

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON SİNEMA ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

HOLLYWOOD CANLANDIRMA SİNEMASINDA
İNSAN DOĞA İLİŞKİSİ TEMSİLİNE
EKOELEŞTİREL BİR BAKIŞ: TÜKETİM
KÜLTÜRÜ VE İNSAN EGEMENLİĞİNİN
FİLMLERDEKİ ROLÜ

Muhammed Alparslan ÖZKARDEŞ

2501190810

TEZ DANIŞMANI

Dr. Öğr. Üyesi Yüksel BALABAN

İSTANBUL – 2022

ÖZ

HOLLYWOOD CANLANDIRMA SİNEMASINDA İNSAN DOĞA İLİŞKİSİ TEMSİLİNE EKOLEŞTİREL BİR BAKIŞ: TÜKETİM TOPLUMU VE İNSAN EGEMENLİĞİNİN FİLMLERDEKİ ROLÜ

MUHAMMED ALPARSLAN ÖZKARDEŞ

İnsanın doğa üzerinde kurduğu egemenlikten kaynaklanan çevresel problemlerin 1900'lü yılların başından bu yana devamlı olarak artarak devam etmesi, çeşitli ekolojik ve çevreci anlayışları doğurmuştur. Hava, deniz ve kara kirliliği, küresel ısınma, ozon tabakasının delinmesi, orman yangınları, çarpık ve düzensiz kentleşme, bazı hayvan türlerinin yok olma tehlikesi altına girmesi, tarım ürünlerinin kalitesinin günden güne düşmesi, yabani hayvanların yaşam alanlarının gittikçe daralması, susuzluk tehlikesinin kapıda olması bu tür çevre problemlerinden başlıcalarıdır. Durum ciddileştikçe ve insanların duyarlılığı arttıkça, çevresel problemler kendisine edebi eserlerde ve medya ürünlerinde de yer bulmaya başlamıştır. Günümüzde etkili hikaye anlatıcılığının araçlarından birisi olan canlandırma sineması; sinemanın diğer türlerinde olduğu gibi zaman zaman çevresel problemlerin gösterildiği, bu problemlerin çözümü için çeşitli çözüm yollarının izleyicilere sunulduğu ideolojik etki araçlarından bir tanesidir. Bu araştırmayla; örnekleme dahil edilen Amerikan yapımı dört farklı insan – doğa ve hayvan ilişkisi temalı canlandırma film; söylemsel açıdan analiz edilerek, ekoeleştirel bir bakış açısıyla ideolojilerle olan ilişkileri ortaya konulmuştur. Ekoeleştiri, kültürel metinleri eleştirel yaklaşımla inceleyen ve insan – doğa ilişkisini merkeze alan bir inceleme yöntemidir. Araştırmanın amacı, en genel ifadeyle insan – doğa ilişkisi temalı filmlerde görünen ve duyulanan arkasındaki iliştilmiş söylemi ortaya çıkarmaktır. Araştırmanın önemi; dört farklı örneklem filmi üzerinden araştırmanın yürütülmesidir. Bu sayede, Amerikan film endüstrisi içerisinde yer alan dört farklı yapım şirketinin insan – doğa ilişkisine olan yaklaşım biçimi, birbirleriyle karşılaştırmalı bir biçimde görülmüştür. Araştırmada ekoeleştirel bir yaklaşımla söylem analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmayla varılan genel sonuç; insan – doğa ilişkisi temalı Hollywood canlandırma filmlerinin; söylemsel anlamda sığ ekolojiye dayalı, insan merkezcilikten öteye gidemeyen filmler olduğudur.

Anahtar Kelimeler: Canlandırma Sineması, Hollywood, Ekoeleřtiri, İnsan-Doęa İliřkisi, Söylem Analizi.

ABSTRACT

AN ECOCRITICAL LOOK AT THE REPRESENTATION OF HUMAN NATURE RELATIONSHIP IN HOLLYWOOD ANIMATION CINEMA: THE ROLE OF CONSUMPTION CULTURE AND HUMAN SOVEREIGNTY IN FILMS

MUHAMMED ALPARSLAN ÖZKARDEŞ

Since the beginning of the 1900s, the environmental problems arising from the dominance of man over nature have continued to increase continuously, resulting in various ecological and environmentalist understandings. Air, sea and land pollution, global warming, depletion of the ozone layer, forest fires, unplanned and irregular urbanization, the danger of extinction of some animal species, the decline in the quality of agricultural products day by day, the narrowing of the habitats of wild animals, the danger of thirst at the doorstep are the main environmental problems. As the situation got serious and people's sensitivity increased, environmental problems began to find a place in literary works and media products. Animation cinema, which is one of the tools of effective storytelling today, as in other genres of cinema, is one of the ideological influence tools in which environmental problems are shown from time to time and various solutions are presented to the audience for the solution of these problems. With this research, four different American-made animated films about human-nature and animal relations included in the sample are analyzed from a discursive point of view, and its relations with ideologies were revealed from an ecocritical point of view. Ecocriticism is a method examining cultural texts critically and centering on the human-nature relationship. The aim of the research is to reveal the embedded discourse behind what is seen and heard, in the most general terms, in movies with the theme of human-nature relationship. The importance of research is the conduct of the research on four different sample films. In this way, the approach of four different production companies in the American film industry to the human-nature relationship was seen in comparison with each other. In the research, discourse analysis method was used with an ecocritical approach. The general conclusion reached by the research, in Hollywood animated films with the theme of human-nature relationship, is that there are films that are based on shallow ecology in a discursive sense and can not go beyond anthropocentrism.

Keywords: Animation Cinema, Hollywood, Ecocriticism, Human-Nature Relationship, Discourse Analysis.



ÖNSÖZ

Bu tezde Hollywood canlandırma sineması, insan – doğa ilişkisi merkezli olarak ekoeleştirel bir yaklaşımla ele alınmıştır. Bu araştırmanın amacı; Amerikan sinema endüstrisini, çevresel problemleri ve bu problemlerin doğurduğu mecburi toplumsal düzenlemeleri filmlerinde ne şekilde gösterdiğinin gerekçeleriyle beraber ortaya konulmasıdır. Bu bağlamda insan – doğa ilişkisi temasının bulunduğu dört farklı Hollywood canlandırma filmi analiz edilmiş ve filmlerde yer alan söylem ve alt anlamlar incelenmiştir.

Tezimi yazarken bütün süreçlerde desteklerini esirgemeyen, her konuda bilgilerinden istifade ettiğim danışman hocam sayın Dr. Öğr. Üyesi Yüksel Balaban'a; üzerimdeki emekleri, yol göstericiliği ve rehberliği için,

Yüksek lisans eğitimim boyunca mesleki ve akademik anlamda kendilerinden engin bilgiler edindiğim İstanbul Üniversitesi Radyo Televizyon Sinema Bölümü öğretim üyelerine; düşünsel olarak zihnimde açtıkları yeni pencereler için,

Yüksek lisans eğitimim sürecinde araştırma görevlisi olarak aralarına dahil olma imkanı yakaladığım İstanbul Topkapı Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü öğretim üyelerine; gösterdikleri destek ve sabır için,

Lisans okuduğum dönemde hevesimi kırmadan her konuda bana yardımcı olmaya çalışan Doğuş Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü öğretim üyelerine; mesleğimdeki gelişimime olan katkıları için,

Beni bu süreçte psikolojik anlamda rahatlatan ve yardımcı olan bütün dostlarıma; bana yol arkadaşlığı yaptıkları için,

Ömrüm boyunca her adımımı desteklemiş olan aileme; bütün kararlarıma saygı gösterdikleri için,

Sonsuz teşekkürlerimle...

Muhammed Alparslan ÖZKARDEŞ

İSTANBUL, 2022

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	ii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ.....	xi
GÖRSELLER LİSTESİ	xii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xxii
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

CANLANDIRMA SİNEMASININ GELİŞİMİ

1.1. Canlandırma.....	15
1.1.1. Canlandırmanın Kavramsal Tanımı	15
1.1.2. Canlandırma ve Görsel Algılama Süreci	16
1.1.2.1. Ağ Tabaka İzlenimi.....	16
1.1.2.2. Üç Boyutlu Görsel Algılamanın Temel Dayanakları.....	18
1.1.2.3. Gestalt Prensipleri	20
1.1.3. Devrimin Mağara Resimleri ve İlk Uygarlık Eserlerinde Görünümü	23
1.1.4. Film Öncesi Dönemde Hareketli Görüntünün Gelişimi	28
1.1.4.1. Karanlık Oda (Camera Obscura) (M.Ö. 4. Yüzyıl)	28
1.1.4.2. Büyülü Fener (Magic Lantern) (15-17. Yüzyıl)	29
1.1.4.3. Roget'in Görüntünün Sürekliliği Yasası (1824).....	30
1.1.4.4. Thaumatrope (1825).....	31
1.1.4.5. Niepce'nin İlk Fotoğrafı Kaydetmesi (1826)	32
1.1.4.6. Phénakistoscope (1832)	33
1.1.4.7. Zoetrope (1834).....	34
1.1.4.8. Flipbook / Kineograph (1868).....	35
1.1.4.9. Muybridge'in Kronofotoğraf Çalışması (1878)	36

1.1.4.11. Praxinoscope (1877)	38
1.1.4.10. Fotoğraf Tüfeği (1882)	39
1.1.4.12. Kinetoscope (1889-1892).....	40
1.1.4.13. Cinematographe (1895)	41
1.2. Bir Sinema Türü Olarak Canlandırma	44
1.2.1. Canlandırmayı Diğer Sinema Türlerinden Ayıran Özellikler	45
1.2.2. Canlandırma Sinemasının Tarihsel Gelişimi	46
1.2.2.1. Canlandırma Sinemasının Gelişimine Etkisi Olan Kişi ve Kurumlar	49
1.2.2.1.1. Emile Cohl	49
1.2.2.1.2. Winsor McCay	51
1.2.2.1.3. Max Fleischer	53
1.2.2.1.4. Otto Messmer ve Pat Sullivan	56
1.2.2.1.4. Walt Disney	57
1.2.2.1.5. Norman McLaren	61
1.2.2.1.6. UPA (United Productions of America).....	63
1.2.2.1.7. Warner Bros. (Warner Kardeşler)	64
1.2.2.1.8. William Hanna ve Joseph Barbera	64
1.2.2.1.9. John Halas ve Joy Batchelor	65
1.2.2.1.9. Diğer Çalışmalar ve Dünyadaki Genel Durum	66
1.2.2.2. Bilgisayar Destekli Canlandırmanın Yaygınlaşması	71
1.2.3. Hollywood Canlandırma Sineması	74
1.2.3.1. Amerikan Canlandırma Stüdyoları	75
1.2.3.1.1. Walt Disney Company	75
1.2.3.1.1.1. Walt Disney Animation Studios	76
1.2.3.1.1.2. 20th Century Animation.....	77
1.2.3.1.1.3. Industrial Light & Magic	78
1.2.3.1.1.4. Lucasfilm Animation	79
1.2.3.1.1.5. Marvel Animation.....	79
1.2.3.1.1.6. Pixar	80
1.2.3.1.1.9. Blue Sky Studios	81

1.2.3.1.2. Comcast	83
1.2.3.1.2.1. <i>Dreamworks</i> Animation	83
1.2.3.1.2.2. Illumination	84
1.2.3.1.2.3. Universal Animation Studios	86
1.2.3.1.3. AT&T	86
1.2.3.1.3.1. Warner Bros. Animation	87
1.2.3.1.3.2. Cartoon Network Studios	89
1.2.3.1.4. ViacomCBS	89
1.2.3.1.4.1. Paramount Animation	90
1.2.3.1.4.2. MTV Animation	90
1.2.3.1.4.3. Nickelodeon Animation	91
1.2.3.1.5. Sony Entertainment	92
1.2.3.1.5.1. Sony Pictures Animation	92
1.2.3.1.5.2. Sony Pictures Imageworks	93

İKİNCİ BÖLÜM

İNSAN DOĞA İLİŞKİSİ ve EKOLOJİ

2.1. Çevre	95
2.2. İnsan	97
2.3. Doğa	99
2.4. İnsan - Doğa İlişkisi	99
2.4.1. İnsan - Doğa İlişkisinde Doğa Felsefesi, Modern ve Postmodern Paradigmalar	100
2.4.1.1. Doğa Felsefesi, Mitoloji ve Din	101
2.4.1.2. Modernite Öncesi Doğaya Bakış Açısı	105
2.4.1.3. Modern Paradigma	108
2.4.1.4. Ekoloji Bilimi	110
2.4.2. Ekolojik Hareketler	112
2.4.2.1. Derin Ekoloji	116
2.4.2.2. Toplumsal Ekoloji	120

2.5. Tüketim Kültürü ve Tüketim Toplumu	123
2.6. Ekoeleştiri.....	126

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

HOLLYWOOD CANLANDIRMA SİNEMASINDA İNSAN DOĞA İLİŞKİSİ TEMSİLİNE EKOELEŞTİREL BİR BAKIŞ

3.1. Hollywood Canlandırma Sinemasında İnsan-Doğa İlişkisi	129
3.1.1. Hollywood Canlandırma Sinemasında İnsan-Doğa İlişkisinin Temsil Biçimleri.....	132
3.2. “WALL-E” Filminin Künye Bilgileri ve Konusu	135
3.2.1. “WALL-E” Filminin Ekoeleştirel Analizi	137
3.3. “Over The Hedge” (Orman Çetesi) Filminin Künye Bilgileri ve Konusu	148
3.3.1. “Over The Hedge” (Orman Çetesi) Filminin Ekoeleştirel Analizi	150
3.5. “Loraks (Dr. Seuss’ The Lorax)” Filminin Künye Bilgileri ve Konusu	166
3.5.1. “Loraks (Dr. Seuss’ The Lorax)” Filminin Ekoeleştirel Analizi	168
3.6. “Rio 2” Filminin Künye Bilgileri ve Konusu	183
3.6.1. “Rio 2” Filminin Ekoeleştirel Analizi	185
SONUÇ	191
KAYNAKÇA	204

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: "WALL-E" Filminin Künye ve Hasılat Bilgileri (https://www.boxofficemojo.com/release/rl3615065601/?ref=bo_bn_table_14 , Erişim Tarihi: 02.10.2021).....	135
Tablo 2: "WALL-E" Filminin Aldığı Başlıca Ödüller (https://m.imdb.com/title/tt0910970/awards/?ref=tt_awd , Erişim Tarihi: 02.10.2021).	136
Tablo 3: "Orman Çetesi" Filminin Künye ve Hasılat Bilgileri (https://www.boxofficemojo.com/release/rl1785300481/?ref=bo_bn_table_18 , Erişim Tarihi: 15.11.2021).....	148
Tablo 4: "Orman Çetesi" Filminin Aldığı Başlıca Ödüller (https://m.imdb.com/title/tt0327084/awards/?ref=tt_awd , Erişim Tarihi: 15.11.2021).	149
Tablo 5: "Loraks" Filminin Künye ve Hasılat Bilgileri (https://www.boxofficemojo.com/release/rl2858518017/?ref=bo_bn_table_8 , Erişim Tarihi 17.12.2021).....	166
Tablo 6: "Loraks" Filminin Aldığı Başlıca Ödüller (https://www.imdb.com/title/tt1482459/awards/?ref=tt_awd , Erişim Tarihi: 17.12.2021).	167
Tablo 7: "Rio 2" Filminin Künye ve Hasılat Bilgileri (https://www.boxofficemojo.com/release/rl309102081/?ref=bo_bn_table_7 , Erişim Tarihi: 17.01.2022).....	183
Tablo 8: "Rio 2" Filminin Aldığı Başlıca Ödüller (https://www.imdb.com/title/tt2357291/awards/?ref=tt_awd , Erişim Tarihi: 17.01.2022).	184

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: İnsan Gözünün Yapısı (https://www.eokultv.com/wp-content/uploads/2019/08/G%C3%B6z.jpg , Erişim Tarihi: 17.03.2021).....	17
Görsel 2: Gözün Ağ Tabakasına Form, Renk Derinlik ve Hareketin Aktarılma Süreci (TED-ed Videosu, https://www.youtube.com/watch?v=V8A4qudmsX0 , Erişim tarihi: 15.02.2021).	18
Görsel 3: Dunkirk Filminin Bir Planının Renk Paleti (Yönetmen: Christopher Nolan) (https://tr.pinterest.com/pin/291185932153824682/ , Erişim Tarihi: 28.02.2021).	20
Görsel 4: Şekil - Zemin İlişkisi (http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/ , Erişim Tarihi: 20.02.2021).....	21
Görsel 5: Tamamlama İlkesi (http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/ , Erişim Tarihi: 20.02.2021).....	22
Görsel 6: Benzerlik İlkesi (http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/ , Erişim Tarihi: 20.02.2021).....	22
Görsel 7: Yakınlık İlkesi (http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/ , Erişim Tarihi: 20.02.2021).....	22
Görsel 8: Devamlılık İlkesi (http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/ , Erişim Tarihi: 20.02.2021).....	23
Görsel 9: Basitlik İlkesi (http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/ , Erişim Tarihi: 20.02.2021).....	23
Görsel 10: Altamira Mağarası'ndaki Domuz Resmi (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/31/Altamira%2C_boar.JPG , Erişim Tarihi: 21.02.2021).....	24
Görsel 11: Lascaux Mağarası'nda Bulunan Duvar Görselleri (https://www.bradshawfoundation.com/lascaux/ , Erişim Tarihi: 22.02.2021)	25
Görsel 12: Chauvet Mağarasındaki Devinimi Yansıtan Duvar Görselleri (https://journals.openedition.org/palethnologie/861?lang=en , Erişim Tarihi: 21.02.2021)	26
Görsel 13: İran'da Bulunan Tarihi Maşrapa (https://theheritagetrust.wordpress.com/2012/07/25/worlds-oldest-animation/ , Erişim Tarihi: 21.02.2021).....	26
Görsel 14: Miken Kaması (http://people.ucl.ac.uk/~bwildem/art_hist_laba/mycenaen/dagger.html , Erişim Tarihi: 21.02.2021).....	27

Görsel 15: Antik Yunan Döneminden Kalma Vazo ve Çömlekler (https://mentora.gr/6-ancient-greek-vases-animated/ , Erişim Tarihi: 21.02.2021)....	27
Görsel 16: Achilleus'un Kalkanı (https://theclassofthetragicpoet.wordpress.com/2018/02/27/achilles-shield-and-nectors-fear/ , Erişim Tarihi: 21.02.2021)	28
Görsel 17: Karanlık Oda (Camera Obscura) (https://www.barisozkok.com/camera-obscura/ , Erişim Tarihi: 22.02.2021)	29
Görsel 18: Büyülü Fener (Magic Lantern) (https://www.sciencephoto.com/media/979665/view/magic-lantern-1671 , Erişim Tarihi: 22.02.2021).....	30
Görsel 19: Thaumatrope (https://www.researchgate.net/figure/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement_fig19_259211673 , Erişim Tarihi: 23.02.2021).....	31
Görsel 20: İlk Fotoğraf (Niepce, 1826)	32
Görsel 21: Daguerre Tarafından Çekilen İlk İnsan Yaşantısı Fotoğrafı (https://anahtaremlak.net/blog/yazi/2-ocak-1839-fotografin-mucitlerinden-biri-olan-fransiz-fotografci-louis-daguerre-ayin-ilk-fotografini-cekti/41 , Erişim Tarihi: 23.02.2021)	33
Görsel 22: Phénakistoscope (http://www.crowquillstudio.com/wordpress/2011/phenakistoscopes , Erişim Tarihi: 23.02.2021)	34
Görsel 23: Zoetrope (https://www.britannica.com/technology/zoetrope , Erişim Tarihi: 23.02.2021)	35
Görsel 24: Kineograph / Flipbook (https://fliptomania.com/did-you-know/ , Erişim Tarihi: 24.02.2021).....	36
Görsel 25: Muybridge'in Çalışması (http://birgunbiryerde.blogspot.com/2013/04/hareketli-goruntunun-yaratcs-eadweard.html , Erişim Tarihi: 22.02.2021).....	36
Görsel 26: Duchamp'ın Eserleri. (Sol: Merdivenden İnen Çıplak / Sağ: Trendeki Üzgün Genç Adam) (http://www.derki.net/tr/product/209/kronofotograflar , Erişim Tarihi: 24.02.2021).....	37
Görsel 27: Praxinoscope (https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope , Erişim Tarihi: 24.02.2021)	38
Görsel 28: Praxinoscope'un Halka Açık Gösterimde Kullanımı (https://educalingo.com/tr/dic-en/praxinoscope , Erişim Tarihi: 23.02.2021).....	39

Görsel 29: Fotoğraf Tüfeği (https://www.researchgate.net/figure/The-chronophotographic-gun-design-by-Marey-A-camera-is-mounted-on-a-modified_fig3_40266924 , Erişim Tarihi: 24.02.2021)	40
Görsel 30: Fotoğraf Tüfeğiyle Marey Tarafından Çekilmiş Kronofotoğraf (http://scihi.org/etienne-jules-marey-chronophotographic-gun/ , Erişim Tarihi: 24.02.2021)	40
Görsel 31: Kinetoscope (https://www.idesign.wiki/thomas-edisons-kinetoscope-1893/ , Erişim Tarihi: 24.02.2021)	41
Görsel 32: Auguste ve Louis Lumiere (https://filmloverss.com/lumiere-kardeslerin-filmleri-restore-ediliyor/ , Erişim Tarihi: 24.02.2021)	42
Görsel 33: Cinematographe (http://www.processreversal.org/pr/11202013/ , Erişim Tarihi: 24.02.2021)	42
Görsel 34: Trenin Gara Girişi (https://catalogue-lumiere.com/arrivee-train-a-la-ciotat/ , Erişim Tarihi: 25.02.2021)	42
Görsel 35: Lumiere Fabrikasından Çıkan İşçiler (https://mubi.com/films/workers-leaving-the-lumiere-factory , Erişim Tarihi: 25.02.2021)	43
Görsel 36: Boğaziçi Kıyılarının Panoraması, Alexandre Promio (https://www.youtube.com/watch?v=g1GBO5bHiDs , Erişim Tarihi: 25.02.2021)	43
Görsel 37: Humorous Phases of Funny Faces (https://publicdomainreview.org/collection/humorous-phases-of-funny-faces-1906/ , Erişim Tarihi: 26.02.2021)	48
Görsel 38: Fantasmagorie (https://www.lanouvelledimension.fr/cours/la-technique-du-dessin-anime/ , Erişim Tarihi: 27.02.2021)	48
Görsel 39: Little Nemo (Küçük Nemo) (https://www.youtube.com/watch?v=K8qow7jTyOM , Erişim Tarihi: 28.02.2021)	51
Görsel 40: "How a Mosquito Operates(Bir Sivrisineğin Öyküsü)" (https://drgrobsanimationreview.com/2010/06/20/how-a-mosquito-operates/ , Erişim Tarihi: 29.02.2021)	52
Görsel 41: Dinosaur the Gertie (Dinazor Gertie) (https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU , Erişim Tarihi: 29.02.2021)	53
Görsel 42: Rotoscope (https://www.researchgate.net/figure/Rotoscoping-by-Max-Fleischer-Fleischer_fig1_41035690 , Erişim Tarihi: 30.02.2021)	54
Görsel 43: "Out of Inkwell (Mürekkep Hokkasından Çıkma)" film dizisinden bir kare (https://www.wikizero.com/en/Out_of_the_Inkwell , Erişim Tarihi: 29.02.2021)	54

Görsel	44:	Popeye	(Temel Reis)	Karakteri	
				(https://www.youtube.com/watch?v=tKgcwT_HQYs , Erişim Tarihi: 01.03.2021)	55
Görsel	45:	Max Fleischer ve Betty			
				(https://www.researchgate.net/figure/Max-Fleischer-and-Betty-Boop-undated-Publicity-photograph_fig4_306103141 , Erişim Tarihi: 01.03.2021).....	56
Görsel	46:	Felix the Cat (Kedi Felix)			
				(https://www.nfsa.gov.au/latest/100-years-felix-cat , Erişim Tarihi: 03.03.2021)	57
Görsel	47:	Steamboat Willy			
				(https://filmschoolrejects.com/mickey-mouse-steamboat-willie/ , Erişim Tarihi: 05.03.2021)	58
Görsel	48:	The Skeleton Dance			
				(https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84il , Erişim Tarihi: 05.03.2021).....	59
Görsel	49:	Flowers and Trees			
				(https://www.youtube.com/watch?v=rH-OTZm0Xtk , Erişim Tarihi: 05.03.2021).....	59
Görsel	50:	Snow White and The Seven Dwarfs (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler)			
				(https://www.britannica.com/topic/Snow-White-and-the-Seven-Dwarfs-film-1937 , Erişim Tarihi: 06.03.2021).....	60
Görsel	51:	The Neighbours	(Komşular)		
				(http://www.drosteeffectmag.com/neighbours-norman-mclaren/ , Erişim Tarihi: 09.03.2021)	62
Görsel	52:	A Chairy Tale	(Sandalyenin Öyküsü)		
				(https://www.youtube.com/watch?v=NSRjRctL8XA , Erişim Tarihi: 09.03.2021)	62
Görsel	53:	Warner Bros'un Looney Tunes karakterlerinden bazıları			
				(https://www.slideshare.net/culya/looney-tunes-sesilya , Erişim Tarihi: 10.02.2021)	64
Görsel	54:	Hanna ve Barbera			
				(https://www.illustrationhistory.org/artists/hanna-barbera , Erişim Tarihi: 12.03.2021).....	65
Görsel	55:	Tom ve Jerry			
				(https://www.youtube.com/watch?v=QVc5B9Ihsao , Erişim Tarihi: 12.03.2021).....	65
Görsel	56:	"Hayvan Çiftliği	(Animal Farm)"		
				(https://www.commonsemmedia.org/movie-reviews/animal-farm , Erişim Tarihi: 10.03.2021)	66
Görsel	57:	"Le Nez"	(Burun)	Filminden Bir Kare	
				(https://www.imdb.com/title/tt0057361/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	67

Görsel 58: "Belvision" Yaratımı Olan "Asterix" ve "Oburix" Karakterleri (https://www.catawiki.com/l/13399823-belvision-studios-2-matching-production-cels-asterix-and-obelix-1970s , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	68
Görsel 59: "Die Abenteuer Des Prinzes Achmed" (Prens Ahmed'in Maceraları) (https://silentfilm.org/the-adventures-of-prince-achmed-1/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	69
Görsel 60: "Ruka" (El) (http://www.tresbohemes.com/2015/11/jiri-trnkas-masterpiece-ruka-the-hand/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	69
Görsel 61: "Soviet Toys" (Sovyet Gençliği) (https://www.zippyframes.com/index.php/shorts/dziga-vertov-does-cartoons-soviet-toys-1924 , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	70
Görsel 62: "Studio Ghibli'nin Logosu" (https://en.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	71
Görsel 63: "Spirited Away" (Ruhların Kaçışı) Filminden Bir Kare (https://news.cgtn.com/news/3d3d514f3363544d35457a6333566d54/index.html , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	71
Görsel 64: "TRON" (https://www.slashgear.com/movie-review-tron-1982-13119199/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	72
Görsel 65: "The Adventures of Andre and Wally B" (https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/TheAdventuresOfAndreAndWallyB , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	73
Görsel 66: "Luxo Jr" (https://lwlies.com/articles/pixar-luxo-jr-the-short-film-that-changed-cinema/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	73
Görsel 67: "Toy Story" (https://www.bbc.com/culture/article/20151120-the-dark-side-of-toy-story , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	73
Görsel 68: "A Bug's Life" (https://www.slashfilm.com/a-bugs-life-revisited/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	74
Görsel 69: The Walt Disney Company'in Günümüzdeki Logosu (https://novocom.top/view/72472a-transparent-walt-disney-home-entertainment-logo/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	76
Görsel 70: Walt Disney Animation Studios'un Logosu (http://www.mladiinfo.eu/2018/06/21/walt-disney-2018-talent-development-artist-animation-trainee-program/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	77

Görsel 71: 20th Century Animation'un Günümüzde Kullandığı Logosu (https://closinglogogroup.fandom.com/wiki/20th_Century_Animation , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	78
Görsel 72: ILM'nin Logosu (https://artisandictionary.com/e?e=TH-xA03w , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	79
Görsel 73: Lucasfilm Animation'un Logosu (https://closinglogosgroup.miraheze.org/wiki/Lucasfilm_Animation , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	79
Görsel 74: "Marvel Animation" Logosu (https://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_Animation , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	80
Görsel 75: "Pixar"ın Günümüzde Kullandığı Logosu (https://logoeps.com/pixar-eps- vector-logo/44627/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	81
Görsel 76: "Ice Age" Filminden Bir Kare (https://www.thatmomentin.com/ice-age- and-the-thats-what-you-do-in-a-herd-moment/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	81
Görsel 77: "Blue Sky Studios"un Kapatılmadan Önce Kullandığı Son Logo (https://closinglogosgroup.miraheze.org/wiki/Blue_Sky_Studios , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	83
Görsel 78: "Dreamworks"un Günümüzde Kullandığı Logo (https://logovtor.com/dreamworks-animation-logo-vector-svg/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	84
Görsel 79: "Illumination"un Günümüzde Kullandığı Logo (https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Illumination_Entertainment_logo.svg , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	85
Görsel 80: "Universal Animation Studios"un Logosu (https://en.wikipedia.org/wiki/Universal_Animation_Studios , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	86
Görsel 81: "AT&T"nin Logosu (https://cbonds.com/company/24181/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	87
Görsel 82: "Warner Bros. Animation"un Günümüzde Kullandığı Logosu (https://en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros._Animation , Erişim Tarihi: 21.04.2021)	88
Görsel 83: "Cartoon Network Studios"un Logosu (https://www.cartoonnetworkstudios.com/ , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	89
Görsel 84: "ViacomCBS"nin Logosu (https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:ViacomCBS.svg , Erişim Tarihi: 21.04.2021).....	90

Görsel	85:	"Paramount Animation"un	Logosu	
(https://www.linkedin.com/company/paramountanimation, Erişim Tarihi: 21.04.2021)				90
Görsel	86:	"Beavis and Butt-Head"	(https://www.horrorgeeklife.com/2019/03/20/mtv-animated-series-90s/, Erişim Tarihi: 21.04.2021)	91
Görsel	87:	"Nickelodeon Animation Studio"nun	Logosu	
(https://deadline.com/2020/09/nickelodeon-animation-dana-cluverius-claudia-spinelli-conrad-montgomery-kelley-gardner-1234586867/, Erişim Tarihi: 21.04.2021)				92
Görsel	88:	"Sony Pictures Animation"un	Logosu	
(https://www.rotoscopers.com/2016/06/21/sony-pictures-animation-announces-official-slate-of-movies-and-tv-shows-for-20172018/, Erişim Tarihi: 21.04.2021)				93
Görsel	89:	"Sony Pictures Imageworks"	Logosu	
(https://en.wikipedia.org/wiki/Sony_Pictures_Imageworks, Erişim Tarihi: 21.04.2021)				94
Görsel	90:	NASA'nın 18 Mayıs 1969'da Apollo 10 uzay aracından çektiği dünya görüntüsü	(https://www.nasa.gov/image-feature/may-18-1969-apollo-10-view-of-the-earth, Erişim Tarihi: 18.06.2021)	115
Görsel	91:	"WALL-E" Filminin Afışı	(https://www.imdb.com/title/tt0910970/, Erişim Tarihi: 10.10.2021)	135
Görsel	92:	Dünyanın Çevresini Kaplayan Sanal Uydu Çöplüğü (WALL-E, 2008).		137
Görsel	94:	Wall-e'nin Oluşturduğu ve Boyları Gökdelenleri Geçen Çöpten Kuleler (WALL-E, 2008).		138
Görsel	96:	Axiom Uzay Gemisi'nin İçerisinde Sandalyelerle Hareket Eden ve Sanal Dünyalarda Yaşayan İnsanlar (WALL-E, 2008).		138
Görsel	97:	Buy N Large Times Gazetesi (WALL-E, 2008).		139
Görsel	98:	Buy N Large Reklam Panoları (WALL-E, 2008).		140
Görsel	99:	Birbirleriyle Konuşurlarken Ekranları Kullanan İnsanlar (Wall-E, 2008).		142
Görsel	100:	Wall-e ve Eve (Wall-e, 2008).		143
Görsel	101:	Eve'nin Gözünden Bitki (WALL-E, 2008).		144
Görsel	102:	Axiom'da Oturduğu Koltuktan Düşen ve Ayağa Kalkamayan İnsan (WALL-E, 2008).		144
Görsel	103:	Yardımcı Pilot Robot "Auto" ve Kaptan B. McCrea (WALL-E, 2008).		145

Görsel 105: Robotlar ve İnsanlar Birlikte Dünyaya Ayak Basarken (WALL-E, 2008).	146
Görsel 106: Buy N Large Logosunun Yer Aldığı Bina (WALL-E, 2008).	147
Görsel 107: Filmin Son Saniyelerinde (Jenerikten Sonra) Beliren Buy N Large Logosu (WALL-E, 2008).	147
Görsel 108: "Over The Hedge" (Orman Çetesi) Filminin Afişi (2006, Dreamworks Animation Studios).	148
Görsel 109: Orman Çetesi Filminde Bulunan Bütün Karakterler (2006, Dreamworks).	149
Görsel 110: Üst Üste Yığılı Abur Cuburlar (Orman Çetesi, 2006).	151
Görsel 111: "İhtiyacın kadar al" Söyleminden Sonra Bütün Yiyecekleri Çekçeke Yükleyen RJ (Orman Çetesi, 2006).	152
Görsel 112: "Güzel Bir Hayata Giriş Kapısı" Başlıklı Tanıtım Billboardu (Orman Çetesi, 2006).	153
Görsel 113: Orman Üzerine İnşa Edilmiş Olan "CAMELOT" Konut Projesi (Orman Çetesi, 2006).	153
Görsel 114: Vern, Ormanda Yaşayan Diğer Arkadaşlarına Yiyecek Dağıtırken (Orman Çetesi, 2006).	155
Görsel 115: Hayvanların Ne Olduğunu Anlamaya Çalıştığı Çit (2006, Orman Çetesi).	155
Görsel 116: Endişeli Gözlerle Nasıl Karınlarını Doyuracaklarını Düşünen Hayvanlar (Orman Çetesi, 2006).	156
Görsel 117: Ormanda Yaşayan Hayvanların Hapsedildiği Alan (Orman Çetesi, 2006).	157
Görsel 118: RJ, Hayvanlara Gladys Sharp'ın Arabasını Gösterirken (Orman Çetesi, 2006).	159
Görsel 119: Üzerine Dondurma Kostümü Giymiş Olan İnsanların Görselinin Yer Aldığı Kamyonet (Orman Çetesi, 2006).	160
Görsel 120: Vern'in Kabuğunun Çıkmasıyla Beraber Kalçasının Görünmesi (Orman Çetesi, 2006).	160
Görsel 121: Yönetici Konumunda Olan Gladys Sharp'ın Komşusuna Kızarkenki Hali (Orman Çetesi, 2006).	161
Görsel 122: Kumarlı Biçimde Kart Oyunu Oynayan Hayvanlar (Orman Çetesi, 2006).	162

Görsel 123: Lafontant, Sıçan Ozzie'yi Yerden Kaldırmaya Çalışmadan Önce (Orman Çetesi, 2006).	163
Görsel 124: Gladys Sharp'ın Evinin Bahçesine Kuldurduğu "Deri Yüzücü Turbo" (Orman Çetesi, 2006).	164
Görsel 125: Kaplumbağa Vern ve Diğer Hayvanlar Kafese Konulduktan Sonra (Orman Çetesi, 2006).	164
Görsel 126: Otamat Makinesinin Önünde Yiyecek Almak İçin Bekleyen Hayvanlar (Orman Çetesi, 2006).	165
Görsel 127: Loraks (Dr. Seuss' The Lorax) Filminin Afişi (2012, Illumination Entertainment).	166
Görsel 128: Loraks'da Yer Alan Temel Karakterler (Loraks, 2012).	167
Görsel 129: Oksijen Dağıtımı Yapan O'Hare Şirketi Görevlisi (Loraks, 2012).	169
Görsel 130: Ağacın Pilini Değiştiren Görevli (Loraks, 2012).	169
Görsel 131: İnsanların Nefes Almak İçin Kullandığı Oksijen Makinesi (Loraks, 2012).	170
Görsel 132: O'Hare Çalışanı Parayı Kokluyor (Loraks, 2012).	170
Görsel 133: Sudan Çıkan Çocuğun Yeşilleşmesi (Loraks, 2012).	171
Görsel 134: Yapay Bulutlarla Süslenmiş Bir Ev (Loraks, 2012).	172
Görsel 135: Ted'in Annesinin Bahsettiği Elektronik Ağaç (Loraks, 2012).	173
Görsel 136: O'Hare'in Siyah Dumanlar Çıkartan Hava Aracı (Loraks, 2012).	173
Görsel 137: O'Hare'e Yeni Pet Şişelenmiş Hava Projesi Sunulurken (Loraks,2012).	174
Görsel 138: O'Hare Şişelenmiş Hava Tüketen İnsanların Parti Yaparak Yer Aldığı Reklam Filmi (Loraks, 2012).	175
Görsel 139: Marşmelovu Çok Seven Hayvanlar (Loraks, 2012).	176
Görsel 140: Kesilen Ağacın Etrafına Toplanan Hayvanlar (Loraks,2012).	176
Görsel 141: O'Hare'in Şehir İçerisindeki Gözlerinden Bir Tanesi (Loraks, 2012). ..	178
Görsel 143: Tektek'in Thneed Fabrikası (Loraks, 2012).	179
Görsel 144: Thneed Fabrikası Nedeniyle Kirlenen Su ve Balıklar (Loraks, 2012)..	180
Görsel 145: Loraks'ın Thneed'i Onayladığını Belirten Afiş (Loraks, 2012).	180
Görsel 146: Aloysius O'Hare Henüz Zengin Olmadan Önce (Loraks, 2012).	181
Görsel 147: Thneedville'nin Duvarı Yıkıldıktan Sonra (Loraks,2012).	182
Görsel 148: Rio 2'nin Türkiye'de Kullanılan Afişi (Blue Sky Studios, 2014).	183
Görsel 149: Rio 2'de Yer Alan Önemli Karakterlerden Bazıları (Rio 2, 2014).	184

Görsel 150: Mavi Makavların Yaşadığı Amazon Ormanı (Rio 2, 2014).	186
Görsel 151: Mavili, Dişini Fırçalarken (Rio 2, 2014).	187
Görsel 152: Kırmızı ve Mavi Makavlar Maç Yapmadan Önce (Rio 2, 2014).	187
Görsel 153: Tulio, Eduardo'yu Kurtarıırken (Rio 2, 2014).	188
Görsel 154: Kırmızı ve Mavi Makav Papağanları Birlikte Dans Ederken (Rio 2, 2014).	189



KISALTMALAR LİSTESİ

ABC	: America Broadcast Company
ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
ASLE	: Association for the Study of Literature and Environment (Edebiyat ve Çevre Çalışmaları Derneği)
AT&T	: American Telephone and Telegraph Company
BM	: Birleşmiş Milletler
CGI	: Computer Generated Imagery (Bilgisayarda Üretilmiş İmaj)
ESPN	: Entertainment and Sports Programming Network
ILM	: Industrial Light & Magic
IMDb	: Internet Movie Database (İnternet Film Veri Tabanı)
ITV	: Independent Television
MAGI	: Mathematical Applications Group
MGM	: Metro-Goldwyn-Mayer
MTV	: Music Television
NASA	: National Aeronautics and Space Administration (ABD Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi)
SPA	: Sony Pictures Animation
SPI	: Sony Pictures Imageworks
TDK	: Türk Dil Kurumu
UPA	: United Productions of America
Viacom	: Video Audio Communications
WWF	: World Wide Fund for Nature (Dünya Doğayı Koruma Vakfı)

GİRİŞ

Canlıların yaşamak için ihtiyaç duyduğu her şeyi bünyesinde bulunduran faktörlerin bütününe çevre denir (Özdemir, 1997: 15). Her canlı, doğumundan ölümüne kadar doğal veya yapay bir çevre içerisinde yer alır. Aynı zamanda çevre, pek çok doğal kaynağı içerisinde barındırır. Su, temiz hava, bitkiler, hayvanlar, insanlar ve mikroorganizmalar çevrenin doğal kaynaklarından bazılarıdır. Çevre içerisinde yer alan her bir faktör ve öge, birbiriyle ilişki ve etkileşim içerisinde. Bu ilişki ağı sayesinde, canlılar yaşamlarını sürdürür. Bu ilişki; hem canlı, hem de cansız doğal varlıklar arasında yaşanmaktadır. Öyle ki bir insan; beslenmek için, ısınmak için, enerji üretebilmek için, barınabilmek için çevrede yer alan doğal faktörlerin yarattığı doğal döngülere muhtaç durumdadır. Güneş, ay, rüzgar, akarsu gibi doğal faktörler sadece insanlar için değil, bütün canlılar için bir gerekliliktir. Tüm bu çevresel ilişki ağı, mükemmel bir uyum ve denge üzerinde işlemektedir. Bu çevresel dengenin bozulması, kaçınılmaz olarak canlılar üzerinde problemlere neden olacaktır.

Ancak insanlık, sahip olduğu bazı özellikler gereğince; çevreden yararlanma, çevreyi kontrol etme gibi isteklerde bulunmuştur. Bu bağlamda özellikle teknolojinin gelişmesi, sanayileşme, endüstrileşme, seri üretim, tüketim çılgınlığı, nüfus artışı, kentleşme gibi nedenlerle doğal düzen büyük zararlar görmüş ve çevresel problemler boy göstermiştir. Suyun, havanın, toprağın ve besinin kirlenmesi en genel çevresel problemlerdendir. Bununla beraber insan nüfusunun artışına bağlı olarak; çarpık kentleşme, orantısız göç, gürültü ve ışık kirliliği gibi farklı çevresel sorunlar da bulunmaktadır. Bu sorunlar; çevrede yer alan canlıların yaşam kalitesine karşı derin tehditler oluşturmaktadır. Çevre sorunları özellikle 1970'li yıllardan itibaren artış göstermiş ve uluslararası boyutlarda insanlığın ortak problemi haline gelmiştir (Baykal & Baykal, 2008: 2). Özdemir'e göre bu tür çevresel problemler; başlıca doğal besin kaynaklarına ve doğal varlıklara zarar vermekte; bu durumdan ise en çok insan zarar görmektedir (Özdemir, 1997: 16).

Ekoloji; insan ve diğer canlıların, çevreleri ve birbirleriyle olan etkileşimlerini inceleyen bir disiplindir (Maltaş, 2015: 2). Ekoloji, çevreye kıyasla daha geniş bir kavramdır ve bütün canlı, cansız, doğal ve yapay ilişkileri bünyesinde barındırır (Çalgüner, 2003: 7). Zamanla biyoloji biliminin bir dalı haline gelen ekoloji; günümüzde çevre problemlerinin yaygınlaşmasıyla, özellikle insan – doğa ilişkisiyle

bağdaştırılan bir kavram haline gelmiştir. Ekoloji bilimi; canlı ve cansız bütün doğal ilişkileri kapsar ve sadece çevrenin değil, bütün biyosferin (canlıların yaşadığı dünya tabakası) dengesini gözetmeyi amaçlar. Bu bakımdan ekolojinin bir amacı bulunur ve bu amaç, doğal dengenin korunmasıdır. Dengenin korunması için ise çevresel problemlerin ortadan kalkması gerekir. Bu bağlamda; ekoloji çatısı altında tarihsel süreç içerisinde pek çok farklı ekolojik felsefe, ekolojik disiplin ve ekolojik yaklaşım ortaya atılmıştır. Toplumsal ekoloji, sığ ekoloji, derin ekoloji, çevrecilik ve diğer eko yaklaşımlar; dünya üzerinde büyük bir alana yayılmış, insanların çevre ve doğa üzerine olan düşüncelerini biçimlendiren temel yaklaşımlar olmuşlardır. Aynı zamanda bu tür ekolojik yaklaşımlar yalnızca insan – doğa ilişkisinin nasıl olması gerektiğiyle sınırlı kalmamakta; çevre problemlerinin nedenlerine ve sonuçlarına karşı ideolojik, politik, sosyolojik, ekonomik ve kültürel açılardan eleştiriler de getirmektedir (Çüçen, 2001: 68). Çevre problemlerinin artmasıyla popülerlik kazanan bu tarz ekolojik yaklaşım ve disiplinler; pek çok farklı uluslararası örgütün, ulusal devletlerin ve bireysel vatandaşların yaşamlarına etki eden, düşünce sistemlerini değiştiren etkin bir role bürünmüştür. Günümüzde çevre sorunlarına çözümler aramak maksadıyla kurulmuş pek çok farklı kamu kurumları, ulusal ve uluslararası komisyonlar, örgütler ve dernekler bulunmaktadır. Çevre sorunlarının alarm vermeye başlamasıyla, ekolojinin tanımı genişlemiş ve farklı dallara ayrılmıştır. İnsan ekolojisi, çevrebilim, kent ekolojisi, ekopsikoloji, ekolojik genetik, peyzaj ekolojisi, uzay ekolojisi, davranışsal ekoloji bunlardan bazılarıdır. Tüm bu ekolojik disiplinlerin temelinde ideolojik, politik veya kültürel bir bakış açısı bulunmaktadır. Bu noktada “ekoeleştirir” kavramı karşımıza çıkmaktadır.

Ekoeleştirir; çevre problemlerinin ekoloji bilimiyle açıklanamaz bir noktaya gelmesiyle ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda ekolojinin kavramsal çerçevesinin genişlemesinde ekoeleştirir kavramının faydası bulunmaktadır. Çevre sorunları, insan girişimleri sonucunda 20. yüzyılın ortalarından itibaren inanılmaz boyutlara ulaşmış ve pek çok canlı türünü tehdit etmeye başlamıştır. Ekoeleştirir; kültürel ürünleri ekolojik açıdan inceleyen bir disiplin olarak, çevre problemleri neticesinde oluşmuş bir eleştirel analiz yöntemi haline gelmiştir. Çünkü çevresel sorunların temelinde insan faaliyetlerinin bulunduğu bilincine varılmış ve bu nedenden dolayı insan faaliyetlerinin kültürel ürünlere yansımalarının toplumsal, kültürel, politik, dini, psikolojik, sosyolojik ve felsefi açıdan incelenmesinin gerekliliği ortaya çıkmıştır (Şen, 2018: 34). Ekoeleştirir analiz önceleri yalnızca edebi metinleri incelemek için

kullanılmış olsa bile, günümüzde bütün kültürel ürünlerini insan – doğa ilişkisi ve ekolojik denge açısından eleştirel bakış açısıyla yorumlamak için kullanılabilir. Ekoeleştiri, insanın doğa üzerinde kurduğu egemenlik sonucunda bozulan doğal dengeyi, sosyo-kültürel bağlamda inceler. Kültürel ürünlerde kullanılan dil, söylem, gösterge, ifade biçimi gibi incelenmesi mümkün olan öğeler üzerinden canlıların çevreleriyle kurdukları ilişkilerin kültürel ürünler içerisinde nasıl betimlendiği ekoeleştirin temel ilgi alanıdır. Ekoeleştiri; kültürel ürünler ve ekoloji arasındaki ilişkiyi inceleyen disiplinlerarası bir çalışmadır (Oppermann, 2012: 9). Glotfelty ise ekoeleştiriye; edebi ürünlerin yeryüzü odaklı olarak fiziksel çevre ile ilişkisi bakımından incelenmesi olarak açıklamaktadır (Glotfelty, 1996: 19). Ekoeleştiri kavramı günümüzde pek çok farklı edebi ve kültürel ürünü insan – doğa ilişkisi perspektifinde incelemek için kullanılabilir. Romanlar, şiirler, senaryolar, sinema filmleri, diziler, kültürel müzikler gibi akla gelebilecek bütün görsel ve işitsel kültürel metinlerin analizlenmesi için ekoeleştirden yardım alınabilmektedir. Bu bağlamda; bu tez çalışmasında ekoeleştiri, sinema odaklı olarak ele alınacak ve sinema eserlerinin doğa merkezli bir biçimde eleştirel söylem analizi yöntemiyle analizlenmesinde kullanılacaktır.

Sinema, 19. yüzyılın sonlarında hayat bulmuş hareketli görüntü sanatıdır. Sinema bir dildir, bir anlatım aracıdır, bir iletişim aracıdır, bir araştırma aracıdır ve bir propaganda aracıdır. Aynı zamanda sinema; endüstriyel, kitlesel ve kolektif bir sanattır (Özön, 2008: 8). Sinema zamanla kitlesel ve endüstriyel bir iletişim aracı olarak farklı ideolojilerin, farklı disiplinlerin, farklı düşünce kalıplarının topluma sunulduğu bir kültür oluşturma aracı haline almıştır. Sinemanın küreselleşmesi, endüstrileşmesi ve kâr amacı güden bir “piyasa” haline gelmesiyle; güncel konular kendisine sinema eserlerinde yer bulmaya başlamıştır. Çünkü sinema bir endüstri olarak, aynı zamanda bir tüketim ürünüdür. Bu bağlamda; sinema eserlerinde farklı fikirler seyircilere empoze edilebilmekte, alt anlamlar oluşturulabilmekte, kapalı söylemlerle algılar değiştirilebilmektedir (Uludağ, 2009: 5).

Bu tez çalışması kapsamında sinemanın bir türü olan canlandırma sineması konu alınmıştır. Canlandırma sineması da; sinemanın bir türü olarak, düşünceleri meşrulaştırmanın en etkili kültürel araçlarından birisidir. Canlandırma; hareketsiz nesnelerin, çizimlerin, objelerin hareketlendirilmesi sanatıdır. Canlandırma sineması ise; bu tekniğin bir hikaye anlatmak için kullanılmasıdır (Güler, 2018: 3).

Canlandırma sineması bir sinema türü olarak, sinemanın diğer türleriyle ortak özelliklere sahiptir. Canlandırma sinema filmleri, betimsel ve çizgisel anlatımlarıyla kolay anlaşılabilir ve kolay tüketilebilir filmlerdir. Bu nedenden canlandırma eserleri hem yetişkinlere, hem de çocuklara hitap edebilmektedir. Canlandırma filmler halk arasında genellikle çocuksu ve masum kabul edilir. Bu nedenle zararsız ve siyaset dışı olduğu düşünülür (Giroux ve Artz'dan aktaran Aytaç, 2009). Bu bağlamda canlandırma filmlerinin söylemleri önem kazanmaktadır.

Canlandırma film eserlerinde insan ve doğa ilişkisi temasını işleyen pek çok farklı yapım bulunmaktadır. Özellikle Hollywood canlandırma stüdyoları bu temayı sıklıkla filmlerinde ele almaktadır. *Bambi*, *Tarzan*, *Ayı Kardeş*, *Bir Böceğin Yaşamı*, *Kayıp Balık Nemo*, *Ratatouille*, *WALL-E*, *İyi Bir Dinozor*, *Kayıp Balık Dori*, *Moana*, *Tavuklar Firarda*, *Özgür Ruh*, *Madagaskar*, *Madagaskar 2: Afrika'dan Kaçış*, *Orman Çetesi*, *Arı Filmi*, *Croodlar*, *Loraks*, *Çılgın Dostlar*, *Buz Devri*, *Buz Devri 2: Erime Başlıyor*, *Rio*, *Rio 2*, *Ferdinand*, *Neşeli Ayaklar*, *Bitirim Karınca* gibi isimleri çoğaltılabilecek filmler, insan – doğa veya insan-hayvan ilişkisi temasını işleyen Hollywood canlandırma stüdyoları tarafından yapılmış filmlere örnektir. Aynı zamanda bu filmlerin pek çoğunda bir çevresel sorun ya da insan – doğa ilişkisi bağlamında çözülmesi gereken çeşitli sıkıntılar bulunmaktadır. Filmlerin konusu bu durumlar üzerine kurgulanmıştır. Örneğin *WALL-E*'de çöplerle dolmuş ve yaşanmaz hale gelmiş dünya, *Tavuklar Firarda*'da eziyete maruz kalan tavuklar, *Orman Çetesi*'nde canlıların yaşam alanlarının yok edilmesi, *Arı Filmi*'nde arıların ürettiği balların insanlar tarafından çalınıyor olması, *Loraks*'da bitkilerin neslinin tükenişi ve insanların şişelenmiş oksijenlere ihtiyaç duyuyor olması, *Çılgın Dostlar*'da bilinçsiz avlanma, *Buz Devri 2: Erime Başlıyor*'da küresel ısınma ve buzulların erimesiyle canlıların yaşadığı sorunlar, *Rio*'da kaçak hayvan tacirliği, *Rio 2*'de ormanların yok oluşu ve beslenmekte zorlanan canlılar, *Neşeli Ayaklar*'da canlıların doğal besin döngüsüne müdahale sonucu yaşanan kıtlık, *Neşeli Ayaklar 2*'de ise küresel ısınmanın canlılar üzerindeki olumsuz etkisi görülmektedir. Bu tez çalışması kapsamında ekoeleştirel söylem analizine tabi tutulacak olan insan – doğa ilişkisi temalı Hollywood yapımı canlandırma filmler *WALL-E*, *Orman Çetesi*, *Loraks* ve *Rio 2* filmleridir.

Türkiye'deki akademik çalışmalar (yayınlanmış tez ve makaleler) incelendiğinde; insan – doğa ilişkisi temsilini ekoeleştirel bakış açısıyla canlandırma

sineması ve canlandırma filmler üzerinde analiz eden çok az çalışma bulunmaktadır. Bu kapsamda İgit, “*Animasyon Filmlerinde İnsan ve Doğa İlişkisi*” başlıklı makalesinde; animasyonun tarihsel gelişimi, ekoloji, doğa ve çevreyle ilgili genel tanımlamalar, çevre sorunları, çevreci ve ekolojik hareketler gibi kavramları okura aktardıktan sonra *Orman Çetesi* ve *Sevimli Hayvanlar* isimli canlandırma filmlerin ekoloştirel bağlamda göstergebilimsel analizlerini yapmıştır (2016). Aynı şekilde Güngör, “*Animasyon Sinemasında Ekoloştirel Yaklaşım: “Wall-e” Filminin İncelenmesi*” başlıklı makalesinde; çevre, yapay çevre, çevre sorunları, insan – doğa ilişkisinde insan hakimiyeti, çevrebilimi, ekoloştiri, sinema ve çevre ilişkisini literatürden alıntılarla birlikte detaylıca okura sunmuş ve sonrasında *WALL-E* filminin söylem analizini yapmıştır (2015). Bir başka akademik çalışma; Güvendağ’ın “*Ekoloştirel Süreç İlişkisel Film İnceleme Yöntemi İle “Ayı Kardeş” ve “Pom Poko” Çizgi Filmlerinin Analizi, Çağrılmayan İnsan Uygulama Filmi*” başlıklı tezidir. Bu tezde Güvendağ; Ayı Kardeş ve Pom Poko isimli canlandırma filmleri Adrian J. Ivakhiv’in süreç ilişkisel inceleme yöntemiyle; film dünyası, film deneyimi ve film dünyası - gerçek dünya ilişkisi şeklinde üç alt başlıkta incelemiştir (2013). Aynı şekilde literatür taramasında rastlanan bir diğer tez çalışması Çay tarafından kaleme alınmıştır. Çay, “*Animation and Ecocriticism: Hayao Miyazaki*” başlıklı tez araştırmasında; eko kavramlar, anime sineması, Hayao Miyazaki’nin hayatı ve çalışmaları, anime sinemasında doğa ve insan gibi alt başlıkları detaylandırdıktan sonra; *Prences Mononoke*, *Ruhların Kaçışı*, *Rüzgarlı Vadi* gibi filmleri ekoloştiri çerçevesinde incelemiştir (2020). Sosyal bilimlerin altında kabul görebilecek bu tür akademik çalışmalar dışında fen bilimlerindeki yaklaşımlarla ele alınmış farklı akademik çalışmalar da bulunmaktadır. Örneğin Duran’ın “*Çevre Eğitimi İçin Uygun Animasyon Filmlerin Belirlenmesi ve Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programı İle İlişkilendirilmesi*” başlıklı tez çalışmasında; çevre ve alt kavramları, canlandırma sinemasının gelişimi ve tarihi, animasyon teknikleri, çizgi film ve çocuk ilişkisi gibi alt başlıklarla konu genişletilerek, kırk farklı canlandırma filmin çevre ile ilgili alakası ifade edilmiş ve orta öğretimde çevre eğitimi için uygulanabilecek genel bir öneri ortaya konulmuştur. Genel anlamda Türkçe olarak yazılmış olan akademik çalışmalarda rastlanan durum bu şekildedir. Bu açıdan bakıldığında; Türkçe literatürde Hollywood canlandırma sinemasını kapsamlı bir şekilde dört farklı yapım stüdyosunu temsil edecek bir biçimde analiz eden akademik bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ayrıca Türkçe yazılmış olan akademik çalışmalar içerisinde,

ekoeleştirel söylem analizi yöntemini kullanan yalnızca bir akademik çalışma görülmüştür (Güngör'ün makalesi). Bu bakımdan Hollywood canlandırma sinemasında insan doğa ilişkisi temsili detaylı bir perspektiften ideolojik, sosyo-politik ve ekonomik açılardan modern ekolojik yaklaşımlar ışığında inceleyen; tüketim kültürü, insan egemenliği, toplumsal düzen, gelecek tasviri gibi alt başlıklara yer vererek konuyu genişleten; derin ekoloji, toplumsal ekoloji ve sığ ekoloji çerçevesinde genelgeçer bir eleştirel sonuca varan akademik çalışmaların kısıtlı olduğu görülmektedir.

İngilizce yapılan literatür taramasında ise Türkçeye kıyasla; canlandırma sinema eserlerinin ekoeleştirel açıdan analiz edilmesi kapsamında çok daha fazla içeriğe ve akademik çalışmaya rastlanmıştır. Türkçe olan akademik çalışmalar içerisinde çeşitlilik bulunmazken; İngilizce yazılmış olan akademik makale, tez ve kitaplarda; doğrudan bir canlandırma türüne, bir yönetmenin anlayışına, canlandırma tekniğine veya farklı dönemlere, türlere, yapım şirketlerine göre kategorilendirmenin olduğu ve konu içerisinde daha çok özele inildiği görülmektedir. Bir diğer farklılık; İngilizce olarak canlandırma sinemasında ekoloji konusunu işleyen makale ve tezlerin yanında, pek çok farklı ve önemli kitabın da bulunduğudır. Bu kapsamda canlandırma sinema eserlerines ve insan – doğa ilişkisi temsiline eleştirel bakış açısı getiren, akademik anlamda ölçülebilir ve genellenebilir sonuçlara sahip akademik çalışmalardan başlıcaları Murray ve Heumann'ın Disney klasiği *Bambi*, Fleischer klasiği *Mr. Bug Goes to Town* gibi filmlerle beraber 2000 sonrası üretilmiş *Arı Filmi*, *Orman Çetesi*, *WALL-E*, *Simpsonlar*, *Neşeli Ayaklar*, *Avatar* gibi Hollywood filmlerini ekoeleştirel analize tabi tuttuğu "*That's All Folks?: Ecocritical Readings of American Animated Features*" isimli kitapları (2011), Whitley'in Disney Stüdyosu'nun ürettiği filmleri; peri masalları, Kuzey Amerika vahşi doğası ve tropikal çevreler şeklinde üç farklı kategoriye ayırıp örnek filmlerle çevre bağlamında analiz ettiği "*The Idea of Nature in Disney Animation*" isimli kitabı (2012), Bretton'un Hollywood'u dönemlere ve filmleri konu bakımından türlere ayırarak kaleme aldığı "*Hollywood Utopia: Ecology in Contemporary American Cinema*" isimli kitabı (2005), Maricondi'nin çok daha genel bir bakış açısıyla sinema ve çevre ilişkisini literatürdeki bilgiler ışığında çözümlediği "*Framing In The World: Explorations in Ecocriticism and Film*" isimli kitabı (2010), Inggas'ın *Moana* isimli canlandırma fimde yer alan karakterlerin çevreleriyle kurdukları ilişkiler üzerine eleştirel bir bağlamda inanç sistemleri, kültürel etkiler ve diğer faktörleri gözетerek hazırlamış olduğu "*The*

Concept Of Polynesian Ecology Represented in The Movie Moana” başlıklı tezi (2020), Gobbi’nin sinema ve insan – doğa ilişkisi çerçevesi bağlamında bilim kurguda yer alan eko kavramları ifade ederek *WALL-E* ve *Avatar* filmlerini analiz ettiği *“Hollywood and Ecology: Raising Awareness Through Cinema”* başlıklı tezi (2019), Madureira’nın ideolojik ve toplumsal etkileriyle *WALL-E* filmini çok detaylı bir şekilde farklı kategoriler altında (Göç, meslek, doğa, zenginlik, tüketim, sanal gerçeklik vb.) incelediği *“Ecocriticism in Disney/Pixar”* başlıklı makalesi (2012), Wang ve Zhao’nun başarılı Japon animasyon sanatçısı Miyazaki’nin çeşitli filmlerini senaryo kaynakları - yeşil edebiyat, temalar – çevrecilik, arkaplan – yeşil sahne, hikayesel ifade – yeşil kültür, metaforlar – yeşil ilişkiler, iletimler – yeşil davranışlar şeklinde farklı başlıklar altında incelediği *“Green Feelings in Animated Movies Directed By Miyazaki”* başlıklı makalesi (2017), Williams, Bagaskara ve Suryanata’nın *WALL-E* filminde yer alan çevresel yıkımı ele aldığı *“The Analysis of Environment Destruction Portrayed in The Wall-e Movie”* başlıklı makalesi (2019), Wu’nun ekofeminizm (kadınların önderliğinde çevresel problemlerden kurtulabilme düşüncesi ve ataerkil sistem eleştirisi) düşüncesi ışığında Disney’in *Karlar Ülkesi* filminin analizini yaptığı *“The Analysis of Elsa’s Growth from the Perspective of Ecofeminism”* başlıklı makalesi (2020), Starosielski’nin çevresel medya, canlandırmanın siyaseti, değişken ortamlar yaratmak, etkileşim, görsel bir yapı olarak çevre gibi öğeler ışığında çok çeşitli canlandırma film eserlerini analiz ettiği *“Movements That are Drawn: A History of Environmental Animation From The Lorax to FernGully to Avatar”* başlıklı makalesidir (2011).

İngilizce yazılmış tüm bu akademik çalışmaların yanında; sinema eserlerini inceleyen ve analiz eden diğer çalışmalar; Mossner’ın *“Moving Environments: Affect, Emotion, Ecology and Film”* isimli kitabı (2014), Murray ve Heumann’ın *“Ecology and Popular Film”* isimli kitapları (2009), Lamarre’nin *“The Anime Ecology”* isimli kitabı (2018), Ingram’ın *“Four Recent Books On Ecocriticism and Film and Television”* başlıklı makalesi (2009), Zhou’nun *“Interactive Relationships in Animation Art Ecology”* başlıklı makalesidir (2020).

1. Problem

Bu tezin yazılmasına vesile olan neden, Hollywood yapımı bilgisayar destekli insan – doğa ve hayvan ilişkisi temalı canlandırma filmlerin genelinde görülen ortak özelliklerdir. Bu ortak özellikler, genellikle filmlerde hikayenin gidişatı anlamında yer

almaktadır. Örneğin; mutlaka bir tüketim unsurunun bulunması, doğanın zor durumda olması, filmlerin sonlarının herkesin mutlu olacağı bir biçimde “mutlu son” ile bitmesi gibi. Özellikle canlandırma üretim tekniklerinin dijitalleşmesiyle beraber ABD’li canlandırma film stüdyolarının insan – doğa ve hayvan ilişkisi teması kapsamında ürettikleri film sayısı son yıllar içerisinde artış göstermiştir. Tüm bu nedenlerle beraber bu tez; Hollywood canlandırma sinemasını insan – doğa ve hayvan ilişkisi ekseninde ele almaktadır.

Bu tez kapsamında araştırılan temel konu, insan – doğa ve hayvan ilişkisi temalı Amerikan yapımı Hollywood canlandırma filmlerde yer alan ekolojik söylem ve göstergesel temsillerin nasıl ifade edildiği, filmin öyküsel gidişatı içerisinde nasıl konumlandırıldığı ve alımlayıcıya ne şekilde sunulduğudur. Bu bağlamda; örneklemleri oluşturan canlandırma filmlerde yer alan göstergelerin ve söylemlerin; derin ekoloji, toplumsal ekoloji, sığ ekoloji, çevrecilik gibi terimlerle ne şekilde bağdaştığı ifade edilmiştir. Filmlerde insan-hayvan-çevre ve doğa ilişkisi kapsamında yer alan göstergelerin ve söylemlerin temelde neyi ifade ettiği, nasıl bir dünya düzenini işaret ettiği, ideolojiyle olan ilişkisi, filmin hikayesi içerisinde konumlandırılış biçimi gibi incelenmeye açık olan alanlar üzerinden analizler sürdürülmüştür. Aynı zamanda çevresel problemlerin ortaya çıkış nedenleri, bu problemlerin önlenmesi için denenen yollar, filmlerin öyküsel anlamda sonucu gibi ayrıntılar da kendi içerisinde incelenerek ve örneklemleri oluşturan diğer filmlerle karşılaştırılarak sonuç kısmında açıklanmıştır.

Ayrıca araştırma kapsamında analiz edilmiş her bir film, birbirinden farklı Amerikan film yapım stüdyolarının ürünleridir. Bu sayede insan – doğa ve hayvan ilişkisi temalı Amerikan yapımı canlandırmaların genelinde yer alan ortak söylem veya birbirinden farklı söylemler araştırma aracılığıyla ortaya çıkartılmıştır. Gözlemler ve analizler sonucunda elde edilen her bir veri, anlamlı bulgulara dönüştürülmüştür.

Bu kapsamda bu tezde *Pixar*’ın *WALL-E* filmi, *Dreamworks*’un *Orman Çetesi* filmi, *Illumination*’un *Loraks* filmi ve *Blue Sky Studios*’un *Rio 2* filmi ekoeleştirel analize tabi tutulmuştur.

2. Araştırmanın Amacı

Araştırmayla varılmak istenen amaç, aşağıdaki araştırma sorularına cevap vererek örnekleme oluşturan canlandırma filmlerde yer alan alt anlam ve söylemi derinlemesine analiz etmektir.

1. Amerikan merkezli film yapım şirketleri, ürettikleri canlandırma filmlerinde insan – doğa ilişkisini hangi temeller üzerine kurgulamakta ve hangi temsilleri kullanmaktadırlar? Nasıl bir dünya düzenine işaret etmektedir?

2. Amerikan merkezli film yapım şirketleri, ürettikleri filmlerde insan – doğa ilişkisini hangi söylemlere dayandırarak ifade etmektedir? Bu söylemlerin alt anlamları var mıdır?

3. Amerikan merkezli film yapım şirketlerinin canlandırma eserleri özelinde insan – doğa ilişkisine bakış açısında farklılık var mıdır? Yoksa bütün Hollywood'un, canlandırma sineması özelinde insan – doğa ilişkisine bakış açısı aynı mıdır?

4. Amerikan sinema endüstrisinin dört farklı yapım şirketinin ürettiği dört farklı canlandırma eserin (*Pixar'ın WALL-E'si, Dreamworks'ün Orman Çetesi'i, Illumination'un Loraks'ı, Blue Sky'ın Rio 2'si*) sahip olduğu söylem hangi ekolojik terimlerle ve kavramlarla ifade edilebilir? Bu filmlerde çevresel problemlerin çözümünde temel etken nedir? Bu etken toplumsal ekoloji ya da derin ekoloji kavramlarıyla bağdaştırılabilir mi?

3. Araştırmanın Önemi

Araştırmanın önemi; daha önce literatürde ekoeleştirel bir söylem analizi yöntemi kullanılarak, Amerikan canlandırma sinema endüstrisinin dört farklı yapım şirketini temsil edecek biçimde insan – doğa ve hayvan ilişkisi merkezli bir biçimde sorgulanmamış olmasıdır. Dolayısıyla bu araştırma öncü bir araştırmadır. Türkçe ve İngilizce olarak *scholar.google.com*, *tez.yok.gov.tr* ve *ulakbim.gov.tr* adreslerinde bir hafta boyunca yapılan literatür taramasında, dört farklı filmin araştırma örneklemini oluşturduğu akademik bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu çalışma, Amerikan yapımı canlandırmalarda yer alan söylemleri ideolojiyle bağdaştırarak analiz ettiği için

literatüre katkı sağlayacak ve bundan sonraki canlandırma araştırmacılarına kaynak niteliği taşıyacaktır.

Ayrıca araştırmanın bir diğer önemi; insan – doğa ilişkisi temsili, canlandırma sineması özelinde ele almasıdır. Canlandırma sineması türüne ait çoğu film, sinemanın diğer türlerine kıyasla çok daha geniş kitlelere hitap edebilen, basit hikayelere sahiptir. Canlandırma sinemasında gerçek oyuncuların kullanılmıyor oluşu ve dijital imkanlar gereği görsel açıdan doyurucu özgün teknikleri kullanma imkanı, canlandırma sinemasını diğer sinema türlerinden ayıran başlıca özelliklerdir. Renk, hareket, kullanılan çizim, modelleme ve canlandırma teknikleri; bir canlandırma filmi diğer film türlerine göre çok daha etkileyici kılmaktadır. Canlandırma sinemasında insan olmayan bir canlıya; görsel, işitsel ve kurgusal tekniklerle insani özellikler kazandırmak mümkün olmaktadır. Ayrıca canlandırma türü, sinemanın diğer türlerinden farklı olarak karakterlere, mekana veya objelere; gerçeküstü şekilde esneklik, büzülme, abartı, perspektif ve çekicilik katabilmektedir. Bu sayede gerçekte duygusunu veya hislerini dile getiremeyen canlılar; canlandırma, sinema ve kurgu teknikleri aracılığıyla filmsel dramatiklik kazanmaktadır. Aynı zamanda seyirciler, karakterlerle daha iyi özdeşleşme kurabilmektedir. Bu bağlamda canlandırma filmler, görsel doyuruculukları ve basit betimsel anlatım dilleriyle kolay anlaşılabilir ve kolay tüketilebilir filmlerdir. Canlandırma filmler sadece yetişkinlere değil, hemen her yaştaki izleyicilere hitap edebilir düzeydedir. Bu nedenle canlandırma filmlerin hedef kitlesi, diğer sinema türlerinin hedef kitlesine kıyasla çok daha geniştir. Giroux ve Artz'a göre canlandırma filmler halk arasında çocuksu ve masum kabul edilmektedir (Giroux ve Artz'dan aktaran Aytaç, 2009). Bu bakımdan; tüketim ve insan egemenliğinin filmlerdeki rolünün incelenmesi için canlandırma sineması oldukça önemli bir araştırma alanıdır.

Tüm bunlarla birlikte bu araştırma, 2005 – 2015 yılları arasında üretilmiş olan canlandırma filmleri insan – doğa ilişkisi temsili bakımından incelemektedir. Bu tarihler arasında üretilmiş olan filmlerin örnekleme dahil edilme nedeni; dünyada iklim krizinin kabul görmeye başladığı yılların 2000 sonrasındaki yıllar olmasıdır. 21. yüzyılda ekolojik problemlerin daha önce hiç olmadığı kadar büyük küresel sorunlara neden olması, dünya üzerinde bu duruma karşı bir toplumsal duyarlılığa dönüşmüştür. Bu bağlamda film yapım şirketleri bu duyarlılığı ve talebi görerek;

2000 yılından sonra çok daha fazla biçimde insan – doğa ilişkisi temalı çevreci filmler yapmaya başlamışlardır. Özellikle ABD gibi gelişmiş ülkelerde artan çevreci duyarlılık, kâr odaklı bir ekolojik pazarının doğmasına imkan sağlamıştır. Aynı zamanda 2000’li yıllardan itibaren tüm dünya üzerinde internet ve kişisel bilgisayar (PC) kullanımı artmıştır. Dünyanın dört bir yanındaki haberlere ulaşmanın ve farklı insanlara erişebilme imkanının olması, insanlardaki çevresel duyarlılığın oluşmasında önemli rol oynamıştır. 21. yüzyılda üretilen ve dijital platformlarda her an tüketilebilir durumda olan canlandırma eserlerinin incelenmesi tüm bu açılardan önemlidir.

4. Araştırmanın Yöntemi

Bir nitel alan araştırması olarak bu araştırmanın yöntemi ekoeleştirel söylem analizidir. Bu kapsamda veri toplama teknikleri; hazır bilgilerden ve literatürden yararlanmak, gözlem yapmak, analiz yapmak ve kategoriler oluşturmaktır. Literatür taraması yapılırken *tez.yok.gov.tr* üzerindeki tezler, *ulakbim.tubitak.gov.tr*’deki ve *scholar.google.com*’daki makale arşivleri incelenmiştir. Aynı zamanda konu başlıklarıyla ilgili yazılmış Türkçe ve İngilizce dillerinde olan kaynaklardan yararlanılmıştır.

Tezin birinci bölümünde; canlandırmanın kavramsal tanımı, canlandırma ve görsel algılama süreçleri, canlandırma ve hareketli görüntünün gelişimi, canlandırma sinemasının tarihsel gelişimi, dünya ülkelerinde canlandırmanın durumu, önemli canlandırma stüdyoları ve canlandırma teknikleri ele alınmıştır. Tüm bu konular literatürde yer alan başlıca kaynaklardan faydalanılarak açıklanmıştır. Böylece temel canlandırma bilgisi, canlandırma tarihi ve teknikleri kapsamında daha önce yapılmış olan araştırmalar ve diğer çalışmalar hakkında bir kavramsal çerçeve okura sunulmuştur.

Tezin ikinci bölümünde; insan – doğa ilişkisinde antik yunan felsefesi, aydınlanma dönemi, modern ve postmodern paradigmalar, ekoloji bilimi, derin ekoloji, toplumsal ekoloji, ekoeleştirici gibi kavramlar literatürde yer alan bilgilerle açıklanmıştır. Aynı zamanda dünyada yaşanan ekolojik kriz, bu krizin neden ve sonuçları bölüm sonunda farklı düşünceler ışığında incelenmiştir.

Tezin üçüncü bölümünde; Hollywood canlandırma sinemasında insan – doğa ilişkisi konusu ele alınmıştır. Bu bağlamda insan – doğa ilişkisi temsil biçimleri farklı

başlıklar altında ifade edilerek örneklerle incelenmiştir. Sonrasında ise tezin örneklemini oluşturan dört farklı Hollywood canlandırma filmi (*WALL-E*, *Orman Çetesi*, *Loraks* ve *Rio 2*) ekolojik sorunlara bağlı yaşanan problemler, problemlerin gösterilen çözümü, insan ve doğa ilişkisi temsili; tüketim kültürü, insan egemenliği, toplumsal düzen ve gelecek tasviri bakımından incelenmiştir. Her bir film incelemesinin sonunda ise ilgili film için yapılmış; ekoleleştirel söylem analizine yer verilmiştir. İlgili söylem analizleri yapılırken tutarlı sonuçlar ortaya konulmuştur. Bu bağlamda filmlerde kullanılmış olan söylemlerin, tüketim kültürü ve insan egemenliğiyle olan ilişkisi irdelenmiş, ekoeleştirelinin kaynağını oluşturan mitoloji, teoloji ve ideoloji eleştirisi gibi konular bağlamında sonuçlar olgunlaştırılmıştır.

Tezin örneklemini oluşturan Holywood filmleri ekoeleştirel söylem analizine tabi tutulurken izlenen yöntem gereğince; konu kapsamında ilgili filmlerin ilgili bölümlerinin söylemleri ve alımlayıcıya aktarılan anlamlar, ekoeleştirel bir yöntemle araştırma sorularına göre kodlanmıştır. Bütün bilgiler incelenerek, anlamlı bölümlere ayrılmış ve her bölümün söylemsel olarak ne anlam ifade ettiği bulunmaya çalışılmıştır. En son ise tanımlanan bulgular yorumlanmış ve sonuçlar ortaya çıkartılmıştır. Araştırmada hem literatürün önemli görüşlerin, hem nedensel ve açıklayıcı sonuçlara ulaşmak için sistematik analiz yaparak temalar arası ilişkilere, hem de araştırmacının kendi görüşlerine yer verilmiştir.

Sonuç bölümünde ise; ilgili literatürde yer alan kaynaklarla beraber bu araştırmanın bulguları karşılaştırılmış, anlamlı ve genellenebilir sonuçlara ulaşılmış, araştırmanın sorularına cevaplar verilmiş, aynı zamanda bundan sonraki canlandırma sineması, insan – doğa ilişkisi ve ekoeleştirel araştırmacılarına önerilerde bulunulmuştur.

5. Evren ve Örneklem

Araştırma kapsamında çalışma evreni tüm insan – doğa ve hayvan ilişkisi temalı bilgisayar destekli Amerikan yapımı canlandırma filmler olsa bile, tüm canlandırma filmleri incelemek mümkün olmadığı için, bu çalışma evrenini temsil yeterliliği olduğu düşünülen 2005 - 2015 yılları arasında vizyona giren Amerikan yapımı dört farklı bilgisayar destekli canlandırma film, araştırmanın yapılacağı örneklem olarak seçilmiştir. Bu filmlerin seçiminde; oranlı eleman örnekleme kullanılarak, filmlerin yapım şirketleri ve stüdyoları göz önüne alınmış ve Amerikan

sinema endüstrisinin en büyük canlandırma film yapımcıları belirlenmiştir. IMDb Pro'nun bir hizmeti olarak filmlerin ve yapımcıların gişe başarısıyla beraber hasılatlarını internet ortamına aktaran Box Office Mojo web sitesi bu örneklemin oluşturulması için kullanılmıştır (www.boxofficemojo.com). ABD ve Kanada ülkelerinde en yüksek hasılatla sahip yapım şirketlerinin listelendiği Box Office Mojo web sayfasında, en az bir tane insan – doğa – hayvan ilişkisi temalı canlandırma filmi bulunan yapım şirketleri belirlemiş ve liste haline getirilmiştir (https://www.boxofficemojo.com/brand/?ref=bo_nb_ge_tab). Bu listelemeyi yaparken *Pixar Animasyon Stüdyosu*'nun üst kuruluşu olan “*Walt Disney Animasyon Stüdyosu*” liste dışı bırakılmıştır. Çünkü *Walt Disney Animasyon Stüdyosu*, daha çok geleneksel işleriyle ön plana çıkan bir stüdyodur. Bu doğrultuda tür olarak yoğunluklu biçimde bilgisayar destekli canlandırmalar üreten yapım stüdyoları listeye dahil edilmiştir. Aynı şekilde “*Sony Pictures Animation*” isimli animasyon stüdyosu da listeye dahil edilmemiştir. Bunun sebebi ise; *Sony Pictures Animation* yapım stüdyosunun merkezi ABD’de olmasına rağmen, stüdyonun bağlı olduğu “*Sony Corporation*”un bir Japon şirketi olmasıdır. Dolayısıyla *Sony Pictures Animation*’un yapımını üstlendiği filmlerin Amerikan ideolojisini yansıtamayacağı düşünülmüş ve listeye dahil edilmemiştir. Bu kapsamda sırasıyla; *Pixar*, *Dreamworks Animation*, *Illumination Entertainment* ve *Blue Sky Studios*, Hollywood canlandırma sinemasında en az bir tane bilgisayar destekli insan-hayvan ve doğa ilişkisi temalı film üretmiş olan, aynı zamanda Amerika ve Kanada ülkelerinde en büyük hasılatla sahip olan yapım stüdyoları olarak listeyi doldurmuştur. Bu dört farklı yapım stüdyosunun her birisi için farklı filmler seçilmiş ve örneklem oluşturulmuştur. *Pixar* için 2008 yapımı *WALL-E*, *Dreamworks* için 2006 yapımı *Orman Çetesi*, *Illumination* için 2012 yapımı *Loraks*, *Blue Sky* için 2014 yapımı *Rio 2* çalışma evrenini temsil yeterliliği olduğu düşünülmüş ve örneklem dahil edilmiştir. Bu dört film üzerinden araştırma sürdürülmüştür.

WALL-E filmi, *Pixar* yapımı olarak 2008 yılında vizyona girmiştir. Filmin dağıtımını ise *Walt Disney Pictures* üstlenmiştir. *Orman Çetesi* filmi, *Dreamworks* yapımı olarak 2006 yılında vizyona girmiştir. Filmin dağıtımını ise *Paramount Pictures* üstlenmiştir. *Loraks* filmi, *Illumination Entertainment* yapımı olarak 2012 yılında vizyona girmiştir. Filmin dağıtımını ise *Universal Pictures* üstlenmiştir. *Rio 2* filmi, *Blue Sky Studios* yapımı olarak 2014 senesinde vizyona girmiştir. Filmin dağıtımını ise *20th Century Fox* üstlenmiştir.

Bu dört filmin ortak noktası; çevresel öğeler ve etmenler üzerinden tüketim toplumuyla birlikte insanların doğa ve hayvanlar üzerindeki egemenliğini eleştirmesidir. Bu filmlerin seçilme nedeni ekoeleştirel bir söylem analizi yapılmasına olan uygunluklarıdır.

6. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmanın sınırlılığı; 2005 - 2015 yılları arasındaki 10 yıllık dilimde vizyona girmiş olan Amerikan yapımı bilgisayar destekli canlandırma eserleri özelinde konuyu ele almasıdır. Bu bakımdan canlandırmanın diğer türleri veya farklı tarih aralıkları araştırmanın bulgu ve sonuçlarına uygunluk göstermeyebilir. Aynı şekilde bu tez çalışmasında örneklem olarak yalnızca Hollywood yapımı Amerikan canlandırma filmleri analiz edilmiştir. Dolayısıyla bu araştırmanın bulguları Amerikan Hollywood canlandırma sineması özelindedir. Aynı zamanda örnekleme oluşturan ve analizi yapılmış olan dört farklı canlandırma film; bütüncül bir bakış açısıyla ideolojik, politik, ekonomik, sosyolojik, psikolojik vb. gibi bütün açılardan analiz edilmemiş, sadece insan – doğa ilişkisi kapsamında gözlemlenerek, disiplinlerarası bir yöntem izlenerek, ekoeleştirel bir yaklaşımla söylem analizine tabi tutulmuştur. Bu nedenle filmlerin tamamı ya da alt öyküleri değil, yalnızca insan – doğa ilişkisi temasının hikaye içerisinde baskın olduğu sahne ve sekansların analizi yapılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

CANLANDIRMA SİNEMASININ GELİŞİMİ

1.1. Canlandırma

Canlandırma veya animasyon; hareketsiz olan çizim, resim, nesne veya objelerin çeşitli teknikler aracılığıyla hareket yanılsaması oluşturacak biçimde düzenlenmesidir. Bu nedenle canlandırmada kullanılan teknikler, bir devinim varmış gibi gösterir ve hareket yanılsaması oluşturmaya yarar.

1.1.1. Canlandırmanın Kavramsal Tanımı

Kanadalı sanatçı Norman McLaren canlandırmayı, görünmeyen boşluklar oluşturma sanatı olarak tanımlamıştır (Furniss, 1998: 5). Macar asıllı canlandırma yönetmeni John Halas ise canlandırmayı, “gerçeğin yapay bir yeniden yaratımı” olarak tanımlamaktadır ve canlandırma sanatının güzel yanının, durağan ve devinimsiz olanı yaşam ile doldurmak olduğunu belirtmektedir (Halas, 1973: 258). Türk sinema araştırmacısı ve tarihçisi Nijat Özön ise canlandırmayı “Görsel ve hareketsiz nesneleri, gösterim sırasında hareket duygusu verecek şekilde düzenleme işi” olarak tanımlamıştır (Özön, 1981: 49). Tüm bu tanımlamalardan anlaşılabilceği gibi canlandırma bir devinim yaratma sürecidir ve bu devinim aslında insan gözünün bir yanılsamasıdır. Stephenson canlandırmanın devinim yaratma özelliğine vurgu yaparak canlandırmayı “hareketlendirme sanatı” olarak açıklamaktadır (Stephenson, 1973: 16). Amerikalı canlandırma film yönetmeni Brad Bird ise canlandırmanın bir tür olmadığını, tamamen teknikler bütünü bir araç olduğunu savunmaktadır. Bird’e göre canlandırma çok çeşitli türleri ifade edebilen çok geniş bir anlatım aracıdır (Bordwell ve Thompson, 2008: 370).

Canlandırma kelimesi, Fransızca ve İngilizce’deki “animation” fiilinden dilimize girmiştir. “Animation” kelimesi ise Latince’deki canlandırmak veya hayat vermek anlamlarına gelen “animare”den türetilmiştir (Wells’den aktaran Balaban, 2014: 8). Türkçe’deki tam karşılığı “canlandırma” olmakla beraber, Türkiye’de sıklıkla “animasyon” veya “çizgi film” gibi farklı söylemlerle ifade edilebilmektedir. Ancak Hünerli’nin de açıkladığı gibi “çizgi film” kelimesi, canlandırmanın sadece çizgisel türünü kapsamasından ve canlandırmanın çok daha farklı yöntemler kullanılarak elde edilebildiğinden dolayı yeterli bir karşılık olmamaktadır (Hünerli,

2000: 547). Canlandırma, çizgi film ötesinde, pek çok farklı yöntemle elde edilebilen bir görüntü sanatıdır.

Türk Dil Kurumu “animasyon” kelimesini “canlandırma” olarak tanımlamakta, “canlandırma” kelimesini ise şu şekilde açıklamaktadır;

“Tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi, animasyon.”

Türk Dil Kurumu’nun bu tanımından animasyon ve canlandırmanın aynı anlama geldiği görülmektedir (sozluk.gov.tr, Erişim tarihi: 13.02.2021).

Canlandırma tarihi bütün sanatlarda olduğu gibi merak ve büyük bir arzuyla başlamıştır. İnsanlık varoluşundan bu yana geçen süreçte her zaman için canlandırma arzusu taşımıştır. Devinimlerin gözlenmesiyle canlandırma tekniği geliştirilmiştir.

1.1.2. Canlandırma ve Görsel Algılama Süreci

Algı; konunun uzam içine yerleştirilmesi, bir bütün olarak ortaya konulmasıdır. Algı; algılama aracılığıyla oluşur. Algılama; insanın çevresinde bulunan nesneleri, konuları ve objeleri duyu organları aracılığıyla nitelik, özellik ve ilişki itibarıyla tanımlayabilmesi, anlaması ve anlamlandırmasıdır.

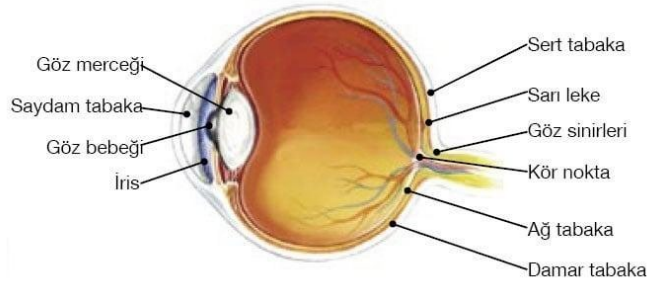
Canlandırmanın temel dayanağı yanılsamadır. İnsan gözünün önünden belli bir zaman dilimi içerisinde, belli bir hız ve düzen ile geçirilen hareketsiz imaj ve görseller, bir hareket yanılsaması oluşturmaktadır. Bu durum canlandırmanın temel dayanağını oluşturur.

Peşi sıra dizilen görüntülerin insan gözü tarafından algılanabilmesini 1824 yılında Peter Mark Roget, “devamlılık ilkesi” olarak açıklamıştır. Bu ilke, yalnızca canlandırma için değil, aynı zamanda sinemanın gelişimine büyük katkıda bulunmuş, teknik açıdan geliştirilebilir prototipler oluşturulması bakımından çıkış kaynağı olmuştur (Balaban, 2007: 16).

1.1.2.1. Ağ Tabaka İzlenimi

Bir insan gözüne gelen ışık, saydam tabaka ve göz bebeğinden geçtikten sonra göz merceği tarafından kırılarak demetler halinde gözün sinirlerle dolu ağ

tabakasına demet halinde düşer. Işık saydam tabakaya temas ettikten sonra, ağ tabakaya düşmesi için yaklaşık 2,4 cm'lik yol izler. Göz merceğinin ışığı kırması sonucu, algılanabilir bir şekilde görüntü izlenimi ağ tabaka üzerinde oluşur. Eğer göz merceği ışığı kıramasaydı, görsel algılamadan söz edemezdik.



Görsel 1: İnsan Gözünün Yapısı (<https://www.eokultv.com/wp-content/uploads/2019/08/G%C3%B6z.jpg>, Erişim Tarihi: 17.03.2021)

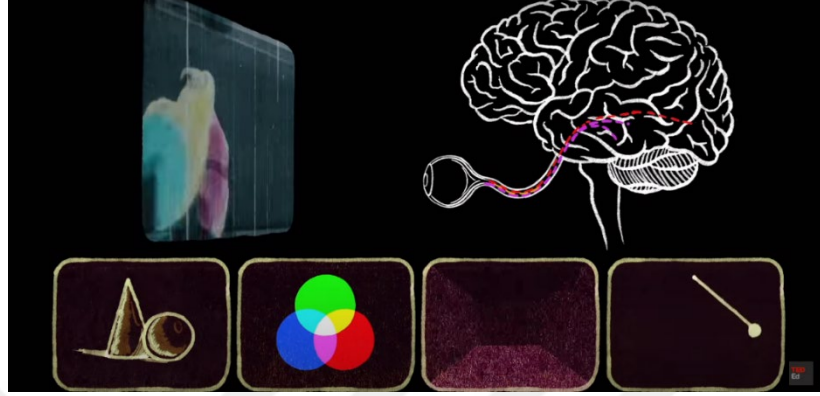
Gözün ağ tabakasında bulunan görme sinirleri ve dokular aracılığıyla gerçekleşen görüntü ve renk bilgisi, elektrik enerjisiyle beyne iletilir ve algılama süreci beyinde tamamlanır.

Gözün ağ tabaka izlenimiyle ilgili ilk bilimsel çalışma 1829 yılında Phénakistoscope'un mucidi Belçikalı fizikçi J. Ferdinand Antoine Plateau tarafından yapılmıştır. Plateau, bir nesneyi görmemizi sağlayan gözün ağ tabakasında oluşan ışıklı izleniminin, kendisini oluşturan neden ortadan kalksa bile, saniyenin onda biri kadar (1/10) gözün ağ tabakasında kalmaya devam ettiğini keşfetmiştir.

Arkın Sinema Ansiklopedisi'nde Rekin Teksoy, insan gözünün önünden geçirilen bir görüntü, kaybolduktan sonra çok kısa bir süre daha gözün ağ tabakasında duraksayan, optik olarak bir sonraki görüntüye bağlandığını açıklamaktadır (Teksoy'dan akt. Balaban, 2014: 13). Gözün ağ tabakasında duraklaşan ve bir sonraki görüntüye bağlanan bu göz durumuna "gözün ağ tabaka yanılgısı" veya "ağ tabaka izlenimi" denilmektedir. Bu yanılgının fark edilmesi, çeşitli devinim illüzyonları oluşturabilmek için 19. yüzyıldan itibaren çeşitli canlandırma oyuncaklarının ve buluşların geliştirilmesine katkıda bulunmuştur.

Psikolog Gegenfurth'e göre insanın görme duyusunda yanılsamalar sonsuz uzunluktadır. Görmenin her aşamasında oluşan bu yanılsama durumu, aslında iki boyutlu bir resmi göz sisteminin nasıl oluşturduğunu açıklamaktadır. Bu bakımdan beyin, bu yanılsamalardan anlamlı ve mantıklı sonuçlar çıkararak algısal

anlamda bunların doğruluğuna inanır. Beynin eleme ve özetlemeyle yaptığı bu işlem, bir nevi hatadır. Ancak işlevseldir (Gegenfurtner, 2005: 12).



Görsel 2: Gözün Ağ Tabakasına Form, Renk Derinlik ve Hareketin Aktarılma Süreci (TED-ed Videosu, <https://www.youtube.com/watch?v=V8A4qudmsX0>, Erişim tarihi: 15.02.2021).

Örneğin; gözümüzle bir kırmızı noktaya aralıksız bakarsak ve gözlerimizi beyaz bir duvara çevirirsek bir müddet daha kırmızı noktanın görüntüsünün devam ettiğini görebiliriz. Veya güçlü noktasal bir ışık kaynağını karanlık bir ortamda gözümüzün önünden geçirirsek sanki ışıklı bir yol görmüş gibi oluruz (MEB, 2011: 6).

1.1.2.2. Üç Boyutlu Görsel Algılamanın Temel Dayanakları

Göz merceğinin ışığı kırmasıyla gözün ağ tabakası üzerine düşen görüntü, iki boyutludur. Ancak insan beyni görme duyusundaki gerçekliği, üç boyutlu olarak derinlik algısıyla birlikte algılamaktadır. Derinlik algısına dört farklı tür bilgi neden olur. Bunlar; göze ait, dinamik, stereoskopik ve resimsel bilgidir (Kozan, 2015: 14).

Göze ait bilgi; gözün sahip olduğu özellikler gereği optik odaklanma sağlamak için kaslarda meydana gelen değişikliklerle uyumu ve ağ tabakaya düşen görüntüyü yakınsamasıyla açıklanmaktadır.

Stereoskopik bilgi; insanın iki farklı göze sahip olmasından kaynaklanan, ağ tabakaya yansıyan iki farklı görselin beyne iletilmesiyle meydana gelen derinlik yanılsamasıdır.

Dinamik bilgi; gözlenen nesnenin yönü ve boyutuyla beraber alımlayıcıya olan konumu, yakınlığı ve uzaklığıyla ilgilidir.

Resimsel bilgi ise; monoküler (tek gözün yakalayabileceği nitelikteki algısal duyular) olup, doğrusal perspektif (uzaklaşan nesnelerin daha yakın görünmesi durumu), açıklık (göze yakın olanın daha net görünmesi), araya girme (arka arkaya denk düşen nesnelerden öndeki nesnenin daha net görünmesi), gölgeler (ışık kaynağının nesneye çarpması sonucu nesnenin arka tarafında oluşturduğu karanlık), dokum (uzaktaki nesnelerin dokusal detaylarını kaybetmesi), hareket (bir hareketin takibi durumunda yakındaki nesneler gözlerin hareketinin tam tersi yönüne, uzaktaki nesnelerin ise gözlerin hareketiyle aynı yönde hareket ediyormuş gibi görünmesi durumu) gibi ilkelerden oluşur (Morgan'dan aktaran Çınar, 2008: 38).

Tüm bu yönleriyle üç boyutlu algılamanın temel dayanağının derinlik olduğu, derinliğin ise büyük oranda göz yanılsamalarına neden olan gölge, hareket, boyut, perspektif, açıklık gibi etkenlerden oluştuğu söylenebilir. Derinlik duygusunun bir yanılgı sonucu oluştuğunu kanıtlamaya çalışan pek çok farklı deney yapılmıştır. Bunlardan en bilinenleri; *Müller-Lyer* yanılsaması, *Ponzo* yanılsaması ve *Pinna-Brelstaff* yanılsamasıdır. Tüm bu deneylerle insan gözünün çeşitli düzenlemelere sahip görsellere baktığında algısal olarak derinlik yanılsamasına uğradığı görülmüştür (Kozan, 2015: 15). Günümüzde kullanılan sanal gerçeklik (VR) uygulamaları dahil olmak üzere sinema, canlandırma ve dijital oyunların görsel açıdan üç boyutlu olarak algılanmasının en büyük dayanağı görsel algımızın yanılgılara oldukça açık olmasıdır.

Aynı zamanda canlandırmaya derinlik hissi katan bir başka unsur renk perspektifidir. Bütün sanat alanlarında olduğu gibi sinemada da renklerin insan üzerinde psikolojik etkileri vardır. Ayrıca renkler, esere canlılık ve derinlik katması bakımından oldukça önemlidirler. Aynı rengin farklı tonlarının bir arada kullanımıyla derinlik hissi kuvvetlendirilebilir.



Görsel 3: Dunkirk Filminin Bir Planının Renk Paleti (Yönetmen: Christopher Nolan)
(<https://tr.pinterest.com/pin/291185932153824682/>, Erişim Tarihi: 28.02.2021).

1.1.2.3. Gestalt Prensipleri

“Gestalt” kelimesi Almanca bir kelime olup, Türkçe karşılığı tam olmasa bile yaklaşık olarak “bütün”, “form” ve “biçim” anlamlarına geldiği ifade edilebilir. Gestalt teorisinin, görsel algı üzerindeki psikolojik dayanakları temel tasarım ilkelerinin oluşmasında ve görsel sanatların şekillenmesinde etkili olmuştur. Gestalt teorisi ve prensiplerine geçmeden önce, Gestalt psikolojisini ifade etmekte yarar vardır.

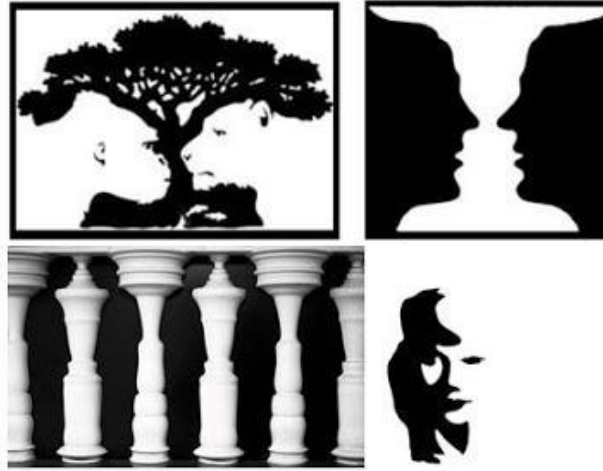
Gestalt psikolojisi; bütünü, parçadan daha anlaşılır olduğunu söyler. Gestalt psikolojisini ilk olarak Christian Von Ehrenfels; “form niteliği” olarak ifade etmiş ve kuramlaştırmıştır. Bu kurama göre; form ve şekil bir duygusal birliktelik içerisindedir. Bu nedenle parçalanamazlar. Gestalt psikolojisinde Einstein’ın “Görecelik Kuramı”nın etkisi büyüktür. Einstein, uzay ve zamanı ayrı iki alan olarak değil, birleşik alanlar olarak değerlendirmiş, bazı doğal kanunların beraber şekillendiğine dikkat çekmiştir. Fizikteki bu yeni gelişme ve düşünceler; Gestalt psikolojisinin doğuşunda rol oynamıştır (Erdal, 2006: 17-19).

1912 yılında Wertheimer, Köhler ve Koffka tarafından geliştirilen Gestalt kuramı ve prensipleri; insanın görme duyusunun görsel uyaranları nasıl kategorilendirdiği ve nasıl organize edip anlamlandırdığıyla ilgilidir. Gestalt kuramı, insan gözünün düzen ve belli bir kural bulma eğiliminde olduğunu açıklar. Gestalt kuramcılarıyla birlikte çalışan Rudolf Arnheim, Gestalt algısının ne öğrenilen, ne de kendiliğinden ortaya çıkan bir fenomen olmadığını ifade etmektedir.

“Gestalt psikologları, şekilleri görme yeteneğinin, sadece uyanlara tekrar tekrar maruz kalmakla oluşmadığına işaret ederler, fakat bir gestaltın otomatik kendiliğindenlikle ortaya çıktığını ileri süren bir gerekçe de göstermezler” (Arnheim, 2007: 47).

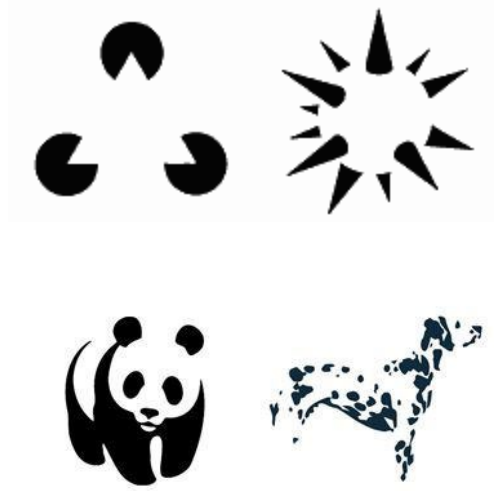
Gestalt'ın en temel kuralı; *“bir görüntüyü oluşturan parçalarının toplamı, görüntünün kendisinden daha farklı ve kapsamlıdır”* şeklindedir. Görsel algılama süreci bir takım örgütlemelerden oluşur. Farklı bilişsel öğrenme yollarıyla algılar farklılaşabilmektedir. Algı ve algılama süreçleri özeldir ve bireylere göre değişebilir. Ancak Gestalt prensipleri görsel algının çeşitli psikolojik etmenlerle yönlendirilebileceğini göstermektedir. Gestalt prensipleri şunlardır;

Şekil – Zemin İlişkisi: Görsel algılama sürecinde göz; şekil ve zemini birbirinden ayırma isteğindedir. İnsan gözü şekil ve zemin olarak ayıramadığı görsel imgeleri algılamakta zorluk çeker. Şekil odaklanılan, zemin ise odak dışı tutulan alandır. Ancak zemin ve şekil birbirinden ayrılamaz bir bütündür. Şekil ve zeminin birbiriyle ilişkisi o uyarıyı anlamlı kılmakta ve bir bütün oluşturarak, imajın kendisini daha detaylı kılmaktadır.



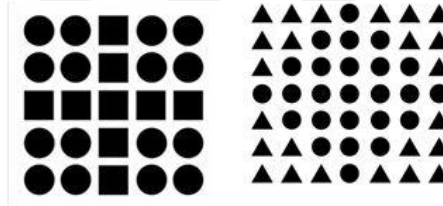
Görsel 4: Şekil - Zemin İlişkisi (<http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/>, Erişim Tarihi: 20.02.2021)

Tamamlama İlkesi: Görsel algılama sürecinde göz; kopuk parçaları tamamlama eğilimi içerisinde. Yani boşlukları doldurup, kopuk parçalar yerine bir bütün görmek görsel algılamanın bir başka psikolojik örgütleyici sürecidir.



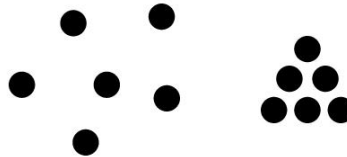
Görsel 5: Tamamlama İlkesi (<http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/>, Erişim Tarihi: 20.02.2021)

Benzerlik İlkesi: Şekil, renk, doku, uzaklık gibi etmenler bakımından birbirine benzer olan parçalar birlikte gruplanarak algılanırlar.



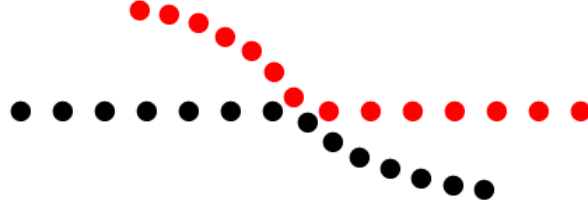
Görsel 6: Benzerlik İlkesi (<http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/>, Erişim Tarihi: 20.02.2021)

Yakınlık İlkesi: Görsel bileşenler birbirine yakınlıklarına göre gruplandırılarak algılanırlar.



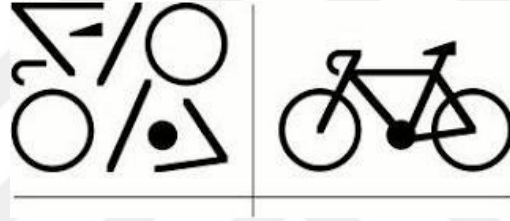
Görsel 7: Yakınlık İlkesi (<http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/>, Erişim Tarihi: 20.02.2021)

Devamlılık İlkesi: Aynı yöne doğru yerleştirilmiş görsel bileşenler gruplanarak algılanırlar. Bu ilke kapalı figürlerin oluşturulmasında sıklıkla kullanılır.



Görsel 8: Devamlılık İlkesi (<http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/>, Erişim Tarihi: 20.02.2021)

Basitlik İlkesi: Bütün koşulların eşit olması durumunda, karmaşık olmayan (basit olan) algılanır. Bunun nedeni düzenli, simetrik biçimlerin karmaşık olanlara göre daha öncelikli algılanmasıdır. Aynı zamanda basitlik, bütünlüğü güçlendirir.



Görsel 9: Basitlik İlkesi (<http://fisiltimsi.com/gorsel-algilama-gestalt-kurami/>, Erişim Tarihi: 20.02.2021)

1.1.3. Devinimin Mağara Resimleri ve İlk Uygarlık Eserlerinde Görünümü

İnsan, varlık itibarıyla yaşadıklarını ve deneyimlediklerini kendinden sonra gelen nesile aktarma ihtiyacı hissetmiştir. İnsanın paleolitik çağda mağara duvarlarına çizdiği av ve avlanma resimleri bunun en büyük örneğidir. Mağara duvarlarına çizilen resimleri incelendiğinde, devinimin yansıtılmaya çalışıldığı görülmektedir. Bu durum bize insanın doğadaki devinimi, av-avcı ilişkisi çerçevesinde anlamlandırmaya çalıştığını göstermektedir.

İspanya'daki Altamira Mağarası'nda bulunan, yaklaşık M.Ö. 30.000 – 15.000'li yıllarda yapıldığı tahmin edilen domuz resimleri devinimi yansıtmaması bakımından hem sanat tarihinin, hem de canlandırmanın en büyük tarihsel kaynaklarından birisidir. Görsel 10'da da görüldüğü gibi mağara duvarına çizilmiş olan domuz imajı, sekiz bacaklı şekilde tasvir edilmiştir. Ancak dört bacağın net, diğer dört bacağın daha dağınık ve bulanık görülmesi bir devinim hissiyatı oluşturmaktadır (Gombrich, 2007: 40). Grzykowski bu mağara resimlerinin odun kömürü ve doğal boyalar kullanılarak yapıldığını ifade etmiştir (Grzymkowski, 2015:

245). Aynı zamanda Altamira Mağarası UNESCO tarafından dünya mirası olarak korunmaktadır.



Görsel 10: Altamira Mağarası'ndaki Domuz Resmi
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/31/Altamira%2C_boar.JPG, Erişim Tarihi: 21.02.2021)

Akademi ödüllü Kanadalı animatör Richard Williams; “*The Animator’s Survival Kit*” isimli kitabında insanlığın devinime dair yaşadığı hayranlık ve tutkunun sinema tarihinden çok daha eski olduğunu, devinim üzerinde gözlem yapma durumunun insanlığın içgüdüğü olduğunu ifade etmiştir (Williams, 2001). Bu mağara resimleri aynı zamanda görsel kültür bilincinin insan zihninde kapladığı alanı göstermektedir (Holliday, 2015: 21).

Aynı Altamira mağarasında olduğu gibi, Fransa’daki Lascaux mağarasındaki duvar resimlerinde de çeşitli boğa, ren geyikleri ve atların çizimlerinin devinim yansıtabilecek şekilde stilize edildiği görülmektedir (Turani, 1992: 26).



Görsel 11: Lascaux Mağarası'nda Bulunan Duvar Görselleri
(<https://www.bradshawfoundation.com/lascaux/>, Erişim Tarihi: 22.02.2021)

Fransa'da bulunan bir başka mağara olan Chauvet mağarasında da bizon ve yaban domuzu çizimlerinden oluşan karmaşık yapıda pek çok avlanma resmi bulunmaktadır. Bu resimlerde de hareketli görüntü yaratma isteği barizdir (Azema ve Rivere, 2015: 317).

Tüm bu örnekler canlandırmanın temelinden ziyade, sanat tarihinin temelini oluşturmaktadır. Ancak ortada bir merak ve görsel gözlem söz konusudur. Bu bağlamda devinimin görsel temsili de merak edilen bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Tüm bu mağara resimlerini; görsel iletişimin ilkel örnekleri olarak değerlendirmek doğru olacaktır. Mağara resimleri günümüz dünyasındaki görsel kaynaklarla benzerlik gösterir, yapısal olarak bir temsil içerir.



Görsel 12: Chauvet Mağarasındaki Devinimi Yansıtan Duvar Görselleri
(<https://journals.openedition.org/palethnologie/861?lang=en>, Erişim Tarihi: 21.02.2021)

Günümüze yaklaştıkça insanlığın harekete dayalı gözlemleri çoğalmış ve bunları yaptıkları eserlerde daha tutarlı şekilde yansıtmaya çalışmışlardır. Bu bakımdan yerleşik hayata geçilmesiyle beraber uygarlık ve medeniyetler kurulmuş, insan artık hayvanlarla yaşam mücadelesi veren ilkel görüşten kurtulmuş, kendisi gibi olan diğer insanları gözlemlemeye başlamıştır. Özellikle teknoloji, astronomi, fen, matematik ve geometri gibi alanlarda yaşanan gelişmelerle insanlığın gözlem gücü gelişmiş, daha farklı parametreleri (oran-orantı, perspektif, hacim ve boyut ilişkisi, derinlik algısı) değerlendirmeyi öğrenmiştir. Bu nedenle yerleşik hayata geçildikten sonra daha gerçekçi, daha resimsel devinim formları oluşturulmuştur.

2005 yılında İran'da yapılan kazı çalışmasında yaklaşık beş bin yıl öncesine dayanan ve devinimin canlandırılmaya çalışıldığı bir mağrapa bulunmuştur. Bu tarihi eserde, bir keçi zıplayarak ağacın yapraklarını yemeye çalışmaktadır. Mağrapa üzerindeki resimler arka arkaya sıralandığında yaklaşık 20 saniyelik bir canlandırma film ortaya çıkmaktadır (Balaban, 2007: 22).



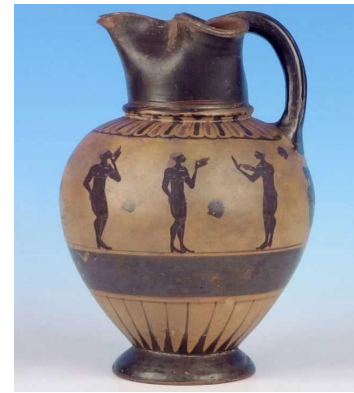
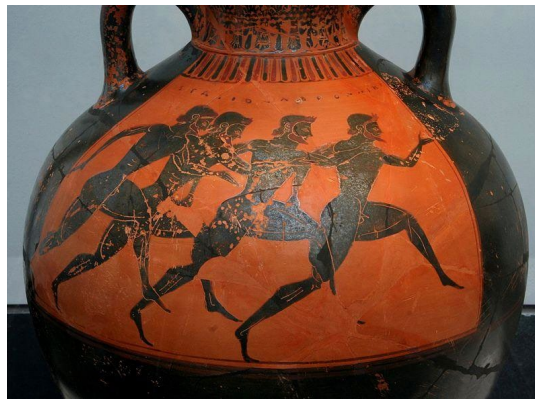
Görsel 13: İran'da Bulunan Tarihi Mağrapa
(<https://theheritagetrust.wordpress.com/2012/07/25/worlds-oldest-animation/>, Erişim Tarihi: 21.02.2021)

Aynı zamanda günümüzün Yunan topraklarında hüküm sürmüş olan antik Yunan uygarlığı Miken'lerin, Girit Adası'nda bulunan kral sarayında yapılan kazı çalışmalarında da yaklaşık 2.000 yıllık olduğu tespit edilen "Miken Kaması" oldukça net şekilde bir devinim duygusunu alımlayıcıya hissettirmektedir (Gombrich, 2007: 68). İlgili eserde aslanların insanlarla savaştığı görünmektedir.



Görsel 14: Miken Kaması
(http://people.ucl.ac.uk/~bwildem/art_hist_lab/mycenaean/dagger.html, Erişim Tarihi: 21.02.2021)

Antik Yunan Medeniyetlerinde devinim izlenimi yaratan pek çok çömlek ve vazo resmi de bulunmaktadır. Bu eserlerde hareketler devinimin öncesi ve sonrasını içerecek şekilde ardışık olarak çizilmiştir. Böylece ilgili nesnenin kendi çevresinde hızlıca döndürülmesiyle devinim yanılgısı oluşturulabilmektedir (Krasner'den aktaran Kozan, 2015: 30).



Görsel 15: Antik Yunan Döneminden Kalma Vazo ve Çömlekler (<https://mentora.gr/6-ancient-greek-vases-animated/>, Erişim Tarihi: 21.02.2021)

Aynı zamanda Yunan ve Roma medeniyetlerinde heykeltıraşlarda da benzer biçimde bir devinim uyandırma isteği görülmektedir. *“Achilleus ve Hektor arasındaki kavganın hikayesinde bir savaş kalkanının kenar süsü olarak çizgi romana benzer şekilde çizilmiştir.”* (Balaban, 2007: 22).



Görsel 16: Achilleus'un Kalkanı

(<https://theclassofthetragicpoet.wordpress.com/2018/02/27/achilles-shield-and-hectors-fear/>, Erişim Tarihi: 21.02.2021)

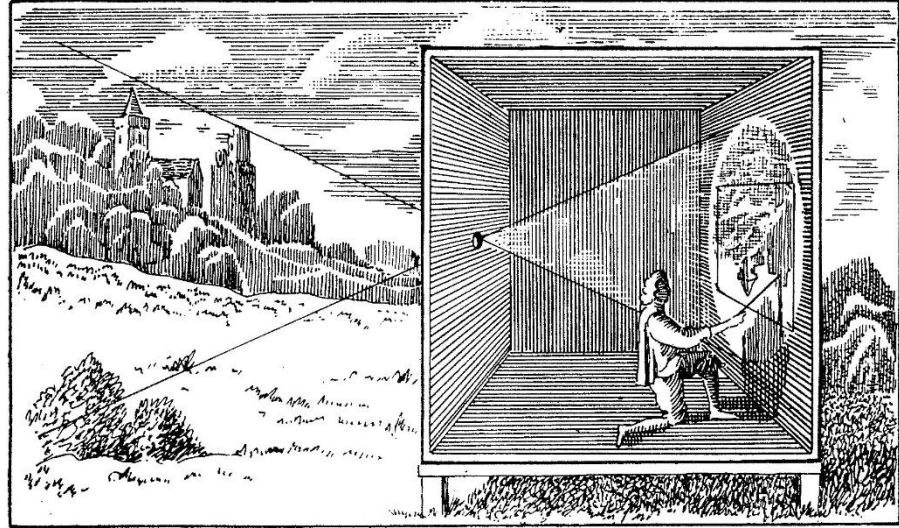
1.1.4. Film Öncesi Dönemde Hareketli Görüntünün Gelişimi

1895 yılında Lumierelerin ilk film gösterimini yaparak sinema sanatının ilk adımını atmalarının öncesinde bazı icatlar ve canlandırma araçları icat edilmiştir. Canlandırmanın ve hareketli görüntünün temeli, ışığın devinim oluşturacak şekilde yansıtılmasıdır.

1.1.4.1. Karanlık Oda (Camera Obscura) (M.Ö. 4. Yüzyıl)

Camera (oda) ve obscura (karanlık) kelimelerinin birleşiminden oluşan Karanlık Oda, nesnelerin belli bir gerçeklik içerisinde hareketli görüntüler yansıtması için kullanılmıştır. Hem fotoğrafın hem de hareketli görüntü üretmenin atası olarak sayılabilecek bu aygıt, görsel algılama ve ışığın kırılması hakkında oldukça fazla bilgi içermektedir. Aristo; M.Ö. 4. yüzyılda, mağaranın duvarındaki küçük bir delikten giren ışığın, mağara duvarlarında ışık kaynağının tersi şekilde görüntü oluşturduğunu ifade etmiştir. Daha sonrasında ise Arap düşünür ve bilim insanı İbn-i Heysem, 900'lü yıllarda yaptığı deneylerle ışığın minik bir delikten çıkarken kırıldığını, şekil aldığını açıklamıştır (Öztütüncü, 2018: 8). Karanlık oda yalnızca nesnenin durağan görüntüsünü değil, aynı zamanda hareketli görüntüsünü de yansıtmak için kullanılmıştır. Işığın kaynağı eğer hareket ederse, yansımaları da

hareket etmekte; eğer ışığın kaynağı renk değiştirirse, yansıması da renk değiştirmektedir (Kılıç, 2008: 175). Daha sonraları 15. yüzyılda yaşamış olan Rönesans sanatçısı Leonardo da Vinci, resimde gerçeklik duygusunu elde etmek, derinliği resmedebilmek için karanlık oda tekniğini kullanmıştır. Da Vinci'nin tanımına göre; ışık ışınları farklı ortamlarda farklı hızla yol alırlar, bu nedenle ortam değiştirdiklerinde kırılırlar. Bu sayede ışınları ufak bir noktada toplayıp aynı anda kırmak mümkün olabilmektedir. Ancak görüntü ters bir şekilde yansımaktadır. Daha sonraları görüntüyü düzeltmek için iç bükey mercekler kullanılmıştır. Bu sayede günümüz fotoğraf makinelerinin temelini oluşturan bir mercek sistemiyle Karanlık Oda, Johannes Kepler tarafından tescillenmiştir (Kozan, 2015: 34). Karanlık oda ile ilgili çalışmalarından sonra 1819 yılında Herschel, gümüş tuzların hiposülfid içerisinde eridiğini keşfetmiş ve böylece ilk pozitif görüntü elde edilmiştir. 1822'de ise Joseph Nicephore Niepce, tüm bu tekniklerin gelişimiyle birlikte ilk fotoğrafı çeken isim olmuştur (Abisel, 2003: 20).

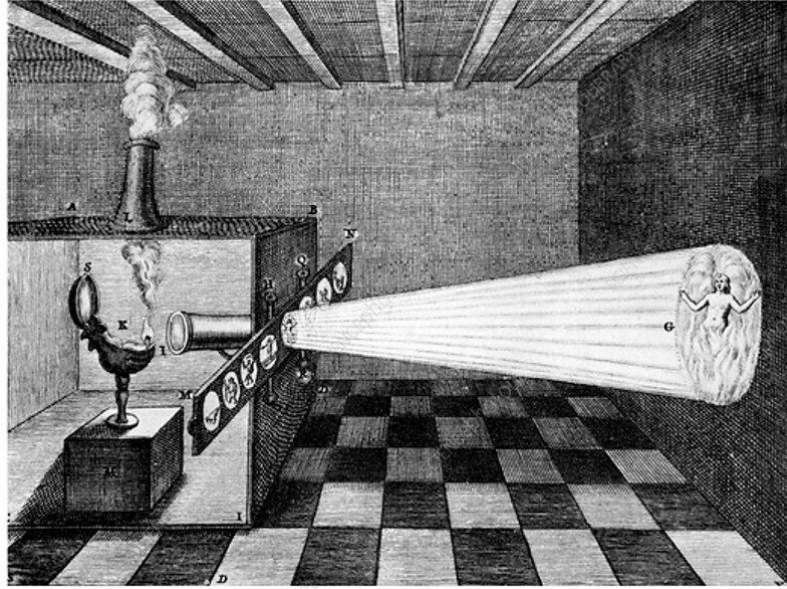


Görsel 17: Karanlık Oda (Camera Obscura) (<https://www.barisozkok.com/camera-obscura/>, Erişim Tarihi: 22.02.2021)

1.1.4.2. Büyülü Fener (Magic Lantern) (15-17. Yüzyıl)

Büyülü fener, günümüzde kullanılan projeksiyon cihazlarının temel çalışma prensibiyle çalışan ilkel bir canlandırma aygıtıdır. Yağlı boya tabaka, ışığı kıran bir mercek ve gaz lambasından oluşur. Gaz lambasından çıkan ışığın, önüne konulan nesneye çarparak gölgesini duvara yansıtması prensibiyle çalışır. Bu sayede çeşitli görsel illüzyonlar yapmak mümkün olmaktadır. Genellikle çeşitli görsel hikayelerin

anlatımında ve çeşitli dini ritüellerde insanları “büyülemek” için kullanılmıştır. Büyülü fenerin kökeni kesin olarak bilinmemekle beraber, bilinen en eski kayıt 15. yüzyılda Giovanni Fontana isimli bir rahibin çizimine aittir (Aşılıoğlu, 2018: 22). Daha sonraları 17. yüzyılda Papaz Athanasius Kircher, bu cihazı projeksiyon aygıtı haline getirmiş ve gezgin tiyatrocular tarafından bu aygıt, AvrUPA’da gösteriler yapmak üzerine kullanılmıştır (Hünerli, 2005: 8). Büyülü fener günümüzde kullanılan dia-pozitif tekniğinin ilkel halidir. Kircher farklı camlara çizdiği şekilleri iplerle çekerek devinim sağlamış ve bu görüntüleri duvara yansıtmıştır. Elde edilen bir görüntüde uyuyan bir adamın ağzı açılıp kapanmakta, fare ise ağzından içeri girmektedir (Balaban, 2014: 12).



Görsele 18: Büyülü Fener (Magic Lantern)

(<https://www.sciencephoto.com/media/979665/view/magic-lantern-1671>, Erişim Tarihi: 22.02.2021)

1.1.4.3. Roget’in Görüntünün Sürekliliği Yasası (1824)

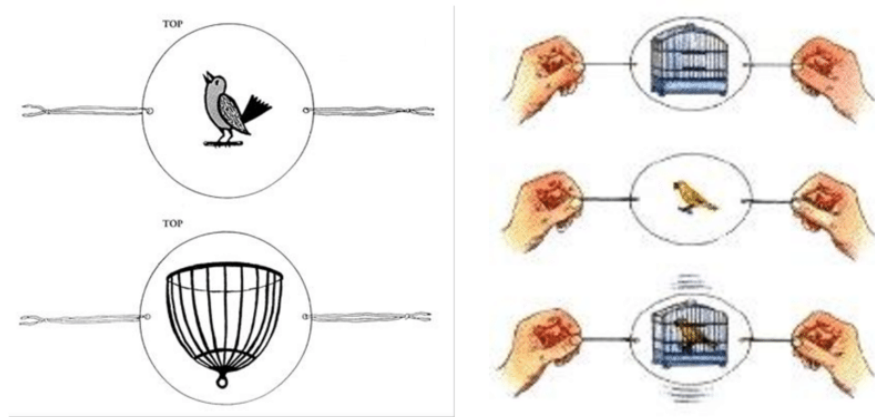
İngiliz bilim insanı Peter Mark Roget ‘ın 1824 yılında yayınlayıp British Royal Society’ye sunduğu makalede insan bilincinin ne şekilde hareket yanılsamasına uğradığı açıklanmıştır. “*Persistence of Vision*” (Görüntünün Sürekliliği) olarak açıklanan teoriye göre; gözün ağ tabakasına düşen bir resmin; sinirler yardımıyla beyne iletilip algılandığında, belli bir süre daha (yeni resim algılanana kadar) bilinçte görsel olarak kaybolmadığı ortaya konulmuştur. Bu sayede aslında hareketsiz resimlere bakan alımlayıcı, yanılgı içerisine düşerek bunları bilincinde birleştirerek algılama eğiliminde olmaktadır. Eğer insan gözü böyle bir yönelişe sahip olmasaydı

ve her bir kareyi ayrı ayırt edebilseydi bugün sinema sanatından veya hareketli görüntüden söz edemezdik (Göktepe, 2015: 84). Roget'ın bu durumu bilimsel olarak ortaya koymasından sonra, hareketli görüntünün doğuşu ve gelişimi adına büyük bir gelişim sağlanmıştır.

1.1.4.4. Thaumatrope (1825)

İnsanın görsel algısı üzerine yapılan çalışmaların çeşitlenmesi ve bazı temel ilkelerin belirlenmesiyle, durağan resimlerden hareket yanılsaması oluşturan temel canlandırma oyuncakları ve aygıtları ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu aygıtlar çeşitli görsel ilüzyon gösterilerinde şov ve basit görsel hikaye anlatımlarının bir parçası olarak kullanılmışlardır. Bu sayede insanın görsel algısının yönlendirilebilir, manipüle edilebilir ve değiştirilebilir bir bileşen olduğu farkedilmiştir.

Thaumatrope, 19. yüzyılın başlarında kullanılmış olan ve göz yanılsamasına neden olan basit bir canlandırma oyuncağıdır. Bir disk ve diskin etrafına tutturulan ipten oluşan Thaumatrope, diskin hızlıca döndürülmesiyle çalışmaktadır. Diskin her iki tarafına birbirini tamamlayan çizimler yapılır ve diski hızlıca döndürülür. Örneğin diskin bir tarafına kafes, diğer tarafına bir kuş çizilirse ve hızlıca döndürürsek; kuş sanki kafesin içine girmiş gibi bir göz yanılsaması meydana gelecektir (Beckerman, 2003: 5). Göz, bu iki çizim arasındaki değişimi anlayamamakta ve tek bir görsel görmektedir. Bu çizim ilüzyonunu sağlayan ağıta Thaumatrope adı verilmiştir (Hünerli, 2005: 9). Dr. John Ayrton Paris tarafından geliştirilen Thaumatrope, Yunanca bir kelime olup Türkçe karşılığı “mucize dönüş”tür (Kılıç, 2008: 183).



Görsel 19: Thaumatrope (https://www.researchgate.net/figure/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement_fig19_259211673, Erişim Tarihi: 23.02.2021)

Aslında Thaumatrope tam olarak sabit görsel imgeleri devinim içerisine sokan bir canlandırma aygıtı olmamakla birlikte, Roget'ın Görsel Süreklilik İlkesi'ni kullanan ve insanın görsel algılamasının temellerine dayanan basit bir oyuncaktır.

1.1.4.5. Niepce'nin İlk Fotoğrafı Kaydetmesi (1826)

1826 yılına gelindiğinde Fransız Joseph Nicéphore Niépce tarafından dünya üzerinde ilk fotoğraf çekilmiştir. Çekilen ilk fotoğraf Fransa'nın Burgundy bölgesinde, Niépce'nin malikanesinin üst katının penceresinden çekilmiştir. Niépce; kireç taşı üzerine yağlı mürekkeple baskı yapmaya yarayan Litografi'yi geliştirerek elde ettiği karanlık kutu tekniğini kullanarak görüntüyü kurşun ve kalay karışımı ışığa duyarlı bir plaka üzerine düşürmeyi başarmıştır. Fotoğrafın çekilmesi ve pozlamanın (ışığın plakaya aktarımı) tamamlanması ise yaklaşık 10 saat sürmüştür (<https://fotografcilarkulubu.com/fotografciligin-tarihinde-ilk-fotoğraf/>).



Görsel 20: İlk Fotoğraf (Niepce, 1826)

Daha sonraları Niépce'nin bu yöntemini, Louis Daguerre isimli Fransız fotoğrafçı geliştirmiş ve sülfür ile gümüş plaka üzerine işlenen ışığın karanlık kutu içerisinde pozlanması esasına dayanan “*Daguerreotype*” fotografik görüntü elde etme yöntemini bulmuştur. 1838 yılında Louis Daguerre tarafından çekilen fotoğraf (Görsel 21), bir insan yaşantısını gösteren ilk fotoğraftır. Çekim süresi ise 10 dakikadır. Gümüş iyodür ile fotoğraf çekmeyi başaran Daguerre, geliştirdiği

Daguerreotype tekniğini, 19 Ağustos 1839 tarihinde Fransız Bilimler Akademisi'ne sunmuştur (Göktepe, 2015: 18).



Görsel 21: Daguerre Tarafından Çekilen İlk İnsan Yaşantısı Fotoğrafı
(<https://anahtaremlak.net/blog/yazi/2-ocak-1839-fotografin-mucitlerinden-biri-olan-fransiz-fotografci-louis-daguerre-ayin-ilk-fotografini-cekti/41>, Erişim Tarihi: 23.02.2021)

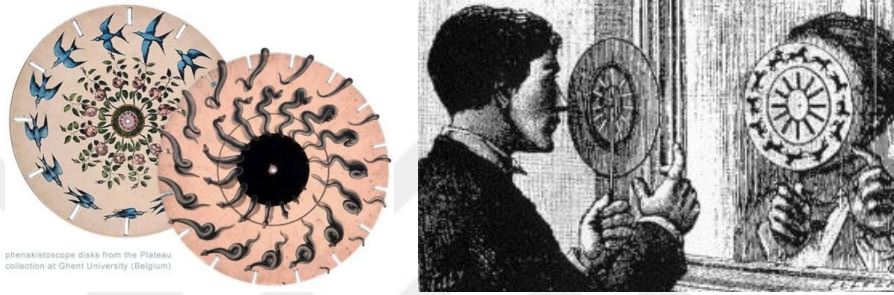
Özellikle 1826 yılında Nicephore Niepce'nin ilk fotoğrafı çekmesinden sonra, görüntü oluşturma konusunda büyük yenilikler yaşanmaya başlamıştır. Her ne kadar sabit görüntüyü dondurmak mümkün olsa bile, halen hareketli görüntüler elde etmek mümkün olmuyordu. Teknik anlamda yaşanan gelişmelerle, görsel sanatlar alanında çalışan insanlar üzerinde devinimi tam anlamıyla görsel olarak yansıtabilmek büyük bir tutku olmuştur. Bu tutku (bir başka ifadeyle sinema sanatı veya hareketli görüntü sanatı) tam anlamıyla ancak 1895 yılında Lumiere'ler tarafından hayat bulacaktır.

1.1.4.6. Phénakistoscope (1832)

Phéénakistoscope, Belçikalı fizikçi Joseph Plateau ve Simon von Stampfer tarafından 1832 yılında keşfedilmiştir. Phénakistoscope, üzerinde 16 tane resimsel çizim bulunan bir diskten oluşmaktadır. Diskin yan çeperlerinde ince ve sık kesikler bulunmaktadır. Bu kesiklerden bakan alımlayıcı, disk hızlıca döndürüldüğünde, birbirinin devamı niteliğinde olan bu 16 resmi bir devinim içerisinde görmektedir (Dündar, 2013: 14). Bu araçta etkiyi arttırabilmek amacıyla, alımlayıcı çoğu zaman bir aynanın karşısına konumlandırılmaktadır (Aşılıoğlu, 2018: 24). Plateau, çoğunlukla Phéénakistoscope üzerindeki resimleri kendisi çizmiştir. Bu yönüyle

Plateau, canlandırma tekniğinin ilk sanatçılarından birisi olarak kabul edilebilir (Beckerman, 2003: 6).

Aslında çalışma mantığı Thaumatrope ile birebir benzerlik taşıyan Phénakistoscope, 2 resim yerine 16 farklı resimden oluşuyordu. 19. yüzyılda Phénakistoscope ile geline devinim yanılsaması noktasında; insanlar bir atın atlayışını, bir akrobatın döner takla atışını defalarca kez izleme imkanına sahip olmuşlardır (Hünerli, 2005: 11).



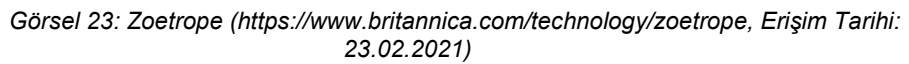
Görsel 22: Phénakistoscope

(<http://www.crowquillstudio.com/wordpress/2011/phenakistoscopes>, Erişim Tarihi: 23.02.2021)

1.1.4.7. Zoetrope (1834)

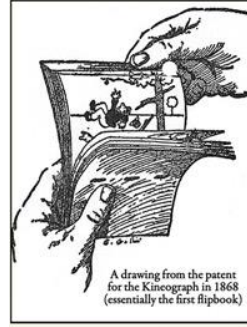
İngiliz matematikçi ve bilim insanı William G. Horner tarafından 1834 yılında icat edilen Zoetrope, Phénakistoscope'un çalışma mantığıyla oluşturulmuştur. Yunanca'da "zoe" yaşam anlamına, "trope" ise dönmek anlamlarına gelir. Dolayısıyla Zoetrope "yaşam tekerleği" şeklinde tanımlanmaktadır (İnanç'tan akt. Balaban, 1981: 41). Kılıç tarafından Zoetrope, "büyülü yaşam feneri" olarak tanımlanmıştır. Zoetrope, üstü açık ve merkezinden sabitlenmiş, kendi çevresi etrafında dönebilen silindirik bir tamburdur (Kılıç, 2008: 188).

Bir silindirik yapının içerisine yerleştirilen bir katmanın üzerine aynı Phénakistoscope'da olduğu gibi birbirinin devamı niteliğini taşıyacak görseller resmedilmektedir. Silindir hızlıca çevrildiğinde bir hareket yanılsaması oluşmakta, insan hareketsiz görüntülere baktığını bilse bile, görsel olarak algısı farklılaşmaktadır. Bu yönüyle Zoetrope, Phénakistoscope'a kıyasla daha fazla avantaja sahiptir. Çünkü Phénakistoscope yalnızca tek bir insanın hareket yanılsamasını deneyimlemesine imkan verirken, Zoetrope sahip olduğu silindirik yapısıyla daha derinlikli bir görünümle beraber, aynı zamanda birden fazla kişinin aynı anda deneyim yaşamasına imkan veriyordu (Altan, 1995: 17). Böylelikle



1868’de John Barnes Linnett tarafından geliştirilen Flipbook tekniği, *graph*” olarak patentlenmiştir. Günümüzde bile kullanılmaya devam edilen bir canlandırma tekniğidir. Bir defterin ya da arka arkaya dizilmiş sayfalara çizilen bir devamlı hareketin devamı niteliğindeki görsel çizimler, sayfalar hızlı bir biçimde arka arkaya döndürüldüğünde hareket yanılsaması oluşturur (Dündar, 2013: 15).

35

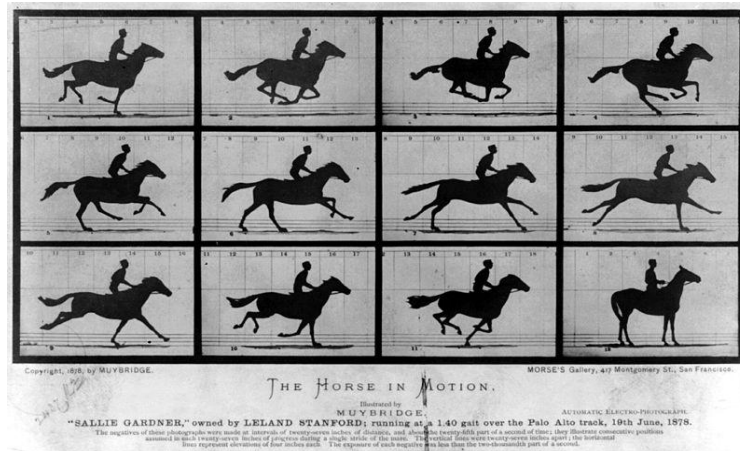


Kineograph, 1868

Görsel 24: Kineograph / Flipbook (<https://fliptomania.com/did-you-know/>, Erişim Tarihi: 24.02.2021)

1.1.4.9. Muybridge'in Kronofotoğraf Çalışması (1878)

Devinimin saptanması konusunda gerçekleştirilen en önemli çalışmalardan bir tanesi Eadweard Muybridge'in 1878 yılında bir yarış atı koşusunu devinim yaratacak biçimde fotoğraflamış olmasıdır (Furniss, 1998: 120). Muybridge; *"bir at koşarken dört ayağı birden yerden kesilir mi?"* sorusuna cevap olarak bu çalışmayı gerçekleştirmiştir. Atın koşacağı yola 12 farklı fotoğraf makinesi yerleştiren Muybridge, at geçerken her bir fotoğraf makinesinden yaklaşık yarım saniye aralıklarla fotoğraf çekmiştir. Sonuç olarak atların dört nala koşarken gerçekten tüm ayaklarının yerden kesildiği kanıtlanmıştır. Bu çalışmanın önemi kendinden sonra gelen hareketli görüntü icatlarına ve nihayetinde Cinematographe'ye (Lumiere'lerin geliştirdiği hareketli görüntü oluşturma ve gösterme aracı, bütün nitelikleriyle sinemanın başlangıcı kabul edilir) ilham vermiş olmasıdır (Bajac, 2004: 87).

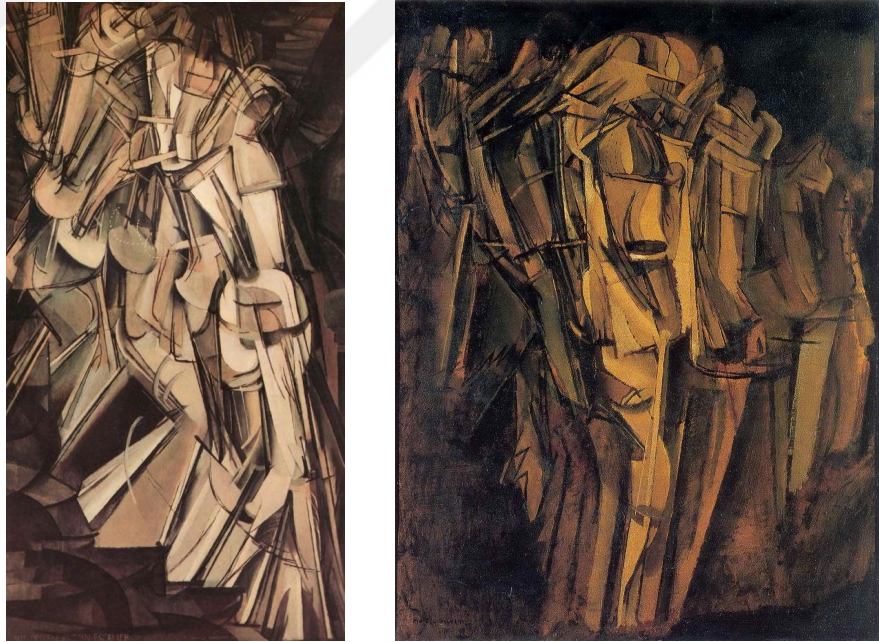


Görsel 25: Muybridge'in Çalışması (<http://birgunbiryerde.blogspot.com/2013/04/hareketli-goruntunun-yaratcs-eadweard.html>, Erişim Tarihi: 22.02.2021)

Muybridge ile aynı zamanlarda görsel çalışmalar üreten bir başka İngiliz fotoğrafçı Etienne-Jules Marey, bir hareketin kare kare birbirinin devamı şeklinde fotoğraflanması tekniğini “*kronofotoğraf*” olarak tanımlamıştır. Bu bakımdan Muybridge’in bu çalışmasına da bir kronofotoğraf (ardışık fotoğraf) olarak bakmak mümkündür. Cançat, kronofotoğrafın işlevini şu şekilde açıklar;

“Kronofotoğrafta; hareketin akış evrelerinin eşzamanlı bir görüntüye dönüşmesi ile; betimlenen nesne ya da figür, ölçümlenebilir ve hareketin bıraktığı izlerle görünebilir hale gelmektedir.” (Cançat, 2019: 186).

Aynı zamanda bu dönemlerde üretilen kronofotoğraflar, fütürist ve dadaist sanatçılar için büyük bir ilham kaynağı olmuştur. Resim sanatında da etkilerini hissettirmiştir. Dadaist sanatçı Marcel Duchamp’ın 1911 tarihli “*Trendeki Üzgün Genç Adam*” ve “*Merdivenden İnen Çıplak*” isimli eserleri, Marey ve Muybridge’in kronofotoğraf tekniğinin etkisinde oluşmuştur (Topcuoğlu, 2018: 138-139).



Görsel 26: Duchamp’ın Eserleri. (Sol: Merdivenden İnen Çıplak / Sağ: Trendeki Üzgün Genç Adam) (<http://www.derki.net/tr/product/209/kronofotografilar>, Erişim Tarihi: 24.02.2021)

1.1.4.11. Praxinoscope (1877)

Praxinoscope, 1877 yılında Fransız bilim insanı ve mühendis olan Charles Emile Reynaud tarafından icat edilmiştir. Reynaud, Zoetrope’u geliştirmek için silindirin içerisine pek çok farklı aydınlatılmış ayna yerleştirmiştir. Zoetrope’den farklı olarak aynı zamanda küresel formun etrafındaki yarıkları kaldırmış (Balaban, 2007: 29), onun yerine resimlerin yer aldığı şeridin kenarlarına delikler açarak bir çark üzerinde ilerlemesini sağlamıştır (Öztütüncü, 2018: 16). Bu sayede Praxinoscope, Zoetrope’a kıyasla çok daha uzun canlandırmalara imkan tanımaktadır.

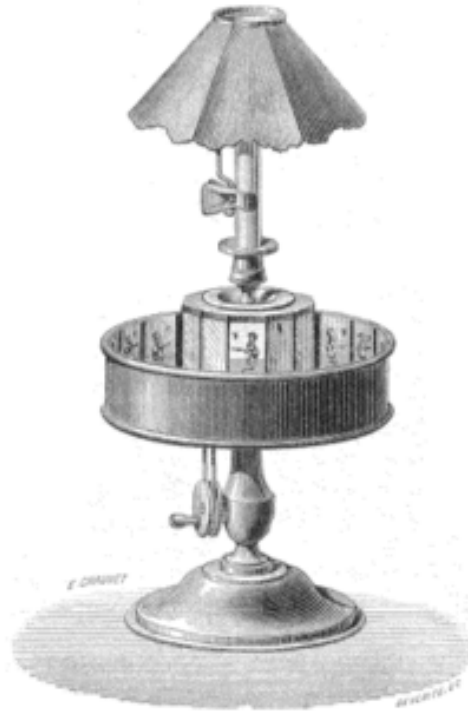


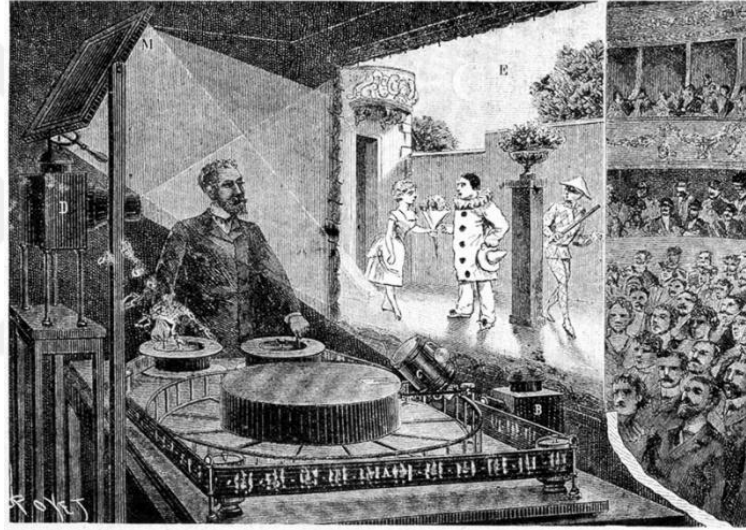
Fig. 2. — Le Praxinoscope.

Görsel 27: Praxinoscope (<https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope>, Erişim Tarihi: 24.02.2021)

1888 tarihinde Reynaud Praxinoscope’u mercek sistemiyle geliştirerek, görüntüyü yansıtabilmeyi başarmıştır. Bu icatın en büyük farkı, kendinden önceki buluşlara kıyasla, görüntüyü bir yüzeye yansıtabiliyor oluşudur. Bu bağlamda Reynaud; 1892 tarihinde “*Pauvre Pierrot*” isimli canlandırmayı, ilk kez halka sunmuş

ve gösterim yapmıştır. Daha sonrasında Reynaud, bir optik tiyatro kurarak 1900'lü yıllara kadar paralı gösterimler yapmaya devam etmiştir (Kılıç, 2008: 196-197). Bu durum hareketli görüntünün kitlesel tüketilebilen bir form olduğunu göstermektedir.

Reynaud aynı zamanda salt hareketten sıyrılıp, bir konuyu anlatan ufak görsel anlatımlar oluşturmuştur. Bununla beraber, gösterimler esnasında müzik kullanımıyla konunun etkileyiciliğini zenginleştirmiştir. Tüm bu etmenler göz önüne alındığında, Reynaud'un kendisinden önce gelen canlandırma çalışmalarıyla ayrıştığı ve günümüz canlandırma mantığına uygun formlar ürettiği görülmektedir. Reynaud'un bazı canlandırmaları günümüze kadar ulaşmıştır (Balaban, 2007: 30).



Görsel 28: Praxinoscope'un Halka Açık Gösterimde Kullanımı (<https://educalingo.com/tr/dic-en/praxinoscope>, Erişim Tarihi: 23.02.2021)

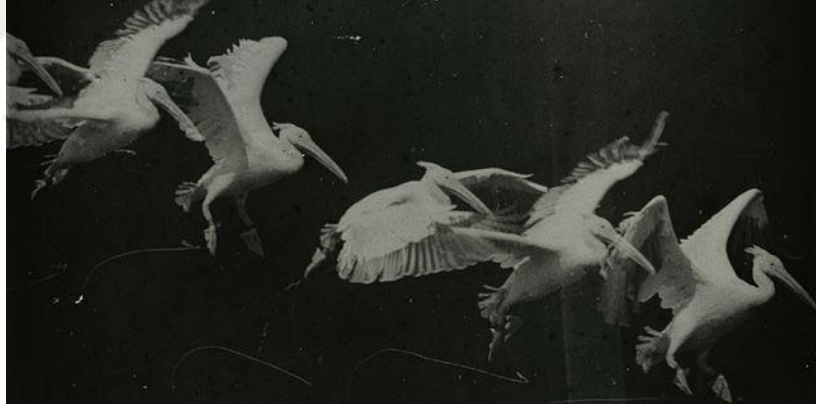
1.1.4.10. Fotoğraf Tüfeği (1882)

Fotoğraf Tüfeği, 1882 yılında uçan kuşların hareketlerini gözlemlemek için Fransız Etienne Jules Marey tarafından geliştirilmiştir. Daha önceki yıllarda Muybridge'in 12 farklı fotoğraf makinesi kullanarak yaptığı kronofotoğraf (ardışık fotoğraf üretme işi) tekniğini, Marey tek bir aletle gerçekleştirip bu alete "*Fotoğraf Tüfeği*" adını vermiştir. Fotoğraf tüfeğiyle bir cam plaka üzerine saniyenin onda biri hızında 12 farklı görüntüyü kaydetmek mümkün oluyordu. Fotoğraf tüfeğinin üzerinde yirmi parçadan oluşan negatif takılıydı ve bu negatifler denklanşöre basıldığında hızlıca dönebilen küçük bir disk üzerindeydi (Arnheim, 2002: 51). Sonuçta bir devrimin kesintisiz hali, tek bir fotoğraf karesinde görülebiliyordu. Daha

sonraları Marey, fotoğraf tüfeğini geliştirerek dakikada yüz fotoğraf karesi çekebilmeyi başarmıştır (Yılmaz, 2013: 32).



Görsel 29: Fotoğraf Tüfeği (https://www.researchgate.net/figure/The-chronophotographic-gun-design-by-Marey-A-camera-is-mounted-on-a-modified_fig3_40266924, Erişim Tarihi: 24.02.2021)

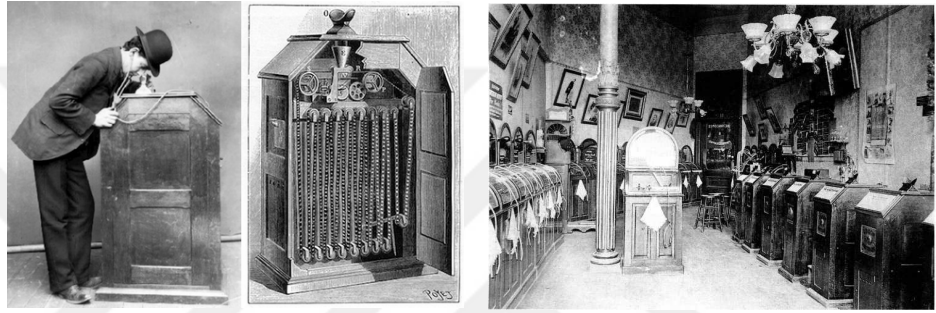


Görsel 30: Fotoğraf Tüfeğiyle Marey Tarafından Çekilmiş Kronofotoğraf (<http://scih.org/etienne-jules-marey-chronophotographic-gun/>, Erişim Tarihi: 24.02.2021)

1.1.4.12. Kinetoscope (1889-1892)

Thomas Edison; 1877 yılında gramafonu icat ettikten sonra kronofotoğraf alanında yapılan çalışmaları takip etmiş ve bunlardan etkilenmiştir. Bu bağlamda oluşturulan Kinetograf ve Kinetoscope; Edison tarafından 1892 senesine kadar geliştirilmeye devam etmiş bir hareketli görüntü aracıdır. Aynı zamanda ardı ardına çekilen fotoğraf karelerini hareketliymiş gibi gösteren ilk sinema aygıtıdır (Toraman, 2013: 61).

Kinetoscope her ne kadar hareketli görüntüleri kayıt altına alıp, bunları görüntülemeye imkan tanıyor olsa bile, yalnızca tek bir kişi bunu deneyimleyebiliyordu. Bu nedenle görüntüler küçük ve yansıtma imkanından yoksundu. Çünkü kinetoscope, bir çeşit kapalı kutu içerisinde dönen hareketli görüntülerin büyüteç ile izlenmesi mantığıyla çalışıyordu (Betton, 1986: 6). Aynı zamanda Edison ve yardımcısı Dickson, 1892 yılında Kinetoscope'un tescilini almış ve 1893 yılında *“Black Maria”* isimli tiyatroyu kurmuşlardır. Böylelikle kinetoscope ile çekilen filmlerin izlenmesi imkanı doğmuştur (Abisel, 2003: 27).



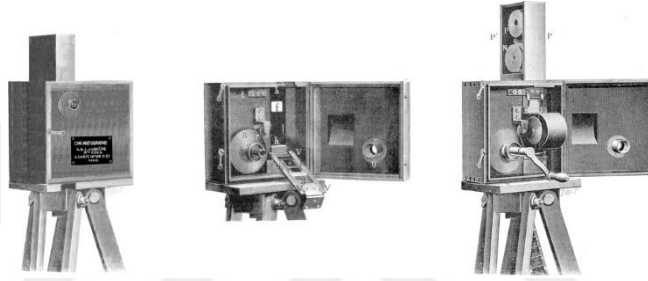
Görsel 31: Kinetoscope (<https://www.idesign.wiki/thomas-edisons-kinetoscope-1893/>, Erişim Tarihi: 24.02.2021)

1.1.4.13. Cinematographe (1895)

Thomas Edison'un bulduğu kinetoscope icadından sonra, Auguste Lumiere ve Louis Lumiere isimli iki kardeş, daha verimli bir sinema makinesi kullanmışlardır. Hem bir kamera gibi görüntüleri kaydetmeye, hem de bir projeksiyon aracı gibi görüntüyü yansıtmaya yarayan *“Cinematographe”* cihazı, hareketli görüntünün geldiği en verimli aşamayıydı. Çünkü taşınması kolay olan cinematographe, Edison'un kinetoscope'una kıyasla çok daha pratik olduğu gibi, aynı zamanda birden fazla kişinin aynı hareketli görseli seyredebilmesine imkan sağlıyordu (Abisiel, 2003: 30). Bu sayede toplu gösterim yapabilmek Cinematographe ile mümkün olmuş ve seyirci deneyimini şekillendiren başlıca neden, Cinematographe'nin sahip olduğu bu avantajlar olmuştur.



Görsel 32: Auguste ve Louis Lumiere (<https://filmloverss.com/lumiere-kardeslerin-filmleri-restore-ediliyor/>, Erişim Tarihi: 24.02.2021)



Görsel 33: Cinematographe (<http://www.processreversal.org/pr/11202013/>, Erişim Tarihi: 24.02.2021)

Lumiere'ler 28 Aralık 1895 gününde Cinematographe'yi kullanarak ilk film gösterimini Paris'te Capucines Bulvarı'nda bulunan Grand Cafe'de yapmışlardır ve bu gösterim sinema sanatının başlangıcı olarak kabul görmüştür. Lumiere'lerin çektikleri ilk filmler hep yaşamın içinden ufak kesitlerdi. “*Trenin Gara Girişi*”, “*Lumiere Fabrikasından Çıkan İşçiler*”, “*Bebeğin Kahvaltısı*”, “*Sulanan Sulayıcı*” gibi isimlere sahip yaklaşık birer dakikalık kısa filmlerle sinema sanatı başlamıştır. Lumiere'ler elde ettikleri görüntüleri hiç düzenlemeden, olduğu gibi perdeye aktarmışlardır. Bu bakımdan editoryal bir kurgu içermezler. Lumiere'lerin sahip olduğu bu görsel üslup gereğince, üretilen ilk filmlere belgesel filmlerin ilk biçimi olarak bakmak mümkündür (Üngören, 1991: 17).



Görsel 34: Trenin Gara Girişi (<https://catalogue-lumiere.com/arrivee-train-a-la-ciotat/>, Erişim Tarihi: 25.02.2021)



Görsel 35: Lumiere Fabrikasından Çıkan İşçiler (<https://mubi.com/films/workers-leaving-the-lumiere-factory>, Erişim Tarihi: 25.02.2021)

Cinematographe cihazı aslında 1892 yılında Leon Bouly tarafından icat edilmiş olsa bile (Dilim, 2018: 16), 1895 yılında bütün haklarıyla Lumiere'lere satılmıştır. Halka açık ilk film gösteriminin Paris Grand Cafe'de yapılmasıyla beraber Cinematographe doğrudan Lumiere'ler ile özümsemiştir.

Lumiere'ler aynı zamanda ilk sinema gösterimini yaptıktan sonra, bu işten para kazanmaya başladıkları için çeşitli teknisyenler işe alarak onları eğitmişlerdir. Eğittikleri teknisyenleri dünyanın farklı ülkelerine çekim yapmaları için göndermişlerdir. Lumiere'lerin eğitim verdiği teknisyenlerden Alexandre Promio, 1896 yılında İstanbul'da da çeşitli çekimler yapmıştır (Özön, 1972: 18). Böylelikle Türk topraklarında yaşayan insanlar da sinema sanatıyla tanışmıştır.



Görsel 36: Boğaziçi Kıyıların Panoraması, Alexandre Promio
(<https://www.youtube.com/watch?v=g1GBO5bHiDs>, Erişim Tarihi: 25.02.2021)

Lumiere'ler her ne kadar hareketli görüntünün oluşturulması ve kitleler halinde tüketilebilmesi için çok büyük işlere imza atmış olsa bile, üretmiş oldukları filmler sinema sanatının sahip olduğu dramatik ve kurmaca yapıdan yoksundu. Paris'deki ilk film gösterimine katılan 25 kişiden birisi olan George Melies, film diline

ve yorumsal bir düş gücüne sahip ilk film olan “Aya Yolculuk”u 1902 yılında tamamlayarak sinema sanatında bir devrim yapmıştır. 14 dakikalık ve 30 sahnelik film; aynı zamanda kurgu dilinin ilk örneğini vermiş, çeşitli görsel kamera oyunlarının ve canlandırma tekniklerinin denendiği ilk film olmuştur (Göktepe, 2015: 36). Bu yönüyle Melies, kurmaca türünün doğuşuna imza atmıştır denilebilir.

Melies’in düş gücüne dayalı ilk filmi çekmesinden sonra ise gerçek anlamda bir hikayenin dramatik yapıyla birleştiği; giriş, gelişme ve sonuç bölümlerini içeren, akılda kalıcı bir film diline sahip olan “Büyük Tren Soygunu” filmi 1903 yılında Amerikalı Edwin S. Porter tarafından çekilmiştir (Küçükcan, 2011: 54).

1.2. Bir Sinema Türü Olarak Canlandırma

İnsanın var oluşunda kendiliğinden bulunan canlandırma tutkusunu, yüzyıllar içerisinde teknik ve bilimsel gelişmelerle tutku olmaktan çıkıp, “görünür” bir gerçekliğin yeniden üretimi haline gelmiştir. Ağ tabaka yanılgısının bulunuşu ve karanlık kutunun geliştirilip ilk pozitif görüntünün oluşturulmasıyla başlayan hareketli görüntü sanatının tarihi, 1895 yılında Lumierelerin ilk sinema gösterisini yapmasının ardından büyük gelişim göstermiş ve kendi içerisinde farkı türlere ayrılmaya başlamıştır. Aslında sinema sanatının doğrudan bir hareket yanılsamasına neden olduğunu göz önünde bulursak, sinemanın temel olarak bir canlandırma aracı olduğunu söyleyebiliriz. Tarihte canlandırma sanatında gerçekleşen bütün yeniliklerin, fotoğraf ve sinema ile paralel olarak gelişim gösterdiği görülmektedir. Ancak canlandırma türü, daha sonralarda kurmaca ve belgeselden ayrışarak gerçekte zaten hareketsiz olan görsellerin birleştirilmesiyle oluşturulmuş filmlere verilen bir sinema türü haline gelmiştir.

Canlandırma daha önce açıklandığı gibi; hareketsiz görüntülerin, çizimlerin, resimlerin veya imajların; hareket yanılgısı oluşturacak şekilde bir araya getirilmesidir. Bu doğrultuda canlandırma sineması ise; tüm bu canlandırma işinin bir hikaye ve öykü dahilinde giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşan, film diline ve görsel sinematografiye sahip, derinlik hissi oluşturan, canlandırma tekniklerinin kullanıldığı ve alımlayıcıya bir mesajın aktarılmaya çalışıldığı sinema türüdür.

1.2.1. Canlandırmayı Diğer Sinema Türlerinden Ayıran Özellikler

- Canlandırma sinemasında devinim yanılsaması oluşturmak için gerçek oyuncuların kullanılması zorunlu değildir.
- Bütün çizimler veya nesneler canlandırma teknikleriyle hareketlendirilebilir. Bu nedenle diğer türlere kıyasla pek çok farklı canlandırma tekniği bulunur.
- Fiziksel ve biyolojik yasalar canlandırma filmler için geçerli değildir. Bütün olay örgüsü stilize edilerek veya deformasyona uğratarak verilebilir.
- Canlandırma sineması; sinemanın diğer türlerine göre filmin yapımcılarına daha fazla özgürlük imkanı sağlar.
- Canlandırma bir tür olduğu kadar, aynı zamanda teknikler bütünüdür.

Sinema ve hareketli görüntü tarihinde türler hep değişiklik göstermiş ve dönem dönem birbirleriyle kıyaslanmışlardır. Sinemanın ilk yıllarında George Melies düş gücüne dayalı ilk filmi çekerken (*Aya Yolculuk*), aynı zamanda sinema sanatının farklı türlerle tanışmasına da imkan sağlamıştır. Sinemada önceleri edebiyat ve tiyatrodan olduğu gibi komedi, roman, savaş gibi konu odaklı türler varken; daha sonralardan gelişen teknolojiyle birlikte gündeme yeni tür sınıflandırmaları gelmiştir. Ama düşünüldüğü zaman; sinema adı altında oluşturulmuş bütün türler ya bir tekniği ifade etmekte, ya da sinemanın iki ana çizgisini oluşturan dram ve komedinin değişik alt türlerini ifade etmektedir (Altman'dan akt. Aydın, 2010: 111).

Canlandırma, Wells'e göre plan plan bir hareketin oluşturulmasına yarayan, ancak doğrudan bir kayıt tarzı içermeyen, çizgiler ve şekillerin hareket yanılsaması oluşturacak şekilde düzenlendiği bir sinemasal türdür (Wells, 1998: 10).

Abisel'e göre bir sinema eserini bir tür içerisine dahil etmek için öncelikle birçok filmde işlerliği olan bir ilkeyi keşfetmek gerekir (Abisel, 1999: 49). Abisel'in bu ifadesine istinaden canlandırmanın en temel ve genellenebilir ilkesinin, hareket yanılgısının doğrudan kare kare yapılıyor olması olarak açıklayabiliriz. Bu bağlamda; canlandırma eğlenceli olduğu kadar, aynı zamanda zor bir sanattır. Çünkü film üzerinde görünecek olan her bir görsel kareyi planlamak, tasarlamak ve kurgulamak gereklidir.

Aynı zamanda canlandırmada hemen her şey perde ekranında hareketlendirilip, devinim halinde gösterilebilir. Canlandırma, sinemanın diğer bütün

tekniklerine meydan okur. Çünkü bir canlandırma eserinde yapılamayacak hiçbir ortam, hiçbir karakter, hiçbir hikaye yoktur. Canlandırma filmler bu yönüyle sinemanın diğer bütün türlerinden daha fazla avantaja sahiptir. Fiziksel ve biyolojik yasaların hiçbirisi canlandırma filmler için geçerli değildir (Wells, 2002: 16). Bu nedenle canlandırma türünde hiçbir zaman gerçek oyunculara ihtiyaç duyulmaz. Çizgilerle, resimlerle, hatta etrafımızda gördüğümüz bütün her şey ile canlandırma yapmak mümkündür.

Ayrıca Özön; canlandırma film türünün, diğer bütün türleri bünyesinde toplayabildiğinden bahsetmektedir (Özön, 2008: 257). Canlandırma bir sinema tekniğinin en genel adlarından bir tanesidir. Bu bakımdan yorumlandığında, aslında canlandırma türü içerisinde kabul gören pek çok film, bir yönüyle kurmaca veya belgesel özelliği gösterebilir. Bu bağlamda canlandırma filmlere bir türden ziyade, bir anlatım tekniği bütünü olarak bakmak daha doğru olacaktır. Canlandırma sineması kuralların olmadığı, özgür ve devrimci bir alandır. Konu ve film türü, canlandırma sanatçısının düş gücüne ve anlatım tarzına göre değişebilmektedir. Hatta canlandırma özelinde bir filmin, pek çok farklı sinema türünün içerisinde kabul görebilmesi söz konusudur.

Canlandırma sineması kendi içerisinde kullanılan tekniklere göre farklı türlere ayrılmaktadır. Bunlardan başlıcaları geleneksel (cel) canlandırma, bilgisayar destekli (2D ve 3D) canlandırma, rotoscope canlandırma, live-action (canlı-aksiyon) canlandırmadır.

1.2.2. Canlandırma Sinemasının Tarihsel Gelişimi

Halas ve Manvell, canlandırma sinemasının tarihsel gelişimini dört farklı parçaya ayırarak açıklamaktadır. Birinci parça büyücülük ve gözbağcılığı dönemi, ikinci parça 1920'li yıllarda canlandırmanın sinema endüstrisi içerisinde temel eğlence alanlarından birisi haline gelmesi, üçüncü parça 1940'lı yıllarda uzun metraj canlandırmaların ve propaganda filmlerinin yaygınlaşması, dördüncü parça ise televizyon reklamları, diziler, deneysel canlandırmalar, uzun metraj kurmaca canlandırmalar gibi pek çok farklı alanda, canlandırmanın disiplinler arası boyutta karşımıza çıkmasıdır (Halas ve Manvell, 1979).

Melies'in sinema sanatına kattığı bir dizi yeniliklerle beraber sinema sanatı bir anlamda çeşitli görsel hilelerin ve oyunların denendiği bir alan haline geldi. Balaban bu durumu şu şekilde açıklar;

"Sinema kısa zamanda bir yeni buluşların ve yeni hilelerin bir çeşit savaş alanına dönüşmüştür. Melies de her öncü gibi kendi bulduğu hileleri büyük bir gizlilik içinde tutmaya çalışmıştı." (Balaban, 2007: 34).

Canlandırma sineması tam anlamıyla oluşmadan önce, bir gösterim ve sihirbazlık eğlencesi olarak *"flaş skeç"* ismiyle ortaya çıkmıştır. Flaş skeç, bir objeyi veya konuyu oluşturan temel kontur çizgilerinin, yeni çizgiler eklendikçe anlamını değiştirmesi ve imgelerin başka imgelere dönüşmesi sürecidir. Bu şekilde çizim tamamlandığında ortaya etkili bir hikaye çıkabilmektedir. Flaş skeç döneminde; hikaye anlatımına yarayan, çizgilerin hareket ettirilmesine dayanan performanslar yapılmıştır (Samancı, 2004: 5). Canlandırmanın ilk örnekleri flaş skeç mantığına uygun olarak, çeşitli fotoğraf hileleriyle oluşturulmuştur.

1899'da İngiliz Arthur Melbourne Cooper tarafından yapılmış olan *"Matches: An Appeal"* (Kibritler Bir Rica) isimli filmde kibritler kare kare fotoğraflanarak flaş skeç yöntemiyle devinim yanılması oluşturulmuştur. Aynı şekilde 1900 yılında karikatürist olan Amerikalı James Stuart Blackton, *"The Enchanted Drawing"* (Tılsımlı Çizimler) isimli filmde, karikatürlerin yerlerini değiştirerek bir hareket yanılması oluşturmuştur. Filmde; bir karakter sigara içerken mutlu görünürken, sigarası alınınca üzülmetedir. Bu çalışma bir takım fotoğraf hileleriyle oluşturulmuştur. Library of Congress'e göre *"The Enchanted Drawing"* isimli çalışmanın sanatçısı belli değildir (Madsen'den akt. Balaban, 2014: 16). Ancak pek çok otorite tarafından bu filmin sahibinin James Stuart Blackton olduğu kabul görmektedir. Blackton, Melies'in tekniğine bazı yenilikler eklemiştir. Çekmiş olduğu filmlerde bazı sahneleri tek tek görüntülemiş, sonrasında ise hareket yanılması oluşturacak şekilde birleştirmiştir (Bendazzi, 1994: 7).

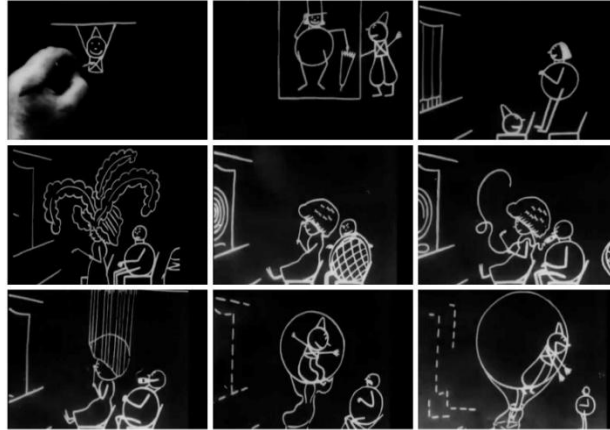
İlk kez bir film şeridi üzerine canlandırmayı da yine James Stuart Blackton, 1906 yılında *"Humorous Phases of Funny Faces"* (Komik Yüzlerin Gülünç Hikayesi) filmiyle gerçekleştirmiştir. Blackton bu filmde, kara tahta üzerine tebeşirle çizimler yapmış ve onları kare kare kaydetmiştir. Böylece tarihte canlandırma türünde kabul edilen ilk film yapılmıştır. Filmde bir adam ve kadının birbiriyle yaşadığı eğlenceli sahneler, primitif bir şekilde verilmiştir (Savaş, 2018: 9). Blackton, filmde toplam

3000 çizim kullanmıştır (Williams, 2001: 15). Bu film, pek çok canlandırma tarihçisi tarafından canlandırma sinemasının ilk örneği olarak kabul görmektedir.



Görsel 37: Humorous Phases of Funny Faces
(<https://publicdomainreview.org/collection/humorous-phases-of-funny-faces-1906/>, Erişim Tarihi: 26.02.2021)

Bazı canlandırma tarihçileri Blackton'un "*Humorous Phases of Funny Faces*" (*Komik Yüzlerin Gülünç Hikayesi*) filmini ilk canlandırma film olarak kabul ederken, bazıları "*The Enchanted Drawing*" (*Tılsımlı Çizimler*) filmini ilk film kabul etmektedir. Aynı zamanda 1900 yıllardan itibaren canlandırmayla uğraşmış olan Fransız karikatürist ve sanatçı Emile Cohl'un 1908 yılında tamamladığı "*Fantasmagorie*" filmi de bazı otoriteler tarafından ilk canlandırma film olarak kabul görmektedir (Wells, 1998: 10).



Görsel 38: Fantasmagorie (<https://www.lanouvelledimension.fr/cours/la-technique-du-dessin-anime/>, Erişim Tarihi: 27.02.2021)

1907 yılında Blackton'un tamamladığı bir başka film olan "*The Haunted Hotel*" (*Perili Otel*) isimli filmde, kendi kendine kurulan bir sofraya gösterilmiştir. Blackton, aynı şekilde 1909 yılında tamamlanan "*The Magic Fountain Pen*" (*Büyülü*

Mürekkep Kalem) isimli filmde de kendi kendine hareket edip bir şeyler çizen bir mürekkepli kalem canlandırılmıştır (Bendazzi, 1994: 7).

1.2.2.1. Canlandırma Sinemasının Gelişimine Etkisi Olan Kişi ve Kurumlar

1900 – 1910 yılları arasında bu tür kişisel çabalarla canlandırma filmler üretilmişken, 1910 yılına gelindiğinde film endüstrisi daha çok gelişmiş, artık üretilen filmlerde karmaşık ve farklı uzmanlık alanlarına ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. Bu tarihlerde filmlerin dağıtım ve gösterim pratiklerinde yaşanan gelişmeler nedeniyle, sanatçıların artık daha hızlı şekilde iş üretmesi gerekmiştir. İlk canlandırma örnekleri hep kısa filmler olarak karşımıza çıkmış olsa bile, 1910’lu yıllardan itibaren sinemanın bütün alanlarında standart olarak uzun metraj film benimsenmiştir. Bu nedenle daha karmaşık bir iş akışına sahip olmaya başlayan film yapımı süreci, kişisel ve küçük ölçekli üretimlerin ortadan kalkmasına neden olmuştur. Furniss’e göre bu durumun nedeni artık sinema endüstrisinin, para kazanmanın anahtarı olarak görülmeye başlanmış olmasıdır (Furniss, 1998: 20).

1917 yılında Arjantin’de Quirino Cristiani’nin yönetmenliğini yaptığı “*El Apastol*” isimli film dünya üzerindeki ilk uzun metraj canlandırma film olarak kabul görmektedir. Ancak bu film günümüze kadar ulaşamamıştır. Bu nedenle günümüze ulaşan ilk uzun metraj canlandırma film Lotte Reiniger’in 1926 yılında çektiği “*Adventures of Prince Ahmed*” (*Prens Ahmed’in Maceraları*) filmidir. (Kozan, 2015: 46). Walt Disney’in yapımcılığını yaptığı ve 1937 tarihinde yayınlanan “*Snow White and Seven Dwarfs*” (*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*) filmi ise ilk renkli ve sesin kullanıldığı uzun metraj canlandırma filmidir.

Canlandırma sinemasının gerçek anlamda bir endüstriye ve sinemanın bir türü haline dönüşümü, canlandırmanın kural ve ilkelerinin belirlenip tüm bunların bir standart haline gelmesi Emile Cohl ile başlayarak Winsor McCay, Max Fleischer, Walt Disney ve Norman McLaren sayesinde olmuştur.

1.2.2.1.1. Emile Cohl

Canlandırma sanatının gelişiminde en önemli isimlerden birisi 1857 yılında Paris’de doğan Fransız Emile Cohl’dur. Uzun yıllar illüstratör, fotoğrafçı ve karikatürist olarak çalışan Cohl’un ilk filmlerinden bir tanesi “*Bewitched Match*” tır.

Bu filmde Cohl; negatif film kullanarak, siyah bir fon üzerinde hareket eden figürler elde etmiştir (İnanç'tan akt. Balaban, 2014: 19). Cohl, karakterlerine gerçek bir varlıkmiş gibi hareketler eklemiş ve onları yaşayan birer canlı olarak düşünmüştür (Williams, 2001: 16). Cohl'un Blakcton'dan en büyük farkı, çalışmalarını siyah tahta üzerine değil, kağıt üzerine çizmiş olmasıdır (Samancı, 2004: 6).

Cohl'un eserlerinden "*Fantasmagorie*", 17 Ağustos 1908 tarihinde gösterime girmiştir. "*Fantasmagorie*", canlandırma sanatının gelişimi adına en önemli örneklerden birisidir. Bu filmde Cohl, bir palyaçonun hikayelerini anlatırken, yoğun transformasyonlar kullanmış ve birbiriyle alakası olmayan nesnelerin birbirine dönüşmesini göstermiştir. Filmde bir şarap şişesi büyüyerek fili içerisine almakta, şişe çiçeğe dönüşmekte, çiçek ise bir filin hortumuna dönüşmektedir. Aynı zamanda cansız varlıklar, bu filmde canlandırılmıştır. Bu yönüyle canlandırma sinemasının ilk örnekleri bakımından oldukça önemli bir çalışmadır. Ayrıca "*Fantasmagorie*" filminde ve Cohl'un diğer pek çok çalışmasında mantıksal neden-sonuç ilişkisi bulunmaz. Bu nedenle filmler ilk izleyişte genelde anlaşılmaz bir olay örgüsüne sahiptir (Crafton, 2014: 20). John Halas bu durumu, Cohl'un bilinçaltını, kabus ve halüsinasyonlarla yansıttığını ifade ederek açıklamaktadır (Halas, 1987: 20).

Cohl'un çalışmalarında flaş skeç etkileri görülse bile, filmlerde kendi estetik kararlarını bir animatör olarak uygulamasıyla geçmiş dönemde üretilmiş flaş skeç çalışmalarından ayrılmaktadır. Hatta Cohl'un bazı çalışmalarında el ve parmaklarıyla filme müdahale ettiği görülmektedir. Cohl, yeni bir gerçekliğin kurulmasını canlandırma aracılığıyla sağlamaktadır (Samancı, 2004: 21). "*Cohl filmlerinde doğaüstü bir dünya kurmuş, akla hayale sığmayan olaylar yaratmıştır*" (Balaban, 2007: 36).

Cohl, kağıt üzerine yaptığı çizimlerle oluşturduğu canlandırmalar yanında, aynı zamanda çeşitli kuklalar ve gerçek nesneler ile de çekimler yapmıştır. Bu bağlamda 1910 yılında cut-out tekniğiyle (kağıtların veya benzeri maddelerin kesilerek hikaye anlatacak biçimde hareketlendirilerek fotoğraflanması) "*En Route*" filmini çekmiştir (Hünerli, 2005: 16).

Cohl, aynı zamanda Amerikalı canlandırma sanatçısı Winsor McCay ile aynı zamanlarda çalışmalar yapmıştır. McCay ile aralarındaki en büyük fark, Cohl'un gerçeğe dayalı olmayan, daha çok hayal gücüne bağlı filmler çekmiş olmasıdır.

Emile Cohl, 1923 yılının sonuna kadar 300'den fazla canlandırma film yapmıştır (Whitehead, 2012: 23). Cohl; yaptığı bütün canlandırma çalışmalarıyla, canlandırmanın sinemanın ayrı bir türü olarak tanımlanmasında ve bağımsız bir sanat dalı olarak kabul edilmesinde büyük rol oynamıştır. Cohl, daha sonraları Birinci Dünya Savaşı döneminde propaganda filmleri yapmış, savaş sonrasında ise reklam ve kişisel çalışmalar yaparak kariyerine devam etmiştir.

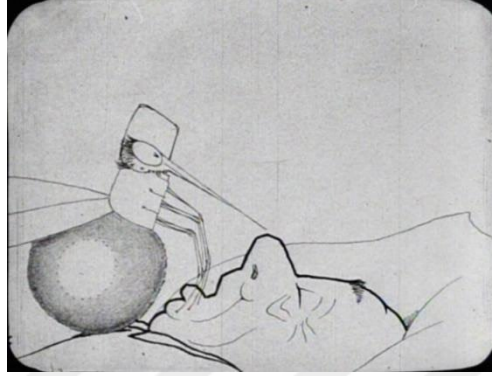
1.2.2.1.2. Winsor McCay

Amerikalı karikatürist ve canlandırma sanatçısı olan Winsor McCay, hayatı boyunca çeşitli gazetelerde çalışmıştır. Hem siyasi öyküler, hem komediler, hem de resimli kısa öyküleri karikatürize eden McCay, 1911 yılında *“Little Nemo”* (Küçük Nemo) isimli ilk canlandırma filmini yapmıştır. Bu film aslında McCay'ın daha önceki yıllarda gazete karikatüristi olarak çalışırken yaptığı *“Little Nemo in Sumderland”* isimli karikatür serisine dayanıyordu. Böylelikle karikatürlerde görünen bir karakter, ilk kez canlandırma sineması yapıtına dönüştürülmüştür (Samancı, 2004: 12). *“Little Nemo”* filminin çizimlerinde kendine özgü yeni formlar denenmiş, hatta çizimler renklendirilmiştir. Ancak o dönemdeki fotoğraflama tekniklerinin kapasitesi gereğince, çizimler renkli olarak filme aktarılamamıştır. Bu nedenle filmlerin boyanması yoluna gidilerek, film son aşamada renkli olarak ortaya konulmuştur (Öztütüncü, 2018: 23). Filmde gerçek görüntüler ve canlandırma bir arada kullanılmıştır. Bu bağlamda, live-action (canlı aksiyon) türüne de gönderme yapan *“Little Nemo”*, 4000 sayfalık bir çizime sahiptir (Williams, 2001: 23). *“Little Nemo”* filmi aynı zamanda bir canlandırma filminin nasıl yapıldığı, nasıl fotoğraflandığı konusunda büyük bir bilgi birikimi içermektedir.



Görsel 39: Little Nemo (Küçük Nemo) (<https://www.youtube.com/watch?v=K8qow7jTyOM>, Erişim Tarihi: 28.02.2021)

1912 yılında ise Winsor McCay, “How a Mosquito Operates” (Bir Sivrisineğin Öyküsü) isimli filmde durağan arka planları oluşturan her bir görseli yeniden çizmiştir (Smith, 2003: 97-98).



Görsel 40: “How a Mosquito Operates(Bir Sivrisineğin Öyküsü)”
(<https://drgrobsanimationreview.com/2010/06/20/how-a-mosquito-operates/>, Erişim Tarihi: 29.02.2021)

McCay’ın en başarılı ve aynı zamanda canlandırma sanatına etkisi büyük olan filmlerinden bir tanesi ise 1914 yılında yönettiği “Gertie the Dinasauro” (Dinazor Gertie) isimli filmidir. “Little Nemo” filminde denenen özgün etkiler, bu filmde de hissedilmektedir. Özellikle bu filmde de canlandırma ve gerçek ortamda kaydedilmiş görüntülerin bir arada verildiği görülmektedir. McCay, Dinazor Gertie’ye belli komutlar vermekte, Gertie ise bu komutları yerine getirmektedir. Yaklaşık 5 dakika süren filmin sonunda ise McCay; Gertie’ye bir elma yedirdikten sonra, sırtına binmekte ve birlikte kompozisyon içerisinden çıkmaktadırlar. Aynı zamanda Dinazor Gertie karakteri, ilk karakter canlandırması olarak sayılmaktadır (Balaban, 2007: 37). Ayrıca pek çok otoriter tarafından “Gertie the Dinasauro” filmi, dönemin en başarılı yapıtı olarak kabul görmektedir. Çünkü filmde yer alan Dinazor Gertie, McCay’ın davranışlarından doğrudan etkilenmekte ve tepki vermektedir. Bu durum izleyicide büyük bir şaşkınlık doğurmuştur (Williams, 2001: 16). Bu bakımdan Dinazor Gertie’nin en büyük hayranlık uyandıran yönü; bir ruha sahip olması ve duygularını dışa vurmadaki başarısıdır. McCay’ın filmleri bir anlamda derin korkuları göstermektedir (Wells, 1998: 19).

Bu nedenle Winsor McCay, live-action türünde ilk örnekleri vermesi bakımından canlandırma sinemasında örnek bir film dili ve üslubuna sahiptir. McCay’ın diğer filmleri ise şu şekildedir; “The Sinking of the Lusitana” (1918), “The Centaurs” (1921), “Gertie on Tour” (1921), “Flip’s Circus” (1921), “Bug Vaudeville” (1921), “Dreams of Rarebit Friend: The Pet” (1921), “Dreams of Rarebit Friend: The

Flying House” (1921) (https://rateyourmusic.com/films/winsor_mccay, Erişim Tarihi: 29.02.2021).

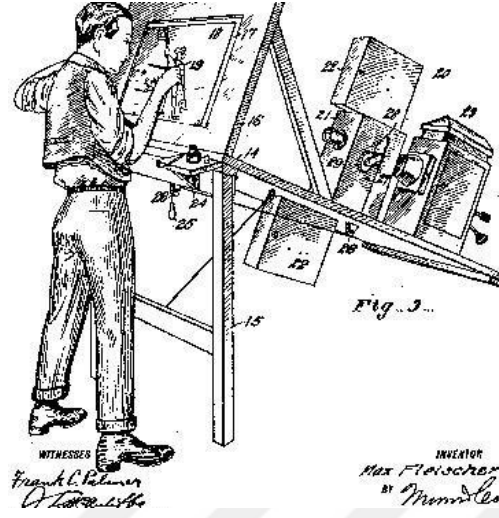


Görsel 41: *Dinosaur the Gertie (Dinazor Gertie)*
(<https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU>, Erişim Tarihi: 29.02.2021)

1.2.2.1.3. Max Fleischer

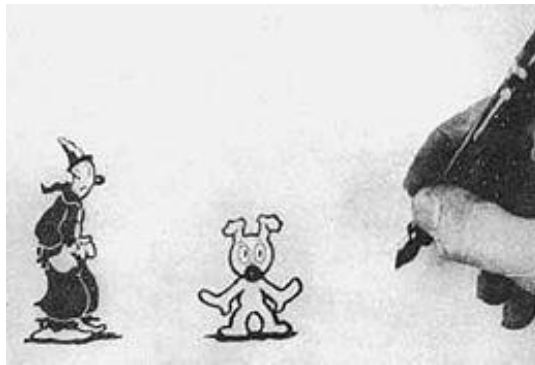
1920’li yıllarda Max Fleischer ve kardeşi Dave Fleischer, “*Fleischer Canlandırma Stüdyosu*”nu kurmuşlardır. Böylelikle canlandırma sanatıyla uğraşanlara, birer meslek sahibi olarak bakılmaya başlanmıştır (Hünerli, 2005: 17).

Amerikalı çizgi roman ve canlandırma sanatçısı Max Fleischer, kardeşi Dave Fleischer ile birlikte, “*rotoscope*” canlandırma tekniğini ilk kullanan kişi olarak canlandırma sinemasına büyük katkıda bulunmuştur. 1917 yılında patenti alınan rotoscope tekniği; Fleischer’den önce kullanılan flaş skeç tekniğine göre çok daha gerçekçi canlandırmaların üretilmesine imkan tanıyordu. Rotoscope’un basit olarak çalışma mantığı; gerçek bir kamera ile gerçek yaşam üzerinde çekilen görüntülerin filme alınması ve film üzerine alınan çekilmiş görüntülerin, bir ışıklı masa üzerinde animatör tarafından bir kağıda çizilmesi prensibine dayanmaktadır. Bu teknikle gerçek yaşamda kaydedilmiş her kare, teker teker çizilmekte ve böylece birleştirildiğinde hareket yanılsaması oluşmaktadır. Samancı’ya göre bu teknik canlandırmalara gerçekçilik kazandırmıştır (Samancı, 2004: 25). Rotoscope, canlandırma çizimlerinde oluşan titremenin önüne geçmiş ve hata yapma payını en aza indirmiştir (Whitehead, 2012: 32).



Görsel 42: Rotoscope (https://www.researchgate.net/figure/Rotoscoping-by-Max-Fleischer-Fleischer_fig1_41035690, Erişim Tarihi: 30.02.2021)

1921 yılında Max Fleischer canlandırma sanatına, “*Out of Inkwell*” (*Mürekkep Hokkasından Çıkma*) isimli dizi filmi tamamlayarak giriş yapmıştır. Filmlerde; mürekkep hokkasından çıkan Koko isimli palyaçonun birbirinden farklı hikayeleri bir dizi halinde anlatılmaktadır. Bu filmin özelliği; Amerikan toplumunun kendi toplumsal sorunlarına yer vermesidir (Hünerli, 2005: 18-18). Soyтары Koko, bu filmde yaratıcısı olan Max Fleischer ile savaş halindedir ve onu, kendisini bir mürekkep hokkasına tıktığı için suçlamaktadır. Bu yönüyle Max Fleischer’in hayal gücü; gerçek ile hayali dünyaların iç içe geçerek ortaya yeni bir gerçeklik oluşturulmasını sağlamıştır.



Görsel 43: “*Out of Inkwell* (Mürekkep Hokkasından Çıkma)” film dizisinden bir kare (https://www.wikizero.com/en/Out_of_the_Inkwell, Erişim Tarihi: 29.02.2021)

Fleischer kardeşler daha sonra “*Popeye*” (*Temel Reis*) karakterini bir ıspanak reklamı için yaratmış, ancak daha sonraları bu karakteri aynı “*Out of The Inkwell*” de olduğu gibi bir film dizisi haline getirmiştir. Temel Reis, yaşadığı her

sorunun üstesinden ıspanak yiyerek kurtulabilen bir karakterdir. Bu film serisi insan iradesinin gücüne dikkat çekerek, toplumsal tutkunun bir temsilcisi haline gelmiştir (Balaban, 2007: 40).



Görsel 44: Popeye (Temel Reis) Karakteri (https://www.youtube.com/watch?v=tKgcwT_HQYs, Erişim Tarihi: 01.03.2021)

“The Einstein Theory of Relativity” (Einstein’in Görecelik Teorisi) ve *“Darwin’s Theory of Evolution”* (Darwin’in Evrim Teorisi) isimli filmlerle 1923 yılında da üretimlerine devam eden Fleischerlar, 1926 yılında ise filmlerine ses ekleyerek *“My Old Kentucky Home”* (Benim Eski Kentaki Evim) isimli filmi çekmişlerdir. Bu film bazı canlandırma araştırmacıları tarafından ilk sesli canlandırma olarak kabul görmüştür (Whitehead, 2012: 35).

1927 yılına gelindiğinde ise Fleischer, *“Betty Boop”* tiplemesini oluşturmuştur. Bu dizide seksi ve saf bir kız olan Betty, çeşitli canavar ve hayaletlerle mücadele vermektedir. Hünerli’ye göre; Fleischer’in seksi bir karaktere yer vermesi, Hollywood sinemasının cinselliği ön planda tutuyor oluşuyla uyuşmaktadır (Hünerli, 2005: 18). Betty, o dönemdeki Hollywood oyuncularına gönderme görevi gören karikatürize bir karakterdir.



Görsel 45: Max Fleischer ve Betty (https://www.researchgate.net/figure/Max-Fleischer-and-Betty-Boop-undated-Publicity-photograph_fig4_306103141, Erişim Tarihi: 01.03.2021)

Fleischerlar, daha sonra rekabet içerisinde olduğu, dönemin yükselen canlandırma stüdyosu Disney'in yeni canlandırma karakterleri ve oluşturduğu anlatım tarzları nedeniyle üstünlüğünü kaybetmiştir. Ancak 1941-1942 yıllarında “*Superman*” televizyon dizisiyle tekrardan güç toparlamaya devam etmişlerdir (Hünerli, 2005: 18-19). Fleischer kardeşlerin rotoscope tekniği, karakter seslendirmeleri ve detaylı tiplerleriyle, canlandırma sinemasına katkısı çok önemlidir.

1.2.2.1.4. Otto Messmer ve Pat Sullivan

Amerikalı animatör Otto Messmer, 1914 yılından itibaren canlandırma filmler yapmaya başlamış, ancak asıl popülarlığını yaratmış olduğu “*Felix the Cat*” (*Kedi Felix*) ile kazanmıştır. Aslında Messmer, bu karakteri bir başka canlandırma sanatçısı olan Pat Sullivan'ın isteği üzerine tasarlamıştır. Felix, dönemin büyük film şirketlerinden olan *Paramount* tarafından beğenilmiş ve sözleşmeye varılmıştır. Kedi Felix, daha sonraki yıllarda canlandırma sinemasının en sevilen ve ikonik karakterlerinden birisi haline dönüşmüştür. Felix, Disney'in “*Mickey Mouse*”undan önce yapılmıştır. Ancak Disney'in canlandırma alanına ağırlığını koyması nedeniyle Mickey Mouse kadar popülarlığını koruyamamıştır (Maltin'den akt. Balaban, 2014: 32).



Görsel 46: *Felix the Cat (Kedi Felix)* (<https://www.nfsa.gov.au/latest/100-years-felix-cat>, Erişim Tarihi: 03.03.2021)

Felix filmlerinin en önemli özelliklerinden bir tanesi; küçük jestlerin (göz kırpma, kuyruk hareketi, vücut dili gibi) hikaye içerisindeki güldürü yaratma etkisidir (Maltin'den akt. Balaban, 2014: 35). Felix, daha sonraları pek çok farklı konuya sahip olan bir film dizisi haline gelmiştir.

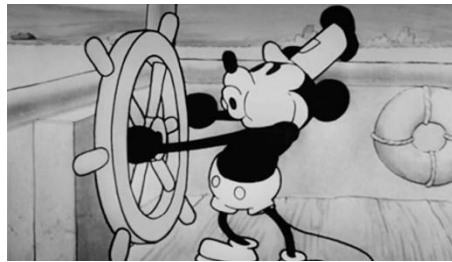
1.2.2.1.4. Walt Disney

Amerikalı yönetmen, yapımcı ve canlandırma sanatçısı Walt Elias Disney, canlandırma sinemasının en bilindik isimlerinden bir tanesidir. Kendisi pek çok yeniliğe imza atmış ve aynı zamanda canlandırmanın temel ilke ve tekniklerinin oluşturulmasında, bunların döküman haline getirilmesinde yoğun çaba sarf etmiştir. 5 Aralık 1901 tarihinde Amerika'nın Chicago şehrinde doğan Disney, aslında canlandırmanın çizimiyle büyük ölçüde ilgilenmemiş, daha çok dağıtım ve yapımcılık işlerini yürütmüştür (Balaban, 2007: 41). 1920 yılında "*Iwerk-Disney*" şirketini kurarak ilk stop motion canlandırma çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Daha sonra ise 1922 yılında "*Laugh-o-Gram*" şirketini kurmuştur. Ancak bütün bu stüdyolar yetersiz teknik ve dağıtım problemleri nedeniyle Disney'in elinden çıkmıştır (Whitehead, 2012: 41). 16 Ekim 1923 tarihinde ise kardeşi Roy Disney ile birlikte dünyaca bilinen canlandırma şirketi "*Walt Disney Company*"ı kurmuşlardır. Kurdukları bu şirket, halen günümüzde dünyanın en büyük medya şirketlerinden bir tanesidir.

Disney'in canlandırma sineması macerası 1923-1928 yılları arasında yaptığı "*Alice in Cartoonland*" (*Alice Çizgi Film Diyarında*) film serisi ile başladı. Bu çizgi dizide, Alice isimli bir kızın çizgi dünyasında geçirdiği öyküler anlatılmaktadır. Samancı'ya göre Alice karakteri ile Walt Disney, Fleischer ile olan rekabetinde önemli bir güç kazanmıştır (Samancı, 2004: 35).

1928 yılında ise Disney, canlandırma sinemasının maskotu olabilecek seviyede tanınırlık kazanmış olan Mickey Mouse'u "*Steamboat Willy*" isimli kısa filmde göstermiştir. Bazı sinemacılar Fleischer'ın ilk sesli canlandırmayı ürettiğini iddia etse bile; genel olarak kabul edilen görüş, Walt Disney'in "*Steamboat Willy*" isimli canlandırmada ilk kez ses kullandığı üzerinedir. Walt Disney; 1928 yılından 1946 yılına kadar Mickey Mouse'u seslendirmiştir (Kalkan, 2004: 8). Mickey Mouse karakterini Disney, Ub Iwerks ile birlikte tasarlamıştır. Daha önceleri Mickey Mouse karakterinin ismi "*Mortimer*"di ancak daha sonradan Mickey Mouse olarak değiştirilmiştir (Hünerli, 2005: 19). "*Steambot Willy*" isimli kısa canlandırma, ilk gösteriminde salonu doldurması nedeniyle dikkat çekmiş, böylelikle Disney'e karşı film dağıtımcılarının ve salon sahiplerinin ilgisi artmıştır (Samancı, 2004: 39).

Mickey Mouse'u daha önce oluşturulmuş olan canlandırma karakterlerinden ayıran en önemli özelliği; gerçekten insan gibi yaşaması, bir benliğe, kişiliğe ve bilince sahip olmasıdır. Aynı zamanda Mickey'in fiziksel hareketleri de aynı bir insanı andırmaktadır. Mickey Mouse bu bakımdan Disney'in daha sonraki yıllarda da devamlı olarak uygulayacağı canlandırma tekniğinin en temel örneği olmuştur. Mickey'in hareket ederken, gülerken veya üzülürken uğradığı fiziksel değişimler oldukça yumuşak bir görünümdeydir. Disney, her ne kadar bir hayvanı canlandırıyor olsa bile, her zaman için hareketlerini insan gibi tasvir etmiştir. Bu durum sadece Mickey ile sınırlı kalmamış, sonraki yıllarda Donald Duck, Goofy gibi karakterlerle devam etmiştir.

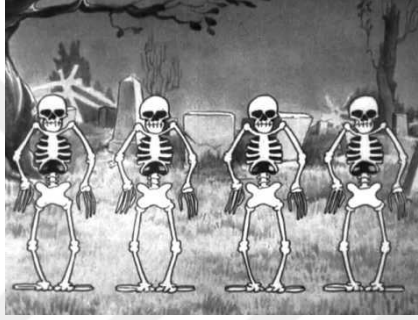


Görsel 47: *Steamboat Willy* (<https://filmschoolrejects.com/mickey-mouse-steamboat-willie/>, Erişim Tarihi: 05.03.2021)

1929 yılında "*Silly Symphonies*" (1929-1939) isimli film serisini üretmeye başlayan Disney, "*The Skeleton Dance*" (*İskeletor Dansı*) isimli kısa filmi ile büyük beğeni toplamıştır. Bu canlandırma filminde sesle birlikte ilk defa bir müzik kullanılmıştır. Filmde yer alan iskeletlerin müziğe uyumlu biçimde dans etmeleri, kemikleri vurarak müzik yapmaları büyük beğeni toplamıştır. Hünerli, iskeletlerin

müzik ile olan uyumu ve akışına dikkat çekmektedir (Hünerli, 2005: 20). Aynı zamanda iskeletlerin bir kukla gibi hareket etmesi nedeniyle, bu film bir anlamda kukla canlandırması (puppet animation) olarak belirtilmektedir (Samancı, 2004: 38).

1932 yılında yine aynı seri içerisinde yer alan “*Flowers and Trees*” (Çiçekler ve Ağaçlar) isimli Disney filmi gösterime girmiştir. Bu filmde ağaç ve çiçeklere yüz, ağız çizilerek insan gibi canlandırmaları sağlanmıştır. Ağaçların dalları ise kollarıymış gibi gösterilmiştir. Aynı zamanda Disney, *Technicolor* firması ile anlaşma sağlayarak bu filmde rengi kullanmıştır. Bu sayede Disney; hem ses, hem de renk ile filmlerinin kalitesini arttırmaya devam etmiştir (Whitehead, 2012: 47).



Görsel 48: *The Skeleton Dance* (<https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84il>, Erişim Tarihi: 05.03.2021)



Görsel 49: *Flowers and Trees* (<https://www.youtube.com/watch?v=rH-OTZm0Xtk>, Erişim Tarihi: 05.03.2021)

1937 yılında Disney, “*Snow White and The Seven Dwarfs*” (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filmini yapmış ve Disney’in temel hikaye anlatısı olan masalsı formu kullanmaya başlamıştır. Bu filmin özelliği, ilk renkli uzun metraj canlandırma film olmasıdır (Halas, 1979: 261). Aynı zamanda Disney, bu filmde yapım tekniği olarak Fleischer’ın geliştirdiği Rotoscope tekniğini kullanmıştır. Ancak gerçek oyuncuların fotoğraflanmasıyla elde edilen görüntüler doğrudan çizime aktarılmamış ve stilize edilmiştir. Çünkü filmin, rotoscope ile yapılmayan bölümleri de bulunmaktaydı ve uyum sorunu olmamalıydı (Balaban, 2007: 45). Ayrıca bu filmde fon ve karakterleri birbirinden ayırarak, derinlikli filmler yapmaya yarayan cel canlandırma tekniği ve çok düzlem alıcısı kullanılmıştır. Bu bağlamda canlandırılan karakterler derinlik hissiyatına sahip ortamlarda, perspektif kurallarına uygun bir biçimde hareket etmektedir.



Görsel 50: *Snow White and The Seven Dwarfs* (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler)
(<https://www.britannica.com/topic/Snow-White-and-the-Seven-Dwarfs-film-1937>, Erişim Tarihi: 06.03.2021)

Disney'in başarılı işleri sonrasında yayına giren "*Pinocchio*" (Pinokyo) (1940), "*Dumbo*" (1941), "*Bambi*" (1942) filmleri, beklenen başarıyı gösterememiş ve "*Snow White and The Seven Dwarfs*" (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filminin gölgesinde kalmıştır (Hünerli, 2005: 23). İkinci Dünya Savaşı'nın başlamasıyla beraber sinemaya olan ilgisizlik ve isteksizlik kendisini canlandırma alanında da göstermiştir. Bu nedenle Walt Disney ve ekibi, ekonomik olarak zor duruma düşmemek adına savaş içerikli filmler yapmaya devam etmişlerdir. Bu filmlerden başlıcaları; "*Victory Through Air Power*" (Hava Kuvvetleri İle Zafer) (1943), "*The New Spirit*" (Yeni Ruh) (1942), "*Defense Against Invasion*" (İstilaya Karşı Savunma) (1943) filmleridir (Hünerli, 2005: 24).

Walt Disney'in kurduğu "*Walt Disney Company*" şirketi 1928 yılında 6 çalışana sahipken, 1934 yılında çalışan sayısı 187'ye, 1940 yılında ise 1.600'e ulaşmıştır (Whitehead, 2012: 45). Disney; kısa sürede büyüyen şirketinde farklı tasarım departmanları kurarak, canlandırma yapımının farklı alanlardan uzmanlıklar gerektirdiğini göstermiştir.

Walt Disney 1966 yılında vefat edene kadar yapımcılığını yaptığı başlıca diğer yapıtlar şu şekildedir; "*Fantasia*" (1940), "*Cinderella*" (Külkedisi) (1950), "*Alice in Wonderland*" (Alice Harikalar Diyarında) (1951), "*The Story of Robin Hood*" (Robin Hood'un Hikayesi) (1952), "*Peter Pan*" (1953), "*Sleeping Beauty*" (Uyuyan Güzel) (1959), "*Pollyanna*" (1960), "*One Hundred and One Dalmatians*" (101 Dalmaçyalı), "*Mary Poppins*" (1964), "*The Jungle Book*" (Orman Çocuğu) (1967) (<https://d23.com/list-of-disney-films/>, Erişim Tarihi: 13.04.2021).

Walt Disney; 1966 yılında hayatını kaybedene kadar renk kullanımına ve derinlik hissiyatı yaratan detaylı karakter hareketlendirmelerine hep önem vermiştir. Amacı; anlamlı görüntülerin oluşturulması için hayal dünyasının gerçek insan deneyimleriyle ilişkilendirilmesi ve bir fantezi dünyasının yaratılmasıydı (Adamson, 1979: 613). Walt Disney'in ölümünden sonrasında da oluşturduğu büyük hareketli görüntü imparatorluğu, hız kesmeden çalışmalarına devam etmiştir. Halen günümüzde Walt Disney'in geride bıraktığı şirket, en büyük medya kuruluşlarından birisidir.

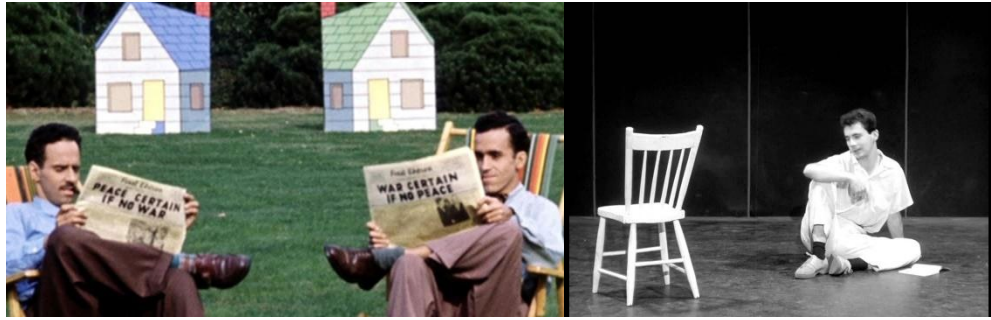
Aynı zamanda Walt Disney, yaşadığı dönemin özelliklerini filmlerine yansıtan bir yapımcıdır. Bu bakımdan Walt Disney'in filmleri, ideolojik bir aktarım aracıdır. Özellikle toplumsal tabular ve sınıflandırmalar üzerine yapılan üstü kapalı göndermeler sıklıkla Disney filmlerinde tekrarlanmaktadır. Diğer ana akım sinema ürünleri ve türleri gibi canlandırma sineması da; kapitalist toplumun temel öğelerini, yaşam tarzını, sahip olunması gereken özellikleri sürekli olarak gösterir, toplumsal eşitsizlik ve adaletsizliklerin üstünü örter, gerçekle ilgisi olmayan algıların oluşumuna neden olur. Dorfman ve Mattelart'a göre canlandırma sineması "demir gibi sert bir eli kadife gibi yumuşak bir kumaş eldivenle saklama işidir" (Dorfman & Mattelart'dan aktaran Aytaç, 2009). Dorfman ve Mattelart'ın 1971 yılında yayınladıkları "*How to Read Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comic*" (*Donald Duck Nasıl Okunmalı? Disney Klasiklerinde Emperyalist İdeoloji*) isimli çalışmaları, canlandırma sinemasının ideolojik olarak sorgulanması açısından çok önemli bir yapımdır. 1977 yılında Türkçe'ye çevrilen eserde Dorfman ve Mattelart; Walt Disney'in yapmış olduğu, göze sevimli ve komik gelen canlandırma filmlerinin arkasında görmediğimiz ya da kimi zaman görsek bile dikkat etmediğimiz detayların bulunduklarını belirtmişlerdir. Bu detaylar; üçüncü dünya ülkelerinin ABD'ye kültürel ve ekonomik anlamda bağımlı olmalarını doğal gören, bu bağımlılığın devamlılığını amaçlayan bir takım iliştilenmiş ileti veya imgelerdir. Bu çalışmanın önsözünün bitiş cümlesi şu şekildedir: "*Bay Disney, size ördeğinizi iade ediyoruz, tüyleri yolunmuş ve kızarmış olarak. İçine bakın. Duvardaki elyazımızı göreceksiniz: Vakvak, Defol!*" (Dorfman & Mattelart, 1977: 7).

1.2.2.1.5. Norman McLaren

İskoç asıllı canlandırma sanatçısı Norman McLaren, ürettiği işlerin deneyselliği bakımından o döneme kadar üretilmiş olan canlandırma kalıbının dışına

çıkarmıştır. Özellikle stop motion canlandırmanın alt tekniklerinden bir tanesi olan pikselasyon (devinimsiz canlandırma) tekniğini kullanarak filmler üretmiştir. Pikselasyon tekniğinde; gerçek ortamda dekor ve oyuncuların kare kare fotoğrafı çekilir ve devinim yaratacak biçimde birleştirilir (Şenler, 2005: 107). Genellikle çok hızlı ve komik sahnelerin oluşmasını sağlayan pikselasyon tekniğini kullanan en önemli sanatçılardan birisi Norman McLaren'dir.

McLaren ilk canlandırma filmi olan *"Camera Makes Whoope"* (Kamera Öksürtür)'ü 1935 yılında çekmiştir. Henüz bu filmi çektiğinde Glasgow School of Art'da öğrenci olan McLaren, düş gücüne dayalı filmi sayesinde büyük ilgi toplamıştır. Ancak McLaren asıl ününü yaklaşık 17 yıl sonra pikselasyon tekniğiyle çektiği *"The Neighbours"* (Komşular) filmi ile 1952 yılında kazanmıştır. McLaren bu filmde açgözlü ve çıkarıcı insanların öyküsünü anlatmaktadır. Aynı teknikle 1957 yılında bir adamın sandalyeyle olan mücadelesini anlattığı *"A Chairy Tale"* (Sandalyenin Öyküsü) isimli filmini tamamlamıştır. Bu filmlerde yer alan gerçek karakterler, sanki bir canlandırma kuklası gibi hareket etmektedir. McLaren bu hissiyatı oluşturabilmek için her bir kareyi tek tek fotoğraflamıştır (Dubson, 2009: 149).



Görsel 51: *The Neighbours* (Komşular) (<http://www.drosteeffectmag.com/neighbours-norman-mclaren/>, Erişim Tarihi: 09.03.2021)

Görsel 52: *A Chairy Tale* (Sandalyenin Öyküsü)
(<https://www.youtube.com/watch?v=NSRjRctL8XA>, Erişim Tarihi: 09.03.2021)

McLaren'in ürettiği filmlerin pek çoğu o dönem içerisinde Disney tarafından üretilen masal içerikli filmlerden çok daha farklıydı. Bu bakımdan McLaren canlandırmanın endüstriyel yönünü yok sayarak, canlandırmayı yalnızca sanat formu olarak kullanmıştır. Daha sonraki yıllarda ise McLaren *"National Film Board of Canada"* (Kanada Ulusal Film Dairesi)'nin başına geçerek diğer sanatçıların çalışmalarını desteklemiştir.

1.2.2.1.6. UPA (United Productions of America)

“UPA”, Disney’in çalışanlarının yaptığı bir grev sırasında işten ayrılan Stephan Bosustow, David Hilberman ve Zack Schwartz tarafından 1943 yılında kurulmuş bir canlandırma film stüdyosu ve yapım şirketidir. Disney’in aksine bünyesinde yer alan animatörlere kural koymayan UPA, bağımsız ve özgün canlandırmaların oluşturulmasında etkin rol oynamıştır. Bu nedenle ortaya çıkan eserlerde de farklı tarza sahip canlandırmalar görülmüştür. Bazı filmler çağdaş karikatürist havadayken, bazıları ise dönemin sanat akımlarından etkiler içermektedir. Çoğu zaman gerçeklikten uzak, fizik kurallarının alt üst edildiği deneysel işlere imza atan UPA animatörleri, tüm bu yönleriyle Walt Disney’in canlandırma üretiminden farklılaşmıştır (Hünerli, 2005: 28). Bu bakımdan UPA’nın çalışmalarında fotografik gerçekliğin stilize edildiği sıklıkla görülmektedir. Ayrıca UPA canlandırmaları iki boyutludur ancak çizimlerde basit perspektifler görmek mümkündür. Aynı zamanda bu animatörlerin teknik anlamda gelişiminde Disney’in rolü büyüktür. Çünkü canlandırma yapmayı Disney’de çalıştıkları dönemde öğrenmişlerdir (Samancı, 2004: 63).

UPA’nın *Columbia Pictures* desteği ile 1950 yılında yayınladığı “*The Gerald Mc Boing Boing*” isimli kısa canlandırma film büyük bir beğeni toplamıştır. İyi derecede gelir getirisi olan film, Disney teknikleri ve Disney anlatısı olmaksızın ticari bir canlandırma film yapılabileceğini göstermiştir (Halas, 1979: 263). İlgili kısa canlandırmada; insan sesleri yerine itfaiye, ambulans, enstürman gibi araçların seslerini çıkartabilen bir çocuğun hikayeleri anlatılmaktadır. UPA’nın bir diğer dönemde dikkat çekmiş olan çalışması, çizimlerini ünlü çizer ve animatör Walter Lantz’ın yaptığı “*Woody Woodpecker*” (*Ağaçkakan Woody*) karakteridir. Bir ağaçkakan olan Woody, maceraları esnasında insan gibi gülmesiyle, insan gibi tepkilere sahip olmasıyla kendi karakterini izleyici karşısında kabul ettirmiştir (Toraman, 2013: 73-74).

UPA’nın diğer önemli yapıtlarından başlıcaları şu şekildedir; “*The Magic Fluke*” (*Büyülü Rastlantı*) (1949), “*Cristopher Crumbet*” (1953), “*1001 Arabian Night*” (*1001 Gece Masalları*) “*Mister Magoo*” serisi (1960-1961).

1.2.2.1.7. Warner Bros. (Warner Kardeşler)

Warner Bros., Warner kardeşler olarak bilinen Albert, Sam, Jack ve Harry Warner tarafından 1923 yılında ABD’de kurulmuştur. Özellikle bu dönemde büyük bir ivme yakalayan Walt Disney ve ekibine karşı canlandırma alanında etkinlik sağlamaya çalışan Warner kardeşler, canlandırma seyircilerini “*Looney Tunes*” karakterleriyle tanıştırmıştır. Disney’in klasikleşmiş masalsı ve büyülü anlatımı yerine; Warner kardeşler gülünç, çok bilmiş ve alaycı karakterleriyle ön plana çıkmışlardır. 1937 yılında yaratılan “*Daffy Duck*” ve 1938 yılında yaratılan “*Bug’s Bunny*” karakterleri tatlı ve komik maceralarıyla *Warner Bros.*’un maskotları haline gelmiştir. *Warner Bros.*; ürettiği canlandırmalarda cell (sayfa) canlandırma tekniğini kullanarak canlandırma sinemasının endüstrileşmesine katkı sunmuştur (Furniss, 1998: 16). Warner’ların karakterleri Disney karşısında çok daha renkli ve birbirinden farklı özelliklere sahip olmuştur. Bu bakımdan farklılıklarıyla dikkat çekmişlerdir.

Warner Bros.’un “*Looney Tunes*” karakterleri; karikatüze edilmiş ve insan biçiminde hareket eden, insan gibi düşünen, insan kadar keskin zekaya sahip olan karakterlerden oluşmaktadır. *Looney Tunes* filmlerinin bir başka özelliği ise, seri üretime sahip olmaları nedeniyle çok detaylı perspektif ve gölgelendirmelerden kaçınılmış olmasıdır. *Warner Bros.*’un daha sonraki yıllarda yarattığı diğer *Looney Tunes* karakterleri şu şekildedir; *Tweety*, *Slyvester*, *Yosemite Sam*, *Speedy Gonzalez* (Hızlı Gonzalez), *Tasmanian Devil* (*Tazmania Canavarı*) ve *Porky Pig* (*Domuz Porky*).



Görsel 53: Warner Bros'un Looney Tunes karakterlerinden bazıları
(<https://www.slideshare.net/culya/looney-tunes-sesilya>, Erişim Tarihi: 10.02.2021)

1.2.2.1.8. William Hanna ve Joseph Barbera

Walt Disney, *UPA*, Norman McLaren ve *Warner Bros.* arasından sıyrılıp, kendi karakterlerini oluşturarak özgün canlandırma filmlere imza atan canlandırma

sanatçıları, eski *MGM (Metro-Goldwyn-Mayer)* film yapım şirketinin çalışanları olan William Hanna ve Joseph Barbera'dır. Hanna ve Barbera'nın birlikte ürettikleri en meşhur film karakterleri "*Tom ve Jerry*" tipleridir. Fare Jerry'nin, Kedi Tom'dan kaçması ve Tom'un bir takım sakarlıkları, dönemin seyircileri tarafından beğeniyle karşılanmıştır. Kullandıkları hayvan karakterlerine insansı özellikler kazandırmış olmaları ve aynı zamanda gülünç durumlara yer vermeleri bakımından *Warner Bros.* çizgi filmleriyle, Hanna & Barbera ikilisinin ürettiği filmler benzer özellikler göstermektedir.

Hanna ve Barbera; "*Tom ve Jerry*" ile birlikte bir köpek ve kedinin maceralarının anlatıldığı "*Ruff ve Redd*", mavi renkli bir köpeğin hikayelerinin anlatıldığı "*Huckleberry Hound*", ilkel taş devrinde yaşayan Çakmaktaş ailesini anlatan "*The Flintstones*" (*Çakmaktaşlar*), bir ayının doğal yaşamını koruma mücadelesinin gösterildiği "*Ayı Yogi*", insanların gelecekteki yaşamına ışık tutulan "*The Jetsons*" (*Jetgiller*), gizemli olayları çözen dedektif köpek "*Scooby Doo*" ve "*Pebbles and Bambam Show*"un yaratıcılarıdır (Kowalski, 2016).



Görsel 54: Hanna ve Barbera (<https://www.illustrationhistory.org/artists/hanna-barbera>, Erişim Tarihi: 12.03.2021)

/

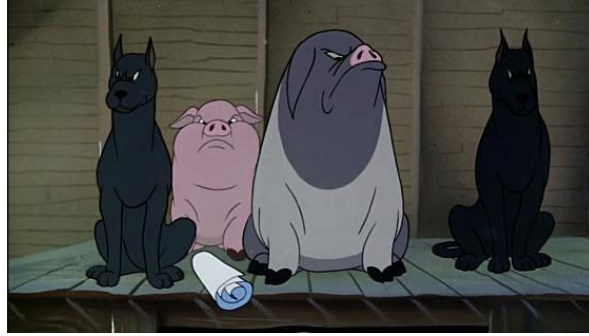
Görsel 55: Tom ve Jerry (<https://www.youtube.com/watch?v=QVc5B9Ihsao>, Erişim Tarihi: 12.03.2021)

1.2.2.1.9. John Halas ve Joy Batchelor

1940 yılında İngiltere'de John Halas ve Joy Batchelor isimli sanatçılar "*Halas and Batchelor Cartoon Films Inc.*"i kurdular. Bu stüdyo, kısa sürede İngiliz canlandırma sinemasının en önemli stüdyosu haline geldi. Halas ve Batchelor ilk etapta birinci dünya savaşı nedeniyle propaganda amacı taşıyan canlandırma filmler yapmışlardır. Bu filmlerden ilki savaş ofisi için yapılmış olan 1945 yapımı "*Six Little Jungle Boys*" (*Altı Küçük Orman Çocuğu*)'dur. Bu filmde mizahi bir dille İngiliz

askerlerinin uzak doğuda görev yapışı gösterilmiştir (<https://www.themoviedb.org/movie/237000-6-little-jungle-boys>). Ancak Halas ve Batchelor, asıl ününü 1954 yılında ünlü edebiyatçı George Orwell'in "*Animal Farm*" (*Hayvan Çiftliği*) romanını filme aktarmasıyla kazandı. Hayvan Çiftliği'nde bir grup çiftlik hayvanının, devrim yaparak çiftlik yönetimini ele geçirmesi anlatılmaktadır. Ancak bu devrim devamında baskıcı bir rejime dönüşmüş ve hayvanlar eziyet çekmeye başlamıştır. Orwell'in hiciv dolu hikaye anlatım tarzını bünyesinde barındıran film, 1917 yılında başlayan Rus Devrimi'ne ve Stalin'in diktatörlük rejimine karşı büyük eleştiri niteliği taşımaktadır. Bu bakımdan film, çıktığı dönemin siyasi ve politik atmosferi içerisinde büyük dikkat çekmiştir.

Daha sonraki yıllarda ise Halas ve Batchelor'un kurduğu stüdyonun yaptığı diğer başlıca eserler şu şekildedir; "*History of Cinema*" (*Sinemanın Tarihi*) (1956), "*Midsummer Nightmore*" (*Bir Yaz Gecesi Kabusu*) (1964). Halas ve Batchelor'un kurmuş olduğu stüdyo 1970'li yıllarda İngiliz medya şirketi olan *ITV Tyne Tees*'e satılmıştır (<http://www.screenonline.org.uk/people/id/581849/>, Erişim Tarihi: 10.03.2021).



Görsel 56: "*Hayvan Çiftliği (Animal Farm)*" (<https://www.commonsensemedia.org/movie-reviews/animal-farm>, Erişim Tarihi: 10.03.2021)

1.2.2.1.9. Diğer Çalışmalar ve Dünyadaki Genel Durum

Canlandırma ve hareketli görüntü sanatı her ne kadar *Avrupa*'da doğmuş olsa bile, gelişiminde ABD'nin rolü her zaman büyük olmuştur. Ancak *Avrupa* kıtasındaki hatırı sayılır gelişmeler; Fleischer, Disney gibi sanatçıların döneminde de devam etmiştir. Özellikle ABD ve İngiltere dışında; Fransa, Belçika, İtalya, Almanya, Çekya, Sovyetler Birliği canlandırma alanında başı çeken ülkeler konumunda olmuşlardır. Bununla beraber uzak doğu canlandırma sinemasında ise daha farklı bir anlatım tarzı benimsenmiştir.

Fransa'da Emile Cohl'un canlandırmanın ilk dönemlerinde yaptığı çalışmalardan sonra, Rusya'da doğan ancak ömrünün büyük çoğunluğunu Fransa'da geçirmiş olan sanatçı Alexandre Alexeieff (1901-1982); iğneli perde isimli canlandırma tekniğini geliştirmiştir. İğneli perde, karakalem tekniğinde olduğu gibi gölgelendirmelerden yararlanılan bir tekniktir. Bu türden filmlerin yapımında toplu iğnenin oluşturduğu gölge kullanıldığı için ismine iğneli perde denilmiştir. Alexeieff dışında çok az canlandırma sanatçısı bu tekniği kullanmıştır, bu nedenle bu teknikle üretilmiş film sayısı azdır. Alexeieff'in en çok bilinirlik kazanmış çalışmaları “Le Nez” (Burun) (1963) ve “Tableaux d'exposition” (Bir Sergideki Tablolar) (1972)'dir.



Görsel 57: “Le Nez” (Burun) Filminden Bir Kare (<https://www.imdb.com/title/tt0057361/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

Fransa'da canlandırma sinemasını etkisi olan bir başka önemli detay ise ülkenin ilk canlandırma stüdyosu olan “Les Gémeaux”un kurulmasıdır. André Sarrut ve Paul Grimault tarafından kurulan stüdyo, 1937 yılında “Phénomènes Electriques” (Elektrik Olayları) isimli canlandırmayı yapmıştır (Hünerli, 2005: 39).

Fransa'dan sonra Belçika'nın da canlandırma sanatına katkısı büyük olmuştur. Özellikle “Belvision” isimli yapım şirketinin ürettiği canlandırmalar, Belçika'nın en meşhur canlandırma serileri haline gelmiştir. Bu şirketin üretimleriyle özdeşleşmiş en meşhur canlandırma karakterleri; “Asterix”, “Oburix”, “Lucky Luke” (Redkit) ve “The Daltons” (Daltonlar)'dur (Hünerli, 2005: 41).



Görsel 58: "Belvision" Yaratımı Olan "Asterix" ve "Oburix" Karakterleri
(<https://www.catawiki.com/l/13399823-belvision-studios-2-matching-production-cels-asterix-and-obelix-1970s>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

İtalya'da ise İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra başlayan canlandırma serüveninde önde çıkan canlandırma sanatçıları; Luigi Giobbe, Umberto Spano, Gino Domeneghini ve Bruno Bozetto'dur. Özellikle Bruno Bozetto'nun filmleri olan "Mr. Rossi" serisi (1976-1978) ve "Allegro non Troppe" (1976) filmleri İtalyan canlandırmasında dikkat çekmektedir (Hünerli, 2005: 43).

Almanya'da ise ilk canlandırma eserlerini 1911'li yıllarda Julius Pinschewer yapmıştır. "Kollege Pal" isimli filmde bir kahramanın toplumun değersizliklerine ve kötülüklerine karşı savaş vermesi konusu işlenmektedir. Daha sonraki yıllarda ise ortaya çıkan başka bir sanatçı olan Bruno J. Böttge, Çin gölge oyunlarını taklit ederek "Kral Drosselbart", "Yedi Küçük Keçi", "Saygısızlık Başarı Kazanmaz" isimli filmleri yapmıştır. 1920-1935 yılları arasında ise Bertold Bartosch ve Oscar Fischinger gibi sanatçılar, eserlerinde gerçeküstücülüğü kullanarak, hayal gücünün ön planda olduğu fantastik hikayeler yapmışlardır (Balaban, 2007: 65; Hünerli, 2005: 46). Özellikle Bartosch'un Lotte Reineger ile 1926 yılında birlikte yaptığı "Die Abentauer Des Prinzes Achmed" (Prens Ahmed'in Maceraları) filmi, ışık kullanımı bakımından bir gölge oyunu niteliği taşımaktaydı. Aynı zamanda film 65 dakikalık süresi ve saniyede 24 karelik görsel göstermesiyle sinema endüstrisinin teknik standartlarına uygun nitelikte bir çalışma olmuştur.



Görsel 59: “Die Abenteuer Des Prinzes Achmed” (Prens Ahmed’in Maceraları) (<https://silentfilm.org/the-adventures-of-prince-achmed-1/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

Çekya ya da parçalanmadan önceki ismiyle Çekoslovakya’da üretilen canlandırma eserleri de dönem içerisinde önemli yere sahip olan çalışmalar olmuştur. Özellikle Çekoslovakya’nın kendi kültürünün, kendi mizahi anlayışının ve ulusal değerlerinin filmlerde işlenmiş olması, Çek sinemasının özgün işler üretmesine neden olmuştur. Aynı zamanda Çek kültüründe yer alan kukla gösterileri ve toplumda oluşmuş bu kültür, kendisini film sektöründe de göstermiştir. Kuklalar kullanarak canlandırma yapan çek asıllı Jri Trnka, canlandırma sineması özelinde kukla tekniğinin yaratıcılarından ve en önemli sanatçılarından birisidir. Trnka, Prag’da bir kukla film stüdyosu kurmuş ve toplumsal konular üzerinde araştırmalar yapmıştır. “Zazadil Dedek Repu” (Büyükbaba bir Pancar Dikti) (1945) isimli film ile canlandırma yapmaya başlayan Jri Trnka; daha sonrasında “İmparatorun Bülbülü” (1948), “Bajaja” (1950) gibi filmler çekmiştir. Trnka’nın son çalışması ise 1965 yapımı, politik kara komedi türünde olan “Ruka” (El)’dir. Trnka, Çek canlandırmasının gelişiminde büyük rol oynamıştır. Bir diğer önemli Çek canlandırmacısı ise Eduard Hofman’dır. “Barradow” isimli yapım şirketinin başına getirilen Hofman, çeşitli canlandırma TV serileri ve kısa filmler üreterek, sanatçı iş birlikleri sağlayarak sektörün gelişimine katkı sunmuştur.



Görsel 60: “Ruka” (El) (<http://www.tresbohemes.com/2015/11/jiri-trnkas-masterpiece-ruka-the-hand/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

Rusya veya parçalanmadan önceki ismiyle Sovyetler Birliği (Doğu Bloğu) ülkelerinde sosyalizm ve komünizm etkisinde sinema sanatının geliştiği görülmektedir. Özellikle Lenin'in 1922 yılında sinemayı devletleştirmesiyle, devlet destekli filmler üretilmeye başlanmıştır. Bu dönemde üretilen filmler yoğun biçimde politik ve ideolojik mesajlar içermektedir. Balaban'a göre Sovyetler Birliği'nde üretilen canlandırma eserlerinin hedefi doğrudan çocuklara yönelmektir (Balaban, 2007: 71). Bu nedenle Rus canlandırmalarında içselleştirilmesi istenilen mesajlar; yoğunlukla basit anlatım tarzlarıyla, hayvanların konuşturulmasıyla, hayal gücüne dayalı fantastik hikayelerden uzak durarak verilmiştir. Dziga Vertov'un 1924 yapımı *"Soviet Toys"* (Sovyet Gençliği) canlandırma filmi, Ivanov Vano'nun 1959 yapımı *"The Adventures of Buratino"* (Pinokyo) filmi, Yuriy Norshteyn'in 1975 yapımı *"Hedgehog in the Fog"* (Sisteki Kirpi) filmi Rus canlandırmasına örnek filmlerdendir.



Görsel 61: "Soviet Toys" (Sovyet Gençliği)
(<https://www.zippyframes.com/index.php/shorts/dziga-vertov-does-cartoons-soviet-toys-1924>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

Uzak doğu canlandırmasında ise özellikle Japonya'nın etkisi büyüktür. Japonya'nın çok eskiye dayanan tarihi ve çizgi roman kültürü, (Japon çizgi romanlarına manga denilmektedir) canlandırma sinemasının Japonya topraklarında kısa sürede büyük gelişme göstermesini sağlamıştır. Özellikle kendi çizim tekniklerine sahip olan Japon sanatçılar, Avrupa ve ABD'li sanatçılardan ayrılmaktadır. Japon üretimi karakterlerin görünüşü, hareketleri ve filmlerin mistik havaya sahip olan konuları, alışagelmış olan Batı filmlerinden ve karakterlerinden farklıdır. Japon anime karakterleri (Japon yapımı canlandırma eserlerine anime denilmektedir); ufak yüzlü, iri gözlü, uzun boylu, ince bacaklı ve abartılı hareketleriyle ön plana çıkmaktadır. Karakterlerle beraber; filmlerde çoğunlukla Japonya'nın sahip olduğu özgün kültürel değerlere, yaşam biçimine, Şintoizm'e (Japonların yerel inancı) ve mitleştirilmiş konulara dikkat çekilmektedir. Ayrıca Batılı canlandırmalar genellikle çocuklara uygunluklarıyla ön plana çıkarken, Japon

canlandırmalarında yetişkinlere yönelik eserler yoğunluktadır. 1960-1965 yılları arasında Japonya'nın canlandırma filmlerle dünya çapında öne çıkmasını, Yoji Kuri isimli canlandırma sanatçısı sağlamıştır. Kuri'nin başlıca eserleri "*Fantasia of Stamps*" (1960), "*Clap Vocalism*" (1962), "*Here and There*" (1962), "*Man, Woman and Dog*" (1963), "*The Button*" (1963), "*Samurai*" (1965) ve "*The Window*" (1965) isimli canlandırmalardır. Aynı zamanda 1950'li yıllardan itibaren etkinlik kazanmış olan "*Toe Animation*" isimli Japon canlandırma stüdyosu uzun süre boyunca devam eden canlandırma dizileri yapmıştır. Taiji Yabushita, Eiichi Yamamoto, Kimiu Yabuki gibi isimler kendi özgün canlandırmalarını üreten diğer Japon sanatçılarıdır. 1980'lerden itibaren ise Hayao Miyazaki ve Isao Takahata'nın kurduğu "*Studio Ghibli*" isimli canlandırma film stüdyosu, Japon canlandırmasının temsilcisi haline gelmişlerdir. Özellikle Miyazaki'nin yönetmenliğini yaptığı 2003 yapımı "*Spirited Away*" (*Ruhların Kaçışı*), 75. Akademi Ödülleri'nde animasyon dalında en iyi film ödülünü, 52. Berlin Uluslararası Film Festivali'nde ise Altın Ayı ödülünü kazanmıştır. Studio Ghibli'nin diğer öne çıkan filmlerinden bazıları şu şekildedir; "*My Neighbor Totoro*" (*Komşum Totoro*) (1988), "*Pom Poko*" (1994), "*Princess Mononoke*" (*Prences Mononoke*) (1997), "*Moving Castle*" (*Yürüyen Şato*) (2004).



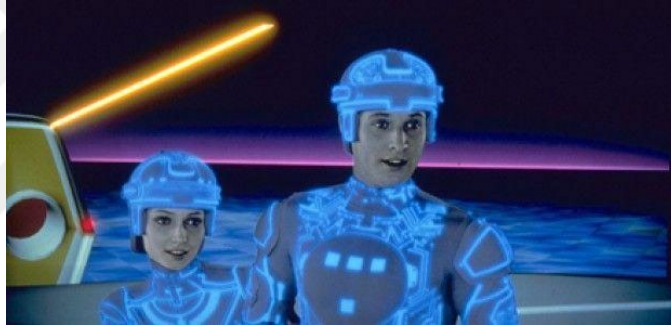
Görsel 62: "Studio Ghibli"nin Logosu (https://en.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

Görsel 63: "Spirited Away" (*Ruhların Kaçışı*) Filminden Bir Kare
(<https://news.cgtn.com/news/3d3d514f3363544d35457a6333566d54/index.html>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.2.2. Bilgisayar Destekli Canlandırmanın Yaygınlaşması

Teknolojide yaşanan teknik gelişmelerle filmlerin üretim kalitesi 1970'li yıllardan itibaren artmaya başlamıştır. Canlandırma sineması da bu gelişimden etkilenen başlıca alanlardandır. Yeni gelişen grafik ve tasarım yazılımlarıyla canlandırma oluşturmak, çizmek, kurgulamak çok daha kolay hale gelmiştir. İlk üç boyutlu görüntünün oluşumu 1974 yılında Edwin Catmull'un çalışmalarıyla sağlanmıştır. Bu dönemde üç boyutlu görüntülerin kullanımıyla yapılmış olan başlıca

filmler; “*Futureworld*” (1976), “*Alien*” (1979), “*The Black Hole*” (1979) isimli filmlerdir. Bu yıllarda ayrıca George Lucas ve San Rafael tarafından *Lucasfilm* yapım şirketi bünyesinde “*Industrial Light & Magic*” isimli özel efekt şirketi kurulmuş ve özel efekt tasarımları yapılmaya başlanmıştır. 1977 yılında vizyona giren, yönetmenliğini George Lucas’ın yaptığı “*Star Wars*” (*Yıldız Savaşları*) filmi *Industrial Light & Magic*’in bir sinema eserinde kullandığı ilk görsel efektlerin yapıldığı film olmuştur. *Industrial Light & Magic* şirketi, daha sonraki yıllarda “*Star Trek*”, “*Indiana Jones*”, “*Back to The Future*” (*Geleceğe Dönüş*) gibi başarılı filmlere görsel efekt tasarımları üreterek çalışmalarını sürdürmüştür. Aynı zamanda Walt Disney Stüdyosu da, 1982 yılında “*TRON*” filmi için görsel dijital efektler üretmiştir. Bu film, görsel efektlerin kullanımı ve CGI (Computer Generated Imagery – Bilgisayarda Üretilmiş İmaj) teknolojisi bakımından milat niteliği taşımaktadır.



Görsel 64: “*TRON*” (<https://www.slashgear.com/movie-review-tron-1982-13119199/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1979 yılında ise günümüzün en büyük bilgisayar destekli canlandırma üreticisi “*Pixar*”, “*Lucasfilm*” çatısı altında kurulmuştur. *Pixar* bünyesinde üretilen ilk bilgisayar destekli canlandırma örneği 1984 yılında “*The Adventures of Andre and Wally B*” (*Andre ve Wall B.’nin Maceraları*) isimli üç boyutlu canlandırma filmidir. 1986 yılında ise *Pixar*’ı, dönemin gözde yazılım ve elektronik şirketlerinden *Apple*’in kurucusu Steve Jobs satın almıştır. 1986 yılında yine *Pixar* bünyesinde üretilmiş bir başka önemli film ise “*Luxo Jr.*” isimli kısa canlandırma filmidir. Bu filmde bir masa lambası ve yavrusu (minik masa lambası) çeşitli oyunlar oynamaktadır. “*Luxo Jr.*” filmi ile *Pixar*, en iyi kısa canlandırma Oscar ödülünü almıştır. Daha sonraki yıllarda bu filmde yer almış olan masa lambası figürü, *Pixar*’ın maskotu haline gelmiştir. *Pixar* “*Luxo Jr.*” kısa canlandırmasını yaptıktan iki yıl sonra 1988 yılında “*Toy Story*”’nin kısa hali sayılabilecek “*Tin Toy*” adında bir başka kısa canlandırma film çıkartmıştır. Tin Toy’dan sonra ise sinema severlerde büyük ilgi ve merak uyandıran

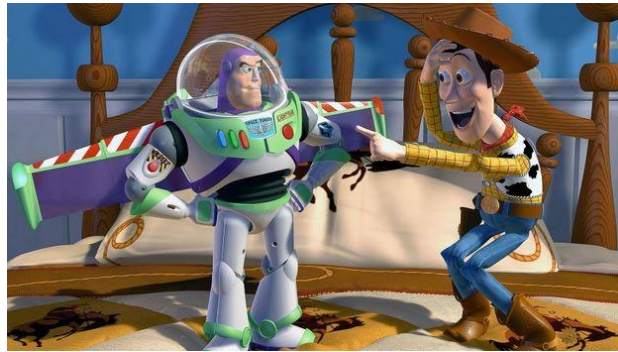
ilk uzun metrajlı üç boyutlu canlandırma filmi “*Toy Story*” (*Oyuncak Hikayesi*) 1995 yılında izleyiciyle buluşmuştur (Kalkan, 2014: 11). Furniss, “*Toy Story*”i üreten *Pixar* firması için; bilgisayar destekli canlandırma üzerindeki şüpheleri kaldırarak başarılı bir estetik tarz ortaya koyduğundan bahsetmektedir (Furniss, 2013: 298).



Görsel 65: “*The Adventures of Andre and Wally B*”
(<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/TheAdventuresOfAndreAndWallyB>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

Görsel 66: “*Luxo Jr*” (<https://lwies.com/articles/pixar-luxo-jr-the-short-film-that-changed-cinema/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1960-1980 yılları arasında yalnızca filmlere özel efektler uygulamak için kullanılan bilgisayarda yapılan üç boyutlu tasarım teknolojisi, 1980’li yıllardan itibaren daha kullanışlı ara yüze sahip yazılımların gelişmesiyle ve yüksek hafızaya sahip bilgisayarların icat edilmesiyle daha çok yaygınlaştı. Gerçek anlamda uzun metraj bir canlandırma filminin başından sonuna bilgisayar ortamında üç boyutlu biçimde yapılması ise 1995 yılında “*Toy Story*” (*Oyuncak Hikayesi*) filmi ile başlamıştır.



Görsel 67: “*Toy Story*” (<https://www.bbc.com/culture/article/20151120-the-dark-side-of-toy-story>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

“*Toy Story*” (*Oyuncak Hikayesi*) filmiyle büyük başarı yakalayan *Pixar*, üretimlerine devam etmiştir. 1997 yılında “*Geri’s Game*” (*Geri’nin Oyunu*) isimli bir kısa film çeken *Pixar*, en iyi kısa metraj canlandırma ödülünü “*Luxo Jr.*”dan sonra

bir kere daha almıştır. 1998 yılında ise “Toy Story”nin ardından ikinci uzun metraj canlandırması olan “A Bug’s Life” (Bir Böceğin Yaşamı) filmini gösterime sokmuştur.



Görsel 68: “A Bug’s Life” (<https://www.slashfilm.com/a-bugs-life-revisited/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

Üç boyutlu canlandırmada filmi oluşturan karakterler, uzamlar, aksesuarlar, dekorlar ve mekanlar; üç boyutlu bilgisayar yazılımlarında renk, doku, yüzey işlemleri yapılarak modellenir. Bilgisayar ortamında varlığı kabul edilen sanal kameralar ve sanal ışık kaynaklarıyla sahneler detaylandırılır. Daha sonra, canlandırma kare kare oynatılır ve saniyede 25 kare olacak şekilde kaydedilir. Nesnelerin devinimleri başlangıç ve bitiş noktalarına sayısal değerler verilerek gerçekleştirilir. Kullanılan sanal kameralar gerçekte olduğundan çok daha fazla imkana sahiptir. Çünkü fiziksel koşullara uymak zorunda değildirler. Örneğin kamera gökyüzünde uçabilir, gerekirse en ufak fare deliklerinin içine bile girebilir veya yer yüzünden uzaya doğru yükselebilir. Bütün bu imkanlar üç boyutlu canlandırmada yapılabileceklerin sınırsızlığını kanıtlar niteliktedir. Tasarımsal süreç tamamlandıktan ve kareler sırasıyla hazırlandıktan sonra programlar üzerinde render edilir (masterı alınır) ve render edilmiş hazır görüntülerin üstüne ses efektleri, müzikler, diyaloglar eklenir. Bütün işitsel süreç hazırlandıktan sonra, işlemler tamamlanır ve film sonuçlanmış olur. Bilgisayar destekli üç boyutlu canlandırma; storyboard üretimi, modelleme, sahne tasarımı, hareketlendirme, doku ve kaplama tasarımları, özel efektler, müzik, ses ve render gibi aşamaların sonucunda ortaya çıkmaktadır.

1.2.3. Hollywood Canlandırma Sineması

“Hollywood”, Amerika Birleşik Devletleri’nin (ABD), Kaliforniya eyaletinde bulunan ve Amerikan sinema endüstrisiyle özdeşleşmiş bir bölgenin ismidir. Özellikle film yapım şirketlerinin bu bölgede kurulmuş olması, Amerikan sinema

sektörünün önemli isimlerinin, yönetmenlerin, yapımcıların, oyuncuların bu bölgede oturuyor olması, Hollywood'un Amerikan sinemasıyla özdeşleşmesine neden olmuştur. Günümüzde Hollywood sineması denildiğinde, Amerikan yapım şirketlerinin ürettiği büyük bütçeli ve yüksek hasılatlı filmler kastedilmektedir. Hollywood; sinemanın diğer türlerinde olduğu gibi canlandırma alanında da günümüzün lider kültür taşıyıcısı konumundadır.

1.2.3.1. Amerikan Canlandırma Stüdyoları

Canlandırma teknikleri AvrUPA kıtasında doğmuş, ancak Amerika sonraki yıllarda üstünlüğü eline geçirmiş ve bu üstünlüğü günümüze kadar sürdürmüştür. *Walt Disney, Pixar, Dreamworks, Blue Sky, Lucasfilm, Illumination, Sony Animation, Warner Bros. Animation* gibi canlandırma stüdyolarına ev sahipliği yapan Hollywood; aynı zamanda dünyadaki canlandırma ve özel efekt üretimine yön vermektedir. Tüm bu nedenlerle Hollywood canlandırma sineması, sahip olduğu potansiyel güç itibariyle; kitlelerin algılarını yönlendirmek, hatta algı değişikliğine neden olmak gibi özelliklere sahiptir. Hollywood canlandırma sineması günümüze kadar; politik, ideolojik, toplumsal ve kültürel yönleriyle incelenmeye açık pek çok başarılı filme ev sahipliği yapmıştır. Bu tez çalışması kapsamında da Hollywood canlandırma sinemasının insan – doğa ilişkisi temsili üzerinde durulmaktadır.

1.2.3.1.1. Walt Disney Company

“*Walt Disney Comany*”nin temelleri Walt Elias Disney'in ve Roy Disney'in 1923 yılında kurdukları “*Walt Disney Animation Studios*”a dayanmaktadır. Canlandırma yaparak faaliyetlerine başlayan Walt Disney şirketi, zaman içerisinde dünyanın en büyük medya şirketi haline gelmiştir. Günümüzde halen dünyanın en büyük medya şirketi unvanını taşımaya devam etmektedir. *ABC (America Broadcast Company)* ve *ESPN (Entertainment and Sports Programming Network)* isimli yayın şirketlerini bünyesine katan Walt Disney Company, kuruluşundan bu yana medya ve eğlence sektörünün kilit şirketlerinden birisi olmuştur. Şirketin serüveninin canlandırma yapmayla başlaması ve gitgide büyüyerek bir medya imparatorluğu haline gelmesi, canlandırmanın gelir getiren bir uğraş olduğunu kanıtlar niteliktedir. Walt Disney Company'nin 2021 yılı itibariyle sahip olduğu canlandırma ve özel efekt stüdyoları; *Walt Disney Animation Company, 20th Century Animation, Industrial Light & Magic, Lucasfilm Animation, Marvel Animation, Pixar, Walt Disney Television*

Animation, Blue Sky Studios, Disney Toon Animation'dur
(<https://www.history.com/this-day-in-history/walt-disney-company-founded>, Eriřim Tarihi: 09.04.2021).

The Walt Disney Company

Görsel 69: The Walt Disney Company'in Günümüzdeki Logosu
(<https://novocom.top/view/72472a-transparent-walt-disney-home-entertainment-logo/>, Eriřim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.1.1. Walt Disney Animation Studios

"Walt Disney Company" bünyesinde yer alan ve Disney kardeşler tarafından kurulmuş Amerikan canlandırma stüdyosudur. Canlandırmanın bir endüstri haline gelmesinde başı çeken stüdyolardan birisi olmuş olan "Walt Disney Animasyon Stüdyosu"nun, yüzlerce kısa filmi ve 1 Nisan 2021 itibariyle yayına girmiş olan 59 tane uzun metraj canlandırma filmi bulunmaktadır. Aynı zamanda canlandırma endüstrisinde ikonlaşmış olan *Mickey Mouse* ve arkadaşları, *Pamuk Prenses* ve *Yedi Cüceler*, *Pinokyo*, *Dumbo*, *Bambi*, *Kül Kedisi*, *Alice*, *Peter Pan*, *101 Dalmaçyalı*, *Winnie the Pooh*, *Aladdin*, *Aslan Kral*, *Herkül*, *Mulan*, *Tarzan*, *Lilo ve Stich* gibi karakterlerin francheiselerini uzun süre elinde bulundurmuştur. Bu karakterler, Walt Disney Animasyon Stüdyosu ile bir organik bağ içerisinde bu vakte kadar canlandırma dünyasında yer almaya devam etmiştir. Örneğin; stüdyonun logosunda halen Mickey Mouse'un "*Steamboat Willy*" filminden yer alan bir görseli yer almaktadır. Walt Disney Animasyon Stüdyosu, canlandırmanın ilk yıllarında daha çok cel canlandırma tekniğini kullanırken, sonrasında karma teknikler kullanmış, günümüzde ise bilgisayar destekli canlandırma alanında eserler üretmeye devam etmektedir. Ancak Disney, daha çok klasikleşmiş eserleriyle ön plana çıkmıştır. *Walt Disney Company*, bilgisayar destekli canlandırma üretimine *Pixar* ve *Blue Sky Studios* gibi diğer animasyon stüdyolarında da devam etmektedir (<https://www.waltdisneystudios.com/history/>, Eriřim Tarihi: 08.04.2021).



Görsel 70: Walt Disney Animation Studios'un Logosu
(<http://www.mladiinfo.eu/2018/06/21/walt-disney-2018-talent-development-artist-animation-trainee-program/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.1.2. 20th Century Animation

1935 yılında “Fox Film Corporation” ve “20th Century Pictures”ın birleştirilmesinden meydana gelen “21st Century Fox Film”, 1985 yılında “News Corp.” tarafından satın alınarak “20th Century Fox” ismiyle faaliyetlerine devam etmiştir. Daha sonra tekrardan “21st Century Fox”un bünyesine geçen film yapım şirketi, 2019 yılında 21st Century Fox’un, Walt Disney Company’e satılmasıyla birlikte ismi “20th Century Studios” olarak değiştirilmiştir (https://ficreation.fandom.com/wiki/20th_Century_Animation, Erişim Tarihi: 10.04.2021).

“20th Century Animation” ise; 1994 yılında 20th Century Fox Film bünyesinde kurulmuş (şu anki ismiyle 20th Century Studios) bir canlandırma stüdyosudur. Aynı zamanda 1997 yılında görsel efekt üretmesi adına 20th Century Fox, “Blue Sky Studios”u satın almıştır. Böylelikle günümüzde hem 20th Century Animation, hem de Blue Sky Studios; Walt Disney Company’nin alt kuruluşları haline gelmiştir.

20th Century Fox, pek çok canlandırma filmin dağıtımını ve distribütörlüğünü yapmıştır. Örneğin *Wizards* (1977), *FernGully: The Last Rainforest* (1992), *Robots* (2005), *Ice Age* serisi (2002-2016), *The Simpsons Movie* (2007), *Marmaduke* (2010), *Rio* (2011), *Kung Fu Panda* (2016), *Ferdinand* (2017), *Isle of Dogs* (2018) gibi canlandırma filmlerinin dağıtımını 20th Century Fox (şimdiki adıyla 20th Century Studios) yapmıştır. Blue Sky’nin filmleri de yine bu şirket tarafından dağıtılmıştır. 20th Century Animation ise; “*Anastasia*” (1997), “*Bartok the Magnificent*” (1999), “*Titan A.E.*” (2000) isimli canlandırma filmlerin yapımını gerçekleştirmiştir. Aynı zamanda “*Fantastic Mr. Fox*” (2009), “*The Book of Life*” (2014) gibi filmlerde de ortak

yapımcılık yapmıştır (<https://www.imdb.com/search/title/?companies=co0179259>, Erişim Tarihi: 10.04.2021).



Görsel 71: 20th Century Animation'un Günümüzde Kullandığı Logosu
(https://closinglogogroup.fandom.com/wiki/20th_Century_Animation, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.1.3. Industrial Light & Magic

"*Industrial Light & Magic*" ya da kısa adıyla "*ILM*"; George Lucas'ın sahibi olduğu, "*Lucasfilm*" tarafından 1975'te "*Star Wars*"ın görsel efektlerini yapmak üzere ABD'de kurulmuştur. 2012 yılında *Walt Disney Company*, *Lucasfilm*'i ve dolaylı yoldan *Industrial Light & Magic*'i bütün haklarıyla satın almıştır. *ILM* halen çalışmalarını *Disney*'in çatısı altında sürdürmeye devam etmektedir (<https://www.lucasfilm.com/what-we-do/visual-effects/>, Erişim Tarihi: 09.04.2021).

Industrial Light & Magic; doğrudan bütünüyle bir canlandırma film yapım stüdyosu olmayıp, işbirlik sağladığı yapım şirketlerinin görsel efekt tasarımlarını (VFX) yapmıştır.

Özellikle hareketi takip eden kameraların kullanılması, "*Go Motion*" canlandırma tekniğinin geliştirilmesi, tamamı bilgisayar ortamında üretilmiş karakterlerin filmlerde kullanımı, görsel efektlerin önizlemesini set ortamında gösteren "*iMocap*" teknolojisinin geliştirilmesi gibi önemli adımlar *Industrial Light & Magic* tarafından atılmıştır (Failes, 2019).

Aynı zamanda *ILM* yalnızca sinema filmlerine değil, reklam filmlerine de görsel efektler üretmiş bir şirket konumundadır. Popüler müşterilerinden bazıları; *Apple*, *Nike*, *Coca-Cola*, *McDonalds*'dır.



Görsel 72: ILM'nin Logosu (<https://artisandictionary.com/e?e=TH-xA03w>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.1.4. Lucasfilm Animation

“Lucasfilm” bünyesinde 2003 yılında kurulmuş olan bir animasyon stüdyosudur. İlk önemli prodüksiyonu 2008 yapımı “*Star Wars: The Clone Wars*” olmuştur. 2015 yılında ise “*Strange Magic*” isimli canlandırma filmini tamamlayıp vizyona sokmuşlardır.

Günümüzde “Lucasfilm Animation”; çalışmalarını diğer Lucasfilm girişimleri gibi, Walt Disney Company çatısı altında sürdürmektedir. Ayrıca günümüzde Disney+ veya diğer dijital platformlarda yayınlanan Star Wars içeriklerinin yapımını gerçekleştirmektedir. Lucasfilm Animation’un logosunda “Star Wars: The Clone Wars” filminde yer alan R2-D2 karakteri bulunmaktadır.



Görsel 73: Lucasfilm Animation'un Logosu
(https://closinglogosgroup.miraheze.org/wiki/Lucasfilm_Animation, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.1.5. Marvel Animation

“Marvel Animation”; “Marvel Studios” tarafından işletilen ve 2008 yılında kurulmuş olan bir canlandırma film yapım stüdyosudur. Marvel Comics karakterleri daha önceleri “Grantray-Lawrance Animation”, “Hanna-Barbera Productions” ve “DePatie-Freleng Enterprises” yapımlarıyla canlandırma dünyasına katılmış olsa

bile, daha sonra “*Marvel Productions*” şirketi bünyesinde yapımlar ortaya çıkmıştır. Günümüzde hem *Marvel Studios*, hem de *Marvel Animation*; *Walt Disney Company*’nin yan kuruluşu kimliğine sahiptir (https://disney.fandom.com/wiki/Marvel_Animation, Erişim Tarihi: 09.04.2021)

2009 yılında “*Wolverine* ve *X-Men*” canlandırmasıyla işe başlayan *Marvel Animation*; çeşitli televizyon filmlerin özel gösterim filmlerin, çeşitli çevrimiçi videoların yapımını gerçekleştirmiştir (https://marvelanimated.fandom.com/wiki/List_of_Marvel_Animated_Media, Erişim Tarihi: 09.04.2021).



Görsel 74: “*Marvel Animation*” Logosu (https://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_Animation, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.1.6. Pixar

“*Pixar*”; *Walt Disney Company*’nin en çok ödül kazanmış stüdyosu konumundadır. İlk olarak “*Lucasfilm*” bünyesinde özel efekt ve CGI üretmek üzere 1979 yılında kurulmuş olan *Pixar*, 1986 yılında Steve Jobs tarafından satın alınmıştır. 2006 yılında ise hisselerinin çoğu *Walt Disney Company* tarafından satın alınarak, faaliyetlerine *Disney* çatısı altında sürdürmeye devam etmiştir (<https://www.pixar.com/our-story-pixar>, Erişim Tarihi: 10.04.2021).

Özellikle yüksek bütçeli, gelir getirisi yüksek olan uzun metraj bilgisayar üretimi canlandırmalarıyla tanınırlık kazanmış olan *Pixar*, 2020 yılının sonuna kadar toplam 23 uzun metraj sinema filminin yapımını üstlenmiştir. Aynı zamanda *Pixar*, 1995 yılında “*Toy Story*” (*Oyuncak Hikayesi*) filmi ile ilk uzun metraj bilgisayar destekli canlandırma filmini yapan stüdyo konumundadır. Ayrıca *Pixar*’ın 20 akademi ödülü, 9 altın küre ödülü, 11 Grammy ödülü bulunmaktadır.

Ayrıca *Pixar* yapımı olan “*Toy Story 3*” (*Oyuncak Hikayesi 3*) (2010), “*Finding Dory*” (*Kayıp Balık Dory*) (2016), “*Incredibles 2*” (*İnanılmaz Aile 2*) (2018) ve “*Toy Story 4*” (*Oyuncak Hikayesi 4*); tüm zamanların en çok hasılat yapan 50 filmi arasındadır. Bununla birlikte 15 farklı *Pixar* filmi ise; dünyanın en çok hasılat

yapan 50 canlandırma filmi arasında yer almaktadır (<https://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/cumulative/all-time-animated>, Erişim Tarihi: 21.04.2021).

Pixar, canlandırma çalışmalarını bir *Disney* iştiraki olarak sürdürmeye devam etmektedir. Stüdyonun maskotu ise *Pixar*'ın ilk kısa filmi olan 1986 yapımı "*Luxo Jr.*"da yer almış olan masa lambasıdır.



Görsel 75: "*Pixar*"ın Günümüzde Kullandığı Logosu (<https://logoeps.com/pixar-eps-vector-logo/44627/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.1.9. Blue Sky Studios

"*Blue Sky Studios*"; 1987 yılında Chris Wedge, Michael Ferraro, Carl Ludwig, Alison Brown, David Brown ve Eugene Troubetzkoy tarafından kurulmuştur. Sinema sektörüne yönelik çalışmalar yapmadan önce belli bir süre çeşitli markalara animasyon reklamlar yaptılar. Stüdyonun ilk uzun metraj canlandırması ise 2002 yılında "*Ice Age*" (*Buz Devri*) filmiyle olmuştur (<http://blueskystudios.com/our-story/>, Erişim Tarihi: 10.04.2021).



Görsel 76: "*Ice Age*" Filminden Bir Kare (<https://www.thatmomentin.com/ice-age-and-the-thats-what-you-do-in-a-herd-moment/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1970'li yıllarda Purchase Üniversitesi'nde okuyan Chris Wedge, *MAGI* (*Mathematical Applications Group*) şirketinde çalışmaya başladı. Walt Disney şirketi

“TRON” filminin (1982) animasyonlarını yapmak üzere bir görsel efekt şirketi arayışındaydı. MAGI ile anlaşma sağlanması üzerine Wedge, Ludwig ve Ferraro uzun süre “TRON” filmi üzerinde çalıştılar. Daha sonra MAGI’nin önce parçalanması, sonra dağılması üzerine ise 1987 yılında Greenwich, Connecticut, ABD’de *Blue Sky Studios* canlandırma stüdyosunu kurdular. *Blue Sky Studios* kuruluşundan itibaren yaklaşık iki yıl boyunca 1987 yılında yaşanan ekonomik çöküş nedeniyle herhangi bir müşteri bulamadı. Daha sonraki yıllarında ise çeşitli ilaç şirketleri, kahve üreticileri ve gıda şirketleri için animasyon televizyon reklamları yaptı. Bu tür işlerden sonra daha büyük müşterilerle çalışmaya başlayan *Blue Sky Studios*; *Chrysler*, *General Foods*, *United States Marines*, *Gillette*, *Braun* gibi önemli müşterilerle çalıştı (<http://blueskystudios.com/our-story/>, Erişim Tarihi: 10.04.2021).

1996 yılına gelindiğinde ise stüdyo, reklam çalışmaları dışında “MTV” için böcek karakterlerin canlandırıldığı bir film yaptı (*Joe’s Apartment*). 1997 yılının Ağustos ayında ise *Blue Sky Studios*, “20th Century Fox” film yapım şirketi tarafından satın alındı. 20th Century Fox’un, *Blue Sky*’ı satın almasının ardından dağıtımını veya yapımcılığını 20th Century Fox’un yaptığı çeşitli filmlere karakter animasyonları veya görsel efektler ürettiler. Bu filmler arasında *Alien Resurrection*, *A Simple Wish*, *Mouse Hunt*, *Star Trek* gibi önemli filmler bulunmaktadır. 1998 yılında ise yönetmenliğini Chris Wedge’in yaptığı “*Bunny*” isimli kısa canlandırma filmini yaparak, en iyi kısa canlandırma akademi ödülünü kazandılar. Böylelikle *Blue Sky Studios*; uzun metraj canlandırmaya geçiş yapmak için cesaret ve bütçe kazandı. 15 Mart 2002 tarihinde ise ilk uzun metraj canlandırma filmleri olan “*Ice Age*” (*Buz Devri*)’ni gösterime soktular. *Blue Sky Studios*, günümüze kadar toplam 13 farklı uzun metraj canlandırma film yapmıştır (https://disney.fandom.com/wiki/Blue_Sky_Studios, Erişim Tarihi: 11.04.2021)

20th Century Fox’un, *Walt Disney Company* bünyesine geçmesiyle *Blue Sky Studios* 2019-2021 yılları arasında *Walt Disney Company*’nin çalışmalarına destek vermiş, daha sonrasında ise 9 Şubat 2021 tarihinde *Walt Disney Company* tarafından COVID-19 salgınının yol açtığı ekonomik olumsuzluk gerekçe gösterilerek stüdyonun kapatılacağı duyurulmuştur. Böylelikle stüdyonun hazırlığını yaptığı ve 2022 yılında vizyona girmesi planlanan “*Nimona*” isimli uzun metraj film iptal edilmiştir (<https://deadline.com/2021/02/blue-sky-studios-closing-disney-ice-age-franchise-animation-1234690310/>, Erişim Tarihi: 11.04.2021).



Görsel 77: "Blue Sky Studios"un Kapatılmadan Önce Kullandığı Son Logo
(https://closinglogosgroup.miraheze.org/wiki/Blue_Sky_Studios, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.2. Comcast

"Comcast Corporation"; Pensilvanya ABD merkezli bir telekomunikasyon şirketler grubudur. "AT&T" şirketinin ardından dünyanın en büyük ikinci yayıncılık şirketi konumundadır. 28 Haziran 1963'de kurulmuştur ve *NBCUniversal*, *CNBC*, *Sky Broadcasting*, *Dreamworks Animation*, *XUMO*, *Universal Pictures*, *Universal Animation Studios* gibi şirketlerin sahibi konumundadır (<https://www.thestreet.com/investing/comcast-tops-q3-earnings-forecast-after-40-billion-sky-deal-14756907>, Erişim Tarihi: 11.04.2021).

1.2.3.1.2.1. Dreamworks Animation

Bir Comcast şirketi olan "*Dreamworks Animation*"; Kaliforniya ABD merkezli olup 12 Ekim 1994 yılında yönetmen Steven Spielberg, eski *Disney* yöneticilerinden Jeffrey Katzenberg ve müzik yönetmenliği yapan David Geffen tarafından kurulmuştur. İlk kurulduğunda sahip olduğu isim "*Dreamworks SKG*" şeklindeydi. Sonunda bulunan SKG eki, kurucularının soyadlarının baş harflerinden gelmektedir. *Disney*'den ve Spielberg'in kurduğu bir diğer stüdyo olan "*Amblimation*"dan animatörler getirilerek *Dreamworks* bünyesinde çalışmaları sağlandı (<https://www.britannica.com/topic/Dreamworks-Animation>, Erişim Tarihi: 11.04.2021). 1995 yılında "*Pacific Data Images*" ile anlaşma imzalanarak, 1998 yılında gösterime girmiş olan "*Antz*" filminin yapımına başlandı. Aynı zamanda bu film canlandırma dünyasında yer alan üçüncü bilgisayar destekli uzun metraj canlandırma filmidir. 1997 yılında ise *Dreamworks*, genellikle stop motion filmler üreten İngiltere merkezli "*Aardman Animation*" ile anlaşma yoluna giderek, "*Chicken Run*" (*Tavuklar Firarda*) isimli stop motion filmin ortak yapımcılığını üstlendi. 2001 yılında; *Dreamworks* için çok güzel bir yıl oldu. Çünkü vizyona giren "*Shrek*" filmi, 2001 yılında akademiden en iyi canlandırma ödülü aldı. *Shrek* filminin başarısı nedeniyle *Dreamworks*, *Aardman* ortaklığı dışında kendi çalışmalarında bilgisayar destekli canlandırmaya ağırlık verdi. *Dreamworks*; 2004 yılında "*Shark Tale*"

(*Köpekbalığı Hikayesi*) ve “*Shrek 2*” filmlerini gösterime sokarak, aynı yıl içinde iki farklı uzun metraj bilgisayar canlandırmasını ilk kez vizyona sokan stüdyo olma unvanını kazandı. 2006 yılında “*Paramount Pictures*” ile dağıtım anlaşması imzalandı ve *Dreamworks*’un canlandırmaları olan “*Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*” (*Wallace ve Gromit Yaramaz Tavşana Karşı*) (2005) ve “*Over the Hedge*” (*Orman Çetesi*) (2006) filmleri bu anlaşmaya göre dağıtıldı. 2009 yılında ise “*Intel*” firması ile işbirliğine gidilmiş, 3D stereoskopik yapım teknolojisi olan InTru3D kullanılarak “*Monsters vs. Aliens*” filmi vizyona girmiştir. 2012 yılının Ağustos ayında ise *Dreamworks*; *20th Century Fox* ile beş yıllık anlaşma imzalayarak filmlerinin dağıtımını *Paramount*’tan alarak *20th Century Fox*’a devretti. Daha sonraki yıllarda ise *Dreamworks*, *Netflix* ile ortak çalışmalar yapmıştır. 21 Ağustos 2016’da ise *Comcast* grubu tarafından satın alınarak, filmlerin dağıtımı bir diğer *Comcast* şirketi olan “*Universal Pictures*”a devredilmiştir (<https://www.referenceforbusiness.com/history2/97/Dreamworks-SKG.html>, Erişim Tarihi: 11.04.2021).

Dreamworks’un kuruluşundan bu yana vizyona girmiş olan 39 farklı uzun metraj canlandırma filmi, 31 farklı kısa metraj canlandırma filmi, 12 farklı televizyon dizisi bulunmaktadır.



Görsel 78: “*Dreamworks*”un Günümüzde Kullandığı Logo (<https://logovtor.com/dreamworks-animation-logo-vector-svg/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.2.2. Illumination

“*Illumination*” (eski adıyla “*Illumination Entertainment*”); 2007 yılında *20th Century Fox Animation / Blue Sky Studios*’un eski başkanı ABD’li film yapımcısı Chris Meledandri tarafından kurulmuş, Kaliforniya merkezli bir canlandırma film stüdyosudur. Chris Meledandri; *Illumination*’u kurmadan önce; “*Ice Age*” (*Buz Devri*), “*Robots*” (*Robotlar*), “*Ice Age: The Meltdown*” (*Buz Devri Erime Başlıyor*) gibi başarılı canlandırma filmlerinin yürütücü yapımcısı konumunda yer almıştır (<https://screenrant.com/Illumination-entertainment-minions-secret-life-pets/>, Erişim Tarihi: 11.04.2021).

Illumination, Comcast'ın bünyesinde yer alan “NBCUniversal”ın bir parçası konumundadır. 2011 yılında *Illumination*; Fransız görsel efekt stüdyosu “Mac Guff”u satın alarak stüdyonun ismini “*Illumination Mac Guff*” olarak değiştirdi (<https://deadline.com/2011/11/universal-pictures-buys-paris-animation-unit-for-chris-meledandris-Illumination-194898/>, Erişim Tarihi: 11.04.2021). *Illumination*'un kurucusu Meledandri, canlandırma film üretiminde büyük bütçelerin filmin kalitesine etkisi olmadığını destekleyerek, ürettikleri filmlerde olabildiğince düşük maliyet harcama yoluna gitmiştir. Stüdyonun popüler filmlerinden “*Despicable Me*” (*Çılgın Hırsız*) 69 milyon dolar bütçeyle çekilmiştir (<http://norlinreelhistory.blogspot.com/2017/06/Illumination-entertainment.html>, Erişim Tarihi: 11.04.2021).

Comcast grubunun ve NBCUniversal'ın 22 Ağustos 2016 tarihinde Dreamworks'ü satın almasıyla Illumination'un kurucusu Meledandri, Dreamworks'ü denetleyen kişi haline gelmiştir (<https://www.hollywoodreporter.com/news/nbcuniversal-unveils-new-dreamworks-animation-922057>, Erişim Tarihi: 11.04.2021).

Stüdyonun ilk uzun metraj canlandırması 2010'da vizyona girmiş olan “*Despicable Me*” (*Çılgın Hırsız*) olmuştur. Filmin ticari olarak başarısının ardından *Illumination*, canlandırma film yapımına günümüze kadar devam etmiştir ve büyük hasılatlar elde etmiştir. Stüdyonun günümüze kadar yayınladığı toplam 10 tane uzun metraj canlandırma sinema filmi bulunmaktadır. Bunlar; “*Despicable Me*” (*Çılgın Hırsız*) (2010) “*Hop*” (2011), “*Dr. Seuss The Lorax*” (2012), “*Despicable Me 2*” (*Çılgın Hırsız 2*) (2013), “*Minions*” (2015), “*The Secret of Pets*” (Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı) (2016), “*Sing*” (2016), “*Despicable Me 3*” (*Çılgın Hırsız 3*) (2017), “*Dr. Seuss The Grinch*” (2018), “*The Secret of Pets 2*” (Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı 2) (2019) filmleridir (<https://www.imdb.com/list/ls022709671/>, Erişim Tarihi: 11.04.2021).

ILLUMINATION

Görsel 79: “Illumination”un Günümüzde Kullandığı Logo
(https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Illumination_Entertainment_logo.svg, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.2.3. Universal Animation Studios

Eski adı “*Universal Cartoon Studios*” olan “*Universal Animation Studios*”; Comcast grubunun ve *NBCUniversal*’ın bir parçasıdır. *Universal Pictures* bünyesinde çalışmalarını sürdürmektedir. 1991 yılında kurulmuştur. *Universal Animation Studios*; “*Woody Woodpecker*” (Ağaçkakan Woody), “*The Land Before Time*” (Tarih Öncesi Topraklar), “*Alvin and the Chipmunks*” (Alvin ve Sincaplar), “*Balto*”, “*Charlotte’s Web*” (Charlotte’un Sevgi Ağı), “*Curious George*” (Meraklı Maymun) gibi önemli canlandırma film serileriyle tanınırlık kazanmıştır. Günümüzde ise *Universal Studios*’un *Dreamworks*’ü satın almasıyla beraber iki stüdyo birleştirilmiş durumdadır (https://ficreation.fandom.com/wiki/Universal_Animation_Studios, Erişim Tarihi: 12.04.2021).



Görsel 80: “*Universal Animation Studios*”un Logosu
(https://en.wikipedia.org/wiki/Universal_Animation_Studios, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.3. AT&T

“*AT&T*” ya da uzun ismiyle “*American Telephone and Telegraph*”; Dallas Texas merkezli ve uluslararası bir telekomünikasyon şirkettir. Aynı zamanda dünyanın en büyük telekomünikasyon şirketi konumundadır. Aynı zamanda 2020 itibarıyla Fortune 500’de ABD’nin en büyük 9. şirketi olarak yer almıştır (<https://fortune.com/company/att/fortune500/>, Erişim Tarihi: 12.04.2021). *AT&T* çalışmalarına ilk olarak 1878 yılında başlamıştır. O zamanki kuruluş ismi “*American District Telegraph Company*” idi. Daha sonraki yıllarda “*Bell Telephone Company*” ile birleşmiştir. 1899 yılında ise şu anki ismini almıştır.

Şirketin canlandırma sineması açısından önemi, *Warner Bros. Animation* ve *Cartoon Network Studios*’un sahibi olmasıdır.



Görsel 81: "AT&T"nin Logosu (<https://cbonds.com/company/24181/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.3.1. Warner Bros. Animation

Warner Bros. Entertainment'in bir bölümü olan "*Warner Bros. Animation*", 1933 yılında kurulmuş olan "*Warner Bros. Cartoons*"un devamı konumundadır. *Looney Tunes* ve *Merrie Melodies* karakterlerinin yaratıcısı olan canlandırma stüdyosudur.

Warner Bros. Cartoons'un 1969 yılında kısa konulu filmlere karşı azalan talep ve artan maliyetler nedeniyle kapanmasının ardından; 1980 yılına kadar *Warner Bros.*, farklı canlandırma şirketleriyle iş birlikleri yaparak işleri yürütmüştür. Ancak 1975 yılında "*Bugs Bunny: Superstar*" ve 1979 yılında "*Bugs Bunny / Road Runner Movie*" filmlerinin başarısıyla beraber; 1980 yılında "*Warner Bros. Animation*" ismiyle *Warner Bros.* yeniden kendisine ait canlandırma stüdyosunu kurmuştur. Stüdyonun ilk başkanı Amerikalı film yapımcısı ve animatör Hal Geer olmuştur. Geer, daha öncesinde de *Walt Disney Company*'de ve *Warner Bros. Cartoons*'da çalışmıştır. Kısa süre sonra yine *Looney Tunes* filmlerinde yönetmenlik ve animatörlük yapmış olan Friz Freleng'i kadrosuna dahil etmiş olan *Warner Bros. Animation*; "*The Looney Looney Bugs Bunny Movie*" (1981), "*Bugs Bunny's 3rd Movie: 1001 Rabbit Tales*" (1982) ve "*Daffy Duck's Fantastic Island*" (1983) uzun metraj filmlerini yapmıştır. 1986 yılına gelindiğinde ise önce Freleng, sonra Geer; *Warner Bros. Animation*'dan ayrılmıştır (<https://www.liveabout.com/the-history-of-warner-bros-animation-4796601>, Erişim Tarihi: 14.04.2021).

1986 yılında "*Warner Bros. Television Animation*" kurulmuştur. Dönemin *Warner Bros. Animation* başkanı Jean MacCurdy; "*Disney Television Animation*"dan animatör Tom Reutter'i ve beraberinde pek çok personeli *Warner Bros.*'a dahil etmiştir. Böylelikle *Warner Bros. Television Animation* bünyesinde; "*Tiny Toon Adventures*" (1990-1995) üretilmiş ve oldukça başarılı olmuştur.

Üretilmiş olan diğer televizyon serileri ise “*Animaniacs*” (1993-1998), “*Pinky and the Brain*” (1995-1998), “*Freakazoid!*” (1995-1997) şeklindedir. Aynı zamanda *Warner Bros.*’un kardeş şirketi *DC Comics*’in sahip olduğu çizgi roman karakterlerine dayanan televizyon canlandırmaları yapılmaya başlandı. *Batman*, *Superman*, *The New Batman Adventures*, *Batman Beyond*, *Justice League Unlimited* gibi televizyon serileri *Warner Bros. Animation* ortak yapımcılığında yayınlandı. 1993 yılında ise “*Batman: Mask of the Phantasm*” uzun metraj canlandırma filminin yapımı gerçekleştirilmiştir.

1990’lı yıllarda *Warner Bros.* bir takım canlandırma filmlerin dağıtımını üstlenmiş, ancak istediği başarı ve kâr rakamlarına ulaşamamıştır. Bu filmlerden bazıları; “*The Nutcracker Prince*” (1991), “*Rover Dangerfield*” (1991), “*Thumbelina*” (1994). Ancak 1996 yılında vizyona girmiş olan “*Space Jam*” bir live action (canlı aksiyon) örneği olarak, Amerikan basketbol yıldızı Michael Jordan ile canlandırma dünyasının en meşhur karakterlerinden Bugs Bunny’nin aynı filmde yer almasına imkan vermiştir. Yine bir başka önemli yapım 1999 yılında Brad Bird’in yönetmenliğini yaptığı “*The Iron Giant*”dır. 2000’li yıllarda ise live action (canlı aksiyon) çalışmaları devam etmiş ve 2003 yılında “*Looney Tunes: Back in Action*” vizyona girmiştir.

Aynı zamanda 1996 yılında *Warner Bros. Animation*; “*Turner Feature Animation*” ve “*Hanna-Barbera Productions*”u devralmıştır. Bu gelişmeyle beraber “*Scooby-Doo*” gibi *HB Productions* yapımı klasikleşmiş canlandırmaların televizyon serileri yapıldı. Aynı zamanda *Turner Feature Animation*’un devralınmasıyla beraber; *MGM (Metro-Goldwyn-Mayer)* yapım stüdyosunun ürünü olan “*Tom ve Jerry*” canlandırmalarının da yapımları *Warner Bros.* grubuna kalmıştır. Bu serilere yeni yapımlar eklenerek çalışmalar devam etmiştir. *Warner Bros. Animation*’un 20’nin üzerinde uzun metraj canlandırma filmi vardır.



Görsel 82: “*Warner Bros. Animation*”un Günümüzde Kullandığı Logosu
(https://en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros._Animation, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.3.2. Cartoon Network Studios

AT&Tye bağılı olup ve Warner Bros. Entertainment'ın *Global Kids, Young Adults & Classic* bölümüne ait bir Amerikan canlandırma stüdyosudur. İlk olarak *Hanna-Barbera*'nın *Cartoon Network* isimli televizyon kanalına içerikler üreten bir stüdyo olarak 1995 yılında kurulmuştur. “*What a Cartoon*”, “*Dexter’s Laboratory*”, “*Johnny Bravo*”, “*The Powerpuff Girls*” gibi televizyon canlandırma serileri *Cartoon Network Studios*’un ilk çalışmaları olmuştur. *Hanna-Barbera*’nın 1996 yılında “*Time Warner*” ile (*Warner Bros.*’un üst kuruluşu) birleşmesinin ardından; stüdyonun arşivleri *Warner Bros. Animation*’a taşınmıştır. 2001 yılında William Hanna’nın ölümünden sonra ise stüdyo tamamen *Warner Bros Animation*’a dahil edilmiştir (https://cartoonnetwork.fandom.com/wiki/Cartoon_Network_Studios, Erişim Tarihi: 13.04.2021).

Stüdyonun ürettiği bazı televizyon serileri şu şekildedir; “*What a Cartoon*” (1996-1997), “*Dexter’s Laboratory*” (1996-2003), “*Johnny Bravo*” (2000-2004), “*The Powerpuff Girls*” (2001-2005), “*Samurai Jack*” (2001-2004), “*Star Wars: Clone Wars*” (2003-2005), “*Ben 10*” (2005-2008), “*Transformers*” (2007-2009)...

Cartoon Network Studios güncel olarak halen televizyona yönelik canlandırma çalışmalarına AT&T bünyesinde devam etmektedir.



Görsel 83: "Cartoon Network Studios"un Logosu (<https://www.cartoonnetworkstudios.com/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.4. ViacomCBS

Öncülü olan *Viacom Inc.* (*Video Audio Communications*) ve *CBS Corp.* tarafından kurulmuş Amerikan merkezli medya ve yayıncılık şirkettir. Şirketin ana varlıklarını *Paramount Pictures*, *CBS* televizyon ağı ve kanalları, *MTV*, *Nickelodeon*, *Pluto TV* ve *Paramount+* oluşturmaktadır.



Görsel 84: "ViacomCBS"nin Logosu (<https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:ViacomCBS.svg>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.4.1. Paramount Animation

Paramount Pictures'un canlandırma üreten bölümüdür. Günümüzde *ViacomCBS*'nin yan kuruluşu kimliğine sahiptir. *Paramount*'un 2012 yılında *Dreamworks* ile olan dağıtım anlaşmasının sona ermesi üzerine kurulmuştur. Aynı zamanda *Paramount Pictures*'un kendi yapımı olan “*Rango*” (2012) isimli uzun metraj canlandırma filmin başarısı, *Paramount Pictures* bünyesinde bir canlandırma stüdyosu kurulmasını desteklemiştir. Stüdyonun ürettiği ilk film 2015 tarihli “*The SpongeBob Movie: Sponge Out of Water*” olmuştur.

Bu film dışında *Paramount Animation* günümüze kadar “*Monster Trucks*” (2016), “*Sherlock Gnomes*” (2018), “*Wonder Park*” (2019), “*The SpongeBob Movie: Sponge on the Run*” (2020) filmlerinin ortak yapımcılığını gerçekleştirmiştir (<https://www.imdb.com/search/title/?companies=co0390995>, Erişim Tarihi: 11.04.2021).



Görsel 85: "Paramount Animation"un Logosu (<https://www.linkedin.com/company/paramountanimation>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.4.2. MTV Animation

“*MTV Animation*”, *MTV* televizyon ağının animasyon departmanıdır. İlk olarak *MTV*'de yayınlanan birkaç kısa filmlerin yapımı nedeniyle 1980'lerin sonunda kuruldu. *MTV* yapımı televizyon canlandırmaları genellikle Nickledeon yapımları ile karıştırılır ancak *MTV*'nin ürettiği canlandırmalar daha çok kara mizah, yetişkin

şakaları, popüler kültür gibi detaylarla ön plana çıkar. “*Beavis and Butt-Head*” en bilinin televizyon serilerinden birisidir.



Görsel 86: “*Beavis and Butt-Head*” (<https://www.horrorgeeklife.com/2019/03/20/mtv-animated-series-90s/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.4.3. Nickelodeon Animation

Nickelodeon Animation; *ViacomCBS* bünyesinde faaliyet gösteren bir canlandırma film yapım stüdyosudur. “*SpongeBob*”, “*The Fairly OddParents*”, “*Rugrats*” ve “*Avatar The Last Airbender*” gibi orijinal ve başarılı canlandırma serilerinin yapımcısıdır.

Stüdyo ilk olarak “*Games Productions Inc.*” ismiyle 1990 yılında kurulmuş olup, *Nickelodeon* ise bu stüdyonun içerisinde yer alan bir gruptu. Bu grubun amacı “*Doug*”, “*Rugrats*” ve “*The Ren & Stimpy Show*”un yönetimini üstlenmekti. 1992’de ise “*Rocko’s Modern Life*” isimli çizgi dizi üzerinde çalışmalar başlamıştır. 1998 yılında stüdyo Kaliforniya, Burbank’a taşınarak “*Nickelodeon Animation Studio*” ismini almıştır (https://dbpedia.org/page/Nickelodeon_Animation_Studio, Erişim Tarihi: 14.04.2021). Günümüzde halen çizgi dizi çalışmalarına devam etmektedirler. Özellikle son zamanlarda dijital platformlara (*Netflix* gibi) yönelik işler yapmaktadırlar.



Görsel 87: "Nickelodeon Animation Studio"nın Logosu
(<https://deadline.com/2020/09/nickelodeon-animation-dana-cluverius-claudia-spinelli-conrad-montgomery-kelley-gardner-1234586867/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.5. Sony Entertainment

Sony Entertainment Inc., 2012 yılında kurulmuş ABD merkezli bir eğlence şirkettir. Sinema, müzik ve dijital oyun üzerine yapımlar gerçekleştirmektedir. Japon teknoloji devi "Sony Group Corporation"un bir yan kuruluşudur.

1.2.3.1.5.1. Sony Pictures Animation

Sony Pictures Animation, Amerika merkezli canlandırma stüdyosudur. 9 Mayıs 2002 tarihinde "Sony Pictures Entertainment Motion Picture" grubunun bölünmesiyle kurulmuştur. *Sony Pictures Animation*'un üretmiş olduğu ilk film olan "Open Season" (Çılgın Dostlar) 2006 yılında vizyona girmiştir. İkinci uzun metraj canlandırma filmi olan "Surf's Up" (Neşeli Dalgalar) ise 2007 yılında vizyona girmiştir. *Sony Pictures Animation* daha ikinci uzun metraj canlandırma filmi olan "Surf's Up" ile akademide en iyi canlandırma ödülüne aday gösterilmiştir, aynı zamanda iki tane Annie ödülü kazanmıştır. *Sony Pictures Animation*'un ilk 3D (Üç Boyutlu) uzun metraj canlandırma filmi olan "Clody with a Chance of Meatballs" (Köfte Yağmuru) ise 2009 yılında yayınlanmıştır. 2011 yılında ise stüdyo; "The Smurfs" (Şirinler) isimli filmiyle ilk live-action (canlı aksiyon) filmini yayınlamıştır. 2007 yılında ise *Sony Pictures*, İngiliz stop motion film yapım stüdyosu olan "Aardman Studios" ile anlaşma sağlamış ve birlikte iki film çekmişlerdir. "Arthur Christmas" (2011) ve "The Pirates" (2012). 2012 yılında ayrıca SPA; "Hotel Transylvania" isimli canlandırmayı yayınlayarak tüm dünyada 350 milyon doları aşan hasılat elde etti. 2013 yılında ise "Clody with a Chance of Meatballs 2" (Köfte Yağmuru 2) ve "The Smurfs 2" (Şirinler 2); 2015 yılında ise "Hotel Transylvania 2" isimli devam filmleri yayınlandı
(https://sonypicturesanimation.fandom.com/wiki/Sony_Pictures_Animation, Erişim Tarihi 18.04.2021).

Stüdyonun daha sonraki yıllarda yaptığı diğer filmler ise şu şekildedir; *“Goosebumps”* (2015), *“Open Season: Scared Silly”* (2016), *“Smurfs: The Lost Village”* (2017), *“The Emoji Movie”* (2017), *“The Star”* (2017), *“Surf’s Up 2: WaveMania”* (2017), *“Peter Rabbit”* (2018), *“Hotel Transylvania 3: Summer Vacation”* (2018), *“Goosebumps 2: Haunted Halloween”* (2018), *“Spider-Man: Into the Spider-Verse”* (2018), *“The Angry Birds Movie 2”* (2019), *“Wish Dragon”* (2021).

Halen stüdyo aktif olarak yeni filmler üzerinde çalışmaya devam etmektedir. *“The Mitchells vs. the Machines”*, *“Vivo”*, *“Hotel Tranylvania: Transformania”* ve *“Spider-Man: Into the Spider-Verse 2”* stüdyonun duyurusunu yaptığı, ancak henüz vizyona girmemiş olan canlandırma projeleridir.



Görsel 88: "Sony Pictures Animation"un Logosu
(<https://www.rotoscopers.com/2016/06/21/sony-pictures-animation-announces-official-slate-of-movies-and-tv-shows-for-20172018/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021)

1.2.3.1.5.2. Sony Pictures Imageworks

Sony Pictures Imageworks, aynı *SPA* gibi *Sony Pictures Entertainment* bünyesinde faaliyet gösteren bir görsel efekt/animasyon stüdyosudur. Daha önceleri aynı *SPA* gibi *“Sony Pictures Entertainment Motion Picture”* adıyla çalışmalarını sürdüren *SPI*, 1992 yılında kurulmuştur. Günümüze kadar *Sony Pictures*’ın yaptığı yapım, dağıtım ve distribütörlük anlaşmaları gereğince pek çok farklı filme tür ayrımı olmaksızın görsel efekt üretmiştir. *Sony Pictures Animation*’un bütün filmlerinin görsel efektleri yapmıştır (https://sonypicturesanimation.fandom.com/wiki/Sony_Pictures_Animation, Erişim Tarihi: 18.04.2021).

Sony Pictures Imageworks’un görsel efektlerini yaptığı bazı önemli filmler şu şekildedir; *“Contact”* (1997), *“Godzilla”* (1998) *“Cast Away”* (2000), *“Harry Potter and the Philosopher’s Stone”* (2001), *“The Polar Express”* (2004), *“Spider-Man 2”* (2004), *“TheChubbChubbs!”* (2002), *“SPAnglish”* (2004), *“Superman”* (2006),

*“Watchmen” (2009) “The Meg” (2018), “Men in Black: International” (2019),
“Spider-Man: Far From Home” (2019), “Jumanji: The Next Level” (2019).*



Görsel 89: "Sony Pictures Imageworks" Logosu
(https://en.wikipedia.org/wiki/Sony_Pictures_Imageworks, Erişim Tarihi: 21.04.2021)



İKİNCİ BÖLÜM

İNSAN DOĞA İLİŞKİSİ ve EKOLOJİ

Tezin bu bölümünde çevre, insan ve doğa gibi kavramlar literatürdeki bilgiler ışığında tanımlanmış, insan – doğa ilişkisinin tarihsel süreç içerisindeki değişimi ve bu değişimle birlikte gelişen bakış açıları sırasıyla açıklanmıştır. Aynı zamanda ekolojinin bir bilim dalı haline gelme süreci hakkında literatür bilgileri aktarılmıştır.

Bu bağlamda tezin yöntemsel bakış açısını oluşturan “ekoeleştir”ye de bölümün son kısmında yer verilerek, ekoeleştirsel bakış açısıyla oluşturulan kültürel çalışmaların önemine dikkat çekilmiştir.

2.1. Çevre

Türk Dil Kurumu’na göre çevrenin tanımı; *“kişinin içinde bulunduğu toplumu oluşturan ortam”* şeklindedir (sozluk.gov.tr, Erişim Tarihi: 27.04.2021). Bu tanımın daha çok insan merkezci bir tanım olduğu görülmektedir. Aslında çevre, insan ile kısıtlanamayacak kadar sınırları belirsiz bir kavramdır. Bütün canlı ve cansızların bir çevresi bulunmaktadır. Yani çevre; bir merkeze göre belirlenir ve katman şeklinde bu merkezin üstünde oluşur.

Hamamcı’ya göre çevre; belli bir zaman diliminde, bir kişinin maddi ve manevi dünyasını etkileyen; gelişmesini, biçimlenmesini sağlayan, yaşam koşullarının oluşumunda etkisi olan coğrafi, toplumsal ve biyolojik faktörlerdir (Hamamcı, 1983: 172). Çevre; her ne kadar merkezindeki canlı veya cansız etki etse bile, bu etki tamamen organik veya ekolojik bir ilişkiye referans vermez. Bu bakımdan Görmez; “çevre”, “doğa” ve “ekoloji” kavramlarının farklılığına dikkat çekmiş, çevrenin merkezine karşı dışsal bir bütün olduğunu ifade etmiştir (Görmez, 1997: 39).

Özdemir ise çevreyi, *“canlıların yaşamını sağlayan ve onları sürekli olarak etkisi altında bulunduran faktörler bütünüdür”* şeklinde tanımlamaktadır (Özdemir, 1997: 15). Örneğin merkezimize dünya üzerinde yaşayan canlıları alırsak, çevre kavramının içerisini hava, su, toprak, bitki, hayvan, insan gibi ayrı organik bileşenlerle doldurabiliriz. Ayrıca tüm bu doğal bileşenler, kimi zaman birbirine karışarak veya birbirinden ayrılarak doğal döngüler meydana getirmektedir. Bu

şekilde meydana gelen doğal süreçler sayesinde canlı organizmalar arasında enerji akımı sağlanır. Canlı, cansız ve çevreyi oluşturan diğer bütün etmenler her zaman için birbirleriyle ilişki içerisinde. Ancak bu ilişki; “çevre” kelimesinin kavramsal tanımı içerisinde girmemekte, çevre daha çok “merkezde olma” ve “olmama” durumunu açıklamaktadır (Önder, 2003: 4).

Aynı zamanda çevreden söz ederken; güneş, sıcaklık, su, toprak gibi bileşenleri içeren “fiziksel çevre” (abiyotik çevre) ve üreticiler, tüketiciler, ayrıştırıcıları içeren “biyolojik çevre”den (biyotik çevre) bahsetmek gereklidir.

Fiziksel çevre; sadece doğal çevreden ibaret olmayıp, aynı zamanda yapay çevreyi de içerisine alır. Canlıların içerisinde yaşadığı, yaşamını sürdürdüğü, nitelik olarak varlığını hissettiği ortama fiziksel çevre denilmektedir. Bu bakımdan söz konusu çevre; güneş, su, toprak, hava gibi doğal bileşenleri içerirken, aynı zamanda yapay atmosfer, yapay aydınlatma, kamusal alan, yapılaşma, kentleşme gibi yapay bileşenleri de içerebilir. Özdemir’in ifadesiyle doğal çevre; insanın hazır bulduğu çevreyken, yapay çevre ise tümünden insan eli tarafından oluşturulmuş olan çevredir (Özdemir, 1997: 20). Aynı zamanda canlıların içerisinde bulunduğu fiziksel çevre, yaşam koşullarını belirlemektedir. Her canlının yaşamını sürdürebilmesi için belirli koşullara uyum sağlaması gereklidir. Her canlı çölde yaşayamaz, aynı şekilde her canlı yağmur ormanlarında da yaşayamaz. Evrimsel süreç içerisinde bu türden değişkenlere bütün canlılar adapte olmuş ve uyum sağlamayı öğrenmiştir. Dünya üzerindeki bütün canlılar için en önemli fiziksel doğal çevre bileşenleri elbette güneş, su ve topraktır. Bu bileşenler birbiriyle döngüsel olarak ilişki içerisinde olmakla birlikte, aynı zamanda canlıların en temel ihtiyacını oluşturmaktadır. Güneşten gelen ışıınım olmasaydı ekolojik sistemden, başka bir ifadeyle yaşamdan söz edemezdik. Fiziksel çevreyi oluşturan doğal bileşenler; su döngüsü, karbon döngüsü, azot döngüsü, fosfor döngüsü gibi ekolojik döngüleri oluştururlar. Bu döngülerin hepsinin temeli güneş ışıınımına dayanmaktadır. Yapay çevre ise; yerleşim yerleri, konutlar, taşıma araçları ve diğer bütün insan üretimi nesnelerden oluşmaktadır (Eryılmaz, 2017: 118).

Biyolojik çevre; fiziksel çevre içerisinde yaşayan canlıları ifade etmektedir. Bir fiziksel çevre içerisinde yaşayan canlılar, o çevrenin biyolojik çevresini oluşturmaktadırlar. Bu canlılar en genel sınıflandırmaya göre kabaca üreticiler, tüketiciler ve ayrıştırıcılar olmak üzere üçe ayrılmaktadır. Üreticiler; ekosistemin (bir

döngüsel sürece sahip, fiziksel ve biyolojik çevre bileşenlerine sahip organik sistem) en önemli tabakasıdır. Tüm ekosistemlerin en temel üreticisi bitkilerdir. Fotosentez yoluyla çevrenin oksijen ihtiyacını karşılarlar. Tüketiciler ise otoburlar (bitki ile beslenen canlılar), etoburlar (et ile beslenen canlılar) ve hem otobur, hem etoburlar olarak üçe ayrılırlar. Ayrıştırıcılar ise bakteriler, parazitler gibi gözle görülmeyen canlılardır. Ekosistemdeki görevleri kimyasal maddelerin doğaya ve çevreye vereceği zararı düşürmektir. Aynı zamanda ölen veya işlevini kaybetmiş bitki, hayvan ve insan dokularıyla beslenerek gerekli yaşam enerjilerini sağlarlar.

2.2. İnsan

Türk Dil Kurumu'nun tanımına göre insan;

“toplum hâlinde bir kültür çevresinde yaşayan, düşünme ve konuşma yeteneği olan, evreni bütün olarak kavrayabilen, bulguları sonucunda değiştirebilen ve biçimlendirebilen canlı” (sozluk.gov.tr, Erişim Tarihi: 26.04.2021).

İnsan, çoğu zaman çevrenin merkezinde olduğu kabul edilen bir canlı organizmadır. Fen bilimlerinde Latince karşılığı *“homo sapiens”* olan insan, en gelişmiş zekaya sahip canlıdır. İnsanın sahip olduğu zeka ve kabiliyet, kendisini karşı konulmaz bir güç haline getirmiştir. Binlerce yıl içerisinde toplumsal olarak bir arada yaşamayı öğrenen insanlar; çoğalarak yerleşik yaşama geçmiş, kültürel faaliyetlerde bulunmuş, uygarlıkların kurulmasına neden olmuştur. Ancak aynı zamanda insan, içerisinde bulunduğu çevre için her zaman tehlikeli bir canlı olmuştur. Çünkü insan; sahip olduğu zeka sayesinde kendisinden fiziksel olarak üstün olsa bile başka türlerden olan canlıları alt edebilecek güçtedir. İnsan; tarih boyunca hem kendi türünden olanlarla, hem de çevresindeki diğer türlerle rekabet içerisinde olan bir canlı olmuştur. Dünya üzerinde insanın edindiği amaç doğrultusunda yaptığı faaliyetlerden kaynaklanan binlerce savaş, soykırım ve katliam yaşanmıştır. Ayrıca insanlık; yayılmacı ve sömürücü bir politika izleyerek doğal olan çevreyi, kendi üretimi olan yapay çevreyle karıştırmıştır. Bu yapay çevre içerisinde ise kendi toplumsal düzenini kurmuştur. Tüm bu tek yönlü düzen içerisinde “çevre sorunları” olarak bilinen, temelde ekolojik dengenin bozulmasıyla oluşmuş sorunlar silsilesi 1900'lü yılların başından beri süregelmektedir. Bu sorunlar genellikle insanın bilinçsiz bir biçimde doğal kaynakları tüketmiş olmasından kaynaklanmaktadır.

1950 yılında dünya nüfusunun 2,6 milyar olduğu tahmin edilirken, 1987 yılına gelindiğinde insan nüfusu 5 milyara, 1999 yılında 6 milyara, 2011’de ise 7 milyara ulaşmıştır (un.org/en/global-issues/population, Erişim Tarihi: 28.04.2021). Birleşmiş Milletler Nüfus Fonu’nun verilerine göre 2021 yılında dünya nüfusu 7,875 milyardır (unfpa.org/data/world-population-dashboard, Erişim Tarihi: 28.04.2021). İnsan nüfusunun 2050 yılında 9,7 milyara, 2100 yılında ise 11 milyara ulaşması beklenmektedir (un.org/en/global-issues/population, Erişim Tarihi: 28.04.2021).

Hızla artan insan nüfusu, plansız ve bilinçsiz bir biçimde doğa üzerinde sömürgeci bir politika izlemektedir. Tüm bunların üstüne çarpık kentleşme, kimyasal sanayi atıklarının fazlalaşması, nükleer çalışmalar, küresel çıkar savaşları gibi etmenler; havanın, suyun ve toprağın kirlenmesini sağlamıştır. Bunun sonucunda ise kirlenen doğal bileşenler; insan dahil bütün canlıların yaşamını olumsuz yönde etkilemiştir. İklimler ve sıcaklıklar değişmekte, buzullar erimekte, orman yangınlarıyla canlılar yaşamını kaybetmekte, gürültü ve beton kirliliği her büyük kentte karşımıza çıkmaktadır. 20. yüzyılda ortaya çıkan, 21. yüzyılda devam eden ve küresel boyutta tartışılan çevre problemleri; iklim değişikliği, su seviyelerinin yükselmesi, küresel ısınma, küresel soğuma, hava kirliliği ve kimyasal kazalar gibi sorunlardır. (Baykal & Baykal, 2008: 4). Çevre kirliliklerinin oluşmasındaki temel neden, doğanın insan faaliyetlerini tolere edemeyecek boyuta gelmesidir. İnsan faaliyetleri sonucu meydana gelen atıklar ve oluşan kirlilik; hava, su ve toprağın; fiziksel, kimyasal ve biyolojik özelliklerini bozmaktadır. Biyosfer içerisinde yer alan maddesel etkileşimler sonucu bu kirlenme, bütün canlı formlarını etkileyecek boyuta kadar ilerlemektedir. Böylelikle bütün ekosistem zarar görmekte, insan dahil bütün canlıların yaşam alanları kalitesizleşmekte ve daralmaktadır (Özdemir, 1997: 110).

2021 yılında Birleşmiş Milletler’in düzenlediği 6. Hükümetlerarası İklim Değişikliği Paneli’nde açıklanan rapora göre; deniz seviyelerindeki yükselme geri döndürülemez bir boyuta ulaşmış, karbon emisyonlarında azalma yapılsa bile sıcaklıkların dengelenmesinin 20-30 yılı bulacağı ifade edilmiştir. Ayrıca, küresel sıcaklığın önümüzdeki 20 yıl içerisinde 1.5 dereceye ulaşacağı ifade edilmiştir (BM, ipcc.ch/report/ar6/wg1/, Erişim Tarihi: 20.05.2021). Dünya Doğayı Koruma Vakfı (WWF)’nin 2020 yılında yayınladığı “Yaşayan Gezegen Raporu”na göre, son 50 yılda canlı türlerinin popülasyonları çevre problemleri nedeniyle %68 azalmış durumda. Aynı zamanda alınan tüm önlemlere rağmen, 21. yüzyılda sadece iklim

değişikliklerinden dolayı yabani hayvan türlerinin beşte biri yok olma tehlikesiyle karşı karşıyadır (wwf.org.tr/?10241/Yasayan-Gezegen-Raporu-2020, Erişim Tarihi: 20.05.2021).

2.3. Doğa

Doğanın tanımı oldukça geniştir. Doğa; insanların ve diğer varlıkların yaşadığı doğal ortamdır. Canlı ve cansız çevreyi içeren doğa; Türk Dil Kurumu'nun tanımına göre;

“Kendi kuralları çerçevesinde sürekli gelişen, değişen canlı ve cansız varlıkların hepsi, İnsan eliyle büyük değişikliğe uğramamış, doğal yapısını koruyan çevre”

şeklinde ifade edilmiştir (sozluk.gov.tr, Erişim Tarihi: 27.04.2021).

Doğa, en kısa tabirle, doğal yaşamın sürdüğü çevrenin kendisidir. Bu tanımlama biçimi, doğanın ne kadar derinlikli olabileceğini göstermektedir. Çünkü insan veya diğer canlılar; pek çok farklı çevresel öğelere sahip biyomlar (özel iklim, bitki ve hayvan topluluğuna sahip olan, birbirlerinden farklılık gösteren yaşam alanları) üzerinde yaşamaktadır. Bu bakış açısıyla doğa sözcüğü; hem canlı, hem de cansız varlıkların tamamını kapsar. Yani; insan eliyle oluşturulmamış (yapaylık içermeyen), kendiliğinden oluşmuş bütün canlı ve cansızlar doğanın çerçevesi içerisindedir.

2.4. İnsan - Doğa İlişkisi

İnsanın doğayla kurduğu ilişki zorunlu bir ilişkidir. Çünkü insan, doğaya bağımlı bir canlıdır. İnsan ve doğanın ilişkisinin başı olmadığı gibi, sonu da yoktur. Bu zorunlu ilişkide insanın varoluşundan bu yana kararlar hep doğanın bir parçası olan insan tarafından verilmiş, pragmatik bir biçimde insan merkezli bir ilişki ortaya çıkmıştır (Gül, 2013: 18). İnsan, çevresinde yer alan canlılardan ve doğal varlıklardan faydalanan bir varlık olmuştur. İnsanlık tarihinin %99'unu kapsayan Paleolitik Çağ'da insanlar 2 milyon yıl önce doğal hammaddeleri kullanarak ilkel avlanma silahları geliştirmişlerdir. Bu silahlarla hem avlanan, hem de yırtıcılardan kendisini koruyan insan; daha sonraları hayvanların sütünden, yumurtasından, etinden faydalanmayı öğrenmiştir. Daha sonraki zamanlarda insanlık tarihsel süreç içerisinde yerleşik hayata geçerek, bir anlamda doğadan kendisini soyutladığı yanılgısına kapılmıştır. Doğanın bir parçası olan insan; bilinçsiz bir biçimde doğadan

faydalanmaya, doğayı kirletmeye, hammaddeleri tüketmeye, diğer canlıların yaşam alanını daraltmaya devam etmiştir. Özellikle 18. ve 19. yüzyıllarda yaşanan endüstriyel gelişmeler neticesinde, üstesinden gelinmesi güç olan çevre sorunları meydana gelmeye başlamıştır.

1960'lı yıllardan itibaren çevre problemlerinin felsefi, mitolojik, teolojik, kültürel, toplumsal ve metafiziksel kökenlerine inen araştırmalar yapılmıştır. Özellikle 1967 yılında ortaçağ tarih profesörü Lynn Townsend White tarafından “*Science*” dergisi için “*Ekolojik Krizimizin Tarihsel Kökleri*” başlığıyla yazılmış olan araştırmada; batı uygarlığı hedef alınarak, ekolojik krizin tarihsel gelişim süreci üzerinde durulmuştur (White, 2003: 89-100). Bu tür çalışmalar dinlerin, inançların, mitolojinin ve felsefi bilginin sorgulanmasını sağlamıştır. İnsan – Doğa ilişkisinin kavramsal çerçevesini oluştururken, “*doğa felsefesi*”nden bahsetmek gereklidir. Bundan sonraki başlıkta doğa felsefesinin doğuşu, farklı dönemlerde yaşamış olan filozofların doğaya karşı olan bakış açısı, dini metinlerde konu hakkında yer alan bilgiler ve en sonunda ise ekoloji biliminden bahsedilecektir.

2.4.1. İnsan - Doğa İlişkisinde Doğa Felsefesi, Modern ve Postmodern Paradigmalar

Felsefe; insanlığın gelişiminde belli bir konu üzerinde yapılan derin düşünceye bağlı olarak ortaya çıkmış bilgi türüdür. Felsefeden önce; insanlık doğayı mitolojik şekilde kavramaya, tanımaya ve anlamlandırmaya çalışmıştır. Hatta doğa olayları çoğunlukla, tanrının insanlara gönderdiği bir dışavurum olarak değerlendirilmiştir. Bu durum insanlığın kendi doğa felsefesini geliştirmesine engel olmuş, elde edilen bilgiler mitolojik detaylardan öteye gitmemiştir (Çüçen, 2001: 41).

Bağımsız akıl ve özgür düşünce; yaklaşık olarak M.Ö. 6. ve 5. yüzyılda Antik Yunan döneminde Doğu Akdeniz, Ege kıyılarında kullanılmaya başlanmıştır. Bu dönemde o bölgede felsefenin doğuşu için gerekli olan refah seviyesi, zenginlik, özgürlük ve toplumsal düzen sağlanmıştır (Çüçen, 2001: 61). M.Ö. 600'lü yıllarda özgür ve derin düşünceyle oluşturulup, metafizik olayların açıklanmaya çalışılmasıyla derinlik kazanmış olan doğa felsefesi; varlığın nedenini ve işlerliğini sorgulamaktadır. Bu bakımdan insan, doğa ve diğer bütün canlı-cansız varlıklar arasında kurulan ilişki, doğa felsefesiyle açıklanmaya çalışılmıştır.

2.4.1.1. Doğa Felsefesi, Mitoloji ve Din

İlk olarak Thales, Yunan Mitolojisi'nin ve var olan inanç biçiminin dışına çıkarak; evrende yer alan bütün varlıkların ana maddesinin su olduğunu söylemiştir. Thales'in bu söylemiyle birlikte doğa felsefesi doğmuştur. Ayrıca Thales; metafizik, astronomi ve matematik alanında da gözlemlerde bulunmuş, M.Ö. 585 yılında gerçekleşen güneş tutulmasının hangi gün olacağını gözlemleri sonucunda tespit etmiştir. Thales; evreni ve doğayı gözlemlemesiyle beraber ortaya mantıksal sonuçlar koymuştur. Böylelikle Thales'e hem doğa felsefecisi, hem de bilim insanı gözüyle bakmak mümkündür. Thales ve Thales'den sonra gelen ilk doğa filozofları, doğada bulunan bütün varlıkların hammaddesi (arkhé) üzerinde düşüncelerde bulunmuşlar, doğal varlıkların ortak özünü kavramsallaştırmışlardır (Çüçen, 2001: 61).

Thales'in düşüncelerinden sonra Sokrates, Platon ve Aritoteles; insanı merkeze alan görüşler bildirmiştir. Bu üç farklı filozofun düşünceleri ışığında doğa felsefesi Thales'in bahsettiği; bütün varlıkları birbirlerinden bağımsız düşünmenin mümkün olmadığı “ana madde” (arkhé) anlayışından uzaklaşmıştır. Çünkü bu düşünce; temelde insanı farklılaştırmayan, yüceltmeyen bir anlayışken; Sokrates, Platon ve Aristoteles insan varlığını “akıllı” olarak nitelemiştir.

Sokrates, kozmostaki (evrendeki) varlıkların bir varoluş amacı olduğunu düşünmüştür. Sokrates'e göre insan; akıllı varlık olarak bu evreni yönetmeye ve düzenlemeye yetisi olan tek varlıktır. Sokrates'e göre insanın ereği (bir başka ifadeyle varoluş amacı), hakikatin gerçekliği olan erdeme ulaşabilmektir. Bu erdeme ulaşabilmek için ise; insan aklının yetilerinin kullanıldığı bir toplumsal düzene ihtiyaç vardır (Cevizci, 2011: 76). Bu bağlamda Sokrates, erdeme ulaşmak için akıl ile yönetilen ve kuralların olduğu bir yurdun (polisin) gerekliliğine ve toplumsal düzende hiyerarşiye dikkat çekmektedir.

Platon, insan üzerinde akıl ve duygu ayrımını yapan ilk düşünürdür. Platon, gerçek bilgiyi; duyusal yollarla elde edilen görünüşsel bilgi değil, tinsel gerçekliğin bilgisi olarak ifade eder. Platon'a göre doğa, gerçekliğin bir kopyasıdır ve görünen evren bir yanılsamadan ibarettir (Arslan, 2010: 227, 345). Bu bağlamda Platon'un evrene dair yorumunu düalist (varlığın görünüş ve gerçeklik üzerine iki farklı tözle ifade edilmesi) olarak ifade etmek mümkündür. Platon'a göre dünyadaki bütün

canlılar, aslında doğaüstü bir gezegende yaşayan canlıların ideal formlarının birer temsilidir. Platon bunu maddeler dünyası ve idealar (formlar) dünyası olarak açıklamaktadır. Platon'un bu düşüncesi; mantıkla algılanan idealar evreniyle, duyularla algılanan maddesel dünyayı birbirinden keskin bir biçimde ayırmaktadır. Bu düşünceye göre maddesel dünya üzerinde yaşanan ilişkiler veya değişimler, idealar dünyasını etkilememektedir. Bu bakış açısıyla Platon doğayı, önemsenmesine gerek olmayan bir alan olarak göstermiştir. Platon'a göre insanın görevi, üstün bir yaşama sahip olmaktır (Plumwood, 2004: 149). Ancak Platon, insana yüklediği bu amaca rağmen, doğayı kontrol altında tutmayla değil; insanın kendi benliğinde bulunan aklın, duyguların ve bedenin disipline edilmesiyle ilgilenmiştir. Platon; "yurttaşlarım" olarak ifade ettiği insan ırkını, kuşlardan ve diğer yırtıcı hayvanlardan daha üstün görmüş, insanların sevgi sahibi olmasını önemsemiş, dini yaşam sürmeleri gerektiğini söylemiştir. Platon'un ifadesiyle; *"bizim yurttaşlarımızın hayvanlardan daha üstün olması gerekir"* (Platon, 2012: 327).

Aristoteles'te Platon'a benzer biçimde düşünceler gösterir. Aristoteles, doğanın bir devinim ve değişim içerisinde olduğunu düşünmektedir. Doğa; birbirinden bağımsız parçalardan oluşan mekanik bir tamamlayıcı değil, biyolojik temellere dayalı yaşayan tümsel bir organizmadır. Varlık; kendi varoluşsal madde ve formu dahilinde nicelik, nitelik, yer ve zaman bakımından değişebilen, farklılaşabilen şeydir. Evreni organik biçimde oluşan değişim çerçevesinde değerlendiren Aristoteles, evren içindeki nesneleri hiyerarşik bir sınıflamaya tabi tutmuştur (Feyzioğlu, 2015: 28). Aristoteles, her bir canlının birbirinden bağımsız gerçek varlıklar olduğunu söylemiş ve bu bağlamda bir tinsel sınıflandırma yapmıştır (Arslan, 2011: 39). Aristoteles'in canlı varlıkları sınıflandırırken *"ruh kavramsallaştırması"* kullandığı görülür. Aristoteles'e göre ruh, potansiyel olarak içerisinde bir hayat barındıran doğal cismin gerçeklik derecesidir. Bu düşünceye göre; bitkiler beslenmeye dayalı bir ruha, hayvanlar buna ek olarak hissetmeye dayalı bir ruha, insanlar ise zekaya dayalı üstün bir ruha sahiptir. Aristoteles bu şekilde canlıları ruhsal değerlerine göre sınıflandırmış ve buna *"Doğa Ölçeği"* ismini vermiştir. Bir nevi besin zinciriyle benzerlik gösterebilecek olan bu ölçeğin zirvesinde saf form, yani var olmak için hiçbir değişim ve devinime ihtiyacı olmayan Tanrı yer almaktadır. Tanrıdan sonra ise; madde ve formun en uyumlu birleşimi olan "akıllı insan" ölçeğin ikinci sırasında bulunur. Aristoteles'in bu sınıflaması aslında bilimsel sınıflamaya da örnek niteliği taşımıştır (Yardımcı, 2006: 7). Aristoteles'e göre evren;

hiyerarşik bir biçimde birbirine bağlanmış organik bir dizidir. Bu dizi birbirine mükemmel bir uyum içerisinde bağlanmıştır. Bu anlayış; hiyerarşik evrende, doğa ile Tanrı arasına insanı konumlandırmaktadır (Ünder, 1996: 80). Aritoteles; bitkilerin hayvanlar için, hayvanların ise insanlar için olduğunu düşünmüştür. Bu bağlamda ise evrende yer alan bütün evcil ve vahşi canlıların amaçsız yaratılmadığını, doğanın bütün varlıklarının insana hizmet ettiğini söylemiştir (Aristoteles, 2004: 18-19). Tüm bunlarla birlikte Aristoteles, kozmos (evren) içerisinde yer alan bütün kavramları zıtlıklarıyla beraber düşünmüş, denge ve düzeni zıtlık içerisinde aramıştır (Gilje & Skirbekk'den akt. Feyzioğlu, 2015: 30).

Tüm bu felsefi düşüncelerle birlikte; doğa felsefesine katkı sunan, din ve inanç kaynaklı düşünceler de öne çıkmaktadır. Bu tür düşüncelerin temeli kutsal kitaplara dayanmaktadır.

Eski Ahit'te (İslam inancına göre Eski Ahit, “*Tevrat*” ve “*Zebur*”dan oluşmaktadır; Musevi inanca göre ise Eski Ahit, “*Tanah*” ismiyle kabul edilir) yer alan ayetlerde, insanın merkeze alındığı bir anlayış olduğu görülmektedir. Tevrat'ın birinci kitabı olan Yaratılış'ta 26 ve 28. ayetler şu şekildedir;

“Tanrı, “Kendi suretimizde, kendimize benzer insan yaratalım” dedi, “Denizdeki balıklara, gökteki kuşlara, evcil hayvanlara, sürüngenlere, yeryüzünün tümüne egemen olsun.” Tanrı insanı kendi suretinde yarattı, onu Tanrı'nın suretinde yarattı. Onları erkek ve dişi olarak yarattı. Onları kutsayarak, “Verimli olun, çoğalın” dedi, “Yeryüzünü doldurun ve denetiminize alın; denizdeki balıklara, gökteki kuşlara, yeryüzünde yaşayan bütün canlılara egemen olun.” (<https://www.bible.com/tr/bible/170/GEN.1.26-28.TCL02>, Erişim Tarihi: 20.07.2021).

Aynı şekilde İslamiyet'in kutsal kitabı Kuran-ı Kerim'in bazı ayetlerinde de insanın, doğa içerisinde merkeze alındığı benzer bir anlayış bulunmaktadır.

Nahl Suresi 12. ayet şu şekildedir;

“Geceyi, gündüzü, Güneş'i ve Ay'ı (yaşamınızı sağlayacak ve ihtiyaçlarınızı karşılayacak şekilde) sizin emrinize verdi; yıldızlar da O'nun emriyle istifadenize hazır haldedir. (Bu müjdeler, ileride gerçekleşecek uzay yolculuklarıyla, hayret verici nimet ve neticelere erişileceğine işarettir.) Şüphesiz bunlarda, aklını kullanabilen bir topluluk için nice ayetler ve ibretler gizlidir.” (Nahl Suresi 12. ayet, Abdullah-Ahmet Akgül Meali, Erişim Tarihi: 20.07.2021).

Bu ayette gecenin, gündüzün, güneşin ve ayın insanın emrinde olduğu, yıldızların da Tanrı'nın emriyle insanlığın hizmetine hazır hale geldiği ifade edilmektedir. Dolayısıyla aslında sadece insan ve yaşadığı çevreyle sınırlı kalmayıp, evrenin tamamının insanın hizmetine sunulduğu çıkarımı yapılabilmektedir.

Doğu dinlerinde (Şintoizm, Budizm, Hinduizm, Taoizm, Şamanizm) tek Tanrı inancı yerine, çok Tanrılı inanç bulunur. Doğu dinleri, monoteist (tek Tanrı inancına sahip) dinlerden farklı olarak insan merkezli değildir. Örneğin Japonların Şintoizm inancında; doğa ve doğal olan her şey kutsaldır. İnsan da bu doğallığın bir parçası olmakla beraber, diğer canlılardan üstün bir varlık değildir. Japon geleneğinin tarihi çok eskilere dayanır ve bu gelenek Şintoizm inancıyla bütünleşmiş durumdadır. Dış güzelliğin yanında, iç güzelliğin de önemsenip, birbiriyle denge içerisinde olması gerektiği inancı hakimdir. Ayrıca Şintoizm'de, doğada var olan canlı veya cansız bütün varlıkların içsel bir değere sahip olup, insanlar üzerinde duygusal çağrılara sahip olduğu inancı bulunur. Bir başka Doğu dini olan Budizm'de ise reenkarnasyon (ölümden sonra yeniden dünyaya başka bir canlı olarak gelmek) inancı, Budizm'in temel ahlaki temelini oluşturur. Bir insanın ölümünden sonra başka bir canlı olarak yeniden doğabileceği düşüncesi, insan ve hayvanlar arasındaki eşitsizliği ortadan kaldırmaktadır. Bu bakımdan Budizm'de hayvanlara şiddet göstermek yasaktır (Akay, 2021: 156-157). Bir başka Doğu inancı olan Şamanizm'de ise doğanın, kötü ruhların etkisinde altında olduğu inanışı bulunur. Bu nedenle ruhlarla ilişki kurmanın yolları aranır (İzgi, 2012: 32). Doğa ile uyum içerisinde yaşanarak, kötü ruhlar kızdırılmamaya özen gösterilir. Doğa ile insan bir bütün olarak kabul edilir.

Modernite öncesi döneme kadar evren, canlı bir organizma olarak görülmüş; bu organizma içerisinde insanın sahip olduğu konum ve görev ise Tanrı'nın iradesi olarak kabul edilmiştir. Ancak bu düşünce kalıbında aynı zamanda doğa, Tanrı'nın insanlığa verdiği bir armağan olarak düşünülmüştür. Bu bağlamda “tabiat ana” mantalitesi çoğu zaman üstün gelmiş, böylelikle büyük ve üstesinden gelinmesi zor çevre sorunları meydana gelmemiştir (Önder, 2003: 20). Ancak düşünce olarak; insanın kendini diğer türlerden ayırması ve hakimiyet alanını genişletmesi, din ve doğa felsefesi sayesinde toplumsal düzeyde kabul görmüştür. Bunun en önemli örneği; Eski Ahit'te yer alan, insanın egemenliğine dikkat çekilen Yaratılış kitabının ayetleridir.

2.4.1.2. Modernite Öncesi Doğaya Bakış Açısı

M.Ö. 600'lü yıllardan beri insanın doğal çevresine egemen olmasının, hayvan ve bitkileri kendi amaçlarına uygun şekilde kullanmasının normal kabul edildiği pragmatik anlayış, çevre sorunlarının boy göstermesiyle modern batı toplumlarında sorgulanmaya başlanmıştır.

“Akıllı insanı” tehdit eden çevre problemlerinin ilk olarak batı uygarlıklarında görülmüş olması, ekolojik krizin kökeninin batı merkezli olduğu düşüncesine yol açmış, aynı zamanda yapılan araştırmalar ve insan – doğa ilişkisi çerçevesinde ortaya atılan tezler genellikle batı toplumuna yönelik olmuştur.

Batı toplumlarının yüzyıllardır kilise rejimi altında olması, insan merkeziliği meşru kılmıştır. Batı medeniyetinde aydınlanmadan sonra, modern bilim çerçevesinde şekillenen hümanizm, düalizm, akılcılık, materyalizm ve pozitivist insan – doğa ilişkisine kazandırdığı yeni bakış açıları olmuştur. Laik, bilimsel ve pozitivist anlayış beraberinde yeni yönetim rejimleri ve üretim biçimleri getirmiştir. Bilimsel gerçek; salt mantığın yürütülmesinden öte; deneysel yöntem ve matematiksel fiziğin kullanıldığı bir gerçek olmalıdır. 13. yüzyılda Roger Bacon; kilise anlayışını ve Aritoteles – Platon – Sokrates'in tümdengelim yöntemini reddetmiş, gerçek bilginin matematik, tecrübe ve gözleme dayalı olması gerektiğini söylemiştir. Bu durum; nitelikler fiziğinden (Aristoteles fiziği), matematiksel fiziğe doğru geçişi sağlamıştır. “Geç skolastik” olarak kabul gören 14. ve 15. yüzyılda da; Robert Grossetese, Thomas Bradwardine gibi düşünürler Bacon'un açtığı yoldan devam ederek deneysel mantığa ve matematiğe dayalı olan bilimsel yöntemi geliştirmişlerdir. İnsan zihni, otoritelerden kurtulmuştur (Russ, 2011: 88). 13. yüzyıldan itibaren deneysel mantığa, matematik ve fiziğe dayalı olan bilimsel yöntem; 16. yüzyıla gelindiğinde özellikle doğa karşısında daha faydacı bir hal almıştır. Francis Bacon, Galileo, Kopernik, Descartes, John Locke ve Newton gibi düşünürler pragmatik düşünceyle yontulmuş bir bilimsel yöntem geliştirip kullanmışlardır.

İnsan – Doğa ilişkisinde modernlik eşiği, orta çağın sonlarında “Varlık Zinciri” mantığının kırılması ve ortaya çıkan yeni “Mekanist / Mekanik Evren Anlayışı” ile oluşmuştur. Galileo – Newton evren paradigması olarak da adlandırılan bu anlayışta; evren parçalara bölünmüş olarak kabul edilir. Mekanist Evren Anlayışı'na

göre bütünün işlerliği, ancak hiyerarşik anlamda birbirine bağlı parçalara bölünmesiyle elde edilebilir (Aslanoğlu, 1994: 57-58). Bu anlayışı mitolojiden ve kutsal kitapların ifade ettiği insan – doğa ilişkisinden ayıran özellik; doğayı insandan daha aşağı konuma sürüklemesi değil, onun yerine doğayı insanla birlikte ele alan bir yapıya sahip olmasıdır. Aristoteles’in “Varlık Zinciri” ile benzerlik taşısa bile, doğa bir yabancıymış ve kendine ait özel güçleri varmış gibi değerlendirilmemekte, onun yerine doğa; insanın da dahil olduğu parçalardan oluşan bir bütün olarak tümleştirilmektedir. *“Doğa, geçmişte gizli güçlere sahip bir organizma olarak görülürken, şimdi ise bir saat mekanizmasının parçaları gibi görülmeye başlanmıştır.”* (Bowler, 2001: 103).

Doğa üzerinde insanlığın kurduğu hakimiyeti modernizm altında inceleyen ilk kişi İngiliz filozof, bilim insanı ve devlet adamı Francis Bacon’dur (1561 – 1626). Francis Bacon; “doğa dışıdır” demiştir. Ayrıca Bacon, *“doğa ile insan zihnini iffetli bir şekilde evlendirelim”* ifadesinde bulunmuş, bundan dolayı doğanın kontrol altında tutulması gereken bir varlık olduğuna dair vurgu yaptığı görülmüştür. Bacon ile birlikte bilimin amacı; doğayı kontrol etmek, hükmetmek ve denetim altında tutmak olmuştur (Önder, 2003: 20-21). Modernleşme çağında akıl en üstün varlık kabul edilmiş, akıl dışı her şey kontrol altında tutulmaya çalışılmıştır. Doğa artık mitolojik bir varlık değil, insanın kontrol altında tutması gereken “akıl dışı” varlık kimliğini kazanmıştır. Amerikalı akademisyen William Leiss’e göre insanın doğaya hakim olma düşüncesi Bacon’a kadar uzanırken, William H. Rueckert ise bu düşüncenin gelişimini; Eski Ahit’e kadar götürmekte, bu hakkın Tanrı tarafından insana verildiğinden bahsetmektedir (Arıkan, 2011: 44).

17. yüzyılda modern felsefenin kurucusu Descartes (1596 – 1650); farklı bir algılama tarzı geliştirmiş ve modern paradigmanın doruk noktasını oluşturmuştur. Bu kartezyen bakış açısı, iç ve dış dünya yorumunu getirmiştir. Dış dünya; ana imgesi makine olan ve doğanın denetimi üzerine kavramsallaştırılmış dünyadır. İç dünya ise; insanın ve diğer canlıların yaşamak için ihtiyaç duyduğu ortamdır (Strewlow & Prigann, 2004: 90). Dolayısıyla doğanın kontrol altına alınabilen, makinelerle donatılabilen bir varlık olduğu ve bunun için matematiksel, fiziksel planlamaların yapılması gerektiği ifade edilmiştir (Çiğdem, 1997: 33). Bu bağlamda; mitoloji ve teoloji kapsamında insanlığın doğaya bakışı; ilahi, tanrısal düzeni anlayarak yaşamsal faaliyetleri sürdürmek iken, Descartes ve Bacon ile birlikte artık doğayı

denetim altına almak, egemenlik kurmak, kuşatmak ve çıkar sağlamak, bilimin doğaya karşı bakışını şekillendirmeye başlamıştır. Aslında Descartes ve Bacon'un insanın doğa üzerindeki egemenliğini kavramsallaştıran dünyalardan bahsetmeleri, doğrudan mekanik evren anlayışı ile uyum göstermektedir. Çünkü tüm bu düşüncelerde insan, bu doğanın bir parçası konumundadır. İnsanın yaptığı, uyguladığı her adım, aynı zamanda kendisinin dış dünyasını da etkilemektedir. Örneğin, Descartes insan egemenliğinden söz etse bile, derin ekoloji anlayışında Descartes'in düşünceleri önemli bir kavramsal çerçeve oluşturmaktadır. Çünkü Descartes; zihin-beden ilişkisine, başka bir deyişle insanın kendisini doğadan soyutlayamayacağına, her canlının bir mekanik sisteme sahip olduğuna dair fikirlerde bulunmuştur (Bowler, 2001: 104 – 106). Bu bağlamda Descartes; doğayı egemenlik kurulacak bir alan olarak algılamış, insanın amacının ise bu alanı hakimiyet altına alma yetisini kontrol edebilmeyi öğrenmek olduğunu düşünmüştür (Descartes, 1994: 50 – 75). Demirağ'a göre günümüzde halen siyasetten, ekonomiye hayatın bütün alanlarında Descartesçi zihniyet devam etmekte, hayatı hakimiyet altına almaktadır (Demirağ, 2012: 15). Bowler'a göre Mekanist Evren Anlayışı'na sahip olan düşünürler, bir anlamda geçmişte Tanrı tarafından insana bahşedilmiş olan doğayı, yeniden "bilimsel gerekçelerle" denetim altına alma isteğinde bulunmuştur (Bowler 2001: 109).

Özellikle Descartes, Newton, Kopernik ve Galile'nin 16 ve 17. yüzyıllarda ortaya attıkları fiziksel görüşler sayesinde evren artık gizli bir kapalı kutu olmaktan çıkmış, makine gibi parçalardan oluşan mekanik bir sistem haline gelmiştir. Bu bağlamda artık insan – doğa ilişkisi kutsal kitaplara veya inançlara göre değil, artık mantıksal çıkarımlara dayandırılmaya başlanmıştır. Bu durum beraberinden insan merkeziliği ve pragmatik düşünceyi de doğurmuştur. Bu perspektiften dünya üzerinde yaşanan ekolojik krizin başlıca nedeninin düşünce kalıpları ve oluşturulmuş olan zihniyetler bütünü olduğu görülmektedir (Görmez, 1989 : 16). Aynı zamanda modern paradigma ve modern bilim, insan hayatında da köklü değişiklikler meydana getirmiştir. İnsan içerisinde bulunduğu çevreye yabancılaşmış, sürekli artan ihtiyaçlarını doğa üzerinde tahakküm kurarak karşılamaya çalışmıştır. Doğa bir ortam olmaktan çıkmış, bir nesne haline gelmiştir. Bununla beraber toplumsal yaşamın değişimiyle insan, doğa yıkımı karşısında kayıtsız kalmaya başlamıştır. Ekolojik krizin sebebi, kayıtsızlığa neden olan toplumsal değişimin; bilimsel, kültürel ve sosyolojik alanlardaki sonuçlarına bağlıdır.

2.4.1.3. Modern Paradigma

1800'lü yıllardan itibaren modernleşme çabası, aydınlanma felsefesi, sanayileşme ve kentleşme girişimleri ekolojik sorunlar doğurmuş ve ekolojik krizin ilk belirtileri görülmeye başlanmıştır. Bu tarihlerde doğanın sonsuz olmadığı, insan girişimleri sonucunda hızlıca yok olmaya, tahrip olmaya başladığının bilincine varılmaya başlanmıştır. İnsan – doğa ilişkisindeki modern paradigmanın eleştirilmesi ve postmodernitenin olgunlaşması aşamasında Jean-Jacques Rousseau, Karl Marx, Friedrich Nietzsche, Sigmund Freud gibi düşünürler etkili olmuştur. Sanatsal, siyasi, ve sosyal olayların, felsefi görüşleri dönüştürmesiyle oluşan postmodernite; genel geçerliliği reddetmiş ve modernitenin “tüketim” dayatmasına tepki olmuştur. Postmodernite; sadece toplum bilimlerinde değil, ekolojik düşüncelerin ve hareketlerin oluşmasında da etkili olmuştur (Görmez, 2010: 69).

Rousseau; modernliği insanlar arasındaki eşitsizlik, gelir adaletsizliği üzerinden eleştirmiştir. Aynı zamanda doğada her canlının birbiriyle eşit olduğunu söylemiştir. Rousseau bu nedenle insanın doğa üzerindeki girişimlerinin yalnızca ihtiyacı karşılayacak kadar olması gerektiğini düşünmüştür (Görmez, 2010: 63). Karl Marx ise yoğun kapitalizm eleştirileri içerisinde, insan ile doğanın ideolojik girişimler sonucu birbirinden koparıldığını belirtmiştir (Foster, 2011: 195). Daha sonrasında ise Darwin, Maltus ve Einstein gibi bilim insanlarının araştırma ve çalışmaları, ekoloji felsefesinin ve eko-hareketlerin belirginleşmesinde etkin rol oynamıştır.

Fransız doğa bilimci Jean-Baptiste Lamarck (1744-1829), hayvanların çevresel faktörlerle değiştiği gözlemini yapmıştır. Charles Darwin (1809-1882) ise Lamarck'ın evrime dayalı bu gözlemini geliştirmiştir. Darwin; Descartes'in ortaya attığı kartezyen mekanist evren anlayışını, Plato ve Aristotelesçi varlık zinciri mantığından kurtulamadığını ileri sürerek reddetmiştir. Darwin'e göre ortadaki en büyük sorun; mikroorganizmaların bulunmasıyla beraber, bütün canlıların Tanrı tarafından yaratıldığı varsayımından kaynaklanmaktadır. Darwin'in 1859 yılında yazdığı, *“The Origin of Species” (Türlerin Kökeni)* isimli kitapla kavramsallaştırdığı evrim teorisi, mekanist düşüncede yer alan metafiziksel detaylara açıklık getirmektedir. Darwin'in doğa üzerine yaptığı yorumlamalardan en önemlisi, doğanın sabit ve sürekli aynı olmadığı; içerisindeki türler, çevreler ve biyomları da kapsayacak biçimde devamlı değişim içerisinde olduğudur (Bowler, 2001: 40). Darwin'e göre dünya, doğa ve

canlılar birbirini etkileyecek biçimde değişim içerisinde. Darwin bu durumu; doğal seleksiyon ve canlının değişik yaşam koşullarına uyum sağlamak için değişmesi (evrimleşmesi) olarak açıklamaktadır (Yıldırım, 1995: 85-88).

Evrim düşüncesi Darwin ile başlamamıştır ancak Darwin evrimi bilimsel ve kanıtlayabildiği açıklamalar ile doğa yasası haline getirmeyi başarmıştır. Darwin, türlerin gelişiminde doğal seleksiyon düşüncesini, Malthus'un 1798 yılında yayınladığı "*An Essay on the Principle of Population*" (*Nüfus İlkesi Üzerine Bir Deneme*) başlıklı araştırmasından etkilenerek oluşturmuştur (Yardımcı, 2006: 15). Darwin için doğal seleksiyon veya doğal ayıklanma durumu basit ifadeyle; çevresine uyum sağlayan canlıların yaşamaya devam ettiği, hatta bu uyum aşamasında edindikleri evrimsel özelliklerini yavrularına geçirdiği düşüncesidir (Bowler, 2001: 310). Doğal seleksiyon üzerine kurgulanan evrim teorisi böylelikle doğanın işleyişine dair felsefi bir temel kazandırırken, aynı zamanda dini temelli yaklaşımların temelini sarsmıştır (Doğan, 2006: 35). Evrim çok yönlüdür ve sonu yoktur. Bu sayede evren sürekli değişen, dönüşen ve yaşayan bir organizma halinde kalmaktadır.

Descartes'in "mekanik" evren mantığı, Darwin tarafından kırılmıştır. Önce Lamarck, sonra Darwin tarafından ortaya atılmış olan tüm bu düşünceler, doğada var olan her şeyin birbiriyle bağlantılı olacağı fikrinin gelişmesine katkı sunmuştur. Darwin'in evrim teorisinin yarattığı etki hem fen bilimlerinde, hem de toplumsal bilimlerde büyük değişikliğe ve yeni düşünce biçimlerinin olgunlaşmasına neden olmuştur. Doğal seleksiyon veya doğal seçim; türlerin yaşam mücadelesine etki ettiği gibi, bir zincir şeklinde canlıların birbirleriyle olan etkileşimini de etkilemektedir (Bowler, 2001: 28).

Darwinizm ve evrimin etkileri postmodern paradigmanın temelini oluştururken, aynı zamanda Darwin, kendisinden sonra gelen bilim insanlarını da etkilemiştir. "Ekoloji" terimini ilk kez kullanan Ernst Haeckel, 1866 yılında yayınladığı "*Generelle Morphologie*" (*Organizmaların Genel Morfolojisi*) isimli eserinde Darwin'in yaşam ağacına benzer biçimde; insanın binlerce yıldır yaşadığı evrim sonucu günümüzdeki haline kavuştuğunu görselleştirmiştir. Haeckel, evrimi bir ağaçtan çok, her basamağının binlerce yıllık gelişimi içerdiği bir merdivene benzetmektedir (Bowler, 2001: 41). Haeckel, doğanın düzeninin yasalarını evrim teorisinde aramıştır (Doğan, 2006: 55).

2.4.1.4. Ekoloji Bilimi

1866 yılında Alman hekim ve biyolog Ernst Haeckel, Lamarck ve Darwin'in doğada var olan her şeyin birbiriyle bağlantılı ve dönüşüm içinde olduğunu belirttikleri düşüncelerden etkilenerek; *“Generelle Morphologie” (Organizmaların Genel Morfolojisi)* adlı eserinde ilk kez “ekoloji” kelimesini kullanmıştır. Ernst Haeckel ekolojiyi, *“bir hayvanın veya bitkinin organik ve inorganik çevresiyle ve diğer canlı varlıklarla kurduğu dostça ve düşmanca ilişkilerin bütünüdür”* olarak tanımlamaktadır (Simonnet, 1990: 13). Haeckel'in ekoloji düşüncesi, 1940'lı yıllarda organizmaların çevreyle kurdukları etkileşimi inceleyen bir bilim dalı olarak kabul edilmeye başlanmıştır (Doğan, 2006: 123). Pepper'a göre Haeckel'in ekolojiyi tanımlarken kullandığı dil açık şekilde siyasaldır (Önder, 2003: 6). Amerikalı ekosistem ekolojisti ve biyolog Eugene Odum; ekolojiyi, *“doğanın yapısının ve işleyişinin etkileşimler dahilinde araştırılması”* şeklinde tanımlamaktadır (Odum, 1994: 173). Kanadalı eko-danışman Beth Carruthers ise ekolojiyi, *“canlılar ve canlıları saran çevre ile ilgili olan ilişkilerin bütünü”* olarak tanımlamıştır (Carruthers, 2006: 2).

Ekoloji kelimesi, Yunanca yurt anlamına gelen “oikos” ve söylem anlamına gelen “logia” sözcüklerinden türetilmiştir. Önceleri yalnızca hayvan ve bitkilerin doğal yaşam süreçlerini inceleyen bu alan, zamanla insanı da kapsayacak biçimde genişleyerek bir bilim alanı haline gelmiştir. Ekoloji, doğanın bir parçası olan ve bu parça içerisinde anlam kazanan insanın, çevresindeki doğal ortam ve canlılarla kurduğu etkileşimi inceleyen bir disiplindir (Cangızbay, 1989: 39).

Türk Dil Kurumu (TDK) ise “ekoloji” kelimesini, *“Canlıların hem kendi aralarındaki hem de çevreleriyle olan ilişkilerini tek tek veya birlikte inceleyen bilim dalı”* olarak tanımlamaktadır (sozluk.gov.tr, Erişim Tarihi: 10.06.2021). TDK çevre bilimlerini ise; *“Çeşitli bilim dallarını içerisinde toplayan, insan doğa ilişkilerini ve çevre sorunlarını inceleyen, uygulamalı ve disiplinler arası bilimler.”* olarak tanımlamaktadır (sozluk.gov.tr, Erişim Tarihi: 10.06.2021). Görüleceği üzere çevre bilimleri ve ekoloji kelimelerinin sözlük anlamları hemen hemen aynı anlama çıkmaktadır. Ekoloji genel olarak çevrebilim olarak Türkçe'ye çevrilmiş olsa bile, çevrenin verdiği anlam ile eko-nun verdiği anlam birbiriyle örtüşmemektedir. Çünkü “çevre” sözcüğünü kendisine ön ek alarak yapılmış olan çalışmalar insan merkezli olmaktadır. Bundan dolayı “eko”; birbirine dayalı toplulukları, bütünsel sistemleri

ve katılımcı parçalar arasındaki güçlü bağlantıları kastedecek şekilde “çevre”den ayrılmaktadır (Ağın, 2012: 285-286). Bu nedenle “çevrebilim” açısından sistem mühendisliği, kimya, fizik, anatomi, tıp gibi temel bilimleri kapsayan ekoloji biliminin araştırma sınırları zaman içerisinde sosyoloji, ideoloji, ekonomi ve coğrafyayı da içerecek biçimde genişlemiştir. Tüm bu tanımlamalardan görüleceği üzere insana “dışsal” olarak tanımlanan çevre ile, insanın da bir parçasını oluşturduğu “ev-hane” olan ekoloji arasında söylem olarak ciddi bir farklılık bulunmaktadır. Bu farklılık, tanımsal bir farklılıktan ziyade doğaya bakış açısını içeren derin bir farklılıktır (Özdek, 1993: 58). Ekoloji biliminin doğaya bakış açısı ile doğa, tahakküm alanı olmaktan “düşünsel” olarak çıkmıştır. Günümüzde ekoloji kavramı “biyolojik” değil, “normatif” bir çağırışıma sahiptir. Heackel, ekolojinin bilimsel metodolojisini klasik fen bilimleri felsefesinden uzaklaştırarak, disiplinler arası bir boyutta bütüncül bakış açısı getirmiştir (Önder, 2001: 4).

Heackel ile olgunlaşan ekoloji bilimi, zamanla ekoloji hareketinin doğuşuna neden olmuştur. Bu noktada çoğu zaman birbiri yerine kullanılan “çevrecilik” ve “ekoloji” kavramlarını açıklamak gereklidir. Önder’e göre “çevre” kelimesi insan dışında olan, insanı içermeyen, dışsal bir tanımdır (Önder, 2001: 5). İnsanın doğal yaşamdan ayrıştırılmasını mantıksal çerçevede ifade eden “çevre”, daha sonrasında “çevrecilik” anlayışını doğurmuştur. Çevrecilik, insan merkezli romantik bir harekettir. Ekolojik hareket ise, çıkar gözetmeksizin her canlının birbirinden sorumlu olduğu anlayışına dayanmaktadır. Ekoloji; insanın diğer canlılar ile kurduğu ilişkiyi irdeleyen ve çevre üzerinde yaşanan tahribatın sonuçlarını sadece insan açısından değil, bütün canlılar açısından değerlendiren bir disiplindir. Dolayısıyla ekoloji, bütünsel bir bakış açısına sahiptir. Ekolojistler reformist kökten bir değişikliği ve insan – doğa ilişkisi ekseninde gelişen yeni düşünce kalıplarını çevresel problemlerin çözümü olarak görürken, çevreciler ise çözümü var olan sistem içerisinde ararlar. Bu bağlamda çevreciler çoğu zaman mevcut düzenin devamlılığını savunan, romantik şekilde çevre sorunlarının bireysel önlemlerle aşılabileceğini söyleyenlerdir. Ekoloji ise bir bilim ve toplumsal hareket olarak; çevre krizinin siyasi, ideolojik, ekonomik, sosyolojik, toplumsal kökenlerine inerek, çözümü çok daha derinde (sistemde) aramaktadır (Öz, 1989: 28).

1881 yılında Alman etnolog ve hayvan ekoloğu Carl Semper, *“Animal Life as Affected by the Natural Conditions of Existence”* (Doğal Varoluş Koşulları

Tarafından Etkilenen Hayvan Yaşamı) isimli çalışmasında besin zinciri kavramını ortaya atmıştır. Besin zinciri, ekolojinin en temel kavramlarından bir tanesidir (Kışlalıoğlu & Berkes, 2010: 67). 1893 yılında ise fizyolog J. S. B. Sanderson, ekolojinin biyolojinin alt dallarından bir tanesi olduğunu savunmuştur (Kışlalıoğlu & Berkes, 2010: 65). Amerikalı bitki ekolojisti Frederick Clements ise 1905 yılında “*Research Methods in Ecology*” (*Ekolojinin Araştırma Yöntemleri*) isimli kitabı yayınlayarak, ekolojinin bir bilim olarak kullanması gereken araştırma yöntemlerini ortaya koymuş ve ekolojinin ayrı bir bilim olarak kabul görmesinde etkili olmuştur. Ekolojinin gerçekten bir bilim olarak kabul edilmesi ise 1940’lı yıllarda genetik bilimlerinde Darwinci görüşün ve doğal seleksiyonun büyük oranda doğrulanması ile olmuştur (Bowler, 2001: 123). 1960’lı yıllardan sonra ise ekoloji bilimi; ekolojik krizin ilk belirtilerinin oluşmasıyla daha çok önem kazanarak, kendi kimliğini tamamen bilimsel ölçüde kazanmıştır (Bowler, 2001: 193). Bu yıllardan itibaren insan girişimlerinin ekolojik olarak incelenmesi önem kazanmış ve ekoloji biliminde “insan ekolojisi” olarak yeni bir araştırma alanı doğmuştur (Yardımcı, 2006: 21).

Ekoloji başlangıçta sadece canlıların çevreleriyle olan etkileşimini ayrı ayrı incelerken, 1960’lı yıllardan itibaren bütüncül bir sistematik içerisinde hepsinin tek bir çatı altında olduğu düşüncesi oluşmuştur. Bu durum, “ekosistem” kavramını gündeme getirmiştir. 1927 yılında İngiliz zoolog ve hayvan ekoloğu Charles S. Elton; “*Animal Ecology*” (*Hayvan Ekolojisi*) isimli kitabında bütün canlıları besin zincirine göre sınıflandırmış, 1935 yılında ise İngiliz biyolog Tansley, bu sınıflandırmayı ekosistem olarak tanımlamış ve alanyazına kazandırmıştır (Kışlalıoğlu & Berkes, 2010: 33). Ekosistem; özellikleri bakımından çevresindeki alanlardan farklılaşan bir alana verilen genelleyici bir isimdir. Bu alan; insan, hayvan, bitki veya mikroorganizmaları içeren canlılarla birlikte, organik veya inorganik cansız maddeleri de içerisinde bulundurur (Yardımcı, 2006: 23).

2.4.2. Ekolojik Hareketler

19. yüzyılda Sanayi Devrimi’yle birlikte dünya üzerinde yaşanan değişim ve gelişmelerle, doğa yoğun şekilde tahrip olmaya başlamıştır. O dönemden sonra ortaya çıkan çevreci hareketlerin tamamı insan merkezli düşüncüyü temsilden öteye gidememiştir. Bu düşünce biçiminde doğa, sınırsız kaynağa sahipmiş gibi değerlendirilmiştir. Alman filozof Martin Heidegger, Sanayi Devrimi’ni ve insanlığın yaşadığı endüstriyel dönüşümü “*makul olmayan derecede doğaya meydan okuma*

talebinin açığa çıkartılması” şeklinde yorumlamıştır (Heidegger, 1998: 55-56). Çevreci hareketler, yaşanan çevresel problemlere çözüm olarak yine sistemin kullandığı “sürdürülebilir” öneriler getirmektedir. Örneğin teknolojik gelişmelere bağlı olarak alınabilecek yeni önlemler, yeşillendirme çalışmaları, bilinçlendirme çalışmaları gibi. Ancak çevreci hareketler, ekoloji düşüncesinin temelini oluşturan değişim ve dönüşüm düşüncesini görmezden gelir. Çünkü ekolojistler doğanın tahakküm altına alındığı kapitalist dünya düzenine eleştiri getirmektedirler. Bu bağlamda Sanayi Devrimi itibariyle ortaya çıkan çevreci anlayışlar, kapitalist piyasa ekonomisini sürdürmeyi öngörmüşlerdir. Yaşanan çevre problemlerine geçici, daha çok bireysel önlemlerin tavsiye edildiği ve insan merkezlikten öteye gidemeyen çözümler üretilmiştir.

Ekoloji hareketinin fikrîsel olarak temellendirilme süreci 1800’lü yıllardan itibaren başlamıştır. Araştırmacı Russel J. Dalton’a göre Batı Avrupa ve Kuzey Amerika kıtalarında 1880 – 1910 arasındaki doğa korumacı politikaların güdülmesi çevreci hareketlerin birincil dalgasıdır. Bu birincil dalga sayesinde en azından daha bilinçli avlanma konusunda insanların bilgilendirilmesi sağlanmıştır. 1864 yılında “sürdürülebilirlik” kavramının öncüsü kabul edilen George Perkins Marsh’ın yazdığı *“Man and Nature” (İnsan ve Doğa)* isimli kitapta, dünyanın insanın zararları karşısında çaresiz kaldığı yazılmıştır. Çünkü Marsh’a göre dünya, kendi kendini onaramamaktadır. Ancak buna rağmen Marsh’ın düşünceleri o dönemde fazla romantik görülmuş ve doğa felsefesinin uzantısı olarak kabul edilmiştir (Bowler, 2001: 22-23). Aynı dönemde Amerikalı mühendis Henry Thoreau, Marsh’ın düşüncesinden etkilenmiş ve dünyanın en çok, hammaddelerin bilinçsizce tüketilmesi nedeniyle tahrip olduğunu söylemiştir. Tüm bu düşünceler ışığında, 1900’lü yıllara yaklaşılrken doğa ve insan ilişkisini tanımlamaya yönelik dernek ve vakıflar, Amerika Birleşik Devletleri’nde kurulmaya başlanmıştır (Önder, 2003: 91). 1930’lu yıllarda Nazi Almanyası’nda *“Wandervögel Hareketi”* ortaya çıkmıştır. Bu hareket; modernlik karşıtı bir seviyede toprağa, doğaya ve yapaylaşmamış dünyaya geri dönüş fikrini benimsemiştir (Yardımcı, 2006: 29).

Ekolojinin bir bilim alanı olması dışında bir toplumsal hareket haline gelmesi, çevre problemlerinin görünür düzeyde gözlemlenmeye başladığı 20. yüzyılın ikinci yarısına denk gelmektedir (Sayrak, 2019: 18). Heackel’in yaptığı ekoloji tanımı, 1960’lı yıllarda anlamını genişleterek, sosyal bilimlerin siyasal, toplumsal, sosyolojik

bir inceleme alanı haline gelmiştir (Mutlu, 2009: 2). Dünyada çevresel hareketin kurucusu olarak kabul edilen Rachel Carson, 1962 yılında yayınladığı “*Silent Spring*” (*Sessiz Bahar*) isimli kitabı ile ekolojik toplumsal hareketlerin oluşmasına önemli katkı sunmuştur. Bu kitap ile teknolojinin ve insanların kullandığı kimyasal bileşenlerin doğaya zararları sorgulanmaya başlanmıştır (Turgut, 2001: 10).

1960’lı tarihlerden önce sadece bilimsel düzeyde araştırmaların yürütüldüğü, biyoloji biliminin bir alt dalı olarak kabul görülen ekoloji, 1960’lı yıllardan sonra sanayileşme, nüfus artışı, çarpık kentleşme, bilinçsiz tüketim gibi nedenlere bağlı olarak artan çevre problemleriyle sınırlarını genişleterek sosyal bilimlerde de kendisine “disiplinler arası” bir boyutta yer bulmuştur. 1970’e doğru yaklaşıldığında dünyanın her köşesinde farklı konuları kapsayan toplumsal hareketler boy göstermiştir. Değişim ve dönüşüm rüzgarı beraberinde sorgulayıcı düşüncüyü getirmiştir. Ekoloji alanında da bilimsel metodolojinin sorgulanmasıyla; doğanın doğru şekilde korunmadığına dair talepler artmıştır. Toplum içerisinde çevre sorunlarına paralel olarak doğayı korumaya yönelik artan talepler, ekolojinin sadece biyolojinin alt alanı olarak kalmasına engel olmuş, bir toplumsal hareket haline dönüştürmüştür. Ekoloji ve siyasetin kesişmesi, “siyasal ekoloji” terimi doğurmuştur. Siyasal ekoloji; çevre problemlerinin politikalaşmasına, aktif siyaset içerisinde yer almasına, yöneticilerin söylemlerini etkilemesine ve ekolojik hareketlere göndermede bulunan bir terimdir (Keleş, Hamamcı & Çoban, 2012: 59-61). 1968 Mayıs olayları etkisinde verilen siyasal ve toplumsal mücadele, aynı zamanda ekolojik hareketlerin de politik bir zemine oturmasında önemli rol oynamıştır. 1969 yılında “*Greenpeace*”, 1971 yılında ise “*Friends of Earth*” sivil toplum kuruluşları kurulmuştur. Ayrıca 18 Mayıs 1969’da Amerika Birleşik Devletleri’nin uzay programı çalışmalarından sorumlu olan NASA’nın uzaydan çektiği dünya fotoğrafları, ekolojik hareketleri ateşleyici bir rol oynamıştır. Bu fotoğraf; ekolojistlerin üzerinde yaşadıkları dünyaya uzaktan, üçüncü bir göz olarak bakabilmelerini sağlamıştır. Böylelikle dünya ile farklı düzeyde kavramsallaştırılmış bir etkileşim kurmak mümkün hale gelmiştir (Şen, 2016: 53).



Görsel 90: NASA'nın 18 Mayıs 1969'da Apollo 10 uzay aracından çektiği dünya görüntüsü
(<https://www.nasa.gov/image-feature/may-18-1969-apollo-10-view-of-the-earth>, Erişim Tarihi:
18.06.2021)

1970'li yıllardan itibaren ekolojist hareketler çeşitlenmeye, fikişsel olarak farklı temeller üzerinde kategorilendirilmeye başlamıştır. Yardımcı'ya göre bu gelişim ve kategorilendirilme süreci, aynı zamanda ekolojik hareketleri çevrecilikten ayırmaya imkan vermiştir (Yardımcı, 2006: 33). 1968 yılında kurulan, insanlığın geleceği adına bir araya gelen akademisyen, siyasetçi ve düşünürlerden oluşan Roma Kulübü; 1972 yılında "*Limits of Growth*" (*Büyümenin Sırları*) başlıklı, istatistiksel bilgilere dayalı bir makale yayınlamıştır. Bu makalede çevre kirliliğinin bu hızla devam etmesi durumunda, yakın gelecekte insanın yaşamaya elverişli ortam bulamayacağı belirtilmiştir. Bu çalışmayla "organik büyüme" önem kazanmıştır (Önder, 2001: 100-101). Yine aynı yıl yayınlanan, İngiliz filozof ve yazar Edward Goldsmith tarafından yazılmış "*Blueprint for Survival*" (*Yaşam Şablonu*) isimli kitap, İngiliz toplumunun toplumsal düzenine eleştiriler ve enerji kaynaklarının doğru kullanımına dair kapsamlı öneriler getirmektedir. Aynı zamanda Goldsmith bu kitapta, küçük yerleşim birimlerinin nüfus açısından daha kalabalıklaşması gerektiğini, şehirleşmenin düşmesi gerektiğini savunmuştur (Keleş, Hamamcı & Çoban, 2012: 236-238).

1973 yılında Alman – İngiliz ekonomist Ernst Friedrich Schumacher, "*Small Is Beautiful: A Study of Economics As If People Mattered*" (*Küçük Güzeldir: Önceliği İnsana Veren Bir Ekonomi Anlayışı*) başlıklı kitabını yayınlarak, "küçük ölçekli ekonomi" kavramını ortaya atmıştır. Küçük ölçekli ekonomi düşüncesi ile Schumacher; toplumsal düzenin büyük oranda bozulmadan devam ettiği, ancak yeni üretim ve yeni tüketim yöntemlerinin denendiği bir ekonomi modeli geliştirmiştir. Bugün bu kavram, ekoloji hareketlerinin çevre problemlerinin çözümü için öngörüldüğü bir ekonomik dönüşüm görüşü haline gelmiştir (Önder, 2003: 102).

1983 yılında Almanya’da kurulmuş olan “Birlik 90 / Yeşiller Partisi” parlamentoya girmek için gerekli olan %5 seçim barajını aşmıştır. Böylelikle 27 kişilik milletvekili ile Alman meclisine girmişlerdir. Partinin bu şekilde destek görmesinin temel nedeni; ABD ve NATO’nun nükleer başlıklı füzelerinin Batı Almanya’ya yerleştirilmesini eleştirmesinden kaynaklanmaktadır. Aynı parti 1987 Ocak ayında yapılan seçimlerde oy oranlarını %8,3’e çıkartmıştır. Bu artışın ana sebeplerinin içerisinde Çernobil Felaketi ve asit yağmuru tehditleri yer almaktadır.

1880’li yıllardan itibaren fikişsel insan – doğa ilişkisine kaşı bakış açısında değışim gözlenmiş, 1950’den sonra ise ekoloji bilim olmasının yanında bir toplumsal hareket haline gelmiştir. Bu hareketlerin şekillenmesinde rol oynayan ve ekolojik felsefe haline gelmiş, toplumsal düzene yön verecek biçimde temellendirilerek romantik “çevrecilik” anlayışından sıyrılan iki ana akım ekoloji düşüncesi vardır. Bunlar derin ekoloji ve toplumsal ekolojidir. Her iki ekoloji anlayışı temelde insan merkezçiliğe ciddi eleştiriler getirmektedir. Bu anlayışların soruna önerdikleri çözüm anlayışları farklılaşmaktadır. Tezin bundan sonraki alt başlıklarında derin ekoloji ve toplumsal ekoloji anlayışları üzerinde durulacaktır.

2.4.2.1. Derin Ekoloji

Derin ekolojinin tarihsel gelişimine geçmeden önce bu hareketin temeli olan “ekofelsefe” terimini tanımlamak gerekmektedir. Norveçli filozof Arne Naess (1912 – 2009) tarafından ekoloji literatürüne kazandırılan ekofelsefenin ilkeleri, 1973 yılında “*The Shallow and the Deep: Long Range Ecology Movement: A Summary*” (Sığ ve Derin: Uzun Menzilli Ekoloji Hareketi: Bir Özet) başlıklı makalede atılmıştır (Yaylı & Çelik, 2011: 371). Naess bu makalede ekofelsefenin ilkelerini; “insan-çevre anlayışını ilişkisel toplam çevre anlayışı doğrultusunda reddedilmesi”, “biyosferik eşitçilik”, “çeşitlilik ve ortak yaşam ilkeleri”, “sınıf karşıtı duruş”, “kirlilik ve kaynakların tükenmesi ile mücadele”, “karmaşıklık”, “yerel özerklik”, “merkez-dışılık” olarak belirlemiştir (Naess, 1973: 95-98).

Naess; insan merkezçiliği ekolojik krizin en büyük sebebi olarak görmüştür. Naess; bu krizin çözümü için ideolojik, toplumsal, ekonomik, yaşamsal değışimlere ihtiyaç olduğunu savunur. Naess’e göre ekofelsefe; var olan toplumsal, ekonomik, endüstriyel sistemlerin sorgulanması yoluyla insan merkezçiliği reddeden bir denge-uyum felsefesidir. Bu bağlamda evrende yer alan bütün canlılar birbirlerine karşı

etkileşim ve dönüşüm içerisindedir. Ekofelsefe, insanların diğer bütün canlılar gibi olduğunu söyleyen ekomerkezciliği doğurmuştur. Ekomerkezcilik; tüm canlıları insanlığın pragmatik faaliyetlerinden bağımsız kabul eder. Bu nedenle her canlı birbirinin oluşumuna, değişimine, sürdürülebilirliğine etki eder tezini destekler (İgit, 2016: 959). Bu yönüyle ekofelsefe aynı zamanda Darwinizme atıfta bulunur. Ayrıca Arne Naess, “biyosfer” yerine “ekosfer” terimini kullanmıştır. Ekosfer terimi canlı ve cansız bütün varlıkları içeren ekolojik alanı ifade ederken, biyosfer yalnızca biyolojik açıdan canlı kabul edilenlerin ekolojik alanını ifade etmektedir (Dindar, 2012: 72).

Ekofelsefe; Fransız politik aktivist Félix Guattari’nin psikianalist ve postyapısalcı bakış açısı ışığında gelişim göstermiştir. Guattari’nin “*The Three Ecologies*” (Üç Ekoloji) başlıklı kitabı, ekolojiye sınıfsal ayrımlar getirmektedir. Guattari bu sınıflandırmayı; “öznelliğin ifadesel değişimi; teknolojinin, simgeselliğin, görselliğin artmasıyla ne şekilde bağlantılıdır?” sorusuna istinaden yapmıştır. Bu soru üzerine Guattari ekolojiyi; “sosyal ekoloji”, “zihinsel ekoloji” ve “çevresel ekoloji” olarak üçe ayırmıştır. Sosyal ekoloji; insan faaliyetlerini ve insanın kapladığı alanı ifade ederken, çevresel ekoloji doğayı, zihinsel ekoloji ise maddesel olmayan, canlılar arasında etkileşim ve iletişime imkan tanıyan, etkin dünyayı ifade eder. Aynı zamanda Guattari; bu üçlü sınıflandırmayı manevi değer sistemini değiştirebilecek bir güç olarak değerlendirmiştir (Guattari, 2000: 41-49).

Ekofelsefe aynı zamanda Arne Naess ve George Session’un ortaya attığı “derin ekoloji” kavramına düşünsel olarak temel teşkil etmiştir. Arne Naess; öncelikle ekolojiyi sığ ve derin ekoloji olarak ikiye ayırmıştır. Sığ ekoloji; ana akım çevrecilik anlayışından ileri gidemeyen, çevresel problemlerin çözümünde alışkanlıklar üzerinde iyileştirmelerin ve bireysel çabaların gerekli olduğunu söyleyen düşünce biçimidir. Sığ ekolojistler, çevre kirliliğine karşı teknik ve teknolojilerin doğru kullanılması ve yoğunlaştırılması gerektiğini savunurlar. Bu türden önlemlerle nüfus ve kaynak sıkıntılarının önüne geçilebileceğini düşünen sığ ekolojistler; çevresel problemlerin politik olmasından çok bilimsel olduğunu öne sürmüşlerdir. Bu türden bir düşünce sistemi, sorunların özüne inmek konusunda yetersiz kalmıştır (Garrard, 2004: 16). Derin ekoloji ise; dünyadaki bütün canlıların faydasını gözetken, canlı çeşitliliğinin bütün canlılara olumlu yönde katkı yapacağını benimseyen, insanların doğa üzerindeki tahakkümünün olabildiğince kısıtlanması ve insan

nüfusunun azalması gerektiğini savunan, politikaların, teknolojinin, ekonominin bu amaçla derin bir değişime tabii olması gerektiğini söyleyen bir ekolojik düşünce sistemidir (Keller, 2008: 210). Naess'e göre derin ekoloji; bütünsel bir anlayıştır ve yaşam biçimimizden yönetim biçimimize, hatta yaşam felsefemize kadar etki etmektedir (Naess, 1994: 10). Bu bütünsel görüş sistemi normatif olmasından kaynaklı; ekolojiyi, bilimden ziyade felsefeye yakınlaştırmıştır. Bu nedenle yoğunluklu olarak "ekofelsefe" veya "ekosofi" olarak nitelendirilmiştir. Bu sistem, ekofelsefeden beslenmektedir. Aynı zamanda derin ekoloji, farklı toplumsal kültürlerin içerisindeki doğa imgelerini ele almaktadır. Culloty ve Brereton'a göre kültürlerle yerleşmiş olan doğayı koruma düşüncesi, sadist bir hayranlıktan başka bir şey değildir (Culloty & Brereton: 2017: 139). Özellikle bu konuda insan – doğa ilişkisinin metafiziksel, dinsel öğelerle olan bağlantısına gönderme yapılmaktadır. Derin ekoloji anlayışı; insanın doğadan tamamen soyutlanması veya insan faaliyetlerinin sonlandırılmasını değil, insanın doğa içerisindeki konumlandırılmasının yeniden yapılmasını ve insan faaliyetlerinin minimize edilmesini önermektedir. Çünkü enerji akışı gereğince dünya üzerinde bütün canlılar hayatta kalabilmek için başka canlıları besin olarak kullanmak durumundadır. Derin ekolojinin ekosferik enerji normunda; insanların diğer canlıların doğal yaşam alanına olabilecek "en az" düzeyde müdahale etmesi gerektiği belirtilmektedir (Önder, 2003: 162).

Naess'in ekofelsefe ve derin ekoloji anlayışında iki temel ilke bulunmaktadır. Bunlar "kendini gerçekleştirme ilkesi" ve "ekosferik eşitlik ilkesi"dir. Kendini gerçekleştirme ilkesi; doğada var olan çeşitliliği en yüksek seviyeye çıkartmayı amaçlar ve hayat biçimlerinin zenginleşmesinin, her bir türün kendini gerçekleştirilmesiyle bağlantılı olduğunu söyler. Tüm bu zenginlik ve çeşitlilik, ortak ve evrensel bir yaşama işaret etmektedir. Böylelikle kendini gerçekleştirme ilkesi; güçlünün güçsüzü ezmesi veya yaşama uyum sağlayanın hayatta kalması gibi düşüncelerden sıyrılarak, "yaşa ve yaşat" mottosunu destekler. Bu yönüyle kendini gerçekleştirme ilkesi, doğaya bir benlik atfederek, bu benliği oluşturan unsurun canlıların bütünleşmesi olduğunu belirtmektedir. Bu durum ancak insanın evrenle metafiziksel olarak bağlantı kurmasıyla mümkündür (Önder, 2003: 157-161). Biyosferik eşitlik ilkesi; bütün hayatların ve yaşam formlarının değerli olduğunun belirtildiği ilkedir. Bu ilkeye göre, bütün canlılar kendilerini gerçekleştirirken biyosferik olarak eşit haklara sahiplerdir. Bu noktada Naess; "eşit haklara sahip olmak" ve "eşit kendini gerçekleştirme hakkına sahip olmak" arasında ayırım yaparak, her canlı

formunun eşit ihtiyaçlara sahip olmadığına dikkat çekmiştir (Önder, 2003: 162-163). Bu bakış açısına göre; insan dışındaki hayat formlarının birbirlerini besin olarak kullanması durumu normal olarak karşılanırken, insanın bu konuda daha hassas ve sorumluluk sahibi olması gerektiğinin vurgulandığını söylemek mümkündür.

Derin ekoloji anlayışında insan doğanın hakimi konumunda değil, onun bir parçası konumundadır. Bu anlayış bütün canlıların eşit olduğunu savunmaktadır. Rueckert, Glotfelty ve Fromm'a göre derin ekolojinin en önemli yasası "her şeyin birbiriyle bağlantılı" olma durumudur (Glotfelty & Fromm, 1996: 108). Aldo Leopold'a göre toprak etiği kavramı, derin ekolojiyle yakından ilişkilidir. Toprak etiği; ekolojik merkezli bir düşünce olarak pragmatik insan eylemlerini reddetmektedir. Böyle bir etik anlayışı, beraberinde türler arası saygıyı getirecektir. Leopold aynı zamanda toprak ve insan ilişkisinin ekonomik temellere dayandığını ifade etmiştir. Öyle ki kapitalist düzen içerisinde canlı türlerinin değerleri insana sağladığı fayda ile ölçülmektedir. Toprak etiğine göre her canlı yaşama hakkına "gerekçesiz" sahiptir. Bu bağlamda toprak etiği; insan dışı canlıların var olmasına, korunmasına, önemli atfedilmesine dikkat çekmiştir (Leopold, 1949: 2-8).

Naess'e göre derin ekolojinin temel olarak üç kuralı vardır. Bunlar şu şekildedir;

1- Yeryüzündeki insanların ve insan olmayanların (bütün canlıların) gelişim göstermesi, iyileşmesi içsel bir değere sahiptir. Bu değer; insanın menfaatlerinden bağımsız bir değerdir.

2- Yaşam biçimlerinin zengin olması ve farklı türlerin bir arada bulunması bu içsel değerlerin gerçekleşmesine katkıda bulunur. Bu katkı; her türlü yaşam formunun hayatını olumlu yönde etkileyerek, yeryüzündeki çeşitliliği ve zenginliği sağlar.

3- İnsanlar yalnızca yaşamsal ihtiyaçlarını karşılayacakları ölçüde bu yaşam biçimine müdahil olabilirler. İnsanın bu zenginliği ve çeşitliliği azaltma gibi bir hakkı bulunmamaktadır (Naess, 1994: 14-16).

Derin ekoloji tüm bu ilke ve özellikleriyle; Arne Naess tarafından bireylerin fikirlerini değiştirmeye yönelik formalize edilmiş bir ekoloji felsefesidir. Bu felsefe; toplumsal değişimi arka plana atmış, toplumsal yapının değişimine ışık tutmamıştır.

Derin ekolojinin bireyi dönüştürmeyi amaçlayan bir düşünceyi sunması ve sınırlarının belirsiz olması kendisinin yoğunluklu olarak metafiziksel bir inanç sistemi olarak tanımlanmasına neden olmuştur. Önder, derin ekolojiyi “*yeşil bir bağnazlık ve tinsel potpori*” olarak tanımlamıştır (Önder, 2003: 109). Bu açıdan derin ekoloji felsefesi; rasyonel ve uygulanabilir bir görüş olmaktan çok, mistik bir düşünce bütünüdür.

2.4.2.2. Toplumsal Ekoloji

Ekolojinin felsefe haline gelmiş ana akım düşüncelerinden bir diğeri ise toplumsal ekolojidir. Toplumsal ekoloji terimi ilk olarak Alman mimar Erwin Anton Gudkind'in 1954 yılında yayınlanan “*Community and Enviroment*” (*Topluluk ve Çevre*) isimli kitabında kullanılmıştır. Ancak toplumsal ekolojinin felsefi temellere dayalı bir toplumsal hareket haline gelmesi sosyalist düşünür Muray Bookchin (1921 - 2006) ile olmuştur (Jardins, 2006: 455). Marksist ve anarşist geleneğe sahip olan Bookchin (İmga, 2009: 75), toplumsal ekolojiyi geliştirirken özellikle Kropotkin'in anorkomünizminden faydalanmıştır (Önder, 2003: 186). ABD'de Toplumsal Ekoloji Enstitüsü'nün kurucusu olan Bookchin, toplumsal ekolojinin sadece teorisini değil, pratiğini de belirlemiştir (Yardımcı, 2006: 76). Bookchin; canlı ve cansız organizmaların birbirleriyle kurduğu ilişkiyi ekoloji olarak tanımlarken, insanın doğadaki rolünün farklılığı ve geçirdiği evrimsel değişiklikler nedeniyle karmaşık bir ekolojik kimliğe sahip olduğunu, bundan dolayı sadece insanlığı ilgilendiren “toplumsal” bir ekolojinin gerekliliğini ortaya koymuştur. Bookchin bu durumu şu şekilde açıklar;

“...*homo sapiens yavaş ve zahmetli bir şekilde doğal dünyadan kendine özgü eşsiz bir toplumsal dünya geliştirdi. Her iki dünya son derece karmaşık evrim safhaları içinde birbiriyle etkileşim içinde olduğu için doğal bir ekolojiden söz etmek gerektiği kadar, toplumsal bir ekolojiden söz etmek de önem kazandı.*” (Bookchin, 1994: 102).

Bookchin'in en büyük gayesi, ekolojinin toplumsal düzeyde ele alınması olmuştur. Jardins'e göre Bookchin'in toplumsal ekoloji düşüncesi; köken olarak sosyalizm, anarşizm, Aritotelesizm ve Hegelizm gibi farklı felsefi yaklaşımları kapsamaktadır. Çevresel problemlerin nedenini insanlığın doğaya karşı kurduğu egemenlik ve tahakkümde arayan Bookchin; marksizmin sınıf, anarşizmin ise devlet yaklaşımına karşı çıkar (Jardins, 2006: 455-456).

Bookchin'e göre tüketim toplumu ve kapitalizm çevre problemlerinin bir nedenidir. Ancak problemlerin kökenine inildiğinde; kültürel, politik, etnik, toplumsal problemler oldukları görülecektir. Bu nedenle problemlerin çözümü yalnızca mistik bir doğa görüşü ile değil, devrimsel bir toplumsal değişimle mümkündür. Bookchin'e göre her ekolojik problem, toplumsaldır (Bookchin, 2013: 9).

Hem toplumsal ekoloji, hem de derin ekoloji; insanın doğayı kendi egemenliği altına almasını eleştirir. Ancak derin ekoloji; insan merkezci olan bütün ideolojileri görmezden gelerek tamamen biyo merkezci bir disiplindir. Toplumsal ekoloji ise; insanın geçirdiği doğal evrim gereği diğer canlılardan farklı ihtiyaçlarının olduğunu, bu bağlamda yeni bir toplumsal sistemin gerekliliğini savunur. Bookchin'e göre derin ekoloji görüşü, insanlar arasındaki ilişkinin ve bu ilişkinin etkilerinin doğaya yansıtıldığını görmezden gelen bir anlayış ortaya koymaktadır (Bookchin, 2013: 20 - 23). Bu doğrultuda toplumsal ekoloji; çevre problemlerinin çözülmesi için, öncelikle insanlar arasında yaşanan problemlerin çözülmesi gerektiğini savunmaktadır. Toplum içerisinde sistemin gerekliliği olarak kurulmuş tahakküm ve egemenlik anlayışı, toplumsal ekolojinin ilgilendiği en temel alandır. Bu bağlamda toplumsal ekoloji; toplumları oluşturan kültürel, imgesel, dini, sosyolojik etmenlerin analizi ve bu analizin sonuçlarının uygulanabilir ekolojik kurallara dönüştürülmesiyle ilgilenmektedir. Ayrıca tüm bunlarla birlikte toplumsal ekoloji; insan ve doğayı birbirinden ayıran ilişki biçimini sorgulamaktadır.

Toplumsal ekoloji anlayışına göre; tahakküm ve itaat anlayışı, bütün çevre problemlerinin temelini oluşturmaktadır. Bu doğrultuda toplumsal ekoloji; hiyerarşik toplum yerine, bağımsız düşünebilme yetisi üzerine kurulu özgürlükçü bir toplumun oluşumunu gerekli kılar (İdem, 2002: 10). Aynı zamanda toplumsal ekoloji; doğada giderek farklılaşan maddi örgütlenme düzeyleri ve artan öznellik dereceleri aracılığıyla insanın evrim içerisindeki yerinin temellendirilmesini sağlar. Çünkü toplumsal ekoloji; toplumsal gelişimin, doğal evrim karşısında ne düzeyde olduğuyla ilgilenmektedir. İşte tam bu noktada toplumsal ekolojistler; toplumsal evrimin, doğal evrim içerisinde konumlandırılmasının herhangi bir çevresel olumsuzluğa sebebiyet vermemesi için çalışmaktadırlar (Bookchin, 2013: 54-55). Bu bağlamda Bookchin; toplumu, doğal evrim ile toplumsal evrim arasındaki süreklilik ve bağ açısından ekolojik bir topluma dönüştürülmesi açısından incelemektedir. Tüm bu açıklamalar ışığında toplumsal ekolojinin; ekolojik bir topluma yön veren, toplum ve ekoloji

arasında bağ kuran, bu bağı kültürel kodlarda arayan bir düşünce sistemi olduğunu söylemek mümkündür.

Toplumsal ekoloji, doğanın toplum içerisindeki yansımasıdır. Bu yansıma evreli, aşamalı ve birikimseldir. Toplumsal ekolojistler bu yansıma eleştirel gözle bakmaktadır. Çünkü toplumsal ekoloji statik doğa algısını reddederek; toplum ve kültürün doğa üzerindeki etkisine vurgu yapar (Ünal, 2010: 115). Toplumsal ekoloji; toplumun ve insanlığın özünü uyandırmak, ona etik bir içerik katma sorumluluğunu üstlenmektedir. Aynı zamanda Bookchin'e göre, doğa ile toplum arasında oldukça karışık ve bütünlükçi bir ilişki vardır. Toplumsal ekoloji bu ilişki sayesinde toplumsal olanı, ekolojik olanla etik çerçevesi içerisinde birleştirmekte, bu birleşmeyle her ikisine birden yeni nitelikler kazandırmaktadır (Bookchin, 2014: 109). Toplumsal ekoloji; toplumun özgürlük kazanması ve tinsel değerlerin sorgulanmasıyla değişmesi gerektiğine vurgu yapan, doğal dünya ve toplumsal dünyanın tek bir çatı altında buluşturulmasına dikkat çeken, doğal gelişimin kendisini bir özne konumuna getiren çağdaş ekoloji teorisidir. Bu nedenlerle toplumsal ekoloji; toplumun ekolojik temelli olarak yeniden oluşturulması gerektiğini savunur.

Bookchin'e göre doğa var olan her şeydir. Ancak hiçbir zaman sabit değildir. Doğa her zaman uzun süreli bir değişim ve gelişim içerisinde. Bu noktada evrimsel süreç, diyalektik ve çok yönlüdür. Doğa başlığı altında var olan her şey, devamlı bir döngü halinde olmadıkları şeylere dönüşür (Bookchin, 2013: 19-23). Bookchin bu sürekli dönüşüm sürecini diyalektik doğalcılık olarak tanımlamaktadır. Diyalektik doğalcılık insana, doğaya karşı etik olabilmesi için nesnel bir çerçeve sunar (Yardımcı, 2006: 84). Bu doğrultuda çevre problemlerindeki asıl mesele, toplumsal evrimin doğal evrim içerisinde nasıl yerleştirildiğidir.

"İnsanlık 'birinci doğa' olarak adlandırabileceğimiz kendi biyolojik evrimsel tarihinden hiçbir zaman kopmamıştır. Ancak 'ikinci doğa' olarak adlandırabileceğimiz kendisine özgü toplumsal bir özellik de geliştirmiştir. İnsanın ikinci doğası, hiç de doğallıktan uzak değildir. Hatta önemli oranda organik evrimin birinci doğasının yaratımıdır." (Bookchin, 2013: 17-18).

İkinci doğa; insanın birinci doğa ile kurduğu ilişki çerçevesinde oluşmaktadır. Bu doğrultuda toplumsallaşma sürecinde oluşan kültürler, inançlar, düşünceler ve sosyal ilişkiler, ikinci doğayı oluşturan en önemli detaylardır (Feyzioğlu, 2015: 127). Toplumsal özellik gösteren ikincil doğanın, toplum dışında kalan birincil

doğayla olan ilişkisini; insanlığın oluşturduğu kültür, toplumsal düşünce yapısı, inanç ve üretim biçimleri, toplumsal hiyerarşik düzen gibi kıstaslar belirlemektedir. Bu açıdan ikincil doğa, insanın sahip olduğu özelliklere göre geliştirilmiş bir doğadır. Bu nedenle insan ve insan dışı doğanın, birbirinden farklı ekosistemler olduğu söylenebilir. ABD’li psikaytrist Joe Kovel bu durumu şu şekilde açıklar;

“...İnsanların da doğanın bir parçası olduğu ve diğer canlılar gibi hayatta kalmak ve çoğalmak için bir ilişki modeline ihtiyaç duyduğu düşünülürse, bir insan ekolojisinden söz edilebilir...” (Kovel, 2005: 34).

Toplumsal ekolojinin en büyük eleştirisi hiyerarşi odaklı düzenedir. Toplumsal ekolojistlere göre bu sistemin ya ortadan kaldırılması ya da kapsamlı bir şekilde değişikliğe uğratılması gerekmektedir (Oral, 2018: 6). Dolayısıyla toplumsal ekoloji anlayışında; rekabete dayalı bir biçimde iktidar kazanmış olan güç odaklarına çevre sorunlarına dair talepte bulunmanın yetersiz olduğu düşüncesi hakimdir. Çünkü böyle bir talep; sadece bireysel tutumların değiştirilmesi ile sonuçlanarak, problemin asıl kaynağı olan iktidar ilişkilerini arka plana itecektir. Toplumsal ekoloji, bireysel ve gelişigüzel davranış biçimlerini değil, toplumsal düzeyde planlanan ekolojik stratejilerin, yasama aracılığıyla demokratik bir biçimde alınan kararlarla doğru biçimde yürütülmesini kapsamaktadır (Bookchin, 2015: 43-44).

Özetle toplumsal ekoloji; doğayı hakimiyet altına alma fikrinin yapısal, nitel ve nicel kaynaklarına inerek toplumların ve toplumları yöneten iktidarların doğa üzerinde sömürsünü engellemeyi amaçlamaktadır (Bookchin, 2013, 38-39). Toplumsal ekolojiye göre bütün çevresel problemlerin kaynağında kökleşmiş kapitalist sistem yatmaktadır.

Bookchin’in temellendirdiği toplumsal ekoloji düşüncesi; 1960’lı yıllardan itibaren insan – doğa ilişkisine yeni bir bakış açısı kazandırmış; özgürlüğe ve ideolojik etmenlere ekolojik açıdan önem vermiş, kapitalist toplumsal sistemin ortadan kaldırılması gerektiğini savunmuş, doğa ile uyumlu bir toplum modelinin gerekliliğini ileri sürmüş bir ekoloji biçimidir.

2.5. Tüketim Kültürü ve Tüketim Toplumu

Polonyalı sosyolog Bauman’a göre günümüz dünyasındaki endüstriyel rekabet, cezbetme üzerine kuruludur. Bu cezbetme durumu tüketimi doğurmaktadır.

Bu noktada modernleşmeyle birlikte değişen öncelikler, tüketim kültürünü oluşturan en önemli etkenlerden bir tanesidir. Bauman bu durumu “yaşamak için mi tüketiyoruz, yoksa tüketmek için mi yaşıyoruz?” şeklinde bir sorgulamayla ele almıştır (Bauman, 2016: 91-93). Aynı zamanda Bauman, tüketimin artık insanlığın yaşamsal pratiği haline geldiğini şu şekilde ifade etmektedir:

“...hiçbir şey tüketici tarafından kucaklanmayacak, hiçbir şey ölüm bizi ayırana kadar taahhüdünde bulunmayacak, hiçbir ihtiyaç tamamen doyurulmuş olarak görünmeyecek, hiçbir arzu nihai görülmeyecektir...” (Bauman, 2016: 93-94).

Bu ifadede görüleceği üzere Bauman’a göre ihtiyaç tüketimi doğursa bile, ihtiyaçlar hiçbir zaman bitmeyecektir, böylelikle tüketim de bitmeyecektir.

Bir başka sosyolog olan Jean Baudrillard ise tüketimin ne olduğuyla ilgilenmiştir. Baudrillard, tüketimin maddiyat ya da bolluk ile doğrudan bir ilişkiye sahip olmadığını, tüketimin giyilen kıyafet, yenilen yiyecek, kullanılan cihazdan çok daha fazlası olduğunu söylemiştir. Baudrillard’a göre tüketim, maddiyatı temsil eden bütün unsurların bir arada töz olarak organize olmasıdır (Baudrillard, 2011: 241). Bu durumda Baudrillard’ın sözünü ettiği tüketim, maddi nesnelerin soyutlanması yoluyla onlarla kurulan ilişkidir. Aynı zamanda Baudrillard’a göre tüketim hiçbir zaman bitmez ve yok olma sürecine girmez. Bunun sebebi ise insanın hiçbir zaman doyum noktasına ulaşamıyor oluşudur. Bu haliyle tüketim, ihtiyaçtan kaynaklanan bir doyum aracı değil, arzudan kaynaklanan bir tatmin aracıdır. (Baudrillard, 2011: 245-246).

Devamlı ihtiyaç halinde hissetme durumu, satın alma hevesini canlı tutmaktadır. Böylelikle kâr odaklı düzen devamlı tüketime neden olmaktadır. İhtiyaçların kavramsal düzeyde önem kazanması ve onlara yüklenen anlam giderek artmıştır. Karl Marx; insanın kendi kapasitesini daha fazla arttırmak için bazı mallara ihtiyaç duyduğunu, bu sayede insanların kendilerini daha eksiksiz canlılar olarak gördüklerini dile getirmiştir. Buğra bu konuda nesnel olan ihtiyaçlar, zorunluluklar ve öznel isteklerin birbirinden farklılıklarına dikkat çekmektedir. Beslenme, sağlık, barınma gibi zorunlu ihtiyaçların yanında küresel sistem, seri tüketilmeye uygun ürünlerin ve malların öne çıkartılıp insanlara sunulmasını sağlamaktadır (Buğra, 2003: 29-30). Bu açıdan düşünüldüğünde; günümüz dünyasında arzu ve isteklerimiz, göreceli ihtiyaca dönüşmüş durumdadır. Ayrıca sahip olunmak istenenler (başka bir ifadeyle ihtiyaçlar) belli bir yaşam biçimini, belli bir kişiliği veya grubu

temsil edecek düzeyde olabilir. Bu temsiliyet durumu, ilgili tüketim ürünlerini cazip ve olduğundan daha tüketilebilir kılmaktadır (Slater, 1997: 84-86).

Alman sosyolog Georg Simmel 19. yüzyılda Berlin kentini inceleyerek *“Metropolis and Mental Life”* (*Metropol ve Zihinsel Yaşam*) başlıklı makaleyi yazmıştır. Bu makalede Simmel; modernleşen kentlerde bireysel tutumları ve alışkanlıkları korumanın zorluğundan bahsetmektedir. Çünkü modernleşmeyle beraber kent hayatı; belirli grupların/zümrelerin ortaya çıkmasına neden olarak tüketimi arttırmıştır. Böylelikle bir birey nasıl algılanmak ve hangi gruba kendisini dahil etmek istiyorsa, o şekilde tüketme yolunu seçmiştir. Aydoğan’a göre kitle tüketiminin en belirgin özelliklerini içeren kent; metaya dönüşmüş ve değerini yitirmiştir (Aydoğan, 2014: 204).

Modern toplumda kentleşme; geleneksel yaşam biçimini ve ilişkileri ortadan kaldırarak, tüketimi belirgin hale getirmiştir. Kapitalist sistem; üretimde harcanan paranın, tüketim yoluyla tekrar paraya dönüştürülmesini sağlamakta, bu döngü üretim-tüketim arasında devam etmektedir. Kapitalist kâr odaklı düzen, döngünün sürekliliği sağlamak için bir takım tüketilebilir malların metalaşmasını sağlamaktadır. Bu sayede bir tüketim kültürü ve tüketim toplumu oluşturulmaktadır (Aydoğan, 2014: 204). Tüketim toplumu; toplumsal düzeyde tüketimin metalaştırıldığı bir toplumdur. Ayrıca tüketim toplumu; yüksek verimlilik içeren bir üretimin tekelleşmesiyle orantılı olan bir toplumsallaşma biçimidir. Tüketim toplumunda tüketiciler, tüketimden büyük keyif alırlar. Bunu bilen pazarlamacı ve reklamcılar; satılmasını istedikleri ürünleri soyut kavramlarla bağdaştırarak, marka konumlandırması yaparak, sembolik değerlerle özdeşlik kurulmasını sağlayarak marka kimliğini oluşturmaktadır (Baudrillard, 1995: 98).

Bauman; tüketimi ve tüketim toplumunu küreselleşmeyle bağdaştırmıştır. Aynı zamanda Bauman, tüketim toplumunun en belirgin özelliğinin “baştan çıkarılma” olduğunu ve her bir yeniliğin, her bir ayartmanın daha çekici olduğundan bahsetmektedir (Bauman, 2016: 96). Baudrillard’a göre ise satın alınan malların artması veya bunlara gereksinim duyulması, tüketimi doğurmamaktadır. Tüketimi doğuran en önemli neden, tüketim arzulanıyor oluşudur. Bu doğrultuda tüketim; bütün ihtiyaçların anlamlı bir töz doğrultusunda örgütlenmesi olarak açıklanabilir (Baudrillard, 2011: 241).

2.6. Ekoeleřtiri

1972 yılında edebi metinlerde biyolojik iliřkilerin incelendięi bir kitap kaleme alınmıřtır. Joseph Meeker'in "*The Comedy of Survival: Studies in Literary Ecology*" (*Hayatta Kalma Komedisi: Edebi Ekoloji alıřmaları*) isimli kitabında ilk kez "yazınsal ekoloji" kavramından bahsedilmiřtir. 1992 yılında ASLE'nin (Edebiyat ve evre alıřmaları Derneęi) kurulması ile ekoeleřtiri alanında yapılan akademik alıřmalar hız kazanmıřtır (Oppermann, 2012: 10-11).

Ekoeleřtiri hakkında ilk temel tanım 1996 yılında Cheryll Glotfelty tarafından yazılan "*The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology*" (*Ekoeleřtiri Okumaları: Edebi Ekolojide Dnm Noktaları*) isimli antoloji kitabında yapılmıřtır. Glotfelty'e gre ekoeleřtiri; edebiyat ve evre arasındaki iliřkinin farklı disiplinlerle incelenmesidir. Ekoeleřtiri, edebi alıřmalara ve edebi rnlere yeryz merkezli bir yaklařım getirmektedir. Ayrıca Glotfelty, ekoeleřtiri tanımlamasını yaparken řu sorulara cevap aramıřtır: "bilim edebi incelemeye aık mıdır?", "edebiyat alıřmaları ierisinde evre sylemleri zerinden tarih, felsefe, psikoloji, etik, sanat, politika, ekonomi ve kltr iliřkisi nasıl kurulabilir?" (Glotfelty, 1996: 19). Glotfelty; ierisinde bulunan dnemde; insan eylemlerinin gezegenin temel destek sistemine byk zarar verdięini, eęer insanlar olarak zmn bir parası olmazsak, sorunun parası olacaęımızı belirtmiřtir. Bu doęrultuda Glotfelty, edebiyatılara ve disiplinler arası alıřmalar yapan arařtırmacılara dřen grevin byk olduęundan bahsetmektedir. Bu grev; ekoloji bilimi ile edebi rnler arasında iliřki kurarak, bu rnlerin insan merkezci olmayan bir bakıř aısıyla yorumlanması grevidir (Glotfelty, 1996: 20-21).

Glotfelty'nin "*The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology*" isimli kitabı, kısa srede tm dnyada tanınan nemli bir nc alıřma haline gelmiřtir ve bu sayede ekoeleřtiri alıřmaları hız kazanmıřtır. 1995 yılından bu yana her iki yılda bir dzenlenen ASLE konferansları ekoeleřtirinin en ok gndeme geldięi etkinlik konumundadır. Bu doęrultuda ASLE'nin ekoeleřtiri, edebiyat, kltr ve evre alıřmalarına yaptıęı katkı azımsanmayacak derecededir (Oppermann, 2012: 12).

Glotfelty'nin ekoeleřtiri tanımlamasından sonra edebiyat alıřmalarına ekoloji merkezli bir bakıř aısını kazandıran William Rueckert, "*Literature and Ecology*:"

Experiment in Ecocriticism” (Edebiyat ve Ekoloji: Ekoeleştiri Deneyi) isimli çalışmasında ekoeleştiri, “ekoloji prensiplerinin edebiyata uyarlanması” olarak tanımlamıştır. Rueckert’e göre ekoloji, dünyaya olan bakış açımızdır. (Rueckert, 1996: 107). Ekoeleştirmen doğa yazarı Richard Kerridge ise 1998 yılında kaleme aldığı *“Writing the Environment: Ecocriticism and Literature”* (Çevreyi Kaleme Almak: Ekoeleştiri ve Edebiyat) isimli eserinde ekoeleştiri; çevreye ilişkin metin ve fikirleri çevre krizlerine verdikleri cevaplar doğrultusunda inceleyen, tutarlılık ve faydalarını ortaya çıkartan bir disiplin olarak tanımlamaktadır (Kerridge, 1998: 5).

Ekoeleştiri; çevreyle ilgili kültürel incelemelerin bütünüdür. Ekoeleştiri, dünyayı eleştirel bir bakış açısıyla inceleyen ve eleştiren, doğayla kültür arasında karmaşık ve çok yönlü bir köprü kuran doğa temelli inceleme alanıdır. Bu inceleme içerisinde başlıca siyaset, ahlak ve etik yer alır. Ekoeleştiri; insan ve diğer canlı/cansız varlıklar arasındaki ilişkinin, insanlığın kültürel tarihi göz önüne alınarak incelenmesi ve bizzat “insan” faktörünün eleştirilmesidir. Ekoeleştiri, ekoloji bilimiyle yakın ilişkili olsa bile, esasında kültür kuramları ve edebiyat ile iç içedir (Garrard, 2017: 16-18). John Passmore’a göre “ekoloji problemleri”; bilimsel hipotezlerle ve çevre deneyleriyle formüle edilebilir ancak “ekolojik problemler” insanın doğayla olan münasebetinden doğar ve toplumun ürünüdür (Passmore, 1974: 44).

Ekoeleştirmen Garrard’a göre ekoeleştirin okuma yöntemlerinden bir tanesi retorik (söylem) analizidir. Retorik inceleme; mecazların anlamının içinde bulundukları toplumsal bağlamla doğrudan ilişkilidir. Mecazlar insan tarihi içerisinde hep var olmuş ve devamlı anlamsal çeşitliliğini zenginleştirmiştir. Aynı zamanda mecazlar; cinsiyetler, sınıflar ve etnik gruplar arasındaki mücadele için önemli role sahiptir (Garrard, 2017: 23).

Ekoeleştiri konusunda Türkçe literatürde önemli eserler kaleme almış olan edebiyat profesörü Serpil Oppermann ekoeleştiri; edebiyat ve kültür metinlerinin çevreci bakış açısıyla yorumlanması ve ekoloji ile kültür arasındaki ilişkiyi sosyo-kültürel bağlamda inceleyen bir akım olarak tanımlamaktadır. Canlılar ve cansız olan diğer varlıkların birbirleriyle ve çevreleriyle kurdukları ilişkilerin edebi metinlerde nasıl betimlendikleri, nasıl anlatıldıkları, edebi dil ve söylem, ifade biçimleri gibi başlıklar ekoeleştirin incelediği alanlardandır (Oppermann, 2012: 9). Ekosistemin en küçük parçasına bile verilen zararın, tüm sistemin çöküşüne neden olabileceğini gösteren ekoeleştiri, düşünce kalıplarında yer alan ikiliğin değişmesi gerektiğini

savunur. Bu doğrultuda ekoeleştirmenin en temel ilkelerinden bir tanesi insan ve diğer canlı – cansız bütün organizmaların birbirleriyle olan ilişkisini insan merkezli olmayan bir bakış açısına göre incelemesidir. Ekoeleştiri; doğaya içsel bir değer atfeder ve bütün canlıların yaşam hakkına eşit şekilde yaklaşır. Ekolojik kriz çerçevesinde yaşanan problemlerin artışıyla çevresel problemler yalnızca ekoloji biliminin çalışma alanı olmaktan çıkarak edebiyat ve diğer sosyal bilimlerin de konusu haline gelmiştir (Oppermann, 2012: 15-16).

Çevre sorunları ve küresel ekolojik kriz; insanların bilinçsiz ve doyumsuz bir biçimde dünyayı ve doğayı kirletmesinin, dengesini bozmasının bir sonucudur. İnsan üretimi olan edebi metinlerde, hikayelerde, romanlarda, filmlerde, dizilerde, görsel – işitsel bütün ürünlerde edebi ve kültürel yaklaşımların, düşünce kalıplarının, doğaya karşı bakış açısının irdelenmesi, insan-merkezciliğin ortaya çıkartılması, ekoeleştirmenin sosyal bilimler içerisindeki temel vazifesidir. Günümüzde çevreci bakış açıları insan üretimi olan çoğu edebi eserlerde kendisini göstermekte, farklı çözüm önerileri sunmaktadır. Ekoeleştiri bu noktada insan ve doğayı birbirinden ayırmayan, hem insanın hem de doğanın gereksinimlerini göz önünde bulunduran, eco merkezci bir bakış açısıyla bu ilişkiyi inceleyen bütünsel bir yaklaşımdır. Burada söz edilen bütünsellik, doğa ve insan arasındaki ilişkinin bütün yönlerine gönderme yapmaktadır. Ekolojik düşüncenin temel felsefesinde de bu bütünsellik anlayışı bulunmaktadır. Doğa içerisinde bütün canlı ve cansız organizmalar birbirleriyle etkileşim halindedir, birbirine muhtaçtır. Bu nedenle evrendeki bütün canlı ve cansız varlıkların birbirleriyle kurdukları ilişkinin bütünsel bir biçimde incelenmesi, insanın bu sistem içerisindeki yerinin ve işlevinin belirlenmesi, doğaya verilen zararın tespiti gibi konuların edebi metinler içerisinde analize tabi tutulması ekoeleştirmenin en temel amacıdır. Tüm bu bilgiler ışığında ekoeleştirmenin; sosyal bilimler içerisinde disiplinler arası bir boyut taşıdığı ve içerisinde “insan” faktörü taşıyan bütün bilimlerle ilişkili olduğu söylenebilir. Siyaset, kamu yönetimi, ekonomi, iktisat, felsefe, edebiyat, kültürel incelemeler, dil ve iletişim bilimleri ekoeleştirmenin başlıca ilişkili olduğu sosyal bilim alanlarıdır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

HOLLYWOOD CANLANDIRMA SİNEMASINDA İNSAN DOĞA İLİŞKİSİ TEMSİLİNE EKOELEŞTİREL BİR BAKIŞ

3.1. Hollywood Canlandırma Sinemasında İnsan-Doğa İlişkisi

Çevre temalı filmler, sinema tarihi içerisinde her zaman önemli bir yere sahip olmuştur. Özellikle çevresel krizin büyümesiyle, ekolojik mesaj içeren filmlerin üretimi hız kazanmıştır. Doğanın ve canlıların insan girişimleri sonucu olumsuz yönde etkilendiği, bu olumsuz durumu ortadan kaldırmanın yollarının arandığı filmler Hollywood sinemasında sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Hedef kitle olarak z ve alfa kuşağına da hitap etmek isteyen Hollywood yapımcıları, bu doğrultuda genellikle uygun film türü olarak sahip olduğu avantajlar ve anlatım biçimlerinin zenginliği nedeniyle canlandırma sinemasını kullanmaktadır. Canlandırma tekniğini kullanan ve genellikle “felaket” veya “dünyanın sonu” temalarını içeren kurmaca filmler, sıklıkla ekolojik mesajlar içermektedirler. Ekolojik filmler, genellikle basit hikayelere sahiptirler. Çünkü; ikna edici söylemler, karmaşık hikayelerde etkili olmamaktadır (Madureira, 2012: 50).

Bu tür filmler gelecekte sahneler kurarken; günümüzün toplumsal, kültürel, ideolojik, ekonomik ve politik şartlarından yola çıkarlar. Böylelikle geleceğe dair endişeler veya başka ifadeyle “felaket senaryoları” çok daha etkili biçimde ifade edilebilmektedir (Güvendağ, 2013: 8). Ekolojik mesaja sahip olan filmler dünyayı değil, dünyanın soyutsal imgesini yansıtmaktadır. Bu soyutsal imge; alımlayıcının hayal gücünden beslenmekte, onu etkisi altına almaktadır. Bu türden bir anlatım biçimi için en uygun anlatım türlerinden biri canlandırma sineması olmaktadır (Murray & Heumann, 2011: 6).

İnsan-doğa ilişkisi, çevre kirliliği, küresel ısınma, insan egemenliği, çarpık ve düzensiz kentleşme, hayvan türlerinin yok olması, orman yangınları, canlı katliamları gibi konuları işleyen oldukça önemli Hollywood canlandırma eserleri bulunmaktadır. Hollywood’un önemli canlandırma yapımcı şirketlerinden birisi olan Disney, çevre koruma bilinci aşılayan pek çok film üretmiştir. Bunlardan başlıcaları; “*Snow White and the Seven Dwarfs*” (*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*) (1937), “*Bambi*” (1942), “*Alice in Wonderland*” (*Alice Harikalar Diyarında*) (1951), “*The Little Mermaid*”

(*Küçük Deniz Kızı*) (1989), "*Beauty and the Beast*" (*Güzel ve Çirkin*) (1991), "*Aladdin*" (1992), "*The Lion King*" (*Aslan Kral*) (1994), "*Tarzan*" (1999), "*Mulan*" (1998), "*Brother Bears*" (*Ayı Kardeş*) (2003), "*Meet the Robinsons*" (*Robinson Ailesi*) (2007), "*Frozen*" (*Karlar Ülkesi*) (2013) ve "*Moana*" (2016) filmleridir. Bu filmlerde genellikle kullanılan anlatım tarzı insanların veya insanı temsil eden "egemen gücün"; mazlum hayvanlar, doğa veya genel bir ifadeyle "sömürülenler" üzerindeki etkisinin gösterilmesidir. Disney canlandırmaları genellikle doğanın ve doğaüstü olanın güçlü olduğunu, insanın ise doğa karşısında daha güçsüz olduğunu vurgulamıştır. Disney'in klasik tekniklerle üretilmiş olan canlandırma filmleri ile birlikte Disney'in satın alarak bünyesine kattığı *Pixar* yapımı 2000 sonrası üretilmiş olan bilgisayar destekli canlandırma filmlerinin pek çoğu, ekoeleştirel analiz için kaynak niteliği taşımaktadır. "*A Bug's Life*" (*Bir Böceğin Yaşamı*) (1998), "*Finding Nemo*" (*Kayıp Balık Nemo*) (2003), "*Ratatouille*" (2007), "*WALL-E*" (2008), "*The Good Dinosaurs*" (*İyi Bir Dinazor*) (2015), "*Finding Dory*" (*Kayıp Balık Dory*) (2016) başlıca ekolojik söylemler ve göstergeler içeren *Pixar* yapımı filmlerdir.

Disney, ürettiği filmlerle yetinmeyip, çevreye saygılı ve önem veren bir şirket olduğunu yıllarca söylem olarak yinelemiştir. Walt Disney Company, 2020 yılında yayınladığı "*The Walt Disney Company Sets 2030 Environmental Goals*" başlıklı raporda; "Sera Gazı Emisyonları", "Su", "Atık Malzemeler" ve "Sürdürülebilir Tasarım" olmak üzere dört farklı başlık altında 2030 yılındaki çevre hedeflerini belirlemiştir (<https://thewaltdisneycompany.com/the-walt-disney-company-sets-2030-environmental-goals-2/>, Erişim Tarihi: 10.10.2021).

Walt Disney Company'nin İcra Kurulu Başkanı Bob Chapek,

"Disney, tarihi boyunca çevreye güçlü bir bağlılık gösterdi ve 2030 için yeni ve iddialı çevresel hedeflerle bu mirası geliştirmeye devam etmekten heyecan duyuyoruz. Bu hedefler; önemli, kalıcı bir etki yaratabileceğimize ve gezegenimizi korumada olumlu bir fark yaratabileceğimize inandığımız işimizin kilit alanlarına odaklanıyor."

açıklamasında bulunmuştur.

İlgili raporda özetle *Walt Disney Company'nin* 2030 yılı hedefleri şu şekilde belirtilmiştir:

- Net sıfır sera gazı emisyonu elde etmek.
- %100 elektrik (sıfır karbon) kullanmak veya elde etmek.

- Düşük karbonlu yakıt inovasyonlarına yatırım yapmak.
- Doğal iklim çözümlerine yatırım yapmak.
- Yüksek etkili sahalarda sahaya özel yönetim stratejilerinin uygulanması
- ABD’de Disney’in sahip olduğu park ve tatil köylerinde %100 çevreye duyarlı deniz ürünleri sunmak
- Disney’in sahip olduğu ve işlettiği park ve tatil köyleri için çöp sahasında sıfır atık elde etmek için çalışmak
- Su tüketimini en aza indirecek, sıfır atık operasyonlarını destekleyecek yeni inşaat projeleri yapmak
- Disney markalı ambalajlarda ve ürünlerde kullanılan tüm kağıt, ahşap ve yağın sertifikalı, sürdürülebilir kaynaklardan olmasını sağlamak
- Markalı ürün tekstillerinin geri dönüştürülmüş veya sürdürülebilir kaynaklı içeriklerle yapılmasını sağlamak
- Walt Disney Company’nin tüm işletmelerinde plastik ayak izini azaltmak

Disney ve Pixar’ın ardından Hollywood’un önemli canlandırma stüdyolarından olan Dreamworks, Illumination, Blue Sky ve Sony Pictures’da insan – doğa ilişkisine değinen, çevresel veya ekolojik söyleme sahip olan filmler üretmişlerdir. En başlıca sayılabilecek olanlar; Dreamworks’un “Chicken Run” (Tavuklar Firarda) (2000), “Over The Hedge” (Orman Çetesi) (2006), “Bee Movie” (Arı Filmi) (2007) filmleri; Illumination’un “Dr. Seuss: The Lorax” (Loraks) (2012) filmi, Sony Pictures Animation’un “Open Season” (Çılgın Dostlar) (2006) serisi ve “Surf’s Up” (Neşeli Dalgalar) (2007) filmidir.

Ayrıca Disney, Pixar, Dreamworks, Blue Sky, Illumination ve Sony Pictures haricinde diğer Hollywood canlandırma stüdyolarının yapımını gerçekleştirdiği başlıca çevreci söylemlere sahip filmler şu şekildedir; “The Land Before Time” (Tarih Öncesi Topraklarda) (1988), “Ferngully: The Last Rainforest” (Ferngully: Son Yağmur Ormanı) (1992), “Happy Feet” (Neşeli Ayaklar) (2006), “Antbully” (Bitirim Karınca) (2006).

Ekoloji temalı canlandırma filmlerinde genellikle hayvanlar, bitkiler veya insan dışı canlılara; antropomorfik (konuşma, gülme, ağlama, duygulara sahip olma gibi insani özellikler gösterme durumu) özellikler kazandırılmaktadır. Ayrıca canlandırma filmler teknik açıdan karakterlerin çeşitli şekillerde esnemelerine, dönüşüm veya başkalaşım (metamorfoz) geçirebilmelerine imkan tanıdığı için özellikle insan – doğa ilişkisi temalı filmlerde tür olarak tercih edilmektedir. Wells'e göre canlandırma tekniğiyle yapılan dönüşümler; birbirinden alakasız nesneleri birleştirerek, bu nesneleri birbiriyle ilişkili kılmaktadır. Bu dönüşüm, klasik öykü anlatım tarzını tamamen yıkmakta, onun yerine öngörülemeyen zamansal ve biçimsel farklı anlatımların oluşumuna imkan tanımaktadır. Metamorfoz, nesneler arası değişimin simgesidir (Wells, 1998: 69). Ayrıca; metamorfizm bütün canlıları eşitlemekte, odağa yalnızca insanı koymamaktadır. Bu açıdan metamorfizmin kullanımıyla birlikte bilinçaltının ekomerkezli bir görseli oluşmaktadır. Metamorfoz bu açıdan, ekolojik bir değer kazanmaktadır.

3.1.1. Hollywood Canlandırma Sinemasında İnsan-Doğa İlişkisinin Temsil Biçimleri

Ekolojik söyleme ve göstergelere sahip olan canlandırma filmlerinde kalıplaşmış insan – doğa ilişkisinin temsil biçimleri yer almaktadır. Bu temsiller genellikle filmin dramatik yapısını destekleyici özellikler göstermektedir. Hatta çoğu zaman doğrudan insan – doğa ilişkisinin filmsel anlatı tarzıyla dramatize edilişi, filmin ana temasını oluşturan parçalarından bir tanesi olmaktadır.

Örneğin canlandırma sinemasında oldukça sık görülen; filmde yer alan hayvanlar veya diğer insan dışı canlıların konuşturulması yoluyla kurulan anlatı biçimi, ekolojik filmlerde çoğunlukla bir dramatik filmsel öge olarak kullanılmaktadır. Öyle ki; hayvanların insanlaştırıldığı bu türden canlandırma filmlerinde, hayvanlar aynı bir insan gibi konuşarak hayatlarındaki zorlukları dile getirebilmektedir. Bu tür canlandırma filmlerinde sıklıkla insan girişimleri sonucu bozulan ekosistem, doğa tahribatı, hayvan katliamı gibi öğeler gösterilmektedir. Seyirci ise bu sayede insansı özellikler gösteren hayvanlarla veya diğer canlılarla empati kurarak, duygusal yönden filmin anlatım dilinin etkisi altına girebilmektedir. Özellikle canlandırmanın teknik olarak bu türden bir anlatım biçimine oldukça müsait olması, etkili dramatik yapıya sahip filmlerin üretilmesine imkan tanımaktadır. İnsan-doğa ilişkisinin hayvanlar ve diğer insan dışı canlılar üzerinden temsil edildiği Hollywood

canlandırma filmlerine; *Bambi*, *Brother Bear* (Ayı Kardeş), *Nemo*, *Ratatouille* (Ratatuy), *Chicken Run* (Tavuklar Firarda), *Madagascar*, *Flushed Away* (Fare Şehri), *Over The Hedge* (Orman Çetesi), *Bee Movie* (Arı Filmi), *Ice Age* (Buz Devri), *Ice Age: The Meltdown* (Buz Devri: Erime Başlıyor), *Rio*, *Rio 2*, *Open Season* (Çılgın Dostlar), *Happy Feet* (Neşeli Ayaklar), *Antbully* (Bitirim Karınca) örnek olarak verilebilir.

Canlandırma sinemasında kullanılan bir başka insan – doğa ilişkisi temsil biçimi; felaket senaryolarına bağlı olarak kurgulanmış olan ve genellikle post apokaliptik (kıyamet, doğal afet, katliam, soykırım vb. sonrası) bir gelecekte geçen, çevre kirliliği nedeniyle pek çok zaman dünyada canlıların yaşamının zorlaştığı veya bittiği, teknolojinin geliştiği ancak aynı zamanda bu gelişmenin doğayı olumsuz yönde etkilediği, günümüz dünyasından çok farklı olan bir distopyanın (otoriter devlet modeliyle yönetilen, olumsuz şartlara sahip olan toplum) gösterildiği filmlerdir. Bu tür filmler genelde doğayı artık geri dönülemez biçimde kirlenmiş, canlılar için bir habitat (yaşam alanı) olmaktan tamamen uzak şekilde gösterir. Bir bakış açısıyla bilim kurgu kabul edilebilecek bu türden ekolojik filmler; teknolojinin gelişimiyle insanlığın yaşam şekillerinin de dönüşüm geçirdiğine dikkat çeker. İnsan-doğa ilişkisine ciddi ekolojik söylemler getiren bilim kurgu canlandırma filmleri, geleceği tasvir ettiklerinden dolayı ekoeleştirel olarak incelemeye oldukça uygundurlar. Özellikle Hollywood ve Japon canlandırma sinemasında ekolojik söylem ve göstergelere sahip bilim kurgu filmleri görmek mümkündür. Bu türden filmler bir yönden ideolojik ve politik bir duruşa da sahiptirler. Çünkü geleceği büyük ölçüde şekillendiren asıl etmen, dünya ülkelerinin politik kararlarıdır. Bireysel kararlar ve alışkanlıklar toplumsallaşmadıkça, dünyanın kaderini etkileyecek etkiye sahip olamamaktadır. Bu tür filmlerde hayvanlar veya canlılar yerine genellikle robotlar, yapay zeka ürünleri ve diğer insan üretimi akıllı makineler hikaye akışında önemli rol oynamaktadır. Bazı hikayelerde insanlarla robotların mücadelesi ve bu mücadelede gittikçe yaşanmaz hale gelen doğa kirliliği ana temayı oluşturmaktadır. Bazen ise doğaüstü güçlere sahip olan varlıklara hikaye içerisinde yer verilebilmektedir. Hollywood canlandırma sinemasında insan – doğa ilişkisinin gelecek tasviri üzerinden temsil edildiği filmlere; “*WALL-E*”, “*9*” ve “*Heavy Metal*” filmleri örnek olarak verilebilir. Aynı zamanda “*Futurama*”, “*Family Guy*”, “*The Simpsons*”, “*Rick & Morty*”, “*Love, Death & Robots*” gibi canlandırma tekniğiyle üretilmiş bilim kurgu

dizilerinin de bazı bölümlerinin, gelecek tasviri üzerinden ekolojik söyleme sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Bazı canlandırma filmlerinde ise çevresel problemlerin doğrudan insan ve toplum üzerindeki olumsuz etkileri ve baskısı gösterilmektedir. Bu tür filmlerde genellikle yaşanan çevresel problem, baskıcı bir rejim veya toplumsal bir düzensizlikten kaynaklanmaktadır. Örneğin *“Dr. Seuss: The Lorax”* (Loraks) filminde yaşanan bütün çevresel problemlerin otoriter rejim tarafından bilinçli bir şekilde sürdürüldüğü gösterilmektedir. Ayrıca filmde hayvanlar yer almasına karşılık, hayvanlara insan – doğa ilişkisi temsili için büyük ölçüde pay biçilmemiştir. Her ne kadar insanlık için var olan bir felaket senaryosundan türetilmiş olsa da, *“WALL-E”* filminde de benzer bir durum vardır. Bütün yaşam gerekliliklerinin tekelleştiği, doğal olanın üstünün örtüldüğü, mevcut düzenin sürekli hale getirildiği bir toplum düzeni bu tür filmlerde temel anlatı yapısını oluşturmaktadır. *“Bee Movie”* (Arı Filmi) ve *“Rio”* filmlerinde de benzer biçimde insan, doğa ile kurduğu ilişki sonucu kendi hayatını olumsuz etkilemektedir.

Tezin bundan sonraki bölümlerinde araştırmanın örneklemini oluşturan Hollywood canlandırma filmleri; *“WALL-E”*, *“Over The Hedge”* (Orman Çetesi), *“Dr. Seuss: Lorax”* ve *“Rio 2”*’de yer alan insan – doğa ilişkisi temsiline daha derinlemesine bakılacak, bu ilişkide payı olan tüketim kültürü, insan egemenliği ve toplumsal düzen incelenecek, filmlerin senaryolarının insanlığın geleceğini ne şekilde öngördüğü üzerinde tartışmalarda bulunulacak ve ekoeleştirel bir bakış açısıyla söylem analizine tabii tutulacaktır.

3.2. “WALL-E” Filminin Künye Bilgileri ve Konusu



Görsel 91: "WALL-E" Filminin Afişi (<https://www.imdb.com/title/tt0910970/>, Erişim Tarihi: 10.10.2021)

Vizyona Girme Yılı	Yapımcı Stüdyo	Dağıtım	Yönetmen	Senaryo	İlk Hafta Hasılatı	Toplam Hasılat
2008	Disney / Pixar Canlandırma Stüdyosu	Walt Disney Pictures	Andrew Stanton	Andrew Stanton	\$63,087,526 (3,992 gösterim)	\$521,311,860

Tablo 1: "WALL-E" Filminin Künye ve Hasılat Bilgileri (https://www.boxofficemojo.com/release/r13615065601/?ref=bo_bn_table_14, Erişim Tarihi: 02.10.2021).

1 saat 38 dakika süren “WALL-E”, Rotten Tomatoes web sitesinin derlediği verilere göre 260 film eleştirmeninin eleştirisinden %95 oranında olumlu yorum almıştır. Seyirci katılımcıların yaptığı 250.000’in üstünde olan değerlendirmelerde ise bu oran %90’dır (https://www.rottentomatoes.com/m/wall_e, Erişim Tarihi: 02.10.2021).

“WALL-E” Filminin Aldığı Başlıca Ödüller	
Toplam 82 ödül adaylığından 47 tanesini kazandı. *Tabloda yalnızca en prestijli ödüllerin isimleri verilmiştir.	
Festival / Yarışma İsmi	Alınan Ödüller
80. Akademi Ödülleri & Oscar Ödülleri (2009) (5 farklı dalda adaylık)	- En İyi Canlandırma Film
Boston Film Eleştirmenleri Derneği Ödülleri (2008) (2 farklı dalda adaylık)	- En İyi Film - En İyi Canlandırma Film
Chicago Film Eleştirmenleri Derneği Ödülleri (2008) (5 farklı dalda adaylık)	- En İyi Film - En İyi Canlandırma Film - En İyi Orijinal Senaryo - En İyi Özgün Müzik
Toronto Film Eleştirmenleri Derneği Ödülleri (2008) (3 farklı dalda adaylık)	- En İyi Canlandırma Film
66. Altın Küre Ödülleri (2009)	- En İyi Canlandırma Film
34. Los Angeles Film Eleştirmenleri Derneği Ödülleri (2008)	- En İyi Film

Tablo 2: "WALL-E" Filminin Aldığı Başlıca Ödüller
(https://m.imdb.com/title/tt0910970/awards/?ref_=tt_awd, Erişim Tarihi: 02.10.2021).

Temelde kirlilikten yaşanılmaz hale gelmiş olan dünya gezegeninin, tekrar yaşanılabilir bir hale gelmesi üzerine kurulu olan senaryo, alt hikaye olarak ise “Wall-e” ve “Eve” isimli iki robotun bu distopya içerisindeki aşkını konu almaktadır.

Filmde bir zamanlar yaşamın olduğu dünya, insanlar tarafından çöp gezegene dönüştürülmüş ve bitkilerin yok olmasıyla yaşanılmaz bir yer haline gelmiştir. Bu nedenle dünyayı terk eden insanlar, “Axiom” isimli, beş yıldızlı oteli andıran bir uzay gemisinde yaşamaya başlamışlardır. Hiçbir canlının yaşamadığı dünyada tek başına kalan Wall-e isimli robot, inaktif edilmesi unutulmuş, çöpleri toplayıp sıkıştırarak küpler haline getiren eski nesil bir robottur. Koskoca bir gezegende tek başına programlandığı görevi yerine getirmeye çalışan Wall-e, bir gün hiç beklemediği şekilde kendisi dışında bir robotun dünyaya inişine şahit olur. Eve isimli bu robot, yeni nesil teknolojiyle donatılmış bir arama robotudur. Eve’nin görevi, dünyada yaşamın olduğuna dair kanıt aramaktır. Bu kanıt bulunduğu anda, insanlık 700 yıl sonra tekrar dünyaya dönebilecek ve tekrar dünyada yaşayabilecektir. Eve aramaları sonucunda dünyada bir bitki bulur ve böylelikle bir uzay gemisiyle Axiom’a gönderilir. Eve’nin peşinden Axiom’a giden Wall-e, insanların yeni dünyasıyla tanışır ve şaşkına döner. Axiom’da bütün insanlar kaslarını kaybedecek seviyeye kadar tembelleşmiş, yürüyemez hale gelmiş ve bütün

duygularından arınmıştır. Uzay gemisi içerisinde bağlı bulundukları koltuklarla hareket eden, normal yemek yerine haplara konulmuş gıdalarla beslenen, birbirleriyle konuşurken bile yüz yüze bakmak yerine önlerindeki ekranlardan iletişim kuran insanlar adeta “robotlaşmıştır”. Bununla birlikte görünürde robot olan Wall-e ve Eve ise insani duygular göstermekte, dünyanın tekrar yaşanılabilir bir yer olması için programlandıkları amaç doğrultusunda çalışmakta, birbirlerine duygusal olarak çekim hissetmektedirler. Dünyaya geri dönüşe engel olmak üzere programlanmış, aynı zamanda Axiom uzay gemisinin yardımcı kaptanı konumunda olan “Auto”, Wall-e ve Eve’nin çabalarına engel olmaya çalışır. Dünyaya geri dönme konusunda ikna olan insanlar ve engellemeye çalışanlar arasında bir mücadele yaşanır. Filmin sonunda insanlar binlerce yıl sonra, Wall-e ve Eve’nin çabaları sonucunda yeniden dünyaya ayak basar, dünyada yaşam yeniden başlar.

3.2.1. “WALL-E” Filminin Ekoeleştirel Analizi

WALL-E filminde, dünyanın aşırı kirlenmesi sonucu hiçbir canlının yaşayamayacağı bir hale geldiği gösterilmektedir. Öyle ki, atmosfer bile çöp katmanıyla kaplanmış, hatta dünyayı çevreleyen bir sanal uydu çöplüğü oluşmuştur. İnsanlar binlerce yıl önce dünyadan “Buy N Large” şirketi tarafından ikna edilerek Axiom isimli uzay aracıyla uzayda yaşamaya alıştırılmıştır.



Görsel 92: Dünyanın Çevresini Kaplayan Sanal Uydu Çöplüğü (*WALL-E*, 2008).

Dünya ise hiçbir canlının yaşamadığı bir çöplük haline gelmiştir. Çöpleşmiş dünya bir gösteren olarak, sağlıklı hayati temsil etmektedir. Denizlerin kuruması, dünyanın tamamının çölleşmesi, dünyadan uzaya göç eden insanların arkasında sanayi artıkları ve metruk binalar bıraktığı filmde sıklıkla gösterilmektedir.

Wall-e isimli çöp toplama robotu; dünyada bulunan çöpleri alıp sıkıştıran, sonra da bu çöpleri bir kalıp şeklinde çıkartan eski nesil bir robottur. Wall-e yüzlerce

yıl içerisinde, bu kirli ve pis dünyada gökdelenlerin boyunu aşan çöp kuleleri inşa etmiştir. Kapitalizmin, ekonominin ve tüketimin simgesi olan gökdelenler, insanların çöpleri karşısında daha altta kalmıştır. Bu karşılaştırma, düzeni eleştirmesi nedeniyle seyirciyi sorgulamaya itmektedir. Devasa gökdelenler inşa eden anlayış, gelecekte dünyayı çöp yığınlarıyla baş başa bırakacaktır.



Görsel 93: Wall-e'nin Oluşturduğu ve Boyları Gökdelenleri Geçen Çöpten Kuleler (WALL-E, 2008).

WALL-E filminde yer alan temel ekolojik problemler; bütün doğal kaynakların “sömürülmüş” olması, dünyaya oksijen pompalayan bitki türlerinin neslinin tükenmiş olması, insan dışında bütün canlı türlerinin yok olmuş olması, dünyanın yaşanılmayacak derecede çöpleşmiş ve kirlenmiş olması, tüm bu çöpleşme sürecinin bir sonucu olarak uzay aracında yaşamaya başlayan insanların yürümek dahil olmak üzere çoğu fizyolojik becerilerini kaybetmiş olmaları, insanların sorgulayan bireyler olmaması için sanal dünyaların içine hapsedilmiş olmalarıdır.



Görsel 94: Axiom Uzay Gemisi'nin İçerisinde Sandalyelerle Hareket Eden ve Sanal Dünyalarda Yaşayan İnsanlar (WALL-E, 2008).

Filmde dünyayı ve küresel piyasayı Buy N Large isimli şirketin ele geçirdiği sıklıkla gösterilmektedir. Dünyada metruk hale gelmiş olan binaların, marketlerin, benzin istasyonlarının, tren istasyonlarının, fabrikaların ve bankaların yüzlerinde,

reklam panolarında, gazetelerde, dünyanın çevresini kaplamış olan uyduların üzerinde, hatta dünyanın doğal uydusu olan ayın üzerinde Buy N Large logosu olduğu görülebilmektedir. Filmin bir sahnesinde “*Buy N Large Times*” gazetesi kadraja girer ve “*Aşırı çöp!!! Dünyanın her yeri çöplerle kaplandı. BNL CEO’su dünya çapında acil durum ilan etti*” manşeti belirir. Aynı zamanda bu haberin yanında Buy N Large’ın CEO’sunun fotoğrafı yer almaktadır. Fotoğraftaki kişinin dünyanın en güçlü ve en büyük şirketinin sahibi olduğu açıktır. Bu şirket medyadan ulaşım, uzay madenciliğinden yazılım mühendisliğine, süpermarket zincirinden petrol satışına kadar her alanda faaliyet göstermektedir. Aynı zamanda ilgili sahne dikkatli incelendiğinde kadraja kağıt paralar girdiği görülecektir. Buy N Large’ın logosu paraların üstünde de yer almaktadır. Tüm bu gösterilenlerle, dünyayı küresel olarak bütün alanlarda Buy N Large’ın yönettiğini düşünmek mümkündür. Yani Buy N Large’ın sahibi aynı zamanda dünyanın ve insan ırkının yöneticisi konumundadır. Filmde gösterilen bu ilişki zinciri; kapitalist yönetime, dünyayı yönetenler ile ekonomik kâr odaklarının, para – tüketim – çıkar ilişkisine gönderme yapmakta, politikanın ekonomik çıkarlardan bağımsız olamayacağına ilişkin bilgiler içermektedir. Ayrıca Buy N Large Times isimli gazetenin, günümüzde yayın yapmaya devam eden dünyanın en bilinir ABD kökenli gazetesi “*New York Times*”a göndermede bulunduğu ortadadır.



Görsel 95: *Buy N Large Times* Gazetesi (WALL-E, 2008).

Buy N Large’ın sahibi film içerisinde “*Shelby Forthright*” olarak tanımlanmaktadır. Bu kişi filmin başlarında Axiom’un tanıtılmasını içeren bir tanıtım reklamında; insanlara uzayda yaşamayı teklif etmekte, bunu bir lütuf gibi söyleyerek “değerli müşterilerim” ifadesini kullanmaktadır. Dünyada iktidar sahibi olan kişinin vatandaşlarına “müşterilerim” şeklinde hitap etmesi ve dünyayı kirlilikten yaşanılmaz bir yere dönüştürmeleri kendi çabaları sonucu olmamışçasına çözüm önerisini bir

lütuf şeklinde sunması, bu çözümün aslında daha çok tüketime neden olacağının görmezden gelinmesi, Buy N Large ve Forthright'ın algı yönetimini ne kadar iyi yaptığının bir belirtisidir. Hollywood sinemasının sahip olduğu genel dramatik hikaye özelliklerini taşıyan *WALL-E*, tüketim üzerine oturtulmuş bir gelecek simülasyonudur. Bu simülasyon günümüze çağrışımlarda bulunmakta, politika ve çıkar odaklı kâr düzeninin iç içe geçtiğini sıklıkla ifade etmektedir (Güngör, 2015: 9).

Şirketin ismi, sembolik bir anlatım olarak, “Buy” (satın almak) ve “Large” (genişlemek, şişmanlamak) üzerine kurgulanmıştır. Burada söz edilen genişlik sadece fiziksel olmayıp, psikolojik genişliğe de referans vermektedir. Bu genişlik, insanı sorgulamayan ve her denileni yapan yaşam formları haline getirmiştir (Öztürk, 2021: 3). “Buy N Large”; film içerisinde küresel güç odağını temsil etmekte, buz dağının görünen tarafında dünyayı ve insanlığın geleceğini kurtarmaya çalışmaktadır. Bu distopya içerisinde insani özelliklerini kaybeden insan karşısında, “*Wall-e sizi kurtarmak için çalışıyor*” sloganlarının görülmesi, ciddi bir tematik kontrast yaratmakta, insanın çalışmadan konforlu hayat sürmesinin amaç haline geldiğini göstermektedir.



Görsel 96: Buy N Large Reklam Panoları (*WALL-E*, 2008).

Aynı zamanda Buy N Large, insanlığı dünyadan uzaya taşıyan Axiom uzay gemisinin de sahibidir. İnsanların “Axiom” uzay gemisinde şişmanlamış, hatta yürüme kabiliyetlerini kaybetmiş olduğunu görüyoruz. Hatta sadece yürüme kabiliyetleri değil, gerçek ile sanal olanı ayırt edebilme yetilerini bile kaybetmiş durumda oldukları film içerisinde gösterilmektedir. Birbirleriyle konuşurken bile ekranlara bakan insanlar, bir tren şeridi gibi hareket eden sandalyeler üzerinde yaşamlarını geçirmektedirler. Adeta kurtarılmayı bekleyen bu insanlar; Axiom’da geçirdikleri bütün zaman dilimlerinde Buy N Large şirketinin reklamlarına, propagandalarına ve yönlendirmelerine maruz kalmaktadır. Bütün işlerini ise yapay

zekaya sahip akıllı robotlar yapmaktadır. İnsanlar ise düşünemeyecek kadar tembelleşmiştir.

Filmin bir sahnesinde Axiom'un içerisinde "mavi, artık yeni kırmızı" anonsu yapıldığı duyulmaktadır. Modanın bile tekdüzeleştiği, bütün insanların sıkıcı ve monoton bir hayata sahip olduğu, her şeyin anlamını yitirdiği bir toplum gösterilmektedir. Bu noktada insanların gerçekten sistemin emrinde çalışan "robotlar" olduğu izlenime kapılmakta, insanların bir piyon olduğunu anlamaktayız. Filmsel evrende en önemli şeyin Buy N Large şirketi ve şirketin çıkarları olduğu defalarca kez göze sokulmaktadır. Aslında bir nevi Axiom içerisinde yaşayan toplum; yönlendirmelerle, manipölasyonlarla yönetilmektedir. Bu bağlamda ABD'nin ve diğer güçlü kapitalist ülkelerin; yıllardır kendi vatandaşlarına ve diğer ülkelerin vatandaşlarına uyguladıkları yönlendirici, algı saptırıcı, manipüle edici ve caydırıcı etkinin bir benzerini gözlemleyebilmekteyiz. Aynı zamanda obezite ve fizyolojik sağlık sorunları genellikle ABD gibi tüketim odaklı ülkelerin problemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Axiom'un insanlara çok iyi konfor sağlaması bir ütopya gibi görünüyorsa da, tüketim toplumunun bütün özelliklerini göstermesi bakımından bir distopya haline dönüşmüştür.

Kapitalizmin filmdeki temsili olan Buy N Large; beslenmeden eğlenceye, ulaşımdan iletişime, sanayiden turizme kadar bütün sektörlerde tekelleşmiştir. Bu sorgulanmaz düzen içerisinde varoluşsal anlamda yoksullaşmış; sevgiyi, acıyı, hüznü, aşkı, mutluluğu, iyiliği unutmuş olan insanlık, güçten düşerek soyut anlamda robotlaşmıştır. Günümüzde insanların saatlerini cep telefonlarına bakarak geçirmeleri, iletişimlerini sanal yollarla kurlmaları, çoğunlukla masa başlarında saatlerce kalkmadan oturmaları gibi detayların abartılmış bir varyasyonunu film içerisinde bu şekilde görmekteyiz. Ayrıca filmde gösterilen tembellik, aynı zamanda insanları mutsuzluğa, işe yaramazlığa ve bencilliğe itmiştir. Filmin bir sahnesinde Axiom'un kaptanı B. McCrea bıkkın bir biçimde, tek görevinin anons yapmaktan ibaret olduğunu ve sadece bu işe yaradığını düşündüğünü belirtmektedir. Bu tembellik, bıkkınlık ve bencillik; tüketim kültürüne ve tüketim alışkanlığına karşı bir dışavurum niteliği taşımaktadır. Aynı zamanda tüketim kültürünü oluşturan da bizzat toplumun kendisidir. Böylelikle *WALL-E* filminde içinden çıkılmaz bir tüketim paradoksu oluşturulmuştur. Buy N Large'ın "*Siz düğmeye basın, gerisini biz hallederiz*" sloganı basit ve ufak bir söylem olarak görünse de, altında yatan

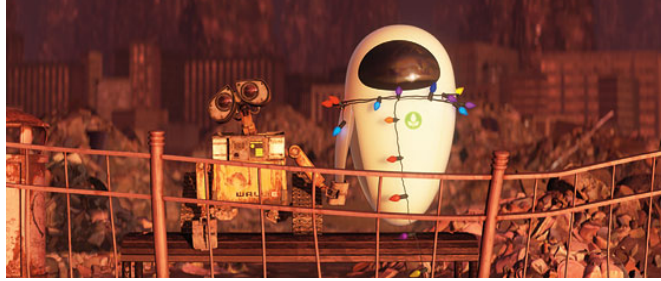
nedenler ve sonuçlar hemen hemen filmin tümünde yer alan tüketim anlayışını doğuran anlayıştan ibarettir.



Görsel 97: Birbirleriyle Konuşurlarken Ekranları Kullanan İnsanlar (Wall-E, 2008).

Eve'nin dünyaya gelişiyle Wall-e yalnızlığını giderecek bir robot bulmuş olur. Wall-e eski nesil, kirli ve kare/küp (köşeli) formlara sahip bir robot iken, Eve ise modern, temiz, bembeyaz ve dairesel/küresel (yuvarlatılmış) bir forma sahiptir. Eve'nin dünyaya gönderiliş amacı bir yaşam formu / bitki bulmaktır. Böylece Wall-e'nin tek başına yaptığı bütün çalışmalar fayda göstermiş ve dünya bir bitkinin yaşayabileceği kadar temizlenmiş olacaktır. Bu sayede ise dünyaya insanlığın geri dönüşü mümkün olacaktır. Wall-e'nin dünyada tek başına olması, daha sonra gökten inen bir uzay aracından Eve'nin yeryüzüne bırakılması doğrudan kutsal dinlerin pek çoğunda yaratılmış olan ilk erkek ve kadın olarak kabul gören Adem ve Havva ilişkisine yapılmış bir göndermedir. Eve, Havva'ya gönderme yaparken, Wall-e ise Adem'e gönderme yapmaktadır. Dünyada yaşam sona erdikten sonra, dünya üzerinde yeniden bir yaşam kurulmasını mümkün kılan kahramanlar bu iki karakterden başkası değildir. Dolayısıyla aynı Adem ve Havva gibi dünyanın miladını ve başlangıcını oluşturmaktadırlar. Wall-e, dünyayı temizleyip yaşamın oluşmasına imkan verirken, Eve ise yaşam formunu içerisinde muhafaza ederek yaşamı mümkün hale getirmiş, soyut bir anlamda yeni yaşam formlarının dünyada çoğalmasını (doğmasını) sağlamıştır (Güngör, 2015: 10-11). Aynı zamanda Wall-E ve Eve'nin bir robot olmasına rağmen dünya üzerinde insani özellikler gösteren ilk kişiler olmaları, buna karşılık gerçekten insan olanların robotlaşmış olması, üstelik Wall-e ve Eve'nin zamanla birbirlerine değer vermeleri, hatta duygusal olarak bağlılık hissetmeleri Adem ve Havva benzetmesinin altını dolduran detaylardır. Wall-e'nin Eve'nin elini tutması, müzik dinletmesi, heyecanlanması gibi insani ve samimi detaylar "robotların insani duyguları olabilir mi?" sorusunu akla getirecek cinstendir. Wall-e ve Eve

sayesinde yüzlerce yıldır Axiom uzay aracında hapsolmuş olan insanlar yeniden dünyaya gelebilecek, dahası zihnen aydınlanma yaşayabilecektir.



Görsel 98: Wall-e ve Eve (Wall-e, 2008).

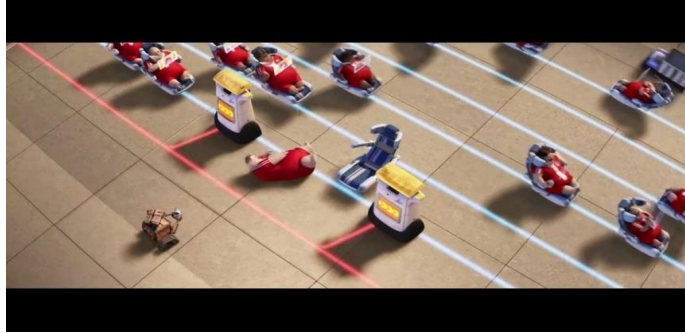
Filmde kullanılan bir diğer benzetim ise Axiom'un, “Nuh’un Gemisi” ile olan temsili benzerliğidir. Pek çok kutsal dinde Tufan peygamberi Nuh’un dünyadaki canlıları kendi gemisiyle selden ve yok olmaktan kurtardığı kabul edilmektedir. Aynı şekilde WALL-E’de de Axiom uzay gemisi, bitmiş ve yaşamın yok olduğu dünyadan insanları çekip kurtarmıştır. Ancak bu kurtuluş kalıcı bir kurtuluş değildir; zira insanlık ölümden kurtulsa bile; benliğini ve varoluş amacını kaybetmiş biçimde tembelleşmiş, bencilleşmiş ve sorgulama yetisini kaybetmiştir. Filmde teknolojinin gelişmesi, insanlığın her istediğini yapabiliyor oluşu, uzay gemisinde beş yıldızlı hayatların yaşanıyor olduğunun gösterilmesine karşılık tüm bunların temelde uçsuz bucaksız bir tüketimden ibaret olduğunun çok güçlü bir biçimde gösterilmesi, filmin sahip olduğu en büyük metafordur. Bu tüketim, bütün dünyayı felakete sürüklemiş, yaşamı bitirmiştir.

Peygamber Nuh’un sadece insanları değil, bütün canlıları gemisine aldığı inancı hakimse de, Axiom’da sadece insanların bulunuyor oluşu dikkat çeken bir diğer ayrıntıdır. Nuh’un Gemisi inancında, yaşamın yeniden kurulmasının mümkün olduğu yeşil bir zeytin dalından anlaşıldığı rivayet edilmektedir (Öztürk, 2021: 7). WALL-E filminde ise bu vazife Eve’ye düşmüştür. Eve, yaşamın kaynağını bulup, onu yeniden doğuracak tek varlıktır.



Görsel 99: Eve'nin Gözünden Bitki (WALL-E, 2008).

Wall-e ve Eve arasındaki saf aşk sayesinde insanlar gözlerini açmaya, tembellik ve konforun mutluluk getirmediğini anlamaya başlarlar. Axiom'un kaptanı da dünyaya dönüşün mümkün olduğunu anladıktan sonra hayatında hiç olmadığı kadar heyecan hisseder ve umutla dolar. Filmde insanların giderek bilinçlenmesi, uykularından uyanması, birbirleriyle yardımlaşmaları ve sorumluluk duygularının gelişmesinin temsili, Axiom uzay gemisinde oturdukları koltukların gittikçe dikleşmesiyle ifade edilmiştir. Bu dikleşme durumu, filmin sonunda insanların ayağa kalkmaya ve hatta yürümeye çalışmasına kadar sürmektedir. Bu dikleşme yalnız fizyolojik bir dikleşmeyi değil, aynı zamanda bilinçlerinin de dikleşmesini ifade etmektedir (Öztürk, 2021: 6).



Görsel 100: Axiom'da Oturduğu Koltuktan Düşen ve Ayağa Kalkamayan İnsan (WALL-E, 2008).

İnsanların 700 yıldır alıştıkları konfor ve teknolojiye vazgeçip, yeniden heveslenerek dünyaya dönüp zorlu bir yaşam mücadelesini başlatmaları kolay olmayacaktır. Aynı zamanda filmde Axiom'un yardımcı kaptanı ve bir yapay zeka olan "Auto"ya karşı bir savaş verildiğini görmekteyiz. Aslında bu savaş yalnızca Auto'ya karşı değil, simgesel olarak insanların alışkanlıklarına, tembelliklerine, bilinçsiz olmalarına ve bencilliklerine karşı da verilmiştir. Bu manada Axiom'da yaşayan insanlar kendileriyle de savaşmışlardır. Robot Auto, her anlamda isminin

karşılığında olduğu gibi otomatikleşmenin, insan iradesinin ortadan kalkmasının bir sembolüdür. Buy N Large tarafından konfora alıştırılmış olan insanlar; hem kendileriyle, hem de Auto'nun dünyaya dönüşü engelleme çabalarıyla mücadele etmek zorunda kalmışlardır. Geminin kaptanı B. McCrea olsa bile, gemiyi fiilen kontrol eden aslında Auto'dur. Auto'nun bir geminin dümeni şeklinde modellenmiş olması da bu otomatikleşmenin ve tek yönlü yönetimin bir göstergesi niteliğini göstermektedir.



Görsel 101: Yardımcı Pilot Robot "Auto" ve Kaptan B. McCrea (WALL-E, 2008).

Dünyaya insanların geri dönmesini istemeyen Auto, Buy N Large tarafından üretilmiş olup, aslında tüm iradenin robotlara bırakılmasını sağlamakla görevlendirilmiştir. Böylelikle insan – robot savaşının yanında iyi robotlarla, kötü robotlar arasında bir savaştan daha söz edilebilir. Bilim kurgu sinemasında sıklıkla işlenen bir tema olan; robotların kontrolden çıkarak insanlara zarar verebilecek boyuta gelmelerinin bir benzeri *WALL-E*'de de işlenmiştir. Öyle ki; Auto kendi iradesini kullanarak geminin kaptanı B. McCrea'yı kaptan köşkünün kitleyerek hapsetmiştir. Filmin doruk noktasında kaptan B. McCrea'nın tüm fizyolojik dezavantajına rağmen ayağa kalkarak Auto'yu devre dışı bıraktığı gösterilir. Bu esnada Wall-e, bitkinin konulması gereken panelin kapanmasını engellemeye çalışmak için yoğun darbe yiyerek ezilmiş olup, Eve ise insanların üzerine düşmek üzere olan bir kütleyi engellemeye çalışmaktadır. Kaptan B. McCrea'nın ayağa kalkarak Auto'nun üzerine yürümesi ve onunla mücadele etmesi insanlığın uyanışını temsil etmektedir. Ayrıca bu sahnede kullanılan müzik Johan Strauss'un "*Sunrise*" isimli parçasıdır. Aynı müzik Stanley Kubrick'in "*2001: A Space Odyssey*" filminde maymunluktan insanlığa geçişi temsilen kullanılmıştır. *WALL-E*'de ise aynı parça; kaptanın ve dolayısıyla insanların; robotluktan, insansı özelliklerini geri kazanmasına vurgu yapmaktadır. Dolayısıyla her iki filmde de insanların iradesinin dirilişi temsil edilmiş, filmler arasında anlamsal bağlantı kurulmuştur.

Filmin son sahnelerinde ise; Auto'nun devre dışı bırakılmasından sonra, başarılı bir şekilde Axiom'un dünyaya inişi ve insanların ilk bitkiyi toprağa verdikleri gösterilmektedir. Yaşama yeni bir başlangıç yapan insanlık, yanında robotları da getirmiştir. Robotların halen "insanlığın hizmetinde" kullanıldığı filmin son sahnelerinde gösterilmiştir. Tarım yapan ve bitkileri toprağa veren mutlu insanların yanında robotlar yer almaktadır. Böylelikle insan ve makinenin birlikteliği sadece Axiom'da sınırlı kalmamış, dünyaya da taşınmıştır. İnsanların her şeye rağmen makinelerle "dost" olabileceği vurgulanmıştır. Ancak Axiom'dan farkı, dünyada robotların çalışmıyor oluşudur. İnsanlar dünyaya döndükten sonra, hiçbir robotu insanların hizmetine çalışırken göremiyoruz. Robotlar; "hizmetli" rolünden, "dost" rolüne geçmişlerdir. Dolayısıyla filmin başından beri süregelen pragmatik insan odaklı anlayış, filmin sonunda kırılmıştır.



Görsel 102: Robotlar ve İnsanlar Birlikte Dünyaya Ayak Basarken (WALL-E, 2008).

Bir başka detay; filmin sonlarında gösterilen "yeni dünyada" halen Buy N Large logolarının etrafta görünüyor oluşudur. Bu noktada; *WALL-E* filmini radikal biçimde toplumsal ekoloji veya derin ekoloji ile bağdaştırabilmemiz mümkün değildir. *WALL-E* görünür biçimde bir kapitalizm eleştirisi sunuyor ve yoğun biçimde çevreci söylemlere sahip. Ancak edilgen bir yapıda statükonun korunmasını öngörmektedir. Bu statüko; mevcut sorunun temeline inmemiş, insanlığı robotlarla tanıştıran ve insanları "robotlaştıran" Buy N Large şirketinin sonunu getirmemiştir. Ayrıca filmin sonunda Auto'nun bütün kötülüklerine rağmen, robotlar birer "dost" olarak gösterilmiştir. Bu noktada aslında *WALL-E*; kapitalizmi ve kapitalizmin en büyük sonuçlarından birisi olan tüketim kültürünü yalnızca belli bir yere kadar eleştirmekle yetinmiştir. Zira dünyaya geri dönüşü mümkün kılan, daha önce insanları uzaya gönderen aynı Buy N Large şirkettir. Eve, Wall-e gibi "iyi niyetli" robotlarla birlikte, Auto gibi kötü niyetli robotların yapımcısı yine Buy N Large şirkettir. Dolayısıyla bu ikilem; her ihtimal karşısında Buy N Large'ın galip geleceğini göstermektedir. Çünkü

bütün ihtimalleri zaten şirketin kendisi oluşturmuştur. Bu doğrultuda; her koşulda ve her ihtimal karşısında Buy N Large'ın ekonomik olarak çıkarlı çıkacağını düşünebiliriz.



Görsel 103: Buy N Large Logosunun Yer Aldığı Bina (WALL-E, 2008).

Son bir detay filmin son saniyelerinde (jenerik aktıktan sonra); ekrana Buy N Large logosunun gelmesi ve Buy N Large reklam anonsunun duyulmasıdır. Bu detay filmin gözden kaçabilecek en önemli ayrıntılarından biridir. İzlediğimiz *WALL-E* filminin yapımcısı *Pixar* bile olsa, bize filmin aslında Buy N Large yapımı olduğu temsili olarak gösterilmektedir. Çünkü alışılmış biçimde filmlerin sonlarında jenerik aktıktan sonra genellikle yapımcı veya yayıncı firmaların logoları görünür. Bu detay; bütün izlenen filmin aslında Buy N Large'ın medya veya sinema kolunun bir çalışması olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla belki de izlediğimiz film, Buy N Large'ın dünyaya yeniden gelişi belgelediği bir belgeselden ibaret. Manipülasyon ve algı yönetimi için sinemanın gücünün farkında olan Buy N Large, böyle bir film yaparak yıllar sonra “müşterilerine” izleterek, beyinlerini sulandırabilecektir. Tüm bunlar bir ihtimal bile olsa, ufak detayların tartışmaya yol açacak boyutta olduğu açıktır.



Görsel 104: Filmin Son Saniyelerinde (Jenerikten Sonra) Beliren Buy N Large Logosu (WALL-E, 2008).

WALL-E'nin tüketim kültürüne ve kapitalizme ciddi eleştiriler yaptığı kesindir. Ancak ideolojik olarak mevcut statükonun korunuyor oluşu; insan ve doğanın

birbiriyle eşit olacağı tezinden türeyen ekolojik hareketlerden bağımsızdır. Dolayısıyla *WALL-E*; radikal olmaktan uzak, insan – doğa ilişkisine “sığ” bir perspektiften bakan, çevreci bir filmidir.

3.3. “Over The Hedge” (Orman Çetesi) Filminin Künye Bilgileri ve Konusu



Görsel 105: "Over The Hedge" (Orman Çetesi) Filminin Afişi (2006, Dreamworks Animation Studios).

Vizyona Girme Yılı	Yapımcı Stüdyo	Dağıtım	Yönetmen	Senaryo	İlk Hafta Hasılatı	Toplam Hasılat
2006	Dreamworks Canlandırma Stüdyosu	Paramount Pictures	Tim Johnson ve Karey Kirkpatrick	Len Blum & Lorne Cameron & David Hoselton & Karey Kirkpatrick	\$38,457,003 (4,093 gösterim)	\$339,795,890

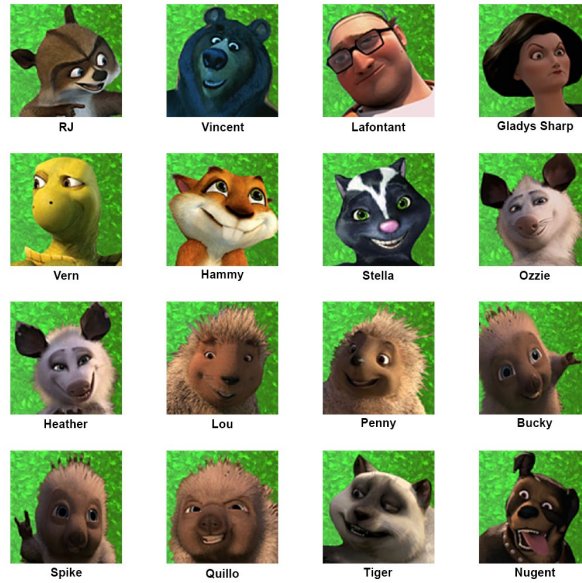
Tablo 3: "Orman Çetesi" Filminin Künye ve Hasılat Bilgileri
(https://www.boxofficemojo.com/release/r11785300481/?ref_=bo_bn_table_18, Erişim Tarihi: 15.11.2021).

1 saat 23 dakika süren “Orman Çetesi”, *Rotten Tomatoes* web sitesinin derlediği verilere göre 173 film eleştirmeninin eleştirisinden, %75 oranında olumlu yorum almıştır. 250.000’in üstünde olan seyirci katılımlı değerlendirmede ise bu oran

%71'dir (https://www.rottentomatoes.com/m/over_the_hedge, Erişim Tarihi: 15.11.2021).

“Orman Çetesi” Filminin Aldığı Başlıca Ödüller	
Toplam 33 ödül adaylığından 7 tanesini kazandı. *Tabloda yalnızca en prestijli ödüllerin isimleri verilmiştir.	
Festival / Yarışma İsmi	Alınan Ödüller
<i>Annie Ödülleri</i> (2007) (8 farklı dalda adaylık)	- Uzun Metraj Canlandırmada En İyi Karakter Tasarımı - Uzun Metraj Canlandırmada En İyi Yönetmenlik - Uzun Metraj Canlandırmada En İyi Storboard
<i>Capri, Hollywood Ödülleri</i> (2006)	- Capri Arts Ödülü
<i>Gran Premio Internazionale del Doppiaggio Ödülleri</i> (2007)	- En İyi Canlandırma Sesi
<i>Indianapolis International Film Festival Ödülleri</i> (2006)	- En İyi Aile Filmi
<i>Kansas City Film Critics Circle Awards</i> (2006)	- En İyi Canlandırma Film

Tablo 4: “Orman Çetesi” Filminin Aldığı Başlıca Ödüller
(https://m.imdb.com/title/tt0327084/awards/?ref_=tt_awd, Erişim Tarihi: 15.11.2021).



Görsel 106: Orman Çetesi Filminde Bulunan Bütün Karakterler (2006, Dreamworks).

Orman Çetesi filmi; tek başına yaşayan rakun RJ'in karnının acıkması üzerine bir ayı olan Vincent'in inine girmesiyle başlar. Kış uykusunda olan ayı Vincent, RJ'in inine girdiğinin ilk başta farkına varmaz. Ancak RJ; topladıklarıyla yetinmeyip, Vincent'in elindeki cips kutusunu da almak ister. Bunun üzerine Vincent uykusundan uyanır ve RJ'nin yiyeceklerini çaldığının farkına varır. O esnada yaşanan kargaşada, RJ'in yemekleri koyduğu çekçek araba, ayı ininden aşağıya düşer ve yoldan geçen bir tır tarafından ezilir. Böylelikle bütün yiyecekler boşa gitmiş olur. Bunun üzerine RJ'yi sıkıştıran Vincent, ona dolunaya kadar yiyeceklerini getirmesi için süre verir. Aksi halde onu yok edeceğini söyler. Gün geçer ve ertesi sabah olur. Ormanda ne yapacağını bilemez şekilde dolaşan rakun RJ, bir hayvan grubunun konuşmasına kulak misafiri olur. Kendilerini “toplayıcılar” olarak tanımlayan Vern ve arkadaşlarını, ayı Vincent'e olan yiyecek borcunu kapatmak için kullanmak isteyen rakun RJ, aklında bir plan yapar. Vern ve arkadaşlarını çitin diğer tarafına (insanların yaşam alanına) sokmaya ve orada insanların tükettiği yiyeceklerden çalmaya ikna eden RJ, planını gerçekleştirmeye başlar. Pek çok kez ölüm tehlikesi geçiren hayvanlar, insanlar tarafından hoş karşılanmaz ve haşere muamelesi görürler. Yaşanan onca olaydan sonra RJ, diğer hayvanları kullandığına pişman olur ve onları ailesi gibi görmeye başlar. Film hayvanların tehlikelerden kurtulması ve kötü niyetli insanların polis tarafından tutuklanmasıyla son bulur.

3.3.1. “Over The Hedge” (Orman Çetesi) Filminin Ekoeleştirel Analizi

Orman Çetesi filminde var olan en büyük ekolojik sorun; insanların hayvanların yaşam alanlarını daraltmış olmalarıdır. Kontrolsüz nüfus artışı, hızlı kentleşme, maddi yönden varlıklı insanların alternatif yaşam arayışları gibi nedenlerle hayvanların yaşadığı orman küçülmüş, ormanın bir kısmına birbirinin kopyası olan evler inşa edilmiştir. Bu sorunun neden olduğu pek çok olumsuz sonuç, filmin içerisinde gösterilmektedir. Başlıcaları; ormanda yaşayan hayvanların artık normal yollarla ve toplayıcılıkla yiyecek bulamayacak olması, hayvanların insanlarla bir arada yaşamaya zorlanıyor oluşu, insanların hayvanlarla birlikte yaşamaktan rahatsız olması ve bunun sonucunda hayvanları tümüyle ortadan kaldırmaya kalkışmaları gibi. Aynı zamanda filmin tümünde, tüketim çılgınlığı ve insanların doyumsuz davranışları gösterilmektedir.

Filmin açılış sahnesinde rakun RJ'in bir otomat makinesi içerisindeki cips paketini almaya çalışmasını görmekteyiz. Ancak RJ bu paketi bir türlü almayı başaramıyor ve o esnada tam arkasındaki patikanın üstünde olan ayı Vincent'in mağara inine gözü takılıyor. Ne yapacağını bilemeyecek bir durumdayken, açlıktan karnı guruldayan RJ; cesaret edip Vincent'in inine kadar gidiyor. Vincent kış uykusunda olduğu için RJ'i farketmiyor. RJ, inin girişinde bulunan birkaç yiyeceği alıp tam gidecekken, gözü inin en arkasında yer alan, üst üste yığılmış abur cubura kayıyor. Aç gözlülüğüne yenik düşen RJ, cesaretini toplayıp tüm yiyecekleri çekçেকে dolduruyor. Bir şekilde çekçেকে inin girişine kadar getirmeyi başaran RJ, tam kaçacakken bu sefer de Vincent'in elinde tuttuğu bir pat cips paketini görür. Pat cipsi çok fazla seven RJ, uyuyan Vincent'in elinden o cips kutusunu da almak ister. Ancak istemediği biçimde yanlışlıkla Vincent'i uyandırır ve başı belaya girer.



Görsel 107: Üst Üste Yığılı Abur Cuburlar (Orman Çetesi, 2006).

RJ'in yiyecek dolu bu görüntüden etkilenmesi çok kısa sürmüş, adeta büyülenmiş bir biçimde aç gözlülüğünün kurbanı olup tüm abur cuburları çekçেকে doldurmaya başlamıştır. Tüketim kültürünün artık insanlardan çıkıp, hayvanların bile davranışlarını değiştirdiğini vurgulayan bu sahne; RJ'in bir tüketim hırsızı olduğunu göstermektedir. Ancak tüm bu abur cuburların hepsi aslında insan yiyeceğidir. Dolayısıyla yiyeceklerin sahibi rolünde olan ayı Vincent'de aslında hırsızlık yaparak bu yiyecekleri edinmiştir. RJ'in sürekli olarak içerisinden tekrarladığı “*ihtiyacın kadar al*” söylemi ise tüketimin karşı konulamaz cazibesi karşısında hiçbir işe yaramamıştır.



Görsel 108: "İhtiyacın kadar al" Söyleminden Sonra Bütün Yiyecekleri Çekçeke Yükleyen RJ (Orman Çetesi, 2006).

Aslında RJ, masum bir biçimde karnını doyurmak için çabalamaktayken, bir anda tüketim ürünlerinin cazibesine kapılmıştır. RJ, aç gözlülüğünün cezasını Vincent'in uyanmasıyla almıştır. Bu noktada film bir yandan aç gözlü olmanın kötü bir şey olduğunu vurgularken; öbür yandan tüketim ürünlerinin buna değebilecek kadar değerli olduğunu göstermektedir.

RJ aldıklarıyla yetinmeyip Vincent'in elindeki cips kutusunu da almaya çalışmasıyla birlikte yakayı ele vermiş ve ayıyı uyandırmıştır. Yaşanan kargaşa sonrası yiyecek dolu çekçekin otoyola düşüp bir tır tarafından ezilmesiyle birlikte sinirlenen Vincent, RJ'i tırkanlarının içerisinde sıkıştırmış onu ağzına atıp yemek üzereyken RJ, bütün yiyecekleri geri getireceğini söylemiştir. Bunun üzerine Vincent, RJ'i yemekten vazgeçmiştir. *"Patcipslerimi de isterim"* şeklinde söylenen Vincent devamında *"o şeylere bayılıyorum, ağzına bir tane attın mı doymak nedir bilemezsin"* demektedir. Bu söylemden de anlaşılacağı üzere tüketim ürünlerinin aşırı lezzetli olduğu ve hayvanların kesinlikle onlardan vazgeçmek istemediği vurgulanmıştır.

Tüketime "karşı konulamaz" bir güç gibi gösterilmesi, film boyunca devam etmektedir. Örneğin RJ, ayı Vincent ile yaşadığı bu olaydan sonra üzgün bir biçimde dolaşırken, yolda bulduğu market broşürü gösterilir. İlanda tüketim ürünlerinin fiyatları yer almaktadır. Üzgün üzgün broşürü inceleyen RJ, parayla satılan bu ürünleri nasıl ediniyor ayıya götüreceği konusunda kararsızdır. Tam o esnada bir tanıtım billboardu görür. Billboard "CAMELOT" isimli bir konut projesinin tanıtımını yapmaktadır. İlgili proje, "güzel bir hayata giriş kapısı" olarak tanımlanmıştır. Ardından RJ, tanıtımın yapıldığı alana doğru ilerler ve çalılıkların arkasında yer alan ilgili konut projesinin gerçeğini görür. "güzel bir hayat" olarak belirtilen insan yaşam alanı, RJ'in fazlasıyla dikkatini çekmiştir. Vincent'in kendisini sıkıştırmamasından sonra

ilk kez mutlu görünen RJ, bu hayali kapıdan geçerek insanların yaşadığı alana doğru ilerler.



Görsel 109: "Güzel Bir Hayata Giriş Kapısı" Başlıklı Tanıtım Bilboardu (Orman Çetesi, 2006).

İlgili tanıtım panosunda görüleceği üzere yine tüketime neden olan insan girişimlerinin, mutluluk getireceğine dair görsel göndermeler bulunmaktadır. Bir ailenin evlerinin bahçesinde mangal yaparken gösterildiği tanıtım panosu, "güzel bir hayata girişin kapısı" olarak betimlenmiştir. Ormanın içersine kurulan ve film içerisinde gösterilmese bile pek çok ağacın kesiminin gerçekleştiğinin tahmin edildiği bu konut projesinin en büyük özelliği bahçeli ufak müstakil villara sahip olmasıdır. Böyle bir projenin güzel bir hayatla bağdaştırılması, perde arkasındaki orman katliamını görmezden gelmek anlamına gelmektedir. Ancak RJ, kendisi hayvan olduğundan dolayı yaşam alanı daraldığı halde, bu "işgal" durumunu tam tersine bir avantaj olarak görmektedir. Filmin başından bu yana RJ hep mutsuzken; kent yaşamını gördüğünde, tüketim ürünlerine olan zaafından ve ayı Vincent'e olan borcundan dolayı bu durum onun için bir avantaja dönüşerek mutlu olmasına neden olmuştur. Hikaye filmin başında RJ'in perspektifinden bakmamızı sağladığı için, bazı ekolojik problemlerin tüketimle ilişkili olduğunu geç fark etmemize neden olmaktadır.



Görsel 110: Orman Üzerine İnşa Edilmiş Olan "CAMELOT" Konut Projesi (Orman Çetesi, 2006).

Filmde ormanların içersine yapılmış olan konut projesinin isminin “CAMELOT” olarak belirtilmiş olması da bir diğer ekolojik detaydır. Gerçek yaşamda da doğrudan “Camelot” adı altında yapım şirketleri ve mimarlık ofisleri bulunmaktadır. Bu bakımdan filmdeki yerleşim yerinin ve binaların, aslında inşaat sektörünün tümüne yapılmış bir gönderme olduğunu düşünmemizi mümkün kılmaktadır.

Filmin daha sonraki sahnelerinde ise ormanda yaşayan farklı türden hayvanların bir arada, bir aile biçiminde yaşadıklarını görürüz. Kaplumbağa Vern ise bu aileyi sahiplenen ve koruyan bir görünüm çizmektedir. Bu aile kış mevsimini birlikte geçirmiş, kış uykularından da birlikte uyanmıştır. Her birinin farklı türden olması, birbirleriyle bir bütün olmalarına engel olmamıştır. Her şeyi birlikte yapan bu hayvanlar; kendi aralarında iş bölümü oluşturup, doğanın kendilerine verdiği yiyecekleri toplayarak paylaşmaktadır. Tüm bu gösterilenlerle birlikte; doğa içerisinde türe göre ayrımcılık olmadığı, her şeyin birbiriyle uyumlu olduğunun altı çizilmektedir. Hatta filmde bir ev kedisi, bütün olumsuzluğa rağmen bir kokarcaya aşık olmaktadır. Bu durum doğanın farklılıkları tolere edip, herkesi bütünleştirdiği düşüncesini desteklemektedir (İgit, 2016: 963-964). Ancak filmde rol alan hayvan karakterlerin türlerinin hiçbirisi aşırı saldırgan ya da vahşi hayvan değildir. Aynı zamanda hiçbirisi etobur değildir. Yani dolayısıyla aslında karakter seçimleriyle bu birliktelik daha mümkün hale getirilmiştir. Filmde yer alan “doğada her şey birliktedir, uyum içindedir” söylemi, maalesef romantik bir bakış açısıdır. Zira gerçek yaşamda özellikle ormanda yaşayan hayvanlar av ve avcı konumunda bulunmaktadır.

Kaplumbağa Vern kış uykusundan uyandıktan sonra etkilenmiş bir biçimde doğayı seyredip “*vay be, bahar geldi; bu da kışa 274 gün kaldı demektir*” şeklinde kendi kendine söylenip endişelenmektedir. Bu söylem ise hayvanların hem çalışıp, hem de geleceklerini planladıklarını göstermektedir. Hayvanların planlarını bozabilecek tek şey, düzenlerinin değişmesidir. Filmde de bu düzen değişikliğini insan girişimleri sonucu bozulan orman alanı oluşturmaktadır.



Görsel 111: Vern, Ormanda Yaşayan Diğer Arkadaşlarına Yiyecek Dağıtırken (Orman Çetesi, 2006).

Sincap Hammy kış uykusuna yatmadan önce sakladığı kestaneleri bulmak üzere ormanda arama yapmaya başlar. Ancak beklemediği şekilde kendi betimlemesiyle “korkunç garip şey” ile karşılaşır. Aslında bir nevi çalılık olan bu “şey”, insanların yerleşim yeriyle hayvanların yaşamak zorunda bırakıldığı alanı birbirinden ayıran bir sınır işlevi görmektedir. Dolayısıyla “eşitsizlik” mesajı içermektedir. Bir tarafta insanlar aşırı lüks villalardan oluşan, bütün konforun ve pek çok farklı yiyeceğin bulunduğu bir yaşam sürerken; hayvanlar ise minik bir ormanlık alana hapsedilmiş ve pek çok besin kaynakları ellerinden alınmış durumdadır. Hayatlarında daha önce hiç çalılık görmemiş olan hayvanlar şaşırırlar. Ne yapacaklarını bilemezler. O kadar uzundur ki çalılık seti, sonu görünmemektedir. Bu çit sembolik olarak ayrımcılığın, hiyerarşinin ve insan egemenliğinin bir göstergesidir. Sincap Hammy’nin fikriyle bu çalılığa daha az korkutucu olması için “Steve” ismini koyarlar.



Görsel 112: Hayvanların Ne Olduğunu Anlamaya Çalıştığı Çit (2006, Orman Çetesi).

Hayatlarında hiç çit şeklinde çalılık görmemiş olan hayvanlar; ne olduğunu anlamlandıramadıkları bu görüntü karşısında büyülenmiş şekilde düşünürken, gelen bir insan sesi sonucu irkilirler. Sesin doğrudan Steve’den geldiğini zannetseler de;

daha sonra kaplumbağa Vern bu sesin çitin diğer tarafından geldiğinin farkına varır. Hayvanlar çitin diğer tarafına geçip neler olduğunu anlamak ister. Vern risk alarak çitin diğer tarafına geçer. Başına pek çok farklı olay gelir. Bir yusufçuk böceğinin böcek öldürücü makinede yanmasını, devasa taş hayvan heykellerini, bahçe düzenlemesi yapılmış ve hayvan şekli verilmiş büyük mazıları görür. Ayrıca başına gelenler nedeniyle ölüm tehlikeleri atlattır. Tekrar çalılıktan geçip arkadaşlarının yanına dönen kaplumbağa; şaşkına dönmüş biçimde şunları söyler: “...daha en kötüsünü anlatmadım, ormanın yarısı gitmiş. Meşe ağaçları, böğürtlenler, hepsi ama hepsi, gitmiş!” bunu duyan diğer hayvanlar korku içerisinde “annecim, karnımızı nasıl doyuracağız?” şeklinde endişelerini ifade eder. Kaplumbağa Vern ise “Bilmiyorum. Ama bildiğim tek bir şey var, bela istemiyorsak Steve’i tekrar geçmemeliyiz” şeklinde karşılık verir.



Görsel 113: Endişeli Gözlerle Nasıl Karınlarını Doyuracaklarını Düşünen Hayvanlar (Orman Çetesi, 2006).

Bu sözlere kulak misafiri olan RJ; aklındaki planı devreye sokar ve endişe içinde olan bu hayvanlara Steve’i ifade ederek şu şekilde seslenir: “Ona çit derler, hiçte korkulacak bir şey değildir amfibik dostum, daha güzel hayatın giriş kapısıdır o”. Şaşkın ve tepkisiz hayvanlar karşısında onları aydınlatmaya devam eden RJ; “... konuşmalarınızı duydum ve sanırım sizi şu çitin ne olduğu konusunda sizi biraz aydınlatabilirim...bakın (konut projesinin kroki haritasını göstererek)... bir zamanlar başıboş bir orman olan bu yer artık 22 hektarlık en ince detayı düşünülmüş klimalı bir cennet, yalnız küçük bir sorun var, siz burdasınız!”. Bunu duyan diğer hayvanlar çok korkarlar. RJ onları rahatlatmak için şunları sözlerine ekler: “hayır, hayır bu iyi bir şey. Kış uykusuna yatıyorsunuz değil mi? Kışa hazırlık yapıp, yazın yemek topluyorsunuz...”. RJ’in tüm bu söylediklerinden çıkartılabilecek sonuç; hayvanların insanlar olmadan daha zorluk çekeceği yönündedir. İnsanların ormanların içerisine bir yerleşim yeri kurmuş olması, sanki hayvanların daha kolay besin bulabileceğini

sağlayacakmış gibi anlatılmıştır. Oysa RJ, kafasındaki plan gereği tamamen insanlara uygun olan yiyeceklerin hırsızlık yoluyla çalınmasını ifade etmektedir. Birbirine bağlı yaşanan tüm bu ekolojik sorun zinciri, aç kalan hayvanların hırsızlığı bir “fırsat” gibi düşünmesine neden olmuştur. Çünkü RJ; hayvanların normalde yazın 274 günde yiyeceklerle doldurduğu kütüğü, sadece 1 haftada doldurabileceklerini ifade etmektedir. Kendisinin insan yaşantısı hakkındaki tecrübesi, diğer hayvanların ise toplayıcılık becerileriyle birleşince; birlikte ekip olarak insanlardan çok iyi yiyecek çalabileceklerini düşünmektedir.



Görsel 114: Ormanda Yaşayan Hayvanların Hapsedildiği Alan (Orman Çetesi, 2006).

Tüm bu konutların hayvanlar kış uykusundayken yapılması; ağaç katliamlarının ve devamında olan betonlaşma sürecinin ne kadar hızlı olduğu konusunda bize fikir vermektedir. Özellikle Vern'in yaşadığı deneyimleri ormanda yaşayan diğer arkadaşlarına aktarmasından sonra hayvanların söylemleriyle birlike, jest ve mimiklerinden de (gözlerindeki endişe, vücut dilleri gibi) korku içine düştükleri açıkça görülmektedir. Filmde yapılaşmayla doğru orantılı olacak biçimde orman katliamı bir arada vurgulanmaktadır. Filmden alınmış olan yukardaki görselde (Görsel 117) görüleceği üzere hayvanların yaşadığı orman; beton binalarla, araba yollarıyla, yerleşim yerleriyle sıkıştırılmış durumdadır. Önceleri tüm bu alanların orman olduğu düşünüldüğünde; insan egemenliğinin hayvanlar üzerindeki tahakkümü ortaya çıkmaktadır. Aynı zamanda film tüm bu sahnelerde; izleyicileri hızlı yapılaşmanın nedenleri ve sonuçları arasında bir sorgulama yapmaya davet etmektedir. Hızlı ve kontrolsüz nüfus artışı sonuç olarak hem kentleşmeyi, hem de daha fazla tüketimi doğurmaktadır. Bu durumdan insan dahil ekosistemdeki bütün canlılar zarar görmektedir. Ancak filmde bu tehlikeli ekolojik sebep-sonuç zinciri; hayvanların yaşadığı zorluklar üzerinden temsil edilmiştir.

Filmin sonraki sahnelerinde Vern'ü dinlemeyip, RJ'in peşinden giden toplayıcıların yaşadıkları maceraları izlemekteyiz. Film boyunca tüketim kültürü, en çok göze sokulan olgudur. İnsanların tükettikçe daha doyumsuz hale geldiği, film içerisinde vurgulanan en önemli detaylardandır. Üstüne üstlük bu tüketimin refah seviyesini arttırdığı, daha iyi yaşamın ön koşulu olduğu gösterge ve söylemlerle desteklenmektedir. Öyle ki; hayvanlar bile insanların tükettiği ürünlerin konforuna, lezzetine, sağladığı kolaylıklara özenip tüketim kültürünün etkisi altında girmektedir. RJ'in diğer hayvanlara insanların yaşam alışkanlıklarını ve biçimlerini anlattığı sahnelerde, her bir tüketim unsurunun sanki ilahi bir varlıkmiş gibi vurgulandığını görmekteyiz. Bu durum kullanılan kamera açıları, hayvanların kendi aralarında yaptıkları konuşmalar ve filmin planlarında gösterilen ufak detaylarla desteklenmektedir.

Örneğin RJ'in hayvanları insanların yerleşim yerine götürdüğü sahnede Gladys Sharp'ın arabasının plakasının "GLADY\$\$\$" olması, paraya ve maddi güce olan bağımlılığın bir göstergesidir. Ayrıca aynı sahnede RJ, arabanın tanımını yaparken; *"Bu bir dörtçeker, insanlar bunu kullanıyor çünkü yavaş yavaş yürüme yeteneklerini kaybediyorlar"* şeklinde ifade etmektedir. Kirpi Lou'nun *"Buna kaç insan sığabiliyor?"* sorusunu ise RJ; *"Genellikle bir tane"* şeklinde cevaplamaktadır. İnsanların yürüme yeteneklerini kaybetmesi durumu günümüzde en çok obezite ile bağdaştırılmaktadır. Bu sahnenin hemen arkasından Glady Sharp'ın arabanın kapısını açıp içeriden bir koli yiyecek çıkartması, film içerisinde de bu ilişkiye dikkat çekmektedir. Ayrıca yine vurgulanan bir diğer unsur; nüfus artışı nedeniyle yeni yerleşim yerlerine ihtiyaç duyan insanların, arabalarını tek başına kullanıyor oluşlarıdır. Düşünüldüğünde bu durum da büyük bir ekolojik sorundur. Hem ekonomik kayıp, hem görüntü ve ses kirliliği, hem de havaya karışan egzoz gazlarının doğaya vereceği zarar ekolojik bakımdan büyük sorunlara neden olabilecek boyuttadır.



Görsel 115: RJ, Hayvanlara Gladys Sharp'ın Arabasını Gösterirken (Orman Çetesi, 2006).

Aynı zamanda Gladys Sharp, CAMELOT konut projesinin yöneticisi konumundadır. Ormanın ortasına yapılan bu konutların düzenlenmesi ve yönetilmesi gibi konularla ilgilenen Sharp, pek çok kez film içerisinde diğer ev sahiplerine üstünlük taslamaktadır. Aynı zamanda film içerisinde tüketimin temsilinin en büyük biçimde Gladys Sharp ile yapılmış olması düşündürücü nitelik kazanmaktadır. Tükettikçe kabalaşan, tükettikçe üstünlük taslayan, tükettikçe düzeni yönetip daha fazla tüketimin önünü açmaya çalışan bir görünümde olan Gladys Sharp, adeta küresel kâr odaklı çıkar düzeninin bir örneğini sergilemektedir. Yaptığı bir telefon görüşmesinde Gladys Sharp şunları söyler: “Alo ben Gladys, başkanınız! Ev sahipleri birliğinden. Hahahaha...” devamında ise; “...yönetim kurulu çimlere 5cm zorunluğunu getirmiştir, benim yaptığım ölçümlere göre sizinkiler daha çok 6cm gibi duruyor” şeklinde konuşmaktadır. Gladys Sharp bir otorite görünümü çizerek, bu kadar gereksiz bir konuyu bile “yönetmek” için bahane olarak kullanmaktadır.

Bir başka önemli söylem ise RJ’nin “biz yaşamak için yeriz, insanlar ise yemek için yaşarlar” sözüdür. Daha sonrasında RJ bu cümlesini daha iyi açıklamak için, “...insan ağzına kara delik denir. İnsan oğluna ise koltuk patatesi denir. Bu ise (ev telefonu gösterilir) yemek çağırmak için bir cihaz. Bu da (zil sesi duyulur) yemeğin birçok sesinden bir tanesi. Bu (ev kapısı gösterilir) yemeğin kullandığı geçitlerden biri. Bu (motokuryenin motorsikleti gösterilir) birçok yemek ulaştırma aracından biri. İnsanlar yemeği getiriyorlar, alıyorlar, yolluyorlar, araba gibi kullanıyorlar, üstlerine bile giyiyorlar. Bu yemeği ısıtır (ızgara gösterilir), bu yemeği soğutur (buz kovanı gösterilir)...” söylemidir. Tüm bu söylenenler; insanın tüketime karşı doyumsuz olduğunu ifade etmektedir. Hatta devamında RJ, dua eden insanları gösterip; “burada ne için dua ederler biliyor musunuz? Yemek!” diyerek söylemini yinelemektedir. İnsanları “doymak nedir asla bilmezler” cümlesiyle özetleyen RJ;

tüm bu gösterdikleri sayesinde diğer hayvanları da etkilemeyi başarır. Tüketim ürünlerinin cazibesine kapılan hayvanlar, hırsızlık yapmayı göze alacak boyuta gelirler.



Görsel 116: Üzerine Dondurma Kostümü Giymiş Olan İnsanların Görselinin Yer Aldığı Kamyonet (Orman Çetesi, 2006).

İnsanlardan yiyecek çalmaya başlamak isteyen RJ; önce sincap Hammy'i kullanır ve onu kuduz bir hayvan rolüne sokup, kurabiye taşıyan çocukların üzerine salar. Normal şartlarda zaten hayvanlardan korkan ve tiksinen insanlar; bir de kuduz olduğunu anladıkları sincabı görünce daha da korkarlar. O esnada Hammy'i kurtarmaya çalışan kaplumbağa Vern'in yanlışlıkla kabuğu çıkar ve kalçası görünür. Vern'in kaçasını gören çocuklar; *"Tanrım çok iğrenç"* diyip evlerine doğru koşuşturarak uzaklaşmaya başlarlar.



Görsel 117: Vern'in Kabuğunun Çıkmasıyla Beraber Kalçasının Görünmesi (Orman Çetesi, 2006).

Doğanın masum bir parçasının "iğrenç" olarak nitelendirilmesi, aslında insanların genel egemen bakışının bir temsilidir. Bu yaşanan durumu annelerine anlatan çocuklar yine vurgulayıcı biçimde şu cümleleri kullanırlar: *"...işte tam orada saldırdı sincap. Kuduz olmuş gibiydi sanki. Bir de iğrenç, çıplak bir anfibik vardı."* Bunu duyan çocukların annesi ise umursamaz bir tavırla *"Aa tamam geçti kızlar,*

hadi eve gidin bir kurabiye alın, televizyonu açın ve sakinleşin” şeklinde karşılık vermektedir. Bu söylem; tüketim ürünlerinin reklamının yapıldığı televizyonun, sakinleştirici etkiye sahip bir özelliği olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca bir annenin çocuklarını böyle bir eyleme yönlendirmesi bilinçsiz bir toplumun ve yozlaşmanın anahtarı konumundadır (İğit, 2016: 967). Televizyon izleyebileceklerini duyan çocuklar çok sevinmiştir. Bu yönlendirme ve sevince istinaden; tüketim alışkanlığının yalnızca yiyecek ve konfor üzerine değil, medya ürünlerinin tüketimi üzerine de olduğu yorumu çıkartılabilir.

Ayrıca tüm bu olanları duyan site yöneticisi Gladys Sharp “...ya potansiyel bir salgın tehtidi varsa, kontrol dışı bir virüs, yayılan bir hastalık, bu emlaklarımızın değerini bile düşürür!” şeklinde tepki göstermektedir. Gladys Sharp’ın bu söylemi, yine insan merkezci bakış açısının bir yansımasıdır. Sadece maddiyat odaklı biçimde emlaklarının getirisini düşünen Gladys Sharp, ormandaki yaşam alanlarını kaybeden hayvanların sağlığı veya yaşadıkları zorlukları aklına getirmeyi bile düşünmemiştir. Aslında hayvanların aç kalması, insanların yerleşim yerlerine kadar girmek zorunda kalmaları insanları düşündürmesi gerekirken; film boyunca sanki hayvanlar bilinçli ve isteyerek insanları kışkırtıyormuş gibi gösterilmektedir. Bu da hikayesel anlamda dramatik etkiyi artırmaktadır.



Görsel 118: Yönetici Konumunda Olan Gladys Sharp’ın Komşusuna Kızarkenki Hali (Orman Çetesi, 2006).

Yine bir başka dikkat çeken söylem; anne kirpi Penny’nin çocuklarına kurabiyeleri niteleyerek; “...ay annecim bu çok güzel. Çocuklar yiyin, bu kadar lezzetli bir şey zararlı olamaz” söylemidir. İnsan üretimi olan ve pek çok zararlı katkı maddesi içeren kurabiye veya benzeri paketli fabrikasyon ürünler, filmde “zararlı olamaz” şeklinde nitelendirilmektedir. Aslında sorgulamaz anlayış bu yönüyle hayvanlarda da görülen bir özellik haline gelmiştir. Hayvanlar içerisinde çaldıkları

yiyeceklerin insanları kızdırdığının farkında olan yalnızca kaplumbağa Vern bulunmaktadır. Ayrıca Vern, en başından beri diğer hayvanları kandıran rakun RJ'e güven duymamıştır. Bu yönüyle Vern, bir toplum içerisindeki azınlığa düşmüş, sorgulayıcı kesimi temsil etmektedir. Filmin bir sahnesinde Vern, RJ'e şöyle der: *“Sen sadece onlardan faydalanmak istiyorsun, çünkü onlar o kadar aptal ve saflarki”*. Bu söylem bilinçli kesimin, sorgulamayan ve otoriteye her daim güvenen kesime karşı olan bakış açısını göstermektedir. Ayrıca hayvanlar yalnızca insanlardan yiyecek çalmakla kalmamış; onların kullandıkları telefon, tablet, televizyon, fotoğraf makinesi, yazıcı, koltuk gibi eşyaları da çalmaya başlamışlardır. Öyle ki; filmin bir sahnesinde hayvanlar, RJ'e hediye olarak adeta bir insan odası döşemişlerdir. Hatta bu odaya kabloyla TV anten bağlantısı da çekmişlerdir. İnsan hayatına özenen hayvanlar, tüketimin her bileşenine hayran kalmaktadır. Filmin bir sahnesinde hayvanların bahisli biçimde iskambil kağıtlarıyla kart oyunu oynadığı bile gösterilmektedir. Yani hayvanlar, insanların kumar alışkanlıklarına bile özendirilmiştir. Yine filmin bir başka sahnesinde kontrolden çıkan kamyoneti kirpilerin sürdüğü görülmektedir. Kamyoneti sürmenin “Araba 3” oyunundaki gibi olduğunu söyleyen kirpiler, araç kullanmayı bile alışkanlık yaratan bir tüketim ürünü olan dijital oyunlardan öğrenmişlerdir.



Görsel 119: Kumarlı Biçimde Kart Oyunu Oynayan Hayvanlar (Orman Çetesi, 2006).

Filmin sonraki sahnelerinde ise keseli sıçan Ozzie'ye araba çarptıktan sonra Gladys Sharp; *“Gördün mü? İşte bu olanlar yüzünden yok ediciyi çağırdım. Onları bu hale gelmeden öldürsün diye”* demektedir. Bu cümlelerin üzerine “Verminator” (yok edici) lakaplı Lafontant; korkutucu kamyonetiyle birlikte sahneye dahil olur. Hayvanları koklayarak tür, cins, cinsiyet, ağırlık gibi ayrımları kolaylıkla yapabilen Lafontant, yerde yatan keseli sıçan Ozzie'nin aslında ölü olmayıp, ölü taklidi yaptığını ifade eder. Bunun üzerine Gladys Sharp; *“Umarım şu anda hiç acı*

çekmiyordur” der. Tam Lafontant yerde yatan hayvanı elindeki araçla tutacakken, o esnada yerinden sıçrayan Ozzie hızla çalılıklara doğru koşturmaya başlar. Gladys Sharp, Ozzie’nin kaçtığını görünce; *“Öldür şunu! Öldür şunu!”* diye çığlık atarak bağırır. Görüleceği üzere sadece ufak bir zaman dilimi içerisinde Gladys Sharp’ın söylemi değişmiştir. Gladys Sharp’ın gösterdiği merhamet, yalnızca göz boyamak içindir.



Görsel 120: Lafontant, Sıçan Ozzie’yi Yerden Kaldırmaya Çalışmadan Önce (Orman Çetesi, 2006).

Yine filmin devamında Lafontant, Gladys Sharp’ın evinin bahçesine hayvan tuzaklarını yerleştiği sahnede; Sharp Lafontant’e “deri yüzücü turbo” isimli cihazı kurup kurmadığını sorar. Bu cihazın bütün eyaletlerde yasaklandığını söyleyen Lafontant’e Gladys Sharp’ın cevabı; *“İsterse Cenevre Savaş Antlaşması’na aykırı olsun, onu istiyorum!”* şeklindedir. Görüleceği üzere insanların oturduğu konutların yöneticisi ve tek otoritesi olan kişi, kendisinin rahatının bozulmaması ve sitedeki emlakların değer kaybetmemesi için olabilecek bütün riskleri göze almaktadır. Lafontant’ın bunun üzerine verdiği tepki; *“...elveda istilacı hayvanlar”* şeklindedir. Aslında istilacı olanın insanlar olduğu gerçeği filmde bu şekilde zıtlıklarla söylem haline getirilmiştir. Yine Gladys Sharp’ın filmin bazı sahnelerinde hayvanlar için “pis yaratıklar”, “iğrenç asalaklar” gibi söylemleri sıklıkla kullandığı görülmektedir.



Görsel 121: Gladys Sharp'ın Evinin Bahçesine Kourduduğu "Deri Yüzücü Turbo" (Orman Çetesi, 2006).

Filmin son sahnelerinde RJ'in kötü niyetli olduğunu öğrenen hayvanlar, Lafontant'e yakalanıp demir kafeslere koyulur. Lafontant, kaplumbağa Vern'i kafese koyduktan sonra acımasızca kaplumbağaya bakıp *"Tutuklanmış bulunuyorsun"* demektedir. Oysa tutuklanmak sadece suç işlemiş olan insanlar için kullanılan bir sözcüktür. Filmde hayvanların yemek çalması bir suç gibi görünüyorsa bile, aslında temel suç hayvanların yaşam alanını daraltan insanlardadır. Hatta Lafontant ve Sharp, yasa dışı cihazlarla hayvanların canını yakmaya bile çalışmışlardır. Lafontant bu sahnenin devamında Gladys Sharp'a *"...bu küçük yaratıklar acısız ve çabuk şekilde yok edilecek"* demektedir. Sharp ise *"Hayır, acılı olsun. Hem de en acılı şekilde"* diyerek karşılık vermektedir. Tekrardan görüleceği üzere egemen gücü temsil eden Gladys Sharp, intikam almak istercesine hayvanlardan nefret etmektedir.



Görsel 122: Kaplumbağa Vern ve Diğer Hayvanlar Kafese Konulduktan Sonra (Orman Çetesi, 2006).

Filmin sonunda ise ayı Vincent'ten ve kötü niyetli insanlardan kurtulmayı başaran hayvanlar, görünürde amacına ulaşmıştır. Ancak hayvanların asıl amacının yemek bulmak, yaşanan sorunun ise hayvanların yaşam alanlarının insanlar

tarafından işgal edilmesi olduğu düşünülüğünde; hiçbir şey çözülmüş durumda değildir. Çünkü *Orman Çetesi*, seyirciye olay örgüsü üzerinden sadece yaşananları gösterip, ekolojik sorunlara çözüm olarak devamlı geçici çözümler önerileri sunmaktadır.

Filmin sonunda ne hayvanların yaşamak zorunda bırakıldığı kısıtlı alan büyümüş, ne insanlar yerleşim yerlerini terk etmiş, ne de hayvanlara besin yardımı yapılmıştır. Sadece filmin günah keçisi ilan ettiği ayı Vincent, Gladys Sharp ve yok edici Lafontant devre dışı kalmıştır. Oysa her biri egemen gücün birer temsili olan bu karakterlerin devre dışı kalması, mevcut kurulu ekolojik düzeni değiştirmemiştir. Hatta insanlar gibi tüketmeye alışan hayvanlar, insanlardan yiyecek çalmaya devam etmişlerdir. Zira filmin sonunda; RJ ile birlikte diğer bütün hayvanların, filmin en başında gösterilen otomat makinesinin başında bekleyip insan yiyeceği almaya çalıştığı gösterilmektedir. Aşırı lezzetli insan yiyecekleriyle bir kere tanışan hayvanlar, artık onsuz yapamamaktadır. Bu sahnede sincap Hammy'nin *"Çok güzel olacak, sabırsızlanıyorum, sabırsızlanıyorum, dayanamayacağım, çok acıktım, çok acıktım"* demesi, adeta tüketim ürünlerinin yaptığı bağımlılığı kanıtlar derecededir. Filmin en başında bu otomat makinesinin önünde yalnızca tek bir hayvan görürken, artık tüketim ürünlerinin tadını alan bütün hayvanları görmekteyiz. Film adeta tüketiminin vazgeçilemez olduğunu büyük harflerle vurgulamaktadır.



Görsel 123: Otomat Makinesinin Önünde Yiyecek Almak İçin Bekleyen Hayvanlar (*Orman Çetesi*, 2006).

Orman Çetesi filmi bu değerlendirme çerçevesinde; çevreci söylemlere sahip ama ekolojik sorunlara radikal çözüm önerileri sunamayan bir yapımdır. Dolayısıyla film; sığ ekoloji anlayışından öteye gidemeyip, mevcut düzenin devamlılığının bir mecburiyet olduğunun ve tüketimin bu düzenin vazgeçilmez bir parçası olduğunun altını çizmektedir.

3.5. “Loraks (Dr. Seuss’ The Lorax)” Filminin Künye Bilgileri ve Konusu



Görsel 124: Loraks (Dr. Seuss' The Lorax) Filminin Afişi (2012, Illumination Entertainment).

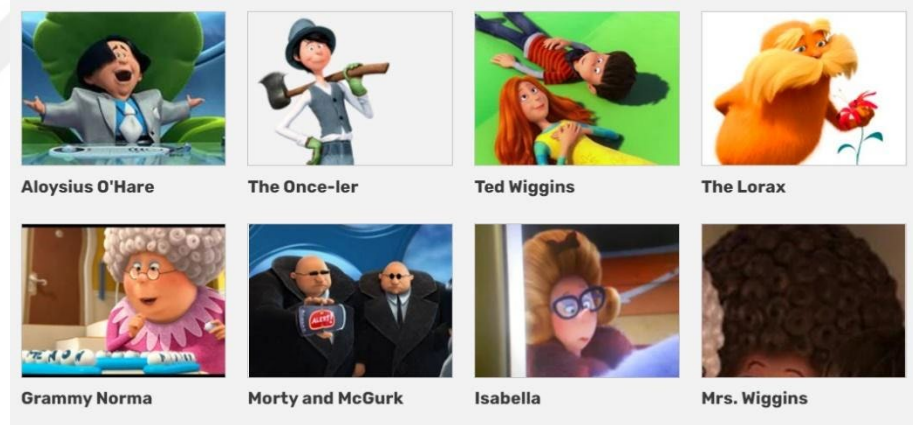
Vizyona Girme Yılı	Yapımcı Stüdyo	Dağıtım	Yönetmen	Senaryo	İlk Hafta Hasılatı	Toplam Hasılat
2012	Illumination Entertainment	Universal Pictures	Chris Renaud	Theodor Seuss Geisel (Orijinal Hikaye) & Cinco Paul & Ken Daurio	\$70,217,070 (3,729 gösterim)	\$348,840,316

Tablo 5: "Loraks" Filminin Künye ve Hasılat Bilgileri
(https://www.boxofficemojo.com/release/r12858518017/?ref=bo_bn_table_8, Erişim Tarihi 17.12.2021).

1 saat 26 dakika süren *Loraks*; *RottenTomatoes* web sitesinin derlediği verilere göre 157 film eleştirmeninden ortalama %54'lük bir beğeni almıştır. 100.000'in üstünde olan seyirci katılımlı değerlendirmede ise bu oran %63'dür (https://www.rottentomatoes.com/m/the_lorax_2012, Erişim Tarihi: 17.12.2021).

“Loraks” Filminin Aldığı Başlıca Ödüller	
Toplam 8 ödül adaylığından 4 tanesini kazandı. *Tabloda yalnızca en prestijli ödüllerin isimleri verilmiştir.	
Festival / Yarışma İsmi	Alınan Ödüller
<i>Leggio d’oro Ödülleri</i> (2012)	- En İyi Canlandırma Film Sesi
<i>Teen Choice Ödülleri</i> (2012)	- Seçilen En İyi Film Sesi - Seçilen En İyi Film
<i>ASCAP Film ve Televizyon Müzikleri Ödülleri</i> (2013)	- En İyi Film
<i>National Cartoonist Society Ödülleri</i> (2014) (Uzun Metraj Canlandırma dalında adaylık)	Adaylıkları kazanamamıştır.
<i>Annie Ödülleri</i> (2013) (Uzun Metraj Canlandırmada En İyi Karakter Tasarımı ve Uzun Metraj Canlandırmada En İyi Müzik dallarında adaylık)	Adaylıkları kazanamamıştır.

Tablo 6: “Loraks” Filminin Aldığı Başlıca Ödüller
(https://www.imdb.com/title/tt1482459/awards/?ref_=tt_awd, Erişim Tarihi: 17.12.2021).



Görsel 125: Loraks'da Yer Alan Temel Karakterler (Loraks, 2012).

Loraks filmi; çevresi metal duvarlarla kapatılmış, izole bir şehir olan “*Thneedville*”de insanların günlük yaşantısıyla başlıyor. Bu şehirde hiçbir ağaç bulunmadığı gibi aynı zamanda toprak ve hava da (oksijen) bulunmamaktadır. Aynı zamanda insanların yaşaması için gerekli olan oksijen ve hava ihtiyacını “*O’Hare*” isimli şirket karşılamaktadır. Bu şirket, oksijeni ve havayı aynı su gibi şişelere ve damacanalara doldurup insanlara satmaktadır. *Thneedville*’de annesi ve ninesiyle birlikt yaşayan Ted, Audrey isimli bir kıza aşıktır. Audrey bir gün Ted’e evinin arka bahçesindeki duvara yapmış olduğu resmi gösterir. Audrey evinin arka bahçesine “*Truffula*” isimli türden ağaçların bulunduğu bir manzara resmetmiştir. Aynı

zamanda Ted'e gerçek ve orijinal ağaçları çok sevdiğini, merak ettiği ve eğer kendisine birisi ağaç bulursa onunla evleneceğini ifade etmiştir. Bunu duyan Ted, kafasına bir ağaç bulup onu Audrey'e getirmek için düşünmeye başlar. Ninesi Ted'e, ağaçlara ne olduğunu yalnızca Thneedville'nin dışında tek başına yaşayan Tektek'in bildiğini söyler. Ancak dışarısının tehlikeli olduğunu da belirtir. Korkularının üzerine giderek Tektek'in evine kadar gelen Ted, bir şekilde onunla konuşmaya başlamayı başarır. Tektek, Ted'e kendi hikayesini anlatmaya başlar. Ted anlatılan bu hikayeden, ağaçların neslinin tükenmesine sebep olan kişinin Tektek olduğunu anlar. Hikaye bittikten sonra tekrar günümüze gelen film, Tektek'in Ted'e elindeki son Truffula tohumunu vermesiyle devam eder. Ted şehre döner; annesi, ninesi ve aşık olduğu kız Audrey ile birlikte bu tohumu şehirde bir yere ekmenin yollarını arar. Ancak şehrin yöneticisi ve insanlara oksijen satan O'Hare şirketinin sahibi Aloysius O'Hare, Ted'in peşine düşerek ağaç ekmesine engel olmaya çalışır. Yaşanan takip ve yakalamaca sahnelerinin sonunda Ted, Thneedville'de yaşayan insanları O'Hare'in bir fırsatçı olduğu ve ağaçların ücretsiz bir biçimde oksijen verdiği konusunda ikna eder. Böylelikle uzun yıllar sonra ilk kez gerçek bir ağaç tohumu toprakla buluşmuş olur. Film, Dr. Seuss'un şu sözüyle son bulur: *"EĞER senin gibi biri bir şeyleri umursamazsa, hiçbir şey düzelmez. Olmaz yoksa"*.

3.5.1. "Loraks (Dr. Seuss' The Lorax" Filminin Ekoeleştirel Analizi

Loraks filminde yer alan temel ekolojik problem; tüketimin yol açtığı çıkar ve hiyerarşiye dayalı sistemli düzendir. Bu düzen içerisinde yaşayan insanlar her hareketleri gözetlenen birer tüketim nesnesi haline gelmiştir. Öyle ki; filmin geçtiği Thneedville'de ağaçların tamamen ortadan kalkması sonucunda oksijen bile parayla satılan birer tüketim nesnesi haline gelmiştir. Sanal ve yapay bir dünyanın içerisinde yaşayan insanlar, tamamen izole olmuş bir biçimde önlerine getirilen her durumu onaylar ve sorgulamaz niteliktedir. Filmin tümünde insan – doğa ilişkisi; tüketim kültürü, insan egemenliği ve çıkar odaklı hiyerarşi düzeni üzerinden söylem ve göstergelerle temsil edilmiştir.



Görsel 126: Oksijen Dağıtımı Yapan O'Hare Şirketi Görevlisi (Loraks, 2012).

Filmin daha ilk sahnesinde hikayenin anlatıcısı konumunda olan ormanların koruyucusu Loraks şunları söyler: *“Filmimiz Thneedville’de başlıyor. Plastik ve sahte olduğu söylenen bir şehirde. Aslında insanlar burayı çok seviyordu fakat tek bir canlı ağaç bile yoktu. Ağaçlara ne olmuştu?”*. Devamında ise Thneedville’nin tanıtımı niteliğinde bir şarkı başlar. Şarkıyı Thneedville’de yaşayan halk söylemektedir. Şarkının sözlerinin bir kısmı şu şekildedir: *“Ağaçlarımızı kendimiz üretiriz ve 96 adet pil kullanırız. Thneedville’de hava çok temiz değildir. Biz de bu makineden çıkan taze havayı alırız. Burası tatmin olmanın garanti olduğu bir şehirdir.”*



Görsel 127: Ağacın Pilini Değiştiren Görevli (Loraks, 2012).

Buraya kadar Thneedville ile ilgili anlatılanlardan şehirde tek bir canlı ağaç bile kalmadığını, onun yerine yapay ve 96 adet pille çalışan ağaçlar yaptıklarını, hava almak için satılan oksijene ve makinelere bağımlı olduklarını anlamaktayız. Tüm bu söylemler, belli bir veya birkaç ekolojik sorunun var olduğunu baştan kabullenir niteliktedir.



Görsel 128: İnsanların Nefes Almak İçin Kullandığı Oksijen Makinesi (Loraks, 2012).

Yine bahsedilen şarkı Thneedville halkı tarafından seslendirilerek şu şekilde devam etmektedir: “...Thneedville’de bilmek istemeyiz. Dumanın, çöpün ve kimyasalların nereye gittiğini...”. Bu söylem Thneedville’de yaşayan insanların sorgulamayan, hatta sorgulamamaktan mutluluk duyan, sanal ve izole bir yaşamdan memnun olan, tüketimi azaltmaya hiç niyeti olmayan insanlar olduğunu göstermektedir. Üstelik bu durum film planlarında gösterilenlerle desteklenmektedir. Genel olarak halinden aşırı mutlu görünen Thneedville halkı, parayı ve refah içerisinde olan hayatlarını aşırı önemsemektedir. Örneğin bu şarkı söylenirken kullanılan bir planda elinde para tutan O’Hare çalışanının parayı koklayıp içini çektiğini görüyoruz. Para koklanabilir bir madde değildir. Ancak filmde paranın kokusunun bile cazip bir şey olarak gösterilmesi, tüketim kültürüne göndermede bulunmaktadır. Çünkü para, tüketim için gerekli ve vazgeçilmez olan en önemli unsurlardan bir tanesidir.



Görsel 129: O'Hare Çalışanı Parayı Kokluyor (Loraks, 2012).

Yine filmin ilk sahnelerinde bir su birikintisinde yüzen çocuğun, havuzdan yeşil renkli olarak çıktığı gösterilmiştir. Yeşil renk medya ürünlerindeki görsel dilde çoğunlukla tehlike, radyasyon ile eşleştirildiği düşünüldüğünde, çevre kirliliğine bir

atıfta bulunulduğu düşünülebilir. Havuzdan çıkan çocuk, “*Demin yüzmeye geldim ve şimdi parıldıyorum*” demektedir. Kendisinin parıldadığını sanan çocuğun ailesi ise çocuklarıyla gurur duyarcasına onu kucaklayarak gökyüzüne doğru kaldırmaktadır. Dolayısıyla Thneedville’de yaşayan insanların hem umursamaz, hem de kirlilik hakkında bilinçsiz olduğunu gözlemleyebilmekteyiz. Hatta kirlilik, iyi bir şey gibi gösterilmiştir. Örneğin Thneedville’nin tanıtıldığı sahnelerde; halk yeni bir otopark yapımına aşırı sevinmektedir. Ayrıca otoparkın tam dolu olduğu gösterilmektedir. Oysa fazla otopark; fazla araç, fazla mazot kullanımı ve sağlıksız bir hava anlamına gelmektedir.



Görsel 130: Sudan Çıkan Çocuğun Yeşilleşmesi (Loraks, 2012).

Aynı zamanda dikkat çeken bir başka gösterge, Thneedville’de yazın ve kışın bir arada yapay bir biçimde yaşanabiliyor oluşudur. Bir tarafta sörf ve kar kayağı yapan bir kişi, hemen ardından güneş altında güneşlenebilmektedir. Tüm bunların her şeyin suni olduğu bir şehirde oluyor olması; güneşin, karın, yağmurun veya diğer doğa olaylarının yapaylığı hakkında da bizlere fikir vermektedir. Öyle bir noktaya gelinmiştir ki, artık insanlık doğanın temel oluşumlarına müdahalede bulunabilmektedir. Bu müdahale iyi yönlü olmadığı gibi, ekolojik sorunlara kaynak teşkil edecek niteliktedir. Şehirde çiçekler, ağaçlar, bulutlar ve güneş sahtedir. Hepsi plastik veya benzeri maddelerden yapılmıştır. Ted’in şehir dışına çıkıp Tektek’i aradığı sahnelerde, şehrin dışında güneş olmadığı görülmektedir. Dolayısıyla şehir içerisinde var olan güneşin bile yapay ve sahte olduğunu söyleyebiliriz. Ancak Thneedville’de yaşayan halk bu durumdan memnundur. Zira şehrin tanıtıldığı şarkının devamında; “*Thneedville’de bu şekilde yaşamayı severiz. Cennette yaşamak gibi yahu! Mükemmel ve böyle kalacak! Bu aşk şehrinde, başarıya odaklı şehirde, hepimizin kabul ettiği şehirde, burada olmayı seviyoruz!*” cümleleri hep bir

ağızdan mutlulukla söylenmektedir. Bu söylemlerden Thneedville halkının değişime kapalı olup, algılarını dış etmenlere tamamen kapattıkları anlaşılmaktadır.



Görsel 131: Yapay Bulutlarla Süslenmiş Bir Ev (Loraks, 2012).

Suni ve izole bir şehir içerisinde yaşamaktan mutlu olup, doğal ağaçlar yerine yapay ağaçları tercih eden Thneedville halkının genel düşünce kalıbını en iyi Ted'in annesi ifade etmektedir. Filmin devamında Ted, hoşlandığı kız olan Audrey'e canlı bir ağaç bulup vermek ister. Ancak canlı bir ağacı nereden bulacağını bilmeyen Ted, anne ve ninesinden yardım ister. Ted'in annesi; *"Ted, zaten bir ağacımız var. Hem de son model"* der. Ancak Ted demek istediğinin topraktan çıkan gerçek ağaçlar olduğunu söylediğinde annesi; *"Gerçekten mi? Toprakta kirli, karmaşık kıymıklar mı çıkmasını mı tercih ediyorsun? Ne oluyor peki? Ne işe yaradıklarını bile bilmiyorum. Amacı ne? Bir de bizimkine bak: Meşematik! Kumanda kontrolü olan tek ağaç. Yaz, sonbahar, kış ve disko!"* diyerek oğluna anlam verememiştir. Ted'in annesinin söylemlerinden görüleceği üzere Thneedville'de yaşayan halk, doğal olan şeyler yerine onların yapaylarını tercih etmektedir. Çünkü örneğin doğal bir ağacın işlevsiz ve kirli olduğu düşüncesi hakimdir. Bunun yerine yaz, sonbahar ve kış modu bulunan çok fonksiyonlu ve uzaktan kumandalı yapay, elektronik bir ağaca sahip olmak onlar için çok daha değerlidir. Bu tutum ve genel düşünce kalıbı, dijitalleşmenin giderek arttığı günümüz dünyasının geleceği hakkında bizlere de ufak bir görüş penceresi açmaktadır. Öyle ki; 2022 yılında da dünyamızda artık sanal gerçeklikten söz ediyor, metaverse denen gerçek olmayan bir dünyada arsalar alıyor ve satıyor, Bitcoin ve benzeri sanal para birimlerini kullanıyor, NFT'ye dönüştürülen çeşitli dijital tasarımları ticaret ürünü olarak kullanıyoruz. 2022 yılında dünyanın geldiği nokta, aslında bir başlangıç sayılabilir. Hızlı nüfus artışı, geleneksel devlet anlayışıyla birlikte bu vakte kadar uygulanmış olan para politikalarının hızla değerini

yitirdiği bu dönemde, adeta geleceğimize göz kırpıyoruz. Zira görünen o ki, gelecek insanlara yapay ve sanal bir yaşam vadediyor.



Görsel 132: Ted'in Annesinin Bahsettiği Elektronik Ağaç (Loraks, 2012).

Yine filmin ilk sahnelerinde şehrin en zengin insanı olan Aloysius O'Hare'e de yer verilmiştir. Zeplin benzeri bir hava aracından halkı selamlayan O'Hare, aynı zamanda şehrin yöneticisi konumundadır. O'Hare'in yönettiği şehirde yaşayan insanlar yaşamak için O'Hare'in şirketinden oksijen satın almak zorundadır. Çünkü hava çok kirli durumdadır. Aloysius O'Hare'in tanıtıldığı sahnede, zeplinden çıkıp havaya karışan simsiyah dumanlar görülmektedir. Ancak onu selamlayan halk, bu durumu adeta kör olmuşçasına görmezden gelmektedir.



Görsel 133: O'Hare'in Siyah Dumanlar Çıkartan Hava Aracı (Loraks, 2012).

Filmde var olan ekolojik sorun, birileri için zenginlik kaynağı haline gelmiş durumdadır. Krizi fırsata çeviren O'Hare; şehrindeki insanların bilinçlenmesini asla istememektedir. Bu doğrultuda daha çok tüketim yaparak, daha çok fabrika kurarak havayı daha hızlı kirlletmeye çalışmaktadır. Kapital sistemin tüket, tükettikçe daha çok ihtiyaç duy, ihtiyaç duydukça daha çok bağımlı ol anlayışını uygulayan O'Hare; tamamen çıkar odaklı bir düzen kurmuştur. Bu düzenin en tepesinde ise kendi çıkarları yer almaktadır. Filmin bir sahnesinde Aloysius O'Hare'e iki tane çalışanı yeni projelerini sunmaktadır. Bu proje; pet şişelenmiş, kullanıma hazır ve pratik

oksijen ürünleridir. O'Hare başta bu fikri saçma bularak; *“Benimle dalga mı geçiyorsunuz? Cidden insanların bunu satın alacak kadar aptal olduklarını mı düşünüyorsunuz?”* demektedir. Daha sonra çalışanlar bu fikrin başarılı olacağına dair kanıtlar öne sürerek; *“Araştırmalarımıza göre plastik şişeye bir şey konulursa, insanlar onu alıyor... Ve daha fazlası da var, plastik şişeler üretmek için yeni bir fabrika kurunca hava kalitesi daha da kötüleşecek... Bu şekilde de insanlar havamızı daha çok isteyecekler ve bu sayede satışlar patlayacak!”* demektedir. Aynı şekilde O'Hare'in çalışanları bu düşünceyi görselleştirerek; bir fabrikadan insana, insandan oksijen dolu pet şişeye, pet şişeden ise yeniden fabrikaya ihtiyaç duyan bir döngü resmetmişlerdir (Görsel 136). İnsanları ekonomik olarak sömürebilmek için onların yaşamlarına yapılacak her türlü müdahaleyi uygun gören O'Hare, bu açıklamadan oldukça tatmin olmuş ve kahkaha atmaya başlamıştır.



Görsel 134: O'Hare'e Yeni Pet Şişelenmiş Hava Projesi Sunulurken (Loraks,2012).

Ayrıca bu yeni plastik şişelere doldurulmuş olan oksijen projesi için bir reklam filmi çekilmiştir. Reklamda O'Hare marka şişelenmiş temiz havayı tüketen insanlar bir binanın çatısında parti yaparken gösterilmektedir. Reklamda hem kız, hem de erkeklerin bulunduğu bir ortamda bulunan insanlar; şişelenmiş olan oksijeni tüketirken adeta sanki soğuk bir içecek, meşrubat veya bira içermiş gibi keyif almaktadırlar. Oksijenin veya temiz havanın insanın yaşamını sürdürebilmesi için bir ihtiyaç olduğunu düşünürsek, reklamdaki insanlar ihtiyaçlarını karşılamak için değil, eğlenmek için tüketim yapmaktadır. Bu durum günümüz kapitalist düzeninde yer alan ihtiyaç odaklı tüketim ürünlerine karşı yapılmış bir eleştiri niteliğindedir. Çünkü doğal gıdalarla ve temiz suyla beslenmek insani bir ihtiyaç iken; bunların keyif veren bir tüketim ürününe dönüşmesi insanları da ihtiyacından daha çoğunu tüketmeye teşvik etmektedir. İhtiyacından çok daha fazlasını tüketen insanlar, bir şekilde algıları bulandırılmış, sistem içerisinde köleleştirilmiş, sorgulamaktan uzak bireyler

olarak karşımıza çıkmaktadır. Tüm bu düşünceler ışığında *Loraks* filminde Aloysius O'Hare'in, kâr odaklı çıkar düzeninin temsilcisi olduğu açıktır. Aynı zamanda bu düzen; insanlara fırsat vermek istemeyen, onların düşünmemesine neden olan bir zemin üzerine inşa edilmiştir.



Görsel 135: O'Hare Şişelenmiş Hava Tüketen İnsanların Parti Yaparak Yer Aldığı Reklam Filmi (*Loraks*, 2012).

Yine filmde dikkat çeken detaylardan bir tanesi; Tektek'in ormana gittiği sırada ormanda yaşayan hayvanlar, onun Thneed yapmak için bir ağaç keseceğini anladığı esnada sinirlenip onun üzerine doğru gelmesidir. Tektek sinirli ve üzerine doğru gelen hayvanlardan; bir marşmelov şekerleme paketi çıkarıp bir şekilde hayvanlara doğru şekerlemeleri saçarak kurtulmuştur. Hayvanlar adeta havada süzülen marşmelov şekerlemelerine hayran kalmıştır. Filmde suda olan balıkların bile bu marşmelov şekerlemelerini yediği gösterilmektedir. Hatta öyle ki, marşmelovu yiyen hayvanlar sanki gökyüzünde bulutların üstünde uçuyorlarmış gibi canlandırılmıştır. Yine filmin ilkeri sahnelerinde Tektek ilk ağacını kestikten sonra, gökyüzünden inen ormanın koruyucusu Loraks'a işlerini zorlaştırıp ona engel olmasın diye marşmelov yedirmeye çalışmıştır. Loraks başta yemeyi reddetse bile, daha sonra kokusuna aldanıp yemiştir. Ambalajlı ve doğal olmayan, hızlı tüketime imkan veren bir gıda maddesinin hayvanlar tarafından bu kadar çok sevilmesi, insanların ürettiği yapay içerikli gıda maddelerinin ne kadar cezbedici olduğunu kanıtlar niteliktedir. Sırf marşmelov verdiği için ormanda yaşayan hayvanlar bütün kızgınlıklarına rağmen Tektek'in ilk ağacı kesmesine müsaade etmiştir.



Görsel 136: Marşmelovu Çok Seven Hayvanlar (Loraks, 2012).

Tektek'in ilk ağacı kestikten sonra ormanda yaşayan hayvanların ve Loraks'ın ağacın etrafına sanki bir anıt yaparmış gibi taşlar dizip, etrafında üzgün bir biçimde toplandıkları görülmektedir. Sanki bir ayini ya da cenaze törenini anımsatan bu sahne (Görsel 140); doğa içerisinde saf bir sevgi ve saygının var olduğunu göstermektedir. Bir ağacın katledilmiş olması, doğanın tümü için bir tehdit oluşturmaktadır. Zira yaşamak için ağaçlara ihtiyaçları olduğunu farkında olan hayvanlar, Tektek'in hızla ağaç katletmesinden sonra yaşadıkları bölgeyi terk etmek zorunda kalmışlardır. Hayvanların bu hassasiyeti; doğa içerisindeki her varlığın birbiriyle birlikte anlamlı olduğunu, hiçbir varlığın bir başka varlıktan tek başına üstün olmadığını göstermektedir. Ancak gözünü para kazanma hırsı bürümüş olan Tektek, Loraks'ın uyarılarına ve verdiği sözlere rağmen ormanda hiç ağaç kalmayana kadar ağaçları katletmeye devam etmiştir.



Görsel 137: Kesilen Ağacın Etrafına Toplanan Hayvanlar (Loraks,2012).

Yine filmde toplumsal düzen ile ilgili dikkat çeken detaylardan bir başkası Thneedville'nin tüketime odaklı izole bir şehir olmasının yanında, güç sahibi O'Hare ve ekibi tarafından devamlı gözetlenen bir şehir olmasıdır. Şehrin hemen her yerinde gizli kameralar bulunmaktadır. Bu kameralar öyle iyi gizlenmiştir ki, yaşayan halk bunları fark etmemektedir. Örneğin bir O'Hare markalı bebek bezi reklam

panosunda yer alan bebeğin gözleri aslında birer gizli kameradır ve O'Hare bu kamerayı dilediği gibi izleyip, yönetebilmektedir.

Bu noktada, Loraks'ta yer alan gözetim durumu ile; George Orwell'ın "*Bin Dokuz Yüz Seksen Dört*" isimli distopik romanı arasında tematik bir ilişki kurulabilir. Orwell'ın 1949 yılında yayımlanan kitabı, "düşünce polisi" kavramını ortaya atmıştır. Düşünce polisleri; insanların düşünmesine engel olmak için onları devamlı gözetim altında tutmaya çalışan iktidar görevlileridir. Orwell'ın romanında yer alan bu bakış açısıyla, Loraks filminde de mevcut iktidarın çıkarları doğrultusunda toplumu gözetleyen düşünce polislerinin varlığından söz edilebilir. Düşünce polisleri, toplumun algısını bulandırmakta, onların düşünmesine engel olmaktadır. Zaten filmde yapay bir şehirde yaşayan insanlar, düşünce polisleri tarafından sürekli gözetlendikleri ve devamlı algıları bulandırıldığı için bu tür çevre problemlerini sorgulama ihtiyacı bile hissetmemektedirler.

Filmin devamında; Ted'in şehir dışına çıktığının haberini bu gözetleme kameraları sayesinde anlayan Aloysius O'Hare, onu bir daha şehir dışına çıkmaması konusunda uyarmak için adamlarıyla birlikte sıkıştırmıştır. Bu sanede Ted, bir daha yapmayacağını söyleyip evine gitmek istediğini söylediğinde O'Hare, "*Peki peki. Ailenin oyun vaktine gidebilirsin. Ninen sırasını yeni savmıştır zaten*" demektedir. Ted şaşkın bir biçimde bunu nasıl bildiğini sorduğunda ise; gülerek "*Lütfen ama, benim gözlerim her yeri görür*" şeklinde cevap vermiştir. Bu söylemler ve Thneedville'de yapılan gözetim uygulaması, günümüz dünyasına referanslar veren niteliğe sahiptir. Çünkü kişi tanıma, sınıflandırma, çeşitli özelliklerini belirleme gibi işlemlerin tamamının dijital ortamda yapay zeka tarafından gerçekleştirildiği bir dönemde yaşıyoruz. Artık kimlik kartlarımızda bile dijital olarak parmak izlerimiz bulunuyor. Sokaklarda, kavşaklarda, caddelerde, otobüs veya metro duraklarında güvenlik kameraları bulunmakta. Dolayısıyla dünya nüfusu her ne kadar bulunduğumuz yüzyılda hızla artmış olsa bile, gelişen teknoloji sayesinde insanları takip etmek, gözetim veya denetim yapabilmek mümkün hale gelmiştir. Dünya ülkelerinde yönetimleri ellerinde bulunduran hükümetler, bu durumu çeşitli konularda kendi avantajları doğrultusunda kullanabilmektedir. *Loraks* filminde de yönetimi elinde bulunduran O'Hare, kendisine tabi olan bir gözetim toplumu inşa etmiştir. Bu toplumun en önemli özelliklerinden birisi kurallar dışına çıkamıyor oluşlarıdır. Ted

şehirden dışarı çıktığında yönetim onu çok ciddi şekilde uyarmış, tekrarı olursa cezasını çekeceğini belirtmiştir.



Görsel 138: O'Hare'in Şehir İçerisindeki Gözlerinden Bir Tanesi (Loraks, 2012).

Yine aynı sahnede Ted'in ağaçlar için şehir dışına çıktığının farkında olan Aloysius O'Hare, onu şehirden bir daha çıkmaması için şu şekilde uyarmaktadır: *"Teddy, Thneedville'de bilmediğim çok az şey vardır. Bak şimdi, ben insanlara yaşamaları için taze hava satırım. Ya ağaçlar? Onlar bedavaya yapıyor. İnsanların ağaçlar hakkında konuştuğunu duyduğumda, işime karşı bir nevi tehdit olarak değerlendiriyorum"*. Para kazanma hırsıyla şehri baskıcı görünmeyen ancak aslında perde arkasında baskıcı olan bir rejimle yöneten O'Hare, kendi çıkarları doğrultusunda insanlara gerçekleri anlatmamakta ve onları manipüle etmektedir. Ayrıca hemen bu diyalogun devamında O'Hare, *"Dinle beni evlat! Aklının alamayacağı şeyleri kuracalama. Yoksa en korkulu rüyan ben olurum. Ben bir örümcek vücudundaki Frankenstein kafası gibiyim"* demektedir. Bu söylem, O'Hare'in film içerisindeki konumu gereği dikkat çekici bir söylemdir. Çünkü örümcek, sekiz bacaklı bir hayvandır. Kendisini sekiz bacaklı bir hayvana benzeten O'Hare, gücünün her yere yeteceğini, şehrin her noktasında hakimiyet kurabileceğini üstü kapalı ifade etmektedir. Buradaki benzetim, örümceğin bacakları üzerinden yapılmıştır. Bu sekiz bacağın her birisi ülke içerisindeki farklı güçlerle bağdaştırılabilir. Her bir bacağın tek bir merkezde toplanması ise merkezi otoritenin her şeyi kontrol eden nihai ve tekel güç olduğunu göstermektedir. Ayrıca O'Hare'in kullandığı Frankenstein kafası benzetmesi ise, Mary Shelley'in yazdığı Frankenstein romanına gönderme yapmaktadır. Bu romanda Frankenstein, yapay bir insandır. Bu yapay insanı üretmek için çeşitli insan cesetlerinden parçalar toplanmıştır. O'Hare'in yaptığı bu benzetme; merkezi otoritenin doğal olmadığını, yapaylıktan beslendiğini ifade etmektedir. Buradaki yapaylığı; halka karşı yapılan davranışlar ve tutum üzerinde değerlendirmek doğru olacaktır. Zira aynı şekilde film içerisinde de O'Hare;

yönettiği topluma karşı oldukça sevecen, onlardan yana tavır almış gibi yapan birisidir. Oysa davranışlarının tümü Frankstein gibi yapaydır. Sermayenin çeşitli yöneticilerde toplandığı çıkar odaklı işleyişe sahip ülkelere gönderme yapan bu söylemler; tüketim odaklı, sığ düşünceli, devamlı denetim halinde olan toplumlara ayna olma niteliği göstermektedir.

Filmde Tektek karakterinin aslında iyi niyetli olup, ailesi nedeniyle kötü kararlar aldığını görmekteyiz. Thneed ürünü insanlar tarafından beğenilince ailesine bir şeyler başardığını kanıtlamak isteyen Tektek, onları yanına çağırır ve işe yardımcı olmalarını ister. Başlarda Loraks'a verdiği söz gereği ağaç kesmeyi, ağaçların yapraklarını toplayan Tektek, sonralarda işlerin aşırı yavaş işliyor olmasından dolayı sözünden döner. Annesinin ağaç kesmeliyiz önerisine karşı Tektek, *“Sanırım birkaç ağacı kesmenin zararı olmaz”* demektedir. Devamında filmde şarkı söylemeye başlayan Tektek, *“... doğanın bir kanunu vardır. Neredeyse her canlının bildiği, adına doğal seleksiyon diyorlar. Kontrol edin, bu işler böyle yürüyor. Kazanan hayvan tırnaklayıp dövüşmeli, pençe atmalı, ısırmalı ve yumruklamalı. Kazanamayan hayvan ise bir başkasının öğle yemeği olur... Nasıl kötü olabilirim ki? Kendiliğinden gelen fırsatı değerlendiriyorum sadece”*. Bu söylemlerle kendini kandıran Tektek, yaptığı ağaç katliamının doğal seleksiyon olduğunu düşünmektedir. Oysa doğal seleksiyon, adından anlaşıldığı üzere doğa içerisinde yaşayan masum canlıların “çıkar” gütmekten yaptığı yaşam mücadelesinin sonucudur.



Görsel 139: Tektek'in Thneed Fabrikası (Loraks, 2012).

Yine aynı sahnenin devamında Tektek'in zengin olup, kocaman bir Thneed fabrikası inşa ettirdiğini görüyoruz. Hayvanların gittikçe kötüleşen sağlıklarının da gösterildiği bu sahnede Tektek, ekonomiye katkı yaptığını söyleyerek kötü olmadığını belirtmektedir. Yine bunu söylerken bir ayıyı sevmektedir. Devamında

gazetecilerin önünde birisine maddi yardım verdiği gösterilen Tektek, aslında bu yardımı kendi kardeşine vermektedir, ancak gazetecilere bu durum gösterilmemiştir.



Görsel 140: Thneed Fabrikası Nedeniyle Kirlenen Su ve Balıklar (Loraks, 2012).

Yine aynı sahne içerisinde Tektek medyanın yalan söylediğini, Thneed'i ormanların koruyucusu Loraks'ın bile onayladığını belirtmektedir. Oysa böyle bir durum söz konusu değildir. Güç ve sermayeyi elinde bulunduranların medyayı çıkarları doğrultusunda kullanabildiği, bu detay ile verilmiştir.



Görsel 141: Loraks'ın Thneed'i Onayladığını Belirten Afiş (Loraks, 2012).

Yine dikkat çeken bir başka detay; Tektek'in milyoner olduğu dönemde, Aloysius O'Hare'in belediyede çalışmasıdır. İlgili sahnede Thneed afişlerini reklam panolarından kaldıran O'Hare ve yanındaki diğer arkadaşı konu hakkında sohbet etmektedir. “Acaba sıradaki milyon dolarlık proje ne olacak merak ediyorum” diyen arkadaşı, O'Hare'i konu hakkında düşündürmüştür. Buradan anlıyoruz ki; Tektek'in Thneed projesinden sonra kirlenen hava nedeniyle Aloysius O'Hare, insanlara temiz hava satmaya başlamıştır. Bu noktada bir tüketimin sonucunun, diğer tüketimin nedeni olduğunu görmekteyiz. Filmde yer alan tüketim kültürüne ilişkin en can alıcı noktalardan bir tanesi bu detaydır. Demokratik ve suçsuz görünen mutlak otoriteler tarafından yönetilen toplumlar; tüketmeye teşvik edildiği gibi, tüketimleri sonucu

oluşan olumsuz durum karşısında daha çok tüketmek zorunda bırakılmaktadır. Bu durum; hastalanan bir insanın ilaç kullanmasına, ancak ilacın yan etkileri nedeniyle başka bir ilacı daha kullanmak zorunda kalmasına benzetilebilir. Tüketim kaynaklı oluşan olumsuz etkileri ortadan kaldırmak için daha çok şeyi tüketmek zorunda kalan insanlık, başına daha büyük belalar almaktadır. Bir nevi zincirleme döngü biçiminde tüketimin tüketimi doğurduğu gerçeği, film içerisinde izole ve denetlenen bir toplum üzerinden çarpıcı bir biçimde gösterilmiştir.



Görsel 142: Aloysius O'Hare Henüz Zengin Olmadan Önce (Loraks, 2012).

Filmin son sahnesinde Ted, Tektek'ten aldığı son truffula tohumunu toprağa ekebilmek için O'Hare ve adamları ile mücadele vermek zorunda kalır. Aynı zamanda toplumu ağaçlar konusunda kışkırtan O'Hare; ağaçların pis olduğunu, zehirli karıncalara neden olduğunu, yaprak ürettiklerini söyler. O'Hare'e inanan halk, Ted'i engellemeye çalışırken, o esnada Ted'in aklına bir fikir gelir ve yanında duran iş makinesine binerek Thneedville şehrinin metal duvarına doğru ilerler. Duvara vurarak bir kısmının devrilmesini sağlayan Ted, şehir dışında bulunan güneşin olmadığı, kesilmiş ve gövdesi olmayan ağaçların bulunduğu, bir kabustan fırlamış gibi olan görüntüyü göstererek; *"Gerçek şu ki, işler burada (Thneedville'de) hiçte mükemmel değil! Eğer bir şeyler yapmazsak, daha da kötüye gidecek. Kendimizi değiştirmesek, daha kötü olacak..."* der. Thneedville'de yaşayan insanlar, hayatlarında ilk kez şehrin dışarısını görmüş olurlar. İzole yaşayan ve tüm yaşantısını O'Hare'in yapay ürünleriyle geçirmiş olan toplum, dışarıyı gördükten sonra Ted'in anlattıkları konusunda ikna olur. Bu sayede Ted, ailesi ve sevdiği kız olan Audrey tohumu toprağa verirler. Bu noktada suni bir ortamda bulunan insanların, geniş perspektiften kendilerinin ve diğer canlıların yaşamını göremedikleri için gerçeklerin farkına varamadığı vurgulanmaktadır. Bir anlamda *Loraks* filmi bitiş sahnesiyle; sabit fikirli olmayan, bütün düşünceleri alımlayabilen,

bütün ihtimalleri değerlendirebilen, sorgulayan bireyler olmanın öneminin altını çizmektedir.



Görsel 143: *Thneedville'nin Duvarı Yıkıldıktan Sonra* (Loraks, 2012).

Tüm bu incelemeler ışığında *Loraks* filmi; insan – doğa ilişkisi çerçevesinde tutarlı fikirler içermektedir. Toplumun dinamiklerinin ve genel düşünce yapısının değişmesi gerektiğini vurgulaması bakımından *Loraks*, düşünce olarak Bookchin'in toplumsal ekoloji anlayışına yakın bir çizgide durmaktadır. Ancak filmde gösterilen otoriteler; mutlak güç sahibi olup, bu güçlerini daha fazla zengin olmak için kullanmaktadırlar. Bu otoritelerin zaman içerisinde ideolojileri aynı kalacak biçimde değişmesi, filmin ekolojik açıdan eleştirilebilir yönünü oluşturmaktadır. Çünkü toplumsal ekoloji anlayışında; toplumun bakış açısının değişmesiyle birlikte, doğru orantılı olarak yönetim sistemlerinde de köklü değişiklikler öngörülmektedir. Oysa *Loraks* filminde çıkar odaklı hiyerarşik düzenin farkında olunmasına karşılık, buna müsaade edilmektedir. Alt anlam, söylem ve gösterge seviyesinde tüketim kültürünün hiçbir zaman modasını kaybetmeyeceğini belirten film, tüketimlerin yalnızca şekil değiştireceğini vurgulamaktadır. Tüm açılardan düşünüldüğünde; sistemin sekteye uğrasa bile bir şekilde devam edeceğini gösteren *Loraks* filmi; çevreci söylemlere sahip ancak toplumsal ekolojinin gerekliliklerini yalnızca belli bir ölçüye kadar karşılayabilecek niteliktedir.

3.6. “Rio 2” Filminin Künye Bilgileri ve Konusu



Görsel 144: Rio 2'nin Türkiye'de Kullanılan Afişi (Blue Sky Studios, 2014).

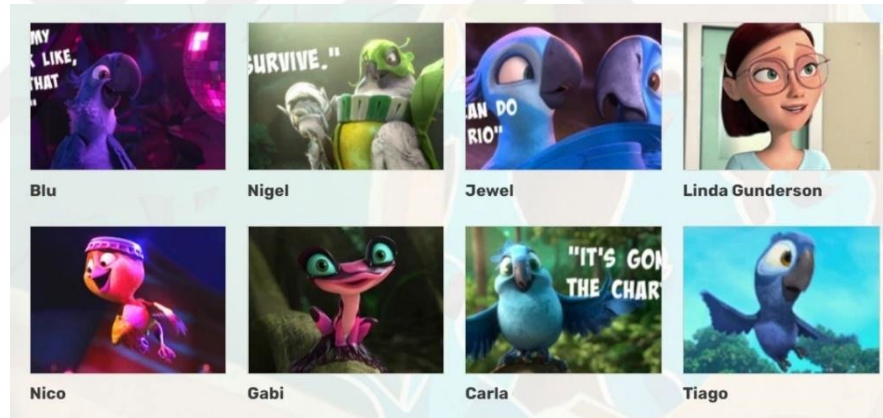
Vizyona Girme Yılı	Yapımcı Stüdyo	Dağıtım	Yönetmen	Senaryo	İlk Hafta Hasılatı	Toplam Hasılat
2014	Blue Sky Studios	20th Century Fox	Carlos Saldanha	Don Rhymer ve ekibi	\$39,327,869 (3,948 gösterim)	\$498,781,117

Tablo 7: “Rio 2” Filminin Künye ve Hasılat Bilgileri
(https://www.boxofficemojo.com/release/r1309102081/?ref_=bo_bn_table_7, Erişim Tarihi: 17.01.2022).

1 saat 41 dakika süren *Rio 2*; *Rotten Tomatoes* web sitesinin derlediği verilere göre 115 film eleştirmeninden %48 oranında olumlu yorum almıştır. 100.000'in üstünde olan seyirci katılımlı değerlendirmede ise bu ora %58'dir (https://www.rottentomatoes.com/m/rio_2, Erişim Tarihi: 17.01.2022).

“Rio 2” Filminin Aldığı Başlıca Ödüller	
Toplam 24 ödül adaylığından 2 tanesini kazandı. *Tabloda yalnızca en prestijli ödüllerin isimleri verilmiştir.	
Festival / Yarışma İsmi	Alınan Ödüller
<i>Hollywood Film Ödülleri</i> (2014)	- Yılın En İyi Film Şarkısı
<i>Leggio d’oro Ödülleri</i> (2014)	- Canlandırmada Ses Devrimi Ödülü
<i>BAFTA Ödülleri</i> (2014) (Çocukların Seçimi dalında adaylık)	Adaylıkları kazanamamıştır.
<i>Annie Ödülleri</i> (2015) (Uzun Metraj Canlandırmada En İyi Karakter Tasarımı, En İyi Storyboard, En İyi Oyunculuk dallarında adaylık)	Adaylıkları kazanamamıştır.
<i>Golden Trailer Ödülleri</i> (2014) (En İyi Canlandırma dalında adaylık)	Adaylıkları kazanamamıştır.

Tablo 8: “Rio 2” Filminin Aldığı Başlıca Ödüller
(https://www.imdb.com/title/tt2357291/awards/?ref_=tt_awd, Erişim Tarihi: 17.01.2022).



Görsel 145: Rio 2’de Yer Alan Önemli Karakterlerden Bazıları (Rio 2, 2014).

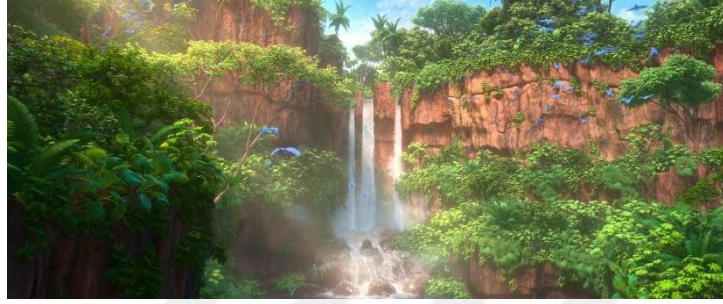
Rio 2’de işlenen temel konu; Brezilya’nın Rio de Janerio şehrinde yaşayan, türünün son örnekleri oldukları düşünülen “Mavili” (erkek) ve “Harika” (dişi) isimli iki mavi makav papağanının ve üç çocuğunun, Amazon Ormanları’na seyahat etmesi sürecinde ve sonrasında yaşadıklarıdır. Mavili ve Harika’nın bu seyahati gerçekleştirmesinin nedeni ise Amazon’da kendilerinden başka mavi makav papağanlarının da olduklarını düşünmeleridir. Aynı zamanda Harika, öldüklerini düşündüğü ailesiyle geçmişte Amazon’da yaşamıştır. Uzun süren yolculuğun ardından Amazon’a ulaşan Mavili ve Harika; hiç beklemedikleri bir biçimde başka mavi makavlar tarafından sorguya çekilirler. Böylelikle gerçekten Amazon’da; Mavili ve Harika’dan başka mavi makavların var olduklarını görmüş oluruz. Uzun yıllar

boyunca insanlardan kaçmak için kendilerini devamlı gizleyen mavi makavlar, saklanma konusunda uzmanlaşmışlardır. Tüm dünya mavi makavların türünün tükenmek üzere olduğunu düşünürken, Amazon'da kendini gizleyen yüzlerce mavi makav bulunmaktadır. Ayrıca orman içerisinde mavi makavlardan ayrı olarak kırmızı makavlar da yaşamaktadır. Birbirleriyle rekabet halinde olan mavi ve kırmızı makavlar; aralarına sınır çekerek kendi alanlarında kalacaklarına ve başkasının ağacından ceviz almayacaklarına dair birbirlerine söz vermişlerdir. Çünkü ormanda kaçak ağaç kesimi yapan bir çete olduğu için oldukça az besin kalmıştır. Filmin sonunda uzun yıllar sonra soyu tükenmekte olduğu düşünülen mavi makavlar kendilerini insanlara gösterir ve kötü niyetli olup, kaçak bir biçimde Amazon'da ağaç kesmeye çalışan çete ile savaşırlar. İnsanların da yardımıyla bu savaşı kazanırlar. Ayrıca Mavili ve Harika dışında yüzlerce (belki binlerce) mavi makav olduğu kanıtlanır. Aynı zamanda filmin sonunda yapılan bir televizyon röportajında, Amazon'da makavların yaşadığı ormanın ulusal bir doğal yaşam barınağı haline getirileceği söylenir. Film burada son bulur.

3.6.1. “Rio 2” Filminin Ekoeleştirel Analizi

Rio 2'de yer alan temel ekolojik problem; mavi makav papağanlarının kendini insanlardan korumak zorunda kalmış olmalarıdır. Filmde insan – doğa ilişkisi bakımından dikkat çekici en önemli detay; insanlar tarafından mavi makav papağanlarının nesli tükenmekte olduğu bilindiği halde, aslında öyle olmadığıdır. Mavi makav papağanları yıllar boyunca Amazon'da kendi ormanlarında insanlardan gizli bir hayat yaşamayı tercih etmişlerdir. Hiçbir şekilde bir insan tarafından görülmek istemeyen mavi makavlar, insanları kötü niyetli canlılar olarak benimsemişlerdir. Çünkü geçmişte başlarına insan girişimleri nedeniyle kötü olaylar gelmiştir. Örneğin Harika isimli mavi makav papağınının kaybolup, ailesiyle ilişkisinin kesilmesinin nedeni yaşadıkları ormanda kerestecilerin çıkardığı yangından kaynaklıdır. Böylelikle evlerini ve yaşam alanlarını kaybeden makavlar, çözümü insanlardan tamamen saklanmakta aramışlardır. Mavili ve Harika'nın Rio de Janeiro'dan Amazon'a geldiklerinde, Mavili'nin babası Eduardo'nun söyledikleri şu şekildedir: *“Yıllardır, insanların bizi ormanın derinliklerine itmesi nedeniyle kaçak hayatı sürüyoruz. Ama sonunda mabedimizi bulduk. Köklerimizi salabileceğimiz bir yer burası”*. Bu söylemden Eduardo'nun, mavi makav papağanlarının bundan sonraki yaşamlarında, uyguladıkları kaçak hayatı stratejisi nedeniyle çok büyük

zorluklar yaşamayacaklarını düşündüğü anlamaktayız. Ancak film devamında bizlere gösteriyor ki; makavlar insanlardan tamamen saklansa bile, insanın doğa üzerindeki girişimleri bu hayvanları çok boyutlu biçimde etkilemeye devam etmektedir.



Görsel 146: Mavi Makavların Yaşadığı Amazon Ormanı (Rio 2, 2014).

Rio 2 filminde kontrast (zıtlık) yaratan önemli bir detay ise Mavili karakterinin bir insan tarafından büyütülmüş olup, kendisinin insan yaşantısından ve insansı davranışlardan bir türlü kopamıyor oluşudur. Mavili, filmin en başında Harika'nın Amazon'a gidip kendi türünden olan canlıların arasına karışma fikrine bile sıcak bakmamıştır. Çünkü hem bir insan tarafından büyütülmüş, hem de Rio de Janeiro'da bir mavi makav barınağında güvenli bir biçimde ailesiyle birlikte yaşamını sürmektedir. Harika, Mavili çocukların yemesi için krep hazırladığı esnada onu Amazon'a gitmeye ikna etmek için; "...niye gidemeyelim? Ailemizin kanatlarına biraz hava değsin. Şu halimize bak! iPod, televizyon, krep. Bu ne böyle! Biz insan değiliz. Kuşuz!" şeklinde bir serzenişte bulunmaktadır. Harika, kuş gibi yaşamak istemesine karşılık Mavili Amazon'a gitme fikrinde rahatsızlık duymuştur. Bir şekilde Harika'yı kırmak istememesi nedeniyle Amazon'a gitmeyi kabul eden Mavili, gitmeden önce bir bel çantası hazırlayarak içerisine çok amaçlı çakı, diş fırçası, tuvalet kağıdı, yara bandı, böcek spreyi, su arıtıcı, navigasyon aleti gibi insan eşyaları koymuştur. Hatta ailesiyle birlikte Amazon'a ulaştıklarında Mavili; insan yaşantısından bu kadar izole olan bir yer olamayacağını düşünerek "...civarda bir yarım pansiyon ya da otel buluruz" demektedir. Hayatında ilk kez Rio de Janeiro'dan ayrılmış olup, tamamen insan alışkanlıklarına sahip olan Mavili'ye karşılık, Amazon'da yaşayan mavi makav papağanları tamamen insanlardan izole bir yaşam sürmektedir. Eduardo'nun Mavili'ye eğitim verdiği sahnede Mavili, kendisini büyüten insan olan Linda'yı bulmaları gerektiğini söylemekte, bunu duyan Eduardo ise Mavili'yi evcil hayvan olarak niteleyerek, "...insandan aile olmaz" demektedir. Ancak aynı türden

hayvanların farklı yaşamlara sahip olması nedeniyle oluşturulmuş zıtlık, aynı zamanda filmi sonuca götüren bir detay niteliği taşımaktadır. Çünkü filmin sonunda Mavili'nin insan dostları ve insanlara güven duymayan mavi makav papağanlarının sahip olduğu cesaretin birlikte kombinlenmesi sonucu sorunların üstesinden gelinmektedir.



Görsel 147: Mavili, Dişini Fırçalarken (Rio 2, 2014).

Filmde gösterilen bir başka detay; mavi makav papağanları ile kırmızı makav papağanlarının arasındaki rekabettir. Bu iki hayvan türü, aynı cins olmalarına rağmen bir arada yaşamak yerine, kendilerine belli yaşam alanları oluşturarak birbirlerinin alanlarına geçmemeyi tercih etmektedir. Ceviz ağaçlarında yetişen cevizlerle beslenen papağanlar, aynı zamanda yiyecek kıtlığı yaşamaktadırlar. Ceviz ağaçlarının sayısında yaşanan azalma, bir şirket patronunun Amazon'da kayıtsız ve illegal bir biçimde hızla ağaç kesmesinden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla Amazon gibi uçsuz bucaksız bir doğal yaşam alanının bile tüketim ve bunun neden olduğu ekonomik çıkar uğruna katledildiğini görmekteyiz. Bu doğa katliamına karşılık papağanlar birlik olmak yerine, ayrıışmışlardır. Filmin sonunda ise insanlara karşı galip gelmek için birleşmek zorunda kalmaktadırlar. Dolayısıyla aynı cinsten olan canlıların birbiriyle çıkar çatışması içerisine girmemesi gerektiği vurgulanmıştır.



Görsel 148: Kırmızı ve Mavi Makavlar Maç Yapmadan Önce (Rio 2, 2014).

Son sahnelerde filmde ekonomik çıkarları gereği Amazon'da ağaç kesimi yapan patronun büyük bir ağaç katliamı yapmak üzere hazırlandığını görmekteyiz.

Mavili ise bu durumun farkına vararak diğer mavi makav penguenlerini uyarmaktadır. İlk başta papağanların lideri konumunda olan yaşlı Eduardo; bütün sürüyü yaşadıkları korudan uzaklaştırarak, başka yaşam alanları bulmalarını istemiştir. Ancak daha sonra Mavili'nin *"Bak Eduardo, en has kuş olmayabilirim. Ama ilk kez bu iyi bir şey. Sen ormanı biliyorsun, ben de insanları biliyorum. Ve beraber hareket edersek onları durdurabileceğimizi biliyorum. Yuvamızı ellerinden almalarına izin veremeyiz. Çok sıcak, pis böceklerle dolu belki evet ama burası bizim. Yuvamız için mücadele edelim!"* şeklinde yaptığı konuşması, Eduardo ve diğer mavi makavları insanlarla savaşma konusunda ikna etmeye yetmiştir. Bir sürü iş makinesi, birçok işçi ve acımasız patronlarının orantısız gücüne rağmen; kırmızı makav papağanlarıyla birlikte Linda ve Tulio'nun da desteğini alarak savaşı kazanırlar. Bu savaş esnasında insanlara hiç güven duymayan Eduardo, tam bir iş makinesinin altında ezilecek iken Tulio tarafından kurtarılır. Bu noktada film bize tüketim üzerinden para kazanmak isteyen ve mağdur ettikleri hayvanları hiç önemsemeyen insanlara karşılık aslında hayatta bunlarla mücadele eden insanların da olduğunu göstermektedir.



Görsel 149: Tulio, Eduardo'yu Kurtarıırken (Rio 2, 2014).

Ancak filmin sonunda çok yapay bir biçimde bütün mavi makav papağanları geçmişte yaşadıkları onca kötü deneyime rağmen insanlara tamamiyle güvenerek Amazon'da yaşadıkları alanı komple insanların denetimine teslim etmektedirler. Filmde Amazon'un artık ulusal bir doğal yaşam barınağı haline getirileceği belirtilmektedir. Sadece birkaç dakika içerisinde insanlardan korkan, insanlardan kaçan, insanlara ait her şeyden nefret eden Eduardo ve diğer orman papağanları, bir anda tamamiyle fikir değişikliğine uğrayarak kendi yaşam alanlarını, insanların denetimine teslim etmektedirler. Filmde asıl ekolojik problem de burada yaşanmaktadır. Çünkü ortada olan temel ekolojik problem her ne kadar ağaç katliamı gibi görünüyorsa bile, aslında filmin başından beri var olan ve göze sokulan problem, papağanların insanlara tamamen güvenlerini kaybetmiş

olmalarıdır. Filmin insan ve papağan dostluğuyla bitmiş olması ve bunun çok basit ve sığ bir biçimde yaşanmış olması, film boyunca anlatılan hikayeye hiçbir şekilde uyuşmamaktadır. Çünkü filmin en başında Harika; Mavili ve çocukların özgür olması gerektiğini, kendilerinin kuş olduklarını, insan gibi yaşamamaları gerektiğini söylemiştir. Buna karşılık filmde geline son noktada; Rio de Janerio’da papağanların tutulduğu barınağın bir benzeri Amazon’da da kurulmuştur. Dolayısıyla diğer mavi makav papağanlarının Amazon gibi uçsuz bucaksız bir yağmur ormanında özgürce yaşamalarına özenen Harika, filmin sonunda kendisini yine geldiği doğal yaşam barınağının bir benzerinde bulmuştur. Onlar gibi özgür olmak isterken, onları da esirleştirmiştir. Aynı zamanda filmde artık Amazon’da mavi ve kırmızı makav papağanlarının barışıp artık birbirlerine düşmanlık etmedikleri de gösterilmektedir. Bu durum kıtlığın bitmesi veya insanların hayvanları beslemesi anlamına gelebilecek boyuttadır. Çünkü kırmızı ve maviler arasında yaşanan temel sıkıntı ceviz ağaçlarının azalmış olmasından kaynaklıdır. Yani kırmızı ve mavilerin barışıp bir arada yaşayabilmesi için insanların aracılık yapması gerekmiştir. Bu yönüyle *Rio 2* filmi; ekosistemin denge içerisinde varlığını sürdürebilmesini insanların müdahalesine bağlamıştır.



Görsel 150: Kırmızı ve Mavi Makav Papağanları Birlikte Dans Ederken (*Rio 2*, 2014).

Tüm bu incelemeler ışığında *Rio 2* filminin konusunun; insan ve diğer canlıları birbirinden bağımsız ele alan derin ekoloji anlayışından tamamen uzak olduğu açıktır. Toplumsal ekoloji bağlamında incelenecek olursa ise *Rio 2* filmi, tekrar eden bir döngüye sahiptir. Film mantalite olarak nasıl başladıysa, aynı şekilde bitmektedir. Filmin bakış açısına göre hayvan ve orman katliamlarını engellemenin tek yolu bütün yerleri koruma altına almaktan ibarettir. Oysa toplumsal ekoloji; sistemsel bir değişikliğin yanında toplumsal düzeyde doğaya karşı olan bakış açısının tamamiyle değişmesini gerekli kılar. Bütün dünyayı koruma altına alarak ne yönetim sistemi, ne ideoloji, ne de toplumsal duyarlılığın derecesi değişmeyecektir.

Hatta buna en iyi örnek filmin sonunda Amazon'un doğal barınak olacağını haber yapan muhabirin genel tavrıdır. Muhabir saçına konan bir yavru mavi makav papağının uçup gitmesinden sonra kameramana “...saçım bozulmadı, değil mi?” diye sormaktadır. Bu durum aslında medya çalışanları üzerinden gösterilse bile, toplumun doğa, hayvanlar ve hayvanların doğal yaşam hakları üzerindeki genel tavrına bir örnek niteliği taşımaktadır. Dolayısıyla Hollywood canlandırmalarının genel özelliklerini taşıyan *Rio 2* filmi; eğlenceli bir aile filmi olmasına ve olumlu çevreci mesajlar içermesine karşılık, ekolojik hareketlerle ilişkilendirilemeyecek bir konumdadır.



SONUÇ

Tezin sonuç kısmında dört farklı araştırma sorusuna cevap aranacak, analizlenen filmler arasında karşılaştırmalı tartışmalar yapılarak genellenebilir sonuçlara ulaşılmaya çalışılacak, tezin asıl sorununa değinilecek ve bundan sonraki araştırmacılara önerilerde bulunulacaktır.

İlk araştırma sorumuz; *“Amerikan merkezli film yapım şirketleri, ürettikleri canlandırma filmlerinde insan – doğa ilişkisini hangi temeller üzerine kurgulamakta ve hangi temsilleri kullanmaktadırlar? Nasıl bir dünya düzenine işaret etmektedirler?”* şeklindedir.

Pixar’ın analizlenen filmi *WALL-E*, insan – doğa ilişkisini; post apokaliptik, aynı zamanda distopik (idealin olmadığı) bir evrende ele almaktadır. Filmde yapay zeka, robotik, uzay teknolojileri gibi alanlarda ilerleyen insanlığın karşısında en büyük sorunun, çevre problemleri olduğu vurgulanmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte insanların yaşam biçimi tümüyle dönüşüm geçirmiş, tüketim odaklı bir toplumsal düzen kurulmuş, insanlar yalnızlaşarak sanal bir dünyanın içerisinde hapis kalmıştır. *WALL-E* filmi; insan – doğa ilişkisini günümüz perspektifinden, geleceğin tasvir edilmesiyle temsil etmektedir. Bu temsil, robotlar ile insanlar arasında bir zıtlık oluşturularak desteklenmiştir. Film içerisinde robotların; insan gibi düşündüğünü, insan gibi duygulara sahip olduğunu, insan gibi “sorgulayan” varlıklar olduklarını görmekteyiz. Buna karşılık filmde yer alan insanlar; aynı bir robot gibi duygusuzlaşmış, yürüme yetisini kaybetmiş, sanal dünyaların içerisine hapsedilmiş, sorgulamaz ve düşünmez hale gelmişlerdir. Yapılan ekoeleştirel söylem analizine göre *WALL-E*; sistemin ve sistemi yöneten tekelleşmiş iktidarın her zaman haklı çıkacağını, sistemde bir sorun olmayıp, sadece bazı ufak hatalar olabileceğini alımlayıcılara göstermektedir. Filmde gösterilen bu hatalar ve ihmalkarlıklar, dünyada yaşamı bitirmiş seviyededir. Ancak bu durumda bile insanlar; sistemi sorgulamak yerine, sistemin dayattığı çözüm yolunu seçerek, sistemin öngördüğü biçimde dünyaya dönmüşlerdir. Tüm bu açıklamalar ve yapılan analizler ışığında; *WALL-E* filmi; kapitalist bir yönetim anlayışını, tüketim odaklı bir toplumsal düzeni ve ekolojik problemlerin yine küresel ölçekte iktidar sahipleri tarafından çözüme kavuşturulacağını öngören bir dünya düzenini işaret etmektedir. İnsan-doğa ilişkisini ise bu bağlamda oluşturulmuş bir distopya tasviriyle temsil etmektedir.

Analizlenen ikinci film olan *Dreamworks*'un *Orman Çetesi* filmi; insan – doğa ilişkisini; kentleşmiş ve büyük kısmı yok olmuş bir ormanda yaşayan hayvanların yaşadıkları sıkıntılar üzerinden temsil etmektedir. Beslenebilmek için insanlardan yiyecek çalmak zorunda kalan hayvanlar, defalarca kez ölüm tehlikesi geçirmektedirler. Aynı zamanda bu süreçte insanlar hiçbir şekilde hayvanlara destek olmamakta, hatta onları tümüyle ortadan kaldırmak için bahçelerine tuzaklar kurmaktadır. Ayrıca film boyunca devamlı göze sokulan detay ise; tüketimin cezbediciliğidir. Bu cezbedicilik, hayvanların yaşadıkları onca tehlikeli olaya rağmen filmin sonunda bile devam etmektedir. Filmde orman içerisine yapılmış olan kentin “güzel bir hayata giriş kapısı” olarak betimlenmiş olması, hayvanlar için bile geçerli olacak boyutta gösterilmektedir. Hayvanlar beslenip karınlarını doyurdukları meyve ve meşe ağaçları yerine artık insan yiyeceklerini tercih etmektedirler. Filmin sonunda insanlarla bir arada yaşamak, hayvanlara adeta bir fırsatmış gibi sunularak gösterilmektedir. Hayvanlar, insan yaşamı içerisinde istenmediklerini bildikleri halde orada kalmaya devam etmektedirler. Filmde yer alan hayvanlar; insan egemenliğinin hayvanlar üzerindeki tahakkümünü, tüketim ürünlerinin cazibesi nedeniyle görmezden gelecek boyuta gelmişlerdir. Ayrıca film içerisinde yer alan tüketim; yalnızca yiyecekler üzerine değil, insanlar için konfor sunan bütün araç ve diğer metalar için geçerli bir tüketimdir. *Orman Çetesi* filminde bu tüketim hayranlığının içerisine televizyon programları, dijital oyunlar gibi medya ürünleri bile dahil edilmektedir. *Orman Çetesi* filmi; hayvanları hırsız yaparak onları suçlu konumuna düşürmekte, bunun üzerine ise bu suçun “haklı” gerekçelerle yapıldığını izleyiciye inandırmaktadır. Tüm bu açıklamalar ışığında *Orman Çetesi*; insan – doğa ilişkisini hayvanların yaşadığı ekolojik problemler üzerinden temsil ederken, tüketimi ve insan egemenliğini bu temsilin temel dayanakları olarak kullanmaktadır. Aynı zamanda film; tüketimin hiçbir zaman yok olmayacağını, insanların hiçbir zaman sorgulayan canlılar olamayacağını, hatta hayvanların bile aynı insanlar gibi sorgulamadan tüketen canlılar olabileceğini göstermektedir. Gösterilen bu dünya düzeni, insan egemen, tüketim odaklı bir toplumsal düzene işaret etmektedir. İnsan - doğa ilişkisi de bu bağlamda kurgulanarak, oluşan ekolojik problemlerin hayvanlar üzerindeki etkisiyle temsil edilmektedir.

Tez çalışmasında ekoeleştirel söylem analizine tabi tutulan üçüncü film olan *Illumination*'un *Loraks* filmi; insan – doğa ilişkisini, her şeyin yapaylaştığı izole ve devamlı gözetlenen bir evrende, güç sahiplerinin çıkar ilişkisi nedeniyle topluma

dayattıkları üzerinden temsil etmektedir. Aynı zamanda bu temsil, ormanda yapılan ağaç katliamı ve fabrikalaşma süreci sonrası; yaşam alanları elinden alınmış hayvanların göç etmek zorunda kalmasıyla desteklenmektedir. Filmin geçtiği evrende; güneş, bulutlar, ağaçlar, hava ve daha pek çok doğal bileşen yapay yollarla üretilmektedir. Hatta yağmur, kar, rüzgar gibi doğa olayları bile yapay yollarla oluşturulabilmektedir. Aynı şehir içerisinde hem yaz, hem de kış yaşanabilmektedir. Ayrıca bu şehirde yaşayan toplum, bu yapaylıktan memnun durumda olup, hiçbir şeyi sorgulamamaktadır. İnsanlara yaşamaları için hava (oksijen) satan kişi ise hem şehrin en zengin insanı, hem de tek otorite konumundadır. İnsanlar kendi ürünlerini daha çok tüketsin diye havayı bilinçli bir şekilde kirleten bu kişi, kâr odaklı çıkar düzeninin görünen yüzüdür. Ayrıca filmde yer alan bir başka dayanak, aynı *Orman Çetesi* filminde olduğu gibi; tüketim ürünlerinin dayanılmaz derecede lezzetli olmasıdır. Aynı zamanda *Loraks*; insan – doğa ilişkisi bağlamında hırsla kapılıp, kendi hırsının mağduru olan bir karakter üzerinden yaşanabilecek bir olay dizisini de göstermektedir. Bu yönüyle *Loraks* filmi; ekolojik problemlere toplumsal bakış açısıyla değil, bireysel yaklaşmamızı sağlamaktadır. Ayrıca filmde bir tüketimin nedeninin, bir başka tüketimin sonucu olduğu gösterilmektedir. Bu tüketim döngüsü ve oluşan genel ekolojik problemler, ilk tüketimin kaynağına inmeden ortadan kalkmamıştır. Bu yönüyle de *Loraks* filmi; insan – doğa ilişkisi temsili; kurulu düzenin topluma dayattığı, hep var olan, hiç bitmeyen, sadece şekil değiştiren bir tüketim mekanizması üzerinden kurmaktadır. Bu mekanizma; doğaya ciddi zararlar vermekte, habitatın doğal yaşam döngüsünü bozmaktadır. Aynı zamanda *Loraks* filmi; tüketimin bitmediği, yöneticilerin iki yüzlü olduğu, etmenler ve olaylar değişse bile düzenin değişikliğe uğramayacağını öngören bir dünya düzenini işaret etmektedir.

Tez çalışmasında son olarak analizlenen film ise *Blue Sky Canlandırma Stüdyosu*'nun *Rio 2* filmi oldu. *Rio 2*'de yer alan insan – doğa ilişkisi; yaşadıkları olumsuz deneyimler nedeniyle insanlardan tamamen kaçarak Amazon Ormanları'nda izole bir hayat sürmeye çalışan mavi makav papağanlarına karşılık, Mavili isimli karakterin insanlarla kurduğu olumlu iletişimden dolayı oluşan zıtlık üzerine kurulmuştur. Ayrıca filmde mavi makav papağanlarının yaşadıkları ormanda yapılan kaçak ağaç kesimleri nedeniyle, besin bulmalarının gittikçe zorlaştığı da insan – doğa ilişkisi dahilinde gösterilen ekolojik problemler içerisinde. Yine tüm bu süreci destekleyen bir başka unsur; kırmızı ve mavi makav papağanları arasında

yaşanan yiyecek rekabetidir. *Rio 2* filmi; tüm bu yönleriyle insan – doğa ilişkisini; hem insan girişimleri sonucu yiyecek sorunu çeken canlıların yaşadıkları olumsuz durum, hem doğa içerisinde bu nedenden dolayı oluşan rekabet durumu, hem de insanlara alışmış olan bir canlının diğer makav papağanlarını ikna etme durumu üzerinden temsil etmektedir. Aynı zamanda *Rio 2*; yapılan analiz sonucunda insan girişimlerinin her zaman için olumsuz sonuçlar doğurmayacağını da filmin sonunda doğrulamaktadır. Bu yönüyle filmin konusu; insan ve hayvanların bir arada uyum içerisinde yaşamasının mümkün olduğu, hayvanların koruma altına alınmasıyla ekolojik problemlerin yaşanmayacağını düşüldüğü, dolayısıyla halen insan egemenlikli bir dünya düzenini işaret etmektedir.

İlk araştırma sorusuna; her film için ayrı ayrı cevaplar verilerek, tartışma yapılmıştır. Tamamında ortak olan unsurun ise “tüketim” ve “insan egemenliği” olduğu görülmektedir. Dolayısıyla insan – doğa ilişkisine sahip olan 2005 yılı sonrası yayınlanmış bilgisayar destekli Hollywood canlandırma filmlerinin kullandığı tematik dilin tüketime dayalı olup, ele alınan konunun geçtiği evren bağlamında insan – doğa ilişkisi temsil biçimlerinin farklılık gösterdiği görülmüştür. Tüketim ve tüketim kültürü kavramları; *WALL-E*’de gelecek tasviri bağlamında oluşturulmuş bir distopya üzerinden, *Orman Çetesi*’nde hayvanların tüketim nedeniyle zor durumda bulunuyor oluşu ve tüketim ürünlerinin cazibesiyle, *Loraks*’ta mevcut toplumsal baskılama yöntemleriyle, *Rio 2*’de ise insanlardan kaçan mavi makav papağanlarının düşünce biçimleriyle temellendirilmiştir. Aynı zamanda analizlenen bütün filmlerde insan egemenliğinin, tüketim ile ayrılmaz bir bütün şeklinde olduğu görülmektedir.

İkinci araştırma sorumuz; “*Amerikan merkezli film yapım şirketleri, ürettikleri filmlerde insan – doğa ilişkisini hangi söylemlere dayandırarak ifade etmektedir? Bu söylemlerin alt anlamları var mıdır?*” şeklindedir. Tez kapsamında ekoeleştirel söylem analizi yöntemi, dört farklı Hollywood canlandırma filmi için kullanılmıştır. Bu doğrultuda filmlerde yer alan söylemlerin alt anlamları araştırılmıştır.

Pixar’ın filmi *WALL-E* için insan – doğa ilişkisi genellikle “*Buy N Large*” isimli şirketin çeşitli algı oyunları doğrultusunda söylemleştirmektedir. Örneğin filmde şirketin basın organı olduğu anlaşılan “*Buy N Large Times*” gazetesinde atılan “*Aşırı çöp!!! Dünyanın her yeri çöplerle kaplandı, BNL CEO’su dünya çapında acil durum ilan etti*” manşeti, şirketin CEO’su ve iktidar olan Shelby Fortright’in vatandaşlarına “*değerli müşterilerim*” şeklinde hitabı, dünyadaki reklam panolarında

ve broşürlerde yer alan “*Wall-e sizi kurtarmak için çalışıyor*” sloganı, Axiom’un kaptanının bıkkınlık içerisinde yaptığı “*siz düğmeye basın, gerisini biz hallederiz*” veya “*mavi, artık yeni kırmızı*” anonsları bu tür söylemlere örnektir. Ayrıca filmde çok önemli bir yere sahip olan “*Buy N Large*” şirketinin isminin de; “satın almak” ve “genişlemek” kelimelerinin birleşiminden oluştuğu, atlanmaması gereken önemli bir detaydır. Yine ilk araştırma sorusunda olduğu gibi insan – doğa ilişkisinin; tüketim çılgınlığı, konfor, çıkara dayalı merkezîyetçi yönetim anlayışı, insan egemenliği üzerinden söylemleştirildiği görülmektedir. Axiom’da bütün insanların bir tüketim paradoksunun içerisinde tembelleşmesi ve insani duygularını kaybetmesine karşılık; Wall-e ve Eve isimli robot karakterlerin arasında yaşanan duygusal ilişki, oluşturulan distopya içerisinde bir metafor kontrastı yaratarak tüketim temasını desteklemektedir. Ayrıca *WALL-E* filmi; söylemlerin yanı sıra göstergeleriyle ve kurduğu metinlerarası ilişkiler ile de insan – doğa ilişkisine göndermede bulunmaktadır. Örneğin Wall-e’nin eski, püskü bir robot olarak köşeli bir formda olması, Eve’nin yenilikçi bir tasarıma sahip olması, robotlar üzerinden Adem ve Havva inanişine gönderme yapılması, Axiom ile Nuh’un Gemisi arasında kurulan tematik ilişki, insanların uzay gemisindeki koltuklarının yeniden kazandıkları insani özellikleriyle doğru orantılı bir biçimde film boyunca giderek dikleşmesi detayı, geminin otopilotu Auto’nun bir geminin dümeni şeklinde modellenerek otomatikleşmeye ve insan iradesine karşı bir temsil içermesi, insanların robotluktan çıkışının “*2001: A Space Odessey*” filminde de insanların maymunluktan kurtulması sahnesinde kullanılan “*Sunrise*” parçasıyla temsil edilmesi, filmin sonunda robotların hizmetçi rolünden dost rolüne geçişi gibi detaylar hem gösterge, hem de metinlerarası ilişkiler bağlamında insan – doğa ilişkisinin destekleyici alt parçaları konumundadır. Filmin sonunda bu söylemlerin, göstergelerin ve metinlerarası ilişkilerin alt anlamlarının; mevcut statükonun çevreci bir anlayışla korunarak devam ettirilmesi gerektiği yönünde kullanıldığını görmekteyiz. Kapitalist sistemin yanılmadığını, merkezi yönetimin devamlılığının şart olduğunu, tüketimin yalnızca törpülenerek devam edebileceğini bizlere gösteren *WALL-E* filmi, alt anlam düzeyinde de bu söylemleri bütüncül bir bakış açısına göre farklı yollarla yinelemektedir.

Tez araştırması kapsamında ekoeleştirel söylem analizi yapılan ikinci film olan *Dreamworks*’ün *Orman Çetesi* filmi; birinci araştırma sorusunda cevaplandığı üzere; insan – doğa ilişkisini, kentleşmiş ve büyük kısmı yok olmuş olan ormanda

yaşayan hayvanların yaşadıkları sıkıntılar üzerinden temsil etmektedir. Bu doğrultuda filmde yer alan söylemler; hem hayvanların yaşadıkları zorlukları, hem de bu zorluklarla mücadele edebilmek için giriştikleri hırsızlık deneyimiyle birlikte edindikleri tüketim bağımlılığını desteklemektedir. Örneğin RJ'in ve Vincent'in aşırı lezzetli olan patchipsler hakkında *"o şeylere bayılıyorum, ağzına bir tane attın mı doymak nedir bilemezsin"* söylemi, yine anne kirpi Penny'nin çocuklarına insan yiyecekleri yedirirken söylediği *"...ay annecim bu çok güzel. Çocuklar yiyin, bu kadar lezzetli bir şey zararlı olamaz"* söylemi, orman içersine kurulan CAMELOT konut projesinin şehirde yer alan reklam panosunda *"yeni bir hayata giriş kapısı"* olarak nitelendirilmiş olması, konut projesinin yöneticisi olan Gladys Sharp'ın arabasının plakasının *"GLADY\$\$\$"* olması, RJ arabalar hakkında açıklama yaparken *"Bu bir dörtçeker, insanlar bunu kullanıyor çünkü yavaş yavaş yürüme yeteneklerini kaybediyorlar"* demesi ve bu arabaya kaç kişi sığabiliyor sorusuna karşılık *"genellikle bir tane"* cevabını vermesi, Gladys Sharp'ın diğer insanları aşağılayıcı ve üstünlük taslayan konuşmaları, RJ'in insanları tüketim bakımından değerlendirerek özetlediği *"biz yaşamak için yeriz, insanlar ise yemek için yaşarlar"* sözü, çıplak kaplumbağayı gördüklerini annelerine anlatan kızların aldıkları *"Aa tamam geçti kızlar, hadi eve gidin bir kurabiye alın, televizyonu açın ve sakinleşin"* yönlendirmesi, Gladys Sharp'ın ekonomik çıkarını gözeterek söylediği *"...ya potansiyel bir salgın tehtidi varsa, kontrol dışı bir virüs, yayılan bir hastalık, bu emlaklarımızın değerini bile düşürür!"* tarzındaki söylemleri film boyunca devam eder niteliktedir. Görüleceği üzere filmin tümünde tüketim ürünlerine ve insan yaşantısına karşı hayranlık duyulan bir söylem kullanılmıştır. Bu durum filmin sonunda da değişmemektedir. Yaşadıkları onca olumsuz deneyime rağmen hayvanlar tüketebilmek için hırsızlık yapmayı göze almaya devam etmektedirler. Özetle, genel olarak film içerisinde yer alan söylemler; tüketim ürünlerinin alışkanlık yaptığını ve insanların sorumsuz bir biçimde yalnızca kendi çıkarlarını düşündüğünü ifade etmektedir. Aynı zamanda temsil yoluyla söylemlerin bazı alt anlamları oldukları da ifade edilebilir. Örneğin Vern'in RJ'e söylediği *"Sen sadece onlardan faydalanmak istiyorsun, çünkü onlar o kadar aptal ve saflarki"* söyleminde; sorgulamayan bireylerin otoriteye her daim sadık kaldıkları ifade edilmektedir. Aynı zamanda filmde göstergelerle de alt mesajlar verilmektedir. Bu duruma bir örnek; film içerisinde farklı türden olan hayvanların bir arada iş birliği yaparak uyum içerisinde yaşamasıdır. Hatta bir kedi, bir kokarcaya aşık olabilmektedir. Bu durum

da “doğada her şey uyum içindedir” şeklinde radikal olmayan, düşsel bir mesaj içermektedir.

Araştırmanın örneklemini oluşturan üçüncü film olan *Loraks*’ta ise insan-doğa ilişkisi kapsamında değerlendirilebilecek söylemlerin çoğu; *WALL-E*’deki duruma benzer biçimde Thneedville isimli yapay şehri yöneten iktidarla ve politikalarıyla ilişkili biçimdedir. Örneğin filmin daha en başında Thneedville’de yaşayan insanların hep birlikte söylediği şarkıda “...*Thneedville’de bilmek istemeyiz. Dumanın, çöpün ve kimyasalların nereye gittiğini...*” denilerek yalnızca kendi refahını düşünen duyarsız halk ifade edilmekte, “*Thneedville’de bu şekilde yaşamayı severiz. Cennette yaşamak gibi yahu! Mükemmel ve böyle kalacak! Bu aşk şehrinde, başarıya odaklı şehirde, hepimizin kabul ettiği şehirde, burada olmayı seviyoruz!*” söylemi ise Thneedville halkının değişime kapalı, izole bir toplum olduğunu bizlere göstermektedir. Şehrin yöneticisi O’Hare’in Ted’e söylediği “*Peki peki. Ailenin oyun vaktine gidebilirsin. Ninen sırasını yeni savmıştır zaten*” ve “*Lütfen ama, benim gözlerim her yeri görür*” sözleri; gözetlenen bir toplumun varlığını ortaya koyarak, günümüz dünyasına ve geleceğe dair referanslar içermektedir. O’Hare’in Ted’e söylediği bir başka ifade ise; “*Dinle beni evlat! Aklının alamayacağı şeyleri kuracalama. Yoksa en korkulu rüyan ben olurum. Ben bir örümcek vücudundaki Frankenstein kafası gibiyim*” söylemidir. Kendisini sekiz bacaklı bir hayvana benzeten O’Hare, bütün şehirde hakimiyet kurduğunu, gücünün her şeye yetebileceğini ifade etmektedir. Frankest’in benzetmesi ise analiz kısmında da açıklandığı üzere, yapay bir yönetim anlayışından kaynaklanmaktadır. O’Hare gençken ve zengin olmadan önce, iş arkadaşının kendisine söylediği “*Acaba sıradaki milyon dolarlık proje ne olacak merak ediyorum*” söylemi ise, zincirleme tüketim anlayışını ve bir tüketimin sonucundan, yeni bir tüketimin nedeninin oluşması durumunu alt anlam düzeyinde ifade etmektedir. Görüleceği üzere *Loraks* filminde de, örneklemini oluşturan diğer filmlerde olduğu gibi, insan – doğa ilişkisi bağlamında yer alan söylemler; tüketim, çıkar odaklı hiyerarşik düzen ve insan egemenliği üzerine kurulmuştur.

Analizi yapılan son film *Rio 2* ise; örneklemini oluşturan diğer üç filme göre insan – doğa ilişkisi bağlamında değerlendirilebilecek daha az söyleme sahiptir. Aynı zamanda söylemlerin alt ve yan anlamları diğer filmlere göre daha azdır. Çoğunlukla söylemler düz anlam olarak kullanılmıştır. Ancak *Rio 2* filminde de

söylemlerin tüketim ürünleri veya insanların sahip olduğu egemen güç üzerine kurgulandığı görülmektedir. Örneğin Harika'nın Mavili'yi Amazon'a gitme konusunda ikna etmek için söylediği "...niye gidemeyelim? Ailemizin kanatlarına biraz hava değsin. Şu halimize bak! iPod, televizyon, krep. Bu ne böyle! Biz insan değiliz. Kuşuz!" bu sözler, insanların tükettiği ürünlere alışmış olan makav papağanlarını ifade etmektedir. Ya da Amazon'a gittiklerinde Mavili'nin "...civarda bir yarım pansiyon ya da otel buluruz" söylemi, aynı şekilde insan yaşantısına alışmış olan bir hayvanın kurduğu bir cümledir. Öbür yandan filmde zıtlık oluşturan durum Eduardo karakterinin insanlara karşı olan önyargısıdır. Eduardo'nun "...insandan aile olmaz" söylemi, bu kontrast durumu ortaya çıkarmaktadır. Zaten filmde bu zıtlık üzerine kurgulanmış durumdadır. Ayrıca filmin sonunda dikkat çeken ve alt anlama sahip olduğu düşünülen söylem, televizyon spikerinin "...saçım bozulmadı, değil mi?" söylemidir. Bu söylem, medyanın ve insanların; hayvanların doğal yaşam hakkına karşı olan genel umursamaz ve bilinçsiz tavrını ortaya koyar niteliktedir.

WALL-E, *Orman Çetesi* ve *Loraks* filmlerinin insan – doğa ilişkisi temsili bağlamında sahip oldukları söylemlerin ortak yönünün "tüketim", "hiyerarşi odaklı çıkar düzeni", "statükonun korunumu" ve "insan egemenliği" üzerine olduğu görülmektedir. *Rio 2* ise insan – doğa ilişkisi temsili konusunda diğer filmlere göre daha dar söylemler içermektedir. Filmde söylemler bazında "statükonun korunumu" ve "insan egemenliği" kavramlarının daha az kullanıldığını görmekteyiz. Ancak *Rio 2* filminde de "tüketim" kavramının, atlanmayacak kadar önemli söylemlerle desteklendiğini görmekteyiz.

Tezin üçüncü araştırma sorusu, "*Amerikan merkezli film yapım şirketlerinin canlandırma eserleri özelinde insan – doğa ilişkisine bakış açısında farklılık var mıdır? Yoksa bütün Hollywood'un, canlandırma sineması özelinde insan – doğa ilişkisine bakış açısı aynı mıdır?*" şeklindedir. Bu soruya tüm filmlerin analizleri doğrultusunda ortak cevap aranacaktır.

Bu tez kapsamında analizlenen bütün filmlerin ortak gayesinin, seyirciye çevreci mesajlar vermek olduğu açıktır. Ancak hiçbirinin tam anlamıyla radikal ekolojik mesajlara sahip olduğunu söyleyemeyiz. Çünkü bütün filmlerde mevcut kurulu düzen ve bu düzenin paydaşları kısıtlı biçimde sorgulanmaktadır. Aynı zamanda bu kısıtlı sorgulamalarda dahi, düzenin haklılığını ortaya konulmaktadır. Tüm filmlerde tüketimin sonunun gelmeyeceği, düzenin bir şekilde her şeyi tolere

edeceği, hataların bazı ufak girişimlerle telafi edilebileceği, sistemin değişmesinin mümkün olmadığı, sadece kısıtlı biçimde anlık çözümlerin yapılabileceği gösterilmektedir. Bu araştırmanın sınırlılığının 2005 – 2015 arası yayınlanmış bilgisayar destekli üç boyutlu Hollywood canlandırma eserleri olduğu düşünüldüğünde, dört farklı çevreci filmin bu dönemin genel çevreci Hollywood canlandırmalarını temsil yeterliliği olduğu düşünülmektedir. Bu doğrultuda örneklem üzerinde yapılan ekoeleştirel söylem analizi araştırmasının sonuçları kapsamında, araştırma evrenini oluşturan Amerikan yapımı canlandırma filmlerinin; sığ ekolojiye dayalı, çevreci mesajlar içeren, düzenin sorgulanmasından kaçınan veya mevcut düzeni haklı çıkartan filmler olduğu görülmektedir.

Araştırmanın dördüncü ve son sorusu ise *“Amerikan sinema endüstrisinin dört farklı yapım şirketinin ürettiği dört farklı canlandırma eserin (Pixar’ın WALL-E’si, Dreamworks’ün Orman Çetesi’i, Illumination’un Loraks’ı, Blue Sky’ın Rio 2’si) sahip olduğu genel söylem, hangi ekolojik terimlerle ve kavramlarla ifade edilebilir? Bu filmlerde çevresel problemlerin çözümünde temel etken nedir? Bu etken toplumsal ekoloji ya da derin ekoloji kavramlarıyla bağdaştırılabilir mi?”* şeklindedir.

Pixar’ın WALL-E filmi ikinci araştırma sorusu cevaplanırken de ifade edildiği gibi; çıkar güden iktidarın lehine kurulu, algı bulandırıcı çeşitli manipülatif söylemlerden oluşmaktadır. Film içerisinde dünyayı yöneten *“Buy N Large”* şirketinin, dünyanın 700 yıl sonrasını öngörebildiği gösterilmektedir. WALL-E filminde çevresel problemlerin çözümü, filmin başından beri süregelen ve ön plana çıkartılan mevcut iktidarın öngördüğü şekilde gerçekleşmiştir. Bu öngörü; yeterli düzeyde sorgulanmamış, olduğu gibi kabul edilmiştir. Oysa ekolojik hareketlerin temel prensiplerine göre, insan merkezci bakış açısından kurutulmanın gerekliliği bir zaruriyettir. Ekolojik düşüncelerin temelinde insan merkezliliğin ortadan kaldırılması düşüncesi yatar. Aynı zamanda derin ekolojinin *“kendini gerçekleştirme”* ve *“ekosferik eşitlik”* ilkeleri bulunur. Bu doğrultuda insan, diğer canlıları korumak adına sorumluluk sahibi olmalıdır. WALL-E filminde insanların kazandığı sorumluluk, dünyaya dönüp hayatlarını monotonluktan kurtarma düşüncesinden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla bu sorumluluk, pragmatik bir sorumluluktur. Ayrıca filmde 700 yıl önce dünyanın toz ve gaz bulutlarıyla kaplı bir çöplük haline gelmesi yine aynı pragmatik anlayışlar sonucunda meydana gelmiştir. WALL-E filmini toplumsal ekolojinin, insan – doğa ilişkisine bakış açısıyla değerlendirecek olursak;

ekolojik problemlerin toplumsal düzeyde ele alınması gerekliliği bulunmaktadır. Ayrıca toplumsal ekolojinin temel düşünce yapısına göre ekolojik problemlerin çözüm aşamasına geçilmeden önce; emretme, tahakküm ve itaat anlayışının ortadan kalkması gerekmektedir. Bu bağlamda *WALL-E* filmi; her ne kadar insanlığın 700 yıl sonra yeniden dünyaya dönüşünü Adem – Havva metaforu üzerinden bir milat olarak gösterse bile, aslında tekrar eden bir sürecin en baştan yaşanmasından ibarettir. Robotların dostlaştırılması, ideolojinin sürekliliğinin sağlanması, kısıtlı sorgulamalarla dünyaya geri dönülüp yeşillendirme çalışmasının yapılmaya başlanmış olması, mevcut sistemin bir gerekliliği olarak önümüze çıkmaktadır. Dolayısıyla aslında filmde insanlar toplumsal düzeyde bilinçlenmiyor, robotların insan çıkarı gözetken çabaları nedeniyle bilgilenmek durumunda kalıyorlar. *WALL-E* filmi bizlere bir döngü içerisinde birbirini tekrar eden olayların sonunu ve başını göstermekle yetiniyor. Tüm bu açıklamalar ışığında *WALL-E* filminin kapitalizm eleştirisi içeren bir yapımda olduğu söylenebilir. Ancak *WALL-E*; derin ve toplumsal ekoloji anlayışıyla bağdaşmayacak düzeyde çevreci söylemlere sahip olup, sığ bir perspektiften insan – doğa ilişkisini değerlendirmektedir.

Araştırmanın kapsamında analizlenen ikinci Hollywood filmi olan *Orman Çetesi*; tüketimin cezbediciliği ve bağımlılık yapan yapısı üzerine kurgulanmış söylemler içermektedir. Filmin sonunda bütün hayvanların bu uğurda ölüm tehlikesi geçirmelerine rağmen, hala insan yiyeceklerini çalma peşinde olduklarını görmekteyiz. Aynı zamanda filmin en başından beri var olan çevresel problemlerin hiçbirine çözüm bulunmamaktadır. Filmde asıl sorun hayvanların yaşam alanının gittikçe daralmasıyken, bu sorunun sanki hayvanları öldürmeye çalışan kişilerin inaktif kalmasıyla giderilebileceği mesajı bulunmaktadır. Dolayısıyla *Orman Çetesi*; derin ekolojinin “kendini gerçekleştirme” ve “ekosferik eşitlik” ilkelerini karşılayamayacak düzeyde sığ bir insan – doğa ilişkisi temsiline sahiptir. *Orman Çetesi* filminin hem başında, hem de sonunda; insanlar yalnızca yaşamsal ihtiyaçlarını karşılayacak düzeyde değil, konfor ve rahata erişebilecekleri düzeyde bir yaşam sürmektedirler. Aynı zamanda bu uğurda hiçbir canlının hayatına saygı göstermemektedirler. Toplumsal ekoloji bakış açısına göre değerlendirmek gerekirse; herhangi bir toplumsal gelişim filmi içerisinde yaşanmamaktadır. Zira toplumsal ekoloji düşüncesinin ilkelerini belirleyen Bookchin; çevre problemlerinin kökeninin kültürel, politik, etnik, toplumsal problemlerden oluştuğunu ifade etmektedir. *Orman Çetesi* filminde problemlerin çözümü adına toplum üzerinde

böyle bir aydınlanma veya yeniden oluşum süreci görülmemektedir. Tüm bu yönleriyle *Orman Çetesi* filmi oldukça kısıtlı bir çevreci bakış açısına sahip olup; ne derin ekoloji, ne de toplumsal ekoloji anlayışıyla bağdaştırılamayacak düzeydedir.

Araştırma kapsamında analizlenen üçüncü film olan *Loraks*'ın söylemleri ise; insanları devamlı tüketmeye teşvik eden despot bir yönetim ve izole bir evrende gözetim içerisinde yaşayan toplum arasında geçen diyaloglar üzerine kurgulanmıştır. Her şeyin yapay olarak aslına benzetildiği bu evrende, daha fazla maddi kâr amacı güden iktidar; yönettiği insanların algılarıyla oynamakta, onları manipülatif şekilde kendi amacına uygun olarak yönlendirmektedir. Filmin sonunda ise insanların bilgilendirildiğini ve mevcut iktidarın karşısında yer aldıklarını görüyoruz. Ancak film içerisinde gösterilen detaylarla; bu duruşun zaman zaman tekrar ettiğini, süreklilik arz etmediğini de anlamaktayız. Tüm bu ayrıntılarla aslında toplumun bakış açısının köklü bir değişikliğe hiçbir zaman uğramadığını, hiçbir zaman tam anlamıyla bilinçlenmediğini, sadece anlık yaşanan gelişmeler ışığında kısıtlı bir biçimde gözlerini etraftaki bileşenlere karşı açabildikleri yorumu yapılabilir. Ayrıca filmin sonunda toplum; halen etraftaki çevre sorunlarına karşı duysarsız olup, sadece ekonomik çıkar gereği yöneticilerin karşısında yer alabilmiştir. Çünkü yöneticilerin toplum üzerinde kurdukları baskıyla para kazandıklarının farkına varmışlardır. Derin ekolojinin temel ilkeleri doğrultusunda *Loraks* filminin son değerlendirmesini yapmak gerekirse; filmde “kendini gerçekleştirme ilkesi” ve “ekosferik eşitlik ilkesi”nin sağlanmadığı görülmektedir. Halen ortada bir tüketim, bir yapaylık bulunmaktadır. İnsanlar yalnızca toprağa ekilecek olan gerçek ağaçların kendilerine ücretsiz oksijen sağlayacağını öğrendiklerinden dolayı, çıkarları doğrultusunda yöneticilerini devirme kararı almışlardır. Derin ekoloji anlayışının insana yüklediği “sorumluluk” bilinci, bu filmde gerçekleşmemiştir. *Loraks*'ı toplumsal ekoloji perspektifi açısından düşünmemiz gerekirse; ekolojinin toplumsal düzeyde ele alınması gerekliliği bulunmaktadır. Toplumsal ekolojiye göre tüketim toplumu ve kapitalizm, çevre problemlerinin başlıca nedenlerindendir. Aynı zamanda toplumsal ekoloji anlayışında; tüketim toplumu ve kapitalizmin kökenlerinin ideolojik, sosyolojik, ekonomik ve toplumsal boyutta ele alınması gerekliliği bulunur. Film içerisinde yer alan toplumsal tahakküm ve iktidara karşı olan itaat anlayışı; her ne kadar filmin sonunda kırılıyor gibi görünse bile; tüketimin neden olduğu tahribatın ana kaynağı olan toplumsal bakış açısı yeterince sorgulanmamış düzeydedir. Tüketimden etkilenen halk, çözümü farklı şeyleri yeniden tüketmekte aramaktadır.

Bu bağlamda toplumsal ekoloji; toplumun özünü uyandırmayı, özgürlük kazanmasını, tinsel ve içsel değerlerle bütünleşmesini gerekli görürken, filmde böyle bir oluşumun varlığından söz edemeyiz. Tüm bu açıklamalar ışığında *Loraks* filminin; tüketim eleştirisi içeren, belli bir seviyeye kadar insan merkeziliği eleştiren bir film olduğu söylenebilir. Ancak ifade edildiği gibi; toplumsal ve derin ekolojinin temel ilkelerini karşılamadığı için; *Loraks* filmi, sığ ekoloji veya çevrecilikle ilişkilendirilebilecek bir konumdadır.

Araştırma kapsamında ekoeleştirel söylem analizi yapılan son film olan *Rio 2*, örnekleme oluşturan diğer filmlere kıyasla insan – doğa ilişkisi bağlamında daha az alt anlamlı söyleme sahiptir. Filmde yer alan mavi makav papağanları ile kırmızı makav papağanları arasındaki rekabet, papağanların kendilerini insanlardan gizleme ihtiyacı, Mavili isimli papağanın insanlar tarafından büyütülmesi gibi detaylar etrafında oluşturulan insan – doğa ilişkisi temsili, söylemlerin de bu düzeyde şekillenmesine neden olmuştur. Filmin sonunda papağanların artık insanlara tamamen güvendiği, Amazon Ormanları'nda kaçak ağaç kesimi yapan örgütün çökertildiği, Amazon'un artık ulusal yaşam barınağı ilan edilerek insanların kontrolüne verildiği görülmektedir. Film bu noktada kendi hikayesiyle tezat düşmüş, Mavili ve Harika karakterlerinin insanlar dışında bir hayata adapte olmasına gerek kalmamıştır. Zaten *Rio*'da yaşadıkları barınağın bir benzeri Amazon'a da kurulmuştur. Bir başka açıdan bakıldığında ise papağanlar insanlardan ömürleri boyunca kaçmalarına rağmen, ani bir fikir değişikliğine uğrayarak kendilerini tamamen onların iradesine bırakmışlardır. Bu açıklamalar ışığında *Rio 2* filminde yoğun düzeyde insan merkezilik bulunmaktadır. Film boyunca bu insan merkezilik yeteri kadar sorgulanmamış, iyiler karşısında kötü insanların da bulunabileceği mesajı verilmiş, ancak bu kötülerin iyiler karşısında oldukça azınlık olduğu belirtilmiştir. Dolayısıyla ekolojik hareketlerin ve bütün ekolojik düşüncelerin temelini oluşturan insan merkezilikten kurtulma hamlesi, film içerisinde tam anlamıyla hiçbir zaman gerçekleşmemiştir. Üstelik filmin sonunda insanların genelinin doğal yaşamın korunmasına karşı tavrı, umursamazlık seviyesindedir. Tüm bu açıklamalar ışığında *Rio 2* filmi; derin ekoloji ve toplumsal ekolojiyle bağdaştırılamayan, çevreci bir filmidir.

Tüm bu araştırma sorularına cevap verebilmek adına, temsil düzeyi yeterli olduğu düşünülen dört farklı canlandırma film üzerinde yapılan ekoeleştirel söylem

analizlerinin sonucunda; 2005 – 2015 yılları arasında vizyona giren Amerikan yapımı canlandırma filmlerinin tamamının ekolojik hareketlerle bağdaşmayan, çevreci filmler olduğu sonucuna varılmıştır. Tüketim toplumu ve insan egemenliğinin film içerisinde yeterince sorgulanmadığı veya sorgulansa bile bu eylemlerin çevre sorunları üzerinde olan etkisi üzerinde durulmadığı, yapılan analizler sonucunda ulaşılan sonuçlardandır. Kapitalizm, fazla para kazanma hırsı, tüketme alışkanlığı, çıkar odaklı hiyerarşik düzen gibi temalara sahip söylemler ve göstergeler içeren bu filmler; tutarlı olup sisteme karşı eleştiriler içeriyor olsalar bile, sistemin kendisinin değişmesini gerekli görmemektedirler. Daha çok bireysel çabaları, toplumsal çabaların önünde tutan insan – doğa ilişkisi temalı Hollywood canlandırma sineması, genel özellikleri itibarıyla Amerikan ideolojisini yansıtır düzeydedir. Yapılan araştırma kapsamında dört farklı canlandırma film stüdyosunun vurgu yaptığı detaylar ve insan – doğa ilişkisini temsil ediş biçimleri farklılaşsa bile, çevre sorunlarına ve bu sorunların nedenlerine karşı, var olan bakış açılarında değişiklik olmadığı sonucuna varılmıştır.

Bu araştırma konusunun farklı araştırma yöntemleriyle ele alınması mümkündür. Aynı zamanda evren ve örneklemin yeniden kurgulanmasıyla farklı ülkelerdeki canlandırma filmlerinin ele alınması, farklı ülkelerin sinemasının Amerikan yapımı filmler ile kıyaslanması gibi araştırmalar, konunun kapsamını genişletmesi bakımından oldukça önemlidir. Özellikle Batı ve Doğu dünyasında, insan – doğa ilişkisine farklı perspektiflerden bakılmaktadır. Dolayısıyla bu bakış, üretilen kültürel ve edebi ürünlere de yansımaktadır. Sadece günümüze yakın dönem değil, canlandırmanın ilk zamanlarında üretilen eserler de incelenirse, tarihsel açıdan canlandırma sineması eserlerinde insan – doğa ilişkisine bakış açısındaki değişimler daha net gözlemlenebilir. Canlandırma ve sinemanın diğer türlerinin, insan – doğa ilişkisi temsili bakımından kıyaslanması da bir başka araştırma konusudur. Bu bağlamda canlandırma sinemasında ekoloji araştırması yapan bundan sonraki araştırmacılara, bu araştırmanın sonuçlarının kaynak niteliği taşıması umulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Abisel, Nilgün: **“Popüler Sinema ve Türler”**, Alan Yayınları, 1999.
- Abisel, Nilgün: **“Sessiz Sinema”**, Om Yayınevi, 2003.
- Adamson, Joe: **“Suspended Animation Film Theory and Criticism”**, Oxford University Press, 1979.
- Ağın Dönmez, Başak: **“Ekoeleştiri ve Hayvan Çalışmaları: Avatar, Madagaskar ve Madagaskar 2: Afrikaya Kaçış Filmlerinde Doğa ve Hayvan Temsilleri”**, “Ekoeleştiri: Çevre ve Edebiyat” içinde, Ed. Seril Oppermann, 273-322, 2012.
- Akay, Semra: **“Dinlerin Doğaya Yaklaşımına Coğrafi Bir Bakış Açısı”**, International Journal of Social Humanities Sciences (IJSHS), 5(2), 145-167, 2021.
- A Maven Channel, History.com: **“Walt Disney Company is founded”**, (çevrimiçi), <https://www.history.com/this-day-in-history/walt-disney-company-founded>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, 2020.
- Arıkan, Arda: **“Edebi Metin Çözümlemesi ve Ekoeleştiri”**, Mediterranean Journal of Humanities, 1, 2011.
- Aristoteles: **“Politika”**, çev. Mete Tuncay, Remzi Kitabevi, 2004.
- Arnheim, Rudolf: **“Görsel Düşünme”**, Metis Yayıncılık, 2007.
- Arslan, Ahmet: **“İlkçağ Felsefe Tarihi 3 Aristoteles”**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2011.
- Arslan, Ahmet: **“İlkçağ Felsefe Tarihi 4 Helenistik Dönem Felsefesi”**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2010.
- Aslanoğlu, Rana: **“Değişen Evren Paradigmaları İçinde Sürdürülebilir Kalkınmaya Eleştirel Bir**

- Bakış**", Birikim Dergisi, 57-58, 1994.
- Aşılıoğlu, Emre: **"Canlandırma Sinemasının Okulöncesi Çocuğun Yaratıcılığı Açısından Değerlendirilmesi"**, Ankara Üniversitesi Doktora Tezi, 2018.
- Aydoğan, Filiz: **"Tüketim Kültürünün Gölgesinde Kentler"**, Marmara Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi, 27 (2), 203 – 215, 2009.
- Aytaç, İren Dicle: **"Hollywood'un Kapitalist Masalları: 2000'lerin Canlandırma Çocuk Filmlerinde Sınıf ve Mülkiyet İlişkilerinin Temsili"**, Çalışma Ortamı o1Dergisi, Sayı 106, 11-13, 2009.
- Azema, Marc & Rivere, Florent: **"Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema"**, Antiquity, 86 (332), 316-324, 2012.
- Baccardax, Martin: **"Comcast Tops Q3 Earnings Forecast After \$40 Billion Sky Deal"**, (çevrimiçi), <https://www.thestreet.com/investing/comcast-tops-q3-earnings-forecast-after-40-billion-sky-deal-14756907>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, 2018.
- Bajac, Quentin: **"Karanlık Odanın Sırları / Fotoğrafın İcadı"**, çev: Ali Berktaş, Yapı Kredi Yayınları, 2004.
- Balaban, Yüksel: **"Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde Kullanımı: "Mumya" "Küçük Kardeşim" ve "Matrix" İncelemesi"**, İstanbul Kültür Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2007.
- Balaban, Yüksel: **"Canlandırma Filmlerinde Kültür Bağlamında Beden Dilinin Kullanımı: Disney ve Miyazaki Filmlerinin İncelenmesi"**, İstanbul Üniversitesi Doktora Tezi, 2014.
- Baudrillard, Jean: **"Bir Tüketim Kuramı Üzerine"**, çev. Olcay Kunal, Cogito, 5, 98, 1995.

- Baudrillard, Jean: **“Nesneler Sistemi”**, çev. Oğuz Adanır & Aslı Karamollaoğlu, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2011.
- Bauman, Zygmunt: **“Küreselleşme: Toplumsal Sonuçları”**, çev. Abdullah Yılmaz, Ayrıntı Yayınları, 2016.
- Baykal, Hülya & Baykal, Tan: **“Küreselleşen Dünya'da Çevre Sorunları”**, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5 (9), 1-17, 2008.
- Beckerman, Howard: **“Animation: The Whole Story”**, Allworth Press, 2003.
- Bendazzi, Giannalberto: **“Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation”**, Indiana University Press, 1994.
- Betton, Gerrard: **“Sinema Tarihi”**, çev. Şirin Tekeli, İletişim Yayınları, 1986.
- Bible.com: **“Yaratılış 1:26-28”** (çevrimiçi), <https://www.bible.com/tr/bible/170/GEN.1.26-28.TCL02>, Erişim Tarihi: 23.08.2021, t.y.
- Blue Sky Studios: **“Our Story”**, (çevrimiçi), <http://blueskystudios.com/our-story/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- Bookchin, Murray: **“Ekolojik Bir Topluma Doğru”**, çev. Abdullah Yılmaz, Ayrıntı Yayınları, 1996.
- Bookchin, Murray: **“Özgürlüğün Ekolojisi: Hiyerarşinin Ortaya Çıkışı ve Çözülüşü”**, çev. Mustafa Kemal Coşkun, Sümer Yayıncılık, 2013.
- Bookchin, Murray: **“Toplumu Yeniden Kurmak”**, çev. Kaya Şahin, Sümer Yayıncılık, 2013.
- Bookchin, Murray: **“Toplumsal Ekoloji ve Komünalizm”**, çev. Fuat Dara Elhüseyni, Sümer Yayıncılık, 2013.
- Bookchin, Murray: **“Toplumsal Ekolojinin Felsefesi”**, .çev.

Rahmi G. Ögdül, Sümer Yayıncılık, 2014.

Bookchin, Murray:

“Geleceğin Devrimi: Halk Meclisleri ve Doğrudan Demokrasi”, çev. İbrahim Yıldız & Soner Torlak, Dipnot Yayınları, 2015.

Bordwell, David & Thompson, Kristin:

“Film Art”, McGrawHill, 2008.

Box Office Mojo:

“Brands (US & Canada)”, (Çevrimiçi), https://www.boxofficemojo.com/brand/?ref=bo_nb_ge_tab, Erişim Tarihi: 20.04.2021, t.y.

Box Office Mojo:

“Over The Hedge Grosses”, (Çevrimiçi), https://www.boxofficemojo.com/release/r1785300481/?ref=bo_bn_table_18, Erişim Tarihi: 15.11.2021, t.y.

Box Office Mojo:

“Rio 2 Grosses”, (Çevrimiçi), https://www.boxofficemojo.com/release/r1309102081/?ref=bo_bn_table_7, Erişim Tarihi: 17.01.2022, t.y.

Box Office Mojo:

“The Lorax Grosses”, (Çevrimiçi), https://www.boxofficemojo.com/release/r12858518017/?ref=bo_bn_table_8, Erişim Tarihi: 17.12.2021, t.y.

Box Office Mojo:

“WALL-E Grosses”, (Çevrimiçi), https://www.boxofficemojo.com/release/r13615065601/?ref=bo_bn_table_14, Erişim Tarihi: 02.10.2021, t.y.

Bowler, Peter:

“Doğanın Öyküsü”, çev. Meltem Mater, İzdüşüm Yayınları, 2001.

Buğra, Ayşe:

“Devlet-Piyasa Karşıtlığının Ötesinde; İhtiyaçlar ve Tüketim Üzerine Yazılar”, çev. Bahadır Sina Şener, İletişim Yayınları, 2003.

Cançat, Aysun:

“Eşzamanlı Betimlemenin Dünü Bugünü”, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, 34, 183-190, 2019.

- Cangızbay, Kadir: **“Habeas Coccus’tan ‘Haberas Oikos’a veya Ekolojizmin Zorunlu Güzergahı”**, Türkiye Günlüğü, 3, 1989.
- Carruthers, Beth: **“Mapping The Terrain of Contemporary Ecoart Practice and Collobration”**, Canadian Comission of UNESCO, 2006.
- Cevizci, Ahmet: **“Felsefe Tarihi: Thales’ten Baudrillard’a”**, Say Yayınları, 2011.
- Crafton, Donald: **“Emile Cohl, Caricature, and Film”**, Princeton University Press, 2014.
- Culloty, Eilenn & Brereton, Pat: **“Eco-film and the audience: Making Ecological Sense of National Cultural Narratives”**, Applied Environmental Education & Communication, 16 (3), 139-148, 2017.
- Çalgüner, Tahir: **“Çevre mi? Ekoloji mi?”**, Nobel Akademik Yayıncılık, 2003.
- Çınar, Cem: **“Sinema Estetiğinde Sinematografik Uzam ve Hareket Algısı”**, İstanbul Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2008.
- Çiğdem, Ahmet: **“Toplum Doğa ve Eko-politik Hareketler”**, Birikim, 98, 1997.
- Çüçen, Abdulkadir: **“Derin Ekoloji”**, (Çevrimiçi) <https://yesilofke.com/wp-content/uploads/2017/02/derinekoloji.pdf> (Erişim Tarihi: 20.04.2021), 2011.
- Çüçen, Abdulkadir: **“Felsefeye Giriş”**, Asa Kitabevi, 2001.
- D'Alessandro, Anthony: **“Disney Closing Blue Sky Studios, Fox’s Once-Dominant Animation House Behind ‘Ice Age’ Franchise”**, (çevrimiçi), <https://deadline.com/2021/02/blue-sky-studios-closing-disney-ice-age-franchise-animation-1234690310/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, 2021.
- Dbpedia.org: **“About: Nickelodeon Animation**

- Studio**", (çevrimiçi),
https://dbpedia.org/page/Nickelodeon_Animation_Studio, Erişim Tarihi: 14.04.2021, t.y.
- Demirağ, Dilaver: **"Tahakkümün Doğası: Ekolojik Anarşizm"**, Dipnot Sosyal Bilimler Dergisi, 8, 2012.
- Descartes, Réne: **"Metot Üzerine Konuşma"**, çev. Atakan Altınörs, Paradigma Yayınları, 2013.
- Dilim, Hasan: **"Geleneksel Animasyon Tasarımlarında Doğa Betimlemeleri ve Resim İlişkisi"**, Mustafa Kemal Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2018.
- Dindar, Gülşah: **"Derin Ekoloji Hareketi ve Ekoeleştirir: Bir Garip Şair Orhan Veli"**, "Ekoeleştirir Çevre ve Edebiyat" içinde, Ed. Serpil Oppermann, Phoenix Yayınları, 59-92, 2012.
- Dorfman, Ariel & Armand, Mattelart: **"Emperyalist Kültür Sanayi ve W. Disney"**, çev. Atilla Aksoy, Gözlem Yayınevi, 1977.
- Doğan, Atilla: **"Osmanlı Aydınları ve Sosyal Darwinizm"**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2006.
- Dubson, Nichola: **"Norman McLaren: Between the Frames"**, "Bibliography", Bloomsbury Academic, 2017. 163–165.
- Dündar, Sadi Kerim: **"Üç Boyutlu (3D) Animasyon Çalışmalarında Gerçekçilik Kavramının İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması"**, Hacettepe Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2013.
- D23.com: **"List of Disney Films"**, (çevrimiçi), <https://d23.com/list-of-disney-films/>, Erişim Tarihi: 14.04.2021, t.y.
- Eryılmaz, Çağrı: **"Çevre Söylemlerine Göre Çevre Konulu Filmlerin Analizi"**, Bilgi Sosyal Bilimler

Dergisi, 34, 117-147, 2017.

Failes, Ian:

“Computer pajamas: the history of ILM’s IMocap”, (çevrimiçi),
<https://beforesandafters.com/2019/09/10/computer-pajamas-the-history-of-ilms-imocap/>, Erişim Tarihi: 25.07.2021, 2019.

Fandom.com:

“20th Century Animation”, (çevrimiçi),
https://ficreation.fandom.com/wiki/20th_Century_Animation, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.

Fandom.com:

“Marvel Animation”, (çevrimiçi),
https://disney.fandom.com/wiki/Marvel_Animation, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.

Fandom.com:

“List of Marvel Animated Media”, (çevrimiçi),
https://marvelanimated.fandom.com/wiki/List_of_Marvel_Animated_Media, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.

Fandom.com:

“Blue Sky Studios”, (çevrimiçi),
https://disney.fandom.com/wiki/Blue_Sky_Studios, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.

Fandom.com:

“Universal Animation Studios”, (çevrimiçi),
https://ficreation.fandom.com/wiki/Universal_Animation_Studios, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.

Fandom.com:

“Cartoon Networks Studios”, (çevrimiçi),
https://cartoonnetwork.fandom.com/wiki/Cartoon_Network_Studios, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.

Fandom.com:

“Sony Pictures Animation”, (çevrimiçi),
https://sonypicturesanimation.fandom.com/wiki/Sony_Pictures_Animation, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.

Feyzioğlu, Ümit:

“Doğa Paradigmasından Siyasal Paradigmaya: Derin ve Toplumsal Ekoloji”, Afyon Kocatepe Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2015.

Fleming, Mike:

“Universal Pictures Buys Paris Animation Unit For Chris Meledandri's Illumination”, (çevrimiçi),
<https://deadline.com/2011/11/universal-pictures-buys-paris-animation-unit-for-chris-meledandris-illumination-194898/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, 2011.

Fortune:

“Fortune500 AT&T”, (çevrimiçi),
<https://fortune.com/company/att/fortune500/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, 2020.

Foster, John Bellamy:

“Marx’ın Ekolojisi / Materyalizm ve Doğa”, Çev. Ercüment Özkaya, Epos Yayınları, 2011.

Fotoğrafçılar Kulübü:

“Fotoğrafçılık Tarihinde İlk Fotoğraf”, (çevrimiçi),
<https://fotografcilarkulubu.com/fotografciligin-tarihinde-ilk-fotograf>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.

Fuller, Becky:

“How Illumination Entertainment Became An Animation Powerhouse”, (çevrimiçi),
<https://screenrant.com/illumination-entertainment-minions-secret-life-pets/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, 2016.

Furniss, Maureen:

“Art in Motion Animation Aesthetics, John Libbey Publishing, 1998.

Furniss, Maureen:

“Animasyonun Kutsal Kitabı”, çev: Semih Çelenk, Karakalem Kitabevi Yayınları, 2013.

Galuppo, Mia:

“NBCUniversal Unveils New Dreamworks Animation Senior Management”, (çevrimiçi),
<https://www.hollywoodreporter.com/news/nbcuniversal-unveils-new-dreamworks-animation-922057>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, 2016.

Garrard, Greg:

“Ecocriticism the New Critical Idiom”, Routledge, 2004.

- Garrard, Greg: **“Ekoeleştiri: Ekoloji ve Çevre Üzerine Kültürel Tartışmalar”**, çev. Ertuğrul Genç, kolektif, 2017.
- Gegenfurtner, Karl: **“Beyin ve Algılama”**, İnkılap Kitapevi, 2006.
- Glotfelty, Cheryll: **“Introduction: Literary Studies in an Age of Environmental Crisis”**, “The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology” içinde, ed. Cheryll Glotfelty & Fromm Harold, The University of Georgia Press, 1996.
- Glotfelty, Cheryll & Harold, Fromm: **“The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology”**, The University of Georgia Press, 1996.
- Gombrich, Ernst Hans: **“Sanatın Öyküsü”**, çev. Ömer Erduran, Erol Erduran, Remzi Kitabevi, 2007.
- Göktepe, Erdem: **“Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de Animasyonun Gelişimi”**, İstanbul Ticaret Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2015.
- Görmez, Kemal: **“Çevre, Çevre Sorunları ve Çevre Politikaları Üzerine Bazı Mülahazalar”**, Türkiye Günlüğü, 3, 1989.
- Görmez, Kemal: **“Çevre Sorunları ve Türkiye”**, Gezi Kitabevi, 1997.
- Görmez, Kemal: **“Çevre Sorunları”**, Nobel Yayın, 2010.
- Grzymkowski, Eric: **“Sanat 101”**, çev. Orhan Düz, Say Yayınları, 2015.
- Guattari, Felix: **“The Three Ecologies”**, The Athlone Press, 2000.
- Gül, Fikri: **“İnsan - Doğa İlişkisi Bağlamında Çevre Sorunları ve Felsefe”**, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 14, 17-21, 2013.

- Güler, Şehmuz: **“Türk Canlandırma Sinemasında Evvel Zaman İçinde Örneği ve Günümüz Canlandırma Sineması”**, İstanbul Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2018.
- Halas, John & Manvell, Roger: **“The Technique of Film Animation”**, Hastings House, 1973.
- Halas, John: **“Canlandırma Sineması”**, çev: Ahmet Sipahioğlu, Kurgu Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi, 2 (2), 256-271, 1979.
- Halas, John: **“Masters of Animation”**, Salem House Publishers, 1987.
- Hamamcı, Can: **“Çevre Hakları Üzerine Düşünceler”**, İnsan Hakları Yıllığı, Cilt 5-6, 1983.
- Heidegger, Martin: **“Tekniğe İlişkin Soruşturma”**, Çev. Doğan Özlem, Paradigma Yayınları, 1998.ds
- Holliday, Christopher: **“Animated Landscapes: History, From and Function”**, (çevrimiçi), Bloomsbury Academic, <https://www.bloomsbury.com/uk/animated-landscapes-9781628923490/>, 2015.
- Hünerli, Selçuk: **“Canlandırmanın Kullanım Alanları ve Türkiye’deki Durum”**, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi, 545-555, 2000.
- Hünerli, Selçuk: **“Canlandırma Sineması Üzerine”**, Es Yayınları, 2005.
- Internet Movie Database (IMDb): **“Illumination Entertainment”**, (çevrimiçi), <https://www.imdb.com/list/ls022709671/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- Internet Movie Database (IMDb): **“Over The Hedge Awards”**, (çevrimiçi), https://m.imdb.com/title/tt0327084/awards/?ref_=tt_awd, Erişim Tarihi: 15.11.2021, t.y.

- Internet Movie Database (IMDb): **“Rio 2 Awards”**, (çevrimiçi), https://www.imdb.com/title/tt2357291/awards/?ref_=tt_awd, Erişim Tarihi: 17.01.2022, t.y.
- Internet Movie Database (IMDb): **“The Lorax Awards”**, (çevrimiçi), https://www.imdb.com/title/tt1482459/awards/?ref_=tt_awd, Erişim Tarihi: 17.12.2021, t.y.
- Internet Movie Database (IMDb): **“WALL-E Awards”**, (çevrimiçi), https://m.imdb.com/title/tt0910970/awards/?ref_=tt_awd, Erişim Tarihi: 02.10.2021, t.y.
- Internet Movie Database (IMDb): **“With Twentieth Century Fox Animation (Sorted by Popularity Ascending)”**, (çevrimiçi), <https://www.imdb.com/search/title/?companies=co0179259>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- Internet Movie Database (IMDb): **“With Paramount Animation”**, (çevrimiçi), <https://www.imdb.com/search/title/?companies=co0390995>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- İdem, Şadi: **“Toplumsal Ekoloji Nedir? Ne Değildir?”**, Toplumsal Ekoloji Dergisi, 1(1), 7-20, 2002.
- İgit, Aslı: **“Animasyon Filmlerinde İnsan ve Doğa İlişkisi”**, Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 4 (2), 951-980, 2016.
- İmga, Orçun: **“Çevre Sorunlarının Çözümüne Yönelik Alternatif Bir Politika Arayışı: Murray Bookchin ve Sosyal Ekoloji”**, Alternatif Politika, 1 (1), 75-90, 2009.
- İzgi, Mustafa Cumhur: **“Şamanizm ve Şamanlara Genel Bakış”**, Lokman Hekim Journal, 2(1), 31-38, 2012.
- Jardins, Joseph R.: **“Çevre Etiği ve Çevre Felsefesine Giriş”**, Çev. Ruşen Keleş, İmge Kitabevi, 2006.
- Kalkan, Fatih: **“Animasyon Sineması ve Hayvan**

- Karakterleri"**, Başka Yerler Yayınları, 2014.
- Keleş, Ruşen & Hamamcı Can & Çoban Aykut: **"Çevre Politikası"**, İmge Kitabevi Yayınları, 2012.
- Keller, David: **"Deep Ecology"**, Ed. Baird Callicott & Robert Frodeman, "Encyclopedia of Environmental Ethics and Philosophy" içinde, 206-211, 2008.
- Kerridge, Richard: **"Small Rooms and The Ecosystem: Environmentalism and DeLillo's White Noise"**, "Writing the Environment" içinde, ed. Richard Kerridge & Neil Sammells, Zed Books, 1998.
- Kılıç, Levend: **"Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi"**, Dost Kitabevi, 2008.
- Kışlalıoğlu, Mine & Berkes, Fikret: **"Çevre ve Ekoloji"**, Remzi Kitabevi, 2010.
- Kozan, Ersin: **"Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı: "Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar" ve "Can" Çizgi Film Örnekleri"**, Marmara Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2015.
- Kowalski, Jesse: **"Hanna-Barbera: The Architects of Saturday Morning"**, Stockbridge, MA: Norman Rockwell Museum, 2016.
- Kowel, Joel: **"Doğanın Düşmanı: Kapitalizmin Sonu mu? Dünyanın Sonu mu?"**, çev. Gürol Koca, Metis Yayınları, 2005.
- Kur'an: Kutsal Kitap, 610-632.
- kuranmeali.com: **"Nahl Suresi 12. Ayet"**, Abdullah-Ahmet Akgül Meali, <https://www.kuranmeali.com/AyetKarsilastirma.php?sure=16&ayet=12>, Erişim Tarihi: 23.08.2021, t.y.

- Küçükcan, Ufuk: **“Hareketli Görüntünün Tarihi”**, ed: Feyyaz Bodur, Anadolu Üniversitesi Yayınları, 2011.
- Leopold, Aldo: **“A Sand County Almanac”**, Oxford University Press, 1949.
- Lewis, Robert: **“Dreamworks Animation”**, (çevrimiçi), <https://www.britannica.com/topic/Dreamworks-Animation>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, 2020.
- Lord, Peter & Sibley Brian: **“Cracking Animation”**, Thames & Hudson, 1998.
- Lucasfilm: **“What We Do”**, (çevrimiçi), <https://www.lucasfilm.com/what-we-do/visual-effects/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- Maltaş, Arzu: **“Ekoloji Ekseninde İnsan-Doğa İlişkisi ve Özne Sorunu”**, KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi, 17 (29), 1-8, 2015.
- McKittrick, Christopher: **“The History of Warner Bros. Animation”**, (çevrimiçi), <https://www.liveabout.com/the-history-of-warner-bros-animation-4796601>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, 2020.
- Milli Eğitim Bakanlığı: **“Sinemanın Doğuşu”**, (Çevrimiçi), http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Sineman%C4%B1n%20Do%C4%9Fu%C5%9Fu.pdf, 2011.
- Mutlu, Ahmet: **“Türkiye’de Çevre Sorunları Literatürünün Baskın Niteliği ve Sosyal Bilimler Yaklaşımının Gerekliliği”**, Ankara Üniversitesi Çevrebilimleri Dergisi , 1(1), 2019.
- Naess, Arne: **“The Shallow and the Deep: Long Range Ecology Movement”**, A Summary, Inquiry: An Interdisciplinary Journal of Philosophy, 16 (1), 95-100, 1973.

- Naess, Arne: **“Derin Ekolojinin Temelleri”**, “Derin Ekoloji” içinde, Ed. Günseli Tamkoç, Ege Yayıncılık, 1994.
- NASA: **“Apollo 10 View of the Earth”**, (Çevrimiçi), <https://www.nasa.gov/image-feature/may-18-1969-apollo-10-view-of-the-earth>, 2017.
- Odum, Eugene Pleasants: **“Ecology as a Science”**, The Encyclopedia of the Environment içinde, ed. Ruth A. Eblen & William R. Eblen, Houghton Mifflin Harcourt, 1994.
- Oppermann, Serpil: **“Ekoeleştiri, Çevre ve Edebiyat”**, Phoenix Yayınevi, 2012.
- Oral, Emin: **“Muray Bookchin ve Toplumsal Ekoloji”**, Hacettepe Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2018.
- Önder, Tuncay: **“Derin Ekoloji Üzerine”**, Liberal Düşünce Dergisi, 30-31, 95-111, 2003.
- Önder, Tuncay: **“Ekoloji, Toplum ve Siyaset”**, Odak Yayınevi, 2003.
- Önder, Tuncay: **“Bir Yeni Toplumsal Hareket Olarak Ekoloji Hareketinin Gelişimi ve İdeolojik Yönelimleri”**, Gazi Üniversitesi Doktora Tezi, 2001.
- Önder, Tuncay: **“Toplumsal Ekoloji Üzerine Bir İnceleme”**, Türkiye Günlüğü, 70,
- Öz, Esat: **“Dünyada ve Türkiye’de Ekoloji Hareketinin Gelişimi Çevre Koruma Derneklerinden Siyasal Partilere”**, Türkiye Günlüğü Dergisi, 3, 27-34, 1989.
- Özdek, Yasemin: **“İnsan Hakkı Olarak Çevre Hakkı”**, Türkiye ve Orta Doğu Amme İdaresi Enstitüsü Yayınları, 1993.
- Özdemir, Şevket: **“Temel Ekoloji Bilgisi ve Çevre Sorunları”**, Hatiboğlu Yayınevi, 1997.

- Özön, Nijat: “**Sinema El Kitabı**”, Elif Yayınları, 1964.
- Özön, Nijat: “**100 Soruda Sinema Sanatı**”, Gerçek Yayınevi, 1972.
- Özön, Nijat: “**Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü**”, Türk Dil Kurumu Yayınları, 1981.
- Özön, Nijat: “**Sinema Sanatına Giriş**”, Agora Kitaplığı, 2008.
- Öztütüncü, Burcu: “**İki Boyutlu ve Üç Boyutlu Animasyonların Grafik Tasarım Olarak İncelenmesi**”, Haliç Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2018.
- Passmore, John: “**Man’s Responsibility for Nature**”, Duckworth, 1974.
- Pixar: “**Our Story**”, (çevrimiçi), <https://www.pixar.com/our-story-pixar>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- Platon: “**Yasalar**”, çev. Candan Şentuna ve Saffet Babür, Kabalcı Yayıncılık, 2012.
- Plumwood, Val: “**Feminizm ve Doğaya Hükmetmek**”, çev. Başak Ertür, Metis Yayınları, 2004.
- Rateyourmusic.com: “**Winsor McCay**”, (Çevrimiçi), https://rateyourmusic.com/films/winsor_mccay, Erişim Tarihi: 29.02.2021, t.y.
- Reel History: “**Illumination Entertainment**”, (Çevrimiçi), <http://norlinreelhistory.blogspot.com/2017/06/illumination-entertainment.html>, Erişim Tarihi: 11.04.2021, t.y.
- Reference for Business: “**Dreamworks SKG - Company Profile, Information, Business Description, History, Background Information on Dreamworks SKG**”, (çevrimiçi), <https://www.referenceforbusiness.com/history/2/97/Dreamworks-SKG.html>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.

- Rotten Tomatoes: **“Dr. Seuss’ The Lorax”**, (Çevrimiçi),
https://www.rottentomatoes.com/m/the_lorax_2012, Erişim Tarihi: 17.12.2021, t.y.
- Rotten Tomatoes: **“Over The Hedge”**, (Çevrimiçi),
https://www.rottentomatoes.com/m/over_the_hedge, Erişim Tarihi: 15.11.2021, t.y.
- Rotten Tomatoes: **“Rio 2”**, (Çevrimiçi),
https://www.rottentomatoes.com/m/rio_2, Erişim Tarihi: 17.01.2022, t.y.
- Rotten Tomatoes: **“WALL-E”**, (Çevrimiçi),
https://www.rottentomatoes.com/m/wall_e, Erişim Tarihi: 02.10.2021, t.y.
- Rueckert, William: **“Literature and Ecology”**, “The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology” içinde, ed. Cheryl Glotfelty & Harold Fromm, Georgia University Press, 105-123, 1996.
- Russ, Jacqueline: **“Avrupa Düşüncesinin Serüveni Antik Çağlardan Günümüze Batı Düşüncesi”**, Çev. Özcan Doğan, Doğu Batı Yayınları, 2011.
- Samancı, Özge: **“Animasyonun Önlenebilir Yükselişi”**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2004.
- Savaş, Can: **“Türkiye’de Canlandırma Sineması: “Kötü Kedi Şerafettin” Örneği”**, Marmara Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2018.
- Sayrak, İpek: **“Reha Erdem Sinemasına Ekoeleştirel Açardan Bir Bakış: Doğa ve Kültür Dikotomisinin Çözümlemesi”**, İstanbul Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2019.
- Simonnet, Dominique: **“Çevrecilik”**, Çev. Mehmet Selami Şakiroğlu, İletişim Yayınları, 1990.
- Slater, Don: **“Consumer Culture and Modernity”**, Polity, 1997.
- Smith, Geoffrey Nowel: **“Dünya Sinema Tarihi”**, çev. Ahmet Fethi,

- Kabalıcı Yayınevi, 2003.
- Stephenson, Ralph: **"The Animated Film"**, Tantivy Press, 1973.
- Strewlow, Heike & Prigann, Herman: **"Ecological Aesthetics Art in Environmental Design: Theory and Practice"**, Birkhäuser Architecture, 2004.
- Şakı Aydın, Oya: **"Canlandırma Sinemasında Tür Sorunu"**, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 17, 105-118, 2010.
- Şen, Aygün: **"Popüler Sinemada Ekoeleştiri: "Avatar" ve "Açlık Oyunları" "**, Marmara Üniversitesi Doktora Tezi, 2016.
- Şen, Aygün: **"Bilimkurgu Sinemasında Ekolojik Adalet ve Ekoeleştiri"**, Ankara Üniversitesi İlef Dergisi, 5 (1), 31-60, 2018.
- Şenler, Filiz: **"Animasyonun Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları"**, Türkiyat Araştırmaları, 3, 99-114, 2005.
- The-numbers: **"All Time Worldwide Animated Box Office"**, (çevrimiçi), <https://www.the-numbers.com/box-office-records/worldwide/all-movies/cumulative/all-time-animated>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- The Walt Disney Company: **"The Walt Disney Company Sets 2030 Environmental Goals"**, (Çevrimiçi), <https://thewaltdisneycompany.com/the-walt-disney-company-sets-2030-environmental-goals-2/>, Erişim Tarihi: 10.10.2021, 21.12.2020.
- The Walt Disney Studios: **"History"**, (çevrimiçi), <https://www.waltdisneystudios.com/history/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- Topcuoğlu, Ilgaz: **"Kavramsal Sanatın Öncüsü Marcel Duchamp'ın Çalışmalarında Kadın İmgesi"**, Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Dergisi, Kadın Çalışmaları

Özel Sayısı, 19 (42), 135-147.

Toraman, Ezgi:

“Hayat Boyu Öğrenme Kapsamında Canlandırma Sinemasında İdeoloji”, Gazi Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2013.

Turani, Adnan:

“Dünya Sanat Tarihi”, Remzi Kitabevi, 1992.

Turgut, Nükhet:

“Çevre Hukuku”, Savaş Yayınevi, 2001.

Türk Dil Kurumu (TDK) :

“Türk Dil Kurumu Sözlükleri”, (Çevrimiçi) <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 23.12.2021.

Uludağ, İrem:

“Sinema ve Reklam İlişkisi”, Marmara Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2009.

United Nations:

“Global Issues: Population”, (Çevrimiçi), <https://www.un.org/en/global-issues/population>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.

United Nations Population Fund:

“World Population Dashboard”, (Çevrimiçi), <https://www.unfpa.org/data/world-population-dashboard>, Erişim Tarihi: 28.04.2021, t.y.

Ünal, Feyzullah

“Toplumsal Ekoloji”, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 26, 114-123.

Ünder, Hasan:

“Çevre Felsefesi Etik ve Metafizik Görüşler”, Doruk Yayıncılık, 1996.

Yardımcı, Sanem:

“İnsan-Doğa İlişkisi Ekseninde Derin Ekoloji ve Toplumsal Ekoloji”, Ankara Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, 2006.

Yaylı, Hasan & Çelik, Vasfiye:

“Çevre Sorunlarının Çözümü İçin Radikal Bir Öneri: Derin Ekoloji”, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 26, 2011.

- Yıldırım, Cemal: **“Bilimin Öncüleri”**, TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları, Türkiye Bilimsel ve Teknik Araştırma Kurumu, 1995.
- Yılmaz, Mehmet: **“Fotoğraf Resimdir”**, Ütopya Yayınevi, 2013.
- Wells, Paul: **“Understanding Animation”**, Routledge, 1998.
- Wells, Paul: **“Animation: Genre and Authorship”**, Wallflower, 2002.
- Wells, Paul: **“Halas, John (1912-1995) and Batchelor, Joy (1914-1991)”**, (çevrimiçi), <http://www.screenonline.org.uk/people/id/581849/>, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- White, Lynn: **“Ekolojik Krizimizin Tarihsel Kökleri”**, “Üç Ekoloji, Yeşil Politika ve Özgürlükçü Düşünce Seçkisi” içerisinde, çev. Nergis Ertekin, Kurtiş Matbaa, 1, 89-100, 2003.
- Whitehead, Mark: **“Animasyon Filmler”**, çev: Aziz Turuskan, Kalkedon Yayınları, 2012.
- Wikipedia.org: **“Industrial Light & Magic”**, (çevrimiçi), https://en.wikipedia.org/wiki/Industrial_Light_%26_Magic, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- Wikipedia.org: **“Nickelodeon Animation Studio”**, (çevrimiçi), https://en.wikipedia.org/wiki/Nickelodeon_Animation_Studio, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- Wikipedia.org: **“List Of Highest-Grossing Animated Films”**, (çevrimiçi), https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_animated_films, Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.
- Wikipedia.org: **“List Of Pixar Awards And Nominations (Feature Films)”**, (çevrimiçi), [https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Pixar_wards_and_nominations_\(feature_films\)](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Pixar_wards_and_nominations_(feature_films)), Erişim Tarihi: 21.04.2021, t.y.

Williams, Richard:

“The Animator’s Survival Kit”, Faber, 2001.

WWF (World Wide Fund for Nature):

“Yaşayan Gezegen Raporu 2020”,
(Çevrimiçi),
<https://www.wwf.org.tr/?10241/Yasayan-Gezegen-Raporu-2020>, Erişim Tarihi:
20.05.2021, t.y.

