

## **“ÖZNEL KARŞITLIK” FORMÜLASYONU VE ANİMASYON SİNEMASINDA UYARLAMA\***

### **”SUBJECTIVE CORRELATIVE” FORMULATION AND ADAPTATION IN ANIMATION CINEMA**

**Yahya Özkan Akyürek\*\* , Çiğdem Taş Alicenap\*\*\***

#### **Öz**

Yaratıcı ve özgür yapısı ile hayali dünyaların ve soyut anlatıların görselleştirilmesinde eşsiz olanaklar sunan animasyon sineması, edebi metinlerin uyarlanmasıyla yüksek potansiyele sahiptir. Dünyada bu potansiyelden faydalanarak, seyirci ve eleştirmenlerden olumlu tepkiler alan edebi metinlerden uyarlanan pek çok animasyon film üretilmiştir ve üretilmeye devam etmektedir. Ancak mevcut hayran kitlesi ile gişe başarısını kolaylaştıran bu yöntem ile animasyon üretimine Türkiye’de yeterince ilgi gösterilmediği görülmektedir. Ayrıca bu türdeki animasyon filmlerin, dünyadaki örnekleri ile kıyaslandığında benzer başarıları yakaladıklarını söylemek güçtür.

Bu makalede, Paul Wells’in, uyarlama animasyon filmlerin eleştiri ve analizi için oluşturduğu “Öznel Karşıtlık” formülasyonu temel alınarak Studio Ghibli, Disney ve AniBera Animasyon Stüdyosu’na ait uyarlama animasyon filmler analiz edilmiştir. Böylelikle Uzakdoğu’da, Batı’da ve Türkiye’de üretilen bu filmler arasındaki farklılıklar ortaya konularak, Türkiye’de gelecekte üretilecek uyarlama animasyon filmlere fayda sağlayacak çıkarımlar elde edilmeye çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Animasyon, Sinema, Uyarlama, Öznel Karşıtlık.

#### **Abstract**

Animation cinema has a high potential for adapting literary texts by offering unique opportunities to visualize imaginary worlds and abstract narratives with its creative and independent structure. A good number of animation movies, adapted from literary texts and appreciated both by the audience and by the movie critics, have been produced all around the world by benefiting from this potential. Even though this approach provides a box-office guarantee with literary texts’ existing fans; it’s seen that this approach hasn’t received much interest in Turkey. Besides, when compared, the adapted animation movies produced in Turkey don’t appear to be as successful as the ones produced around the world.

In this article, an adapted animation movie produced by Studio Ghibli, a movie produced by Disney and a movie produced by Anibera Animation Studio are analyzed based on “subjective correlative” formulation which is created by Paul Wells for criticizing and analyzing adapted animation movies. By putting forth the differences between these movies produced in the Far East, in the West and in Turkey; it is aimed to gain inference that would provide benefits for the production of adapted animation movies in Turkey in the future.

---

*Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 08.08.2019 - Kabul tarihi: 18.05.2020*

\*Bu çalışma, Yahya Özkan Akyürek’in “Animasyonda “Öznel Karşıtlık” Kuramı Kapsamında “Kocakarı ile Tilki” Uygulama Filmi” başlıklı Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem Taş Alicenap danışmanlığındaki Yüksek Lisans Tezinden (2017) çıkmış ve üretilmiştir.

\*\*Öğr. Gör., Yahya Özkan Akyürek, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film - Animasyon Bölümü, yahya.akyurek@dpu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-1076-6240>.

\*\*\*Dr. Öğr. Üyesi, Çiğdem Taş Alicenap, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film (Animasyon) Bölümü, ctas@anadolu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0001-9893-1070>.

**Keywords:** Animation, Cinema, Adaptation, Subjective Correlative.

## 1. Giriş

Live-action<sup>1</sup> ve animasyon sinemanın hikâye anlatımı için barındırdıkları potansiyelin fark edilmişinden bu yana, hareketli görüntünün bu iki ortamı, edebi metinleri kendilerine kaynak edinmiştir. Edebi eserler, anlatı teknikleri ve öykü zenginliği ile hareketli görüntü için zengin bir miras olma özelliği taşımaktadır. Sinema yapımcıları, hâlihazırda kendini geniş kitlelere sevdirmiş edebi eserlerin, gişede sağlayacağı güvence ile uyarlama film yapımına yoğun ilgi göstermiştir. Bunun karşılığında ise uyarlama filmler de kaynak edindikleri eserlerin bilinirliğini arttırmış, dünya klasiklerinin yeni nesillere aktarılmasına katkıda bulunmuştur. İki sanat dalının kurdukları bu ve benzeri bağlar sonucunda günümüze kadar pek çok uyarlama film üretilerek seyirci ile buluşturulmuştur.

Yazılı metinlerin filme aktarılmasında iki ortamın da benzer anlatı diline sahip olması önemli bir unsurdur. Bordwell'e göre anlatı, zaman ve mekân içerisinde, neden- sonuç ilişkilerine bağlı olarak gelişen olaylar zincirine verilen ad'dır (Barut, 2007:5). Bu bağlamda, hem edebiyat anlatıları hem de film anlatıları benzer kaideler üzerine kurulu olduğu için bu iki farklı ortamın kaynaşması şaşırtıcı bir durum değildir. Yine de uyarlama sinema, kaynağına sadıqlığı noktasında eleştirilmektedir. Her ne kadar anlatı yapıları yakın olsa da, sinemanın görselleştirme sürecinin getirdiği özgürlük/sınırlılık durumu nedeniyle uyarlama filmler edebi kaynaklarından kopmak durumundadır. Christopher Orr'a göre bu süreçte önemli olan "eleştiri kaidesinde, uyarlama filmlerin, kaynaklarına sadık olup olamamaları değil, özellikle seçtikleri kaynak ile bu kaynağa yaklaşımın filmin ideolojisine hizmet edip etmediğidir" (McFarlane, 1996:10).

Sinema gibi animasyon sineması da senaryolarında edebiyat eserlerinden faydalanmaktadır. Dünyada klasik haline gelmiş metinler animasyon film üreticilerine kaynak oluşturmuş ve oluşturmaya devam etmektedir. Animasyon sineması uyarlama noktasında belirli janralara sıkışmamaktadır. Animasyon yapısı gereği özellikle, gerçeküstü anlatıların, peri masallarının, fantastik öyküler gibi hayal dünyalarının ürünlerini barındıran edebi metinlerin

---

<sup>1</sup> Live-action: Animasyon teknikleri kullanılmadan, görüntünün kamera ile duraksız biçimde kayıt edilmesiyle oluşturulan hareketli görüntü ortamı (Samancı, 2004:xi).

uyarlanmasında öne çıksa da; aynı zamanda bilinç akışı tekniklerini barındıran<sup>2</sup>, dram ve çok anlamlılıkları taşıyan metinlerin görüntüye uyarlanması için de elverişli bir ortamdır. Animasyon sinemanın en önemli özelliklerinden biri gerçek olandan yani nesneden bağımsız olmasıdır. Bu durum peri masallarındaki tasvirlerin görselleştirilmesinin yanı sıra soyut betimlemelerin de hareketli görüntüye aktarılabilmesini sağlar. Paul Wells “diğer bütün film yapma biçimlerinden üstün bir biçimde animasyon, edebiyat eserlerini yüceltir ve okuyucunun/seyircinin hayal gücünü, ilham aldığı kelimelerden daha yüksek bir tonda görüntüye dönüştürür” sözleri ile animasyonun uyarlama film üretimi noktasında barındırdığı potansiyeli net bir biçimde tanımlamıştır (Wells, 2005:308). Dolayısıyla animasyonun sunduğu sınırsız imkânlar ile edebi metinlerin zihinlerde oluşturduğu görüntüleri ekrana yansıtmakta ideal bir ortam olduğu söylenebilir. Dünyada da önde gelen stüdyolar ve yapımcılar animasyon ortamının bu özelliklerini değerlendirerek, ürettikleri animasyon filmlerde uyarlama senaryolarına sıkça yer vermektedir. Türkiye’de de ilk yıllardaki animasyon film denemelerinden bu yana konu olarak edebi metinler, halk hikâyeleri, masallar vb. sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle, Nasrettin Hoca Hikâyeleri, Dede Korkut Hikâyeleri ve Keloğlan Masalları sıklıkla kullanılan metinler olmuştur. Bu metinler bugün de TRT Çocuk gibi kanallarda yayınlanan çizgi dizi projelerinde ve az da olsa uzun metraj animasyon film üretimlerinde kullanılmaya devam etmektedir. Ancak üretilen projelerin yurtiçinde ve yurtdışında kayda değer başarılar elde ettiklerini söylemek güçtür. Bu durumu bir problem olarak ele aldığımızda; sebep olarak animasyon sinemasının Türkiye’de yeni gelişmekte olmasını ve ekonomik imkânları işaret etmek hatalı olmasa bile çözüm arayışının üretim sürecine odaklanmasının daha yapıcı bir yaklaşım olacağı söylenebilir. Bu noktada, bu çalışmada Batı’da Disney Stüdyoları, Doğu’da Stüdyo Ghibli ve Türkiye’den seçilen birer uzun metraj uyarlama animasyon filmin, Paul Wells’in animasyon film uyarlamaları için geliştirdiği “Öznel Karşıtlık Formülasyonu” yöntemi kullanılarak incelenmesi amaçlanmıştır.

Paul Wells’e göre animasyon, live-action sinemadan ayrılan film yapısı ile uyarlama sürecinde, live-action sinemanın sahip olamadığı kendine has bir kelime hazinesi sunmaktadır (Wells, 2005:308). Paul Wells, eleştirmenlerin ve teorisyenlerin edebiyat eserlerinden uyarlanan

---

<sup>2</sup> Bilinç akışı: Romanda figürlerin iç dünyalarını aracısız ve bütün karmaşasıyla aktarmak amacıyla birbirini izleyen ilintisiz cümleler şeklinde uygulayan bir tekniktir (Sazyek, RTS, 2013:76).

filmleri değerlendirirken animasyonu, hiyerarşik olarak live-action sinemanın altında konumlandırmalarının ve sinemanın sahip olduğu özelliklere sıkıştırarak değerlendirmelerinin hatalı bir yaklaşım olduğunu öne sürerek “Öznel Karşıtlık” formülasyonunu önermiştir. Bu teorisini altı madde üzerinden gerçekleştirmiştir. Wells bu maddeleri; “Plazmatik potansiyeli” olan yazılı kaynakları içselleştirmek ve yeniden yorumlamak; ciddi ve komedi içeriği olan oyun ya da romanların içindeki çatışma ve gerilimi açıkça ifade etmek; görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak; belirsizliği bir süreklilik ve açığa vurma yöntemi olarak kullanmak; ideografik mantığı uyarlamak; estetik bir çıktı olarak “kendi kendini temsil eden” bir bakış açısı yaratmak, olarak ifade etmektedir.

Bu formül, hem uyarlanan animasyon filmlerin analizinde hem de üretim sürecinde yol haritası olma potansiyeline sahiptir. Bu noktada Paul Wells’in animasyon filmlerde, edebiyat uyarlamaları için geliştirdiği altı maddeden oluşan “Öznel Karşıtlık” formülasyonu temel alınarak Walt Disney yapımı (2013) “Karlar Ülkesi” (*Frozen*), Stüdyo Ghibli yapımı (2013) “Prenses Kaguya Masalı” (*Kaguyahime No Monogatari*) ve Türkiye’den Anibera Animasyon Stüdyosu’nun yapımını üstlendiği “Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu” (2014) filmleri analiz edilmiştir. Böylelikle yabancı ekollerin uyarlama animasyon film üretimi süreçlerindeki farklılıkları, Paul Wells’in “Öznel Karşıtlık” formülasyonu kapsamında ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu çalışmanın; edebi eserlerin, masalların, halk hikâyelerinin vb. metinlerin Türkiye’de animasyon film senaryosuna uyarlanması hususunda ve uygulamaların zenginleşmesi adına fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

## **2. Edebiyattan Sinemaya Uyarlama**

Uyarlama en temel tanımıyla “birbirine uydurma, adaptasyon” anlamına gelmektedir. Edebiyat alanında ise Bir eseri çevrildiği dilin, konuşulduğu toplumun yaşayışına, inançlarına uydurma” olarak tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2016). Ahmet Bahadır Cansız’ın tanımına göre ise, “Genel anlamda uyarlama, bir sanat dalı içinde, o sanatın biçim ve içeriğiyle yaratılmış bir eseri, bir başka sanatın malzemeleriyle farklı formlara sokma” anlamına gelmektedir (Cansız, 2011:39). Kendinden önceki sanat dallarını içinde barındıran sinema ilk yıllarından itibaren uyarlama yöntemlerini kullanarak özellikle edebiyat ile yakın bir bağ kurmuştur. John M. Desmond ve Peter Hawkes, “Adaptation: Studying Film and Literature” isimli kitaplarında

sinemada uyarlamayı, edebi bir türe ait yazılı bir metnin, *filme aktarılması* olarak tanımlamaktadırlar (Desmond ve Hawkes, 2006:1).

İcadının ilk dönemlerinde kitlelere anlık eğlence veya hareketli mizansenlerin gösterimi olarak sunulan sinema, süreç içerisinde hikâye anlatımında potansiyelinin keşfi ile günümüzdeki yapısına kavuşmuştur. Sinema tarihinde ilk defa George Melies ile hikâye anlatan filmler çekilmeye başlanmıştır. Melies'in "Aya Yolculuk" (Le Voyage Dans la Lune, 1902) filmi, Jules Verne'nin yazdığı "Ay'a Seyahat" (1865) ve Herbert George Wells'in yazdığı "Aydaki İlk İnsanlar" (1902) romanlarından orijinallerine birebir bağlı kalınmadan uyarlanmıştır (Desmond ve Hawkes, 2006:11). Sonrasında David Griffith ile yaratıcı kurgunun keşfedilmesiyle hikâye anlatımında sinemanın eşsiz becerileri kullanılmaya başlanmıştır. Modern film yapımı tekniklerinin mucidi olarak nitelendirilen David Griffith, Eisenstein tarafından Charles Dickens'ın edebi dili ile kıyaslanmıştır. Eisenstein iki farklı ortamda ürünler veren sanatçıları tasarladıkları gerçekçi karakterler, oluşturdukları görsel mizansenler ve en önemlisi kullandıkları paralel anlatı teknikleri ile birbirlerine benzetmiştir. Zaten Griffith de sinema dilinde oluşturduğu teknikler için kaynak olarak edebiyat yazarı Dickens'ı işaret etmiştir (McFarlane, 1996:5). 17. yüzyıldan günümüze uzanan modern romanın, öykü anlatımına kazandırdığı teknik birikimin sinemanın anlatı yöntemlerine etki ettiği görülmektedir. Öyle ki Dickens'ın modern roman anlatıcılığına kazandırdığı olay örgüsü (serim, düğüm, çözüm), bugün sinemada da kullanılmaktadır. Hikaye anlatımında geliştirilen yöntemler ile bir illüzyon gösterisinin ötesine geçen sinema, kısa sürede popülaritesini arttırmış ve geniş kitlelere hitap etmeye başlamıştır. Sanatsal özelliklerinin yanı sıra kitlesel alanı sayesinde endüstriyel değere de sahip olan sinema anlatacak öykü arayışında başından itibaren edebi metinlere yönelerek üretim çeşitliliğini arttırmış, bu ilişki doğrultusunda anlatı dilini hızla zenginleştirmiştir.

Uyarlama sinemanın en sık karşılaştığı eleştiri ise, uyarlandığı edebi metin üzerinden gerçekleşmektedir. Okunan metin ile izlenen görüntünün aynı etkiyi bırakmaması noktasında filmin kaynağına sadık olup olmaması uyarlama sinema üzerine en çok tartışılan noktadır. Öyle ki Walter Benjamin film teknolojisinin edebiyatın aurasını yani özgünlüğünü, orijinalliğini, tekilliğini yok ettiğini bir diğer deyişle kültür mirasını sulandırdığını öne sürer. Ünlü yazar Virginia Woolf da benzer şekilde edebiyatın talihsiz bir kurban gibi sinemaya yem olduğu ifadelerini kullanmıştır

(Aragay, 2005:11). Uyarlama filmin kaynak aldığı metne olan sadıklığı üzerinden geliştirilen eleştiriler ilk yıllarından bugüne yaygınlığını korumuştur. Daha da önemlisi kaynak metne sadıklık, pek çok teorisyen ve eleştirmen tarafından uyarlama filmlerin sınıflandırılmasında çıkış noktası olarak ele alınmıştır. Bu sınıflandırmalar arasında en popüler olanlarından birisi de Geoffery Wagner'in yaklaşımıdır. Wagner uyarlama filmleri üç sınıfta inceler; filmin metne tamamen sadık kaldığı *birebir uyarlama (transposition)*, metnin barındırdığı örgü ve karakterlerde bir nebze değişikliklerin yapıldığı *yorumlama (commentary)* ve tamamen yeni bir eserin oluşturulduğu *esinlenme (analogy)* (Wagner'den akt. McFarlane, 1996:10). Dudeley Andrew'un *başka kaynaklardan ödünç alma, kesişme, dönüştürmenin aslına sadık kalması*, Michael Klein ve Gillian Parker'in önerdiği *anlatının özüne sadık kalma, anlatının özüne sadık kalarak yeniden yorumlama ve anlatıyı sadece bir hammadde olarak ele almak* gibi sınıflandırmalar da filmin değerlendirilmesinde kaynak metne sadıklığı odaklarına alırlar.

Tabi ki uyarlama filmlerin kaynak metne gösterdikleri sadakat seviyesi, analiz edilmelerinde kullanılan tek çıkış noktası değildir. Sarah Cardwell teorisyenlerin uyarlamaya yaklaşımlarını "ortam odaklı yaklaşım, görelilik yaklaşımı ve çoğulcu yaklaşım" olmak üzere üç başlıkta inceler (Cardwell'den akt. Balodis, 2012:24). Cardwell'in öne sürdüğü bu üç paradigma özetle aşağıdaki gibidir;

- Ortam Odaklı Yaklaşım (Medium Specific): Uyarlama esnasında, kaynak metin yapısal olarak yadsınamaz bir değişime uğramaktadır. Dolayısıyla film ve uyarlandığı edebiyat eseri artık bambaşka birer eser konumundadır. Film ve edebi eser kıyaslanamayacakları iki farklı düzlemde konumlanmaktadır.

- Görelilik Yaklaşımı (Comperative): Kaynak alınan edebi metin ile uyarlanan film arasındaki bağ, filmin kaynağına sadıklık seviyesi üzerinden değerlendirilir.

- Çoğulcul Yaklaşım (Pluralist): Edebiyat eseri ve bu eserden uyarlanan film arasındaki analiz, iki yapıtın içsel dinamikleri ve sosyo-kültürel konumlanmaları üzerinden, edebi söylem ile değil kültürel araştırma yöntemi ile değerlendirilir.

İcadından bu yana edebiyatı teknik ve hikâye noktasında kendine kaynak edinen sinema günümüzde de kitlelere edebi metinlerden uyarlama eserler sunmaya devam etmektedir. Bu

noktada sinemanın edebiyat ile olan bağı üzerine teorisyenler tarafından farklı yaklaşımlar oluşturulmaya devam edileceği öngörülebilmektedir.

### **3. Animasyon Sinemada Uyarlama**

Sinemanın ve animasyonun keşfinden itibaren gelişim süreçleri de paralellik göstermiştir. Ancak iki medyum arasında oluşan ilişki eleştirmenler tarafından hiyerarşik bir noktadan ele alınarak animasyon, sinemanın içinde bir janr konumunda değerlendirilmiştir. Bu noktada edebi metinlerin uyarlamaları üzerine geliştirilen eleştiriler de hiyerarşik bir yapıda oluşturulmuştur. Michael Klein'a göre sinema diğer sanat dallarını içinde barındıran ve sentezleyen bir sanat formudur (Klein ve Parker'dan akt. Wells, 2005:289). Oysa gerek teknik gerekse yapı itibari ile animasyon, sinemadan farklılaşmaktadır. Bu noktada Paul Wells, animasyonun bir film formu olarak kabul edilse bile sinemaya nazaran edebi metnin filme uyarlanmasında daha özgün, doğru ve özgürleştirici güce sahip olduğunu ve edebiyat uyarlamalarının ideal formuna animasyon ile kavuşturulabileceğini öne sürmüştür (Wells, 2005:289).

George Melies'in "Ay'a Yolculuk" filmi edebiyattan uyarlanan ilk film olmasının yanı sıra animasyon öğeleri barındıran ilk örneklerden biri olma özelliğini de taşımaktadır. "Ay'a Yolculuk", sinema, animasyon ve uyarlama başlıklarının tarihsel sürecinin başında yer almakta ve bir anlamda bu üç konunun da tanımlanma sürecine katkıda bulunmaktadır. Her yönü ile tarihte önemli bir yer tutan film için söyleyebileceğimiz en kesin yargılardan birisi ise, insanlaştırılmış Ay'ın gözüne roketin saplandığı sahnenin akıllara kazınmış en önemli sahnelerden birisi olmasıdır. Bu sahnenin duraklı animasyon tekniği uygulanarak oluşturulması animasyonun görselleştirmede sahip olduğu potansiyelin en önemli işaretidir. Devam eden dönemlerde sinemada "Ay'a Yolculuk"taki bu sahne gibi doğaüstü anlatıların barındığı sahnelerde yine animasyon tekniklerine başvurulmuştur. Bu tip sahnelerin üretiminde sinema tarihinde belki de en önemli isimlerden birisi de Ray Harryhausen'dir. Harryhausen, "Sinbad'ın 7. Yolculuğu" ("The 7th Voyage of Sinbad", 1958), "Gulliver'in 3 Dünyası" ("The 3 Worlds of Gulliver", 1960), "Jason ve Argonatlar" ("Jason and the Argonauts", 1963), "Titanların Savaşı" ("Clash of the Titans", 1981) gibi uyarlama filmlerdeki doğaüstü varlıkların yer aldığı sahnelere stop-motion tekniğini kullanarak hayat vermiştir (Görsel 1).





**Görsel 1.** “Sinbad’ın 7. Yolculuğu” filminden stop-motion tekniği ile oluşturulan sahneden bir kare (1:23:45).

Dijital animasyon tekniklerinin gelişmesi ile birlikte live-action sinemada doğaüstü, fantastik ve futuristik sahnelerin oluşturulmasında bilgisayar destekli animasyon teknikleri kullanılmaya başlanmıştır. Gişede büyük başarılar yakalamış olan “Yüzüklerin Efendisi” (2001) ve “Harry Potter” (2001) gibi uyarlama yapımların pek çoğunda da bu teknikler sıklıkla kullanılmıştır. Öyle ki, bu tip sahnelerin yoğunluğu sinema ve animasyon sinemanın hiyerarşik konumlanışlarını belirsizleştirmeye başlamıştır. Görüldüğü üzere animasyon teknikleri, sinemada gerçeküstü sahnelerin oluşturulmasında etkili bir medyumdur. Bu noktadan yola çıkarak animasyon sinemanın, ancak hayal gücü ile sınırlanan ortamı ile edebi metinlerin seyirciye görsel bir dil ile aktarılmasında sinemaya nazaran çok daha etkili bir anlatım aracı olduğu görülmektedir. Halk hikâyeleri, peri masalları, mitler, fantastik hikâyeler, bilim kurgu gibi gerçeküstülük ve soyutlamalar taşıyan edebi metinlerin uyarlanmasında, animasyondan daha ideal bir ortam bulunamayacağı söylenebilir. Nitekim animasyon filmlerin yoğunlukla beslendiği kaynakları bu tür metinler oluşturmaktadır. Karakterleri ve nesnelere hem biçimsel hem de anlamsal değişimlere/dönüşümlere uğratabilmesi bir diğer deyişle “metamorfoz” potansiyeli, gerçeküstülük ve soyutlamalar barındıran edebiyat türlerini, etkili bir biçimde yansıtabilmesini sağlar. Marina Warner’ın bu konuda kullandığı şu sözler animasyonun bu noktadaki olanaklarını ifade etmektedir;

Kesilen eller bulunup tekrar bağlanabilir, boğazları kesilerek ölen bebekler tekrar hayata döndürülebilir, paslı bir lamba çok güçlü bir tılsım dönüşebilir, mütevazı bir havan ve tokmağı büyücü Baba Yaga’nın kanatlı aracı haline gelebilir, dilenci, güçlü bir sihirbaza veya pasaklı pis bir eşek, altın saçlı bir prenses haline gelebilir. Peri masallarını tanımlayan; periler, ahlaki etkenler,

hayali geçmiş, anlatının anonimliği veya mutlu sonlardan daha çok “metamorfoz”dur (Warner’dan akt. Wells, 2005:291).

Peri masalları ve halk hikâyeleri günümüze ayak uydurmak ve bugünün izleyicisini yakalamak için de güncellenmektedir. Günümüzde üretilen animasyon filmlere bakıldığında pek çok filmin eski masalların ve halk hikâyelerinin yeniden yorumlanmasıyla farklı anlatılara dönüştüğü görülmektedir. “Define Adası”ndan uyarlanan “Treasure Planet” (2002), “Binbir Gece Masalları”ndan uyarlanan “Sinbad” (2003), “Çizmeli Kedi”den uyarlanan “Puss in Boots” (2011), “Rapunzel”den uyarlanan “Tangled” (2011) ve içinde pek çok peri masalından parçalar bulunduran “Shrek” (2001) gibi pek çok yapım yeni nesillere bu mirasları güncel bir dil ile aktarmaktadırlar.

Uyarlama film üretiminde animasyonu peri masalları gibi doğaüstü yapımlara sınırlamak mümkün değildir. Aleksandr Petrov’un akademi ödüllü filmi “Yaşlı Adam ve Deniz” (Old Man And The Sea, 1999), Piotr Dumala’nın, Fyodor Dostoyevski’nin ünlü romanından uyarladığı aynı ismi taşıyan kısa metraj animasyon filmi “Suç ve Ceza” (2000), Suzie Hanna ve Hayley Winter’in Andrew Motion’un “The Lines” isimli şiirlerini uyarladıkları “The Lines” (2001) gibi yapımlarda, bilinç akışı yöntemi kullanılan, mekânsal ve zamansal belirsizliklerin yer aldığı anlar ve metinlerin sahip oldukları psikolojik yapılanmalar, görüntüye belki de herhangi bir ortamda mümkün olmayacak bir başarı ile yansıtılmıştır. Örneğin Ernest Hemmingway’in aynı isimli romanından uyarlanan “Yaşlı Adam ve Deniz”, romanın kendisine sadık kalmıştır. Ancak gerek görüntü tekniği gerekse oluşturulan dönüşümler ile öznel bir anlatıya kavuşturulmuştur. Film, Petrov’un diğer filmlerinde olduğu gibi “Romantik Gerçekçilik” tarzında uygulanmıştır. İnsanlar, hayvanlar ve peyzajlar gerçekçi bir biçimde boyanmış ve canlandırılmıştır. Ayrıca Petrov’un karakterin iç düşüncelerini ve hayallerini yansıtmaya girişiminde bulunduğu bölümler de vardır. Karakterin içsel diyalogları esnasında bir balık kılıçının yıldız parıltısına dönüşümü ve sonrasında balıkçının avlamakta olduğu kılıç balığı ile denizde ve gökyüzünde beraber yüzdükleri anlar resmedilir. Bu dönüşümler ve anlatım biçimi hem Ernest Hemmingway’in okuyucusunda oluşturduğuna benzer bir his oluşturmakta hem de yönetmenin/animatörün öznel yaklaşımlarını görsel unsur ile yansıtmaktadır.

Dünyanın önde gelen animasyon şirketleri de uzun metraj film üretiminde yönelindiklerinde sinemaya ayak uydurarak edebiyat eserlerine yönelmişlerdir. Walt Disney Stüdyoları'nın ilk uzun metraj uyarlama animasyon filmi, 1937 yılında Grimm Kardeşler'in "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" (Snow White and The Seven Dwarfs) isimli hikâyeleridir. "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler", o döneme kadar çekilmiş en başarılı sinema filmi olma başarısını yakalamıştır. Bu filmde sonra sinema ve televizyon için pek çok uyarlama animasyonlar üretilmiş, üretilen bu filmlerin tamamı uyarlama olmasa bile metinlerarasılık kullanılarak edebiyat eserlerine göndermelerde bulunulmuştur. Deborah Cartmell'e göre Disney öyküyü oluşturduğu etkileyici görsellik ile çalıp, onu sahiplenir ve filmlerini birer uyarlamadan öteye geçirerek öykünün kendisi haline getirir (Cartmell, 2007:171). Pek çok izleyici için, "Pamuk Prenses", "Küçük Deniz Kızı" ("The Little Mermaid", 1989) ve "Karmakarışık" ("Tangled", 2010) gibi filmler kaynak edindikleri edebiyat eserlerinin yerine geçmiştir. Bunda Disney'in izleyiciyi, filmin kaynak aldığı metinden daha iyi olduğu fikrine ikna etmiş olması yatar. Bu noktada Disney, metinlerdeki belirsizlikleri filmlerde çözümleyip basite indirgeyerek yeni nesillerin hayal güçlerini ellerinden almakla suçlanır. Kültürel mirası aktarmak yerine onu dönüştürüp sahiplenmesi eleştirmenler tarafından hırsız olarak nitelendirilmesine sebep olmuştur. Richard Sgickel, Disney'i şu sözler ile eleştirir:

...bir şeyi kendisine ait kılabilir, ancak bunu metnin biricikliğini, hatta ruhunu çalarak gerçekleştirir. Öykünün ruhunu korumak yerine şarkılar, şakalar ve korku öğeleri yerleştirerek dokunduğu ögeyi hafifletir. Öyküye hizmet etmek yerine onu fetheder. Her Amerikalı'da gözlemlenen, bir maceraya iyi niyetle başlanmasına rağmen, sadece bilmişlik taslama ve yabancı geleneklere ne saygı ne de sempati gösterememe özelliklerine sahiptir (Schikel'den akt. Cartmell, 2007:169).

Tüm eleştirilere rağmen Disney'in uyarlamalarının izleyici üzerinde oluşturduğu etki, animasyonun edebiyat eserlerinin uyarlanmasında etkili bir ortam olduğunun kanıtı da olabilir. Görsel tarzı ve konu seçimi anlamında belli klişelerin tekrarı ile başarılı olan formülasyonları filmlerine yansıtarak gişe başarılarını korumayı hedefleyen Disney, uyarlama aşamasında da bu yöntemleri göz önünde bulundurarak kaynak metinde değişiklikler yapmaktadır. Disney'in görsel tarzını tanımlamak için Steven Watts "duygusal modernizm" kavramını kullanmıştır. Disney filmlerinde bu kavramı tanımlayan başlıca maddeler şunlardır:

- Gerçek ve gerçeküstünü bir araya getirir.
- Mecazlar Viktoryen döneme göre tekrar biçimlendirilir, duygusallık ve şirinlik katılır.
- Resimler ve tecrübeler parçalanmış olsa bile, iç mantık her zaman korunur.
- Hareketsiz dünya, canlı hale getirilir.
- Yüksek kültür öğeleri görsel olarak hicvedilir (Watts'dan akt. Cartmell, 2007:170).

Disney'in filmlerinde kullandığı konu ve temalar ise Janet Wasko tarafından şu şekilde maddelenir; "bireysellik ve iyimserlik, kaçış, fantezi, büyü, hayalperestlik, nasumluluk, romantizm ve mutluluk, iyinin kötülüğe karşı galip gelişi" (Wasko'dan akt. Cartmell, 2007:170). Disney filmlerinin genel yapı ve özelliklerini tanımlayan bu maddeler, Disney'in uyarlama olarak ürettiği filmler için de geçerlidir. Disney'in filmlerinde, özellikle kaynağa sadıklık, animasyon tasarımı ve tema başlıklarını incelediğimizde, öykülerin işleniş biçimleri birbirlerine oldukça benzemektedir.

Dünyanın önde gelen Japon animasyon şirketlerinden Stüdyo Ghibli kendine has hikâye anlatım yöntemleri ve görsel tarzı ile ayrılarak, animasyon tarihinde önemli bir yer edinmiştir. Studio Ghibli, Japon kültürü ve mirasından, günümüze ulaşan mitleri ve oyunları filmlerine uyarlamış veya metinlerarasılık kullanarak yer vermiştir. Günümüze kadar yirminin üzerinde uzun metraj film üretmiş olan Ghibli, filmlerinde edebi eserleri de sıklıkla konu edinmiştir. Stüdyo Ghibli yüksek gişe hasılatı yapan ve dünyaca tanınıp sevilen filmlerinde yerli ve yabancı edebiyat eserlerini kaynak olarak kullanmıştır. Bunlar aşağıda yer verilen tablodaki gibidir;

**Tablo 1.** Studio Ghibli'nin Uyarlama Filmleri.

Yıl	Film	Yönetmen	Uyarlandığı Kaynak	Yazar
1988	Ateşböceklerinin Mezarı	Isao Takahata	Ateşböceklerinin Mezarı	Akiyuki Nosaka
1989	Küçük Cadı Kiki	Hayao Miyazaki	Kiki's Delivery Service	Eiko Kadono
2004	Yürüyen Şato	Hayao Miyazaki	Howl's Moving Castle	Diana Wynne Jones
2006	Yerdeniz Öyküleri	Gorō Miyazaki	Yerdeniz Büyücüsü	Ursula K. LeGuin
2008	Aşırıcalar	Hiromasa Yonebayashi	The Borrowers	Mary Norton
2014	Marnie Oradayken	Hiromasa Yonebayashi	When Marnie Was There	Joan G. Robinson

Studio Ghibli, Disney gibi kendine has görsel ve anlatı tarzına sahiptir. Ancak Disney'den farklı olarak uyarladığı öyküyü sahiplenmek yerine kaynak aldığı metne saygı duyar ve öyküye

kendi değerlerini katarak uygulamaya dökmeye çalışır. Bu noktada animasyon sinemasının iki büyük yapımcısı Disney ve Ghibli kültürel miraslarının getirdiği farklılıkları ortaya koymaktadır. Ancak her iki stüdyonun da edebiyat eserlerinden animasyon sinemaya uyarlama filmlerde gösterdiği başarı, kaynak metne gösterdikleri yaklaşımın önemini belirsizleştirmektedir.

#### 4. Paul Wells'in "Öznel Karşıtlık" Formülasyonu

Paul Wells uyarlama noktasında animasyon sinemayı oluşturmada veya değerlendirmekte kuramsal bir kriter olmayışını da eksiklik olarak nitelemiş, temellerini yine edebi kaynaklara dayandırdığı 6 maddeden oluşan bir formülasyon öne sürmüştür. Bu maddeler sırasıyla aşağıdaki gibi sıralanır;

- "Plazmatik potansiyeli" olan yazılı kaynakları içselleştirmek ve yeniden yorumlanması:

Bu yöntem yapımcı ve teorisyen Sergei Eisenstein'in animasyon üzerine yaptığı ufuk açıcı tanıma dayanmaktadır. Bu tanıma göre plazmatik potansiyel; "ilk ve son olarak belirlenen formların reddedilmesi, katılmış yapıardan özgürlüğe kavuşulması, dinamik olarak her türlü forma dönüşebilme yeteneği" anlamına gelir (Wells, 2007:203).

Animasyon sinemayı tür olarak tanımlayan özelliklerinden biri de, formların tanımlı bir durağanlıktan bağımsız olmaları ve akışkanlık özellikleri yüklenebilmeleri ve/veya biçimsel dönüşümler ile tekrar ele alınabilmeleridir. Tabi ki bu durum sadece katı formlar ile sınırlı değildir aynı zamanda akışkanlar, uçucu madde ve bunların reaksiyonları için de geçerlidir. Kullanılan tekniğin sınırları (çizgi, hamur, sayısal değişkenler, vb.) içinde tekrar yorumlanabilir ve biçimlendirilebilirler. Plazmatik potansiyelin ana fikri maddelerin dönüşümünde yatsa da formların katı sınırlılıklardan bağımsız olması tanımı, Frank Thomas ve Ollie Johnston'ın "Disney Animation: Illusion of Life" (1981) yer alan 12 temel animasyon prensibinden<sup>3</sup> "esneme ve büzülme" ve "abartma" prensipleri ile örtüşmektedir.

Karakter animasyonunun temel prensiplerinde de yer tutan plazmatik potansiyelin değerlendirilmesi, teknik kalitenin seviyesinin belirlenmesinde rol oynamaktadır. Bu noktada kaynak alınan metinlerin barındırdığı esnek yapılar ve dönüşümlerin yönetmen/animatör

---

<sup>3</sup> "Animasyonun 12 Temel Prensibi" iki Disney animatörü olan Frank Thomas ve Ollie Johnston'ın "Disney Animation: Illusion of Life" (1981) isimli kitaplarında tanımlanmıştır. Bu prensiplerin animasyon üretiminde standart haline geldiği söylenebilir.

tarafından içselleştirilerek görüntüye aktarılması gerek sanatsal gerek teknik anlamda önem arz etmektedir.

- Ciddi ve komedi içeriği olan oyun ya da romanların içindeki çatışma ve gerilimi açıkça ifade edilmesi:

Arthur Koestler'in "sıradanlık (bathos)"tan "duygulandırma yeteneği (pathos)"ne geçişi anlatan kavramı, bir ifadenin "üslubunun bir konuyu ciddi ya da eğlenceli ya da her ikisini birden anlatacak şekilde yeniden yorumlanması"dır. Burada sözcüklerin, genellikle eş zamanlı olarak, doğrudan anlamları ile soyut olan arasındaki gerilimi ele alınır (Wells, 2007:203).

Arthur Koestler'e göre yaratma eylemi ve komik unsuru zihinin farklı düşünme katmanlarının kesiştiği anlarda ortaya çıkmaktadır. Ayrıca yaratım eyleminin özünü "durumu veya fikri, içlerinde tutarlı ancak sıradan bir uyumsuzluğa sahip iki ayrı kaynak çerçevesinde algılamak" olarak tanımlar (Koestler, 1964:35). Gerek yaratıcı eylem, gerekse komik unsurunda olduğu gibi çok katmanlı düşünce yapısının analiz edilerek, animasyon ortamında uygun kesişmelerin yansıtılması, uyarılmanın yapısında önemli bir rol oynar. Bir diğer deyiş ile metnin barındırdığı gibi, yaratıcı ve komik unsurlar animasyon filmde de yer bulmalıdır.

- Görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak:

Burada E.M. Forster'ın "Micky ve Minnie" isimli eleştirisi ile Virginia Woolf'un Dostoyevski eleştirileri kullanılarak oluşturulan bu formülasyonda bilinç akışı yöntemi tanımı olduğu gibi temel alınmıştır. Özetlenecek olursa animasyon özellikle hayali durumların, düşünce süreçlerinin, hatıraların, fantezilerin ve duygusal yaşantının resmedilmesi için biçilmiş kaftandır (Wells, 2007:203).

Edebi kaynaktan uyarılan karakterlerin zihinsel yapıları, uyarlayan animatör için önemli bir konu haline gelmektedir. Aynı zamanda bir oyuncu olarak ele alabileceğimiz animatör, karakterlerin iç dünyalarına da hakim olmak durumundadır. Karakterlerin iç dünyalarına ait aktarımlar oluşturulurken de sahneye taşınan içsel yapının, renk ve kullanılan görsel tarz ile vurgulanması gerekmektedir. Bu aktarımların yapılması sürecinde içsel metinlerin, kaynakta barınmasa bile okunabilmesi önem arz eder. Bunun yanı sıra metnin barındırdığı hayal dünyası ve bilinç akışı gibi soyut yapıların görselleştirilmesi için de animatörün yazar ile yine metin aracılığıyla kuracağı bağ, belirsizliklerin oluşturduğu çoğul anlamların yansıtılmasını sağlar.

- Belirsizliği bir süreklilik ve açığa vurma yöntemi olarak kullanmak:

Bu maddede William Empson'un dil olarak İngilizce hakkında söyledikleri temel alınmaktadır. Empson, İngilizcenin derin belirsizlikler içerdiğini ileri sürmüştür ve bunu şu sözlerle dile getirmiştir: "İngilizcede edatlar... Pek çok fiil ile pek çok kombinasyonda kullanılmasına rağmen, yapısal anlamın farklı düzlemlerde sahip olduğu kadar anlam çeşitliliğine sahip değildir." Animasyon, bu noktada da belirsizliğin ve metinde yer alan potansiyel anlamların zenginleştirilmesi için duygu tezatlıklarının kullanılması açısından en uygun araçtır. Çünkü söz konusu olasılıkları görsellerle yoğunlaştırabileceği gibi minimize de edebilir (Wells, 2007:203).

"Belirsizliğin Yedi Çeşidi" adlı kitapta William Empson "İnsanlar bu şair yaştın ilerledikçe sana daha çok şey ifade edecek diyerek; daha çok bilgi edindikçe ve bunları özümstedikçe, dilin inceliklerini anlamakta tecrübelendikçe, şiiri okurken belki de daha fazla evinde hissedeceksin veya daha fazla hayal edebilecek veya daha fazla tecrübe çıkartabileceksin demek isterler" sözlerini dile getirir (Empson, 1949:3). Bu noktada dillerin gelişiminin, insanın bireysel ve toplumsal gelişimi ile paralellik gösterdiği varsayılabilir. Tecrübe ve bilgiyle bağmlanan olay ve tanımlar farklı düzlemlerde çağrışımlar ve anlamlar oluşturabilmektedir. Paul Wells, animasyonun formları farklılaştırarak yeniden tanımlayabilme özelliğinin edebi metnin Empson'un dile getirdiği haliyle oluşturduğu belirsizlikleri veya bir başka deyişle taşıdığı çok anlamlılıkları aktarmakta önemli birer estetik potansiyel sunduğunu öne sürmektedir. Bu noktada uyarlanan metnin sunduğu anlam zenginliğinin animasyon filmde de kendi estetiği içinde yer bulması gerekmektedir.

- İdeografik mantığı uyarlamak:

Bazı animasyonlarda yazı doğrudan hareketlendirilse de, Apollinaire'in görüşü için ruhunda konumlanır "Psikolojik bakımdan, edebiyatın aksi bir biçimde, yansıtılan görüntüde kullanılan yazının biçimsiz kurgulanması önem taşımaz, parçalar halindeki kelimelerin aralarındaki bağ dilbilgisi ile değil ideografik mantık içindedir. Nihayetinde tutarsız bir yerleştirme biçimi değildir, aksine mekânsal bir eğilim barındırır.". Kritik bir biçimde, hareketlendirilen yazı, sıklıkla içinde animasyonun dünyasını yansıtan bir mantık oluşturur ve edebi yazıdan uyarlanan mekânsal bir eğilime sahiptir. Dolayısıyla doğal bir biçimde kendi kendini yansıtan bir üst kurmacadır. Animasyon oluşturulurken önemli olan birincil kriter görsel (ideogram), ve bunun için de edebi kaynağın metinsel detaylarının özünün yakalanmasıdır (Wells, 2007:203).

Paul Wells, üzerine araştırma yapılmasının gerekliliğini vurguladığı bu maddede, film içinde kullanılan metin ve grafiksel öğelerin filmin geri kalan yapısı ile uyumlu olması ve soyut yapısının bu öğeler içinde de barındırılması gerektiğini öne sürer.

- Estetik bir çıktı olarak “kendi kendini temsil eden” bir bakış açısı yaratmak:

Animasyonun “kendi kendini yansıması”, esasında Donald Crafton’ın “kendi kendini temsil eden” kavramıyla ilintilidir. Burada animasyoncu animasyon filmi ile kendi kendini temsil eder. T.S. Elliot’un “nesnel karşıtlık” kavramını kendi sözleri ile şu şekilde açıklayabiliriz: “İfadenin sanatsal bir forma dönüşmesi için “nesnel bir karşılığa” ihtiyaç duyulur. Başka bir deyişle bir dizi nesne, bir durum, bir olaylar serisi birtakım duyguları temsil eder ve duyuşsal tecrübeleri tetikleyen dışsal gerçeklikler resme eklendiğinde insanların duyguları hemen uyanır.”. Animasyoncunun uyarlama sürecindeki varlığı, duygulara “karşılık gelen” malzemeleri ve yazılı kaynakları etkin bir şekilde “öznelleştirmek”dir. Animasyoncu “metamorfozun” en açık ve güncel temsilcisidir (Wells, 2007:204).

Paul Wells, T.S. Elliot’un edebi metinler için öne sürdüğü “nesnel karşıtlık” kavramının animasyon sinemasında karşılığının kendini temsil etme, yani “öznel karşıtlık” olarak niteler. Formülasyonun bu maddesine göre, animatörlerin metni filme uyarlama noktasında, metni içselleştirmesi ve doğru yorumlaması önemlidir. Yine de bu çıkarım ve yorumlar animatörün subjektif yaklaşımları ile biçimlenir. Bu noktada animasyon dış etkenlerin değil bire bir animatörün bireysel yorum ve katkıları ile biçimlenebilecektir.

Bu çalışmada Paul Wells’in animasyon filmlerde, edebiyat uyarlamaları için geliştirdiği “Öznel Karşıtlık” formülasyonu temel alınarak Walt Disney yapımı “Karlar Ülkesi”, Stüdyo Ghibli yapımı “Prenses Kaguya Masalı” ve Türkiye’den Anibera Animasyon Stüdyosu’nun yapımını üstlendiği “Evlilya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu” filmleri bu altı madde üzerinden analiz edilmiştir. Paul Wells’in animasyon filmlerde edebiyat uyarlamaları için geliştirdiği altı maddelik “Öznel Karşıtlık” yaklaşımına göre, animasyon filmlerde uyarlamanın nasıl formüle edildiği ortaya konulmaya çalışılmıştır.

## 5. Paul Wells’in “Öznel Karşıtlık” Formülasyonu ile Animasyon Film Analizleri

### 5.1. Karlar Ülkesi

Film Hans Christian Andersen’in “Karlar Kraliçesi” (1844) isimli çocuk masalından uyarlanmıştır. Masal Kay ve Gerda adında birbirlerini kardeş gibi seven iki çok yakın arkadaşın başından geçen olayları konu alır. Kay’ın Karlar Kraliçesi tarafından kaçırılması üzerine, Gerda’nın tek başına Kay’ı kurtarmak için gösterdiği çaba ve bunun sonucunda karlar kraliçesi tarafından dondurulan Kay’ın Gerda’nın gözyaşları ile kurutulup mutlu sona ulaşılmasını konu alan hikâyede, arkadaşlık, sevgi ve azim gibi unsurlar işlenmiştir.



Disney'in masalı ele alışı ise verilen ahlak mesajları ve öyküdeki bazı benzerlikler dışında oldukça farklıdır. Bu noktada filmin esinlenme türünde bir uyarlama olduğu söylenebilir. Filmde genel olarak, özel güçlere sahip Elsa ve küçük kardeşi Anna'nın macerası anlatılır. Ailelerini kaybetmeleri üzerine Elsa'nın taç giyme töreninde gizlemeye çalıştığı güçleri açığa çıkar. Bunun üzerine Elsa diğerlerini kendisinden korumak için uzaklara kaçar. Kardeşi Anna da onu geri getirmek için peşine düşer ama bunu yaparken tehlikeli bir maceraya atılmış olur. Sonunda masala benzer bir biçimde mutlu sona erilir, Elsa donan kardeşi Anna'yı sevgisi ile kurtarır.

Karakterler ve olaylar "Karlar Kraliçesi" masalından neredeyse tamamen farklı olmasına karşın, masalda olduğu gibi filmde de sevgi, arkadaşlık ve azim temaları kuvvetli bir biçimde işlenmiştir. Ayrıca Disney'in filmlerinin taşıdığı temalar ve özellikler de kullanılmıştır. Yakın zamana kadar Disney Stüdyoları'nın başyapımcısı olan John Lasseter filmin uyarlanması hakkında şu sözleri sarf etmiştir:

Hikâye, senaryolaştırmada oldukça zordu. Orijinal peri masalı, iki genç çocuğun oldukça parçalanmış bir macerasıydı. Ama Chris ve hikâye takımı filmin kahramanını, Karlar Kraliçesi'nin kardeşi Anna'yı yapmaya karar verdiklerinde atılım gerçekleştirmiş oldular. Chris sonrasında "Wreck-It-Ralph" in de yazarlarından olan Jennifer Lee ve beraberinde şarkı yazarları Bobby ve Kristen Lopez'i bir araya getirdi. Bobby ve Kristen'in dâhiyane şarkıları filmin modern ama içten tonunu belirlememizde yardımcı oldu. Ve Chris'e yardımcı yönetmen olarak katılmayı kabul eden Jenn bu büyü ve gizemli troller ile dolu dünyayı ve karakterlerini harika biçimde ele aldı. Hep beraber, öyküyü "Frozen"a, Disney'in daha öncesinde yaptığı peri masallarından çok farklı, iki kız kardeşin öyküsüne evrimleştirdiler (Lassater, 2013:6).

Uyarlama noktasında orjinal metinden esinlenen fakat neredeyse tamamen farklılaşan filmin "Öznel Karşıtlık" formülasyonu üzerinden madde madde analizi aşağıdaki gibidir:

- "Plazmatik potansiyeli" olan yazılı kaynakları içselleştirmek ve yeniden yorumlamak: Film kaynak metine sadıklık üzerinden değerlendirildiğinde, "esinlenme" sınıfında yer almaktadır. Bu yüzden "Öznel Karşıtlık" formülasyonunu metin üzerinden kıyaslayarak değerlendirmek mümkün olmasa da, formülasyonun öngördüğü özellikleri taşıdığını söyleyebiliriz. Önceden de belirtildiği üzere animasyon tekniklerinin gelişimine büyük katkıda bulunmuş olan Disney, animasyon ortamının sunduğu olanakları değerlendirerek, plazmatik potansiyele sahip bir senaryo oluşturmuştur. Özellikle, Elsa'nın özel güçlerini kullanarak suya ve buza şekil verdiği sahnelerde (Görsel 2), üç boyutlu animasyon tekniğinin kullanılmasıyla etkileyici dönüşümler

yakalanmıştır. Bunun yanı sıra sihir ile canlandırılmış bir kardan adam olan Olaf'ın, sürekli biçim değiştiren ve sabit kalmayan yapısı da plazmatik potansiyelin kullanılmasına örnek teşkil etmektedir. Animasyonun hareketlendirmede kullandığı 12 temel prensibi belirleyen Disney ekolü, “esneme ve ezilme” ve “abartma” prensiplerini de animasyonlarına yansıtarak formların katı yapısını esnetmiştir. Böylece gerek hareket dinamikleri gerekse duygu anları animatörün yorumuyla görüntüye kuvvetli bir biçimde yansıtılmıştır.



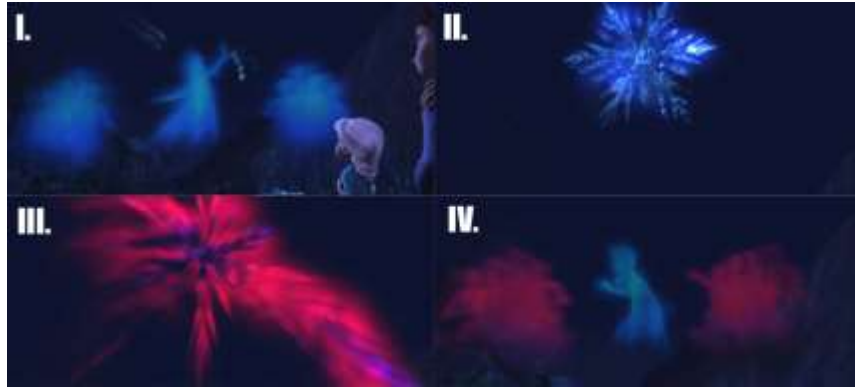
**Görsel 2.** “Karlar Ülkesi” filminde Elsa karakterinin buzu dönüştürdüğü bir sahne (00:32:19).

• Ciddi ve komedi içeriği olan oyun ya da romanların içindeki çatışma ve gerilimi açıkça ifade etmek: Filmin komik ve yaratıcı unsuru yoğunlukla Olaf karakterine yüklenmiştir. Elsa ve Anna'nın çocukluk anılarında cansız bir şekilde yer alan Olaf, Elsa'nın büyüsü ile can bulmuş ve bir anlamda ayrı düşen iki kardeş arasındaki bağ haline gelmiştir. Varlığının doğasından bir haber, yaza ve sıcağa özlem duyması ile şaşkın bir karakter olarak tanımlanan Olaf, film boyunca yaptığı sakarlık ve şapşallıklar ile komik durumunu oluşturmuştur (Görsel 3). Olaf'ın yanı sıra diğer yan karakterlerle de beklenmedik mizansenler oluşturularak komik unsuru filmin belirli anlarına yerleştirilmiştir.



**Görsel 3.** “Karlara Kraliçesi” (2013) filminde Anna'nın Olaf'ın havuç burnunu taktığı anda yakalanan komik unsur (00:46:26).

• Görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak: Olaf karakterinin yazın gelmesini dilediği, müzikal bir biçimde oluşturulan hayal sekansı, içsellik/dışsallık sürecinin yaratılması noktasında başarılı bir örnek teşkil etmektedir. Filmin genel görüntü yapısının ve tekniğinin kullanılması ile oluşturulan bu sahneden daha etkileyici olan bir diğer örnek ise trollerin Elsa üzerindeki laneti açıkladıkları stilize sahnede gerçekleşmiştir. Zahiri silüetlerin dönüşümlere maruz bırakılarak huzur ve korkunun Elsa'nın güçlerini ne şekilde etkilediği soyut ve stilize bir biçimde görselleştirilmiştir (Görsel 4).



**Görsel 4.** “Karlara Ülkesi” filminden hayal anı sekansı (00:07:38).

• Belirsizliği bir süreklilik ve açığa vurma yöntemi olarak kullanmak: Filmde belirsizlik yani çok anlamlılık Elsa'nın sihirli güçleri yani kar ile kurduğu ilişkide yatmaktadır. Kendi sarayından kaçarak dağlara sığınan Elsa, bir lanet olarak gördüğü güçlerini ve yalnızlığını kabul ederek tek başına yeni bir saray kurmaya başlar. Bu sahnelerde buz ve kar ile kurulan görsel etkiler ve Elsa'nın oluşturduğu göz kamaştırıcı mimari yapılarla, öncesinde korku ve yalnızlığı temsil eden soğuk, iç huzur ve dinginliğin de sembolü haline gelir (Görsel 5). Benzer biçimde filmin düğüm/çözüm sürecinde buz önce kasvet, yalnızlık, bölünmüşlük gibi kavramların çağrıştırılmasında kullanılırken, Elsa ve Anna'nın birbirleri ile bağlarını tekrar kurmaları ile uyum ve birlik kavramlarını temsil eder hale gelir. Böylelikle bir anlamda filmi tanımlayan buz ve kara filmin duygusal ve kavramsal katmanları çoğul olarak yüklenerek, filmin anlamsal derinliği görüntüye de aktarılmıştır.



**Görsel 5.** “Karlar Kraliçesi” (2013) filminden kar ve buzun öğelerinin farklı anlam ve duygular barındırdığı sahnelerden kareler (01:25:44, 01:28:32).

• İdeografik mantığı uyarlamak: Soğuk ve sıcakın oluşturduğu zıtlık ile eşleştirilen korku/yalnızlık/öfke ve sevgi duygularının zıtlıkları filmin merkezine yerleştirilmiştir. Bu noktada buz ve kar ile oluşturulan hareketli görseller ve mimari yapılar yine bu duygu durumları ile uyumlu bir biçimde tasarlanmış ve hareketlendirilmiştir. Görsel 6’da görüleceği üzere Elsa’nın korku ve öfke duygularına kapıldığı anlarda oluşturduğu şekil ve yapılar grotesk, sivri, keskin ve tehditkâr formlara bürünürken, iç huzuru ile biçimlendirdiği yapılar kendi içinde yalın bir güzelliği barındırıp, sakinliği ve huzuru çağrıştırırlar. Görsellere ek olarak kullanılan müzik ve ses efektlerinin de eklenmesi ile aktarılmak istenen fikir ve duygular, kelimeler kullanılmaksızın filme yansıtılmıştır.



**Görsel 6.** “Karlar Ülkesi” filminde Elsa’nın farklı ruh hallerinde oluşturduğu yapılara örnekler (01:10:49, 01:28:58).

• Estetik bir çıktı olarak “kendi kendini temsil eden” bir bakış açısı yaratmak: “Karlar Ülkesi” filminde de Disney, uyarlama film üretiminde öyküyü stüdyonun karakteristiği haline gelmiş temalara ve tasarım tarzına göre biçimlendirerek sahiplenmektedir. Eleştirilere rağmen

öykülerin işleniş biçimleri ve sunumu animasyon ortamında o kadar kuvvetlendirilir ki, orijinal öyküyü okumayan izleyici için film bir anlamda metnin aslı haline bürünebilmektedir. Bu noktada film en başından itibaren kendi kendini temsil eden bir konuma yerleşmekte, bir diğer deyişle uyarlama sürecinde “Öznel Karşıtlığı” yaratmaktan öteye geçerek öyküyü öznellemektedir.

Bu doğrultuda “Karlar Ülkesi” filminin “Öznel Karşıtlık” formülasyonunun değerlendirme kriterlerine yanıt vererek animasyon ortamının sunduğu potansiyelden faydalandığı söylenebilir.

## 5.2. Prenses Kaguya Masalı

Isao Takahata'nın yönettiği “Prenses Kaguya Masalı”, Japon kültürü mirasının önemli örneklerinden biri olan ve 10. yüzyılın öncesinde yazıldığı tahmin edilen “Bambu Kesici ve Ay'ın Çocuğu” isimli peri masalından uyarlanmıştır. Masalda, çocuk sahibi olamayan iyi kalpli bir bambu kesicisinin, bir bambunun içinde tanrısal özellikler taşıyan bebek Prenses Kaguya'yı bulması, onu kendi evlatları gibi severek büyütmelelerini fantastik bir öykü üzerinden anlatmaktadır. Isao Takahata masalı animasyon sinemaya uyarlarken, masalın özüne ve genel yapısına neredeyse tamamen sadık kalmıştır. Öyküye eklediği “Sutemaru” isimli köylü genç ile Kaguya'nın dünya yaşamı ile kurduğu bağı çeşitlendirmiş ve bu doğrultuda Kaguya'nın dünyadan ayrılışını da kaynak metinden bir nebze farklılaştırmıştır. Yine de kaynak metinde işlenen aile, sevgi ve dürüstlük temaları korunmuştur. Bu noktada film kaynak metne sadıqlığı üzerinden konumlandırıldığında, “dolaylı uyarlama” olarak değerlendirilebilir.

“Cel” animasyon tekniği kullanılarak üretilen filmin görsel stili geleneksel Japon resim sanatları olan “Ukiyo-e”<sup>4</sup> ve “Sumi-e”<sup>5</sup>’yi andıracak biçimde oluşturulmuştur. Ayrıca karakter tasarımı ve animasyonlarında Studio Ghibli'nin kendine has tarzının getirdiği akışkanlık ve estetik unsurlar da filmin teknik ve sanatsal yapısına aktarılmıştır. Gerek öyküsü, gerek görsel yapısı ile etkileyicilik seviyesi yüksek olan film, Amerikan Akademi ödülleri en iyi uzun metraj animasyon alanında aday gösterilmesinin yanı sıra, pek çok festival ve yarışmada başarılı

---

<sup>4</sup> Ukiyo-E Japonya’da 17. yüzyılda Edo döneminde ortaya çıkan baskı tekniğiyle üretilen bir halk sanatıdır (Kıran, 2008:149).

<sup>5</sup> Sumi-e kelime olarak, Japonca da siyah çini anlamına gelen “Sumi” ve boyama anlamına gelen “e” kelimelerinden oluşur. Siyah çini ile yapılan bir resim tekniğidir (Signoritti, 2019).

olmuştur. Uyarlama noktasında orjinal metine neredeyse sadık kalan filmin “Öznel Karşıtlık” formülasyonu üzerinden analizi aşağıdaki gibidir;

- “Plazmatik potansiyeli” olan yazılı kaynakları içselleştirmek ve yeniden yorumlamak: Bir peri masalı uyarlaması olan Prenses Kaguya Masalı, içinde hem görsel hem de anlamsal dönüşümler barındıran zengin bir anlatıya sahiptir. Dönüşüm bu öykünün de ana fikrini oluşturmaktadır ve bu noktada animasyon ortamı bu fikrin aktarımını doğrudan kuvvetlendirmiştir. Film de kaynak aldığı metin gibi her anlamda naif bir anlatıya sahiptir. Gösterişli büyülerin, yaratık veya canavarların şekil değiştirmesi gibi olayların bulunmadığı öykünün barındırdığı plazmatik potansiyel, sade bir biçimde basit olaylarda yakalanmıştır. Yaşlı adamın Kaguya’yı bulduğu bambu filizinin bir soylu tahtına dönüşmesi (Görsel 7); Kaguya’nın bir elin içine sığacak küçüklükteki bir prenses görünümünden, birkaç aylık bir bebek boyutuna ve şekline bir anda dönüşümü; zamanın akışının anlatıldığı sahnelerde doğadaki çiçek ve böcek gibi varlıkların dönüşümleri; ay halkının dünyaya indiği sahnede askerlerin korkup fırlattığı okların çiçeklere dönüşmesi gibi anlarda dönüşüm animasyonları filmin genel yapısıyla uyumlu bir biçimde kullanılmıştır. Ayrıca “Karlar Ülkesi”nde olduğu gibi “Prense Kaguya Masalı”nda da animasyonun “esneme ve ezilme” ve “abartma” prensipleri başarılı şekilde kullanılmıştır. Böylelikle animasyon ortamı teknik ve sanatsal anlamda yüksek kalitede değerlendirilmiş, formların katı sınırların dışına taşması sağlanmıştır.



**Görsel 7.** “Prenses Kaguya Masalı” filminden dönüşüm sahnesi (00:02:07).

- Ciddi ve komedi içeriği olan oyun ya da romanların içindeki çatışma ve gerilimi açıkça ifade etmek: Filmde de, masalda olduğu gibi Prenses Kaguya geldiği yere yani aya geri döner. Sırasıyla takip ettiğimizde prenses olarak geldiği dünyada, köylü bir çocuğa, köylü bir çocuktan sahte bir prensese ve sonunda gerçekten olduğu şeye yeniden ay prensesine dönüşür. Bu noktada yönetmen Takahata, Kaguya’nın bu dönüşümüne odaklanarak öykünün yaratıcı unsurunu ortaya çıkartmıştır. Kırsalda çocukluğuna şahit olduğumuz Kaguya, Studio Ghibli’nin

diğer filmlerinin kahramanlarının da özelliklerine sahip bir karakter olarak karşımıza çıkar. Enerjik, meraklı, tutkulu, sevecen bir yapıya sahip olan Kaguya, yaşlı adamın bulduğu altınları kullanarak onu şehirde prenses gibi yaşatmaya çalışmasıyla farklı bir yaşam döngüsüne girer. İkinci döngüde karanlık ve durağan bir yapıya bürünen karakter, sahte bir prenses olmak yerine, geldiği yere yani aya geri dönerek döngüsünü tamamlayacaktır. Yaşam ve ölümün sembolü olarak değerlendirebileceğimiz bu döngüler, filmde yönetmen Takahata tarafından değerlendirilerek kuvvetli bir biçimde vurgulanmıştır. Metinde yer almamasına rağmen yönetmen tarafından, Kaguya'nın kırsal yaşamda Sutemaru ile olmuş olabilecek birlikteliği bir hayal gibi öykünün içine yerleştirilmiştir. Bu birliktelik bir anlamda Kaguya'nın dünya yaşamının sona ermesini temsil edercesine, Ay Kralının müdahalesi ile Kaguya'nın ağırlaşarak düşmesi ile sona erer (Görsel 8). Böylelikle öykünün yaratıcı unsurunu oluşturan yaşam döngüsü, Takahata tarafında animasyona aktarılmıştır.



Görsel 8. "Prens Kaguya Masalı" filmde Kaguya'nın düştüğü sahne (02:02:07).

- Görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak: Film süresince Kaguya'nın iç dünyası ve duyguları kuvvetli bir biçimde görselleştirilmiştir. Özellikle kendisinin onuruna verilen yemekte misafirlerin tutundukları tavır sonrasında kapıldığı öfke krizi, animasyonun potansiyelinin sonuna kadar kullanılmasıyla başarılı bir biçimde görselleştirilmiştir. Çizgiler keskin ve yoğunlaştırılarak görsel tarz tamamen değiştirilmiş, formların sabit yapıları tamamen kaybettirilerek hareket ön plana çıkartılmıştır (Görsel 9). Bir başka deyişle hareket resmedilmiştir. Benzeri görselleştirme, sürdüğü hayatın sahteliği yüzünden kapıldığı öfke halinde de kullanılmıştır. Ayrıca Sutemaru ile gerçekten olup olmadığını bilemediğimiz uçuş sahneleri de bir

hayal sahnesi gibi görselleştirilmiştir. Özellikle bu sahnelerden yola çıkarak filmde içsel anların görselleştirilmesinde oldukça başarılı olduğu söylenebilir.



**Görsel 9.** Solda “Prenses Kaguya Masalı”nın geneline hakim olan görsel tarz, sağda ise öfke patlaması yaşanan bir anda kullanılan görsel tarz yer almaktadır (00:41:47, 00:52:21).

• Belirsizliği bir süreklilik ve açığa vurma yöntemi olarak kullanmak: “Prenses Kaguya Masalı” filminde belirsizlik bir diğer deyişle çok anlamlılığa, öyküsel ve görsel anlamda da rastlanmaktadır. Özellikle anlamsal olarak filmin geneline yayılmış olan belirsizlik durumu gerçeklik üzerinden ele alınmıştır. Yaşanan/görselleştirilen olayların hayal mi yoksa gerçek mi oldukları tam olarak bilinemez. Örnek olarak yine önceki bölümde ele aldığımız öfke sahnesi ve uçuş sahneleri verilebilir. Öfke patlamasının sonunda rastladığı yoksul ailenin yanından geri dönerken bilincini yitiren Kaguya bir anda kendini yatağında bulurken, uçuş sonrasında Kaguya’yı yitiren Sutemaru kendini otların ortasında bulur. Bu iki sahnede de Ghibli’nin diğer filmlerinde de gösterdiği yaklaşım yöntemi olan “olmuş olabilecek gerçeklik”in ele alınışı, görsel olarak başarıyla filme katılmıştır. Görsel belirsizlik/çok anlamlılık, Kaguya’nın soylu taliplerden birinin okyanusta fırtınanın içinde kaldığı sahnede de görülmektedir. Deniz fırtınasının etkisiyle, saldırgan, dalgacı ve girdaplı bir biçimde resmedilip, hareketlendirilmiştir. Bu sahnelerde dalgalar ve girdap aynı zamanda bir ejderhaya da benzetilerek (Görsel 10), öykünün barındırdığı çok anlamlılık ve belirsizlik kullanılmıştır. Öyküde de, filmde de aktarılanın hayal ürünü mü yoksa gerçek mi olduğu kesin olarak bilinmemektedir. Böylelikle görsel ve öyküsel çoğul anlam katmanlanarak kuvvetlendirilmiştir.





**Görsel 10.**“Prenses Kaguya Masalı” filminde denizin bir ejderhayı çağrıştırdığı sahneden bir kare (01:31:25).

• İdeografik mantığı uyarlamak: Filmin pek çok anında duygu ve metin diyalog kurulmadan aktarılarak, hareketli görüntü bir anlamda cümlelerin yerine koyulmuştur. Özellikle Kaguya ve Sutemaru'nun uçtuğu sahnenin sonunda Kaguya'nın ağırlaşarak düştüğü bir anlamda öldüğü/boğulduğu sahnede kullanılan ses ve görüntü uyumu ile yakalanan atmosferde Kaguya'nın dünya hayatından kopuşu net bir biçimde görselleştirilmiştir.

• Estetik bir çıktı olarak “kendi kendini temsil eden” bir bakış açısı yaratmak: Animasyon sinemasında biçim ve içerikte kullandığı tarzı ile Ghibli önemli bir konuma sahiptir. Hayao Miyazaki ile Studio Ghibli'nin görsel ve anlatı tarzını belirleyen Isao Takahata, ekol olarak değerlendirilebilecek yaklaşımlarını filmin geneline yayarak, filme öznel karşıtlığını aktarmıştır. Animasyonlarda ve öykülemelerde kullanılan yalın yaklaşım, kendisinin ve stüdyonun önceki filmlerinde olduğu gibi imza niteliği taşımaktadır.

### 5.3. Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu

Türkiye’de yakın zamana kadar uzun metraj animasyon film üretimi gerçekleşmemiştir. 2014 yılında gösterime giren “Evliya Çelebi: Ölümsüzlük Suyu”, Evliya Çelebi'nin Seyahatnamesi'nden (17. yy) uyarlanmıştır. Uyarlama türleri arasında esinlenme türünde olan film, “Seyahatname “deki “ab-ı hayat” mitinden yola çıkılarak şekillendirilmiştir. Pertev Naili Boratav (2012:29) “ab-ı hayat” mitini, “...efsaneye göre bu su kaynağı, Doğu Anadolu'da Bingöller Dağları'nda bulunur; bir avcı az önce vurduğu bir kuşu sonra suyla temizlemek isterken, kuşun

suyla temasında nasıl tekrar canlandırdığını keşfeder ve su kaynağı da yerini “Bin Göller” olarak değiştirir” sözleriyle anlatır. Film, Evliya Çelebi'nin ölümsüzlük suyunu, bir harita aracılığı ile Nil Nehri'nin dibinde bulması ile başlar. Ölümsüzlük suyunu içen Evliya Çelebi ve hayvan dostu Mingo ölümsüzlüğe ve özel yeteneklere kavuşurlar. Filmin kötü karakteri olan kraliçenin de öyküye katılması ile aralarındaki çatışma filmin ana unsuru haline gelir. Uyarlama noktasında esinlenme türünde olan filmin “Öznel Karşıtlık” formülasyonu üzerinden analizi aşağıdaki gibidir:

- “Plazmatik potansiyeli” olan yazılı kaynakları içselleştirmek ve yeniden yorumlanması: Film, “Karlara Kraliçesi”nde olduğu gibi kaynak metne esinlenme seviyesinde sadık kalmıştır. Çelebi'nin ve ab-ı hayatın sadece isimleri kullanılmıştır. Tabiatı gereği gerçeküstülük taşımaya rağmen senaryoda bu alanın sunduğu plazmatik potansiyel değerlendirilmemiş, ölümsüzlük ve hayvanların insansılaştırılması dışında gerçeküstü öğeler kullanılmamıştır. Bu sebeple filmde dönüşüm ile ilgili görselleştirmeler yer almamaktadır. Ayrıca “ezilme, esneme” ve “abartı” prensipleri etkili bir biçimde kullanılmamıştır. Bunun sonucu olarak karakterler ve nesnelere hareket olarak formlarına sıkışmışlardır.

- Ciddi ve komedi içeriği olan oyun ya da romanların içindeki çatışma ve gerilimi açıkça ifade edilmesi: Filmin komik unsuru, “slap stick”<sup>6</sup> komedisi anlayışında anlık kazalarda, absürd karşılaşmalarda ve Evliya Çelebi'nin 21. yüzyıla ayak uydurmaya çalıştığı diyaloglarda ve insansılaştırılan kargaların kullandıkları mahalle ağzında oluşturulmaya çalışılmıştır. Ancak oluşturulan karakter ve olayların derinlikli ve çok katmanlı bir yapıda tasarlanmadığı söylenebilir.

- Görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak: Filmin senaryolaştırılması sürecinde, anı, rüya veya hayal dünyası gibi anlatıların görselleştirilebileceği anların oluşturulmadığı görülmektedir. Dolayısıyla iç dünyaların görselleştirilmesine rastlanamamaktadır. Yine de oyunculuk unsurunu da içinde barındıran bu madde bağlamında filmi ele aldığımızda, gerek teknik gerekse sanatsal tercihlerin yeterlilikleri soru işaretleri barındırmaktadır. Senaryo aşamasında karakterler için yazılan diyalog metinlerinin doğrudan ve derinliksiz olmalarının yanı sıra karakter animasyonlarının kalite olarak televizyon serilerinin de

---

<sup>6</sup> Slapstick, sessiz sinema döneminde yoğun olarak rastlanan, sanatçıların şapşallık barındıran veya sakar hareketler yaptığı komedi filmleri için kullanılan bir tanımdır, <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Romantic-Comedy-Yugoslavia/Slapstick-Comedy.html>, Erişim tarihi: 18.04.2019.

altında kalmaları, oyunculukların inandırıcılığını azaltmıştır. Bu noktada filmin en etkili oyunculuğu, başrol Evliya Çelebi yerine sinema aktörü Cüneyt Arkın'ın karikatürize edilmesi sayesinde kendi içinde bir tutarlılık barındıran Komiser Kemal tiplemesinde görülmektedir.

- Belirsizliği bir süreklilik ve açığa vurma yöntemi olarak kullanmak: Karakterlerin ve öykünün katmanlara ayrılmamış olması, olguların ve olayların anlam zenginliğini de kısıtlamıştır. Benzeri biçimde yaratılan görsellerin seyircide oluşturduğu belirsiz/çoğul anlamlardan söz edilmesi de güçtür.

- İdeografik mantığı uyarlamak: Filmde, 4. madde ile paralel biçimde ideografik mantığın görüntü ve sese yansıtılması söz konusu değildir. Anlatılmak istenenler yoğunlukla doğrudan diyaloglara yüklenerek, görselleştirme yöntemi yerine sözel bir biçimde aktarılması tercih edilmiştir. Böylelikle animasyonun bu noktada sunduğu potansiyel değerlendirilememiştir. Bunun yanı sıra filmin jenerik kısmında kullanılan grafik öğeler ile oluşturulan görsel stilde de kendi içinde tutarlılık yakalanamamıştır. Planlarda kullanılan çizgi tekniği farklılıklar göstermekte, hatta aynı planın içinde görsellerin bir kısmı geleneksel minyatür sanatı tarzında tasarlanmışken bir kısmı modern bir biçimde tasarlandığından, jenerik genel itibari ile oluşturulmak istenen yapıdan uzak kalmıştır. Bu sebeple jenerik kısmında da ideografik mantığın görselleştirilmesi aksamıştır.

- Estetik bir çıktı olarak “kendi kendini temsil eden” bir bakış açısı yaratmak: Filmde, “Öznel Karşıtlık” formülasyonunun ilk beş maddesinde olduğu gibi “kendi kendini temsil etme” durumu da tam olarak sağlanamamıştır. Animasyonların ve tasarımların özgün yanlarını, animatörün/yönetmenin kritik veya karakteristik tercihlerini tespit etmekte güçlük çekilmiştir. Tabi ki bu duruma en büyük etkenlerden birinin animasyon şirketinin ve yönetmenin ilk uzun metraj filmi olduğu düşünülmektedir. Walt Disney ve Stüdyo Ghibli'nin ait oldukları veya oluşturdukları ekole benzer bir geçmişe sahip olunmaması bunun en temel nedenlerinden biri olarak görülmektedir.

## **6. Bulgular ve Sonuç**

Animasyon sineması, live-action sinemada olduğu gibi edebi metinleri yaygın olarak kendine kaynak edinmektedir. Hatta uyarlama animasyon filmler kimi zaman seyirci için kaynak

metnin önüne geçerek, öykünün aslı haline gelebilmektedir. Türkiye’de de animasyon sineması ilk zamanlarından itibaren edebi metinleri kendisine kaynak edinmiştir. 2000’li yıllardan itibaren animasyon film üretiminde yaşanan artışla doğru orantılı olarak uyarlama animasyon üretimi de artmıştır. Ancak üretilen uyarlama animasyonlarda belirli metinlere sıkışıldığı ve dünyadaki diğer örneklerle kıyaslandığında gişe hasılatında yurtiçinde ve yurtdışında yarattıkları etkinin zayıf olduğu söylenebilir. Bu çalışmada da, görülen bu eksikliğin giderilmesinde katkıda bulunabileceği düşünülerek animasyon teorisyeni Paul Wells’in oluşturduğu “Öznel Karşıtlık” formülasyonu kullanılarak üç farklı uzun metraj animasyon film analiz edilerek, uyarlama noktasında animasyonun potansiyalinden yararlanmak anlamında nasıl farklılaştıkları ortaya konmaya çalışılmıştır. “Öznel Karşıtlık” formülasyonu tek başına, bir filmi oluşturan parçaları analiz etmeyi hedefleyen bir formülasyon olmamasına karşılık, animasyon film üretiminde bu ortamın sunduğu potansiyelin film içinde değerlendirilip değerlendirilmediğinin anlaşılmasında kapsamlı bir rehber görevi görmektedir. İncelenen “Karlar Ülkesi” ve “Prenses Kaguya Masalı” filmleri birbirlerinden; teknik, metne sadakat, tasarım ve anlatı karakteristikleri yönlerinden farklılaşsalar da, “öznel karşıtlık” formülasyonunun önerdiği maddeleri kullandıkları görülmektedir. Bunlar özetle;

- Plazmatik potansiyelin kullanılması: İki filmde de animasyon ortamının dönüşüm ve dönüşüm imkânları değerlendirilmiştir. “Prenses Kaguya Masalı”nda karakter ve nesnelere dönüşümleri ve karakter animasyonları üzerinden değerlendirilmiş, “Karlar Ülkesi”nde ise su ve buzun dönüşümleri ve yine karakter animasyonları üzerinden değerlendirilmiştir.

- Komik/Yaratıcı Unsur: “Prenses Kaguya Masalı”nda kaynak metnin barındırdığı katmanların iyi analiz edilmesi ve öyküye katılan parçalar ile gerilim anları filme doğru yansıtılmıştır. “Karlar Ülkesi”nde ise kaynak metinden faydalanılmayıp tamamen farklı bir öykü oluşturulmasına rağmen, öykü katmanlandırılarak yaratıcı kırılmalar elde edilmiştir. İki film de bu kırılmalar ile uyumlu komik unsurlarını da oluşturmayı başarmıştır.

- Görsel bir çıktı olarak içsellik/dışsallık sürecini yaratmak: “Prenses Kaguya Masalı” filminde karakterler doğru analiz edilerek inandırıcı oyunculuklar sergilenmiştir. Ayrıca fizik kurallarının kırıldığı belirsizliğin de hâkim olduğu duygu ve rüya anları etkili bir biçimde görselleştirilmiştir. “Karlar Ülkesi”nde ise yine kaynak metinde olmamasına rağmen geçmişe dönülen hatıra anlarının ve düş kurma anlarının görselleştirilmesi başarıyla gerçekleştirilmiş

ayrıca karakterlerde kullanılan oyunculuk tercihleri de film boyunca inandırıcılıklarını korumuştur.

●Belirsizlik/Çoğul Anlam: İki filmde de yaratılan kimi anlarda, oluşturulan mizansenler seyircide birden fazla duygu ve durum olasılığı uyandırılarak, yaşatılan tecrübe yazılı kaynaklarındaki gibi katmanlandırılmıştır.

●İdeografik mantığın aktarımı: İki filmin de belirli sahnelerinde, açıklanmak istenen duygu durumu veya kavram diyaloglar yoluyla açıklanmak yerine yaratılan sahnelemeler ve görseller ile seyirciye aktarılmıştır.

●Kendi kendini temsil etme durumu: Birer ekole sahip iki stüdyonun uyarlama film üretimine gösterdikleri yaklaşım pek çok anlamda farklılık gösterse de, iki filmde de yapımcılarının izleri net bir biçimde tanımlanıp, ayırt edilebilmektedir.

Formülasyonun maddeleri ile yapılan analiz doğrultusunda, uyarlama animasyon filmi üretimine iki farklı yaklaşım sergileyen bu önemli stüdyoların, kendi yöntemleri ile “Öznel Karşıtlık” formülasyonunun önerdiği maddeleri karşıladıkları ve animasyon ortamının uyarlama noktasında sunduğu potansiyekli değerlendirdikleri söylenebilir. Seyirciden gördükleri ilginin kaynağını tamamen bu maddeler ve yapılan çıkarımlar ile ilişkilendirilmesi mümkün olmasa bile, bu kriterlerin uyarlama filmlerin değerlendirilmesinde geçerli bir yöntem olduğu düşünülmektedir.

Olumlu çıkarımlar elde edilen iki filmin aksine “Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu” filminden elde edilen çıkarımlar ise filmin formülasyonun önerdiği maddeler ile yeterli seviyede örtüşmediği yönündedir. Filmin gişede aldığı sonuç ve eleştirmenlerden aldığı olumsuz yorumların sebebini, yapımcı AniBera Stüdyosunun bu alanda yaptığı ilk çalışması olmasına dayandırabiliriz. Yine de formülasyonun önerdiği maddelerin filmde karşılık bulması durumunda, daha başarılı sonuçlar elde edilebileceği düşünülmektedir.

Sonuç olarak formülasyonun ön gördüğü potansiyellerin ve hususların değerlendirilmesinin uyarlama animasyon filmlerin etkisine/başarısına katkıda bulunabileceği kanısına varılmıştır. Çünkü animasyon, sağladığı teknik ortam ve sınırsız yaratım olanağı ile hayal gücü ve görselliğin sınırlarını zorlayan bir uygulama potansiyeline sahiptir. Bu potansiyelin

kullanılması uyarılma noktasında animasyon sinemayı daha özgür, yaratıcı ve başarılı kılacaktır. Uyarlanan animasyon filmin senaryolaştırılması aşamasında görsel olasılıkların animatör tarafından ön görülerek değerlendirilmesi, filmin yapısını şekillendirerek önemli katkılarda bulunabilir. Hareketlendirme tarzı, oluşturulacak dönüşümler, çoğul anlamlı görsellerin tahayyülü ve soyut anların tasarımları gibi görsel öğelerin bir bütün olarak çalışabilmesi, animasyon filmin sinematografisini doğrudan etkileyen unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Senaryo sürecinde animasyon ortamının sunduğu imkânların değerlendirilmesi ile verilecek stratejik ve sanatsal kararlar sonucunda oluşturulan sekanslar ve diyaloglar doğrudan animasyon ortamının sahip olduğu potansiyel ile bağ kurabilecektir. Bu noktadan hareketle uyarılma animasyon filmlerin senaryolaştırılması sürecinde, animasyon ortamına hâkim animatörlerin yer almasının, formülasyonun maddelerinden faydalanılmasında etkili olacağı düşünülmektedir. Öyle ki Isao Takahata bu durumu doğrulayan bir sanatçı olarak karşımıza çıkmaktadır. “Prenses Kaguya Masalı” filminin yönetmenliğini ve senaryo yazarlığını yapan Isao Takahata, aynı zamanda geleneksel animasyon tekniklerinde uzman bir animatör olarak tanınmaktadır.

İlerleyen süreçte “Öznel Karşıtlık” formülasyonu ile yapılacak daha kapsamlı teorik ve uygulamalı araştırmaların, formülasyonun gerek analiz, gerekse uygulama kriteri olarak değerlendirilmesi noktasında faydalı olacağı düşünülmektedir.

### Kaynakça

Akyürek, Y. Ö. (2017). *Animasyonda “Öznel Karşıtlık” Kuramı Kapsamında “Kocakarı İle Tilki” Uygulama Filmi*, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı.

Aragay, M. (2005). “Reflection to Refraction: Adaptation Studies Then and Now”, *Book in Motion Adaptation*, in *Intertextuality, Authorship*, ed. Mireia Aragay, First Edition, Amsterdam ve New York: Radopi, s.11-37.

Balodis, J. (2012). *The Practice of Adaptaion: Turning Fact and Fiction into Theatre*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Yayın Yeri: Queensland University of Technology.

Boratav, N. P. (2012). *Türk Mitolojisi: Oğuzların- Anadolu, Azerbaycan ve Türkmenistan Türklerinin Mitolojisi*, 1. Basım, Ankara: Bilgesu Yayıncılık.

Cansız, B. A. (2011). *Edebiyat Eserlerinden Romanın Sinema ve Televizyona Uyarlanması ve Değişen Anlatım Dili*, Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi, Yayın Yeri: T.C. Radyo Televizyon Üst Kurulu.

Cardwell, S. (2002). *Adaptation Revisited: Television and The Class Novel*, First Edition, Manchester: Manchester University Press.

Cartmell, D. (2010). "Adapting Children Literature", in *Literature on Screen*, ed. Deborah Cartmell ve Imelda Whelehan, New York: Cambridge University Press, p.167-179.

Desmond, M. J. Hawkes, P. (2006). *Adaptation: Studying Film and Literature*, New York: The McGraw Hill Companies.

Empson, W. (1949). *Seven Types of Ambiguity*, Second Edition, Toronto: Chatto and Windus.

Kıran, H. (2008). "Tarihsel Süreçte Japon Baskı Sanatına Bir Bakış", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, Ankara: Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sayı 2, s.147-158.

McFarlane, B. (1996). *Novel to Film an Introduction to the Theory of Adaption*, New York: Oxford University Press.

Sazyek, H. (2013). *Roman Terimleri Sözlüğü*, Ankara: Hece Yay.

Schickel, R. (1968). *The Disney Version: The Life, Times, Art and Commerce of Walt Disney*, New York: Avon Books.

Taş Alicenap, Ç. (2015). *Literature Adaptations in Animation Movies: Case Study of Animation Department Students*, ICERI 2015 8th Annual International Conference of Education, Research and Innovation, 16-18 November, Seville, p.1409-1416

Wagner, G. (1975). *The Novel and The Cinema*, Rutherford: Fairleigh University Press.

Warner, M. (1994). *From the Beast to The Blonde: On Fairytales and Their Tellers*, London: Chatto and Windus.

Watts, S. (1997). *The Magic Kingdom: Walt Disney and The American Way of Life*, New York: Houghton Mifflin.

Wells, P. (2005). "Thou art translated": Analysing animated adaption, in *Adaptions From Text to Screen, Screen to Text*, ed. Deborah Cartmell ve Imelda Whelehan, Londra ve New York: Routledge, p.288-309.

Wells, P. (2007). "Classic Literature an Animation: All Adaptations are Equal, but some are more equal than others", *Literature on Screen* içinde, ed. D. Cartmell ve I. Whelehan, New York: Cambridge University Press, p.199-211.

**İnternet Kaynakları**

Signoritti, G., (t.y.). <http://www.sumi-e.it/en/what-is-sumi-e>, Erişim tarihi: 10.01.2019.

Uyarlama, (2019). <http://www.sozluk.gov.tr>, Erişim tarihi: 26.06.2019.

Slapstick Comedy, (2019). <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Romantic-Comedy-Yugoslavia/Slapstick-Comedy.html>, Erişim tarihi: 18.04.2019.

**Görsel Kaynaklar**

Görsel 1. Juran, N., (Yönetmen), (1958). Sinbad'ın Yedinci Seferi, ABD: Morningside Productions.

Görsel 2. Buck, C. , Lee, J., (Yönetmenler), (2014). Frozen, ABD: Disney/Pixar.

Görsel 3. Buck, C. , Lee, J., (Yönetmenler), (2014). Frozen, ABD: Disney/Pixar.

Görsel 4. Buck, C. , Lee, J., (Yönetmenler), (2014). Frozen, ABD: Disney/Pixar.

Görsel 5. Buck, C. , Lee, J., (Yönetmenler), (2014). Frozen, ABD: Disney/Pixar.

Görsel 6. Buck, C. , Lee, J., (Yönetmenler), (2014). Frozen, ABD: Disney/Pixar.

Görsel 7. Takahata, I., (Yönetmen), (2013). Prenses Kaguya Masalı, Japonya: Studio Ghibli.

Görsel 8. Takahata, I., (Yönetmen), (2013). Prenses Kaguya Masalı, Japonya: Studio Ghibli.

Görsel 9. Takahata, I., (Yönetmen), (2013). Prenses Kaguya Masalı, Japonya: Studio Ghibli.

Görsel 10. Takahata, I., (Yönetmen), (2013). Prenses Kaguya Masalı, Japonya: Studio Ghibli.