, Peter Sallis, George Magrill, Dal McKennon, Walter Catlett, Mel Blanc



KÜLKEDİSİ (1950)

Yönetmen: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske

Yapımcı: Amy Bailey, Walt Disney

Sanat Yönetmeni: Bill Peet

Oyuncular (Seslendirme): Ilina Wood, Eleanor Audley, Verna Felton, Claire Du Brey, Rhoda Williams, James MacDonald, Luis Van Rooten, Don Barclay, Lucille Bliss, Jeffrey Stone, Mike Douglas, William Phipps, Marion Darligton, Earl Keen, John Woodbury, Lucille Williams, June Foray, Thuri Ravenscroft, Clint McCauley, June Sullivan, Helen Seibert, Betty Lou Gerson



KÜÇÜK DENİZKIZI (1989)

Yönetmen: Ron Clements, John Musker

Yapımcı: Howard Ashman, Maureen Donley, John Musker

Sanat Yönetmeni: Michael Peraza Jr., Donald Towns

Oyuncular (Seslendirme): Jodi Benson, Samuel E. Wright, Pat Carroll, Christopher Daniel Barnes, Buddy Hackett, Jason Marin, Kenneth Mars, Ben Wright, Rene Auberjonois, Frank Welker, Paddi Edwards, Edie McClurg, Will Ryan



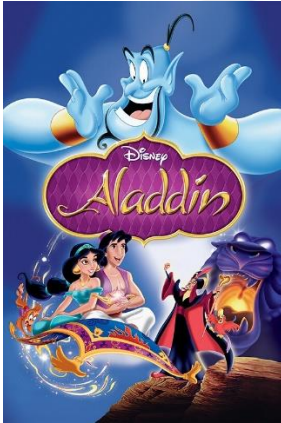
GÜZEL VE ÇİRKİN (1991)

Yönetmen: Gary Trousdale, Kirk Wise

Yapımcı: Howard Ashman, Don Hahn, John Lasseter, Sarah McArthur

Sanat Yönetmeni: Ed Ghertner, Brian McEntee

Oyuncular (Seslendirme): Robby Benson, Paige O'Hara, Jerry Orbach, David Ogden Stiers, Angela Lansbury, Tony Jay, Bradley Pierce, Jesse Corti, Richard White, Rex Everhart, Jo Anne Worley, Brian Cumming, Hal Smith, Mary Kay Bergman, Kimmy Robertson, Frank Welker, Alin Epstein, Kath Soucie, Bill Farmer



ALADDİN (1992)

Yönetmen: Ron Clements, John Musker

Yapımcı: Ron Clements, Donald W. Ernst, John Musker, Amy Pell

Sanat Yönetmeni: Michael Peraza Jr., Bill Perkins

Oyuncular (Seslendirme): Robin Williams, Scott Weinger, Linda Larkin, Gilbert Gottfried, Frank Welker, Jonathan Freeman, Jim Cummings, Lea Salonga, Douglas Seale, Brad Kane, Corey Burton, Debi Derryberry, Charlie Adler, Bruce Adler, Jerry Houser, Patrick Pinney, Jennifer Darling, Vera Lockwood, Mickie McGowan



ASLAN KRAL (1994)

Yönetmen: Roger Allers, Rob Minkoff

Yapımcı: Alice Dewey Goldstone, Don Hahn, Jeffrey Katzenberg, Sarah McArthur, Thomas Schumacher

Sanat Yönetmeni: Andy Gaskill

Oyuncular (Seslendirme): Jeremy Irons, James Earl Jones, Matthew Broderick, Robert Guillaume, Nathan Lane, Jonathan Taylor Thomas, Rowan Atkinson, Moira Kelly, Madge Sinclair, Jim Cumming, Whoopi Goldberg, Earnie Sabelle, Cheech Marin, Niketa Calame, Jason Weaver, Jeff Bennett, Sally Dworsky, Frank Welker, Laura Williams, Med Hondo, Pat Fry,



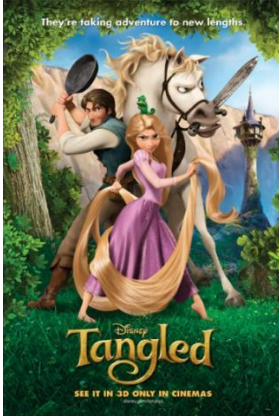
PRENSES VE KURBAĞA (2009)

Yönetmen: Ron Clements, John Musker

Yapımcı: Peter Del Vecho, Glen Keane, Aghi D. Koh, John Lasseter, Craig Sost

Sanat Yönetmeni: Ian Gooding

Oyuncular (Seslendirme): Anika Noni Rose, Bruno Campos, Jennifer Cody, Keith David, Jim Cummings, Oprah Winfrey, Randy Newman, Michael Leon Wooley, John Goodman, dan Hall, Jennifer Lewis, Bruce W. Smith, Peter Bartlett, Terrece Howard, Elizabeth Dampier, Kwesi Boakye, Breanna Brooks, Paul Briggs, Mick Wingert, Danielle Mone Truitt



KARMAKARIŞIK (2010)

Yönetmen: Nathan Greno, Byron Howard

Yapımcı: Ron Conli, Glen Keane, John Lasseter, Aimee Scribner

Sanat Yönetmeni: Dan Cooper, David Goetz

Oyuncular (Seslendirme): Mandy Moore, Zachary Levi, Donna Murphy, Nathan Greno, Jeffrey Tambor, Richard Kiel, Brad Garrett, Paul Tompkins, M. C. Gainey, Tim Mertens, Michael Bell, Ron Perlman



KARLAR ÜLKESİ (2013)

Yönetmen: Chris Buck, Jennifer Lee

Yapımcı: Peter Del Vecho, John Lasseter, Aimee Scribner

Sanat Yönetmeni: Michael Giaimo

Oyuncular (Seslendirme): Kristen Bell, Idina Menzel, Josh Gad, Jonathan Groff, Jennifer Lee, Santino Fontana, Alan Tudyk, Maia Wilson, Eva Bella, Livvy Stubenrauch, June Christopher, Stephen John Anderson, Ciaran Hinds, Terry Douglas, Maurice LaMarche, Jesse Corti, Tucker Gilmore, Jeff Marcus, Edie McClurg



MOANA (2016)

Yönetmen: Ron Clements, John Musker, Don Hall, Chriss Williams

Yapımcı: Nichole P. Hearon, John Lasseter, Osnat Shurer

Sanat Yönetmeni: Andy Harkness

Oyuncular (Seslendirme): Auli'i Cravalho, Dwayne Johnson, Alan Tudyk, Jemaine Clement, Lin Mamuel Miranda, Nicole Scherzinger, Temuera Morrison, Rachel House, Puanani Cravalho, Troy Polamalu, Oscar Knightley, Louise Bush, Andreas Bourani, Phillipa Soo, Tommy Morgenstern, Christopher Jackson, Cerise Calixte



KARLAR ÜLKESİ II (2019)

Yönetmen: Chris Buck, Jennifer Lee

Yapımcı: Peter Del Vecho, Nichole P. Hearson, Byron Howard

Sanat Yönetmeni: James Finn, David Womersley, Tawhid Rike Zaman

Oyuncular (Seslendirme): Kristen Bell, Idina Menzel, Josh Gad, Jonathan Groff, Evan Rachel Wood, Sterling K. Brown, Jason Ritter, Alfred Molina, Jeremy Sisto, Mattea Conforti, Rachel Matthews, Marta Plimpton, Isabella Acres,



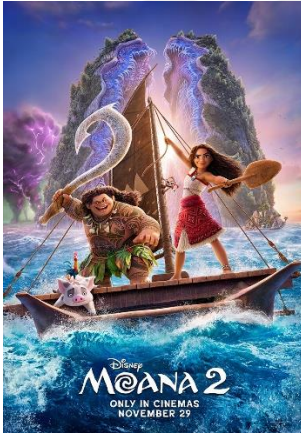
RAYA VE SON EJDERHA (2022)

Yönetmen: Don Hall, Carlos Lopez Estrada, Paul Briggs, John Ripa

Yapımcı: Jared Bush, Nathan Curtis, Peter Del Vecho, Jennifer Lee, Osnat Shurer Jennifer Christina Vera

Sanat Yönetmeni: Ami Thompson

Oyuncular (Seslendirme): Awkwafina, Kelly Marie Tran, Izaac Wang, Gemma Chan, Daniel Dae Kim, Alan Tudky, Sandra Oh, Ross Butler, Benedict Wong Dichen Lachman, Sung Kang, Lucille Soong, Geraldine Nakache



MOANA 2 (2024)

Yönetmen: David G. Derrick Jr., Jason Hand, Dana Ledoux Miller

Yapımcı: Lisa Bechard, Jared Bush, Christina Chen, Tucker Gilmore, Stephanie Hachem, Dwayne Johnson, Jennifer Lee, Yvett mErino, Brad Simonsen

Sanat Yönetmeni: Daniel Arriaga, Joyce Lee

Oyuncular (Seslendirme): Auli'i Cravalho, Dwayne Johnson, Nicole Scherzinger, Rose Matafeo, Rachel House, Alan Tudky, Temuare Morrison, Hualalai Chung, David Fane, Gerald Ramsey, Jemaine Clement, April Darby, Lea Kalbhenn, Ana Ka, Tara Hetharia