2025

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Simay EKER

T.C.

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ANİMASYON SANATINDA KADIN KARAKTERLERİNİN TEMSİLİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Simay EKER

SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI

ANKARA, 2025

T.C.
ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ANİMASYON SANATINDA KADIN KARAKTERLERİNİN TEMSİLİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Simay EKER

SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Seçil KARTOPU

ANKARA, 2025

ONAY SAYFASI

Simay EKER tarafından hazırlanan “Animasyon Sanatında Kadın Karakterlerinin Temsili” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyesi	**Kabul / Red**	**Kurumu**	**İmza**
Doç. Dr. Seçil KARTOPU	Kabul	Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi / Mimarlık ve Güzel Sanatlar Fakültesi	
Doç. Dr. Melike BAKAR FINDIKCI	Kabul	Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakültesi	
Dr. Öğr. Üyesi Taner AŞÇI	Kabul	Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi/ Mimarlık ve Güzel Sanatlar Fakültesi	

Tez Savunma Tarihi: 07.11.2025

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Muhammet Enes KALA

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü V.

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün aşamalarda patent ve telif haklarını ihlal edici etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tezde kullanılmış olan tüm bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi beyan ederim. Tarih (07.11.2025)

İmza

Simay EKER

İTHAF

Aileme İthafen…

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın her aşamasında bilgi birikimi, sabrı ve desteğiyle bana yol gösteren; akademik katkılarının yanı sıra teşvik edici yaklaşımıyla da bu süreci benim için anlamlı kılan danışmanım Doç. Dr. Seçil Kartopu'na içten teşekkürlerimi sunarım.

Bu uzun ve zaman zaman zorlayıcı yolculuk boyunca sevgileri, anlayışları ve koşulsuz destekleriyle her daim yanımda olan aileme teşekkür ederim.

En içten teşekkürlerim ise sabırlarını ve desteklerini benimle paylaşan sevgili ablam Nilay Ünlü ve sevgili kardeşim Aleyna Özsönmez'e yöneliktir. Zorlandığım anlarda yanımda olmaları, beni yüreklendirmeleri ve inançlarını hiçbir zaman kaybetmemeleri, bu çalışmanın tamamlanmasında benim için en büyük motivasyon kaynaklarından biri olmuştur.

ÖZET

Animasyon Sanatında Kadın Karakterlerinin Temsili

Toplumsal cinsiyet rolleri, kültürel temsiller aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktarılmakta ve bireyin kimlik inşasında belirleyici bir rol oynamaktadır. Bu temsillerin en güçlü örnekleri sanat alanında gözlemlenmektedir. Resim, müzik ve sinema gibi alanlar kültürel dönüşümlerin içeriğini yansıtırken; özellikle animasyon filmleri, normatif değer sistemleri üzerinde etkili bir rol üstlenmektedir. Görsel anlatım diliyle öne çıkan bu yapımlar, karakter analizi yoluyla dönemin toplumsal dönüşümüne ışık tutmakta, izleyiciye kültürel çözümleme imkânı sağlamaktadır.

Animasyon sineması, Walt Disney öncülüğünde başladığı yolculuğunda önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Başlangıçta mevcut güzellik algılarını ve toplumsal cinsiyet normlarını yeniden üreten kalıplar benimsenirken, zamanla daha özgün ve eleştirel karakter temsilleri ortaya çıktığı görülmektedir. Özellikle 1960'lı yıllardan itibaren feminist hareketlerin etkisiyle sanat ve sinema alanında cinsiyet söylemleri dönüşüme uğramış; animasyon filmleri de bu dönüşüm sürecinden doğrudan etkilenmiştir.

Bu çalışma kapsamında animasyon filmlerindeki kadın karakterlerinin nasıl temsil edildiği, görsel anlatım biçimleri üzerinden incelenmiştir. İkonografik semboller ile renk ve giyim kodları, feminist sanat kuramı perspektifiyle analiz edilmiştir. Kadın karakterlerin idealize edilme biçimleri, tekrar eden güzellik normları ve davranış kalıpları ele alınmış ve Batı, Latin Amerika ve Asya menşei animasyon filmleri karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Toplumsal Cinsiyet, kadın temsili, Göstergebilim, Görsel Kod Analizi

ABSTRACT

The Representation of Female Characters in Animation

Gender roles are conveyed across generations through cultural representations and play an important role in the formation of individual identity. Art remains one of the primary fields in which these representations become visible. While painting, music, and cinema reflect broader processes of cultural change, animated films hold a distinct position due to their strong visual language and their influence on normative value systems. Through character construction and symbolic imagery, animation allows for a closer reading of social transformation.

Animation cinema, which developed initially under the influence of Walt Disney, has experienced a gradual transformation over time. Early animated narratives often reinforced dominant beauty ideals and conventional gender roles. From the 1960s onward, however, the impact of feminist movements led to shifts in gender discourse within art and cinema, encouraging more critical and alternative forms of representation. Animated films have evolved in direct relation to these changing perspectives.

This study focuses on the representation of female characters in animated films by examining visual narrative strategies. Iconographic motifs, color usage, and clothing codes are analyzed within the framework of feminist art theory. Particular attention is given to processes of idealization, recurring beauty norms, and behavioral patterns. Through a comparative approach, the study examines animated films produced in Western, Latin American, and Asian cultural contexts.

Keywords: Animation, Gender, Female Representation, Semiotics, Visual Narrative, Visual Code Analysis

İÇİDEKİLER

ONAY SAYFASI i
BEYAN ii
İTHAF iii
TEŞEKKÜR iv
ÖZET v
ABSTRACT vi
İÇİDEKİLER vii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ x
GÖRSELLER DİZİNİ xi
TABLOLAR DİZİNİ xiv
1. GİRİŞ 1
1.1 Araştırmanın Konusu ve Amacı 3
1.2 Araştırmanın Yöntemi 3
1.3. Literatüre Katkısı ve Araştırmanın Özgünlüğü 4
1.4. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları 5
1.5. İlgili Araştırmalar 5
2. ANİMASYONUN TARİHSEL VE TEKNİK GELİŞİMİ 6
2.1. Erken Dönem Animasyon Örnekleri 11
2.2. Walt Disney Dönemi ve Klasik Animasyon 16
2.3. Dijital Tasarım ve Teknik Gelişmeler 21
2.3.1. 2B (İki Boyutlu) Animasyon Nedir? 22
2.3.2. 3B (Üç Boyutlu) Animasyon Nedir? 23
3. ANİMASYON STÜDYOLARINDA KARAKTER TEMSİLLERİ VE TASARIM POLİTİKALARI 24
3.1. Karakter Tasarlama Süreci 24
3.1.1. Anime (Japonya) Karakter Tasarımı 27
3.1.2. Disney ve Pixar Animasyonlarında Karakter Tasarımı 28
3.1.3. Avrupa Animasyonlarında Karakter Tasarımı 29

3.2. Kadın Karakterlerin Temsili ve İdealizasyon Süreci 30
3.2.1. İdealize Edilme Kavramı 31
3.2.2. Güzellik Standartları ve Beden İmajı 31
3.3. Kadın Karakter Temsillerinin Göstergebilimsel çözümleme çerçevesi 33
3.3.1. Göstergebilimsel Analiz Nedir? 33
3.3.2. Dil ve Söz 34
3.3.3. Gösterilen ve Gösteren 35
4. MATERYAL VE YÖNTEM 35
5. ANİMASYON SİNEMASINDA KADIN TEMSİLLERİNE YÖNELİK GÖSTERGEBİLİMSEL BULGULAR 39
5.1 Persepolis (2007) 39
5.1.1. Film Künyesi 39
5.1.2. Film Çözümlenmesi 40
5.2. Brave 65
5.2.2. Film Künyesi 65
5.2.2. Film Çözümlenmesi 66
5.3. Encanto (2021) 85
5.3.1. Film Künyesi 85
5.3.2. Film Çözümlenmesi 85
5.4. The Tale of Princess Kaguya (2020) 96
5.4.1. Film Künyesi 96
5.4.2. Film Çözümlenmesi 96
5.5. Wolfwalkers (2020) 108
5.5.1 Film Künyesi 108
5.5.2. Film Çözümlenmesi 108
6. BULGULARIN GENEL DEĞERLENDİRMESİ VE KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ 128
6.1. Persepolis (2007) Filmi Bulguları 128
6.2. Brave (2012) Filmi Bulguları 130

6.3. The Tale of the Princess Kaguya (2013) Filmi Bulguları 131
6.4. Encanto (2021) Filmi Bulguları 134
6.5. Wolfwalkers (2020) Filmi Bulguları 136
7. TARTIŞMA 139
8. SONUÇ VE ÖNERİLER 141
9. KAYNAKLAR 144

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

2D	: Two Dimensional (İki Boyutlu)
3D	: Three Dimensional (Üç Boyutlu)
4D	: Four Dimensional (Dört Boyutlu)
M.Ö.	: Milattan Önce
t.y.	: Tarih yok (Yayın yılı Belirtilmemiştir)
yy.	: Yüz yıl
vd.	: ve diğerleri

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Lascaux Mağarası (Arkhe, 2024) 7
Görsel 2. Chauvet Mağarası (Azéma, 2015) 7
Görsel 3. Volute Krater, Attika MÖ 490-MÖ 460 (The British Museum, t.y.-b) 8
Görsel 4. Khnumhotep ve Niankhkhnum Mezarı, Mısır. (Kambon, 2018) 8
Görsel 5. İran Sharh-e Sukhteh – 5200 (Oliveira, 2018) 9
Görsel 6. Phenakistiscope (Fancy Names and Fun Toys, Phenakistiscope) 11
Görsel 7. Humorous Phases of Funny Faces,1906 (Kulundžić, 2020, s. 7) 13
Görsel 8. 1908 Émile Cohl, Fantasmagorie 14
Görsel 9. Winsor McCay, Gertiethe Dinosaur, 1914 (Jordan, 2024) 15
Görsel 10. Mickey Mouse model çizimi (Finch, 1995) 17
Görsel 11. Silly Symphony poster, 1932 (Finch, 1995, s. 55) 18
Görsel 12. Frank Thomas -1946 Disney Stüdyo (Walt Disney Archive, 2025) 19
Görsel 13. Tarzan Karakter Dönüşümü (Campbell,2014) 20
Görsel 14. Mickey İstasyon Servisi 1935 (Finch, 1995, s. 88**)** 20
Görsel 15. Disney Animation Studios -Glen Keane (Hernández,2011) 22
Görsel 16. Monsters Unıversıty, Modelling and Final Image (Amyl, 2021) 24
Görsel 17. Disney Stüdyoları, 1950'li yıllarda ses efektleri kaydına dair bir sahne (u/midcenturyghost, 2023) 25
Görsel 18. Howl's Moving Castle, Studio Ghibli Arşivi (Moreno, 2014, s. 26) 28
Görsel 19. Klaus Animasyonu (Brooke, 2019) 30
Görsel 20. Resmi Prenses Karakterlerinin Toplu Tasviri (Limoncu, 2020) 31
Görsel 21. Açılış, Havaalanı Sahnesi 41
Görsel 22. Devrim ve Kitle Bilinci 43
Görsel 23. Devrim Sonrası: Örtünme, Kadın Bedeninin Denetimi 45
Görsel 24. Kamusal Alanda Kadın Bedeni 47
Görsel 25. Gözetim, Ahlak Polisi 50
Görsel 26. Viyana Dönemi 52
Görsel 27. Beden İmgesi 55
Görsel 28. Sanat Eğitimi ve Sansür 58
Görsel 29. Evlilik ve Kadın Özgürlüğü Çatışması 61
Görsel 30. Özgürlüğe Doğru Yalnız Bir Yürüyüş 63

Görsel 31. Brave Film Jenerik Başlığı 67
Görsel 32. İskoçya temsili mekân görselleri 68
Görsel 33. Ana Hikâyenin Başlangıcı 69
Görsel 34. Lucas Cranach the Elder, Adam and Eve, 1526 (The Courtauld Institute of Art 2025) 71
Görsel 35. Kadının Kaderinin Belirlendiği Sofra 72
Görsel 36. Hazırlık Ritüeli 74
Görsel 37. Cadı ve karga 76
Görsel 38. Le Champion des Dames (1451) el yazması illüstrasyonunun çoğaltması. (Museum of Witchcraft and Magic, 2024). 77
Görsel 39. Kali Ma (The British Museum, t.y.-a) 78
Görsel 40. Dönüşüm: Elinor'un Ayı Formu 79
Görsel 41. Yeniden Dokunan Bağ 81
Görsel 42. Yeni Başlangıçlar 83
Görsel 43. Casita'nın Doğuşu 87
Görsel 44. Luisa'nın Yükü 89
Görsel 45. Isabela'nın Bahçesi 90
Görsel 46. Kırılma 91
Görsel 47. Arınma ve Kadın Bilinci 93
Görsel 48. Casita'nın Yeniden İnşası: Kadın Dayanışması 94
Görsel 49. Jenerik Sahnesi 97
Görsel 50. Kaguya'nın bambudan doğumu 98
Görsel 51. Anne ve babanın yüzlerini boyaması 100
Görsel 52. Japon Kadın Tasviri (Bekçi,2019) 101
Görsel 53. Kaguya'nın çizimleri 102
Görsel 54. Kaguya'nın kutlama sahnesi 103
Görsel 55. Kaguya'nın perde arkasında beklemesi 104
Görsel 56. Kaguya'nın saraydan kaçış sahnesi 106
Görsel 57. Açılış Sekansı (Orman ve Doğanın Temsili) 110
Görsel 58. Doğanın Gücü 112
Görsel 59. Dönüşümün Başlangıcı 114
Görsel 60. Yasak Orman, Otorite ve İlk Kan 116
Görsel 61. Ruhun Dönüşü 118
Görsel 62. Ruhsal Dönüşüm 120

Görsel 63. Disiplinin Beden Üzerindeki Tahakkümü 122
Görsel 64. Kadın Direnişi 125
Görsel 65. Annenin İyileştirilmesi 126

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1. Çalışmada İncelenen Filmlerin Seçim Kriterleri Tablosu 38
Tablo 2. Persepolis 39
Tablo 3. Paris Havaalanı Sahnesi 41
Tablo 4. Devrim Dönemi 44
Tablo 5. İdeolojik Dönüşüm 46
Tablo 6. Kamusal Alan Denetimi 48
Tablo 7. Kamusal Alan Denetimi 50
Tablo 8. Viyana Dönemi 52
Tablo 9. Beden İmgesi 55
Tablo 10. Sanat Eğitimi Sansürü 59
Tablo 11. Evlilik 61
Tablo 12. Veda sahnesi 63
Tablo 13. Brave 65
Tablo 14. Hikâye Başlangıç sahnesi 69
Tablo 15. Sofra Sahnesi 72
Tablo 16. Hazırlık Sahnesi 74
Tablo 17. Cadı ile Tanışma Sahnesi 76
Tablo 18. Ayıya dönüşüm 79
Tablo 19. Onarılan Kilim Sahnesi 81
Tablo 20. Yeniden dokunan Kilim sahnesi 83
Tablo 21. Encanto 85
Tablo 22. Casita'nın doğuş sahnesi 87
Tablo 23. Luisa Sahnesi 89
Tablo 24. Isabela'nın Dönüşüm Sahnesi 90
Tablo 25. Casita'nın çöküş Sahnesi 92
Tablo 26. Nehir Sahnesi 93
Tablo 27. Casita'nın Yeniden İnşası 95
Tablo 28. The Tale of Princess Kaguya 96
Tablo 29. Kaguya'nın Doğum Sahnesi 98
Tablo 30. Geleneksel Japon Tasviri Sahnesi 100
Tablo 31. Çizim Sahnesi 102

Tablo 32. Kutlama Sahnesi 104
Tablo 33. Kaçış Sahnesi 106
Tablo 34. Wolfwalkers 108
Tablo 35. Açılış Sekansı 110
Tablo 36. İyileştirme Sahnesi 112
Tablo 37. Dönüşüm Başlangıcı Sahnesi 114
Tablo 38. Ölüm ve Yasak Sahnesi 116
Tablo 39. Mağara sahnesi 118
Tablo 40. Robyn Dönüşümü 120
Tablo 41. İş ve Mekansal Düzen 123
Tablo 42. Direniş Sahnesi 125
Tablo 43. İyileştirme Sahnesi 127
Tablo 44. "Animasyon Sinemasında Kadın Karakter Temsili" – Karşılaştırmalı bulgular sonucu 138

1. GİRİŞ

Feminist sanat tarihi yazınında 16. yüzyıl sanat tarihçisi Giorgio Vasari, Rönesans sanatçılarına dair hazırladığı monografilerle öne çıkan isimlerden biridir. Vasari, bu çalışmalarında kadın sanatçılara da yer vermiş, onların üretimlerini kayda geçirerek sonraki dönemler için önemli bir kaynak bırakmıştır (Parker& Pollock, 2024, s. 50). Öte yandan, 19. yüzyılda sanat eğitimi ve eleştirisi alanında cinsiyete dayalı yaklaşımların etkisi belirgin hale gelmiştir. Reg Butler, Creative Development (1963) adlı kitabında kadınların sanatsal yaratıcılığını biyolojik bağlamda açıklamıştır; "Birçok kadın öğrencinin enerjisinin annelik tarafından bastırıldığından eminim" (Butler, 1963, s. 13) sözleriyle indirgemeci bir tutum sergilemiştir. Benzer şekilde Kont Bernsdorff, kadın sanatını biyolojik farklara indirgemiş ve kadınları dönemin toplumsal normları çerçevesinde değerlendirerek 19. yüzyıl kadın ideallerini pekiştirmiştir. John Ruskin de Sesame and Lilies (Susam ve Zambaklar) adlı eserinde "Erkek yapıcı, yaratıcı ve keşfedicidir. Kadın ise icat ve üretim için değil, düzenleme ve tertip için uygundur" (Ruskin, 1905, s. 121) diyerek dönemin cinsiyetçi anlayışını ortaya koymuştur.

Bu tarihsel arka plan, kadın sanatçının uzun süre görmezden gelinmesine ve sanatın erkek merkezli anlatılarla şekillenmesine zemin hazırlamıştır. Linda Nochlin (2021)'in "Neden Hiç Büyük Kadın Sanatçı Yok?" başlıklı makalesi, kadınların sanat üretiminin dışında bırakılmasının bireysel yetenek eksikliğinden değil, kültürel engellerden kaynaklandığını vurgulayarak feminist sanat tarihinin temel dönüm noktalarından biri haline gelmiştir (Krom, 2014, s. 128).

Nochlin'in eleştirilerinden hareketle 1980'lerde feminist sanatın görünürlüğünü artıran Guerrilla Girls adlı sanatçı kolektifi ortaya çıkmıştır. Kolektif, Metropolitan Müzesi'nde sergilenen eserlerde sanatçıların yalnızca %5'inin kadın olmasına rağmen yapıtların büyük bölümünün çıplak kadın bedenini konu almasını eleştirmiştir (Kotaman, 2025, s. 112). Bu durum, kadınların sanat nesnesi olarak temsil edilmesi ile sanat kurumlarından dışlanması arasındaki çelişkinin altını çizmiştir. Benzer biçimde Alman sanatçı Ulrike Rosenbach da kadının tarih boyunca anne, eş, bakire ya da cadı gibi rollerle sınırlandırıldığını dile getirmiştir (Antmen, 2021, s. 249). Kadının bu şekilde kalıplaşmış

temsillerle sanat tarihine dahil edilmesi, feminist sanatçıların sıkça eleştirdiği bir durum olmuştur.

1960'lardan itibaren feminist sanat hareketi, kadın sanatçıların görünürlüğünü artırmayı ve ataerkil yapıları sorgulamayı amaçlamıştır (Antmen, 2021, s. 239). Feminist sanat eleştirisi, kadınların sanat tarihinde dışlanmışlığını görünür kılarken, Laura Mulvey'nin 1975 tarihli "Visual Pleasure and Narrative Cinema" makalesi, erkek bakışı (male gaze) kavramını gündeme getirmiştir. Mulvey, görsel anlatıların erkek bakışı doğrultusunda kurgulandığını ve kadın bedeninin bu çerçevede nesneleştirildiğini açıklamıştır (Batobara, 2021, s. 442).

Bu kuramsal yaklaşımlar, animasyondaki kadın temsillerini incelemek için eleştirel bir zemin hazırlamıştır. Toplumsal cinsiyet rolleri, kuşaktan kuşağa aktarımında kültürel temsiller üzerinden bireylerin kimlik oluşumunda belirleyici rol oynamaktadır. Bu temsillerin en güçlü aktarıcılarından biri animasyon filmleridir. Özellikle çocukluk döneminde izleyiciyle buluşan animasyonlar, değerler sisteminin ve normatif algıların şekillenmesine katkıda bulunmakta ve karakter tasarımı, renk kullanımı, anlatı yapısı, ikonografi gibi unsurlar aracılığıyla da izleyiciye güçlü mesajlar iletilmesine olanak sağlamaktadır.

Bu çalışma, Judith Butler'ın feminist teoriye getirdiği eleştriler ve bu eksende şekillenen toplumsal cinsiyetin dönüşümü fikrini merkeze alan bir yaklaşımı benimsemiştir. Butler'a göre toplumsal cinsiyet, sabit bir gerçeklik değil tarihsel ve kültürel bağlamda inşa edilen performanslardan oluşur (Butler, 1988 s. 522). Bu noktada animasyon karakterleri yalnızca kurgu figürler değil, aynı zamanda dönemlerinin ideolojik yapısının kültürel unsurlarını temsil eden ürünlerdir. Roland Barthes'ın göstergebilimsel analiz yöntemi de çalışmaya dahil edilmiştir. Barthes, göstergelerin gösteren (signifier) ve gösterilen (signified) olmak üzere iki olgudan oluştuğunu bunların denotatif (birincil) ve konotatif (ikincil, kültürel/ideolojik) anlamlar taşıdığını ifade etmektedir (Barus vd., 2025).

Bu çalışmada, animasyon filmlerinde kadın karakterlerin temsili üzerinden görsel anlatım biçimleri, ikonografik semboller, renk ve giyim kodları incelenmiştir. Feminist sanat kuramı perspektifinden kadın karakterlerin nasıl idealize edildiği, hangi güzellik normlarının tekrarlandığı ve hangi davranış kalıplarının ön plana çıkarıldığı tartışılmıştır. Bu çerçevede renkler, giysiler ve saç modelleri gibi görsel kodlar ikonografik çözümlemelerle ele alınırken

Avrupa, Latin Amerika ve Asya ülkelerinin animasyon örnekleri üzerinden karşılaştırmalı analizler yapılmıştır.

Yukarıda bilgisi verilen tez çalışmasına yönelik araştırmanın ayrıntılı içeriği aşağıda sunulmaktadır:

1.1 Araştırmanın Konusu ve Amacı

Bu çalışmanın amacı, animasyon sinemasında kadın karakter temsillerini feminist sanat perspektifiyle incelemek ve bu temsillerin görsel anlatıdaki konumlanışını analiz etmektir. Kadın karakterlerin beden imgeleri ile güzellik normlarının görsel ve ikonografik kodlar aracılığıyla nasıl idealize edildiği araştırılmıştır. Bu doğrultuda seçilen animasyon filmleri çözümleme yöntemiyle değerlendirilmiş, toplumsal cinsiyet temsillerinin sanat üretimine yansımaları incelenmiştir. Kadın karakterlerin anlatı içindeki dönüşümleri, sembolik açılımları ve kültürel göstergeleri üzerinden ele alınmıştır. Çalışmanın genel hedefi, kadın karakter temsillerinin çözümlenmesi yoluyla toplumsal cinsiyet normlarının nasıl yeniden üretildiğini görünür kılmaktır. Ayrıca çağdaş animasyonlarda kadın öznesinin dönüşümünü sanat odaklı bir bakışla değerlendirmektir.

1.2 Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiş ve araştırma süreci doküman analiz yöntemi doğrultusunda oluşturulmuştur. Dokümanlardan elde edilen veriler önce betimsel analizle düzenlenmiş, sahnelerin düz anlamları belirlenmiştir. Daha sonra içerik analizi kapsamında ikonografik çözümleme, göstergebilimsel yorum, renk ve giyim kodlarının değerlendirilmesi yapılarak filmlerdeki kültürel, sembolik ve anlatısal katmanlar derinlemesine incelenmiştir.

Filmler seçilirken farklı coğrafyalardan ve kültürlerden gelen karakter örnekleri tercih edilmiştir. Brave, Persepolis, The Tale of the Princess Kaguya, Encanto ve Wolfwalkers animasyon filmleri üzerinden görsel, kültürel bağlamlarına değinilmiş; dönüşüm ve özne nesne ilişkisi içinde potansiyeli incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemi kapsamında yaygın olarak kullanılan betimleme ve yorumlama süreci izlenerek sahne çözümlemeleri, Roland Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımı doğrultusunda gösteren

(görsel öge), gösterilen (düz anlam) ve yan anlamlar (konotasyon/kültürel kodlar) düzeyleri üzerinden ele alınmıştır. Düz anlam ve yan anlam katmanları, bazı sahnelerde mit düzeyi eklenerek genişletilmiş. Böylece görsel ögelerin yalnızca betimleyici anlamları değil, tarihsel, kültürel ve ideolojik bağlamlar içinde yeniden üretilen anlamları da çözümlenmiştir. Bu yöntem, karakterlerdeki dönüşümü ve anlatı içindeki değişimlerin daha açık biçimde görünür olmasını sağlamıştır.

Nitel araştırma yaklaşımı disiplinler arası ve holistik bir bakış açısıyla, yorumsayıcı bir perspektiften araştırma problemini ele alarak anlam ve bağlam yönünde bir inceleme sunmaktadır (Karataş, 2015, s. 63). Nicel paradigmanın gerçeklik anlayışına ve bilgiye ulaşma biçimlerine yöneltilen eleştiriler üzerine değer temelli bir yaklaşım olarak geliştirililen bu yöntem (Özdemir, 2010, s. 326), "gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde" ortaya konduğu bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s. 39). Nitel çalışmalarda yaygın olarak kullanılan betimsel analiz, verilerin daha sade biçimde özetlenmesine imkân sağlarken içerik analizi ise veriler arasındaki ilişkileri ortaya çıkararak daha derinlemesine bir yorum sunar.

Doküman analizi, görsel ve yazılı verilerin sistematik biçimde incelenmesini ve bu verilerin anlamlandırılarak kayıt altına alınmasını kapsar. Bu yönüyle doküman analizi, araştırma sürecinde elde edilen görüşme ve gözlem verilerini tamamlayan, sosyal olguların bağlamını derinleştiren ve araştırmanın bütüncül niteliğini güçlendiren temel nitel veri toplama yöntemlerinden biridir. Aynı zamanda literatür taramasını da içeren doküman analizi, kayıt ve bilgilerin birleştirilmesini de sağlar (Baltacı, 2019, s. 376).

Çalışmanın metodolojik çerçevesi ikonografik yorumlama ve görsel çözümleme yöntemlerine dayanmaktadır. Görsel çözümleme, sahnelerdeki karakterlerin anlamsal katmanlarını ortaya koymak amacıyla kullanılmıştır. İkonografik yaklaşım ise sahnelerde yer alan sembol ve figürlerin kültürel, mitolojik ve tarihsel bağlamları içinde değerlendirilmesini sağlamıştır.

1.3. Literatüre Katkısı ve Araştırmanın Özgünlüğü

Bu çalışmada, animasyon filmlerinin kadınların gösterilme şeklini nasıl değiştirdiğini ve görsel iletişim tasarımı alanı için ne anlama geldiği incelenmektedir.

Çalışma kapsamında yapılan ikonografi, görsel anlatım ve renk kodu analizleri, animasyon estetiği ile toplumsal cinsiyet eksenli çözümlemeleri bir araya getirmektedir.

Bu yönüyle çalışma, hem sanatsal üretimlerde toplumsal cinsiyet rollerinin etkisini hem de bu rollerin kültürel ayrımlar üzerinden nasıl sorgulandığını ele alarak literatüre önemli bir katkı sağlamaktadır. Ayrıca, daha önce birlikte ele alınmayan Prenses Kaguya, Wolfwalkers, Persepolis gibi farklı kültürel altyapılara sahip filmlerin karşılaştırmalı analizlerine yer verilmesi, çalışmanın özgün yönünü ortaya koymaktadır.

1.4. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Bu çalışmada, feminist sanat kuramları çerçevesinde seçilen beş animasyon film üzerinden kadın karakter temsillerine odaklanılmıştır. Brave, Persepolis, The Tale of the Princess Kaguya, Encanto ve Wolfwalkers animasyon filmlerinde kadın karakterlerin farklı kültürel bağlamlar içinde nasıl temsil edildiği, görsel kimlik ve anlatım düzeyinde analiz edilmiştir. Çalışmanın kapsamı, belirli bir dönem (2000 sonrası) ve animasyon sineması içerisinde seçilen filmlerle sınırlandırılmıştır. Belgesel ve televizyon dizisi formatındaki animasyon yapımlar çalışmaya dahil edilmemiştir. Çözümlemeler, görsel kodlar, renk ve giyim ikonografisi ile karakter tasarım bağlamlarıyla sınırlandırılmıştır. Çalışmada kullanılan görsel analizler, filmlerin belirli sahneleri ve karakterleriyle sınırlı tutulmuş ve teknik animasyon süreçlerine, prodüksiyon detaylarına derinlemesine yer verilmemiştir.

1.5. İlgili Araştırmalar

Alan yazında animasyon sinemasında kadın karakter temsillerini inceleyen çeşitli çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin Töre Özsel (2017), Walt Disney animasyonlarında 2010 öncesi ve sonrası kadın karakter temsillerini karşılaştırmalı biçimde ele alarak feminist eleştirel bir çerçeve sunmuştur. Bunun yanında Akın (2017), çalışmasında kadın karakterlerin güncel sinemada güvencesizliklerini ve toplumsal konumlanışlarını incelemiştir. Karabayraktar (2017) ise fantastik sinemada kadın karakter yaratımını feminist bir perspektifle değerlendirmiştir. Bu çalışmalar, kadın temsillerine dair önemli veriler sunmakla birlikte, farklı kültürler ve animasyon ekollerine ait filmlerin karşılaştırmalı ikonografik çözümlemesine odaklanmamaktadır. Bu bağlamda mevcut çalışma, animasyon

sinemasında kadın öznesinin görsel, anlatısal ve sembolik temsillerini çok boyutlu bir çözümleme ile ele alarak literatüre katkı sunmayı amaçlamaktadır.

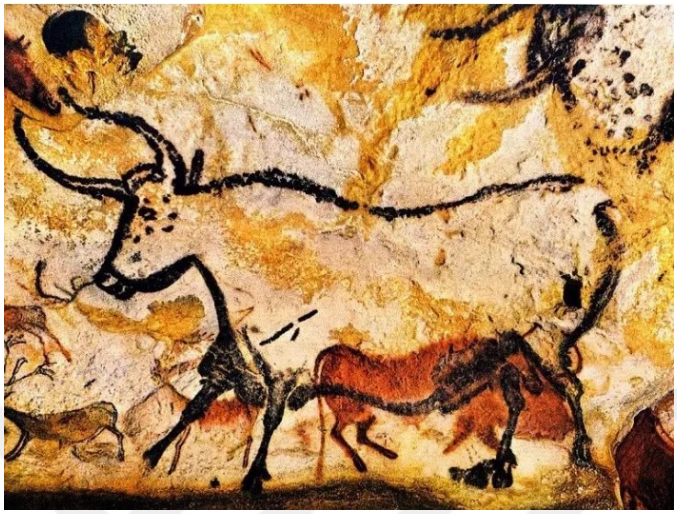
Öte yandan sinema çalışmalarında göstergebilimsel çözümleme yönteminin kullanıldığı tezler de bulunmaktadır. Büyükbaş (2020), Hollywood sinemasına ait filmleri Barthes'ın göstergebilimsel çözümleme yöntemiyle incelemiş ve kültürel/küresel temsilleri yorumlamıştır. Şahin (2024) ise televizyon dizilerinde kadın temsilini göstergebilimsel yöntemle incelemiştir. Bu çalışmalarda yöntemsel açıdan literatüre katkı sunulmakla birlikte, animasyon sinemasında kadın karakterlerin kültürlerarası görsel ve ikonografik kodlar üzerinden karşılaştırmalı bir analizi yapılmamıştır. Bu açıdan mevcut çalışma, alandaki boşluğu tamamlayıcı bir nitelik taşımaktadır.

2. ANİMASYONUN TARİHSEL VE TEKNİK GELİŞİMİ

Animasyon diğer adıyla "canlandırma sanatı", resim ve nesnelere devinim kazandırılarak izleyicide canlılık hissi uyandırmayı amaçlayan bir anlatım biçimidir (Aydıngüler, 2023, s. 355). Canlandırma sanatı başka bir deyişle, eylemi hayata geçirme ve hareketi temsil etme kapasitesi olarak tanımlanabilir (Moreno, 2014, s. 4). İnsanlık tarihi boyunca birey, gördüklerini, duyduklarını ve hissettiklerini ifade etme gereksinimi duymuştur. Bu gereksinim, yazılı tabletler ve mağara duvarlarındaki betimlemeler aracılığıyla somutlaşmıştır. Söz konusu görseller, ilkel insanın dünyaya dair algısını görselleştirdiği erken dönem anlatım prototipleri olarak değerlendirilmektedir (Setti, 2012, s. 11).

Animasyonun ilk denemelerine, bazı tarih öncesi mağara resimlerinde rastlanmaktadır. İspanya'da bulunan Altamira ve Fransa'daki Lascaux mağaralarında, dönemin insanlarının av sahnelerine yer verildiği görülmektedir. Bu resimlerde, hayvan ve insan uzuvlarının hareketliliğini aktarmak amacıyla aynı figürlerin farklı pozisyonlarda mağara duvarlarına tekrar tekrar resmedildiği anlaşılmaktadır (Görsel 1). Üst üste bindirilmiş çizimler aracılığıyla vahşi hayvanların koştuğu izlenimi yaratılmak istenmiştir. Doğal olmayan biçimlerde betimlenen bu figürler, figürlere basit biçimde hareket kazandırma çabası olarak yorumlanabilir. Bu durumun, pozisyon değiştirme isteğiyle birlikte silme ya da düzeltme araçlarının bulunmamasıyla ilişkili olduğu düşünülmektedir

(Moreno, 2014). Mağara çizimlerini, aktarılan bir mesajdan ziyade hayatta kalma içgüdüsü, doğa ile kurulan ilişki ve yaşanılan doğaüstü olaylara karşı gelişen duygu durumlarının büyülü bir yansıması olarak değerlendirmek gerekir (Frutiger, 2007, s. 83) (Görsel 2).



Görsel 1. Lascaux Mağarası (Arkhe, 2024)



Görsel 2. Chauvet Mağarası (Azéma, 2015)

Bu erken görsel anlatım biçimleri, zamanla farklı uygarlıklarda hareketin temsiline yönelik daha bilinçli estetik arayışlara dönüşmüştür. Birçok sanat tarihçisi, mağara duvarlarını kaplayan resimlerin insanın yaratıcı iradesinin bir yansıması olduğunu ve bu görsellerin var etme isteği, yaşanan dönüşümler ve bu dönüşümlerin beraberinde getirdiği kaygıları dışavurma arzusundan doğduğunu belirtmektedir (Setti, 2012, s. 10). Roma ve Yunan uygarlıklarında tanrı, sporcu ya da bir duygu durumunu anlatmak isteyen

heykeltıraşlar, heykellerde devinim etkisi yaratmaya çalışmışlardır. M.Ö 460 yılına ait birçok çömlek, kalkan vb. eşyaların üzerinde de bir hikâye anlatısına dayalı çizimlere rastlanmaktadır (Görsel 3). Bir başka örnek ise yaklaşık 4.000 yıl öncesine tarihlenen, Mısır'da bulunan IV. Khnumhotep'in mezarındaki güreş sahnesini betimleyen duvar tasvirleridir (Hünerli, 2005, s. 6) (Görsel 4). Yaklaşık 5.200 yıl öncesine tarihlenen İran'ın Sharh-e Sukhteh kentinde bulunan bir kâse üzerindeki keçi tasvirleri ise hareket aşamalarını gösteren ardışık çizimlerden oluşmaktadır (Görsel 5).



Görsel 3. Volute Krater, Attika MÖ 490-MÖ 460 (The British Museum, t.y.-b)



Görsel 4. Khnumhotep ve Niankhkhnum Mezarı, Mısır. (Kambon, 2018)



Görsel 5. İran Sharh-e Sukhteh – 5200
(Oliveira, 2018)

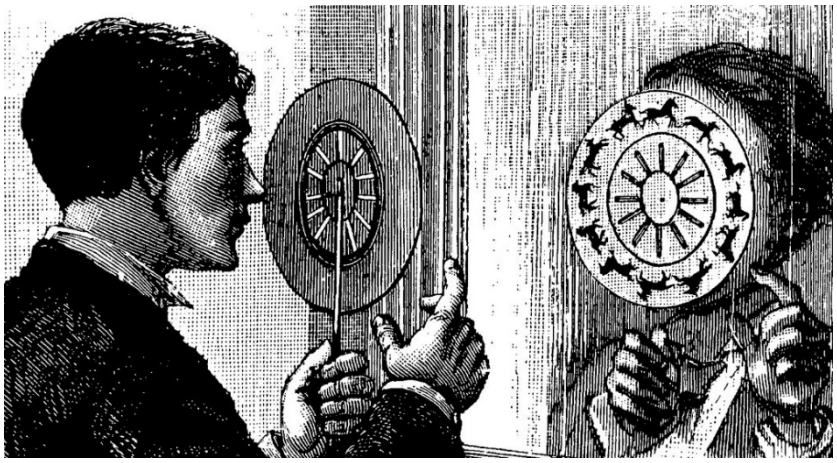
Bu örnekler, hareketin görsel temsiline yönelik arayışların tarih boyunca kesintisiz biçimde sürdüğünü göstermektedir. Mağara duvarlarındaki çizimlerle başlayan hareket izlenimi, zamanla Mısır hiyerogliflerine, Yunan vazolarındaki ardışık figürlere ve farklı kültürlerin görsel anlatım biçimlerine kadar uzanan tarihsel bir süreci yansıtmaktadır. Bu süreç, hareketin bilinçli ve sistemli bir şekilde yapılandırılması için zemin oluşturmuştur. Antik Çağ'dan Orta Çağ'a kadar uzanan bu görsel gelişim çizgisi, Rönesans ve Aydınlanma Çağı dönemlerinde optik alanındaki çalışmalarla ivme kazanmıştır. Bu optik araştırmalar, hareketli görüntüye dayalı modern görsel teknolojilere öncülük etmiştir.

Bu tarihsel bağlamda, 17. yüzyılda geliştirilen Laterna Magica (sihirli fener), hareketli görüntü fikrinin teknik anlamda ilk örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. 1645 yılında Athanasius Kircher'in tasarladığı sihirli fener, günümüz sinema çekim araçlarının gelişimine zemin hazırlayan bir düzenek olarak değerlendirilmektedir. Camera Obscura (karanlık oda) ile benzer yönler taşıyan bu düzenek, aynalar ve cam slaytlar aracılığıyla görüntülerin yansıtılmasını sağlamaktaydı (Çakmak ve Karaoğlu, 2020, s. 516). 1736 yılına gelindiğinde, sihirli fener temel alınarak hareketli görüntü üretmeyi amaçlayan Pieter Van Musschenbroek'in çalışmaları kapsamında hareket yanılsaması yaratılmış, ardışık görüntüler oluşturulmuş ve bu denemeler yansıtılan ilk animasyon örnekleri olarak nitelendirilmiştir (Borges, 2019, s. 72).

Bu teknik aygıtların gelişimi, hareket algısının bilimsel olarak açıklanmasına yönelik kuramsal çalışmaları da beraberinde getirmiştir. 1800'lerin ortalarına doğru, hareket algısını temsil etmeye yönelik cihazlar geliştirilmeye başlanmıştır. 1824 yılında optik illüzyonlara ilişkin çalışmaların başlamasına olanak sağlayan Peter Mark Roget'in "Objelerin Hareketlerine Göre Görüş Sürekliliği" (Persistence of Vision with Regard to Moving Objects) başlıklı yayını, bu alan için önemli bir referans niteliği taşımaktadır. Roget'e göre görsel kalıcılık, hareket eden nesnenin yüksek hızda algılanması sonucunda hareketsiz bir görüntü izlenimi oluşmasına dayanan ve "retina kalıcılığı" olarak adlandırılan bir fenomendir (Chaves Júnior, 2009, s. 6). Görüntünün sürekliliği üzerine Roget (1825), dört temel ilke üzerinde durmuştur. Bunlar;

1. Görüntünün, izleyicinin aynı anda yalnızca tek bir görüntüyü algılamasına izin verecek biçimde gösterilmesi.
2. Görüntünün, arka arkaya ve hızla tek bir noktada gösterilmesi sonucu retinada iz bırakılması.
3. Gözde yanılsamanın sağlanması ve retinada izin kalması için gösterim hızının yeterli düzeyde olması.
4. Görüntü sürekliliğinde inandırıcılığın sağlanabilmesi için gereken ışık kaynağının kullanılması (Hünerli, 2005, s. 10).

Belçikalı bilim insanı Joseph Plateau, 1829 yılında hazırladığı "Renklerin Retina Üzerindeki Etkileri" adlı doktora tezinden üç yıl sonra bu araştırmalarını ilk hareketli görüntüyü oluşturmak amacıyla kullanmıştır. Phenakistiscope adı verilen bu düzenek, birbirine bağlı iki diskten oluşmaktaydı. Bir diskte eksen etrafında konumlandırılmış çizimler yer alırken, diğer diskte aynı düzende açılmış yarıklar yer almaktadır. Bu iki disk zıt yönlerde döndürüldüğünde hareket yanılsaması ortaya çıkmaktadır (Chaves Júnior, 2009, s. 7). 19. yüzyıl içerisinde Phenakistiscope, benzer aygıtlarla birlikte bir eğlence aracı olarak kullanılmak üzere geliştirilmiştir. Bu aygıtlar sayesinde izleyici, örneğin bir akrobatın taklalarını ya da bir atın koşuşunu defalarca izleyebilme olanağına kavuşmuştur (Hünerli, 2005, s. 11) (Görsel 6).



Görsel 6. Phenakistiscope (Fancy Names and Fun Toys, Phenakistiscope)

Bu tür optik aygıtlar, hareketli görüntü fikrinin deneysel düzeyden sinematografik bir dile evrilmesinde belirleyici bir rol oynamıştır. Bir hareket yanılsaması olarak animasyon, görüntülerin art arda, hızlı bir şekilde birbirini takip etmesine dayanan bir tekniktir. Bu teknik, teknolojik gelişmelerin etkisiyle işlevsel hale gelerek 20. yüzyılın başında sinema alanında kendine yer bulmuştur. Söz konusu teknik ilerleme, animasyon üretiminde yeni bir dönemin başlamasına olanak sağlamış ve modern animasyonun temelini oluşturmuştur (Setti, 2012, s. 26). Bu gelişmeler doğrultusunda, erken dönem animasyon örnekleri teknik ve anlatısal özellikleri bakımından incelenmeye değer bir alan sunmaktadır.

2.1. Erken Dönem Animasyon Örnekleri

19. yüzyılın sonları ile 20. yüzyılın başlarında Thomas Edison ve William Dickson tarafından icat edilen ve Lumière Kardeşler tarafından geliştirilen Kinetograf, animasyon film yapımlarının teknik gelişimi için başlangıç noktası olmuştur (Yenidoğan, 2018, s. 11). Erken dönem animasyon sinemasında film üretimi, skeç geleneğine dayalı bir yapı sergilemiş ve stop-motion ile cel animasyon teknikleriyle geliştirilmiştir (Çutsay, 2020, s. 89). Stop-motion animasyon, diğer bir deyişle duraklı çekim yöntemi, çekim sırasında nesnenin kısa aralıklarla durdurulup yeniden konumlandırılması ve kare kare hareket ettirilmesiyle oluşturulan bir dizi durağan görüntü yanılsamasına dayanan bir tekniktir (Şenler, 2005, s. 102). Bu tür erken dönem animasyon teknikleri, canlandırma sinemasının

tarihsel gelişimi içerisinde farklı evreler üzerinden değerlendirilmektedir. Canlandırma sinemasının dört evreden geçtiği söylenebilir. Bunlar:

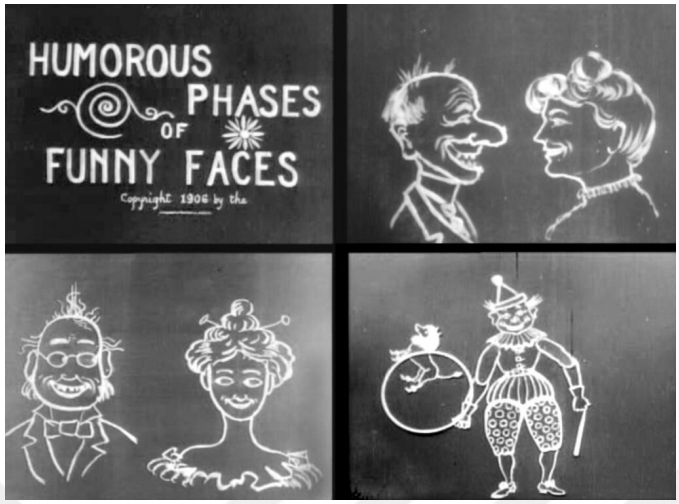
1. Başlangıçtaki büyücülük ve gözbağcılık dönemi,
2. 1920'lerde, çizgi filmin sinema endüstrisi içinde ticari bir ürün hâline geldiği dönem,
3. 1930 ve 1940'larda, canlandırma filminin uzun metrajlı eğlence filmi biçiminde dönüşmesini sağlayan teknik gelişim dönemi,
4. İçinde bulunduğumuz dönemde ise canlandırma filminin, sinema endüstrisinden televizyon reklamlarına ve özel deneme ile eğitim filmlerine kadar pek çok alanda yaygınlaştığı bir evre söz konusudur (Sipahioğlu, 1979, s. 260).

Bu tarihsel gelişim süreci içerisinde animasyonun teknik ve anlatı yapısı evrilmiş ve endüstriyel bir kimlik kazanmasına zemin hazırlamıştır. Başlangıçta bir salon eğlencesi olarak ortaya çıkan flaş çizim (lightning sketch) tekniği, çizgilerin hareket ederek bir hikâye oluşturabileceği düşüncesini doğurmuştur. Flaş çizim, temel çizgilerin hızlı biçimde kâğıda aktarılması, çizime yeni unsurlar eklendikçe anlamın değişerek farklı imgeler oluşturması ve bu süreç sonunda bir hikâye yapısının ortaya çıkmasına olanak tanıyan bir teknik olarak tanımlanmaktadır (Samancı, 2004, s. 5).

1900 yılında James Stuart Blackton tarafından hazırlanan Büyülü Çizim *(*The Enchanted Drawing*)* filmi, flaş çizim tekniğinin filme alınarak uygulanması mantığına dayanmaktadır (Aslan, 2021, s. 1064). Ancak bu yapımın ilk animasyon filmi olarak kabul edilmemesinin nedeni, çizgilerin kesintisiz bir hareket yerine atlamalı bir şekilde görünmesidir (Samancı, 2004, s. 6).

1906 yılına gelindiğinde Blackton'un Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri *(*Humorous Phases of Funny Faces*)* adlı yapımı, stop-motion tekniğiyle hazırlanmış olup literatürde ilk animasyon filmi olarak kabul görmüştür (Aydın ve Ulutaş, 2021, s. 22) (Görsel 7).

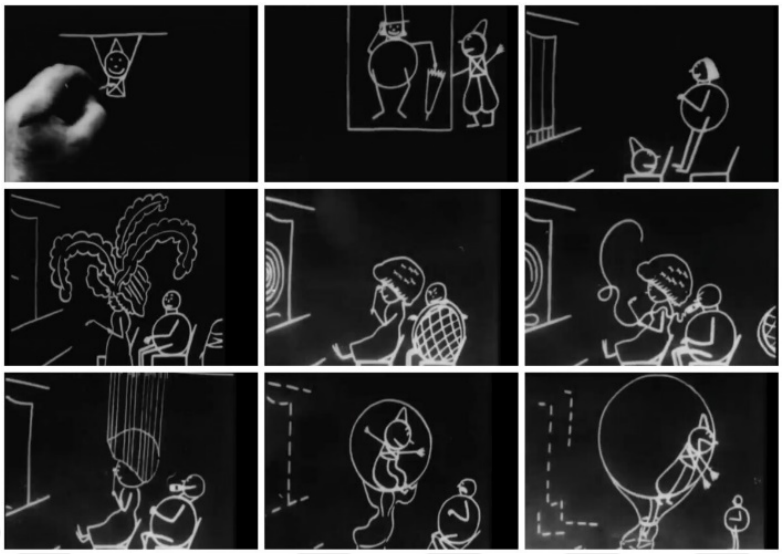
Blackton'un çalışmalarıyla temelleri atılan bu erken dönem animasyon anlayışı, Émile Cohl ile çizgisel ve deneysel bir anlatım yönünde gelişmiştir.



Görsel 7. Humorous Phases of Funny Faces,1906
(Kulundžić, 2020, s. 7)

Émile Cohl tarafından hazırlanan Fantasmagorie, animasyon sinemasının öncü yapıtlarından biri olarak kabul edilmektedir (Bingöl, 2025, s. 249). Cohl'ün 1908 yılında gerçekleştirdiği bu film, çizimlerin beyaz kâğıt üzerine siyah mürekkep ile uygulanıp kare kare fotoğraflanması yoluyla oluşturulmuştur (Aslan, 2021, s. 1064). Bu yöntem, üretim sürecinin görünürlüğünü geri planda bırakarak görüntünün daha temiz ve net bir biçimde izleyiciye ulaşmasını sağlamıştır (Samancı, 2004, s. 21).

Gerçeklik ilkesine bağlı kalmayan Cohl, erken dönem animasyon sanatçıları arasında özellikle mecaz anlatım ve antropomorfik özellikleriyle öne çıkmaktadır (Aydın ve Ulutaş, 2021, s. 24). Filmlerinde soyut bir perspektife yönelen sanatçı, Aydaki Adam (Clair de Lune Espagnol) adlı yapımında ay yüzeyine kaş ve göz çizerek, hatta kendisine dil çıkaran aya ateş edip balta fırlatarak onu canlı bir varlık gibi betimlemiştir. Çizimler, kuklalar ve gerçek nesneler gibi pek çok objeyi bir arada kullanan Cohl, animasyonda doğaüstü bir dünyanın temellerini atan isimlerden biri hâline gelmiştir (Hünerli, 2005, s. 16) (Görsel 8)



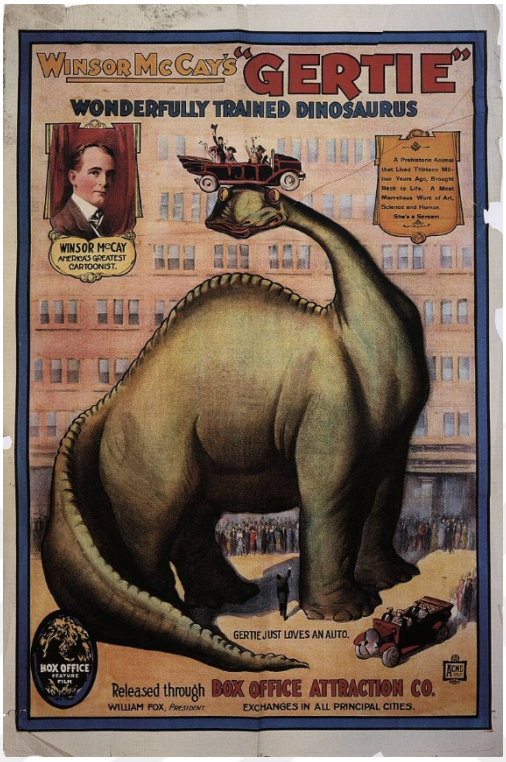
Görsel 8. 1908 Émile Cohl, Fantasmagorie
(Animaphics, 2020)

Émile Cohl'den farklı olarak Winsor McCay, yapım sürecini doğrudan görünür kıldığı filmleriyle kendini yansıtan (self-reflexive) bir anlatı geliştirmiştir. McCay, Küçük Nemo (Little Nemo), Uçan Ev (The Flying House) ve Dinozor Gertie (Gertie the Dinosaur) gibi yapımlarıyla döneminin teknik koşullarının animasyona nasıl yansıdığına dair önemli örnekler sunmuştur (Aslan, 2021, s. 1064). Çizimlerin renkli olarak fotoğraflanamadığı bir dönemde Küçük Nemo, renkli animasyon görüntüleriyle izleyici karşısına çıkan ilk örneklerden biri olmuştur (İnanç, 2023, s. 76).

1914 yılında yayımlanan Dinozor Gertie (Gertie the Dinosaur) adlı animasyon filmi büyük bir yankı uyandırmıştır. McCay, Gertie karakteri üzerinden insana özgü davranışları canlandırarak gerçeklik eğilimini izleyici üzerinde etkili bir biçimde kullanmıştır (Yenidoğan, 2018, s. 21) (Görsel 9). Gertie'nin vücut kaslarının hareketlerinde görülen belirginlik, nefes alış-verişinin görünür olması ve jestlerinin doğallığı, McCay'in formların gerçekliğini ön planda tuttuğunun en belirgin göstergeleridir (Samancı, 2004, s. 16).

Bu teknik yenilikler, animasyonun bireysel üretimden endüstriyel bir yapıya evrilmesinde belirleyici olmuştur. Bu dönemin önemli isimlerinden biri olan Max Fleischer, rotoskop olarak bilinen tekniği geliştirmiştir. Rotoskopi, canlı oyuncuların hareketlerinin kamera ile kaydedilmesi, ardından bu görüntülerin kare kare kopyalanarak çizime

dönüştürülmesi ve nihayetinde animasyona aktarılması esasına dayanmaktadır (Çakıcıoğlu İlhan, 2023, s. 5413).



Görsel 9. Winsor McCay, Gertiethe Dinosaur, 1914 (Jordan, 2024)

Erken dönem animasyonlarında formların belirginleşmesi, anatomik yapının çizimlerle eşdeğer bir düzeye ulaşması ve renklendirme çalışmalarındaki yenilikler, animasyon sinemasının endüstrileşme sürecini hızlandırmıştır. Animasyon stüdyolarının kurulmasıyla birlikte daha düzenli ve disiplinli bir üretim yapısına geçilmiş, böylece "Amerikan Tarzı" olarak adlandırılan estetik ve teknik bir anlayış ortaya çıkmıştır. Çizgi roman karakterlerinin animasyon filmlere aktarılmaya başlandığı 1917 yılında George Herriman'ın "Çılgın Kedi" (Krazy Kat) karakteri birçok sanatçı tarafından filme uyarlanmıştır (Hünerli, 2005, s. 16). Aynı dönemde Pat Sullivan'ın Felix the Cat filmi dergi ve gazetelerde popülerlik kazanmış; Max Fleischer ise Popeye ve Betty Boop gibi karakterlerle animasyon sinemasında önemli bir yer edinmiştir (Dinç, 2025, s. 1162). Bu yıllar, animasyon karakterlerine toplumsal olayların, normların, kadın temsillerinin, cinsellik ve güç kavramlarının işlendiği bir dönem olarak dikkat çekmektedir.

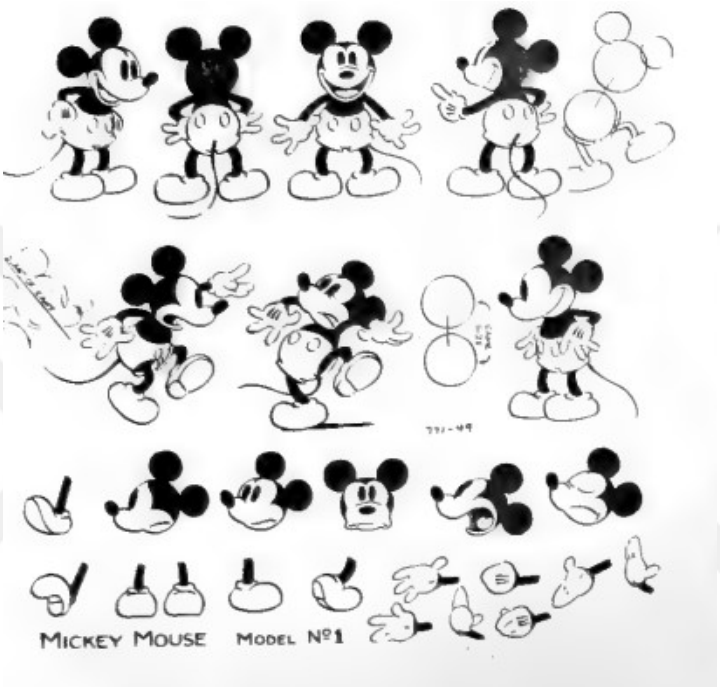
Avrupa animasyon endüstrisinin erken dönem gelişiminde İngiltere ve Fransa'nın öncü olduğu görülmektedir (Dobson, 2009, s. 44). İngiliz animasyon tarihinde öne çıkan John Halas ve Joy Batchelor, ülkenin en önemli stüdyolarından biri olan Halas & Batchelor Cartoons Film Ltd.'i kurmuşlardır (Hünerli, 2005, s. 38). 1954 yılında George Orwell'ın Hayvan Çiftliği (Animal Farm) adlı eserinin animasyon filmine uyarlanması İngiltere'de büyük ses getirmiş, yapım hem politik içeriği hem de animasyon tekniğiyle dönemin dikkat çeken örneklerinden biri olmuştur. Bunun yanı sıra Short Vision, A Midsummer Nightmare ve A Christmas Carol gibi yapımlar İngiliz animasyon tarihinde estetik ve tematik açıdan önemli bir yer tutmaktadır.

Fransa'da ise animasyonun erken dönemine damga vuran öncü isimler arasında Émile Reynaud, Émile Cohl, Georges Méliès ve Lumière Kardeşler yer almaktadır. Bu sanatçılar, optik oyuncaklardan kare kare çizimlere uzanan çeşitli tekniklerle animasyonun temellerini atmış ve Avrupa animasyonunun gelişiminde belirleyici bir rol oynamışlardır. Gerçekleştirdikleri yapımlar yalnızca teknik yenilikler açısından değil, anlatısal yapıları bakımından da sinema tarihinde önemli bir konuma sahiptir. 1936 yılında Paul Grimault ve André Sarrut tarafından kurulan Les Gémeaux, Fransa'nın ilk animasyon stüdyosu olmuş; stüdyo 1937 yılında hazırladığı Phénomènes Électriques (Elektrik Olayları) adlı filmle yenilikçi grafik anlayışını ortaya koymuştur (Hünerli, 2005, s. 40).

2.2. Walt Disney Dönemi ve Klasik Animasyon

Animasyon sineması Disney ile başlamamış olsa da Walt Disney'in oluşturduğu geniş izleyici kitlesi sayesinde animasyon, zamanla "Disney" adıyla özdeşleşmiştir. Erken dönem animasyonunun ardından gelen ikinci dönem, literatürde Disney döneminin başlangıcı olarak kabul edilmiş ve bu süreç "animasyonun altın çağı" şeklinde adlandırılmıştır. Bu dönemde, erken animasyondaki sınırlı gerçeklik algısının yerini Disney'in canlılık yanılsaması güçlü karakter anlayışı almıştır.

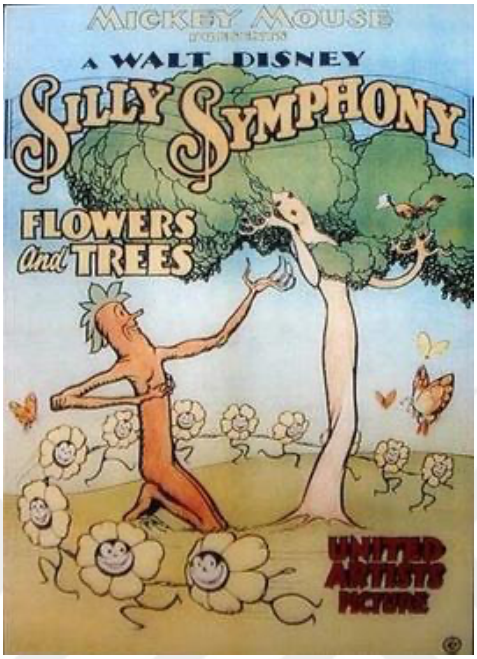
Bir reklam evine ressam olarak giren Walter Elias Disney,1923 yılında Hollywood da kendi canlandırma stüdyosunu kurarak yeni dönem adımlarına başlamıştır (Şimşek, 2024, s. 21). Disney ve Ub Iwerks birlikte tasarladıkları Mickey Mouse karakteri, film endüstrisinde bir dönüm noktası olmuştur. Erken dönem animasyonda karşılaşılan iki temel teknik sorun olan ses ve renk eksikliğine karşı Disney stüdyoları,1928 yılında ilk sesli animasyon film Kaptan Miki (Steamboat Willie)'yi gösterime sunmuştur (Görsel 10).



Görsel 10. Mickey Mouse model çizimi (Finch, 1995)

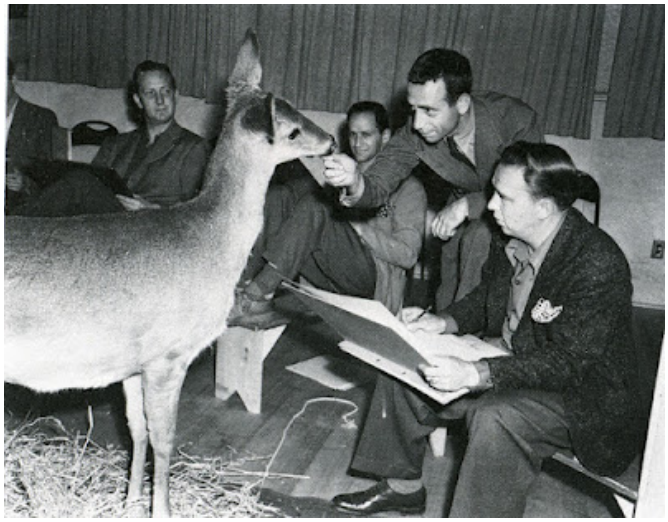
1932 yılında animasyonda önemli bir teknik sorun olan renk meselesine, Disney stüdyolarında Silly Symphonies / Flowers and Trees (Saçma Senfoniler / Ağaçlar ve Çiçekler) animasyonu ile çözüm getirilmeye çalışılmıştır (Görsel 11). Başlangıçta suluboya tekniğiyle uygulanan renk kullanımı, ilerleyen süreçte yağlı boya kullanımına dönüşmüştür. Yağlı boya, gerçeklik algısını güçlendiren bir tercih olarak ön plana çıkmaktadır. Berger, yağlı boyayı "nesnelerin okunabilirliğini, dokusunu, parlaklığını ve katılığını yansıtabilmedeki üstünlüğü" nedeniyle diğer tekniklerden ayrılan bir tür olarak tanımlamaktadır (Berger, 1999, s. 88). Disney'in gerçekçilik anlayışıyla bu seçimin örtüşmesi, stüdyonun estetik yönelimleriyle paralellik göstermektedir. Bu deneyimlerin sonucunda 1937 yılında Walt Disney, ilk uzun metrajlı renkli animasyon filmi olan Pamuk

Prenses ve Yedi Cüceler (Snow White and the Seven Dwarfs)'i sinemaya sunmuştur (Sansarcı, 2014, s. 52).



Görsel 11. Silly Symphony poster, 1932 (Finch, 1995, s. 55)

Disney, animasyonun gerçekliğini güçlendirmek amacıyla çeşitli yöntemlere başvurmuştur. Erkek ve kadın karakterlerin hareketlerini en ince ayrıntısına kadar incelemek için aktörler filme alınmış, böylece jest ve mimiklerde en ufak yanlışlığın bile izleyici üzerinde olumsuz bir etki yaratması önlenmeye çalışılmıştır (Finch, 1995, s. 147). Canlı mankenlerin stüdyoda referans olarak kullanılması bu süreçte büyük önem taşımıştır. Öyle ki, Pamuk Prenses karakterinin çizimlerinde canlılık elde etmekte zorlanan çizerler, stüdyoya getirilen oyuncu üzerinde makyaj uygulamış ve prensesin soluk ve cansız görünümünü gidermiş; böylece arzu edilen ifade yakalanmıştır. Benzer şekilde Bambi filminde tüm anatomik detayları doğru biçimde aktarmak isteyen çizerler, stüdyoya getirilen geyik, tavşan ve at gibi hayvanları yakından gözlemlemiş ve hatta onları besleyerek bire bir inceleme fırsatı bulmuşlardır (Samancı, 2004, s. 44) (Görsel 12).



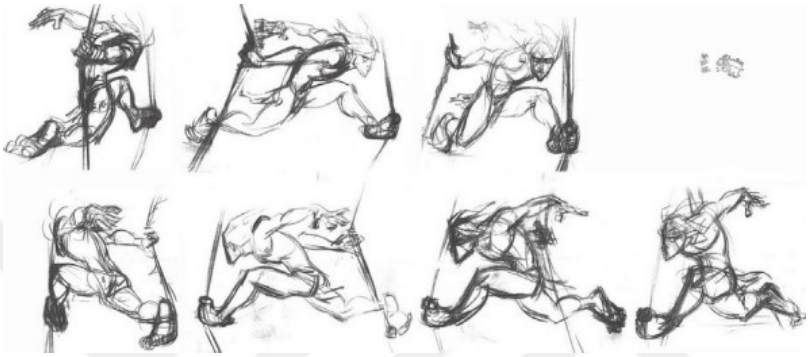
Görsel 12. Frank Thomas -1946 Disney Stüdyo
(Walt Disney Archive, 2025)

Canlandırma sanatı, diğer tüm sanat dallarında olduğu gibi kendi kurallarını ve yöntemlerini oluşturma gereksinimi duymuştur. Hareketin inandırıcılığını artırmak ve izleyici üzerinde güçlü bir etki yaratmak amacıyla çeşitli yöntemler geliştiren animasyon sanatçıları, temelde daha başarılı ve doğru sonuçlar veren belirli prensiplere ulaşmışlardır (Balaban, 2014, s. 36) (Görsel 13). Bu prensiplerin Disney stüdyosunun tarihsel gelişimi içerisinde ortaya çıktığı bilinmektedir. Stüdyoda yürütülen animasyon süreçlerinin sistematik olarak analiz edilmesi ve adlandırılması, aynı zamanda yeni katılan sanatçılara bu uygulamaların öğretilmesi, canlandırma sanatının mesleki standartları olarak kabul edilmiştir (Thomas & Johnston, 1981, s. 46).

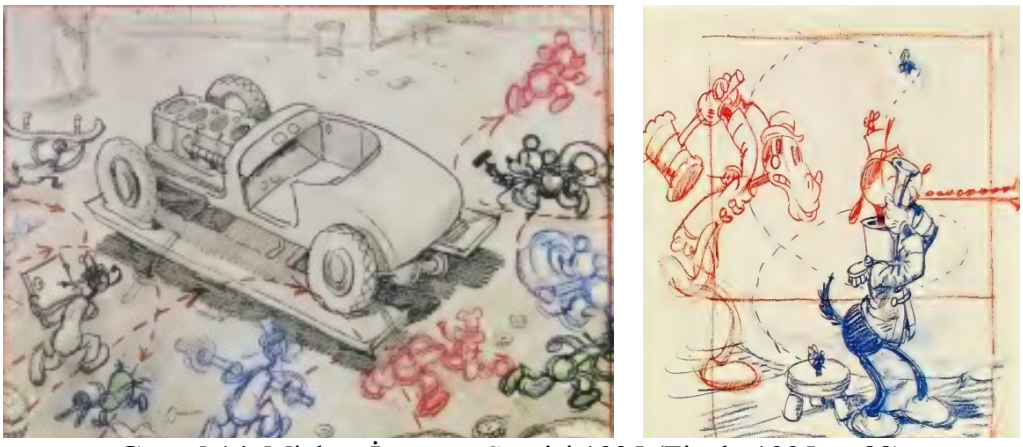
Bu çalışmalar sonucunda animasyonun temel on iki prensibi ortaya konmuştur:

1. Squash and Stretch: Bastırma (ezme) ve uzatma (germe)
2. Anticipation: Tahmin (hareketi önceden sezme)
3. Staging: Gösterim (sahneleme)
4. Straight Ahead Action and Pose to Pose: Pozdan Poza ve Düz Eylem
5. Follow Through and Overlapping Action: Tamamlama ve Üst üste Binme Hareketi
6. Slow In and Slow Out: Yavaşlama ve Hızlanma
7. Arcs: Yaylar

8. Secondary Action: İkincil Eylem
9. Timing: Zamanlama
10. Exaggeration: Abartma
11. Solid Drawing: Üç Boyutlu Çizim
12. Appeal: Karakter Çekiciliği (Balaban, 2014, s. 38) **(**Görsel 14).



Görsel 13. Tarzan Karakter Dönüşümü (Campbell,2014)



Görsel 14. Mickey İstasyon Servisi 1935 (Finch, 1995, s. 88**)**

Disney animasyon sinemasının altın çağının yaşandığı 1901–1966 döneminde, Steamboat Willie'nin (1928) ardından sırasıyla Pinokyo (1940), Dumbo (1941) ve Bambi

(1942) gibi kült filmler piyasaya sürülmüştür (Yücel, t.y.). II. Dünya Savaşı sırasında Disney, önemli finansal kayıplar yaşamış ve stüdyo, ordu için eğitim ve propaganda niteliği taşıyan animasyon filmleri üretmekle görevlendirilmiştir (Hünerli, 2005, s. 24).

Bu dönemdeki üretim anlayışı, Disney'in anlatı kaynaklarını büyük ölçüde geleneksel masallar ve destanlardan seçmesiyle şekillenmiştir. Özellikle farklı kültürlere ait anlatıların sinemasal uyarlamaları, stüdyonun uluslararası izleyici kitlesine ulaşmasında belirleyici olmuştur. Bir Çin destanından esinlenerek hazırlanan Mulan (1998), Disney'in uluslararası pazarda geniş bir izleyici kitlesi edinmesinde önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilmektedir (Abdulmecid, 2023, s. 12).

Günümüzde etkisini hâlâ sürdüren "Disney Tarzı Animasyon" geleneği, birçok Oscar ödülüyle de taçlandırılmıştır. Oyuncak Hikâyesi (Toy Story), Kayıp Balık Nemo (Finding Nemo), Küçük Denizkızı (The Little Mermaid) ve Güzel ve Çirkin (Beauty and the Beast) bu başarıyı temsil eden önemli animasyon filmlerinden bazılarıdır.

2.3. Dijital Tasarım ve Teknik Gelişmeler

Bu estetik ve anlatısal geleneğin sürekliliği, animasyonun teknik üretim süreçlerinde yaşanan dijital dönüşümle birlikte yeni bir boyut kazanmıştır. Dijital tasarım, bilgisayar destekli yazılımlar aracılığıyla görsel içerik üretimini kapsayan geniş bir tasarım disiplinidir. Grafik tasarım, üç boyutlu modelleme, tipografi, hareketli grafikler ve interaktif medya bu disiplinin temel bileşenlerini oluşturmaktadır (Görsel 15). Animasyon sanatında dijital tasarım, karakterlerin, arka planların ve sahne geçişlerinin oluşturulmasında temel bir rol üstlenmektedir. Geleneksel, elle çizilen animasyon yöntemlerinden farklı olarak dijital tasarım sürecinde görüntüler; vektörel veya piksel tabanlı grafikler aracılığıyla dijital ortamda üretilir. Bu yöntem, üretim sürecini hızlandırmakta ve tasarıma daha fazla esneklik sağlamaktadır



Görsel 15. Disney Animation Studios - Glen Keane (Hernández,2011)

1970'li yıllarda bilgisayar destekli canlandırma çalışmalarının hız kazanmasıyla birlikte, 1974 yılında René Jodoin tarafından Hunger adlı bilgisayar destekli animasyon çalışması Akademi Ödülü'ne aday gösterilen ilk bilgisayar animasyonu olma özelliğini taşımaktadır (Parent, 2002, s. 28). Bu erken dönem deneysel üretimler, bilgisayar animasyonunun yalnızca teknik bir araç değil, bağımsız bir anlatım dili olarak gelişmesinin önünü açmıştır. 1986 yılında Steve Jobs, Ralph Guggenheim, Ed Catmull ve John Lasseter tarafından Pixar şirketinin kurulmasıyla, tamamen bilgisayar animasyon tekniği kullanılarak üretilen Luxo Jr. Adlı kısa animasyon filmi gerçekleştirilmiştir (Şenlik, 2023, s. 33). Dijital araçlar sayesinde animatörler, sahneleri daha kontrollü biçimde inşa edilebilmekte; renk, ışık, kompozisyon gibi görsel unsurları eş zamanlı olarak düzenleyebilmektedir.

Adobe After Effects, Photoshop, Illustrator, Blender, Toon Boom Harmony ve Maya gibi yazılımlar günümüzde yaygın olarak kullanılan dijital tasarım araçlarıdır. Dijital tasarım süreci, animasyonun hem teknik hem de estetik boyutunun gelişmesinde kritik bir aşama hâline gelmiştir.

2.3.1. 2B (İki Boyutlu) Animasyon Nedir?

2B animasyon, yatay ve dikey düzlemlerde hareket eden karakterlerin ya da objelerin, zaman içinde değişen çizimlerinin art arda gösterilmesiyle oluşturulan bir tekniktir. Geleneksel olarak her bir kare elle çizilirken, günümüzde bu süreç dijital yazılımlar aracılığıyla çizilmekte ve bilgisayar ortamında canlandırılmaktadır. Bu yöntem, özellikle

karakter mimiklerinin, jestlerinin ve anlatı dilinin güçlü şekilde aktarılmasında etkili olmaktadır (White, 2017).

2B animasyonlar, çizgi filmlerden reklam filmlerine, mobil uygulamalardan internet içeriklerine kadar pek çok alanda kullanılmaktadır. Disney'in klasik dönem animasyonları örneğin Bambi, The Little Mermaid (Küçük Deniz Kızı) bu teknikle üretilmiş yapımların başında gelmektedir. Günümüzde dijital 2B animasyonlar, rigging ve motion tweening gibi dijital tekniklerle desteklenerek hem üretim süreci hızlandırılmakta hem de görsel kalite büyük ölçüde artırılmaktadır (Satria, 2019).

2.3.2. 3B (Üç Boyutlu) Animasyon Nedir?

3B modelleme, objelerin X, Y ve Z düzlemlerinde konumlandırılarak bilgisayar ortamında yazılımlar aracılığıyla oluşturulduğu bir üretim sürecidir (Südor, 2021, s. 1758). Bu modellerin canlandırılabilmesi için hareketlendirme (rigging), doku kaplama (texturing), ışıklandırma (lighting) ve kamera açıları gibi teknik uygulamalar gerçekleştirilir (Beane, 2012, s. 33). 3B modelleme mimarlık, oyun tasarımı, endüstriyel tasarım ve film gibi birçok farklı sektör tarafından kullanılan yaygın bir görselleştirme yöntemidir (Autodesk, 2025).

3B animasyon, hem görsel gerçekçilik hem de fiziksel hareketlerin doğal ve etkileyici biçimde yansıtılması açısından önemli avantajlar sunar (Blair, 2018). Pixar'ın Toy Story (1995) filmi, sinema tarihinde tam uzunlukta ilk 3B animasyon olarak kabul edilmekte ve bu yönüyle hem ticari hem de sanatsal anlamda önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilmektedir (Şimşek, 2024, s. 57). Bu filmle birlikte 3B animasyon, modern animasyon üretiminin temel yöntemi hâline gelmiş ve sektörde teknik kapasite ile estetik anlayış bakımından köklü bir dönüşüm yaratmıştır.

Günümüzde Blender, Autodesk Maya ve Cinema 4D gibi profesyonel yazılımlar 3B animasyon üretiminde en sık tercih edilen araçlar arasında yer almaktadır. Bu yazılımların kullanımı yalnızca ileri düzey teknik bilgi gerektirmemekte, aynı zamanda sanatsal sezgi ve tasarım becerisiyle desteklenen disiplinlerarası bir çalışma süreci de talep etmektedir. 3B animasyonun üretim aşamaları genel olarak şu adımlardan oluşmaktadır:

1. Modelleme: Karakter ve objelerin dijital üç boyutlu formlarının oluşturulması

2. Rigging: Modelin iskelet sistemiyle hareket edebilir hale getirilmesi
3. Animasyon: Zaman çizelgesi üzerinde karakterin hareketlerinin belirlenmesi
4. Rendering: Son görsellerin oluşturulması (Görsel 16)



Görsel 16. Monsters Unıversıty, Modelling and Final Image (Amyl, 2021)

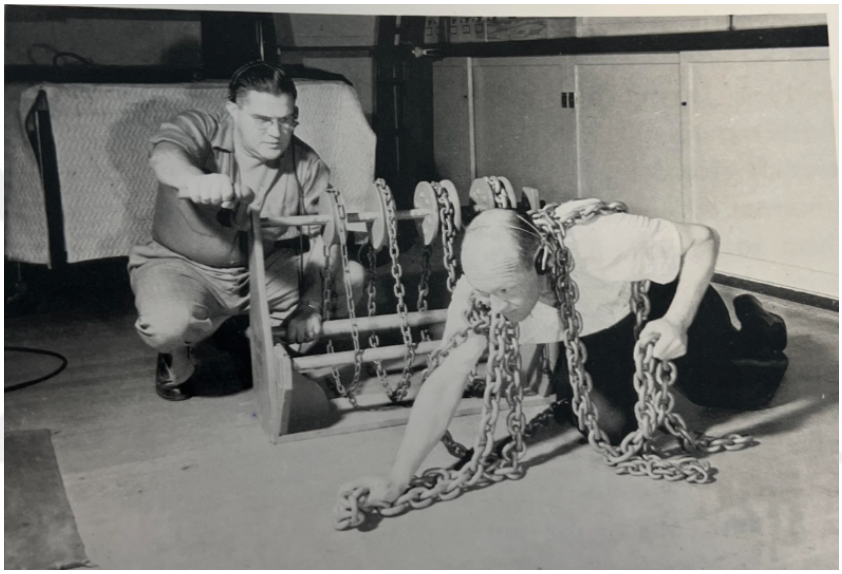
3. ANİMASYON STÜDYOLARINDA KARAKTER TEMSİLLERİ VE TASARIM POLİTİKALARI

3.1. Karakter Tasarlama Süreci

Animasyon filmlerinin başarılı olabilmesi için yaratıcı ve bütüncül bir zeminde üretim sürecine ihtiyaç vardır (White, 2017, s. 11). Canlandırma filmlerinin yapım sürecine bakıldığında, teknik ve estetik unsurların belirli bir akış içerisinde ilerlemesinin zorunlu olduğu görülmektedir. Bir animasyon filmi yapım öncesi (pre-production) ve yapım sonrası

(post-production) olmak üzere birçok aşamadan geçer ve yaratıcı ekibin ortak çalışmasının sonucunda şekillenir.

Karakterin etkinlik gösterdiği sahayı anlamlandırabilmek için yönetmen ve animatörün sahneyi zihninde canlandırabilmesi ve izleyiciye hangi duyguyu vermek istendiğinin resmedilmesi hayati bir önem taşımaktadır (Hayes, 2013, s. 16). Animatör için sadece iyi çizim yeteneğine sahip olmak yeterli değildir; aynı zamanda karakter, mekân, hareket, diyalog, kurgu, fonetik, müzik ve ritim konusunda bilgi sahibi olması gerekmektedir (Blair, 2018, s. 10) (Görsel 17).



Görsel 17. Disney Stüdyoları, 1950'li yıllarda ses efektleri kaydına dair bir sahne (u/midcenturyghost, 2023).

Karakter tasarımında kullanılan renkler, formlar ve çizgi tipleri, karakterin kişiliği hakkında doğrudan bilgi veren görsel göstergelerdir. Disney Stüdyoları'nın karakter oluşturma sürecinde renk psikolojisine özel bir önem verildiği bilinmektedir. Örneğin, Küçük Deniz Kızı filminde Ariel'in canlı kırmızı saç rengi, onun enerjik, asi ve dikkat çekici kişiliğini vurgular (Finch, 1995, s. 103). Benzer şekilde Aslan Kral filmindeki Scar karakteri, daha karanlık tonlarla ve sivri yüz hatlarıyla tasarlanarak kötü karakter algısını güçlendiren biçimsel bir yapı kazanmıştır.

Karakter tasarımı yalnızca bireysel estetik özelliklere değil, aynı zamanda hedef kitlenin algısına, kültürel kodlara ve hikâyenin tarihsel bağlamına da bağlıdır. Çocuklara yönelik yapımlarda karakter oranlarının abartılı biçimde kullanılması kabul edilirken, daha

gerçekçi anlatılarda insan anatomisine ve perspektife uygunluk önem kazanır. Dolayısıyla karakter tasarım süreci, hedef grubun beklentileriyle doğrudan ilişkilidir (Sito, 2006, s. 118). Karakter tasarımı ekip çalışması gerektiren çok katmanlı bir üretim aşamasıdır. Yönetmen, senarist, konsept tasarımcısı ve animatörler arasında sürekli bir geri bildirim döngüsü bulunur. Bu süreçte konsept çizimleri, karakter sayfaları, jest–poz örnekleri ve modelleme taslakları gibi birçok aşama bir arada değerlendirilir. Özellikle jest ve mimiklerin farklı açılardan çeşitlendirilmesi, karakterin hareket tasarımında sağlamlık sağlar (Hayes, 2013, s. 19). Başarılı bir karakter tasarımı estetik olduğu kadar anlatısal açıdan da kritik bir işlev taşır. Karakterin görsel dili, izleyicinin empati kurmasını kolaylaştırırken hikâyenin duygu dünyasını da görünür kılar. Bu yönüyle karakter tasarımı, yalnızca görsel bir süreç değil aynı zamanda kültürel, psikolojik ve anlatısal bir yorumlama alanıdır.

Animasyon film yapımında karakter, yalnızca fiziksel görünümüyle değil aynı zamanda davranış biçimleri, konuşma tarzı ve dünya ile kurduğu ilişkiyle de tanımlanır. Tasarım süreci genel olarak üç aşamada ele alınır: konsept geliştirme, biçimlendirme ve karakterin animasyon süreciyle uyumlaştırılması. Bu aşamalar karakterin kişilik özellikleri ile fiziksel yapısı arasında görsel bir tutarlılık kurulmasını amaçlar.

Bir animasyon karakterinin inandırıcılığı çoğu zaman onun kişilik yapısının tutarlılığına bağlıdır. Karakterin korkak, cesur, merhametli ya da kurnaz olması gibi kişilik özellikleri hem senaryodaki eylemleri hem de mimik ve hareket biçimleriyle somutlaşır. Örneğin, Disney'in Zootopia (2016) filminde Judy Hopps'un kararlılığı ve adalet duygusu, karakter gelişiminin temelini oluşturur ve izleyiciyle duygusal bir bağ kurulmasına katkı sağlar (Watkins, 2000).

Fiziksel tasarım, karakterin izleyicide bıraktığı ilk izlenimi güçlendirir. Göz büyüklüğü, renk paleti, kostüm detayları ve boyut oranları karakterin rolünü ve kişilik özelliklerini pekiştirir. Up filmindeki Carl'ın kare yüz yapısı onun katı ve inatçı yapısını yansıtırken, Russell'ın yuvarlak yüz formu meraklı ve iyi huylu kişiliğini öne çıkarır. Fiziksel tasarım kimi zaman stereotiplere işaret edebileceğinden, özellikle cinsiyet temsili açısından eleştirel değerlendirme gerektirir (Wells, 1998).

Animasyon tarihinde öne çıkan karakter tasarımları incelendiğinde Mickey Mouse sadeliği ve evrenselliğiyle modern animasyonun prototip figürlerinden biri olurken, Shrek geleneksel güzellik normlarını ters yüz eden bir figür olarak öne çıkar. Totoro, Japon kültürünün doğaya atfettiği mistik değerleri temsil ederken Elsa, çağdaş animasyonda kadın

karakterlerin güçlenmesi ve duygusal derinliğinin görünür hâle gelmesine katkı sunan bir örnek olarak dikkat çekmektedir. Bu karakterler hem ait oldukları kültürel bağlamları yansıtır hem de dönemsel toplumsal değişimlerin izlerini taşır.

3.1.1. Anime (Japonya) Karakter Tasarımı

Kültürel gelenekler üzerinden yaratılan anime ve manga, geçmiş ve günceli bir arada yaratan yeni kültür biçimleri olarak değerlendirilmektedir (Taş Alicenap, 2014, s. 33). Japon halkının sanatsal gelişimi ve ulusal dinamikler doğrultusunda gelişen anime ve manga kültürü, Çin ve Avrupa etkilerini de bünyesine katarak özgün bir anlatım dili geliştirmiştir. Bu popülaritenin uluslararası alanda artmasında, farklı kültürlerle ilişki kurabilen anlatı yapısının belirleyici bir rol oynadığı söylenebilir. Japon animasyonunu Batı animasyonundan ayıran temel özelliklerden biri, gerçeği kesin sınırlar içerisinde sunmak yerine izleyicinin hayal dünyasına alan tanıyan bir anlatım dili benimsemesidir (Cavallaro, 2007, s. 15).

Manga ve anime anlatılarında Şintoizm, Budizm ve Zen gibi inanç unsurlarından beslenen destanlar, masallar, mitler ile tanrı, tanrıça ve doğa ruhları (kami) önemli tematik unsurular olarak yer almakta ve karakterler bu çerçevede şekillenmektedir (Görsel 18). Genel toplumsal ilişkiler düzeyinde geleneksel yapısını koruyan Japon toplumu, dinî denetimin etkisi altında fantastik güçlere sahip kahraman tipolojileri geliştirmiştir. Japon animasyonlarında ekolojik öğelerin, manevi ve dinî unsurlarla bütünleşmesi dikkat çekmektedir. Özellikle Hayao Miyazaki'nin eserlerinde doğa ve insan ilişkisi spiritüel bir çerçevede işlenmekte ve çağdaş mitolojiler oluşturulmaktadır.



Görsel 18. Howl's Moving Castle, Studio Ghibli Arşivi (Moreno, 2014, s. 26)

3.1.2. Disney ve Pixar Animasyonlarında Karakter Tasarımı

Disney Stüdyoları, karakter tasarımı konusunda 20. yüzyılın başlarından itibaren belirleyici bir ekol oluşturmuştur. Bu ekol içerisinde "Disney Prensesleri" arketipi zamanla hem eleştirilmiş hem de dönüşüme uğramıştır. Alan yazında erken dönem yapımlarda Pamuk Prenses (1937) gibi pasif, yardım bekleyen ve edilgen kadın karakterlerin öne çıktığı; daha sonraki örneklerde ise Moana (2016) gibi kararlarını kendi alan, bağımsız ve güçlü kadın karakter temsillerinin yaygınlaştığı ifade edilmektedir. Disney karakterlerinin fiziksel özellikleri çoğunlukla idealize edilmiş formlardan oluşur; ince bel, büyük gözler, simetrik yüz hatları ve pürüzsüz ciltler bu idealize beden tasarımının tipik örneklerini oluşturmaktadır.

Disney'in karakter tasarımında renk kullanımı, anlatı ve karakter çözümlemesi açısından önemli bir sembolik araç olarak değerlendirilmektedir. Kötücül karakterlerin mor, siyah ve kırmızı gibi güçlü ve tehditkâr tonlarla; iyi karakterlerin ise mavi, sarı veya beyaz gibi "temiz" ve pozitif anlamlar taşıyan tonlarla betimlenmesi, karakterlerin ahlaki yönelimlerinin izleyici tarafından hızlı ve kolay biçimde kavranmasını sağlamaktadır. Bu görsel kodlama, Disney estetiğinin temel belirleyicilerinden biridir.

Pixar Stüdyosu ise karakter tasarımında duygu aktarımını merkeze alan bir yaklaşım benimsemiştir. Inside Out (2015) filminde her karakterin bir duyguyu temsil etmesi ve fiziksel görünümlerinin bu duygunun doğrudan metaforu olarak tasarlanması, bu yaklaşımın güçlü bir örneğini sunmaktadır. Neşe'nin parlak sarı, Üzüntü'nün koyu mavi tonlarla tasarlanması, renklerin duygu aktarımında sistematik bir görsel araç olarak kullanıldığını

göstermektedir. Pixar karakterleri genellikle stereotiplerden uzak, bireysel olarak derinleştirilmiş figürlerdir. Ratatouille filminde Remy'nin bir fare olarak gurmelik hayali üzerinden anlatılan hikâye, stüdyonun alışılmadık karakter yolculuklarını benimseyen yaratıcı yaklaşımını ortaya koymaktadır.

Pixar'ın karakter tasarımında öne çıkan bir diğer unsur, jest ve mimiklerin yüksek detay düzeyinde işlenmesidir. Yüz ifadeleri, göz hareketleri ve beden dili, karakterin duygusal evrimini görünür kılan temel araçlar olarak kullanılmaktadır. Bu yaklaşım, Pixar'ın hikâye merkezli animasyon estetiğinin temel yapı taşlarından biri olarak karakterlerin duygusal derinliğini güçlendirmektedir.

3.1.3. Avrupa Animasyonlarında Karakter Tasarımı

Avrupa animasyonu, Disney veya Japon anime geleneğinden farklı olarak deneysel estetiği, stilize görsel dili ve çeşitliliğiyle dikkat çeken yapımlardan oluşmaktadır. Almanya, İspanya ve Doğu Avrupa ülkelerinde animasyon üretimleri çoğunlukla bağımsız stüdyolar tarafından ya da devlet destekleriyle gerçekleştirilmiştir (Wells, 1998).

Lumière Kardeşler'in sinematografik öncülüğünün ardından Émile Cohl'un Fantasmagorie adlı çalışması, hem ilk çizgi animasyon örneklerinden biri olarak kabul edilmiş hem de Avrupa animasyon pratiğinin gelişimine yön veren önemli bir yapıt olmuştur (Buchan, 2013). 1980'li yıllar ise Avrupa'da ortak yapımların yükselişe geçtiği bir dönem olarak değerlendirilmektedir. Özellikle İspanya'da Japon animasyonu etkisinde üretilen Heidi ve Mazinger Z gibi yapımlar geniş kitlelere ulaşmıştır (Iglesias, 2018, s. 11).

Avrupa animasyon sinemasına örnek olarak Klaus, karakter tasarımında kullanılan gölgeleme yöntemleri, biçimsel düzenlemeleri ve mekânların stilize edilmesiyle dikkat çeken bir yapımdır (Görsel 19). Persepolis (2007) ise İranlı bir genç kadının yaşamını sade çizgisel bir dil ve toplumsal gerçekçi bir yaklaşımla aktaran, Avrupa animasyonunun güçlü örneklerinden biri olarak değerlendirilmektedir (Şimşek ve Geçer, 2020, s. 254). Bu örnekler, Avrupa animasyonunda karakter tasarımının estetik tercihler kadar toplumsal ve kültürel bağlamlarla da şekillendiğini göstermektedir.



Görsel 19. Klaus Animasyonu (Brooke, 2019)

3.2. Kadın Karakterlerin Temsili ve İdealizasyon Süreci

Kadın karakterlerin idealize edilmesi, animasyon sinemasında yalnızca estetik kaygılarla sınırlı kalmayan, aynı zamanda toplumsal cinsiyet normlarının yeniden üretildiği bir temsil biçimini işaret eder. Bu idealizasyon süreci, kadının hem fiziksel hem de davranışsal olarak belli başlı kalıplara indirgenmesini beraberinde getirir. Animasyon karakterlerinin çoğu, özellikle Disney gibi büyük yapım stüdyolarının klasik örneklerinde, toplumsal olarak makbul sayılan güzellik, zarafet, itaatkârlık ve duygusal kırılganlık gibi özelliklerle donatılmıştır (England ve ark., 2011, s. 563). Bu durum, izleyiciye, özellikle de çocuk izleyicilere kadın olmanın ne anlama geldiği hakkında normatif ve sınırlayıcı bir mesaj iletmektedir.

Bu tür temsillerde kadın karakterlerin sık sık pasif, kurtarılmaya muhtaç ve erkek karakterin hikâyesinin bir tamamlayıcısı olduğu dikkat çekmektedir. Örneğin, "Pamuk Prenses", "Uyuyan Güzel" ya da "Sindirella" gibi klasik Disney prensesleri, aşk ilişkisi ya da evlilik gibi dışsal güçler sayesinde kimlik kazanan, bireysel özne olmaktan uzaklaştırılmış figürlerdir (DoRozario, 2004, s. 38) . Bu karakterlerin bağımsız bir özne değil, romantik bir fantezinin nesnesi olarak konumlandırılması, cinsiyet rollerine dair geleneksel yargıların pekiştirilmesine neden olur.

3.2.1. İdealize Edilme Kavramı

İdealize etme, felsefi ve toplumsal bağlamlarda bir varlığı olduğundan daha mükemmel, erişilmesi güç veya kusursuz olarak yansıtma eğilimidir. Animasyon sinemasında kadın karakterlerin idealize edilmesi, çoğu zaman hem fiziksel görünüm hem de kişilik özellikleri düzeyinde gerçekleştirilir. Bu idealizasyon, bireysel farklılıkların ve çeşitliliğin önüne geçerek, normatif bir kadınlık inşasına katkı sağlar (Mulvey, 1975, s.11) (Görsel 20).



Görsel 20. Resmi Prenses Karakterlerinin Toplu Tasviri (Limoncu, 2020)

İdealize edilme kavramı, ergenlik dönemindeki genç kızlarda zayıf olma arzusuyla, erkeklerde ise kaslı ve uzun bir beden algısıyla ilişkilendirilmektedir (Soares Filho ve ark., 2021, s. 1). Bu kavram, bireylerde beden memnuniyeti ve memnuniyetsizliği algıları üzerinden önemli ölçüde etkili olmaktadır (Zanonieri ve ark., 2024, s. 2718). Animasyon sinemasında da bu dinamik, özellikle idealize edilmiş kadın bedenleri ve karakter davranışlarıyla yeniden üretilmektedir.

3.2.2. Güzellik Standartları ve Beden İmajı

Amerikan Psikoloji Derneği'ne göre beden algısı, birey tarafından zihinde oluşturulan ve buna yönelik geliştirilen tutumları kapsamaktadır (American Psychological

Association, 2025). Grogan (2006), beden imgesini bireyin bedenine ilişkin algıları, tutumları ve bu algıların duygusal ve bilişsel süreçlerle kurduğu ilişki üzerinden tanımlamaktadır (Grogan, 2006, s. 3–5). Bir başka deyişle, beden algısı bireyin kendini nasıl değerlendirdiğine dair öznel bir tutum biçimidir (Zanonieri ve ark., 2024).

Animasyon sinemasında kadın karakterlerin beden temsilleri çoğu zaman gerçekçilikten uzak, biyolojik olarak sürdürülebilirliği tartışmalı oranlarla tasvir edilmektedir. İnce bel, iri gözler, uzun bacaklar ve küçük burun gibi özelliklerin tekrar eden biçimde sunulması, çocuklar ve genç izleyiciler üzerinde belirli bir güzellik algısının yerleşmesine neden olmaktadır (Bazzini ve ark., 2010, s. 486).

Disney yapımlarında "güzel olan iyidir" söylemi sıkça karşılaşılan bir yaklaşımdır (Bazzini ve ark., 2010). Örneğin Ariel, Belle ve Jasmine gibi karakterlerin benzer vücut oranlarına sahip olduğu ve bu oranların toplumsal güzellik idealleriyle örtüşmesi dikkat çekmektedir (Herbozo ve ark., 2004, s. 21). Herbozo ve arkadaşlarının (2004) çocuk animasyonları üzerine yürüttüğü çalışmada, güzel ve zayıf beden imajına sahip karakterlerin genellikle iyi ve nazik olarak, kilolu ve toplumca "güzel" sayılmayan karakterlerin ise daha acımasız biçimde tasvir edildiği ortaya konmuştur. Örneğin fiziken zayıf ve çekici karakterler prens ve prenses kimliğiyle olumlanırken, çirkin olarak gösterilen karakterler çoğunlukla cadı ya da şeytan gibi olumsuz rollerle temsil edilmektedir (Asawarachan, 2013, s.1).

Son yıllarda bu eleştirilere karşılık olarak, farklı beden yapılarına sahip ya da toplumsal normlara uymayan kadın karakterlerin yaratıldığı örneklere rastlanmaktadır. Örneğin Brave filminde Merida karakteri, geleneksel prenses imajından farklı olarak aktif, bağımsız ve savaşçı bir profil sergilemektedir. Bununla birlikte bu olumlu gelişmelere rağmen kadın bedeninin temsiline dair genel çerçevede hâlâ köklü bir dönüşüme ihtiyaç duyulduğu açıktır. Bu kuramsal çerçeve doğrultusunda, kadın karakter temsillerinin animasyon filmlerinde nasıl görselleştirildiğini ortaya koymak amacıyla bir sonraki bölümde görsel kodlar ve anlatı yapıları üzerinden çözümlemelere geçilmektedir.

3.3. Kadın Karakter Temsillerinin Göstergebilimsel çözümleme çerçevesi

Görsel kodlar, belirli bir kültür ya da toplumsal yapı içerisinde kabul gören semboller, renkler, biçimler ve düzenlemelerdir. İzleyici, bu kodları farkında olmadan ya da bilinçli olarak çözümler ve anlamlandırır. Roland Barthes'ın göstergebilim yaklaşımı, görsel kodların birer metin gibi okunabileceğini ve her görselin anlam üreten bir yapı olarak değerlendirilebileğini ileri sürer.

Örneğin, bir karakterin siyah giyinmesi Batı kültürlerinde yas, gizem ya da ölüm gibi anlamlar çağrıştırabilirken, Doğu kültürlerinde mutluluk ya da çocukluk ile ilişkilendirilebilmektedir (Koca, 2019, s. 227). Kırmızı renk; aşk, tutku ve sevgi gibi olumlu çağrışımların yanı sıra tehlike, savaş ve başkaldırı gibi olumsuz kodlarla da ilişkilendirilebilir (Boztunalı, 2016, s. 95). Batı toplumlarında beyaz renk saflığın, masumiyetin ve güvenin simgesiyken, Asya toplumlarında cenaze törenlerinde kullanılan yas rengi olarak karşımıza çıkmaktadır (Yücel ve Uğur, 2018, s. 249). Bu açıdan görsel anlatımda kullanılan her unsur, izleyicinin kültürel ve toplumsal altyapısı doğrultusunda anlam kazanarak çok katmanlı bir gösterge sistemine dönüşmektedir.

Animasyon ve illüstrasyonda bu kodlar, karakterin giysilerinden mimiklerine, mekân tasarımlarından renk skalalarına kadar pek çok alanda aktif olarak kullanılır. Özellikle kadın karakterlerin temsilinde, güzellik standartları ya da masumiyet/tehlike gibi ikilikler bu kodlarla kurulmaktadır.

3.3.1. Göstergebilimsel Analiz Nedir?

İletişim; dil, jest, mimik, yazı gibi birçok göstergeden oluşan dizgeler aracılığıyla sağlanır. Türk Dil Kurumu (2022)'na göre, gösterge; "Bir şeyi belirtmeye yarayan şey, belirti, im işaret" şeklinde ifade edilmiştir. Bu nedenle göstergeler, çoklu anlam yapıları sayesinde nesne, olgu ve varlıklar arasında anlam bağlantıları kurmaya olanak tanır (Yılmaz, 2025, s. 108). 20.yy. başlarında Çağdaş göstergebilimin temelleri filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914) ve dilbilimci Ferdinand de Saussure tarafından atılmıştır (Çağlar Demir, 2012, s. 24). Yapısalcı düşünce ve dil incelemelerinin erken örneği olarak kabul edilen Vladimir Propp'un Masal Biçimbilimi (1928) çalışması da masal ve halk hikayelerinin yapısının incelenmesiyle başlamıştır (Yaylagül,2018, s.120). Roland Barthes imgeleri çok

anlamlı olarak ifade ederken bu sayede de anlamın farklı noktalarda tekrar tekrar çözümlenebileceğini ifade etmektedir (Barthes, 2023, s. 45).

Mehmet Rıfat göstergebilimsel analizi tanımında "İnsanların birbirleriyle anlaşmak için kullandıkları doğal diller (sözgelimi Türkçe), davranışlar, çeşitli jestler (el-kol-baş hareketleri), sağır-dilsiz alfabesi, görüntüler, trafik işaretleri, bir kentin uzamsal düzenlenişi, bir müzik yapıtı, bir resim, bir tiyatro gösterisi, bir film, reklam afişleri, moda, yazınsal yapıtlar, çeşitli bilim dilleri, tutkuların düzeni, bir ülkedeki ulaşım yollarının yapısı, bir mimarlık düzenlemesi, kısacası bildirişim amacı taşısın taşımasın her anlamlı bütün çeşitli birimlerden oluşan bir dizgedir. Gerçekleşme düzlemleri değişik olan bu dizgelerin birimleri de genelde, gösterge olarak adlandırılır." İfadelerini kullanmıştır (Rifat, 2009, s. 113). Tüm bu ifadeler ışığında göstergebilimin özellikleri şu şekilde sıralanmaktadır:

- Göstergebilim, dilsel ve görsel öğeler arasında ayrım yapmadan anlam üretim süreçlerini ele alır.
- Göstergebilim, göstergeleri ve göstergeler arasındaki ilişkileri belirli bir düzen içerisinde inceler.
- Göstergebilim, iletişim bağlamında araştırılan tüm ögeleri bir arada değerlendirerek, bütüncül bir anlam evreni kurmayı amaçlar
- Göstergebilim, olguları farklı açılardan çözümlemeye olanak tanır.
- Göstergebilim, anlamın yalnızca görünen yüzünü değil, örtük ve yan anlamlarını da kapsar (Demir, 2025, s. 37).

3.3.2. Dil ve Söz

Roland Barthes, "Göstergebilimsel Serüven" adlı eserinde "dil" (langue) ile "söz" (parole) arasındaki ilişkinin çözümlenmesine odaklanmaktadır. Saussure, dil kavramını kendi içinde kapalı bir bütün olarak ele almış ve onu bir sınıflandırma ilkesi olarak tanımlamıştır. Barthes'a göre "dilyetisi" (langage), çok katmanlı ve aynı zamanda kolayca sınıflandırılamayacak bir olgudur (Barthes, 2023, s. 30). Dilyetisi, fizyolojik, fiziksel ve toplumsal boyutları içeren çok katmanlı bir olgudur. Bu nedenle dil hem üretime aracılık eder hem de dönüşerek kolektif hafızaya aktarılır.

3.3.3. Gösterilen ve Gösteren

Gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki sonucunda göstergede bir anlam üretimi gerçekleşmekte; bu anlamlandırma süreci düz anlam ve yan anlam olarak ele alınmaktadır (Bircan, 2015, s. 19). Roland Barthes'a göre göstergebilim tanımı "Gösterilen, göstergeyi kullananın bundan anladığı "Şey" dir. Böylece salt işlevsel olan bir tanıma ulaşmış oluruz: Gösterilen, göstergenin iki bağlantısal öğesinden biridir. Onu gösterenin karşıtı yapan tek ayrım, gösterenin bir aracı niteliği taşımasıdır. Durumun, özü bakımından, göstergebilimde de başka türlü olmasına olanak yoktur. Bu alanda nesneler, görüntüler, el-kol-baş hareketleri, vb. anlam kattıkları ölçüde, yine de kendileri aracılığıyla söylenebilir bir şeye iletilirler. Aradaki tek ayrım, göstergebilimsel gösterilenin dilsel göstergelerce anlatılabilir olmasıdır" cümleleriyle ifade etmiştir (Barthes, 2023, s. 50).

4. MATERYAL VE YÖNTEM

Bu çalışmada veri toplama sürecinin ardından, nitel araştırma yöntemleri içerisinde doküman incelemesi ve betimleyici analiz yaklaşımları kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın temel amacı, seçilen animasyon filmlerinde kadın karakterlerin toplumsal cinsiyet bağlamında nasıl temsil edildiğini incelemek bu temsil biçimlerinin görsel, ikonografik ve kültürel kodlar üzerinden nasıl üretildiğini ortaya koymaktır. Bu kapsamda araştırmanın materyalini beş uzun metraj animasyon filmi oluşturmuştur:

- Brave (2012)
- Persepolis (2007)
- The Tale of the Princess Kaguya (2013)
- Encanto (2021)
- Wolfwalkers (2020).

Bu filmler, farklı kültürleri temsil etmeleri, kadın karakteri merkeze almaları ve uluslararası ölçekte başarı elde etmeleri nedeniyle amaçlı örnekleme yaklaşımıyla seçilmiştir. Nitel araştırmalarda örneklem, nedensel bir temsil sağlamaktan ziyade araştırılan

olguyu derinlemesine anlamaya imkân tanıyan bilgi yoğunluğu yaratmak için seçilir Nitel araştırma literatüründe farklı amaçlı örnekleme türleri bulunmaktadır. Bu çalışmada ise birden fazla amaçlı örnekleme yaklaşımı birlikte kullanılmıştır (Mertens, 2010, s. 324):

1. Amaçlı örnekleme: Filmler rastgele değil; kadın karakter merkezde olması, uluslararası başarı kazanması ve görsel analize elverişli sahneler içermesi gibi ölçütlere göre seçilmiştir.
2. Maksimum Çeşitlilik Örneklemesi: Film seçiminde farklı kültürlere, coğrafyalara ve anlatı geleneklerine sahip animasyonların tercih edilmesi bu yönteme dayanmaktadır. Örneğin; Brave, kelt mitolojisi, The Tale of the Princess Kaguya-Japon estetiği, Wolfwalkers, İrlanda mitolojisi.
3. Ölçüt Örneklemesi: Uluslararası başarı elde etmiş, kadın karakter temsili açısından belirgin ve çalışmanın amacıyla doğrudan örtüşen filmler seçilmiştir.
4. Yoğunluk Örneklemesi: Tematik açıdan güçlü ve ayrıntılı analiz yapılmaya uygun sahneler içeren filmlerin tercih edilmesi bu yaklaşımı destekler.

Nitel araştırmalarda evren, araştırmacının incelediği olguya ilişkin anlam üretilebilecek kişi, grup, metin veya kültürel yapıları kapsar. Evren kavramı; şehir, kurum, kültürel bağlam, meslek grubu ya da toplumsal özellikler gibi araştırmanın anlam üretebileceği tüm alanları kapsayabilir (Baltacı, 2019, s. 234).

Örneklemin belirlenmesi için önce hedef evren tanımlanmıştır. Hedef evren, araştırmacının sonuçlarını genellemek veya anlamlandırmak istediği kavramsal ya da kültürel alanı ifade eder (Baltacı, 2019, s. 235). Bu çalışmada hedef evren, animasyon sinemasında kadın karakter temsillerini konu alan uluslararası yapımlardan oluşmaktadır. Hedef evren belirlendikten sonra bu evreni yansıtan ve çalışmanın amaçları doğrultusunda derinlikli analiz yapılmasına imkân tanıyan örnekleme çerçevesi oluşturulmuştur.

Çözümlemede Roland Barthes'ın göstergebilimsel modeli kullanılmış olup düz anlam (denotasyon) düzeyi belirlendikten sonra yan anlam (konotasyon) katmanı değerlendirilmiştir. Ardından mit düzeyi analizi yapılmış, sahnelerde yeniden üretilen toplumsal cinsiyet normları üzerinden kültürel kodlar ve kadınlık imgesinin görsel temsilleri yorumlanmıştır.

Bu bağlamda her film için gösteren–gösterilen–yan anlam tabloları hazırlanmış, ardından ikonografik ve sembolik çözümlemeler yapılmıştır. Roland Barthes'ın üç aşamalı anlamlandırma modeli, hem toplumsal cinsiyet rolleri bağlamında kadın karakterlerin incelenmesine analitik bir çerçeve sunarken hem de görsel anlatı içindeki göstergelerin yorumlanmasına metodolojik bir temel sağlamaktadır. Analiz süreci ikonografik okumayla desteklenmiş;renk, beden dili, kostüm ve mitolojik göndermeler kültürel bağlam içerisinde değerlendirilmiştir. Renk ve giyim kodları karakter üzerindeki dönüşüm sürecinin temsiliyetinden dolayı çalışmanın önemli bir boyutunu oluşturmuş, görsel kompozisyon minimalinde değerlendirilmiştir.

Araştırmada ikonografik analiz yönteminin tercih edilmesi ise kültürel ve mitolojik sembollerin animasyon filmlerindeki temsil biçimlerini görünür kılma amacından kaynaklanmaktadır. İkonografi, özellikle The Tale of the Princess Kaguya, Persepolis ve Wolfwalkers gibi kültürel referansı güçlü yapımlarda, karakter kostümleri, nesneler ve mekân düzenlemeleri üzerinden kültürel kodların yorumlanmasını desteklemektedir. Bu yöntem, kadın karakterlerin tarihsel ve kültürel bağlam içinde nasıl konumlandığını belirlemek açısından zorunlu bir analitik araçtır.

Renk ve giyim kodları analizi, kadın karakterlerin anlatı boyunca geçirdiği dönüşümlerin görsel dil üzerinden okunmasını mümkün kılmaktadır. Renk tonları, ışık, kontrast ve kıyafet sembolleri, toplumsal cinsiyet kimliklerinin nasıl kurulduğunu anlamada destekleyici unsurlar olarak ele alınmıştır. Bu teknik özellikle Brave ve Encanto gibi filmlerde karakterin duygu durumu ile kültürel kimliğinin renk kodları üzerinden nasıl temsil edildiğini ortaya koymak amacıyla kullanılmıştır.

Çalışmada kullanılan materyaller filmlerdeki sahne görüntüleri, ikonografik semboller ve renk kodları ile kültürel kaynak içeren görsel ve metinsel unsurlardan oluşmaktadır. Filmler sahne sahne incelenmiş, anlamlı görülen bölümler durdurularak ekran görüntüleri alınmış ve bu veriler sistematik olarak çözümlenmiştir. Bu süreçte herhangi hazır görsel materyalleri kullanılmamış, tüm görseller doğrudan filmlerden elde edilmiştir

Tablo 1. Çalışmada İncelenen Filmlerin Seçim Kriterleri Tablosu

Film Adı	**Yönetmen / Ülke**	**Filmin Geçtiği Yer / Kültür**	**Kadın Karakter**	**Uluslararası Başarı / Ödül**	**Seçilme Nedeni**
Brave (2012)	Brenda Chapman, Mark Andrews – ABD / Pixar	İskoçya (Orta Çağ)	Merida	2013 Oscar – En İyi Animasyon Film	Kadın kahramanı merkezine alan, ataerkil normlara başkaldıran yapım olması
Persepolis (2007)	Marjane Satrapi – Fransa / İran	Tahran (İran) / Viyana (Avusturya)	Marjane	2007 Cannes Jüri Özel Ödülü, 2008 Oscar Adayı	Kasın karakterin politik ve kültürel baskılar altındaki özgürlük mücadelesinin otobiyografik yapımı
The Tale of the Princess Kaguya (2013)	Isao Takahata – Japonya / Studio Ghibli	Japonya (Heian Dönemi)	Kaguya-hime	2015 Oscar Adayı – En İyi Animasyon Film	Geleneksel Japon estetiğini (Wabi-sabi, MA) yorumlaması
Encanto (2021)	Jared Bush, Byron Howard – ABD / Disney	Kolombiya (Güney Amerika)	Mirabel Madrigal	2022 Oscar – En İyi Animasyon Film, Golden Globe	Latin kültüründe aile ve bireyselleşme temalarıyla çeşitliliği ön plana çıkarması
Wolfwalkers (2020)	Tomm Moore, Ross Stewart – İrlanda / Cartoon Saloon	İrlanda (17. yy. Kilkenny)	Mebh & Robyn	2021 Oscar Adayı – En İyi Animasyon Film, Annie Awards, BAFTA Adaylığı	Doğa ile insan ilişkisini kadın karakterler üzerinden işlemesi

Tablo 1, çalışmada incelenen beş animasyon filminin seçilme gerekçelerini özetlemektedir. Filmler; kültürel çeşitlilik sunmaları, kadın karakteri merkeze almaları, uluslararası başarıları ve ikonografik/göstergebilimsel analiz için uygun olmaları nedeniyle seçilmiştir. Her film, kadın karakter temsillerinin farklı coğrafyalardaki üretim biçimlerini karşılaştırmalı olarak incelemeye imkân vermektedir. Bu tablo, örneklem seçim sürecinin görsel ve yöntemsel yönlerini açıklığa kavuşturan bir özet niteliğindedir.

Aşağıda sunulan çözümlemeler, araştırmacının film izleme sürecinde elde ettiği gözlemlere dayanmaktadır. Bu bağlamda yapılan yorumlar, nitel ve bireysel analiz yöntemi doğrultusunda oluşturulmuştur.

5. ANİMASYON SİNEMASINDA KADIN TEMSİLLERİNE YÖNELİK GÖSTERGEBİLİMSEL BULGULAR

5.1 Persepolis (2007)

5.1.1. Film Künyesi

Tablo 2. Persepolis

Film Adı	Persepolis
Film Süresi	96 dakika
Yapım Yılı	2007
Film Dili	Fransızca, İngilizce, Almanca, Farsça
Ülke	Fransa, Amerika Birleşik Devletleri
Yönetmen	Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi

Senaryo	Marjane Satrapi
Yapımcılar	Kathleen Kennedy
Oyuncular	Chiara Mastroianni, Danielle Darrieux, Catherine Deneuve, Simon Abkarian

5.1.2. Film Çözümlenmesi

Persepolis (2007) adlı animasyon yapımı, kadın karakterlerin hem bireysel gelişimini hem de toplum içindeki rollerle yaşadığı çatışmaları merkeze alan bir eserdir. İranlı sanatçı Marjane Satrapi tarafından kaleme alınan film, siyah-beyaz 2D animasyon tekniğiyle hazırlanmış olup 1979 İslam Devrimi'nin öncesi ve sonrasında yaşanan sosyo-politik dönüşümleri konu edinir. Çocukluk, ergenlik ve yetişkinlik dönemi boyunca değişen politik atmosfer, Marjane'in kimliğini yeniden kurma süreciyle birlikte ilerler.

Filmde dokuz yaşındaki Marjane, politik söylemlerin yoğun olduğu bir ortamda yetişmektedir. Sol görüşlü ailesinin etkisiyle gösterilere katılır, aile bireylerinin tutuklanmasına tanıklık eder ve Marksist düşünceyle şekillenen bir dünya görüşü geliştirir. Devrim sonrasında kurulan baskıcı rejim ise Marjane'nin toplumsal kurallara uyum sağlamasını güçleştirir. Özellikle kadınların örtünme zorunluluğu, onun hem çevresiyle hem de devlet otoritesiyle çatışmasına neden olur. Ailesi, artan baskı ortamından korunması için Marjane'yi Avusturya'ya gönderir. Burada hem kimliğini korumaya çalışır hem de ailesine duyduğu özlemi derinden hisseder. İran'a döndüğünde ise ülkesindeki değişim karşısında hayal kırıklığı yaşar. Üniversiteye başladığında özellikle kadınların görünüş, davranış ve kamusal alandaki varlıklarının devlet tarafından sıkı biçimde denetlendiğini gözlemler. Bu baskı ortamı, Marjane'nin içsel çatışmalarını derinleştirir ve ailesinin desteğiyle Paris'e taşınmasına zemin hazırlar.



Görsel 21. Açılış, Havaalanı Sahnesi

Tablo 3. Paris Havaalanı Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Konotasyon / Kültürel Kodlar)**
Havalimanı tuvaletindeki ayna	Kendine bakış, yüzleşme	Kimliğin parçalanması, geçmişle hesaplaşma
Kırmızı palto, siyah başörtü	İranlı kimlik, kültürel aidiyet	Kadınlığın iki kültür arasında sıkışması
Batılı kadının siyah elbisesi, makyajı	Batı'da kadın özgürlüğü göstergesi	Yabancı bakışı, Doğulu kadının farklı ifade edişi

Soğuk gri-beyaz arka plan	Modern, steril bir mekân	Batı'nın soğuk rasyonalitesi, aidiyetsizlik

Film, Paris havalimanı sahnesiyle açılmaktadır. Burada Marji, İran'dan ayrıldıktan sonra Avrupa'da yaşamaya başlayan yetişkin bir kadın olarak karşımıza çıkar. Tuvalette aynaya bakarken duraksaması yıllar boyunca biriktirdiği geçmişe açılan ilk kapıdır. Kırmızı paltosu ve siyah başörtüsüyle modern Batılı kadınlar arasında belirgin biçimde ayrışması, kültürel kopukluğunu ve aidiyet sorununu görsel olarak yansıtır. Marji'nin donuk yüz ifadesi, karakterin yalnızlık duygusunu ve içinde bulunduğu mekâna yabancılaşmasını seyirciye açık biçimde hissettirir.

Bu sahne, filmin biyografik geri dönüş yapısını başlatan önemli bir anlatı eşiğidir. Renkli görüntülerden siyah-beyaz sekansa geçiş, izleyicide "şimdiki zaman" ile "geçmiş" arasındaki ayrımı belirginleştirir. Aynaya bakarken başörtüsünü düzelten Marji için ayna, kimlik arayışının metaforik bir aracı olarak kurgulanmış; karakterin geçmişine geçişini mümkün kılan sembolik bir eşik nesnesine dönüşmüştür (Görsel 21).

Kırmızı palto ile siyah başörtüsünün oluşturduğu kontrast, bastırılmış öfke–arzu ikiliğini temsil ederken aynı zamanda özgürlük ve kısıtlanma arasındaki gerilimi görünür kılar. Aynadaki boş bakış, Marji'nin hem geçmişine hem de içinde bulunduğu kültürel ortama dair yabancılaşmasını derinleştirir.

Sahnede yer alan Batılı kadın temsilleri, Marjane Satrapi'nin Batı toplumlarına yönelik eleştirel bakışının görsel bir yansımasıdır. Batı'nın kadın özgürlüğünü beden teşhiri üzerinden tanımlayan yaklaşımı ile İran kültürünün örtünme, sessizlik ve görünmezlik üzerinden şekillenen kadınlık normları aynı kadrajda yan yana getirilerek kültürel çatışma görünür kılınmıştır (Tablo 3). Bu karşıtlık, karakterin iki farklı kadınlık rejimi arasında sıkışmışlığını sembolik düzeyde ifade eder.

Mekânın soğuk beyaz duvarları ve nötr gri tonları, Marji'nin ruh hâlindeki duygusal donukluğu güçlendiren bir atmosfer yaratır. Modern havalimanının steril renk paleti, siyah-beyaz çizimlere geçmeden önce modern dünyanın soğukluğunu ve teknolojik mesafesini simgelemiştir. Işığın yukarıdan gelmesine rağmen yüzünde oluşan gölgeler, karakterin içsel sıkışmışlığını ve kimlik çatışmasını renk teorisindeki karşılığıyla somutlaştırır.

Anıların, kültürel temsillerin ve bireysel deneyimlerin renk algısı üzerindeki belirleyici rolü göz önüne alındığında (Ćurčić vd., 2019, s. 868), gri tonların hem modern yaşamın mekanik yapısını hem de duygusal mesafeyi temsil ettiği söylenebilir (Fehrman, 2000, s. 48). Böylece sahne hem mekânsal hem duygusal bir "yabancılaşma simgesi" olarak işlev görür.

Genel olarak bu sahne, Marji'nin kimlik inşasına giden yolun başlangıcını oluşturmaktadır. Ayna metaforu aracılığıyla "kim olduğu" ve "kim olmadığı" ile yüzleşmesi, karakterin çocukluğuna dönüşünü ve anlatının bütününde ele alınacak olan kimlik çatışmalarının ön izlemesini sunar.



Görsel 22. Devrim ve Kitle Bilinci

Tablo 4. Devrim Dönemi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Kültürel / Politik Katman)**
Yerdeki bedenin çok sayıda el tarafından taşınması	Devrim sırasında hayatını kaybeden birinin taşınması	Halkın kahramanlaştırma eğilimi, yas, dayanışma
Ellerin çoğalması	Kalabalığın gücü	Bireyin toplum içinde erimesi, kitle psikolojisi
Dumanlı, gri arka plan	Kaos, belirsizlik	Politik geçişin sancılı süreci, korku ve umut arası atmosfer
Yumrukların havaya kalkması	Protesto, direniş	Özgürlük talebi, bastırılmış öfkenin dışavurumu
Kadın ve erkek figürlerinin iç içe oluşu	Toplumsal birlik	Devrimde cinsiyet sınırlarının aşılması, dayanışmanın ortak bedende simgeleşmesi

Marji'nin çocukluk hikâyesinde görülen dini saflık, zamanla politik bilincin yükselişine yer açmaktadır. Bu sahnede devrim sürecinin ortaya çıkışı; kitlelerin sokağa dökülmesi, halkın öfkesinin artması ve kitlesel hareketlerin yoğunlaşması siyah-beyaz kontrastı içerisinde sunulur. Görüntüde, bir grup el tarafından yukarı kaldırılan beden hem devrim uğruna verilen fedakârlıkları simgelemekte hem de ortak bir hareketin kolektif gücünü temsil etmektedir (Görsel 22).

Marji'nin çocuk bakış açısıyla tanık olduğu bu manzaralar, kahramanlık ile trajedinin iç içe geçtiği bir devrim atmosferi yaratır. Kalabalığın tek bir beden gibi hareket etmesi, bireyin kolektif yapı içinde erimesini ve kitlenin politik bir organizmaya dönüşmesini

sembolize etmektedir (Tablo 4). Bu durum, çocuğun zihninde devrimi romantize eden bir algı ortaya çıkarır; ölümün trajedisi değil, direnişin yüceliği ön plandadır. Ancak film, bu romantize edilmiş çocuk algısının arka planındaki ironiyi de izleyiciye sezdirir.

Sahnedeki siyah siluetlerin kullanımı, bireysel kimliklerin kayboluşunu vurgular. Kitle, yüzleri görünmeyen bir topluluk hâline gelir; böylece hem politik gücün hem de tehlikeli bir kitlesel yönlendirme biçiminin işaretleri açığa çıkar. Ellerin ikonografik temsili, çift yönlü bir anlam taşır: Bir yandan "taşıyan ve yücelten", diğer yandan "boğan ve ezen" bir güç göstergesidir. Bu ikili işlev, devrimlerin hem umut hem de yıkım taşıyan doğasını yansıtır.

Renksizlik, yani siyah ve beyaz arasındaki sert zıtlık, sahnenin soyut yapısını güçlendirir. Bu biçimsel tercih, çocuk gözünden devrimin kaotik ve belirsiz doğasını aktarmaktadır. Renklerin yokluğu, devrim atmosferinin hem tarihsel hem duygusal ağırlığını artırır.

Bu sahne, Goya'nın "3 Mayıs 1808" adlı eserindeki devrim temalı dramatik yoğunluğa benzer bir etki yaratır, figürlerin yüzleri seçilmez ancak hareketler tarihsel bir ağırlık taşır.[1]

.



Görsel 23. Devrim Sonrası: Örtünme, Kadın Bedeninin Denetimi

[1] Goya'nın 3 Mayıs 1808 tarihli tablosunda, Fransız askerleri tarafından kurşuna dizilen İspanyol siviller dramatik ışık-gölge etkisiyle sunulur. Eser, bağımsızlık ve fedakârlık temasını kolektif şiddet bağlamında görünür kılar. Bu benzetme, filmdeki sahnenin sembolik anlamını vurgulamak amacıyla yapılmıştır.

Tablo 5. İdeolojik Dönüşüm

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Kültürel / Anlamsal Katman)**
Siyah fon üzerinde aynı ifadeli yüzler	Kadınların tek tip görünümü	Kimlik silinmesi, bireyselliğin kaybı
Başörtülü kız öğrenciler	Devrim sonrası yeni kuşak	Bedenin politikleşmesi, kadın kimliğinin kontrol altına alınması
Öğretmenin "iffet" vurgusu	Ahlaki öğreti	Kadınlığın günah üzerinden tanımlanması
Siyah örtü ve beyaz yüz kontrastı	Görsel sadeleşme	Kimlik çatışması

Devrim sonrası İran toplumu, hızlı bir ideolojik dönüşüm sürecine girer. "Ve biz de değiştik" ifadesiyle başlayan bu sahne, kadınların yeni düzen altında nasıl tek tipe indirgendiklerini göstermenin başlangıç noktasıdır. Yüzlerin aynı ifadeyle çizilmesi ve örtülerin tek tipe indirgenmesi, bireyselliğin ortadan kalktığını gösterir (Görsel 23).

Marji'nin okul sahnesinde öğretmenin, "Kendini teşhir eden kadın cehennemde yanar" ve "İffetli kadın, kendini erkeklerin bakışlarından korur" şeklindeki sözleri, rejimin kadın bedeni üzerinden kurduğu yeni ahlaki düzenin açık bir ifadesidir. Öğrencilerin sıkıntılı ve isteksiz bakışları bu normların içselleştirilmediğini, yalnızca ezberlenen ifadeler olarak kaldığını ortaya koyar (Tablo 5).

Bu görsel tercihler, bireyselliğin yerini mekanik bir itaat kültürüne bıraktığını açıkça ortaya koyar. Aynı yüzlerin, aynı ifadelerin ve aynı giysilerin kullanılması, toplumun tek tipleştirilmiş bir kimlik politikasına yöneldiğini göstermektedir. Başlangıçta özgürlük

söylemiyle sunulan devrim, bu süreçte kadın bedeninin sıkı bir denetime tâbi tutulduğu bir düzene dönüşür.

Senarist Marjane Satrapi, bu süreci yalnızca bir "siyasal değişim" olarak değil, aynı zamanda kadın öznesinin kamusal görünürlüğünün sınırlandırılması olarak ele alır. Satrapi (2008), bir röportajında animasyonun temel anlatısının kadınlık deneyimi üzerine kurulduğunu belirterek İran kültüründeki en büyük sorunlardan birinin "maço kültür" olduğunu vurgulamıştır.

Bu bölüm, ideolojik dönüşümün beden politikalarıyla en görünür biçimde kesiştiği anlatı düğümlerinden biridir. Sahne, "Ve biz de değiştik" ifadesinin devamı niteliğinde bir "maskelenme teması" etrafında şekillenir. Siyah fon üzerindeki aynı yüz ifadeleri, bireyselliğin tamamen silindiğini gösterir.

Kadın bedeni, devlet ideolojisinin kontrol aracı hâline gelmiştir. Öğretmenin "Kendini sergileyen kadın cehennemde yanar" sözleri, kadın bedenine çizilen ahlaki sınırların katılığını yansıtır. Bu söylem, cinselliğin utanç ve korku mekanizmalarıyla denetlendiği bir kültürel anlatıya dönüşür.

Marji'nin bu sahnedeki sıkılmış, alaycı ve uyumsuz tavrı ise bireysel bilincin tamamen bastırılamadığını gösterir. Bu duruş, ilerideki direnişinin ve kimlik mücadelesinin temellerini oluşturur. Siyah-beyaz görsel dil hem dışsal baskıcı düzeni hem de karakterin içsel boşluk ve sıkışmışlık hissini yansıtır. Beyaz yüzler, ışığın değil kişisel kimliğin son izlerinin yansıması gibidir. Siyah arka plan ise siyasi karanlığın ve toplumsal sessizliğin zemini olarak işlev görür.



Görsel 24. Kamusal Alanda Kadın Bedeni

Tablo 6. Kamusal Alan Denetimi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Kültürel / Politik Katman)**
Kafatası yüzlü Özgürlük Heykeli	Batı karşıtlığı	Özgürlüğün ölümünü
Siyah çarşaflı kadınlar	Devrim sonrası kamusal alan	Kadın bedeninin görünmezliği
Motosiklet üzerindeki kalabalık aile	Yoksulluk, sıkışıklık	Toplumsal baskı ve alan işgali
Duvar resmi ve mimari arka plan	Kamusal propaganda	Gözetim kültürü

Devrimden sonra sokaklar, yeni ideolojinin açıkça hissedildiği alanlara dönüşür. Marji ve arkadaşları başörtüsü takarak okula giderken, arka planda kafatası yüzlü bir Özgürlük Heykeli silüeti görülür. Aynı anda motosiklete sıkışmış kadın ve çocukların görülmesi, kamusal alanın giderek daraldığını ve hareket özgürlüğünün bile sınırlı olduğunu gösterir. (Görsel 24). Bu sahne, kamusal alanın artık özgür hareket edilen bir yer olmaktan çıkıp gözetim, denetim ve ideolojik şekillendirmenin hâkim olduğu bir görünüm alanına dönüştüğünü gösterir. İzlenme hissi, insanların kamusal alanda daha temkinli davranmasına yol açar. Bu bağlamda kamusal mekân, iktidarın sahnesine; kadın bedeni ise bu sahnenin en görünür kontrol aracına dönüşür. Örtünme, kadınların kamusal görünürlüğünü belirli sınırlar içinde tutarak bedenin ideolojik kurallara bağlı olduğunu gösterir.

Sahne, özel alan ile kamusal alan arasındaki sınırların kadın bedeni üzerinden yeniden tanımlandığı bir dönemi yansıtır. Kadının kamusal görünürlüğü artık bireysel bir hak değil, ideolojik uygunluk göstergesi hâline gelmiştir. Böylece film, kamusal mekânın

cinsiyetlendirilmiş doğasını açığa çıkarır: bedeni örten örtü, yalnızca bir dini işaret değil aynı zamanda görünürlüğün politik denetiminin aracı hâline gelir.

Bu sahne, Persepolis'in siyasi alegorisi açısından kritik bir düğüm noktasıdır. Arka planda yer alan kafatası biçimindeki Özgürlük Heykeli iki önemli karşıtlık kurar:

1. Batı'nın özgürlük simgesinin İran bağlamında başka bir anlama dönüşmesi,
2. Yeni rejimin özgürlük söylemini baskıyla bir arada kullanması.

Roland Barthes'ın "mit" kavramıyla düşünüldüğünde özgürlük simgesinin burada tersine çevrilerek baskı çağrışımı kazandığı görülür. Yani anlam tersyüz edilir: özgürlüğün evrensel simgesi, İran bağlamında artık bir baskı göstergesi hâline gelmiştir.

Motosiklet üzerindeki kadın ve çocuk figürü, görünürde hareketi temsil etse de kadınların fiziksel alanlarının nasıl kısıtlandığını görünür kılar. Kadınlar fiziksel olarak hareket ediyor görünse de kamusal alandaki varlıkları sıkı kurallarla sınırlandığı için özgür değildir. Motoru süren kişinin erkek olması ise ataerkil gücün hem ideolojik hem de görsel olarak merkezi konumunu pekiştirir (Tablo 6).

Siyah tonların artması, baskının giderek yoğunlaştığı dönemin görsel bir işaretidir. Duvarın yatay çizgileri hapsedilmişlik duygusunu pekiştirerek "görsel bir kafes" etkisi yaratır. Bununla birlikte film, bu görsel düzeni ters yüz eder: kadın karakterler edilgen biçimde sunulmaz aksine baskının ironik yansımaları hâline getirilir. Bu bağlamda kadın karakterler, sadece baskının nesnesi olarak değil aynı zamanda bu baskının içinde varlığını sürdüren direnç ve eleştirel bilincin taşıyıcıları olarak konumlandırılmaktadır.



Görsel 25. Gözetim, Ahlak Polisi

Tablo 7. Kamusal Alan Denetimi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Kültürel / Politik Katman)**
İki siyah çarşaflı kadın figürü	Ahlak polisi	Devletin kadın bedeni üzerindeki baskısı

Marji'nin beyaz ceketi ve açık duruşu	Gençlik, özgürlük arayışı	Batı kültürüyle temasa geçmiş bireyin direnci
"PUNK IS NOT DEAD" yazısı	Punk kültürü referansı	Bireysel başkaldırı, kimliğin ideolojiye karşı korunması
Kadınların Marji'ye eğilmesi	Sorgulama, tehdit	Üst–alt ilişkisinin görsel kurulumu, ahlaki denetim

Marji artık genç bir bireydir ve kimlik arayışı ile toplumsal baskı arasındaki çatışma daha belirgin bir hâl almıştır. Bu sahnede Marji, sokakta yürürken ahlak polisi tarafından durdurulur. Kadın görevliler uzun siyah çarşaflarıyla ona yaklaşır ve kıyafetini incelemeye başlar. (Görsel 25). Marji'nin üzerindeki "Punk is not dead" yazılı tişört, bireysel başkaldırının en görünür sembolüne dönüşür. Sahne, kadınların da bu baskıcı düzenin aktarımında rol oynadığını gösterir.

Bu karşılaşma, bireysel kimlikle siyasi gözetim arasındaki çatışmayı açık biçimde gösterir. Ahlak polisi kadınlar karanlık siluetler şeklinde çizilmiştir; yüz ve beden hatları neredeyse görünmezdir Bu figürlerin yüzsüz ve karanlık çizilmesi, onları yalnızca ahlaki denetimin bir aracı gibi gösterir. Marji'nin iki kadın arasında kalması, üzerindeki baskıyı güçlendirir ve hareket alanını daraltır. Bu sahnede gözetim yalnızca fiziksel bir kontrol değil, kadınların kendi davranışlarını da sorgulamasına yol açan bir baskıya dönüşür. (Tablo 7).

Bu sahne, ideolojinin yalnızca erkek otoritesiyle değil kadınların birbirleri üzerindeki denetimi aracılığıyla da yeniden üretildiğini göstermektedir. Böylece patriyarka, kadın bedenini kendi içinde yeniden düzenleyen içselleştirilmiş bir baskı sistemine dönüşür.

Marji'nin "Punk is not dead" yazısı sahnenin ikonografik merkezini oluşturur. "Punk" sözcüğü burada yalnızca bir müzik türü değil kişisel direnişin ifadesidir. Bu söylem, küresel gençlik kültüründeki isyan estetiğiyle İran'daki bireysel başkaldırı arasında ironik bir bağ kurar. Siyah-beyaz karşıtlığı burada da baskı ve özgürlük temasını vurgular. Siyah otoriteyi,

beyaz ise Marji'nin direnme isteğini simgeler. Böylece baskı ile direniş arasındaki sınır hem görsel hem duygusal düzlemde güçlü bir şekilde inşa edilir.



Görsel 26. Viyana Dönemi

Tablo 8. Viyana Dönemi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Kültürel / Sembolik Katman)**
Momo ve punk arkadaş grubu	Avrupa alt Kültürü	Özgürlük, nihilizm, bireysellik kültü

Marji'nin sade giyimi	Farklı bir kökenden gelen birey	Kültürel yabancılaşma, kimlik arayışı
Karanlık Avrupa sokakları	Şehir atmosferi	Modernite ve yalnızlık teması
"Kayıtsızlık ve nihilizm" ifadesi	Batı gençliği	Özgürlük paradoksu
Süpermarket rafları ve ışık huzmesi	Tüketim dünyası	Kapitalizm düzeni
Marji'nin şaşkın ve mutlu yüz ifadesi	Yeni deneyim	Yabancılaşan haz, kültürel farklılık

Marji, politik baskılardan uzaklaşmak amacıyla Viyana'ya gönderilir. Viyana'da Momo ile tanışması, onun Avrupa'nın alternatif gençlik kültürleri ve punk estetiğiyle karşılaşmasını sağlar. İlk sahnede Marji, Momo ve arkadaşlarıyla birlikte sokakta yürürken Viyana'nın yeraltı kültürünü yabancı ve temkinli bir gözle izler. Saç modelleri, piercingler, siyah kıyafetler ve karanlık atmosfer, İran'daki otoriter düzenden tamamen farklı bir dünya sunsa da kendi içinde başka bir toplumsal düzenin temsilini yaratır. Bu görsel yapı, özgürlüğün yalnızca fiziksel bir durum olmadığını; aynı zamanda kültürel bir ideoloji olarak yeniden biçimlendiğini gösterir.

Sahnenin devamında Marji, bir süpermarketin içinde konumlandırılır. Bu bölüm, filmin görsel dilinde renk ve ışığın belirgin biçimde değiştiği bir eşiktir. Parlak ambalajlar, raflardaki simetrik düzen ve yoğun aydınlatma, Batı'nın tüketim kültürünü görsel bir temsilini oluşturur (Görsel 26). İran'daki siyah-beyaz minimalizmin yerini burada aşırı doygun renkler ve yapay ışıklar alır. Görsel bolluk ile Marji'nin huzursuzluğu birleştiğinde sahne, ruhsal bir boşluk hissi yaratır (Tablo 8).

Marji'nin şaşkınlığı ve rahatsızlığı, kültürel şokun ikonografik karşılığı olarak okunabilir. Özgürlüğün tüketimle, bireyselliğin ise yalnızlıkla yer değiştirdiği bir düzene geçiş, onun kimlik krizinin ikinci aşamasını başlatır. Bu sahne, Persepolis anlatısında Doğu–

Batı ikiliğinin ters yüz edildiği önemli bir yapı kurar: İran'da bedensel alan kısıtlanırken bireysel irade direnmeye devam eder. Batı'da ise fiziksel özgürlük artmasına rağmen ruhsal sıkışma belirginleşir.

Viyana bölümü, anlatının İran dışına açılan ilk durağıdır. Bu bölümde siyah tonunun anlamı değişir; punk kültüründe artık başkaldırı ve bireysellik ile ilişkilendirilir. Bu dönüşüm, Roland Barthes'ın gösteren–gösterilen ilişkisinin tersine çevrimini anımsatır; aynı rengin iki kültürde bambaşka anlamlar üretmesi, filmin en güçlü görsel ironi noktalarından biridir. Marji'nin Viyana'daki gençlik grubuyla yakınlaşması, kimliğini yeniden kurma sürecinin başlangıcıdır. Artık dışsal bir otoritenin değil, kendi içsel sorgulamalarının ve vicdani sınırlarının etkisi altındadır. Ancak bu tür bir özgürlük, beraberinde anlam kaybını da getirir.

Süpermarket sahnesindeki ışık ve düzen, tüketim kültürünü neredeyse tapınak benzeri bir estetik içinde gösterir. Işık huzmeleri dini bir aydınlanma yaratmak yerine, kapitalist bir büyülenme hissi uyandırır. Marji, ideolojik baskılardan uzaklaşsa da bu kez tüketim temelli bir yanılsamanın içinde konumlanır.

Burada tüketim; renk, ışık, bolluk ve düzen aracılığıyla görünürde özgürlük ve refahı işaret etse de bireyi yeniden şekillendiren modern bir disiplin sisteminin parçalarıdır. Böylece film, Batı'nın parlak yüzeyleriyle Doğu'nun karanlık derinliğini karşı karşıya getirerek hem coğrafi hem de ideolojik bir düzlemde özgürlüğün de bir tür gözetim biçimine dönüşebileceğini gösterir.



Görsel 27. Beden İmgesi

Tablo 9. Beden İmgesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Sembolik / Kültürel Katman)**
Marji'nin uyurkenki hali	Uykuda büyüme süreci	Farkında olmadan dönüşen benlik
"Birkaç ay içinde genç bir kadın oldum" yazısı	Ergenlikten yetişkinliğe geçiş	Kadın olmanın farkındalığı ve bedensel bilinç
Yüzün grotesk biçimde uzaması	Beden deformasyonu	Kimlik kaybı, yabancılaşma

Marji, Viyana'da kaldığı süreçte tamamen farklı bir kültürle karşı karşıya gelir. Bu sahne, onun içsel değişimini ergenlikten gençliğe, özgürlük arzusundan kaybolmuşluk duygusuna geçişi metaforik bir biçimde temsil eder. Kamera Marji'yi yatakta gösterirken duyulan "Birkaç ay içinde genç bir kadın oldum" sözleri, bu dönüşümün başlangıç anını belirtir. Ardından gelen grotesk görüntüler, yetişkinliğe geçişin beden üzerindeki ruhsal ve fiziksel etkilerini abartılı bir biçimde görünür kılar. Marji'nin yüzü uzar, çenesi büyür ve bedeni biçimsel bir deformasyona uğrar (Görsel 27).

Deformasyonun abartılı çizim tekniği, Japon "body horror" estetiğine yakın bir görsel anlatım kurar; bu da Batı'ya ait fiziksel özgürlüğün, bireysel düzlemde bedensel tedirginliğe dönüştüğünü gösterir[2]. Marji'nin bu grotesk dönüşümü, yeni bir özgürlük alanına erişmenin bedelini de gösterir. Kendi kimliğini yeniden kurma çabası, fiziksel ve duygusal bir parçalanma sürecine yol açar. Bu sahneyle birlikte bedenin yalnızca biyolojik değil aynı zamanda ideolojik bir sınır alanı olduğunu gösterir.

Bu sahne, karakterin bedensel ve kültürel şekillenmesinin, kişisel deformasyon döneminin bir uzantısıdır. İran'daki ideolojik baskılarla bastırılan kimlik, Avrupa'daki örgür ortamda bu kez farklı bir biçimde çözülmeye başlar. Marji artık yalnızca topluma değil kendi bedenine de yabancıdır.

Uykudayken yaşanan büyüme, bireyin kontrolü dışında gelişen dönüşümünü temsil eder. Kadın olma hali, burada yalnızca biyolojik bir olgu değil aynı zamanda kültürel ve psikolojik bir yük hâline gelir. Sahnedeki bedensel deformasyon, Jacques Lacan'ın (1949) "ayna evresi" kuramı ve "minimal benlik" kavramıyla ilişkilendirilebilir. Lacan, Freud'un ego anlayışını yeniden yorumlayarak egonun öznenin içinde değil dışarıda; bir yansıma, yani bir "öteki imgesi" olarak kurulduğunu belirtir (Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2022). Aynaya bakan özne, "ben buyum" dediğinde aslında kendini değil ötekinin bakışını görür. Marji'nin grotesk biçimde bozulmuş beden imgeleri, kimliğin bu kırılgan ve parçalanmış doğasını görünür kılar.

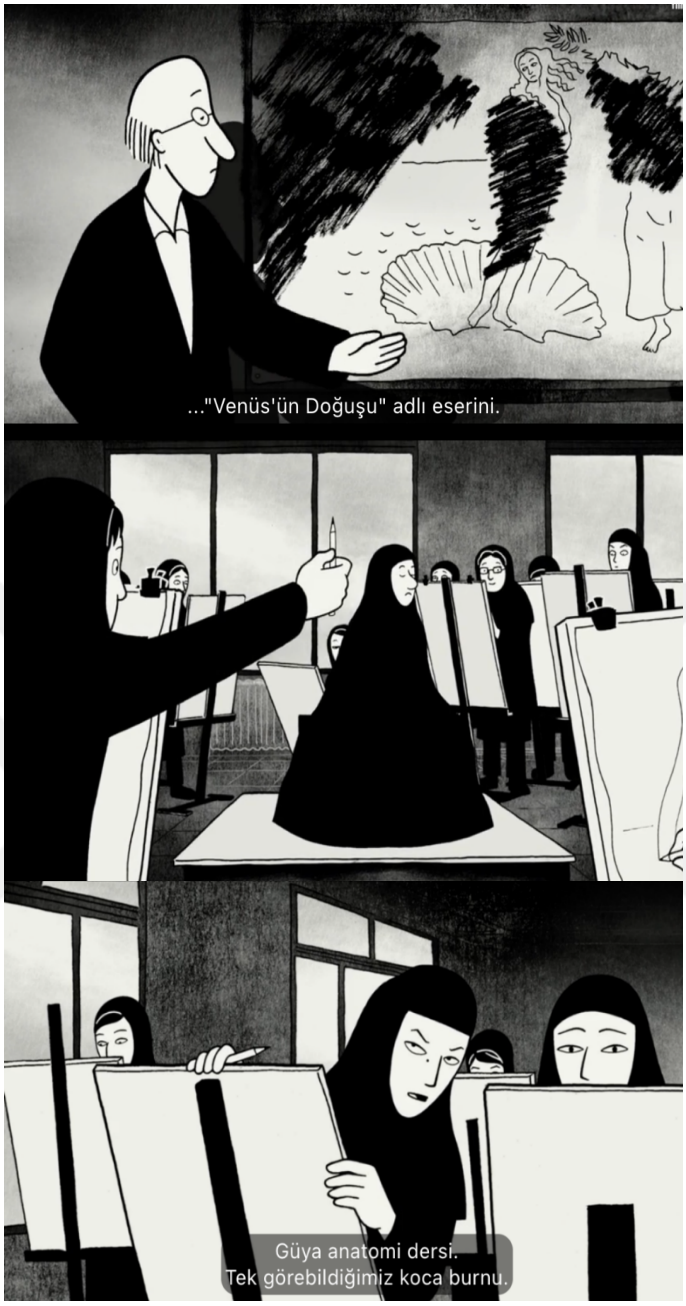
[2] Body Horror: İnsan bedeninin parçalanma, bozulma veya dönüşüm süreçlerinin korku ve tiksinti kaynağı olarak kullanıldığı korku alt türüdür. Beden normal anatomi işlevine biyolojik bakış açısından korkutucu kılmayı hedefler (Cruz,2012, s. 161)

Sahnede yer alan “gittikçe çirkinleştim” ifadesi, Marji’nin kendi bedeniyle özdeşleşme sürecinin kesintiye uğradığını gösterir. Bedensel orantısızlıklar, benliğin çözülme sürecinin somut yansımalarıdır. Bu noktada yüz, bir kimlik göstergesi olmaktan çıkar ve özün kaybını temsil eden bir yüzeye dönüşür (Tablo 9).

Bu grotesk biçim, Bakhtin’in (1965) “grotesk beden” kavramı kapsamında değerlendirilebilir. Bakhtin’e göre grotesk beden tamamlanmamış, sınırlarını sürekli aşan, dönüşüm hâlindeki bir varlıktır. Bedenin dış dünyaya açılan noktaları (yüz, ağız, cinsel organlar vb.) hem doğumun hem ölümün hem de dönüşümün sembolüdür. Marji’nin uzayan çenesi ve bozulan yüz oranları bu “sınır ihlali”nin görsel ifadesidir. Bu deformasyon, kadın bedeninin toplumsal güzellik ideallerinden uzaklaşmasını ve benliğin çözülme sürecini temsil eder.

Aynı zamanda patriyarkal estetiğin dayattığı “ideal kadın bedeni”ne yönelik bir karşı çıkıştır. Bakhtin’e göre grotesk beden, yaşamın bitmeyen döngüsünün bir halkasıdır; tamamlanmaz, sürekli oluş hâlindedir (Bakhtin, 1965, s. 29). Marji’nin grotesk yüzü de bu bağlamda kadın bedeninin kırılganlığını, dönüşebilirliğini ve yeniden yaratım potansiyelini simgeler.

Filmde grotesk anlatının kullanımı yalnızca biçimsel bir tercihe değil politik bir tavra dönüşür. Kadın bedeni bu sahnede idealize edilmez aksine bozulmuş ve yabancılaşmış bir görünüm kazanır. Bu deformasyon, kadın bedeninin toplumsal güzellik ideallerinden sapmasını simgesel düzlemde ifade eder.



Görsel 28. Sanat Eğitimi ve Sansür

Tablo 10. Sanat Eğitimi Sansürü

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Kültürel / Politik Katman)**
"UNIVERSITY" yazılı bina	Eğitim kurumu	Bilgi ve ideoloji arasındaki çatışma
Peçeli kadın figürleri	Öğrenciler ve model	Tek tipleştirilmiş kadın kimliği
Karalanmış "Venüs'ün Doğuşu" tablosu	Sansürlenmiş sanat	Kadın bedeninin görünmezleştirilmesi
Öğrencilerin çizim tahtaları	Sanat eğitimi	Görsel düşüncenin bastırılması

Marji, İran'a geri döndüğünde üniversitede sanat eğitimi almaya başlar. UNIVERSITY yazılı binaya yürüyen Marji, özgürlük arzusunu korusa da mevcut sistemin kurallarına uyum sağlamak zorunda kaldığını hisseder. Bu an, bireysel direnişin yerini toplumsal uyuma bıraktığı dönemi simgeler.

Sınıfta Botticelli'nin *Venüs'ün Doğuşu* tablosu gösterilir ancak tablodaki çıplak bölgeler karalanmıştır (Görsel 28). Bu sansür, sanat tarihinde beden, estetik ve doğa kavramlarına yapılan doğrudan bir müdahaledir. Bedenin görünürlüğünün yasaklanması yalnızca ahlaki değil, aynı zamanda sanat bilgisini de sınırlayan bir kontrol biçimine dönüşür. Sahne devamında öğrenciler "anatomi dersi" kisvesi altında yalnızca peçeli bir kadının resmini çizerler. Bu durum sanatın beden yerine ideolojiyi temsil ettiği, bireysel ifade gücünün ahlakî gerekçelerle sınırlandığı bir yapıyı işaret eder.

Bu bölüm, sanatın bir denetim aracına dönüştürülmesini eleştiren önemli bir anlatı noktasıdır. "Venüs'ün Doğuşu" figürünün üzerinin karalanması hem Batı estetiğine yönelik kültürel bir reddiyeyi hem de kadın bedeninin kamusal alandaki temsilinin silinişini

sembolize eder (Tablo 10). Marji'nin ironik tepkileri, bu sansür ortamında bile bireysel düşüncenin tamamen yok edilemediğini gösterir.

Persepolis'in bu sahnesi, sanat ve ideoloji arasındaki çatışmayı en yoğun biçimde görünür kılar. Film, Botticelli'nin eseriyle kurduğu karşıtlık üzerinden sansürün etkisini belirginleştirir. Botticelli, aşkın ve güzelliğin kaynağı olan tanrıça Afrodit'in doğuşunu temsil ederek "tanrısal güzellik" kavramını sanat tarihine kazandırmıştır (Tosun, 2021, s. 25). Filmde bu figür, İran'daki ahlak söylemi nedeniyle sansürlenen bir görüntü hâline getirilir. Böylece sansür, yalnızca bir sanat yapıtına değil kadın bedenine yönelik kültürel bir yok sayma pratiğine dönüşür.

Öğrencilerin yalnızca peçeli modeli çizebilmesi, Mulvey'nin 'erkek bakışı' kavramının bu bağlamda farklı bir biçimde işlediğini gösterir. Burada kadın, kendi bakışını dahi sınırlayan bir görme alanına mahkûm edilmiştir. Bir kadın bedeni başka bir kadın tarafından bile özgürce temsil edilemez; bakış, tamamen ideolojik bir çerçeve içine sıkıştırılır.

Anatomi dersinin bu ironik versiyonu, sanat eğitiminin özüne yöneltilmiş bir hiciv niteliğindedir. Rönesans'tan beri sanat eğitiminin temelini oluşturan anatomi çalışmaları burada neredeyse işlevsiz bir uygulamaya dönüşür. Marji'nin "Güya anatomi dersi, tek görebildiğimiz koca burun" ifadesi, görme eyleminin hem fiziksel hem zihinsel olarak sınırlandığını vurgular.

Bu sahne, görsel üretim alanının dahi ahlakî denetim altına alındığını ve bunun kültürel bellekte derin bir travma yarattığını gösterir. Aynı zamanda sanat tarihinin ideolojik biçimlendirilmesini eleştirirken kadın bedeninin estetik ve politik temsiline dair güçlü sorular yöneltir. Böylece film, sanat ile iktidar arasındaki gerilimi görsel bir eleştiriye dönüştürür.



Görsel 29. Evlilik ve Kadın Özgürlüğü Çatışması

Tablo 11. Evlilik

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Kültürel Katman)**
Nikâh fotoğrafları	Evlilik kurumu	Kadının toplumsal olarak denetlenmesi
Marji'nin ifadesiz yüzü	Duygusal boşluk	Zorunlu uyum, bastırılmışlık
Siyah-beyaz kontrast	Geçmiş ve gelecek, yaşam ve bastırılma	Toplumsal normların sertliği
Marji'nin annesinin dokunuşu	Anne-çocuk bağı	Kadın kuşakları arası aktarılan özgürlük arzusu

Marji, İran'a döndüğünde toplumsal baskıların giderek yoğunlaştığı bir döneme tanıklık eder. Bu dönemde bir ilişki yaşamaya başlar; ancak kadın ve erkeğin kamusal alanda birlikte görünmesi yasak olduğu için çift ancak resmî evlilikle bir araya gelebilir. Bu nedenle evlilik, bireysel tercihten çok toplumsal denetimin belirlediği bir zorunluluğa dönüşür. Bu bağlamda evlilik, romantik bir birliktelikten öte ahlaki ve politik bir meşrulaştırma aracına dönüşür. Kadın ve erkek arasındaki ilişki ancak devletin çizdiği sınırlar içinde kabul görür; böylece bireylerin mahrem alanına doğrudan müdahale edilmiş olur.

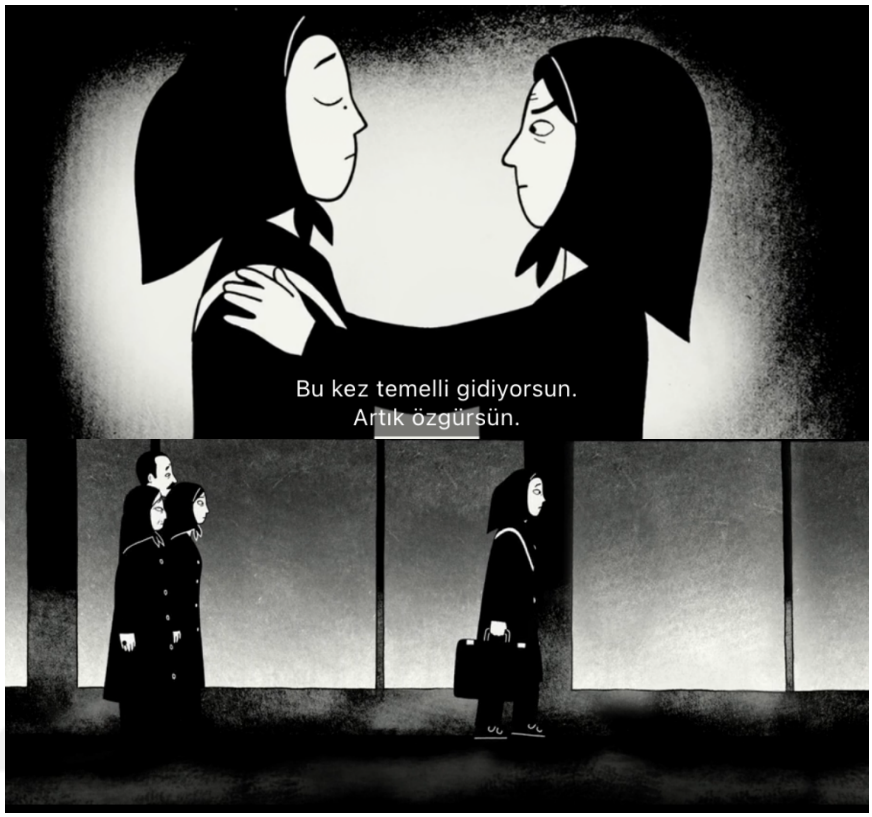
Annesinin "Ben senin evlenmeni istemedim… özgür olmanı istemiştim" sözleri, bireysel özgürlük ile toplumsal baskı arasındaki gerilimi doğrudan ortaya koyar. (Görsel 29). Bu diyalog, kadın kimliğinin özgürleşme arzusu ile toplumun dayattığı roller arasındaki gerilimi görünür kılar. Bu sahne, evlilik temasını özgürlüğün sınırlandığı bir düzen bağlamında ele alır ve Marji'nin huzursuzluğunu ataerkil yapıyla doğrudan bağlantılı bir deneyime dönüştürür.

Tablo 11'de gösterildiği gibi evlilik, kişisel bir karar olmaktan çıkarak ideolojik bir yapıya dönüşür. Marji'nin içsel boşluk hissi birey olarak seçim yapmaktan çok, toplumun ahlakî denetimi altında karar almaya zorlanışının sembolik ifadesidir. Bu sahne, bireysel arzuların yerini toplumsal uygunluk ve kültürel baskıya bıraktığı noktayı temsil eder.

Evlilik burada bir kutlamadan çok, zorunlu bir resmiyet işlemi gibi sunulur. Bu durum, devletin kadınların bedenleri ve yaşantıları üzerindeki denetim gücünü görünür kılar. Bu anlatım, evliliğin kutsal bir birliktelik olmaktan çıkıp devlet kontrolünün bir aracına dönüştüğünü açık biçimde gösterir.

Marji'nin annesinin "Özgür olmanı istemiştim" sözü, filmde kadınlar arası bilincin en güçlü ifadelerinden biridir. Anne figürü, baskıcı düzene rağmen kızını özgürlüğe yönlendiren bir bilinç taşır. Bu söz, Marji'nin "kadın olma" sürecinin sosyal baskılarla değil kendi iradesiyle şekillenmesi gerektiği düşüncesini yansıtır. Sahnenin durağan atmosferi, uzun sessizlikler ve karakterlerin gri tonlarla resmedilmesi, bireysel isteklerin toplumsal kurallar içinde bastırıldığı bir ortam hissi verir. Renklerin donukluğu hem duygusal uyuşmayı hem de sistemin tekdüzeliğini sembolik olarak güçlendirir. Bu bölümde

patriyarkal düzenin kadın üzerindeki etkileri ortaya konurken aynı zamanda kadınlar arası dayanışmanın ve bilinç aktarımının önemi de vurgulanır.



Görsel 30. Özgürlüğe Doğru Yalnız Bir Yürüyüş

Tablo 12. Veda sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Kültürel Katman)**
Marji'nin valiziyle tek başına yürüyüşü	İran'dan ayrılış	Kadının bireysel yolculuğu ve özneleşme
Geriye bakmaması	Kararlılık	Kadının geçmiş rollerinden özgürleşmesi

Boşanmanın ardından Marji, İran'dan bir kez daha ayrılmaya karar verir. Bu sahne, filmin hem en duygusal hem de siyah-beyaz kontrastının en belirgin şekilde kullanıldığı anlardan biridir. Annesiyle vedalaşırken annenin sessiz gözyaşları hem kabullenişi hem de bir anne olarak fedakârlığını temsil eder (Görsel 30).

Marji'nin uçağa binerken arkasına bakmaması, yalnızca geçmişi geride bırakma isteği değil geçmişin yüklerinden arınma çabasının da bir sembolüdür. Bu hareket, bireysel özgürleşmenin görsel metaforu hâline gelir. Uçak sahnesi, film anlatısında hem kaçış hem de yeniden doğuşun aynı anda hissedildiği bir dönüm noktasıdır. Siyah gökyüzü belirsizliği ve kimlik boşluğunu hissettirirken, uçağa vuran beyaz ışık umut ve yeniden başlangıç fikrini öne çıkarır. Bu karşıtlık, filmin sinematografik dilinde sıklıkla kullanılan "karanlık–aydınlık" estetiğinin en güçlü örneklerinden biridir. Siyah, baskıyı ve geçmişi işaret ederken; beyaz, özgürlüğü ve kimliğin yeniden inşasını temsil eder.

Marji'nin figürü uçakta uzaklaştıkça yalnızca bir siluete dönüşür. Bu siluet, İran'da kalmaya devam eden tüm kadınlar için kolektif bir direniş imgesine dönüşür. Bu ayrılış, bireysel bir kaçışın ötesinde, susturulmuş kadınların sembolik çıkışı olarak okunabilir. Bu sahne, Tablo 12'de de görüldüğü gibi güçlü bir geçiş ritüeli etkisi yaratır. Marji, evlilikten, aile bağlarından ve ulusal aidiyetinden uzaklaşarak kendi kimliğini yeniden tanımlar. Havaalanı, film boyunca görülen ev, okul ve şehir gibi sabit mekânların aksine sınır, geçiş ve aidiyetsizlik duygusunun yoğunlaştığı bir alandır. Bu nedenle mekân hem özgürlük hem de belirsizlikle örülüdür.

Marji'nin annesiyle son teması hem sevgi hem acı barındırır. Bu temas, annelik bağından bireysel özgürlüğe geçişi simgeler. Anne–kız ilişkisi burada kopmaz yalnızca başka bir boyut kazanır. Annenin "İran'ı terk etmeni ve özgür olmanı istiyordum" sözleri, kadınlar arası bilincin kuşaklar boyunca aktarılan bir direnç dili olduğunu görünür kılar. Bu bilinç artık ulusal değil evrensel bir kadınlık deneyimine dönüşmüştür.

Durağan atmosfer, gri tonlar ve az diyalog, duyguların bastırıldığı içsel bir gerilim yaratır Marji'nin ifadesiz yüzü ve kararlı beden duruşu, duygusal bir patlamanın değil politik bir kararlılığın göstergesidir. Bu sahnede gözyaşı yerine kararlılığın öne çıkması, siyah-beyaz estetiğin ideolojik gücünü pekiştirir. Kadın özgürlüğü, artık bir duygu değil bir eylemdir.

Bu sekans, Persepolis'in anlatısında kadın özgürlüğünün bedelini somutlaştıran en güçlü görsel anlatımlardan biridir. Marji'nin "gitmek" eylemi hem ataerkil düzeni hem de dinî baskı sistemini reddetmenin sembolü hâline gelir. Ancak bu özgürlük, modern feminist bireyin deneyimlediği gibi kaçınılmaz bir yalnızlıkla iç içe geçmiştir. Marji'nin sessizliği pasiflik değil sessiz ve kararlı bir başkaldırıdır. Böylece film, kadın öznenin eylem gücünü yeniden tanımlar:

"*Marji artık yalnızca izleyen değil, kendi yolunu çizen kişidir."*

5.2. Brave

5.2.2. Film Künyesi

Tablo 13. Brave

Film Adı	Brave
Film Süresi	93 dakika
Yapım Yılı	2012
Film Dili	İngilizce
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri
Yönetmen	Mark Andrews, Brenda Chapman
Senaryo	Brenda Chapman, Mark Andrews, Steve Purcell
Yapımcılar	Katherine Sarafian
Oyuncular	Kelly Macdonald, Billy Connolly, Emma Thompson, Julie Walters

Brave (2012), Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş ve Walt Disney Pictures tarafından dağıtımı yapılmış, İskoçya'nın mitolojik atmosferi içerisinde geçen bir animasyon filmidir. Filmin ana teması, toplumsal roller üzerinden çatışan kadın karakterler etrafında şekillenmektedir.

Hikâyenin merkezinde yer alan Prenses Merida, annesi Kraliçe Elinor tarafından geleneksel prenses davranışlarıyla yetiştirilmektedir. Krallığın geleceği için evlenmesi beklenen Merida, bu rollerin kendisini sınırladığını düşünür; okçuluğa, özgür iradeye ve bireysel yeteneklerine yönelmek ister. Evlilik töreninin açıklanması ve soylu ailelerin oğullarının saraya çağrılmasıyla Merida, geleneksel düzen ile kişisel arzuları arasındaki çatışmanın merkezine yerleşir.

Merida, kaderini değiştirmek amacıyla bir cadıdan yardım ister fakat büyü ters teper ve annesi Elinor bir ayıya dönüşür. Merida, annesini eski hâline döndürmek için çıktığı yolculukta bağışlanma, empati, cesaret ve aile bağlarının gücünü keşfeder.

Film, kadın karakterlerin hem bireysel hem de toplumsal rollerle yaşadıkları gerilimlere odaklanır. Merida, klasik Disney prenses imajından farklı olarak özne konumunda yer alan, kendi kararlarını veren bağımsız bir kadın figürü sunar. Bu yönüyle Brave, Disney'in ataerkil anlatı geleneğini kıran ve feminist açıdan okunmaya elverişli örneklerden biri hâline gelir.

5.2.2. Film Çözümlenmesi

Filmde kullanılan renk paleti, karakterlerin ruh hâlini, dönüşüm sürecini ve doğayla kurdukları bağı sembolik bir biçimde yansıtır. Kadın karakterlerin içsel çatışmaları ve bireysel gelişim süreçleri çoğunlukla sıcak ya da pastel tonlarla aktarılırken, baskı ve gerilim anlarında soğuk ve koyu renk paletleri kullanılır. Bu geçişler, sahnenin duygusal atmosferini belirleyen temel anlatım araçlarıdır.

Karakterlerin giyim tarzları, sahip oldukları nesneler ve mekânlar ikonografik açıdan güçlü temsiller sunar. Merida'nın ok, yay ve at gibi nesnelerle ilişkilendirilmesi, ataerkil gelenek içinde özgürlüğü arayan bir figür olarak konumunu güçlendirir. Bu semboller, onun toplumsal normlara karşı direnişini görünür kılar.

Merida'nın kontrolsüz biçimde dağılmış kızıl saçları, doğallığın ve özgürlüğün simgesine dönüşür. Annesinin sürekli saçlarını toplamaya çalışması ise toplumun kadını "evcilleştirme" ve belirli kalıplara çekme çabasını temsil eder. Merida'nın başındaki örtüden taşan bir tutam saç, düzenin dışında kalmayı ve tekdüzeliğe direnmeyi sembolik olarak görünür kılar.

Filmdeki doğa betimlemeleri İskoçya coğrafyasıyla uyumlu mavi ve yeşil tonlarıyla tasarlanmış, böylece karakterin doğayla kurduğu bağ güçlendirilmiştir. Merida'nın hareket hâlindeki bedeni, ok atması, at binmesi, ormanda özgürce dolaşması klasik Disney prenses imgesinin kırılmasına katkı sağlar. Siyah, atı, gücü ve bağımsızlığı temsil eder; doğaya açılan sahneler ise Merida'nın özgürlük yolculuğunun görsel metaforlarıdır.

Kraliçe Elinor'un ayıya dönüşümü hem mitolojik hem de feminist açıdan çok katmanlıdır. Ayı figürü, kadınların bastırılmış içsel gücünü ve doğayla yeniden kurduğu bağı temsil eder. Elinor'un ayı formu, geleneksel olarak narinlik ve zarafetle ilişkilendirilen kadın imgesinin dışına çıkarak güç, koruyuculuk ve sezgisellik gibi değerlerle yeniden tanımlanmasını sağlar. Giyim kodları da kültürel ve ideolojik yansımalar taşır. Merida'nın yeşil tonlarındaki uzun elbisesi, hem İskoçya'nın doğal renklerini yansıtır hem de karakterin içsel gerilimini gösterir. Kıyafetin kalın dokusu yaşadığı coğrafyayla uyumludur, aksesuar kullanılmaması ise geleneksel prenses imgesinden uzaklaşmayı ifade eder. Merida'nın sade görünümü, güzellik kalıplarına ve toplumsal beklentilere meydan okuyan bir duruşun göstergesidir.



Görsel 31. Brave Film Jenerik Başlığı

Filmin jenerik sahnesi, yapımın ikonografik bütünlüğüne dair ilk izlenimi veren önemli bir unsur olarak karşımıza çıkar. Roland Barthes'ın göstergebilimsel analizindeki "mit üretimi" okuması dikkate alındığında jenerikte yer alan başlıkların salt birer yazı olmaktan ziyade, anlam üreten söylemler hâline geldiği görülür. Taş dokusunu andıran oyma bronz motiflerin kullanımı, Kelt sanatının epik anlatı geleneğini çağrıştırır. Alışılmışın aksine film, kahramanlık simgesini bir erkek figür üzerinden kurmak yerine kadın karakterin merkezinde yeniden yorumlamaktadır. Siyah fon üzerinde kullanılan turuncu renk geçişleri ise içsel enerjiyi simgeleyerek kadın öznesi etrafında şekillenen anlatının görsel bir metaforunu oluşturur (Görsel 31).



Görsel 32. İskoçya temsili mekân görselleri

Filmde kullanılan mekânlar, yalnızca dekoratif bir unsur olmanın ötesine geçerek mitolojik anlatının kurucu parçalarından biri hâline gelir. İskoç mitolojisinde önemli yere sahip olan göl, dağ, taşlık alanlar ve yeryüzü şekilleri, fiziksel bir çevre yaratmanın ötesinde karakterin ruhsal dönüşümünün sembolik arka planını oluşturur (Görsel 32).

Bu doğal unsurlar, Merida'nın özgürlük yolculuğuyla birlikte gelişir. Filmin atmosferik ögeleri (rüzgâr, sis, ışık) karakterin iç dünyası ile dış gerçeklik arasındaki geçişleri görünür hale getirir. Bu sahnelerde doğa, Merida'nın kendini keşfetme yolculuğuna hem eşlik eder hem de onu yansıtır. Bu yönüyle kadın ve doğa arasındaki tarihsel bağ, mitolojik anlatı çerçevesinde modern animasyon diliyle yeniden birleşmiştir. Böylece yeniden yorumlanan mitler, kadının toplumsal konumunun mitolojik ögeler üzerinden okunmasına olanak tanır.



Görsel 33. Ana Hikâyenin Başlangıcı

Tablo 14. Hikâye Başlangıç sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Unsur)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mit Anlam)**
Elma	Yasak olan, bilgelik, başkaldırı	Âdem ile Havva mitinde "yasak meyve"nin yeniden sembolizasyonu

Merida'nın elmayı ısırması	Karar verme, eyleme geçme	Kendi kaderini tayin etme eyleminin görsel ifadesi.
Kalabalık salon (erkeklerin varlığı)	Toplumsal baskı, ataerkil düzen	Kadının kamusal alandaki denetim altında konumlanışı.
Merida'nın sözleri ("Tüm hayatım planlanmış.")	Bireysel farkındalık, isyan	Bireyin kendine dayatılan toplumsal yapıyı fark etmesi.
Merida'nın dağınık kırmızı saçları	Doğa, özgürlük, kontrolsüzlük	Toplumsal normların şekillendiremediği doğal kadınlık.

Yetişkin Merida'nın izleyiciyle ilk kez karşılaştığı sahnede, elinde bir elma tuttuğu görülür (Görsel 33). Bu görüntü, masalsı düzlemde "yasak olana uzanma", bilgeliğe ve özgürlüğe yönelme ya da kuralları ihlal etme isteğini çağrıştırır. Krallığın önünde toplanmış kalabalık ve Merida'nın aile görevleri, sorumlulukları ve toplumsal rolü çevresinde şekillenen konuşmalar, bu sahneye eşlik eder. Ardından Merida, annesinin onun için planladığı hayatı ve toplumun ondan beklediği rol modelini açıkça sorgular:

"Görevlerim, sorumluluklarım, beklentilerim var. Tüm hayatım planlanmış."

Karakterin sahne girişi elmayı ısırıp kuleden içeri girmesi, "yasak meyve" metaforunun çağdaş bir yansımasıdır. Yasak meyve kavramı, Havva'nın elmayı ısırarak cennetten kovulma hikâyesiyle benzerlik taşır. "Kadın ağacın güzel, meyvesinin yemek için uygun ve bilgelik kazanmak için çekici olduğunu gördü" (Bible Study Tools, 2025) Bu anlatı, bilginin arzu edilmesiyle birlikte "itaatsizlik" temasını ortaya koyar. Elma aynı zamanda yasak bilginin sembolüdür. Antik ikonografide elma, Afrodit'e ve güzelliğe atıf yapılırken İncil ikonografisinde başkaldırı ve yasak bilgiyle özdeşleşmiştir (Tablo 14).



Görsel 34. Lucas Cranach the Elder, Adam and Eve, 1526 (The Courtauld Institute of Art 2025)

Yunan mitolojisinde "Altın Elma" mitinde Eris, "en güzel olana" diyerek bir altın elma fırlatır. Hera, Athena ve Afrodit bu elma üzerinde hak iddia eder. Bunun üzerine Zeus, aralarındaki en güzelin kim olduğuna Paris'in karar vermesini ister. Paris'in ilgisini yalnızca Afrodit'in hediyesi çeker çünkü Afrodit ona Spartalı Helena'nın aşkını vaat eder. Bu hediye karşısında kayıtsız kalamayan Paris, elmayı Afrodit'e verir (Aslan ve Arda, 2009 s. 102) (Görsel 34).

Merida'nın elmayı ısırarak kapıdan içeri girmesi, Havva'nın Tanrı'ya karşı başkaldırı motifinde olduğu gibi otoriteye karşı bilinçli bir direnişi temsil eder. Elma burada hem bilgelik arzusunu hem de özgürlüğe yönelen farkındalık imgesini taşır. Renk kodlarına bakıldığında kırmızının sahnede yer alan soft, koyu ve solgun tonlarla çevrelenmiş olması, karakterin bastırılmış duygularını da yansıtabilir. Kırmızının doğallık, enerji ve canlılıkla olan ilişkisi de bu duygusal yoğunluğu destekler. Geleneksel "arzu" çağrışımının yanı sıra, bedensel ve ruhsal bir özgürlüğe ulaşma isteğinin görsel karşılığı olarak da yorumlanabilir.



Görsel 35. Kadının Kaderinin Belirlendiği Sofra

Tablo 15. Sofra Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Unsur)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam / Mit Anlamı**
Yemek masası	Aile birliği, toplumsal düzenin minyatürü	Sofra meclisi
Baba (Fergus)'ın konuşması	Otorite, gelenek, son sözün erkek tarafından söylenmesi	Kamusal ve özel alanda gücün sembolü.
Anne (Elinor)'un açıklaması	Toplumsal normların kadın eliyle aktarımı	Sistemin taşıyıcısı olması

Merida'nın sessizliği / tepkisi	Bastırılmış bireysellik, edilgenlik dayatması	Kadın öznenin varlığı konuşulmaması
Yemek ortamı, taş duvarlar	Aile içindeki hiyerarşinin mekânsal sembolü	Sert duvarlar muhafazakâr yapı.

Merida ve ailesinin yemek yediği bu sahnede (Görsel 35), babası tarafından "Krallar çocuklarını senin nişanın için talip olarak gönderiyorlar" ifadesinin kullanımı, ilk sahnedeki "Tüm hayatın planlanmış" temasıyla paralellik göstermektedir. Anne Elinor ise hemen ardından "Merida, bu hayatın boyunca hazırlandığın şey" diyerek durumu meşrulaştırır. Bu diyaloglar, kadın kimliğinin kaderinin evlilik üzerinden tanımlandığı tarihsel anlayışın bir yansımasıdır. Kadının bireysel veya özgür iradesi bu masada hiçbir şekilde yer bulmaz. Konuşulan şey, onun bireyliği değil bedeni ve onun üzerinden yapılan planlardır.

Ev, bu bağlamda kadının nesneleştirildiği iç politik alanın simgesel mekânı olarak okunabilir. Yemek masası yalnızca aileye ait bir eşya değil, aynı zamanda güç, hiyerarşi ve otoritenin merkezidir. Baba Fergus'un bedensel hacmi, yüksek ses tonu ve kadrajda kapladığı alan, ataerkil düzenin görsel olarak pekiştirilmesine hizmet eder. Anne Elinor'un yeşil elbisesi, doğa, gelenek ve uyum arasında bir denge kuran figür olarak konumunu güçlendirir. Her ne kadar sahne ataerkil bir düzen perspektifinde okunabilse de Elinor'un otoriter baba figürünün önüne geçerek zaman zaman daha güçlü bir mekanizma olarak öne çıkması dikkat çeker. Kralın yemek ve çocuklarla ilgilenmesi, kraliçenin ise krallığın dış ilişkilerini yönetmesi bu noktada cinsiyet rollerini ters yüz etmektedir (Tablo 15).

Merida'nın saçlarının sahne boyunca kontrolsüz biçimde dağılması, bu düzene karşı gelme arzusunun sembolüyken annesinin düzenli ve kapalı görünümü, kalıtsallaşmış estetik bir karşıtlığın sonucunu oluşturur. Sahne, kadın kimliğinin kuşaklar arası aktarımındaki görünümlerini gözler önüne sererken, Barthes'ın düz anlam ve yan anlam ayrımıyla değerlendirildiğinde, yemek sahnesi ilk düzlemde sıradan bir aile rutiniyken anlam düzeyinde bastırılmış kadın kimliğinin görünmeyen iktidar alanlarını açığa çıkarır. Bu noktada ev kavramı, kadın için hem disiplinin hem de toplumsal denetim mekanizmasının sembolü hâline gelmektedir.



Görsel 36. Hazırlık Ritüeli

Tablo 16. Hazırlık Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Unsur)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam / Mit Anlamı**
Taç (başın üstüne yerleştirilmesi)	İtaat, soyluluk, düzen	Kadının toplumda biçilen "kraliçe", "hanımefendi" rolünü kabul etmeye zorlanması.
Merida'nın öfkeli bakışı	Direniş, özgürlük isteği	Kadının geleneksel sisteme karşı içsel isyanı.

Turuncu saç tutamı	Doğallık, özgünlük, özgürlük	Bastırılamayan bireysel kimliğin görsel sembolü.
Korsenin sıkılması	Baskı, beden kontrolü	Kadın bedeninin cinsiyet hiyerarşisi normlara uydurulması, toplumsal şekillendirme.
Beyaz elbise	Saflık ve uyum imgesi	Saflığın kadına dayatılan biçimi.
Elinor'un yeşil giysisi	Gelenek, doğa, otorite	Anne kuşak tarafından aktarılmış toplumsal normlar

Elinor'un, Merida'yı tanışma törenine hazırladığı sahnelerde, bedensel baskı açık şekilde hissedilir. Misafirlerin gelişinden hemen önce, anne ile kız arasındaki gerilim en görünür hâlini alır. Elinor'un Merida'nın başına taç geçirirken sergilediği endişeli ve baskıcı bakışlar, kadrajda net biçimde seçilir (Görsel 36). Alnına düşen boneden dışarı taşan saç tutamı, Merida'nın bastırılamayan özgür ruhunu imleyen küçük ama güçlü bir ayrıntıdır.

Elinor'un Merida'ya korsesini giydirdiği sahne, yalnızca törensel bir hazırlık anı değil; aynı zamanda bedenin toplumsal kalıplara zorla yerleştirilmesine dair bir metafor olarak düşünülebilir. Korse, ataerkil düzende kadın bedeninin "uygun" forma sokulma sürecini temsil eder. Bu sahne ikonografik açıdan "kadın kimliğinin törensel biçimde biçimlendirilmesi" fikriyle ilişkilendirilebilir. Tarih boyunca taç, kraliyetle birlikte temsil gücünün bir göstergesi olarak kabul edilmiştir. Elinor'un taçı Merida'ya takması, onu toplum tarafından onay gören bir figüre dönüştürme çabasının öncül sahnesi olarak yorumlanabilir.

Korse kullanımının, estetik bir siluet elde etmek amacıyla tarih öncesi dönemlerden ve Antik Yunan uygarlıklarından itibaren görüldüğü bilinmektedir (Okşak, 2018, s. 39). Filmdeki korse, özellikle Rönesans ve Viktorya dönemi kadın bedenine uygulanan denetimi çağrıştırır. Korse sıkıldıkça nefesin kısıtlanması, giysi üzerinden toplumsal rollerin baskıcı niteliğini görünür kılar. Kadının nefesini daraltan bu kıyafet, toplumsal beklentilerin bedensel bir uzantısı hâline gelir (Tablo 16). Barthes'ın "mit" kavramı açısından bakıldığında, bu sahne "kadının kültürel olarak biçimlendirilme miti"nin sinemasal bir

yorumu olarak değerlendirilebilir. Elinor sistemin taşıyıcısı, Merida ise bu sistem tarafından biçimlendirilmeye çalışılan kadın kimliğinin sembolü olarak konumlanır.



Görsel 37. Cadı ve karga

Tablo 17. Cadı ile Tanışma Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Unsur)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam**
Cadı ve karga	Yaşlı kadın ve yanında duran kara karga.	Bilgelik, doğa bilgisi, gizem.
Kazan	Cadının büyü hazırladığı kazan.	Dönüşüm, yaratım, yeniden doğuş.
Alev	Kazandan çıkan kırmızı ışık.	Ruhsal enerji, dönüşüm.

Cadıların uzun burunlu, kambur ve yaşlanmış biçimde tasvir edilmesi kültürel bir kodlama stratejisi olarak gözükmektedir (Görsel 37). Filmde de bu figür kadın bedeninin "bozulmuş" tasviri kabul edilen estetik anlayışının ötekileştirilmesine neden olmuştur. Orta Çağ Avrupa'sında büyü uygulamaları hem kadınlar hem de erkekler tarafından gerçekleştiriliyordu. Erkekler, bu alanda belirli bir bilgiye ve eğitime sahip olduklarından büyüyü genellikle şeytanı denetim altına alma veya doğaüstü güçleri yönlendirme aracı olarak kullanıyorlardı. Erkek, aklî istikrarı ve irade gücüyle "şeytana yenilmeyecek" bir varlık olarak görülürken, kadının böyle bir yetisi olmadığı bundan dolayı da

kontrol hakkı verilmeyip onun duygusal zaafları ve bedensel arzularıyla şeytana daha kolay teslim olacağı inancı yaygındı (Farrell, 2018).



Görsel 38. Le Champion des Dames (1451) el yazması illüstrasyonunun çoğaltması. (Museum of Witchcraft and Magic, 2024).

Bu anlayış, kadının şeytanla özdeşleştirilmesine ve nihayetinde "cadı" imgesine dönüştürülmesine yol açmıştır. Orta Çağ'daki cadı tasvirlerinde sivri, çıkıntılı ve kancalı burunlar, kadınların "kötü" ve "ahlaksız" olarak algılanmasını sağlamak amacıyla kullanılmıştır. Bu temsil biçimi, özellikle Akdeniz kökenli kadın tipolojileriyle ilişkilendirilerek Avrupa'da ırksal ve kültürel bir ayrıştırıcı hâline gelmiştir (V, 2021) (Görsel 38).

Filmdeki bir diğer bir figür olan karga, bu ikonografik zincirin bir uzantısıdır. Antik mitolojide karga ölüm, bilgelik, değişim ve dönüşümün simgesi olarak kabul edilir. Türk mitolojisinde ise karga, Azrail ile özdeşleştirilmesi nedeniyle ölümün sembolü olarak karşımıza çıkmaktadır (Büyükkol ve Öztütüncü, 2021). Avrupa folkloründe ve İskandinav kültüründe karga, genellikle ölüm habercisi bir kadın figürü ya da kader temasıyla ilişkilendirilmiştir. İskandinav mitolojisinde Odin'in kuzgunları, bilgelik ve gözlem gücüyle

bağdaştırılırken Pagan etkisinin yerini Hristiyanlığın almasıyla birlikte bu anlam şeytanî bir nitelik kazanmıştır (Kellum, 2024).



Görsel 39. Kali Ma (The British Museum, t.y.-a)

Benzer şekilde, Hindu mitolojisinde Kali, Kelt mitolojisinde Morrigan ve Cailleach, Yunan mitolojisinde Hekate gibi tanrıçalar da kargayla ilişkilendirilmiş; bu sembol üzerinden ölümün haberciliği ve kadın tanrısallığının ikili doğası (yaratım ve yıkım) ifade edilmiştir (Shaw, 2023) (Görsel 39). Bu tanrıçalar hem yaşamın hem de ölümün döngüsünü yönetir ve kadın tanrısallığının "cadı arketipine" evrilmesini simgeler. Brave filmi bu noktada, cadı ve karga birlikteliğini kullanarak eski doğa kültlerinin modern bir yansımasını oluşturur. Böylece film, mitolojik belleğin çağdaş bir yeniden yazımını gerçekleştirir.

Cadı temsillerinde sıkça karşılaşılan kazan ve süpürge ögeleri, kadın figürünün mitolojik ve büyüyle ilişkilendirilen özellikleri üzerinden anlam kazanır. Kazan, birçok kültürde tanrıçanın rahmini çağrıştıran bir sembol olarak değerlendirilir (Yaman, 2025, s. 292). Süpürge ise yalnızca gündelik bir ev eşyası değildir. Doğurganlık, arınma ve koruyucu güçlerle ilişkilendirilen bir öğe olarak da yorumlanır. Bu nedenle kazan ve süpürge, büyü geleneğinde yalnızca pratik araçlar değil, kadın bedeniyle ve doğayla kurulan ritüel ilişkinin

tamamlayıcı iki göstergesi olarak ele alınır. Bu sembolik yapı, Barthes'ın mit kavrayışıyla birlikte düşünüldüğünde, dişil formun tarihsel süreçte yalnızca bedensel bir varlık olarak değil, korkutucu veya tehditkâr bir görsel imge olarak da yeniden üretildiğini gösterir (Tablo 17).

.



Görsel 40. Dönüşüm: Elinor'un Ayı Formu

Tablo 18. Ayıya dönüşüm

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Unsur)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam / Mitolojik Bağlam**
Ayıya dönüşen anne figürü	İçsel dönüşüm, bastırılmış doğallık	Kadının doğa ile özdeşleştirilen "ilksel" arketipi.
Ayna sahnesi	Öz farkındalık, kimlik bölünmesi	Toplumsal kimlik ile benlik arasındaki çatışma.
Tacın yerinde kalması	Statü, rol, düzenin korunması	Kraliçe kimliğini koruma çabası kadının toplumsal rollerinden sıyrılamayışı.

Elinor büyünün etkisiyle ayıya dönüştüğünde ilk tepkisi korku ve reddediş olur. Aynaya baktığında, alışık olduğu yüzü yerine kendisine yabancı gelen bir varlıkla karşılaşır; buna rağmen başındaki taç hâlâ yerindedir. Bu detay, onun zihninde kraliçelik statüsünü ve otoriteyi koruma isteğini simgeler (Görsel 40). Devam eden sahnelerde Elinor'un Merida ile doğaya çıkması, aralarındaki ilişkinin yeniden kurulmaya başlandığı bir dönüm noktasına işaret eder. Doğayla temas hâlinde geçirilen süre, Elinor'un bastırılmış sezgisel yönlerinin açığa çıkmasını ve annelik içgüdüsünün yumuşamasını sembolize eder. Elinde tuttuğu küçük çiçek, doğa ile yeniden kurulan bağın görsel bir işaretidir.

Elinor'un ayıya dönüşmesi hem annelik arketipinin yeniden yorumlanması hem de kadının doğasından kopuşunun toplumsal baskılarla nasıl pekiştirildiğinin bir temsili olarak okunabilir. Kelt mitolojisinde ayı, koruyucu ruhlarla ve özgürlükle ilişkilendirilir. Bu bağlamda Elinor, ataerkil normların bastırdığı doğal dişilliği yeniden deneyimler (Tablo 18). Tacını çıkarmaması, dönüşümün henüz tamamlanmadığını gösterir; Elinor hâlâ kraliçe ve anne rollerinin ağırlığını üzerinde taşır. Kadın, doğaya dönse bile toplumsal kimliğini bütünüyle geride bırakamaz. Bu ikili durum, anne–kız arasındaki çatışmanın da temelini açıklar: Merida özgürlüğü, Elinor ise düzeni temsil eder.

Sahne, kadının evcilleştirilmiş kimliğinin sorgulanmasına zemin hazırlar. Elinor'un dönüşümü, bastırılmış duyguların, sezgilerin ve "vahşi" kabul edilen yanların yeniden görünür hâle gelmesidir. Ayı formu, toplumun dışladığı kadın bedenini simgeler. Ancak film bu bedeni korkulması gereken bir unsur olarak değil, dönüştürücü ve iyileştirici bir güç olarak yeniden kurar. Merida da annesini ilk kez yalnızca bir kraliçe ya da disiplin figürü olarak değil, doğanın bir parçası olan bir varlık olarak görür. Böylece Elinor'un dönüşümü, kültürel kimlikten doğaya geri dönüşün ve bu süreçte kadınlık imgesinin özgürleşmesinin bir anlatısına dönüşür.



Görsel 41. Yeniden Dokunan Bağ

Tablo 19. Onarılan Kilim Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Unsur)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam / Mitolojik Bağlam**
Dokuma kilim	Aile birliği, geleneksel düzen, kadın emeği	Antik mitlerde "düzeni dokuyan" kadın figürleri (Penelope, Moirae) ile ilişkilidir.

Kılıçla yırtma eylemi	İsyan, düzenin reddi, kuşak kopuşu	Kadının kendi kaderini belirleme arzusu ataerkil dokunun parçalanışı.
Okun ateşe atılması	Özgürlüğün bastırılması	Annenin otoritesiyle bireysel kimliğin çatışması.
Yırtılmış kumaş	Bozulan iletişim, kırılan bağ	Jungyen anlamda "anne kompleksinin" sembolik yırtılması.
Doku ve renk (sıcak tonlar, altın işlemeler)	Ev içi kutsallık, istikrar	Yakılan ok ve yırtılan doku ile bu kutsallığın tersyüz edilmesi.

Elinor'un duvara astığı işlemeli kilim, aile birliğini ve düzeni simgeler. Bu dokuma, hem annenin el emeğiyle inşa ettiği aile yapısını hem de geleneksel kadın rolünün "ev içi üretimiyle" özdeşleşmesini temsil eder (Görsel 41).

Merida'nın bu dokumayı kılıçla yırtması, yalnızca fiziksel bir hareket değil annelik otoritesine, geleneksel kadınlık normlarına ve toplumsal düzenin sembolik yapısına bir başkaldırıdır. Aynı sahnede Elinor'un Merida'nın okunu ateşe atması ise kızının özgürlük arzusuna karşı bir "karşı eylem"dir. Annenin kendi doğrularını koruma çabası. Bu iki hareket, "itaat" ve "özgürlük" arasında geçen bir güç çatışmasına dönüşür.

Bu sahne, "kadınlığın kültürel dokusu" kavramının görsel bir alegorisidir. Elinor'un eliyle dokuduğu kilim hem annenin otoritesini hem de kadın kimliğinin toplumsal üretimini temsil eder. Merida'nın bu kilimi kılıçla yırtması, kadın kimliğini annelik ve ev içi işleyiş üzerinden tanımlamayı reddetmesi anlamına gelir. Burada kılıç, eril bir simge olarak Merida'nın kadınlık kodlarına karşı çıkışını ve kendi eylem gücünü ilan edişini simgeler (Tablo 19).

Yırtılan dokuma, aynı zamanda anne ile kız arasındaki ruhsal bağın geçici olarak kopuşunu ifade eder. Ancak bu kopuş, doğada yeniden bağ kurmalarının başlangıcıdır. Böylece bu yırtılma hem parçalanma hem de yeniden doğuşun metaforuna dönüşür. Elinor toplumsal sistemin içselleştirilmiş taşıyıcısıyken, Merida bu sistemi reddeden kadındır. Bu

anlamda kilimin yırtılması, sanat tarihinde kadın emeğinin reddi değil yeniden tanımı temasını çağrıştırır.



Görsel 42. Yeni Başlangıçlar

Tablo 20. Yeniden dokunan Kilim sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam / Mitolojik Bağlam**
Onarılan dokuma	Bağların yeniden kurulması, affediş	Sanat mitolojisinde“ kutsal dişi”nin yeniden doğuşu ve kadın dayanışmasının sembolü.
El ele tutuşan figürler	Uyum, karşılıklı kabul	Kuşaklar arası kadın dayanışmasının yeniden kurulması.
Elinor’un açık saçları	Kontrolün çözülmesi, doğallık	“Disiplinli anne” figüründen “özgür kadın” kimliğine geçiş.
Ayı figürü (kilimdeki haliyle)	Doğayla barış, içsel benlikle uyum	Kadının içsel doğasının artık korku değil bilgelik kaynağı olarak kabullenilmesi.

Arka plandaki sıcak tonlar	İçsel huzur, birlik	Anlatının duygusal çözülmesini destekleyen görsel sıcaklık.

Film boyunca disiplin, gelenek ve kontrolle temsil edilen Kraliçe Elinor, finalde hem kendi doğallığını hem de kızının bireyselliğini kabullenir. Daha önce yırtılan dokumanın yeniden onarıldığı sahnede Merida ve Elinor'un el ele, yırtığı birlikte onarmış hâlde görünürler (Görsel 42). Elinor'un saçları artık sıkı bir topuzla toplamadığı, serbestçe omuzlarına döküldüğü fark edilir. Bu küçük detay, karakterin dönüşümünün en güçlü sembollerinden biridir. Elinor yalnızca bir kraliçe değil, doğallığını, kırılganlığını ve içsel özgürlüğünü kabul etmiş bir kadın olarak karşımıza çıkar.

Dokuma, filmin yapısını dairesel tamamlayan önemli bir öğedir. İlk halinde dokuma düzeni ve aile yapısını simgelerken, son halinde ise kabul, değişim, anlayışı temsil eder. İlk versiyonda dokuma aileyi idealize eden bir "görsel ideoloji" taşır düzenli, kusursuz, patriyarkal kompozisyon. Sonunda ise ayı figürü (doğa, içgüdü, kadınlık) ile el ele tutuşan Merida, bu kompozisyona yeni bir anlam kazandırır.

Saçın açık bırakılması, ikonografik olarak özgürleşmiş kadınlık simgesidir. Antik ikonografide saç hem cinselliğin hem ruhsal özgürlüğün göstergesi olarak yorumlanır. Bağlanmış saç kontrolü, çözülmüş saç ise doğallığı ve içsel kabullenişi anlatır. Elinor'un dönüşümü bu açıdan yalnızca fiziksel bir değişim değil, ruhsal ve toplumsal bir dönüşümün ifadesidir (Tablo 20).

Film boyunca sürdürülen saç metaforu (Elinor'un düzenli, Merida'nın ise dağınık saçları) bu sahnede birleşir. İki farklı kuşağa ait kadın figürünün saçları aynı düzlemde özgürce salınması, kadınlığın kuşaktan kuşağa geçen zincirinin yeniden örülmesini simgeler. Artık bu bağ baskılayan değil birleştiren bir saç örgüsüdür.

5.3. Encanto (2021)

5.3.1. Film Künyesi

Tablo 21. Encanto

Film Adı	Encanto
Film Süresi	102 dakika
Yapım Yılı	2021
Film Dili	İngilizce, İspanyolca
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri
Yönetmen	Jared Bush, Byron Howard, Charise Castro Smith
Senaryo	Charise Castro Smith, Jared Bush
Yapımcılar	Yvett Merino, Clark Spencer
Oyuncular	Stephanie Beatriz, María Cecilia Botero, John Leguizamo

5.3.2. Film Çözümlenmesi

Encanto (2021), Kolombiya kültürünü merkeze alarak kadın karakterlerin yaşadığı baskı ve beklentileri öne çıkaran bir animasyon yapımıdır. Film, Madrigal isimli bir ailenin her bireyinin özel bir büyülü güce sahip olduğu fantastik bir dünyada geçer. Aralarında bu büyülü güce sahip olmayan tek kişi ise baş karakter Mirabel'dir ve hikâye büyük ölçüde bu durum üzerinden gelişir.

Film, büyükanne Abuela'nın eşiyle birlikte yaşadığı saldırı sonrası ortaya çıkan büyülü bir mum ile başlar. Bu mum sayesinde aile üyeleri belirli bir yaşa geldiklerinde

kendilerine özgü bir yetenek kazanır. Casita adlı canlı bir evde yaşayan Madrigal ailesi, sahip oldukları bu güçler nedeniyle kasabada saygın bir yere sahiptir. Mirabel'in ablalarından biri bitkileri büyütme yeteneğine, diğeri ise üstün fiziksel güce sahiptir. Kuzeni Camilo şekil değiştirebilirken, Antonio hayvanlarla iletişim kurabilmektedir. Mirabel'in seremonide herhangi bir yetenek kazanmaması, hem kendini eksik hissetmesine hem de ailesini hayal kırıklığına uğrattığını düşünmesine yol açar.

Zamanla Casita'da bazı çatlaklar oluşmaya başlar ve büyünün zayıfladığı fark edilir. Bu durum, Mirabel'i sorunun kaynağını araştırmaya yönlendirir. Aile içinde uzun süredir dışlanan amcası Bruno'yu bulmaya karar verir. Bruno'nun geleceği görme gücü sayesinde Casita'nın yıkılmasına Mirabel'in neden olacağını öngördüğü ve bu nedenle ortadan kaybolduğu ortaya çıkar. Mirabel, Bruno'ya ulaştığında kaderin değişebileceğini ve evin geleceğinin kendi çabasına bağlı olduğunu fark eder.

Ailenin büyüsünün zayıflamasının temel nedeni, her bireyin üzerine yüklenen aşırı beklentiler ve baskılardır. Isabela'nın sürekli mükemmel görünme baskısı, Luisa'nın her yükü taşımakla sorumlu hissetmesi ve diğer aile bireylerinin taşıdığı beklentiler, Casita'nın çöküşünün temel nedenidir. Bu süreç sonunda aile, büyülü yeteneklerin onları güçlü kılan şey olmadığını; asıl gücün sevgi ve kabul duygusundan geldiğini fark eder. Mirabel'in aile bireylerini kendi ihtiyaçlarına yönlendirmesi ve koşulsuz sevgi bağını yeniden kurmasıyla Casita tekrar inşa edilir ancak bu kez ilişkilerin temeli büyüye değil karşılıklı anlayış ve sevgiye dayanır.

Filmde kullanılan ten ve saç renkleri, Kolombiya ve Latin Amerika kültüründe görülen doğal çeşitliliği birebir yansıtır. Koyu kahverengi saç ve ten tonları, Kolombiya kültüründe sık görülen doğal görünümü yansıtır. Afro-Latin kültüründe yaygın olan örgülü veya doğal dokulu saçlar, kültürel kimliğin otantik bir yansıması olarak sunulur. Kıyafetlerde özellikle mavi tonunun tercih edilmesi, psikolojik olarak güven, sadakat ve sorumluluk duygularını çağrıştırır. Bu renk, Luisa karakteri üzerinden aileyi koruma, yük taşıma ve adanmışlık temalarıyla ilişkilendirilmiştir.



Görsel 43. Casita'nın Doğuşu

Tablo 22. Casita'nın doğuş sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mitik Katman)**
Mum, alev, karanlık fon	Umut, direniş, doğum	Kadının içsel ışığı ve yaratıcı gücü
Kapı, ışık, çocuk figürleri	Koruma, kuşak aktarımı	Kadın eliyle sürdürülen yaşam döngüsü
Ev, sıcak renk paleti, ışık patlaması	Birlik, aidiyet, yeniden doğuş	Evin "ana rahmi" olarak sembolleştirilmesi

Mirabel'in evin büyüsünü yeniden canlandırdığı sahnede, geçmişe ait imgelerin sık sık hatırlatılması dikkat çekicidir. Bu nedenle filmde kullanılan sarı kelebek motifi, manevi bir dönüşümün ve içsel uyanışın simgesi olarak yorumlanabilir. Film, Abuela'nın elinde tuttuğu yanan bir mumla başlar; bu mum, Madrigal ailesinin yaşam kaynağı olan "mucize"nin görsel karşılığıdır (Görsel 43). Abuela'nın eşini kaybettiği o travmatik an ve ardından beliren ışık, hem yeniden başlama umudunu hem de onun ayakta kalma gücünü temsil eder. Alevin çevresindeki altın kıvılcımlar, sahnenin umut duygusunu güçlendiren görsel bir ayrıntıdır.

İlerleyen sahnelerde, Abuela'nın elindeki mumdan yükselen ışık, duvardaki kapılara dönüşür. Bu kapılar her aile bireyine büyülü bir yetenek bahşeder ancak sembolik açıdan bakıldığında, bu yetenekler aile içi rollerin, sorumlulukların ve baskıların görsel karşılığıdır. Kapılar, aile üyelerinin kimliklerinin nasıl belirlendiğine dair sembolik bir yapıya dönüşür. Kapının açılışı, kişinin ailede üstleneceği rolün sembolik bir kabulüdür (Tablo 22).

Final sahnesinde Casita'nın kendiliğinden yeniden kurulması ise mucizenin görünür hâle geldiği andır. Evin yeniden doğuşu, Latin Amerika'nın geleneksel mimari dokusuyla kadın bedeninin üretici, koruyucu ve birleştirici yönünü metaforik bir biçimde bütünleştirir. Duvarların sıcak tonlarla parlaması kırmızı yaşam gücünü, sarı umut ve bereketi, turuncu ise aile içindeki birlik duygusunu simgeler. Casita bu sahnede yalnızca bir ev değil, aileyi bir arada tutan koruyucu bir alan olarak sunulur.

Casita'nın yeniden kurulması, aileyi bir arada tutan dişil dayanıklılığın görünür olduğu bir an olarak da okunabilir. Işık, sıcaklık ve organik renk geçişleri, kadının içsel gücünün dışavurumunu oluşturur. Kapılar her karakterin kendine özgü yönünü simgelerken Mirabel'in kapısız oluşu, değerinin bir yeteneğe bağlı olmadığını hatırlatır. Altın parıltılar, ailenin mirasını ve kuşaklar arası bağı vurgulayan bir görsel detaydır.



Görsel 44. Luisa'nın Yükü

Tablo 23. Luisa Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mitik Katman)**
Evler, Taş bloklar	Ağırlık	Güçlü kadın mitinin eleştirisi
Eşekler	Yardımcı figürler	İş yükünün absürtlüğü, Kadın emeğinin görünmezliği

Müzik sekansı feminist sanat eleştirisini ritimle görünür kılar. Luisa'nın kaslı bedene güçlü kadın klişesi görsel bir yansıması olsa da göz altları, omuzlarını düşmesi ve sözlerine eşlik eden yorgun ifade onun duygusal tükenmişliğini öne çıkarır (Görsel 44).

Barthes'ın düz anlam düzeyinde güç ve fayda mit düzeyinde ise faydasız ve değersizlik karşıtı bu sahnede belirginleşir. Mirabel'in Luisa'yı dinleyen bakışı, karşılıklı anlayış tanımına dönüşür (Tablo 23). Bu sahne, Encanto'da 'mükemmel kadın' imgesinin çözülüşüdür.



Görsel 45. Isabela'nın Bahçesi

Tablo 24. Isabela'nın Dönüşüm Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mitik Katman)**
Renkli Çiçekler	Güzellik sembolü	Kusursuzluk, Kadınlık imajı temsili
Kaktüs	Sert, dikenli bitki	Norm dışı güzellik metaforu
Boya lekesi	Dağınıklık	Estetik özgürlüğün değişimine gönderme
Renk patlaması	Kaos	Kendini ifade, Kadın özgürleşmesi

Isabela, düzenli ve kontrollü güzelliğin temsilcisiyken, kaktüsün filizlenmesiyle birlikte doğallığın gücünü keşfeder (Görsel 45). Kaktüsün hem dikenli hem de canlı yapısı, Isabela'nın baskıdan çıkışını ve özgünlüğüyle yüzleşmesini simgeler. Sahnede pembe ve mor gibi zarafet çağrışımı yapan tonlardan yeşil ve sarının canlılığına geçiş, Isabela'nın duygusal baskıdan kurtulmasını görsel olarak destekler. Çiçeğin patlaması, bir anda beliren ve izleyicide coşku uyandıran görsel özgürleşmedir Bu sahnede doğa, Isabela'nın kendi potansiyelini keşfetmesiyle birlikte daha yaratıcı bir kimliğe büründüğünü vurgular. sabela'nın dönüşümü, geleneksel güzellik kalıplarına bir karşı çıkış niteliği taşır. Artık kusursuz görünme zorunluluğu değil, kendi özgünlüğü ön plandadır (Tablo 24).

Renk paleti pembe/pastelden canlı ve kirli tonlara kayar, çerçeve değişir ve bozulur. Bu görsel kırılma, toplum tarafından onaylanması beklenen 'parlatılmış' kadın imajına bir karşı çıkış olarak da okunabilir. Kaktüs, hem özgün hem de kontrol edilemeyen bir duruşu simgeler, dikenleri ise sınır koymayı temsil eder. Bu sahne, Isabela'nın aile tarafından idealize edilen beklentilerin dışına çıkma çabasını gösterir. Mirabel'in desteği bu dönüşümü hızlandırır. Mulvey'in 'bakış' kavramı üzerinden düşünüldüğünde Isabela, bu sahnede edilgen bir görsel nesneden çıkarak kendi görüntüsünü şekillendiren bir özneye dönüşür.



Görsel 46. Kırılma

Tablo 25. Casita'nın çöküş Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mitik Katman)**
Çatlamış zemin, mozaik desen	Kırılma, yüzleşme	Kadın kuşakları arasındaki çatışma ve dönüşüm
Abuela ve Mirabel'in karşılıklı duruşu	Diyalog, kabullenme	Bilgeliğin devri, anne–kız arasında barış
Ortadaki ışık, loş tonlar	Farkındalık, umut	Kuşaklar arası affetme ve içsel aydınlanma
Ellerinin birleşmesi	Birlik, sevgi	Kadın dayanışmasının yeniden kurulması

Bu sahne, filmin duygusal kırılma noktasını oluşturur. Çatlamış zemin, hem ailenin hem de kadın kuşaklarının geçmişle yüzleşmesini simgeleyen güçlü bir metafordur (Görsel 46). Abuela'nın otoriter kimliği, patriyarkal sistemin içselleştirilmiş izlerini taşırken; Mirabel, bu zinciri kıran yeni kuşağın temsilcisi olarak konumlanır. Dairesel mozaik desen, yaşam döngüsünü çağrıştırır ve zemindeki kırılma, aslında yeni bir doğuşun başlangıcıdır. Loş ışığın içindeki sıcak tonlar, duygusal yakınlaşmayı görünür kılar; sahne, kırılmanın yerini sevginin alışına bırakır. Bu birleşme anı, feminist bağlamda kuşaklar arası kadın hafızasının onarılması anlamına gelir. Kadınlar artık birbirlerinin "rakibi" değil birbirlerinin taşıyıcısı ve mirasıdır.

Casita, ailenin ortak bilinçdışı olarak okunabilir. Evdeki desenlerin çatlaması, ailenin bastırılmış kırılmalarını görünür kılar. Barthes'ın mit çözümlemesinde "ev", doğallığın simgesi kabul edilir ancak burada kırılan doğallık değil disiplin ve kontrol mekanizmasıdır. Abuela'nın otoriter tutumu, geçmişteki travmatik kaçış deneyiminin aileye "şartlı sevgi" olarak aktarılmasıyla şekillenmiştir. Mirabel'in ısrarla evin kalbine yani ailenin duygusal

merkezine yönelmesi, öz tanınma ve kabul talebinin bir ifadesidir. Bu tutum, sevginin bir armağan ya da performans üzerinden tanımlanamayacağını; koşulsuzluğun, aile birliğinin gerçek gücü olduğunu vurgular (Tablo 25).



Görsel 47. Arınma ve Kadın Bilinci

Tablo 26. Nehir Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mit Katman)**
Nehir, su yüzeyi, yansıma, güneş ışığı	Arınma, yeniden doğuş, içsel dönüşüm	Kadının doğa ile bütünleşmesi, ruhsal şifalanma

Sarı kelebekler, gün batımı ışığı	Dönüşüm, umut, ruhun hafifliği	Hayat döngüsü, kayıplardan sonra gelen yeniden doğuş
Mirabel'in diz çökerek ağlaması	Yüzleşme, kabulleniş	Kadının bastırılmış duygularıyla karşılaşması
Altın ışık paleti	Farkındalık, sıcaklık, yeniden umut	Kadının içsel direncinin sembolü

Bu sahne, Mirabel'in içsel dönüşümünü doğa metaforu üzerinden kurar. Nehir, bir geçiş alanı ve arınma mekânı olarak simgelenir; bu geçiş, karakterin kendi kimliğini yeniden tanımladığı "liminal" bir süreci temsil eder (Görsel 47). Güneş ışığı ve sarı kelebeklerin varlığı, ölüm ve yeniden doğuş döngüsünü ima ederken, doğa Mirabel'in ruhsal uyanışına eşlik eden bir tanık gibi konumlanır. Renk düzenindeki sıcak tonlar, sahnenin duygusal atmosferini yumuşatarak dingin bir alan yaratır. Bu açıdan sahne, ikonografik bağlamda kadın öznenin kendini yeniden doğurma sürecinin görsel bir anlatımıdır. Mirabel'in doğayla kurduğu bağ, bastırılmış kimliğin doğanın döngüsünde çözülmesi ve yeniden inşa edilmesi anlamına gelir (Tablo 26).



Görsel 48. Casita'nın Yeniden İnşası: Kadın Dayanışması

Tablo 27. Casita'nın Yeniden İnşası

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Sembolik Yorum)**
Ahşap kiriş, taş duvar, evin temeli	Yeniden inşa, onarma	Kadın emeğiyle yaratılan yaşam alanı
Mirabel, Luisa ve Isabela'nın birlikte çalışması	Dayanışma, iş birliği	Kadın kolektifinin birleştirici gücü
Sıcak tonlar (turuncu, sarı)	Enerji, yaşam, umut	Kadın emeğinin sıcaklığı ve üretkenliği
Ortak hareket, el emeği	Güven, birlik	Dişil dayanıklılığın toplumsal temsili

Casita'nın yeniden inşası sahnesi, mucizenin geri dönüşünden çok kadın emeğinin kutsanmasıdır (Görsel 48). Filmdeki sihirli yapı, bu kez büyüyle değil emeğin somutlaşmasıyla yeniden doğar. Mirabel, Luisa ve Isabela'nın birlikte hareket etmesi, kolektif kadın bilincinin bir sembolü hâline gelir.

Ev, Latin kültüründe anne figürüne ait bir mekân olarak kabul edilir. Bu sahnede Casita, kadınların dayanışmasıyla yeniden yaşam bulur ve böylece "ev", patriyarkal bir alan olmaktan çıkarak dişil bir üretim mekânına dönüşür. Renklerdeki sıcak tonlar, bu yeniden doğuşun canlılığını simgeler. Karakterlerin ortak ritmik hareketleri ise kadrajda kolektif bir dans izlenimi yaratarak kadın bedeninin bir yük değil dayanışmanın ve ortak yaratımın sembolü olduğunu görünür kılar (Tablo 27).

5.4. The Tale of Princess Kaguya (2020)

5.4.1. Film Künyesi

Tablo 28. The Tale of Princess Kaguya

Film Adı	The Tale of the Princess Kaguya
Film Süresi	137 dakika
Yapım Yılı	2013
Film Dili	Japonca
Ülke	Japonca
Yönetmen	Isao Takahata
Senaryo	Isao Takahata, Riko Sakaguchi
Yapımcılar	Yoshiaki Nishimura
Oyuncular	Aki Asakura, Kengo Kora, Takeo Chii, Nobuko Miyamoto

5.4.2. Film Çözümlenmesi

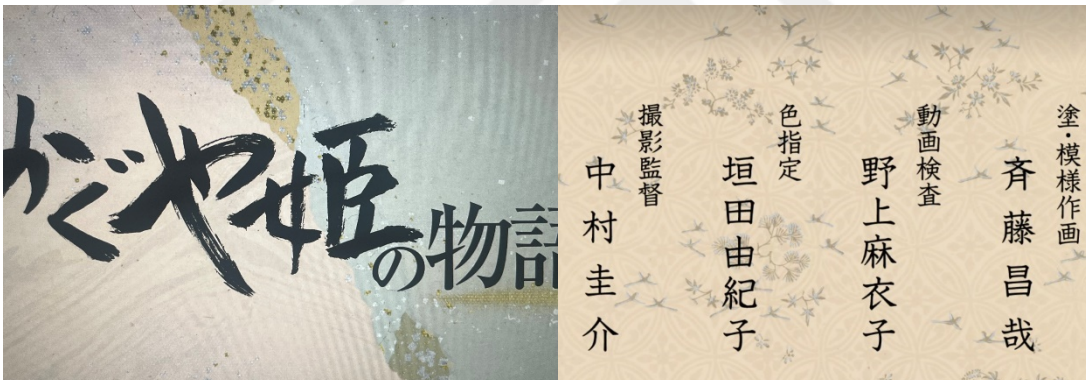
The Tale of the Princess Kaguya, Isao Takahata'nın yönetmenliğini yaptığı ve "Taketori Monogatari" adlı klasik Japon halk masalından uyarlanan bir animasyon yapımdır. Film, doğa ile saray yaşamı arasında sıkışan kadın kimliğini merkeze alan tematik bir yapıya sahiptir. Hikâye, bambu kesiciliği yapan Okina adlı yaşlı bir adamın, parlak bir bambu sapının içinden minyatür bir prenses bulmasıyla başlar. Tanrısal bir lütuf olduğuna inanılan bu küçük kız, eşi tarafından sevgiyle büyütülür.

Doğa ile iç içe bir yaşamın içinde hızla büyüyen Kaguya'nın gelişimi, çevresindekilerin dikkatini çeker. Güzelliği dillere düştükçe soylular onunla evlenmek ister ve Kaguya, bu taleplerin karşılığında imkânsız hediyeler sunmalarını ister. Soyluların bu

görevleri hileli yöntemlerle yerine getirmeye çalışması, Kaguya'nın hayal kırıklığı yaşamasına ve toplumun kadınlara yüklediği rolleri sorgulamasına neden olur.

İmparatorun dahi evlilik teklif ettiği bu süreçte Kaguya, kim olduğunu ve nereye ait olduğunu sorgulayan derin bir içsel çatışmanın içine sürüklenir. Ay ışığı altında yaşadığı aydınlanma anında, aslında Ay Krallığı'ndan dünyaya gönderildiğini hatırlar. Görevi, sevgi ve acının anlamını deneyimlemektir.

Ay halkı onu geri almaya geldiğinde, ailesinin tüm çabasına rağmen Kaguya gitmek zorunda kalır. Dünya ile bağları koparken hafızası silinir ve ardında derin bir özlem bırakır. Film, bu hüzünlü ayrılışla son bulur ve aidiyet, kimlik arayışı, özgürlük, doğanın sadeliği ve toplumsal baskılar gibi temaları güçlü bir biçimde işler. Japon halk masalından yeniden uyarlanan film, Takahata'nın yorumuyla, toplumsal normların kadın bedeni ve kadınlık rolleri üzerinden nasıl biçimlendirildiğine dair eleştirel bir bakış sunar.



Görsel 49. Jenerik Sahnesi

Estetik idealler üzerinden şekillenen hikâye, dönemin kadın–erkek ilişkilerinin bir yansımasını da sunmaktadır. Karakterin köy yaşamından saray hayatına geçişinde, kültürel unsurların etkisi ve idealize edilen güzellik normlarına uyum süreci belirgin bir biçimde izlenmektedir. Film, bu dönüşümü okurken estetik kavramı ile cinsiyet rollerinin beden üzerinden nasıl sınırlandırıldığını, hatta hapsedildiğini sorgulayan bir çerçeve sunar.

Filmin başlangıcında kullanılan tipografik karakterler, arka plan dokusu ve fırça darbelerinin yarattığı görsel atmosfer, yapımın genel estetik anlayışına dair ilk ipuçlarını verir. Açılış sahnesindeki ikiye bölünmüş kompozisyon, karakterin içsel bütünlüğünü ve

hikâye boyunca sürecek olan ikili karşıtlık temasını simgeler. Toprak tonlarının hâkimiyeti, köy yaşamının doğallığını ve sadeliğini çağrıştırırken; yeşilimsi mavi tonlar gökyüzü ve özgürlükle ilişkilendirilir. Aralarda beliren altın yansımalar ise sarayın ihtişamını ve gösterişini sembolize eder. Böylece sahne, filmin tamamına yayılacak olan köy–saray, özgürlük–denetim ve geçicilik–kutsallık ikiliklerinin ön anlamını kurar.

Jenerik boyunca görülen fırça darbeleri, dokular ve doğal desenler Japon resim estetiğiyle uyumlu şekilde ilerler (Görsel 49). Özellikle arka planda yer alan akçaağaç (momiji) ve kuş motifleri, Japon kültüründe mevsimsel döngünün geçiciliği ve yaşamın faniliğiyle ilişkilendirilmiştir. Bu unsurlar, filmin genelinde duygusal derinliği artıran bir doğa bilinci oluşturur



Görsel 50. Kaguya'nın bambudan doğumu

Tablo 29. Kaguya'nın Doğum Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Sembolik/İkonografik Yorum)**
Oduncunun Diz Çökmesi	Kaguya'ya karşı saygı ile eğilmesi	Kadının kutsal, ulaşılamaz ama aynı zamanda erkek bakışında sahiplenilen bir varlık olarak sunulması.

Kaguya'nın Üzerindeki Işık	Karakterin ışıkla çevrelenmesi	Kadının ilahi ama pasif bir konuma yerleştirilişi erkek figürün kutsal olanı kontrol etme arzusu.

Bambunun içindeki ışık hüzmesiyle beliren karakter, ikonografik açıdan filmin en çarpıcı unsurlarından biridir (Görsel 50). Bu sahne, doğa içinde yükselen bir yaşam kıvılcımı olarak doğum temasını simgeler. Kaguya'nın bir bambu filizinden doğması, yeniden doğuş ve arınma sembolü olan lotus çiçeği ile ilişkilendirilebilir. Lotusun açılışı, Doğu kültürlerinde aydınlanma, saflık ve kutsallık temalarıyla bağlantılıdır. Filmde bu an, ilahi bir varlığın dünyaya inişi şeklinde görsel bir imgeye dönüştürülmüştür.

Oduncunun Kaguya'nın karşısında diz çökmesi ve dua edercesine ellerini birleştirmesi, kutsal bir varlıkla karşılaşma hissini güçlendirir. Kutsal olan ile insan arasındaki hiyerarşi, kadraj düzenlemesiyle kurulurken, aynı zamanda kadının yüceltilmiş ancak nesneleştirilmiş konumu da görünür hâle gelir. Kaguya "ilahi bir lütuf" olarak tanımlandıkça özne olmaktan uzaklaşır ve erkek figürünün minnet duyduğu bir nesneye dönüşür. Oduncunun "Bu bana bir lütuf, onu yetiştirmek bana düşer" sözleri, ataerkil aile yapısının bir göstergesidir. Kaguya bu söylemle birey olmaktan çıkarak, erkek tarafından sahiplenilen bir armağana dönüşür (Tablo 29). Aynı sahnede anne karakterin "Onu yetiştirmek bana düşer" sözleri ise, kadının annelik rolüyle özdeşleştirilerek bu toplumsal kalıbın pekiştirilmesine hizmet eder. Böylece film, kadının kutsallaştırılarak sınırlandırıldığı bir yapıyı sembolik düzlemde görünür kılar.

Bambunun içindeki ışık hüzmesiyle beliren bu ilahi doğum imgesi, anlatının ilerleyen sahnelerinde Kaguya'nın olağanüstü bir hızla büyüyerek köy yaşamının doğal akışına karışmasıyla dünyevi bir bağlama taşınır. Koşan, ağaçlara tırmanan ve toprakla oynayan Kaguya sahneleri, onun toplum tarafından henüz sınırlandırılmamış özgür bedenini görünür kılar. Özensiz kıyafetler, dağınık saçlar, çıplak ayaklar ve spontane gülüşler, onun öznelliğinin bedensel karşılığını oluşturur.

Bu sahnelerde köy yaşamının doğallığı beden–doğa uyumu üzerinden sunulurken, ilerleyen bölümlerde bu doğallığın yerini saray yaşamının katı biçimlendirilmesi alır. Böylece bireysel öznelliğin toplumsal normlar tarafından bastırılması, ikonografik düzlemde belirgin bir dönüşüm olarak temsil edilir.



Görsel 51. Anne ve babanın yüzlerini boyaması

Tablo 30. Geleneksel Japon Tasviri Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Sembolik/İkonografik Yorum)**
Yüzlerin Beyaza Boyanması	Anne ve babanın yüzlerine beyaz pudra sürmesi	Toplumsal statü arayışı, güzellik normlarının sahte temsili.
Ailenin Aynaya Bakışı	Karakterlerin kendini aristokrat gibi görmesi	Bireysel kimliğin sınıfsal ideallere uydurulması.

Kaguya karakterinin köyden ayrılıp saray yaşamına geçtiği sahneler, karakterin ve ailesinin toplumsal dönüşümünü simgeleyen önemli göstergelerdir. Anne ve babanın statü takıntısının bir yansıması olarak yüzlerini boyayarak aristokrat figürlere dönüşmeleri, filmin ikonografik açıdan en dikkat çekici imgelerinden biridir (Tablo 30). Anne ve babada görülen statü takıntısı, Kaguya'yı "prenses" olarak sınıflandırma çabasında somutlaşır. Bu durum, aristokratik davranış kalıplarını benimseyerek toplumsal bir maskelenme hâline gelir.

Yüzlerin boyanması bu noktada statüye karşı grotesk bir parodi olarak değerlendirilebilir (Görsel 51).



Görsel 52. Japon Kadın Tasviri
(Bekçi,2019)

Japon kültüründe yüzün beyaz pudrayla kaplanması zarafet idealini ve soyluluk göstergesini temsil eder (Görsel 52). Japon atasözü *"Iro no shiroi wa shichinan kakusu"* (Açık bir cilt yedi kusuru gizler) güzelliğin temel ölçütleri arasında yer aldığını açıkça ortaya koyar (Japan Cosmetic Industry Association, t.y.). Bu sahnede yüzün maskelenmesi, köylü sınıfa ait bir ailenin sınıfsal taklit gösterisine dönüşür. Toplumda "taklitleşme" nin sembolü olarak okunabilecek bu sahne, aynı zamanda ailenin bireysel kimliklerindeki dönüşümü görünür kılması bakımından da önemli bir ikonografik görsel niteliği taşır.

Saray eğitimlerinin başladığı sahnelerle birlikte kadın bedeni toplum üzerinde temsiliyeti ve disipline edilişinin görselleri sergilenir. "Asil bir hanımefendi terlemez" , "Nadiren ayağa kalkar" , "Dizlerinin üzerinde zarafetle hareket eder" ,"Asil bir hanımefendi kılıç gibi dimdik kalkar" sözleriyle bedensel hareketlerin toplum içinde sınıflaştırılma kavramının bir göstergesidir.



Görsel 53. Kaguya'nın çizimleri

Tablo 31. Çizim Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Sembolik/İkonografik Yorum)**
Kurbağa	Kaguya'nın defterine çizdiği kurbağa figürü	Yeniden doğuş, dönüşüm ve doğurganlık sembolü.
Balık ve Kuş Figürleri	Çizimlerdeki diğer hayvan figürleri	Özgürlük, bolluk, bereket ve ruhsal geçiş temaları.

Kaguya'nın el yazısı eğitimi sırasında harfler yerine hayvan figürleri çizmesi, karakterin yaratıcılığını ve doğayla bütünleşik iç dünyasını temsil eder. Kaguya'nın seçtiği hayvanlar olan kuş, kurbağa ve balık figürleri, Asya kültürlerinde zengin sembolik anlamlarla ilişkilendirilmiştir (Görsel 53) (Tablo 31).

Kurbağa ("kaeru") Japoncada "geri dönmek" anlamına gelen bir sözcükle ses benzerliği taşır ve bu nedenle Japon kültüründe dönüş, yenilenme ve eve geri dönüş temalarıyla bağdaştırılır. Kore kültüründe doğurganlığın, Çin kültüründe bereket ve yeniden doğuşun sembolü olarak görülür. Balık figürü, Japonya'da dönüşüm ve iradenin bir

göstergesi iken, diğer Asya kültürlerinde bolluk, şans ve zenginlik anlamı taşır. Kuş motifi ise özgürlük, ruhsal yükseliş ve gökyüzüyle kurulan bağın simgesidir. Bu üç figür bir arada ele alındığında, "dönüşüm–geçiş–özgürleşme" temasını tamamlayan bütüncül bir sembolik yapı oluşturur.

Kaguya'nın bu çizimleri eğitmeni tarafından onaylanmaz; bu durum, sanatsal bir ifade biçiminin reddedilmesi olarak yorumlanabilir. Böylece sahne, toplumsal normlara uymayan bireysel yaratıcılığın bastırılmasının görsel bir metaforuna dönüşür. Bu reddediş, kadın sanatçının sınırlandırıcı eğitim pratikleri içinde "öğretilmiş biçimlere" uymadığı için dışlanmasını sembolik düzeyde görünür kılar.



Görsel 54. Kaguya'nın kutlama sahnesi

Filmde toplumsal normların bir başka katmanı ise, Kaguya'nın kadınlığa geçiş ritüelinin sembolik olarak işlendiği sahnede belirginleşir. Kaguya'nın sessizleştiği ve mutsuzlaştığı bu sahnede ebeveynlerin "Artık kutlanması gereken bir şey var" ve

“Büyümenin şerefine” ifadelerini kullanmaları, regl dönemine yönelik açık bir sembolik göndermedir.

Baba karakterinin bu biyolojik değişimi bir şölenle “kutlama” arzusu, kadın bedenini statü göstergesi hâline getiren patriyarkal bakışın sinematografik bir yansımasıdır (Görsel 54). Bu yaklaşım, bedensel bir dönüşümü bireysel bir deneyim olmaktan çıkararak toplumsal bir performansa dönüştürür ve böylece kadın bedeninin kamusal anlamda nesneleştirilmesini görünür kılar.



Görsel 55. Kaguya’nın perde arkasında beklemesi

Tablo 32. Kutlama Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE

Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Sembolik/İkonografik Yorum)**
Sudare (Perde)	Kaguya'nın perde arkasında kalması	Kadın görünmezliği miti
Erkeklerin Kaguya'yı Görmeye Çalışması	Erkeklerin perde arkasından bakmaya çalışması	Kadın bedeninin arzu nesnesine dönüşmesi toplumsal denetimin görsel karşılığı.

Kutlama sahnelerinde Kaguya'nın perdenin arkasında beklemesi, karakterin "görünmezlik" konumuna itilmesiyle ilişkilendirilir (Görsel 55). Sudare adı verilen bu perde, Japon saray kültüründe kadınların kamusal alandan tecrit edilmesini sağlayan bir düzenin parçasıdır. Erkeklerin Kaguya'yı perdeden görmeye çalışması, karakterin "ulaşılamayan" bir statüye yerleştirilmesinin göstergesidir. Kaguya'nın bu durumu sorgulaması ve öfkeyle değil içe dönük bir sessizlikle karşılık vermesi ise toplumsal normlara yönelik pasif bir direnişi temsil eder.

Sahnenin ilerleyen kısmında Kaguya'nın bulunduğu alandan koşarak uzaklaşması, bu itaatkâr konuma yönelik reddedişinin sinematografik bir dışavurumudur. Elbiselerini çıkararak saraydan ayrıldığı sahne, karakterin kendisine dayatılan "prenses" kimliğini terk edişinin doruk noktasıdır. Bu görsel düzenleme, Kaguya'nın toplumsal rollerden uzaklaşarak öz benliğine dönme arzusunun güçlü bir metaforu olarak okunabilir. Karakterin koşarak köye yönelişi, beden üzerinden özgürlük temasını; doğaya dönüşü ise içsel kimliğine kavuşma isteğini ikonografik açıdan pekiştirir (Tablo 32).

Bu bağlamda filmde kullanılan giyim kodları, Japon estetik anlayışı olan Ma kavramıyla ilişkilendirilebilir. Ma, "boşluk", "aralık" ya da "sessizlik" anlamlarına gelen estetik bir düşüncedir. Prenses Kaguya'nın giydiği, bedeni sarmayan ve geniş boşluklar bırakan kimono -özellikle shiromuku ve iro-uchikake olarak bilinen geleneksel gelinlik formları -bu estetik yaklaşımın sinematografik yansımasıdır. Japon kültüründe kıyafetin bedenle bütünleşmemesi, hareketle oluşan zarafet alanını görünür kılmayı amaçlar. Bu nedenle gelinlik, yalnızca bir düğün kıyafeti değil Ma estetiğinin somutlaştığı sembolik bir unsur olarak filmi zenginleştirir.



Görsel 56. Kaguya'nın saraydan kaçış sahnesi

Tablo 33. Kaçış Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlamlar (Sembolik/İkonografik Yorum)**
Uçuşan Kumaş	Kimononun havada dalgalanması	'Ma 'estetiğiyle hareket zarafeti 'Wabi-Sabi 'ile kusurluluk sembolü.

Yumuşak Fırça Darbeleri	Renklerin taşması ve çizgilerin silikliği	Doğallık, geçicilik ve duygusal kırılganlığın estetik temsili.

Filmde Kaguya'nın koşarak uzaklaştığı sahnede, kimononun havada savrulan görüntüsü özgürlük özlemi ve ayrılık duygusuyla pekişerek Ma estetiğinin görsel bir anlatımına dönüşür (Görsel 56; Tablo 33). Bu uçuş hareketi, hem bedensel hem duygusal bir serbestleşme hissi yaratır ve sahnenin atmosferini belirleyen temel sembolik unsurlardan biri hâline gelir.

Bu sahnede kullanılan ikinci önemli estetik kavram Wabi-Sabi'dir. Wabi-Sabi, sadelik ve kusurluluğun güzelliği üzerine kurulu Japon bir estetik anlayışıdır. *Wabi*, gösterişten uzak, sade ve doğayla uyumlu olma hâlini ifade ederken; *Sabi*, zamanla eskiyen, yıpranan ve çatlayan nesnelerdeki güzelliği işaret eder (Juniper, 2003, s. 49). Batı sanat geleneğinin idealize edilmiş mükemmellik arayışının aksine Wabi-Sabi, kırılganlık, geçicilik ve kusur üzerinden bir estetik değer yaratır.

Kaguya'nın saray koridorlarında hızla koştuğu sahnede, Ma estetiğinin yarattığı boşluk ve akış hissi Wabi-Sabi'nin kusurluluk anlayışıyla birleşir. Fırça darbelerinin yumuşak ve silik görünmesi, renklerin taşması ve kumaşın savruluşuyla çizgilerde oluşan küçük kesintiler, izleyiciye hem geçicilik duygusunu hem de hareketin doğallığını hissettirir. Leonard Koren'in Wabi-Sabi için kullandığı "bir zamanlar keskin olan hatların yumuşak ve solgun bir ışıltı kazanması" ifadesi bu sahnenin görsel atmosferiyle uyumludur (Koren, 1994, s. 71).

Örneğin Kaguya'nın köy yaşamına ait sahnelerde kullanılan toprak tonları ve buğulu atmosfer, karakterin kırılgan varoluşunu görselleştiren estetik bir çerçeve sunar. Böylece film, Wabi-Sabi'nin geçicilik ve sadelik temalarını, Kaguya'nın içsel çatışması ve özgürlük arayışıyla bütünleştirir.

5.5. Wolfwalkers (2020)

5.5.1 Film Künyesi

Tablo 34. Wolfwalkers

Film Adı	Wolfwalkers
Film Süresi	103 dakika
Yapım Yılı	2020
Film Dili	İngilizce
Ülke	İrlanda, Lüksemburg, Fransa
Yönetmen	Tomm Moore, Ross Stewart
Senaryo	Will Collins
Yapımcılar	Paul Young, Nora Twomey, Tomm Moore
Oyuncular	Honor Kneafsey, Eva Whittaker, Sean Bean, Maria Doyle Kennedy

5.5.2. Film Çözümlenmesi

Wolfwalkers (2020), 17. yüzyılda İngiltere'nin sömürgesi altındaki İrlanda'da geçen, sömürgecilik, doğa karşıtlığı ve kadın karakterlerin özneleşmesi gibi temaları merkezine alan bir animasyon filmidir. Hikâye, İngiltere'den Kells kasabasına gelen genç bir kız olan Robyn ve avcı olan babası Bill'in gözünden aktarılır. Bill, ormanlarda yaşayan kurtları avlamakla görevlendirilmiştir; Robyn ise babasının izinden gitmek isteyen, meraklı ve özgür ruhlu bir çocuktur. Kasabanın otoriter yöneticisi Lord Protector, doğayı bir tehdit olarak görerek onu kontrol altına almak ister.

Robyn'in tüm uyarılara rağmen ormana gizlice girmesiyle hikâye kırılma noktasına ulaşır. Burada tanıştığı Mebh adlı gizemli kız, bir "kurt yürüyücüsüdür"; gündüzleri insan,

uykusunda ise bir kurt bedenine bürünür. Mebh'in annesi de aynı türdedir ancak uzun süredir kayıptır; ruhu kurt bedeninde dolaşmakta, insan bedenine uyanamamaktadır. Robyn ile Mebh arasında kısa sürede güçlü bir bağ oluşur. Robyn, kurtlara yönelik önyargılarını sorgulamaya başlar ve babasının bu canlıları öldürmesine karşı çıkar. Olayların ilerlemesiyle Robyn'in de bir kurt yürüyücüsüne dönüşmesi, hem kendi kimliğiyle hem de çevresindeki otoriteyle olan ilişkisini kökten değiştirir. Film, baba-kız ilişkisi üzerinden otorite–birey çatışmasını işlerken, kadın karakterlerin dönüşümünü doğa metaforuyla bütünleyen feminist bir anlatı kurar.

Filmin renk kullanımı oldukça belirgindir. Şehir ve otorite, genellikle soğuk gri tonlarla temsil edilirken orman sahneleri sıcak ve canlı renk paletleriyle sunulmuştur. Lord Protector'un sahnelerinde yer alan şehir yapıları, askerî düzen ve zindanlar gri ve donuk tonlarla betimlenerek özgürlüğün kısıtlanması, doğadan kopuş ve otorite aracılığıyla uygulanan disiplinin görsel bir yansıması oluşturulmuştur.

Buna karşılık orman sahnelerinde yeşil, sarı, kızıl, altın ve turuncu gibi sıcak tonların tercih edilmesi, doğanın canlılığını ve özgür ruhunu vurgular. Wolfwalker dönüşümleri özellikle sarı ve turuncu ışık geçişleri eşliğinde sunulur. Robyn'in dönüşüm anlarında bu renklerin yoğun biçimde kullanılması, karakterin içsel uyanışını ve doğayla kurduğu bağın güçlenmesini görsel olarak destekler. Dönüşüm sahnelerinde Robyn'in gözlerinin daha parlak ve canlı resmedilmesi, bu farkındalığın altını çizen bir diğer önemli detaydır.

Film boyunca ışık ve gölge ilişkisi dikkat çekici biçimde kullanılmıştır. Şehir ve otoriteyle ilişkilendirilen sahnelerde gölgeli ve sıkışık tonlar tercih edilirken, orman bölümleri daha aydınlık, ferah ve umut verici bir atmosfer sunar. Bu keskin kontrast, tematik ve duygusal açıdan izleyiciye rehberlik eden bir görsel kurgu oluşturur. Bu nedenle Wolfwalkers, yalnızca bir animasyon filmi değil sembolik katmanlara sahip, ikonografik okumaya açık bir anlatı niteliği taşır. Doğa, şehir, insan ve hayvan arasındaki dönüşüm ilişkileri deneyimsel bir bütünlük içinde ele alınmıştır. Kurt figürü, geleneksel olarak tehdit, sürgün edilme ya da dışlanmışlıkla ilişkilendirilmesine rağmen, filmde yeniden yorumlanarak doğayla bütünleşmenin ve özgürlüğün sembolü hâline getirilmiştir.

Mebh'in kurt formu, sınır tanımazlığı ve doğanın içkin gücünü temsil eden bir varlık olarak konumlandırılır. Karakterlerin kurtlara dönüşmesi yalnızca fiziksel bir değişim değil aynı zamanda ruhsal bir geçişin ifadesidir. Dönüşümün uyku sırasında gerçekleşmesi, ruh–

beden ayrılığı temasına işaret eder ve şamanizm ile astral seyahat anlatılarıyla ilişkilendirilebilir. Rüya ve gerçeklik arasındaki geçişken yapı, filmin mitolojik ve arketipsel boyutunu güçlendirir.

Dönüşüm sahnelerinde karakterlerin bedenlerinin yan yatmış pozisyonda gösterilmesi, ölüm, doğum ve yeniden doğuş döngüsüne yapılan ikonografik bir göndermedir. Bu döngü, hem doğa yasasına hem de karakterlerin içsel yolculuklarına işaret eder. Karakter tasarımları da bu sembolik yapıyı destekler. Özellikle Mebh'in dağınık, yoğun ve kızıl saçları, doğanın vahşi ve özgür yönüyle özdeşleştirilmiştir.



Görsel 57. Açılış Sekansı (Orman ve Doğanın Temsili)

Tablo 35. Açılış Sekansı

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mitolojik / Kültürel)**
Dairesel ağaç ve bitki motifleri	Doğanın döngüselliği	Doğanın kendi içinde dönüp yenilenen enerjisi
Hayvan figürleri (geyik, kuş, sincap)	Doğal yaşamın bütünlüğü	Kelt mitolojisinde rehberlik sembolleri

Işık huzmeleri	Yaşam enerjisi, umut	Doğaüstü ışığın varlığı, doğanın kutsallığı
Sulu boya dokusu ve sıcak tonlar	Doğal estetik, duygusal sıcaklık	İnsan ve doğa arasındaki organik bağ

Filmin açılış sahnesi, izleyiciyi yoğun bitki örtüsü, sis ve ışık kırılmalarıyla çevrelenmiş mistik bir ormana davet eder (Görsel 57). Ağaç formları, hayvan figürleri ve doğal dokuların el çizimi estetiğiyle betimlenmesi, doğayı yalnızca bir arka plan değil anlatının canlı bir öznesi hâline getirir. Yeşil, mavi ve toprak tonlarının hâkim olduğu sıcak renk paleti, doğanın yaşamsal enerjisini ve film boyunca süren duygusal atmosferi kurar (Tablo 35).

Ormandaki kıvrımlı hatlar ve dairesel kompozisyonlar, Kelt ikonografisinde yaşam döngüsünü temsil eden biçimlere gönderme yapar, böylece doğanın ritmik sürekliliği görsel olarak vurgulanır. Arka planda yer yer beliren gri tonlar ise yaklaşan tehdidin habercisidir ve doğaya yönelik dış müdahaleyi sezdirir.

Bu estetik atmosfer yalnızca görsel bir tercihten ibaret değildir; 1650'ler İrlanda bağlamında orman, sömürge baskısına karşı kolektif hafızayı ve direniş kültürünü temsil eden bir mekân niteliği taşır. Pagan inanç sistemindeki doğa merkezli dünya görüşü, filmde kadın karakterlerin içsel özgürleşme süreçleriyle birleşerek doğayı hem sığınak hem de güç alanı olarak konumlandırır. Işık huzmelerinin ağaçların arasından süzülmesi, doğanın canlılığını ve ruhsal hareketliliğini görünür kılarak sahneye duyusal bir derinlik kazandırır.



Görsel 58. Doğanın Gücü

Tablo 36. İyileştirme Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mitolojik / Kültürel)**
Kadın figürün eğilerek yardım etmesi	Şefkat, koruma,	Doğanın şifa verici dişil gücü

Kızıl saç ve dalgalı formlar	Yaşam enerjisi, doğanın akışı	Kelt mitolojisinde "Brigid" tanrıçasının ateş ve yaratıcılık sembolü
Sıcak renk paleti (turuncu, altın, kırmızı tonları)	Enerji, iyileşme	Ruhun canlılığı
Parlayan ellerin birleşimi	Dönüşüm, içsel aydınlanma	İnsan ve doğa arasındaki iletişim
Erkek figürün pasif konumu	İyileştirilme, dönüşüm ihtiyacı	Eril gücün doğaya teslimiyeti

Doğanın ruhunu temsil eden kadın figür, ormanın içinde yaralı erkeğe yaklaşırken kısa saçları ve dalgalı çizgileriyle çevre dokusuna karışır (Görsel 58). Bu bütünlük, onun doğayla kurduğu sezgisel bağın derinliğini vurgular. Kadının ellerini uzattığı anda çevreyi saran sıcak renkler ve kıvrımlı çizgiler, iyileştirici enerjinin ormandaki döngüsel hareketle bütünleştiğini gösterir. Bu an, doğanın nefesiyle uyumlu bir ritim kazanan güçlü bir şifa ikonografisi oluşturur (Tablo 36).

Bu sahne, tarih boyunca "cadı figürüne" atfedilen doğaüstü güçlerin olumlu bir yeniden yorumudur. Ellerden yükselen altın ışık, beden ve ruh arasındaki dönüşümün simgesine dönüşür. Bu imge, Kelt mitolojisinde ateş, ilham ve şifa tanrıçası Brigid'in ikonografisiyle benzerlik taşır (Aygör, 2020). Brigid'in ellerinden yayılan ışıkla yaralıları iyileştirme motifi, filmdeki sahnenin kültürel köklerini güçlendiren bir arketipik gönderme niteliğindedir. Benzer biçimde Mezopotamya'da Gula Tanrıçası'nın "Büyük Şifacı" olarak tasvir edilmesi, dişil şifa temasının kültürler arası sürekliliğini görünür kılar (NicGrioghair, 1997). Böylece filmde kullanılan altın ışık yalnızca görsel bir efekt olarak değil kadim geleneklerde tekrar eden iyileştirici kadın figürünün modern bir yeniden yorumu olarak okunur.

Sahnede sıcak tonların altın-kırmızı-turuncu kombinasyonu, doğanın yakıcı ve dönüştürücü enerjisini; mavi-yeşil yumuşak dokular ise bu enerjiyi dengeleyen bir sakinliği temsil eder. Kadın figür, bu görsel bütünlük içinde hem koruyucu hem de dönüştürücü bir

dişil güce dönüşür. Wolfwalkers'ın feminist ve ekolojik söyleminin temelini oluşturan bu sahne, doğa ve kadın arasındaki sezgisel birliği en güçlü biçimde somutlaştırır.



Görsel 59. Dönüşümün Başlangıcı

Tablo 37. Dönüşüm Başlangıcı Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mitolojik / Kültürel)**
Kurt figürü	Doğa, içgüdü, özgürlük	Rehber ruh ve koruyucu
Elin ışıkla teması	Ruhsal bağın kurulması	Şifa ve dönüşüm arketipi
Işık kodu (sarı altın tonları)	Yaşam enerjisi, içsel uyanış	İnsanın doğayla yeniden bütünleşmesi
Orman arka planının organik kıvrımları	Yaşayan doğa,	Toprak Ana arketipinin görsel temsili

Bu anlatıdan sonra film, Robyn'in ormanda yaralı kuşunu ararken Mebh ile karşılaştığı sahneye geçer. Bu an, korku, ötekilik ve merhametin ilk kez yüz yüze geldiği bir eşik niteliğindedir. Robyn'in "Uzak dur, kurt!" ifadesi insanın doğaya dair kültürel korkularının dışavurumudur; ancak kısa süre içinde bu korku yerini meraka bırakır. Böylece kadraj, filmdeki güç ilişkisini tersine çevirir: Artık insan doğayı gözlemleyen değil doğa tarafından gözlemlenendir.

Mebh'in gözlerinin canlı yeşil tonlarla betimlenmesi, doğanın sezgisel ve bilinçli varlığını temsil ederken Robyn'in yüzündeki soluk, tedirgin ifade insan-doğa arasındaki duyusal mesafeyi görünür kılar. Arka plandaki orman formu, dalgalı çizgiler ve organik dokularla bütüncül bir atmosfer kurar; dallar ve kökler adeta doğanın bilincini temsil eden bir ağ gibi sahneyi sarar (Tablo 37). Böylece orman yalnızca bir mekân değil hisseden ve tepki veren bir özne hâline gelir.

Robyn'in elini uzatarak Mebh'le temas ettiği an, insan-doğa ilişkisinde ilk gerçek bağın kurulduğu sahnedir. Ellerin birleştiği noktada beliren parlaklık, iki karakter arasındaki güvenin ve ruhsal temasın sembolik ifadesidir. Bu temas, insanın doğadan beslenen ve aynı zamanda doğayı etkileyen bir varlık olduğunu hatırlatır. Sahne, bilginin insandan doğaya değil doğadan insana aktarıldığı düşüncesiyle sonlanır.

Kurt figürü Kelt mitolojisinde hem yıkıcı hem koruyucu nitelikler taşır. Robyn'in Mebh ile karşılaşması, onun doğaya duyduğu korkunun zamanla sezgiye, empatiye ve kabul edişe dönüşmesinin başlangıcıdır. Robyn'in elinden yayılan altın ışık yalnızca fiziksel bir temasın değil ruhsal bir birleşmenin göstergesidir (Görsel 59). Bu ışık, insan ile doğa arasındaki sınırların silindiği bir anı temsil eder ve Robyn'in içsel dönüşümünün görsel biçimde somutlaşmasını sağlar.



Görsel 60. Yasak Orman, Otorite ve İlk Kan

Tablo 38. Ölüm ve Yasak Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mitolojik / Kültürel)**
Babasının yasağı	Otorite, kontrol	Baba figürü aracılığıyla patriyarkal düzenin temsil edilmesi
Robyn'in yasağı çiğnemesi	Merak, cesaret, başkaldırı	özgürleşme arzusu, yasak bilgiye ulaşma miti (Pandora, Havva)

Kuş figürü	Masumiyet, özgürlük, ruh	Ruhun uçuculuğu
Kuşun vurulması	Masumiyetin yitimi	Mitolojik "ilk günah" motifi
Renk geçişi (sarı gri)	Yaşamdan ölüme, geçiş	ölümün doğadaki varlığının farkına varış

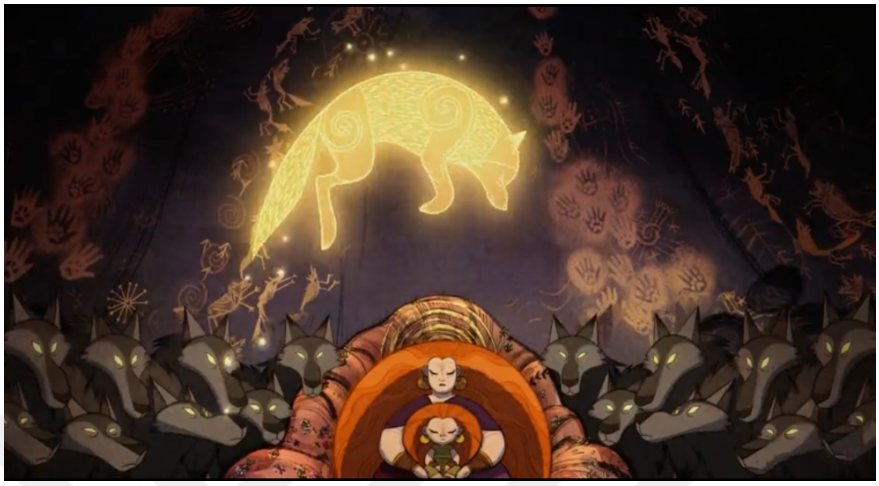
Bu sahne, filmin en önemli dramatik dönüm noktalarından biridir. Robyn'in babası, kasabanın muhafızlarından biri olarak avlanmaya gider ve kızına dışarı çıkmamasını söyler. Ancak Robyn'in merakı ve özgürlük isteği onu babasının izinden gitmeye iter. Bu eylem, hem bireysel bir başkaldırıyı hem de otoriteyle ilk gerçek çatışmayı simgeler. Robyn'in ormana gizlice girdiği sahnede karakterin küçük bir figür olarak geniş ve tehditkâr doğa manzarasının içine yerleştirilmesi, otoritenin baskısını ve insanın doğa karşısındaki kırılganlığını görünür kılar. Aynı zamanda Robyn'in doğayla özdeşleşme arzusunu güçlendiren bir kadraj oluşturur (Tablo 38).

Ormandaki kuş sahnesi, filmdeki ilk ölüm simgesidir (Görsel 60). Filmin başında özgürlüğün ve doğanın ruhunu temsil eden kuşun Robyn tarafından yanlışlıkla vurulması, karakterin doğayla kurduğu ilişkinin ilk kırılma ânıdır. Bu durum insanın doğa karşısındaki zararlı konuma geçişini sembolik olarak gösterir. Kuşun yaralanmasıyla kadraja sıçrayan kırmızı lekeler, sulu boya tekniğiyle oluşturulmuş estetik bir "kan" efektidir; doğrudan şiddeti göstermeden etkisini hissettirir. Sıcak sarı tonlardan soğuk griye geçiş, yaşam–ölüm dengesinin bozulduğunu vurgular.

Bu olay yalnızca bir kaza değil "yasak bilgiye temas" niteliği taşıyan bir farkındalık anıdır. Robyn'in merakı, onu toplumun sınırlarından uzaklaştırarak doğanın alanına çeker. Bu durum, mitolojik anlatılardaki "bilginin bedeli" temasına benzer; Havva'nın yasak meyveyi yemesi ya da Pandora'nın kutuyu açması gibi karakterin bilinç dönüşümünü tetikler. Burada kadın karakter, sezgi ve öğrenmenin kaynağına ulaşan bir özne konumuna yerleşir.

Kuşun kanının sulu boya tekniğiyle lekesel biçimde yayılması, doğanın bile şiddeti kendine özgü bir estetikle "yutması" şeklinde yorumlanabilir. Görsel stil, ölümün doğaya ait

bir süreç olduğunu ancak insan müdahalesiyle doğal döngünün bozulduğunu hatırlatır. Kuşun sarıdan griye solan bedeni, "ışığın sönmesi" ve "ruhun toprağa karışması" metaforlarını aynı anda taşır.



Görsel 61. Ruhun Dönüşü

Tablo 39. Mağara sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam / Kültürel Anlam**
Duvarlardaki el izleri	İnsan varlığı, kolektif hafıza	İnsanın varoluş izi. Doğa ile insan arasındaki sınırın ortak belleğini temsili
Spiral ve dairesel kompozisyon	Döngüsellik, doğum, koruma	Hem anne rahmini hem de koruma içgüdüsünü simgesi
Kurt halkası	Topluluk bilinci, içgüdüsel koruma	Sürü içgüdüsünün sembolü. Kutsal alanı belirleyen sınır, savunma çemberi

Altın kurt figürü (bedensiz ruh)	Ruhsal rehber, dönüşümün sembolü	Bedenden ruha geçiş. Kurt bilincinin uyanışı yani ruhun bedene yeniden girişiyle örtüşür.
Mağara formu	Rahim, doğanın kalbi	Mağara fiziksel ve ruhsal doğumun mekânı. Işığın merkezde yoğunlaşması, yaşamın kaynağı dişil güç.

Moll ve Mebh'in merkezde konumlandığı sahnede kurtlar, çevrelerinde dairesel bir koruma halkası oluşturur. Duvarlarda el izleri, spiral motifler ve çeşitli hayvan figürleri yer alır. Kompozisyonun üst kısmında parlayan altın kurt, bedensel formdan sıyrılmış bir ruhu temsil eder (Görsel 61). Işığın ve hareketin merkezden dışa doğru yayılması hem doğumu hem de ruhsal yeniden doğuşu simgeleyen önemli bir göstergedir. Sahnenin dairesel düzeni, hem koruyucu döngüye hem de doğanın kesintisiz ritmine işaret eder. Kurtların halka biçiminde konumlandırılması, doğanın savunma mekanizmasını ve yaşam döngüsündeki merkeziliğini vurgular (Tablo 39).

Arka plandaki el izleri, insanın doğayla kurduğu tarihsel ilişkinin izlerini taşır. Tarih öncesi mağara resimlerini çağrıştıran bu motifler, insanın doğaya bıraktığı yaratıcı damgayı görünür kılar. Her el izi, geçmişe ait bir hikâyenin parmak izi niteliğindedir. Bu görsel düzenleme, Wolfwalkers evreninde insan ve doğanın ayrılmaz bütünlüğünü kuran en güçlü sembolik dildir. Spiral ve kıvrımlı hatlar ise doğanın sürekliliğini ve ruhsal dönüşümün kesintisiz ilerleyişini temsil eder. Merkezden dışa açılan bu spiral biçimler, doğurgan güç ile doğa arasındaki enerji akışının görsel bir ifadesidir.

Yukarıda beliren altın kurt figürü, maddesel varlığın ötesine geçen ruhsal dönüşümün sembolüdür. Işığın bedenden ayrılıp yükselmesi "ruhun bedeni terk edişi" anlamına gelirken kısa süre sonra yeniden bedenle birleşmesi doğanın döngüsel enerjisinin sürekliliğini vurgular. Bu an, filmin animistik dönüşüm temasının en yoğunlaştığı noktadır.

Sahne boyunca turuncu, kehribar ve altın tonlarının hâkimiyeti dikkat çeker. Bu sıcak renkler ateşi ve yaşam enerjisini simgeler; sahneyi yalnızca bir doğum ve dönüşüm anlatısı olmaktan çıkarıp kadim dişil enerjinin görsel bir ifadesine dönüştürür. Wolfwalkers'ta tekrar eden dairesel kompozisyonlar, yalnızca biçimsel bir tercih değil doğa, dişil enerji ve ruhsal bütünlük arasındaki ilişkinin simgesel bir temsili olarak kullanılır.

Daire formu, tarih boyunca koruma, bütünlük, süreklilik ve doğurganlıkla ilişkilendirilmiş; aynı zamanda güneş, yaşam gücü ve heyecan gibi soyut anlamlarla da bağlantılıdır (Cancat, 2024, s. 15). Filmde kurtların Moll ve Mebh etrafında oluşturduğu halka, bu kadim sembolün çağdaş bir yansıması niteliğindedir. İrlanda mitolojisinde daire, doğanın döngüsel yasasını; Kelt sanatındaki spiral motifler ise yaşam–ölüm–yeniden doğuş döngüsünü temsil eder. Moll ve Mebh çevresinde oluşturulan kurt halkası, bu ritüelin doğa aracılığıyla yeniden üretilmiş biçimi olarak okunur. Daire, bu sahnede hem fiziksel hem de ruhsal bir koruma alanını sembolize eder.



Görsel 62. Ruhsal Dönüşüm

Tablo 40. Robyn Dönüşümü

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam / Mitolojik ve Kültürel Bağlantı**

Altın spiral desenler	Ruhun bedenden ayrılıp yeniden doğuşu	Kelt mitolojisinde spiral, sonsuz yaşam döngüsünü ve evrenin sürekli dönüşümünün temsili
Robyn'in yüzünün kurt formuyla üst üste geçmesi	Ruh ve bedenin birleşimi, kimliğin bütünleşmesi	Bilinçaltı ve bilinç arasındaki sınırın kalkması.
Gözlerin altın ışıkla dolması	Aydınlanma, farkındalık, içsel görme	Kelt inanışında göz, ruhun kapısı inanışının yansıması.
Arka plandaki mavi-gri tonlar	Fiziksel dünyanın soğukluğu	"Ölüler diyarı"nın rengi olarak bilinen mavi, ruhsal geçişin mekânını simgeler.
Işık ve gölge arasındaki geçiş	Yaşam ile ölüm	Bu geçiş, iki dünyanın birbiriyle örtüştüğü "liminal alan"ın göstergesi.

Bu sahne, filmin en mistik ve sembolik anlarından biridir. Robyn'in bilinci kurt formuyla bütünleştiği anda bedenini çevreleyen altın ışık, ruhunun yeniden doğuşuna tanıklık eder. Arka plandaki soğuk mavi tonlar, maddi dünyanın sınırlarını temsil ederken bedeninden yükselen altın spiraller, ruhsal bir geçidi ve "öte dünya" yla kurulan bağı işaret eder (Görsel 62). Bu an, Robyn'in yalnızca bir insan olmaktan çıkıp doğanın içsel ruhunu taşıyan bir varlığa dönüşmesini betimler.

Sahne, filmin merkezindeki ruhsal dönüşüm temasını en güçlü biçimde görselleştirir. Robyn'in bedeninden yükselen spiral ışıklar, Kelt sanatında sıkça rastlanan triskelion motifine doğrudan gönderme yapar. Triskelion, "yaşam – ölüm – yeniden doğuş" döngüsünü simgeleyen bir ikonografidir ve doğa ile insan arasındaki sürekliliği vurgular. Bu bağlamda söz konusu dönüşüm, yalnızca biçimsel bir "kurtlaşma" değil varoluşsal bir aydınlanma hâlidir. Robyn insan bedeninin sınırlarından çıkarak doğayla eşdeğer bir ruh düzlemine geçer (Tablo 40).

Yüzün yarısının kurt, yarısının insan formuna dönüşmesi iki kimliğin eşitlenmesini sağlar. Bu birleşme feminist bir perspektiften değerlendirildiğinde, kadın–doğa ilişkisinin yeniden tanımlandığı güçlü bir simge niteliğindedir. Doğanın kadını edilgen bir imgeye indirgediği geleneksel anlatıların tersine, bu sahnede iki güç karşılıklı dönüşüm üzerinden

bir bütünlük oluşturur. Robyn artık doğaya ait bir figür değil doğanın kendisinin taşıyıcısı hâline gelir. Renk kompozisyonu da bu dönüşümü destekleyen önemli bir unsurdur. Soğuk mavi arka plan (dünya) ile altın sarısı ışık (ruh) arasındaki belirgin kontrast, filmin temel çatışması olan iki zıt dünyanın birleşmesini sembolize eder. Robyn'in gözlerinden çıkan ışık, hem içsel farkındalığın hem de bilincin uyanışının görsel ifadesidir. Feminist sanat kuramı açısından bu ân, öznenin kendilik bilinciyle yüzleştiği bir "uyanış" niteliği taşır. Robyn artık toplumsal rollerin tanımladığı bir beden değil kendi içsel doğasının rehberliğinde hareket eden özneleşmiş bir figürdür.

Bu dönüşüm, klasik kahraman anlatılarının sınırlarını aşarak bedensel farkındalığın yeniden doğuşla bütünleştiği özgün bir temsil ortaya koyar. Kadın karakterin doğayla kurduğu bağ, vahşilikle değil sezgi, özneleşme ve ruhsal farkındalıkla tanımlanan nitelikli bir kutsallığın simgesine dönüşür



Görsel 63. Disiplinin Beden Üzerindeki Tahakkümü

.

Tablo 41. İş ve Mekansal Düzen

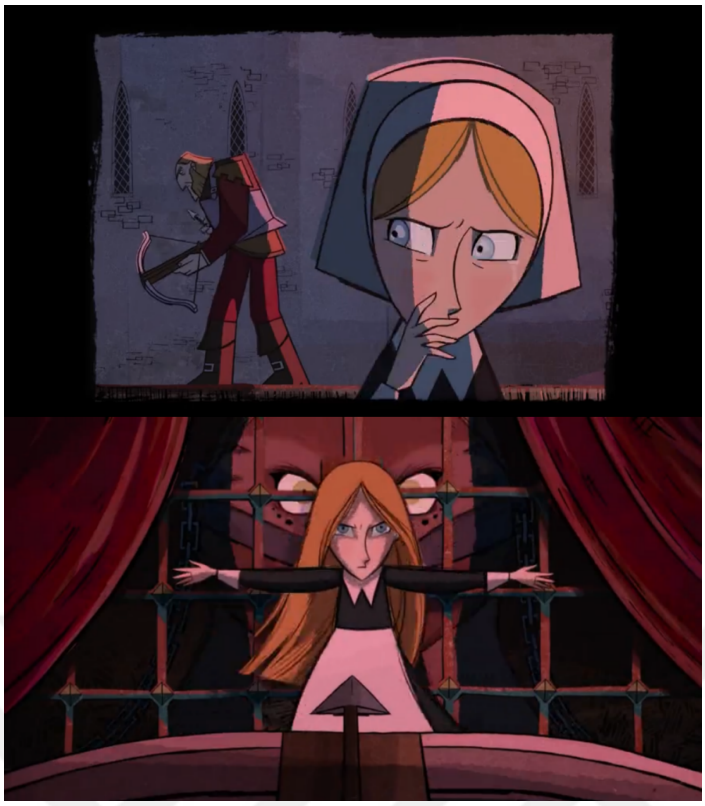
GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mitolojik ve Kültrel)**
Hücre biçiminde ayrılmış kare mekânlar	Disiplin, hiyerarşi, gözetim	Her birey, görünmez bir otorite tarafından sürekli denetlenir.
Tekrarlanan ev içi eylemler (yemek, çamaşır, temizlik)	Kadın emeğinin döngüselliği ve görünmezliği	Feminist sanat tarihinde "ev emeği" teması
Gri, mavi ve kahverengi tonlar	Bastırılmışlık, duygusuzluk, mekaniklik	Renk paleti, özgürlüğün yoksunluğunu ve doğadan kopukluğu simgeler.
Pencere parmaklıkları ve ızgara desenleri	Hapsedilme, ahlaki kontrol	Kutsal mekânın simgesel olarak hapishane işlevi kazanması dini ahlakın kadın kimliğiyle çatışması.
Rahibenin elindeki sopa	Disiplinin fiziksel simgesi	Orta Çağ skolastik düzeninde kadınların ahlak terbiyesinin dayakla verilmesi geleneğine gönderme.

Bu sahnede Robyn, kasvetli ve tekdüze bir çalışma alanında "itaat eden kadın" rolüne sıkıştırılmış biçimde betimlenir (Görsel 63). Mekân, geometrik olarak bölünmüş kutu kompozisyonlarıyla düzenlenmiştir; karakter her bir karenin içinde farklı ev işlerini yaparken gösterilir. Bu görsel düzenleme, disiplin toplumunun katı yapısını ve kadın emeğinin görünmezliğini sembolize eder. Buradaki düzen, doğa sahnelerindeki organik formların tam tersine kurulur.

Yaşlı rahibenin “Çalışmak imandır, kızım.” sözü, dini otoritenin kadın bedeni üzerindeki davranışsal ve ahlakî kontrolünü pekiştirir. Kare biçiminde ayrılmış mekân tasarımı, rasyonel aklın ve ataerkil hâkimiyetin görsel bir tezahürü olarak okunabilir. Robyn’in aynı pozların dört kare içinde tekrarlanması ise bireyselliğini yitirmiş, mekanik bir beden olarak konumlandırılmasını vurgular.

Kurgudaki bu tekrar, hem kadının emeğinin görünmezleştirilmesini hem de “çalışmanın erdem” olarak sunulmasını eleştirel bir bakışla görünür kılar. Soğuk renk paleti, karakterin ruhsal sıkışmışlığını yansıtır; ışığın yalnızca Robyn’in yüzüne düşmesi ise itaatkârlığın yüceltilmesine yönelik bir görsel eleştiridir. Sahnenin yukarıdan, kuş bakışı açıyla çekilmesi, Robyn’in denetlenen ve küçültülen bir figür olarak algılanmasına neden olur (Tablo 41).

Bu görsel yapı, filmin genel anlatısı içinde Robyn’in “kendi doğasına dönüşmeden önceki” konumunu temsil eder. Kadın figürü bu aşamada itaat, çalışkanlık ve düzenle tanımlanan ruhsuz bir yapının içine hapsedilmiştir. Mekân kompozisyonu, dikey hiyerarşi ve yatay kontrol eksenleri üzerine kurulmuş olup bir labirent ya da ızgara sistemi hissi yaratır. Bu düzen yalnızca fiziksel bir sınırlama değil aynı zamanda otoritenin zihinsel mimarisinin de bir yansımasıdır. Renk düzeyi de bu temayı destekler: gri tonlar, psikolojide duygusal yorgunluk, teslimiyet ve “arada kalmışlık” hissiyle ilişkilendirilir. Bu nedenle izleyici üzerinde klostrofobik bir atmosfer yaratır ve Robyn’in içsel sıkışmışlığını görsel düzlemde derinleştirir.



Görsel 64. Kadın Direnişi

Tablo 42. Direniş Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam (Mitolojik ve Kültürel Bağlantı)**
Robyn'in kollarını iki yana açması	Teslimiyetin değil, meydan okumanın jesti	Hristiyan ikonografisinde haç pozisyonunda kurt figürüyle birleşerek özgürleşme
Arkadaki kurt gölgesi	Bastırılmış doğa, içsel güç	Vahşi dişilliğin uyanışı

Kafes ve zincir detayları	Tutsaklık, toplumsal normlar	Kafes, kadının bedensel ve sosyal kısıtlanmasının somutu

Bu sahne, Robyn'in içsel uyanışının dışa vurumudur. Ön planda Robyn kollarını iki yana açmış hâlde kafesin önünde dururken, arka planda dev bir kurt silueti belirir (Görsel 64). Bu kompozisyon, karakterin içsel doğasıyla bütünleştiği ve korku–itaat ekseninden cesaret–özneleşme düzlemine geçtiği anı görselleştirir.

Renk paletinin kırmızı, mor ve siyah tonlarda yoğunlaşması hem bastırılmış öfkenin hem de direnişin estetik karşılığıdır. Robyn'in duruşu, itaat eden Hristiyan kadın imgesine karşı eleştirel bir dönüşüm alanı yaratır. Kollarını iki yana açtığında oluşan beden formu, klasik "çarmıha gerilme" ikonografisini çağrıştırır ancak bu kez anlam tersine çevrilmiştir. Robyn artık kurban değil kendi içsel doğasının gücünü temsil eden etkin bir özne hâline gelir. Bu görsel ironi, yönetmenin dini dogmaların kadın bedeni üzerindeki disipliner yapısını çökertme biçimlerinden biridir. Kurt siluetinin Robyn'in arkasında konumlanması, onun doğayla kurduğu ruhsal bağı görünür kılar. Böylece sahne, hem feminist hem de ekolojik bir dönüşümün sembolik doruk noktası olarak okunur (Tablo 42).



Görsel 65. Annenin İyileştirilmesi

Tablo 43. İyileştirme Sahnesi

GÖRÜNTÜSEL GÖSTERGE		
Gösteren (Görsel Öge)	**Gösterilen (Düz Anlam)**	**Yan Anlam / Mitolojik ve Kültürel Bağlantı**
Altın renkli ışık	Şifa, yaşam enerjisi, yeniden doğuş	Kelt mitolojisinde güneşin ve yaşam döngüsünün tanrıçası Brigid "şifa ve doğum tanrıçası" olarak kabul edilir.
Dairesel formda birleşen figürler	Birlik, doğurganlık, doğa döngüsü	Bütünlük, denge ve ruhsal iyileşmenin simgesidir.
Mebh'in elinden çıkan ışık	Enerji aktarımı, kuşaklar arası aktarım	Kadim halk inançlarında elin yaratıcı güç inanışının kadınlar arası aktarımı
Annenin çevresini saran kurtlar	Korumacılık, topluluk, doğayla bütünleşme	Kurtlar hem rehber hem de ruhsal koruyucu temsili

Bu sahne, hem film anlatısının hem de kadın temsillerinin en güçlü anlarından biridir. Yaralı olan Mebh'in annesi Moll, kurt topluluğunun ve Robyn'in enerjisiyle iyileştirilir (Görsel 65). Sahne boyunca yoğun bir altın ışık, ritüel estetiğini çağrıştıran dairesel bir kompozisyon ve akışkan bir hareket düzeni hâkimdir. Anne–kız–Robyn arasındaki birleşme anı, annelik, doğa, dişil enerji ve döngüsel yaşamın bütüncül yapısını simgeler.

Kurtların dairesel biçimde etraflarında konumlanması, bir koruma çemberinin sınırlarını belirler. Bu görsel düzen, pagan ritüellerinde yer alan "şifa çemberi" ve doğanın döngüsel sürekliliğini temsil eden tören estetiğiyle uyum içindedir. Sahnede kullanılan renk paleti bilinçli bir sembolizme sahiptir. Bunlar:

- **Altın ışık**, ilahileşme ve şifalanmayı,

- **Koyu mor ve toprak tonları**, bilgelik ve kökleri,
- **Bitkisel desenli turuncular**, bereketi ve doğanın uyanışını temsil eder.

Kompozisyonun merkezde dairesel bir odak noktası oluşturması, doğanın sonsuz döngüsünü ve doğurgan dişil enerjinin sürekliliğini simgeler. Çevredeki kurtların ritmik düzeni ise doğanın koruyucu ve destekleyici gücünü görünür kılar. Perspektifin neredeyse ortadan kalktığı bu sahnede izleyici, kuş bakışı bir açıyla ritüelin içine çekilir ve sahne, doğa–ruhsal dünya arasındaki geçiş alanı olarak deneyimlenir (Tablo 43).

6. BULGULARIN GENEL DEĞERLENDİRMESİ VE KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ

Bu bölümde, çalışmada incelenen Persepolis (2007), Brave (2012), The Tale of the Princess Kaguya (2013), Encanto (2021) ve Wolfwalkers (2020) filmlerine ilişkin ikonografik çözümlemeler ile görsel, giyim ve renk kodlarından elde edilen bulgular sunulmaktadır. Bulgular, nitel araştırma yaklaşımı kapsamında belge incelemesiyle elde edilen verilerin yorumlanmasıyla oluşturulmuştur. Çalışmanın giriş bölümünde belirtilen amaç doğrultusunda, kadın karakterlerin temsil biçimleri ve idealize edilme süreçleri analiz edilmiştir.

Bulgular iki aşamada sunulmaktadır: İlk aşamada her film için kadın temsili, ikonografik göstergeler ile renk ve giyim kodlarının anlatıdaki işlevleri ayrı başlıklar altında ele alınmıştır. İkinci aşamada ise filmlerden elde edilen veriler karşılaştırılarak ortak temalar sonuç tablosunda ortaya konmuştur.

6.1. Persepolis (2007) Filmi Bulguları

Bu bölümde Persepolis filmine ait sahneler üzerinden yapılan ikonografik çözümleme, görsel ve giyim kodu analizleri ile renk paleti incelemelerinden elde edilen bulgular sunulmaktadır. Film, siyah-beyaz estetiği, politik atmosferi, kimlik çatışması ve kadın öznenin dönüşümüne ilişkin çok katmanlı sembolik öğeler barındırmaktadır.

Film Siyah–beyaz kontrast ile İran rejiminin baskıcı rejimin toplumdaki karanlık yüzünün simgesini görünür kılmıştır. Beyaz alan seçimi bireysel özgürlük, umut arayışı ile

ilişkilendirilirken siyah alanlarla yasaklar, devlet otoritesi ve korkuyu temsiliyeti oluşturulmuştur. Avrupa sahnelerinde bu beyaz- siyah kontrastın kırılıp renkli ve daha açık renk tonunda sahnelere dönüşümü bireyin içsel açılımını göstermektedir.

Film, karakterin içsel dönüşümünü toplumsal, kültürel ve politik ilişkiler bağlamında çok katmanlı bir bakışla ele almaktadır. Siyah-beyaz renk paleti, anlatının sembolik dilinin temel bir parçasıdır: siyah renk kadın bedeninin görünmezliğini ve baskıyı simgelerken, beyaz alanlar düşünsel özgürlük ve nefes alma aralıklarını temsil eder. Gri tonlar ise karakterin sürekli bir ikilik ve arada kalmışlık hâlini görünür kılar.

Filmde giyim öğeleri, kimliğin inşasında önemli bir rol üstlenir. İran'da örtünme zorunluluğu ile Avrupa'da kot pantolon, deri ceket ve makyaj kullanımının serbestliği arasındaki belirgin fark, Marjane'nin kimlik arayışını görsel düzlemde somutlaştırır. Başörtüsü yalnızca fiziksel bir zorunluluk değil, aynı zamanda psikolojik sınırlandırmanın ve denetimin sembolü hâline gelir. Göz ve gözlük metaforları ise devletin sürekli gözetim mekanizmasını işaret eder.

Filmdeki mekânsal ayrımlar da tematik karşıtlıkları güçlendirir: Avrupa sahneleri daha aydınlık, ferah ve yumuşak tonlarla resmedilirken İran sahneleri sert hatlara, koyu tonlara ve kapalı mekânlara sahiptir. Çocukluk dönemine ait objeler masumiyetin görsel temsilini oluştururken, anlatının ilerleyişiyle birlikte yerlerini şiddet, korku ve baskı imgelerine bırakır. Persepolis, bireysel ve toplumsal çatışmaları güçlü bir görsel dil ve derinlikli bir anlatı yapısıyla aktaran önemli bir animasyon filmidir.

Filmde görsel giyim bulguları zorunlu kıyafet unsurları (Başörtüsü, şal) olarak sınırlarken aynı zamanda bireysel varlığın kamusal alandaki ideolojik kodunun oluşturmuştur. Bu sayede giyim unsurlarının beden ve toplumsal roller üzerindeki denetimi sembolize edilmiştir. Avrupa sahnelerinde kıyafet kodlarının sınırlayıcılığın kalkması, daha renkli giyim kodları ile kimliğin yeniden inşasının oluşmasın neden olmuştur. Kıyafet çizimlerinin İran'da sert hatlı çizimleri Avrupa sahnelerinde ise bu sertliğin daha yumuşak bir tavra evrilmesini göstermiştir. İran sahnelerinde yine sert, katı, tek düze insan giyim kodları toplumsal bir "tek tipleştirme" kavramını ortaya çıkarmıştır.

Filmin mekânsal düzenlemelerine bakıldığında hapishane ev içi sahneleri ile özel ve kamusal alandaki disiplinin yapısını sembolize etmektedir. Kavga sahneleri, savaş uçakları, patlama sesleri gibi ikonografik görüntülerle bireyin travmatik deneyimini somutlaştıran görsel metaforunu oluşturur.

Filmde kadın bedeni ideolojik denetimin kamusal alandaki ifadesi olmuş ve karakterle sıklıkla kimliklerini yeniden üretmek zorunda kalmıştır. Avrupa sahneleri ile coğrafi ve kültürel farklılıkların görünür hale gelmesi ile temsil biçimleri çeşitlenmiştir.

6.2. Brave (2012) Filmi Bulguları

Bu bölümde Brave filmine ilişkin elde edilen bulgular sunulmaktadır. Film, İskoç mitolojisi ve Kelt sembolizmi içerisinde konumlanan anne–kız ilişkisi üzerinden kadın öznenin özgürleşme sürecine dair çeşitli görsel ve anlatısal kodlar üretmektedir.

Filmdeki renk kullanımları, karakterlerin dönüşüm süreçlerini destekleyen önemli bulgular sunmaktadır. Merida'nın kıvırcık ve ateş tonlarındaki saçları, özgür ruh, cesaret ve bireysel irade gibi temaların görsel bir karşılığı olarak öne çıkmaktadır. Turuncu/kızıl tonların parlaklığı, karakterin duygusal hareketliliği ile paralel şekilde özgürleşme arzusunu görünür kılmaktadır.

Merida'nın kıyafetlerinde yer alan yeşil ve mavi tonları, geleneksel İskoç kültürüne işaret ederek aidiyet ve soyluluk hissini güçlendirmektedir. Buna karşılık saray mekânında tercih edilen daha ağır ve durağan renk paleti, geleneksel düzen ve hiyerarşik yapıyı temsil eden bir kod olarak karşımıza çıkmaktadır. Orman sahnelerinde belirginleşen doygun yeşiller ise karakterin özgürleşme sürecinin hızlandığı anlarda ortaya çıkan önemli bir görsel bulgudur. Elinor'un ayıya dönüşüm sekansında kullanılan koyu kahverengi ve siyah tonları, dönüşümün tehlikeli ve bilinmez yönlerine işaret eden sembolik bir yapı sunmaktadır.

Filmdeki temel görsel bulgulardan biri anne–kız ilişkisi ekseninde kurulan "evcilleştirme–vahşilik" ikiliğidir. Bu ikilik, karakterlerin gelişim çizgisini belirleyen tekrar eden bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Merida'nın ok ve yay kullanımı, kendi kaderini belirleme ve toplumsal sınırlara karşı çıkma arzusunu temsil eden güçlü bir görsel metafor niteliğindedir. Ok ve yay, tarihsel olarak savaş aracı niteliği taşıması nedeniyle güç, direnç ve irade göstergesi olarak öne çıkmaktadır (Saz, 2024, s.410). Babasının bu araçları çocukluk döneminden itibaren Merida'nın kullanımına açması, karakterin dönüşümünü belirleyen önemli bir bulgu olarak değerlendirilebilir.

Filmde yer alan spiral motifleri, taş yapılar, doğa ikonografisi ve dairesel geometriler, Kelt mitolojisinin kültürel kodlarını taşıyan semboller olarak dikkat çekmektedir. Bu

motifler, İskoç kültürünün karakteristik yapısını destekleyen görsel bir arka plan oluşturmakta ve anlatıyı mitolojik bir çerçeveye oturtmaktadır.

Giyim Kodları ve Toplumsal TemsilGiyim-kuşam, kültürel kimliğin görünür hâli olarak film boyunca işlevsel bir gösterge niteliği taşımaktadır (Ocakoğlu, 2018, s. 1538). Merida'nın geleneksel İskoç renklerine sahip, ancak hareketi kısıtlamayan elbiseleri karakterin özgürleşme sürecini destekleyen bir tasarım tercihidir. Bu kıyafetlerin hareket esnekliği sağlaması, karakterin bağımsızlık ve özgür irade arayışına paralel bir görsel bulgudur.

Kraliçe Elinor'un daha kapalı, sade ve koyu renkli kıyafetleri ise statü, hiyerarşi ve geleneksel kadın rolünü temsil eden bir giyim kodu sunmaktadır. Filmde iki kadın karakter arasındaki çatışma şu temsiller üzerinden belirginleşmektedir:

- Geleneksel kadın öznesi (Elinor): düzen, itaat, uyum
- Bağımsız kadın öznesi (Merida): bireysel irade, özgürlük ve başkaldırı

Bu ikili yapı, kuşaklar arası dönüşümü somutlaştıran önemli bir bulgudur. Merida'nın evlilik kararına karşı çıkması ve kendi bedeni üzerinde söz hakkı talep etmesi, filmde kadın öznenin özgürleşme sürecinin en belirgin bulgularından biridir.

Film genel olarak kadın öznenin kendi kaderini belirleme sürecini mitolojik, sembolik ve duygusal katmanlarla işleyen çok boyutlu bir yapı sunmaktadır. Renk kodları, giyim tercihleri, mekânsal düzenlemeler ve kültürel semboller aracılığıyla özgürleşme, çatışma ve dönüşüm temaları sistematik biçimde görünür hâle gelmektedir.

6.3. The Tale of the Princess Kaguya (2013) Filmi Bulguları

Bu bölümde The Tale of the Princess Kaguya filmine ait sahnelerin ikonografik çözümlemeleri, görsel ve giyim kodları ile renk analizlerinden elde edilen bulgular sunulmaktadır. Film, Japon kültürüne özgü semboller, doğa motifleri ve toplumsal baskı temaları üzerinden kadın öznenin kimlik arayışını görünür kılan çok katmanlı bir anlatı yapısına sahiptir.

Filmin ikonografik bulguları incelendiğinde kader ve doğum temasının belirgin biçimde vurgulandığı görülmektedir. Kaguya'nın hareketleri, rüzgârla savrulma ya da uçma

gibi metaforlarla özgürlük arzusunu ifade etmektedir. Karakterin saraya taşındığı sahnede mimari yapı, hiyerarşik düzenin baskıcı doğasını temsil eden bir görsel kod olarak kullanılmıştır. Keskin çizgiler ve kapalı mekânların sık kullanımı, yaşam alanının daralmasını sembolik biçimde aktarmaktadır.

Japonya'nın 794–1185 yıllarını kapsayan Heian Dönemi, güzellik ideolojilerinde değişimin en belirgin biçimde yaşandığı dönem olarak kabul edilmektedir. Japonya'da bijinga olarak bilinen kadın temsilleri, uzun yüz hattı, beyaz ten, siyah dişler ve küçük dudaklarla tanımlanır (Sarıkaya ve Evecen, 2024, s. 780) (Görsel 54). Beyaz dişlerin çirkin sayılarak siyaha boyanması (ohaguro) ve kaşların tamamen alınıp alından yukarıya doğru yeniden çizilmesi (hikimayu) dönemin belirgin güzellik normları arasındadır (Morris, 1964, s. 204). Heian Dönemi'nde kadınların saçlarını yere kadar uzatması, üst sınıfa ait olmanın bir göstergesi olarak kabul edilmiştir (LewisRhysTwiby, 2016)

Aynı zamanda Japon halk anlatılarında uzun siyah saç, ölüm, hüzün ve trajediyle ilişkilendirilmiştir (Görsel 55). Özellikle haksızlığa uğrayan kadın ruhları uzun saçlı biçimde tasvir edilir. Bu da geçmişin izlerini taşıdıklarına dair bir inanç oluşturur (Rogersdal, 2020). Japonya'da güzellik ideali, üç renk paleti üzerinden şekillenmiştir: allık ve ruj için kırmızı, yüzün pudralanması için beyaz, dişlerin karartılması için ise siyah (Lewis, 2023). Kaguya karakterinin saray yaşamına geçtiği sahnelerde, bu renk düzeniyle dönemin estetiği arasında doğrudan bir bağ kurulmuştur. Görsel olarak hem dönemin güzellik ideallerini içselleştiren hem de karakterin kimlik dönüşümünü yansıtan bir anlatı oluşturulmuştur. Bu noktada güzellik kavramının evrensel bir nitelik taşımaktan çok, kültürler arasında farklı biçimlerde oluştuğu görülmektedir. Charles Darwin'de, "güzellik" kavramını yerelleştirme kavramıyla açıklayarak güzelliğin kültürel ve toplumsal bağlamlarda biçimlendiğini öne sürer (Miller, 2012, s. 2).

Kaguya'nın özgün kimliğinin kaynağı, yabani doğa, orman ve kırsal çevre gibi doğal unsurlarla ilişkilendirilmektedir. Kırsal yaşamın ve köylü figürlerinin sade ikonografisi doğallık, masumiyet ve toplumsal baskılardan uzak bir yaşam tahayyülünü yansıtmaktadır. Filmin en belirgin görsel unsurlarından biri, kaçış sahnesinin hızlı ve silik fırça darbeleriyle çizilmesidir. Bu ifade biçimi, karakterin duygusal kopuşunun güçlü bir görsel yansıması olarak kullanılmıştır. Görsel ve giyim kodları incelendiğinde karakterin iki farklı dönemde farklı biçimlerde temsil edildiği görülür:

- **Kırsal dönem:** Basit, sade ve pastel tonlardaki kıyafetler Kaguya'nın doğal, masum ve özgün kimliğini desteklemektedir. Bu dönemde giyim kodları, çocukluk ve doğa ile kurulan organik ilişkiyi güçlendirmekte; karakterin henüz toplumsal baskılarla karşılaşmadığı saf evreyi yansıtmaktadır.

- **Saray dönemi:** Bu dönemde ağır, katmanlı ve hareketi kısıtlayan kıyafetler kullanılarak karakterin bedeni toplumsal normlara göre yeniden şekillendirilmektedir. Geleneksel saray giysileri, kadın bedeninin estetik ve davranışsal kalıplar üzerinden disipline edildiğini ve kimliğin zorunlu olarak dönüştürüldüğünü sembolize etmektedir. Yine tek düze kıyafet düzeni ise saray figürleri içerisindeki hiyerarşik yapının görsel bir yansımasıdır.

Filmin renk paleti, Japon kültüründe köklü bir yere sahip olan doğa ve atalar kültünü yansıtan etnik Şintoizm inancı ve Zen Budist düşüncenin sade, dingin estetiğiyle ilişkilendirilebilir (Arslan, 2019, s. 24). Özellikle geleneksel kimono kültüründe kullanılan renklerin uzun yaşam, iyi talih ve ruhsal arınma gibi anlamlara sahip olduğu bilinmektedir (Lewis, 2023). Bu bağlamda filmde görülen kırmızı, siyah ve beyaz tonlarının hem karakterin kültürel köklerine hem de içsel dönüşümüne işaret eden sembolik bir anlam taşıdığı söylenebilir. Bu doğrultuda:

- Pastel pembe ve açık yeşil tonları**,** Kaguya'nın doğaya bağlı, özgün ve saf ruhunu temsil eden temel renk kodlarıdır.
- Saray sahnelerinde kullanılan kırmızı, altın ve koyu renkler, otorite, statü ve toplumsal baskının görsel göstergeleridir.
- Doğa sahnelerinde öne çıkan mavi ve yeşilin yumuşak tonları**,** özgürlük, rahatlama ve kimlik bütünlüğünü ifade etmektedir.
- Yoğun siyah ve gri tonları ise baskı, kaygı, yasaklanma ve özgürlüğün kaybedilişi gibi duygusal yükleri vurgulamaktadır.

Kaguya'nın saray yaşamına geçişi, Japon kültüründe idealize edilen "disiplinli kadın" anlayışını eleştiren bir yapı sunar. Kırsal yaşamın özgürlüğünü özleyen Kaguya için mutluluk, saray kurallarına uyum sağlamak yerine doğayla kurduğu bağda anlam kazanır. Saray ise onun için itaat, denetim ve kimliğin daraltıldığı bir mekâna dönüşür.

Kaguya'nın süslenmesi, yürüyüş ve davranış eğitimi alması ve bedeni üzerinde kurulan gözetim, kadın kimliğinin geleneksel normlarla nasıl şekillendirildiğini açık

biçimde gösterir. Bu ritüeller, kadın bedeninin hem estetik hem de davranışsal açıdan belirli kalıplara zorlandığını ortaya koyar.

Finaldeki "aya dönüş" sahnesi, Kaguya'nın dünyaya ait olamama hissini ve bireysel arzularıyla toplumsal beklentiler arasındaki kopuşu güçlü bir biçimde görünür kılar. Bu sahne, karakterin özgürlüğe yönelişinin hem kaçış hem de yeniden doğuş niteliği taşıdığını ima eder.

6.4. Encanto (2021) Filmi Bulguları

Bu bölümde Encanto filmine ait sahnelerin ikonografik çözümlemeleri, görsel/giyim kodları ve renk analizleri sonucunda elde edilen bulgular sunulmaktadır. Film, Latin Amerika kültürüne özgü semboller, aile ve kadın kimliği üzerinden çok yönlü bir anlatı sunmaktadır.

Casita (Yaşayan Ev) aile yapısının duygusunu temsil eden ana ikonografik öğeyi temsil etmektedir. Evin içinde çatlaklar oluşması aile içindeki kırılmayı, evin kendini tekrar onarması ise iyileşme perspektifini simgelemiştir. Her bireyin kendi odasının kendi özellikleriyle bezeli olması ve kapıların bu özellikte motiflerle işlenmesi bireysel kimlik ve toplum rolünün tanımını göstermektedir. Aile içinde sadece Mirabel'in kapısız kalması, yetersizlik ve dışlanma metaforunun somut bir karşılığıdır.

Filmde önemli bir sembol olarak kullanılan mum geleneksel soy aktarımın Abuela'nın şal ve mum sembolleri, aile soyunun geleneksel değerler aracılığıyla devamını temsil eder ve ataerkil değil matrilineal (anne soylu) bir otoritenin göstergesidir. Filmdeki ikonografik kodların önemli bir bölümünü çiçekler, hayvanlar ve doğa unsurları oluşturmaktadır. Bu öğeler, ailenin bireysel yetenekleriyle kurduğu mistik bağın sembolik bir yansımasıdır.

Filmin genel renk paleti, Latin Amerika kültürünün canlı, enerjik yapısını destekleyen bir atmosferde oluşmuştur. Görsel giyim kodları açısından incelendiğinde, Mirabel'in nakışlı ve çok renkli kıyafetleri, karakterin çeşitliliğini ve özgünlüğünü temsil eden bir görsel göstergedir. Abuela'nın koyu mavi tonlarındaki geleneksel kıyafetleri ise hem otoriter figür konumunu hem de kültürel sürekliliği işaret eder. Isabela'nın tek renk pembe ve çiçek motifleriyle bezenmiş elbisesi, "kusursuz ideal kadın" kalıbının görsel bir kodu niteliğindedir. Ancak karakterin bireysel dönüşüm yaşadığı sahnelerde, kıyafetinin renkli boyalara bulanması, bu idealize edilmiş formdan kopuşu ve öznel kimlik arayışını simgeler. Luisa'nın kaslı ve güçlü bedeni ile feminen kıyafetlerinin bir arada sunulması,

kadın bedenine ilişkin geleneksel algıya ters düşen bir temsil oluşturur. Bruno'nun en koyu tonlarda tasarlanmış yeşil ponçosu ise, ailenin dışladığı bireyin sosyal ve kültürel görünmezliğini görsel bir giyim kodu üzerinden ifade etmektedir.

Turuncu, yeşil, mavi, mor, sarı renk paletine sahip olan film, Kolombiya'nın kültürel eğlenceli yapısını yansıtmaktadır. Casita'nın (Büyülü Ev) her odasının farklı renklerle sembolize edilmesi aile bireylerinin farklılığı üzerinden değerlendiriliştir. Evin mozaik ve taş rengi yapısı, camların renkli mozaiklerle süslenmesi kültürel çeşitliliğin bir yansımasının temelidir. Tropikal coğrafyanın esintileri filmde kullanılan renk paletiyle izleyiciye verilmek istenmiştir. Filmde geçiş renkleri duygu ile bağdaştırılmıştır. Ayrılık sahnelerinin gri buz mavisi gibi soluk tonlarla ifade edilişi mevcutken, mutluluk anları ise pembe, sarı gibi sıcak tonlarla sağlanmıştır.

Bruno'nun genelde varlığını gösterdiği anlar yeşil bir ışıkla vurgulanır. Geleceği görme gücüne ve bilinmeyene bir gönderme yapılmıştır. Saç yapısının sert kalın ve yoğun görüntüsü karakterlerde güç, hayatta kalma ile ilişkilendirilebilir. Aynı zamanda bu saç tipi toplumsal rolünü yerine getiren çalışkan kadın imgesiyle de özdeşleşmektedir. Luisa, Mirabel ve Isabel arasında bu karakter geçişi saç tarzının yansımasıdır. Mirabel'in dağınık ve kendiliğinden doğal saçları, Isabel'in çiçeklerle süslediği ve kadınsı süs imajı, Luisa'nın ise hiçbir şekilde şekillendirmediği saçlarını disipline etmesi karakterler arası kişilik özelliklerinin bir yansımasıdır.

Mirabel karakterinin büyük yuvarlak gözlükleri genelde Disney filmlerinde kullanılan bir yapı olarak karşımıza çıkmaz. Burada karakterin gerçekleri görme, araştırma, fark etme güdüsünün bir simgelenişidir. Nakışlı etek detayı her bireye ait özelliklere vurgu yapmaktadır (mum, dambıl, çiçek vb.). Bu da aile içinde aidiyet kavramları ile ilişkilendirilmiştir. Aynı zamanda etek ucundaki desenler Latin Amerika'ya ait motiflerinde üstünde metaforik bir anlam yaratmaktadır. Renkli kıyafetler ne kadar film içerisinde seyirciye sunulsa da içten karmaşık bir ruh halinin temsilidir.

Luisa'nın elbisesinin tek tip düz bir elbise olması gelenekselci yapısını sürdürdüğünü amca Bruno'nun ise eski, soluk yıpranmış kıyafetler içerisinde olması dışlanmışlığını, itilmişliğini yansıtmaktadır. Castle (Büyülü Ev) her karakter için ayrı ayrı tasarlanmış odalara sahiptir. Luisa'nın odasının taş duvarlarla kaplı olması onun güç ve kendi içinde koruma mekanizması ile ilişkilendirilirken, Isabela'nın odası sarmaşıklarla doludur. Odada

herhangi bir renkli çiçek, farklı bitki bulunmaması, tek tük bir sarmaşık olması onun mükemmel olma beklentisinin iç çatışmasını yansıtmaktadır.

Doğa ve hayvanlar film ile canlı bir katılım sergiler. Karakterlerin duygusal bağları ile doğa ve hayvanlar aynı akışta yer alır. Isabela'nın bitkileri kontrolsüz bir şekilde üretmeye başladığı sahne özgürleşme ile yaratıcılığın ortaya çıkması metaforu ile pekiştirilmiştir. Ayrıca filmde sıkça görülen sarı kelebek figürü Kolombiya edebiyatında ruhâni bir rehberle ilişkilendirilmiştir. Burada sarı kelebek Latin Amerika edebiyatından sanatçı García Gabriel Marguez'e doğrudan bir gönderme içerir. Yüzyıllık romanında sarı kelebek kaderle ve zamanla ilişkilendirilmiştir (Márquez, 1967, s. 261). Bu bulgular ışığında filmde kadın karakterleri üç ana temsil üzerinden incelenmiştir:

- Aile içi otoriteyi yöneten kadın (Abuela)
- Kusursuz kadın (Isabela)
- Norm dışı kadın (Mirabel ve Luisa)

Bu noktada film, Latin kültüründeki güçlü kadın figürlerini eleştirisel fakat sevgi dolu bir dille işlerken, kadın kimliğini sadece "güzel", "güçlü" veya "kusursuz" olmakla sınırlamayan kapsayıcı bir temsil önerir.

6.5. Wolfwalkers (2020) Filmi Bulguları

Bu bölümde Wolfwalkers filmine ait sahnelerin ikonografik çözümlemeleri, görsel ve giyim kodları ve renk paleti analizlerinden elde edilen bulgular sunulmaktadır. Film, doğa–toplumsal düzen karşıtlığını kadın kimliği üzerinden temaların güçlü bir şekilde hissedildiği anlatıya sahiptir.

Filmin ikonografik bulgularına bakıldığında, kurt figürü, dönüşüm sahneleri ve şehir–orman karşıtlığı önemli sembolik göstergeler olarak karşımıza çıkar. Kurt figürü, anlatı boyunca vahşi doğayı, özgür ruhu ve içsel sezgiyi temsil eden metaforik bir öğe işlevi görür. Robyn'in dönüşüm sahneleri, babasının sınırlayıcı otoritesine karşı özgürleşme sürecinin sembolik bir ifadesi olarak kurt kimliği üzerinden çözümlenmektedir. Film genel çerçevede şehir ile orman arasındaki karşıtlık üzerine inşa edilmiştir. Doğanın organik ve canlı renklerle tasvir edilen özgürleştirici enerjisi, şehir yaşamının kasvetli, sınırlayıcı ve gri tonlamasıyla tezat oluşturur. Bu karşıtlık, otoriter düzen ile doğal özgürlük arasındaki ideolojik gerilimin görsel düzlemdeki yansımasıdır.

Bu bağlamda anne kurt figürü, dişil enerjinin, koruyucu içgüdünün ve doğanın sezgisel yönünün sembolü iken Lord Protector, kontrol ve disiplin üzerinden şekillenen patriyarkal otoritenin ikonografik karşılığıdır. Görsel ve giyim kodlarına bakıldığında Robyn'in kıyafetleri, erkek egemen bir alanda okçulukla ilgilenen, şehrin kasvetli renk paletine uyumlu biçimde tasarlanmış; geleneksel dişil görünümün dışında konumlandırılmıştır. Buna karşılık Mebh ve annesinin kıyafetleri, doğanın bütüncül yaklaşımını yansıtan organik bir form taşımaktadır. Dağınık saçlar, kurt tüyleri ve doğa motifleriyle uyumlu renk kompozisyonu, onların vahşi, özgür ve sezgisel doğasını destekleyen bir görsel kod oluşturur. Şehir halkının tekdüze, koyu renkli kıyafetleri ise otoritenin toplumu homojenleştiren yapısının sembolik bir yansımasıdır. Şehir mekânı, kuleler ve surlarla birlikte tasvir edilerek otoriter sınırlandırmanın metaforik göstergesi hâline gelmiştir. Filmde belirgin olarak kullanılan renk kodları şu şekilde sıralanabilir:

- **Turuncu, kırmızı ve altın tonları**, kurt ruhunu, sıcak enerjiyi
- **Mavi ve gri tonları**, şehir düzeninin, otoritenin baskıcı yapısını
- **Yeşil tonları**, doğa ile ruhsal bütünleşmeyi
- **Sarı tonları**, kurt dönüşümlerini, enerji ve ruhun bedensel dönüşümünü
- **Siyah ve koyu gri**, otorite, disiplininel yapının ifadesi

Bu renk tonları filmde yalnızca estetik bir tercih olmanın dışında aynı zamanda karakterlerin kimlik oluşumu ve dönüşüm sürecine yönelik ikonografik düzeyin görünür kılınmasına anlatısal bir araç oluşturmuştur. Filmde kadın karakterlerin doğa ile bütünleşen yapısı, koruyucu güç temsiliyeti üzerinden şekillenmektedir. Mebh, düzen karşıtı ve vahşi kız arketipiyle sunulurken Robyn, kendini yeni keşfeden ve toplumsal rollerle mücadele eden bir karakter olarak kurgulanmıştır. İlerleyen sahnelerde Robyn'in babasına karşı gelmesi ve otoriteyi sorgulaması, onun öznel özgürleşme sürecinin önemli dönüm noktalarından birini oluşturur. Bu bağlamda film, kadın–doğa birlikteliği ile erkek–otorite ilişkisinin karşıtlığını eleştirel bir bakış açısıyla inşa eder.

Sonuç olarak film, kadın karakterlerin doğayla kurduğu bağ üzerinden otoritenin sorgulanması ve alternatif bir kadınlık temsili öneren alan yaratmaktadır. Bu aşamada her film için ayrı ayrı incelenen analizlerin dışında elde edilen bulguların ortak temaları değerlendirilmektedir. Filmlerde kadın karakterlerin temsili, ikonografik göstergeler, renk

ve giyim kodları ile anlatısal yapı üzerinden karşılaştırmalı biçimde ele alınırken görsel ve anlatısal yapının nasıl farklılaştığının bulguları elde edilmiştir.

Aşağıda yer alan Tablo 44, incelenen beş filmden elde edilen verilerin bulgular tablosu, çalışmanın genel sonuçlarına karşılaştırmalı bir okuma sunmaktadır.

Tablo 44. "Animasyon Sinemasında Kadın Karakter Temsili" – Karşılaştırmalı bulgular sonucu

Film	**Kadın Karakter Temsilinin Genel Sonucu**	**Görsel/İkonografik Kodların Sonucu**	**Renk & Giyim Kodlarının Sonucu**
Brave	Geleneksel prenses modelini reddeden bağımsız kadın öznesi.	Ok–yay, at, vahşi doğa ikonografisi özgürlük ve erkek egemen geleneğe direniş sembolü olarak kullanılır.	Kızıl saç, yeşil elbise ve orman tonları "doğal öz", "özgürleşme" "toplumsal rollerden kopuş"u temsil eder.
Persepolis	Politik ve kimliksel baskılarla mücadele eden kadın figürü.	Siyah-beyaz çizimler baskı,özgürlük ikiliğini, başörtüsü, duman, yüz ifadeleri kimlik mücadelesini sembolize eder.	Siyah baskıyı, beyaz özgürlüğü; sade kostümler ideolojik sınırlamaları temsil eder.
The Tale of the Princess Kaguya	Toplumsal biçimlendirmeye karşı ruhsal özgürlük arayışı." estetik kabuk" yaratmaya çalışması	Bambu, ay, doğa, geleneksel kıyafet ikonografileri "kısıtlama vs. özgürlük" gerilimini temsil eder.	Pastel renkler saflığı, zorunlu kimlik dayatmasını; solgun tonlar duygusal kopuşu anlatır.

Encanto	Aile içi görünmeyen emeği temsil eden kadın öznesi	Kapı sembolleri, kelebek, büyü ve ev ikonografisi görünme temalarını taşır.	Renkli kostümler aidiyet ve kimliği, sarı–turkuaz tonları Mirabel'in içsel gücünü temsil eder.
Wolfwalkers	Doğa ile ittifak kuran özgür ve sezgisel kadın figürü.	Kurt ikonografisi özgürlük, orman ise dişil güç ve sezgiselliği sembolize eder.	Doğa tonları, kırmızı–turuncu saç ve kıyafetler dişil güç ve içsel vahşiliği anlatır.

7. TARTIŞMA

Bu bölümde, çalışmada ele alınan beş animasyon film üzerinden elde edilen bulgular alan yazındaki çalışmalar ışığında yorumlanmaktadır.

Bu çalışma kapsamında, uluslararası ölçekte ödüller almış ve kadın karakter temsili açısından güçlü örnekler sunan beş animasyon filmi incelenmiştir. Filmler ikonografik unsurlar, renk kodları, giyim biçimleri ve görsel anlatım yönünden analiz edilmiştir. Yapılan çözümlemeler, kadın karakterlerin yalnızca bireysel hikâye figürü olarak değil aynı zamanda kültürel, toplumsal ve politik bağlamlarda dönüşüm yaşayan özneler olarak konumlandığını göstermektedir.

İncelenen filmler, farklı coğrafyalardan gelen anlatı biçimleriyle kadın karakterlerin siyasal ve toplumsal baskılara karşı verdikleri mücadeleleri kendi estetik diliyle işler. Encanto ve Brave gibi ana akım yapımlar, kadın temsili üzerinden olumlu dönüşümleriyle dikkat çekmiş, özellikle Disney estetiği içinde modernleştirilmiş güçlü kadın karakter profilleriyle öne çıkmıştır. Bu filmler, klasik prenses anlatılarını güncelleyerek bireyselleşme, özgürlük ve aile içi rollerin yeniden yorumlanmasına imkân tanımaktadır.

Buna karşın Persepolis ve Wolfwalkers bağımsız ve politik yönü ağır basan yapımlar, kadın karakterlerin toplumsal ve siyasal baskılar karşısındaki konumlarını

sorgulayan, eleştirel sanat perspektifle kurgulanmıştır. Bu filmler, bireysel anlatının ötesine geçerek kadın temsillerini tarihsel, ideolojik ve kültürel bağlamlarda yeniden konumlandırmaktadır. The Tale of the Princess Kaguya gibi filmler ise, geleneksel estetik anlayışlardan ve dini-kültürel sembollerden yararlanarak, kadının doğayla kurduğu bağ üzerinden içsel bir temsil sunmaktadır.

Bu çerçeve içerisinde incelendiğinde, seçilen animasyonlar yalnızca kadın karakteri merkeze almakla kalmaz aynı zamanda bu karakterlerin hangi görsel ve kültürel anlatı biçimleri içinde temsil edildiğini de ortaya koyar. Görsel kodlar, semboller ve kültürel unsurlar üzerinden yapılan okumalar, temsilin yeniden üretildiği, sorgulandığı ve dönüştüğü noktaları izlememizi sağlar. Bu bağlamda animasyon sineması, kadın temsillerini sadece bir görünürlük meselesi olarak değil aynı zamanda ideolojik bir tartışma alanı olarak da işler.

Bu çalışmanın bulguları, animasyon sinemasında kadın temsillerini ele alan mevcut alan yazınla hem örtüşmekte hem de onu bazı yönlerden genişletmektedir. Töre Özsel'in (2017) Walt Disney animasyonlarında 2010 öncesi ve sonrası kadın karakterleri feminist bir çerçevede karşılaştırdığı çalışması, "idealize edilen prenses" imgesinin eleştirisi açısından önemli bir temel sunmaktadır. Ancak incelemeler daha çok anlatı düzeyinde kalmakta ve ayrıntılı görsel çözümlemelere sınırlı yer verilmektedir. Akın'ın (2017) güncel sinemada kadın karakterlerin güvencesizlik ve toplumsal konumlanışlarını incelediği çalışması ile Karabayraktar'ın (2017) fantastik sinemada kadın karakter yaratımını feminist bir perspektif ile ele alan araştırması da öznenin kadın söylemi içindeki konumunu tartışmakla birlikte animasyon sinemasına veya kültürlerarası karşılaştırmalara odaklanmamaktadır. Benzer şekilde, Büyükbaş'ın (2020) Barthes'ın göstergebilimsel yaklaşımıyla Hollywood sinemasına odaklanan incelemesi ve Şahin'in (2024) televizyon dizilerinde kadın temsilini çözümleyen çalışması ise çalışmaya yöntemsel katkı sunsa da animasyona özgü renk paleti ve giyim kodları gibi görsel çözümlemelere sınırlı yer vermektedir.

İlgili literatürde yapılan çalışmalar incelendiğinde, benzer sınırlılıkların farklı araştırmalarda da ortaya çıktığı anlaşılmaktadır. Karaca'nın (2016) "Masal Uyarlaması Animasyon Filmlerde Kadın Karakterler" başlıklı makalesi, masal kökenli animasyonlar üzerinden kadın karakterlerin geleneksel kimlik rollerini nasıl yeniden ürettiğini incelemektedir. Araştırmada fedakârlık, güzellik ve itaat gibi kalıp normların masal estetiği içerisinde konumlanması gösterilmektedir. Ancak çalışma, Karlar Kraliçesi uyarlaması olan Frozen ve Rapunzel'den uyarlanan Tangled gibi klasik Disney yapımlarına odaklanmakta ve farklı kültürlerden gelen animasyonların görsel temsil çeşitliliğini kapsamamaktadır.

Taşkın ve Sabuncuoğlu İnanç'ın (2023) "Reflections of the Female Identity Constructions in Animation Movies" başlıklı makalesi, Disney ve Miyazaki filmlerindeki kadın kimliğini kültürel bağlamında karşılaştırmaktadır. Ancak analizler film posterleri üzerinden yürütüldüğü için sahne içi ikonografi, renk, mekânsal analiz ve giyim dili gibi derin yapılar dışarıda kalmaktadır. Özdemir Eren'in (2020) "Animasyon Filmlerinde Kadın Karakterler" çalışması ise kadın karakterler üzerinden idealleştirilme biçimleri ve toplumsal cinsiyet normlarına odaklansa da kültürlerarası karşılaştırma ve detaylı görsel çözümleme açısından daha dar bir çerçeve sunmaktadır.

Bu bağlamda mevcut çalışma, literatürdeki bu eksiklikleri gidererek farklı kültürel coğrafyalardan beş animasyon filmini sahne bazlı ikonografik analiz, renk ve giyim kodları ile desteklenmiş görsel okuma yöntemleriyle incelemekte; böylece kadın temsillerine ilişkin hem görsel hem anlatısal düzeyde daha geniş ve özgün bir yaklaşım geliştirmektedir.

8. SONUÇ VE ÖNERİLER

Karakter tasarımlarını anlamak ve çözümlemek için, ait oldukları dönemin tarihsel, kültürel ve toplumsal yapısını göz önünde bulundurmak gerekir. Karakterlerin giyim tarzları, kullandıkları dil, beden formları ve dönüşüm süreçleri bulundukları dönemin sosyolojik ve ideolojik yansımalarını taşır. Bu nedenle, animasyonda kadın temsillerinin, toplumların geçirdiği yapısal dönüşümlerle doğrudan ilişkilendiği görülür.

Sanat tarihinin erken dönemlerinde kadın figürleri doğurganlık, üretkenlik ve kutsallık üzerinden yorumlanmışken, zaman ilerledikçe erkek egemen yapıların etkisiyle bu temsiller daha dar ve edilgen kalıplara çekilmiştir. Sinema tarihine bakıldığında kadın, anlatının merkezindeymiş gibi görünse bile temsil biçimleri çoğunlukla erkek bakışının belirlediği normlarla şekillenmiştir. Başlangıçta çocuklara yönelik eğlence amacıyla üretilen animasyon filmleri de zamanla toplumsal değerleri yeniden üreten güçlü bir anlatı alanına dönüşmüştür. Bu süreçte erkek karakterler sıklıkla kahraman, kral ya da savaşçı gibi güçlü rollerle temsil edilirken, kadın karakterler prenses, anne veya cadı gibi sınırlı kalıpların içine yerleştirilmiştir.

Animasyonlarda kadın karakterlerin fiziksel özelliklerinin de çoğunlukla Batılı güzellik standartlarına göre şekillendirildiği görülmektedir: beyaz ten, orantılı vücut hatları,

sarı saçlar ve mavi gözler gibi idealleştirilmiş normlar kültürel çeşitliliği dışlayarak tek bir güzellik algısını dayatmıştır. Ancak son yıllarda bu kalıplar kırılmaya başlamış, beden, kimlik ve kültür çeşitliliğine yer açan temsiller yaygınlaşmıştır. Encanto, Persepolis ve Wolfwalkers gibi filmler, farklı coğrafyalardan kadın karakterleri merkeze alarak bu dönüşüme örnek oluşturur. Bu yapımlarda karakterler yalnızca dış görünümleriyle değil, içsel yolculukları ve bireysel mücadeleleriyle de ön plana çıkar. Bu sayede kadın karakterler temsil edilen figürler olmaktan çıkıp kendi öznelerine dönüşür.

Bu çalışma kapsamında animasyon karakterlerinin yaşadıkları toplumun ve kültürel değerlerin kadınlar üzerinden nasıl kurgulandığına dair önemli ipuçları elde edilmiştir. Animasyon karakterleri sadece anlatının bir parçası değil, aynı zamanda toplumun dini, ideolojik ve estetik yapısını yansıtan simgesel figürlerdir. Örneğin The Tale of the Princess Kaguya filminde Şintoizm ve Budizm'e ait unsurlar Japon estetiğiyle bütünleşerek karakter tasarımlarına ve sahne düzenlemelerine yansımaktadır. Filmde doğayla kurulan manevi bağ, kutsal ruhlara olan inanç ve geçicilik teması, kadın karakterin varoluşsal yolculuğu üzerinden aktarılır. Kaguya yalnızca bir prenses değildir aynı zamanda doğayla uyumlu fakat toplumsal beklentilerle çatışan bir kadın figürü olarak yeniden konumlanır.

Persepolis filminde ise İran'daki politik iktidarın kadın bedeni üzerindeki denetimi çarpıcı biçimde görünür kılınmaktadır. Başörtüsü ve kıyafet gibi semboller, yalnızca giyim tercihi değil, kadının kamusal alandaki görünürlüğünü sınırlayan ve kimliğini biçimlendiren birer kontrol mekanizmasıdır. Marjane'in film boyunca yaşadığı dönüşüm, bu baskılarla mücadelesini ve kimliğini yeniden kurma sürecini çok katmanlı bir anlatıya dönüştürmektedir.

Brave filminde anne–kız ilişkisi üzerinden kadın karakterlerin toplumda üstlenmek zorunda bırakıldıkları roller sorgulanır. Geleneksel prenseslik kalıbı güzel, uysal ve evliliğe hazırlanan bir figür üzerinden ilerlemez. Merida okçulukla ilgilenen, kendi yolunu seçmek isteyen ve özgürlüğü için mücadele eden bağımsız bir karakter olarak çizilir. Bu yönüyle Brave, klasik Disney anlatılarından ayrılan modern bir kadın temsilini ortaya koyar.

Geleneksel Disney filmlerinde prensesler genellikle toplumun onayını kazanarak, bir prensle evlenerek ya da mutlu sonla ödüllendirilirken, Brave ve Encanto gibi yapımlarda başarı, karakterlerin kendi içsel güçlerini fark etmeleriyle ilişkilendirilir. Encanto'da Mirabel'in herhangi bir büyü gücü olmasa bile aile bağlarını yeniden kuran kişi olması,

kahramanlığın güce değil farkındalık ve sorumluluğa dayandığını gösterir. Benzer biçimde The Tale of the Princess Kaguya filminde Kaguya, kendisine dayatılan soylu evlilikleri reddederek mutluluğun toplumsal onaydan değil, içsel özgürlükten doğduğunu fark eder.

Bu anlatılar, animasyonda kadın temsillerinin nasıl değişmeye başladığını ve klasik kalıpların artık daha çok sorgulandığını açık biçimde ortaya koyar. Kadın karakterler artık yalnızca temsil edilen bir figür değil kendi hikâyelerini kuran ve dönüşüm yaşayan özneler hâline gelmiştir. Bu doğrultuda çalışma, animasyon sinemasında kadın temsillerini kuramsal, kültürel ve görsel açıdan çok katmanlı şekilde ele almış ve temsil edilen figürlerin içinde bulundukları toplumların zihniyet yapılarıyla ilişkisini analitik bir çerçevede incelemiştir.

Elde edilen bulgular, animasyon sinemasının hem görsel iletişim tasarımı hem de toplumsal cinsiyet tartışmaları açısından geniş bir inceleme alanı sunduğunu ortaya koymaktadır. Bu çalışma, literatüre hem kuramsal hem de görsel çözümleme yönüyle katkı sunmayı amaçlamıştır. Ayrıca kültürel kodların birey üzerindeki etkilerini ve bireyin bu süreçte nasıl dönüşüm geçirdiğini anlamaya yönelik önemli veriler sağlamaktadır.

Gelecek araştırmalar için önerilerde, farklı yaş gruplarına yönelik izleyici çalışmaları, erkek karakter temsilleri ve non-binary karakterlerin animasyondaki görünürlüğü gibi konuların incelenmesi temsil çeşitliliğini daha kapsayıcı biçimde değerlendirme olanağı sunacaktır. Dijital animasyon teknikleri ve yapay zekâ destekli tasarım süreçlerinin kadın temsili üzerindeki etkisi de teknolojik dönüşüm bağlamında araştırılması gereken önemli alanlardandır. Ayrıca izleyici algısına yönelik görüşme ve anket çalışmalarının yapılması, animasyonlarda kadın temsillerinin toplumsal karşılığını daha görünür kılacaktır.

Tüm bu değerlendirmeler doğrultusunda, animasyon filmlerinde kadın karakter temsiline yönelik çözümlemelerin yalnızca estetik boyut dışında toplumsal cinsiyet rolleri, kültürel kimlik ve ideoloji ekseninde bütüncül bir yaklaşımla ele alınması önerilmektedir

9. KAYNAKLAR

Abdulmecid, M. (2023). “Mulan” filminin Çin milliyetçiliği bağlamında söylem analizi. *Doğu Asya Araştırmaları Dergisi, 6*(12), 1–29. https://doi.org/10.59114/dasad.1187055

Akın, K. (2017). Güncel Sinemada Kadın ve Güvencesizlik, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim ve Tasarım Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara: İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi.

American Psychological Association. (2025). Body image. https://dictionary.apa.org/body-image (Erişim tarihi: 09.10.2025)

Amyl. (2021). How does Pixar animate films so realistically. Medium. https://amyl2.medium.com/how-does-pixar-animate-films-so-realistically-152f88042baa (Erişim tarihi: 20.07.2025)

Animaphics (2020, 8 Temmuz). Fantasmagorıe: World’s first animated cartoon film. https://animaphics.wordpress.com/2020/07/08/fantasmagorie-worlds-first-animated-cartoon-film/ (Erişim tarihi: 10.05.2025)

Antmen, A. (2021). *Sanatçılardan yazılar ve açıklamalarla 20. yüzyılda Batı sanatında akımlar* (14. baskı). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Arkhe. (2024). Lascaux Mağarası. *Arkhe Dergisi*. https://www.arkhedergisi.com.tr/lascaux-magaras%C4%B1 (Erişim tarihi: 19.05.2025)

Arslan, E. (2019*).* Animelerde Japon Gelenekselliği Ve Kadın Temsili: Naruto Örneği. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Medya ve Kültürel Çalışmalar Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi.

Asawarachan, T. (2013). The Disney İnfluence On Kindergarten Girls’ Body İmage, Doctor Dissertation prepared for the degree of Doctor of Education, University Of North Texas University Of North Texas Libraries. Https://Digital.Library.Unt.Edu/Ark:/67531/Metadc271773/M2/1/High_Res_D/Dissertation.Pdf (Erişim Tarihi: 12.09.2025)

Aslan, E. (2021). Animasyon (çizgi film) tarihine kültür aktarımı açısından bir bakış. *Folklor/Edebiyat, 27*(108), 1059–1074. https://doi.org/10.22559/folklor.1953

Aslan, E. E., & Arda, Z. (2009). Mitolojide elma—Seramik ve resim sanatındaki izdüşümleri. *Tarım Bilimleri Araştırma Dergisi, 2*(1), 99–106. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/412167 (Erişim tarihi: 26.08.2025)

Autodesk. (2025). *What is 3D modeling?*. Autodesk Inc. https://www.autodesk.com/solutions/3d-modeling-software (Erişim tarihi: 08.12.2025)

Aydın, B., & Ulutaş, M. (2021). Erken dönem animasyon sinemasında Émile Eugène Jean Louis Courtet ve antropomorfizm. *Socrates Journal of Interdisciplinary Social Studies, 7*(12), 81–97. https://doi.org/10.51293/socrates.104

Aydıngüler, M. H. (2023) "Dijital Oyun Tasarımında Canlandırma Kullanımı: Street Fighter Örneği". *Ulakbilge,* 83 s. 355–366. doi: 10.7816/ulakbilge-11-83-05

Aygör, T. (2020). Brigid: Bir Kelt tanrıçası. *Academia.edu*. https://www.academia.edu/117718518/Brigid_Bir_Kelt_Tanrıçası (Erişim tarihi: 16.10.2025)

Azéma, M. (2015). De l'image à la narration graphique à l'Aurignacien. In *Aurignacian Genius 7: Art, technologie et société des premiers hommes modernes en Europe*. https://doi.org/10.4000/palethnologie.850

Bakhtin, M. M. (1965). *Rabelais and his world* (H. Iswolsky, Çev.). Indiana University Press.https://archive.org/details/rabelaishisworld0000bakh/page/26/mode/2up?q=closed (Erişim tarihi: 22.10.2025)

Balaban, Y. (2014). Canlandırma Filmlerinde Kültür Bağlamında Beden Dilinin Kullanımı: Disney ve Miyazaki Filmlerinin İncelenmesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi.

Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5*(2), 368–388. https://doi.org/10.31592/aeusbed.598299

Barthes, R. (2023). *Göstergebilimsel serüven* (M. Rifat & Ş. Rifat, Çev., 11. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.

Barus, E., Aisyah, A., Siregar, E. F., & Risnawaty, R. (2025). An analysis of Roland Barthes' semiotic theory: Focusing on denotation, connotation, and myth. *International Journal of Educational Research Excellence, 4*(2), 355–363. https://doi.org/10.55299/ijere.v4i2.1438

Batobara, M. A. (2021). The image of woman and the concept of male gaze in George Bernard Shaw's *Arms and the Man*. *Journal of Arts, Literature, Humanities and*

Social Sciences (JALHSS), 66, 442–452. https://doi.org/10.33193/JALHSS.66.2021.473

Bazzini, D. G., Curtin, L., Joslin, S., Regan, S. M., & Martz, D. M. (2010). Do animated Disney characters portray and promote the beauty–goodness stereotype? *Journal of Applied Social Psychology, 40*, 2687–2709. https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2010.00676.x

Beane, A. (2012). *3D animation essentials*. John Wiley & Sons. https://dl.softgozar.com/Files/Ebook/3D_Animation_Essentials_Softgozar.com.pdf (Erişim tarihi: 08.12.2025)

Berger, J. (1999). *Görme biçimleri* (Y. Salman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.

Bible Study Tools. (2025). Bible, Bible Version Genesis 3:6. https://www.biblestudytools.com/genesis/3-6.html (Erişim tarihi: 12.09.2025)

Bingöl, H. O. (2025). Animasyon Tarihinde Bir Dönüm Noktası: Sel Animasyon. Dumlupınar Üniversitesi *Sosyal Bilimler Dergisi* (84), 248-257. https://doi.org/10.51290/dpusbe.1631101

Blair, P. (2018). *Animasyon yapım teknikleri* (M. Kılıç, Çev., 1. Baskı). İstanbul: Es Yayınları.

Borges, L. A. D. (2019). História da animação: uso da técnica e estética. *Relici: Revista Livre de Cinema*, 6(2), 63–82. https://www.relici.org.br/index.php/relici/article/view/220 (Erişim tarihi: 05.05.2025)

Boztunalı, Z. S. (2016). Resim sanatında kırmızı rengin serüveni. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 6*(1), 90–114. https://doi.org/10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.291239

Brooke, D. (2019, 10 Aralık). Klaus: The art of the movie review. AIPT Comics. https://aiptcomics.com/2019/12/10/klaus-the-art-of-the-movie-review/ (Erişim tarihi: 24.07.2025)

Buchan, S. (2013). A cinema of apprehension: A third entelechy of the vitalist machine. In S. Buchan (Ed.), *Pervasive animation*, Routledge, 1. Baskı, New York & Abingdon, 143–160.

Butler, J. (1988). Performative acts and gender constitution: An essay in phenomenology and feminist theory. *Theatre Journal, 40*(4), 519–531. https://doi.org/10.2307/3207893.

Butler, R. (1963). *Creative development*. London, England: Studio Vista. https://archive.org/details/creativedevelopm0000butl/page/12/mode/2up?q=13 (Erişim tarihi: 21.06.2025)

Büyükbaş, S. (2020). Küreselleşme Bağlamında Hollywood Sinemasının Ulusötesiliği Yeniden İnşası: 2000 Sonrası Hollywood Filmlerinin Göstergebilimsel Analizi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi.

Büyükkol, S., & Öztütüncü, S. (2021). Türk mitolojisindeki karga/kuzgun imgesinin çağdaş Türk resim sanatına yansımaları. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 14*(33), 131–145. https://doi.org/10.12981/mahder.860219

Campbell, D. (2014, 16 Kasım). Creative habit proposal [Blog yazısı]. https://campbelldaniellle.wordpress.com/2014/11/16/creative-habit-proposal/ (Erişim tarihi: 15.05.2025)

Cançat, A. (2024). Daire'nin farklı inanç ve kültürlerden günümüze sanatsal izdüşümlerine dair bir seçki. *ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi, 4*(1), 13–32. https://doi.org/10.56590/stdarticle.1446449

Cavallaro, D. (2007). *Anime intersections: Tradition and innovation in theme and technique*. McFarland & Company. https://www.scribd.com/document/293805416/Dani-Cavallaro-AnimeIntersections-Tradition-and-Innovation-in-Theme-and-Technique (Erişim tarihi: 12.06.2025)

Chaves Júnior, C. C. (2009). Arte, técnica e estética: Investigação: animação cinematográfica. Dissertação de mestrado, Universidade Estadual de Campinas.

Cho, K. (2012). *The search for the beautiful woman: A cultural history of Japanese and Chinese beauty* (K. Selden, Trans.). Rowman & Littlefield.

Cranach, L. (1526). Adam and Eve. The Courtauld Gallery, Londra. https://courtauld.ac.uk/highlights/adam-and-eve/ (Erişim tarihi: 16.10.2025)

Cruz, R. A. L. (2012). Mutations and metamorphoses: Body horror is biological horror. *Journal of Popular Film and Television, 40*, 160–168.

Ćurčić, A., Kekovic, A., Ranđelović, D., & Momcilovic-Petronijevic, A. (2019). Effects of color in interior design. In *Contemporary Achievements in Civil Engineering: 7th International Conference* (35, ss. 867–877) https://www.gf.uns.ac.rs/~zbornik/doc/NS2019.080.pdf Erişim tarihi: 25.10.2025)

Çağlar Demir, B. (2012). Bir iletişim biçimi olarak göstergebilim. *European Journal of Social Sciences, 3*(2), 22–34. https://www.researchgate.net/publication/358730661 (Erişim tarihi: 10.09.2025)

Çakıcıoğlu İlhan, F. (2023). 2D animasyonlarda rotoskop tekniğinin kullanımı. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal, 9*(78), 5412–5421. http://dx.doi.org/10.29228/smryj.73900

Çakmak, S., & Karoğlu, A. (2020). Dijital sanat bağlamında animasyon film karakter tasarımları üzerine bir inceleme. *İdil Dergisi, 9*(67), 515–527. https://doi.org/10.7816/idil-09-67-10

Çutsay, B. (2020). Stop motion canlandırma sinemasında estetik yaklaşımlar. *Fine Arts, 15*(1), 88–98. Doi :10.12739/NWSA.2020.15.1.D0254

Demir, E. (2025). Dergi kapaklarında yer alan tasarımların Roland Barthes'in göstergebilimsel çözümleme yöntemi ile incelenmesi: İmaret Dergisi örneği. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yeni Medya Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Karaman: Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi.

Dinç, İ. D. (2025). Animasyon filmlerin Türkiye'de ve küresel ölçekteki gişe hasılat oranları ve yerel animasyon yapımlarının yurtdışına ihracat ikame potansiyeli. *Yönetim Bilimleri Dergisi, 23*(56), 1160–1175. https://doi.org/10.35408/comuybd.1614287

Dobson, N. (2009). *Historical dictionary of animation and cartoons*. Scarecrow Press. https://archive.org/details/historicaldictio0000dobs/page/n5/mode/2up (Erişim tarihi: 09.04.2025)

DoRozario, R. A. C. (2004). The princess and the magic kingdom: Beyond nostalgia, the function of the Disney princess. *Women's Studies in Communication, 27*(1), 34–59.

England, D. E., Descartes, L., & Collier-Meek, M. A. (2011). Gender role portrayal and the Disney princesses. *Sex Roles, 64*(7–8), 555–567.

Farrell, J. (2018, 19 Ekim). The evolution of the medieval witch – and why she is usually a woman. The Conversation. https://theconversation.com/the-evolution-of-the-medieval-witch-and-why-shes-usually-a-woman-105816 (Erişim tarihi: 21.10.2025)

Fehrman, K. (2000). *Color: The secret influence*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall. https://archive.org/details/colorsecretinflu0000fehr/page/48/mode/2up?q=aircraft (Erişim tarihi: 25.10.2025)

Finch, C. (1995). *The art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*, New York & Harry N. Abrams.

Frutiger, A. (2007). *Sinais & símbolos* (2. Baskı). São Paulo & Martins Fontes.

Grogan, S. (2006). Body image and health: contemporary perspectives. *Journal of Health Psychology, 11*(4), 523–530. https://doi.org/10.1177/1359105306065013

Hayes, D. (2013). *Acting and performance for animation*. Burlington: Focal Press.

Herbozo, S., Tantleff-Dunn, S., Gokee, J. L., & Thompson, J. K. (2004). Beauty and the beast: The influence of animated beauty ideals on young women's body image. *Eating and Weight Disorders, 9*(2), 107–116.

Hernández, I. (2011, 10 Mart). Glen Keane no abandona Disney. Disney Noticias México. https://disneynoticiasmexico.blogspot.com/2011/03/glen-keane-no-abandona-disney.html (Erişim tarihi: 18.06.2025)

History of Science Museum. (T.y.). *Phenakistiscopes. In Fancy names and fun toys*. https://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun toys/phenakistiscopes/index.html (Erişim tarihi: 15.07.2025)

Hünerli, S. (2005). *Canlandırma sineması üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.

Iglesias, J. A. S. (2018). The anime connection: Early Euro–Japanese co-productions and the animesque. *Arts, 7*(4), 59. https://doi.org/10.3390/arts7040059

İnanç, A. (2023). Disney Pixar animasyon film afişlerinin grafik tasarım bağlamında incelenmesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Kastamonu: Kastamonu Üniversitesi.

Japan Cosmetic Industry Association. (t.y.). Cultural history of cosmetics. https://www.jcia.org/en/info/history (Erişim tarihi: 13.10.2025)

Jordan, M. S. (2024, 23 Aralık). Gertie the Dinosaur fueled Fredericktown in the 1950s. Ashland Source. https://www.ashlandsource.com/2024/12/23/gertie-the-dinosaur-fueled-fredericktown-in-the-1950s/ (Erişim tarihi: 23.07.2025)

Juniper, A. (2003). *Wabi sabi: The Japanese art of impermanence*. Tuttle Publishing. https://archive.org/details/wabisabijapanese00juni (Erişim tarihi: 21.09.2025)

Kambon, O. (2018). African = Black combat forms in plain sight: Engolo/Capoeira, knocking-and-kicking, and Asafo flag dancing. *Africology: The Journal of Pan-African Studies, 12*(4). The University of Ghana, Institute of African Studies, Accra, Ghana. https://www.jpanafrican.org/docs/vol12no4/12.4-12-Kambon.pdf (Erişim tarihi: 15.05.2025)

Karabayraktar, D. (2017). "Kuz" Fantastik Sinemada Kadın Karakter Yaratımı, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Film Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi.

Karaca, S. (2016). Masal uyarlaması animasyon filmlerde kadın karakterler. 1. Uluslararası Balkan Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Kongresi, Trakya Üniversitesi. Çocuk ve Gençlik Edebiyatında Barış Kültürü, 624–630. (Erişim tarihi: 17.08.2025)

Karataş, Z. (2015). Manevi sosyal hizmet yaklaşımı. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 3–15. (Erişim tarihi: 04.07.2025)

Kellum, J. (2024, 11 Eylül). Ravens and crows in folklore, the Bible, & mythology. *Jacki Kellum*. https://jackikellum.com/ravens-and-crows-in-folklore-mythology/ (Erişim tarihi: 09.10.2025)

Koca, Ş. E. (2019). Sinemada anlam yaratma sürecinde rengin metaforik kullanımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 23*, 223–239.

Kotaman, A. (2025). *Sanatın erkeksiz tarihi* (2. Baskı). Karakarga Yayınları.

Krom, İ. (2014). Sanat/cinsiyet: Sanat tarihi ve feminist eleştiri [Kitap incelemesi]. *The Journal of Academic Social Science Studies (JASSS), 3*(29), 125–137. http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2551

Kulundžić, I. (2020). *Uloga animacije u uvodnim i odjavnim špicama filmova i serija* (Završni rad). Sveučilište u Zagrebu, Grafički fakultet. Repozitorij Sveučilišta u Zagrebu.https://eprints.grf.unizg.hr/3319/1/DB932_Kulund%C5%BEi%C4%87_Iva.pdf (Erişim tarihi: 15.07.2025)

Lewis, C. (2023, 6 Kasım). Japanese color meanings – Symbolic colors in Japanese culture. *Art in Context*. https://artincontext.org/japanese-color-meanings/ (Erişim tarihi: 28.10.2025)

LewisRhysTwiby. (2016, 10 Aralık). World History: Taika Reforms and Heian Japan. LewisRhysTwiby https://lewisrhystwiby.wordpress.com/2016/12/10/world-history-taika-reforms-and-heian-japan/ (Erişim tarihi: 28.10.2025)

Limoncu, E. (2020, 20 Temmuz). Walt Disney'in Disney prensesleri. Beyazperde. https://www.beyazperde.com/galerileri/filmler/galerileri-65401/ (Erişim tarihi: 15.07.2025)

Mertens, D. (2005). *Research and evaluation in education and psychology: Integrating diversity with quantitative, qualitative, and mixed methods* (3. Baskı). Thousand Oaks, London, Sage press

Moreno, L. (2014). *The creation process of 2D animated movies*. Consorci d'Educació de Barcelona. https://www.edubcn.cat/rcs_gene/treballs_recerca/2014-2015-02-4-TR_baixa.pdf (Erişim tarihi: 15.07.2025)

Morris, I. (1994). *The world of the shining prince: Court life in ancient Japan*. Kodansha International.https://archive.org/details/worldofshiningpr0000morr_c8d2 (Erişim tarihi: 07.09.2025)

Mulvey, L. (1975). Visual pleasure and narrative cinema. *Screen, 16*(3), 6–18. https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6

Museum of Witchcraft and Magic. (2024). Witch picture (Object no. 601). *Museum of Witchcraft and Magic*. https://museumofwitchcraftandmagic.co.uk/object/witch-picture-27/ (Erişim tarihi: 20.10.2025)

NicGrioghair, B. F. (1997). Bridget: Bright goddess of the Gael. *Mythical Ireland*. https://mythicalireland.com/blogs/myths-legends/bridget-bright-goddess-of-the-gael (Erişim tarihi: 04.09.2025)

Nochlin, L. (2021). *Neden hiç büyük kadın sanatçı yok?* (A. Antmen, Çev., 1. Baskı). İstanbul: Hayalperest Yayınları.

Ocakoğlu, N. (2018). Osmanlı sarayı kadın giysileri ve günümüz giysi tasarımına bir uyarlama. *Ulakbilge, 6*(30), 1538–1539. doi: 10.7816/ulakbilge-06-30-02

Okşak, M. (2018). İç giyimden dış giyime "korse". *Sanat-Tasarım Dergisi, 9*, 37–43. (Erişim tarihi: 14.09.2025)

Oliveira, T. C. (2018). Animação experimental: Da definição da linguagem à arte. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Departamento de Arte e Representação Gráfica, Universidade Estadual Paulista. https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/75edb7e9-02c4-41e5-beee-03dc498c336d/content (Erişim tarihi: 08.09.2025)

Oto, A. (2023). Cumhuriyet döneminde yetişmiş iki öncü sanatçı, Mihri Rasim ve Hale Asaf. *Yedi*, 43–52. https://doi.org/10.17484/yedi.1332730

Özdemir Eren, N. H. (2020). Animasyon filmlerinde kadın karakterler. *Turkish Studies, 15*(1), 000–000. https://doi.org/10.29228/TurkishStudies.42096

Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntembilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 11*(1), 323–343.

Özsel, K. T. (2017). Walt Disney Animasyon Sinemasında Kadın Temsilleri: 2010 Öncesi ve Sonrası. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi.

Parent, R. (2002). *Computer animation: Algorithms and techniques*. Morgan Kaufmann Publishers. https://archive.org/details/computeranimatio0000pare/page/n9/mode/2up

Parker, R., & Pollock, G. (2024). *Eski gözdeler: Kadınlar, sanat ve ideoloji* (B. Alpay, Çev., 1. Baskı). İstanbul: Hayalperest Yayınları.

Pruitt, S. (2020, Ekim 27). Why do witches ride brooms? The history behind the legend. History. https://www.history.com/articles/why-witches-fly-on-brooms (Erişim tarihi: 23.10.2025)

r/OldSchoolCool (2023). How Disney sound effects used to be recorded—circa 1950s. Reddit.https://www.reddit.com/r/OldSchoolCool/comments/15978eq/how_disney_sound_effects_used_to_be_recordedcirca/ (Erişim tarihi: 15.05.2025)

Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si* (3. Baskı). İstanbul: Say Yayınları

Rogersdal, A. (2020). *Japanese folklore and female ghosts: A cultural interpretation*. Kyoto University Press.

Roget, P. M. (1825). Explanation of an optical deception in the appearance of the spokes of a wheel when seen through vertical apertures. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London, 114*, 131–140. https://www.jstor.org/stable/107736 (Erişim tarihi: 11.09.2025)

Ruskin, J. (1905). *Sesame and lilies* (3. Baskı). London: George Allen & Sons. https://dn720309.ca.archive.org/0/items/sesamelilies03rusk/sesamelilies03rusk.pdf (Erişim tarihi: 15.09.2025)

Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun önlenemez yükselişi* (1. Baskı). İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Sansarcı, E. (2014). Erişkinler İçin Yapılan Çizgi Filmlerin Günlük Hayattaki İşlevleri: Simpsonlar İsimli Çizgi Film Üzerinden İçerik Analizi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi.

Sarıkaya, Y., & Evecen, G. (2024). Kaguyahime No Monogatari Anime Filmi Üzerinden Japon Heian Dönemi Toplumsal Cinsiyete Bakış. *Akdeniz Kadın Çalışmaları ve Toplumsal Cinsiyet Dergisi,* 7(2), 774-799. https://doi.org/10.33708/ktc.1517817

Satria, D.A (2019). Analiz Penggunaan Kukla Pin Arma Pada Pergerakan Karakter Animasi 2d. *Jurnal Ilmiah Informatika* , *7* (02), 87–91. https://doi.org/10.33884/jif.v7i02.1346

Saz, M. (2024). Tarihî Türk lehçelerinde (8–15. yy.) ok ve okçuluk ile ilgili kavramlar üzerine bir inceleme. *Söylem Filoloji Dergisi, 9*(1), 409–444. https://doi.org/10.29110/soylemdergi.1412979

Setti, B. A. F. (2012). Evolução da animação: Um ensaio sobre a Disney. Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, Centro Universitário deBrasília. https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/7292/1/BRUNO%20AUGUSTO%20FERREIRA%20SETTI.pdf (Erişim tarihi: 11.08.2025)

Shaw, J. (2023). The dark goddess empowers consciousness shifts, part 1. *Medium*. https://medium.com/@judithshaw20/the-dark-goddess-empowers-consciousness-shifts-part-1-20ac63df5a63 (Erişim tarihi: 23.09.2025)

Sipahioğlu, A. (1979). Canlandırma sineması. *Kurgu, 2*(1), 256–271.

Sito, T. (2006). *Drawing the line: The untold story of the animation unions from Bosko to Bart Simpson*. University Press of Kentucky. https://archive.org/details/drawinglineuntol0000sito/page/n9/mode/2up (Erişim tarihi: 20.10.2025)

Soares Filho, L. C., Batista, R. F. L., Cardoso, V. C., Simões, V. M. F., Santos, A. M., Coelho, S. J. D. D. A. C., & Silva, D. A. S. (2021). Body image dissatisfaction and symptoms of depression disorder in adolescents. *Brazilian Journal of Medical and Biological Research, 54*(1), e10397. doi: 10.1590/1414-431X202010397

Stanford Encyclopedia of Philosophy. (2022). *Jacques Lacan*. https://plato.stanford.edu/entries/lacan/ (Erişim tarihi: 20.10.2025)

Südor, S. (2021). Dijital sanatlarda 3D model oluşturma tekniklerinin kullanımı. *İdil, 10*(88), 1757–1779. https://doi.org/10.7816/idil-10-88-05

Şahin, S. (2024). "Kadın" Temsilinin Göstergebilimsel Açıdan İncelenmesi: Adını Feriha Koydum Dizisi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi.

Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)* (3), 99-114.

Şenlik, A. (2023). Makinelerin Demir Yumruğu: 9 (Nine) Animasyon Filminin Eleştirel Söylem Analizi, İletişim Fakültesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi.

Şimşek, B. Ş., & Geçer, E. (2020). Hegemonik ideoloji, birey ve psiko-politik etkileşimler: Persepolis filmi örnekliği. *Adam Academy Journal of Social Sciences, 10*(1), 241–264. https://doi.org/10.31679/adamakademi.624053

Şimşek, H. (2024). 2000 sonrası 3B Disney ve Pixar animasyon filmlerinde değişen karakter tasarımı Güzel Sanatlar Enstitüsü, Film Tasarımı Ana Sanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.

Taş Alicenap, Ç. (2014). Yerelden evrensele Japon anime ve manga sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi, 7*(7), 31–59 https://search.trdizin.gov.tr/en/yayin/detay/199737/yerelden-evrensele-japon-anime-ve-manga-sanati (Erişim tarihi: 20.10.2025)

Taşkın, H., & Sabuncuoğlu İnanç, A. (2023). Reflections of the female identity constructions in animation movies: An analysis of Disney and Hayao Miyazaki movies. *Erciyes İletişim Dergisi, 10*(1), 57–78. https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1183539

The British Museum. (T.y.-a). Album of popular prints mounted on cloth pages (No. 2003,1022,0.27) [Colour lithograph]. The British Museum. https://www.britishmuseum.org/collection/object/A_2003-1022-0-27 (Erişim tarihi: 23.10.2025)

The British Museum. (T.y.-b). Volute krater (Object no. 1848,0801.1, ca. 490–460 BCE). The British Museum. https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1848-0801-1 (Erişim tarihi: 15.07.2025)

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. Walt Disney Productions. https://archive.org/details/illusionoflifedi0000thom/mode/2up (Erişim tarihi: 11.05.2025)

Tosun, O. (2021). Sandro Botticelli'nin "Venüs'ün doğuşu" tablosu ve Joel-Peter Witkin'in "Yerin ve göğün tanrıları" fotoğrafının göstergebilimsel karşılaştırması. *Kurgu, 29*(1), 21–.

Türk Dil Kurumu Sözlükleri (2022). Gösterge Tanımı. https://sozluk.gov.tr/ (Erişim tarihi: 21.09.2025)

V. [Snappy Dragon]. (2021). Is a Halloween witch costume antisemitic? Jewish dress historian explains noses, hats, and more [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=y63QkEhp0Q4 (Erişim tarihi: 13.10.2025)

Walt Disney Archives. (2025). Home/ Walt Disney Archives/ This dayı n disyney. Frank Thomas returns to the studio. https://d23.com/this-day/frank-thomas-returns-to-the-studio-from-military-service-in-wwii/ (Erişim tarihi: 11.05.2025)

Watkins, G. (2000). *Feminism is for everybody: Passionate politics*. South End Press.

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge. https://archive.org/details/understandingani00well (Erişim tarihi: 13.05.2025)

White, T. (2017). *Animatörün el kitabı: Adım adım animasyon çizim teknikleri* (M. Kılıç, Çev., 1. Baskı). İstanbul:Es Yayınları.

Yaman, S. (2025). Türk kültüründe insan-nesne ilişkisi bağlamında kazan – I. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 18(51), 1288–1311. https://doi.org/10.12981/mahder.1585499

Yaylagül, L. (2018). *Kitle iletişim kuramları* (9. Baskı). Ankara: Dipnot Yayınları.

Yenidoğan, C. (2018). 3 boyutlu filmlerin yapım süreçleri ve Türkiye'den bir örnek: Kötü Kedi Şerafettin, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (6. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz, H. (2025). Karabük Üniversitesi Logo Tasarımının Göstergebilimsel Açıdan İncelenmesi. International Journal of Communication and Media Research, 5(2), 104-131.

Yücel, A., & Uğur, U. (2018). Resim ve sinema renk ilişkisinin film afişlerine yansıması. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, 8*(2), 247–259. (Erişim tarihi: 23.09.2025)

Yücel, Z. İ. (t.y.). Amerika ve II. Dünya Savaşı'nda animasyon. *24 Kare Blog*. Üsküdar Üniversitesi. https://24kare.uskudar.blog/amerika-ve-2dunya-savasinda-animasyon (Erişim tarihi: 12.06.2025)

Zanonieri, S., Gonçalves, L., Moraes, M. S., Santiago, L. N., Pedroso, M. S., & Silva, D. A. S. (2024). Comprehensive scoping review on body image perceptions and influences in children and adolescents. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education, 14*(10), 1714. https://doi.org/10.3390/ejihpe14100179