



JOURNAL of SOCIAL and HUMANITIES SCIENCES RESEARCH (JSHSR)

Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi

Received/Makale Geliş 03.03.2021
Published /Yayınlanma 27.05.2021
Article Type/Makale Türü Research Article

Citation/Alıntı: Karymbaeva, Z. (2021). Canlandırma filmlerinde toplumsal cinsiyet açısından kadın temsillerine yönelik bir çözümleme. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(69), 1206-1226.
<http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2414>



Zhamilia KARYMBAEVA

<https://orcid.org/0000-0002-7014-4531>

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü Doktora Öğr. Ankara / TÜRKİYE

CANLANDIRMA FİMLERİNDE TOPLUMSAL CİNSİYET AÇISINDAN KADIN TEMSİLLERİNE YÖNELİK BİR ÇÖZÜMLEME

AN ANALYSIS OF WOMEN'S REPRESENTATIONS IN TERMS OF SOCIAL GENDER IN ANIMATION FILMS

ÖZET

Canlandırma sineması günümüzde büyük medya sektörüne dönüşmüştür. Çocuklara yönelik canlandırma filmlerinde hem olumlu hem de olumsuz mesajların aktarıldığı bilinmektedir. Bu mesajlar kodlanarak film karakterleri üzerinden yayılmaktadır. Sunulan bu karakterler izleyiciler arasında hayran gruplarını oluşturabilir. Canlandırma filmlerinde sunulan bu karakterlerin küreselleşmenin getirdiği değerlere göre kurgulandığı görülmektedir. Bu araştırma toplumsal cinsiyet konusu açısından kadın karakterlerinin gösterbeilimsel çözümlemesini yapmaya yöneliktir. Günümüz canlandırma filmlerinde kadın karakterlerine eskisinden daha fazla önem verilmeye başlandığı fark edilmektedir. Bu çalışmada örneklem olarak seçilen Ferdinand, Grinch, Koko, Next Gen (Yeni Nesil), Hotel Transylvania: Summer Vacation (Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili), Ralph Breaks the Internet (Ralph ve İnternet), The Stolen Princess (Ruslan ve Ludmila: Kayıp Prenses), İncredible 2 (İnanılmaz Aile 2), Drôles des Petites Bêtes (Böceklerin Gizli Hayatı), Три богатыря и наследница престола (Üç Bahadır: Tahtın Varisi) isimli filmlerde yer alan kadın karakterlerinin toplumsal cinsiyet açısından nasıl tasarlandıkları araştırılmıştır. Araştırma süresince elde edilen bulgular ışığında film yapımcıların çocuk izleyicilerin zihninde inşa etmeye çalıştıkları mitlerin hem olumlu hem de olumsuz nitelikte olduğu ortaya çıkmıştır. Olumlu mitlerin aktif, çalışkan, cesur, zeki kadın imajını oluşturmaya yönelik oldukları anlaşılmıştır. Olumsuz mitler kadınları oldukça saldırgan, egemen, otoriter şekilde betimlemiştir. Bundan dolayı, çocuk izleyicilerin bu tür filmleri ebeveynlerin denetimi altında izlemeleri önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Toplumsal cinsiyet, canlandırma filmleri, kadın temsilleri, göstergebilim.

ABSTRACT

Animation cinema has turned into the big media industry today. It is known that both positive and negative messages are conveyed in animated films for children. These messages are encoded and spread over movie characters. These featured characters can form fan groups among the audience. It is seen that these characters presented in animated films are constructed according to the values brought by globalization. This research focuses on analyzing female characters in terms of gender issue. It is noticed that in today's animated films, female characters are being given more importance than before. Ferdinand, Grinch, Koko, NextGen (Next Generation), Hotel Transylvania 3: Summer Vacation, Ralph Breaks the Internet, The Stolen Princess, Incredibles 2, Drôles des Petites Bêtes (The Secret Life of Insects), Три богатыря и наследница престола (Three Heroes: Heir to the Throne) were investigated in terms of gender. In the light of the findings obtained during the research, it was revealed that the myths that the filmmakers tried to construct in the minds of the child viewers were both positive and negative. It has been understood that positive myths are aimed at creating the image of active, hardworking, brave, intelligent women. Negative myths depicted women as very aggressive, dominant, authoritarian. Therefore, child viewers are recommended to watch such films under the supervision of their parents.

Keywords: Gender, animation films, women's representations, semiotics.

Issue/Sayı: 69

Volume/Cilt: 8

jshsr.org

ISSN: 2459-1149

1. GİRİŞ

XXI. yüzyıl küreselleşme sürecinin himayesi altında geçmektedir. Çok tartışılan bu kavram üzerine birbirine zıt gelen düşünceler söylenmektedir. Kimi küreselleşme sürecini olumlu olarak değerlendirirken, kimi de onun olumsuz özelliklerinin daha fazla bulunduğu düşüncesini desteklemektedir. Günümüzde küreselleşme şüphesiz etkisi altında bulundurmadığı yok diyecek kadar az sayıda kültürü içermektedir. Küreselleşme sürecinin belirtileri arasında “Batı kültürünün, biliminin, hayat tarzının evrenselleşmesi; iletişim araçlarının yaygınlaşması ve belli merkezden kontrol edilebilir hale gelmesi; milli devletlerin milletlerarası mali ve finansal kuruluşların kontrolüne girmesi (...); liberal demokratik ekonomik sistemin bütün dünyada hâkim ideoloji haline gelmesi” ve buna benzer diğer faktörlerin bulunduğu bilinmektedir (Bolay, 2002, ss. 58, 59) . Bu değerlerin yaygınlaşması kitle iletişim araçları üzerinden gerçekleştirildiği açıktır. Küreselleşme sürecinde toplumsal cinsiyet kavramının da daha aktif bir şekilde tartışılmaya başlandığı açıktır. Bu konu televizyon programlarından başlayarak canlandırma filmlerine kadar farklı medya alanlarda yer almaya başlamıştır. Aynı içeriğe sahip medya mesajlarının aktarılması belli bir konu üzerinde insanların düşünce tarzlarını biçimlendirmeye yöneliktir. Bu stratejilerin sonucunda kültürel homojenleşme farklı toplumlarda söz konusu olmuştur. Medya kanalları ve genel olarak tüm medya ürünleri bu homojenleşmenin gerçekleşmesini sağlamaktadırlar. Medya alanında egemenliği kazanan bu “devler” kendi ürünleri ile kendi ideolojisini yaymaya çalışmaktadır. Bu ürünlerin içeriği de bu şirketlerin ideolojisine göre hazırlanarak sinema ve müzik yıldızları tarafından popülerleştirilmektedirler (Adadağ ve Yıldızcan, 2011, ss. 91, 93). Bu kodlar animasyon filmlerinde de kullanılmaktadır. Canlandırma filmleri gerçek hayat ve fantezi arasındaki sınırı kaldırdığı için çocuk izleyicilerin hayal dünyasına tamamen dalmalarına sebep olmaktadır. Canlandırma filmlerinin bu özelliğinin hem olumlu hem de olumsuz etkileri vardır. Bir taraftan, canlandırma filmlerini izleyen çocuk izleyicilerin hayal güçleri gelişir. Diğer taraftan, canlandırma filmlerinde sunulan mesajlar çocuk izleyiciler tarafından filtrelenmeden direk bilinçaltına yazılmaktadır. Canlandırma filmlerinde yer alan karakterler çocuk izleyiciler ile özdeşleştiği için karakterlerin sunduğu değerlerin de “doğru”, “iyi” olarak kabul edildiği iddia edilmektedir. Günümüzde canlandırma filmlerinde karakterler aracılığıyla çocuk izleyicilerine küresel değerler sunularak onların bu içerikten etkilenmeleri amaçlanmaktadır. Canlandırma filmlerinde toplumsal cinsiyet eşitliği konusu farklı kadın karakterlerinin temsilleri üzerinden aktarılmaktadır. Filmlerde yer alan kadın karakterlerinin 2010 yılından sonra aktif, korunmaya muhtaç olmayan, çalışkan, saldırgan, cesur olarak daha sıkça tasarlanarak gösterilmeye başladıkları görülmektedir. Bu çalışmada örneklem olarak seçilen Ferdinand, Grinch, Koko, Next Gen, Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili, Ralph ve İnternet, Kaçırılmış Prenses: Ruslan ve Ludmila, İnanılmaz Aile 2, Böceklerin Gizli Hayatı, Üç Bahadır: Tahtın Varisi isimli filmlerde yer alan kadın karakterlerinin toplumsal cinsiyet açısından nasıl tasarlandıkları araştırılmıştır. Kadın karakterlerinin imajları göstergebilimsel çözümlemeye dahil edilerek sonuç kısmı tamamlanmıştır.

2. YÖNTEM

Araştırma niteliksel türünde olup belgesel niteliğini taşımaktadır. Bundan dolayı, bu çalışmada öncelikle konu ile alakalı bilimsel materyaller incelenmiştir. Örneklem olarak seçilen filmlerde yer alan kadın karakterlerinin toplumsal cinsiyet açısından nasıl tasarlandıklarının araştırılması amaçlanmıştır. Bu nedenle amaçlı örneklem metodu kullanılarak filmlerde toplumsal cinsiyet konusunu yansıtan sahneler seçilerek alakalı kadroların (kadrolar screenshot şeklinde alınmıştır) görsel çözümlenmesi yapılmıştır. Çalışma kapsamında incelenen görsellerin film kontekstine bağlı olarak ele alınması için her bir filmin kısaca olay örgüsü yazılmıştır. Roland Barthes’ın gösteren ve gösterilen ilişkisi sonucunda ortaya çıkan anlamlar düz anlam ve yan anlam kavramı açısından değerlendirilerek sonuç kısmı tamamlanmıştır.

3. EVREN – ÖRNEKLEM

Çalışmaya Ferdinand, The Grinch (Grinç), Koko, Yeni Nesil (Next Gen), Hotel Transilvanya 3: Summer Vacation (Otel Transilvanya: Yaz Tatili), Ralph Breaks the İnternet (Ralph ve İnternet), The Stolen Princess (Kaçırılan Prenses: Ruslan ve Ludmila), İnciberables 2 (İnanılmaz Aile 2), Drôles des petites bêtes (Böceklerin Gizli Hayatı), Three Heroes and Heir to the Trone (Üç Bahadır: Tahtın Varisi) isimli on film dahil edilmiştir. Bu filmlerde polis görevinde olan kadın; Cindy-Lou; Abuelita ve İmelda; Mai;

Ericka, dişi rakun ve Frenkenstein'in kuzeni; Vaneloppe, Çavuş Calhoon; Prenses Ludmila; Elastigirl ve Evelyne; Kraliçe Margueritte; Zabava isimli karakterler çalışmanın örneklemini oluşturmaktadır.

4. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Doküman Analizi (Belgesel Kaynak Arama). Araştırma, canlandırma sineması, toplumsal cinsiyet, göstergebilim, medya ve ideoloji konular üzerine yazılan bilimsel kaynakların okunması, ilgili yerlerin not alınması ve değerlendirilmesi aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.

Görsel Materyaller. Araştırmada örneklem olarak seçilen filmler eleştirel okumaya tabi tutulmuştur. Örneklem olarak seçilen filmlerde toplumsal cinsiyet konusunu yansıtan sahneler çözümlemeye dâhil edilmiştir. Araştırmada resimler bilgisayarda screenshot fonksiyonunun kullanımıyla elde edilmiştir.

5. VERİLERİN ANALİZİ

Örneklem olarak seçilen filmler izlendikten sonra konu ile alakalı olan sahneler seçilmiştir. Bu sahnelerden seçilen kadrolar kontekst ile bir bağlam içerisinde çözümlenmiştir.

5.1. İdeoloji ve Medya İlişkisi

Herhangi bir toplumda hegemonyasını sürdüren iktidarın görüşlerinin insanlar tarafından desteklenmesi ve toplumun yönetiminin kolaylaşması ideolojik stratejilerin uygulanması ile mümkün olduğu bilinmektedir. Bu düşünceler medya aracılığıyla insanlara yayılarak kamuoyunu oluşturur. İdeoloji kendini sürekli yenilenme niteliğini taşır. Herhangi bir toplumda egemen ideoloji ile yanı sıra ona muhalif olan ideolojilerin de bulunduğu bilinmektedir. Farklı ideolojiler arasında çatışmalar söz konusu olduğu gibi, egemen ideoloji de kendi içinde çelişkilerle karşılaşır ve bunun sonucunda kendini yeniden geliştirir. “İdeoloji hem aynı zaman dilimi içinde hem de birbirini izleyen dönemlerde çelişkinlik gösterebilir” (Yılmaz, 2008, s. 63).

Devletin egemen ideolojik aygıtlardan en etkilisi olan kitle iletişim araçları egemen ideolojiyi yaygınlaştırmada önemli role sahiptir. Küreselleşme sürecinin toplumların yapısını da git gide değiştirmeye başladığı açıktır. Küresel kültürlerin yerel kültürleri tamamen yok etmek yerine onları kendi değerlerini yaymak için bir araç olarak kullandıkları bilinmektedir. Bu misyon merkezden çevreye doğru yayılarak gerçekleşmektedir (Taylan ve Arkan, 2008, s. 87, 88). KİA izleyici kitlesine enformasyon ile yanı sıra imgeleri sunarak, toplumun motivasyon potansiyelini yönlendirmeyi başarırlar. “Sağladığı bu bilgilerle de izleyiciyi, hiç fark ettirmeden, başka toplumların ve başka kültürlerin hayat standartları, yaşam biçimleri, birbirleriyle olan ilişkileri, davranış kalıpları, sosyal sorunları ve tüketim alanları konusunda bilgilerle donatmaktadır” (Rigel, 1993, s. 172, akt. Temizyürek ve Acar, 2014, s. 29). Günümüzde ABD gibi “gelişmiş ülke” kimliğine sahip olan ülkeler diğer milletlerin kendilerini “gerici” olarak görmelerine neden olmaktadır (Erdoğan, 2006). Bu “gerici” kimliğine sahip toplumlar “değersiz” olduklarını hissettikleri için modernleşmeye doğru yönelerek bu durumdan çıkış yolunu bulacaklarını düşünürler (Erdoğan, 2006). Başka bir deyişle, “gerici” toplumların kendi kültüründen vazgeçerek Batı'nın “doğru” bulduğu değerleri benimsemesi bir kaçış yolu olarak da algılanabilir. Bu değerlerin yaygınlaşması canlandırma filmleri üzerinden yapıldığı için çocuk izleyicilerin Batı kültürünü bir standart değer sistemi olarak algılamalarına neden olduğu düşünülmektedir.

Her toplum kendine göre bir değerler sistemini oluşturur, toplum üyelerinden de bu sistem içerisinde uygun davranışları sergileyecekleri beklenir. Değerler, evrensel, geleneksel, hazzı, bireysel ahlaki, dinsel, siyasi, estetik, materyalist değerler ayrıca aile değerleri ve kurumsal değerlere göre sınıflandırılabilir (Avcıoğlu, 2011, s. 32, Özgökbel Bilis, 2014, s. 206). Hillmann ve Friedrichs; değerleri “Bir toplumda istemli olarak arzu edilen ve insanlara toplumsal yaşamda oryantasyon sağlayan beklentiler.” şeklinde tanıtır. Değerler toplumun bir üyesi olan bireyin sosyalleşme sürecinde öğrendiği davranış modelidir. Bu model insanın davranışlarını, farklı durumlarda yaptıkları seçimi belirler. Böylece, insanın ait olduğu kültürü onun nasıl bir birey olduğunu belirler (Hillmann, 1994, s. 928, Friedrichs, 1994, s. 739, akt. Özgökbel Bilis, 2014, s. 206). Aynı şekilde, “baskı gücü” olarak tanımlanan değerler toplum hayatını belirleyen fikirlerin, kanaatlerin, davranışların, tutumların “daha iyi”, “daha kötü”, “daha doğru”, “daha adil” olarak değerlendirilmesini sağlarlar. Böylece, insanın karar verme süreci doğduğu toplumun değerler sisteminin esas alınmasıyla gerçekleşmiş olur (Kılıoğlu, 1996, s. 253, akt. Oktay, 2011, s. 9). Değerler insanın davranışlarını, vereceği kararlarını etkileyen bir pusula

olarak da tanıtılabilir. Değerlerin yayılması KİA'nın aracılığıyla gerçekleştiği için medya ürünlerinin içeriğine dikkat edilmesi gerektiği düşünülmektedir. Canlandırma sinemasında da bu tür değerlere yer verilmesi izleyicinin kişisel kimliğini oluşturmasında önemli role sahip olduğu düşünülmektedir. Topluma anlam ve önem veren bu değerlerin çözümlenmesi sonucunda fert ve toplumun benimsediği anlamları yansıtabilir (Aydın, 2010, ss. 11, 12, akt. Oktay, 2011, s. 6).

5.2. KİA ve Sosyal Öğrenme Süreci

Albert Bandura, insanın öğrenme sürecinin bireysel, çevresel ve davranışsal faktörlerin karşılıklı etkileşimi sonucunda oluştuğunu savunur. İnsanın sosyal öğrenme süreci gözlem yapma aracılığıyla gerçekleşir. İnsan etrafında izlediği davranış modelleri benimser ve böylece onun kişiliği oluşturulur (Bayrakçı, 2013, s. 200). Bandura, kişiliğin oluşmasında iletişim araçlarının önemini azımsanmaması gerektiğini belirterek “bir tek televizyon modeli milyonlarca tarafından taklit edildiği”ni vurgulamıştır. Çocukların sevdikleri canlandırma filmleri onlar tarafından “traftaki dünya modeli” şeklinde algılanır. Bu tür filmlerin aracılığıyla çocukların “iyi” ve “kötü” arasındaki farkı öğrenmeleri sağlanır. Dolayısıyla, çocuklar canlandırma filmlerinden hayat boyunca kullanacakları ahlaki değerleri ve normları medya ürünlerinden öğrenirler (Dolganina, 2018, s. 54). Bundan dolayı, yabancı filmlerin çocuklara izlettirilmemesi gerektiğini öneren psikologlar vardır. Geri kalan filmlerin izlenmesi ise ancak ebeveynlerin katılımı ve yorum yapmaları şartıyla gerçekleştirilebileceği vurgulanmaktadır (A.g.k.).

5.3. Toplumsal Cinsiyet

Toplumsal cinsiyet eşitliği konusunda ciddi değişikliklerin ortaya çıkmasına Birleşik Milletler'in öncülüğünde 1970'ler sonunda Kadınlara Karşı Her Türlü Ayrımcılığın Önlenmesi Sözleşmesi'nin (CEDAW) birçok ülkeler tarafından kabul edilmesi sebep olmuştur. Sözleşmede kadınlara karşı ayrımcılık gibi kavramlar yasa düzeyinde uluslararası standartlara göre belirtilmiştir. Sözleşmede kadınların, erkekler ile eşit biçimde insan hakları ve temel özgürlükleri konusunda yararlanabildikleri ve cinsiyetlerinden dolayı hiçbir kısıtlamalara tabi olmamaları gerektiği hakkında bahsedilmiştir (İçli, 2017, s. 134). Toplumsal cinsiyet eşitliği aile ve toplum içinde kadının ve erkeğin kaynaklardan, fırsatlardan ve hizmetlerden eşit olarak yararlanması gerektiği ilkesine dayanmaktadır (WHO, 1998 ve Demirel, 2007, akt. Kalaycı, 2015, s. 244). Kültürel bir kategori olan toplumsal cinsiyet kavramı belli bir toplumda tarihsel süreç içerisinde oluşan erilik ve dişilğin neleri kapsadığı konusuna odaklanır. Toplumsal cinsiyet ideolojisini oluşturan bu inançlar bütünü (Kellner, 2007, s. 19, akt. Zor ve Bulut, 2020, s. 60) toplumun üyeleri olan kadınların ve erkeklerin davranışlarını etkileyen önemli bir faktördür. Toplumsal cinsiyet eşitliği konusunun yasal çerçevesinin belirtilmiş olmasına rağmen pratikte ayrımcılığın yok edilmesi oldukça zordur. Bunun nedeni bireylerin ve toplumların zihinlerinde kalıplanmış yargıların değiştirilmesinin çok zor olduğundan kaynaklanmaktadır. Zihinde kalıp şeklinde oluşan bu imgeler toplumun yapısı temelinde yatmaktadır. Bu yargılar toplumun belli bir grubuna karşı tutumların ortaya çıkmasına sebep olmaktadır (Golombok ve Fivush, 1994, akt. Kalaycı, 2015, s. 244). “Kalıp yargılar, tutumların bilişsel yönünü, önyargılar ise duygusal yönünü oluşturmaktadır.” Bu yargılar, kadınlara karşı mevcut olan stereotipleri yaratarak insanların düşünce tarzını belirler. Bu kalıp yargılar, aile çevresinde ve daha sonra okul ve diğer toplumsal kurumlar tarafından pekiştirilir. Kalıp yargıların insanların zihninde güçlendirilmesinde kitle iletişim araçlarının katkısı büyüktür.

Toplumsal cinsiyet rolleri konusu televizyon ve radyo programlarında, sosyal ağlarda, internet yayınlarında yer alarak ve sürekli yayınlatarak insanların bilincine yerleştirilmektedir. Çocuklara yönelik televizyon programlarında da cinsiyet ayrımcılığı kavramına sıkça başvurulduğu için bu konu yeni kalıpların oluşmasına neden olmaktadır. Bu kalıplar küresel ideolojiden kendilerini korumaya çalışan ulusal kültürler tarafından bir tehlike olarak algılanmaktadır. Bundan dolayı, toplumsal cinsiyet konusunun sürekli araştırılması gerekmektedir.

5.4. Canlandırma Sinemasının Özellikleri

İnsanların canlandırma sinemasına olan ilgisi II. Dünya Savaşı döneminde artmaya başlamıştır. Psikolojik açıdan çok zor olan bu dönemde insanlar klasik sinemanın gerçekliğine karşı bakış açılarını değiştirerek daha eğlenceli içeriği sunan canlandırma sinemasına yönelmişlerdir (Samancı, 2004 s. 65). Canlandırma sineması sadece çocuk izleyiciler tarafından değil yetişkinler tarafından da izlenen kültür endüstrisinin önemli bir ürünüdür. Günümüzde çok geniş bir izleyici kitlesine sahip olan ABD

animasyon stüdyoları bu endüstride lider konumdadırlar ama Japonya ve diğer Avrupa ülkeleri de ürettikleri canlandırma filmleri ile büyük izleyici kitlesine sahiptirler (Gökçearslan, 2010a, s. 366).

Çocuklara yönelik sinemanın izleyici kitlesinin günden güne genişlemesi bu tür filmlerin medyanın önemli bir aracına dönüştüğünü bildirir (Taş Alicenap, 2015, s. 17). Alan Spector'un canlandırma sineması üzerine yaptığı “animasyon filmlerde hiçbir şey bilinçsizce gerçekleşmez” ifadesi bu tür filmlerde bulunan mesajların üzerine iyice düşünülerek kodlandığı anlamına gelir (Held, 2001 s. 65). Aynı şekilde Thompson animasyonu sadece bir eğlence biçimi olarak değil, ulusal fikirler aracılığıyla olası bir sosyal kontrol mekanizması olarak görmek gerektiğini savunmaktadır (Thompson, akt. Boivin, 2017 s. 14). Gelişmiş Batılı ülkelerde nitelik ve nicelik açıdan gelişmiş medya şirketleri küresel çapta popülerliği kazanabilecek seviyede olan canlandırma filmlerini üretirken ürünlerini Üçüncü Dünya ülkelerinde yayınlamaktadırlar. Bu tür filmler, “Batılı kültürel değerlerin ve yaşam tarzlarının diğer ülkelerde yaygınlaşmasına ve Batı kültürünün küreselleşmesine imkân vermektedir” (Eşitti, 2016, s. 131).

Canlandırma filmlerin etkileri üzerine durulduğunda film yapımcıların çocuk izleyicilerin dikkatini canlı tutmak için farklı hileleri kullandıkları bilinmektedir. Örneğin, filmin hareketli ve rengarenk olması çocukların “büyülenmesine” neden olduğu düşünülmektedir. Ebeveynlerin çizgi film izleyen çocuklara yemek yedirmeleri daha kolay olup onların sakin ve sessiz olmalarını mümkün kıldığını söylemektedirler (Temizkan ve Atasoy, 2016, s. 580). Bu tür filmlerin etkili olması güzel, rengarenk, sürekli değişen görüntünün ve çocuk izleyicilerin iç duygularını heyecana getirebilen karakterlerin varlığından kaynaklanmaktadır.

Canlandırma filmleri çocuğun psiko-sosyal gelişiminde çok önemli role sahiptir. Bundan dolayı, filmlerin içeriğinin izleyicilere zararlı olup olmadığı konusunun ciddi şekilde araştırılması gerektiği düşünülmektedir. Bir karakter çocuk izleyici tarafından “olumlu” olarak kabul ediliyorsa aynı şekilde bir model davranış örneği olarak da algılanabilir. Bu konuda Dolganina (2018) yabancı canlandırma filmlerini olumsuzca değerlendirdiğini dile getirmektedir. O'na göre bu tür filmler çocukların psikolojisini olumsuz etkiler. Bu filmlerde güç, şiddet kültürü, kaba ve müstehcen davranışlar, ahlaksızlık, etraftaki insanlara karşı olumsuz davranış, kibir gibi tehlikeli ve yanlış değerlerin sıkça gösterilmesi onların olumsuz olarak değerlendirilmesine sebep olmaktadır (Dolganina, 2018, s. 407). Dolganina, Amerikan filmlerini analiz ederek filmde kız çocuklarına doğada mevcut olmayan güzellik standartlarının empoze edildiği sonucuna varmıştır. Filmde kocaman göz, fazlasıyla uzun bacaklar, ince bel ve geniş kalçalar, mütevazı olmayan giyiniş tarzı güzellik standardı olarak sunulmuştur. O'na göre bu tür güzellik standardı kız çocuklarında aşağılık kompleksinin oluşmasına neden olabilecektir. Ayrıca Dolganina, kendi başına düşmanlarına karşı çıkabilen kızların mütevazilik, merhamet ve iffet gibi değerlerin yerine liderlik potansiyellerinin güçlendirilmesi amaçlanmaktadır. Böylece, geleneksel kadın ve erkek rollerinin yeniden tartışılması gerektiğine ihtiyaç duyulmaktadır (Dolganina, 2019, s. 409).

Canlandırma filmlerinin başarısı filmin öyküsünün ilginç olmasına, diyalogların eğlenceli olarak yazılmasına, filmin genel olarak rengarenk olmasına ne kadar bağlıysa, film karakterlerinin tasarlanması da aynı derecede önemlidir. Filmde yer alan başarılı bir karakterin izleyiciler arasında kendi “hayran gruplarının” oluşmasına neden olduğu için onların hassasiyetle tasarlanması gerektiği düşünülmektedir. Temizkan ve Atasoy canlandırma filmlerinde şiddet, ayrımcılık, hor görme ve toplumda olumsuz olarak nitelendirilen mesajların yer alması izleyiciler üzerinde olumsuz etkiler bırakabileceğini iddia etmektedirler (Temizkan ve Atasoy, 2016, s. 580). Böylece, canlandırma filmlerde asıl etkileyici niteliğe sahip olan faktörün konunun sunuluş biçimi olduğu düşünülmektedir.

5.5. Canlandırma Filmlerinde Kadın Temsilleri

1990'lardan önce canlandırma sinemasında toplumsal cinsiyet konusu geleneksel, muhafazakâr bakış açısından ele alınırdı. Erkek karakterler filmde daha önemli rolde gösterilerek ekran zamanının onlara daha fazla ayrıldığı da bilinmektedir. Erkek karakterleri baskıcı olarak gösterilirken, kadın karakterleri ise daha şefkatli, korunmaya muhtaç olarak tasarlanırdı. Erkek karakterleri ciddi mesleklere sahip olurken, kadın karakterlerin sıradan işlerle uğraştıkları görünmüştür (Oliver ve Green, 2001, s. 68, akt. Gökçearslan, 2010b, s. 5203). O dönem filmlerde kadın karakterleri çoğu ya işsiz ya da cinsel bir obje olarak gösterilirdi. Kadın karakterleri en çok ev hanımları, anneler, kız arkadaşlar, büyük anneler, teyzeler, kötü bir adamın kızı, hizmetçiler, çocuk bakıcısı, hemşireler, öğretmenler, sekreterler,

garsonlar, şarkıcılar, film yıldızları, televizyon muhabirleri, sirk üyeleri veya cadı olarak gösterilmişlerdir (Tompson ve Zerbinos, 1995, s. 660, akt. Gökçearslan, 2010b, s. 5203).

Ancak, 1980'lerden sonra canlandırma sinemasında durum değişmeye başlamıştır. Yavaş yavaş filmlerde erkek ve kadın karakterlerin sayısı birbirine eşit payda olmaya başlamıştır (Bretler ve Cantor, 1998, akt. Gökçearslan, 2010b, s. 5205). Kadın karakterleri daha bağımsız, iddialı, akıllı, yetenekli, sorumlu, daha güçlü ve cesur, şefkatli, geçmişe kıyasla daha az duygusal, hassas ve endişeli olarak gösterilmeye başlamıştır (Tompson ve Zerbinos, 1995, s. 670, akt. Gökçearslan, 2010b, ss. 5203, 5205). Feminist görüşlerin popülerliği kazanmasıyla birlikte toplumsal cinsiyet rolleri bu ideolojiden etkilenmeye başlamıştır. Disney stüdyosunun tarihine bakılırsa prenses temsillerinin 1930 yıllarından beri belli ataerkil toplumsal düzeyin anlayışına göre oluşturulduğunu görmek mümkündür (Booker, 2009, s. 3, akt. Bostan, 2018, s. 236). Post-feminist söylemine göre ise kadının başarılı olması için çok çalışması gerektiği düşüncesi esas alınmaya başlamıştır. O dönemde yeni 'bağımsız kadın' imajı Disney filmlerdeki kadın karakterleri üzerinden aşılana başlanmıştır. Feminist söylemini kendi çıkarları doğrultusunda kullanan pazarlamacılar ürettikleri reklamları üzerinden kadının satın alma gücüne hitap ederek onun kendi statüsüne göre nasıl görünmesi gerektiği ile ilgili mesajları aktarmışlardır. Rosalind Gill'in düşüncesine göre toplumdaki cinsiyet rolleri "cinsel nesneleştirmeden cinsel öznelleştirmeye" doğru değişim sürecini yaşamıştır. Artık kadının herhangi bir erkek tarafından beğenilmesi gerektiği düşüncesinin yerine kendisini hoşnut kılacak şekilde giyinmesi ve dolayısıyla tüketmesi gerektiği düşüncesine vurgu yapılmaya başlamıştır. Bu bağlamda Disney'in yeni nesil prenses karakterleri çocuk izleyicilere başarılı bir kadının imajını pazarlayarak onlar gibi giyinmek gerektiği düşüncesi aktarılmıştır (Stover, 201 s. 7, akt. Bostan, 2018, ss. 250, 251). "Klasik dönemde "domestik" kadın temsiline ihtiyaç duyan kapitalist düzen, postmodern dönemde "güçlü" kadın temsiline ihtiyaç duyar hale gelmiştir" (Bostan, 2018, s. 257). Gündem ne olursa olsun, medya şirketleri kendi pazarlama stratejisini ona göre ayarlayarak tüketici kitlesini genişletmeyi amaçlamaktadırlar.

Canlandırma filmleri hayal ile gerçeği ayırt etmede zayıf olan ve sunulan görsel içeriği eleştirmeden algılayan çocukların "hem benlik oluşumu hem kişilik gelişimi hem de kültürlere gibi bireysel gelişim süreçlerinde" doğrudan ve/veya dolaylı olarak etkilendikleri smz konusu olmaktadır. Yapısalcı Yaklaşım ve Ekme/Yetiştirme Kuramı'na göre canlandırma filmlerinde sunulan cinsiyetçi mesajların çocukların cinsiyet konusuna dair anlayışının, cinsiyet rolleri üzerindeki kalıplarının oluşmasını etkileyebilecek niteliktedir (Graves, 1999 ile Klein, Shiffman ve Welka, 2000, akt. Kalaycı, 2015, ss. 245, 246). Medya mesajlarının çocukların sosyal davranışlarının belirlenmesinde ve onlarda norm kavramlarının oluşmasında etkili olduğu düşünülmektedir (Graves, 1999 ile Martin, Ruble ve Szkrybalo, 2002, akt. Kalaycı, 2015, s. 246).

5.6. Göstergebilim

Göstergebilim başta dilbilimini temel alarak daha sonra "diyalektik, yapısalcılık, işlevselcilik, fenomenoloji" gibi yöntemlerden de etkilenmiştir (Sayın, 2014 s. 33). Göstergebilim, önceden oluşturulmuş anlamalama aracılığıyla anlamın ortaya çıkarılma yolları ile uğraşan bir bilimdir (Sayın, 2014, s. 51). Göstergebilim sadece dilsel göstergelerle değil aynı zaman dil-dışı unsurları da gösterge olarak kabul ederek (Sönmez, 2012, s. 3) farklı olguları, olayları analize etmektedir (Uzoğlu Bayçu ve Canan Uluyağcı, 2005, s. 80). Ayrıca, kesin ve somut şekilde yorumlanması mümkün olmayan metinlerin, sözgelimi edebi eserlerin, sanat ürünlerinin, betimleyici yöntem aracılığıyla kavranamadıklarında göstergebilime başvurulabilir. Bu tür durumlarda metinlerin çeşitli düzeylerde ayrıntılı şekilde çözümlenmesi ve yeniden yapılandırılması gerektiği açıktır (Rifat, 2009, s. 13). Althusser göstergebilimi "mütemadyen çağdaş Marksizmin ideoloji analizinden doğmuş "yavrusu"dur şeklinde tanımlamıştır" (Golding ve Murdock, 1997, der. Yaylagül ve Korkmaz, 2008, s. 31). Anlatıların çözümlenmesini, yorumlamasını ve eleştirisini yapan birçok yöntem vardır, göstergebilim de yeni bir yöntem değildir. Göstergebilim yeni bir okuma biçimini getirmediyse de "okumanın, çözümlemenin koşulları konusunda ortaya atılmış, geliştirilmiş tutarlı, tümükapsayıcı varsayımlar demeti'dir ve varsayımlar ağı'dır" (Rifat, 1996, s. 17). Göstergebilimin asıl amacı "varsayımsal – tüm dengeli bir kuramı, tutarlı, tümükapsayıcı, yalın ve üretici biçimde yaratma tasarısını sürekli olarak geliştirmektir" (A.g.k., s. 17). Bundan dolayı, göstergebilimin geliştirdiği metod daha kapsayıcı sonuçların elde edilmesi için uygun olarak görülmektedir.

5.7. Göstergebilimcinin Rolü

Göstergebilimde göstergebilimcinin rolü de oldukça önemlidir. Sönmez göstergebilimciyi, “diğerlerinin ‘şey’ olarak gördüklerinde anlamı gören kişi” olarak tanıtmıştır (Sönmez, 2012, s. 5; akt. Karymbaeva, 2014, s. 6). Göstergebilimci anlamı olan herhangi bir nesnesini örneğin bir logo, bir çizgi film, bir davranış, bir fotoğrafın arkasında gizlenmiş bir meta mesajını çözümlenmeye çalışır (a.g.k.). Parsa ve Parsa, göstergebilimciyi insanların iletişim sürecinde bilinçli veya bilinçsizce oluşturdukları göstergelere bir bilimsel sistem bakış açısıyla yaklaşarak onların birbirleri arasında olan ilişkilerini inceleyen bir araştırmacı olarak tanıtmışlardır (Parsa ve Parsa, 2004, s. 2, akt. Karymbaeva, 2014, s. 7). Metnin anlamlandırma sürecinin gerçekleştirilmesi “okuyucunun” eğitimsel, kültürel deneyimine bağlı olduğu düşünülmektedir.

5.8. Roland Barthes ve Onun Düzanlam, Yan Anlam ve Mit Kavramları Üzerine Düşünceleri

Gösteren, herhangi bir düşünceyi veya anlamı dile getirmede kullanılan sözcük ya da sesler bütünü şeklinde ifade edilmektedir (Rifat, 2009, s. 11). Tek başına bulunan göstergenin aynı zaman birkaç anlamı olabilir, gösterge diğer göstergeler ile bir araya geldiğinde anlamın oluşması bu bağlantıdan ortaya çıkar (Sayın, 2014, s. 96). Göstergebilim çözümlenmesinde Roland Barthes’ın düzanlam ve yananlam kavramlarına önemli yer ayırt ettiği bilinmektedir. Düzanlam basitçe göstergenin açık ve bilinen anlamı şeklinde tanıtlır (Parsa ve Parsa, 2004 s. 58, akt. Karymbaeva, 2014, s. 16). Barthes anlamlandırma sürecinin çözümlenmesinin birinci düzeyinin düzanlamı ortaya koymak ile gerçekleştiğini söyler. Düzanlamın amacı göstergenin göstereni ve gösterileni arasındaki ilişkiyi ortaya çıkararak, “göstergenin dışsal gerçeklikteki göndergesiyle ilişkisini” betimlemektir. İkinci düzeyi olan yananlam göstergenin, yorumlayıcının (örneğin film izleyicisi) duygularıyla, heyecanlarıyla ve kültürel değerleriyle birleştiğinde ortaya çıkan etkileşimi betimler (John Fiske, 2003, s. 116, Özgür, ss. 37-39, akt. Altıntuğ, 2013, s. 136). Her göstergenin mutlaka bir yananlamı bulunur. Yananlamların çözümlenmesi izleyici üzerinde psikolojik bir duyguları çağrıştırdığından dolayı önemlidir. Yananlam, düzanlam ile kıyaslandığında anlamlandırmada farklılığı yaratan unsurdur (Yıldız, 2007).

Barthes anlam çözümü konusunda mit kavramına da önemli yer ayırt eder. Barthes miti şu şekilde tanıtmaktadır: “Gösterge ve kullanıcı kültür arasındaki etkileşimin üst düzeyde olduğu bu düzey, bir kültürün, gerçekliğin ya da doğanın bazı görünümünü açıklamayı veya anlamasını sağlayan düzeydir”. Barthes miti birbirleriyle ilişkili olan kavramların zinciri şeklinde tanıtarak hiçbir mitin evrensel olmadığını vurgular. O’na göre mitler insanın hayat tecrübesi sonucunda yaşadığı duygularını, hayallerini, arzularını en en güzel biçimde yansıtır (Özgür, ss. 39,40, akt. Altıntuğ, 2013, s. 136).

6. BULGULAR

6.1. Ferdinand Filminin Olay Örgüsü

Ferdinand filminde baş karakter boğa Ferdinand tipik bir boğa değildir: çiçekleri sever, boğa dövüşlerini önemsemez, romantiktir. Babası boğanın korridaya seçildikten sonra arenada öldürülmesi sonucunda Ferdinand çiftlikten kaçmaya karar verir. Kaçarken uçuruma düşmekten Nina isimli kız çocuğunun babası tarafından kurtarılarak eve götürülür. Nina boğayı evcilleştirerek onunla çok yakın olur. Ferdinand küçük buzağıdan devasa bir boğaya dönüştüğünde insanları korkutmamak için onun çiçek festivaline gitmesi yasaklanır. Yasağı çiğneyen Ferdinand “insanlara tehlike yaratır” gerekçesiyle tutuklanır ve eski çiftliğine götürülür. Çiftlikte diğer boğa arkadaşlarıyla beraber kaçır ama yine de yakalanır ve korridaya katılmaya mecbur olur. Motador ile mücadele eden Ferdinand onu öldürmekten vazgeçer. İzleyiciler de motadordan boğayı boş bırakmasını talep ederler. Böylece, Ferdinand ve diğer arkadaşlar Nina’nın evine götürülerek orada yaşamaya devam ederler.

6.2. Polis Görevinde Çalışan Kadın

Bu sahnede Nina Ferdinand’ın yakalanmasına engel olmaya çalışırken polis tarafından durdurulur.

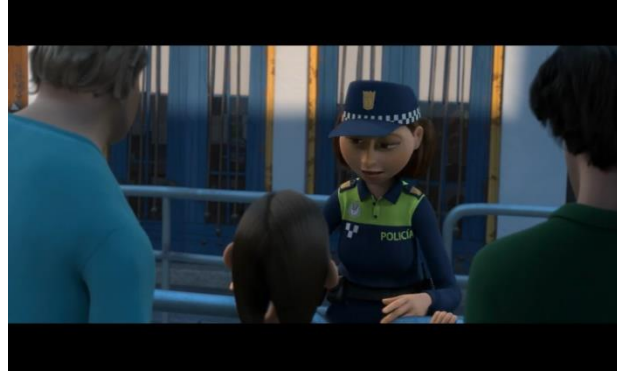
Gösterenler: Kalabalık içinde Nina’nın demir engellerin dışına çıkmaya çalıştığı gösterilmektedir (bkz. Resim 1). Onu kadın cinsiyetinde bir polis durdurmaktadır. İkinci kadroda (bkz. Resim 2) polisin Nina ile konuştuğu an gösterilmektedir. Arka planda insanlar görünmektedir.

Gösterilen: Nina Ferdinand’ın yakalanmasını engellemeye çalışırken bir polis tarafından durdurulduğu görülmektedir. Polisin kadın olması toplumsal cinsiyet konusunun gündeme getirildiğini

göstermektedir. Eski canlandırma filmlerinde kadın daha çok “yönetilen” konumunda gösterilirdi, modern filmlerde ise kadın daha aktif şekilde tasarlanmaktadır. Nina Ferdinand’ı kurtarmaya çalışırken ondan tehlikeli olmadığını söyleyince kadın polis boğanın neden olduğu zararı kastederek “bak, neler yaptın, biz onu götürmeliyiz” – cevabını verir. Polisin bu cevabından onun kurallara uyan, sorumlu ve profesyonel bir görevli olduğu anlaşılacaktır. Bu davranış üzerinden yan anlamda kadının da erkek gibi polis görevinde başarılı olabileceği düşüncesi desteklenmiştir. Filmde polis görevlisinin kadın olarak tasarlanması bir tesadüf olmadığını düşündürmektedir.



Resim 1. Kadın Polis Görevlisi



Resim 2. Kadın Polis Görevlisi ve Nina

6.3. The Grinch Filminin Kısaca Olay Örgüsü

Grinch filminde baş karakter olan yeşil tüylü yaratık Grinch Who-ville şehrinin sakinlerini mutlu görmek istemediği için onların bayramını yan anlamda “çalmaya” karar verir. Noel Bayramı’nın bir önceki gecesinde Grinch Noel Baba kıyafetini giyerek her eve gidip tüm çam ağaçları, süsleri ve hediyeleri çalar. Cindy-Lou isimli kız çocuğunun evine gelince yakalanır. Kız samimi olarak ona dileğini söyler. Grinch ertesi günü insanların hediyelerinin çalınmış olmasına rağmen mutlu olmalarını görerek yaptığı işini itiraf eder ve bağışlanır. Grinch hayatında ilk kez Noel Bayramı’nı Cindy-Lou ve diğer komşularla beraber geçirir.

6.3.1. Cindy-Lou

Cindy-Lou’nun annesi filmde tek başına üç çocuğa bakan bir anne olarak gösterilmiştir. Kadın hem iş yerinde çalışır hem de evdeki işlerle uğraşmak zorundadır. Filmde bu karakter “acıyan bir kadın” ama aynı zaman “güçlü” biri olarak da canlandırılmıştır. Kadın her gün yaşadığı sıkıntılardan dolayı üzülse de kızına duygularını göstermez. Cindy-Lou annesinin hayatını kolaylaştırmak için Noel Baba’dan bu konuda yardımcı olması için ona mektup yazıp onu postacıya vermek için evden çıkar. O an Grinch ile çarpıştığı için mektubu rüzgarla uçup gider. Noel Baba’nın her eve geldiğine inanan kız ona dileğini anlatabilmek için onu yakalamak ister. Arkadaşları ile beraber bir tuzağı hazırlar.

Gösterenler: Bu kadroda (bkz. Resim 3) Cindy-Lou ve dört arkadaşı kış bisikletlerine binerek bir yere gitmektedirler. Arka planda süslenmiş evler bulunmaktadır. Bu kadroda (bkz. Resim 4) Grinch üzerinde Noel Baba kıyafeti ile ayaklarından tutuklanmış şekilde gösterilmektedir. Arka planda evin süslenmiş hali gösterilmektedir.

Gösterilen: Cindy-Lou da yaşının küçük olmasına rağmen annesi gibi arkadaşları arasında “lider” konumundadır. O iki erkek ve bir kızdan oluşan arkadaş grubu ile Noel Baba’yı yakalama planını hazırlar. Cindy-Lou bu filmde akıllı ve kararlı olarak canlandırılmıştır. Daha önce hiçbir çocuğun görmediği Noel Baba’yı (Grinch Noel Baba olarak giyinir ve yakalanır) yakalamak ister. Grinch Cindy-Lou’nun yaptığı tutsağa düşer ve ayaklarından yukarıya doğru kaldırılmış halde asılmış bulunur. Grinch fen filimlerinde başarılı olan biri olmasına rağmen, Cindy-Lou’nun hazırladığı tutsağına yakalanmış olur. Burada küçük kızın çok zeki olduğu vurgulanmıştır. Grinch’i Noel Baba zanneden kız kendisi için hiç bir şey istemeyip, annesinin işinin kolaylaştırılmasını diler. Çocuğun hem kararlı, hem yumuşak kalpli olduğu anlaşılacaktır.



Resim 3. Cindy-Lou ve arkadaşları



Resim 4. Grinch

6.4. Coco Filminin Olay Örgüsü

Coco filminde baş karakter Miguel müziği seven bir çocuktur ancak onun ailesinde müzik tamamen yasaklanmıştır. Rivera ailesi büyük anne annesi İmelda'nın müzisyen eşi konserlere katılabilmek için ailesini bıraktığına inanmaktadır. Miguel müzik yarışmasına katılmak ister ama anne annesi onun gitarını kırar. Miguel yarışmaya katılmak için kendi atası olduğunu düşünen ve şehirde çok sevilen şarkıcı Ernesto de la Cruz'un müzesinden onun gitarını almak ister. O gün Meksika'lıların sevdiği Ölüler Günü idi. Bu gece merhum akrabaların fotoğrafları minbara koyulduğunda onların öbür dünyadan gerçek dünyaya gelip yaşamakta olan akrabalarını gördüklerine inanılır. Miguel gitarı çalınca Ölüler Diyarı'na geçer. Orada büyük anne annesi İmelda ve diğer akrabalarını görür. Geri gönderilmesi için İmelda onun müzikle uğraşmamasını talep eder. Bu şartı kabul etmeyen Miguel de la Cruz'u bulup onun müzikle uğraşma konusunda rızasını alıp geri dönmek ister. Fotoğrafının minbara koyulmadığı için akrabaları ile görüşemeyen merhum Hector Miguel'i de la Cruz'a götüreceğine dair söz verir. Karşılığında Miguel'den gerçek dünyaya döndüğünde onun fotoğrafını minbara koymasını ister. Miguel de la Cruz ile görüştüğünde onun gerçek dedesi olmadığını ve gerçek dedesi olan Hector'u öldürdüğünü öğrenir. Hector'un İmelda'yı ve kızı Coco'yu bırakmadığı öğrenilir. Miguel büyük dedesi Hector'u kurtarmak için şafak vaktine kadar eve döner ve anne annesi Coco'ya Hector'un yazdığı şarkısını söyleyerek onun hafızasını canlandırır. Coco babası Hector'un fotoğrafını çıkarır ve Rivera ailesi gerçeği öğrenir. Böylece, ailede müziğe karşı yasak kaldırılır.

6.4.1. Abuelita ve İmelda

Filmde kadın karakterlerin kendi ailesinde anaerkil sistemi kurdukları görünmektedir. Aile lideri Abuelita saldırgan davranışları sergileyen, karar verme ve yasak koyma yetkisine sahip olan bir kadındır. Abuelita'nın büyük anne annesi İmelda ise Ölüler Diyarı'nda liderlik yapmaktadır. Tüm kararlar kadınlar tarafından alınarak erkeklerin sadece itaat ettikleri görünmektedir.

Gösterenler: Bu kadrada (bkz. Resim 5) Abuelita gülümseyerek elinde gitar ile oturan adamın yüzüne doğru terliğini sokmaktadır. Miguel adama şaşkın bakmaktadır. Bu kadrada (bkz. Resim 6) bizden sol tarafta Rivera ailesinin üyeleri, sağda ise tek başına Miguel durmaktadır. Arka planda mahallede bulunan evler ve ağaç yer almaktadır.

Gösterilen: Bu sahnede (bkz. Resim 5) Miguel müzisyenin ayakkabısını temizleyerek onunla sohbet eder. Müzisyen Miguel'in Ölüler Günü'nde yapılacak yetenek yarışmasına katılması gerektiğini söyler. Çocuk ailesinin tepkisinden korktuğunu söyler. Adam çocuğa gitarını vererek bir şarkı söylemesini ister. O an Abuelita onu görür ve müzisyene kızarak "Kendi müziğinle onu bozma. Seni onun yanında başka hiç görmeyeyim!" – diye söyleyerek kendi terliğini çıkarır ve yüzüne doğru uzatır (bkz. Resim 6). Aslında, filmde Abuelita'nın kullandığı terlik onun erkekler üzerinde kurduğu egemenliğini sembolize eder. Bu davranışla kadın erkekten daha üstün konumda olduğunu gösterir. Adam kadının tepkisinden şok olur ve kaçar. Bu da erkeğin kadının egemenliğine karşı güçsüz kaldığını ve bu sistemi kabullendiğini gösterir. Miguel ailenin müziğe karşı olan yasağa karşı çıktığını ve Ölüler Günü'ne inanmadığını söyleyince Abuelita onun gitarını kırar ve çocuğun çektiği acısını önemsemeden onu avutmaya başlar. Gitarın kırılması yan anlamda çocuk için "özgürlüğünün" yok edilmesini sembolize eder. Abuelita otoriter bir yönetici olarak davranarak egemenliği altında bulunan her erkeği istediği gibi cezalandırabileceğini gösterir. Bu sahnede (bkz. Resim 6) Abuelita Rivera ailesinin üyeleri ile sol tarafta dururken, sağ tarafta Miguel'in bulunduğu görünmektedir. Bu, Abuelita'nın yan anlamda kendi

devletini kurduğunun ve kendine göre kuralları koyduğunun göstergesidir. Abuelita ayakkabı atölyesini yürütür, onun damadı da itiraz etmeden atölyede çalışır. Abuelita çalışkan, saldırgan, kararlı, rasyonel düşünen bir kadın olarak tasarlanmıştır. Abuelita itirazları kabul etmez ve kolayca fikrini değiştirmez. Yumuşak kalpli, şefkatli biri değildir, tam tersi erkeksi davranışları sergiler.



Resim 5. Abuelita, müzisyen adam ve Miguel



Resim 6. Abuelita ve Rivera ailesi

6.5. Next Gen (Yeni Nesil) Filminin Olay Örgüsü

Mai isimli kız çocuğu babası tarafından terk edildikten sonra annesi ile beraber yaşamaktadır. Annesi Molly yeni teknolojilere, robotlara ilgi duyan ve kızı ile yeterince ilgilenmeyen bir kadındır. Mai teknoloji festivalinde tesadüfen bir robotu aktifleştirir. Robot Mai'yi ilk gördüğü insan olduğu için kendi sahibi olarak görür ve ona hizmet etmeye başlar. Project 77 isimli bu robotun özel bir proje olduğu öğrenilir. İnsanların duygularını ayırt eden ve kendisi de duygusal bir robot çok değerli olduğu için üreticisi Justin Bean tarafından aranır. Bean robotu bulur ve Mai'yin annesini kaçıtır. İnsanlığı tamamen yok etmeyi planlayan robot ve Project arasında büyük mücadele gerçekleşir. Sonunda Project 77 kazanır. Mai ise annesi ile barışır ve yeni arkadaş edinir.

6.5.1. Mai

Mai filmde saldırgan davranışları sergileyen, kızgın, yasakları çiğnemekten mutluluk duyan bir kız olarak tasarlanmıştır. Kıza benzememek için ve güçlü olduğunu göstermek için saçlarını kısaltır ve üzüldüğünü kimseye göstermez. Bu sahnede Mai annesi ile festivale giderken, Molly akıllı tarağa kızının saç tarzının değiştirmesini emreder. Mai ise karşılık gösterir ve akıllı tarak ile mücadele eder.

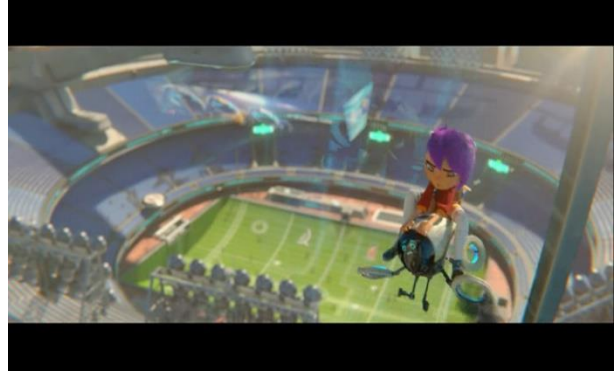
Gösterenler: Bu kadroda (bkz. Resim 7) Mai'yin saç tarzının kız çocuklarına uygun şekle değiştirildiği görünmektedir. Mai arabanın yanında durur, duruşundan kızgın olduğu bellidir. Annesi ona dikkat etmeden robot ile ilgilenmektedir. Arka planda modern binalar, kahverengi araba, diğer insanlar yer almaktadır. Bu kadroda (bkz. Resim 8) Mai uçan robotun üstüne binmiş şeklinde gösterilmektedir. Arka planda futbol sahası yer almaktadır.

Gösterilen: Mai arabadan indiğinde “cici” tarz saçları ile gösterilir. Annesine “artık tatmin oldun mu?” – diyerek kızar ve saçlarını eski hale getirir. Bu sahne üzerinden Mai'yin kimliği açıklanmaktadır. Mai'yin, kadın cinsiyetinde olmasına rağmen cinsel kimliğinde çelişkilerin yaşandığı görünmektedir. Kızın, saçlarını kendince keserek erkeğe benzemeye çalışması yan anlamda onun dış dünyadan kendini korumak istediğini bildirir. Bundan dolayı, Mai erkeksi davranışları sergileyerek korunma mekanizmasını aktifleştirmeye çalışır. Ayrıca, giyiniş tarzı ile tipik bir kız olmadığı fark edilmektedir. Mai cinsiyet rolleri üzerine mevcut olan stereotiplere karşı çıkan isyancı biri olarak tasarlanmıştır.

Mai annesinin robotlara gösterdiği ilgisinden dolayı kıskanır ve dolayısıyla onlardan nefret eder. Kız çocuğu ona ilgi göstermeyen anneye küserek futbolu sevdiği için futbol sahasını görüp onu merak eder. Yürüyen merdivenden ters gittiği için bir robot tarafından uyarılır. Mai uçan bu robotun üzerine zorla biner ve: “yürü, yürü!” – diyerek robotu döver (bkz. Resim 8). Mai'yin şiddet uygulama davranışı onun kadından beklendiği gibi uyumlu, yumuşak kalpli, anlayışlı biri olmadığını, tam tersi kendi amacına ulaşmak için bir robotu istismar edebileceğini gösterir. Bu bağlamda Mai fiziksel güce sahip olan birinin başkasını yönetme yetkisine sahip olduğunu düşünür. Dolayısıyla, Mai'ye göre güç kimin elindeyse söz hakkı da ondadır.



Resim 7. Mai ve annesi Molly



Resim 8. Robota binen Mai

6.6. Hotel Transylvania 3: Monster Vacation (Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili) Filminin Olay Örgüsü

Vampir Dracula ailesi ile tatili bir gemide geçirmeyi düşünür. Onun eski kan düşmanı olan Van Helsing kendi torunu Ericka'nın aracılığıyla onu yok etmek ister. Geminin kaptanı Ericka tatile gelen yaratıklarla tanışmak için geldiğinde Dracula ona ilk bakıştan aşık olur. Ericka Dracula'nın ona aşık olduğu durumunu kendi çıkarları doğrultusunda kullanmak için onunla samimi olmaya çalışır. Ericka farklı metodlarla Dracula'yı öldürmeye çalışmasına rağmen başaramaz. Van Helsing Dracula'yı ve diğer yaratıkları yok etmek için bir müzik notalarını çalar ve devasa ahtapotu uyandırır. Dracula'nın damadı Jonathan dj'lik setini çalıştırarak müzik aracılığıyla Van Helsing ile mücadele eder. Mücadele sonucunda en pozitif müziği açarak ahtapotun öfkesini durdurur. Ahtapot tesadüfen Van Helsing'i iter ama Dracula onu kurtarır. Kan düşmanı olan taraflar barışır ve Dracula Ericka'ya evlilik teklifini yapar. Ericka teklifini kabul eder.

6.6.1. Ericka, Dişi Rakun ve Frenkenstein'in Kuzeni

Filmde Ericka'nın dışında lider olan dişi yaratıklar yer almıştır. Bu sahnede Frenkenstein'in kuzeni Dracula ile tanışmak istediğini dile getirmektedir.

Gösterenler: Bu kadronda (bkz. Resim 9) kırmızı elbise giyen dişi yaratık Dracula'yı eli ile tutmaktadır. Arka planda sandaliler bulunmaktadır. Bu kadronda (bkz. Resim 10) dişi rakun Dracula'nın torunu Dennis'i öpmektedir. Erkek çocuğun yüz ifadesinden şaşkın olduğu anlaşılmaktadır. Arka planda kahverengi bir duvar görünmektedir. Bu kadronda (bkz. Resim 11) Ericka Dracula'nın yanına gelip onunla konuşmaktadır. Arka planda gökyüzü görünmektedir. Bu kadronda (bkz. Resim 12) Ericka Dracula'yı bir eli ile tutarak ikinci eli ile kayanın ucunu tutmaktadır. Arka planda uçurum gösterilmektedir.

Gösterilenler: Fiziksel cazibeliğe sahip olan Frankenstein'in kuzeni ilk bakışta nazik, zayıf görünür ama anında değişir. Kadın karakter erkek gibi davranarak Dracula'yı sıkı tutar ve "sexy" ses tonuyla konuşmaya başlar. "Frenk sizi tavsye etti... O iki yalnız kişinin buluşması gerektiğini düşünüyor. Randevüye ne dersiniz?" – diye sorar. Dracula'ya yaklaştığında şiddetlice tutarak onu eğer. Bu davranış tamamen erkeksi ve saldırgandır. Dracula'nın bu dişi karakter ile kadın gibi eğilerek karşılık gösteremediği görünmektedir. Bu sahnede kadın ve erkek cinsiyetinde olan iki karakterin yan anlamda rol değiştirdikleri söz konusudur. Ayrıca, "randevüye ne dersiniz" sorusu dişi karakterin vakti kaybetmeden beğendiği erkeğe direk görüşme teklifini yapması, onun bu konuda çok progresif olduğuna işaret eder.

Bu sahnede Dennis ve dişi rakun kendileriyle getirdikleri köpeğin yakalanmaması için onu insan kıyafetine giydirirler. Başardıklarında özel jestlerle ritüel kutlamayı yaparlar. Aniden dişi rakun Dennis'i öper (bkz. Resim 10). Erkek çocuğun yanaklarının kızardığından onun çekindiği anlaşılır. Başka bir sahnede dişi rakun yine Dennis'i öper. Dişi rakun karakterinin de Frenkenstein'in kuzeni gibi kadın-erkek ilişkisinde çok "ısrarcı" ve "inatçı" olduğu görünmektedir. Filmin sonunda dişi rakun Dennis'in yüzüne yaslanarak: "Bana bak, Dennis. Bana bak! Yeter, sen bunu reddedemezsin" - diyerek ona bakmaktadır. Bu sözleri de onun Dennis tarafından beğenildiğinden haberdar olduğunu gösterir. Dişi rakun erkek çocuğu gizlediği duygularını açıklamaya çağırılmaktadır.

Kaptan Ericka'nın büyük turist gemisinin kaptanı olarak gösterilmesi cinsiyet rolleri konusu bağlamında kadının erkeklerin uğraştıkları işini yapabileceğini göstermek için yapıldığı düşünülmektedir. Ericka kısa saçlı, beyaz kaptan uniformunu giyen ve güzellik standartlarına uymayan ama aynı zaman fiziksel olarak çekici bir kadın olarak tasarlanmıştır. Ericka fiziksel olarak güçlü, özgüveni yüksek ve jimnastik yeteneğine sahip bir kadındır. O gemi yolcuları ile tanışmak ister (bkz. Resim 11) ve Dracula'ya yaklaşarak: “Ünlü olan Dracula siz misiniz? Ben sizinle tanışma fırsatını çoktan bekledim” – diyerek onunla direk flört etmeye başlar. Ericka'nın cesur davranışlarını gören Dracula'nın çekindiğini görmek mümkündür. Bu sahnede de kadını ve erkeksi davranışları arasındaki sınırın kaldırıldığı söz konusu olmuştur.

Bu sahnede (bkz. Resim 12) Ericka bir kolu ile Dracula'yı tutar, diğeri ile kayanın ucundan tutarak erkek karakteri kurtarır. Ericka'nın Dracula gibi güçlü bir erkeği kurtarabilecek potasyele sahip bir kadın olduğu anlamına gelmektedir. Böylece, “kurtarıcı erkek” mitine karşı “kurtarıcı kadın” miti ele alınmıştır.



Resim 9. Frenkenstein'in kuzeni ve Dracula



Resim 10. Dennis ve diş rakun



Resim 11. Dracula ve Ericka



Resim 12. Dracula'yı kurtaran Ericka

6.7. Ralph Breaks The İnternet (Ralp ve İnternet) Filminin Olay Örgüsü

En yakın dost olan Ralph ve Vaneloppe oyun makinasında geçerli olan Sweet forsage ve Ralph oyununda “yaşıyorlar”. Bir gün Vaneloppe'un oyununun direksiyonu kırıldığından dolayı oyuna dahil olan karakterler “evsiz” kalırlar. Bu oyunu kurtarmak için Veneloppe ve Ralph internet dünyasına gidip Ebay'dan oyun için gerekli parçayı satın almayı düşünürler. Paraları kazanmak için Slaughter Race oyununda Shank isimli karakterin arabasını çalmaya çalışırlar ama başaramazlar. Shank iki arkadaşına yardımcı olmak için Ralph ile virüs videoyu yayınlattır ve ikisini de internette uzman olan Classs isimli arkadaşına gönderir. Ralph videoları çekerek izlenim kodlarını kırar ve gerekli miktar parayı bulur. Ancak, Vaneloppe eski oyununa dönmek istemediğini ve “Slaughter Race” oyununda kalmak istediğini söyler. Bunu tesadüfen duyan Ralph arkadaşını kaybetmek istemediği için oyuna girerek virüsü aktifleştirir. Virüs kontrol altından çıkıp bütün interneti bozar. Virüs sonucunda Ralph'ın klonları çoğalarak Vaneloppe'u takip ederler. Bu virüsü yok etmek için Ralph kendi klonlarından oluşan yaratık ile diyaloga geçer. Arkadaşı Vaneloppe'un kendi hayalini gerçekleştirme hakkına sahip olduğunu söyler. Bu konuşma sonucunda ikna olan yaratık kendi kendiliğinden bu virüsten temizlenir. Ralph kendi “evine” geçer, Veneloppe ise sevdiği Slaughter Race oyununda kalmayı tercih eder. Arkadaşlar video görüşmeler yaparak birbiri ile ilişkilerini devam ettirirler.

6.7.1. Vaneloppe ve Çavuş Calhoon

Gösterenler: Bu kadroda (bkz. Resim 13) Çavuş Calhoon başka bir karakter ile konuşmaktadır. Kadın karakterin sağ tarafında kısa boylu bir erkek karakteri durarak Calhoon'a bakmaktadır. Sahne bir odada geçmektedir. Arka planda mobilyalar yer almaktadır. Bu kadroda (bkz. Resim 14) Vaneloppe alışveriş sepeti üzerinde kaymaktadır. Arka planda markette birbirine saldıran insanların gölgeleri gösterilmektedir.

Gösterilen: Filmde kadın ve erkek ilişkilerinde geleneksel rollere karşılık olarak Calhoon ve Fix-it Felix Jr. gösterilmiştir. Çavuş rütbesinde olan güzel, cazip Calhoon soyadında bir kadın küçük boylu tamirci Fix-it Felix Jr. ile evlidir. Calhoon eşinden çok daha uzun boylu, asker olduğu için çok daha mert biri şeklinde gösterilmiştir. Bu çiftte kadının lider olduğu norm şeklinde gösterilmiştir. Film yapımcıları kadın-erkek ilişkilerinde kadının yöneten, erkeğin de yönetilen konumunda olabilecekleri düşüncesini vurgulamıştır. "Ailede erkeğin statüsü kadının statüsünden daha yüksek olmalıdır" mitine karşı çıkmıştır.

Filmin baş karakteri Vaneloppe daha çocuk yaşta olmasına rağmen çok kararlı, cesur ve risk etmeyi seven biri şeklinde gösterilmiştir. Vaneloppe çocuk olsa da ondan daha büyük olan Ralph ile arkadaşır ve bu ilişkilerde de liderdir. Araba yarışında çok profesyonel olan kız eski oyununda katı kuralların geçerli olmasından bıktığı ve yenilikleri istediği için çok tehlikeli olan Slaughter Race oyununda kalmak ister. Vaneloppe Slaughter Race oyununu hayal ederek şarkısını söylemeye başlar. Bunu yaparken arka planda markette bir adamın başkasına saldırdığı sahnesi gösterilmektedir. Kız çocuğunun şiddet sahnelerine karşı itirazda bulunmaması onun bu eylemi norm olarak gördüğüne işaret eder. Vaneloppe bu oyunda kuralların geçerli olmadığı için onu daha çok sevdiğini söyler. Kız çocuğu kadın rolleri stereotiplerine karşı çıkmaktadır. Geleneksel kanaate göre kadının tehlikeli durumlarda korunmaya ihtiyaç duyduğu düşüncesine karşı çıkararak Vaneloppe zorluklardan korkmadığını gösterir. Vaneloppe hem kendi mesleğinde profesyonelleşen hem de çok cesur biri olarak taraslanmıştır. Tüm bu olumlu özelliklerine rağmen kızın şiddeti benimsemesi olumsuzca değerlendirilebilir.



Resim 13. Fix-it Felix Jr. ve Çavuş Calhoon



Resim 14. Vaneloppe

6.8. The Stolen Princess (Kaçırılmış prenses: Ruslan ve Ludmila) Filminin Olay Örgüsü

Aleksandr Pushkin'in Ruslan ve Ludmila şiir eseri esas alınarak üretilen bu canlandırma filminin baş karakteri prenses Ludmila ve sokak aktörü Ruslan'dır. Kral Vladimir kızı Ludmila'nın evlenmesini ister, prenses ise evliliği kesinlikle kabul etmez. Evlenmemek için prenses evinden kaçır. Sokakta ona birkaç kabadayı saldırır, o an aynı yerde tesadüfen bulunan Ruslan prensese yardımcı olur. O geceyi Ruslan ve Ludmila şehri gezerek geçirirler. Sabaha doğru kasırga Ludmila'yı bilinmeyen bir tarafa götürür. Büyücü Chornomor'un aşık genç kızın enerjisini kendi hayatını canlandırmak amacıyla prensesi kaçırdığı öğrenilir. Kaçırıldığı andan yanında olan Ruslan'ı prensesin babası kral Vladimir tutuklar. Ruslan Ludmila'yı kaçıran Chornomor olduğunu söylese de ona kimse inanmaz. Kral kızını bulup geri getirecek olan şövalyenin kızı ile evlenebileceğini söyler. Bunu duyan Ruslan da kaçır ve arkadaşı Nestor, kuş Una ile sevgilisini aramaya gider. Ludmila'nın nerede olduğunu öğrenmek için büyücü kediye giderler. Kedi bildiklerini anlatıp onları başka bir boyutta yer alan dünyaya gönderir. Orada Ruslan birkaç macera yaşar: büyücü zırhı ve kılıcı bulur, düşmanları yok eder ve Chornomor'un sarayını bulur. Şiddetli bir mücadele sonucunda Ludmila'yı kurtarır ve ona evlilik teklifini yapar.

6.8.1. Prenses Ludmila

Gösterenler: Bu kadroda (bkz. Resim 15) kekin dilimlere parçalandığı gösterilmektedir. Ludmila sırtı ile dönerek ve elinde kek küreği ile gösterilmektedir.

Gösterilen: Bu sahnede Ludmila Chornomor'un sihiri ile canlandırılan büyük pasta ile mücadele eder. Pastanın elinde kılıca benzer bir alet, Ludmila'nın elinde ise kek küreği bulunmaktadır. Ludmila kek küreği ile canlandırılan keki parçalar. Bu sahnede şiddet estetik olarak gösterilmiştir. Ludmila kendisi güzel, ince belli, genç bir kadın olmasına rağmen kendini savunabilen, cesur ve düşmanına karşı acımasızca şiddet uygulayabilen biri şeklinde tasarlanmıştır. Prenses düşmanını parçalamaktan zevk alan biri olarak bu sahnede Quentin Tarantino'nun Kill Bill filminde baş karakter olan Gelin karakterine benzetildiği düşünülmektedir. Böylece, "katil kadın" temsili popülerleştirilmektedir.



Resim 15. Prenses Ludmila

6.9. Drôles des petites bêtes (Böceklerin Gizli Hayatı) Canlandırma Filminin Kısaca Olay Örgüsü

Margueritte isimli arı kraliçesi tarafından yönetilen kovanda iş sistematik şeklinde yürümektedir. Bir gün kovana eskiden sirk sanatçısı olan kriket Dominique gelir. Geceleyin gezerken kriket bir arıyı görür. Arının sıradan bir arının kıyafetini giyip köprüde dinlenen kraliçe olduğunu öğrenilir. Kriket ve kraliçe o akşamı beraber geçirirler ve birbirine aşık olurlar. Bu durumdan haberdar olan kraliçenin kuzeni Vendie Margueritte'in statüsünü kışkırdığı için kriket aracılığıyla kraliyeti eline geçirmeyi planlar. Arılar tarafından "düşman" olarak algılanan haşere böcekleri ile anlaşarak kraliçeyi kaçıır. Kovan Vendie'nin yönetimi altına geçtikten sonra bahçe yok olma tehlikesine düşer. Kraliçeye aşık olan kriket özgüveni düşük biri olmasına rağmen onu kurtarmak için cesur olmaya çalışır. Birkaç arı ile beraber kraliçenin tutuklandığı yeri bulup onu kurtarırlar. Kraliçe bilgeliği ve şefkati ile onu tutuklayan haşere böcekleri ile anlaşır. Yeni dostluklar edinerek tüm böcekler Vendie'yi tahtından indirmek için plan hazırlarlar. Vendie ve Margueritte'in ordusu savaşır ve gerçek Kraliçenin takımı galibiyete kavuşur. Vendie yarasa tarafından çekilip götürüldükten sonra Margueritte kendi isteği ile kraliçe görevinden istifa etmeye karar verir. Yeni kraliçe krikete yardımcı olan küçük dişi arısı Mireille olur. Margueritte ise kriket ile beraber olurlar.

6.9.1. Kraliçe Margueritte

Gösterenler: Bu kadroda (bkz. Resim 16) kraliçe kovanı dolaşmaktadır, işçi arılar onu dinlemektedirler, yanında yardımcısı yer almaktadır. Arka planda bal petekleri gözükmemektedir. Margueritte ve Dominique (bkz. Resim 17) gözlerini kapatarak birbirine yaklaşmaktadırlar. İkisi de bir odada bulunmaktadırlar.

Gösterilen: Bu sahnede kraliçe Margueritte'in iş gününün başlangıcında kovanı dolaştığını ve her bir işçiye iş talimatını verdiğini görmekteyiz. Kraliçenin işçileri tarafından dikkatlice dinlendiği işçilerin de saygı duydukları bellidir. Kraliçenin karakteri üzerinden kadının kraliyetin yönetimini gerçekleştirebildiği düşüncesi desteklenmektedir.

Bu filmde toplumsal cinsiyet konusu kadın-erkek ilişkilerinde statü eşitsizliği konusu üzerinden ele alınmıştır. Kovanın kraliçesi dişi cinsiyetinde olan arı Margueritte yumuşak kalpli, sakin, anlayışlı bir lider olarak gösterilmiştir. Monarşiyi devam ettiren en yüksek statüye sahip kraliçe olmasına rağmen alt sınıftan ve farklı cinsten gelen kriket Dominique'ye aşık olur. Margueritte filmin sonuna doğru sıradan

böcek olan Dominique ile beraber olmak için kendi isteğiyle görevinden istifa eder. Filmde kraliçe ve sıradan vatandaşın beraber olması sınıfsal eşitsizlikleri aşmanın mümkün olduğunu göstermiştir.



Resim 16. Kraliçe Margueritte ve işçi arılar



Resim 17. Margueritte ve Dominique

6.10. Три богатыря и наследница престола (Üç bahadır: Tahtın Varisi) Canlandırma Filminin Olay Örgüsü

Kiev prensinin ciddi hastalığa uğradığı varsayılır. Prens yakın aralarda vefat edeceğini düşünerek üç bahadırı İmparator Vasilevs'in kraliyetinde eğitim görmek için giden yeğeni Zabava ile kocası Yelisey'in krallığa getirilmesi için gönderir. İmparator Vasilevs prensin hastalandığını duyunca topraklarını genişletmek amacıyla Zabava'yı kendi oğluyla evlendirmeyi düşünür. Zabava'nın evli olması imparatorun planını gerçekleştirmesi için engel olduğu için kocası Yelisey hapisaneye atılır. Hapishanede Yelisey eski düşmanı Solovey Razboynik (Bülbül Soyuncu) ile karşılaşır ve ikisi de kaçış yapmak isterler. Kaçışı gerçekleştirirken soyguncu devlet hazinesinden bir torba altın çalar, suç ise Yelisey'in üzerine aktarılır. İmparator bu olayı mazeret ederek şafak saatinde Yelisey'i idam edeceğini ilan eder. Üç bahadır Yelisey'i kurtarmak için onun sarayına giderler ve Vasilevs'in ordusu ile savaşır. Yelisey kendine karşı haksızlıkların yapılmasına rağmen İmparatoru ölümden kurtarır. Vasilevs Yelisey'e minnettar kaldığı için ona "Bizans'ın kahramanı" ünvanını bağışlar. Sonuçta iki krallık arasında sözleşme kabul edilir ve tüm karakterler evlerine dönerler. Amcasını gören Zabava ona sarılır ve gömleğin içinde dikim sonrasında unutulmuş iğneyi bulur. Prens ağır hastalığa uğramadığı sadece bu iğneden rahatsız olduğu öğrenilir.

6.10.1. Zabava

Gösterenler: Bu kadroda (bkz. Resim 18) Zabava imparator Vasilevs'in askerini tekmelemektedir. Zabava'nın geleneksel Rus kültürüne ait kıyafeti giydiği görünmektedir. Sahne Vasilevs'in sarayında geçmektedir.

Gösterilen: Filmde Zabava cazip bir kadın olarak tasarlanmıştır. Eşi Yelisey'in iftira sonucunda zindana bırakıldığını bilmeyen Zabava imparatorun sarayına gerçeğe ulaşmak için gider. İmparatorun yalanı ortaya çıkar ve Vasilevs ordusuna Zabava ve at Yuliy'ı yok etmelerini emreder. Bu sahnede Zabava'nın imparator ordusu ile mücadele ettiği anlar gösterilmektedir. Diğer filmlerde olduğu gibi bu filmde de "güçlü kadın" imajı istismar edilmektedir. Zabava'nın nazik görünüşlü bir kadın olmasına rağmen dövüş konusunda "acımasız" ve "kararlı" olduğu görünmektedir. Zabava güzellik standardına göre başarılı olarak kabul edilmesine rağmen kendince dövüş sanatlarını öğrenerek "alsız, korunmaya muhtaç kadın" stereotipine karşı çıkar. Zabava'nın Valilevs'in askerini döverek onu yenmesi kadınların erkek ile eşit seviyede mücadele edebileceğini gösterir.



Resim 18. Zabava

6.11. Incredibles 2 (İnanılmaz Aile 2) Canlandırma Filminin Olay Örgüsü

İnanılmaz aile 2, İnanılmaz aile canlandırma filminin ikinci bölümüdür. Parr ailesi bankayı soymak isteyen Underminer'i durdurmaya çalışırken imhanın oluşmasına neden olurlar. Bu sebepten dolayı devletin Güvenlik Bakanlığı tarafından daha önce işletilen "Süper kahramanlar" programı kapatılmıştır. Helen ve Bob Parrlar programın yasaklanması nedeniyle işsiz kalırlar. Kahramanlara eskiden destek veren Deawor'un oğlu Winston Helen'e iş teklifini yapar. Onun görevi suç işleyenlere canlı yayında karşı çıkarak medyada süper kahramanların olumlu imajını oluşturmak idi. Bob ise evde üç çocuğa bakmak için kalmak zorunda kalır. Elastigirl meşhur olunca Winston Deawor toplumda kahramanlara karşı mevcut olan stereotipleri kırmak ve kahramanların faaliyetlerini yasaklayan kanunu kaldırmak için kendi teknesinde farklı ülkelerden gelen elçileri davet eder. Winston'un öz kız kardeşi Evelyne anne ve babasına yardımcı olmaya yetişemeyen kahramanları onların ölümünde suçlar. Kahramanların itibarını bozmak için Screenslaver isimli "antikahraman" çıkararak elçilere zarar vermeyi planlar. Bu mücadeleye tüm Parr ailesi katılır. Mücadele sonunda Parr ailesi kazanır ve kahramanlar tekrardan toplumun saygısını kazanırlar.

6.11.1. Elastigirl

Gösterenler: Bu kadroda (bkz. Resim 19) Helen ve Bob havuzun önünde oturarak konuşmaktadırlar. Bu kadroda (bkz. Resim 18) Elastigirl kendine özel üretilmiş motosiklete binerek gitmektedir. Arka planda çatısı açık bir arabada üç genç ona hayranlıkla bakmaktadır. Olayın açık havada olduğu anlaşılmaktadır.

Gösterilen: Helen ve Bob işsiz kaldıkları için nasıl geçinecekleri üzerine konuşurlar. Helen daha önce Bob'un sigorta bürosunda çalıştığını hatırlatarak bu sefer aile geçinimi için kendisinin sorumlu olması gerektiğini vurgular. Bob ise aile geçiminin onun görevi olduğunu savunur. Helen ataerkil toplumunda aile geçimi erkek üzerinde olması gerektiği düşüncesine karşı çıkmaktadır. Helen filmde fiziksel olarak güçlü, kararlı, çekici ve özgüveni yüksek bir kadın şeklinde tasarlanmıştır. Film hikâyesine göre Bob evde kalarak ev işleri ve çocukların bakımı ile ilgilenmek zorunda kalır, Helen ise görevini gerçekleştirirken devlet malına daha az zarar verdiğinden dolayı süper kahramanlık yapmak için Deawor tarafından tercih edilir. İlk başta bu karardan mutsuz kalan Bob çocukların iyiliğini düşündüğü için "ev hanımı" görevini yapmayı kabul eder. Filmde toplumsal cinsiyet rolleri konusu Helen ve Bob'un kararları üzerinden ele alınmıştır. Bob kendisi güçlü süper kahraman olmasına rağmen ailesi için zor durumda stereotiplere karşı çıkarak evde kalıp çocuklara bakmayı kabul eder.

Evde Helen, görevde Elastigirl olarak tanınan süper kahramanın hayran grubunun olduğu görülmektedir. Bu kadroda (bkz. Resim 19) görüldüğü gibi Elastigirl'u dışarıda gören genç insanların çok sevindikleri ve şaşırdıkları fark edilmektedir. Güçlü kadın imajı gençler tarafından da sevilmiştir. Elastigirl çok belge biri şeklinde tasarlanmıştır, kocasını çocuklara bakması için ikna ederek onunla saygılı davranır. Aynı zaman, dışarıdaki süperkahramanlık işinde çok profesyonel biridir. Elastigirl hayranlığı hak eden süperkahraman ve süper kadın olarak tasarlanmıştır.



Resim 19. Helen ve Bob



Resim 20. Elastigirl ve hayranları

6.11.2. Evelyne

Gösterenler: Bu kadroda (bkz. Resim 21) Evelyne Helen'i şiddetlice tekmelemektedir. İki uçağın içinde pilot kabininde bulunmaktadır.

Gösterilen: Bu sahnede (bkz. Resim 21) iki kadın karakter Elastigirl ve Evelyne yoğun şekilde dövüşmektedirler. Evelyne Elastigirl'u zemine düştüğü an tekmeler. Bu hareket, onun çok zalim olduğunu ve karşılık gösterdiği kişiyi düştüğü halde bile acımasızca tekmelemekten çekinmeyen prensipsiz bir insan olduğunu gösterir. Evelyne'in karakterine bakıldığında onun perde arkasında süperkahramanları yok etme planını hazırlayan zeki ama kötü niyetli olarak tasarlandığı görülmektedir. Evelyne mühendis olarak çalışan çok başarılı bir kadındır ama zekasını toplumun zararına kullanmayı tercih eder. Böylece, tüm olumlu özelliklerine rağmen Evelyne olumsuz kadın karakteri olarak tasarlanmıştır.



Resim 21. Evelyne

7. SONUÇ

Günümüzde KİA insan hayatının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. KİA'nın insanlar üzerindeki etkilerinden bahsederek onların hem olumlu hem de olumsuz nitelikte olduğunu görmekteyiz. Bir taraftan, insanlar özgürleşmeye doğru yönelirken, diğer taraftan kimi zaman kabul edilemez olan değerlerin meşrulaştırılması söz konusu olmaktadır. Çocuklara yönelik canlandırma filmlerinde de kimi zaman uygun olmayan mesajlara rastlanmaktadır. Bundan dolayı, çocukların filmleri izlemeleri ebeveynlerin denetimi altında olması gerektiği düşünülmektedir.

1989 yılında Küçük Deniz Kızı filminin yayınlanması ile canlandırma sinemasında kadın karakterlerinin gösterilmesinde yeni bir dönem başlamıştır. Daha önce kadın karakterleri pasif, edilgen, uyumlu olarak tasarlandıysa, Disney'in Ariel, Pocahontas, Jasmine, Mulan, Belle gibi prensesler daha aktif rolleri oynamaya başlamışlardır. 2009 yılında Tiana filminin yayınlanması ile Disney'in postmodern dönemi başlamıştır. Bu dönemde toplumsal cinsiyet, özgürlük gibi konular feminizm bakış açısından ele alınmaya başlamıştır (Bostan, 2018). Canlandırma filmlerinde farklı kadın temsillerine rastlanmıştır: aktif kadın, saldırgan kadın, çalışan kadın, dövüşçü kadın, bağımsız kadın, egemen kadın arketipleri izleyiciye sunulmuştur. Canlandırma filmlerinde kadın temsilleri bu özelliklere sahip olmakla beraber erkek karakterlerle yarışacak kadar eşit şekilde tasarlanmaya başlamıştır. Bu dönemin hala devam ettiği bilinmektedir. Araştırmaya tabi tutulan kadın karakterlerinin de bu paradigmaya dahil edildiği

düşünülmektedir. Örneklem olarak seçilen filmlerde kadın karakterlerinin muhafazakar cinsiyet rollerinin anlayışına ters olarak oldukça aktif, güçlü, kararlı şekilde tasarlandıkları öğrenilmiştir. Bu filmlerde mevcut olan kadın karakterleri ister çocuk yaşta olsun, ister yetişkin yaşta olsun lider konumundadırlar. Sözelimi, Grinch filminde Cindy-Lou isimli kız çocuğu kararlı, lider ve en önemlisi teknik zekaya sahip olan bir kız olarak tasarlanmıştır. Toplumsal cinsiyet roller açısından bakıldığında, Cindy-Lou stereotipleri kıran ama aynı zaman annesinin işini kolaylaştırmak isteyen, yumuşak kalpli biri olarak gösterilmiştir. Cindy-Lou karakteri üzerinden kız çocuklarına profesyonel ve kararlı olmanın önemi anlatılmaya çalışılmıştır. Ralph ve İnternet filminde Vaneloppe ve Cindy-Lou karakterleri arasında ortak noktalar bulunmuştur. Vaneloppe Cindy-Lou gibi daha çocuk yaşta olmasına rağmen kararlı ve cesur bir kızdır. Ait olduğu oyunda en profesyonel araba yarışçısıdır. Sweet Forsage oyununun hep aynı kurallara göre yürüdüğünden sıkılan Vaneloppe, daha tehlikeli ve kuralların geçerli olmadığı Slaughter Race oyununu tercih etmiştir. Bu davranış, kendi isteklerini öğrenmeyi ve amaca ulaşmak için kararlı olmak gerektiği düşüncesini desteklemektedir. Ancak Vaneloppe'un tüm bu özelliklerine rağmen bir sahnede erkek karakter olan Ralph tarafından kurtarıldığı unutulmamalıdır. Böylece, postmodern canlandırma filmlerinde de “kurtarıcı erkek” mitinin hala güçlü olduğunu görmek mümkündür.

Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili filminde Ericka ve Frankenstein'in kuzeni birbirine zıt şekilde gösterilmiştir. Ericka kısa saçlı, atletik, daha çok erkeklerle uygun geminin kaptanlığı mesleğini yapan bir kadındır. Frankenstein'in kuzeni ise fiziksel olarak çok çekici, sexy ve şık görünmesine rağmen Dracula'nın ilgisini çekememiştir. Ancak, aynı zaman ikisinin de ortak tarafı vardır: Frankenstein'in kuzeni Dracula'yı ilk gördüğünde direk randevüde buluşma teklifinde bulunur, Ericka ise Dracula'yı beğenmemesine rağmen onu yok etmek için güzel bir fırsat olarak randevü davetini kabul eder. Böylece, kız çocuklarına kadın-erkek ilişkilerinde kadının aktif olabileceği düşüncesi aktarılmaktadır. Ericka ilk başta Dracula'yı öldürmek istediğine rağmen filmin sonuna doğru onu ölümden kurtarır. Bu sahnede (bkz. Şekil 12) de Ericka kendini çok güçlü ve cesur kadın olarak göstermiştir. Ericka “kurtarıcı kadın” arketipini temsil etmiştir. Buna ek olarak, Ludmila, Elastigirl, Zabava ve Evelyne'in cesaretle yanı sıra dövüşmeyi bilen ve dolayısıyla kendi kendini savunabilen kadınlar olarak gösterilmiştir.

Araştırmaya dahil edilen filmlerde “çalışan kadın” arketipine sıkça başvurulmuştur. Sözelimi, Ferdinand filminde bir kadın karakterinin polis olarak görev yaptığı gösterilmiştir. Filmde polis karakterini kadın olarak tasarlanması kadının zor görevlerde başarılı olabileceğini göstermek amacıyla yapıldığı düşünülmektedir. Ralph ve İnternet filminde çavuş Calhoon asker olarak görev yapan güçlü bir kadındır. İnanılmaz Aile 2 filminde de Helen (Elastigirl) olağanüstü süperkahramanlık işi ile uğraşan biri şeklinde tasarlanmıştır. aynı filmde olumsuz karakter Evelyne büyük şirkette en son teknolojik yenilikleri icat eden mühendis olarak ele alınmıştır. Aynı şekilde, Böceklerin Gizli Hayatı filminde kraliçe Margueritte kraliyetini yöneten ve böylece görevini yapan bir dişi karakter olarak gösterilmiştir. Coco filminde Abuelita ailece çalıştırdıkları ayakkabı atölyesinin yönetimini gerçekleştiren kadındır.

Ruslan ve Ludmila filminde prenses Ludmila babasının onu tanımadığı biriyle evlendirmesine karşı çıkarak sarayından kaçır. Bu, onun mecburi evliliğe karşı olduğunu ve sarayından kaçarak toplumda benimsenen kanaatlere karşı çıktığını gösterir. Sonuçta, Ludmila Ruslan ile arasındaki statü eşitsizliğine bakmadan onun evlilik teklifini kabul eder. Böceklerin gizli hayatı filminde kovanın kraliçesi Margueritte yüksek statüsüne rağmen kovanın vatandaşları tarafından sevilen kraliçe “yabancı” olarak gelen sıradan bir kriket Dominique'ye aşık olur. Kraliçe bu davranışı ile kadın-erkek ilişkisinde statünün önemli olmadığını göstermiştir.

Ericka ve Frankenstein'in kuzeni karakterleri kadın-erkek ilişkisinde aktif, kararlı ve ısrarcı birileri olarak tasarlanmışlardır. Ayrıca, dişi rakun karakteri de duygularını belirtmekten çekinmeyen biri olarak tasarlanmıştır. Bu karakterlerin davranışları üzerinden kadının beğendiği erkeğe ilk adım atabileceği düşüncesi desteklenmektedir.

Takma adı Elastigirl olan Helen Parr evde iyi bir anne ve eş, dışarıda süper kahraman olarak görev yapan modern başarılı kadın imajını temsil etmektedir. O, üç çocuğun annesi ve ev işleriyle uğraşan sıradan bir kadın olmakla yanı sıra görevinde tehlikeli düşmanlara karşı çıkan ve onlarla mücadele edebilecek kadar cesur ve güçlü süper kahraman olarak tasarlanmıştır. Helen, eşi ve süperkahraman olan Bob (Mr. Incredible) ile süperkahraman programının kapatılmasından sonra “normal” işte çalışıp aile geçimi görevini üstlenmeye hazır olduğunu bildirir. Bu davranış Helen'in “erkeğin aile geçimi için sorumlu” olduğu düşüncesine karşı olarak bu görevi kendince üstlenebileceğini gösterir. Helen erkeğin ailede baş

rölünü oynaması gerektiği kannatine karşı çıkararak, kadının dışarıda çalışabileceği düşüncesini desteklemiştir.

Coco filminde Abuelita ve İmelda, Yeni Nesil filminde Mai ve İnanılmaz Aile 2 filminde Evelyne araştırmaya dahil edilen filmlerden en saldırgan karakterlerdir. Abuelita, “ailesinin reisi”, uzlaşmayı kabul etmeyen, otoriter bir kadındır. Abuelita Rivera ailesine ait ayakkabı atölyesinde görev yapar ve tüm aile üyelerinin bu işle ilgilenmesini teşvik eder. Abuelita’nın damadı dahil herkes atölyede çalışır. Torunu Miguel de pazarda insanların ayakkabılarını temizleme işiyle uğraşır. Rivera ailesinde Abuelita’nın anne annesi İmelda’nın müzisyen olan eşi tarafından bırakıldığına inanılır. Bundan dolayı, müzik tamamen katı yasak altındadır. Abuelita bu geleneği devam ettirmek için torunu Miguel’in müzik ile uğraşmasını engellemek için gitarını kırar. Otoriter olan bu karakter ancak Miguel’in argumanlarının doğru olduğunu görünce müziğe karşı yasağı kaldırır. İmelda ise Ölüler Diyarı’nda lider konumundadır. İmelda kinci, güçlü, kararlı, soğuk kanlı ve inatçı bir kadındır. Merhum akrabaların lideridir ve tüm kararları kendince verir. Bu iki karakter filmde anaerki düzeni temsil ederek erkekleri egemenliği altında tutmayı başarmışlardır.

Yeni nesil filminde Mai babası tarafından terk edilen ve dolayısıyla içe kapalı bir kızdır. Babasının vefatından sonra içindeki güçsüzlüğü ve babasına olan ihtiyacı gizlemek için saçlarını kendince keserek saldırgan davranışları sergilemeye başlar. Böylece, “güçlü kız” imajını edinmek ister. Okulda başka bir kız öğrencinin liderliğini yapan grup tarafından sürekli incitilir. Project 77 isimli robot ile arkadaş olduktan sonra kendini daha güvenilir hisseder ve robotun gücünü kendini incitenlere karşı kullanır. Mai’yin örneğinde kadın karakterinin ne kadar güçlü olsa da yine de erkek karakterin (bu filmde erkek karakter yerinde Project 77) yardımına ihtiyaç duyduğu gösterilmiştir. Filmin sonuna doğru saldırgan davranışları sergileyen kız annesiyle barışır ve eski düşman olarak gördüğü çocuklarla arkadaş olur. Böylece, Mai içindeki dişiliğinden vaz geçmek yerine onu kabul ettikten sonra kendisiyle barışmış olur.

Araştırmaya dahil edilen bu filmlerde kadın karakterlerinin özgür ve güçlü gösterildiklerine rağmen onların amaçlarına ulaşma yolunda mutlaka bir erkek karakterinin yardımına ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Dolayısıyla, kadın karakterlerinin tamamen özgür ve bağımsız olarak tasarlandıkları söylenemez. Bununla birlikte, kadın karakterlerinin zeki, güçlü, kararlı olarak gösterilmeleri kız izleyicilere olumlu bir mesajı ulaştırmaktadır. Aynı şekilde kadın karakterleri kendilerini savunmayı, farklı meslekleri edinmeyi, risk etmeyi öğretmektedirler.

Kadın karakterlerinin feminist mücadelenin söyleminde merkezi konumda olan “anaerki” kavramı örneklem olarak seçilen filmlerde kimi zaman saldırgan kadın arketipi üzerinden sunulmuştur. Kadın karakterlerin şiddeti uyguladıklarında haklı gösterilmeleri de kadın ve erkek karakterleri arasında eşitliğin olmadığını belirtisidir. Toplumsal cinsiyet tartışması cinsiyetler arasında eşitlik ilkesine dayanmasına rağmen filmlerde kadın karakterlerinin egemen konumunda oldukları gösterilmiştir. Demek, bu filmlerde cinsiyet eşitliği konusu kadınların erkekler üzerinde kurdukları egemenlik anlayışına dayanmaktadır. Bu görünüş, toplumsal cinsiyet kavramının ilkelerine ters gelmektedir. Kadın karakterleri daha çok erkeksi şekilde tasarlanarak gösterilmiştir. Böylece, toplumsal cinsiyet konusunun aşırı radikal şekilde ele alındığından bahsedilebilir. Bundan dolayı, çocuk izleyicilerin bu tür filmleri ebeveynleri ile beraber izlemeleri önerilmektedir.

Etik Beyan

“Canlandırma Filmlerinde Toplumsal Cinsiyet Açısından Kadın Temsillerine Yönelik Bir Çözümleme” başlıklı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel kurallara, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir.

KAYNAKÇA

- ADADAĞ, Ö. ve YILDIZCAN, C. (2011). *Küreselleşme ve Demokrasi Küreselleşmenin Farklı Yüzleri*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- ALTINTUĞ, M. (2013). Türk Halk Oyunları'nda Dansçı ve Oyun Etkileşiminin Ürünü Olan Naraların Göstergibilimsel Yaklaşımla İncelenmesi. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6, 131-149.
- AVCIOĞLU, G. Ş. (2011). *Küresel Bilgi Teknolojileri ve Toplumsal Değerler (birinci Baskı)*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- BAYRAKCI, M. (2013). Sosyal Öğrenme Kuramı ve Eğitimde Uygulanması. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (14), 198-210.
- BOİVİN, J. (2017). *Animation and the National Ethos: the American Dream, Socialist Realism, and Russian émigrés in France*. Doktora Tezi.
- BOLAY, H. S. (2002). *Küreselleşme ve Milli Kültürler*. Siyasi, Ekonomik ve Kültürel Boyutlarıyla Küreselleşme. İstanbul: Ufuk Kitapları da Yayıncılık.
- BOSTAN, A.D. (2018). *Disney Animasyonlarında Toplumsal Cinsiyet: Prenseslik Anlatılarının Göstergibilimsel Çözümlemesi*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo TV ve Sinema Anabilim Dalı Sinema Bilim Dalı, İstanbul.
- DOLGANINA, V. V. (2018). *Formirovaniye Nравstvennih Sennostei Doşkolnikov Posredstvom Sovremennoi Multiplikazii*. Psikologičeskoye blagopolučiye sovremennogo čeloveka. Ekaterinburg.
- ERDOĞAN, İ. (2006). Kimlik Sorunu: Kendini Sevmeyenin Kimliğindeki Kendi Olmayan Kendi. *Demokrasi Platformu - Üç Aylık Fikir - Kültür - Sanat ve Araştırma Dergisi*, 2(5),1-14
- EŞİTTİ, Ş. (2016). "Anadoluda Kültür ve İletişim: Geçmiş, Günümüz ve Gelecek" Uluslararası Sempozyumu. "*Kültürel Mücadele Alanı Olarak Çizgi Filmler: Cailou ve Pepee İsimli Çizgi Filmlerin Karşılaştırılması*" isimli bildiri. Karadeniz.
- GÖKÇEARSLAN, A. (2010a). Batı Kökenli Çizgi Filmlerde ırkçı, kapitalist ve ayrımcı ideolojik söylem. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 5(4),365-373.
- GÖKÇEARSLAN, A. (2010b). The Effect of Cartoon Movies on Children's Gender Development. *Procedia Social Behavior Sciences* 2(2010), 5202-5207.
- HELD, R. M. (2001). *Dismantling A Myth: A Critical Analysis of Disney's Mulan in Relationship to Structures Common to Animated Disney Films*. Master Thesis, Central Missouri State University Department of Communication. (1406499)
- İÇLİ, G. (2017). Toplumsal Cinsiyet Politikaları ve Küreselleşme. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (30), 133-144.
- KALAYCI, N. (2015). Toplumsal Cinsiyet Eşitlik Açısından Bir Çizgi Film Çözümlemesi: Pepee. *Eğitim ve Bilim*, 40(177), 243-270.
- KARYMBAEVA, C. (2014). *Cinsel Kimlik İnşasına İlişkin İmgelerin Analizi: 'Hatsukoi Limited', 'Kore Ga Watashi No Goshujin-Sama', ve 'Yosuga No Sora' Japon Animasyon Filmleri Örneğinde*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi, Bişkek.
- OKTAY, H. T. (2011). *Televizyon Dizilerinin Milli ve Manevi Değerleri Açısından Değerlendirilmesi: Aşk-I Memnu Dizisi*. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu Uzmanlık Tezi.
- ÖZGÖKBEL BİLİS, P. (2014). Rol Modelleri ve Toplumsal Değerler Açısından "Uçaklar" Adlı Animasyon Filmi Üzerine Bir İnceleme. *Selçuk İletişim Dergisi*, 8(3), 201-227.
- RİFAT, M. (1996). *Göstergibiliminin Kitabı*. İkinci Baskı. İstanbul: Düzlem Yayınları.
- RİFAT, M. (2009). *Göstergibilimin ABC'si (üçüncü Baskı)*. İstanbul: Say Yayınları.

- SAMANCI, Ö. (2004). *Animasyonun Ölenemez Yükselişi*. (Birinci Baskı). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- SAYIN, Ö. (2014). *Göstergebilim ve Sosyoloji* (Birinci Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- SÖNMEZ, Ö. (2012). *Soyutlamacı Resmin Okunmasına Göstergebilimsel Bir Yaklaşım*. Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, Isparta: Mayıs-Haziran.
- TAŞ ALİCENAP, Ç. (2015). Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması. *TÜBAR*, 37, 11-26.
- TAYLAN, H. H. ve ARKLAN, Ü. (2008). Medya Vv Kültür: Kültürün Medya Aracılığıyla Küreselleşmesi. *Sosyal Bilimler Dergisi X*(1), 85-97.
- TEMİZKAN, M. ve ATASOY, A. (2016). Söz Varlığının Gelişimi Açısından Çizgi Filmler Üzerine Bir Değerlendirme (Trt Çocuk ve Minika Çocuk Örneği). *Milli Eğitim Dergisi*, 45 (210), 577-599.
- TEMİZYÜREK, F. ve ACAR, Ü. (2014). Çizgi Filmlerdeki Subliminal Mesajların Çocuklar Üzerindeki Etkisi. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi*, 3 (3), 25-39.
- UZOĞLU BAYÇU, S. Ve ULUYAĞCI, C. (2005). *İletişim Dergisi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınları.
- YAYLAGÜL, L. ve KORKMAZ, N. (2008). *Medya Popüler Kültür ve İdeoloji* (1. Baskı). Ankara: Dipnot Yayınları.
- YILDIZ, P. (2007). *Görsel Göstergebilimsel Eleştiri Kuramları Bağlamında Film Sahnelere Yaklaşım ve Ülkemizden Seçilen İki Örnek İle Analiz Çalışması*. Hacettepe Üniversitesi.
- YILMAZ, E. (2008). "Sinema ve İdeoloji İlişkileri Üzerine", *Sinema – İdeoloji – Politika*. Ankara: Orient Yayıncılık.
- ZOR, İ. ve BULUT, S. (2020). Toplumsal Cinsiyet Kavramına Animasyon Filmleriyle Bakmak: Buz Devri, Shrek ve Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı Örnekleri. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi*, 11 (1), 58-69.