T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
FİLM TASARIMI ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

ERİK ERİKSON'UN GELİŞİM KURAMI VE 2000 SONRASI ANİMASYON SİNEMASINDA ERGEN KARAKTERLERİN TEMSİLİ

Hazırlayan
Yağmur Türkan ÇETİNKAYA

Danışman
Doç. Dr. Sabire SOYTOK

İzmir / 2025

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum *"Erik Erikson'un Gelişim Kuramı ve 2000 Sonrası Animasyon Sinemasında Ergen Karakterlerin Temsili"* adlı çalışmamın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

……/……/……

Yağmur Türkan ÇETİNKAYA

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün ...../...../..... tarih ve ..... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre Film Tasarımı Anasanat Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Yağmur Türkan Çetinkaya'nın "Erik Erikson'un Gelişim Kuramı ve 2000 Sonrası Animasyon Sinemasında Ergen Karakterlerin Temsili" konulu tezini incelemiş ve aday …...../...../..... tarihinde saat ..... 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayandığı anasanat dalları jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin ..... olduğuna oy..... ile karar verilmiştir.

BAŞKAN

ÜYE ÜYE

ÖZET

İnsanoğlunun görüntüye bir devinim kazandırma arzusu günümüzde birçok sanatın öncüsü olmuştur. Sinema ve animasyon sanatları bu arzunun sonucunda meydana gelmiş ve günümüzün en önemli sanat disiplinlerinden ve eğlence araçlarından birisi haline gelmiştir. Ancak 2000'li yıllara gelindiğinde hızla gelişen teknoloji sayesinde animasyon filmler sadece çocuklar için değil; ergenlik ve gençlik dönemindeki bireylerin de ilgisini çekebilecek psikolojik temaların işlendiği üretimlere de yer vermeye başlamıştır. Bu filmler, psikolojik temelli araştırmaların ve analizlerin önünü açmış ve filmlerin ana karakterleri üzerinden kültürel ve kimliksel farklılıkları tespit etme olanağı sunmuştur.

Bu tez çalışması içerisinde 2000 yılı sonrasında animasyon film üreten Amerika Birleşik Devletleri (Hollywood) ve Avrupa'daki öncü animasyon stüdyolarının (Disney, Pixar, DreamWorks, Blue Sky, Illumination, Laika; Aardman Animations, Cartoon Saloon, Les Armateurs, nWave Pictures vb.) ürettiği animasyon filmler, teknik, tematik, temsiliyet ve karakter psikolojilerine yaklaşımları çerçevesinde analiz edilmiştir. Buradan yola çıkılarak film anlatısının en önemli unsurlarından biri olan ana karakterlerin yaşı, cinsiyeti, kültürleri, ideolojileri ve kimliksel dönüşümleri iki önemli film üretim merkezi olan Avrupa ve Amerika'daki animasyon stüdyolarının arasındaki farklar ortaya koyulmuştur.

Tez çalışmamız iki üretim merkezi arasındaki eserlerin analizini yaparken kavramsal olarak Erik Erikson'un "Psikososyal Gelişim Kuramı" içindeki ergenlik evresini ele alarak, ergenlik döneminde kimlik inşası ve kimlik krizi gibi sorunlarla uğraşan bireylerin animasyon filmlerde nasıl yansıtıldığını ve bu yansımaların ülkeye, kültüre, sınıfsal duruma, ideolojiye veya cinsiyete göre nasıl farklılıklar gösterdiğini, bu farklılıkların sadece hikayesel anlamda değil; aynı zamanda animasyon yapım tekniklerine de yansıdığını gözler önüne sermiş ve buradan bilimsel bir analiz yapabilmek adına veriler sunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kimlik Krizi, Ergenlik, Animasyon Sineması, Erikson, Avrupa Animasyonu, Amerikan Animasyonu

ABSTRACT

The human desire to bring motion to visual forms has been a precursor to many art forms throughout history. Cinema and animation emerged as a result of this desire, eventually becoming some of the most significant artistic disciplines and forms of entertainment today. For many years, animated films primarily captivated children and contributed to the development of their imagination. However, by the 2000s, rapid advancements in technology allowed animated films to evolve beyond children's entertainment, incorporating psychological themes that also appeal to adolescents and young adults. These films have opened new avenues for psychological research and analysis, providing opportunities to explore cultural and identity-related differences through their main characters.

This thesis analyzes animated films produced after 2000 by leading animation studios in the United States (Hollywood) and Europe—such as Disney, Pixar, DreamWorks, Blue Sky, Illumination, Laika, Aardman Animations, Cartoon Saloon, Les Armateurs, nWave Pictures, and others—through the lenses of technique, theme, representation, and character psychology. Building on this foundation, the study examines how core elements of film narratives—namely, the age, gender, culture, ideology, and identity transformations of protagonists—differ between these two major centers of animation production.

In exploring the comparative analysis of these works, the study employs Erik Erikson's theory of psychosocial development, with particular focus on the adolescence stage. It investigates how characters grappling with identity formation and crisis are portrayed in animated films, and how these portrayals vary depending on country, culture, social class, ideology, or gender. Moreover, the research highlights how these thematic and psychological differences are reflected not only in narrative structure but also in the animation techniques themselves, offering a foundation for scientific inquiry and critical evaluation.

Keywords: Identity Crisis, Adolescence, Animated Cinema, Erikson, European Animation, American Animation

ÖNSÖZ

Her insan kim olduğunu, hayatının hangi yöne gideceğini, istekleri doğrultusunda yaşayıp yaşamadığını hayatı boyunca en az bir kere sorgulamıştır. Ben de 17-18 yaşlarında küçük bir kızken bu sorgulamalarla boğuşmuş ve kendimi içsel çatışmaların ortasında buluvermiştim. Yaşadığım bu çatışmaları çözebilmek için öncelikle okuduğum okulu değiştirmem gerekmişti. İkinci üniversitem olarak Dokuz Eylül Güzel Sanatlar Fakültesi'ne başladığım gün, hayatımın dönüm noktası oldu. İlk defa ne olmak ve ne yapmak istediğimden emin olmuştum. Lisans eğitimim sırasında yaptığım okumalar esnasında Erik Erikson ve onun "kimlik karmaşası" kavramıyla karşılaştığımda seneler önce yaşadığım bocalamanın da adı böylelikle konulmuş oldu. Her bireyin kimlik karmaşasıyla karşılaştığını ve herkesin bu kriz döneminden farklı bir şekilde çıktığını öğrendim. Erikson okumalarıma devam ettiğimde sürekli tez konumun da bu kavram olması gerektiğini düşünmüştüm. Kavramı okuduğum bölümle ilişkilendirerek, animasyon filmlerdeki ergen karakterlerin bu krizlerden nasıl çıktığını araştırmak benim için kişisel bir zevk oldu aynı zamanda.

Yüksek lisans ders dönemim sona erip danışman hocamı öğrendiğimde de aynı mutluluğu yaşadım. Çünkü çok sevdiğim Doç. Dr. Sabire Soytok hocamın lisans hayatım boyunca da üzerimde emeği çok büyüktür. İlk akademik makalemin yayımlanışında da, yazımında da her daim yanımda olup, sonsuz bilgisiyle beni hep aydınlatmıştır. Tez dönemim de onun bilgisi, pozitif enerjisi, yol göstericiliği sayesinde çok keyifli geçti. O olmasaydı, işin içinden asla çıkamazdım. En başta varlığı için kendisine çok teşekkür ediyorum.

Ve sanırım en büyük teşekkürlerden birini de eşim ve yol arkadaşım Zahid Çetinkaya'ya etmem gerekir. Yalnızca tez dönemim için değil, tüm hayatım boyunca yanımda olduğun, kahrımı çektiğin, düşmek üzere olduğumda kaldırdığın, her daim destekçim olduğun, benimle birlikte sabahlayıp tüm sürecin manevi yükünü omuzladığın ve en önemlisi de bugün olduğum kişi olmamı sağladığın için sonsuz teşekkür ederim.

Elbette canım annem Gülay Yılmaz ve abim Mertcan Caner, her zaman arkamda olup, bana güç verdiğiniz için teşekkür ederim. İyi ki varsınız, varlığınız en büyük motivasyon kaynağım.

Son olarak canım babam Hayrettin Caner, umarım gökyüzünden beni izliyor ve gurur duyuyorsundur. Zorla resim çizdirdiğin o küçük kız büyüdü ve tam da olmasını düşlediğin yolda, her zaman senin varlığını kalbinde hissederek atıyor her adımını. Tam da senin istediğin gibi, aynı disiplinle çalışmaya ve hayatın her anından keyif almaya devam ediyor. İyi ki benim babamdın, bana kattığın her şey için teşekkür ederim.

Yağmur Türkan Çetinkaya

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ ii

TUTANAK iii

ÖZET… iv

ABSTRACT v

ÖNSÖZ vi

İÇİNDEKİLER viii

GÖRSELLER LİSTESİ xii

TABLOLAR LİSTESİ xv

GİRİŞ **1**

1.BÖLÜM

ANİMASYON FİLM YAPIM TEKNİKLERİ VE ANİMASYON SİNEMASI

1.1. Erken Dönemde Animasyon Film… 7

1.2. Animasyon Film Öncüleri ve İlk Filmler 20

1.3. Animasyon Film Yapım Teknikleri 40

1.3.1. Geleneksel Animasyon Teknikleri 40

1.3.1.1. Cell Animasyon 41

1.3.1.2. Rotoskop 42

1.3.1.3. El Çizimi Animasyon 43

1.3.2. Bilgisayar Destekli Animasyon 44

1.3.2.1. 2 Boyutlu (2D) Animasyon 45

1.3.2.2. 3 Boyutlu (3D) Animasyon 46

1.3.3. Stop-Motion Animasyon 47

1.3.3.1. Cut-Out Animasyon 47

1.3.3.2. Kil Animasyon 48

1.3.3.3. Kukla Animasyonu 49

1.3.3.4. Pixilation 50

1.3.3.5. Kum Animasyonu 51

1.3.3.6. Kolaj Animasyonu 52

2.BÖLÜM

2000 YILI SONRASI AMERİKA VE AVRUPA ANİMASYON STÜDYOLARINDA ÜRETİLEN ANİMASYON FİLMLER

2.1. Amerikan Animasyon Stüdyoları 56

2.1.1. Walt Disney Animation Studios 58

2.1.2. Pixar Animation Studios 66

2.1.3. DreamWorks Animation 73

2.1.4. Blue Sky Studios 86

2.1.5. Illumination Entertainment 90

2.1.6. Laika Studios 95

2.2. Avrupa Animasyon Stüdyoları 103

2.2.1. Aardman Animations.....106

2.2.2. Cartoon Saloon..... 111

2.2.3. Les Armateurs.....115

2.2.4. nWave Pictures..... 118

2.2.5. Xilam Animation..... .122

2.3. Amerika ve Avrupa Animasyon Stüdyolarının Benzerlik ve Farklılıkları..... 127

3.BÖLÜM

ERİK ERİKSON'UN GELİŞİM KURAMI BAĞLAMINDA ANİMASYON FİLMLERİNDE KİMLİK KRİZİ VE TEMSİLLERİ

3.1. Kimlik Nedir?.....130

3.2. Kimlik ile İlişkili Kavramlar..... 132

3.2.1. Sosyolojide Kimlik..... 137

3.2.2. Psikolojide Kimlik..... 138

3.2.3. Felsefede Kimlik.....140

3.2.4. Sosyal Psikolojide Kimlik..... 141

3.2.5. Antropolojide Kimlik 141

3.3. Kimlik İnşası 142

3.4. Erik Erikson'un Psikososyal Gelişim Kuramı.....147

3.4.1. Temel Güvene Karşı Güvensizlik (0-1 Yaş) 149

3.4.2. Özerkliğe Karşı Utanç, Şüphe (1-3 Yaş).....150

3.4.3. Girişimciliğe Karşı Suçluluk Duygusu (3-6 Yaş).....151

3.4.4. Çalışkanlığa Karşı Aşağılık Duygusu (7-11 Yaş) 152

3.4.5. Kimlik Kazanmaya Karşı Rol Karmaşası (11-17 Yaş) 153

3.4.6. Yakınlığa Karşı Yalıtılmışlık (17-30 Yaş) 155

3.4.7. Üretkenliğe Karşı Durgunluk (30-60 Yaş) 156

3.4.8. Bütünlüğe Karşı Umutsuzluk (60+ Yaş) 157

3.5. Erikson'a Göre Ergenlik ve Animasyon Filmlerdeki Ergen Karakterlerde Kimlik Krizi Analizi..... 158

3.5.1. Turning Red (2022, ABD) Filminde Kimlik Krizi….....166

3.5.2. Encanto (2021, ABD) Filminde Kimlik Krizi 171

3.5.3. Coraline (2009, ABD) Filminde Kimlik Krizi.....175

3.5.4. How To Train Your Dragon (2010, ABD) Filminde Kimlik Krizi… 178

3.5.5. The Breadwinner (2017, İrlanda) Filminde Kimlik Krizi… 182

3.5.6. The Boy Who Wanted To Be A Bear (2002, Fransa) Filminde Kimlik Krizi… 187

3.5.7. The Son of Bigfoot (2017, Belçika) Filminde Kimlik Krizi… 192

SONUÇ..... 196

KAYNAKÇA 207

ÖZGEÇMİŞ

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1 Altamira Mağarası'ndaki sekiz ayaklı domuz çizimi.....8

Görsel 2 Lascaux Mağarası'ndaki hayvan çizimleri.....9

Görsel 3 III. Baqet'in mezarından alınmış bir Mısır mezar odası duvar resmi.....10

Görsel 4 Leonardo da Vinci - Vitruvius Adamı (1492).....10

Görsel 5 Camera Obscura çizimi (Karanlık Oda).....13

Görsel 6 Magic Lantern (Büyülü Fener) çizimi.....14

Görsel 7 Thaumatrope 14

Görsel 8 Eadweard Muybridge tarafından yapılmış bir Phenakistoscope diski 15

Görsel 9 Phenakistoskop diskleri.....16

Görsel 10 Zoetrope 16

Görsel 11 Flipbook 17

Görsel 12 1879 yılına ait bir Praxinoscope.....18

Görsel 13 1890 yılına ait, sıcak hava ile çalışan bir Praxinoscope.....18

Görsel 14 Eadweard Muybridge'in dört nala koşan at çekimleri 19

Görsel 15 Louis Poyet'e ait bir gravür: Reynaud'un 1892'de Optik Tiyatrosu'nda sergilediği gösteri.....20

Görsel 16 Matches: An Appeal (yön. Cooper) 22

Görsel 17 Humorous Phases of Funny Faces (yön. Blackton) 23

Görsel 18 Fantasmagorie (yön. Cohl).....24

Görsel 19 En Route (yön. Cohl) 25

Görsel 20 Gertie the Dinosaur (yön. McCay)..... 27

Görsel 21 Koko the Clown (1924)..... 31

Görsel 22 Betty Boop (1932)..... 31

Görsel 23 Popeye (1929) 31

Görsel 24 Felix the Cat (1919) 32

Görsel 25 Felix in Hollywood (1923) filminde Felix ve Chaplin 33

Görsel 26 Orkestra şefi sahnesinin anahtar kareleri 41

Görsel 27 Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937) (yön. David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen) 42

Görsel 28 A Scanner Darkly (2006) (yön. Richard Linklater) 43

Görsel 29 The Street (1976) (yön. Caroline Leaf)..... 44

Görsel 30 The Flintstones (1960) (yön. William Hanna, Joseph Barbera)..... 46

Görsel 31 Toy Story (1995) (yön. John Lasseter) 47

Görsel 32 The Adventures of Prince Ahmed (1926) (yön. Lotte Reiniger) 48

Görsel 33 Chicken Run (2000) (yön. Nick Park, Peter Lord) 49

Görsel 34 The Beautiful Leukanida (1912) (yön. Wladyslaw Starewicz)..... 50

Görsel 35 Neighbours (1952) (yön. Norman McLaren)..... 51

Görsel 36 The Owl Who Married a Goose (1974) (yön. Caroline Leaf) 52

Görsel 37 Frank Film (1973) (yön. Caroline Mouris, Frank Mouris) 53

Görsel 38 Turning Red film afişi.....166

Görsel 39 Encanto film afişi.....171

Görsel 40 Coraline film afişi 174

Görsel 41 How To Train Your Dragon film afişi 178

Görsel 42 The Breadwinner film afişi 181

Görsel 43 The Boy Who Wanted To Be A Bear film afişi.....186

Görsel 44 The Son of Bigfoot film afişi 191

Görsel 45. Amerika merkezli animasyon stüdyolarında karakterlerin yaş oranı……..197

Görsel 46. Avrupa merkezli animasyon stüdyolarında karakterlerin yaş oranı……198

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1 2000 Sonrası Çekilen Disney Animasyon Filmleri. 61

Tablo 2 2000 Sonrası Çekilen Pixar Animasyon Filmleri 67

Tablo 3 2000 Sonrası Çekilen DreamWorks Animasyon Filmleri. 75

Tablo 4 2000 Sonrası Çekilen Blue Sky Studios Animasyon Filmleri…. 87

Tablo 5 2000 Sonrası Çekilen Illumination Entertainment Animasyon Filmleri 91

Tablo 6 2000 Sonrası Çekilen Laika Studios Animasyon Filmleri 96

Tablo 7 2000 sonrası animasyon filmleriyle 6 Amerikan animasyon stüdyosunun karşılaştırılması.....99

Tablo 8 2000 sonrası çekilen Aardman Animations animasyon filmleri. 107

Tablo 9 2000 sonrası çekilen Cartoon Saloon animasyon filmleri 112

Tablo 10 2000 sonrası çekilen Les Armateurs animasyon filmleri 115

Tablo 11 2000 sonrası çekilen nWave Pictures animasyon filmleri.....119

Tablo 12 2000 sonrası çekilen Xilam Animation animasyon filmleri.....123

Tablo 13 2000 sonrası animasyon filmleriyle 5 Avrupa animasyon stüdyosunun karşılaştırılması. 124

Tablo 14 Erik Erikson'un Psikososyal Gelişim Evreleri ve Kimlik Duygusu 148

GİRİŞ

Ergenlik, çocukluktan çıkışın ve yetişkinliğe doğru geçişin yapıldığı bir dönemdir. Kimlik gelişiminin en çatışmalarla dolu ve kararsızlıkların en fazla yaşandığı bu dönemde genç bireyler, fizyolojik ve psikolojik değişim ve dönüşümlere uyum sağlamakta zorlanırken kim olduklarını da sorgulamaya başlamaktadırlar. Ergenlik dönemindeki bireyler, çocukluğun aksine toplumla daha fazla etkileşim halindedir. Duygu ve düşüncelerindeki ani değişimler ile birlikte bireyleşme sürecinde kendilerini kimlik karmaşası içerisinde bulabilmektedirler. Kimlik ve öznellik karmaşası en temel anlamıyla "Ben kimim?" sorusuna verilen tutarsız cevaplardan doğmaktadır. Kimlik karmaşası kavramını psikiyatri diline kazandıran Erik Erikson[1], bireyin kimlik gelişimini hayat boyu devam edecek bir şekilde ele almış ve sekiz evrede incelediği bu aşamalarını "Psikososyal Gelişim Aşamaları" adı altında kuramlaştırmıştır. Erik Erikson, kuramında beşinci evreye denk gelen ergenlik dönemini "Kimlik Kazanmaya Karşı Kimlik Karmaşası" çatışmasıyla açıklamaktadır. Geniş kitlelerce kabul görmüş olan bu kuram ve kimlik karmaşası kavramı birçok animasyon film içerisinde genç ergen karakterlerin psikolojik durumunda yansımasını bulmuştur. Fakat bu kimlik krizi süreci ve bunun çözümlenişi, her bireyde farklılık göstermektedir. Erikson'un çevreye ve topluma verdiği önem de bunun göstergesidir. Çünkü bireylerin ait oldukları topluluğun kültürü, sahip oldukları ailelerin ideolojik görüşleri, yaşadıkları coğrafyanın yaşam koşulları, dil, din ve ırk gibi sosyokültürel özellikleri farklılık göstermektedir. Bu farklılıklar da animasyon filmlerde kendilerini net bir şekilde gösterebilmektedir.

Sinema ve animasyon gibi sanat dalları da anlatıları içerisinde ergen karakterlere yer vererek, kimlik kavramı ve ergenlik dönemi üzerine verimli bir araştırma zemini sunmaktadır. Animasyon filmler, görsel anlatı estetiği, alegorik hikaye anlatımı, karakter tasarımlarındaki sınırsızlık, kendine has bir gerçeklik ortamı sunma

[1] 20. yüzyılın en etkili psikanalistlerinden biri olan Erik Erikson, 1902'de Almanya'nın Frankfurt şehrinde doğdu. Viyana Psikanalitik Enstitüsü'nde psikanalitik eğitimi alarak 1936'da Yale Üniversitesi'ndeki psikiyatri bölümünün bir parçası olan İnsan İlişkileri Enstitüsü'ne katıldı. Erikson, emekliliğine kadar Harvard Üniversitesi'nde uzun yıllar ders vermiş, çocuk gelişimi ve psikanaliz alanında birçok akademik çalışma yürütmüştür. Ölümünden sonra adını taşıyan Erikson Institute (Erikson Enstitüsü), özellikle çocuk eğitimi ve gelişimi alanlarında çalışmalar yapan bir kuruluştur.

gibi özellikleri nedeniyle ergen karakterlere ve onların içsel ikilemlerine sıklıkla yer vererek, farklı temsiliyet biçimleri ortaya koymaktadır. Özellikle 2000 yılı sonrasında teknolojinin hızla gelişimi, animasyon filmlerin de kullanılan tekniklerini geliştirmiş ve animasyon film yalnızca çocuklara ait bir eğlence aracından çıkarak ergenlik ve gençlik dönemindeki bireylerin içsel motivasyonlarını etkileyen hikayelerle daha katmanlı bir hale gelmiştir. Ancak bu katmanlı hale gelen anlatılar, Avrupa animasyon sinemasında ve Amerika animasyon sinemasında gerek filmlerin teknikleri gerekse de hikaye anlatım biçimlerinde çeşitli farklılıklar meydana getirmektedir. Çünkü iki farklı kültür, toplumsal roller ve hayata bakış açıları karakterlerin özelliklerine de yansımaktadır. Bu farklılıklar aynı zamanda filmlerin tekniklerinin de çeşitlilik göstermesine neden olmaktadır.

Bu tez çalışması, özellikle 2000 yılı sonrasında çekilen animasyon film yapımlarında ergen karakterler ve onların kimlik krizi süreçlerine odaklanarak detaylı bir analiz oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu analizler ile birlikte Amerikan ve Avrupa animasyon sinemasına önemli katkılar sunan stüdyoların üretimleri incelenecek, bu iki farklı lokasyondaki eserlerin Erik Erikson'un kuramındaki ergenlik ve kimlik krizi temaları çerçevesinde nasıl farklılaştığı belirlenmeye çalışılacaktır.

Birinci bölüm içerisinde hareket yanılsaması oluşturmanın dolayısıyla animasyonun kökeninden günümüze kadar kısa bir tarih sunulacaktır. Hareketsiz görüntü ve çizimlere devinim kazandırmanın tarihsel gelişimi, hareket yanılsaması yaratan ilk optik oyuncaklardan, ışığın yansıması prensibine dayanan Camera Obscura gibi birçok teknik ve sistem incelenerek, günümüz animasyon ve sinema teknolojilerinin sahip olduğu temel mekanizmalar ve tekniklere giden yol aydınlatılmaya çalışılacaktır. Ardından animasyon filmin öncüleri ve kullandıkları teknikler incelenecek, ilk animasyonlardan sesli filmlere, ilk uzun metrajlı animasyonlardan günümüz 3D animasyonlarına kadar olan süreç, tarihsel ve teknik gelişmeler ile birlikte değerlendirilecek, animasyon film yapımında kullanılan önemli teknikler, film örnekleri ile birlikte listelenecektir. Bölümün nihai amacı yalnızca tarihsel bir süreç aktarmakla kalmayıp, aynı zamanda teknik ve estetik açılardan da analiz edilerek günümüz animasyonlarının biçimsel ve tematik imkanlarını kavramak

açısından zemin oluşturmaktır. Tez içerisinde bu bölümde geçen tüm filmlerin okuyucu tarafından izlenebilmesi ve daha iyi anlaşılabilmesi için QR Kod uygulaması da yapılmıştır. İzleyebilmek için filmlere ait dipnotlar aracılığıyla QR kodları telefonunuza okutmanız gerekmektedir.

İkinci bölüm içerisinde Amerikan animasyon stüdyoları arasından seçilen 6 büyük stüdyo (Disney, Pixar, DreamWorks, Blue Sky, Illumination, Laika) ve Avrupa animasyon stüdyoları arasından seçilen 5 stüdyo (Aardman, Cartoon Saloon, Les Armateurs, nWave Pictures, Xilam) ele alınacak, bu stüdyolar tarafından 2000 yılı sonrasında çekilen tüm animasyon filmler teknik, estetik, tematik, karakter yaşı ve cinsiyeti gibi belirli başlıklar altında incelenecektir. Bu inceleme sonucunda elde edilen bilgiler ve veriler ışığında stüdyoların benzerlikleri ve farklılıkları, ergen karakterlere ve kimlik kavramına olan yaklaşımları analiz edilecek ve bu farklılıkların nelerden dolayı olduğu, filmlerde kullanılan tekniklerin neden tercih edildiği, ergenlik dönemini hangi temalar çerçevesinde işledikleri gibi sorulara yanıt bulunacaktır.

Üçüncü bölüm içerisinde öncelikle tez çalışmamızın kavramsal dayanağını oluşturan kimlik ve kimlik inşa süreci açıklanmaya çalışılacaktır. Kimlik türleri ve farklı disiplinlerin (sosyoloji, felsefe, psikoloji vb.) kimlik kavramına yaklaşımı ele alınacaktır. Freud, Jung, Adler ve Erikson'un kimlik inşa sürecine olan bakış açıları incelenerek tezimizin ana kavramı olan kimlik karmaşasının daha iyi anlaşılabilmesi sağlanmaya çalışılacaktır. Sonrasında Erikson'un psikososyal gelişim kuramı içerisinde yer alan aşamalar genişletilecek ve bu aşamalarda bireyin karşılaşmış olduğu çatışmalar belirlenecek, bu çatışmalar sonucunda doğacak olan kimlik karmaşası kavramı da daha geniş bir şekilde ele alınacaktır. Ardından kimlik karmaşası kavramının özellikle animasyon filmlerdeki ergen karakterler üzerinde nasıl bir temsiliyet gösterdiği değerlendirilecek ve seçilen örnek filmler üzerinden bu temsiller daha detaylı bir şekilde analiz edilmeye çalışılacaktır.

Çalışmanın kapsamı doğrultusunda seçilen 2022 yılı yapımı Disney ve Pixar ortaklığında gerçekleşen yönetmen koltuğunda Domee Shi'nin oturduğu *Turning Red* (Kırmızı), 2021 yılında Disney tarafından yapımı gerçekleşen ve Byron Howard ve

Jared Bush'ın yönettiği *Encanto* (Enkanto: Sihirli Dünya), 2009 yılında Laika tarafından yapılan ve Henry Selick'in yönettiği *Coraline* (Koralin ve Gizli Dünya), 2010 yılında DreamWorks tarafından yapılan ve Chris Sanders ile Dean DeBlois'in yönettiği *How to Train Your Dragon* (Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?), 2017 yılında Cartoon Saloon tarafından yapılan ve Nora Twomey'inin yönettiği *The Breadwinner* (Pervane), 2002 yılında Les Armateurs tarafından yapılan Jannik Hastrup'un yönettiği *The Boy Who Wanted to Be a Bear* (Ayı Olmak İsteyen Çocuk) ve 2017 yılında nWave tarafından yapılan ve Jeremy Degruson ile Ben Stassen'in yönettiği *The Son of Bigfoot* (Kocaayak ve Oğlu) filmleri kimlik krizi kavramı ve ergenlik dönemi bağlamında betimsel analiz yöntemiyle incelenecektir. Çalışma, yalnızca 2000 yılı sonrasında çekilen ve başrollerinde ergenlik döneminde olup kimlik krizi yaşayan karakterlerin yer aldığı, Amerika ve Avrupa merkezli uzun metraj animasyon filmlerine odaklanmış; televizyon dizileri, reklamlar ve kısa filmler bu analize dahil edilmemiştir. Çalışma içerisinde yalnızca Amerika ve Avrupa (İrlanda, Fransa, Belçika) merkezli filmler yer almış, burada da bir sınırlamaya gidilmek zorunda kalınmıştır. Asya ve Orta Doğu uzun metrajlı filmler ve animeler konunun çepherini çok fazla genişleteceği düşünülerek kapsam dışı bırakılmıştır.

Bu filmlerin seçilme sebebi ise Erik Erikson'un kimlik gelişimi sürecinde bireysel faktörlerden çok, çevresel ve toplumsal faktörlerin etkisini vurgulamasıdır. Seçtiğimiz filmlerdeki karakterler, ergenlik döneminde kimlik karmaşası yaşamakta ve farklı kültürlere, farklı etnik kökenlere sahiplerdir. Örneğin, *"Turning Red"* filminin karakteri Mei Lee, Çinli bir genç kız olup Kanada'da yaşamaktadır, *"Encanto"* filminin karakteri Mirabel, Latin ve Güney Amerika kültürünün özelliklerini göstermektedir, *"How to Train Your Dragon"* filminin karakteri Hiccup Viking'tir, *"The Breadwinner"* filminin karakteri Parvana, Afganistan'da Taliban baskısı altında yaşayan genç bir kızdır, *"The Boy Who Wanted to Be a Bear"* filminin karakteri Küçük Ayı, İnuit kültürüne sahiptir ve Artktika'nın kutuplarında yaşayan bir çocuktur. Bu örnekler, farklı kültürel coğrafyalarda yaşayan karakterlerin ergenlik dönemlerine odaklanırken, farklı stüdyoların da bu döneme nasıl yaklaştıklarını, hangi teknikler kullandıklarını örnekleyebilmemiz açısından önemlidir.

Filmler incelenirken ana tema ve kimlik krizinin anlatıda nasıl işlendiği, Erik Erikson'un kuramında ve çalışmalarında vurguladığı hangi süreçlerin karakterlerde nasıl yansıtıldığı, karakterlerin ergenlik döneminden nasıl etkilendikleri, nasıl bir dönüşüm geçirdikleri, filmlerde kullanılan tekniklerin (2D, 3D, stop-motion) ve tercih edilen estetik özelliklerin anlatıma olan etkisi, karakterin ailesiyle ve ait olduğu toplulukla olan ilişkisi ve kimlik arayışı sürecinin nasıl yaşandığı gibi temel bazı başlıklar dikkate alınacaktır.

Çalışmanın sonuç kısmında ise incelenen yedi film üzerinden şu sorulara yanıt aranacaktır:

- Ergen karakterler animasyon filmlerde nasıl temsil edilmektedir?
- Erik Erikson'un vurguladığı süreçler ve kimlik krizi animasyon filmlerde hangi metaforlar üzerinden görselleştirilmektedir?
- Amerikan ve Avrupa animasyon stüdyolarının bu temaları işleyişinde ne tür farklılıklar ve benzerlikler bulunmaktadır?
- Filmlerin üretiminde kullanılan teknik ve estetik tercihler (2D, 3D, stop-motion gibi) bu temsillere göre değişiklik göstermekte midir?
- Farklı kültürlerdeki karakter temsilleri aynı süreçlerden geçmekte midir?

Bu soruların yanıtlarına göre elde edilen bulgular karşılaştırılarak analiz edilecek, ergenlik dönemindeki karakterlere stüdyoların yaklaşımları arasındaki benzerlik ve farklılıklar saptanmaya çalışılacaktır.

1. BÖLÜM

ANİMASYON FİLM YAPIM TEKNİKLERİ VE ANİMASYON SİNEMASI

1. BÖLÜM

ANİMASYON FİLM YAPIM TEKNİKLERİ VE ANİMASYON SİNEMASI

1.1. Erken Dönemde Animasyon Film

Latince "canlandırmak, hayat vermek" anlamına gelen "animare" kelimesinden türetilen animation/animasyon kavramı kısaca "canlandırmak" anlamına gelmektedir (etymonline.com, Nisan, 2025).[2] "…Anlam olarak animasyon, hareketsiz çizgi ve şekil benzeri unsurlara hareket yanılsaması katılmak suretiyle hareket ettikleri hissiyatını uyandıran tasarımlar olarak tanımlanmaktadır" (Wells'den akt. Kaya, 2021: 45). Türkçe'de de ilk anlamı olan "canlandırma" kelimesi ile kullanılan animasyon kavramı "gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür. Canlandırma sinemasıysa, bu görüntülerin belirli bir senaryo çerçevesinde sinema dili kullanılarak bir araya getirilmesidir" (Hünerli, 2005: 69.) Hareketsiz görüntülere çeşitli teknikler ve aygıtlarla hareketliymiş izlenimi verilmesi, sinemanın başlangıcından çok önce gerçekleşmiş ve günümüz fotoğraf ve sinema sanatına da öncülük etmiştir.

Animasyon, günümüzde sinema tarihi içerisinde yalnızca bir tür olarak anılsa da, teknik ve estetik bir sanat olarak tarihi oldukça eski zamanlara dayanmaktadır. Görüntüye hareket yanılsaması yaratmak üzerine yapılan birçok deneysel girişimden günümüz dijital bilgisayar ortamında üretilen animasyon filmlere kadar uzanan bu süreç içerisinde teknolojinin gelişim aşamalarını, anlatı biçimlerindeki değişim ve dönüşümleri, görsel estetiğin çeşitliliklerini görebilmek mümkündür. Alan Cholodenko (1991), *"The Illusion of Life: Essays on Animation"* isimli kitabında animasyonu bir film biçimi olarak düşünmenin büyük ölçüde ihmalkarlık olacağını hatta günümüz sinemasının ortaya çıkışının animasyon filmler sayesinde olduğunu belirtmektedir. 1895 yılında sinemaya atılan ilk adımlar, geçmişteki optik oyuncaklar, selüloit üzerine yapılan çalışmalar, projektörlerin gelişimi gibi bazı tekniklerin gelişimiyle doğrudan ilişkilidir. Sabit görüntüye hareket illüzyonu katmak üzerine geliştirilen tüm bu teknikler ve aygıtlar sonucunda çıkan bilgi Cholodenko'ya göre, sinemanın

[2] 1500'lü yıllarda "hayat verme eylemi" anlamına gelen "animatio" artık kullanılmayan bir anlamdır.

animasyonun üvey çocuğu olarak düşünülebileceğidir (1991: 9-10). Sinematografik görüntünün doğuşu ve günümüz sinemasının varlığı, görsel algının temel prensiplerine dayalı bir gelişim süreci ve teknolojik buluşlar ile birlikte mümkün olmuştur. Hareketin görsel bir yanılsama olarak yeniden üretilmesi, beraberinde optik aygıtların ve benzer sistemlerin geliştirilmesine zemin hazırlamış, zamanla görüntülerin mekanik bir şekilde kaydedilip tekrardan oynatılmasına imkan sağlamıştır.

Günümüz animasyon film tarihine ve yapım tekniklerine geçmeden önce erken dönem ilkel insanların oluşturmaya çalıştığı devinimli mağara çizimlerine göz atmak gerekmektedir. Mağara duvarlarından itibaren başlayan hareketli görüntü yaratma arzusu sonucunda phenakistoscope, zoetrope, flip book gibi optik aygıtların gelişimi ile birlikte animasyonun temel prensipleri oluşturulmaya başlanmıştır.

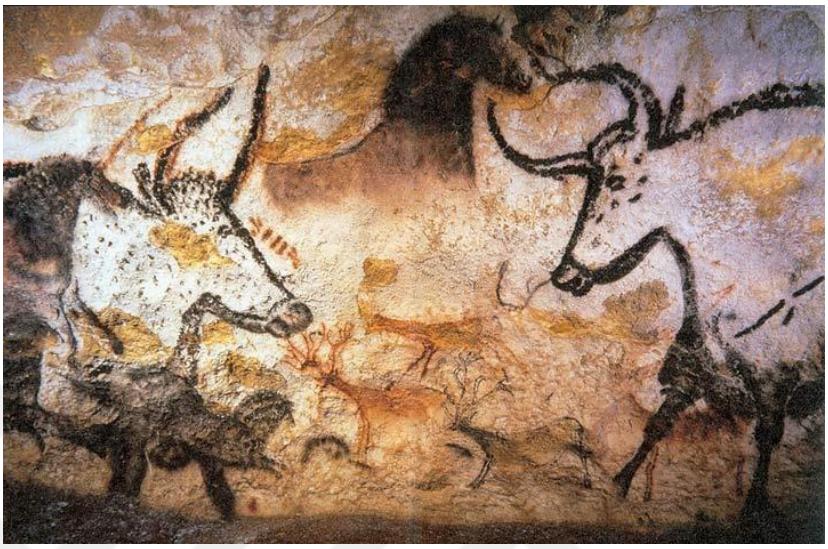
Günümüzden 3000 yıl önce Neanderthal insanın av maceralarını mağara duvarlarına çizdiği görülmektedir. Ancak sadece hayvan çizimlerinin avlanma eylemini tam olarak anlatmada yeterli görmediğinden olacak ki, devinimleri resmedebilmek için dört ayak yerine sekiz ayak çizimi gibi aktarımlarla bu hareket, canlandırılmaya çalışılmıştır (Madsen'den akt. Hünerli, 2005: 5).



Görsel 1. Altamira Mağarası'ndaki sekiz ayaklı domuz çizimi (wikipedia.org, 2025)

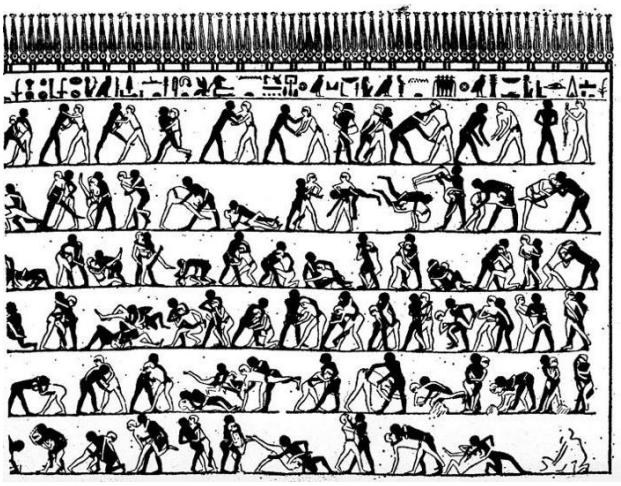
İspanya'daki Altamira Mağarası'nda bulunan bu sekiz ayaklı domuz çizimine benzer şekilde "Fransa'da Lascaux Mağarasında Ren geyikleri ve atların devinimleri,

birbirine karışmış gibi görünen ayak ve bacak çizimleri ile devinimli gösterilmeye çalışılmıştır" (Turani'den akt. Hünerli, 2005: 5).

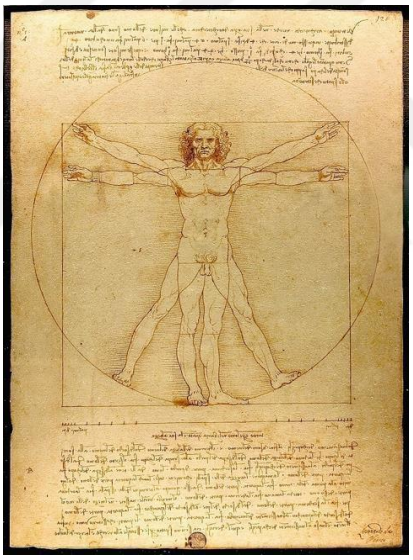


Görsel 2. Lascaux Mağarası'ndaki hayvan çizimleri (wikipedia.org, 2025)

Eski çağlardaki insanların devinimi resmetme çabaları Yunan ve Roma döneminde de devam etmiştir. Achilleus ve Hektor arasındaki mitolojik sahnenin resmedilişi bir savaş kalkanında kenar süsü olarak çizgi romana benzer bir şekilde aktarılmıştır. Ortaçağ döneminde ise dini motif ve sahneler el yazmalarında devinimli görseller olarak kullanılmıştır. Devinimli görsel çalışmaları, Mısır duvar süslemelerinde de devam etmiştir. Tarihsel süreç içerisinde Leonardo da Vinci'nin insan hareketlerini yansıttığı taslak çizim en bilinen örneklerin başında gelmektedir (Hünerli, 2005: 6). Tarih boyunca devinimli görsel üretebilmek, hareketsiz nesne ve çizimlere hareket izlenimi katabilmek için çok sayıda oyuncak ve aygıt tasarlanmıştır.



Görsel 3. III. Baqet'in mezarından alınmış bir Mısır mezar odası duvar resmi (MÖ. 2000) (wikipedia.org, 2025)



Görsel 4. Leonardo da Vinci – Vitruvius Adamı (1492) (wikipedia.org, 2025)

Erken Dönem Hareketli Görüntü Aygıtları ve Teknikleri

Animasyon profesörü olan Vibeke Sorensen animasyonu "hareketin sanatı ve hareket halindeki sanattır" diye tanımlamaktadır (Kallen, 2015: 4). Animasyonda kullanılan malzemeler ister mürekkep, kalem, boya, kil, kukla ister bilgisayar, yazılım, uygulama veya diğer teknik araçlar olsun, en önemli unsur hareket oluşturmaktır.

Bu hareketler ise kare kare çizilerek, kare kare fotoğraflanarak ya da bilgisayar ortamında üretilerek oluşturulur. Bir saniye içerisinde kullanılan karelerin sayısı da yine

hareketin hızı ile ilgilidir. Norman McLaren, animasyondaki karelerin önemini vurgularken animasyonun hareket eden çizimlerin sanatı olmadığını, çizilen hareketlerin sanatı olduğunu söyler. McLaren'a göre her kare arasında olanlar, karelerde olanlardan daha önemlidir ve bu nedenle animasyon, kareler arasındaki görünmez boşlukları manipüle etme sanatıdır (Solomon, 1987: 11). McLaren'ın her kare arasında olanlar diyerek bahsettiği durum ise animasyonun her tekniği için önem taşımaktadır. Örneğin bir stop-motion filmde kareler arasında modelin, kuklanın veya kullanılan malzeme her ne ise figürün hareketinin doğru konumlanması animasyondaki hareketin akışıyla doğrudan ilişkilidir. Veya geleneksel el çizimi animasyonda karakterin ya da figürlerin devamlılığı da aynı şekilde izleyicinin hareketi doğal bir şekilde algılaması açısından önemlidir.

Devinimli görseller üretme veya cansız nesnelere canlıymış izlenimi verme arzusu Nilgün Abisel'in (2003) de dediği gibi "bir noktada, görünen dünyanın aslına uygun hareketli kopyasını yaratma konusundaki istekle çakışmış"tır (2003: 13). Bu istek doğrultusunda gözün nasıl gördüğü ve görsel deneyimin işleyişi araştırılmıştır. Bu çalışmalardan en önemlisi İngiliz bilim insanı Peter Mark Roget'ın 1824'te yayımladığı *"Prensistence of Vision with Regard to Moving Objects"* (Görüntünün Sürekliliği ve Devinimli Nesnelere Bakış) adlı yayınıdır. Roget, çalışmasında görüntüde devinimin oluşabilmesi ve sürekliliğinin sağlanabilmesi için dört temel ilke sıralar:

> "1. Görüntünün izleyicinin yalnızca bir anda bir resim görmesine izin verecek biçimde gösterilmesi gereği;
> 2. Birçok görüntünün tek bir noktada ard arda ve hızla gösterildiğinde retinada izinin kalması ilkesi;
> 3. Gözde yanılsamayı sağlamak için gösterim sırasında retinada izin kalmasını sağlayacak hız;
> 4. Görüntünün sürekliliğini inandırıcı kılabilmek için büyük bir ışık kaynağı gereksinimi olarak belirlemiştir" (Hünerli, 2005: 10).

Hem Peter Mark Roget'ın öncesinde hem de sonrasında yapılan araştırmalar ile birlikte oluşan bilgi birikimi, gelişen teknoloji ile harmanlanarak birtakım aygıtlar ve optik oyuncaklar icat edilmiştir. Tarihi M.Ö. 4. yüzyıla kadar uzanan "Karanlık Oda" tüm bu oyuncakların başlangıcı olarak kabul edilir. 1640 yılında ise -günümüzdeki projeksiyon makinesi gibi- çizimleri duvara yansıtmaya yönelik kullanılan "Büyülü

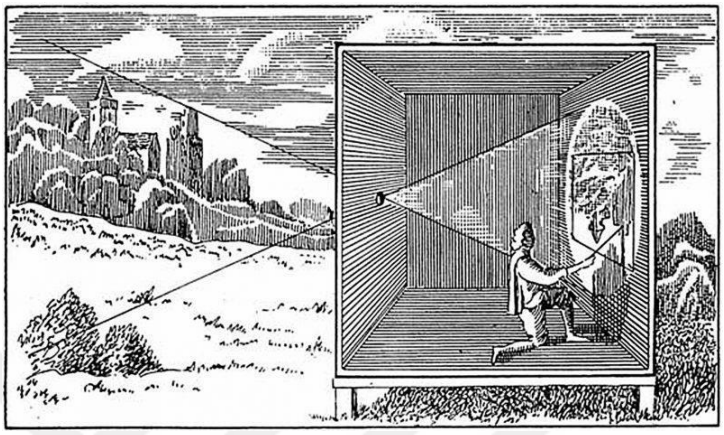
Fener" Athonasius Kircher tarafından kullanılmıştır (Williams, 2001: 12). Roget'ın yayınından hemen sonra 1825 yılında tescil edilen Thaumatrope, 1832'de Phénakistiscope, 1834'te Zoetrope, 1868'de Flipbook, 1877'de Praxinoscope gibi optik oyuncaklar ve teknikler kullanılmış, 1870'li yılların sonlarında Eadweard Muybridge hareket fotoğrafçılığı alanında öncülük etmiş, 1880'li yılların sonlarında ise Emile Reynaud, "Optik Tiyatro" adı verilen hareketli resim sistemini kullanarak bir adım öteye taşımıştır.

Karanlık Oda/Kutu

Camera obscura ya da karanlık oda/kutu adı ile bilinen bu aygıt, günümüzde kullanılan fotoğraf makinesinin başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Karanlık odanın çalışma prensibi optik bir ışık illüzyonuna dayanır. Karanlık odanın bir duvarında küçük bir delik bulunur. Bu deliğin içinden geçen güneş ışınları küçük deliğin bulunduğu duvarın tam karşısındaki duvara yansır. Bu yansıma, duvarda bir görüntü oluşturur (Beckerman, 2003: 7-8). Görüntülerin bir ışık kaynağı aracılığıyla duvara yansıtıldığı bu sistemden çok önce Platon da benzer bir optik algı anlayışı üzerinden, gerçekliğin yalnızca gölgeler yoluyla algılandığı bir evren tasvir etmiştir. Platon'un Mağara Alegorisi olarak bildiğimiz bu kavramda, dünyaya geldikleri günden beri karanlık bir mağarada zincire vurulmuş ve kımıldaması imkansız olan insanlardan bahsedilir. Yalnızca mağaranın duvarlarını gören bu tutsak insanlar, arkalarındaki mağaranın açık kısmını göremediklerinden dışarıda hareket eden nesne ve insanların kendisini değil, mağaranın duvarına yansıyan gölgelerini görebilmektedir (Platon, 2018: 231-232). Benzer biçimde, Karanlık Oda'da da ışığın küçük bir delikten geçerek, dış dünyanın doğrudan değil, tersine çevrilmiş bir temsilinin karanlık bir yüzeye yansıması söz konusudur.

Karanlık oda, dış dünyadaki gerçek görüntüyü odanın içerisine ters bir şekilde yansıtır. "Bu aygıtın ürettiği görüntü durağan değil hareketlidir. Karanlık kutunun önündeki nesne hareket ettiğinde, nesnenin karanlık kutuda ortaya çıkan görüntüsünde de aynı hareket görülür. Karanlık kutunun ürettiği görüntü, fotoğrafın tekniği ile durağan olarak resmedilmiştir" (Kılıç, 2012: 175). Karanlık odada üretilen görüntüler,

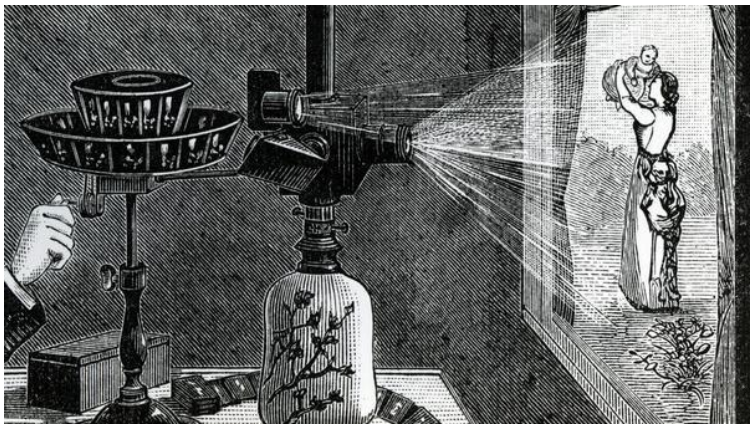
optik bir yansıma oldukları için kalıcı değillerdir. Aynı şekilde diğer optik aygıt ve oyuncaklar gibi cansız nesneleri canlandırmak için değil, sadece gerçek dünyayı yansıtmak için kullanılmıştır.



Görsel 5. Camera Obscura çizimi (karanlık oda) (german.utoronto.ca, 2025)

Büyülü Fener

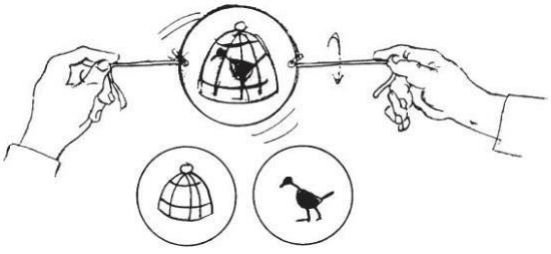
1600'lü yıllarda, mercekler ve ışıkların yansıması ile ilgili denemeler, Alman bir rahip olan Athanasius Kircher (1602-1680) tarafından tanıtılan optik bir alet ile devam etti. Kircher "Magic Lantern" (Büyülü Fener) adı verilen bu alet ile, yarı saydam bir materyal üzerine yaptığı çizimlerin arkasına bir ışık kaynağı ve önüne bir mercek yerleştirerek, çizimlerin gölgelerini bir duvara yansıttı. Büyülü Fener, günümüzde kullanılan projeksiyon makinelerinin ilk örneği olma özelliğini taşımaktadır (Beckerman, 2003: 7-8). Büyülü Fener'de üzerinde çizimlerin bulunduğu şeffaf tabakalar, dönen bir mekanizma içerisine ters bir şekilde yerleştirilir. Böylelikle mercekten yansıyan gölgeler Karanlık Oda'nın çalışma prensibinin aksine düz bir şekilde yansıtılmış olur. "Sihirli fener ile yatay bir şerit üzerine çizilmiş resimler, bir slayt makinesi gibi karanlık bir odada duvara yansıtılabilmekteydi. Yansıtma sırasında görüntü, mum ışığından dolayı titrediğinden açık olarak seçilememekte, ama görüntünün yansıtılması eylemi gerçekleşmekteydi" (Hünerli, 2005: 8). Bu yansıtma eylemi, kısa süre içerisinde bir panayır eğlencesine dönüştü ve yerel halk tarafından hayranlıkla karşılandı.



Görsel 6. Magic Lantern (Büyülü Fener) çizimi (tisch.nyu.edu, 2025)

Thaumatrope

Roget'ın birden fazla görüntünün art arda gösterildiğinde retinada izinin kalmasından bahsettiği ikinci ilkesindeki prensibe uygun olarak, hareketsiz görüntülere hareketliymiş izlenimi veren basit bir oyuncak olan Thaumatrope, Doktor John Ayrton Paris tarafından 1825 yılında keşfedilmiştir. Thaumatrope, her iki yüzünde farklı resimler bulunan ve büyük bir madeni parayı andıran, yanlarında da ipler bulunan bir diskten oluşmaktadır. Bu ipler çekilip disk hızlıca döndüğünde ise resimler üst üste binerek hareket yanılsaması meydana gelmektedir (Beckerman, 2003: 4-5). Thaumatrope'un bilinen en iyi örneği, kuş ve kafes çizimli olandır. Bu örnekte "diskin bir yanında bir kuş diğer yanında ise boş bir kafes çizilmişse, disk döndürüldüğünde kuş, kafesin içindeymiş izlenimi" (Laybourne'dan akt. Hünerli, 2005: 9) vermektedir. Diskin hızlıca dönmesiyle insan gözü, bu iki resim arasındaki farkı algılamadan iki görüntü sanki tek bir görüntüymüş gibi görünmektedir.



Görsel 7. Thaumatrope (Kaynak: Beckerman, 2003: 5)

Phénakistoscope

1832 yılında Belçikalı fizikçi Joseph Plateau tarafından icat edilen Phenakistoscope, birbirini takip eden görüntülerin olduğu bir disk ve kesiklerin olduğu bir başka diskten oluşmaktadır. Merkeze yerleştirilen ve bağımsız hareket edebilen bu diskler hizalandığında deliklerden yansıyan görüntüler kesintisiz bir hareket illüzyonu sağlamaktadır (Furniss, 2013: 126). Phenakistoscope'un düzgün çalışabilmesi, çizimlerin kesik kısımlara denk gelmesine bağlı olduğundan çizerler, bu aralıkların mesafesini gerektiği gibi ayarlamazsa, izleyici hareketi net bir şekilde algılayamamaktadır (Beckerman, 2003: 6-7). Phenakistoscope da bir eğlence aracı olarak izleyicilerin beğenisini toplamıştır. "İzleyiciler bir köpeğin koşmasını, bir atın atlayışını ya da akrobatın döner taklalarını bu aygıtlarla defalarca izleme olanağı buldular. Bu aygıtlar o kadar yaygınlaşmıştır ki, o dönemde Animatoscope'tan Zeotrope'a en az 109 çeşit aygıtın gerçekleştirildiği bilinmektedir" (Hünerli, 2005: 11). Phenakistoscope'un çalışma prensibi birçok farklı oyuncak ve aygıtın gelişimine katkı sunmuştur.



Görsel 8. Eadweard Muybridge tarafından yapılmış bir Phenakistoscope diski (wikipedia.org, 2025)



Görsel 9. Phenakistoskop diskleri (İstanbul Sinema Müzesi, 2025)

Zoetrope

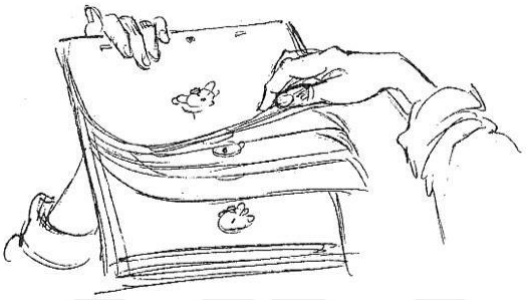
1834 yılında Zoetrope isimli optik oyuncağı icat eden William George Horner, "birden fazla izleyici için hareketli görüntüler yaratma girişiminde bulunan ilk kişidir" (Lord ve Sibley'den akt. Doğramacı: 2011: 14). Zoetrope, üstü açık bir silindirden oluşmaktadır. Bu silindirin içini saracak şekilde uzun bir şeridin üzerine çizilmiş görüntüler yer almaktadır. Hızlı bir şekilde döndürülen bu silindirin içine bakıldığında ise şeritteki çizim ve görüntüler hareket ediyormuş gibi algılanmaktadır (Furniss, 2013: 126-127). Birden fazla kişi aynı anda hareket illüzyonunu izleyebildiği için oldukça popüler bir oyuncak olmuştur.



Görsel 10. Zoetrope (İstanbul Sinema Müzesi, 2025)

Flipbook

Flipbook aslında bir kitapçık veya bir defterdir. 1868 yılında John Barnes Linet tarafından icat edilen, kineograph veya flick book olarak da bilinen flipbook, dairesel olan diğer optik oyuncakların aksine doğrusaldır (Furniss, 2013: 127). Defterin veya sayfaların bir kenarına hareket yanılsamasını sağlayacak çizimlerin yapılması ile oluşan flipbook'un sayfalarının hızlıca çevrilmesiyle çizilen görüntüler, hareket ediyormuş algısı yaratmaktadır (Williams, 2001: 14). Flipbook yapımının kolaylığı ve maliyetinin ucuzluğu sebebiyle popülerliğini günümüze kadar korumuştur.



Görsel 11. Flipbook (Williams, 2001: 14)

Praxinoscope

1877 yılında Emile Reynaud tarafından icat edilen Praxinoscope, Zoetrope'a oldukça benzer fakat ortasındaki boşluk yerine aynalar yerleştirilmiştir. Praxinoscope'ta da yine Zoetrope'ta olduğu gibi eşit aralıklarla yarıkların bulunduğu üstü açık bir silindir bulunmaktadır. Silindir döndürüldüğünde yarıklardan bakan izleyici, silindir içerisindeki görüntüleri ortada bulunan aynaların üzerinde hareketli bir şekilde izleyebilmektedir (Abisel, 2003: 17-18). Emile Reynaud birkaç sene sonra bu icadını geliştirerek, görüntülerin bir sahne üzerine yansıtılarak tiyatral bir şekilde izlenebilmesini sağlayan "Optik Tiyatro"sunu yaratmıştır (Furniss, 2013: 127).

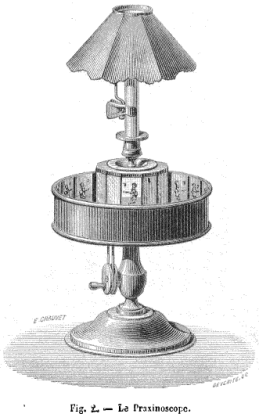


Fig. 2. — Le Praxinoscope.

Görsel 12. 1879 yılına ait bir Praxinoscope (wikipedia.org, 2025)

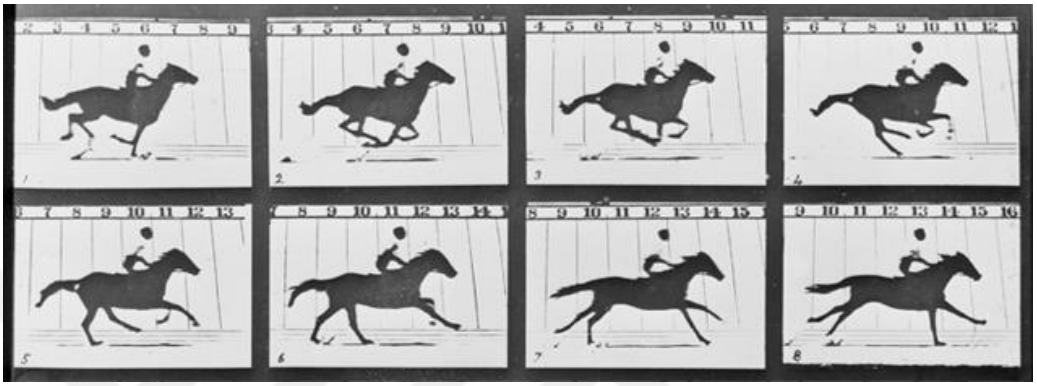


Görsel 13. 1890 yılına ait, sıcak hava ile çalışan bir Praxinoscope (İstanbul Sinema Müzesi, 2025)

Eadweard Muybridge

Eadweard Muybridge, her ne kadar tarihe geçmiş çok başarılı bir fotoğrafçı olarak anılsa da animasyonun temelini oluşturan bir buluşa da imza atmıştır. “1872 yılında Eadweard Muybridge hayvan ve insan hareketlerini fotoğraflarla hareket ediyormuş gibi göstermeyi başarmıştır” (Madsen’den akt. Hünerli, 2005: 11). 1880’li yıllarda dönemin önemli siyasilerinden biri olan Leland Stanford, Muybridge’den ilginç bir istekte bulunur. Aslında bu istek ikili arasındaki bir iddialaşmanın sonucunda ortaya çıkar. Stanford, bir at dört nala koşarken dört ayağının yerden kesilip kesilmediğini Muybridge’den fotoğraflayarak kanıtlamasını ister. Muybridge ise çekmeyi başardığı

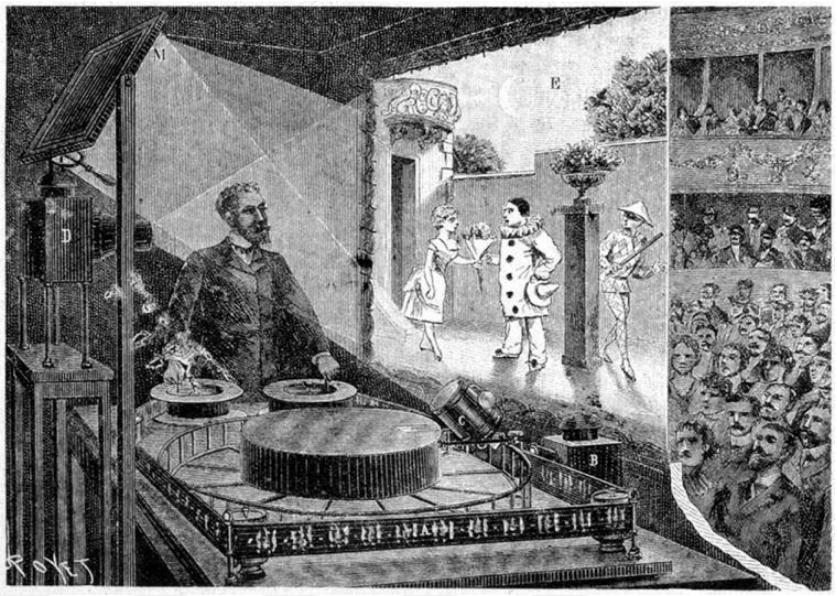
bir dizi fotoğraf ile bunu kanıtlamayı başarmıştır. “Muybridge yol kenarına fotoğraf makineleri dizmiş ve atın ayağı makinelere bağlı olan iplere değdikçe çekim yapmıştır. Çekimler arasında 1/25 saniye zaman geçmiş ve çekim hızı 1/500 saniye olmuştur. Sonuçta animasyonun temelinde yatan aşamalı hareket kavramını gösteren hareketsiz görüntüler ortaya çıkmıştır” (Furniss, 2013: 119-120).



Görsel 14. Eadweard Muybridge’in dört nala koşan at çekimleri (eadweardmuybridge.co.uk, 2025)

Emile Reynaud ve Optik Tiyatro

Fransız mucit Emile Reynaud, Praxinoscope’unu, 1880’lerin sonunda daha da geliştirerek birden çok kişinin izlemesine imkan sunan Optik Tiyatro isimli projeksiyon makinesini kullanarak ilk gösterilerini gerçekleştirmiştir. Her bir gösterisi için 15 dakikalık şeritler tasarlayan “Reynaud, 1892’den 1900’e kadar binlerce küçük gösteri gerçekleştirdi. En ünlü gösterisi, *Bir Kameranın Çevresinde* (1894; Autour d’une Cabine) adıyla, elle çizilmiş resimleri kullandığı gösteridir. Bu yönüyle de yaptığı çalışmalar için halka açık ilk canlandırma gösterileri denebilir” (Kılıç, 2012: 196). Optik Tiyatro isimli bu aygıtın özelliği devinimli görüntüleri bir ekran üzerine yansıtmaktır. Aygıt, elle çevrilen mekanizması, uzun şeritlerin kullanımına izin verebilen makarası, dişli delikleri ve hareketsiz bir ışık kaynağı sayesinde görüntüleri başarıyla karşıdaki yüzeye aktarmaktadır (Lord ve Sibley’den akt. Doğramacı, 2011: 23). Reynaud aynı zamanda “elle çizilmiş figürleri müzikle eş zamanlı bir biçimde oynatarak gösteriler yapmış ve bu çalışmalarıyla gösteri dünyasına yeni bir boyut katmıştır” (Hünerli, 2005: 12).



Görsel 15. Louis Poyet'e ait bir gravür: Reynaud'un 1892'de Optik Tiyatrosu'nda sergilediği gösteri (wikipedia.org, 2025)

Mağara resimlerinden, basit oyuncaklardan, hareketli görüntüyü yansıtan projeksiyon makinelerinden ve hareket illüzyonu yaratan 100'den fazla optik aygıttan da anlaşılacağı üzere canlandırma film tarihinin kökeni çok uzak bir geçmişe dayanmaktadır. Her teknolojik gelişme ve insanoğlunun devinimli görüntü yaratma arzusu, günümüzdeki animasyon stüdyolarının ve bağımsız animasyon sanatçılarının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır.

1.2. Animasyon Film Öncüleri ve İlk Filmler

Günümüzde animasyon filmler artık günlük hayatımızın her alanında karşılaşabildiğimiz, büyük animasyon stüdyolarında çok büyük ekiplerin yüksek bütçelerle her yıl düzenli olarak ürettiği bir sanat ve eğlence aracı haline gelmiştir. Ancak animasyon film sanatı günümüzdeki bu durumuna gelene kadar belli başlı evrelerden geçmiş ve zamanla gelişim göstermiştir. Kurgu dergisinin 2. cildinden alıntılayan Tezcan Balta (1990), canlandırma sinemasının tarihini dört evrede inceler:

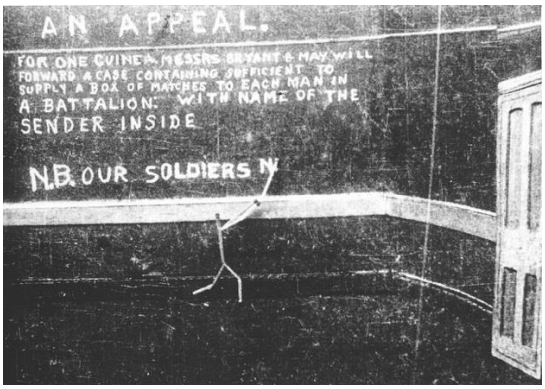
> "1. Başlangıçtaki büyücülük ve gözbağcılık dönemi,
> 2. 1920'lerde, çizgi filmin sinema endüstrisinin tecimsel eğlence araçlarından biri haline gelmesi,

> 3. 1930 ve 40'larda, canlandırma filminin uzun gösterimli (metrajlı) eğlenti filmi biçiminde dönüşmesine yol açan teknik gelişim dönemi,
> 4. İçinde bulunduğumuz ve canlandırma filminin, televizyon reklamından özel deneme ve eğitim filmlerine değin, hemen her alanda büyük ölçüde yaygınlaşması dönemi" (1990: 4).

Tarihteki ilk animasyon film bazı araştırmacılara göre Fransız çizer ve animasyon sanatçısı Emile Cohl'e ait *Fantasmagorie* (1908) filmiyken bazılarına göre ise James Stuart Blackton'ın çektiği *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) filmidir. Hünerli (2005), Amerikan Kongre Kütüphanesi'ndeki yayınlanmamış bir makalede ilk filmin adı bilinmeyen bir sanatçı tarafından 1900 yılında çekildiğinden bahseder. Edison'un şirketinde çalışan bu bilinmeyen sanatçı, filminde sigara içen bir adama hareket vermiştir (Hünerli, 2005: 13). Ancak tüm bu filmlerin dışında -tartışmalı bir konu olsa da-, Lenburg'un araştırmalarına göre "bu alandaki ilk yapımın; 1899 yılında İngiliz sanatçı Arthur Mellbourne Cooper'ın kibrit çöplerini hareket ettirerek yaptığı, kamu spotu olan, *"Matches: An Appeal"*[3] isimli çizgi film olduğunu görmekteyiz" (Lenburg'dan akt. Sansarcı, 2017: 23). Dünyanın ilk ticari animasyonu olarak da kabul edilen bu film, Londra'daki Bryant & May isimli kibrit firması için çekilmiş ve o dönemlerde Güney Afrika'da yaşanan savaştaki askerlere yardım amacıyla halkın kibrit satın alarak bağışta bulunabileceği bir reklam olarak tasarlanmıştır. Kameranın durdurulup yeniden başlatılarak bir bakıma hareketi değiştirilen kibrit çöplerinin kare kare fotoğraflanmasıyla oluşturulan bu film, stop-motion tekniğinin de en eski örneklerinden biri olarak bilinmektedir.

---

[3]



Görsel 16. Matches: An Appeal (yön. Cooper)

Canlandırma film sinemasının ilk filminin hangi film olduğu tartışmalı bir konu olsa da görülmektedir ki kısmen aynı tarihlerde birçok farklı çizer, çizdikleri görüntülerin nasıl hareketlendirileceği konusunda kafa yormaya, bu doğrultuda farklı teknikler deneyerek çalışmaya ve üretime başlamışlardır. Bu çizerlerden biri de karikatürist James Stuart Blackton'dır.

Blackton, mucit Thomas Edison'un hareketli görüntülerle deneyler yaptığını öğrenerek onunla bir röportaj yapar. Röportaj esnasında Blackton, Edison'un bazı eskizlerini çizer. Edison, Blackton'ın çizim hızından etkilenerek ondan bir dizi çizim yapmasını ister. Edison'un fotoğrafçılığı ve Blackton'ın çizimlerinin birleşimi ile animasyon film üretiminin temelleri atılmış olur (Williams, 2001: 15).

Blackton, 1900 yılında çektiği ve mizahi bir dille yaptığı eskizlerden oluşan *"The Enchanted Drawing"*[4] isimli filmiyle kıvrak zekasını ve yeteneklerini sergilemiş olur. Film, sürekliliği olan bir hareket olarak sayılmasa da animasyon filmlerin geleceği için doğru yönde atılan bir adım olur (Beckerman, 2003: 16). Blackton, birkaç film denemesi daha yapmıştır. Fakat bu filmlerin tamamı kare kare yapılmadığı için -her ne kadar kendinden sonraki animatörler için kullanılacak teknikler barındırsa da- bir ön-animasyon (proto-animasyon) olarak kabul edilir (Wells, 1998: 13). Sonrasında Blackton, 1906'da en önemli filmlerinden biri olan *"Humorous Phases of Funny*

4

Faces"[5] isimli, kara tahtaya beyaz tebeşirle yaptığı çizimlerden oluşan 3 dakikalık filmini izleyicilerle buluşturmuştur. Kare kare fotoğraflanarak oluşturulan bu filmde bir hikaye bulunmaz; sigara içen bir adam, kadının yüzüne dumanı üfler, bir palyaço ve bir köpek gibi farklı karakterlerin ufak hareketlendirilmesini izleriz. Tebeşirle çizilen çizimlerin yanı sıra cut-out (kesme) animasyon tekniği de palyaço karakterinde kullanılmıştır. Blackton, bu stop-motion tekniğinin yarattığı imkanların ve izleyiciye verdiği eğlencenin farkına vararak aynı tekniği 1907 yılında çektiği *"The Haunted Hotel"*[6] filminde de kullanır. Bu filmde de hem gerçek insanlar hem de çevrelerindeki cansız nesneler hareket halindedir. Böylelikle stop-motion tekniği canlı aksiyonla birleştirilir (Beckerman, 2003: 16). Blackton'ın yaptığı tüm filmler ve denediği teknikler, izleyicilerin animasyon filme olan ilgisinin artmasını sağlamış, başka çizer ve animatörler için de yeni denemelerin yolunu açmıştır.



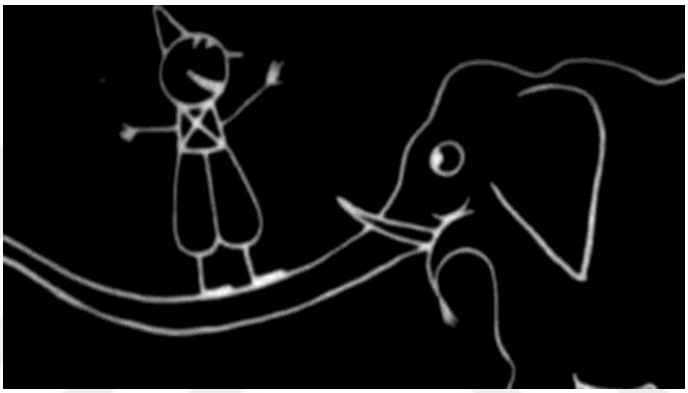
Görsel 17. Humorous Phases of Funny Faces (yön. Blackton)

Fransız çizer Emile Cohl, günümüz animasyon film yapım tekniklerine oldukça yaklaşmış, hareketin sürekliliğini sağlamaya ve animatörün varlığını hissettirmemeye gayret göstermiştir. Bu da onu günümüz animasyon sanatının öncüsü haline getirmiştir. Emile Cohl'ün animasyon sanatı ile tanışması, James Stuart Blackton'ın *"The Haunted*

5

6

Hotel" filminin Fransa'da gösterime girmesi sayesinde gerçekleşmiş, o dönemde film yapımcıları Blackton'ın tekniğini anlamak için kafa yormuşlar, bir söylentiye göre de nasıl yapıldığını çözen tek kişi Emile Cohl olmuştur. Emile Cohl, teknik süreci hızlıca kavrayarak birkaç ay içinde *"Fantasmagorie"*[7] isimli ilk filmini (1908) tamamlamıştır (Bendazzi, 2016: 32). Cohl'ün bu filmdeki tasarımları oldukça basit bir stilde tasarlanmıştır ve beyaz kağıt üzerine siyah mürekkeple çizimleri yapmış olsa da Blackton'ın siyah tahta tekniğine bir gönderme niteliğinde olması adına fotoğrafları negatif bastırarak film içerisinde kullanmıştır (Beckerman: 2003: 17-18).



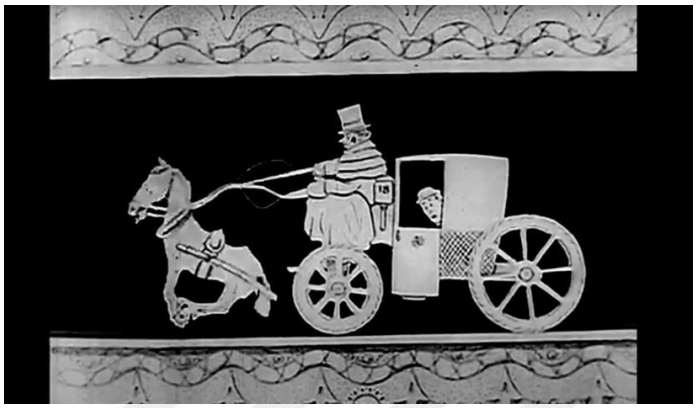
Görsel 18. Fantasmagorie (yön. Cohl)

Cohl, *Fantasmagorie* ve sonraki filmlerinde sadece çizim değil, birçok farklı tekniğin bir karışımını izleyicilere sunmuştur. Örneğin, kesilmiş kağıt figürler, bebekler, kibritler, fotoğraflar, kum ve kil gibi malzemeler kullanarak nesnelere hareket duygusu vermiştir (Neupert, 2011: 25-26). Aynı zamanda yeni numaralar öğrenip, deneyerek *"L'eventail Anime"*[8] (Canlandırılmış Yelpaze) filminde de görüldüğü gibi filmin üzerine elle boyamalar da yapmıştır (Bendazzi, 2016: 33). Kesilmiş kağıt figürleri kullanan "Emile Cohl, animasyon ve sinema sektörüne 'cut-out' adıyla müsemma, her kare için çizim yapmak yerine kağıt ve karton kullanarak oluşturulan karakterin her karede hareketlerinin değiştirilmesiyle oluşturulan film türünü kazandırmıştır. 1910

7

8

yılında oluşturduğu *En Route*[9] filmi, cut-out filmlerinin ilk örneklerindendir" (Kaya, 2021: 48).



Görsel 19. En Route (yön. Cohl)

Emile Cohl, çoğu filminde akıcı bir hikaye yerine, animasyonun sınırsız yaratıcı imkanlarından yararlanarak düşsel bir atmosfer yaratmıştır. Özellikle metamorfozları fazlasıyla kullanan Cohl, bir nesneyi başka bir nesneye dönüştürerek bilinç akışı tarzında filmler üretmiştir. Kare kare fotoğrafladığı çizim veya kartonları kullanarak bu dönüşümü akıcı bir süreklilik içerisinde çekerek tamamlamıştır. Aynı zamanda bu çekimleri gerçekleştirme tekniği zamanla animasyon film üretenler için bir örnek teşkil etmiştir. Cohl, kağıtlarını arkadan aydınlatılan bir sistem üzerine yerleştirmiş ve kamerayı kağıtların üzerinde dikey bir şekilde konumlandırmıştır. Her görüntüyü bu şekilde fotoğraflamış, kağıt üzerinde hakimiyetini de korumuştur (Neuper, 2011: 26). Böylelikle denilebilir ki Cohl, Blackton'ın animasyon tekniklerini ilerletmiş ve günümüz animasyon sinemasının oluşmasına zemin hazırlamıştır. Son olarak Emile Cohl'ün animasyon sanatına bir başka katkısı da çizgi roman karakterlerini animasyon filmlere uyarlaması olmuştur. "Cohl Amerika Birleşik Devletleri'ndeki çalışmalarında, George Mcmanus'un kahramanı Snookum'u canlandırarak, çizgi romandan canlandırma sinemasına yapılan ilk uyarlamayı gerçekleştirmiştir" (Hünerli, 2005: 16). Cohl'ün çizgi roman karakterini animasyona uyarlaması, pek çok kişi tarafından devam ettirilmiştir.

9

Bunun tersi ise *Felix the Cat* (Kedi Felix) karakteriyle gerçekleştirilmiştir. "Avustralyalı Pat Sullivan'ın canlandırma filmi için yarattığı Felix the Cat (Kedi Felix), 1917'de sinemada, 1923'te ise gazete ve dergilerde yerini almıştır" (Hünerli, 2005: 16). Felix the Cat hala çoğu medya araçlarında kendine yer bulmaktadır.

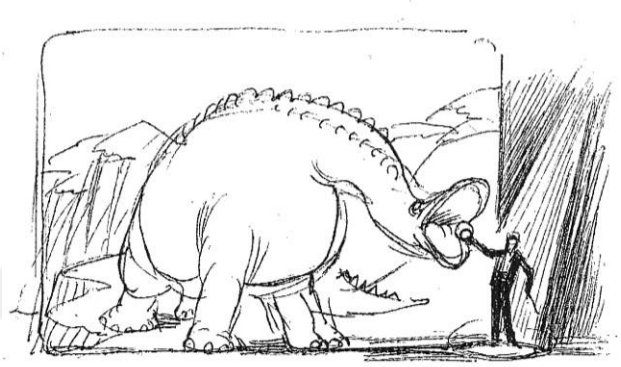
Fransa'da Emile Cohl animasyon çalışmalarına devam ederken Amerika'da gazetelerde karikatürist olarak çalışan Winsor McCay de çizimlerin hareketlendirilmesi tekniğini yeni yeni keşfediyordu (Beckerman: 2003: 18). Aynı zamanda bir vodvil sanatçısı olan McCay, gazeteye çizdiği bir çizgi roman serisindeki karakterlerinin yer aldığı *"Little Nemo in Slumberland"*[10] isimli ilk animasyon filmini 1911'de gerçekleştirmiştir. Küçük oğlunun eve getirdiği flip book'lardan ilham alarak Little Nemo'nun 4000 çizimini yapan McCay, izleyicilerden büyük ilgi görmüş ve animasyonu bir sanat olarak geliştirmeye çalışan ilk kişi olarak değerlendirilmiştir (Williams, 2001: 16). Böylelikle McCay, Amerikan animasyonunun klasik animasyon sanatçılarından ilki haline gelmiştir. Çizgi romanlarındaki çizgiler animasyonda basitleştirilmiş olsa bile zarifliklerinden bir şey kaybetmemişlerdir, hareketler yavaş ama akıcıdır (Bendazzi, 2016: 36). Tüm hareketler kağıtlara tek tek çizilmiş ve her bir kare elle renklendirilmiştir. Film içerisinde bu süreç de McCay tarafından gösterilmiştir.

McCay, en önemli filmlerinden biri olan *"Gertie the Dinosaur"*[11] filmini 1914'te izleyicisiyle buluşturmuştur. Film gösterilirken yansıtılan ekranın önünde McCay de vardır ve filmdeki dinazor karakteriyle senkronize bir şekilde canlı performans sergilemiştir. Örneğin McCay, Gertie'ye bir elma uzatır ve Gertie boynunu indirerek McCay'in elindeki elmayı yutarak seyirciyi şaşırtır (Williams, 2001: 16). Gertie'nin bir kişiliği vardır ve McCay ona kızdığında Gertie'nin ağladığını gören izleyiciler Gertie ile özdeşlik kurabilmişlerdir. Böylelikle Dinazor Gertie, Amerikan animasyon yaklaşımını belirlemiş ve animasyon filme kişilik, karakter ve oyunculuk

10

11

katmıştır. “O zamanlarda anime edilmiş bir karakter nosyonu (ki bu kişiliği olan ve izleyicinin sempatisini kazanan bir tasarımdı), orijinal bir konsepttir. Bu özellik, daha sonraları animasyon stüdyolarının öncelikli kaygılarından biri haline gelecektir” (Whitehead, 2012: 26). *Gertie the Dinosaur* filmi Walt Disney için de bir öncü haline gelmiş, Disney stüdyosu ürettiği filmlerde kişiliği olan karakterler ve insan nitelikleri barındıran hayvanları sıklıkla kullanmıştır.



Görsel 20. Gertie the Dinosaur (yön. McCay) (Kaynak: Williams, 2001: 16)

Filmleriyle izleyicilerden tam not alan “McCay, bundan 4 yıl sonra tarihi bir olayın yeniden canlandırıldığı ilk anime film olan *The Sinking of Lusitania*[12]’yı (1918) yöneterek bu alanda bir kez daha adından söz ettirmiştir. Bu film, cell animasyon tekniği ile yapılan ilk çizgi filmdir ve selüloit kağıtlara mürekkeple çizilmiş 25000 kareden oluşturulmuştur” (Sansarcı, 2017: 24). *The Sinking of Lusitania* filmi, sivil bir yolcu gemisine yapılan saldırıyı ve yaşamını yitiren Amerikan vatandaşlarını konu alır ve hem bir propaganda filmi hem haber filmi hem de animasyon film niteliklerini taşımaktadır (Beckerman, 2003: 19). McCay gerçekçi bir drama oluşturduğu bu filmini, o zamana kadarki en uzun animasyon film olarak da tarihe geçirmiştir.

Dönemin koşullarını da göz önünde bulundurarak 1910’lardan 20’lerin sonlarına kadar animasyonların tamamı el işçiliği ile üretilmiş, her bir kare elle çizilip ardından fotoğraflanarak bir film haline getirilmiştir. Ancak bu durum oldukça zaman

12

alıcı olduğu için üretim sürecinde bir değişiklik ve yeni yöntemlerin keşfi de çok uzun sürmemiştir.

1913 yılına kadar animasyon üretimi genellikle çizer ve karikatüristler için bir yan meslek konumundaydı, McCay ve Cohl, kendi alanlarıyla ilgili çalışmalar yaparken aralıklı olarak animasyon film üretimi gerçekleştirmiş, animasyonu kendi kişisel zamanlarının bir aracı ve mükemmelleştirmeye çalıştıkları bir alan olarak görmüşlerdir.

I. Dünya Savaşı'nın başlamasından hemen önce, Edison'un stüdyosu, Pathe ve Vitagraph gibi canlı aksiyon filmler çeken stüdyoların dışında düzenli olarak çizgi filmler üretmek için bazı stüdyolar kurulmuştur. Özellikle Kanadalı karikatürist ve animatör Raoul Barre ve Amerikalı karikatürist ve animatör John Randolph Bray gibi farklı çizerler, animasyon alanında başka imkanların da olabileceğini görerek ikisi de bireysel stüdyolarını kurmaya başlamışlardır (Beckerman, 2003: 20). Böylelikle ilk animasyon örneklerini üreten öncüler dışında animasyon film yapımını geliştirmeye yönelik yeni ve farklı bir bakış geliştiren kişiler de kendileri için yeni ortamlar yaratmışlardır. Burada adını anmamız gereken kişi, animasyon film yapım sürecinde arka planların yeniden kullanımı konusunda ön ayak olan ve neredeyse bir üretim hattı sistemini oluşturan John Randolph Bray'dir.

New York'ta karikatürist ve illüstratör olarak çalışan John Randolph Bray, Amerikan animasyon tarihinin ilk yıllarına damga vuran ve ön plana çıkan sanatçılardan biridir. İdealist ama aynı zamanda sektörü manipüle etmeye çalışan Bray, o dönemde animasyonun kar etmeyen bir dal olduğunu düşünerek bu alanı ticari anlamda nasıl kullanabileceğini saptamış ve kendi stüdyosunu oluşturmuştur. Dönemin önemli animatörlerinden olan Winsor McCay'i idol olarak alsa da McCay'in yaratıcılığı ve estetik seviyesine ulaşmak yerine üretimin hızlanması, gereksiz çabanın ortadan kalkması gibi konulara yönelmiştir. Bünyesine birçok yetenekli animatörü (Earl Hurd, Max Fleischer, Paul Terry vs.) katarak kendisinin yönetici konumunda olduğu 1914 yılında kurulan Bray Studios'ta daha çok telif ve patent haklarına yönelerek; rekabet, komisyon ve devamlı üretim misyonunu benimsemiştir. I. Dünya Savaşı'nda Amerika Birleşik Devletleri'nin finanse ettiği eğitim filmlerini pazarlamaya başlamıştır. Bu

yaklaşım, sonrasında II. Dünya Savaşı sırasında Walt Disney tarafından da benimsenmiştir (Bendazzi, 2016: 39-40). Bray Productions'ın yanı sıra Bill Nolan ve Raoul Barre tarafından 1914 yılında kurulan Barre Studio gibi stüdyolar sayesinde animasyon sektörünün temelleri atılmış, bu stüdyolarda oldukça yetenekli animatörler kendilerini geliştirme fırsatı bulmuştur. John Randolph Bray'in stüdyosunda çalışan animatörlerden biri de Fleischer ailesinin üyesi Max Fleischer'dır.

Animasyon tarihi içerisinde oldukça önemli olan bir aile olan "Fleischerler yedi çocuklu bir aileydi fakat animasyon dünyasında var olanlar Max (1883), Joe (1889), Lou (1891) ve Dave (1894) kardeşlerdi lakin Max ve Dave asıl yaratıcı güçlerdi" (Whitehead, 2012: 32). Animasyon film üretimine geçmeden önce bir çizgi roman çizeri olan Max Fleischer, McCay'in animasyonlarından da etkilenerek "1921'de Out of Inkwell[13] (Mürekkep Hokkasından Çıkma) adlı dizide, mürekkep hokkasından çıkan soytarı Koko'nun serüvenlerini çekerek, canlandırma sinemasına başlangıç yapmıştır" (Hünerli, 2005: 17). Max Fleischer, bir çizer olmasının yanı sıra aynı zamanda bir mucittir de. Öyle ki, animasyonda titreyen karakterler ve gerçek hayattaki hareketlerin animasyona geçirebilmesi adına sanatsal beceriyi en aza indirecek bir buluş gerçekleştirmiştir. Rotoskop adı verilen bu teknik buluş, animasyonda bir devrim niteliğinde olmuştur. Rotoskop isimli teknikte, canlı sahneler çekilmiş, anime edilecek sahneler işaretlenip kağıdın üzerine yansıtılmış, kağıdın üzerinden çizim ve boyamalar gerçekleştirilerek animasyon için gerekli görseller üretilmiştir. Fleischer'dan önce bu tekniğe benzer teknikler kullanılmış olsa da patentini 1917 yılında Max Fleischer almıştır (Whitehead, 2012: 33). Max Fleischer'ın rotoskop tekniği, günümüzde motion capture tekniğinin de öncüsü olmuştur.

Fleischer'ların *Out of the Inkwell* serisi içerisindeki ilk karakterlerinden biri olan Koko, Felix the Cat karakteri gibi bir kişiliğe sahip olmasa da, Fleischer'lar animasyonun ve çizginin tüm imkanlarını kullanarak Koko karakterinin her şeye dönüşebilmesini sağlamışlar ve bu karakterin animatörden bağımsız bir şekilde değil,

13 

her hareketini animatörün yönettiğinin altını çizebilmek adına serinin başını ve sonunu aynı tutmuşlardır. Koko, animatörün mürekkep hokkasından çıkar, hareket eder, filmin sonunda mürekkep hokkasına geri döner (Bendazzi, 2016: 45). İlk kez 1933'te yayınlanan ve "insan, iradesini kullanırsa her istediğini elde edebilir" mottosuyla üretilen *Popeye* (Temel Reis) isimli seride Popeye, bir kutu ıspanak yiyerek güçlenir ve istediği her şeyi yapabilecek güce ulaşır. Bu animasyon dizi serisinin içerisinde bir başka karakter olan Wimpy (Köftehor) ise sürekli işsizdir ve bu karakter de Amerikan toplumunun başka bir yönü olan fırsatçılığı, sömürücülüğü ve sahtekarlığı simgeler. Fleischer'ların bir başka karakteri ise 1930'lardan 40'lara kadar oldukça popüler olan Betty Boop karakteridir. Betty Boop, öncesinde oldukça saf bir masumiyete sahip olsa da sonrasında cinselliği daha da ön plana çıkartılarak Hollywood sineması içerisinde yer alan ve cinselliği ile göz önünde olan kadın yıldızların bir eleştirisi konumuna gelmiştir (Hünerli, 2005: 18). Betty Boop karakteri ile birlikte farklı bir mizah anlayışına sahip olan bu filmlerle yetişkin izleyici kitlesine hitap etmek de mümkün olmuştur.

Öncesinde John Randolf Bray'in stüdyosunda çalışan Fleischer kardeşler, 1921'de Bray'den ayrılarak kendi stüdyolarını kurmuştur. Bu stüdyo, 1942'ye kadar hem Amerika'da hem de dünya çapında Disney'in en büyük rakibi haline gelmiştir (Bendazzi, 2016: 44).

Fleischer kardeşler, animasyon alanında oldukça öncü fikirlere sahiplerdi. Ses ve müziğin animasyona nasıl dahil edilebileceği konusunda birtakım denemelerde bulundular. Özellikle *Song Car-Tunes*[14] projesiyle birlikte Max ve Dave kardeşler, izleyicilerin sahnedeki bir şarkıcı yerine, hep birlikte melodiye eşlik etmelerini sağladıkları formülle, bir dizi kısa animasyon film ürettiler. "Zıplayan top" veya "zıplayan topu takip et" olarak isimlendirdikleri bu formülde, ekrana şarkının sözleri yansıtılıyor ve sıra hangi sözdeyse top, o kelimenin üzerine zıplıyordu. Elbette bu filmler, zıplayan toplardan fazlasını içeriyordu. Özellikle karakterlerinden biri olan Koko, şarkının sözleriyle uyumlu komik çizimlerle ekranda yer alıyordu. Fleischer'ların

14

bu denemeleri yeni bir çağ olarak adlandırılmasa da, sese olan yaklaşımları bakımından onları diğer animatörlerden ayırmıştır (Bendazzi, 2016: 45). Bu formül, günümüzde karaokenin temeli olarak da sayılabilmektedir.



Görsel 21. Koko the Clown (1924)



Görsel 22. Betty Boop (1932)



Görsel 23. Popeye (1929)

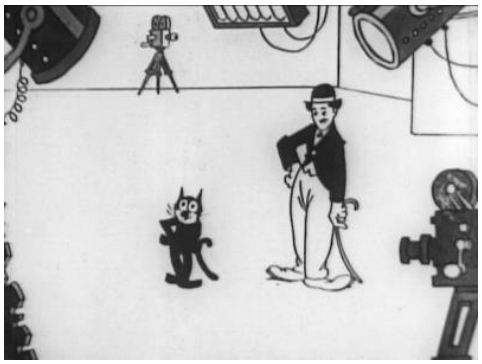
O dönemde üretim yapan bir başka önemli animatör de Pat Sullivan'dır. Avustralyalı karikatürist ve animatör Pat Sullivan Amerika'ya taşındıktan sonra bir süre farklı stüdyolarda çalışarak animasyon üretmiş daha sonrasında kendi stüdyosunu kurmuştur. Animatör Otto Messmer tarafından 1919'da yaratılan bir karakterin telif ve patent haklarını Paramount Pictures'dan satın alan Sullivan (Bendazzi, 2016: 46), daha

önce başarısız çalışmaları olsa da bu karakter ile stüdyosunu kurtarmıştır. Çünkü Felix the Cat (Kedi Felix) isimli bu karakter, bir yıldız haline gelen ilk çizgi film ve animasyon karakteri olarak tarihe geçmiş, Felix karakteriyle birlikte ilk defa bir çizgi karakter kişilik kazanarak, insansı özellikler göstermeye başlamıştır (İnce, 1991: 36). Öyle ki 1920'li yıllar içerisinde *"Felix the Cat"*[15], Charlie Chaplin ile aynı popülerliğe sahip olmuş, izleyicilerin bağlantı kurabildiği özgün bir karakter haline dönüşmüştür (Williams, 2001: 17). Felix the Cat, Charlie Chaplin'in hareketleri gibi, yapılan bir hareketin ne kadar güçlü olabileceğini ve komedi unsuru olarak nasıl kullanılabileceğini göstermiştir. Animasyon film üretimi içerisindeki sınırsız tekniklerden de faydalanarak canlı çekim filmlerde insanların yapamadığı hareketleri kolaylıkla yapabilir hale gelmiştir. Örneğin kuyruğunu beyzbol sopası, baston, kanca veya soru işareti gibi kullanışlı nesnelere dönüştürmüştür. Bununla birlikte Sullivan'a ayrı bir kazanç kapısı da Felix the Cat'in merchandise ürünleri olan bebekler olmuştur. Bu bebekler öyle yaygınlaşmıştır ki sahteleri bile yapılmış, Sullivan onlardan da telif ücreti almıştır (Bendazzi, 2016: 46). Fakat Pat Sullivan'ın bu başarısı animasyon filmlere sesin gelmesi ile sona ermiş, Sullivan Studios teknik olarak sesli filmler için yetersiz kalmıştır.



Görsel 24. Felix the Cat (1919)

15



Görsel 25. Felix in Hollywood (1923) filminde Felix ve Chaplin

Animasyon sineması tarihi içerisinde en önemli isimlerden biri de hiç kuşkusuz Walter Elias Disney'dir. Walt Disney, reklam şirketlerinde çizer olarak çalıştıktan sonra oldukça iyi bir çizer ve animatör olan Ub Iwerks ile birlikte kendi canlandırma stüdyosunu kurmuştur. Gerçek bir karakterin yanında animasyon bir kedinin yer aldığı canlandırma film serileri olan "*Alice's Wonderland"* [16] ve "*Alice Comedies*"[17] serileri ile adlarından söz ettirmişlerdir (Furniss, 2014: 108-109). Walt Disney, Ub Iwerks ile birlikte, Felix the Cat karakterinden ilham alarak, önceleri Mortimer adıyla anılan fakat sonradan tüm dünyanın tanıdığı Mickey Mouse isimli küçük fare karakterini yaratmış ve bu karakterle ismini animasyon tarihine kazımayı başarmıştır (Hünerli, 2005: 19). Disney, Mickey Mouse karakteriyle büyük bir ivme yakalamış, bununla birlikte animasyona bir ilki kazandırarak 1928'de Mickey Mouse'un ilk senkronize sesli filmi olan *Steamboat Willie'*yi [18] izleyici karşısına çıkarmıştır (Williams, 2001: 17).

Walt Disney, 1930 itibariyle animasyonda altın çağ dönemini başlatarak arka arkaya oldukça başarılı birçok film yapımını üstlenirken aynı zamanda birçok ilke de imza atmıştır. Ses ve görüntü eşleşmesi konusunda çalışırken yeni teknikler keşfeden

16

17

18

Disney, 1929'da başlayan *"Silly Symphonies"*[19] isimli müzikal kısa film serisiyle animasyona farklı bir boyut kazandırmıştır. *Silly Symphonies* serisi içerisinde yer alan 1932 yılı yapımı *Flowers and Trees*[20] isimli kısa film de ilk tamamı renkli animasyon film olma özelliğini taşımaktadır (Williams, 2001: 18). 1937 yılında ise yapımı tam 3 yıl süren, cell animasyon tekniği ile üretilen ve tamamı renkli ilk uzun metraj film olan *Snow White and the Seven Dwarfs*[21] filmini izleyici ile buluşturmuştur. Arkasından 1940 yılında "*Pinocchio*"[22], 1941 yılında "*Dumbo*"[23], 1942 yılında "*Bambi*"[24] isimli filmleri de üreten Disney'in en önemli denemelerinden biri 1940 yılı yapımı "*Fantasia*"[25] filmi olmuştur. Bu film ile canlandırma teknikleriyle müziğe biçim vermeyi amaçlayan Disney, stereo ses tekniğini kullanarak sese üç boyut etkisini kazandırmıştır (Hünerli, 2005: 24).

Walt Disney filmlerinin en önemli özelliklerinden biri de karakterlerinde bulunan kişilik kavramının varlığıdır. Warner Bros.'un yönetmeni olan Chuck Jones, animasyon film endüstrisi içerisinde yer alan tüm animatörlerin ve çalışanların kendi özgün ve kişilik sahibi karakterlerini yaratmasında Walt Disney'in katkısı olduğunu söyleyerek, Disney'in önemini bir kez daha vurgulamıştır (Sansarcı, 2017: 25). Disney karakterlerinin izleyiciler açısından bu denli ilgi çekici olmasının ve sevilmesinin bir

19
20
21
22
23
24
25

nedeni de o dönemlerde karakter hareketlerinin oluşturulmasında ortaya çıkan bazı temel hareket prensiplerinin Disney ekibinde yer alan animatörler tarafından tam olarak kullanılıyor olmasıdır.

Disney'de çalışan iki animatör olan Thomas ve Johnston, 1995 yılında yayınladıkları "*The Illusion of Life: Disney Animation*" isimli kitaplarında animasyonun 12 temel prensibi olarak da bildiğimiz harekete gerçekçilik veya ilgi çekicilik niteliği sağlayan bu teknik kurallar dizisini şöyle sıraladılar: Squash and Stretch (Sıkıştırma ve Esnetme), Anticipation (Beklenti), Staging (Sahneleme), Straight Ahead Action and Pose to Pose (Düz ve Pozdan Poza Hareket), Follow Through and Overlapping Action (Peşi Sıra Takip ve Örtüşen Hareket), Slow In and Slow Out (Yavaşlama ve Hızlanma), Arcs (Kavisler), Secondary Action (İkincil Hareket), Timing (Zamanlama), Exaggeration (Abartı), Solid Drawing (Hacimli Çizim) ve Appeal (Çekicilik). Bu prensipler zamanla isimlendirilmiş ve geliştirilmiş, ekibe katılan her çizer ve animatöre de mesleğin kurallarıymış gibi öğretilmiştir (Thomas ve Johnston, 1995: 47). Bu prensipler günümüzde hala hem 2 boyutlu hem de 3 boyutlu animasyon film yapımında kullanılmaya devam etmektedir.

Disney'in ilerlemelerinden biri de stüdyonun hikaye bölümünde gerçekleşmiştir. Karakterler, sahne tasarımları, öykülerin gidişatı ile ilgili notlar stüdyo içerisinde kaotik bir şekilde her yere yayıldığı için Disney, bu kaosa bir düzen getirebilmek amacıyla storyboard'u yaratmıştır. Storyboard'lar, çizgi romandakilere benzer bir şekilde çizimlerin kronolojik olarak çizilmesidir. Bu çizimler, film yönetmenleri için filmin hikayesini, ritmini ve temposunu önceden belirleyebilmelerini sağlamıştır (Kallen, 2015: 22). Tüm canlandırma sinema tarihine baktığımızda Disney'in filme ses ve rengi getirmesinin yanında, karakterlere kişilik kazandırarak karakter animasyonunu geliştirdiğini, storyboard kullanımıyla birlikte günümüzde animasyon üretiminde yer alan tüm süreci geliştirdiğini söylemek mümkündür. Aynı zamanda stüdyosu içerisinde resim dersleri verdirmesi, hareket inceleme çalışmalarının yürütülmesini sağlamasıyla Disney, her alanda animasyon filmin gelişimine katkı sunmuştur (Özgür'den akt. Kaya, 2021: 55-56). Öyle ki Walt Disney hayatta

olmamasına rağmen stüdyosu, hala onun kural ve ilkeleri doğrultusunda aynı yaklaşımları benimseyerek film üretimine devam etmektedir.

Bu dönemde Amerikan animasyonu Disney ve Fleischer kardeşlerin üretimleriyle devam ederken Avrupa'da daha deneysel ve hem görsel hem de kullanılan teknikler açısından daha sanatsal filmler çekilmiştir. Bunun en güzel örneği ise Alman animatör Lotte Reiniger'in 1926 yapımı, ilk uzun metrajlı silüet animasyonu olan, Binbir Gece Masalları'ndan esintiler taşıyan masalsı *"The Adventures of Prince Achmed"*[26] filmidir.

Animasyon sineması, 1930'lar ve 1940'lı yıllarda büyük ölçüde Disney, Fleischer ve Warner Bros. gibi stüdyoların filmleri etrafında Amerikan animasyonunun altın çağına tanık olmuşken bu dönemde başlayan II. Dünya Savaşı sebebiyle bir durgunluk içerisine girerek daha çok propaganda filmleri üretilmeye başlanmıştır (Furniss, 2016: 140). Böylelikle animasyon filmler hem bir eğlence hem de ideolojik bir araç haline gelmiştir. Savaşın ardından, Doğu Avrupa ve Sovyetler Birliği'ndeki yeni hükümet rejimleri altında stüdyolar faaliyetlerine devam ederken, Batı'da ise büyük ölçüde ticari işlere geri dönüş gerçekleşmiştir (Dobson, 2009: 41).

Eski Disney çalışanları tarafından 1941'de kurulan United Production of America (UPA) özellikle Disney'in masalsı dünyasına karşılık, daha basit ve sıradan karakterlerin olduğu, genellikle de savaştan çıkmış ve yabancılaşmış bir toplumun anlatıldığı filmler çekmişlerdir (Hünerli, 2005: 28). Savaş sonrası dönemde ise hem dünya çapında daha fazla -çoğunluğu stopmotion olan- animasyon film örneği ile karşılaşılmış hem de animasyon filmler televizyonda kendisine yaygın bir şekilde yer bulmaya başlamıştır.

Televizyonun yaygınlaşmasıyla animasyon filmlerin hem üretimleri hem de tüketim şekilleri değişikliğe uğramış, animasyon filmler sinema salonları yerine televizyon ile birlikte evlere de rahatlıkla ulaşır hale gelmiştir. Özellikle 1960'ların

---

26

başlarında animasyon prodüksiyonunun çok büyük bir bölümünü televizyon dizileri oluşturmuştur. 1960'lar ve 70'ler boyunca, çoğunlukla cumartesi sabahları ve okuldan sonra yayınlanan çocuk programlarında bir artış olmuştur. Ancak bu şovların yapım hacmi arttıkça zaman içerisinde kalitelerinde de bir düşüş yaşandığı söylenebilmektedir (Dobson, 2009: 41-42). William Hanna ve Joseph Barbera tarafından 1957'de kurulan Hanna-Barbera Productions, *Tom ve Jerry*, *Taş Devri*, *Jetgiller*, *Şirinler* gibi televizyon dizileri ile özellikle çocukları ekran başına toplarken; dünya genelinde de ana akıma katılmak istemeyen birtakım animatörler ise daha deneysel filmler üreterek 1920'lerdeki Avrupa yıllarına dönmüş, daha sanatsal filmler ile festivallere katılmışlardır (Furniss, 2016: 236). Bu dönemde yine ön plana çıkan yönetmenlerden biri Çek animatör Jiří Trnka'nın 1947 yılında gösterime giren ilk uzun metrajlı filmi *"Špalíček"*[27] (Çek Yılı) uluslararası festivallerde hem ödül almış hem de yönetmene tanınırlık sağlamıştır.

1972 yılında animatör Ralph Bakshi, yetişkinlere yönelik animasyon filmi olan *"Fritz The Cat"*i[28] gösterime sunmuştur. Kedi Fritz, filmde esrar içerek her gördüğü dişiye saldıran bir tutum içerisinde, toplumdan kopan bir kötümserliği çağrıştırmış ve toplumsal bir eleştiri rolünü üstlenmiştir (Hünerli, 2005: 35). 1960'ların sonlarından itibaren Japonya'da da anime filmlerin yükselişi başlamış, ilk bölümü 1963 yılında yayınlanan Osamu Tezuka'nın *"Astro Boy"*[29] isimli dizi serisi Japonya'nın ilk popüler animelerinden biri olmuştur.

1970'ler ve 80'lere gelindiğinde bilgisayar destekli animasyonlar veya canlı aksiyon filmler içerisinde kullanılan animasyon ve görsel efektler ön plana çıkmaya başlamıştır. Teknolojinin gelişimi ile birlikte yeni tekniklerin kullanılmaya başlandığını hem de anlatı biçimlerinin değişime uğradığını söyleyebilmemiz mümkündür. Özellikle film yapımcısı olan George Lucas'ın 1977'de canlı aksiyon bilim kurgu destanı olan

27
28
29

"Star Wars"[30] için görsel efektler yaratmak üzere özel olarak inşa ettiği stüdyoda gelişen bilgisayar teknolojisiyle deneyler yapılmıştır. Lucas'ın yeni şirketi Industrial Light and Magic (ILM), tamamen bilgisayar tarafından üretilen animasyonların kullanılmasına zemin hazırlayan teknolojiyi daha da geliştirmeye devam etmiştir (Dobson, 2009: 42). Dünyaya baktığımızda ise özellikle Doğu Avrupa bölgesinde ticari kaygıları bir kenara bırakarak auteur yönetmen kimliklerinin ön planda olduğu filmler üreten animasyon sanatçıları da film festivallerinde yer almıştır. Özellikle Jan Svankmajer gibi auteur yönetmenler, yetişkin izleyicilere de hitap edecek sanatsal filmleriyle izleyici karşısına çıkmıştır.

1990'larda tamamı bilgisayar destekli bir şekilde üretilen ilk üç boyutlu animasyon film *"Toy Story"*[31] (Oyuncak Hikayesi) 1995 yılında Pixar ve Disney stüdyolarının ortak çalışması olarak izleyiciyle buluşmuştur. Toy Story ile birlikte aslında yeni ve dijital bir animasyon çağının da başlangıcı olmuştur. Disney Rönesansı olarak da anılan bu dönem, geleneksel animasyon yapım tekniklerinin teknolojiyle birleşerek çoğunluğu iki boyutlu olan dijital uzun metrajlı animasyon filmlerinin artmasıyla da oldukça önemlidir. Walt Disney'in dışında ise bağımsız kısa animasyon filmler büyük ilgi görmekte, animasyon sineması her geçen yıl başarılı ve yetenekli yeni yönetmenleri kazanmaya devam etmektedir. Japonya'ya geri dönersek 1990'lı yıllar, Hayao Miyazaki'nin büyük katkılarıyla birlikte Japon animasyon endüstrisinin ve 2D animelerin popülerlik kazanmaya başladığı yıllardır. Hatta Japon animeler, Amerikan animasyon endüstrisinin en büyük rakiplerinden biri haline gelmeye başlamıştır (Furniss, 2016: 385).

2000'li yıllara gelindiğinde ise animasyon filmler, her zamankinden daha yaygın bir şekilde ve devamlı çeşitlenerek hakimiyetini sürdürmeye devam etmiştir. Sektörün giderek büyümesi ile Akademi Ödülleri'nde ilk kez 2001 yılında Animasyon

30

31

Uzun Metrajlı Film dalı da açılarak ilk ödülün sahibi *"Shrek"*[32] filmi olmuştur. Bu açılan yeni kategori ile birlikte uluslararası filmlerin de Hollywood'da tanınması sağlanarak ikinci ödül 2002 yılında *"Spirited Away"*[33] (Ruhların Kaçışı) filmiyle Hayao Miyazaki'ye verilmiştir (Dobson, 2009: 44). Animasyon sektörü bu ivmeden sonra gelişimini daha da sürdürerek dünya çapında daha fazla animasyon film üretilmiş, yeni teknolojik gelişmeler ise animasyona bambaşka bir boyut eklemiştir. Bununla birlikte, üç boyutlu animasyon filmlerin geleneksel animasyon filmlerin önüne geçmeye başladığı bu yıllarda, anlatım tekniklerinin de gelişmesiyle animasyon filmler hem çocuklara hem yetişkinlere hem de ailelere hitap eden evrensel bir yapıya kavuşmuştur.

2010'lardan itibaren gelişen bilgisayarlar, 2D ve 3D animasyon yazılımları, etkileşimli cihazlar, mekânsal ses ve stereoskopik ekranlarla donatılan teknolojik atılım sayesinde sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi yeni birçok teknik de animasyon filmlerin içerisine dahil edilerek izleyiciler için yeni deneyimlerin kapılarını aralamıştır. Örneğin Jeffrey Shawn'un VR denemesi olan *"Legible City"*[34], bir bisiklet sürücüsünün gerçek şehir planlamasıyla üretilen bir ortamda binalar yerine harfler ve kelimelerle dolu bir sokakta pedal çevirebilmesini sağlayarak farklı bir okuma deneyimi sunmuştur. Aynı şekilde günümüzde animasyon ve AR/VR teknolojisi, arkeolojik ve mimari görselleştirme için de kullanılmakta, kaybolan kültürler yeniden canlandırılarak içlerinde gezinebilme imkanı sunmaktadır (Bendazzi, 2016b: 444). Özetle, animasyon ve görsel efektler giderek daha fazla teknoloji ile harmanlanarak, dünyanın her yerinde birçok alana nüfuz etmektedir. Oyun alanından, sinemaya, televizyon dizilerinden reklamlara, müzik kliplerinden çevrimiçi uygulamalara ve sosyal medya araçlarına kadar her alanda kullanılan animasyon, giyilebilen teknolojiler, dev ekranlar, kubbe

---

32 

33 

34 

projeksiyon mekanları gibi son teknoloji medya aygıtları ile artık günümüzün vazgeçilmez bir öğesi haline gelmiştir.

1.3. Animasyon Film Yapım Teknikleri

Animasyon, hareketsiz görüntü veya görsellerin, belirli bir zaman sıralaması içerisinde art arda gösterilmesi sonucu oluşan hareket illüzyonuna dayanmaktadır. "İnsanoğlunun gözü; birbirinden hafifçe farklı görüntülerin belirli bir hızda akarak, birbirini takip etmesini, hareketli görüntü olarak algılayabilmektedir. Bu fenomene 'görüş devamlılığı' adı verilmektedir" (Sansarcı, 2017: 33). Bu görüş devamlılığını oluşturabilmek adına da çok çeşitli yöntemler ve teknikler kullanılagelmiştir.

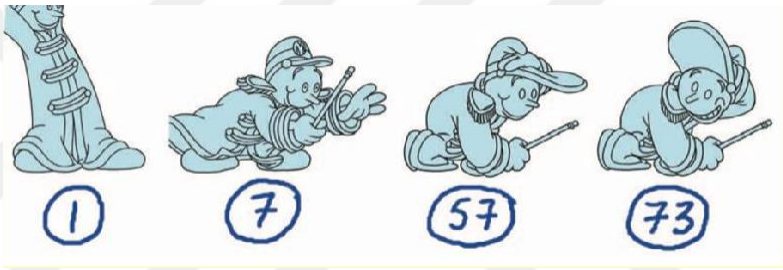
Animasyon film, tarihsel süreç içerisinde ilk olarak doğrudan el çizimi ve stop-motion teknikleri ile başlamış olup, zamanla teknolojik gelişmeler ve dijitalleşen çağın getirdiği imkanlardan yararlanarak daha farklı boyutlara ulaşmıştır. Bilgisayarların kullanımının yaygınlaşmasıyla, oldukça zorlu ve el işçiliği gerektiren geleneksel animasyon tekniklerinin yanı sıra büyük ölçüde bilgisayarda üretilen, kolaylıkla renklendirilebilen yeni yapım teknikleri de doğmuştur. Hem geleneksel teknikleri hem de bilgisayar destekli animasyon tekniklerini ele aldığımızda her iki tekniğin de kendince avantajları, kolaylıkları veya sınırlılıkları vardır. Bu durum da hem estetik olarak hem de üretim açısından birçok farklı yeni alan doğmasına ortam hazırlar (Furniss, 2014: xi). Animasyon film üretiminde kullanılan bu teknikler, yapımda ihtiyaç duyulan malzeme ve ekipmanlara göre çeşitlilik gösterir ve isimlendirilir. "Çizgi film ve animasyon tekniklerini üç başlık altında inceleyebiliriz: Geleneksel Animasyon (Cell Animasyon, El Çizimi Animasyon, Rotoskop), Bilgisayar Destekli Animasyon (2 Boyutlu Animasyon, 3 Boyutlu Animasyon), Stop-Motion Animasyon (Cut-Out, Kil Model, Kukla, Pixilation, Kum, Kolaj)" (Sansarcı, 2017: 34).

1.3.1. Geleneksel Animasyon Teknikleri

Geleneksel animasyonda önemli olan unsur el işçiliği ile üretimin gerçekleşmesidir. Hareketi oluşturan tüm kareler çeşitli materyaller üzerine elle çizilir ve yine manuel bir şekilde hareketin gidişatına yön verilmektedir. Bölüm başında

hareket yanılsaması yaratan basit oyuncaklar arasında belirttiğimiz flipbook'lar ilk örnekleri arasında sayılabilir. Geleneksel animasyon üretiminde hareket için anahtar kareler öncelikle belirlenir sonrasında iki anahtar kare arasındaki ara kareler çizilir.

Bir hareket dizisi oluşturulurken ilk ve son anahtar karelerin doğru seçimi çok büyük önem taşımaktadır. Bunu Tony White'ın "*Animation: From Pencils to Pixels*" kitabındaki çizimli örneği ile daha iyi bir şekilde açıklayabiliriz. White (2006: 210), bir orkestra şefinin elindeki çubuğun yukarıda başladığı, sonrasında çubuğu aşağı kaydırdığı, ardından orkestranın onu takip edip etmediğini kontrol ettiği ve takip ettiklerinde güldükleri bir sahne planlar.



Görsel 26. Orkestra şefi sahnesinin anahtar kareleri (White, 2006: 211).

Burada önemli olan kareler çizilmiş, karelerin arasındaki ara pozlar boş bırakılmıştır. Karelerin altındaki numaralar sayesinde bu anahtar pozlar arasındaki karelerin sayısı anlaşılabilmekte ve bu da bize hareketin hızını vermektedir. Örneğin 1. kare ve 7. kare arasında 6 kare vardır ve 7. kare ile 57. kare arasında ise 50 kare vardır. Bu bize orkestra şefinin çubuğu yukarıdan aşağıya getirme hareketinin hızlı, orkestranın onu takip edip etmediğini kontrol ettiği hareketin ise yavaş olduğunu göstermektedir. Veya hareketi sağlamak için anahtar kareler yerine frame by frame diye adlandırılan her karenin ardışık bir şekilde çizilmesi söz konusudur. Burada hareketin akıcılığı, hızı ve yavaşlığı saniye başı kullanılan kare sayısına bağlıdır. Geleneksel animasyon teknikleri içerisinde en fazla kullanılan teknik cell animasyon tekniğidir.

1.3.1.1. Cell Animasyon

Cell animasyon tekniği ismini, selüloit adı verilen şeffaf kağıt veya transparan film şeritlerinden almaktadır. 1914 yılında "Earl Hurd ise ilk cell animasyon patentini

alan kişi" (Sansarcı, 2017: 24) olarak tarihe geçmiştir. 1920'lerden itibaren oldukça popüler olmuş ve uzun süre boyunca da en yaygın kullanılan tekniklerin arasında yerini almıştır. Bu teknikte, karakterler veya hareketlenecek ögeler saydam selüloit tabakalara elle çizilmektedir. Ön planda yer alan bu tabakaların arkasında ise sabit arka plan tabakaları yerleştirilmektedir. Hareketin devamlılığını sağlamak adına her bir karedeki çizimler küçük değişiklikler yapılarak art arda fotoğraflanır ve filme alınır (Bendazzi, 2016: 40). "Sadece değişimi gereken elemanlar yeniden yapılır buna rağmen cell animasyon çok titizlik gerektiren bir iştir. Filmin her saniyesi için 24 çizim gerekir" (Sansarcı, 2017: 35). İlk ciddi deneme Winsor McCay'in *Gertie the Dinosaur* (1914) filmi olsa da cell animasyon tekniği 1930'lu yıllardan itibaren birçok animasyon stüdyosu için oldukça önemli olmuştur. Özellikle Walt Disney Stüdyoları, *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1937), *Pinocchio* (1940), *Fantasia* (1940) ve *Bambi* (1942) gibi filmleriyle oldukça önemli örnekler sunmuştur.

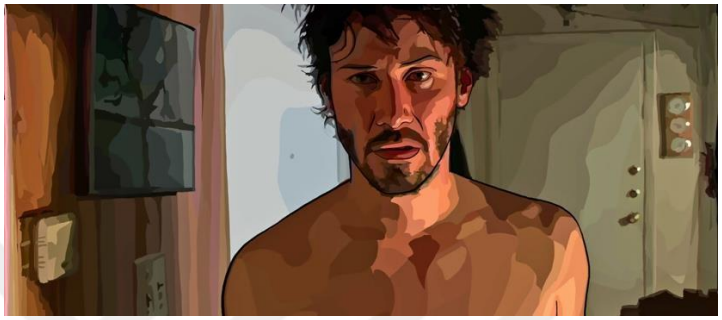


Görsel 27. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937) (yön. David Hand, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen)

1.3.1.2. Rotoskop

Rotoskop adı verilen bu teknikte çizimler, canlı çekim görüntü ve film şeritleri üzerine yapılmaktadır. Önce animasyonun gerçekleşeceği film kayda alınır sonrasında kare kare film şeritlerine çizimler yapılır. Bu yöntemi 1915 yılında geliştiren Max Fleischer, sonrasında 1917 yılında patentini alarak animasyon sanatına kazandırmıştır (Beckerman, 2003: 291). Bu teknikte önemli olan hem insan hareketlerinin gerçekçi bir şekilde gerçekleşmesi hem de gerçek dünya içerisinde soyut ögelerin rahatlıkla

kullanılabilmesidir. Günümüzde teknolojinin gelişimiyle birlikte rotoskop tekniği hala kullanılmakta olup, estetik ve teknik açıdan dikkatleri üzerine çekmektedir. Özellikle Richard Linklater *"A Scanner Darkly"*[35] (Karanlığı Taramak, 2006) ve *"Waking Life"*[36] (Hayata Uyanmak, 2001) filmlerinde bu tekniği ustalıkla kullanmış gerçeklikle hayal karışımını izleyicilerine sunmuştur.



Görsel 28. A Scanner Darkly (2006) (yön. Richard Linklater)

1.3.1.3. El Çizimi Animasyon

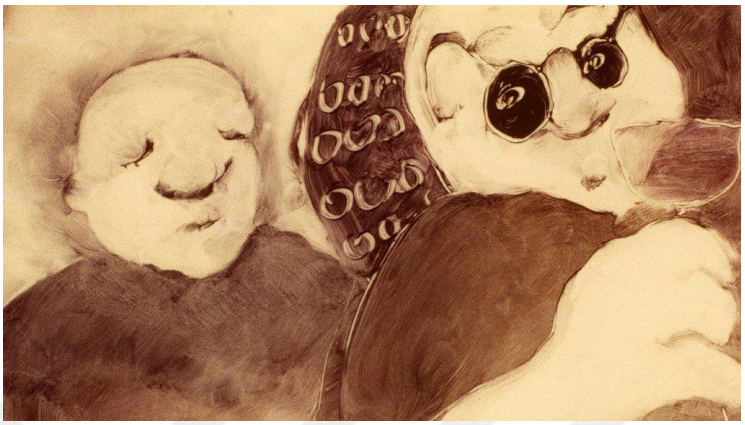
El çizimi animasyon, cell animasyon tekniğine benzese de genellikle kağıt veya selüloit yerine doğrudan bir yüzey üzerine yapılan çizimlerle oluşmaktadır. Özellikle kara tahta (chalkboard animation), cam (paint on glass) veya film şeridi (direct on film) gibi yüzeyler kullanılır. Çizimler her karede silinip yeniden yapılır veya aynı çizim üzerine yeni detaylar eklenir. Tekniğin öncü filmi Blackton'ın 1906 yılında gerçekleştirdiği *Humorous Phases of Funny Faces* filmidir. Blackton bu filmde kara tahta üzerine beyaz tebeşirle çizim yapmıştır. Len Lye 1935 yılında *"A Colour Box"*[37]

35

36

37

filmi ile doğrudan film üzerine çizim ve kazıma yapmış, Caroline Leaf ise 1976 yılında çektiği *"The Street"*[38] filminde cam üzerine çizim ve renklendirme yapmıştır.



Görsel 29. The Street (1976) (yön. Caroline Leaf)

1.3.2. Bilgisayar Destekli Animasyon

Geleneksel animasyon tekniklerinin hem zaman hem de bütçe açısından zorlayıcı olması ve gelişen teknoloji, animasyon üretiminin de dijitalleşmesine ortam hazırlamıştır. Computer Generated Imagery (CGI) yani bilgisayar destekli animasyonun yaygınlaşmasıyla gelişmiş stüdyolar, artık bünyelerindeki her animatörü sadece bir çizim masasıyla değil, aynı zamanda bir bilgisayarla da donatmaya başlamıştır. Bununla birlikte animatörlerin görevleri değişmemiş yalnızca kullandıkları materyaller ve teknolojik donanımları değişkenlik göstermeye başlamıştır (Beckerman, 2003: 137). Animatörler geleneksel animasyonda olan terim ve yöntemleri dijital ortama aktarmışlardır. Anahtar ve ara kareler, yine animatör tarafından oluşturulmaktadır. Sahnenin ışıklandırılması, çerçeveleme, sahneleme ve kamera hareketi gibi sinematografik unsurlar ise matematiksel hesaplamalar ile birlikte bilgisayar ortamında gerçekleştirilmektedir. Kalem ile kağıt üzerine çizilen bir noktanın dijital ortamdaki karşılığı ise bir pikseldir. Dijital figür, karakter ve arka planlar da bu piksellerden oluşmaktadır (Furniss, 2014: 174). Bilgisayar destekli animasyonda bazı uygulamalar ve yazılımlar kullanılmaktadır. After Effects, Flash, Maya, Blender ve Cinema 4D gibi

38

uygulamalarla birlikte grafik tablet de kullanılan materyaller arasında yer alır. Bilgisayar destekli animasyon, 2 boyutlu (2D) ve 3 boyutlu (3D) olmak üzere iki başlık altında incelenebilir.

1.3.2.1. 2 Boyutlu (2D) Animasyon

2 boyutlu dijital animasyon, vektörel çizimlerle oluşturulan karakter, obje veya arka planların farklı katmanlarda yer alması ve hareketlendirilmesiyle oluşmaktadır. Toon Boom, After Effects gibi yazılımlar sayesinde dijital olarak çizilen görseller hareketlendirilmektedir. Geleneksel animasyona göre daha az maliyet ve iş gücü barındırması nedeniyle animasyon filmler dışında özellikle televizyon dizileri ve reklamlarda kullanılmıştır. En güzel örneklerinden biri William Hanna ve Joseph Barbera tarafından tasarlanan, 1960 yılında ilk prime-time animasyon dizi olarak tarihe geçen televizyon dizisi *The "Flintstones*"[39]tur. Ülkemizde Taş Devri adıyla gösterilen bu dizi, sonrasında yayınlanan birçok TV animasyon dizisine de öncü olmuştur. Yaratıcısı Matt Groening olan 1989'da ilk kez yayınlanan "*The Simpsons"*[40], Trey Parker ve Matt Stone'un tasarladığı 1997'de yayınlanan "*South Park"*[41], Stephen Hillenburg'ün tasarladığı 1999'da yayınlanan *"SpongeBob SquarePants"*[42] gibi TV dizileri de 2D animasyonun örnekleri arasında yer almaktadır.

39 

40 

41 

42 



Görsel 30. The Flintstones (1960) (yön. William Hanna, Joseph Barbera)

1.3.2.2. 3 Boyutlu (3D) Animasyon

3 boyutlu animasyon, vektörel görseller yerine dijital ortamda oluşturulan modeller ve arka planların hareketlendirilmesi ile gerçekleşir. 3D animasyon yapımı, farklı aşamalar içermektedir. Öncelikle kullanılacak karakter veya nesneler geometrik yapıların da yardımıyla modellenir. Sonrasında modellenen bu karakterlere iskelet sistemi eklenir ve hareket, bu iskelet sistemi sayesinde verilir. İskelet sisteminin eklenme aşaması "rigging" olarak adlandırılmaktadır. Riglenen karakterler keyframe'ler aracılığıyla hareketlendirilir. Ve son olarak "render" aşamasında da hareketi verilen animasyon sahnesinin ışık, doku ve kamera hareketleri de ayarlanarak film üretimi tamamlanmış olur. Günümüzde özellikle karakter modellemek için Zbrush, animasyon yapmak için ise Blender, AutoDesk 3ds Max, Cinema 4D, AutoDesk Maya gibi yazılım ve uygulamalar kullanılmaktadır. İlk kez tamamı 3 boyutlu animasyonla üretilen uzun metrajlı film ise Pixar'ın 1995 yapımı "*Toy Story"* filmidir. Yine Pixar'ın 2003 yapımı *"Kayıp Balık Nemo"*[43] filmi, 1995'ten 2003 yılına gelindiğinde üç boyutlu animasyonun ne kadar detaylı ve etkileyici bir atmosfere sahip olduğunun, teknolojinin devamlı geliştiğinin en iyi örneklerindendir.

43



Görsel 31. Toy Story (1995) (yön. John Lasseter)

1.3.3. Stop-Motion Animasyon

Stop-motion tekniği ile üretilen animasyonlar gerçek nesne, obje veya kuklaların çok ufak değişiklikler yapılarak hareket ettirilmesi ve fotoğraflanması ile oluşmaktadır. Kullanılan nesneler her bir karede çok az hareket ettirilir ve sahnenin fotoğrafı çekilir. Sonrasında bu fotoğraflar art arda sıralandığında nesnenin hareketlendiği görüntülenir. Stop-motion tekniğinin ilk örneklerinden biri John Stuart Blackton'ın 1898 yapımı *"The Humpty Dumpty Circus"* isimli filmidir. Bu filmde oyuncaklar hareket ettirilmiş fakat günümüzde video halinde bulunmamaktadır. Stop-motion tekniği kil animasyon, cut-out animasyon, kukla animasyon, pixilation, kum ve kolaj animasyonu gibi alt türlere sahiptir. Bu alt türler, kullanılan malzeme ve uygulanma biçimlerine göre isimlendirilir. Özellikle İngiliz animasyon stüdyosu Aardman Animations ve Amerikan animasyon stüdyosu Laika bu tekniğin en önemli uygulayıcılarındandır.

1.3.3.1. Cut-Out Animasyon

Cut-out animasyonlar, kağıt, kumaş veya karton gibi malzemelerin kesilerek elde edilen iki boyutlu figür ve karakterlerin hareketlendirilmesiyle oluşmaktadır. "Malzemenin görünüş ve hareketleri filme ayrı bir özellik katar. Örneğin bir kral ipekten, hizmetçileri ise çuvaldan yapılabilir" (Tezcan Balta, 1990: 13). Kullanılacak karakterlerin hareket eden uzuvları genellikle ayrı ayrı kesilir ve verilmek istenen harekete göre o parçalar kullanılarak kare kare fotoğraflanır. Maliyet açısından uygun

olduğu için düşük bütçeli yapımlar tarafından oldukça işlevseldir. Bu tekniğin kullanıldığı ilk uzun metrajlı film, Lotte Reiniger tarafından 1926 yılında yapılan *"The Adventures of Prince Ahmed"* isimli filmdir. Sonrasında farklı bir kesim tekniği kullanarak üretim yapan Wang Guchan tarafından 1958 yapımı *"Zhu Baije Eats Watermelon"*[44], 1963 yapımı *"The Golden Conch"*[45] ve deneysel animasyonlar üreten Harry Smith tarafından 1962 yılında yapılan *"Heaven and Earth Magic"*[46] filmi bu tekniğin önemli yapımları arasında yer almaktadır (Furniss, 2013: 236).



Görsel 32. The Adventures of Prince Ahmed (1926) (yön. Lotte Reiniger)

1.3.3.2. Kil Animasyon

Kil animasyon (claymation), her nesne ve karakterin kil, oyun hamuru gibi esnek maddelerden üretilmesi ile oluşturulur. Karakter figürlerinin rahat hareket edebilmesi adına tellerden bir iskelet oluşturulur. Bu iskelet, esnek hamurlarla kaplanır. Karakterlere hareket vermek için stop-motion tekniği kullanılmaktadır. Will Vinton imzalı 1974 yapımı *"Closed Mondays"*[47] isimli kısa filmi kil animasyon tekniği ile yapılmış ve En İyi Animasyon Oscar'ını kazanmıştır. Aardman Animations'ın üretimi

44

45

46

47

olan *"Wallace ve Gromit"*[48] serisi, 2000 yılı yapımı *"Chicken Run"*[49] filmi ve 1950'lerde Art Clokey tarafından tasarlanan *"Gumby"*[50] serisi tekniğin en iyi bilinen örneklerindendir (Furniss, 2013: 247).



Görsel 33. Chicken Run (2000) (yön. Nick Park, Peter Lord)

1.3.3.3. Kukla Animasyonu

Kukla animasyonu, kil animasyona oldukça benzemektedir. Ayırıcı özelliklerinden biri sadece kil ve oyun hamuru yerine kumaş, lateks veya daha farklı malzemelerin de kullanılabilmesidir. Örneğin Rus yönetmen Wladyslaw Starewicz tarafından çekilen 1912 yapımı kısa animasyon filmi *"The Beautiful Leukanida"*[51]da böcekler kullanılmıştır. Tekniğin en önemli yönetmenleri arasında Adam Elliot ve Tim Burton yer almaktadır. Tim Burton'ın 1993 yapımı müzikal animasyon filmi *"The Nightmare Before Christmas"*[52] filmi, Adam Elliot'ın üçleme film serisi *"Uncle"*[53]

48
49
50
51
52
53

(1996), *"Cousin"*[54] (1998), *"Brother"*[55] (1999) ve 2003 yapımı 22 dakikalık *"Harvie Krumpet"*[56] filmi de tekniğin önemli yapımları arasında gösterilebilmektedir (Furniss, 2013: 248).



Görsel 34. The Beautiful Leukanida (1912) (yön. Wladyslaw Starewicz)

1.3.3.4. Pixilation

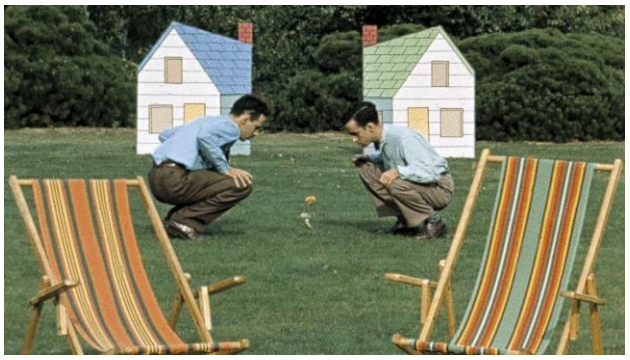
Pixilation tekniğinde ise kuklalar, kil figürler yerine gerçek insanlar kullanılmaktadır. İnsan hareketleri stop-motion tekniğiyle birlikte kare kare fotoğraflanarak görüntüler birleştirilir. Daha deneysel filmler ve absürt anlatılar oluşturabilmek için kullanılan bu tekniğin en iyi örneğini Norman McLaren 1952 yılı yapımı *"Neighbours"*[57] isimli 8 dakikalık kısa filminde vermiştir (Furniss, 2013: 269).

54

55

56

57



Görsel 35. Neighbours (1952) (yön. Norman McLaren)

1.3.3.5. Kum Animasyonu

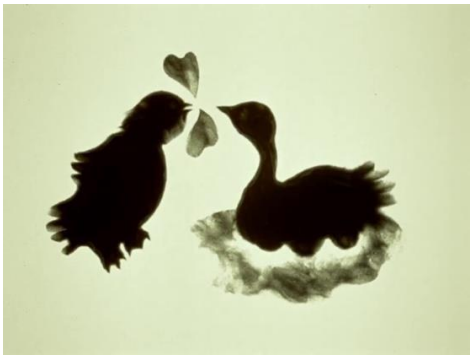
Kum animasyonu adından da anlaşılacağı üzere alttan ışıklandırılan cam yüzey üzerine ince kumların serpilmesi ve kumların şekillendirilmesi ile oluşturulmaktadır. Her karede yeniden şekillendirilen kumların filme alınmasıyla oluşturulan bu animasyonlar görsel açıdan oldukça estetiktir. Caroline Leaf'in 1974 yılı yapımı *"The Owl Who Married a Goose"*[58] filmi ve 1977 yılı yapımı *"The Metamorphosis of Mr. Samsa"*[59] filmi tekniğin en önemli yapımları arasında yer almaktadır. Bu teknik içerisinde malzeme olarak sadece kum kullanılmamış, örneğin Ishu Patel, 1977 yapımı *"The Bead Game"*[60] filminde boncukları, Aleksandra Korejwo 1995 yapımı *"Carmen Habanera"*[61] filminde tuzu kullanmıştır (Furniss, 2013: 232-233).

58

59

60

61



Görsel 36. The Owl Who Married a Goose (1974) (yön. Caroline Leaf)

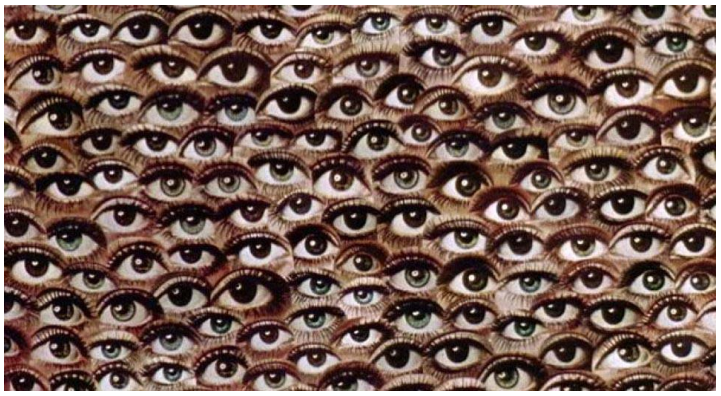
1.3.3.6. Kolaj Animasyonu

Kolaj animasyonu ise cut-out animasyon tekniğiyle benzerlikler gösterir. Öte yandan dergiler, gazeteler, fotoğraflar ve kartpostallar gibi çok çeşitli materyallerin kullanıldığı, figür ve karakterlerin bu materyaller içerisinden kesilerek farklı kompozisyonlar içerisinde düzenlenmesiyle oluşmaktadır. Genellikle deneysel bir üslup ile absürt temalar ve rahatsız edici görseller oluşturulur. Bu kasıtlı oluşturulan rahatsız edicilik ise estetik bir şekilde izleyiciye sunulmaktadır. Bu tekniğin en iyi örnekleri arasında Caroline ve Frank Mouris'in 1973 yapımı *"Frank Film"*[62] isimli 9 dakikalık animasyonu, Mike Jittlov'un 1977 yapımı *"Animato"*[63] isimli 8 dakikalık animasyonu ve Virgil Widrich'in 2003 yapımı 14 dakikalık *"Fast Film"*[64] isimli animasyonu yer almaktadır. Bu teknik içerisinde stop-motion, pixilation gibi farklı teknikler de kullanılmaktadır.

62

63

64



Görsel 37. Frank Film (1973) (yön. Caroline Mouris, Frank Mouris)

Sonuç olarak, hem geleneksel animasyon teknikleri hem de bilgisayar destekli dijital animasyon yöntemlerinin her biri animasyon sanatı içerisinde farklı estetik katkılar sunmuş, birbirlerine karşıt bir konumda olmaktansa daha çok tamamlayıcı etki göstermişlerdir. Animasyon film yapımları içerisinde farklı teknikleri harmanlayan, karma ve hibrit tekniklerle oluşturulan birçok örnek vardır. Birbirlerini tamamlayıcı ve dönüştürücü olan bu teknikler, animatörlerin estetik ve görsel olarak devamlı yeni arayışlar içerisinde olmalarına ve bu teknikleri hep bir adım öteye taşımalarına yardımcı olmuştur. Aynı zamanda teknolojinin ve özellikle yapay zekanın gelişimi ile birlikte bilgisayar destekli animasyonlar da farklı bir boyut kazanmıştır. Unity ve Unreal Engine gibi oyun motorları ve yazılımlar ile birlikte gerçek zamanlı render imkanı yakalanmış, interaktif yapımlar veya sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) gibi farklı deneyim alanları oluşturulmuştur. Denilebilir ki, animasyon yapımı her geçen gün sınırlarını zorlamakta ve farklı estetik algılar, yeni anlatı unsurları karşımıza çıkmaktadır.

2. BÖLÜM

2000 YILI SONRASI AMERİKA VE AVRUPA ANİMASYON STÜDYOLARINDA ÜRETİLEN ANİMASYON FİLMLER

2. BÖLÜM

2000 YILI SONRASI AMERİKA VE AVRUPA ANİMASYON STÜDYOLARINDA ÜRETİLEN ANİMASYON FİLMLER

Animasyon önce bir performans, daha sonrasında ise bir endüstri olarak sanat dünyasında yerini almıştır. Animasyonun temel kuralları ve kalıpları, başlangıçtan itibaren değişip, güçlenip, dönüşerek performans sahnesinden beyaz perdeye geçmiş; yaratıcı iş gücü de giderek daha rasyonel ve sistematik iş bölümlerine ayrılarak bir ekip çalışmasına olan ihtiyaç artmıştır (Nicholas, 2015: 34). Bir animasyon stüdyosu birçok farklı departmandan oluşmakta ve birçok farklı yetenekli insanın bir arada toplandığı çok katmanlı bir düzenden meydana gelmektedir.

Bir animasyon stüdyosu da tıpkı canlı aksiyon film üretim sürecindeki gibi pre-prodüksiyon, prodüksiyon ve post-prodüksiyon aşamalarından geçerek film üretmektedir. Stüdyo içerisinde filmin hikaye ve anlatı yapısını oluşturan yaratıcı bir ekip olarak hikaye departmanı (storyboard artist, senarist, yaratıcı yönetmen vs.), filmin görsel atmosferini oluşturan sanat departmanı (sanat yönetmeni, karakter tasarımcısı, arka plan tasarımcısı, görsel geliştirme uzmanı vs.), 3D objelerin ve karakterlerin modellenmesi, iskelet sisteminin yerleştirilmesi ile ilgilenen modelleme ve rigleme departmanı (rigging artist, 3D model tasarımcısı vs.), karakter ve objelerin hareketlerinden sorumlu animasyon departmanı (animatörler vs.), sahne kompozisyonu ve kamera hareketlerinden sorumlu layout ve kamera departmanı, filmin ışıklandırma ve son görüntü çıktısı olan render departmanı, gerekli özel efektleri yerleştiren kompozit ve görsel efekt departmanı, filmin ses ve müziklerini oluşturan departman gibi birçok farklı ekip yer almaktadır. Bu departmanların ürettiği işlerin akışı "pipeline" adı verilen bir sistem çerçevesinde ilerler.

Zamanla animasyon alanında kullanılan kayıt tekniklerinin iyileştirilmesi, iş gücünü azaltarak işleri kolaylaştıran tekniklerin patentlerinin alınması gibi birçok teknolojik gelişme sayesinde animasyonun nispeten daha hızlı üretilebilmesinin ötesinde, animatörlerin iş güçleri, yetenekleri ve filmlerin kontrolü de yapımcılar ve yöneticiler tarafından gerçekleşmiş, stüdyolar bu şekilde işler hale gelmiştir (Nicholas,

2015: 56-57). Bu nedenle animasyon film stüdyoları, yalnızca animatörlerin yetenekleri sayesinde gerçekleşen sanatsal ve görsel üretim alanları değil, yöneticiler, yapımcılar ve teknik ekiplerin de katkılarıyla iyi planlanmış, uzmanlık gerektiren ve multidisipliner bir koordinasyon merkezidir.

Her animasyon stüdyosu kendine has bir anlatım dili, görsel atmosferi, özgün tasarımları ve hedeflediği kitle bakımından farklılık göstermektedir. Özellikle Amerikan animasyon stüdyoları ve Avrupa'da yer alan stüdyolar, hem üretim sistemleri hem de estetik unsurları açısından birbirleri ile kıyaslandıklarında belirgin farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Çünkü her animasyon stüdyosu aslında yalnızca bir film üretmekle kalmaz, ait oldukları kültürlerin de iyi birer temsilcileri olarak yer almaktadırlar. Bu bölüm içerisinde öncelikle Amerika animasyon stüdyolarının (Disney, Pixar, DreamWorks, Blue Sky, Illumination ve Laika) ve Avrupa animasyon stüdyolarının (Aardman, Cartoon Saloon, Les Armateurs, nWave Pictures ve Xilam) işleyiş ve üretim sistemlerinden bahsedilecek, ardından bu stüdyoların 2000 yılı sonrası ürettikleri uzun metrajlı animasyon filmler teknik ve içeriksel anlamda incelenecektir.

2.1. Amerikan Animasyon Stüdyoları

Amerika Birleşik Devletleri'nde 1920'lerin başından itibaren gelişen teknoloji ve imkanlarla birlikte teknik anlamda birçok keşfe de zemin hazırlayan animasyon sineması, yalnızca çocuklara hitap eden bir eğlence aracı olmaktan çıkarak, zamanla global ölçüde büyük bir ekonomik güç ve kültür aktarımı aracı haline gelmiştir.

Özellikle hareketli resimlerin baskın bir eğlence aracı olduğu dönemlerde ilk ticari animasyonlar da varlıklarını göstermeye başlamıştır. Aynı zamanda Amerika, 1920'li yıllarda üretim alanında yeni ve radikal bir dönüşüm geçirmeye başlamıştır. Günümüzde Fordizm olarak adlandırılan bu yeni sistem ile birlikte üretimler seri bir şekilde gerçekleşmiş ve verimlilik ön plana alınmıştır (Nicholas, 2015: 39). Henry Ford'un bu seri üretim sistemi, hızla tüm alanlara yayılarak animasyonun endüstrileşmesine de zemin hazırlamıştır. Öncesinde animatörlerin ve sanatçıların yaratıcılıkları ve onların kültürlerine, zevklerine bağlı bir şekilde eserler ortaya çıkarken zamanla belli bazı temel kurallar, standart kalıplar haline gelmeye başlamıştır.

Walt Disney'in 1920'lerin sonunda ilk sesli animasyonu izleyiciyle buluşturmasıyla başlayan teknolojik gelişim ve dönüşüm sayesinde animasyon sinemasının endüstrileşme süreci de başlamış, Warner Bros. ve Fleischer Studios gibi stüdyoların kurulmasıyla da animasyonda karakterin önemi artmış ve o dönemlerde stüdyolar arasında bir rekabet ortamı oluşmaya başlamıştır. 1990'lı yıllardan itibaren ise Pixar, DreamWorks ve Blue Sky gibi stüdyolar ile bilgisayar destekli animasyon filmler popülerlik kazanmıştır. Pixar'ın 1995 yılı yapımı *"Toy Story"* ve 1999 yılı yapımı *"Toy Story 2"* filminin 1990'ların sonunda yakaladığı başarının ardından, 2000'ler Amerika Birleşik Devletleri için bilgisayar animasyonlu uzun metrajlı filmlerin animasyon alanını biçimlendirdiği yıllar olmuştur. Geleneksel el çizimi animasyonlu filmlerin sayısında azalma görülürken, CGI tekniği ile üretilen animasyonlar ve bu filmleri üreten stüdyoların sayısında belirgin bir artış yaşanmıştır. Özellikle 2006 yılına gelindiğinde, CGI animasyon filmleri beyaz perdede geleneksel animasyonun yerini tamamen alarak, baskın teknik konumuna gelmiştir (Summers, 2020: 2).

Başlarda masal anlatılarına sahip filmlerin üretildiği animasyon sinemasında, temalar genişlemiş, karakterler önem kazanmış, hem güncel hem de bireysel konular daha fazla işlenmiş, yapımda kullanılan materyaller ve teknikler devamlı gelişmeye başlamış ve ekonomik açıdan da büyüyerek sektör içerisinde önemli bir konum elde etmiştir.

Amerika'da animasyon sineması, Amerikan kültürünün değerlerini ve geleneksel bazı kurallarını ve bu kuralların oluşturduğu sorunları yansıtarak, ulusun mitolojik, politik birçok alanına parmak basmış ve güçlü bir ifade aracı olarak kullanılmıştır. Amerikan animasyonu slapstick ve görsel komediden, yeni göçmen mizahına, savaş sonrası bireyselliklere ve çağdaş dönem içerisinde giderek artmakta olan alaycılık ve ironiye kadar değişen olayları, Amerikan kültürü ve komedisiyle birleştirerek belirli bir kimlik, davranış veya statü kavramını sunmaya devam etmiştir (Wells, 2002:15-16). Amerikan animasyonu didaktiklikten kaçınarak, hem toplumun tarih bilincini geliştirir, hem kültürünü öğretir, hem de aynı zamanda eleştirel olarak da yorumlama fırsatı sunmaktadır.

Paul Wells, William Kozlenko gibi dergi editörü ve eleştirmenlerin yazılarından alıntılayarak Amerikan animasyonunun ve özellikle de Disney filmlerinin toplumsal bir öneme sahip olduğunu, birçok film içerisinde toplumsal referans noktalarına değinildiğini söyler ve *"Üç Küçük Domuz"* (1933) filmini örnek verir. Filmin imza şarkısı olan *"Kim Korkar Büyük Kötü Kurttan?"* şarkısının aslında depresyonun etkilerine karşı bir savaş çığlığı ve Roosevelt'in Yeni Düzen stratejilerinin dolaylı bir onayı olarak görülebileceğini belirtir (Wells, 2002: 14). Animasyon filmler toplumsal referans noktalarına değindiği gibi başka referansları da kendisine konu edinmektedir. Özellikle 2000'li yıllarda animasyon filmler için yöneltilen eleştirilerin çoğu ise popüler kültür adına olmuş, animasyon filmler kimi eleştirmenlerce popüler kültür referansı olarak etiketlenmiştir. Kimileri bilgisayar animasyonlarının gürültülü pop şarkılarıyla dolu olmasını kınamış, kimileri ise filmlerin içerdiği pop şarkılarını öne sürerek, animasyonların pop kültürünü yağmaladığını belirtmiştir (Summers, 2020: 2-3). Elbette bu eleştiriler yersiz olmamakla birlikte örneğin DreamWorks stüdyosunun 2001 yapımı *"Shrek"* filminde popüler olan pop şarkılarının kullanımı açıkça görülmektedir.

2.1.1. Walt Disney Animation Studios

Walt Disney ve Roy Oliver Disney kardeşler tarafından 1923 yılında "Disney Brothers Cartoon Studio" adı ile kurulan, ardından "Walt Disney Studios" ve "Walt Disney Productions" olarak faaliyetlerini sürdürdükten sonra günümüzde "Walt Disney Company" adı altında animasyon film üreten stüdyodur. Animasyon tarihinin en etkili stüdyolarından biri olan Disney, 1920'lerde ilk sesli filmini, 1937 yılında ise ilk uzun metrajlı cell animasyon filmini yaparak 2 boyutlu geleneksel animasyon tekniğinde ustalaşmış, 1940'lı yıllara gelindiğinde öncü filmlerini izleyicilerle buluşturmuştur.

El çizimi animasyonun 1920'lerde ilk ortaya çıkışıyla birlikte Sovyet film yönetmeni Sergei Eisenstein, Walt Disney ve çalışanlarını, Amerikan halkının sanata yaptığı en büyük katkı olarak nitelendirmiştir (Meinel, 2016: 11). Eisenstein'ın bu değerlendirmesi, Disney animasyonlarını dönemin film sanatına karşı bir isyan olarak düşündüğü için olsa da 1930'ların ortasından sonra Disney, üretim sürecini hızlandırıp

bir standarda oturtmaya başlamıştı. Disney'in hızlı bir şekilde filmler üretmesi, teknik konularda ustalaşması ve bu denli etkili olmasının arkasında Henry Ford'un üretim bandı sistemini benimsemesi yatmaktadır.

Sammond Nicholas yirminci yüzyılın başlarında McCay'in yeteneklerini ve sinemasını kutladığını, yirmi yıl sonra Disney'in ise stüdyo ve tesislerini muhabirlere göstererek bu kutlamayı gerçekleştirdiğini söyleyerek iki animatörü karşılaştırır ve 1930'ların sonuna gelindiğinde Walt Disney'in artık bir animatör olmadığını, Fordist bir animasyon fabrikasının tanrısal yöneticisi olduğunu söyler (2015: 126-127). Hem farklı kültürlerden ve ülkelerden hem de hiyerarşik açıdan farklı konumda olan animatörleri bünyesinde barındıran Disney, 1935'te 250'den fazla çalışana sahipti ve tüm çalışanlar birleştirici bir hedef için bir arada çalışıyordu. Pallant, Schickel'den alıntılayarak Walt Disney'in kendisini bir arı olarak düşündüğünü ve bir departmandan diğerine geçerek polen topladığını söyler (Pallant, 2011: 4). Bu benzetmeye göre stüdyo bir arı kovanı, çalışan animatörler işçi arılar ve ortaya çıkan film ise baldır. Walt Disney, bir çizer olarak animasyona başlasa da, bir süre sonra çizimden vazgeçerek bir yönetici konumuna geçmesi gerekmiştir.

Genellikle masal teması etrafında şekillenen erken dönem filmlerinin ardından karakter tasarımlarında daha stilize bir form kullanarak bireysel ve aile temalı filmler üretmiştir. Özellikle tipik Amerikan büyük anlatılarına dayanan bu filmler, zamanla bireylerin çalışan topluluklar olarak yeni makineleşen çağ içerisinde başarılı olmalarını, endüstriyel kapitalizmin gerektirdiği idealleri benimsemelerini ve ütopik değerleri empoze etme eğilimi göstermektedir (Wells, 2002: 10-11). Disney'in iyi geliştirilmiş ve güçlü karakterleri çocuklar için oldukça iyi birer örnek sunmakta, eğlenceli olay örgüleri ve devamlı öğrenmeye devam eden karakterleri ile de yetişkin izleyicilerin içlerindeki çocukla bağlarını koparmamaları gerektiği vurgulanmaktadır (Davis, 2015: 253). Bu da, çocukluklarında geleneksel Disney çizgi filmleri ile büyüyen yetişkinlerin daha sonrasında da Disney'in hayran izleyici kitlesinde yer almalarının nedenini açıklamaktadır.

Disney'in en simgesel tarzı, önceki bölümde bahsedilen "Animasyonun 12 Temel Prensibi" içerisinde yer alan pozdan poza tekniğidir. Bu teknik sayesinde hem ölçülü çizimler yapılmış, hem de endüstriyel bir animasyon yaklaşımı benimsenmiştir (Pallant, 2011: 18). Böylelikle Disney'in animasyonu, bireysel yaratıcıların sanatsal kaygılarını reddederek, kendi adının markalaşmasına dayanan hem endüstriyel hem de ticari bir süreçle film üretme modelini yansıtmaya başlamıştır (Wells, 2002: 9-10).

1990'lara gelindiğinde hem ticari hem de teknik açıdan adeta bir yeniden doğuş dönemine girerek bilgisayar destekli animasyonlara geçiş yapmıştır. Kendine has stildeki 2D animasyonları, elle çizilmiş hissi veren filmlerinin varlığı Disney'in en ayırt edici özelliği olsa da, dönemin seyircilerinin CGI destekli bilgisayar animasyonlarına gösterdiği yoğun ilgiye kayıtsız kalamayan Disney, Pixar ile işbirliği içerisine girerek 3D animasyon tekniğini de kullanmaya başlamıştır. Özellikle 2000'li yıllardan itibaren animasyonlarda bilgisayar kullanımını artırarak ilk 3 boyutlu filmiyle birlikte daha karmaşık temalarda filmler üretmeye devam etmiştir. Aynı zamanda Disney bilgisayar animasyonları üretmeye başladıktan sonra dijital aksiyon ve macera gösterilerini, mizahi bir şekilde yönlendirilmiş performans sahnelerine uygun hale getirerek bunu da müzikalite ile harmanlamaktadır (Benhamou, 2023: 147). Bunlar da klasik Disney film biçimini oluşturan temel unsurlar arasında yer almaktadır.

2000'li yıllarda stratejik olarak sektördeki diğer şirketlerle birleşmeler ve satın almalar yaparak endüstrideki gücünü küresel ölçekte büyütmüştür. 2006'da Pixar, 2009'da Marvel, 2012'de LucasFilm ve 2019'da 21st Century Fox gibi şirketlerin satın alınması ile Disney, çok katmanlı bir medya imparatorluğuna dönüşmüştür. Böylelikle Disney, hitap ettiği kitleyi ve demografik grupları da genişletmiştir. Çünkü masal karakterlerinden oluşan filmleri sayesinde anneler ve kızları için ürünler piyasaya çıkaran Disney, Marvel'la olan anlaşmasıyla birlikte erkek çocuklarını da kendi tüketici gruplarına katmayı başarmıştır (Pallant, 2011: 144-145). Disney bu sayede, animasyon ve sinema endüstrilerinin ötesine geçerek televizyon, dijital platform, oyun endüstrisi ve tüketim ürünleri gibi alanlarda da faaliyet göstermiştir.

Disney, 2000 yılından günümüze kadar tam 26 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Çalışmamız kapsamında bu 26 film, kullanılan teknikleri, genel temaları, başrol karakterlerinin cinsiyeti ve yaşları ile birlikte aşağıdaki şekilde tablolaştırılacak ve Disney animasyonlarının bir özeti sunulmaya çalışılacaktır:

Film Adı	**Yapım Yılı**	**Kullanılan Teknik**	**Tema**	**Başrol Karakter**	**Karakterin Cinsiyeti ve Yaşı**
Dinosaur	2000	Canlı aksiyon arkaplan /3D	Hayatta kalmak, aile bağları	Aladar	Erkek/Genç 20'li yaşlar
Fantasia 2000	2000	2D/3D	Müzik, soyut görsel	-	-
The Emperor's New Groove	2000	2D	Dostluk, kendini geliştirmek	Kuzco	Erkek/Genç 18 yaşında
Atlantis: The Lost Empire	2001	2D	Macera, güç, ahlak	Milo	Erkek/Genç 30'lu yaşlar
Lilo & Stitch	2002	2D	Aile bağları, arkadaşlık	Lilo	Kadın/Çocuk 6 yaşında
Treasure Planet	2002	2D/3D	Cesaret, özgürlük ve macera, sorumluluk	Jim	Erkek/Genç 15-16 yaşında
Brother Bear	2003	2D	Doğa, aile bağları	Kenai	Erkek/Genç 16-18 yaş arası
Home on the Range	2004	2D	Dostluk, adalet	Maggie	Kadın/Orta Yaş

					30'lu yaşlar
Chicken Little	2005	3D	Cesaret, toplumsal kabul	Chicken Little	Erkek/Genç 10-12 yaş arası
Meet the Robinsons	2007	3D	Aile, zaman yolculuğu, macera	Lewis	Erkek/Genç 12 yaşında
Bolt	2008	3D	Cesaret, kimlik, güven, sadakat	Bolt	Erkek/Genç 5-7 yaş arası
The Princess and the Frog	2009	2D	Sevgi, azim, kendine inanmak	Tiana	Kadın/Genç 19 yaşında
Tangled	2010	3D	Özgürlük, aşk, büyüme	Rapunzel	Kadın/Genç 18 yaşında
Winnie the Pooh	2011	2D	Arkadaşlık, dostluk	Winnie the Pooh	Erkek/Yetişkin Yetişkin görünüyor fakat çocuk ruhlu (5-7 yaş)
Wreck-It Ralph	2012	3D	Arkadaşlık, kabul, kimlik, aidiyet, kendin olmak	Ralph	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Frozen	2013	3D	Aile bağları, özgürlük,	Elsa ve Anna	Kadın/Genç 21 yaşında

			kendini keşfetme		Kadın/Genç 18 yaşında
Big Hero 6	2014	3D	Teknoloji, kahramanlık	Hiro	Erkek/Genç 14 yaşında
Zootopia	2016	3D	Eşitlik, özgürlük, ayrımcılık	Judy	Kadın/Genç 24 yaşında
Moana	2016	3D	Kendini bulma, cesaret	Moana	Kadın/Genç 16 yaşında
Ralph Breaks the Internet	2018	3D	Teknoloji, arkadaşlık, kimlik, bağımsızlık	Ralph	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Frozen II	2019	3D	Aile bağları, geçmişle yüzleşme	Elsa ve Anna	Kadın/Yetişkin 24 yaşında Kadın/Genç 21 yaşında
Raya and the Last Dragon	2021	3D	Güven, birlik, feminizm	Raya	Kadın/Genç 18 yaşında
Encanto	2021	3D	Aile, aidiyet, kimlik, kendini bulmak	Mirabel	Kadın/Genç 15 yaşında
Strange World	2022	3D	Aile bağları, cesaret	Searcher	Erkek/Yetişkin 40'lı yaşlar

Wish	2023	2D/3D	Umut, kabul etmek, doğru şeyi yapmak	Asha	Kadın/Genç 17 yaşında
Moana II	2024	3D	Keşif, dünyayı koruma, kendi köklerini keşfetmek	Moana	Kadın/Genç 18 yaşında

Tablo 1. 2000 Sonrası Çekilen Disney Animasyon Filmleri
(disneyanimation.com/films, 2025)

2000 yılı sonrasında Disney'in çektiği animasyon filmleri teknik olarak incelediğimizde 26 filmin 7'si 2D, 15'i 3D, 3 tanesi 2D ve 3D karışık ve 1 tanesinin de canlı aksiyon ve 3D karışık teknikle üretildiğini görmekteyiz. Bu tabloya göre 3D animasyon filmler, 2005 yılı itibariyle artmaya başlamış, günümüze yakın tarihlerde ise 2D filmler neredeyse yok denecek kadar azalmıştır. Filmlerdeki başrollerin cinsiyet dağılımına baktığımızda ise 13 erkek karakterin karşısında 14 kadın karakter karşımıza çıkmaktadır. Cinsiyet anlamında neredeyse dengeli sayabileceğimiz bu başrollerin yaşlarına baktığımızda ise 21 genç ve 6 yetişkin olduğunu görmekteyiz. Filmlerin büyük çoğunluğunun çocukluk, ergenlik ve erken yetişkinlik dönemlerine odaklandığı söylenebilmektedir. Özellikle Lilo, Lewis, Jim ve Mirabel gibi karakterler çocukluk ve erken ergenlik döneminde yer alırken; Kuzco, Rapunzel, Raya, Anna gibi karakterler 18 yaşında olmaları ile doğrudan ergenlik dönemi içerisindedir. 20'li yaşlarının başlarında olan Elsa ve Judy gibi karakterler ise ergenliğin sonu ve erken yetişkinliğin başlangıcı arasındaki dönemde konumlanmaktadır.

Bu filmler içerisinde en çok işlenen temalar ise aile bağları, dostluk/arkadaşlık, macera, hayatta kalmak, kendini geliştirme, cesaret, toplumsal kabul, kimlik, kendine inanmak, özgürlük, aidiyet ve kendini bulmak olarak karşımıza çıkmaktadır. Tüm bu

bilgiler ışığında denilebilir ki, Disney'in filmleri, genellikle çocuk ve ailelere hitap etmektedir. Çoğunluğu genç yaşta olan başroller, ailelerinden kopsa bile filmlerde genel olarak aile bağlarının önemi vurgulanmaktadır. Bu da Amerikan Hollywood sineması içerisinde de kendine yer bulan ailenin öneminin vurgulandığını göstermektedir.

2000 yılı ve sonrasında Disney animasyon filmlerinin 2 boyutlu filmlerden 3 boyutlu filmlere geçtiğini, Painterly 3D gibi hibrit çalışan teknikler de geliştirdiğini ve Hyperion Renderer, Deep Canvas gibi özel teknolojik teknikler kullandığını görmekteyiz. Aynı zamanda *"The Emperor's New Groove"* filmi ile klasik hiper gerçekçi Disney etkisinden sıyrılarak çizgi filmin fizik kurallarına uyulduğunu söyleyebiliriz. Bu filmin içerisindeki Chicha karakterinin hamile olması ise Disney'in standart aseksüelliğinin dışına çıkılarak ilk kez hamile bir karakteri ele alması bakımından da önemli bir konumdadır (Pallant, 2011: 116).

Son olarak çalışmamız kapsamında Disney filmlerinin ergen karakterlerine, ergenlik ve kimlik krizi kavramına yaklaşımlarına bakmamız gerekmektedir. Buna göre, *"Treasure Planet"* filminde 15 yaşındaki Jim Hawkins karakterinin asi bir ergen olduğunu buna bağlı olarak da bireysel özgürlüğü ile sorumlulukları arasında bir çatışma yaşadığını, *"Tangled"* filmindeki 18 yaşındaki Rapunzel karakterinin ise ayaklarına dolanan upuzun sarı saçlarını keserek yani kendi fiziksel tutsaklığından kurtularak asıl kimliğini keşfetmeye çalıştığını söyleyebiliriz. *"Frozen"* serisinin ilk filminde 21 yaşında olan Elsa karakteri ise sahip olduğu özel güçleri kabullenme mücadelesi yaşarken aslında bastırdığı kimliğinin çatışmalarını yaşamakta ve çözümlemeye çalışmaktadır. Kimlik inşa sürecini ait oldukları topluluğun liderlik görevlerini üstlenerek tamamlamaya çalışan *"Moana"* filminin 16 yaşındaki Moana karakteri ve *"Raya and the Last Dragon"* filminin 18 yaşındaki karakteri Raya bireysel istek ve özgürlükleri ile toplumun onlardan beklediği davranışlar arasında bir denge kurmaya çalışırlar. "*Encanto"* filminin başrolü olan 15 yaşındaki Mirabel ise her biri farklı özel güçlere sahip olan bir ailenin içinde kendi değerini ararken hissettiği yetersizlik ve ait olamama duyguları ile yüzleşmektedir. Bu filmler ve karakterler özelinde Disney'in ergenlik dönemini yalnızca bir büyüme süreci olarak ele almadığını söyleyebiliriz. Disney filmlerinde, bireysel kimliğin inşasında ailenin ve toplumsal

çevrenin beklentilerinin ne kadar önemli olduğu ve bu beklentilerin bireyin kendi istek ve arzularıyla harmanlanması gerektiği vurgulanmaktadır.

2.1.2. Pixar Animation Studios

Pixar, ilk zamanlarında Graphics Group ismiyle George Lucas'a ait LucasFilm içerisindeki bilgisayar departmanının bir parçası olarak çalışmaktaydı. Lucas ilk *"Star Wars"* filminin başarısından sonra, film yapımcılığı ve bilgisayar teknolojisinin ikili birleşimini daha da geliştirmek ve bundan daha da kar elde etmek için, 1979'da Graphics Group isimli bir bilgisayar bölümü kurdu. Lucas, bu grup için başarılı bir bilgisayar grafikeri olan Ed Catmull'u liderlik etmesi için işe aldı. Catmull da ses miksajı, film kompozisyonu, film editlemesi gibi farklı departmanlarda dijital film yapım araçlarını geliştirebilmek için küçük bir yazılım grubu kurdu. Bu grup sonraları Pixar şirketinin de ilk grubu olmuştur. Fakat Catmull, bilgisayar animasyonlu filmin potansiyeli konusunda George Lucas'ı yeterince ikna edememiş ve 1986'da Steve Jobs'ı bu grafik bölümünü satın almaya teşvik etmiştir. Eski Disney çalışanı John Lasseter'ın dijital animasyona olan hayranlığı ve yetenekleriyle, Ed Catmull'un teknolojik vizyonuyla ve Steve Jobs'ın sağladığı fonlarla Pixar kurulmuştur. Ekip başlangıçta reklam filmleri, kısa filmler üretmiş ve 1988'de *"Tin Toy"* filmiyle Oscar kazandıktan sonra stüdyo olarak isimlerini duyurmayı başarmıştır. (Meinel, 2016: 4-6). Pixar, bu sayede bilgisayar destekli animasyonun öncüsü olmuş ve animasyonlu filmlerin evriminde çok önemli bir konum elde etmiştir.

2006 yılında Disney'e satılan Pixar'ın, Disney ile olan iş birliği 1995 yılında çekilen *"Toy Story"* filminde başlamıştır. Ayrıca *Toy Story* "filminin her karesinin çizilmesi kırk beş dakika ile otuz saat arası zaman almaktadır ve filmde toplam 114.000 kare bulunmaktadır" (Levy'den akt. Özbayram, 2020: 51). Film, tamamen bilgisayar animasyonu (CGI) ile üretilen ilk uzun metrajlı animasyon film olma özelliğine sahiptir. Pixar çalışanları, Disney ekibinin cell animasyon tekniklerinden ve sanatsal yaklaşımlarından öğrendiklerini kendi dijital bilgi birikimleriyle birleştirerek yeni bir animasyon film dönemini başlatmışlardır (Meinel, 2016: 8). *Toy Story* filmi, sadece

teknolojik bir öncü olmasından ziyade aynı zamanda hikayedeki derinlik, olay örgüsü, karakter gelişimi ve bıraktığı derin duygusal etki gücüyle oldukça ilgi çekmiştir.

Pixar, masalsı olmayan ortamları, yetişkin sorunları olan karakterleri ile de animasyon filmlerin sadece çocuklara özel bir tür olmadığını kanıtlamış, yetişkin izleyiciler tarafından da yoğun ilgi görmüştür. Aynı zamanda Pixar filmlerinin şerif ve astronot, vahşi doğa kaşifi, aşçı Remy karakterleri ile Amerikan kültürünün motiflerini, figürlerini ve mitsel sembollerini de filmlerin içerisinde kullanmıştır. Pixar anlatılarında, karakterler içinde bulundukları medenileşen ve değişen dünyaya uyum sağlamaya çalışır. Aynı zamanda insan olmayan karakterlerin bulunduğu filmlerde, ev kavramı çağdaş, gündelik gerçekliğe daha yakın bir şekilde yeniden inşa edilir (Herhuth, 2017: 11-12). Böylelikle karakterler kendi dünyalarını keşfettikçe, izleyiciler de karakterlerle özdeşleşerek bu yeni dünyaları onlarla birlikte keşfederler.

Pixar, ilk yıllarından beri sürekli teknolojik yeniliklere önem vermiş ve RenderMan adlı yazılımı ile de görüntü işleme standartlarını yükselterek endüstri içerisindeki standardı da belirlemiştir. Pixar'ın ortaya koyduğu sanatsal vizyon ile derinlikli hikaye anlatımı ve teknolojik altyapının sürekli gelişimine verdiği önem, onu günümüz animasyon endüstrisinin lider ve en önemli stüdyolarından birisi haline getirmiştir. Yaptığı filmler, sadece ticari başarılarıyla değil, aynı zamanda akademi dünyasında da analiz edilen ve ilgi gören yapımlar olmuştur.

Pixar, 2000 yılından günümüze kadar tam 26 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Çalışmamız kapsamında bu 26 film, kullanılan teknikleri, genel temaları, başrol karakterlerinin cinsiyeti ve yaşları ile birlikte aşağıdaki şekilde tablolaştırılacak ve Pixar animasyonlarının bir özeti sunulmaya çalışılacaktır:

Film Adı	**Yapım Yılı**	**Kullanılan Teknik**	**Tema**	**Başrol Karakter**	**Karakterin Cinsiyeti ve Yaşı**
Monsters, Inc.	2001	3D	Dostluk, cesaret, insan-	Sulley ve Mike	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar

			doğa ilişkisi		Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Finding Nemo	2003	3D	Aile bağları, cesaret, güven	Nemo	Erkek/Genç 6 yaşında
The Incredibles	2004	3D	Aile içindeki dayanışma, kahramanlık	Mr. Incredible ve Elastigirl	Erkek/Yetişkin 40'lı yaşlar Kadın/Yetişkin 40'lı yaşlar
Cars	2006	3D	Yalnızlık, başarı arzusu, toplumsal bağlar	Lightning McQueen	Erkek/Genç 20'li yaşlar
Ratatouille	2007	2D	Hayallerinin peşinden gitmek, toplumsal engelleri aşmak	Remy	Erkek/Genç 20'li yaşlar
WALL-E	2008	3D	Çevre, yalnızlık, tüketim kültürü, sevgi	WALL-E	Erkek/Yetişkin Yüzyıllardır yaşıyor.
Up	2009	3D	Yaşamın anlamı, jenerasyon arasındaki bağ	Carl ve Russell	Erkek/Yetişkin 78 yaşında Erkek/Genç 8-9 yaşında
Toy Story 3	2010	3D	Büyüme, yeni başlangıçlar,	Woody ve Buzz	Erkek/Yetişkin Oyuncak

			veda	Lightyear ve Andy	olduğu için yaş kavramı yok. Erkek/Yetişkin Oyuncak olduğu için yaş kavramı yok. Erkek/Yetişkin 17 yaşında
Cars 2	2011	3D	Arkadaşlık, sadakat, kendini keşfetme	Lightning McQueen	Erkek/Genç 20'li yaşlar
Brave	2012	3D	Özgürlük, aile bağları, kendini keşfetme, cesaret	Merida	Kadın/Genç 16 yaşında
Monsters University	2013	3D	Arkadaşlık, büyüme, birlikte çalışmak	Sulley ve Mike	Erkek/Genç 18-20 yaş arası Erkek/Genç 18-20 yaş arası
Inside Out	2015	3D	Duygusal denge, büyüme ve zorluklarla başa çıkma,	Riley	Kadın/Genç 11 yaşında
The Good Dinosaur	2015	3D	Cesaret, dostluk, korkuların üstesinden gelmek.	Arlo	Erkek/Genç 11-13 yaş arasında

Finding Dory	2016	3D	Kimlik, hafıza, aile bağları	Dory	Kadın/Genç 20'li yaşlar
Cars 3	2017	3D	Yaşlanma, rekabet	Lightning McQueen	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Coco	2017	3D	Aile bağları, müzik, kendini gerçekleştirme, geçmişle yüzleşme	Miguel	Erkek/Genç 12 yaşında
Incredibles 2	2018	3D	Aile dengesi, kahramanlık, eşitlik	Mr. Incredible ve Elastigirl	Erkek/Yetişkin 40'lı yaşlar Kadın/Yetişkin 40'lı yaşlar
Toy Story 4	2019	3D	Aile, değişim, aidiyet, yeni başlangıçlar	Woody ve Buzz Lightyear	Erkek/Yetişkin Oyuncak olduğu için yaş kavramı yok. Erkek/Yetişkin Oyuncak olduğu için yaş kavramı yok.
Onward	2020	3D	Aile bağları, kendini keşfetme	Ian Lightfoot ve Barley Lightfoot	Erkek/Genç 16 yaşında Erkek/ Genç 19 yaşında
Soul	2020	3D	Hayatın anlamı, tutku, kimlik	Joe Gardner	Erkek/Yetişkin 40'lı yaşlar
Luca	2021	3D	Dostluk,	Luca	Erkek/ Genç

			kimlik, cesaret		12 yaşında
Turning Red	2022	3D	Aile, kimlik ve ergenlik	Mei Lee	Kadın/Genç 13 yaşında
Buzz Lightyear	2022	3D	Kahramanlık, sorumluluk, fedakarlık	Buzz Lightyear	Erkek/Yetişkin Oyuncak olduğu için yaş kavramı yok.
Elemantal: Doğanın Güçleri	2023	3D	Farklılık, uyum, toplumsal bağlar, sevgi	Ember ve Wade	Kadın/Genç 20'li yaşlar Erkek/Genç 20'li yaşlar
Inside Out 2	2024	3D	Ergenlik, büyüme, duygusal değişim	Riley	Kadın/Genç 13-14 yaşlarında
Elio	2025	3D	Kimlik, aidiyet, evrensel keşif	Elio	Erkek/Genç 11 yaşında

Tablo 2. 2000 Sonrası Çekilen Pixar Animasyon Filmleri (pixar.com/feature-films, 2025)

2000 sonrası Pixar'ın gösterime sunduğu filmlere baktığımızda 26 filmin 26'sının da 3D olarak yapıldığını görmekteyiz. Bu filmlerin başrollerinde ise cinsiyet dağılımı 28 erkek ve 8 kadın olarak karşımıza çıkmaktadır. Pixar filmleri içerisinde, Disney filmlerindeki dengeli cinsiyet dağılımının aksine erkek karakterler sayısında belirgin bir üstünlük olduğunu görmekteyiz. Başrollerin yaşlarına baktığımızda, 21 genç karakterin karşısında 15 yetişkin karakter bulunmaktadır. Filmlerin çoğunluğunda çocukluk, ergenlik ve erken yetişkinlik dönemlerine odaklanılmıştır. Özellikle Nemo, Russel, Riley, Miguel, Luca ve Elio gibi karakterler çocukluk ve erken ergenlik evresinde yer alırken, Merida, Ian ve Mei Lee gibi 13-16 yaş aralığında bulunan

karakterlerin doğrudan ergenlik döneminin çatışmaları içerisinde olduğunu görmekteyiz.

Genç karakterlerin ağırlıkta olduğu bu 26 filmde ise genel olarak işlenen temalar; dostluk/arkadaşlık, aile bağları, yalnızlık, başarı arzusu, hayallerinin peşinden gitmek, sevgi, büyüme, kendini keşfetme, cesaret, özgürlük, zorluklarla başa çıkma, kimlik, kendini gerçekleştirme, aidiyet, tutku, kahramanlık ve ergenliktir. Tüm bu bilgiler ışığında, Pixar'ın teknolojik imkanları da kullanarak 2000 sonrasında çekilen tüm filmlerinin 3 boyutlu olduğunu, genellikle genç karakterlerin yer aldığı filmlerde daha genel temaları ele aldığını söyleyebiliriz.

2000 sonrası Pixar animasyon filmleri detaylı dokularıyla, soyut mekan tasarımlarıyla gelişim gösterirken gerçekçi 3D karakter ve tasarımlardan daha sanatsal tasarımlara doğru evrilmiştir. RenderMan teknolojisini devamlı güncelleyerek, karakter modellemelerinde kas ve iskelet yapısını kullanmış, ışık animasyonlarında liderliğini korumayı başarmıştır.

Son olarak çalışmamız kapsamında Pixar filmlerinin ergen karakterlerine, ergenlik ve kimlik krizi kavramına yaklaşımlarına bakmamız gerekmektedir. Buna göre, Pixar stüdyosunun 2000 sonrası çekilen filmlerinde ergenlik ve kimlik krizi kavramlarını farklı yaş aralığındaki karakterler üzerinden ve farklı büyüme deneyimlerine ait bakış açıları sunarak işlediğini söyleyebilmemiz mümkündür. Örneğin *"Brave"* filminde 16 yaşında olan Merida karakterinin, geleneksel ve toplumsal rolleri reddederek bireysel özgürlüğünün ve arzularının peşinden gitme durumu klasik bir ergenlik dönemi çatışmasını sunmaktadır. Farklı bir bakış açısıyla ele alınan *"Inside Out"* film serisinde ise erken ergenlik ve ergenlik dönemi içerisinde olan Riley karakterinin kimlik inşa süreci ve büyüme evrelerinden nasıl geçtiği, karakterin duyguları aracılığıyla verilmektedir. Neşe, Üzüntü, Öfke, Tiksinti ve Korku gibi duyguların hangi durumlara nasıl tepki verdiği gösterilirken ikinci filmde ergenliğe giren Riley'nin duygularına ergenlikte sıklıkla görülmekte olan Kaygı ve Utanç da eklenmiştir. *"Turning Red"* filmi ise 13 yaşındaki Mei Lee karakterinin ilk defa regl olmasıyla başlar. Ergenliğe girmiş olan Mei'nin bedenindeki değişimler ve ailesinin

ondan bekledikleriyle verdiği mücadele kırmızı bir pandaya dönüşmesi üzerinden metaforik bir şekilde ele alınmaktadır. 11 yaşındaki Elio ve 12 yaşındaki Luca isimli karakterlerde ise bireyin sosyal kabul arayışı ön planda tutularak, diğerlerinden farklı olma ve topluluğa ait hissedememe gibi kaygılar üzerinden kimlik keşfi süreci aktarılmaktadır. *"Onward"* filmindeki kardeşler ve *"Coco"* filminde ise ergenliğin getirdiği aile ve aile bağlarıyla olan çatışma konusu tematik olarak işlenmiştir. Aynı zamanda Pixar, kimlik krizinin yalnızca ergenlik döneminde yaşanmadığını *"Soul"* filmindeki 40'lı yaşlardaki Joe karakteri aracılığıyla kişinin kimlik keşif sürecinin sürekliliğini ve anlam arayışının her yaşta devam ettiğini vurgulamaktadır. Böylelikle Pixar stüdyosunun ergenlik ve kimlik temalarını belirli bir yaş aralığı arasında sınırlamadan her yaş aralığında yaşanabilecek olumlu/olumsuz durumları izleyicisine aktardığını söyleyebilmemiz mümkündür.

2.1.3. DreamWorks Animation

DreamWorks Animation SKG (Spielberg, Katzenberg, Geffen), 1994 yılında Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg ve David Geffen tarafından kurulan çağdaş animasyon sinemasında önemli bir yere sahip olan bir animasyon stüdyosudur. İlk kurulduğu yıllarda canlı aksiyon filmlerin yapımını da içeren geniş bir yelpazeye sahip olan bir medya girişimi olarak planlanmış, ancak zamanla bilgisayar destekli animasyon (CGI) teknolojisinin gelişmesiyle birlikte tüm faaliyetlerini bu alana yönlendirmiştir. Kurucularından Katzenberg'in Disney'den ayrılarak geleneksel animasyon film üretimine farklı alternatifler geliştirme arayışları neticesinde DreamWorks kurulmuştur.

DreamWorks'ün ilk filmlerinden biri olan *"The Prince of Egypt"* filmi Katzenberg'in en büyük projelerinden biriydi. Henüz daha Disney'den ayrılmayan Katzenberg, filmi Disney kurallarına göre dizayn etmiş fakat DreamWorks kurulduktan sonra filmin tüm detaylarını değiştirerek Disney tekniklerini terk etmiştir ve böylelikle stüdyoya has yeni bir gerçekçilik biçimi oluşturulmuştur (Summers, 2020: 22-23). İlk filmleriyle yeterince hasılat elde edemeyen stüdyonun asıl hit filmi ise *"Shrek"* olmuş ve Pixar'ın sektör üzerindeki hakimiyetiyle rekabet etmeye bu film ile başlanmıştır.

DreamWorks, 1994 yılında kurulmasına rağmen *"Antz"* isimli ilk animasyon filmini 1998 yılında piyasaya sürmüştür. *Antz* filminden itibaren DreamWorks, açıkça geleneksel Disney animasyon filmlerinden daha havalı, daha akıllı ve daha az duygusallık içeren filmler üretmeyi, Disney'in hedeflediği çocuk kitlesinden daha zeki çocuklara hitap etmeyi amaçladığını göstermiştir (Booker'dan akt. Meinel, 2016: 8). CGI teknolojisinin erken dönemdeki iyi örneklerinden biri olan bu film, şirketin dikkat çekmesini sağlamıştır. Fakat şirket adını 2001 yılındaki *"Shrek"* filmi ile duyurmuş ve tüm dikkatleri üzerine çekmiştir. *Shrek*'in ticari başarısı aynı zamanda En İyi Animasyon Film Oscar'ıyla taçlanarak DreamWorks'ün sektördeki yerini sağlamlaştırmıştır.

DreamWorks, yaratıcı hikaye anlatımı ve teknolojik gelişmeleri eş zamanlı bir biçimde harmanlamayı başararak sektörde kendine has bir konum elde etmeyi başarmıştır. DreamWorks'ün üretim felsefesi mizah, duygusal derinlik, masallar ve teknolojinin kesişim noktasıdır. Şirketin bu politikası sonucunda ürettiği filmler, sadece çocuk izleyiciyle sınırlı kalmayıp yetişkin izleyicilere de hitap etmeyi başarmıştır. Fakat aynı zamanda DreamWorks filmlerinin karakterleri veya filmlerin atmosferi gibi her bir unsur, gerçeklikten kopuşu temsil etmektedir. Bu durumun en büyük sebebi ise dönemin baskın stüdyoları olan Disney ve Pixar'ın tercih ettiği gerçekçilik duygusu verecek unsurları DreamWorks'ün kullanmaya yanaşmamasıdır.

Aynı zamanda DreamWorks için atfedilen en önemli unsurlardan biri de disiplinler arası çalışmalar yapması, popüler kültür üzerine birden fazla referans noktası kullanmasıdır. Örneğin hem *"Kung Fu Panda"* hem *"Shrek"* hem de *"Köpekbalığı Hikayesi"* filmlerinde pop şarkıları kullanılmış, yıldız sanatçıların performansları taklit edilmiştir. Ya da yine *Köpekbalığı Hikayesi* filminde Coca-Cola markası denizaltındaki bir resifin üzerinde Coral-Cola olarak yer almıştır. *"Megamind"* filmindeki Metroman şehri açıkça Superman'e bir gönderme niteliğindedir. *"Madagascar"* filminde ise Aslan Alex'in Özgürlük Heykeli'nin yıkımına yas tuttuğu bir sahnede de *Maymunlar Cehennemi* filminin son sahnesi referans noktası olarak seçilmiştir (Summers, 2020: 7-10)

DreamWorks, 2000 yılından günümüze kadar tam 48 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Çalışmamız kapsamında bu 48 film, kullanılan teknikleri, genel temaları, başrol karakterlerinin cinsiyeti ve yaşları ile birlikte aşağıdaki şekilde tablolaştırılacak ve DreamWorks animasyonlarının bir özeti sunulmaya çalışılacaktır:

Film Adı	**Yapım Yılı**	**Kullanılan Teknik**	**Tema**	**Başrol Karakter**	**Karakterin Cinsiyeti ve Yaşı**
The Road to El Dorado	2000	2D	Macera, dostluk, aidiyet arayışı	Tulio ve Miguel	Erkek/Yetişkin 20'lerin sonu Erkek/Yetişkin 20'lerin sonu
Chicken Run	2000	Stop-motion	Özgürlük, bağımsızlık mücadelesi	Ginger	Kadın/Genç 20'li yaşlar
Shrek	2001	3D	Kimlik, önyargılarla mücadele, kendini kabul etmek	Shrek	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Spirit: Stallion of the Cimarron	2002	2D	Özgürlük, bağımsızlık, doğaya karşı mücadele	Spirit	Erkek/Genç 18-20 yaşında
Sinbad: Legend of the Seven	2003	2D/3D	Macera, dostluk, kendini	Sinbad	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar

Seas			kanıtlama		
Shrek 2	2004	3D	Kimlik, aidiyet, toplumsal kabuller	Shrek	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Shark Tale	2004	3D	Kimlik, kendini bulma, sahte kahramanlık	Oscar	Erkek/Genç 20'li yaşlar
Madagascar	2005	3D	Özgürlük, kimlik, aidiyet ve ev kavramı	Aslan Alex, Zebra Marty, Zürafa Melman, Su Aygırı Gloria	Erkek/Yetişkin 20'li yaşlar Erkek/Yetişkin 20'li yaşlar Erkek/Yetişkin 20'li yaşlar Kadın/Yetişkin 20'li yaşlar
Wallace ve Gromit: The Curse of the Were-Rabbit	2005	Stop-motion	Bilim ve doğa arasındaki mücadele, dostluk	Wallace ve Gromit	Erkek/Yetişkin 40 ve 50'li yaşlar Erkek/Yetişkin (Yetişkin köpek)

Over the Hedge	2006	3D	Tüketim toplumu eleştirisi, dostluk, sadakat	RJ	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Flushed Away	2006	3D	Kendini keşfetme, konfor alanından çıkma	Roddy	Erkek/Yetişkin 20'li yaşlar
Shrek 3	2007	3D	Sorumluluk, kimlik ve liderlik	Shrek	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşların sonu
Bee Movie	2007	3D	Kimlik, toplumsal rollerin sorgulanması	Barry B. Benson	Erkek/Genç 20'li yaşlar
Kung Fu Panda	2008	3D	Kendini kabul, potansiyelini ve yeteneklerini keşfetme	Po	Erkek/Genç 20'li yaşlar
Madagascar 2	2008	3D	Aidiyet, aile ve kimlik	Aslan Alex, Zebra Marty, Zürafa Melman, Su Aygırı	Erkek/Yetişkin 20'li yaşlar Erkek/Yetişkin

				Gloria	20’li yaşlar Erkek/Yetişkin 20’li yaşlar Kadın/Yetişkin 20’li yaşlar
Monsters vs Aliens	2009	3D	Kimlik, değişimle başa çıkma, güçlenme, dünyayı kurtarma	Susan	Kadın/Genç 20’li yaşlar
How to Train Your Dragon	2010	3D	Kimlik krizi, ergenlik, aileyle çatışma	Hiccup	Erkek/Genç 15 yaşında
Shrek Forever After	2010	3D	Hayatın anlamı, mutluluğun önemi	Shrek	Erkek/Yetişkin 30’lu yaşların sonu
Megamind	2010	3D	Kimlik, iyi ve kötü kavramının sorgulanması	Megamind	Erkek/Yetişkin 30’lu yaşlar
Kung Fu Panda 2	2011	3D	Kimlik krizi, kendini bulmak,	Po	Erkek/Genç 20’li yaşlar

			geçmişle yüzleşmek		
Puss in Boots	2011	3D	Onur, geçmişle yüzleşmek, kahramanlık	Puss (Çizmeli Kedi)	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Madagascar 3	2012	3D	Aidiyet, arkadaşlık, özgürlük	Aslan Alex, Zebra Marty, Zürafa Melman, Su Aygırı Gloria	Erkek/Yetişkin 20'li yaşların sonu Erkek/Yetişkin 20'li yaşların sonu Erkek/Yetişkin 20'li yaşların sonu Kadın/Yetişkin 20'li yaşların sonu
Rise of the Guardians	2012	3D	Kendine inanmak, kimlik krizi, kendini keşfetmek	Jack Frost	Erkek/Genç 14-16 yaş arasında
The Croods	2013	3D	Ergenlik, özgürlük arayışı,	Eep	Kadın/Genç 18 yaşında

			toplumsal normlarla mücadele		
Turbo	2013	3D	Hayallerinin peşinden gitmek, azim, kendine inanma	Turbo	Erkek/Yetişkin 20'li yaşlar
Mr. Peaboy & Sherman	2014	3D	Zaman yolculuğu, aile, sorumluluk, büyüme	Mr. Peaboy (Köpek) Sherman (İnsan Çocuğu)	Erkek/Yetişkin (Yetişkin köpek) Erkek/Genç 7-8 yaş arasında
How to Train Your Dragon 2	2014	3D	Kimliğini bulma, büyüme, liderlik	Hiccup	Erkek/Genç 20 yaşında
Penguins of Madagascar	2014	3D	Ekip çalışması, kahramanlık, dostluk	Skipper, Kowalski, Rico, Private	Erkek/Yetişkin (Yetişkin penguen) Erkek/Yetişkin (Yetişkin penguen) Erkek/Yetişkin

					(Yetişkin penguen) Erkek/Yetişkin (Yetişkin penguen)
Home	2015	3D	Ergenlik, aidiyet arayışı, kimlik	Tip	Kadın/Genç 14 yaş
Kung Fu Panda 3	2016	3D	Ailesi ve kökleriyle buluşma, kimliğini keşfetme	Po	Erkek/Genç 20'li yaşların sonu
Trolls	2016	3D	Mutluluk, arkadaşlık, cesaret	Poppy ve Branch	Kadın/Genç 20'li yaşlar Erkek/Genç 20'li yaşlar
Boss Baby	2017	3D	Aile sevgisi, kardeş rekabeti, aidiyet	Boss Baby Tim	Erkek/Yetişkin (Yetişkin ama 1-2 yaş bedeninde) Erkek/Genç 7 yaşında

Captain Underpants The First Epic Movie	2017	3D	Arkadaşlık, özgürlük, hayal gücü	George Beard ve Harold Hutchins	Erkek/Genç 10 yaşında Erkek/Genç 10 yaşında
How to Train Your Dragon: The Hidden World	2019	3D	Bağımsızlık, liderlik, büyüme	Hiccup	Erkek/Genç 21 yaşında
Abominable	2019	3D	Ergenlik, aile	Yi	Kadın/Genç 16 yaşında
Trolls World Tour	2020	3D	Birlik, çeşitlilik	Poppy ve Branch	Kadın/Genç 20'li yaşlar Erkek/Genç 20'li yaşlar
The Croods A New Age	2020	3D	Aile bağları, özgürlük, uyum	Eep	Kadın/Genç 19 yaşında
Spirit Untamed: The Movie	2021	3D	Ergenlik, özgürlük	Lucky Prescott ve Spirit	Kadın/Genç 12-13 yaş arasında Erkek/Yetişkin (Yetişkin at)

Boss Baby Family Business	2021	3D	Aile bağları, kardeşlik, geçmiş	Boss Baby Tim	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Troll Hunters: Rise of the Titans	2021	3D	Kahramanlık, büyüme, dostluk	Jim Lake Jr.	Erkek/Genç 15-16 yaş arasında
The Bad Guys	2022	3D	Toplum algısı, iyilik ve kötülük, kimlik değişimi	Mr. Wolf	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Puss in Boots The Last Wish	2022	3D	Ölüm korkusu	Puss in Boots (Çizmeli Kedi)	Erkek/Yetişkin 40'lı yaşlar
Ruby Gillman Teenage Kraken	2023	3D	Ergenlik, kimlik keşfi, kendini kabullenme	Ruby Gillman	Kadın/Genç 15-16 yaş arasında
Trolls Band Together	2023	3D	Aile bağları, birlik, müzik	Poppy ve Branch	Kadın/Genç 20'lerin sonu Erkek/Genç 20'lerin sonu
Orion and	2024	3D	Korkularla	Orion	Erkek/Genç

the Dark			yüzleşme, cesaret, büyüme		11-12 yaş arasında
Kung Fu Panda 4	2024	3D	Değişim, liderlik	Po	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşların ortası
The Wild Robot	2024	3D	Doğa-insan ilişkisi, aidiyet, kimlik	Roz	Kadın/Yetişkin (Yetişkin robot, yaş yok)
Dog Man	2025	3D	Kahramanlık, kimlik çatışması, sadakat	Dog Man	Erkek/Yetişkin (Belirli bir yaş yok)

Tablo 3. 2000 Sonrası Çekilen DreamWorks Animasyon Filmleri (dreamworks.com/Movies, 2025)

2000 sonrası dönemde DreamWorks Animation'ın çektiği 48 filmin tekniklerini karşılaştırdığımızda, 2 filmin 2D, 2 filmin stop-motion, 1 filmin 2D/3D karışık ve kalan 43 filmin de 3D olarak üretildiğini görmekteyiz. 48 filmin başrollerindeki cinsiyet dağılımına baktığımızda ise 55 erkek karakterin karşısında yalnızca 15 kadın karakter bulunmakta; bu 70 karakterin yaş dağılımı ise 30 genç karakter ve 40 yetişkin karakterden oluşmaktadır. DreamWorks stüdyosunun karakterleri oldukça geniş bir yaş aralığında yer almaktadır. 7-8 yaşlarındaki Sherman, 10 yaşındaki George ve 11-12 yaş aralığındaki Orion karakterleri çocukluk ve erken ergenlik dönemleri içerisinde yer alırken, 14 yaşındaki Tip, 15 yaşındaki Hiccup ve 15-16 yaşlarındaki Ruby Gillman doğrudan ergenlik dönemi yaş aralığındadır. 20'li yaşlarında olan Miguel, Po, Oscar ve Poppy karakterleri genç yetişkin dönemindeyken Shrek, Sinbad ve Megamind gibi olgun karakterler de 30'lu yaşlar içerisinde yer almaktadır.

DreamWorks yapımı animasyon filmlerinin temalarında ise macera, dostluk/arkadaşlık, özgürlük, kendini kabul etme, kendini kanıtlama, kimlik, toplumsal kabul, kendini bulma, tüketim toplumu, sorumluluk, liderlik, toplumsal rollerin sorgulanması, potansiyelini keşfetme, kimlik krizi, iyilik ve kötülük kavramlarının sorgulanması, geçmişle yüzleşmek, hayallerinin peşinden gitmek, ergenlik ve korkularla yüzleşmek gibi konuların yer aldığını görmekteyiz.

2000 sonrası dönemde DreamWorks animasyonları, stilize karakter tasarımlarıyla ünlenmiş, yüksek tempolu anlatımı ve mizahi unsurlarıyla kendine has bir yapı oluşturmuştur. Özellikle 2003 yılından sonra 2D'den 3 boyutlu animasyona geçmiş, bazen karikatürize bazen de hiper gerçekçi karakterler kullanmışlar, filmler içerisinde kullanılan müzikal sekanslarla filmlerine dinamizm katarken Disney'in klasik anlatısına da bir alternatif sunmuşlardır.

Son olarak çalışmamız kapsamında DreamWorks filmlerinin ergen karakterlerine, ergenlik ve kimlik krizi kavramına yaklaşımlarına bakmamız gerekmektedir. Buna göre, DreamWorks stüdyoları, 2000 sonrası çekilen filmlerde ergenlik ve kimlik temalarını geniş bir yaş aralığına sahip karakterler etrafında şekillendirmektedir. Örneğin *"How to Train Your Dragon"* serisinin başrol karakteri Hiccup, serinin ilk filminde 15 yaşındadır ve doğrudan ergenlik dönemi içerisindedir. Serinin diğer filmlerinde büyümeye başlayan Hiccup, 20-21 yaşlarına gelerek erken yetişkinlik dönemi içerisine girer. Hiccup karakteri, seri boyunca bireysel özgüvenini kazanma, toplumun ondan beklediği gerçek bir Viking gibi davranma istekleriyle mücadele etme ve en sonunda kendi kimliğini inşa ederek toplumla uyum sağlama gibi bir süreç içerisindedir. Aynı şekilde *"Ruby Gillman Teenage Kraken"* filminin başrol karakteri olan Ruby'de de 15-16 yaşında olmasının getirdiği dönüşümler sonucunda kendi kimliğini kabul etme sürecinin olduğu görülmektedir. *"The Croods"* serisindeki Eep karakterinde 18-19 yaş dönemi görülür, Eep bu yaşlarda aile baskısı ve kendi istekleri arasında bir mücadele içindedir. *"Rise of the Guardians"*ın genç erkek karakteri Jack Frost, ölümsüz bir Koruyucu olmadan önceki bedenindedir. 300+ yaşında olsa bile 14-16 yaş aralığındaki biri gibi davranmakta, ölümsüz olmadan önceki kimliğini hatırlamaya çalışmakta ve yeni bedeninde kendine ait bir kimlik oluşturmanın

peşindedir. DreamWorks bu temaları işlerken daha mizahi bir anlatım yolu tercih etmiştir. Aynı şekilde ergenliği sadece fiziksel bir dönüşüm olarak değil, aynı zamanda karakterlerin kimliklerini inşa etme aşamalarında dış dünyanın önemini de vurgulamıştır.

2.1.4. Blue Sky Studios

Mathematical Applications Group Inc. (MAGI) isimli görsel efekt şirketinin kapanmasının ardından 1987 yılında Chris Wedge, Michael Ferraro, Carl Ludwig, Alison Brown, David Brown ve Eugene Troubetzkoy tarafından kurulan Blue Sky Studios, bilgisayar destekli animasyonlar üreten bir stüdyodur (Friedman, 2014: 12-13). Kurulduğu ilk dönemde reklam ve kısa filmler üzerine odaklanan şirket, 1998 yılında Chris Wedge'nin yönetmenliğinde *"Bunny"* isimli kısa film ile dikkat çekmeyi başarmıştır. Filmin En İyi Animasyon Kısa Film Oscar'ını almasıyla birlikte stüdyo dünya çapında tanınmaya başlamıştır. Bu tanınırlık, şirketin uzun metrajlı animasyon film üretme konusunda motivasyonunu sağlamış ve 2002 yılında gösterime giren *"Ice Age"* filmiyle de endüstri içerisinde önemli bir konuma gelmiştir. Bu filmle birlikte şirket, CGI animasyondaki yetkinliğini kanıtlamış ve şirketi ticari anlamda büyük bir başarıya ulaştırmıştır.

Blue Sky Studios, 2019 yılında Walt Disney Company çatısı altına girmiş fakat COVID-19 pandemisi nedeniyle Disney, 2021 yılında stüdyoyu kapatma kararı alarak, çalışanların işine son vermiştir (hollywoodreporter.com, Erişim Tarihi: Mayıs, 2025).

Blue Sky Studios, 2000 yılından 2021 yılındaki kapanışına kadar tam 13 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Çalışmamız kapsamında bu 13 film, kullanılan teknikleri, genel temaları, başrol karakterlerinin cinsiyeti ve yaşları ile birlikte aşağıdaki şekilde tablolaştırılacak ve Blue Sky animasyonlarının bir özeti sunulmaya çalışılacaktır:

Film Adı	**Yapım Yılı**	**Kullanılan Teknik**	**Tema**	**Başrol Karakter**	**Karakterin Cinsiyeti ve Yaşı**

Ice Age	2002	3D	Aile, arkadaşlık, hayatta kalma	Manny Sid Diego	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Robots	2005	3D	Bireysel kimlik, hayallerinin peşinden gitme, toplumsal kabul	Rodney	Erkek/Genç 20'li yaşlar
Ice Age: The Meltdown	2006	3D	Arkadaşlık, aile, değişim, hayatta kalma	Manny Sid Diego	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Horton Hears a Who!	2008	3D	Kendi inançlarına bağlılık, doğaya duyulan saygı	Horton Ve Jojo	Erkek/Yetişkin (Yetişkin fil) Erkek/Genç 8-10 yaş arasında
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	2009	3D	Keşif, cesaret, aile	Manny Sid Diego	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Yetişkin

					30’lu yaşlar
Rio	2011	3D	Özgürlük, kimlik arayışı, büyüme, dostluk	Blu ve Jewel	Erkek/Genç 20’li yaşlar Kadın/Genç 20’li yaşlar
Ice Age: Continental Drift	2012	3D	Aile, dostluk, değişim, macera	Manny Sid Diego	Erkek/Yetişkin 30’lu yaşlar Erkek/Yetişkin 30’lu yaşlar Erkek/Yetişkin 30’lu yaşlar
Epic	2013	3D	Büyüme, doğayı korumak	Mary	Kadın/Genç 17 yaşında
Rio 2	2014	3D	Aile, macera, kültürel bağ	Blu ve Jewel	Erkek/Yetişkin 30’lu yaşlar Kadın/Yetişkin 30’lu yaşlar
The Peanuts Movie	2015	3D	Kendini bulma, kimlik arayışı, özgüven, sevgi	Charlie Brown	Erkek/Genç 8 yaşında
Ice Age: Collision Course	2016	3D	Aile, hayatta kalma, dünyayı kurtarmak	Manny Sid Diego	Erkek/Yetişkin 30’lu yaşlar Erkek/Yetişkin 30’lu yaşlar Erkek/Yetişkin

					30'lu yaşlar
Ferdinand	2017	3D	Bireysel kimlik, şiddete karşı mücadele, içsel yolculuk	Ferdinand	Erkek/Genç 20'li yaşlar
Spies in Disguise	2019	3D	Arkadaşlık, dünyayı kurtarma, kimliğin keşfi	Lance Sterling Walter Beckett	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Genç 15 yaşında

Tablo 4. 2000 Sonrası Çekilen Blue Sky Studios Animasyon Filmleri (en.wikipedia.org/wiki/Blue_Sky_Studios, 2025)

Blue Sky Studios tarafından 2000 sonrası çekilen animasyon filmlere baktığımızda 13 filmin tamamının 3D bilgisayar animasyonu olduğunu görmekteyiz. Yine Disney'in haricindeki diğer iki stüdyo gibi Blue Sky'ın animasyonlarındaki başrollerin cinsiyet dağılımında erkek karakterlerin üstünlüğü göze çarpmaktadır. 13 filmin başrollerinde yalnızca 3 kadın karakter varken 24 erkek karakter yer almakta; bu 14 karakterin ise 8'i genç, 19'u yetişkin konumdadır. Jojo ve Charlie Brown, çocukluk ve erken ergenlik dönemlerinde yer alırlar. Doğrudan ergenlik dönemi içerisindeki karakterler ise Mary ve Walter Beckett karakterleridir. 20'li yaşlardaki Rodney ve Rio filminin başrol karakterleri olan papağanlar Blu ve Jewel da erken yetişkinlik ve ergenliğin son döneminde konumlanmaktadır.

Filmlerin temalarında ise aile, arkadaşlık, hayatta kalmak, hayallerinin peşinden gitmek, toplumsal kabul, kendi inançlarına bağlılık, cesaret, macera, büyüme, doğayı koruma, kimlik arayışı ve sevgi gibi temel konular bulunmaktadır.

Blue Sky Studios, en başından beri CGI teknolojisini kullanarak 3D filmler üretmiş, renk derinliğinin yanı sıra mimari tasarımlarda da oldukça yenilikçi bir konumda yer almıştır. Özellikle *"The Peanuts Movie"* filminde elle çizim hissi verdiği stil denemeleriyle 3D teknolojiyi harmanlaması görsel anlamda devamlı yeniliğin peşinde olduklarını göstermektedir.

Son olarak çalışmamız kapsamında Blue Sky filmlerinin ergen karakterlerine, ergenlik ve kimlik krizi kavramına yaklaşımlarına bakmamız gerekmektedir. Buna göre, Blue Sky filmlerinde çoğunlukla erken yetişkinlik ve yetişkinlik dönemindeki karakterler yer alsa da, ergenlik ve kimlik krizi temalarının belirgin bir şekilde işlendiği filmler de vardır. Örneğin *"Epic"* filminin başrol karakteri olan Mary, 17 yaşındadır ve ebeveynini kaybetmiş olmanın acısını yaşarken yeni bir çevreye uyum sağlama mücadelesi ve bireysel çatışmalar içine girmektedir. Bu çatışmalar ve verilen mücadeleler sonucunda kendi kimliğini keşfetmeye ve kim olduğunu öğrenmeye çalışır. 15 yaşındaki Walter Beckett karakteri de *"Spies in Disguise"* filmi içerisinde bir genç olarak yetişkinlerin dünyasında var olmaya çalışarak özgüven ve kendini topluma kabul ettirme arayışları içerisindedir. "*Peanuts"* isimli çizgi roman ve çizgi dizi serisinden de aşina olduğumuz Charlie Brown karakteri *"The Peanuts Movie"* filmi içerisinde çocukluk döneminin kaygılarını yaşayarak yine özgüven mücadelesi vererek erken dönemde kimlik oluşumunun çatışmalarını yansıtmaktadır. *"Robots"* filmindeki Rodney, diğerlerinden farklı bir robot olarak bir kimlik krizi içerisinde gösterilmiştir. Tüm bunların yanı sıra Blue Sky filmlerinde ergenlik ve kimlik krizi temaları Disney ve Pixar stüdyolarına oranla daha sınırlı bir konumda yer almaktadır.

2.1.5. Illumination Entertainment

Illumination Entertainment, 2007 yılında Blue Sky Studios'un yöneticiliğinden ayrılan Chris Meledandri tarafından kurulan bir Amerikan animasyon stüdyosudur. Illumination, ilk filmi de olan *"Despicable Me"* serisi gibi büyük başarılar elde eden animasyon filmler üreterek küresel ölçekte bir ün kazanmıştır. *"Despicable Me"* serisi Minions karakterleriyle tanınan ve stüdyonun maskotu haline gelen bir markaya dönüşmüştür. Stüdyonun animasyon film üretim faaliyetleri Paris'te bulunan

Illumination Studios Paris tarafından yürütülmektedir. Bu stüdyo, Mac Guff isimli Fransız animasyon stüdyosunun satın alınmasıyla 2011 yılında faaliyetlerine başlamıştır (hollywoodreporter.com, Erişim Tarihi: Mayıs, 2025). Bu iki şirketin birleşimi stüdyonun üretim kapasitesini artırmış ve uluslararası pazarlamasına katkı sağlamıştır.

Illumination Entertainment, 2000 yılından günümüze kadar tam 15 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Çalışmamız kapsamında bu 15 film, kullanılan teknikleri, genel temaları, başrol karakterlerinin cinsiyeti ve yaşları ile birlikte aşağıdaki şekilde tablolaştırılacak ve Illumination animasyonlarının bir özeti sunulmaya çalışılacaktır:

Film Adı	**Yapım Yılı**	**Kullanılan Teknik**	**Tema**	**Başrol Karakter**	**Karakterin Cinsiyeti ve Yaşı**
Despicable Me	2010	3D	Aile, sevgi, değişim	Gru Margo Edith Agnes	Erkek/Yetişkin 40'lı yaşlar Kadın/Genç 12 yaşında Kadın/Genç 9 yaşında Kadın/Genç 5 yaşında
Hop	2011	Canlı aksiyon/3D	Hayallerinin peşinden gitme, bireysel kimlik	E.B	Erkek/Genç 20'li yaşlar
The Lorax	2012	3D	Doğa sevgisi, tüketim kültürü	Ted	Erkek/Genç 12 yaşında

			eleştirisi, sorumluluk		
Despicable Me 2	2013	3D	Aşk, ikinci şans	Gru	Erkek/Yetişkin 40'lı yaşlar
Minions	2015	3D	Aidiyet, Lider arayışı	Kevin, Stuart, Bob	-
The Secret Life of Pets	2016	3D	Kıskançlık, aile, dostluk	Max ve Duke	Erkek/Yetişkin (Yetişkin köpek) Erkek/Yetişkin (Yetişkin köpek)
Sing	2016	3D	Kendini keşfetmek, hayallerinin peşinden gitmek, özgüven	Buster Moon, Rosita, Johnny, Meena, Ash	Erkek/Yetişkin 30-40'lı yaşlar Kadın/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Genç 17-18 yaşında Kadın/Genç 15-16 yaşında Kadın/Genç 18-19 yaşında
Despicable Me 3	2017	3D	Aile, kardeş ilişkisi, birlik olmak	Gru ve Dru	Erkek/Yetişkin 40'lı yaşlar Erkek/Yetişkin 40'lı yaşlar
The Grinch	2018	3D	Yalnızlık, sevgi, toplumsal	Grinch, Cindy Lou Who	Erkek/Yetişkin 40'lı yaşlar Kadın/Genç

			aidiyet		6 yaşında
The Secret Life of Pets 2	2019	3D	Korkularla yüzleşmek, koruma içgüdüsü	Max ve Duke	Erkek/Yetişkin (Yetişkin köpek) Erkek/Yetişkin (Yetişkin köpek)
Sing 2	2021	3D	Hayallerinin peşinden gitmek, kendi sınırlarını aşmak	Buster Moon, Rosita, Johnny, Meena, Ash	Erkek/Yetişkin 30-40'lı yaşlar Kadın/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Genç 17-18 yaşında Kadın/Genç 15-16 yaşında Kadın/Genç 18-19 yaşında
Minions: The Rise of Gru	2022	3D	Hayallerinin peşinden gitmek, büyüme, ergenlik	Gru	Erkek/Genç 11 yaşında
The Super Mario Bros. Movie	2023	3D	Kardeşlik, cesaret, macera	Mario ve Luigi	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Migration	2023	3D	Değişim, büyüme, göç, aile	Mack, Pam, Dax, Gwen	Erkek/Yetişkin (Yetişkin ördek) Kadın/Yetişkin

					(Yetişkin ördek) Erkek/Genç (Çocuk ördek) Kadın/Genç (Çocuk ördek)
Despicable Me 4	2024	3D	Aile, macera, liderlik	Gru	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar

Tablo 5. 2000 Sonrası Çekilen Illumination Entertainment Animasyon Filmleri (illumination.com, 2025)

Illumination Entertainment stüdyolarının 2000 sonrası çektiği 15 filmin 14'ü 3D bilgisayar animasyonu iken yalnızca 1'i canlı aksiyon ve 3D karışık teknikle üretilmiştir. 15 filmin başrol karakterlerine baktığımızda 33 karakterin 21'i erkek 12'si kadındır. Bu karakterlerin 15'i genç, 18'i yetişkindir. Margo, Edith, Agnes, Ted, Cindy Lou Who ve Gru'nun genç karakteri 5 ve 12 yaş aralığında olup çocukluk ve erken ergenlik dönemi içerisinde yer alırlar. 15-19 yaşları arasında olup doğrudan ergenlik dönemi içerisinde olan karakterler Johnny, Meena, Ash ve Dax'tir. 20'ler ve 20'li yaşların sonlarında olan karakterler E.B., Mario ve Luigi genç yetişkinlik dönemindeyken 30'lu yaşlar ve 40'lı yaşlarda olan Gru, Buster Moon, Max, Duke, Mack, Pam ve Grinch karakterleri yetişkin sınıfı içerisinde yer almaktadır.

Filmlerin temalarına baktığımızda ise aile, kendini keşfetme, hayallerinin peşinden gitme, sevgi, kardeşlik/dostluk, cesaret, aidiyet, macera, liderlik, değişim, büyüme, kendi sınırlarını aşmak, birlik olmak, özgüven, sorumluluk ve tüketim kültürü eleştirisi kavramları karşımıza çıkmaktadır.

Illumination, başından beri CGI kullanmış, minimalist ve parlak görsel estetiği ile ön plana çıkarak, basit ama etkileyici animasyon filmler üretmiştir. Çoğu filminde

müzikal öğeleri kullanmış, filmlerine mizahi unsuru ve pop kültürünü de dengeli bir şekilde eklemişlerdir.

Son olarak çalışmamız kapsamında Illumination filmlerinin ergen karakterlerine, ergenlik ve kimlik krizi kavramına yaklaşımlarına bakmamız gerekmektedir. Buna göre, tüm yaş aralığında karaktere sahip olan Illumination stüdyosunun filmlerinde *"The Lorax"* ve *"Minions: The Rise of Gru"* filmlerinde çocuk karakterlerin yaşadıkları maceralar üzerinden aidiyet duygusu temaları işlenmektedir. Kimlik arayışının ve kimlik krizi temalarının en iyi örneklerinden birini *"Sing"* serisi içerisindeki Johnny, Meena ve Ash gibi genç ergen karakterler üzerinden görürüz. Bu karakterler, şarkı söylemeyi sevmekte fakat hem özgüven problemi yaşamaktalar hem de kendilerini topluma kabul ettirme noktasında bir mücadele vermektedirler. Illumination stüdyosunun yapımlarında doğrudan ergenliğin getirdiği dönüşüm ve değişimin konu edinildiği hikayeler yerine kimlik krizleri daha çok toplum içinde bir yer edinebilme ve bireysel yeteneklerinin peşinden gitme arzusu üzerinden temellenir. Illumination yapımları bu noktada mizahı kullanarak özellikle Gru karakteri üzerinden de görebileceğimiz gibi kimlik arayışının her yaşta gerçekleşebilen ve süreç olarak var olan bir kavram olduğunu vurgulamaktadır.

2.1.6. Laika Studios

Laika Studios, 2005 yılında Nike şirketinin kurucusu olan Phil Knight'ın eski Will Vinton Studios'u devralmasıyla kurulmuştur. Eski stüdyoyu yeniden yapılandıran Phil Knight ve oğlu Travis Knight sayesinde stüdyo kısa bir zamanda animasyon stüdyoları içerisinde kendine özgü tarzıyla iyi bir konuma gelmiştir (oregonbusiness.com, Erişim Tarihi: Mayıs, 2025). Laika, özellikle animasyona olan yaklaşımı ile ön plana çıkmaktadır. Geleneksel stop-motion tekniğinde ustalaşarak, el zanaatkarlığını CGI gibi bilgisayar destekli efektler ve teknolojiler ile harmanlayarak özgün bir tasarım stili ortaya koyan Laika, hem nostaljiyi hem de yenilikçi teknikleri izleyicisine görsel bir atmosfer içinde sunmaktadır. Laika, 2009'da çekilen ilk filmi *"Coraline"*dan itibaren tüm filmleriyle Oscar Akademi Ödülleri'ne aday gösterilerek hem uluslararası alanda kendini tanıtmış, hem de aldığı diğer adaylıklar ve ödüllerle

başarısını kanıtlamıştır. Aynı zamanda *"Coraline"* filmi en çok hasılat elde eden üçüncü stop-motion animasyon filmi olma özelliğine de sahiptir.

Laika'nın filmlerinde genellikle karanlık masallar, genç karakterlerin büyüme sancıları, ötekileşen karakterler, aile arasında yaşanan çatışmalar ve kimlik arayışı temaları kullanılmaktadır. Stilize karakterleri genellikle gotik bir üslup ve estetikle hem gerçek hem de fantastik dünyalarda yer almaktadır. Bu gotik, karanlık ve katmanlı yapısıyla stüdyo, animasyon filmlerin yalnızca çocuklar için bir eğlence aracı olmadığını göstermektedir.

Laika Studios, 2000 yılından günümüze kadar tam 5 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Şu anda bir uzun metrajlı filmini daha geliştirme aşamasındadır. Çalışmamız kapsamında bu 5 film, kullanılan teknikleri, genel temaları, başrol karakterlerinin cinsiyeti ve yaşları ile birlikte aşağıdaki şekilde tablolaştırılacak ve Laika animasyonlarının bir özeti sunulmaya çalışılacaktır:

Film Adı	**Yapım Yılı**	**Kullanılan Teknik**	**Tema**	**Başrol Karakter**	**Karakterin Cinsiyeti ve Yaşı**
Coraline	2009	Stop-motion	Kimlik arayışı, aile ilişkileri, paralel evren, ebeveynlerden ayrılma	Coraline Jones	Kadın/Genç 11 yaşında
ParaNorman	2012	Stop-motion	Toplum dışı bırakılma, korkularla yüzleşme, hayaletler, zombiler, ölüleri	Norman Babcock	Erkek/Genç 11 yaşında

			görebilme, zorbalık		
The Boxtrolls	2014	Stop-motion	Toplumsal sınıf eleştirisi, aidiyeti cesaret, ebeveynlerden ayrılma, kendin olma	Eggs	Erkek/Genç 10-12 yaşında
Kubo and the Two Strings	2016	Stop-motion/CGI	Büyü, ruhlar, cesaret, ailenin önemi, kimlik keşfi	Kubo	Erkek/Genç 12 yaşında
Missing Link	2019	Stop-motion/CGI	Kimlik arayışı, dostluk, kendini kabul etme, toplum tarafından dışlanma	Sir Lionel Frost ve Mr. Link	Erkek/Yetişkin 30-40 yaş aralığı Erkek/Yetişkin (Yaşı belirsiz yaratık)

Tablo 6. 2000 Sonrası Çekilen Laika Studios Animasyon Filmleri (laika.com/our-films, 2025)

Laika'nın kurulduğu günden itibaren çektiği 5 filmin tamamı geleneksel stop-motion tekniği ve CGI teknolojisinin birleştirilmesiyle üretilmiştir. Özellikle son iki filminde CGI teknolojisinin yoğunluğu göze çarpmaktadır. 5 filmin başrol karakterlerinin cinsiyet dağılımına baktığımızda 6 karakterin 5'inin erkek, 1'inin ise kadın olduğunu görmekteyiz. Bu 6 karakterin 2'si yetişkin ve diğer 4'ü ise genç karakterlerdir. Başrollerini genellikle çocuklar ve gençlerden oluşturan Laika, özellikle

Coraline, Norman, Eggs ve Kubo karakterlerinde belirgin bir şekilde 10-12 yaş aralığını tercih etmektedir. Bu yaşlar bireyin kendini keşfetmeye başladığı erken ergenlik dönemi olması bakımından önem taşımaktadır. Yalnızca *"Missing Link"* filminde doğrudan yetişkin karakterlerin kullanımı söz konusudur. Bu noktada bu filmin, diğer filmlerden ayrı bir yerde konumlandığını söyleyebiliriz.

Laika'nın filmlerine tematik olarak baktığımızda; genellikle karanlık masallar, genç karakterlerin büyüme sancıları, ötekileşen karakterler, aile arasında yaşanan çatışmalar, kimlik arayışı, aidiyet, toplum tarafından dışlanma temaları kullanılmaktadır. Stilize karakterlere sahip olan bu filmler, diğer animasyon filmlerine göre daha gotik, karanlık bir atmosfer ve yer yer ürkütücü bir estetik taşımaktadır.

Son olarak çalışmamız kapsamında Laika stüdyosunun filmlerinin ergen karakterlerine, ergenlik ve kimlik krizi kavramına yaklaşımlarına bakmamız gerekmektedir. Buna göre, neredeyse tüm yapımlarda çocukluk dönemi ve ergenlik döneminin başlangıcında olan karakterler, yalnızca büyümenin zorluklarıyla değil, aynı zamanda kim olduklarını keşfetme süreçleriyle yer almaktadırlar. Özellikle Coraline, Norman, Eggs ve Kubo karakterleri yalnızlıktan mustariptir, toplum tarafından dışlanmakta, ebeveynleriyle çatışmakta ve bireysel özgürlüklerine ulaşma arzusu içerisindedirler. 10-12 yaş aralığında olan bu karakterler kimlik arayışı içerisindeyken gerçeküstü dünyalarda gezinirler ve bu arayışları fantastik anlatılarla desteklenir. Örneğin Coraline karakteri, ailesiyle iletişim kuramadığı için ihtiyacı olan duygusal doygunluğu kendi ailesine benzeyen alternatif bir gerçeklikte arar. Norman, toplumun kabul etmediği ve ötekileştirilen gerçek kimliği yerine farklı bir kişiliği kabul etmeye zorlanır. Eggs, kendi kimliğini ve gerçekliğini bulmak için ait olduğu yeraltı dünyasından yeryüzüne çıkar. Laika, kimlik kavramına daha çok bireyin korkularıyla yüzleşmesi, dış dünyayla mücadele etmesi üzerinden yaklaşmaktadır. Hem tematik yaklaşım hem de kullandığı gotik karakter ve tasarımlarıyla Laika'nın diğer animasyon stüdyolarından bu şekilde farklılaştığını söyleyebilmemiz mümkündür.

Amerikan animasyon stüdyoları içerisinden çalışmamızın kapsamı ve sınırlılıkları dahilinde seçilen 6 stüdyonun 2000 sonrası çekilen filmlerini inceledikten

sonra aşağıdaki tablo karşımıza çıkmaktadır. Bu tabloya göre, 6 Amerikan animasyon stüdyosunun (Disney, Pixar, DreamWorks, Blue Sky, Illumination, Laika) filmlerindeki tematik yaklaşımları, teknik ve estetik unsurları, karakter tasarımları, hikaye anlatımı ve hedefledikleri kitle şu şekilde sıralanabilir:

	Disney	**Pixar**	**DreamWorks**	**Blue Sky**	**Illumination**	**Laika**
Tematik Yaklaşım	Aile, kişisel gelişim, sevgi, büyüme	Kimlik, aidiyet duygusu, bireysel çatışma-lar, varoluş	Mizah, toplumsal hiciv, kusurlu kahramanlar	Aile bağları, dostluk, doğa ve insan arasın-daki ilişki	Eğlence, mizahi ögeler, basit çatışmalar ve birlik duygusu	Kimlik arayışı, toplum tarafından dışlanma, büyüme sancıları, aile çatışmaları
Teknik/ Estetik	Klasik Disney estetiği, müzikal bölüm-ler, parlak renkler	Detaylı modelle-meler, yumuşak renk kullanı-mı	Karakterize yüz tasarımları, hareketli mekan tasarımları	Karika-türize ve gerçek-lik arasın-daki tasarım -lar, doğal renk paleti	Parlak ve canlı renkler, basitleştiril-miş hareket animasyon-ları	Gotik ve melanko-lik atmosfer-de detaylı, dokulu, gerçekçi ama stilize edilmiş mekanlar ve karakterler
Karakter Tasarımı	İdealize edilmiş karak-	Kusurla-rıyla birlikte	Ötekileştiril-miş veya eğlenceli	Genel-likle insan	Sevimli, basit hatları olan abartılı	İdealize edilmemiş, kusurları

	terler	sunulan derinlikli karakter-ler	kahraman karakterler	özellik-leri göste-ren hayvan karak-terler	karakter tasarımları	ve insani zaafları olan karakterler
Hikaye Anlatımı	Klasik kahra-manın yolcu-luğu, fantas-tik alt metin-ler, müzika-lite	Metafor-larla süslen-dirilmiş duygusal derinliği olan hikaye anlatımı	Mizahi ama katmanları olan hikaye anlatımı	Doğa olayları üzerin-den hayatta kalma tema-larıyla oluştu-rulan anlatı	Fiziksel komedi ile harmanla-nan basit çatışmaların yer aldığı hikaye anlatımı	Daha katmanlı ve karanlık bir kahrama-nın yolculuğu, fantastik figürler ve gerçeküstü dünyalar
Hedef Kitle	Çocuk-lar ve aileler, geçmi-şe özlem duyan yetiş-kinler	Çocuklar ve felsefi temaları da içerdi-ğinden yetişkin kitle	Çocuklar, gençler ve mizah seven yetişkinler	Çocuk-lar ve aileler	Çocuklar ve aileler	Çocuklar, gençler ve yetişkinler

Tablo 7. 2000 sonrası animasyon filmleriyle 6 Amerikan animasyon stüdyosunun karşılaştırılması

Tematik olarak stüdyoların karşılaştırılmasına bakmak gerekirse; Disney aile, karakter gelişimi ve toplum içindeki roller gibi temalara yoğunlaşmıştır. Ancak 2000 sonrası ürettiği filmlerinde (*Tangled, Frozen, Moana, Encanto* gibi) başrollerinde kadın karakterlere ve onların kendini keşfetme, içsel gelişim, hayatla yüzleşme ve toplumsal normlara karşı bir başkaldırı gibi temalara önem vermiştir. Pixar ise duygular, varoluşsal krizler ve psikolojik temalara odaklandığı (*Inside Out, Soul, Turning Red* gibi) filmlerde ergenlik, yaşam ve ölüm, psikolojik bastırılmışlıklar ve bireysel arayışlar gibi oldukça derin ve felsefi konulara eğilmiştir. DreamWorks ise hicivsel ve ironik bir bakış açısını benimseyerek (*Shrek, How to Train Your Dragon, Kung Fu Panda* gibi) karşıt ve öteki olanla bağ kurma, kişi ve toplum arasındaki normları eleştirme gibi çatışmalara odaklanmıştır. Blue Sky Studios ise genellikle doğa ve toplum ilişkisi, aile ve dostluk gibi bağlar üzerinde temalarını odaklamış (*Ice Age, Rio, Ferdinand*) ve hayvan karakterler üzerinden hikayelerini şekillendirmiştir. Illumination daha çok eğlenceli ve yüzeysel temalar üzerinden (*Despicable Me, Minions, Sing* gibi) mizah ve aile gibi konulara odaklanır. Laika ise yalnızlık, toplum tarafından dışlanma, korku, aile çatışmaları gibi durumlar üzerinden psikolojik olarak daha yoğun bir şekilde karanlık ve travmatik temalar tercih etmiştir.

Stüdyoların teknik ve estetik yaklaşımlarına baktığımızda ise Disney, 2 boyutlu animasyondan 3 boyutlu animasyona geçiş sürecinde (özellikle *The Princess and The Frog*'tan *Frozen* filmine geçiş) geleneksel estetiğini koruyarak güncel teknolojiyi yakalamış, yine Disney estetiğinin bir yönü olarak müzikal anlatımı ön planda tutmuştur. Pixar, teknik anlamda en ilerici ve yeniliklerin öncüsü olarak konumunu detaylı modellemeler ve gerçekçi animasyon hareketleri ile birlikte yarattığı duygusal atmosferi ile korumuştur. DreamWorks, çarpık yüz orantısına sahip karakterleriyle gerçekliği karikatürize ederken, Blue Sky daha doğal dünya odaklı ve dengeli ama yine de karikatürize karakterler ile estetiğini oluşturmuş, Illumination oldukça canlı renkler kullanıp arka planlarında sadeliği tercih etmiş, animasyon hareketlerinde ise abartıdan kaçınmamıştır. Laika, Viktorya dönemine ait gotik mekanlar, stilize karakter tasarımları, yer yer karanlık renklerde hüzünlü ve korkutucu bir atmosfer yaratmıştır.

Karakter tasarımları ve hikaye anlatımları bakımından Disney'in karakterlerinde duygusal bir dönüşüm geçiren idealize edilen karakterlerinin yanında Pixar karakterlerine daha felsefi bir şekilde yaklaşmış, karakterlerinin duygularını ön plana çıkartarak derinliği olan ve nispeten daha kusurlu karakterler ortaya koymuştur. DreamWorks, kahramanlarına mizahi tonu ekleyerek toplumsal normların karşısında konumlandırmış, Blue Sky, insansı özellikleri olan hayvan karakterler kullanırken Illumination sevimli ve komik karakterler tasarlamıştır. Disney'in hikaye anlatımı Joseph Campbell'ın "*Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*" şemasına uygun bir şekildeyken, Pixar daha derinlikli, katmanlı ve metaforların olduğu bir olay örgüsü kurmaktadır. DreamWorks, toplumsal hicivle mizahı harmanlarken, Blue Sky, hayatta kalma ve birlik olma temalarını işler, Illumination daha basit ve doğrudan bir hikaye anlatımına sahiptir ve Laika ise daha metaforik bir düzeyde ve felsefi bir zeminde duygusal ve psikolojik unsurlara sahip bir anlatımı benimsemiştir.

Hedef kitle olarak tüm stüdyoların öncelikle çocuklar ve ailelere hitap etmesinin yanında Pixar felsefi yaklaşımıyla yetişkinleri de hedef almıştır. Disney'in ise yetişkinlere hitap etmesinin altında başka bir neden yatmaktadır. Geleneksel estetiğini koruması nedeniyle, Disney animasyonları izleyerek büyüyen yetişkinler için nostalji unsurunu iyi bir şekilde kullanmaktadır. DreamWorks, filmlerindeki mizahi ve hicivsel ton nedeniyle yetişkin izleyiciler için ortam yaratmaya çalışırken Blue Sky çocuklar ve ailelerine odaklanır. Illumination da daha geniş kitlelere ulaşabilmek adına mizahi estetiğini kullanmaktadır. Laika ise hem görsel estetiği ile yetişkinlere, hem de genç karakterlerinin fantastik dünyalardaki maceralarıyla aile ve çocuklara hitap etmektedir.

Son olarak, seçilen Amerikan animasyon stüdyolarının ergenlik dönemindeki karakterleri ile birlikte bu karakterlerin kimlik arayış süreçlerini, yaşadıkları kimlik krizlerini ve nasıl çözüme ulaştıklarını toparlamamız gerekmektedir. Genel olarak Amerikan animasyonları elbette ki Amerikan kültürünün temel ideolojik değerlerini yansıtmak amacıyla özgürlük, bireysellik, aile yapısının kutsanması ve klasik Amerikan Rüyası mitinin çevresinde üretilmiştir. Seçilen 6 büyük stüdyo ise bu çerçeveyi kendi görsel estetiklerine ve hikaye anlatım stratejilerine uygun düşecek şekilde yeniden yorumlamışlardır. Buna göre, Disney'in klasik Amerikan anlatı yapısını taşıyan en

temel stüdyo olduğunu söylememiz mümkündür. Çünkü Disney yapımlarında kimlik krizi yaşayan karakterlerin bireysel özgürlüğe ulaşması, sıklıkla aile ile bağlarının güçlenmesi ve toplumsal kabulün sağlanmasıyla çözüme kavuşmaktadır. Bu da Amerikan Rüyası'nda görülen sıkı bir şekilde çalışan bireylerin aile ve toplum desteğiyle kendilerinin en iyi versiyonlarına ulaşacakları anlayışı ile örtüşmektedir. Örneğin *"Encanto"* filmindeki Mirabel karakteri, aile ve topluma karşı bireysel farklılıklarını kabullenip, aile bağlarını güçlendirmesiyle mutluluğa ulaşmaktadır. Çünkü Amerikan Rüyası herkesin iyi bir ailesi olmasını, bir işi olmasını, bir evi olmasını desteklemekte ve her bireyin bu şekilde refah bir yaşam süreceğini savunmaktadır. Denilebilir ki Disney, ergenlik dönemindeki karakterleri yine toplumsal normlar ve aile gelenekleriyle uyumlandırma yolunu seçmektedir. Pixar yapımlarına baktığımızda karşımıza daha çok bireyin kendi içsel yolculuğu çıkmaktadır. Varoluşsal sorgulamaların ve bireyin istek ve arzularının ön planda olduğunu görmekteyiz. Bu da yine Amerikan'ın ideolojilerinden olan özgürlük ve bireycilik anlayışlarıyla paraleldir. Pixar yapımlarında kendini farklılıklarıyla kabul eden bireyler, kendi kimliklerini bularak bağımsızlaşır ve böylelikle Amerikan kültüründe yer alan özgür birey ideali vurgulanmış olur. DreamWorks yapımlarındaki karakterler de toplumun beklentilerine karşı bir direniş gösterir fakat bu özgürlük mücadelesi yeniden bireyin toplumla uyumlanmasıyla sonuçlanır. Blue Sky'da bu durum yine topluluk merkezli bir anlayışla bireylerin içsel mücadeleleri dostluk, arkadaşlık ve aile ilişkileri zemininde çözüme ulaşmaktadır. Illumination'ın mizahi tonlu yapımları içerisinde özellikle *"Sing"* serisine baktığımızda burada karakterler, görünür olduklarında ve toplum tarafından benimsendiklerinde gerçek mutluluğa erişmektedirler. Laika bu noktada biraz daha farklı bir konumda yer alır, filmleri içerisinde bireylerin korkularına, travmalarına odaklanır ve öncelikle bunlarla yüzleştirir. Sonrasında elbette ki Laika için de Amerikan aile değerleri ve toplumsal normlarla bireyin yaşantısının ideal bir zeminde buluşması kaçınılmaz bir şekilde karşımıza çıkar.

2.2. Avrupa Animasyon Stüdyoları

Animasyon tarihi içinde özellikle Fransa başta olmak üzere Avrupa, ilk yıllarda oldukça önemli atılımlar gerçekleştirmiş olsa da animasyon alanına yeterli finans

kaynakları sunulmadığı için Amerika karşısında ticari animasyon alanında uzun bir süre istikrar gösterememiştir. Televizyonun ve uluslararası kanalların yaygınlaşmasıyla Amerikan çizgi filmleri ithal edilmeye başlanmış fakat bu durumda da Avrupa geleneklerinin kaybolacağı konusunda endişeler ortaya çıkmıştır. Bağımsız animatörlerin, film eleştirmenlerinin bu konuya dikkat çekmesi üzerine Avrupa Birliği Komisyonu 1980'lerin ortalarında bir Medya Programı sunarak çözüm çağrısında bulunmuştur. Bu çağrıda, Avrupa içinde dağıtım anlaşmaları ve ortak yapımların artırılması önerisiyle, Avrupa'nın görsel ve işitsel endüstrisinin geliştirilmesi, teknolojik gelişmeler ile birlikte üretilen filmlerin pazarda tanıtılması gibi konular yer almaktadır. Çocuk ve gençler için filmleri teşvik etme ve risk altında olan Avrupa kültürünü kurtarma amacıyla bir "çizgi film planı" önerilmiştir. Fransız dergisi *Cinémaction*, Avrupa animasyonunun elverişsiz piyasa fiyatları, vasıflı işçi ve animatörlerin işsizlik nedeniyle başka ülkelere gitmesi, yalnızca büyük prodüksiyonları destekleyen dağıtım ağları ve küçük yapımcıları dezavantajlı duruma düşüren teknolojik eşitsizlik gibi nedenlerden dolayı gelişemediğinden bahsederek bu planın gerçekleşmesinin önemini vurgulamıştır. Bu gelişmeler sayesinde Avrupa ülkeleri, animasyon öğretimi üzerine ortak bir şekilde çalışmaya başlamış, yeni okullar açılmış, uzun metrajlı animasyonlar için ortak yapımlar gerçekleştirilmiştir. Tüm bunlarla birlikte özellikle Fransa Emile Cohl'lerden itibaren oluşturulan animasyon geleneğini ilerletmeyi başarmış ve günümüzde dünyanın en büyük animasyon üreticilerinden biri konumuna gelmiştir (Neupert, 2011: 124-126). "Cartoon Plan" sayesinde yaklaşık yirmi yıl sonra orijinal, ödüllü uzun metrajlar üretilmeye başlanmış, çok sayıda animasyon stüdyosu kurulmuş, önceden ithal edilen Amerikan ve Japon animasyonları ile rekabet edecek konuma yükselmiştir.

Animasyon film endüstrisinde Amerika'nın global hegemonyasına rağmen, Avrupa'nın animasyon filme olan yaklaşımı 1920'lerdeki ilk filmlerinden itibaren daha deneysel, işlenilen konu ve temalar bakımından daha derin ve katmanlı, anlatı olarak da daha özgün bir konumdadır. Animasyon filmlerini kendi kültürel ve sanatsal anlayışları ile biçimlendiren Avrupa'da, özellikle Fransa, Belçika, Çekoslovakya gibi ülkelerde avant-garde sinema geleneklerinden de etkilenerek kendilerine has bir üslup ortaya

koymak için gayret göstermişlerdir. Daha entelektüel bir animasyon biçimi geliştiren Avrupa animasyonu, hızlı tempolu Hollywood aksiyonlu çizgi filmlerin aksine, gerektiğinde aksiyonu yavaşlatmış, ciddi unsurları estetik unsurlarla besleyerek farklı bir ton yakalamışlardır. Örneğin Fransız animasyonlarından olan *"Kirikou ve Büyücü", "Belleville Üçüzleri"* gibi egzotik filmler beklenmedik tarzlarıyla Avrupa'da Fransa'nın imajını güçlendirmiştir (Neupert, 2011: 147). Elbette çocuklara hitap eden animasyon filmleri saymazsak, genellikle Amerikan animasyonu ile özdeşleşen Disney estetiği ve anlatı yapısına karşılık daha eleştirel ve minimalist anlatı yolunu tercih etmişler, ülkelerin siyasi ve politik konumuna göre sansüre yakalanmamak adına metaforik ve sembolik bir yaklaşım benimsemişlerdir. Bu durum da, filmlerin daha katmanlı ve sanatsal olmasının önünü açmıştır.

1980'li yıllardan sonra endüstrinin dijitalleşmesiyle teknik açıdan gelişim ve dönüşüm içerisine girmiş olsalar da Amerikan stüdyolarında gördüğümüz üzere toptan bir yenilenmedense geleneksel çizim, 2D ve stopmotion, cut-out gibi animasyon yapım teknikleri ile teknolojiyi hibrit bir şekilde kullanmışlardır.

2000 sonrası döneme gelindiğinde ise Amerika'da görülen endüstrileşme ve stüdyoların tekel oluşturma stratejilerinin yanında daha bağımsız bir konumda yer aldıklarını söyleyebiliriz. Bunun yanında İrlanda merkezli Cartoon Saloon, İngiltere merkezli Aardman Animations, Fransa'daki Les Armateurs ve Folimage gibi stüdyolar da kurumsallaşmaya başlamış ve dünya çapında üretim yapmayı amaçlamışlardır.

Aynı zamanda Avrupa'da Eurimages gibi Avrupa Birliği destekli fonların varlığı, animasyon okullarının ve film festivallerinin yükselişi de animasyon sektörünü nispeten global pazarlama stratejileri ve politikalarından uzaklaştırarak bağımsız animatörleri desteklemiştir. Bu görece bağımsızlık ise sanatsal ve deneysel filmlerin üretimi açısından bir teşvik konumunda olup, daha kültürel ve düşünsel altyapılı bir sinema oluşumunu sağlamıştır. Avrupa'da öncelikle prodüksiyonun büyüklüğündense estetik kaygının ön planda oluşu, daha düşük bütçeli filmlerin yapımına zemin hazırlamış, bu da Avrupa'da animasyonun Amerika kadar büyük bir endüstri olamayışına neden olmuştur. Fakat aynı zamanda bu durum, birçok ülkenin birleşerek

ortak yapımlar gerçekleştirmesine, her ülkenin kültüründen veya geçmişinden bir parçanın da filmlere sirayet etmesini sağlamıştır.

Avrupa animasyon stüdyoları arasında özellikle ön plana çıkan stüdyolar arasında; stop-motion tekniğinde ustalaşan Aardman Animations, Kelt mitolojisine dayalı anlatısıyla Cartoon Saloon, kendine has görsel tarzıyla Les Armateurs, dijital animasyon ve CGI efektleriyle Mikros Animation, TAT Productions, nWave Pictures, Walking the Dog ve Xilam Animation, festivallerde kendini gösteren ve daha öykü odaklı filmler üreten Folimage, Blue Spirit, Sacrebleu Productions ve Magic Light Pictures sayılabilir.

2.2.1. Aardman Animations

Peter Lord ve David Sproxton tarafından 1972 yılında İngiltere'de kurulan Aardman Animations, stop-motion tekniğindeki ustalıkları ile tanınmış olup, 80'li yıllardan sonra ekibe Nick Park'ın da katılımıyla birlikte dünyaca ün kazanmıştır (aardman.com, Erişim Tarihi: Mayıs, 2025). Özellikle Wallace ve Gromit isimli karakterlerinin ikon haline gelmesiyle birlikte stüdyo tarafından yaratılan tüm karakterler kendine has bir stil ile tasarlanmış, yalnızca karakterlere bakıldığında bile Aardman Animations yapımı oldukları anlaşılır hale gelmiştir. 2000 sonrasında DreamWorks ve Sony gibi stüdyo ve yapım şirketleri ile birlikte ortak üretimler içerisinde de olmuşlardır.

Genellikle killerden yaptıkları modellerin yer aldığı stop-motion filmleri olsa da CGI tabanlı bilgisayar animasyonu tekniğini de filmlerinde denemişler, aynı şekilde dijital teknikleri stop-motion filmleri içerisinde de kullanmışlardır. Genellikle mizah ağırlıklı, absürt ve tuhaflıklar üzerinden toplum ve birey arasındaki çatışmaları ele almışlar, çoğu filmlerine de bir kaçış teması eklemişlerdir. Karakterlerin modellemelerinde veya kil figürlerinde yuvarlak hatların varlığı ilk etapta gözümüze çarparken, abartılı mimikler ile mizahi tonda işçi sınıfının gündelik yaşamını konu edinmişler, karakterler çocuklara hitap ediyor gibi görünse de yetişkin izleyici için de anlatılarındaki altyapıyı sağlamışlardır.

Aardman Animations, 2000 yılından günümüze kadar tam 10 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Çalışmamız kapsamında bu 10 film, kullanılan teknikleri, genel temaları, başrol karakterlerinin cinsiyeti ve yaşları ile birlikte aşağıdaki şekilde tablolaştırılacak ve Aardman animasyonlarının bir özeti sunulmaya çalışılacaktır:

Film Adı	**Yapım Yılı**	**Kullanılan Teknik**	**Tema**	**Başrol Karakter**	**Karakterin Cinsiyeti ve Yaşı**
Chicken Run	2000	Stop-motion	Kaçış, bağımsızlık, özgürlük, birlik olma, direniş, devrim, isyan	Ginger ve Rocky	Kadın/Genç 20'li yaşlar Erkek/Genç 20'li yaşlar
Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit	2005	Stop-motion	Bilim ve doğa arasındaki mücadele, dostluk, mizah, insanca davranma	Wallace ve Gromit	Erkek/Yetişkin 40'lı yaşlar Erkek/Yetişkin (Köpek karakteri ama 20'lerin sonu gibi)
Flushed Away	2006	3D	Kendini keşfetme, konfor alanından çıkma, sınıfsal	Roddy ve Rita	Erkek/Genç 20'li yaşlar Kadın/Genç 20'li yaşlar

			farklılık, arkadaşlık		
Arthur Christmas	2011	3D	Aile bağları, kuşaklar arası çatışma, sorumluluk alma	Arthur	Erkek/Genç 20'li yaşlar
The Pirates! In an Adventure with Scientists!	2012	Stop-motion	Macera, kendini ispat etme, yarışma, bilim	Pirate Captain	Erkek/Yetişkin 30'ların sonu
Shaun the Sheep Movie	2015	Stop-motion	Evden kaçma, şehir yaşantısı, arkadaşlık, cesaret	Shaun	Erkek/Genç 18-20 yaş aralığında genç koyun
Early Man	2018	Stop-motion	Sömürgecilik, yerinden olma, futbol, aidiyet, uygarlık çatışması, ekip çalışması	Dug	Erkek/Genç 16-18 yaş aralığı
A Shaun the Sheep Movie: Farmageddon	2019	Stop-motion	Takım çalışması, uzay, ailenin önemi, cesaret,	Shaun	Erkek/Genç 18-20 yaş aralığında genç koyun

			farklılıkların üstesinden gelmek, dostluk		
Chicken Run: Dawn of the Nugget	2023	Stop-motion	Anne kız arasındaki ilişki, bağımsızlık mücadelesi, evden kaçmak, travma sonrası korku, cesaret, takım çalışması	Ginger, Rocky, Molly	Kadın/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Kadın/Genç 10-12 yaş aralığında
Wallace & Gromit: Vengeance Most Fowl	2024	Stop-motion	Robotlar, intikam, cesaret, sabır	Wallace ve Gromit	Erkek/Yetişkin 60'lı yaşlar Erkek/Yetişkin 30'ların sonu

Tablo 8. 2000 sonrası çekilen Aardman Animations animasyon filmleri **(**aardman.com/film-tv-games, 2025)

Aardman Animations, 2000 yılından günümüze kadar toplam 10 film üretmiş, bu 10 filmin 8'i stop-motion, 2'si 3D bilgisayar animasyonu tekniği ile gerçekleşmiştir. Bu iki filmin de farklı stüdyolarla ortak üretilmesi, stüdyonun stop-motion tekniğinden neden vazgeçtiği konusunda bir fikir verebilir. *"Flushed Away"* filmi DreamWorks Animation ile *"Arthur Christmas"* filmi ise Sony Pictures Animation ile ortak üretilmiş, bu iki stüdyo da animasyon filmlerinde çoğunlukla 3D kullanmıştır.

Karakterlerinin cinsiyet dağılımına baktığımızda 10 filmde 16 baş karakter olup, bunların yalnızca 4 tanesi kadın, diğerleri erkektir. Erkek karakterlerin sayıca fazlalığı görünür olsa da yaş dağılımları nispeten daha dengeli olup 9 genç karakter ve 7 yetişkin karakter yer almaktadır. Aardman stüdyosunun karakterlerinin yaşları filmlerde net bir şekilde söylenmemektedir. Bununla birlikte 30'lu yaşlarda sayılabilecek Wallace ve Pirate Captain karakterleri yetişkinlik, 20'li yaşlarında görünen Shaun, Roddy, Rita ve Arthur karakterleri erken yetişkinlik, 10-12 yaşlarındaki Molly ve 15-16 yaşlarındaki Dug karakterleri çocukluk ve ergenlik dönemleri içerisinde yer almaktadır.

Ortak temalarda ise kaçış, bağımsızlık, dostluk, özgürlük mücadelesi, aile bağları ve ailenin önemi, kendini keşfetme, cesaret, sınıflar arası ya da kuşaklar arası çatışma ve özellikle takım/ekip çalışması görülmektedir.

Aardman Animations filmlerinin karakterlerinde heykelsi, pürüzsüz, yuvarlak hatların olduğunu, yüz detaylarına ve mimiklerine önem verildiğini söyleyebilmemiz mümkünse de kadın merkezli anlatıların çok az olduğunu ve genellikle aynı karakterler üzerinden filmler üretildiğini belirtmemiz gerekmektedir.

Son olarak çalışmamız kapsamında Aardman stüdyosunun filmlerinin ergen karakterlerine, ergenlik ve kimlik krizi kavramına yaklaşımlarına bakmamız gerekmektedir. Buna göre, Aardman stüdyosunun doğrudan ergenlik ve ergenliğin getirdiği kimlik krizi konularına odaklanmadığını fakat bazı tematik yaklaşımlarla dolaylı yoldan ilişki kurulabileceğini söylemek mümkündür. Örneğin *"Chicken Run"* serisinin ilk filminde Ginger ve Rocky karakterleri ergenlik döneminde olmasalar da ergenliğin bir getirisi olan başkaldırı ve özgürlük mücadelesini taşırlar. Fakat bu bireysel özgürlüğün yanı sıra ait oldukları tavuk topluluğunun kurtuluşu için verilen bir mücadeledir. Serinin diğer filmi olan *"Chicken Run: Dawn of the Nugget"* filmindeki Ginger ve Rocky'nin çocukları Molly karakterinde ise ergenlik döneminin yansıması olan ailenin geleneklerinden ayrılarak kendine bir yol çizme, bireysel isteklerin ön plana çıkması durumu verilmektedir. *"Flushed Away"* filminde Roddy ve Rita isimli fare karakterler de yine doğrudan ergenlik döneminde değillerdir fakat sahip oldukları konfor alanından çıkarak, kendi potansiyellerini keşfetme süreci içerisinde aslında bir

nevi kimliklerini yeniden bulma ve inşa etme konumundadırlar. *"Early Man"* filmindeki Dug karakterinin hem yaşı itibariyle hem de özgüven kazanma, sorumluluk alabileceğini kanıtlama, liderlik etme arzusu gibi motivasyonları neticesinde ergenlik ve ergenlik sonucu yaşanan kimlik çatışmalarının olduğunu söyleyebiliriz. Fakat film içerisinde doğrudan ergen olduğuna yönelik bir şey göremeyiz. Özetle, Aardman stüdyosunun yapımları, ergenlikle ilişkili temalar ve kavramlar üzerinden anlatısını kurmuş olsa bile bunu yalnızca hissettirecek derecede hafif bir şekilde gerçekleştirmektedir.

2.2.2. Cartoon Saloon

Paul Young, Tomm Moore ve Nora Twomey tarafından 1999 yılında İrlanda'da kurulan Cartoon Saloon, beş Akademi Ödülü, iki Altın Küre adaylığı ve BAFTA da dahil olmak üzere birçok yarışmada ödüller ve adaylıklar kazanmıştır (cartoonsaloon.ie, Erişim Tarihi: Mayıs, 2025). Cartoon Saloon, anlatılarını oluştururken tercih ettikleri yerellik, kullandıkları mitolojik unsurlar, halk hikayeleri ve tarihsel olaylara sırtını yaslayan bakış açıları ile ön plana çıkmaktadır. Stüdyonun ilk önemli başarısı 2009 yılında gösterime giren, İrlanda'nın erken dönem kültürüne ait unsurlar ve Kelt sanatının estetiğiyle harmanlanmış olan *"The Secret of Kells"* filmi ile olmuş, film Oscar'a aday gösterilmiştir. Cartoon Saloon sonraki filmlerinde de benzer temaları işleyerek, kültürel belleği animasyon filmler yoluyla yeniden inşa etmeye çalışmıştır.

Genellikle geleneksel 2D tekniğiyle üretilen filmlerini, dijital tekniklerle harmanlasalar da el yapımı hissini ve stüdyoya has olan tarzlarını korumuşlardır. Renk paletleriyle, stilize mekanlarıyla ve oluşturdukları kompozisyonlarla hem sanatı hem de zanaatkarlığı bir arada sunmuşlardır. Temalarında genellikle çocukluk ve ergenlik arasındaki geçiş dönemiyle birlikte kültürel aidiyet ve içsel yolculuklar gibi daha katmanlı konuları seçen Cartoon Saloon, aynı zamanda global olarak da birçok başarıya imza atmış, uluslararası festivallerden kazandıkları ödüllerle Avrupa animasyonunun iyi bir temsilcisi konumuna yerleşmiştir.

Cartoon Saloon, 2000 yılından günümüze kadar 6 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Cartoon Saloon'un son filmi *"Julian"* ise 2026 yılında izleyiciyle buluşacaktır. Çalışmamız kapsamında bu 6 film, kullanılan teknikleri, genel temaları, başrol karakterlerinin cinsiyeti ve yaşları ile birlikte aşağıdaki şekilde tablolaştırılacak ve Cartoon Saloon animasyonlarının bir özeti sunulmaya çalışılacaktır:

Film Adı	**Yapım Yılı**	**Kullanılan Teknik**	**Tema**	**Başrol Karakter**	**Karakterin Cinsiyeti ve Yaşı**
The Secret of Kells	2009	2D	Mitoloji, büyü, keşif, İrlanda kültürü, cesaret, kararlılık	Brendan	Erkek/Genç 12 yaş civarında
Song of the Sea	2014	2D	Aile, doğaüstü unsurlar, kardeş ilişkileri, keder, acının ve kaybın kabullenilmesi	Ben ve Saoirse	Erkek/Genç 10 yaşında Kadın/Genç 6 yaş civarında
The Breadwinner	2017	2D	Cinsiyet eşitsizliği, savaş, direniş, erkek egemenliği, dini fanatizm	Parvana	Kadın/Genç 11 yaşında
Wolfwalkers	2020	2D	Doğa ve insan arasındaki çatışma,	Robyn ve Mebh	Kadın/Genç 12 yaşında Kadın/Genç

			dostluk, ırksal ve toplumsal farklılıklar, otoriter toplum, cesaret		9 yaşında
My Father's Dragon	2022	2D	Macera, büyüme, hayal kurma, hayatta kalma, yoksulluk, bilinmeyenin verdiği korku	Elmer	Erkek/Genç 9-10 yaşlarında
Puffin Rock and the New Friends	2023	2D	Doğa, arkadaşlık, aidiyet duygusu, cesaret, macera	Oona ve Isabelle	Kadın/Genç (Yaş belirsiz) Kadın/Genç (Yaş belirsiz)

Tablo 9. 2000 sonrası çekilen Cartoon Saloon animasyon filmleri (cartoonsaloon.ie/feature-films, 2025)

Cartoon Saloon, 2000 yılı sonrasında toplam 6 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Bu 6 filmin tamamı 2D geleneksel animasyon tekniğiyle üretilmiş olup, kendine has doku ve renkler ile elle çizilmiş hissiyatı yoğun bir şekilde ön plana çıkmaktadır. 6 filmin başrollerine baktığımızda 3 erkek karakter ve 6 kadın karakter vardır. Karakterlerin tamamının genç ve özellikle erken ergenlik dönemi yaş aralığında olduğunu söyleyebilmemiz mümkündür. Özellikle Brendan, Ben ve Saoirse, Parvana, Robyn ve Mebh karakterleri 9-12 yaş skalası arasında yer alarak çocukluk ve gençlik arasındaki geçiş sürecini de iyi bir şekilde yansıtmaktadır. Erken ergenlik dönemindeki

bu karakterler, kimlik arayışı içerisinde kişisel yolculuklarına çıkarak; kendilerini ve çevrelerini keşfederler.

Filmlerin ortak temaları arasında özellikle İrlanda Kelt kültürü olacak şekilde mitolojik hikayeler, aileden birinin kaybı, dostluk, kültürel miras, özgürlük, direniş, aidiyet, doğa ve insan arasındaki ilişkiler yer almaktadır. Cartoon Saloon, tüm filmlerinde çocuk karakterler kullansa da, bu karakterlerin bakış açısından savaş, özgürlük kaybı, aileden birinin kaybı, aidiyet, yas gibi evrensel travmaları tema olarak seçmesi sonucu sadece çocuklara değil, yetişkinlere de hitap edecek katmanlı birer anlatı oluşturmuşlardır.

Son olarak çalışmamız kapsamında Cartoon Saloon stüdyosunun filmlerinin ergen karakterlerine, ergenlik ve kimlik krizi kavramına yaklaşımlarına bakmamız gerekmektedir. Buna göre, Cartoon Saloon'un ergenlik döneminin getirdiği fiziksel dönüşümün yerine ergenlikte ön plana çıkan büyüme sancıları, içsel motivasyonların değişkenliği, kimlik krizleri ve kimliğin nasıl inşa edileceği gibi temalar etrafında anlatılarını şekillendirmektedir. Örneğin 12 yaşında olan Brendan karakteri, kendi yeteneklerini keşfetmeye başlar, korkularıyla yüzleşerek bir pre-ergenlik dönemi kimlik arayışı içerisinde konumlanır. *"Song of the Sea"* filminde annelerini kaybeden iki kardeş olan Ben ve Saoirse, birbirleri ile olan bağlarını kuvvetlendirerek bu süreci atlatmaya çalışırken konuşamayan bir karakter olarak gördüğümüz Saoirse, ailesinin kökenlerini keşfederek aslında gerçekte kim olduğuyla tanışarak kimliğini inşa etmeye başlamaktadır. Doğrudan ergen bir karakter olarak karşımıza çıkan *"The Breadwinner"*ın genç karakteri Parvana ise içinde bulunduğu savaş ve otoriter baskıcı rejimin yarattığı kötü koşullar altında zorunlu bir şekilde yetişkin gibi davranmaya itilir. Bu da Parvana'nın kimliğini erken yaşlarda şekillendirmeye başlar. Parvana, hem toplumsal cinsiyet rollerine karşı verdiği başkaldırıyla hem de kimlik krizinin hem fiziksel hem de sosyal olarak nasıl yansıdığını gösteren önemli bir örnektir. *"Wolfwalkers"* filmindeki Robyn de aynı şekilde klasik bir ergenlik dönemi çatışması içindedir. Otoriter babasının ondan bekledikleri ile kendi doğası arasında bir ikilemdedir ve ergenliğin asi ruhunu taşımaktadır.

2.2.3. Les Armateurs

1994 yılında Didier Brunner tarafından Fransa'da kurulan Les Armateurs, bağımsız bir animasyon stüdyosu olup, kurulduğu günden beri 2D geleneksel animasyon tekniği ile filmlerini üretmektedir. Stüdyonun misyonu iddialı, özgün bir auteur sineması sunmak üzerine kuruludur (lesarmateurs-lesite.fr, Erişim Tarihi: Mayıs, 2025). Derinliği ve kültürel çeşitliliği olan karakterleri ve duygusal yoğunluğa sahip hikayeleri ile ön plana çıkmaktadır.

1998 yılına ait *"Kirikou et la Sorciere"* isimli filmleriyle uluslararası alanda başarı kazandıktan sonra 2000'li yıllar itibariyle Avrupa'da önemli ve prestijli bir konumda yer almışlardır. Özellikle Michel Ocelot gibi önemli yönetmenlerle çalışan stüdyo, hem sanatsal hem de kültürel değerleri korumayı sürdürmüştür.

Les Armateurs, 2000 yılından günümüze kadar 11 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Çalışmamız kapsamında bu 11 film, kullanılan teknikleri, genel temaları, başrol karakterlerinin cinsiyeti ve yaşları ile birlikte aşağıdaki şekilde tablolaştırılacak ve Les Armateurs animasyonlarının bir özeti sunulmaya çalışılacaktır:

Film Adı	**Yapım Yılı**	**Kullanılan Teknik**	**Tema**	**Başrol Karakter**	**Karakterin Cinsiyeti ve Yaşı**
Princes et Princesses	2000	2D/Cut-out	Masal, aşk, cesaret, olasılıklar	Masal Karakterleri	Erkek/Genç (Farklı yaşlar) Kadın/Genç (Farklı yaşlar)
The Boy Who Wanted To Be A Bear	2002	2D	Kimlik arayışı, doğa, aidiyet, farklılık, aile	Küçük Çocuk	Erkek/Genç (Bebeklikten ergenliğe büyüme süreci)

Les Triplettes de Belleville	2003	2D	Suç, kurtuluş, macera, hayatın anlamı	Madame Souza ve torunu Champion	Kadın/Yetişkin 50+ yaş Erkek/Genç 20'li yaşlar
T'choupi	2004	2D	Aile, arkadaşlık, keşif	T'choupi	Erkek/Genç Okul öncesi yaş
Kirikou et les bêtes sauvages	2005	2D	Cesaret, Afrika kültürü, bilgelik, işbirliği, zeka	Kirikou	Erkek/Genç (Doğuştan konuşup yürüyebilen bebek)
The Secret of Kells	2009	2D	Mitoloji, büyü, keşif, İrlanda kültürü, cesaret, kararlılık	Brendan	Erkek/Genç 12 yaşında
Allez raconte !	2010	2D	Hikaya anlatımı, yarışma	Baba Pierre ve Jeanne	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Genç 7-8 yaş aralığı Kadın/Genç 7-8 yaş aralığı
Kirikou et les hommes et les femmes	2012	2D	Toplum, büyüme, gelenek, köy yaşamı,	Kirikou	Erkek/Genç (Doğuştan konuşup yürüyebilen

			önyargıları kırmak		bebek)
Ernest et Célestine	2012	2D	Sınıf ayrımı, dostluk, önyargı, uyumsuzluk, kötülük	Ernest ve Célestine	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Kadın/Genç 8-10 yaş aralığı
Un homme est mort	2018	2D	İşçi hareketleri, grev, politika, sendika	René Vautier	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Les Hirondelles de Kaboul	2019	2D	Savaş, aşk, baskı rejimi, dini ve siyasi çürüme	Zunaira ve Mohsen	Kadın/Genç 20'li yaşlar Erkek/Genç 20'li yaşlar

Tablo 10. 2000 sonrası çekilen Les Armateurs animasyon filmleri **(**lesarmateurs-lesite.fr/productions/catalogue, 2025)

Les Armateurs, 2000 yılı sonrasında toplam 11 adet uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. 11 filmin tamamında 2D geleneksel animasyon tekniği kullanılmışken, ilk filmlerinde cut-out animasyon tekniğine de yer verilmiştir. Başrollerdeki cinsiyet dağılımına baktığımız zaman 12 erkek karakterin karşısında yalnızca 5 kadın karakter görmemize rağmen bu kadınların güçlü kadınlar olduğunu söyleyebiliriz. Bu karakterler arasında da yalnızca 5 tanesi yetişkin olup diğer tüm karakterler genç ve çocuklardan oluşmaktadır. Fakat bu filmlerdeki karakterlerin yaşları filmlerin içerisinde net bir şekilde söylenmemiştir. Tablodaki yaş aralıkları karakterlerin film içerisindeki hareketleri, fiziksel özellikleri gibi ögelerin sonucunda tahmini bir şekilde yazılmıştır.

Estetik olarak çoğunlukla kültürel desen ve motifleri kullanmışlar, kendilerine has çizimlerle karakterler tasarlamışlardır. Daha çok evrensel konular etrafında şekillenen filmlerde genellikle tarihsel travmalar, kültürel hikayeler ve mitolojik efsaneler, sosyal uyumsuzluk, önyargılar, baskıcı rejimler, sınıfsal farklılıklar gibi katmanlı ve düşünsel temalara sahiptir. Bu 11 film -çocuk karakterlerin olduğu filmler de dahil olmak üzere- sadece çocuklara değil, yetişkinlere de hitap etmektedir. Ve çoğunlukla az sözle çok şey anlatmayı, minimalist çizimler ile birçok farklı duyguyu aynı anda yaşatmayı, ahlaki bir duyarlılık sunmayı amaçlamaktadırlar.

Son olarak çalışmamız kapsamında Les Armateurs stüdyosunun filmlerinin ergen karakterlerine, ergenlik ve kimlik krizi kavramına yaklaşımlarına bakmamız gerekmektedir. Buna göre, *"The Boy Who Wanted to Be a Bear"* filminde kimlik krizi teması alegorik bir şekilde verilmiştir. Ayılar tarafından büyütülen bir insan çocuğunun çocukluktan ergenliğe geçiş döneminde kim olduğunu sorgulaması, insan ve hayvan kimliği arasında kalıp çatışmalar yaşaması ve nereye ait olduğuna karar verme süreci burada oldukça önemlidir. Yine Cartoon Saloon ile Les Armateurs'un ortak yapımı olan ve önceden bahsedilen "The Secret of Kells" filminde Brendan karakteri de erken ergenlik ve ergenliğe geçiş aşamalarını yaşamaktadır. *"Ernest et Célestine"* filminde de genç bir fare olan Célestine karakterinin toplumun istek ve beklentilerine uymayı reddederek özgürlük arzusu içerisinde kendi kimliğini inşa etme süreci işlenmiştir. *"Les Hirondelles de Kaboul"* filminde Taliban baskısı altında kendi kimliklerini koruma mücadelesi veren Zunaira ve Mohsen karakterlerini görmekteyiz. Doğrudan bir ergenlik dönemi olarak geçmese de psikolojik ve siyasi baskılar altında kimlik krizinin nasıl yaşandığı ve kimliğin şekillendiği işlenmektedir.

2.2.4. nWave Pictures

Belçika'nın Brüksel şehrinde 1994 yılında Ben Stassen ve Eric Dillens tarafından kurulan nWave Pictures, 3D ve CGI teknolojilerinde ustalaşarak Avrupa'nın önde gelen animasyon ve görsel efekt stüdyolarından biri haline gelmiştir. İlk uzun metrajlı filmi 2008 yapımı *"Fly Me to the Moon",* stereoskopik 3D için yaratılan ilk animasyon filmi olarak hem nWave stüdyosu hem de sinema adına bir dönüm noktası

olmuştur (nwave.com/about, Erişim Tarihi: Mayıs 2025). Stüdyo, erken dönemlerinden itibaren 3D tekniğini benimsemiş aynı zamanda bu tekniği hikaye anlatımını güçlendirmek için bir araç olarak da kullanmıştır. Hitap ettiği kitle çocuklar ve daha genç izleyici kitlesi olduğu için filmlerinde renk paletlerini canlı ve parlak tercih etmiş, hızlı ve tempolu hikaye anlatım tarzıyla film yapımlarını gerçekleştirmiştir. StudioCanal, Sony Pictures ve Netflix gibi dağıtım ağları ile birlikte yalnızca Avrupa'da değil global ölçüde de tanınırlığını arttırmıştır.

nWave Pictures, 2000 yılından günümüze kadar 10 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Çalışmamız kapsamında bu 10 film, kullanılan teknikleri, genel temaları, başrol karakterlerinin cinsiyeti ve yaşları ile birlikte aşağıdaki şekilde tablolaştırılacak ve nWave Pictures animasyonlarının bir özeti sunulmaya çalışılacaktır:

Film Adı	**Yapım Yılı**	**Kullanılan Teknik**	**Tema**	**Başrol Karakter**	**Karakterin Cinsiyeti ve Yaşı**
Fly Me to the Moon	2008	3D CGI	Uzay, macera, hayallerinin peşinden gitme	Nat	Erkek/Genç 12 yaşında
A Turtle's Tale: Sammy's Adventures	2010	3D CGI	Doğa, dostluk, büyüme, aşk, macera	Sammy	Erkek/Genç (Yavruyken 10-12 yaş aralığında sonra erken yetişkinlik dönemi)
A Turtle's Tale 2: Sammy's	2012	3D CGI	Aile, tehlike, kurtarma,	Ella ve Ricky	Kız/Genç 10-12 yaş aralığında

Escape from Paradise			kaçış, macera		Erkek/Genç 10-12 yaş aralığında
The House of Magic	2013	3D CGI	Evcil hayvanlar, aidiyet, sihir, yuva duygusu, arkadaşlık, ekip çalışması	Thunder	Erkek/Genç 10-12 yaş aralığında kedi
Robinson Crusoe	2016	3D CGI	Hayatta kalma, dostluk, ekip çalışması	Crusoe ve Tuesday (Papağan)	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar Erkek/Yetişkin Genç yetişkin papağan
The Son of Bigfoot	2017	3D CGI	Kimlik arayışı, aile, zorbalık, kendini kabul etmek	Adam	Erkek/Genç 13 yaşında
The Queen's Corgi	2019	3D CGI	Macera, aidiyet, zorbalık, ihanet, dostluk, ekip çalışması	Rex	Erkek/Genç 16-18 yaş aralığında
Bigfoot Family	2020	3D CGI	Doğayı koruma, aile	Adam	Erkek/Genç 14 yaşında

			sevgisi, çevrecilik		
Chickenhare and the Hamster of Darkness	2022	3D CGI	Macera, farklılık, dışlanma, kendini kabul etme	Chickenhare	Erkek/Genç 16 yaşında
The Inseparables	2023	3D CGI	Arkadaşlık, şehirde hayatta kalma, yuva arayışı	Don ve DJ	Erkek/Genç 10-12 yaş aralığında Erkek/Genç 10-12 yaş aralığında

Tablo 11. 2000 sonrası çekilen nWave Pictures animasyon filmleri (nwave.com/films, 2025).

nWave Pictures, 2000 yılı sonrası itibariyle toplam 10 uzun metrajlı animasyon filmi üretmiştir. Bu 10 filmin tamamı da 3D CGI tekniği ile yapılmıştır. Toplamda 13 başrol karakterin 12'si erkek yalnızca 1'i kadındır. Yalnızca tek bir filmde (Robinson Crusoe) yetişkin karakterler bulunmakta diğer filmlerin tamamında ise 10-16 yaş aralığında olan genç karakterler yer almaktadır.

Filmlerde özellikle canlı ve parlak renklerin kullanımı, aksiyon odaklı sahnelerin fazlalığı ve hareket kompozisyonlarındaki dinamizm ön plana çıkmaktadır. Tematik olarak genellikle doğa sevgisi, dostluk, aile bağları, farklılıklarla barışmak, kendini kabul etmek, macera, özgürlük gibi temel konular işlenmektedir. Filmler içerisinde Adam, Chickenhare, Sammy ve Nat gibi karakterler üzerinden genç bireylerde büyüme ve keşfetme gibi süreçler görülmektedir. Aynı zamanda birçok karakter, kaplumbağa, papağan, kedi, köpek gibi insan olmayan canlılardır. Bu da tüm temaların metaforik bir düzeyde kişileştirilerek ele alındığını göstermektedir.

Son olarak çalışmamız kapsamında nWave Pictures stüdyosunun filmlerinin ergen karakterlerine, ergenlik ve kimlik krizi kavramına yaklaşımlarına bakmamız gerekmektedir. Buna göre, bu filmlerde açıkça ergenlik ve kimlik krizi kavramı görülmemekle birlikte dolaylı olarak varlığını hissettirmektedir. Özellikle *"The Son of Bigfoot"* filminde Adam karakteri, kendi kimliğine ve kökenine dair bir sorgulama ve yüzleşme içerisinde görülür. Arkadaşları tarafından farklılıkları nedeniyle dışlanan ve zorbalığa uğrayan Adam, fiziksel olarak hem kendisinin hem de babasının "öteki"liğiyle barışır ve kabulleniş sürecine girer. Ergenlik dönemine ait "Ben kimim?" sorgulamasının güzel bir örneği bu film içerisinde görülür ve çözüme ulaşır. Aynı şekilde *"Chickenhare and the Hamster of Darkness"* filmindeki yarı tavuk yarı tavşan olan Chickenhare'de de bedensel farklılıktan dolayı dışlandığını fakat sonrasında kendisiyle barışarak, kimliğini sahiplenip kabullendiğini görürüz. Diğer filmlerde bu temalar arka planda kalarak daha çok macera, aksiyon temelli hikayeler görülmektedir. Özetle nWave Pictures, kimlik ve ergenlik temalarına farklılığını ve özünü kabullenme, kimliğine sahip çıkma konuları üzerinden yaklaşmıştır.

2.2.5. Xilam Animation

1999 yılında Fransa'nın Paris şehrinde Marc du Pontavice tarafından kurulan Xilam Animation, hem televizyon dizileri hem de uzun metrajlı animasyon filmler üreten bağımsız bir stüdyodur. 2000'li yılların başlarında *"Oggy and the Cockroaches", "Zig ve Sharko", "Space Goofs"* gibi animasyon televizyon dizileri ile uluslararası başarı elde etmiştir (xilam.com, Erişim Tarihi: Mayıs, 2025). Özellikle televizyon dizilerinde slapstick komedi tarzını, diyalogsuz ve yüksek tempolu mizah unsurlarını kullanmışlardır. Teknik açıdan başlarda geleneksel 2D animasyon tekniklerini kullanan Xilam, sonrasında Toon Boom Harmony gibi farklı yazılımlarla dijital 2D animasyona geçmiş ve ardından gelişen teknolojiye ayak uydurarak Blender gibi yazılımlarla 3D CGI ve hibrit teknikler kullanmaya başlamıştır. Özellikle 2D dijital animasyon sayesinde oldukça seri bir şekilde üretim yapma imkanını yakalamıştır.

2003 yılında ilk uzun metrajını izleyiciyle buluşturmuş olsa da Xilam Animation'ın sanatsal anlamda zirve noktası 2019 yılında gösterime giren Jeremy

Clapin'in yönetmen koltuğunda oturduğu *"I Lost My Body"* filmi olmuştur. Film, Cannes Film Festivali'nde Eleştirmenler Haftası'na seçilerek Büyük Ödülü kazanmış, ardından Oscar Akademi Ödülleri'nde aday olarak yer almıştır.

Xilam, hem teknik olarak hem de tematik olarak oldukça geniş bir yelpaze sunmaktadır. Bu nedenle her yaştan izleyici kitlesine ulaşabilmekte, Netflix, Disney+, Canal+ gibi yayın platformlarıyla işbirliği yaparak global ölçekte adından söz ettirmektedir.

Xilam Animation, 2000 yılından günümüze kadar 4 uzun metrajlı animasyon film üretmiştir. Çalışmamız kapsamında bu 4 film, kullanılan teknikleri, genel temaları, başrol karakterlerinin cinsiyeti ve yaşları ile birlikte aşağıdaki şekilde tablolaştırılacak ve Xilam animasyonlarının bir özeti sunulmaya çalışılacaktır:

Film Adı	**Yapım Yılı**	**Kullanılan Teknik**	**Tema**	**Başrol Karakter**	**Karakterin Cinsiyeti ve Yaşı**
Kaena: The Prophecy	2003	3D CGI	Fantastik, kurtuluş, inanç, direniş, merak	Kaena	Kadın/Genç 16-18 yaş aralığında
Go West! A Lucky Luke Adventure	2007	2D Dijital	Western, mizah, adalet	Lucky Luke	Erkek/Yetişkin 30'lu yaşlar
Oggy and the Cockroaches: The Movie	2013	2D Dijital	Komedi, zaman yolculuğu, antoloji	Oggy	Erkek/Yetişkin (Yaş belirsiz)
I Lost My Body	2019	2D + 3D Hibrit	Kimlik arayışı, yalnızlık,	Naoufel	Erkek/Genç 18-20 yaş aralığında

			travma, varoluş sancısı		

Tablo 12. 2000 sonrası çekilen Xilam Animation animasyon filmleri (en.wikipedia.org/wiki/Xilam#Film, 2025).

Xilam Animation 2000 yılı sonrasında farklı teknikleri kullanarak 4 uzun metrajlı film üretmiş, bu filmlerde 4 başrolden 3'ünü erkek, 1'ini kadın karakter olarak tasarlamıştır. Kaena ve Noufel karakterleri ergenlik dönemi içerisinde yer alırken, ülkemizde Red Kit olarak bildiğimiz Lucky Luke ve Oggy gibi karakterleri daha çok yetişkinlik döneminde olup komedi ve aksiyon düzlemi içerisinde konumlanmaktadır. Bu 4 film de hem teknik hem de tema olarak birbirinden bağımsızdır. Bu nedenle stüdyonun işlediği temaları genellememiz mümkün değildir.

Çalışmamız kapsamında ergenlik ve kimlik krizi kavramı ile bağlantılı olan filmlerine baktığımızda Kaena'da genç bir kızın inanç kavramı üzerinden kendi varlığını ve kaderini sorguladığını görmekteyiz. Bu noktada *"I Lost My Body"* filmi önemli bir konumda yer almaktadır. Çünkü film içerisinde baş karakter Naoufel'in geçmiş travmaları, bastırılmış arzuları, yalnızlığı ön planda tutulmuş ve bu durum bedeninden kopmuş kesik bir el olarak metaforlaştırılmıştır. Film boyunca kesik el, bedenini aramakta, Naoufel ise nereye ait olduğunu, kim olduğunu sorgulamakta, kendindeki eksik unsuru aramaktadır. Naoufel, bir yandan kaybettiği ailesinin onda bıraktığı travmayı hafifletmek ve kendini bulmak için bir yandan da kimliğini inşa etmek için çabalamaktadır.

Avrupa animasyon stüdyoları içerisinden çalışmamızın kapsamı ve sınırlılıkları dahilinde seçilen 5 stüdyonun 2000 sonrası çekilen filmlerini inceledikten sonra aşağıdaki tablo karşımıza çıkmaktadır. Bu tabloya göre, 5 Avrupa animasyon stüdyosunun (Aardman Animations, Cartoon Saloon, Les Armateurs, nWave Pictures, Xilam Animation) filmlerindeki tematik yaklaşımları, teknik ve estetik unsurları, karakter tasarımları, hikaye anlatımı ve hedefledikleri kitle şu şekilde sıralanabilir:

	Aardman Animations	**Cartoon Saloon**	**Les Armateurs**	**nWave Pictures**	**Xilam Animation**
Tematik Yaklaşım	Toplumsal hiciv, bireycilik, mizah	Mitoloji, hafıza, özgürlük, kimlik	Özgürlük, toplumsal uyum, kültürel kimlik	Macera, farklılık, özgüven, aile	Varoluş, yalnızlık, kimlik arayışı
Teknik/ Estetik	Stop-motion, el yapımı hissi, kil animasyon, yumuşak hatlar	El çizimi 2D, daha çok illüstratif tasarımlar	2D çizim, geleneksel Fransız illüstrasyon tarzı	3D CGI, parlak renkler, akıcı animasyon hareketleri	2D dijital, 3D CGI, minimal ve atmosferik tasarımlar
Karakter Tasarımı	Büyük gözlü, komik oranlı, yumuşak hatlı karakterler	Sembolik, kültürel dokunuş-lar, stilize karakterler	Minimalist, elle boyanmış izlenimi, stilize karakterler	Sevimli, kişileştirilmiş hayvan karakterler	Stilize, karikatürize ve realist karakterler
Hikaye Anlatımı	Absürt mizah, klasik çözüm döngüsü	Şiirsel, mitolojik yapı, metaforik anlatı	Masalsı, epizodik, bireysel dönüşüm odaklı	Klasik, üç perdeli ve net çözümlü	Psikolojik derinlik, metaforik ve bazen non-lineer hikaye
Hedef Kitle	Tüm yaş grupları, özellikle	Çocuklar ve gençler	Çocuklar, gençler ve katmanlı	Çocuklar ve aileler	Çocuklar, gençler ve yetişkinler

	çocuk ve mizahsever yetişkin		yapısından dolayı yetişkinler		

Tablo 13. 2000 sonrası animasyon filmleriyle 5 Avrupa animasyon stüdyosunun karşılaştırılması

Oluşturulan tabloya göre tematik açıdan karşılaştırdığımızda, Aardman Animations'ın sosyal hiciv, absürtleştirilmiş mizah üzerinden özgürlük, dostluk, kaçış, birey ve toplum arasındaki çatışma gibi genel temalarda yoğunlaştığını, Cartoon Saloon'un kimlik, hafıza, özgürlük gibi temaları yerel kültür dokunuşları ve mitolojik unsurlarla verdiğini, Les Armateurs'un aidiyet duygusu, özgürlük, toplumla uyum sağlama gibi konular üzerinden bireyin kendini olduğu gibi kabul etme sürecini vurguladığını, nWave Pictures'ın yine bireyin ötekilerle olan farklılıklarını kabul ederek topluma geri kazandırılma konularını çocuk karakterler üzerinden verdiğini, Xilam'ın ise hem slapstick komedi unsurlarıyla hem de daha felsefi temalar olan varoluşsal problemler, kimlik arayışı ve bireysel yalnızlık temalarını işlediğini söyleyebiliriz.

Teknik ve estetik açıdan baktığımızda, Aardman Animations, çoğunlukla stop-motion tekniğini kullanmakta ama 3D CGI teknolojisi ile de filmler üretmektedir. Hem kil animasyonlarında hem de dijital animasyonlarında plastik ve elle yapılmış hissini korumaktadır. Cartoon Saloon her filminde kullandığı yerel ve kültürel detayları tasarımlarıyla birleştirerek, daha detaylı dokularda ve özgünlükte 2D çizimler kullanmaktadır. Les Armateurs, daha sade, basit ve çizgisel tasarımlarıyla el çizimi 2D estetiğini kendine has tasarımlarıyla görselleştirmektedir. nWave parlak, canlı renklerin ve net çizgilerin olduğu 3D CGI tekniğiyle ön plana çıkar. Xilam ise hem geleneksel 2D çizimi hem de 3D CGI tekniklerini ayrı ayrı kullanırken hibrit şekilde de kullanmayı tercih etmektedir. Yine Xilam Animation'ın da görsel olarak sade, minimal bir estetik benimsediğini söylemek mümkündür.

Karakter tasarımlarına baktığımızda Aardman'ın büyük gözlere, geniş ağızlara sahip karakterlerinin fiziksel jestleriyle ön plana çıktığı görülmektedir. Cartoon Saloon etnik kıyafetler giydirdiği karakterlerinin hem psikolojik yönlerini hem de yüz

ifadelerini doğru şekilde yansıtabilmek için her karakterinde özgün bir tasarım sürecine gitmiş, basit çizgilerle etkili karakterler yaratmıştır. Les Armateurs minimalist, sade karakter çizgileri kullanırken, nWave tamamen sevimli, Disneyvari karakterler tasarlamış, Xilam ise kimi karakterlerinde abartıyı, kimi karakterlerinde ise realizmi ön plana çıkarmıştır.

Hikaye anlatım yaklaşımlarına baktığımızda Aardman'ın mizah kullanımı dikkat çekmektedir. Çoğunlukla fiziksel komedi üzerinden düşünülmüş esprilerle hikaye örgüsü tamamlanır. Cartoon Saloon'da mitolojik ve masalsı unsurlar nedeniyle daha şiirsel ve sembolik bir anlatım görülmektedir. Les Armateurs'da masalsı ve birey odaklı anlatılar mevcutken, nWave'in klasik üç perdeli, lineer yapıları ön plana çıkar. Xilam için yine ikili bir yapının varlığı söz konusudur. Çocuklara yönelik filmlerinde hızlı tempo ve komedi ön plandayken yetişkinlere yönelik filmlerinde görsel metaforlar ve duygusal bir yoğunluk söz konusudur.

Bu stüdyolardan Cartoon Saloon ve nWave Pictures yapımları daha çok çocuk ve gençlere hitap ederken Aardman Animations, Les Armateurs ve Xilam tüm yaş grubundaki izleyici kitlesini hedeflemektedir.

2.3. Amerika ve Avrupa Animasyon Stüdyolarının Benzerlik ve Farklılıkları

Animasyon stüdyolarının tematik yaklaşımları karşılaştırıldığında, Amerikan ve Avrupa yapımları arasında belirgin farklar göze çarpar. Disney, aile yapısı, karakter gelişimi ve toplum içindeki roller gibi temaları merkezine alırken, Pixar duygular, varoluşsal sorgulamalar ve psikolojik derinlikler etrafında şekillenen bir anlatı geliştirir; DreamWorks, "öteki" olanla kurulan bağ aracılığıyla birey ve toplum arasındaki çatışmaları irdeler. Blue Sky Studios, doğa-toplum ilişkisi, aile bağları ve dostluk temalarını hayvan karakterler üzerinden aktarırken; Illumination daha yüzeysel fakat eğlenceli bir anlatımla mizah, aile ve aidiyet temalarını işler. Laika ise yalnızlık, toplum dışına itilmişlik, ailevi travmalar ve korku gibi temaları psikolojik yoğunlukla işler. Avrupa stüdyoları ise tematik düzeyde daha kültürel ve tarihsel bir derinliğe yönelir. Aardman Animations, absürt mizah ve sosyal hiciv aracılığıyla özgürlük, dostluk ve

birey-toplum çatışması gibi temaları işlerken; Cartoon Saloon, kimlik, hafıza ve özgürlük gibi kavramları yerel mitoloji ve kültürel kodlarla harmanlayarak stilize bir anlatı sunar. Les Armateurs, aidiyet, toplumsal kabul ve bireyin farklılıklarıyla birlikte var olma çabası gibi temaları işlerken, nWave Pictures özellikle çocuk karakterler aracılığıyla ötekiliğin kabulü ve toplumsal uyum süreçlerine odaklanır. Xilam ise slapstick komedi ile felsefi anlatılar arasında gidip gelen bir çizgide konumlanır; bir yanda eğlenceli seriler üretirken, öte yanda I Lost My Body gibi yapımlarla varoluşsal sorgulama, kimlik arayışı ve bireysel yalnızlık temalarını öne çıkarır. Tüm bu stüdyoların tematik yönelimleri, yalnızca anlatı biçimlerine değil, aynı zamanda kültürel ve ideolojik bağlamlarına da işaret eder. Amerikan stüdyoları genellikle içsel özgürlük ve bireysel başarıyla birlikte doğrudan Amerikan Rüyası ideolojisi doğrultusunda anlatısını oluştururken Avrupa stüdyolarında daha çok bireyin ait olduğu kültürle olan ilişkisi, kültürel miras, tarihsel bilinç ve mitolojik anlatılar temel alınır.

İki farklı lokasyondaki stüdyoların estetik ve teknik tercihlerinde bile bu ideolojik ayrımın dışavurumu görülmektedir. Öyle ki, Amerikan stüdyoları genellikle 3D bilgisayar destekli animasyon tekniği ile filmler üretmiş, daha parlak canlı renk paletleri tercih etmiştir. Bu seçimin sebepleri arasında eğlenceli hikaye yapıları ve hedef kitlesinin gençler ve çocuklar olması sayılabilmektedir. Avrupa stüdyolarına baktığımızda tekniklerin çeşitliliği göze çarpmaktadır. 2D, 3D ve stop-motion animasyon tekniklerini hem ayrı hem de hibrit bir şekilde kullanmaktadırlar. Özellikle 2D ile üretilen filmlerde el çizimi hissinin korunmuş olduğu ve kültürel dokularla birleştirildiği görülmektedir. Sonuç olarak, stüdyoların benimsediği kültür ve ideolojik değerlerin tekniklere yansımış olduğu da söylenebilmektedir. Amerikan stüdyoları, parıltılı, canlı ve mutlu Amerikan aile yapısını 3D estetik ile yansıtırken, Avrupa stüdyoları kültür ve mitolojik değerlerin referanslarını el çizimi ile yansıtır ve varoluşsal felsefi temaları daha sade ve abartısız bir şekilde işlemeyi tercih etmektedir.

3. BÖLÜM

ERİK ERİKSON'UN GELİŞİM KURAMI BAĞLAMINDA ANİMASYON FİLMLERİNDE KİMLİK KRİZİ VE TEMSİLLERİ

3. BÖLÜM

ERİK ERİKSON'UN GELİŞİM KURAMI BAĞLAMINDA ANİMASYON FİLMLERİNDE KİMLİK KRİZİ VE TEMSİLLERİ

3.1. Kimlik Nedir?

Kimlik yani identity terimi, etimolojik olarak "… ayniliği ve sürekliliği içeren Latince "idem" kökünden türetilmiştir. Türkçe'de ise kimlik, "kim" soru kökünden türetilmiş olup aynı şekilde zorunlu bir mensubiyeti (aidiyet), aynı olmayı, tek olmayı, hangi kişi olmayı ifade eder" (Aydoğdu, 2004: 117). Kimlik kavramının kelime anlamı Türk Dil Kurumu'nun Türkçe Sözlüğü içerisinde ise "toplumsal bir varlık olarak insanın nasıl bir kimse olduğunu gösteren belirti, nitelik ve özelliklerin bütünü; etiket" (https://sozluk.gov.tr/, 2024) olarak tanımlanır. Bu doğrultuda kişinin "Ben kimim?" sorusuna verdiği cevap, kimliğini oluşturmaktadır. Kimlik, kişilerin veya toplumun kim olduğunu veya ne olmadığını, kime benzediğini ve kimden farklı olduğunu ön plana çıkaran temel niteliklerin toplamı sonucunda oluşup biçimlenmektedir.

Gordon Marshall (2005: 405), Sosyoloji Sözlüğünde kimlik kavramının aslında uzun bir tarihi olduğu halde, yirminci yüzyıla gelene kadar popüler bir şekilde kullanılmadığını söylemektedir. Mermer Üzümlü'ye (2019) göre kimlik kavramı, Aydınlanma düşüncesi ile birlikte yaşanan dönüşüm itibariyle 1800'lerde altın çağını yaşamıştır. Bu dönüşüm doğrultusunda ilerlemeci ve özgürlükçü düşüncelerin toplum tarafından benimsenmesi sayesinde insanlar dünyayı anlamlandırmaya, kendisinin ve çevresindekilerin kim olduklarını sorgulayarak yaptıkları belirli nitelendirmelerle kimlik kavramını keşfetmeye başlamıştır. Bu keşifler sonucunda birçok düşünür ve akademisyen kimlik kavramını ele almıştır. Ancak ilk tartışmalarda kişilik ve kimlik kavramları birbirinin yerine kullanılmıştır. Bu iki kavramı birbirinden ayırmak gerekmektedir. Zira kişilik bir insanın yaşamı boyunca çok fazla değişime uğramazken, kimlik ise hem kişisel yaşam içerisinde hem de toplumsal olarak değişime uğrayabilmekte ve birden fazla kimliğe aynı anda sahip olunabilmektedir. Bu da kimliği, muğlak bir konuma getirir ve net bir sınırlandırma içerisine yerleştirmeyi zorlaştırır. Kimlik, kişilerin yaşamlarındaki belli dönemlerde farklı şekillerde belirginlik

kazanabilir. Bu nedenle de kimlik kavramı çoğu düşünür için daha öznel bir perspektif içerisinde tanımlanmıştır (Mermer Üzümlü, 2019: 290-292).

William E. Connolly'e (2020) göre kimlik kavramı insanın kendi rızasıyla seçtiklerinden ziyade kim olduğu, nasıl bilindiği ve tanındığı ile ilgili olup farklılığa ihtiyaç duyarak bu farklılığı bir ötekilik haline getirir. "Kimlik farklılığı tanımlama yetisine bağımlı olan ve farklılık olarak tanımladığı kendiliklerin onlara uyarlanan tanımlara karşı çıkma, direnme, onları alaşağı etme ya da tersyüz etme eğilimlerine karşı zayıf, kaypak ve güvenilmez bir deneyimdir" (2020: 104).

Philip Gleason'a göre, 1950'li yıllarda popülerlik kazanan kimlik kavramı aslında kişinin kim olduğu ve nereye ait olduğu sorularının etrafında şekillenmiştir. Bu soruların cevabı kişi ve toplum arasındaki bağlantıyı oluşturmaktadır (Gleason'dan akt. Dalbay, 2018: 162-163).

"Kimliğin tanımı noktasında Sarup ise iki tür yaklaşımdan söz eder: Kimliği verili ve daha statik olarak tahayyül eden geleneksel yaklaşım sınıf, ırk, cinsiyet bağlamında tutarlı ve bütüncül bir yapının varlığını kabul eder. Diğer yaklaşım ise kimliğin dinamik ve inşa edilen bir olgu olduğunu kabul eder" (Sarup'tan akt. Dalbay, 2018: 163). Bauman (2001: 113) ise kimlik kavramını, belirsizlikten kaçış arayışı olarak şöyle tanımlar:

> "Kişi, ne zaman kendisinin nereye ait olduğundan kuşku duyarsa, kimlik üzerine o zaman düşünüyor. Yani, ortada görünen davranış biçimleri ve kalıpları arasında kendisinin nerede durduğundan ve etrafındaki insanların kendisinin bu duruşunu/yerini doğru ve uygun kabul edeceklerinden nasıl emin olacağından (sonuçta bu bilindiğinde her iki taraf da birbirlerinin varlıklarında nasıl davranmaya devam edeceklerini bileceklerdir) emin olmadığı zaman. "Kimlik", işte bu belirsizlikten kaçış arayışına verilen addır" (Bauman, 2001: 113).

Pek çok kavram gibi kimlik kavramı da zamana ve gelişen olaylara göre şekillenmekte ve tanımı değişiklik göstermektedir. "Kimlik duygusu zamansal bir boyut içerir: Benlik bilincinin ve kendine ilişkin bilginin zamansal boyutu olan bu duygu, bireye gerçeklik kategorilerini kontrol imkanı sağlayan senkronik bir yapının (bilinç alanı) varlığına gönderir. Benlik, bir zaman ufkunun kavranması ve kucaklanmasıyla süreklilik

duygusundan itibaren örgütlenir. Birisi olmak, bir geçmişi olmak demektir ve aynı zamanda mevcut anı değerlendirmek ve projeler oluşturmak demektir" (Tap'tan akt. Bilgin, 1994: 240).

Kimlik kavramı birçok kesim ve alan tarafından ele alındığı için kavram hakkında birbirinden farklı tanımlamalar yapılmış, kendilik, kişisel kimlik, psikososyal kimlik, cinsel kimlik, ego kimliği, toplumsal ve kültürel kimlik gibi birçok farklı isimlendirme ile de literatürde kendisine yer bulmuştur. Günümüzde hala en çok tartışılan kavramlardan biri olan kimlik, sosyoloji, felsefe, psikoloji, sosyal psikoloji, antropoloji, siyasal bilimler ve edebiyat gibi alanlarda yapılan çalışmalar neticesinde çok boyutlu ve geniş bir alanda varlığını sürdürmektedir.

3.2. Kimlik ile İlişkili Kavramlar

Kimlik kavramı ile ilgili muğlak tanımlamalar ve çok çeşitli görüşler karşımıza çıkmaktadır. Kimlik kavramı ile ilgili bir çalışma yapıldığında pek çok alt başlık da beraberinde gelmektedir. Kişinin "Ben kimim?" sorusuna verdiği cevap, kimliğini oluşturmaktadır. "Kimlik; ego kimliği, öz kimlik, kişisel kimlik, grup kimliği, etnik kimlik, cinsel kimlik, ulusal kimlik gibi bağlam içinde kullanılabilen bir kavramdır. Bu kavramların hepsi temelde bireyin kimlik duygusunun değişik yönlerini oluşturur" (Atak, 2010: 2). Bilgin (1994), Tap'tan aktararak vücut bilincine fiziksel kimlik, ben diyerek bir ad taşıyıp, bu ad ile imza atan kimliğe gramatikal kimlik, hakları ve görevlerin tanımlandığı kimliğe hukuki kimlik, kökenlerle ilgili olan kimliklere bölgesel, ulusal ve etnik kimlik, bir ilişkiler ağı içerisinde bulunan ve ait olduğu bu topluluklarda da belli bir statüye sahip olan kimliğe sosyal kimlik, ideolojik değerler ve belirli normlar içerisinde olan kimliğe ise kültürel kimlik diyerek kimlik kavramının ne kadar çeşitli olabileceğini vurgulamıştır (Tap'tan akt. Bilgin, 1994: 240). Kimlik kavramına ait çok sayıda başka tanımlamalar ve kavramlar yer alsa da hepsini bu çalışma içerisinde ele almak çok zordur. Çalışmamız kapsamında kimlik kavramına temel bazı kavramlar (kişisel kimlik, toplumsal kimlik, sosyal kimlik, kültürel kimlik) üzerinden yaklaşılması en doğrusu olacaktır.

Kimlik denildiğinde başta birey ele alındığı için ilk önce bireysel/kişisel kimlik kavramı karşımıza çıkmaktadır. "Kişisel kimlik, orijinallik duygusunda pekişir: Birey, diğerinden farklılaşma ve özerkleşme durumuna ulaştığı ölçüde biricikliğini hisseder. Böylece kimliğin süreklilik ve birlik (kendi kendine benzemek) boyutuna, biriciklik (kimseye benzememek) boyutu eklenir" (Tap'tan akt. Bilgin, 1994: 240-241). Buna göre, kişisel kimlik altında birey önce kendisini fark eder, sonrasında diğerleriyle olan farklılığını görür ve bu doğrultuda kendine özgü, biricik bir kimlik duygusu ile donanır.

Kimliği alt kategorilere ayıran Fearon (1999), "Amerikalı", "işçi", "Fransız", "vatandaş", "Müslüman", "baba" gibi etiketlerin sosyal kimliğe dahil olduğunu, bireysel kimlikte ise bunun tersinin geçerli olduğunu söyler. Bireysel kimliğin, kişinin kendisini tanımladığı, özel bir gurur duyduğu veya kendisine koyduğu bu tanımlamalar olmadan nasıl davranacağını bilmediği ve bu özellikleri değiştiremeyeceğini düşündüğü inançları, arzu ve istekleri veya bu doğrultudaki eylemleri olduğunu söyler. Kısacası Fearon'a göre bireysel kimlik, haysiyet ve onur gibi niteliklerin dolaylı bir ikamesi haline gelmiştir (Fearon, 1999: 10-11). Kişisel kimliğe ait olan tüm bu değerlerin yanında birey, toplumdan bağımsız düşünülemeyeceği için, bir topluluğa üye olduğunda kazandığı farklı sıfatlar ve statüler gibi unsurlar ile farklı bir kimlik daha kazanır. Bu kimliğe ise toplumsal/kolektif kimlik denilmektedir.

Toplumsal veya kolektif kimlik, "bir grup bireyin, kendilerini tanımak ve ilgileri, mekanları, sosyal ilişkileri grup halinde işlenebilen, yönetilen, doğrulanabilen bir grup oluşturmak için geliştirdikleri bir eğilimdir" (Mabrouk'tan akt. Bilgin, 1994: 53). Bireyden ziyade daha kapsayıcı bir şekilde tüm ulusu, bir toplumu veya topluluğu içine alan, bir grubun diğer gruptan farklılığını tanımlayan bir kavramdır. "Toplumsal kimlik terimi 'sosyal statüden' daha iyidir; çünkü 'dürüstlük' gibi kişisel sıfatlar kadar 'uğraş-iş-meslek' gibi yapısal sıfatlar da burada işin içine girer" diyen Erving Goffman (2014: 30), "damga kuramı" içerisindeki tartışmalarında, karşılaştığımız kişiden aldığımız ilk intibaya göre toplumsal kimliğini önceden sezebildiğimizi ve bu ön yargılarımızla da onu herhangi bir kategori içerisine rahatlıkla sokabildiğimizi dile getirir.

Kolektif/toplumsal kimlik dinamik bir yapıya sahip olup, gruplar arası iletişimle kendisini devamlı yenileyebilmektedir. Dr. Cevdet Özdemir (2001) toplumsal kimlik kavramını şöyle açıklar:

> "…Bireyin ait olduğu toplumsal çevrenin değerlerine, normlarına, akıl yürütmesine, sanatına, diline, dinine, gelenek ve göreneklerine ve diğer kurumlarına karşı geliştirdiği bir aidiyet bilincini ifade eder. Birey kendi toplumu ve diğer toplumlar arasındaki benzerlikleri, karşıtlıkları, çatışmaları toplumsal kimliğine yüklediği anlam sınırları çerçevesinde tanır ve bu doğrultuda bir eylem stratejisi geliştirir. Birey, toplumsal kimlik aracılığıyla yaşam pratiklerine katılır. Toplumsal kimlik, çoğu zaman, bilinç ötesinde bir işlev yüklenerek bireyin bütün varlığına hükmeder" (Özdemir, 2001: 108).

Bireyler, sosyal eylemlerini ait oldukları topluluk ve içerisinde oldukları iletişim ağı sayesinde gerçekleştirmekte olup, üyesi oldukları topluluğun sahip olduğu tüm değerleri de kendi kimliği içerisine yerleştirmektedir. Topluluklar ise bu sahip oldukları değerleri tarihlerinden ve atalarından miras alarak oluşturmaktadır. Bu nedenle kolektif kimlikle geçmiş iç içe geçmektedir "çünkü kolektif kimlik, birtakım semboller, anılar, sanat eserleri, töreler, alışkanlıklar, değerler, inançlar ve bilgilerle yüklü bir gelenekten, geçmişin mirasından, kısacası kolektif bellekten hareketle inşa edilir. İnsan toplulukları kendilerini ortak geçmişte tanır, bu geçmişi belleğine işler, ritüel törenlerle anar ve yorumlar" (Bilgin, 1994: 53). Böylelikle topluluklara mensup üyeler tarafından "öteki" ile olan farklılıklar tespit edilip, "biz" ve "onlar" ayrımı vurgulanarak belli bir aidiyet duygusu ile kolektif/toplumsal kimlik var edilmiş olur. Bir grup aidiyeti içerisindeyken bireyin kazandığı bir başka kimlik ise sosyal kimliktir.

Henri Tajfel ve John Turner tarafından ortaya atılan sosyal kimlik kavramı 1970'li yıllarda literatürde kendisine yer bulmuş ve o yıllardan itibaren popülerlik kazanmıştır. Tajfel ve Turner "*An Integrative Theory of Intergroup Conflict*" isimli makalelerinde (1979) sosyal kimliği bireyin kendisini ait hissettiği sosyal kategorilerden oluşan benlik imajları olarak tanımlar ve temel ilkelerini sıralarlar:

> 1. Bireyler olumlu bir sosyal kimliğe ulaşmak için öz saygılarını korumak ve olumlu bir benlik kavramı geliştirmek için çaba sarfederler.
>
> 2. Sosyal kimlik, üye olunan sosyal gruplarla olumlu ya da olumsuz bir şekilde ilişkilidir. Sosyal kimliğin olumlu bir şekilde gelişebilmesi için sosyal

> gruplarda yer alan iç ve dış gruplar arasında yapılan karşılaştırmaların da olumlu olması gerekir. Üye olunan iç grup, dış gruptan farklı olarak algılanmalıdır.
>
> 3. İç ve dış gruplar arasındaki karşılaştırmalar olumlu olduğunda prestij değeri katarken, olumsuz karşılaştırmalar prestij kaybı oluşturur. Bunun sonucunda da birey üye olduğu grup içerisinde tatmin olmazsa mevcut grubundan ayrılıp başka bir grup içerisinde yer almaya çalışır (Tajfel ve Turner, 1979: 40).

Buna göre, bireyin bir gruba ait olması, kendini tanımlama biçimini, kim olduğunu, etrafındakileri nasıl algıladığı veya dışarıdan nasıl algılandığı gibi niteliklerini belirlerken, mevcut olduğu grubun diğer dış gruplarla olan farklılığı da sosyal kimliğini etkilemektedir. Bir gruba ait olmak veya aidiyet hissetmek, kişinin kimliğini belirler. Topluluklar arası farklılığın ön plana çıktığı bir başka kimlik kavramı ise kültürel kimliktir.

Kültür, "bir toplumu diğer toplumlardan farklı kılan, geçmişten beri değişerek devam eden, kendine özgü, sanatı, inançları, örf ve adetleri, anlayış ve davranışları ile onun kimliğini oluşturan yaşayış ve düşünüş tarzı"dır (https://ktb.gov.tr/, Kasım, 2024). Kısacası kültür, ortak bir geçmişe sahip bir toplumun, din, dil, gelenek ve görenekler, giyim kuşam, tarih gibi maddi ve manevi tüm değerlerini içermekte ve bu değerlerin toplamından oluşan kimliğe de kültür kimliği adı verilmektedir.

Kültürel kimlik, bireylerin kişiliğinde olduğu gibi toplumsallığında da kendisine yer bulmakta, insanların kimliklerine yön vermektedir. Aynı zamanda dinamik bir yapıya sahip olan bu kimlik, aynı şekilde korunabildiği gibi farklı koşullar altında değişikliğe de uğrayabilmektedir. Kültürel kimlik "verilmiş" ve "kazanılmış" olarak iki ayrı kategoride inşa edilir. Verilmiş kimlikler doğuştan gelen aile, millet, topluluk ve etnik grup bilgilerini kapsarken, kişinin hür iradesi ile benimsediği kültürel kimlikler ise kazanılmış kimlikler içerisinde yer alır (Bilgin ve Oksal, 2018: 85-86). Kültürel kimliğin bir alt kolu olarak tanımlayabileceğimiz etnik kimlik de, azınlık olarak değerlendirilen grupları tanımlamak için kullanılır.

Sosyal ve siyasi yanları mevcut olan etnik kimlikte "konuşulan dil, din-inanç sistemi, yeme-içme, giyim-kuşam gibi alışkanlıklar, değer düzeneği, sosyal ağın yapısı

vs. etnisitenin objektif yönünü verirken, aidiyet hissi, 'öteki' anlayışı ve tarih bilinci sübjektif yönünü verir. Bu ikisi birlikte etnikliği ortaya koyarken aynı zamanda ayrı bir kimlik oluşum kaynağını da meydana getirir" (Aslan'dan akt. Yanık, 2013: 231-232). Anthony Giddens da etnikliği, kültürel açıdan şöyle açıklar:

> "Etnik grupların üyeleri kendilerini toplumda diğer gruplardan kültürel açıdan farklı görür, karşılığında da diğer gruplar tarafından farklı görülürler. Farklı özellikler bir etnik grubu diğerinden ayırt etmeye yardımcı olabilir ancak, bunlar arasında en bilinenler dil, tarih ya da (gerçek ya da hayali) atalar, din, giyim ya da süslenme tarzlarıdır. Etnik farklılıklar bütünüyle öğrenilmiştir; bu durum, bazı grupların nasıl sık sık "yönetilmek için doğmuş" ya da "tembel", "aptal" vb. şeklinde değerlendirildiğini hatırladığımızda apaçık ortaya çıkan bir noktadır. Aslında etniklikle ilgili doğuştan olan hiçbir şey yoktur. Etniklik, zamanla üretilen ve yinelenen, bütünüyle toplumsal bir olgudur. Toplumsallaşma yoluyla genç insanlar, topluluklarının yaşam tarzlarını, normlarını ve inançlarını özümserler" (Giddens, 2012: 535).

Giddens'ın da açıkladığı gibi bu sayısız farklılıklar, toplulukları birbirinden ayırmakla birlikte içlerinde barındırdıkları üyelerin kimliklerini de şekillendirmiş, farklı göstergeler ile tanımlanmıştır. "Schnell'e göre (1990) kültürel veya etnik kimliğin 80 göstergesi vardır. Bu göstergelerden kimileri şöyledir:

> -Dil kullanımı ve dil ustalığı;
>
> -Dini mezhep ve dini uygulamalar;
>
> -Belli bir etnik gruba öznel bağlılık;
>
> -Ayrımcılık algısı;
>
> -Baskın ve yabancı etnik gruplarla temaslar;
>
> -Etnik birleşme arzusu;
>
> -Farklı uluslara duyulan sempati;
>
> -Eğitim amaçları;
>
> -Cinsiyet rolü yönelimleri;
>
> -Kültürel alışkanlıklar (müzik, video, gazete, dergiler);
>
> -Ulusal veya dini bayramlara katılım" (Schnell'den akt. Bilgin ve Oksal, 2018: 85).

Bu doğrultuda, kendi varlığını fark eden birey öncelikle kendinde olduğunu düşündüğü duygular, değer ve inançlar ile birlikte bireysel kimliğini oluşturmaktadır. Sosyal bir canlı olan birey, ait olduğu topluluğun tarihinden, geçmiş mirasından, gelenek ve göreneklerinden kültürel ve etnik kimliğini kazanmakta, o topluluk içerisinde gerçekleştirdiği eylemler, sahip olduğu statüler neticesinde de toplumsal ve sosyal kimliğini inşa etmektedir.

3.2.1. Sosyolojide Kimlik

Kimlik kavramı, sosyolojide çoğunlukla toplumsal ve sosyal kimlik kavramları ile ele alınmaktadır. Sosyologlar tarafından, toplumun tarihi ve kolektif hafıza gibi ögelerin bireylerin kimliğinde ne kadar önemli olduğu vurgulanmakta ve genellikle de bireyin sosyal durumu üzerine yoğunlaşılmaktadır. Sosyoloji disiplini içerisindeki tüm kuramsal tartışmalar ve düşünceler bir şekilde kimlik kavramı ile de temas halindedir. "Comte'un "pozitif toplumu", Parsons'ın "aktör"ü, Mead'ın "ben, bireysel ben, toplumsal ben"i (I, me, self), Marx'ın "toplumsal sınıf"ı rahatlıkla toplumsal kimlik tartışmaları içine alınabilmektedir" (Özdemir, 2001: 108). Sosyal ilişkiler ve toplumsal sınıfların belirlenmesi noktasında da sosyolojide kimlik kavramının önemi ortaya çıkmaktadır.

Sosyoloji alanında sembolik etkileşimcilikle bağlantılı bir şekilde karşımıza çıkan kimlik kavramı, William James ve George Herbert tarafından benlik kavramı ile açıklanmaya çalışılmış, Mead'in pragmatik benlik kuramından yola çıkılarak benliğin iki aşamalı bir süreç olduğundan ve öznel, içteki bilen "I" (ben) ile dıştaki belirlenmiş ve toplumsallığa çok daha yakın olanın "me" (beni/bana) özdeşlemesi olduğundan bahsedilmiştir. Modern sosyoloji içerisinde de kimlik kavramı, toplumsal cinsiyet kavramı veya sınıf kimliği gibi başka diğer kavramlarla birlikte incelenmiş, bazen de toplumsal rollerimize atfedilen beklentiler doğrultusunda şekillenmiş olduğu düşünülmüştür. Bununla birlikte Goffman, çalışmaları içerisinde bireyin kendisine uygun gördüğü birçok maskenin ışığında kimliğini belirlediğine ve bu benimsenen maskelerin altında gerçekten bir kimliğin veya benliğin olup olmadığı konusunda

kimlikle ilgili bir sorun ortaya atarak farklı bir bakış öne sürmüştür (Marshall, 2005: 405-408).

Sosyoloji disiplini içerisinde kimlik kavramı genellikle sosyal ilişkiler temelinde toplumsal ve sosyal kimlik kavramları doğrultusunda ele alınmış olup, kolektif bir temelin üzerinde yükselmiş, yine toplum temelli bir şekilde sınıfların belirlenmesi gibi alanlara değinmiş, modern dünyada giderek yalnızlaşan insanın gidişatı hususunda belirli çalışmalara yön vermiştir.

3.2.2. Psikolojide Kimlik

Psikoloji alanındaki çalışmalarda genellikle benlik ve kişilik kavramlarıyla birlikte çözümlenmeye çalışılan kimlik kavramında bireyin iç ve dış çevresiyle kurduğu ilişkiler temel alınmaktadır. Bireyin diğerlerinden ayrıldığı farklılıklar, ayırt edici nitelikleri, tutarlı ve yapılaşmış göstergeleri ile kısaca bireyin nasıllığı olarak tanımlanmaktadır (Aydoğdu, 2004: 117). Psikoloji çalışmalarında kimliğin, çoğunlukla ergenlik çağı ile birlikte ortaya çıktığını ve bireyin yaşamının sonuna kadar da gelişimini sürdürdüğü görülmektedir. Kimliğin ortaya çıkmasında bireyin en başta ailesi olmak üzere tüm çevresiyle kurduğu ilişkiler sonucunda kendini biricik varlık olarak görüp, diğerlerinden farklı olduğunu idrak ederek kendisine bir anlam yüklemeye çalışması ön plana çıkar. Psikolojiye göre kimlik oluşumu tam da bireyin bu farklılığın ayırdına vardığı anda başlamaktadır (Rycroft'tan akt. Mermer Üzümlü, 2019: 292). Bununla birlikte psikoloji alanında kimlik kavramı Erik Erikson tarafından ilk kez 1950'li yıllarda literatüre girmiştir.

Erik Erikson'un çalışmalarını şekillendirmesinde Sigmund Freud'un "Psikoseksüel Gelişim Kuramı" da oldukça etkili olmuştur. Freud'a göre kişilik, bireyin dürtülerinin kaynağı olan id, denge ve uyum sağlayıcı merkez olan ego ve bireyin değer yargılarına göre hareket etmesini sağlayan süper ego olmak üzere üç ana yapıdan oluşmaktadır. Freud, kişiliğin oluşma sürecinde çocukluk yıllarının ve bireyin içinden gelen cinsel dürtülerin önemini vurgulamaktadır (Çiftçioğlu, Polat ve Eren, 2016: 167). Freud'dan sonra en önemli psikoterapistlerden olan Carl Rogers ise kimlik kavramı yerine kişinin kim ve ne olduğunu araştırırken benlik kavramı üzerinden çalışmalarını

sürdürmüştür. Rogers'a göre benlik kavramı bireyin diğer bireylerle iletişimi sonucunda gelişir ve birey, bu ilişkilere ait algı ve değerlerini oluşturarak benliğini tamamlar (Rogers'dan akt. Özen ve Gülaçtı, 2010: 23). Erikson ise özellikle Freud olmak üzere bu yaklaşımları geliştirerek kendi kuramlarını oluşturmuştur.

Öncesinde felsefik bir temelde ele alınan ve özdeşlik kavramı ile adlandırılan kimliğin psikolojik boyutu ile ilgilenen Erikson, kimliğin doğru bir şekilde şekillenmemesi sonucunda bireylerin kimlik krizi ile karşılaştığı görüşünü sunarak, bireyin yaşamını sekiz evreye bölmüş ve "Psikososyal Gelişim Kuramı" adı altında bu düşüncelerini kuramlaştırmıştır. Çalışmamız içerisinde "kimlik krizi" kavramı ve Erikson'un kuramı daha detaylı bir şekilde incelenecek olup, bu bölüm içerisinde psikolojide kimliğin diğer tanımlamalarına yer verilmesi daha uygun olacaktır.

James Marcia, Erikson'un kimlik kavramına olan yaklaşımından yola çıkarak kimlik statüsünü ölçmeyi amaçladığı "Kimlik Statüsü Görüşme Tekniği"ni geliştirmiştir. Bu teknikte, katılımcılar ile görüşülen 15-30 dakika sonunda katılımcılardaki bunalımın varlığı ve yokluğu değerlendirilir. Görüşmeler sonucunda bireylerde dağınık, ipotekli, askıya alınmış ve başarılı olarak adlandırılan dört kimlik statüsünden biri tespit edilmektedir (Atak, 2011: 185). Marcia gibi birçok psikoloji araştırmacısı da Erikson'un izinden giderek kimliğin bireyin gelişim aşamaları içerisinde nasıl rol oynadığını incelemiş, kimlik inşası ve kimlik krizi gibi alanlarda çalışmalarını sürdürmüşlerdir.

Dan P. McAdams da yine Erik Erikson'un çalışmalarından hareketle kendi kimlik araştırmalarını "anlatısal kimlik" kuramı üzerinden şekillendirmiştir. McAdams'ın anlatı kimliği, bireyin içselleştirdiği ve geliştirdiği yaşam öyküsü olarak tanımlanırken, yeniden yapılandırılan geçmişin ve hayal edilen geleceğin bütünleştirilmesi ve böylelikle bireyin yaşamında bir dereceye kadar birlik ve amaç sağlanmasıdır. Bunun sonucunda ise bireyin yaşam öyküsü, sahip olunan epizodik anıların bunlara uygun öngörülebilen hayal ve hedeflerle sentezlenmesi ile birlikte zaman içinde tutarlı bir kimlik oluştuğu fikri ön plandadır (McAdams ve McLean, 2013: 233). Böylelikle denilebilir ki, psikoloji disiplini içerisinde kimlik kavramı genellikle

bireyin iç ve dış faktörlerle kurduğu ilişki ve bu ilişkiler arasındaki denge temelinde ele alınmıştır.

3.2.3. Felsefede Kimlik

Kimlik kavramı her ne kadar psikoloji alanında kuramsal bir hale gelmişse de "özdeşlik" kavramı ile felsefe disiplini içerisinde kendisine yer bulmuştur. Özdeşlik ilkesinde kimlik, epistemolojik olarak bireyin kimseye benzemeyen ve diğerlerinden ayrılan özelliklerinin toplamı olarak kendisiyle özdeş olması düşüncesinden yola çıkılarak kendisini göstermektedir. G. W. Leibniz, özdeşlik ilkesine bağlı kalsa da daha derin bir şekilde düşünerek bireyin benliğini oluşturan düşüncelerin benlik duygusunu oluşturacağını, hatta bu düşünceler ve algılar zamanla değişse bile yine de hepsinin bireyin kendi düşünceleri olduğunu söyleyerek, bu değişim durumlarının bütünlüğünün korunduğu bir kimlik arayışı içerisinde çalışmalarını sürdürmüştür (Özen Baykent, 2017: 762). John Locke da (2004) bireyi düşünen, akıllı bir varlık olarak ele alır ve benlik oluşumunu kişisel özdeşlik ilkesi üzerinden bilinç kavramı ile açıklar. Locke "bilinç her zaman duyum ve algılarımızla birliktedir ve böylelikle herkes, kendisi için, kendim dediği şey olur" (Locke, 2004: 233) diyerek bireyi diğerlerinden ayıranın bilinç olduğunu vurgular.

David Hume da izlenimlerimiz ve algılarımız olmadan bir benlikten söz edilemeyeceğini savunur. Hume'a göre bireyin algıları tıpkı derin bir uyku sırasında olduğu gibi kısa bir süreliğine de olsa ortadan kalktığında bireyin varlığı da benliği de o süre boyunca ortadan kalkmış olacaktır (2015: 174). Alman filozof Martin Heidegger ise insanın özünü, kim olduğunu kullandığı "Dasein" kavramı ile açıklar. Dasein, Almanca'da varoluş, yaşam anlamlarına gelse de Heidegger için insanla aynı anlamdadır, dünya içinde ve ötekilerle birlikte olan varlık anlamında kullanmaktadır. Heidegger'e göre Dasein'ın yani insanın kim olduğu, iletişimde olduğu öteki insanlarla birlikteliği ve onlardan biri olarak duyduğu aidiyet ile birlikte ortaya çıkar. Fakat Heidegger için Dasein, yalnızca diğerlerinden farklılaşarak, herkesleşmeyi engellediği müddetçe kendisi olabilir (Tülüce, 2016: 249-250). Tüm bunların ışığında felsefe disiplini içerisinde kimlik kavramı "kimlik" kelimesi ile kullanılmamış olsa bile farklı

kelimeler ile birlikte inceleme ve düşünme alanında kendisine yer bulmuş, genellikle de algılamalarla, diğer bireylerle olan iletişimle, bireyin varoluşuyla, ötekilerden hangi noktalarda ayrıldığıyla, benzersiz ve kendine özgü olmasıyla ilgili konular üzerinden tartışılmıştır.

3.2.4. Sosyal Psikolojide Kimlik

Sosyal psikoloji alanındaki araştırmalar içerisinde kimlik kavramı oldukça önemli bir yerde konumlanmaktadır. Sosyal kimlik teorisi, benlik sınıflandırma teorisi, sembolik etkileşim teorisi, toplumsal karşılaştırma teorisi gibi sosyal psikoloji teorilerine baktığımızda bireyin ait olduğu grup ve toplulukla olan iletişimi, bu iletişimin değerlendirilmesi ve tanımlanmasıyla kimliğin inşası tamamlanmaktadır (Hogg ve Vaughan'dan akt. Ergün, 2020: 459). Sosyal kimlik teorisi Tajfel ve Turner'ın çalışmaları sonucunda ortaya çıkmış ve bireyin kendini tanımlama sürecinde toplumsal ilişkilerin önemli bir rolü olduğu vurgulanmıştır (Ergün, 2020: 459). Stets ve Burke de çalışmalarında (2000) sosyal kimlik teorisi ve kimlik teorisi arasındaki farklılıklar ve benzerlikleri açıklamışlardır. Sosyal kimlik teorisinde ait olunan grubun önemi ve bu grup içerisinde bireyin kendini kategorize edebilmesi vurgulanırken kimlik teorisinde rollerin önemi ve özdeşleşmenin ön planda olması çalışmalarının önemli bir bölümünü kapsamaktadır (Stets ve Burke, 2000: 224-225). Sosyal kimlik teorisyenlerine göre bireyler, içinde bulundukları topluma göre kimliklerini inşa etmekle birlikte, ait oldukları grubu diğer gruplarla kıyaslayarak bir kategori içerisine dahil etmekte ve yaptıkları bu sınıflandırmaya göre kendilerini ve ötekileri tanımlamaktadır. Benlik sınıflandırma teorisi de bu kategorize etme durumunu incelemekte, bireylerin bu sınıflandırma dahilinde olumlu veya olumsuz değerlendirmeler sonucunda kimliklerini inşa ettiklerini vurgulamaktadır.

3.2.5. Antropolojide Kimlik

Antropoloji disiplini içerisinde kimlik kavramına yönelik çalışmalar genellikle kültür ile bağlantılı bir şekilde ele alınmıştır. "Antropologlar kimlik kavramını Erikson'un süreklilik/tutarlılık esasında tanımladığı benlik anlamından daha çok, sosyolojinin yüklediği anlamda -bireylerin sosyal ve kültürel çevrelerine ve sosyal ve

kültürel kazanım mekanizmalarına işaret eden- kullanmaya eğilimlidirler (Byron'dan akt. Altunoğlu, 2009: 14). Kimlik ve kültür arasındaki bu bağlantıyı Emiroğlu ve Aydın "Antropoloji Sözlüğü'nde (2003) şu şekilde açıklar:

> "Kaçınılmaz olarak insanın, bazılarında varolan "genetik cemaatçilik" eğilimi de dahil, diğer canlıların varolma araçlarının dışında, ancak "toplumsal" olarak varolabildiğinin altı çizilmelidir. Grotius'un belirlediği gibi insan appetitus socictatis ("toplum içinde yaşamak içgüdüsünde") bir varlıktır. Bu "toplumsallık" insana özgüdür. Kültür de bu toplumsal varoluş şartının dayattığı bir sonuçtur. İnsan doğal ve toplumsal çevresiyle ilişkisini kültür yoluyla kurar ve içinde biçimlendiği kültüre bitişik bir kimlik taşır. Kimlik, bu bakımdan, kültürden ayrı değildir" (Emiroğlu ve Aydın, 2003: 471).

Bununla birlikte antropoloji literatürü içinde de kimlik kavramının bireyin çevresiyle olan ilişkisi ve bağlantısı açısından ele alındığı, kimliğin inşasında dış etkenlerin, çevrenin ve oluşan kültürel değerlerin vurgulandığı görülmektedir.

3.3. Kimlik İnşası

Kimliğin inşası yani kimlik oluşum sürecinde birçok durum ve nitelik göz önünde bulundurulmaktadır. Bireyin yaşı, cinsiyeti, ailesi, ait olduğu topluluk ve ulusun kültürel değerleri, dini, ideolojisi gibi farklı unsurlar sonucunda birey kendini anlamlandırır, bir kategori içerisine dahil eder ve kimliği şekillenmeye başlar. Fakat bu süreç stabil değil, aksine sürekli değişmeye, gelişmeye ve farklılaşmaya devam etmektedir. Zira hem zamanla bireyin yaşadığı tecrübeler artmakta hem de girip çıktığı topluluk ve gruplar, sosyal çevresindeki iletişim ve etkileşimleri de değişim göstermektedir. Bu unsurların da bireyin kimliğini ve kendini nasıl tanımladığını değiştirmesi ve belirlemesi kaçınılmazdır.

Kimliğin oluşum sürecini yapboz bulmacalara benzeten Bauman (2017), tamamlamamız gereken resmin baştan belirlenmediğini ve resmi meydana getirmek için çok sayıda küçük parçaya sahip olduğumuzu fakat o küçük parçalardan seçtiklerimizin doğru olup olmadığını veya doğru bir şekilde yerleştirip yerleştiremediğimizden hiçbir zaman emin olamayacağımızı söyler ve bu durumu şöyle açıklar:

> “Nihai resimden başlamayız fakat zaten önceden edindiğimiz veya sahip olmaya değer görünen belli sayıda parça ile başlarız ve ardından hoşnut olacağımız birkaç (kaç tane?) resim elde etmek için onları tekrar tekrar düzenleriz. ... Meselemiz ‘oraya ulaşmak’ için, ulaşmak istediğimiz noktaya varmak için neye ihtiyaç duyduğumuzla ilgili değildir; daha ziyade zaten sahip olduğumuz kaynaklarla hangi noktalara ulaşabileceğimiz ve hangi kaynaklara sahip olmanın çabamıza değeceğiyle ilgilidir. … Claude Levi-Strauss’un tabiriyle, kimlik inşacısının işi eldeki malzemeden envai çeşit şeyi yapan ‘bricoleur'e benzer” (Bauman, 2017: 62-63).

Bu açıdan Bauman’ın “farklı malzemeleri bir araya getirip yeni bir şey ortaya çıkaran kimse” anlamına gelen bricoleur benzetmesi de kimlik inşa sürecini tanımlamak açısından oldukça yerindedir.

Kimlik inşa süreci de tıpkı kimlik kavramı gibi çokça tartışılmış bir konu olmakla birlikte bu süreç hususunda öznelci ve nesnelci olmak üzere iki ana yaklaşım bulunmaktadır. Öznelci anlayışa göre kimlik, bireyin yaşamı boyunca tutarlı bir şekilde devam eden “gerçek ben”dir ve bireyin zihin yapısına odaklanıp dış etkenleri ve çevreyi göz ardı ettikleri için de eleştirilmiştir. Nesnelci anlayışta ise kimlik, bireyin iç ve dış etkenlerinin karşılıklı etkileşimiyle tutarlılık göstermektedir. Nesnelci anlayışa sahip olan psikanalitik kurama göre, birey dış dünyadaki etkenleri algılayarak belli bir çatışma süreci içerisinde kimliğini oluşturmaktadır (Aydoğdu, 2004: 118).

Kimlik inşa süreci, bireyin doğumundan itibaren başlamakta olup, ergenlik çağında ise hızlanmakta ve değişim göstermektedir. Bu süreçte, doğuştan kazanılan ve özellikle aileden gelen kimlikler ve birey yaş almaya başladıkça çevresiyle girdiği ilişki itibariyle sonradan kazanılan kimlikler önemli rol oynamaktadır. Birey, dünyaya geldiği anda üyesi olduğu ailenin uyruğunu, dilini, dinini, sosyal sınıfını direkt miras olarak alır ve kimliği oluşmaya başlar. Bireyin bu doğuştan kazanılan kimlikleri benimsemesinde herhangi bir tercih veya seçim söz konusu olmadığı gibi bunun bir kimlik mirası olduğu söylenebilir. Öyle ki Çağatay (1996), bu durumu “kimlik bagajı” olarak isimlendirmiştir (Çağatay, 1996: 16). Elbette ki bu kimlik mirası uzun süreli değildir ve birey çocukluk yaşına gelip ailesinden başka çevrelerle de ilişki içerisine girdiğinde sonradan kazanılmış kimliğini şekillendirmeye başlamaktadır.

Birey yaş almaya başlayıp farklı çevrelere girdikten sonra özellikle ergenlik dönemine geldiğinde bağımsızlık isteği ve kendi kararlarını kendi verebilme yeteneği kazandıkça kendinin kim olduğunu sorgulamaya başlar. Ve öncelikle çevresindeki idol aldığı kişilerin davranışlarını taklit ederek kendi kimliğini şekillendirmeye çalışır. Bu süreç boyunca miras olarak aldığı kimliklerini kendi isteği ile değiştirebilir veya yeni kimlikler de oluşturabilmektedir. Çağatay (1996), sonradan kazanılan kimlikleri iki süreç içerisinde ele alır. Buna göre:

> "Birinci süreçte, birey, miras olarak aldığı kimliklerin bir kısmını iradi olarak değiştirir. Örneğin, başka bir ülkenin uyruğuna geçme veya din değiştirme gibi. İkinci süreçte ise, birey, miras aldığı kimlikleri muhafaza ederek (veya değiştirerek) bunlara ilave olarak sosyalleşme süreci içinde referans gruplarına aidiyet bağı ile bağlanarak ve eğitim yolu ile halihazırdaki kimliklerine ilave kimlikler kazanır" (Çağatay, 1996: 16-17).

Bu ilave kimlikler arasında milli kimliğin biçimlenmesi, sosyal kimliklerin oluşması gibi kazanılan bir başka kimlik ise cinsel kimliktir. Ergenlik dönemi ve sonrasında birey, kendinin kim olduğuna karar verirken cinsiyet kimliğini de oluşturmaktadır.

Çalışmamız içerisinde kimlik kavramını psikoloji disiplini temelinde ele alacağımız için psikanalitik kuram içerisinde farklı çalışmalar yürüten psikolog ve psikanalistlerin kimlik inşa sürecine olan yaklaşımları da oldukça önemlidir. Kimlik inşa sürecinin, bireyin iç dünyasının dış dünyayı algılaması sonucunda çatışmalar şeklinde ilerleyerek sürekli devam ettiğini öne süren psikanalitik kuramın öncülerinden biri Freud'dur. Freud kimliğin, bireyin yeni yeni tanımaya başladığı yabancı/dış dünyadaki her şeyi özümseyerek özdeşleşmesiyle oluştuğunu vurgular. Öznenin bu süreç içerisinde devamlı çatışmalar, endişeli ruh halleri, denge ve dengesizlik arasında gidip gelen bir değişim içerisinde olduğunu belirten Freud'un çalışmaları içerisinde kimlik, libido üzerinden tanımlanır. Freud'un cinselliği ve biyolojik etkileri ön plana alıp, sosyalliği ve dış çevreyi yeterince ele almayışı arkasından gelen Carl Gustav Jung, Alfred Adler, Karen Horney gibi psikolog ve psikanalistler tarafından eksik bulunarak eleştirilmiştir. Böylelikle sonradan Yeni-Freudçu olarak adlandırılan Jung, Adler, Horney, Erikson ve Fromm kimlik üzerinde biyolojik ve cinselliğe dair etkilerden

ziyade sosyal etkileşimin bıraktığı etkiye daha fazla önem vererek çalışmalarını şekillendirmişlerdir (Aydoğdu, 2004: 119-120).

Yeni Freudçulardan Carl Gustav Jung için önemli olan libido değil, bilinçaltıdır. Jung'a göre bireyin kimliği bilinçaltındaki arketipler ve kolektif bilinçdışı ile birlikte şekillenmektedir. Birey, kişisel deneyim ve tecrübelerini arketipler ile birlikte harmanlayarak bir kimlik inşa eder. Jung'un terminolojisi içerisinde yer alan arketiplerden "persona", "gölge", "anima" ve "animus"un keşfedilmesi kimlik inşa süreci için önemli bir konumdadır. Bireyin topluma gösterdiği maskeleri persona, bilinçaltında sakladığı ve kabul edemediği yönlerini gölge, dişil ve eril yönlerini de anima ve animus arketipi temsil etmektedir. Bu arketiplerin yanı sıra birey duyum, sezgi ve düşünceleri ile birlikte yaşamına yön vermektedir. Jung'a göre kimlik inşası, bireysel ve cinsel etkiler ile birlikte toplumsal ve kültürel etkilerin de ön planda olduğu dinamik bir süreç olarak ele alınır.

Alfred Adler'in çalışmalarında ise kimliği belirleyen ana unsurlar bireyin duyduğu aşağılık duygusu ve girdiği üstünlük çabasıdır. Adler için kimlik inşası, çocuklukta başlar. Çocuğun sosyal çevresiyle olan ilişkisi, ailesinin içindeki konumu, ebeveynlerinin ve çevresinin ona olan ilgisi kimlik gelişiminde oldukça önemlidir. Bireyin kendini değerli hissetmesi, bulunduğu gruba olan aidiyetini de desteklemektedir. Adler'e göre, bireyin temel çabası bebekken hissedilen acizliğin ve aşağılık duygusunun üstesinden gelmektir. Adler'in sağlıklı kimliğe sahip bireyi, bu muhtaçlığın doğurduğu aşağılık duygusundan uzaklaşan ve bağımsızlığına kavuşan bireydir. Karen Horney ise bu aşağılık duygusu yerine güvende hissetme gereksinimini ön plana alarak çalışmalarını sürdürmüştür. Horney'e göre de bireyin sağlıklı bir kimliğe sahip olabilmesi için sosyal çevrenin bireye güven duygusunu verebilmesi gerekmektedir. Bu güven ortamı sağlanamadığında bireyde anksiyete ile birlikte çaresizlik ortamı oluşmakta ve birey saldırganlaşmaktadır.

Kimlik kavramını literatüre kazandıran Erik Erikson da Freud'un kuramının sosyal alanda eksik kaldığını düşünerek, oluşturduğu psikososyal gelişim kuramı çerçevesi içerisinde kişilik gelişiminde bireyin içinde yaşadığı toplumun etkisine

odaklanmıştır. Bununla birlikte "Erikson, kuramında bazı Freud'cu görüşlere yer verse de psikanalitik yaklaşıma sayısız katkıda bulunmuştur" (Burger, 2006: 163). Öyle ki, "İnsanın 8 Evresi" adlı kitabı içerisinde Erikson, kuramını şu cümleyle açıklar: "Psikososyal terimi ve kavramı, psikanalitik bağlamda ele alındığında, ortaya çıktığı dönemin baskın kuramı olan psikoseksüel gelişim kuramını tamamlama amacı güder" (Erikson, 2022: 33). Freud'un çalışmalarından ilham alarak psikoseksüel kuramın eksikliklerini tamamlamak isteyen Erikson, Freud'un kişilik gelişimi kuramındaki çocukluk yıllarının önemini kabul ederken; özellikle gelişimin ergenlikte bitmediğini ve hayat boyu devam ettiğini vurgulamıştır.

Erikson, kimlik gelişiminin bir süreç olduğundan bahsettiği kuramında insan yaşamını sekiz evreye ayırarak incelemiş, bu evrelerde bireyin karşılaştığı farklı çatışmalar sonucunda kimliğin şekillendiğini vurgulamıştır. Erikson'a göre kimlik, sadece biyolojik unsurlardan değil, dış çevreden ve bireyin ait olduğu kültürden de etkilenmektedir. Sağlıklı kimlik gelişimi ve kültür arasında kurduğu bağlantıyı şu cümlelerle açıklar:

> "Sağlıklı bir çocuk, düzgün bir biçimde yönlendirildiği takdirde, bir dizi belirleyici yaşantının sonucunda gelişimin epigenetik kurallarına uyacaktır. Bu kurallar, çocuğun giderek daha çok sayıda insan ve bu insanların yaşamlarını düzenleyen sistemlerle anlamlı etkileşimlere girebilmesine yönelik bir dizi potansiyel yaratır. Bu etkileşimler kültürden kültüre farklılıklar gösterseler de, her kültür söz konusu etkileşimlerin 'uygun bir sıklıkta' ve 'uygun bir sıra içinde' gerçekleşmesini sağlamakla yükümlüdür" (Erikson, 2022: 51-52).

Bu cümlelerden de anladığımız gibi Erikson'un kuramı içerisinde her evre, tüm bireyler için geçerliliğini korumakta fakat farklı şekillerde ve belki de farklı zamanlarda gerçekleşmektedir. Erikson'un sekiz evresi; bebeklik, erken çocukluk, oyun çağı, okul çağı, ergenlik, genç yetişkinlik, yetişkinlik ve yaşlılık dönemlerinden oluşmaktadır. Bu evreler içerisinde iki farklı duygunun çatışması ve bunun sonucunda oluşan farklı kimlik duyguları yer almaktadır. Her aşamada bireyin gelişimi açısından karşısına çıkan bunalımları çözmesi gerekmekte ve iki zıt kavramdan birini içselleştirmektedir. Erik Erikson'a göre kimlik inşa süreci, bireyin bu çatışmalara karşı gösterdiği olumlu ve olumsuz duygular sonucunda şekillenmektedir. Özetle, Erikson, Freud'un kişilik gelişimi kuramındaki çocukluk yıllarının önemini kabul ederken; özellikle gelişimin

ergenlikte bitmediğini ve hayat boyu devam ettiğini vurgulamıştır. "Freudcu psikoseksüel gelişim modeli benliğin inşâında çocukluk evresini merkeze alırken, Erikson'un psikososyal gelişim modeli bütün bir hayat sürecini kapsar" (Altunoğlu, 2009: 178-179). Erik Erikson, bireylerin yaşamlarını şekillendirip etkileyen gelişim evrelerini "epigenesis" kavramı ile birlikte incelemiş, psikoloji bilimine "kimlik bunalımı" kavramını kazandırmıştır.

3.4. Erik Erikson'un Psikososyal Gelişim Kuramı

Erikson'a göre kimlik, geçmişte kurulan rol modellerinin yeniden yapılandırılarak kişinin benlik imajları ile tamamlanma sürecidir (Erikson'dan akt. Evans, 1981: 36). Erikson, çalışmalarını bu tamamlanma sürecine ve aşamalarına odaklayarak geliştirdiği bazı kavramlarla psikiyatri alanına önemli katkılarda bulunmuştur. Erikson'un geliştirdiği kuram çerçevesinde ele aldığı "kimlik bunalımı ve kimlik bocalaması kavramları da onun yapıtlarıyla birlikte psikiyatri diline yerleşmiştir" (Dereboy, 1993:10). "Kimlik, öncelikle bireysel kimlik duygusunun bilinçli bir sezgisine karşılık gelir. Bir diğer anlamı, bireye özgü karakterin devamlılığı için gösterilen bilinçli çabadır. Üçüncü olarak, benlik sentezinin sağlanması için yapılanların saklı (gizil) bir ölçütüdür. Son olarak ise, bir grubun idealleri ve kimliği ile dahilî dayanışmanın muhafaza edilmesidir" (Erikson'dan akt. Altunoğlu, 2009: 185-186). Kimlik bunalımı, genelde yanlış bir şekilde kullanılsa da "Erikson bu kavramı, güçlü bir kimlik duygumuzun olmadığı zaman yaşadığımız kafa karışıklığı ve çaresizlik anlamında kullanmıştır" (Burger, 2006: 164). Kimlik bunalımı Erikson'un psikososyal gelişim aşamaları içerisinde her evrede görülebilen bir kavramdır.

Ergenlik dönemindeki yaşanan psikolojik dönüşümleri ise Erikson şu sloganıyla özetler: "Ben olmam gereken gibi değilim, olacağım gibi de değilim ama daha önce olduğum gibi de değilim" (Özbay'dan akt. Dinçel, 2006: 30). Ergenlik dönemine giren gençler kendilerine o önemli soruyu sorarlar: Ben kimim? "Eğer bu soruya başarılı bir şekilde yanıt verirlerse bir kimlik duygusu geliştirir, kişisel değerleri ve dinsel inançları konusunda sağlam kararlar verirler. Kim olduklarını anlar, bunu kabul ve takdir ederler. Ne yazık ki pek çok genç, güçlü bir kimlik duygusu oluşturamaz

ve rol karmaşasına düşer" (Burger, 2006: 167). Erik Erikson oluşturduğu psikososyal gelişim aşamaları kuramında insanın kişilik gelişimini sekiz evrede inceler ve her evrede meydana gelen zıtlık ve çatışmaları belirler. "Her çatışma içerisinde benliğin yeterliliğini belirleyen biri olumlu, biri olumsuz iki karşıt uç vardır" (Morsünbül, 2005: 8). Bu çatışmaların dengeli bir şekilde çözümlenmemesi halinde kişiliğin olumlu yönde gelişmeyeceğini belirten Erikson'un kuramında ergenlik dönemine denk gelen çatışmalar ise kimlik duygusuna karşı rol karışıklığıdır. "Bu çatışmanın nasıl çözüleceği önceki evrelerin nasıl geçirildiği ile ilgilidir. Dolayısıyla, temel güvenle başlayan bir psikososyal gelişimin, kimlik biçimlenmesini etkileyeceği söylenebilir" (Erikson'dan akt. Atak, 2010: 176).

Erikson, bireyin gelişimini Freud'un kuramındaki gibi psikoseksüel açıdan değil, psikososyal açıdan değerlendirmiştir. "Erikson gelişimin aşamalardan oluştuğunu kabul eder, ancak bireyin cinsel gelişimi yerine onun sosyal gelişimini temel kabul eder. Bu nedenle onun kuramı, psikososyal (psychosocial) kuram adını alır" (Cüceloğlu, 2006: 336-338). Erikson, kuramını sekiz evre çerçevesinde şekillendirmektedir. Bebeklikten yaşlılığa kadar geçen her evrede iki kavram çatışmasını temel almıştır. Tablo 14.'de de görülebileceği üzere Erikson'a göre birey, her evrede bir kimlik duygusuna sahiptir ve iki kavramdan hangisinin baskın olacağı bireyin tüm yaşamını etkilemektedir.

Yaş Dönemleri	**Psikososyal Gelişim Evresi**	**Kimlik Duygusu**
Bebeklik	Temel Güven- Güvensizlik	"Ben bana verilenim."
İlk Çocukluk	Özerklik- Utanç, Kuşku	"Ben oluşturduğum şeyim."
Oyun Çağı	Girişimcilik- Suçluluk	Ben olacağımı hayal ettiğim şeyim."
Okul Çağı	Çalışkanlık- Aşağılık Duygusu	"Ben öğrenebildiklerimin tümüyüm."
Ergenlik	Kimlik Duygusu – Rol Karışıklığı	"Ben kimim?"
Genç	Yakınlık- Yalıtılmışlık	"Biz sevebildiklerimizin

Yetişkinlik		tümüyüz.”
Yetişkinlik	Üretkenlik- Durgunluk	“Ben ürettiğim şeyim.”
Yaşlılık	Ego Bütünlüğü- Umutsuzluk	“Ben geride bırakabildiklerimim.”

Tablo 14. Erik Erikson’un Psikososyal Gelişim Evreleri ve Kimlik Duygusu (Erikson, 1963: 273).

3.4.1. Temel Güvene Karşı Güvensizlik (0-1 Yaş)

Erikson’un psikososyal gelişim aşamaları içerisindeki, 0-1 yaş arasındaki dönemi kapsayan bu ilk evrede bebek tamamen alıcıdır ve anneye bağlıdır. “Freud’un oral evresine benzer bir biçimde bu evrede anne ile çocuğu arasındaki ilişkinin niteliği odak noktasıdır” (Altunoğlu, 2009: 180). Bu ilk evrede karşılaşılan kavramlar güven ve güvensizliktir. Bebeğin beslenme, uyku ve sindirim gibi gereksinimlerine karşılık annenin davranışları bebeğin bu kavramlara tepkisini ortaya koyacaktır. İhtiyaçları zamanında karşılanan bebek, annesine ve geldiği dünyaya karşı bir güven duygusu besleyecektir. Güven duygusunu kazanan bebek, annenin geçici yokluğuna dayanabilecek veya annesinin geri döneceğini düşünerek kriz anlarını en aza indirecektir. “Böylece bebeğin ilk toplumsal başarısı, büyük kaygı ya da öfkeye kapılmadan annesinden belli bir süre uzak kalmasına dayanabilmesidir. Bu başarı bebeğin benliğinde, varlığı kesinlik kazanmış bir annenin olduğunu gösterir” (Gürses, Kılavuz, 2011: 156). Erikson’un “güven” duygusu olarak bahsettiği unsur yalnızca bireyin başkalarına karşı geliştirdiği temel bir güven duygusunun yanı sıra aynı zamanda kendi güvenilirliğine de dair daha temel bir duyguyu kapsamaktadır. Erikson’a göre, rahim içi yaşamdan rahim dışı yaşama geçilen en radikal değişim, yaşamın başlangıcında gerçekleşmektedir. Bu dönemde güven duygusunu kazanan birey, sonrasında çocukluk döneminde hissedilen bağımsız olma isteği ile daha kolay bir şekilde baş edebilmektedir (Erikson, 1968: 96). Öte yandan, bu sevgi ve ilgiyi göremeyen çocuklarda ise güvensizlik duygusu gelişecektir. “Bu tip çocuklar yaşamlarına yabancılaşma ve içe kapanma kalıbıyla başlar ve ne kendilerine ne de başkalarına güvenirler” (Burger, 2006: 165). Güven veya güvensizlik eğilimleri bireyin

gelişimindeki her evreye yansımaktadır. “Burada belirtmek gerekir ki, temel güven ya da güvensizlik sorunu yaşamın ilk yılında, bir daha karşılaşılmamak üzere, tümden çözümlenmiş değildir: birbirini izleyen gelişim evrelerinin her birinde yeniden ortaya çıkacaktır” (Elkind, Dönmez, 2019: 31). Özellikle bu evrede geliştirilen güvensizlik duygusu, ergenlik döneminde yaşanan kimlik bunalımında önemli rol oynayacaktır. “…Her evrede yoksun kalmışlık, bölünmüşlük ve terk edilmişlik duygularına karşı bütün bir hayat boyunca temel güvene gereksinilecektir” (Altunoğlu, 2009: 181). Bu nedenle psikososyal gelişim aşamaları içerisinde de yaşam boyu bir tutarlılık ve denge oluşturulması gerekmektedir.

3.4.2. Özerkliğe Karşı Utanç, Şüphe (1-3 Yaş)

1-3 yaş arasındaki dönemi kapsayan bu evre Freud’un anal evresine karşılık gelmektedir. Bu evrenin iki zıt eğilimi ise özerklik ve buna karşı utanç ve şüphe duygusudur. Bu yaşa kadar vücudunu kontrol edemeyen çocuklar, bu dönemde bilinçli bir şekilde denetim sağlayabilmektedir. Çişini ve kakasını istediğinde tutması ve bırakması Dereboy’a göre çocuğa şunu gösterir: “Bedeninde ya da içinde uyanan gereksinimlerin, arzuların, eğilimlerin kölesi değildir; onlara kulak vermek zorunda olsa bile, eninde sonunda ne yapacağına, nasıl davranacağına kendi bilinci karar vermektedir” (Dereboy, 1993: 86). Bu karar verebilme yetisi çocukta özerklik duygusunu geliştirir. Fakat “tutma ve bırakma teşebbüsleri sadece dışkı ile sınırlı değildir” (Altunoğlu, 2009: 181). Buna bağlı olarak bu evrede ailenin verdiği tuvalet eğitiminin kararlı, yapıcı ve dengeli bir şekilde olması da oldukça önemlidir. “Çok az ya da çok fazla eğitimden kaynaklanan yenilgi duygusu, derinden derine utanmaya ve kişinin yaptığı şeyi gerçekten isteyip istemediği ya da istediği şeyi gerçekten yapıp yapmadığı konusunda zorlantılı biçimde kuşku duymasına yol açabilir” (Erikson 1964: 118-119). Çocuk bağımsız iradesine sahip olduğunun bilincine ve başkalarınca değerlendiğinin farkına varmışken ailesinden gördüğü “sürekli fazla koruyucu bakım ve “kazaların” (yatak ıslatma, kirletme, dökme ve kırma gibi) sert, düşüncesiz eleştirisi, çocukta başka kişilere ilişkin aşırı bir utanç, kendini ve dünyasını denetim altında tutmaya ilişkin aşırı bir kuşku duygusunun gelişmesine neden olur” (Elkind, Dönmez, 2019: 32). Bu utanç ve kuşku duygusunun varlığı bireyin gelişim döneminde bir

aksaklığa sebep olur. Utanç ve kuşkunun, özerkliğe karşı baskın olması durumunda bireyler sonraki yaşamlarında "kendilerinden asla emin olamazlar ve başka insanlara bağımlı olarak yaşarlar" (Burger, 2006: 166). Öte yandan, bu evrede geliştirilen özerklik veya utanç duygusu, sonraki dönemlerde olumlu veya olumsuz yönde değişiklik gösterebilmektedir. Erikson'a göre, çocuk anal içgüdüsüne karşı güçsüz ve kendi bağırsak hareketlerinden korkacak bir şekilde gelişim süreci gösterdiğinde, bir gerileme yaşayarak zorlanacaktır. Anal dürtülerini sağlıklı bir şekilde kontrol edemeyen çocuk oral döneme geri dönebilecektir. Bu dönemde oral evrenin varlığı parmak emme olarak kendini gösterebileceği gibi çocuğun saldırgan davranışlara yönelmesine de sebep olacaktır (Erikson, 1968: 109). Bu sebeple geçmiş krizlere yeniden dönülmemesi adına çocuğun anal döneminin sağlıklı bir şekilde gerçekleşebilmesi adına ebeveynlerin rolü burada önem kazanmaktadır.

3.4.3. Girişimciliğe Karşı Suçluluk Duygusu (3-6 Yaş)

3-6 yaş arasındaki dönemi kapsayan bu evre Freud'un fallik evresine karşılık gelmektedir. Bu evrenin iki zıt eğilimi ise girişimcilik veya girişkenliğe karşı bunların bastırılmasıyla oluşturulan suçluluk duygusudur. Bu evrede "kendine oyun arkadaşı arayan, oyunlar ve benzer sosyal etkinlikler düzenlemeyi öğrenen çocuklarda girişkenlik duygusu gelişir. Hedef belirlemeyi ve zorluklarla başa çıkmayı öğrenir, başarma isteği ve amaç duygusu oluşur" (Burger, 2006: 166). Aynı zamanda bu ödipal dönemde çocuk, yetişkinlerin rollerini incelemeye, merak etmeye ve bu rolleri denemeye başlar. "Bu ödipal girişimin kaynağı, erkek çocuğun babasıyla, kız çocuğun da annesiyle yaptığı özdeşim olarak görülmelidir" (Dereboy, 1993: 90). Bu evredeki çocuklar oynadıkları oyunlarla bu rolleri denemeye çalışırlar ve söyledikleri cümlelerde bile bu özdeşimin etkilerini görebilmek mümkündür. Yetişkin rollerini ve yaşadıkları dünyayı anlamlandırabilmek için bolca soru sordukları bu dönem aynı zamanda motor becerilerini geliştirmeye yönelik etkinlikler oluşturabildikleri bir dönemdir. "Eğer, ana babası çocuğa motor etkinliklerinin kötü, sorularının saçma, oyununun aptalca ve saçma olduğu duygusunu verirlerse, kendi kendine başlatılmış etkinliklerin yani girişkenliğin çok üstünde ve daha sonraki evrelere taşınabilecek bir suçluluk duygusunun gelişmesine neden olurlar" (Elkind, Dönmez, 2019: 33). Erikson, çocuğun kendi kendine kurduğu

oyunlar içerisinde -evcilik gibi- kardeşleriyle, oyun arkadaşlarıyla veya ebeveynleriyle kıskançlık ve bir rekabet içerisine girdiğinde de kaçınılmaz bir şekilde başarısızlık veya suçluluk duygusu yaşayacağından bahsetmektedir (Erikson, 1968: 118-119). Buna bağlı olarak çocuğun, özendiği ebeveyn rollerini oynamasının yine ebeveynleri tarafından yasaklanması sonucunda da çocuklar ileride rol ketlenmesi yaşayabilirler. "Rol ketlenmesi, bir türlü huzur veren bir erişkin rolü ve gelecek tasarlayamamanın yol açtığı kaybolmuşluk duygusunu anlatır" (Dereboy, 1993: 92). Girişkenliği engellenen çocuk suçluluk duygusu geliştirecek ve bu rollerin yanlış olduğunu düşünecektir. Bunun sonucunda da erişkin olduğunda bir bunalım yaşaması ve yapması gereken rolleri reddetmesi gibi durumlarla karşılaşabilecektir. "Ancak, çocuğun her yaptığı davranışın onaylanması da ahlak gelişimini olumsuz etkileyebilir. Bu durumda, çocuğun yapması ve yapmaması gerekenler konusunda bir denge kurularak girişkenliği desteklenmelidir" (Gürses, Kılavuz, 2011: 156). Girişkenliği destekleyen ebeveynlerin yine bu dönemde de dengeli ve tutarlı bir şekilde çocukla iletişim kurmaları ileride çocuğun gelişimi açısından da oldukça önemlidir.

3.4.4. Çalışkanlığa Karşı Aşağılık Duygusu (7-11 Yaş)

İlkokul dönemindeki 7-11 yaş arasındaki çocuklar artık sadece ailesinin yanında değil, özellikle okul gibi kurumlarla birlikte dış dünyayla da sıkı bir iletişim içerisindedir. Çünkü bu dönem, çocukluk ve yetişkinlik arasında yer alan, okula giden, okulda birçok beceri kazanan çocuk için kendi hedefleri ve sınırlamalarıyla dolu, başarı ve hayal kırıklıkları arasında sıkışabileceği bambaşka bir dünya olarak görülmektedir (Erikson, 1968: 123). Bu dönemde "çocuğun beceriklilik duygusu mu yoksa aşağılık duygusu mu geliştireceği, artık yalnızca ana babanın bakım çabalarına değil başka yetişkinlerin davranış ve tutumlarına da bağlıdır" (Elkind, Dönmez, 2019: 34). Aynı zamanda bu dönemin bir başka özelliği daha vardır. "Freud'un ergenlik öncesi gizillik evresi olarak adlandırdığı bu aşama fırtına öncesi son/geçici sessizliktir. Azılı dürtülerin su yüzüne çıkacağı evreye artık çok az kalmıştır" (Altunoğlu, 2009: 182). Psikososyal gelişim aşamalarındaki bu dördüncü evrede çalışkanlık, yeterlilik ve iş bilirliğin karşısında aşağılık duygusu yer almaktadır. "Çocuk büyüdüğü zaman toplumun kendisinden bekleyeceği üretime dönük işleri nasıl yapacağını bu dönemde öğrenmeye

başlar" (Dereboy, 1993: 94). Aynı şekilde bu dönemde çocuklar, sadece ebeveynleri ile değil, kendinden büyük olan diğer yetişkinlerle de özdeşim kurmaya, onların rollerini anlamaya ve onlara özenmeye başlar. Bu amaçla kendilerine gerekli olan bu bilgi ve becerileri edinmeye uğraşarak, yetişkinler tarafından fark edilmeye çalışır. Bu çabası takdir edilen çocuk, başarılı bir şekilde iş yapabildiğini görecek ve büyüdüğünde de başarılı olacağına yönelik bir inanç beslemeye başlayacaktır. Aynı şekilde takdir görmeyen veya çevresindeki yetişkinlerden ilgisizlik gören çocuk, çalışkanlık yerine bir suçluluk ve aşağılık duygusu hissedecektir.

Okul yaşamında veya sosyal yaşamda bir işi diğerinden daha iyi yapmak isteyen çocuk bu dönemde kendine verilen görevleri başarılı bir şekilde yerine getirdiğinde yeterlilik hissedeceği gibi, başarısız olduğunda da yetersizlik hissedecek ve üretkenliği azalacaktır. Bu da ilerideki yaşamında başarısızlığa uğrayacağını ve işe yaramayacağını düşünmesine neden olacaktır. Erikson'a göre erişkinlik döneminde de yansımaları görülebilecek olan bu "uç noktadaki çalışma felci, kişinin genel donanımının yetersizliğini derinden derine duyumsamasının mantıksal sonucudur" (Erikson, 1968: 184). Erikson'un bu sözüyle birlikte aslında her evrede geliştirilen duyguların diğer evreleri nasıl etkilediği açıkça ortaya koyulmaktadır.

3.4.5. Kimlik Kazanmaya Karşı Rol Karmaşası (11-17 Yaş)

11-17 yaş aralığındaki bu evre ergenlik dönemine denk gelmektedir. Artık çocuk olmayan bireyler bu dönemde fizyolojik ve ruhsal olarak olgunlaşmaya başlar. Bedenlerindeki değişimler sonucunda hissettikleri yeni duygu ve arzularla birlikte görünümlerine dikkat etmeye başlarlar. Erikson'a göre ergenlik, vücudun oranlarının kökten değiştiği, genital ergenliğin ve hayal gücünün her türlü dürtü ile dolduğu, diğer cinsiyetle yakınlığın başladığı ve yakın gelecekteki yetişkinliğin kişiyi çok fazla olasılıkla karşı karşıya bıraktığı bir dönemdir (Erikson, 1968: 132-133). Çocukluk döneminde kısıtlı bir çevreyle iletişim halinde olan bireyin artık çevresi daha da genişlemiş, bütün bir toplumla etkileşim içerisine girmeye başlamışlardır. Psikososyal gelişim aşamalarında beşinci evreye denk gelen bu dönemdeki iki eğilim ise kimlik kazanmaya karşı rol karmaşası arasındaki çatışmadır.

Erikson'a göre bu evrede ergenler iki şeyle hesaplaşmak zorundadır: "Kendilerini ne olarak hissettikleriyle karşılaştırmalı olarak başkalarının gözünde ne oldukları ve önceden edinilen rol ve becerilerin günün meslek örneklerine nasıl bağlanacağı sorunu" (Erikson'dan akt. Altunoğlu, 2009: 183). Buna bağlı olarak ergenlikte sorulmaya başlanan "Ben kimim?" sorusu burada önem kazanmaya başlar. "Kişi kendisine sorduğu bu soruların cevaplarını 'özdeşleşme' ve 'taklit' mekanizmaları ile olacağı kişiye bürünerek cevaplamaya çalışmaktadır. Beğendiği ya da örnek aldığı birisine özenmekte ve onun gibi davranmaya başlamaktadır" (Gürses, Kılavuz, 2011: 157). Geçerli bir kimlik edinebilmek adına bireyler hem başkalarına özenirler hem de kendilerini diğerleriyle kıyaslamaya girişirler. Erikson'a göre bireyde önceki evrelerden bir güvensizlik duygusu miras kaldıysa, bu krizi atlatabilmek ve en azından başka birilerine güvenebilmek adına farklı fikirler ve idol arayışlarına girer. Kendilerine en yakın fikir ve kişilerin düşüncelerine de tutkulu bir bağlılık ihtiyacı duyarlar (Erikson, 1968: 128-129). Toplum tarafından kabul edilebilmek için farklı kimlik ve rol denemeleriyle bir arayış içerisine girerler. "Kimlik arayışındaki ergenler bazı gruplara katılır, kendilerini bazı davalara adar ya da okulu bırakıp bir durumdan diğerine sürüklenebilir" (Burger, 2006: 167). Kendini tanımaya çalışan ve kimlik arayışında bulunan gençler bu doğrultuda bir kararsızlık içerisinde farklı gruplar oluşturur veya farklı topluluklara girmeye çalışır. Çünkü Erikson'un da dediği gibi bu dönemde "insanlar ve fikirler gencin kendisinin güvene layık olduğunu kanıtlamasına hizmet ettikleri için değerlidirler" (Erikson, 1968: 129). Bu nedenle de insanlarla iletişim halinde olarak, ilk evredeki temel güven duygusuna ulaşmaya çalışırlar.

Psikososyal gelişim aşamaları içerisindeki her evre birbiri ile bağlantılı ve aşamalı bir şekilde ilerlemekte olup geriye dönük eğilimler yeniden değişebilse de ergenlik döneminde bu daha da önem kazanmaktadır. "Gençlik çağı, yaşama atılmadan önce çocukluk döneminden kalan zayıflıkların onarılması için yakalanmış ikinci ve son bir şans gibi görülebilir. Bir anlamda, üstü bir ölçüde kapanmış ama iyileşmemiş çocukluk yaraları gençlikte yeniden deşilirler" (Dereboy, 1993: 100). Aynı zamanda "bu dönemde ergen, çocuklukta öğrenmiş olduğu kurallarla, yetişkinin geliştirmesi gereken değer yargıları arasında bocalar" (Gürses, Kılavuz, 2011: 157). Bu evre, çocukluk

döneminde kazanılan duyguların pekiştirilmesi veya güvensizlik, suçluluk gibi duyguların yerini girişkenliğin alması gibi olumlu yönler taşıyabilir fakat kişinin içerisinde bulunduğu ortama ve durumlara göre değişiklik gösterecektir. Gelişimi için kendini geliştirmeye çabalayan "genç kişi bu çabasında başarılı olduğu ölçüde psikososyal bir kimlik duygusuna, kim olduğuna, nerede bulunduğuna ve nereye gidiyor olduğuna ilişkin bir sezgiye ulaşacaktır" (Elkind, Dönmez, 2019: 35). Fakat öte yandan, geçmişle şimdiki istekleri ve eğilimleri tutarsız olan gençlerde ise bocalama yaşanması kaçınılmaz olacaktır. İlk evreden başlayarak temelde güvensizlik, suçluluk, aşağılık ve şüphe duygularını onaramayan bireyler kendilerini rol karmaşası içerisinde bulacaktır. "Bu söylenenlerin ışığı altında, sonuç olarak, denebilir ki, başarılı bir ergenliğe ve bütünlenmiş bir psiko-sosyal kimlik duygusunun kazandırılmasına hazırlık kundakta başlamak zorundadır" (Elkind, Dönmez, 2019: 35). Böylelikle, doğduğu andan itibaren gelişiminde tutarlılık sağlayan bireyler, kim olduklarının bilincinde ve yetişkin olmaya hazır bir şekilde kimlik duygusu kazanmaktadır.

3.4.6. Yakınlığa Karşı Yalıtılmışlık (17-30 Yaş)

Bu evre genç yetişkinlik evresi olarak 17-30 yaş aralığındaki dönemi kapsamaktadır. Gelişim aşamaları içerisindeki bu evrenin çatışmaları ise yakınlığa karşı yalıtılmışlık duygusudur. Bedenini tanımaya başlamış olan genç, belli bir kimlik kazanmıştır ve duygusal bağlanmalar veya dostluklar geliştirmeye çalışmaktadır. Bu dönemde "bedenin kendine dair kaygıları, yakın bağlılıklardaki dayanışma, cinsel birlik ve orgazmlar, yakın arkadaşlıklar ve fiziksel savaşımlar üstesinden gelinmesi gereken çatışma unsurlarıdır" (Altunoğlu, 2009: 184). Gençler için aşk ilişkileri, cinsel birleşmeler, evlilik ve mesleki kariyer önemli hale gelmeye başlamıştır. "Genç erişkinlik evresi, gençlik döneminden çıkarılan kimlik duygusunun yoğun bir sevgi ilişkisi içinde eritilmesiyle gerçek yakınlığın yaşanacağı evredir" (Dereboy, 1993: 101). Bu amaçla bireyler özel bir ilişki arayışına girerler. Ama unutmamak gerekir ki, "Erikson'un yakınlıktan anladığı yalnızca sevişmek değildir. Ona göre yakınlık, süreç içinde kendini yitirme korkusu olmaksızın bir başkasıyla paylaşabilme ve bir başkasını sevebilme yetisidir" (Elkind, Dönmez, 2019: 36). Bu bağlamda bireyler kalıcı dostluklar kurmak için de çabalarlar. Hem aşk hem de dostluk ilişkisinde başarılı bağlılıklar

kurabilen ve bu bunalımları sağlıklı bir şekilde atlatan bireyler gerçek anlamda bir sevgiye ulaşabilirler. Çünkü Erikson'un da dediği gibi "en gerçek anlamında sevgi, hem kimlik hem de sadakatin varlığına dayanır" (Erikson, 1964: 128). Öte yandan, önceki evrelerin de etkileriyle birlikte genç bireyler bağlılık ve yakınlık kurmada güçlük çekebilirler. "Bu aşamada yakınlık kurmayı başaramayan insanlar duygusal soyutlanmayla karşı karşıya gelirler. Gerçek ilişkilerin sağladığı doyum ve yakınlık duygusunu bulamadıkları bir sürü yüzeysel ilişkiler yaşayabilirler. Aslında belki de duygusal olarak bağlanmaktan kaçarlar" (Burger, 2006: 169). Bu kaçış durumu da bireyi psikolojik olarak yalnızlığa itebilir. Yalnızlık duygusu ile birlikte kimliğin yitirilme korkusu bireylerin kendilerini toplumdan yalıtılmış hissetmesine sebep olabilir ve duygusal açıdan olgunlaşmayı engelleyebilir.

3.4.7. Üretkenliğe Karşı Durgunluk (30-60 Yaş)

Yetişkinlik ve orta yaş dönemini kapsayan bu evrede, bireyler artık bugüne kadar biriktirdikleri deneyim ve bilgilerini bir sonraki kuşağa aktarmakla ilgilenmeye başlarlar. Bu evredeki bunalımlar üretkenliğe karşı durgunluğun arasındaki çatışmalardan meydana gelmektedir. "Üreticilik terimi birincil olarak, gelecek kuşağın en iyi biçimde ortaya çıkarılmasına kişinin kendini adamasını anlatır. Ama yalnızca bunu değil. Çünkü burada üreticilik terimi hem en genel anlamıyla üretkenliği (productivity) hem de yaratıcılığı (creativity) içerir" (Dereboy, 1993: 102). Bu dönemde bireyler, diğer insanlarla -özellikle kendinden yaşça küçüklerle- etkileşime geçerek dünyaya bir şey katma fikri içerisine girerler. Ürün vererek veya birilerini yetiştirmeye çalışarak üretkenlik duygusunu kazanmaya çabalarlar. Bir nevi bencillik yerine özgecilik duygusu insanda hâkim olur. Birilerini yetiştirmek için kişinin çocuk sahibi olmasına da gerek yoktur. "Böylece, özgecilik yalnızca ana babalarda değil, gençlerin iyiliğini ve dünyayı genç kuşakların çalışıp yaşayabilecekleri daha iyi bir yer haline getirmeyi düşünen ve amaçlayan herhangi bir kişide de bulunabilir" (Elkind, Dönmez, 2019: 36-37). Fakat öte yandan, bu düşüncenin peşinde olmayan kişilerde de üretkenlik duygusu yerine bencillik duygusu gelişir. "Böylesi bir üretkenlik duygusu geliştiremeyen yetişkinler, yaşamdaki amaçlarını sorguladıkları ve boşluk duygusu yaşadıkları bir durgunluğa girebilir" (Burger, 2006: 169). Sonuç olarak, psikososyal

gelişim aşamalarının bu evresinde kimlik duygusu yeterince gelişmiş olan bireylerde üretkenlikten duydukları bir doyum hissi varken, bunalım yaşamakta olan bireylerde durgunluktan gelen bir boşluk hissi oluşmaktadır.

3.4.8. Bütünlüğe Karşı Umutsuzluk (60+ Yaş)

Psikososyal gelişim aşamalarının son evresi yaşlılık dönemini kapsamaktadır ve bu evrenin çözülmesi gereken çatışmaları bütünlüğe karşı umutsuzluk bunalımıdır. Kimlik gelişiminde sağlıklı bir şekilde ilerlemiş olan kişi bütünlük duygusuna kavuşmaktadır. Bireyler yaşamının sonuna doğru, Erikson'un "Ben, benden geriye kalan şeyim" sözleriyle ilişkilendirilebilecek yeni bir krizin baskısı altında kalmaktadır (Erikson, 1968: 141). Bu kişiler yaşamlarında aldıkları tüm kararlarından memnuniyet duyan, geriye dönüp baktıklarında keşkelerle dolu pişmanlık hissi yerine yaptıklarının arkasında duran ve bundan mutluluk duyan kişilerdir. "Kısacası, bütünlük duygusu yaşlı insanın kendi seçtiği yoldan yürüdüğünü fark etmesi, bu yolu sevmesi ve anlamlı bulmasıdır" (Dereboy, 1993: 104). Bütünlük duygusunu Erikson şu şekilde açıklar: "Bu, insanın yaşaması gereken ve telafisi olmayan tek bir yaşama sahip olduğunun kabulüdür" (Erikson'dan akt. Burger, 2006: 170). Bütünlük duygusunu yaşayamayan, geçmişteki hatalarını düzeltmek ve istekleri gerçekleştirmek için geç kaldığını fark eden, bundan dolayı da derin bir pişmanlık hisseden kişilerde ise umutsuzluk duygusu hakimdir. "Buna, ölümü kabullenememe ve ölüme giderek yaklaşıyor olma gerçeği karşısında dehşete kapılma eşlik eder. İnsanlığı sevmeme, insanlardan bezme ve giderek tiksinme söz konusudur" (Dereboy, 1993: 104). Buna bağlı olarak söylenebilir ki, kişinin bu evrede ölüm korkusuyla da başa çıkması gerekmektedir. Çünkü bütünlüğe karşı umutsuzluk bunalımları arasındaki çatışma ölümle de ilişkilidir.

Tüm bunların ışığında "ötekilerle sahici bir temas kurmadan, narsistik ve üretkenlikten yoksun bir hayat sürdürmüş olan kişi olgunluk evresinde huzur bulamaz. Üretken olamamış olmanın inançsızlığı, insanı ölüm korkuları ve umutsuzlukla baş başa bırakır" (Gençtan'dan akt. Altunoğlu, 2009: 185). Aynı şekilde geçmişe doygun bir yeterlilik ve mutluluk hissiyle bakan kişi, bütünlük hissiyle ölüm olgusunu da daha olumlu bir şekilde karşılamaktadır.

Sonuç olarak, Erik Erikson'un psikososyal gelişim kuramı; sekiz aşamadan oluşmakta olup her aşamada bireyin gelişimi açısından karşısına çıkan bunalımları çözmesi gerekmekte ve iki zıt kavramdan birini içselleştirmektedir. Bireyin kimliği bu kavramlardan hangisini seçtiğine bağlı olarak gelişmektedir. Doğumdaki temel güven hissinden yaşlılığındaki bütünlük duygusuna ulaşan bireyler bu kuram çerçevesinde sağlıklı bir benlik duygusuna sahip olmaktadırlar.

3.5. Erikson'a Göre Ergenlik ve Animasyon Filmlerdeki Ergen Karakterlerde Kimlik Krizi Analizi

Etimolojik olarak "ergenlik sözcüğü Latince 'adolescere', yani '…ye doğru büyümek' sözcüğünden gelmektedir ("ad": doğru; "olecere": büyümek)" (Cloutier, Onur, 2019: 875). Ergenlik, çocukluktan çıkışın ve yetişkinliğe doğru geçişin yapıldığı bir ara dönemdir. Ergenlik dönemindeki kişi, ne bir çocuktur ne de bir yetişkindir. "Ergenlik dönemi bireyin hem fiziksel olgunlaşmasının hızlandığı hem de bireyin sosyal rollerinin ne olacağına ilişkin düşüncelerin ortaya çıktığı bir çocukluk ile yetişkinlik arasındaki dönemdir" (Arslan, 2008: 9). Toplumdaki yerinin ne olduğu hakkındaki düşüncelerinin önem kazanmaya başladığı bu dönemde bireyler, toplumsal rolleri keşfedebilir ve deneyebilir. "Rol karışıklığından ya da kimlik kargaşasından kaçınarak kişisel bir kimlik oluşturma uğraşı, genç kişinin her şeyden önce kişisel bir bilanço yapmasını içerir: Ben kimim? Nereden geliyorum? Nereye gidiyorum? Bu sorular bireysel ve özeldir, hiç kimse bunları başkasının yerine yanıtlayamaz" (Cloutier, Onur, 2019: 889). Kısaca diyebiliriz ki, ergenlik, kişinin kendisini bulmaya çalıştığı bir dönemdir. Fakat Dereboy'un (1993) da dediği gibi "gencin önündeki ödev, yalnızca kim olduğunu değil; kim olarak yaşayacağını da belirlemektir. Başka deyişle, toplumda nasıl bir yer tutacağını, nasıl bir rol üstleneceğini ve nasıl tanınacağını genel çizgilerinde içten içe bilir duruma gelmektir" (Dereboy, 1993: 21). Aynı zamanda "bir insanın kendisi ve kültürü hakkındaki düşüncesi, akademik performansı, sosyal gelişimi, okuldaki davranışı ve hayata bakış açısında çok önemli bir rol oynar. Olumlu ya da olumsuz, kendine ya da kültüre ilişkin düşünceler ergenliğin ilk aşamalarında ortaya çıkar ve yaşam boyunca devam eder" (Roberts ve Bengston'dan akt. Akgüneş, 2019: 24). Aynı zamanda genç bireyler, toplumun düşüncesi ile kendi düşünceleri arasında bir

karşılaştırma yapmakta ve denge sağlamaya çalışmaktadır. “Hem çocukluk özdeşimlerinin ve benlik algılamalarının sürdürülmesi ve var olan dengeyi sürdürme gayretleri hem de toplumsal beklentiler ergende bir değişim sürecini zorunlu kılmaktadır. Böylece ergen kendi kimliğini yeniden tanımlayarak toplum içinde kendine yer bulmak durumunda kalır” (Erikson’dan akt. Arslan Kul, 2020: 24-25). Ergen bireylerdeki değişim süreci de ilk olarak bedensel değişimler ile başlar.

Ergenliğe geçiş ile birlikte bireyler, hızlı kilo alma, cinsel organların belirip büyümeye başlaması, sivilcelenme, yağlanma gibi fizyolojik değişimler yaşamaktadır. Özellikle “11 ve 14 yaşlar arasındaki ilk ergenlik, genellikle erinliğin yoğun fiziksel değişikliklerini ve bu nedenle yoğun stresini zorunlu kılar” (Çok, 2019: 908). Ergenlik dönemi, bireyin gelişiminde bir dönüm noktası olarak sayılabilir. Çünkü çocukluk döneminden çıkan “gencin yıllar boyu istikrarlı bir şekilde süren dış görünüşü ve fiziksel özellikleri, bu dönemle birlikte kendilerini tanıyamayacakları kadar değişim göstermektedir” (Steiner ve Hall’den akt. Arslan Kul, 2020: 28). Bu fiziksel değişiklikler duygusal olarak da birey üzerinde sarsıcı etkiler bırakabilmektedir. Bu nedenle diyebiliriz ki: “Erken ergenlik döneminde ergenlerin en büyük uğraşları bedenleridir ve bu dönemdeki ergenlerde hızlı fiziksel gelişime uyum ve bu değişiklikler ile baş etme çabaları görülür” (Derman, 2008: 20). Özellikle kız çocuklarının ilk regl (menarş) deneyimiyle birlikte duygusal durumlarında farklı etkiler gözlemlenmiştir. “Örneğin, 600 kız üzerinde yapılan bir anket çalışmasında, kızların çoğu menarşa ilişkin olarak endişe, rahatlama ve şaşkınlık gibi karmaşık duygular yaşamışlardır” (Ruble ve Brooks-Gunn’dan akt. Çok, 2019: 907). Bir başka örnek vermek gerekirse: “Margeret Faust, erken erinlik ilkokulda, bir kızın sınıf arkadaşlarından daha uzun olduğu için ya da arkadaşlarının çoğu henüz hiçbir şey bilmezken kendisi menstruasyonu yaşadığı için kendini kötü hissedebildiğinde rahatsız edici olabildiğini belirtmektedir” (Faust’dan akt. Çok, 2019: 908). Çocukluktan yeni çıkmış bir genç için yaşadığı bu ani değişiklikler oldukça zorlayıcı olabilir. Hormonlarındaki değişimler sebebiyle psikolojik olarak da bu durumdan etkilenmeleri oldukça normaldir. “Ergen vücudundaki bu hızlı değişime uyum sağlamakta zorlanabilir, bu değişiklikleri benimseyemediği için çevresindeki kişilere karşı davranış

ve tepkilerinde ani çıkışlar gösterebilir" (Şahin ve Özçelik, 2016: 43). Özellikle bu ani çıkışlar, anne ve baba ile olan ilişkileri de etkilemektedir. Bu dönemde genç bireylerde bağımsızlık duygusu çok daha fazla baskın bir konuma gelir. "Bağımsızlık duygusunun getirdiği özelliklerle birey, bağımsızlığını sekteye uğrattığını düşündüğü aile üyeleri ile çatışma yaşamaktadır" (Akgüneş, 2019: 22). Derman (2008), anne ve baba ile olan çatışmaların nedenlerini şöyle açıklar:

> "Anne babadan ayrışma ve bireyleşme süreci içinde ergenlerin duygusal olarak kendilerini ana babalarından uzak tutma çabaları, duygusal yatırımlarını özellikle karşı cins olmak üzere akran ilişkileri üzerine yapmaları, riskleri olduğundan az görmeleri, kendilerini her şeyi yapabilir olarak algılamaları ve otonomi istemeleri anne babalarla çatışmaya neden olur" (Derman, 2008: 20).

Ergenlik dönemindeki bireyler anne babaya başkaldırırlar, böylelikle ailenin dışındaki dünyaya doğru bir genişleme yaşarlar ve "dışarı" ile olan etkileşimlerini daha çok arttırmak isterler. "Ergenlik dönemi bireyin yeni deneyimlere açık olduğu dönemdir. Arkadaşlık, grup içinde kabul görme ve beraberlik olgusu büyük önem taşımaktadır" (Akgüneş, 2019: 22). Erikson, ailelerinden ayrışıp, akranlarıyla daha çok iletişim içinde olan ergen bireyler için bu durumun sebebini akranlarının gözünde utanç verici olacak bir davranış yapmaktansa, büyüklerinin gözünde utanmazca hareket edebilmenin daha çok tercih edilesi olması olarak gösterir (Erikson, 1968: 129). Bu dönemde çocuklar ailelerinden daha çok arkadaş çevresiyle zaman geçirmek, kendi akranlarıyla problemlerini tartışmak istemektedirler.

Çocukluk döneminde anne baba ile özdeşim kuran birey artık arkadaş çevresi ve yaşıtlarıyla özdeşim kurmak, onlara benzemek ister. Özellikle aynı cinsiyetten arkadaşlarıyla oluşturdukları gruplar, bireylerin ilgi alanlarını ve dış görünümlerini etkilemeye başlar. "Ergenler çoğu zaman kendilerini akranlarının gözlerinden görürler ve görünüm, giyim tarzı ve davranışlarının akranları tarafından onaylanmaması benlik saygılarında azalmaya neden olabilir" (Derman, 2008: 20). Bu nedenle de "çevresinde, sürekli 'onun gibi olmak' istediği kişileri arar" (Şahin ve Özçelik, 2016: 44).

Tüm bunların ışığında söyleyebiliriz ki; çevresinden etkilendiği gibi çevresini de etkilemek isteyen ergenler, artan duygusal coşkuları, hazları, bağımsızlık arzularıyla

birlikte kim olduğunu, toplumda nasıl karşılanmak istediğini araştırmaya, farklı topluluklar içerisinde kendisine uygun gördüğü rolleri ve seçenekleri denemeye başlamaktadır. "Ergen seçenekleri deneyimleme sürecinde toplum tarafından engellemelerle karşılaşırsa kimlik kargaşası yaşayabilir. Kimlik kargaşası, genç insanın çeşitli roller ve yaşantılar arasında bütünleştirme yapamaması, egoya aktarılan yoğun bilgileri örgütleyememesi sonucunda ortaya çıkar" (Erikson'dan akt. Atak, 2011: 170). Toplum tarafından kabul edilebilmek için kimliğini sürekli yeniden ve yeniden tanımlamaya çalışan bireyin kimlik bunalımı yaşaması kaçınılmaz olacaktır. Çünkü halihazırda "Erikson'a göre kimlik hissi, bedeninde kendini evinde hissetme, nereye doğru gittiğinin farkında olma ve kendisi için önemli olan insanların onu kabul ettiği duygularından oluşmaktadır" (Erikson'dan akt. Arslan Kul, 2020: 24). Erikson'un sözünü ettiği kimlik hissine ulaşamayan bireylerde, çocukluk döneminde elde ettiği kazanımlarla yeni kazanımları arasındaki dengenin sağlanamadığını söyleyebilmemiz mümkündür. "Birey adeta kendilik nesnesinin varlığı ile onu çepeçevre saran dış etmenler arasındaki dengeyi kurma savaşı halindedir" (Akgüneş, 2019: 33). Özellikle bu dönemde anne ve babadan öğrenilmiş olan bilgiler ve yeni çevresinde gördüğü rol modeller arasında tutarsızlık var ise bireyin kimliği gelişmeyecek ve kendilik duygusunu inşa edemeyecektir. Kimlik karmaşası durumu, ergenlikte genç bireylerin kendisini karşı cinse karşı bir yakınlık içerisinde hissettiği fakat yakınlaşamadığı, tüm yaşamını belirleyecek meslek seçiminde kararsız kaldığı, kişinin kendine ait bir hayat kuramadığı ve kimliğini belirleyemediği durumlarda yaşanmaktadır. Erikson, kimlik krizinden ergenliğin psikososyal yönü olarak bahseder ve bu aşamadan geçilmeden sağlıklı bir kimlik inşa sürecinin gerçekleşemediğini vurgular (Erikson, 1968: 91).

Ergenlik dönemindeki gençler, kendilerine sordukları "Ben kimim?" sorusunun cevabını bulabilmek veya seçenekler arasından en uygununu seçebilmek için bunalım evresine girmektedir. Dereboy (1993), kimlik bunalımı evresi boyunca her gencin verdiği temel uğraşları şu şekilde sıralamaktadır:

> "Sarsılmaz arkadaşlıklar kurma yoluyla, yakın ilişkilerde benimseneceğine olan güvenini ve geleceğe yönelik umudunu sağlamlaştırmak;

> Otoritenin kural ve buyruklarına açık ya da örtük biçimlerde başkaldırma ve çeşitli denemelerde iradesini sınama yoluyla, bildiği yoldan yürüyebilen bağımsız ve iradesi güçlü bir birey olduğuna inancını pekiştirmek;
>
> Önüne koyduğu amaçları gerçekleştirmeye girişme yoluyla, düşlediği erişkin olmaya doğru güvenli adımlarla ilerlediğini duyumsamak;
>
> Yetenekli olduğu alanlarda sivrilme yoluyla, işinin ustası olabileceğini kendine ve başkalarına kanıtlamak;
>
> Bağlılıklarına sadık kalmak yoluyla, toplumda kendine sözünün eri biri olarak tanınma sağlamak;
>
> Cinsellikle uğraşarak ve cinsel yanı olan ilişkileri deneyerek, kendini ait olduğu cinsin üyesi olarak hissetmek, yani tam bir erkek ya da kadın olmaya yönelmek;
>
> Katıldığı topluluklarda yerine göre önderliği de ardıllığı da deneyimleyerek, hem kılavuzluk etme hem de başkalarının kılavuzluğunu kabul edebilme yetisi kazanmak;
>
> Üstü açık ya da örtük biçimde bir ideolojiye bağlanarak, kendisine uygun yaşam tarzının ne olduğunu belirlemek" (Dereboy, 1993: 110-111).

Aslında ergenler bu savaşımı verdiklerinde farkında olmasalar bile yapabileceklerinin en iyisini sunmak, güçlü yönlerini ortaya çıkartarak topluma kendini öyle tanıtmak istemektedir. Böylelikle bu kimlik bunalımı evresinden çıkacağını bilinçsiz bir şekilde düşünmektedir.

Bu uğraşlar sonucunda olumlu bir karşılık görürse kimlik bunalımını sağlıklı bir şekilde atlatmış olacaktır. Fakat "kimlik bunalımı ayrıca askıya alma (psychosocial moratorium), kimlik dağınıklığı (identity diffusion) ya da olumsuz/ters kimlik (negative identity) ile sonuçlanabilir" (Atak, 2011: 170). Erikson askıya alma dönemini henüz sorumluluk almaya hazır olmayan kişiye tanınan ve toplum tarafından kişiye sunulan bir erteleme dönemi olarak tanımlamıştır (Erikson'dan akt. Atak, 2011: 170). Fakat bu durumda da birey birden çok seçeneği deneyebilecek zamana sahip olduğundan sorumluluk alamama ve yabancılaşma sorunu ile karşılaşabilmektedir. Aynı şekilde dağınık kimliğe eğilimli bireylerde de herhangi bir ideolojik görüşe veya role kişisel bir şekilde bağlanamama ve kimlik oluşturmaktan tamamen kaçınma durumu gözlemlenecektir.

Kimlik bunalımının bir başka olumsuz sonucu da olumsuz/ters kimliktir. Bu kimlik statüsündeki bireyler ise kendilerini öteki olarak hisseden ve bu nedenle de ebeveynlerinin ya da toplumun istediği kimliği kabul etmeyerek tüm bunlara karşı gelecek hareketlerde bulunan bireylerdir. Ters kimliğe sahip olan bireyler, aşırı uç rolleri ve davranışları benimseyecekler "yani kendilerini marjinal durumlarıyla tanımlayacak, antisosyal davranışlara değer verecek, belirli dolandırıcılar vb. olmayı umacaklardır" (Cloutier, Onur, 2019: 890). Erikson, kimlik gelişimini sağlıklı bir şekilde tamamlamayan, toplumla uyum ve denge içerisinde olmayan ergenlerin hiçbir şey olmamak yerine, babası polis olan bir kızın kanunları çiğneyen biri olması ya da başarılı bir ailenin kızının okula gitmeyi reddetmesi örneklerindeki gibi istenmedik ya da toplumun kabul etmediği bir seçeneğe yönelebileceklerini söylemiştir (Erikson'dan akt. Atak, 2011: 170). Bahsi geçen olumsuz kimlik türleri, aile ve arkadaşların desteği, kişinin kendini bir noktada değerli görmesi ve hissetmesi ile olumlu tarafa yönelebilir, kimlik gelişimi sağlıklı bir şekilde gerçekleşebilir.

Kısaca kimlik karmaşası kavramını, bireylerin kendi kimliklerini, benliklerini keşfetme sürecinde karşılaştıkları belirsizlik ve bulanıklık olarak tanımlayabiliriz. Bu süreç, bireylerin kendilerini tanımlayan özelliklerini keşfettikleri, kendi değerlerini, hedeflerini ve isteklerini belirledikleri dönemdir. Ergenlik döneminde gençler, bu keşif döneminde ailelerinin beklentileri, arkadaş çevresinin etkisi, toplumun baskısı ve hormonal değişimlerin getirdiği zorluklar gibi farklı faktörlerle karşılaşabilirler ve bir bocalama yaşarlar. Kimlik karmaşası veya kimlik bocalaması genellikle ergenlik döneminde yoğun bir şekilde görülse de gelişimin her evresinde görülebilir.

İnsanlar yaşamları boyunca kim olduklarını, hayattaki amaçlarını, ne olmak istediklerini veya yaşamda ve toplumda nasıl bir yer edinecekleri konusunda kriz anlarıyla baş etmek zorunda kaldıkları için bu kavram, animasyon filmlerde de çokça tema olarak işlenmiştir. Animasyon filmlerde kimlik karmaşasının işlenişi, genellikle karakterlerin zorluklarla karşılaştıkları ve bu zorlukları aşmaya çalıştıkları bir hikaye anlatımı şeklindedir. Bu sayede izleyiciler de karakterler ile özdeşleşme kurarak kendi kimliklerini keşfetme sürecinde ilham alabilirler. Animasyon filmlerde ergenlik dönemindeki karakterler, bu karakterlerin yaşadıkları büyüme sancıları, kendi ayakları

üzerinde durabilmeleri ve de kim olduklarını keşfetme süreçleri 1940'lı yıllardan beri varlığını sürdürmekte, günümüze yakın tarihlerde bu örnekler daha da artmaktadır.

Örnek vermek gerekirse: Walt Disney stüdyosunun 1942 yılı yapımı *"Bambi"* filminde yavru bir ceylan olan Bambi'nin annesini kaybettikten sonra kendi başına ayakta kalması ve büyüme süreci anlatılır. Bambi büyüme sancılarını atlattıktan sonra kimliğini kazanarak kendi ailesini kurmak üzere mücadele verir.

1989 yılı yapımı Hayao Miyazaki'nin *"Kiki's Delivery Service"* (Küçük Cadı Kiki) isimli anime filminde 13 yaşındaki cadı Kiki, kendi başına bir yaşam kurmak ve cadıların hiç olmadığı bir yer bulmak üzere ailesinden ayrılır. Kim olduğunu, nereye gitmesi gerektiğini bilmeyen Kiki, özgüvenini ve güvenini kaybedecek gibi olsa da kimlik kazanımını gerçekleştirmiş olur. Dönemin en güçlü ergenlik filmlerinden biri olan *Kiki's Delivery Service*, ergenliğin getirdiği tüm zorlu süreçleri işlemektedir.

2015 yapımı *"Ters Yüz"* (Inside Out, Pete Docter) filminde 11 yaşındaki Riley'in ergenliğe girmesiyle birlikte duygularının nasıl çatıştığı anlatılmaktadır. Neşe, Üzüntü, Öfke, Tiksinti ve Korku duygularının merkezde olduğu film, Riley karakterinin beyninin kumanda merkezinde nelerin yaşandığını ve ergenliğe girişle birlikte kişiliğin nasıl karmaşık bir yapı içerisine girdiğini izleyiciye sunmaktadır.

2006 yapımı *"Neşeli Ayaklar"* (Happy Feet, George Miller) filminde penguen Mumble'ın, tüm penguenlerin aksine şarkı söyleme yeteneği yoktur, o ayaklarıyla dans edebilmektedir. Ailesi, çocukluk döneminde dans etmesini pek fazla sorun etmese de ergenliğe girdiğinde de dans ettiğini gördüklerinde bu durum bir sorun yaratmaya başlar. Zira Mumble'ın türündeki penguenler eşlerini şarkı söyleyerek bulmakta ve böylelikle çiftleşerek yaşamlarına devam etmektedir. Mumble ise ne kadar uğraşırsa uğraşsın şarkı söyleyemez. Yaşadığı yerde balıkların azalmasının sebebinin Mumble olduğunu düşünen ihtiyar heyeti, Mumble'ın gitmesine karar verir. Kendisini topluma kabul ettiremeyen Mumble, ailesinden ve arkadaşlarından uzaklaşarak başka ülkelere gider. Dış dünyada ise balıkların azalmasının sebebinin insanların bilinçsiz avlanmaları olduğunu görür. Dans yeteneğini kullanarak insanları kendi yaşadığı bölgeye çekerek, insanlarla konuşamasa bile onlara yaptıklarının penguen ırkını açlığa sürüklediğini

göstermek ister. Bunun üzerine gelen insanlar penguenlerin yaşadığı kıtlığın farkına varırlar. Penguen ırkını kurtaran Mumble, farklı olduğunu ama kendisine ait bir kimliği ve benliği olduğunu diğer penguenlere kabul ettirir.

2017 yapımı *"Coco"* (Adrian Molina, Lee Unkrich) filminde ise müziğin yasak olduğu bir ailede müziğe olan tutkusunu bastırmayı başaramayan Coco'nun hikayesi anlatılır. Yanlışlıkla ölüler ülkesine giden Coco, ailenin geçmişini ve büyük büyük babasının müzisyen olduğunu öğrenir. Coco da ailesine karşı gelerek, kendi istediği hayatı yaşamaya ve kendi kimliğini kazanmaya çalışan bir karakterdir.

2012 yapımı *"Cesur"* (Brave, Brenda Chapman, Mark Andrews) filminde ise Merida isimli prenses, klişe prenses tanımına uymaz ve inatçı, asi ve filmin adına da yansıyan bir şekilde oldukça cesur bir karakterdir. Toplumun ondan beklediği davranışlar yerine kendisi gibi davranmayı seçer.

2021 yapımı *"Luca"* (Luka, Enrico Casarosa) filminde ise deniz canavarı olan Luca karakterinin, insanların arasında kimliğini saklama çabası, dışlanma korkusu ve aidiyet arayışı üzerinden bir ergenlik alegorisine dönüştürülerek anlatılır.

2020 yılında vizyona giren *"Wolfwalkers"* (Tomm Moore, Ross Stewart) Robyn karakterinin baskıcı toplumsal kurallara karşı doğayla bağ kurarak bir dönüşüm geçirmesini ve ergenliğin eşiğinde olan bir kişinin psikolojik uyanışını konu edinir.

2016 yılında bir Disney yapımı olarak vizyona giren *"Moana"* (John Musker, Ron Clements) filmi, Moana isimli ergenlik dönemindeki bir bireyin kabilesinin dışına çıkarak kendini bulma çabasını anlatır. Ergenlikte bir çocuğun, toplumsal kurallar ve görevler arasında kendi kişisel arzularını ortaya çıkarma ikilemini yansıtır.

Onlarca değişik film örneği sunulabileceği gibi, bu filmlerde ergenlik döneminde yaşanan kimlik krizi kavramının nasıl ele alındığı da detaylı bir şekilde incelenebilir. Fakat çalışmamızın sınırlılıkları kapsamında yalnızca seçilen yedi film bu değerlendirmeye tabii tutulacaktır. Seçilen bu filmler, başka ülkelerde üretilmiş, farklı

etnik ve kültürel özelliklere sahip olan yönetmenler tarafından yapılmış, üretimlerinde farklı teknikler ve anlatı biçimleri kullanılmıştır.

Seçilen filmlerin bu farklılıkları da bu kültürlerde ergenlik dönemi sorunlarına nasıl yaklaşıldığının anlaşılabilmesi adına önem taşımaktadır. Çünkü Erik Erikson'un da bahsettiği üzere, ergenlik krizleri her bireyde farklı bir şekilde kendini göstermekte, her birey ait olduğu toplumun kültürel referanslarına göre farklı bir şekilde kimlik kazanımı yaşamaktadır.

Aşağıda öncelikle Amerikan animasyon stüdyoları tarafından üretilen *Turning Red, Encanto, How to Train Your Dragon* ve *Coraline* filmleri, ardından Avrupa animasyon stüdyoları tarafından üretilen *The Breadwinner, The Son of Bigfoot* ve *The Boy Who Wanted to Be a Bear* filmleri Erik Erikson'un çalışmaları ve kimlik krizi bağlamında çözümlenmeye çalışılacaktır.

3.5.1. Turning Red (2022, ABD) Filminde Kimlik Krizi



Görsel 38. Turning Red film afişi (en.wikipedia.org, 2025).

Filmin Künyesi

Yönetmen: Domee Shi, Senarist: Domee Shi, Yapımcı: Lindsey Collins, Yapım Stüdyosu: Walt Disney Pictures ve Pixar Animation Studios, Yapım Ülkesi: ABD, Yapım Yılı: 2022.

Filmin Özeti

2002 yılında geçen filmde, Çinli bir genç kız olan 13 yaşındaki Meilin Lee ailesiyle birlikte Toronto'da yaşamaktadır. Meilin Lee'nin ilk defa regl olması, kızıl bir pandaya dönüşümü üzerinden metaforlaştırılmıştır. Çocukluğundan beri ailesinin sözünden çıkmayan uslu bir kız olan Mei, kontrol edemediği duygularıyla baş etmeye çalışır. Ergenliğe girmesiyle ailesinin değerleri, kendi istekleri ve arkadaşları arasında kaldığı bir çatışma içerisine girer. Ailesinin kendinden sakladığı sırrı öğrendikten sonra her şey daha da karmaşık bir hale gelir fakat sonunda kim olduğunu ve ne olmak istediğini kendisi seçerek kimlik karmaşası sürecinden başarıyla çıkmış olur.

Erik Erikson'un Psikososyal Gelişim Aşamaları ve Kimlik Krizi Bağlamında Elde Edilen Bulgular

Erik Erikson, kişinin ergenlik döneminde bir tür öz-bilinç geliştirdiğini, özerk kimliğine özgür irade duygusuyla kendini adamasının zorunluluk hissettirdiğini, yetişkinler tarafından görünür olmanın utanç ve öfke hissi yaratabileceğini söyleyerek, kişinin yaşıt olduğu arkadaşlarla oluşturduğu samimiyetin de artık aileden bağımsızlık duygusunun kesin bir şekilde kazanıldığını gösterdiğini belirtmektedir (Erikson, 1968: 183). Filmin ilk giriş sahnesinde Mei şu tipik ergen cümlelerini söyler: "*13 yaşına bastığımdan beri kafama göre yaşıyorum. Kendi kararlarımı veriyorum. ... Övünmek gibi olmasın ama 13 yaş resmen yetişkin oldum demek.*" Bu sözleriyle Mei'de Erikson'un bahsetmiş olduğu bağımsızlık duygusunun baskın olduğunu söyleyebiliriz.

Mei, bir sabah uyandığında kırmızı bir pandaya dönüşür. Ergenliğe girişin ve ilk defa regl olmasının bir metaforu olan kızıl pandanın göbeği, ergenlik dönemindeki kilo alımının, kötü kokması da ergenlikteki aşırı terlemenin göstergesidir. Mei, sakinleştiğinde normal insan bedenine geri döner fakat saçlarının rengi siyahtan kırmızıya dönmüştür. Erikson ergenliğin kadınlarda büyük bir dönüşüm olduğunu

söylemiştir. Erik Erikson *"Identity: Youth and Crisis"* kitabında bunu detaylı bir şekilde tartışır ve kadının aylık döngüsünün düzenli bir bedensel ve duygusal hatırlatıcı olduğunu, kadın için cinsel eyleme fizyolojik ve duygusal olarak derin bir şekilde dahil olması nedeniyle de büyük bir rol üstlendiğini söyler (Erikson, 1968: 242-243). Mei'nin saçlarının kırmızıya dönmesini de Mei'nin bir daha asla siyah saçlı küçük çocuk olamayacağı olarak yorumlayabiliriz.

Erikson ergenliğin çeşitli duyguların küçük bir gösterisinden oluştuğunu söylerken sevgi, gurur, öfke, suçluluk, kaygı ve cinsel gerilim duygularından bahseder (Erikson, 1968: 55). Bu duygular ergenlik döneminde en uç noktalarda yaşanmaktadır. *Turning Red*'de tek bir sekans içerisinde tüm bu duygular net bir şekilde görülebilmektedir. Bu sekans içerisinde Mei, ailesini daha da gururlandırabilmek adına ders çalışırken defterine genç market çalışanı Devon'un çizimlerini yapar. Hormonlarının da etkisiyle daha fazla çizim yaparken çizimlere kendisini de ekler. Öpücük ve kalpler eklerken annesi odasına gelip defterini görür. Mei, o sırada hem utanç hem de öfke duygularının etkisine girer. Sinir krizini atlattıktan sonra ise suçluluk duygusu hakim olur ve annesinden özür diler. Bu sekans tıpkı Erikson'un bahsettiği gibi aşırı uçtaki duygulardan oluşur.

Mei'nin aynı zamanda 4 kızdan oluşan küçük bir arkadaş grubu vardır. Mei ve arkadaşları 4Town isimli erkek müzik grubuna delice bir hayranlık beslerler. Burada ergenliğin getirdiği hormonal değişimlerin karşı cinse karşı duyulan aşırı ilgisinden söz edebileceğimiz gibi ergen genç kızların erkeklerden oluşan müzik grubuna olan hayranlıklarını görebiliyoruz. Ergen bireylerin müzik ile iletişimini de burada vurgulamamız gerekiyor. Çünkü "ergenler müziği bir mesaj vermek için, kim olduklarını göstermek için ya da nasıl bilinmek istediklerinin mesajını vermek için kullanabilirler. Bu anlamda müzik ergen için en güçlü iletişim araçlarından biridir" (Erdem, 2011: 20). *Turning Red* filminde de müzik, ergenler için oldukça önemlidir. Hatta öyle ki 4Town isimli grubun konserine gidebilmek için ailelerine yalan söylerler, bilet parasını bulabilmek için Mei'nin kırmızı panda halini pazarlarlar, kısacası ellerinden gelen her şeyi yaparlar. Erikson da konser, spor sahaları, politik ve dini arenalardaki toplumsal etkinliklere katılım gibi davranışların da ergenlerin hem

akranlarıyla aralarında kendiliğinden ortaya çıkan ritüelleştirmeler olduğunu hem de belli bir kesimden onay alma ihtiyacı olduğunu söyler (Erikson, 2022: 116). Bu durumda Mei ve kız arkadaşlarının kendi ritüellerini de konser alanında gerçekleştirmiş olduklarını görürüz.

Mei'nin ailesiyle olan ilişkisine baktığımızda ise babasıyla daha yakın olduğunu, annesinin daha baskıcı ve otoriter olduğunu görmekteyiz. Erikson anne baba boyutunun genç bireyin gelişiminin her aşamasındaki önemine dikkat çekerek anne baba arasındaki gücün ve ilişkinin dengeli olması gerektiğini belirtir. Erikson'a göre çocuklar için her bir aile ferdinin baskın olduğu dönemler farklıdır. Örneğin ilk bebeklikte anneye duyulan güven ve hisler zamanla değişmektedir (Erikson, 1968: 312). Film içerisinde Mei'nin annesi Ming'in kızına her fırsatta ket vurduğunu, onun isteklerini anlamaya bile çalışmadığını, Mei'nin de annesinden giderek uzaklaştığını gözlemliyoruz. Fakat burada annesinin de bir kriz içerisinde olduğunu söyleyebiliriz. Annesi Ming'in kendi annesiyle de sorun yaşadığı sahneler düşünüldüğünde Erikson'un psikososyal gelişim aşamaları içerisinde Ming'in de kendi kimliğini kazanamadığı için kızına kendi annesi gibi davrandığını anlıyoruz.

Annesi kızıl pandanın hapsedilmesini isterken, babası kızıl pandayı çok sevdiğini ve isterse onunla yaşayabileceğini söyleyerek kızına her zaman destek olmaktadır. Erikson genç kızların babalarıyla olan ilişkisinin, anneden farklı bir ilişki olduğunu söyler. Erikson'a göre genç bir kız, annesine bağımlı olduğu zamandan oldukça farklı bir kişiye dönüştüğü bir zamanda babasına yönelmektedir. Genç kız, annesinden öğrendiği temel güven ve ilişkileri babasında test etmeye ihtiyaç duyar (Erikson, 1968: 277).

Mei'nin kızıl pandası, ailesinin nesiller boyunca saklamış olduğu bir sırdır. Ailenin tüm kadınları ergenliğe girdiklerinde kızıl pandaya dönüşmektedir. Mei'nin kızıl pandadan kurtulabilmesi ise bir ritüelin gerçekleşmesine bağlıdır. Bu ritüel de Kızıl Ay döneminde ailenin tüm kadınlarının katılımıyla bir şaman liderliğinde gerçekleşir. Erikson'un çalışmaları içerisinde de ritüel oldukça önemlidir. Erikson bunu yerli topluluklarda, Kızılderili kabilelerinde görülen bir tür yetişkinliğe geçiş ritüellerini

baz alarak örnekler. Erikson'a göre yılın belli dönemlerinde veya bireyin yaşamının dönüm noktalarında gerçekleşen dinsel veya özel ritüellerle kişi bütünlük duygusunu geri kazanmaktadır (Erikson, 1968: 51). Mei de ailesiyle yaptıkları ritüel sonucunda kızıl pandasını hapsetmeden onunla yaşamayı seçerek kendi bütünlük duygusunu kazanmıştır. Sonuç olarak Mei, ergenlik döneminin getirmiş olduğu kimlik karmaşasından kim olduğunu bilerek, kendi isteklerinin farkında olarak, Erikson'un psikososyal gelişim aşamalarında ergenlik dönemine atfettiği "kimlik kazanmaya karşı rol karmaşası" çatışmasından kimliğini kazanmış bir genç kız olarak başarıyla çıkmıştır.

"Turning Red" filmi, bir genç kızın ergenlik sürecinde yaşadığı hormonal, duygusal, fizyolojik değişimleri; aileyle, özellikle baskıcı ve kontrolcü bir anneyle olan çatışmaları; arkadaşlığın önemini, kimlik karmaşası sürecinde yaşanılan tüm gelişmeleri başarılı bir şekilde sunmasıyla önemli bir noktada yer almaktadır. Mei, ailesinin değerleri ve arkadaş çevresinin istekleri arasındaki tezatlıklar, popüler kültür ile geleneksel kültür kodları arasındaki farklılıklar gibi durumlarla devamlı bir ikilik yaşamaktadır. Bu ikilik, kırmızı panda kimliği ve çocuk kimliği ile de metaforlaştırılır. Mei, kırmızı panda kimliğini de kabullenerek kimliğini inşa etmektedir. Film içerisinde sadece Mei değil, annesinin de kendi annesi için asla yeterince iyi olmadığını hissetmesiyle Erikson'un da bahsettiği gibi yetişkinlikte de bir kimlik karmaşası yaşanabildiğini, iyi bir evlat olabilmek için kendi benliğini silmek gerekmediğini göstermektedir. Aynı zamanda regl olmayı normalleştirdiği için de önemli bir film olarak sinema tarihine geçmektedir.

"Turning Red" filminde ergen karakterler, ailesinden bağımsız olmak isteyen, arkadaş grubuyla olan iletişimine daha çok önem veren ve bir müzik grubu üyelerini idol olarak benimseyen gençler olarak temsil edilmiştir. Film, eğlenceli bir macera filmi olduğu için kullanılan 3D CGI bilgisayar animasyonu tekniği ile birlikte canlı renk paleti tercih edilmiştir. Daha yumuşak ve sevimli karakter tasarımları da yine bu doğrultuda alınan kararlardan biridir.

Kimlik krizi kavramı ise Mei Lee karakterinin kızıl panda kimliği ve insan bedeni kimliği arasında yaşadığı çatışmalar doğrultusunda kendini göstermektedir. Mei,

ailesinin beklentileri ve kendi istekleri arasında bir ikilem yaşar fakat sonunda kim olduğunu ve kim olmak istediğini seçmiş bir vaziyette kimlik kazanımını gerçekleştirir. Sonuç olarak, *"Turning Red"* filmi Erik Erikson'un çalışmaları ve psikososyal gelişim aşamaları kuramında sözünü ettiği, bağımsızlık duygusu, fizyolojik ve duygusal değişim, aşırı uçlarda yaşanan duygular, kadınlarda aylık döngünün önemi, ergenlikte cinsel gerilim, akranlarla olan ilişkinin önemi, akranlarla birlikte gerçekleştirilen ritüelleştirme etkinlikleri, babaya duyulan yakınlık hissi ve aile ile birlikte gerçekleştirilen toplumsal ritüeller gibi birçok kavram ve olaya doğrudan parmak basmaktadır.

3.5.2. Encanto (2021, ABD) Filminde Kimlik Krizi



Görsel 39. Encanto film afişi (tr.wikipedia.org, 2025).

Filmin Künyesi

Yönetmen: Byron Howard ve Jared Bush, Senarist: Jared Bush ve Charise Castro Smith, Yapım Stüdyosu: Walt Disney Pictures, Yapım Ülkesi: ABD, Yapım Yılı: 2021.

Filmin Özeti

Encanto isimli sihirli ve büyülü bir yerde yaşayan Kolombiyalı Madrigal ailesinin hikayesi anlatılmaktadır. Madrigal ailesinin her bir ferdinin eşsiz yetenekleri vardır. Yalnızca 15 yaşında, ergenlik dönemindeki Mirabel'in büyülü yetenekleri yoktur. Fakat ailedeki en sıradan kişi olarak tüm sihrin kaynağını Mirabel'in kurtarması gerekmektedir. Aile bağları, bireyin farklılıkları ve kendini keşfetme gibi temalarla birlikte müzikal fantastik tarzda olan film, 3D CGI animasyon tekniği ile yapılmış, Akademi Ödülleri'nde En İyi Animasyon Filmi ödülü de dahil olmak üzere birçok adaylık ve ödül kazanmıştır (disney.com.tr, Erişim Tarihi: Mayıs, 2025). Film, Kolombiya kültürünün etnik kıyafetleri, Kolombiya evleri ve farklı kültürel kodlardan referanslar alınarak tasarlanmıştır.

Erik Erikson'un Psikososyal Gelişim Aşamaları ve Kimlik Krizi Bağlamında Elde Edilen Bulgular

Erik Erikson'un kimlik kazanımı ile bağlantılı olarak gördüğü ritüel kavramı bu film içerisinde de doğrudan görülmektedir. *Turning Red* filminde kızıl pandanın hapsedilmesi üzerinden işlenen ritüellik, Encanto filminde Madrigal ailesinin genç bireylerinin yeteneklerini öğrenecekleri gün olarak anlatıda yer alır. Bir ritüel gibi gerçekleşen bu özel günler için tüm aile hep birlikte hazırlık yaparlar. Mirabel'in kuzeni Antonio için düzenlenen bu ritüel sahnesi sırasında Mirabel'e bir yetenek bahşedilmediğini öğreniriz. Filmde yeteneği belirlenen bireyin kendine ait bir kapısı vardır. Bir yeteneğe ve sihre sahip olmak aslında bir nevi yetişkinliğe adım atmak, kendine ait bir alanın olabilmesi ve en önemlisi de bir kimliğe sahip olabilmesi anlamına gelen bir metafor olarak kullanılmıştır. Sadece Mirabel için değil, herkes için yetenekleri onların kimliğini oluşturmakta, yetenekleri gittiğinde de kimliksiz kalmaktadırlar. Mirabel'in kapısı olmadığı için o ergenlik ve yetişkinlik arasındaki dönemde kalmış, o eşiği geçememiş ve bir kimliğe sahip olamamıştır.

Antonio'nun ritüel günü için hazırlıklar yapıldığında Mirabel kendini kanıtlamak istercesine çok fazla işi yüklendiğinde, tüm aile -özellikle büyük annesi Alma- Mirabel'in kenara çekilmesini söyler. Mirabel'in fazlasıyla üzüldüğü bu sahne ile aslında kendini her ne kadar ailenin bir parçası olarak görse de diğerlerinden farklı

olduğu için ötekileştirildiğini ve aidiyet duygusunun zarar gördüğünü anlarız. Özellikle tüm ailenin fotoğraf çekildiği bir sahnede Mirabel'in fotoğraf karesinin içinde yer almaması aileden dışlandığının kanıtı niteliğindedir. Mirabel sürekli kendini yetersiz hisseder. Erikson yetersizlik duygusunu azim karşısında bir antitez olarak konumlandırır. Yetersizliğin, ailenin çocuğu aşırı rekabete sürüklemesi sonucunda oluştuğunu ve çocuğun bir gerileme yaşamasına sebep olabileceği gibi bir süreliğine de olsa felce uğratabileceğini belirtir (Erikson, 2022: 117). Mirabel'in bir sihre sahip olmadığının devamlı dile getirilmesi ve diğer aile üyeleriyle kıyaslanarak sıradan olduğunun altının çizilmesi Mirabel'in aşırı rekabet sonucu yetersizlik hissettiğinin kanıtıdır.

Mirabel bir sahnede, bu hislerden kurtulabilmek adına bir şans ve mucize beklediği ile ilgili bir şarkı söyler. Bu şarkının içerisinde geçen "gerçekte kim olduğumu aileme göstermeliyim" cümlesi burada Mirabel'in ergenlik döneminin tipik "Ben kimim?" sorusunu sorması açısından önemlidir. Mirabel, kimliğini bulamamıştır. Yeteneği olmadığı için ailenin onayını alamayan Mirabel, kimliğini bulmak ve kendisini aileye kanıtlamak istemektedir. Yine bu şarkının içinde geçen bir başka şey de aile üyelerinin yeteneklerini kendi yetenekleriymiş gibi söylemesidir. Burada da Erik Erikson'un bahsetmiş olduğu rol karmaşası durumunu yaşadığı görülür. Mirabel, diğer aile üyelerinin rollerini kendi üzerine almakta fakat aslında hiçbirine sahip olamadığı için bir çatışma yaşamaktadır. Erikson, ergen bireylerin küçük kardeşlerden büyük anne veya büyük babaya kadar tüm aile fertlerine ait olan bir rol hiyerarşisiyle karşı karşıya kaldığından bahseder. Erikson'a göre çocuklar birçok insanla özdeşim kurmaya çalışır ve bununla birlikte doğrulanmak adına bir beklenti içerisine girer. Fakat bu özdeşimler kimlik oluşumu için travmatik olabilmektedir (Erikson, 1968: 159). Mirabel'in de tüm ailenin yeteneklerini kendisininmiş gibi söylemesi Erikson'un bu anlayışı ile benzerlik göstermektedir. Aynı şekilde bu durum Mirabel'in Erikson'un kimlik kazanımına karşı rol karmaşası olarak adlandırdığı durumu yaşadığını gösterir.

Mirabel kendini ailesine kanıtlamak adına zorlu bir görevi üstlenir. Yıkılmaya başlayan evleri Casita'yı kurtarmak için bir maceraya atılır ve bu göreve tutkuyla bağlanır. Erikson, ergen bireyin kendisini bir şeye adamasında gösterdiği istikrarın

kimlik mücadelesinin sonucuna bağlı olduğunu vurgulamaktadır. Bunu epigenetik açıdan açıklayan Erikson, kişinin kim olduğunu kendisini test etmeden bilemeyeceğini söyler (Erikson, 2022: 113). Mirabel de bu zorlu görevde korkularıyla yüzleşir ve testi başarıyla geçerek hem ailesini kurtarır, hem de kendisine ait bir odasının olmasıyla kendi kimliğini bulur.

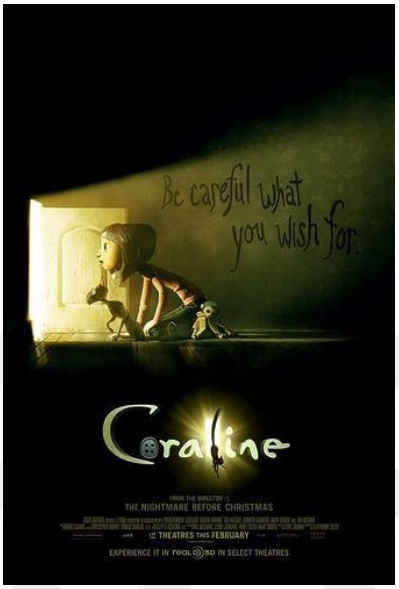
Mirabel'in filmdeki yolculuğu, klasik bir ergenlik sürecidir. Erikson'un psikososyal gelişim aşamalarında da bahsettiği üzere; önce kendini tanıyamamıştır, ardından farklılıkları gözlemlemiş, içsel bir çatışma yaşadıktan sonra aileden koparak kendini soyutlamış, yaşadığı yüzleşme sonucunda aidiyet duygusunu yeniden oluşturarak kimlik kazanımını başarıyla tamamlamıştır. Mirabel'in çocukken bir kapısının olmayışı ve kimliğini kazandıktan sonra kendine ait bir odanın var olması Erikson'un bahsettiği moratoryum aşamasına da örnek teşkil eder. Erikson moratoryumu, bir yükümlülüğü yerine getirmeye hazır olmayan birine tanınan, kimliğini kazanması için kendine zaman tanıması gereken bir gecikme süresi olarak tanımlar (Erikson, 1968: 157). Moratoryum aşamasından nasıl çıkıldığı oldukça önemlidir. Bu film özelinde Mirabel'in aileyi kurtararak kendisinin kim olduğunu fark ederek bu aşamadan çıktığı görülmektedir.

Film 3D CGI tekniği ile üretilmiş, Disney stüdyosunun en gelişmiş yazılım teknolojileri kullanılmıştır. Film içerisinde özellikle kumaşlardaki detaylar göze çarpar, aynı zamanda bu film Disney'in en fazla karaktere sahip filmidir. Tercih edilen teknik ve estetik yapı, etnik referansları en doğru şekilde yansıtabilmek için kullanılmış, her bir karakter için ayrı bir renk tonu tercih edilerek, renklerin psikolojik etkileri de göz önüne alınmıştır. Anlatısal olarak bu film içerisinde kötü karakter barınmaz, çatışma tıpkı kimlik krizi gibi içeriden doğar ve içeride çözüme ulaşır.

Sonuç olarak, *"Encanto"* filmi Erik Erikson'un çalışmaları ve psikososyal gelişim aşamaları kuramında sözünü ettiği, ergen bireyin aşırı rekabete sürüklenerek yetersizlik duygusu hissetmesi, kimlik kazanımına ulaşabilmek adına düzenlenen ritüeller, farklı özdeşimler içine giren ergenin rol karmaşası yaşaması, kendini

kanıtlamak adına bir testten geçmesi ve bu konuda istikrar göstermesi ve en önemlisi moratoryum süreci gibi kavramları doğrudan işlemiştir.

3.5.3. Coraline (2009, ABD) Filminde Kimlik Krizi



Görsel 40. Coraline film afişi (tr.wikipedia.org, 2025).

Filmin Künyesi

Yönetmen: Henry Selick, Senarist: Henry Selick, Yapımcı: Henry Selick ve Claire Jennings, Yapım Stüdyosu: Laika, Yapım Ülkesi: ABD, Yapım Yılı: 2009.

Filmin Özeti

Gotik ve karanlık tarzıyla dikkat çeken film, yeni bir kasabaya taşınan ve ergenlik döneminde olan 11 yaşındaki Coraline'ın ailesinin ilgisizliğinden sıkılarak evde dolaştığı sırada gizemli bir kapıyı keşfetmesinin ardından yaşadığı macerayı anlatır. Laika'nın kendi sitesindeki bilgilere göre stop-motion tekniği kullanılan filmin tamamlanması 4 yıl sürmüş, ekipte 500'den fazla kişi çalışmıştır. Fantastik Bahçe isimli setteki yüzlerce çiçeğin kendi ışık kaynakları vardır, farelerin dans sahnesinde 650'den fazla fare ve fareler için 6.000 ayrı parça üretilmiştir. Başrol karakter olan Coraline'ın 28 adet kuklası, 42 farklı saçı, yüzü ve mimikleri için kullanılan 6.300'den fazla parça

oluşturulmuştur. Filmde kullanılan kuklaların bazı parçaları ise 3D yazıcı ile üretilmiş, bu da Laika'yı 3D yazıcı teknolojisini uzun metrajlı bir filmde kullanan ilk animasyon şirketi yapmıştır (laika.com, Erişim Tarihi: Mayıs, 2025).

Erik Erikson'un Psikososyal Gelişim Aşamaları ve Kimlik Krizi Bağlamında Elde Edilen Bulgular

Filmin girişinde Coraline'ın yeni evine ve çevresine yabancılaştığını, ebeveynlerinin ilgisizliğini ve iletişim kurma problemlerinin olduğunu görürüz. Bu gibi durumlar Coraline'ın aidiyet duygusunu yok eder ve kendisini değersiz hissettirir. Erikson, aileleri tarafından yoksun bırakılan ve terk edilen bireylerde temel güvensizlik kalıntısının kalacağından bahseder. Temel güven duygusu Erikson'un psikososyal gelişim aşamalarındaki ilk evrede yaşanan bir kavram olsa da her çatışma ve edinim daha sonraki dönemlerde de bireyin karşısına çıkabilmektedir. Erikson'a göre temel güven duygusu sarsılan bireyler, yalnızca çevreye değil kendilerine de güven duyamaz ve yaşadığı dürtülerle de başa çıkamaz (Erikson, 1968: 102). Coraline'da da ailesinden gördüğü ilgisizlik sonucu bir güven eksikliği oluşmuştur. Bu nedenle de aynı zamanda ergenliğin de getirisi olarak Coraline, ailesinden uzaklaşır ve başka dünyaların hayaline kendini kaptırır.

Coraline öncelikle komşularıyla iletişim içerisine girmeye çalışır. Komşularıyla ilginç tanışmalar yaşayan Coraline'ın bu durumu Erikson'un bağlılık kavramıyla açıklanabilir. Erikson, ergenlikte ortaya çıkan bağlılık duygusunun, kişinin yönlendirilme ihtiyacından doğduğunu belirtir. Erikson'a göre, ergenlik dönemindeki bireyler ebeveynleri yerine farklı akıl hocalarına, liderlere doğru yönelerek bu kişilerin rehberliğini benimsemek için heves duyarlar (Erikson, 2022: 114). Coraline da kendisine rehberlik edebilmesi için yetişkin komşularına gider fakat onlardan da beklediği liderliği göremez. Bu sebeple arayışına devam eder.

Coraline yeni taşındıkları evde küçük bir kapı keşfeder. Kapıyı açıp tünelden içeri girdiğinde ise kendi dünyasının birebir kopyası ile karşılaşır. Keşfettiği küçük kapı aslında Coraline'ın hem kendisinin hem de çevresinin alternatif kimliklerinin metaforudur. Erikson'un ergenlik evresinde bahsettiği farklı rolleri deneme süreci, bu

film içerisinde Coraline'ın öteki anne ve öteki babayla ilk başta kurduğu ilişkide kendini gösterir. Öyle ki Coraline bu öteki dünyada aile bağlarını ve aile imajını yeniden yapılandırır. Erikson, çocukluk ve gençlik dönemdeki bireylerin belirli rolleri kendi hayal dünyalarında idealize ettiklerinden bahseder (Erikson, 2022: 117). Coraline da ideal anne ve ideal baba rollerini kapıdan geçerek girdiği öteki dünyada yeniden inşa etmektedir.

Coraline bu dünyada eğlenceli zaman geçirse de aslında burada yaşadıkları, kendi kimlik gelişimi için büyük bir çatışma içerisinde olmasına neden olur. Zamanla orada yaşadığı, tanık olduğu olayların ve karşılaştığı insanların, kendince idealize ettiği roller olmadığını anlar ve beklentilerinin karşılığını bulamaz. Öteki annesinin Coraline'ın gözlerine düğme dikmek istemesi bir dönüm noktası yaratır. Coraline'ın gözlerine düğme diktirmek istememesi ise ilk kez kendi kimliğini keşfettiği ve hayır diyerek gerçek benliğini korumaya çalıştığı andır. Ailesini kurtarmaya ve öteki dünyadan kaçmaya karar vermesiyle Coraline'ın yaşadığı kimlik krizi çözülmeye başlar. Tıpkı Encanto filminde Mirabel'in kendini kanıtlamak için verdiği mücadele gibi Coraline da ailesini kurtarmak için öteki dünyanın kötülükleriyle savaşır. Böylelikle Erikson'un ergen bireyin kendini kanıtlamak için bir testten geçmesi ve bu konuda istikrar göstermesi durumu Coraline'da da görülür.

Coraline'ın gerçek dünyada ailesiyle mücadele etmek yerine, diğer dünyadaki öteki anneyle girdiği bu mücadelenin Erikson'un çalışmalarında da karşılık bulduğu görülmektedir. Erikson, genç bireyin elinin altındaki ona yardım edebilecek insanlarla gerçek bir etkileşime girmek yerine, çatışma yaşadığı önemli karakterlerle fantezi dünyasında uğraştığını söylemektedir. Bu uğraş sonucunda Erikson'a göre genç bireyler bir yetkinlik kazanmaktadır. Bu yetkinlik, gençlerde gerek nesnel durumu anlama ve çözümleme, gerekse beraber yaşadığı insanlarla olan ilişkisini geliştirme açısından önemli bir noktadadır (Erikson, 2022: 117-118). Coraline da böylelikle öteki anne ile girip kazandığı mücadeleden yetkin bir genç olarak çıkmıştır. Coraline kendi dünyasına geri döndüğünde ailesi değişmemiş, Coraline'ın kendisi değişmiştir. Çünkü Erikson'un da bahsettiği gibi fantezi dünyasında verdiği uğraşlar, onun gerçek dünyadaki insanlarla olan ilişkisini de olumlu yönde etkilemiştir. Artık kim olduğunun daha çok bilincinde

olan ve ne istediğini net bir şekilde bilen biridir. Coraline, Erikson'un bahsettiği kimlik kazanımı kavramına farklı roller, farklı dünyalar, farklı evrenler deneyerek ulaşmıştır. Ergen bir birey olarak kendi değerini yeniden belirlemiş ve ebeveynleri ile yaşadığı çatışmaları kazandığı yetkinlik ile çözüme ulaştırmıştır.

Filmin stop-motion tekniği kullanılarak yapılması, gotik atmosferi güçlendirmekte ve gerçeküstülüğü desteklemektedir. Filmde başlardaki gerçek dünya soluk ve gri renklerle, öteki dünya ise canlı ve parlak renklerle görselleştirilmiş olsa da, zamanla öteki dünyanın renkleri solmaya başlar. Çünkü orası yapay mutluluk veren sahte bir evrendir. Filmin son sahnesindeki gerçek dünya, Coraline'ın iç dünyası ve psikolojisini temsil edecek nitelikte canlı renkte sunulmuştur. Sonuç olarak, *"Coraline"* filmi Erik Erikson'un çalışmaları ve psikososyal gelişim aşamaları kuramında sözünü ettiği, temel güvensizlik, hayal dünyasında idealize edilen roller, liderlik ve ideolojik rehberlik edecek kişilere olan ihtiyaç ve arayış, fantezi dünyasında gerçek dünyadaki karakterler karşısında verilen mücadele ve yetkinlik kazanımı gibi kavramları 11 yaşındaki Coraline üzerinden işlemiştir.

3.5.4. How To Train Your Dragon (2010, ABD) Filminde Kimlik Krizi



Görsel 41. How To Train Your Dragon film afişi (imdb.com, 2025).

Filmin Künyesi

Yönetmen: Chris Sanders ve Dean DeBlois, Senarist: Chris Sanders, Dean DeBlois ve Will Davies, Yapımcı: Bonnie Arnold, Yapım Stüdyosu: DreamWorks Animation, Yapım Ülkesi: ABD, Yapım Yılı: 2010.

Filmin Özeti

Bir roman uyarlaması olan film, Viking genlerine sahip 15 yaşındaki Hiccup (Hıçkıdık) isimli bir çocuğun ejderhalarla olan hikayesini anlatır. Tüm Viking köyü ejderhalarla savaşmaktadır ve onları bir tehlike olarak görmektedir. Köyün her ferdi ejderhaları öldürmek için ders almaktadır. Hiccup bir gün Gecenin Öfkesi isimli nadir bulunan bir ejderhayı yaralar fakat öldüremez. Onun yerine onunla dost olmaya çalışır. Fakat köy için bu, hiç alışık olmadıkları bir şeydir.

Erik Erikson'un Psikososyal Gelişim Aşamaları ve Kimlik Krizi Bağlamında Elde Edilen Bulgular

Film, Hiccup'ın köyünü anlatmasıyla başlar. Berk isimli köyde yaşamakta olan Vikingler ejderhalarla savaşmaktadır. Kabilenin şefi Dev Stoick, Hiccup'ın babasıdır. Babası ne kadar güçlüyse Hiccup da o kadar çelimsiz ve zayıftır. Köyde Hiccup'tan başka çocuklar da vardır. Hepsi de ergenlik dönemindedir. Diğer çocuklar ejderhalarla savaşırken babası, Hiccup'ın dışarı çıkmasına izin vermez. Hiccup'ın kendinde bir ejderha öldürebilecek gücü görmemesine rağmen ejderha öldürmek istemesini devamlı dile getirmesi toplum tarafından onaylanma ihtiyacının bir sonucudur. Erikson, kişiliğin birliği ve egonun sağlam bir şekilde inşa edilebilmesi için toplum ve birey arasındaki karşılıklı onay aşamasının önemli olduğundan bahseder (Erikson, 1968: 241-242). Hiccup'ın, gerçek bir Viking olabilmek ve toplum tarafından kabul görebilmek için kendisi olmaktan vazgeçmesi gerekmektedir. Çünkü Hiccup'ın olduğu kişi ile ailesinin, çevresinin ve hatta kendisinin olmak istediği kişiler bambaşkadır. Bu da bir kimlik çatışması ve rol karmaşası durumunu doğurur. Erikson bu karmaşa durumunu toplumun onayıyla birleştirerek, bireyin toplumla ve içsel motivasyonuyla çatışması sonucu bireyde bir kaygı uyanacağını, kimliğin olumsuz bir şekilde gerçekleşeceğini ifade eder (Erikson, 1968: 219-200).

Sonraki sahnede mancınıkla bir ejderha vuran Hiccup, ejderhanın düştüğü yere gider. Ejderhanın ölmediğini görür. Fakat tam elindeki bıçakla yaralı ejderhayı öldürecekken bundan vazgeçer. Bunun yerine ejderhayla dostluk ilişkisi kurmaya başlar. Burada Hiccup'ın, Erikson'un sıklıkla bahsettiği rol reddi durumunu yaşadığı görülmektedir. Erikson rol reddiyle ilişkili bir şekilde yaşanan farklı bağlılık denemelerinden bahseder. Rol reddi, bireyin kimliğinin sınırlarını belirlemeye yardım eder ve birtakım deneysel bağlanmaların oluşmasına olanak sunar. Erikson'a göre bu bağlılık denemeleri, uygun ritüelleştirmelerin de katkısıyla onaylanır ve uzun soluklu yakın ilişkilere dönüşür (Erikson, 2022: 115). Film içerisinde Hiccup'ın kendince oluşturduğu ritüelleştirme ise devamlı yaralı ejderhanın yanına giderek onunla zaman geçirmesidir. Hiccup, kendini toplumdan soyutlayarak toplumun onaylamadığı bir canlı ile yakın ilişki içerisine girer.

Erikson yetersizlik durumunun karşına azim göstermeyi koymuştur (Erikson, 2022: 117). Buna göre Hiccup'ın ejderhası ile yaşadığı dostluk sonucunda yetersizlik hissinden uzaklaşarak azim gösterdiğini söyleyebiliriz. Ejderhasının uçabilmesi için farklı malzemelerle kuyruklar yapar, onu getirdiği balıklarla besler ve uçmasına yardım etmeye çalışır. Daha önce ejderha öldürebilmek için gösterdiği azmi, şimdi Dişsiz adını verdiği ejderhası için göstermektedir.

Hiccup, Dişsiz ile yaptığı antrenmanlar sayesinde ejderha öldürmek üzerine aldığı eğitimlerde final sınavına kadar ilerler. Hiçbir ejderhayı öldürmeden yalnızca küçük taktiklerle bu başarıyı yakalamış olsa da final sınavı tüm köyün önünde gerçekleşecektir. Babası bu günü Hiccup'ın Viking olma günü olarak lanse eder. Hiccup dövüş başlayıp, ejderha karşısına geçtiğinde elindeki kalkanı ve silahı yere atar. Onlardan biri olmadığını söyler. Bu sahne Hiccup'ın kendini kabul ettiği ve herkese de kabul ettirmek istediği sahnedir. Hiccup kim olduğunu, bu hayatta ne yapmak ve ne yapmamak istediğini artık biliyordur ve ona göre davranır. Hiccup farkında olmasa da gösterdiği bu asi davranış, filmin sonunda toplumla kendi isteklerinin birleşmesini sağlar. Hiccup'ın reddettiği rol sonucu gerçekleştirdiği bu davranışı, Erikson'un çalışmaları içerisinde de karşılık bulmaktadır. Erikson, rol reddi olgusunun bazen toplumsal süreç için gerekli de olabileceğinden bahseder. Çünkü Erikson'a göre

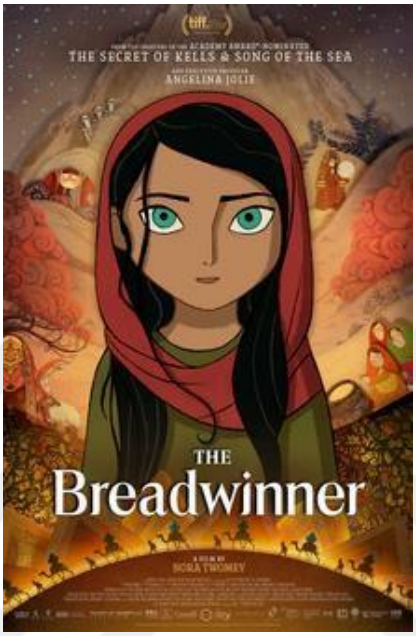
toplumla ve değişen koşullarla yeniden uyum sağlayabilmek çoğunlukla koşullara uymayı reddeden asilerin sayesinde gerçekleşir. Bu kişilerin başkaldırısı, toplumun da güncellenmesine yardım etmektedir (Erikson, 2022: 115). Hiccup'ın başkaldırısı da Vikinglerin ejderhalarla barış içerisinde yaşamasını ve yeni bir anlayış benimsemelerini sağlamıştır.

Filmin sonunda Hiccup gelişimini tamamlamış, toplum tarafından kabul edilmiş, kendi kararlarını alarak kendi istekleri doğrultusunda yaşamaya başlamış, kendi değerini kendisi belirleyerek kimliğini kazanmıştır. Hatta öyle ki başlarda kendisiyle dalga geçen arkadaşlarına ejderha ile birlikte nasıl uçulacağını, ejderhalara nasıl yaklaşmaları gerektiğini öğreten bir lider konumuna yükselmiştir. Erikson genç bireylerin, akranları arasında liderliği üstlenebilmesinin yetişkin sorumluluğuna doğru atılan önemli bir adım olduğunu vurgular (Erikson, 1968: 187). Hiccup da kimlik kazanımını gerçekleştirmiş ve toplum tarafından da onaylanarak özgüvenini geliştirmiştir.

Film 3D CGI tekniği ile üretilmiş, renk paleti olarak Berk köyü daha soğuk ve gri tonlardayken Hiccup ve Dişsiz'in sahneleri daha canlı ve yumuşak tonlarda görselleştirilmiştir. Köyün Hiccup üzerinde kurduğu baskıyı düşünürsek bilinçli olarak soğuk tercih edilmiş, bu durum seyirci üzerine de yansıtılmıştır. Filmde çok fazla gördüğümüz uçuş sahneleri burada ergenliğin getirdiği bağımsızlık arzusu ve özgürlük hayalinin somutlaştırılmış hali olarak karşımıza çıkar. Hiccup çoğu ergen gibi ailesiyle, babasıyla çatışmakta, arkadaş olarak seçtiği Dişsiz ile herkesten daha çok zaman geçirmektedir. Bu da yine Erikson'un da sıklıkla bahsettiği gibi, ergenlik döneminde bireyin kendini anlatabileceği, duygu paylaşımı yapabileceği, kendini baskılamadan dilediği gibi davranabileceği bir arkadaşın ne kadar önemli olduğunu vurgulamaktadır. Hiccup, Dişsiz'in arkadaşlığı sayesinde kendi kimliğine kavuşmuş ve farklı roller içerisine girmesine gerek kalmadan topluma kendini kabul ettirebilmiştir. Sonuç olarak, *"How to Train Your Dragon"* filmi Erik Erikson'un çalışmaları ve psikososyal gelişim aşamaları kuramında sözünü ettiği, ergen bireyin toplum tarafından onaylanma ihtiyacı duyması, rol reddi ve rol reddine bağlı olarak gerçekleşen bağlılık denemeleri, yetersizliğe karşı azim duygusunun kazanılması, toplumu dönüştürüp güncelleyebilme

potansiyeli, kimlik kazanan genç bireyin akranlarına liderlik edebilmesi gibi kavramları 15 yaşındaki Hiccup üzerinden işlemiştir.

3.5.5. The Breadwinner (2017, İrlanda) Filminde Kimlik Krizi



Görsel 42. The Breadwinner film afişi (en.wikipedia.org, 2025).

Filmin Künyesi

Yönetmen: Nora Twomey, Senarist: Anita Doron ve Deborah Ellis, Yapımcı: Anthony Leo, Tomm Moore, Andrew Rosen ve Paul Young, Yapım Stüdyosu: Cartoon Saloon, Yapım Ülkesi: Kanada, İrlanda ve Lüksemburg, Yapım Yılı: 2017.

Filmin Özeti

Deborah Ellis'in çocuk romanından uyarlanan film, 2001 yılında Taliban'ın kontrolündeki Afganistan'da yaşayan 11 yaşındaki Parvana isimli ergenlik dönemindeki bir kızın hikayesini anlatmaktadır. Parvana, babası Nurullah ile birlikte Kabil'deki pazar yerinde bir şeyler satarak ailesini geçindirmektedir. Babası haksız yere tutuklandıktan sonra ailesinin hayatta kalmasına yardım etmek ve babasını hapisten kurtarmak amacıyla kendi kimliğinden vazgeçen Parvana, evden çıktığı her gün farklı bir yaşam mücadelesi verir (cartoonsaloon.ie, Erişim Tarihi: Mayıs, 2025). Parvana'yi hayatta

tutan ve ona cesaret veren şey ise karşılaştığı zorluklarda anlattığı cesur çocuk Süleyman'ın masalsı hikayesidir.

Film, her ne kadar Afganistan'daki baskıcı Taliban rejimini ve kadınların maruz kaldığı şiddeti anlatma amacı taşısa da yapım sürecinde etkili olan özellikle yaratıcı kadronun çoğunluğunun Batılı olması, filmin oryantalist bir bakış içermesi gibi eleştirileri de beraberinde getirmiştir. Yönetmen Nora Twomey İrlandalı, filmin uyarlandığı kitabın yazarı Deborah Ellis Kanadalıdır ve yapımcılar arasında da Amerikalı oyuncu Angelina Jolie yer almaktadır. Bu bağlamda film aynı zamanda Batılıların Doğu'ya bakış açısından da değerlendirilebileceği gibi, Edward Said'in sözünü ettiği Doğu'nun mağdurlaştırılması ve Batı'nın kurtarıcı rol üstlenmesi gibi farklı bir perspektiften de incelenebilmektedir. Çalışmamız kapsamında yalnızca film içerisindeki ergenlik dönemi ve kimlik krizi ele alınarak, bu konular derin bir şekilde incelenmeyecektir.

Erik Erikson'un Psikososyal Gelişim Aşamaları ve Kimlik Krizi Bağlamında Elde Edilen Bulgular

Film içerisinde 11 yaşındaki Parvana'nin ilk başlarda devamlı örtüsünü düzeltmesiyle toplumun ve Taliban'ın baskısına boyun eğdiğini, kırmızı elbisesine verdiği önemle toplumsal cinsiyet normlarına uyum sağladığını görebiliyorken, babasının tutuklanmasıyla ilk defa içsel bir sorgulama ile dünyadaki yerini, konumunu sorgulamaya başlar. Bu sorgulama, birey olma yolunda bir kırılma anı yaşadığını ve onun ergenlik dönemi çatışmalarına girdiğini göstermektedir. Erikson da ailenin dağılmasının ve babanın yokluğunun sosyal ve psikolojik olarak eziciliğinden ve çocukta yaratacağı kaygıdan söz eder (Erikson, 1968: 310). Parvana'nin babasının yokluğuyla büyük bir kaygı yaşadığı kesindir. Fakat bu kaygı zamanla yalnızca bireysel yaşadığı bir duygu olmaktan çıkarak, ailesinin geçiminin nasıl sağlanacağı üzerine daha katmanlı bir kaygı halini alır.

Film Afganistan'da Taliban rejiminin baskıcı ortamında geçmektedir. Taliban askerlerinin kadınlara tahammülünün olmadığı görülür. Özellikle filmin ilk sahnelerinde bir Taliban askerinin pazardaki satıcılardan birine *"Bir kadına hizmet ederken gördüm*

seni!" diyerek suçlaması duyulur. Bu tek bir cümle ile Afganistan'daki teokratik baskı ve kadınlara olan bakış açısının boyutu öğrenilmiş olur. Erikson rol reddini tartışırken madalyonun diğer tarafına da bakılması gerektiğini, bu reddedişin toplum tarafından da gerçekleşebileceğini belirtir. Erikson'a göre bazen toplum, bir topluluğa ait olma arayışlarını kavrayamadığını veya özümseyemediğini düşündüğü pek çok insanı düşüncesizce yargılamakta ve dışlamaktadır (Erikson, 2022: 113). Bu film özelinde baktığımızda da Taliban rejiminin kadınlara olan düşmanlığı neticesinde onları hiçbir şey yapmamış olmalarına rağmen sadece kadın oldukları için bile dışladıkları ve reddettikleri görülmektedir.

Hatta Erikson, bazı kültürlerin ve sınıfların cinsel ahlakının, eril ve dişil arasındaki psikososyal farklılaşmada ve genital aktivitenin yaş, tür ve yaygınlığında muazzam farklılıklar yaratacağından da bahsetmektedir. Öyle ki, bir toplumun cinsiyetlerle olan ilişkisi, o toplum içinde yaşayan genç bireylerin herhangi bir cinsiyete kendilerini yakın hissetmemelerinde veya biseksüel yaklaşımları benimsemelerinde önemli bir konumda yer alır (Erikson, 1968: 186-187).

Bu toplumsal reddediş ise Parvana'de kişisel bir rol reddi gerçekleşmesine neden olur. Parvana bir kadın olarak toplumda kabul görmediğini üzücü bir şekilde fark ederek ait olduğu cinsel kimlikten vazgeçer. Saçını kestiği ve artık bir erkek gibi görünmeye karar verdiği andan itibaren kişisel kimliği parçalanmaya başlar. Parvana olarak değil, kendine koyduğu isim olan Ateş gibi davranmaya çalışır. Bu film içerisinde Parvana'nin kendisine bir erkek adı tercih etmesi zorunlu gibi görünse de Erikson, ergen bireyler arasında kendine belirli bir lakap veya takma isim takmanın ve bu isim altındaki etikete sığınmanın da nadir bir olay olmadığından bahsetmektedir (Erikson, 1968: 173-174).

Parvana'nin saçlarını ilk kez kestiği an aynada kendine bakması önem kazanır. Toplumun baskısı sonucu kendisi olmaktan çıkan Parvana, Erikson'un bahsettiği rol karmaşası sürecine girmiş olur. Artık kendini ne tam bir kadın ne de tam bir erkek olarak tanımlayabilir. Afganistan'ın bu baskıcı gerçekliği aslında kolektif bir travmanın da göstergesi gibidir. Çünkü Parvana'nin arkadaşı Dilaver'in de aslında erkek kılığına

giren Shauzia isimli genç bir kız olduğunu öğreniriz. İki kız, benzer kimlik krizleri yaşadıkları için dayanışma içerisine girer. Bu dostluk, Erikson'un sıklıkla bahsetmiş olduğu ergenlik dönemindeki arkadaş ve akran desteğine olan ihtiyacı vurgulamaktadır.

Parvana'nin film içerisinde bastırılmış kimliğinin ve duygularının dışa vurumu aslında anlattığı hikayedeki masalsılıkla gerçekleşir. Çünkü ölen kardeşi ile ilgili olduğunu en son sahnede öğrendiğimiz bu hikayedeki çocukla Parvana'nin karşılaştığı zorluklar paralel bir şekilde ilerlemektedir. Erikson, ergenlikteki veya çocukluk dönemindeki bireylerin kimi figürlerden destek aldıklarını vurgular. Erikson'a göre, çocuğa yardımcı olan ve bir şeyler öğreten yetişkinler olabileceği gibi masallar, efsaneler ve tarihsel anlatılarda geçen kahramanlar da yardımcı olabilmektedir (Erikson, 2022: 117). Film içerisinde, Parvana'ye liderlik eden figür, anlattığı masaldaki karakterdir.

Yurtdışına, deniz kenarına kaçmak isteyen Shauzia'nin aksine Parvana ailesini bırakmayı düşünemez bile. Bu özgürlük ve bağımlılık arasındaki çatışma tam da ergenlik döneminde Erikson'un bahsettiği çatışmaları örneklemektedir. Yine 11 yaşlarında bir başka ergen karakter olarak karşımıza çıkan Shauzia'de de rol karmaşası yaşandığı görülür. Shauzia, Parvana gibi ailesine bağlı değildir, ailesinden uzaklaşmayı ister. Erikson kimi gençlerde çürümüş olanı reddetme, reform yapma ve isyan etme gücü olduğunu söylemektedir (Erikson, 1968: 257-258). Shauzia de içten içe toplumu tamamen reddetmek, terk etmek ve deniz kenarına kaçmak isteğiyle içindeki isyankar gücü göstermektedir.

Parvana, hem Ateş kimliği altında toplumdaki varlığını devam ettirmekte hem de içten içe gösterdiği cesaret ve verdiği mücadeleler sayesinde Parvana kimliğini sağlamlaştırmaya gayret göstermektedir. Parvana'nin saçlarını kesmesiyle ergenlik döneminin bir dönüşüm evresi olması, hem metaforik hem de doğrudan bir yaşam mücadelesi üzerinden verilmiştir. Parvana hem kendisiyle hem de toplumsal cinsiyet rolleri ve baskıyla kimliğini inşa etmeye çalışmaktadır. Erikson, toplumsal sebeplerle bir zorlama içine giren genç bireylerde rol karmaşası hissinin ortaya çıktığını, genç bireyin cinsel, etnik veya mesleki tipolojileri sentezlemek yerine karşıt noktalar

oluşturduğunu ve sıklıkla da hangi tarafta yer alacağını seçmekte zorlandığını açıklamaktadır (Erikson, 1968: 87).

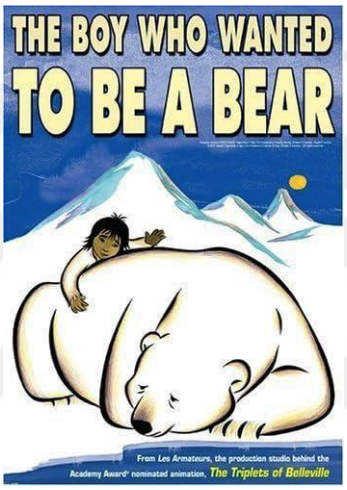
Yine film içerisindeki bir başka ergen karakter ise Taliban üyesi olan İdris karakteridir. İdris'in militan davranışlarının yanında savaşın başladığının söylenildiği bir sahnede ne kadar korkmuş olduğu görülmektedir. Bu durum yine İdris'in de kimlik karmaşası yaşadığını hissettirir. İdris'in Taliban'ın içinde yer alması da yine Erikson'un bahsetmiş olduğu ergen bireyin ideolojik bir lider veya idolü takip etme ihtiyacından doğmuştur. Erikson, ergenlik döneminde bireylerin her çeşit ideolojik değere (dini, politik, entelektüel) yönelik tutkulu bir ilgiyi içinde barındırdığını, rüştünü ispat edebilmek için de içine girdiği ideolojik değere uyum sağlamaya çalıştığını vurgular (Erikson, 2022: 114).

The Breadwinner, yalnızca bireysel bir büyüme hikayesi değil, aynı zamanda kimlik inşasında toplumsal baskıların, teokratik şiddetin, ataerkil yapının da ne kadar etkili olduğunu anlatan bir filmdir. Erikson'un kimliğe karşı rol çatışması olarak adlandırdığı ergenlik evresindeki tüm krizler Parvana tarafından yaşanmaktadır.

Filmde tercih edilen 2D animasyon tekniği ile gerçeklikten uzak olmayan bir anlatım dili oluşturulmuş, aynı zamanda Afganistan'ın mevcut atmosferi en iyi şekilde yansıtılmış, yerel estetik tarzla bir uyum yakalanarak daha şiirsel bir görsellik sağlanmıştır. Filmde genellikle toprak tonlarında, solgun, tozlu bir renk paleti kullanılmış, bu solgunluk, psikolojik mücadelenin de metaforu olarak yer almıştır. Masalsı hikaye sahnelerinin cut-out stop-motion tekniği ile verilmesi de bilinçli bir tercihtir. Hem eski gölge oyunları hem de Doğu'nun masalsı estetiğini yansıtırken kullanılan canlı renkler de gerçek hayatın soğuk ve acımasızlığı yerine daha yumuşak, sakinleştirici bir sığınma alanı yaratmakta, umut vermektedir. Filmde karakter tasarımları da oldukça sade olmasına rağmen, duygusal yoğunluk doğrudan aktarılmakta, gereksiz çizgilere gerek duyulmamaktadır. Sonuç olarak, *"The Breadwinner"* filmi Erik Erikson'un çalışmaları ve psikososyal gelişim aşamaları kuramında sözünü ettiği, babanın yokluğunun yarattığı kaygı, toplumun da kimi insanları reddedebilmesi, toplumun benimsediği cinsel ahlakın gençler üzerinde

bıraktığı etki, rol reddi, cinsel kimlik karmaşası, akran ilişkilerinin önemi, genç bireyin liderlik figürü ihtiyacını masallar sayesinde de karşılayabilmesi gibi durumları 11 yaşındaki Parvana karakteri üzerinden işlerken ideolojik veya dini bir lideri takip etme veya bir örgüte katılma durumunu da yine ergen bir karakter olan İdris üzerinden işlemektedir.

3.5.6. The Boy Who Wanted To Be A Bear (2002, Fransa) Filminde Kimlik Krizi



Görsel 43. The Boy Who Wanted To Be A Bear film afişi (imdb.com, 2025).

Filmin Künyesi

Yönetmen: Jannik Hastrup, Senarist: Bent Haller, Yapımcı: Marie Bro ve Didier Brunner, Yapım Stüdyosu: Les Armateurs, Yapım Ülkesi: Fransa ve Danimarka, Yapım Yılı: 2002.

Filmin Özeti

Filmde bir kurt sürüsü tarafından takip edilen kutup ayısı çifti görülür, bu kovalamaca sonucu hamile anne ayı yavrusunu ölü doğurmak zorunda kalır. Yavrusunu kaybeden anne ayı, perişan bir durumda olduğu için baba ayı bir insan bebeğini kaçırarak eşine getirir. Uzun yıllar boyunca bebeğin insan babası, çocuğunu bulana kadar bebek bir ayı gibi yetiştirilir ve tekrardan insanlar arasına girmesi gerektiğinde

mutsuz olur. Ve imkansızı istemeye başlar: bir ayı olmak! (lesarmateurs-lesite.fr, Erişim Tarihi: Mayıs, 2025). Bu ayı olma arzusu üzerinden kimlik, aidiyet duygusu, varoluş nedeni gibi temalar felsefi bir zeminde işlenmektedir. Film, 2D geleneksel animasyon tekniklerinden cell animasyon tekniği ile üretilmiştir. Çizimler guaj boya ile boyanmış arka plan selüloitler kullanılarak yapılmış, böylelikle filme bir boyama kitabı hissi verilmiştir.

Erik Erikson'un Psikososyal Gelişim Aşamaları ve Kimlik Krizi Bağlamında Elde Edilen Bulgular

Öncelikle bu filmin, Erik Erikson'un kimlik gelişiminde çevreye verdiği önem bağlamında en iyi örneklerden biri olduğunu söylememiz gerekir. Kimlik İnşası bölümünde de tartıştığımız gibi, Erikson, Freud'un aksine yalnızca bedensel ve seksüel bir gelişimden ziyade çevresel, toplumsal ve sosyal bir gelişimi de vurgulamaktadır. Filmin ana karakteri, insan ailesinden ayrılarak dişi bir ayı tarafından büyütülen "Küçük Ayı" isimli bebektir. Erik Erikson, psikososyal gelişim kuramında 0-1 yaş aralığındaki bebeklik dönemi evresi için *"temel güvene karşı güvensizlik"* çatışmasını konumlandırır. Bu film özelinde daha yeni doğduğunda gerçek annesinden koparılan Küçük Ayı, temel güveni dişi bir ayıda bulur. Ve dişi ayının sütünü içmeyi bırakıp, emeklemeye başladığında normal bir insan çocuğu gibi annesinden ek gıda beklemek yerine, dişi ayıdan öğrendiği üzere kendi balığını yakalayabilecek bir şekilde gelişimini devam ettirir. Erik Erikson, gelişim evresindeki çocukları incelerken modern dünya çevresini ve doğada yaşayan ilkel kabileleri karşılaştırırken; ilkel planda, insanların üretim kaynakları ve araçlarıyla doğrudan ilişki içinde olduklarını, kullandıkları alet edevatın da insan vücudunun uzantıları olduğunu söylemektedir. Erikson'a göre, ilkel kabile çocukları küçük yaşlarda teknik ve büyük uğraşlara katılır, çevreleri tehlikelerle dolu olsa da onlar kendi dünyalarını yalnızca bu şekilde bildikleri için en iyi şekilde hayatta kalmanın yollarını geliştirmektedirler (Erikson, 1968: 48-49). Bu filmde de Küçük Ayı karakteri henüz yürümeye başlamadan balık tutar, insan dili yerine ayı dilini öğrenir ve küçük çocuklar yerine kargalarla arkadaşlık kurar.

Küçük Ayı, yürümeye başladığında ise artık tamamen ayı kimliğine bürünmüş gibidir. Dişi ayıya olan bağlılığı giderek artarken filmin başında gördüğümüz baba ayının onlardan uzaklaştığını fark ederiz. Film içerisinde, baba ayının buz kütlelerinde yalnız kalmaktan hoşlandığı söylenmiş olsa da bu film özelinde, anne ve erkek çocuğun arasındaki bağlılığın vurgulanması için babanın yokluğu kullanılmış gibidir. *The Breadwinner* filminde Parvana karakteri için "babanın yokluğu" kavramının bir tür kaygı yarattığı görülürken bu filmde babanın yokluğu bir kaygı yaratmaz, aksine anne ile çocuk arasındaki ilişkiyi güçlendirmektedir. Çünkü erkek çocukların, küçük yaşlarda annesini babasından kıskanabileceği bilinmektedir. Erikson da anne ve çocuk arasında gelişen bu bağlılığın çocuk için öz-hissetme alanı sağladığını ve annesinin ilk aşk nesnesi olduğunu söylemektedir (Erikson, 1968: 159).

Küçük Ayı, 10-12 yaşlarına geldiğinde insan babası, ayı annesini öldürür. Tam ergenlik dönemi evresine girecekken yaşadığı bu üzücü kayıp, Küçük Ayı için de bir kırılma noktası yaratır. Kendisini bildiğinden beri ayı gibi davranan çocuk, babasının onu zorla evlerine götürmesiyle büyük bir kriz geçirir. Eve zorla soktuklarında çocuk gördüğü her şeye şaşkınlıkla bakar. Ateş onun için ilginçtir, ayakkabı giymek istemez, ailesi onun yalnızca vahşi olduğunu ve zamanla alışacağını, onun tekrar insan olabilmesi için sevgiye ihtiyacı olduğunu düşünürler. Fakat alışık olmadığı bu aşırı sevgi gösterileri ve sıcak ev yaşamı, Küçük Ayı'yı bulunduğu ortama daha da yabancılaştırır. Erikson, aşırı sevgi dolu iyi niyet ve nefret dolu öz ısrarlar sonucunda çocuğun kendisinden ve görevlerinden yabancılaşacağını, çocuğun erken dönemdeki suçluluk ve aşağılık duygusunun yeniden uyanacağını ve gelişimini sürdürme noktasında başarısızlık göstereceğini belirtir (Erikson, 1968: 124). Küçük Ayı da ulusal ve etnik kökenine tamamen yabancılaşmış bir durumdadır. Erikson'un sıklıkla sözünü ettiği moratoryum evresinde olduğunu da söylememiz mümkündür. Çünkü Küçük Ayı insan dilini öğrenme noktasında hala ısrarlı bir reddediş göstermektedir. İnsan olmayı reddedişi bir rol reddinin de varlığını gösterir.

Küçük Ayı 14-16 yaşlarına gelip ergenlik dönemine girdiğinde ilk söylediği cümle *"Neden buradayım?"* olur. Bu cümle ile ergenlik dönemine girdiğini, kendini bulunduğu yere ait hissetmediğini, bir insan olsa da ayılar gibi dağlara gitmek istediğini

anlamış oluruz. Küçük Ayı, ergenlik döneminin getirdiği asilik sayesinde bir uyanış yaşar ve ne yapmak istediğini sorgulamaya başlar. Burada artık moratoryum sürecinden çıkıp, kendi kararlarını almak istediği anlaşılır.

Ailesi, hala insan dilini konuşmayı reddeden çocuklarını da alıp şehre götürürler. Onun orada diğer insanlarla birlikte rahat edip, keyifleneceğini düşünmüşlerdir. Fakat hiçbir şey bekledikleri gibi olmaz. Şehrin gürültüsünden rahatsız olur, insanlar onunla dalga geçer, vahşi diyerek etiketlenir. Toplum tarafından vahşi olması sebebiyle dışlanması da yine -The Breadwinner filminde de bahsettiğimiz- Erikson'un bazen toplumun da kimi insanları reddetme davranışı gösterebildiği açıklamalarıyla örtüşmektedir. Küçük Ayı insanların ona olan davranışları neticesinde vahşi yanını baskılayamaz. Erikson, kişinin etnik ve cinsel kimliğine dair bir şüphe ve rol karmaşası yaşadığında psikotik atakların yaşanabileceğini söylemiştir (Erikson, 1968: 131-132).

Küçük Ayı, anne ayının ölmeden önce bahsettiği dağ ruhunu aramak için şehirden hızla uzaklaşıp kaçar. Gökyüzüne doğru anne ayıya seslenir: *"İnsanlarla mı kalmalıyım? Ayı mıyım yoksa insan mıyım?"* Bu cümleler onun kimlik çatışması yaşadığını doğrudan göstermektedir. Önceki filmlerin analizlerinde de sıklıkla sözünü ettiğimiz Erik Erikson'un kimlik gelişimi için çocuğun ideolojik, fantastik bir karakter ya da figürü rehber kabul etme ihtiyacı bu filmde "dağ ruhu" adı verilen mistik ruhlar aracılığıyla yer almaktadır. Çocuk dağ ruhuna bir ayı olduğunu söyler. Ruh ise ayıların güçlü olduğunu, onun gibi zayıf birinin ayı olamayacağını belirtir. Fakat bu sahnede önemli bir detay vardır. Çocuğun mağaranın duvarına vuran gölgesi tıpkı bir ayı silüetidir. Çocuk gerçek bir ayı olmak istediğini söylediğinde ruh, ayı testini geçebilmek için üç görevi yerine getirmesi gerektiğini söyler. Yüzerek en yüksek iki dağ arasındaki boğazı geçmesi, üç gün boyunca güçlü rüzgarlara karşı direnmesi ve en sonunda da yalnızlıkla yüzleşmesi gerekmektedir. Çocuk bu görevlerin hepsini başarıyla geçer ve en sonunda bedeni de güçlü bir ayıya dönüşür. Erikson bazen kimlik karmaşasındaki insanların kimliklerini kaybedişlerine dair sıkıntılı rüyalar görebildiklerini söyler ve bir hastasının rüyasını anlatarak açıklamaya çalışır. Genelde insanlar rüyalarında bir ormanda kaybolduklarını, korkuyla bir yöne odaklandıklarını fakat etraflarında

tehlikelerin olduğunu, kötü olandan kurtulmak için genellikle cesaret ve irade göstererek karşı koymaları gerektiğini böylelikle kim olduklarını keşfederek korkularıyla yüzleşebildiklerini anlatır (Erikson, 1968: 206). Küçük Ayı da bu üç görevi yerine getirirken kendi bedensel zafiyetiyle, korkularıyla yüzleşir, sonunda cesaret ve azim göstererek nihai sonuca ulaşır.

Film, en temelde tezimizin de ana kavramsal çerçevesi içerisinde yer alan "Ben kimim?" sorusu etrafında şekillenir, kimliğin nereden geldiği ve nasıl şekillendiği gibi sorulara yanıt aramaktadır. Filmdeki çocuk karakterimiz iki kimlik arasında sıkışmış bir vaziyettedir. Doğduğu insan kimliğinde mi yoksa büyüdüğü ayı kimliğinde mi kalması gerektiğine karar vermekte zorlanır. İnsanlar arasına girdiğinde kendini farklı ve eksik hissetmekte, diğer tüm insanlardan farklı bir şey olmayı arzulamaktadır. Ayı kimliği onu tamamlanmış hissettirir, çocuk ayıların dünyasında aidiyet duygusunu yaşamaktadır. Bu ayı kimliğini seçmeye karar verdiğinde tıpkı Turning Red filmindeki Mei karakteri gibi bir dönüşüm geçirir. Bu dönüşüm, onun kim olduğuna karar verdiği anda gerçekleşir.

"The Boy Who Wanted to Be a Bear" filmi Erik Erikson'un psikososyal gelişim aşamaları içerisinde yer alan evredeki süreçlerin bire bir yaşandığı bir film olup, Erikson'un bahsettiği kimlik inşasında çevrenin ne kadar önemli olduğunu göstermesi açısından önemli bir konumdadır. Erikson, Freud'un aksine kimlik inşasında yalnızca biyolojik etkilerin değil, çevrenin de önemli olduğunu vurgulamıştır. Buna göre, filmdeki çocuk da doğmuş olduğu biyolojik insan bedeni yerine, büyümüş olduğu ayıların bedenini tercih etmektedir. Çocuğun insan dilini öğrenmeyi reddetmesi veya insan davranışları göstermemekteki ısrarı aslında bir başkaldırı değil, kimliğini şekillendirirken kendi arzularının ve isteklerinin ön planda tutularak kendi kimliğini bulma mücadelesi sırasında yaşadıklarını göstermektedir. Çocuk, ona dayatılan kimliği değil, kendini olduğu gibi hissettiği ve seçtiği kimlikte yaşamak istemektedir. Kimliğini şekillendirirken yaşadığı içsel çatışmalar filmin sonunda fiziksel bir dönüşümle son bulur. Bir bakıma aslında çocuk ilk doğduğunda ailesinin iyi bir ayı avcısı olması için koydukları "Küçük Ayı" ismi, çocuğun ayı bedenine kavuşmasıyla gerçekleşmiş olur.

Filmde, doğal bir renk paleti tercih edilmiş, çizgiler oldukça basit ve sade tutulmuş olsa da film duygusal yoğunluğu doğru bir şekilde izleyicisine aktarmıştır. Film içerisinde insan sahnelerinin daha vahşi ve sert, ayı sahnelerinin daha yumuşak ve huzurlu resmedilmesi de bilinçli bir tercih olup, doğada aslında insanın mı yoksa ayıların mı daha vahşi olduğu gibi bir soruyu da izleyicisine sordurmayı başarmıştır. Sonuç olarak, *"The Boy Who Wanted to Be a Bear"* filmi Erik Erikson'un çalışmaları ve psikososyal gelişim aşamaları kuramında sözünü ettiği, kimlik gelişiminde çevrenin önemi, babanın yokluğu, anne ve çocuk arasındaki bağlılık, suçluluk ve aşağılık duygusu, kimlik karmaşası, rol reddi, moratoryum süreci, ulusal ve etnik kökene yabancılaşma, toplumun kimi insanları reddedebilmesi, fantastik bir rehbere duyulan ihtiyaç, korkularıyla yüzleşerek kimlik kazanımını gerçekleştirme gibi kavramlar üzerinden işlemektedir.

3.5.7. The Son of Bigfoot (2017, Belçika) Filminde Kimlik Krizi



Görsel 44. The Son of Bigfoot film afişi (imdb.com, 2025).

Filmin Künyesi

Yönetmen: Jeremy Degruson ve Ben Stassen, Senarist: Bob Barlen ve Cal Brunker, Yapımcı: Ben Stassen ve Caroline Van Iseghem, Yapım Stüdyosu: nWave Pictures, Yapım Ülkesi: Belçika ve Fransa, Yapım Yılı: 2017.

Filmin Özeti

Film, saçlarının hızlı uzamasına anlam veremeyen, okuldaki zorba çocuklarla başı belada olan ve ölü sandığı babasının aslında ölmediğini öğrenen 12 yaşındaki Adam'ın babasını bulmaya çalışmasını anlatır. Adam, babasını bulduğunda kendi kimliği hakkında da hiç bilmediği detaylar öğrenecektir.

Erik Erikson'un Psikososyal Gelişim Aşamaları ve Kimlik Krizi Bağlamında Elde Edilen Bulgular

Adam isimli bu çocuk ergenliğin başlangıcındadır. Sınıftaki diğer üç çocuk tarafından zorbalanmaktadır. Saçının her yerine sakız yapıştırmışlardır. Çocuk tuvalette saçındaki sakızları ayıklamaya çalışırken birden ayakları ayakkabısını yırtacak kadar büyür. Ayakların bu olağandışı büyümesi ergenlik dönemindeki fiziksel değişimlerin göstergesi gibidir. Adam, okul koridorunda yürürken okul arkadaşlarının onun hakkında söylediklerini duyar. Herkes Adam'la dalga geçmektedir. Kendini basketbol sahasına atan Adam'ın arkasından diğer üç zorba çocuk da gelirler. Onu itip yere düşürürler. Erikson, ergen bireyin alay konusu olma korkusundan ve akranlarının gözünde utanç verici bir konumda yer almanın ergen birey için ne kadar travmatik olabileceğinden bahsetmektedir (Erikson, 1968: 129). Burada 12 yaşındaki Adam'ın da arkadaşlarının alaylarından ve zorbalıklarından etkilendiği açıktır. Adam'ın saçlarının ve ayaklarının olağanüstü uzaması da yine Erikson'un bahsetmiş olduğu ergen bireylerde görülen fiziksel kusurların travmatik etkilerine örnek teşkil etmektedir (Erikson, 1968: 178-179).

Adam'ın okuldaki ilk sahnesi ceza sınıfında olduğu sahnedir. Sonrasında da okul müdürünün odasında uzaklaştırma cezası aldığını görürüz. Bu sahneler, Adam'ın yaşadığı travmatik etkilerin okuldaki başarısızlığına yansıdığını gösterir. Aynı zamanda müdür ezik ve arkadaşı olmayan çocuklar için söylenen bazı uydurma tıbbi kelimeler sıralar bu sahne eğitim sisteminin de bir eleştirisi olarak görünür. Erikson'un sıkça sözünü ettiği, akranlar ve öğretmenler gibi büyük yetişkinlerden onay alma ihtiyacının ergenlik dönemindeki önemi Adam için de geçerliliğini korumaktadır. Aynı zamanda Erikson, erken okul çağının da bir tür psikososyal moratoryum oluşundan bahseder,

ileride kim olduğunu tanımlayabilecek bir çocuğun öncelikle içinde yaşadığı toplumun öğretim metodundan geçmesi ve birçok teknik esasları öğrenmesi gerekmektedir (Erikson, 2022: 116-117). Adam'ın aldığı uzaklaştırma cezası, bu öğretim metodunu da reddettiğini gösterir.

Adam, evin gizli bir bölmesinde öldü sandığı babasının yazdığı mektupları bulur ve son mektup yalnızca iki hafta önce yazılmıştır. Adam, annesinin babası hakkında ona yalan söylemesine çok sinirlenir. Erikson'un bahsettiği temel güven duygusu bu sahnede yıkılır. Adam, ergenlik döneminin de verdiği şiddetle annesinden nefret ettiğini söyler. Eşyalarını toplayarak babasının adresinin yazılı olduğu yere gitmek için evden kaçar.

Babasının yaşadığı ormana gittiğinde babasının bir Kocaayak olduğunu gören Adam, büyük bir şok geçirir. Babasının ve dolayısıyla kendi kimliğinin gerçekliğiyle yüzleşmesi, yaşadığı kimlik karmaşasını daha da şiddetlendirir. Kendisinin de bir Kocaayak yani bir canavar olup olmadığını sorgularken rol reddi sürecine girer. Babası onda hangi özelliklerin olup olmadığını anlamak için oğluyla yakınlaşmaya çalışır. Bu sahne Erikson'un bahsettiği ebeveynleri ile özdeşlik kuran ergen bireylerin, onların iyi olduklarını düşündükleri özelliklerini kendilerine alma aşamasının göstergesidir (Erikson, 1968: 158). Adam'ın Kocaayak özelliklerinin yalnızca iyi olanlarını aldığını anlar. Örneğin Kocaayak'ın iyileştirme gücü vardır, çok hızlı koşabilir, hayvanlarla konuşabilir vs. Adam'ın babasının bir canavar olmadığını anlamasıyla mutlu olduğunu görebiliyoruz.

Fakat filmde Adam'ın mutluluğu çok uzun sürmez ve babasının peşinde olan HairCo. şirketi babasını ondan uzaklaştırır. Babasına henüz yeni kavuşan Adam'ın birden babasını tekrar kaybetmesi onun için yıkıcı olur. Fakat o artık Kocaayak olduğunu benimsemiştir ve tıpkı *How to Train Your Dragon* filminde Hiccup'ın kimliğini kazandıktan sonra arkadaşlarının liderliğini üstlenmesi gibi Adam da ormandaki hayvanların liderliğini üstlenerek babasını kurtarmak için bir plan yapar. Yine Erikson'un çocuğa yardımcı olan figürlerin efsaneler, masallar veya hayali karakterler olabileceğini söylemesi burada önem kazanır (Erikson, 2022: 117). The Son

of Bigfoot filmi zaten en temelde Kocaayak efsanesine dayanmaktadır. Adam'a yardım eden figürler de ormandaki çeşitli hayvanlardır.

Film ergenlik dönemini babayla yüzleşme, farklılıklarını kabul etme, aidiyet ve güven duygusunu yeniden kazanma gibi temalar etrafında işlemiştir. Filmin başlarında Adam'ın zorbalığa uğraması, diğer ergen çocuklar tarafından gerçekleştirilen tipik ergen davranışlarıdır. Adam'ın saçlarının hızlı uzaması, ayaklarının büyümesi ergenlik döneminde gerçekleşen fiziksel değişimleri temsil etmektedir. Bu sahneler Adam'ın çevresine karşı ne kadar yabancılaştığını ve diğer çocuklardan neden farklı olduğunu düşünerek içsel bir sorgulamaya girdiği bölümlerdir. Adam kim olduğunu, nereye ait olduğunu ve babasının kim olduğunu öğrenebilmek için bir yolculuğa çıkar. Bu yolculuk yaşadığı kimlik krizinin çözüme ulaşabilmesi için gerekli bir durumdur. Adam'ın babasının Kocaayak olduğunu öğrenmesiyle kimliği yeniden şekillenmeye başlar. Çünkü kendisinin de kim olduğu konusunda farklı bir gerçeklikle karşılaşmıştır. Ve Adam bu kimliğini kabul ederek, farklılıklarıyla barışarak hem birey olma yolunda sağlam bir adım atmış, hem de ailesini kurtararak yeniden bir araya getirmiştir. Sonuç olarak, *"The Son of Bigfoot"* filmi Erik Erikson'un çalışmaları ve psikososyal gelişim aşamaları kuramında sözünü ettiği, arkadaşlarının alaycı tavrından korkmak ve bunun travmatik etkileri, öğretmenlerden onay alma ihtiyacı, temel güvenin sarsılması, fiziksel kusurların ergen bireylerde bıraktığı travmatik etkiler, psikososyal moratoryum süreci, rol reddi, kimlik kazanımından sonra liderlik edebilme yeteneği, masal ve efsanelerden yardım alma gibi kavramlar 12 yaşındaki Adam karakteri üzerinden işlenmiştir.

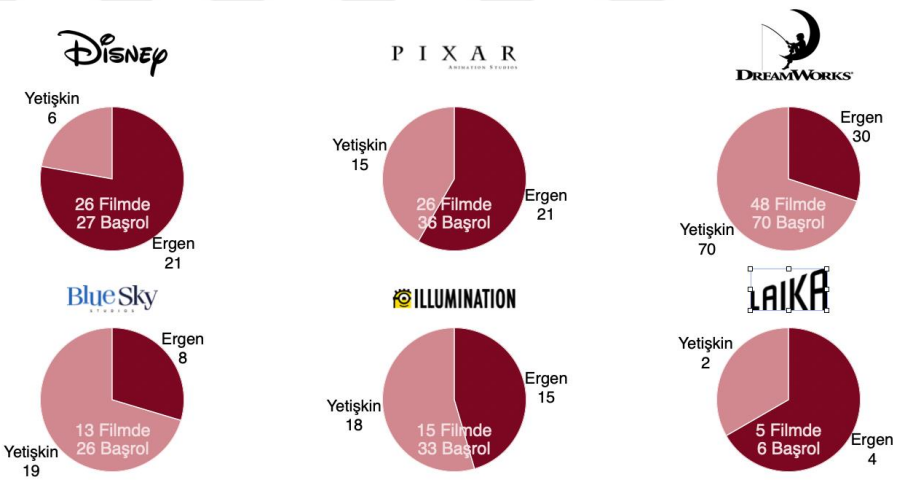
SONUÇ

Araştırma sürecinde karşılaşılan en temel zorluklardan biri, Erikson'un psikososyal gelişim kuramına dair Türkçe akademik kaynakların sınırlılığı olmuştur. Yalnızca "İnsanın 8 Evresi" isimli kitabı Türkçe'ye çevrilmiş olduğu için kuramın özgün metinlerine ve kapsamlı analizlerine çoğunlukla İngilizce kaynaklar üzerinden ulaşılabilmiştir. Bu durumda kuramsal çerçevenin aktarımında çeviri temelli anlam kaymalarına neden olunmaması için özenle çalışılmıştır. Ayrıca çalışmanın başlığı ilk bakışta geniş bir alanı kapsıyor gibi görünse de, içerik özelinde Erikson'un "kimliğe karşı rol karmaşası" evresi temel alınarak yalnızca ergenlik dönemi merkezde tutulmuş ve 2000 sonrası animasyon filmleriyle sınırlandırılmıştır. Bu sayede kavramsal dağınıklığın ve tematik genişlemenin önüne geçilmiş, odaklanmış bir çözümleme sağlanabilmiştir.

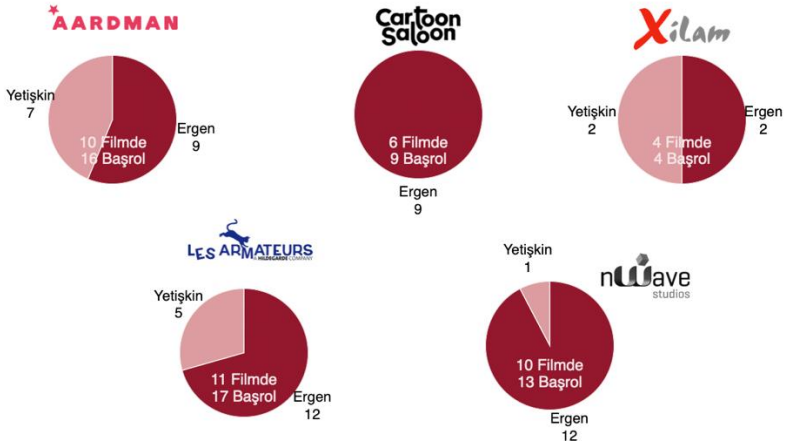
Tez çalışmamızın birinci bölümünde animasyon filmin başlangıcının mağara resimlerine kadar dayandığı, insanoğlunun kendini dışa vurma amacıyla görüntüye devinim kazandırma çabasına girdiği, sonrasında birçok teknik gelişme ve optik aygıt icat etmesine neden olduğu görülmüştür. Gelişen bu icatların, sinemanın bulunuşuna da katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Sinema ve kamera teknolojilerinin de gelişimi ile animatörler birçok farklı teknik geliştirmiş, animasyon film yapım sürecini hızlandırmayı hedeflemiştir. Bu gelişmeler sayesinde kendilerini daha iyi ifade edecekleri, anlatmak istedikleri konu ve hikayeleri en doğru şekilde görselleştirebilecekleri bir alan yarattıkları gözlemlenmiştir. Animasyon filmin tüm dünyada popülerleşmesi ile birlikte bir endüstri haline dönüşmüştür.

Bu endüstrileşmenin sonucunda düzenli üretim yapan büyük animasyon stüdyolarının kurulduğu ve her stüdyonun kendi tarzını oluşturmaya çalıştığı görülmüştür. İkinci bölümde Amerikan ve Avrupa animasyon stüdyolarından seçilen sektörün en önemli stüdyolarının 2000 yılı sonrasında ürettikleri uzun metrajlı animasyon filmler incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda Amerika animasyon stüdyoları arasından seçilen Disney, Pixar, DreamWorks, Blue Sky, Illumination ve Laika stüdyoları ve Avrupa animasyon stüdyoları arasından seçilen Aardman Animations,

Cartoon Saloon, Les Armateurs, nWave Pictures ve Xilam stüdyolarının ürettiği animasyon filmlerin temaları, estetik ve teknik özellikleri, başrol karakterlerin yaşı ve cinsiyeti belirlenmiş ve tablolaştırılmıştır. Ortaya çıkan tabloya göre; Amerikan animasyon stüdyoları genellikle tema olarak aile ve aile bağları, kendini keşfetme, dostluk, farklılıklarını kabul ederek topluma geri kazandırılma gibi konuları tercih ederken, Avrupa animasyon stüdyoları ise kimlik, özgürlük, bireysel yalnızlık, varoluşsal problemler, mitoloji, yerel kültür ve politik problemler gibi temaları tercih etmiştir. Çalışmamız kapsamında bir diğer önemli nokta ise üretilen filmler içerisinde ergen ve yetişkin karakterlerin kullanım miktarıdır. Tablodan çıkan sonuca göre Amerika ve Avrupa merkezli animasyon stüdyolarında karakterlerin yaş oranı aşağıdaki gibidir.



Görsel 45. Amerika merkezli animasyon stüdyolarında karakterlerin yaş oranı



Görsel 46. Avrupa merkezli animasyon stüdyolarında karakterlerin yaş oranı

Teknik ve estetik açıdan bakıldığında Laika hariç Amerikan animasyon stüdyolarının genellikle 3D bilgisayar destekli animasyon filmler ürettiği, Avrupa animasyon stüdyolarının ise daha gelenekselci bir yaklaşımla stop-motion ve 2D cell animasyon tekniğini kullandığı saptanmıştır. Aynı zamanda her stüdyo, kendine has bir anlatım tarzı ve görsel üslup belirlemiş, bu üslup karakter tasarımlarından kullanılan renk paletine kadar her ince detayda kendisini göstermiştir.

Üçüncü bölümde incelenen kimlik kavramı doğrultusunda kimliğin farklı disiplinlerde nasıl ele alındığı incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda Erik Erikson'un kimlik ve kimlik inşa sürecine olan yaklaşımının Freud ve Jung gibi diğer psikanalistlere göre farklılaştığı görülmüş, Erikson'un kimlik kavramına birey merkezli değil, toplumun ve çevrenin etkisini de göz önüne alarak kuramını oluşturduğu belirlenmiştir. Erik Erikson'un psikososyal gelişim kuramı adını verdiği kuramında insan yaşamını sekiz evreye ayırdığı, her evrede bireyin karşısına iki çatışma durumu çıktığı ve bireyin bu çatışmalardan hangisine yöneldiğine göre kimliğinin şekillendiği görülmüştür. Bu çatışmalar karşısında bireyin bir kriz ile karşılaştığını söyleyen Erikson'un beşinci evresine denk gelen ergenlik dönemi ise bu krizin en yoğun yaşandığı dönem olarak karşımıza çıkmıştır. Bu sebeple çalışma içerisinde ergenlik döneminde bireyin yaşadığı fiziksel ve psikolojik değişim ve dönüşümler incelenmiş ve bu değişimlerin animasyon filmlerde nasıl ele alındığı değerlendirilmiştir.

Çalışmamızın üçüncü bölümünün sonunda ise seçtiğimiz tüm filmler farklı kültürlerdeki ergen karakterleri ve onların kimlik oluşturma sürecini ele almaktadır. Çünkü Erikson, kimlik oluşturma sürecinde doğuştan gelen özellikler, yetenekler veya gösterilen tutarlı rollerin yanı sıra yaşadığı çevrenin dünya görüşünün, dini, ideolojik veya politik değerlerinin de önemli olduğunu söylemektedir (Erikson, 2022: 115-116). Buna göre, araştırmamızın ana konusu olarak analiz edilen yedi animasyon film, farklı ülkelerden, kültürlerden ve üretim tekniklerinden çıkmasına rağmen ergenlik döneminde yaşanan krizler, kimlik inşa süreci ve bu süreçte geçirilen içsel çatışmalar, bu çatışmaların çözümlenmesi gibi evrensel konuları özgün hikayelerle işlemiştir. Erikson'un psikososyal gelişim kuramında ve gençlik çalışmalarında sıklıkla vurguladığı rol reddi, ritüelleştirme, yetersizlik duygusu, rol karmaşası, moratoryum süreci, temel güvensizlik, rehber ve ideolojik bir lider arayışı, toplum tarafından onaylanma ihtiyacı, akran ilişkilerinin önemi, fiziksel kusurun yarattığı travmatik etkiler ve kimlik gelişiminde çevrenin önemi gibi birçok durum ve süreçlerin, filmlerin tamamında farklı şekillerde temsil edildiği tespit edilmiştir. Eserlerin üretildiği ülkeler, teknik tercihler ve karakterlerin nasıl ele alındığı gibi konular göz önüne alındığında Amerika Birleşik Devletleri (Hollywood) ve Avrupa animasyon stüdyolarının konuya yaklaşımlarında birçok benzerlik ve farklılıklar gözlemlenmiştir.

Amerika merkezli animasyon film stüdyolarının ürettiği yapımlar içerisinde ergenlik dönemini ele alış biçimleri, ergen karakterleri konumlandırışı ve kimlik krizi kavramına olan yaklaşımlarına tematik açıdan baktığımızda genellikle bireyin toplum içindeki uyumsuzluğu, bireyin ailesi ile olan ilişkisi gibi genel temalar çevresinde işlenerek sonrasında krizin çözümü niteliğinde de bireyin farklılıklarını kabul edip toplumun da kendisini kabullenmesi ve tekrardan toplum içerisine kazandırılması üzerinden gerçekleşmektedir. Filmler genellikle mutlu sonla biter ve umut verici mesaj içerirler. Bu da klasik Hollywood filmlerinin etkisi olarak göze çarpmaktadır. Örneğin *Turning Red* filminde Mei karakterinin, ilk regl olduğu gün kırmızı bir pandaya dönüşme metaforu üzerinden ergenlik çatışmaları anlatılmış, ergenliğe girdikten sonra ailesi ile olan bağları zayıflamış, ailesi yerine arkadaşlık ilişkileri ve idol olarak aldığı müzik grubunun önemi artmıştır. Mei karakterinin idol olarak bir müzik grubunu

seçmesi, Erikson'un ergenlik dönemi krizini atlatabilmek ve kimliği şekillendirebilmek için örnek olarak bir idol belirlenmesi sürecine örnektir. Bir süre sonra insan bedeni ve kırmızı panda bedeni arasında ikili bir kimlik çatışmasına giren Mei, filmin sonunda kim olduğuna karar vererek kendi kimliğini inşa etmiş, ailesi ile olan bağlarının yeniden güçlenmesiyle film mutlu bir şekilde sonlanmıştır. *Encanto* filminde tüm üyelerinin farklı yeteneklere ve sihirli güçlere sahip olduğu Madrigal ailesinin bir üyesi olan Mirabel karakterinin herhangi bir güce sahip olmaması, sıradan bir genç olması üzerine aileden dışlanması anlatılır. Dışlanmış olan ve temel güveni içten içe sarsılmış olan Mirabel, mutlu olma maskesini takarak bu gerçeği kabul etmemektedir. Mirabel karakterinin yaşadığı kriz ise Erikson'un kuramı içerisinde ilk evrenin çatışması olarak kendine yer bulan temel güvensizliğin aşılamadığını göstermektedir. Kendini devamlı suçlayan ve ötekileştiren Mirabel, girdiği uzun moratoryum sürecinden ailesinin gözüne girmek amacıyla atıldığı macera sonucunda çıkar. Kimliğin şekillenme sürecinde bir bekleme aşamasına girilebildiğini belirten Erikson, bu süreci moratoryum olarak adlandırır. Bu film içerisinde Mirabel'in kendi kimliğini ve özel gücünü keşfedene kadar kendine ait bir kapısının olmaması moratoryum sürecinde olduğunu göstermektedir. Yok olma tehlikesi altındaki sihirli mucizeyi kurtararak ailesini de yeniden bir araya getirmesiyle film tüm karakterlerin mutlu olduğu bir sonla biter. *Coraline* filminin başrol karakteri olan ergen bireyde ise ailesinin ilgisizliği üzerine yarattığı farklı evrenler karşımıza çıkar. Bu gizemli evrenin içinde anne ve babasını idealize bir şekilde bulan Coraline, bu sahte dünyayı gerçek ailesine tercih etmekteyse de bu dünyada başına gelenler sonucunda girmiş olduğu rol karmaşasından çıkar ve tekrardan kendi ailesine döner. Erikson'un kuramı içerisinde kimlik kazanımına karşı rol karmaşası yaşandığı vurgulanmaktadır. Coraline'ın da kendi kimliğini inşa ederken bu rol karmaşasına girme durumu yarattığı farklı evrenler üzerinden örneklenmiştir. Film hem Coraline ailesinin hem de Pink Palace Apartments sakinlerinin mutlu bir şekilde bir arada olmasıyla sonlanmaktadır. *How To Train Your Dragon* filminde ise başlangıçta kendi isteklerinin dışında, babasının istekleri doğrultusunda hareket etmeye çalışan Hiccup'ın yaşadığı bir kırılma anı sonucunda ne istediğine karar vermesiyle

ergenlik krizinin çözümlenmesi gerçekleşir. Kendi kimliğini ve bu hayatta ne yapması gerektiğinin bilincine varan Hiccup, filmin sonlarına doğru kendini olduğu gibi topluma kabul ettirme mücadelesi verir. Filmin başında ejderhalar ile devamlı savaşan köy halkı, filmin sonunda tüm ejderhalarla birlik içerisinde mutlu bir şekilde yaşamaktadır.

Amerika Birleşik Devletleri birden fazla kültürü ve etnik kökeni bünyesinde barındırdığı için bu çeşitlilik animasyon film karakterlerine ve filmin geçtiği evrene de yansımıştır. Seçilen her filmin karakterleri başka bir etnik kökene sahiptir. Kültürel ve coğrafi farklılıklar da kendilerine özgü bir yansıma ile filmlerde temsil edilir. Erikson'un kimlik gelişiminde bireyin ait olduğu toplumun ve kültürün önemine yaptığı vurgu bu filmlerde de karşımıza çıkmaktadır. *Turning Red* filmindeki Çin kökenli Mei karakteri ailesinden gelen geleneksel Asya değerleri ile yaşadığı Kanada'nın Batılı bireyselleşme arzusu içerisinde ikilemde kalmıştır. Fakat filmin sonunda bu iki farklılığın birleştirilerek bir potada eritildiğini söylemek mümkündür. Film içerisinde iki kültürün birlikte yer aldığı en güzel görsel temsil, Mei'nin Kanada tişörtü ile Çin yemeği yemesidir. *Encanto* filminde Kolombiyalı Mirabel'in, Latin Amerika kültürüne ait olan geniş ailesine odaklanılır. Bu geniş aile içerisindeki roller ile bireysel istek ve yeteneklerin çatıştığı görülür. Göçmen kültürünün de işlendiği bu aile, dışarıdan gelen her şeyi tehlike olarak görür ve kapalı bir aile yapısıyla ailenin her ferdi Casita isimli evde yaşar. *Coraline* filminde ise Batılı orta sınıf bir aile görürüz. İki yazarın çocuğu olan Coraline'ın yaşadığı çatışma ise, Amerikan toplumunda görmeye alışık olduğumuz aile bağlarının kuvvetli olması durumunun film içerisinde eksik olmasından kaynaklanır. *How To Train Your Dragon* filminde ise Hiccup karakteri Viking kökenlidir. Bu filmde de güçsüz ve naif bir karakter olarak görülen Hiccup, kabile kültürüne ait olan güçlü erkek normuna karşı çıkmaktadır. Kendi gücünü ait olduğu toplumun güç anlayışından farklı bir konuma yerleştirerek kimlik kazanımını gerçekleştirir.

Avrupa merkezli animasyon stüdyolarının ürettiği filmler içerisinde ise kavramsal çerçevemizi oluşturan ergenlik dönemi, ergen bireyler ve kimlik krizi kavramları daha psikolojik, daha melankolik, varoluşsal, felsefi ve politik bir zeminde

işlenmektedir. Filmlerin sonunda ana karakterler kimlik kazanımını gerçekleştirse bile genellikle bir tür yalnızlık ile sonuçlanır. İntihar, savaş gibi daha derin psikolojik ve politik durumlara sıkça yer verilmektedir. Kimlik krizinin çözüme ulaşması yerine odaklanılan durum çözüme giden sürecin nasıl yaşandığıdır. *The Breadw*inner filminin karakteri Parvana, babasını kurtarabilmek ve ailesini geçindirebilmek için cinsiyetinden vazgeçer. Bir erkek kimliğine bürünen Parvana, bu kimliğin getirdiği özgüven neticesinde kendi varlığını ortaya koymaktadır. Erikson'un kuramı içerisinde yer alan rol karmaşasının en güzel örneklerinden birini bu filmde görmemize rağmen Parvana, asıl kimliğini girdiği bu yeni rol üzerinden öğrendikleriyle şekillendirmiştir. Babasını hapishaneden çıkarmış olsa bile, tüm aileyi mutlu bir şekilde bir arada görmeyiz. Filmin sonunda savaş hala devam etmekte, insanlar hala ölmekte, kadınlar hala baskıcı otorite karşısında ezilmektedir. *The Boy Who Wanted to Be a Bear* filminin karakteri Küçük Ayı, doğduğu beden yerine içinde olmaktan mutlu olduğu ayı bedenine kavuşur. Fakat yine filmin sonunda ailesinden koparak kendi hayatına doğru ilerler. İnsan ailesinden kopan Küçük Ayı, anne ve baba ayısından da koparılmıştır. Filmin sonunda aileye dönüş gerçekleşmese de Erikson'un vurguladığı bireysel kimlik kazanımı gerçekleşmiş olur. Avrupa sineması içerisinde farklı bir örnek teşkil etmesi adına seçilen diğer film *The Son of Bigfoot* filmi ise daha Hollywoodvari bir anlatım biçimi tercih etmiştir. Filmin sonunda Kocaayak kimliğini mutlulukla kabul eden Adam karakteri, ailesini bir araya getirmiştir. Film diğer iki filmin aksine bariz bir mutluluk çerçevesi içerisinde sona erer.

Avrupa animasyon stüdyoları da seçilen filmler doğrultusunda farklı ülke ve coğrafyalarda üretilen filmler olup, bu filmlerde de karakterler farklı kültürler içerisinde ele alınmıştır. *The Breadwinner* filmi İrlanda merkezli Cartoon Saloon tarafından üretilse de karakter Afganistan'da Taliban baskısı altında yaşamaya çalışan Parvana isimli genç bir kızdır. *The Breadwinner* filmi içerisinde Afganistan'a ait kültürel kodlar ve ülkenin içinde bulunduğu siyasi ortam ufak detaylarla izleyiciye verilmeye çalışılmıştır. Tozlu sokaklar, okuma yazma bilmenin bile değerli olması, kadınların burkalarını giymeden ve yanlarında bir erkek olmadan dışarı çıkamamaları, Taliban askerlerinin gösterdiği şiddet bu duruma örnek olarak verilebilir. Parvana ise kimliğini

bu baskıcı rejime karşı cinsiyetinden vazgeçerek şekillendirmeye çalışmaktadır. Çünkü Afganistan'da kadın tamamen değersiz bir varlıktır. Fransız animasyon stüdyosu Les Armateurs tarafından üretilen *The Boy Who Wanted to Be a Bear* filmi ise Fransa'da değil, Arktika bölgesinde geçer ve İnuit kökenli bir çocuk baş karakter olarak seçilmiştir. Bu filmde de sonsuz buzul ve karlı ortam içerisinde kutup ayılarının varlığı ve bu ortam içerisinde yaşamını sürdüren İnuit ailesinin avcılıkla geçinmesi gibi o kültüre ait detaylarla işlenmiştir. Amerikan animasyon tarzına daha çok benzediği için seçilmiş olan Belçika merkezli nWave Pictures tarafından üretilen The Son of Bigfoot ise kültürel kodlardan daha çok Kocaayak efsanesini konu almış ve insan-doğa ilişkisi temelli bir anlatı yapısı kurmuştur. Kapitalist şirket HairCo.'nun insan ve hayvanları kobay olarak kullanması üzerinden kapitalist bir eleştiri sunmuş ve çevreciliğin, doğayı ve ormanları korumanın önemi vurgulanmıştır.

Teknik ve estetik açıdan filmlerin tercihlerine baktığımızda ise seçilen dört film (*Turning Red, Encanto, How to Train Your Dragon, The Son of Bigfoot*) 3D bilgisayar destekli animasyon kullanılarak üretilmiştir. Canlı ve parlak renklerin kullanımı, daha dinamik ve hızlı kamera hareketlerinin yer alabilmesi, çocuk ve genç yaştaki izleyici kitlesini hedeflemesi açısından günümüz Amerikan animasyon filmlerinin en çok tercih ettiği teknik olarak karşımıza çıkmaktadır. Stop-motion tarzda üretilen *Coraline*'da gotik ve karanlık bir atmosfer kullanılmıştır. Coraline her ne kadar Amerikan animasyon filmi olsa da özellikle gözlerin düğme şeklinde olduğu "öteki dünya"daki karakterler korkutucu bir tarzla üretilmiştir. *The Breadwinner* ve *The Boy Who Wanted to Be a Bear* filmlerinde ise hikayenin anlatıldığı ortamın gerçeklerini sunabilmek adına 2D geleneksel cell animasyon tekniği tercih edilmiş, yaşanılan ortamın şiddeti, sertliği ve vahşiliği bu teknik ile birlikte yansıtılmıştır. 3D tekniğinin parlak ve canlı ortamı bu filmlerde yer almamış, kamera hareketleri daha sabit bir şekilde kullanılmış ve hareketten ziyade karakterlerin duygusal derinliğine önem verilmiştir.

Seçilen filmlerdeki başrol karakterlerin cinsiyet dağılımına baktığımızda ise yedi filmin dördünde kadın karakterler kullanılmıştır. Kadın karakterlerin filmlerdeki

rolü genellikle ailesel sorumlulukları yerine getirmek, yaşadıkları toplumda bir birey olarak kendi ayakları üzerinde durabilmektir. Örneğin Mei, ailesinin mesleğini devam ettirerek okuldan sonra tapınaklarında çalışmakta, Parvana ise ailenin geçimini sağlamak amacıyla önce babasıyla pazar tezgahında durmakta sonrasında ise tezgahı yalnız idare etmek zorunda kalmaktadır. Kalan üç filmdeki erkek karakterlerde ise ortak bir anlayış yerine bireysel farklılıklar görülmüştür. Hiccup, ait olduğu Viking toplumunun dayattığı güçlü erkek modeline başkaldırarak kendini olduğu gibi kabul ettirme mücadelesi verirken, Küçük Ayı ve Adam karakterleri ailelerinin kökenleriyle yüzleşmek ve buna uyum sağlamak ya da onlardan tamamen kopmak davranışlarını göstermiştir.

Ayrıca çalışmamızı bir ileri boyuta taşıyarak yalnızca Amerika ve Avrupa merkezli animasyon filmler içerisinde değil, bir de Avustralya merkezli bir film olan *"Mary and Max"* filmini inceleyerek aynı bulgulara ulaşmayı denedik. Adam Elliot tarafından 2009 yılında üretilen stop-motion animasyon filmde de benzer bir şekilde Erik Erikson'un kimlik krizi ve ergenlik kavramlarının yer aldığını bulduk. Bulgularımıza göre *"Mary and Max"* filmi de, Erikson'un psikososyal gelişim kuramını ergenlik dönemindeki bir karakter üzerinden işlemektedir. Filmde 8 yaşındaki Mary'nin ailesiyle kuramadığı temel güven bağı, Erikson'un tanımladığı "temel güvensizlik" duygusunu yansıtır. Ailesinden göremediği sevgiyi mektup arkadaşı Max'te bulan Mary, Erikson'un "ergen bireyin onaylanma ihtiyacını arkadaşlık, sevgi, partnerlik gibi bir birlikteliğe bağlanarak giderebileceği" fikrini destekler (Erikson, 2022:152). Mary'nin fiziksel kusuru nedeniyle akran zorbalığına uğraması, Erikson'un "fiziksel kusurların travmatik etkisi" vurgusuyla örtüşürken, cinsel merak ve hayal kurma evresi de onun ergenliğe girişini işaret eder. Ancak özgüvensizliği nedeniyle "rol reddi" yaşar; bu da Erikson'un "negatif kimlik" ve "kimlik karmaşası" tanımıyla örtüşür (Erikson, 2022:115). Max'in uzaklaşmasıyla depresyona giren Mary, "yetkinlik" yerine "atalet"in hâkim olduğu bir evreye geçer (Erikson, 2022:119). Hatta "intihar" gibi bir uç noktaya sürüklenir ki bu Erikson'a göre, egonun kendini ölmeye bırakma isteğidir (Erikson, 1968:169-170). Mary, kendisini mektuplarla ifade ederek, Erikson'un yazarak içsel

çatışmaya çözüm arama ve ergen bireyin bu şekilde kendini dışa vurması olarak örneklediği davranış biçimini destekler (Erikson, 1968:134). Filmin sonunda Max'in affediciliğiyle olgun bir kimliğe ulaşan Mary, kuramın birçok aşamasını somutlayan etkileyici bir karakter portresi çizer. Fakat çalışmamızın kapsam ve sınırlılığı yalnızca Amerika ve Avrupa merkezli stüdyo yapımlarını içerdiğinden bu filmin analizi çalışma içerisinde verilmemiştir.

Sonuç olarak, ele aldığımız bu filmler farklı ülke, teknik ve kültürlerdeki stüdyolara ait olsalar da ergenlik dönemini yalnızlık, kimliğin şekillenmesi, dönüşüm ve aidiyet arayışı gibi süreçlerle geçen evrensel bir dönem olarak ele almışlardır. Amerikan stüdyolarına ait filmlerde karakterlerin girdiği krizler genelde daha içsel ve birey merkezli bir şekilde çözülür. Bu çözümün sonucunda karakter, toplumla ve aileyle olan bağlarını daha güçlendirmiş bir şekilde finalize olur. Ancak Avrupa stüdyoları tarafından gerçekleştirilen animasyon filmlerinde ise çözüme ulaşmaktan ziyade "ben kimim?" sorusu daha da büyütülür. Bir cevaba ulaşmak yerine çoğu zaman yeni sorular doğması hedeflenir. Amerikan animasyon stüdyoları daha didaktik ve mutlu sona ulaştıran çözümlere odaklanır. Ergenlik ve kimlik krizleri Amerikan animasyonları için bireyin aile ve toplumla çatışması ve bu çatışmanın filmin sonunda bir uzlaşı ile sonuçlanması ile son bulur. Kimlik arayışı ve krizi, karakterin kendi benliğini bulması ve sosyal çevreyle uyumlanması ile bitirilir. Avrupa animasyon filmlerinde ise ergenlik ve kimlik krizi daha varoluşsal, felsefi, politik ve melankolik bir anlatı üzerinden ele alınır. Bu nedenle filmler çoğu zaman bir finale kavuşsa bile açık uçlu ve sorgulanmanın devam ettiği bir yapı kurmaya çalışır. Karakter, kimliğini bulma sürecinde bitmeyen bir sorgulama, depresyon ve yüzleşme ile bu süreci sonlandırır. Bu yüzden iki üretim merkezini karşılaştırmak gerekirse Amerikan animasyonları ergenliği bir aşama olarak ele alır ve bu süreci toplumla uyumlu olma yolunda karakterin başından geçenler üzerinden seyirciye sunar. Avrupa ise ergenliği, Erikson'un bahsetmiş olduğu gibi kimliğine kavuşma yolunda bireyin kültür ve politik etkilerle şekillendiği bir süreç olarak betimler. Ele alış biçimindeki farklılıklar üretim tekniklerine de yansır. Amerikan animasyonları daha canlı renkler ve 3D animasyon

teknikleri etrafında şekillenirken; Avrupa animasyonları 2D ve daha karanlık bir atmosfere sahiptir. Analiz ettiğimiz filmlerden yola çıkarak diyebiliriz ki; animasyon filmlerde ergenlik dönemi sadece kişisel bir gelişim süreci olmasından öte aynı zamanda toplumsal, kültürel, siyasi ve tarihi bağlarla şekil alan çok katmanlı bir kimlik bulma mücadelesidir. Bu mücadele bazen aile ile çatışma (*Turning Red, Encanto*), bazen doğa ile uyumlanma (*The Boy Who Wanted to Be a Bear)* olarak ortaya çıkar. Buradan yola çıkarak ergen karakterlerin kimlik arayışında içine girdiği dönüşüm, toplumun ve çevresinin biçimlendirdiği benlik kurgusu ve sosyal beklentiler ile ilişki içerisinde şekillendir.

Seçilen animasyon filmlerde, Erik Erikson'un gelişim kuramında geçirmiş olduğu tüm kavramlar, ergenlik dönemindeki karakterler üzerinden işlenmiş fakat her bir film bunu farklı kültürel referanslar ve çevresel faktörleri de göz önünde bulundurarak farklı biçimlerde ele almıştır. Tüm bunların ışığında bu tez çalışması, animasyon filmlerin yalnızca çocuklar için bir eğlence aracı değil aynı zamanda psikolojik alt metinleri olan, metaforlarla ve kültürel temsillerle birlikte bireysel dönüşümlerin işlendiği bir anlatı biçimi olduğunu ortaya koymuştur.

KAYNAKÇA

ABİSEL, Nilgün (2003). *Sessiz Sinema*, İstanbul: Om Yayınevi.

AKGÜNEŞ, Safiye (2019). *14-18 Yaş Arası Ergenlerin Psikososyal Gelişim Dönemleri Kazanımları ile Benlik Saygısı Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi*, dan. Dr. Öğr. Üyesi Şahide Güliz Kolburan, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı, Psikoloji Programı, İstanbul.

ALTUNOĞLU, Mustafa (2009). *Kimlik'in Modern İnşası, Kimlik Politikaları ve Türkiye'de Kimlik Tartışmaları*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. Kemal Görmez, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Siyaset ve Sosyal Bilimler Anabilim Dalı, Ankara.

ARSLAN KUL, Ayşe Reyyan (2020). *Instagram Kullanımları Üzerinden Ergenlerin Sosyal Kimlik Gelişimi ve Benlik Sunumlarının İncelenmesi,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Yıldız Dilek Ertürk, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı, İstanbul.

ARSLAN, Emel (2008). *Bağlanma Stilleri Açısından Ergenlerde Erikson'un Psikososyal Gelişim Dönemleri ve Ego Kimlik Süreçlerinin İncelenmesi*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Prof. Dr. Ramazan Arı, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çocuk Gelişimi ve Ev Yönetimi Anabilim Dalı, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bilim Dalı, Konya.

ATAK, Hasan (2010). *Yetişkinliğe Geçişte Kimlik Biçimlenmesi ve Eylemlilik: Bireyleşme Sürecinde İki Gelişimsel Kaynak*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, dan. Doç. Dr. Emine Gül Kapçı, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, Ankara.

ATAK, Hasan (2011). "Kimlik Gelişimi ve Kimlik Biçimlenmesi: Kuramsal Bir Değerlendirme", *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar-Current Approaches in Psychiatry,* Sayı 3(1), ss. 163-213.

AYDOĞDU, Hüseyin (2004). "Modern Kimlikte Öznenin Ölümü", *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı:10, s.115-147.

BAUMAN, Zygmunt (2001). *Parçalanmış Hayat – Postmodern Ahlak Denemeleri*, çev. İsmail Türkmen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUMAN, Zygmunt (2017). *Kimlik*, çev. Mesut Hazır, Ankara: Heretik Yayınları.

BECKERMAN, Howard. (2003). *Animation The Whole Story*, New York: Allworth Press.

BENDAZZI, Giannalberto (2016). *Animation: A World History Volume 1 – Foundations – The Golden Age*, Florida: Routledge.

BENDAZZI, Giannalberto (2016b). *Animation: A World History Volume 2 – The Birth of a Style The Three Markets*, Boca Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group.

BENHAMOU, Eve (2023). *Contemporary Disney Animation: Genre, Gender and Hollywood*, Edinburgh: Edinburgh University Press.

BİLGİN, Asude - OKSAL, Aynur (2018). "Kültürel Kimlik ve Eğitim", *Academia Journal Of Educational Sciences*, Sayı: 1, Cilt: 2, ss. 82-90.

BİLGİN, Nuri (1994). *Sosyal Bilimlerin Kavşağında Kimlik Sorunu*, İzmir: Ege Yayıncılık.

BURGER, Jerry M. (2006). *Kişilik*, çev. İnan Deniz, Erguvan Sarıoğlu, İstanbul: Kaknüs Yayınları.

CHOLODENKO, Alan (1991). *The Illusion of Life: Essays on Animation*, Sydney: Power Publications.

CLOUTIER, R. - ONUR, B. (2019). "Ergenlik Psikolojisinde Kuramlar", *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, Sayı 27, Cilt 2, ss. 875-904.

CONNOLLY, William E. (2020). *Kimlik ve Farklılık – Siyasetin Açmazlarına Dair Demokratik Çözüm Önerileri*, çev. Ferma Lekesizalın, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

CÜCELOĞLU, Doğan (2006). *İnsan ve Davranışı*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

ÇAĞATAY, Murat (1996). *Kimlik ve Toplumsal Barış*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. Doğu Ergil, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kamu Yönetimi ve Siyaset Bilimi Anabilim Dalı, Ankara.

ÇİFTÇİOĞLU, H. - POLAT, Ö.A. - EREN, E. (2016). "Kişilik Gelişimi", *Journal Of Social And Humanities Sciences Research*, Sayı 3, Cilt 7, ss. 166-177.

ÇOK, Figen (2019). "Gelişim Psikolojisi: Ergenlik ve Yetişkinlik", *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, Sayı 27, Cilt 2, ss. 905-935.

DALBAY, Ramazan Saim (2018). "Kimlik ve Toplumsal Kimlik Kavramı" *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Yıl: 2018/2, Sayı: 31, ss. 161-176.

DAVIS, Amy M. (2015). *Handsome Heroes & Vile Villains: Men in Disney's Feature Animation,* United Kingdom: John Libbey Publishing.

DEREBOY, İ. Ferhan (1993). *Kimlik Bocalaması: Anlamak, Tanımak, Ele Almak*, Malatya: Özmert Ofset.

DERMAN, Orhan (2008). "Ergenlerde Psikososyal Gelişim", İ. Ü. Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri, Adolesan Sağlığı II, Sempozyum Dizisi No:63, ss. 19-21.

DİNÇEL, Esen (2006). *Ergenlik Dönemi Gelişimsel Ödevleri ve Psikolojik Problemler,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. Nesrin Hisli Şahin, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji (Uygulamalı Psikoloji) Anabilim Dalı, Ankara.

DOBSON, Nichola (2009). *Historical Dictionary of Animation and Cartoons*, Lanham: The Scarecrow Press, Inc.

DOĞRAMACI, Tunçemre (2011). *Başlangıcından Günümüze Animasyon-Sinema İlişkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Doç. Dr. Fethi Kaba, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı, Kütahya.

ELKIND, David - DÖNMEZ, Ali (2019). "Erik Erikson: İnsanda Gelişimin Sekiz Evresi", *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, Sayı 1, Cilt 12, ss. 27-38.

EMİROĞLU, Kudret - AYDIN, Suavi (2003). *Antropoloji Sözlüğü*, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

ERDEM, Cenk (2011). "Ergenin Müzik ile İletişimi", *Türk Pediatri Arşivi Dergisi*, Sayı 46, ss. 19-21.

ERGÜN, Naif (2020). "Kimlik Gelişimi: Anlatı Kimliği ve Kuşaklararası Anlatı Kimliği", *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, Sayı 12, Cilt 4, ss. 455-475.

ERIKSON, E. H. (1963). *Childhood and Society*, New York: W. W. Norton.

ERIKSON, E. H. (1964). *Insight and Responsibility*, New York: W. W. Norton.

ERIKSON, E., H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*, New York: Norton.

ERİKSON, Erik H. (2022). *İnsanın 8 Evresi*, çev. Gonca Akkaya, İstanbul: Okuyan Us Yayınevi.

FRIEDMAN, Jake S. (2014). *The Art of Blue Sky Studios*, Londra: Titan Books LTD.

FURNISS, Maureen (2013). *Animasyon'un Kutsal Kitabı 'Flipbooks'tan Flash'a Animasyon Hakkında Bilmek İstediğiniz Her Şey*, çev. Semih Çelenk, Nurdan Cihanşümül Maral, İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

FURNISS, Maureen (2014). *Art in Motion: Animation Aesthetics,* USA: John Libbey Publishing.

FURNISS, Maureen (2016). *A New History of Animation*, New York: Thames & Huson.

GIDDENS, Anthony (2012). *Sosyoloji*, ed. Cemal Güzel, çev. Şebnem Pala Güzel, İstanbul: Kırmızı Yayınları.

GOFFMAN, Erving (2014). *Damga – Örselenmiş Kimliğin İdare Edilişi Üzerine Notlar*, ed. Levent Ünsaldı, çev. Şerife Geniş, Levent Ünsaldı, Suphi Nejat Ağırnaslı, Ankara: Heretik Yayıncılık.

GÜRSES, İbrahim - KILAVUZ, M. Akif (2011). "Erikson'un Psiko-Sosyal Gelişim Dönemleri Teorisi Açısından Kuşaklararası Din Eğitimi ve İletişiminin Önemi", *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Sayı 2, Cilt 20, ss. 153-166.

HERHUTH, Eric (2017). *Pixar and the Aesthetic Imagination: Animation, Storytelling and Digital Culture*, California: University of California Press.

HUME, David (2015). *İnsan Doğası Üzerine Bir İnceleme*, çev. Ergün Baylan. Ankara: Bilgesu Yayınları.

HÜNERLİ, Selçuk (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*, İstanbul: Es Yayınları.

İNCE, Metin (1991). *Çizgi Filmlerin 6- 18 Yaş Grubu Bireylerin Yaşantılarında Yeri ve Önemi,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Doç. Dr. Taciser Onuk, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü El Sanatları Eğitimi Bölümü, Ankara.

KALLEN, Stuart A. (2015). *Animation,* San Diego: ReferencePoint Press.

KAYA, Alper (2021). *Öyle Bir Geçer Zaman Ki: Animasyon Sineması*, Ankara: İzan Yayıncılık.

KILIÇ, Levend (2012). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi,* Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

LOCKE, John (2004). *İnsan Anlığı Üzerine Bir Deneme*, çev. Vehbi Hacıkadiroğlu, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.

MARSHALL, Gordon (2005). *Sosyoloji Sözlüğü*, çev. Osman Akınhay, Derya Kömürcü, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

McADAMS, Dan P. – McLEAN, Kate C. (2013). "Narrative Identity", *Current Directions in Psychological Science*, Sayı 22 Cilt 3, ss. 233-238.

MEINEL, Dietmat (2016). *Pixar's America: The Re-Animation of American Myths and Symbols*, London: Palgrave Macmillan.

MERMER ÜZÜMLÜ, Aytuğ (2019). "Kimlik Tartışmaları Bağlamında Sivil Toplum" *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Yıl: 7, Sayı: 90, ss. 289-299.

MORSÜNBÜL, Ümit (2005). *Ergenlikte Kimlik Statülerinin Bağlanma Stilleri, Cinsiyet ve Eğitim Düzeyi Açısından İncelenmesi*, dan. Prof. Dr. Figen Çok, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, Ankara.

NEUPERT, Richard (2011). *French Animation History*, Birleşik Krallık: Wiley-Blackwell.

NICHOLAS, Sammond (2015). *Birth of an Industry: Blackface Minstrelsy and the Rise of American Animation*, Durham and London: Duke University Press.

ÖZBAYRAM, Huri (2020). *Dijital Dönemde Animasyon Sineması: Pixar Filmlerinin İncelenmesi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, dan. Prof. Dr. Ala Sivas Gülçur, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Görsel İleşitim Tasarım Anabilim Dalı, İstanbul.

ÖZDEMİR, Cevdet (2001). "Kimlik ve Söylem", *Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı:2, ss. 107-122.

ÖZEN BAYKENT, Ufuk (2017). "Spinoza ve Leibniz Metafiziklerinde Töz Kavramı". *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 5, Sayı 11, ss.751-766.

ÖZEN, Y. - GÜLAÇTI, F. (2010). "Benlik-Kavramı ve Benliğin Gelişimi Bilen Benliğe Gereksinim Var Mı?" *Erzincan Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt: 12, Sayı:2, ss. 21-37.

PALLANT, Chris (2011). *Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation*, New York-London: The Continuum International Publishing Group.

PLATON (2018). *Devlet*, çev. S. Eyuboğlu, M. A. Cimcoz, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

SANSARCI, Emin (2017). *Bir Çizgi Filmin İçerik Analizi: Simpsonlar*, İstanbul: Alternatif Yayıncılık.

SOLOMON, Charles (1987). *The Art of The Animated Image: An Anthology*, Los Angeles, California: The American Film Institute.

STETS, Jan E. - BURKE, Peter J. (2000). "Identity Theory and Social Identity Theory", *Social Psychology Quarterly*, Sayı: 63 Cilt: 3, ss. 224–237.

SUMMERS, Sam (2020). *DreamWorks Animation: Intertextuality and Aesthetics in Shrek and Beyond*, Sunderland, UK: Palgrave Macmillan.

ŞAHİN, Şükriye - ÖZÇELİK ÇÖVENER, Çağrı (2016). "Ergenlik Dönemi ve Sosyalleşme", *Cumhuriyet Hemşirelik Dergisi*, Sayı 5, Cilt 1, ss. 42-49.

TAJFEL, H. ve TURNER, J. C. (1979). "An İntegrative Theory Of İntergroup Conflict", *The Social Psychology of Intergroup Relations* (ed. W. G. Austin ve S. Worchel), Brooks/Cole Publishing Company, ss.33-47.

TEZCAN BALTA, Gülçin (1990). *Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneysel Analizi Üzerine Bir Araştırma*, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Eseri, da. Doç. Hüseyin Bilgin, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Sanat Dalı, Ankara.

THOMAS, Frank - JOHNSTON Ollie (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*, New York: Hyperion.

TÜLÜCE, Hüseyin Adem (2016). "Martin Heidegger'de Dasein Kavramı", *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Sayı 16, Cilt 1, ss. 245-259.

WELLS, Paul (1998). *Understanding Animation*, Londra: Routledge.

WELLS, Paul (2002). *Animation and America*, Edinburgh: Edinburgh University Press.

WHITE, Tony (2006). *Animation: From Pencils to Pixels*, Focal Press: USA.

WHITEHEAD, Mark (2012). *Animasyon Filmler*, çev. Aziz Turuskan, İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

WILLIAMS, Richard (2001). *The Animator's Survival Kit*, New York: Faber and Faber Limited Printed.

YANIK, Celalettin (2013). "Etnisite, Kimlik ve Milliyetçilik Kavramlarının Sosyolojik Analizi", *Kaygı, Bursa Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, Sayı: 20, ss. 225-237.

İnternet Kaynakları:

FEARON, James D. (1999). "What Is Identity (As We Now Use The Word)?" https://web.stanford.edu/group/fearon-research/cgi-bin/wordpress/wp-content/uploads/2013/10/What-is-Identity-as-we-now-use-the-word-.pdf [20 Nisan 2025]

https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Altamira#/media/File:9_Bisonte_Magdaleniense_pol%C3%ADcromo.jpg [3 Şubat 2025]

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_wrestling#/media/File:Egyptmotionseries.jpg [3 Şubat 2025]

https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope#/media/File:Lanature1879_praxinoscope_reynaud.png [4 Şubat 2025]

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Breadwinner_(film)#/media/File:The_Breadwinner_(film)_poster.jpg [1 Haziran 2025]

https://en.wikipedia.org/wiki/Turning_Red [1 Haziran 2025]

https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89mile_Reynaud#/media/Fichier:Theatreoptique.jpg [4 Şubat 2025]

https://fr.wikipedia.org/wiki/Grotte_de_Lascaux#/media/Fichier:Lascaux_painting.jpg [3 Şubat 2025]

https://fr.wikipedia.org/wiki/Ph%C3%A9nakistiscope#/media/Fichier:Phenakistoscope_3g07690u.jpg [4 Şubat 2025]

https://german.utoronto.ca/guest-lecture-march-14-veronica-curran-moral-authority-lenzs-theory-theatre/camera-obscura/ [4 Şubat 2025]

https://lesarmateurs-lesite.fr/presentation/ [12 Mayıs 2025]

https://lesarmateurs-lesite.fr/projets/lenfant-qui-voulait-etre-un-ours/ [13 Mayıs 2025]

https://oregonbusiness.com/4999-laika-ramps-up-oregon-animation-industry/#:$:sentence=When%20Phil%20Knight%20announced%20last%20year%20that%20he%20was%20rechristening%20his%20animation%20studio%20with%20the%20name%20Laika%20and%20trotted%20out%20plans%20for%20two%20feature-length%20movies,%20it%20was%20easy%20to%20dismiss%20the%20far-off%20distribution%20dates%20as%20pie%20in%20the%20sky.&:$:word=laika [12 Mayıs 2025]

https://tisch.nyu.edu/cinema-studies/events/fall-2018/magic-lantern.html [4 Şubat 2025]

https://tr.wikipedia.org/wiki/Enkanto:_Sihirli_D%C3%BCnya#/media/Dosya:Enkanto_afi%C5%9F.jpg [1 Haziran 2025]

https://tr.wikipedia.org/wiki/Koralin_ve_Gizli_D%C3%BCnya#/media/Dosya:Koralin_ve_Gizli_D%C3%BCnya_-_afi%C5%9F.jpg [1 Haziran 2025]

https://tr.wikipedia.org/wiki/Vitruvius_Adam%C4%B1#/media/Dosya:Da_Vinci_Vitruve_Luc_Viatour.jpg [3 Şubat 2025]

https://www.aardman.com/about/ [12 Mayıs 2025]

https://www.cartoonsaloon.ie/about-irish-animation-studio/ [13 Mayıs 2025]

https://www.cartoonsaloon.ie/the-breadwinner/ [15 Mayıs 2025]

https://www.disney.com.tr/filmler/enkanto-sihirli-d-nya [5 Mayıs 2025]

https://www.eadweardmuybridge.co.uk/) [4 Şubat 2025]

https://www.etymonline.com/word/animation [6 Nisan 2025]

https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/disney-to-shutter-ice-age-animation-studio-blue-sky-4130226/ [10 Mayıs 2025]

https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/how-illumination-entertainment-runs-24-7-la-paris-953233/ [10 Mayıs 2025]

https://www.imdb.com/title/tt0322177/mediaviewer/rm812162304/?ref_=tt_ov_i [1 Haziran 2025]

https://www.imdb.com/title/tt0892769/mediaviewer/rm2210040832/?ref_=tt_ov_i [1 Haziran 2025]

https://www.imdb.com/title/tt5715410/mediaviewer/rm1723218944/?ref_=tt_ov_i [1 Haziran 2025]

https://www.ktb.gov.tr/TR-96254/kultur.html#:~:text=K%C3%BClt%C3%BCr%2C%20bir%20toplumu%20di%C4%9Fer%20toplumlardan,olu%C5%9Fturan%20ya%C5%9Fay%C4%B1%C5%9F%20

ve%20d%C3%BC%C5%9F%C3%BCn%C3%BC%C5%9F%20tarz%C4%B1d%C4%B1r. [20 Kasım 2024]

https://www.laika.com/our-films/coraline [12 Mayıs 2025]

https://sozluk.gov.tr/ [5 Kasım 2024]

https://xilam.com/en/presentation/ [12 Mayıs 2025]

ÖZGEÇMİŞ

Yağmur Türkan Çetinkaya Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü'nden birincilikle mezun olmuştur. Lisans eğitimi bitirme projesi en iyi çalışma seçilerek Z Raporu ödülünü almıştır. Şu anda Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nde Film Tasarım yüksek lisansı yapmaktadır.

Senarist ve sanat yönetmenliğini yapmış olduğu "Fraktal: Munchies", "Fraktal: Para Adam", "Akşama Yemekte Sanat Var" ve "Ayna" isimli kısa filmler ve "Tatlı Süt Köpüğü" isimli uzun metraj filmler ile birçok adaylık ve ödül almıştır. Filmlerden "Fraktal: Muchies" BluTv isimli dijital platformda yayınlandığı süre boyunca en çok izlenen kısa film olarak listelerde yerini almıştır. "Fraktal: Para Adam" isimli film ise MUBİ isimli dijital platformda hala yayınlanmaktadır. 2024 yılında T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından ilk animasyon film projesi için yapım desteği kazanmıştır. 2022 yılında TRT Belgesel yapımı olan "Geleceğe Kalanlar" isimli belgesel dizi projesinde senarist olarak yer almıştır.

2021 yılında "Filmine Bakmak" isimli ortak kitap içerisinde Zahid Çetinkaya ile birlikte yazdığı akademik makalesi yayınlanmıştır. 2023 yılında ise "Sinemasal" isimli ortak kitap içerisinde Brecht estetiği ve Abbas Kiyarüstemi sineması üzerine yazdığı akademik makalesi yayınlanmıştır.