"SNOW WHITE" ANİMASYONUNUN GÖSTERGEBİLİMSEL AÇIDAN İNCELENMESİ

Özge Nihal ERYILDIZ
Yüksek Lisans Öğrencisi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı (Tezli)
nikaa.belkaa@mail.ru, ORCID: 0009-0009-9956-8037

Emine Nur YILMAZ ARIKAN
Doç. Dr., Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, enur@selcuk.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8239-9948

Eryıldız, Özge Nihal ve Emine Nur Yılmaz Arıkan. "'Snow White' Animasyonunun Göstergebilimsel Açıdan İncelenmesi". Sanat Eğitimi Dergisi, 12/1 (2024 Bahar): s. 53–64. doi: 10.7816/sed-12-01-04

ÖZ

Grafik tasarım, semboller ve imgeler aracılığıyla anlamlı mesajların iletilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu mesajlar, görsel dilin gücünü kullanarak izleyiciyle etkileşime geçmektedir. Animasyon ise, grafik tasarımın sunduğu sembollerin dinamik bir şekilde hareket etmesini sağlayarak izleyicilere daha anlamlı mesajlar aktarabilmektedir. Animasyon bu sembollerin anlamlarının görselleştirilmesi açısından önemli bir yere sahiptir. Yapılan araştırmanın odak noktası, animasyonun içerdiği sembollerin ve görsel imgelerin tespit edilerek bu imgelerin göstergebilimsel metot ile analiz edilmesidir. Bu çalışmada, "Snow White" adlı animasyondan seçilen üç sahne, Roland Barthes'ın göstergebilimsel modeli kullanılarak incelenmiştir. Bununla beraber yapılan göstergebilimsel analizde R. Plutchik' in renk duygu çember modeli ele alınmıştır. Animasyonun yapımında kullanılan renklerin ve bu renklerin iletilmesi amaçlanan duygular da bu makalede açıklanmıştır. Bu incelemenin amacı, seçilen sahnelerdeki sembollerin ve görsel imgelerin nasıl kullanıldığını anlamaktır. Her sahne, animasyonun iletilmek istenilen mesajına katkıda bulunan çeşitli sembolik öğeler içermektedir. Yapılan göstergebilimsel analiz, animasyondaki sembollerin ve görsel imgelerin nasıl işlediğini anlayarak, izleyiciye aktarılmak istenen temel mesajların incelenmesini sağlamıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Animasyon, Göstergebilim

Makale Bilgisi:
Geliş: 14 Mayıs 2024 Düzeltme: 9 Temmuz 2024 Kabul: 10 Eylül 2024

© 2024 sed. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.

Giriş

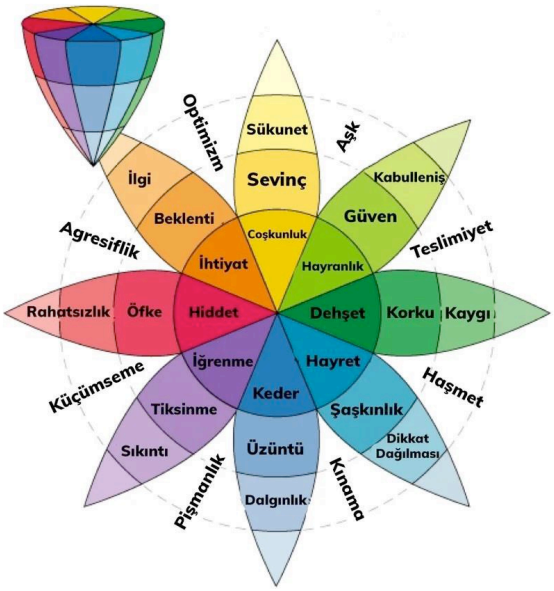
Grafik kelimesi, metni ve görsel nesneleri bir araya getirerek izleyicileri etkilemeyi ve belirli bir iletiyi aktarmayı amaçlayan her türlü tasarımı kapsayan bir sanat türüdür. Yunanca 'da resim yapmak, işaret, yazı yazmak ve desen gibi anlamlara gelen grafik terimi" grafikos" ya da "graphein" kelimelerinden türemiştir. Grafik sanatında yapılan çalışmalar çoğu zaman baskı amacıyla üretilmektedir. Amblem, broşür, kitap, illüstrasyon, tipografi, ambalaj gibi çalışmaların tümü grafik alanını kapsamaktadır. Bu geniş yelpaze, öncelikle güzel sanatların pratik uygulamaları ve yeni teknolojilerin birleştiği bir alandır (Odabaşı, 2006:17). Bunlar dışında grafik tasarım alanı tipografi, hareketli görüntü tasarımı, illüstrasyon, animasyon gibi alanları da içermektedir. Tarihsel olarak, grafik tasarım, Avrupa'da Rönesans döneminde ve sonrasında resim sanatından köken almıştır. Başlangıçta, bu grafik sanatlar olarak tanımlanmıştır. 17. ve 18. yüzyıllarda, gravür sanatçıları diğer sanatçıların eserlerini kopyalamışlardır ve daha sonra fotografik teknikler, baskı yapma sürecinde gravürün yerini almıştır. Genel olarak, bu çoğaltma tekniklerini kullanan ve bu faaliyete katılan sanatçılar ve zanaatkarlar grafik sanatçıları olarak adlandırılmıştır (Ncert, 2016:15-16). Yirminci yüzyılın başlarında ortaya çıkan modern sanat ile beraber modern grafik tasarım ortaya çıkmıştır. Grafik tasarımın teorik temeli ise Rus Konstrüktivizmi De Stijl ve Bauhaus gibi avangart hareketlerden geliştirilmiştir. II. Dünya Savaşı'ndan sonra birçok sanat okulu da bu hareketlerden ve uygulamalardan etkilenerek çalışmışlardır ve yirminci yüzyılın ortalarında, grafik tasarım kendi başına bir meslek haline gelmiştir (Petterson, 2024:23-24).

Grafik tasarımı çalışmalarında tasarımların hedefe uygun, doğru bir şekilde uygulanmasını sağlamak amacıyla tasarım ilke ve elemanlarını kullanmak önemli olmaktadır. Tasarımın temel ilkeleri denge, bütünlük, yakınlık, karşıtlık(kontrast), vurgu, hizalama (Bilir, 2020:28) tasarım elemanları ise çizgi, nokta, şekil, biçim, doku, renktir (Odabaşı, 2006:20). Renk, görsel bir deneyimdir ve bununla beraber işitme, tat gibi diğer duyularla algılanamayan bir ışık hissidir. Bu ışık, retinada algılanır ve beyne bir sinyal göndermektedir. Görmemizi sağlayan retinadaki hücreler, bu farklı ışık frekanslarını algılar ve beyne bu bilgileri ileterek çevremizdeki nesnelerin renklerini algılamaktayız (Tepecik, 2021:74). Temel renkler olarak adlandırılan kırmızı, mavi ve sarı, diğer tüm renklerin temelini oluşturmaktadır. Bu renkler, başka renklerin birleşimiyle değil, kendileriyle bir araya gelerek doğarlar. Ancak kırmızı ile mavinin buluşması moru, kırmızı ile sarının birleşmesi turuncuyu, mavi ile sarının karışımı ise yeşili meydana getirmektedir. Bu ara renkler, temel renklerin birbiriyle etkileşiminden doğar ve renk çemberindeki yerlerini almaktadırlar. Renklerin, sıcaklık ve soğukluk hissini yansıttığı genel bir anlayış vardır. Kırmızı ve turuncu gibi tonlar, genellikle güneşin sıcaklığını ve canlılığını çağrıştırır; bu yüzden sıcak renkler olarak bilinmektedirler. Öte yandan mavi, yeşil ve mor gibi renkler, genellikle serinliğin ve soğuğu hatırlatır; bu nedenle soğuk renkler kategorisine dahil edilmektedirler (Gökay,2010:61-62). Hayatımızın her alanında yer alan renkler, dilimizin önemli bir parçası haline gelmiştir. Fiziksel olarak iyi- kötü hallerimizi, eylemlerimizi, duygu ve düşüncelerimizi ve ruhani hislerimizi de renkler ile açıklamaktayız. İnsanların konuşmalarından örnek vermek gerekirse "Öfkeden kıpkırmızı olmuş" veya "Kıskançlıktan mosmor oldular" gibi ifadeler günlük hayatta sıkça kullanılmaktadır (Andrews, 2012: 8-9). Bununla beraber farklı toplum gruplarının renklere yönelik algıları ve tepkileri çeşitlilik göstermektedir (Amrose & Harris, 2020:106).

Plutchnik Renk Duygu Çemberi ise Duygular hayatımızın merkezindedir ve tüm sosyal ilişkilerimizi etkilemektedirler. İnsanlar, çocuklar, bebekler ve hatta diğer canlılar duyguları deneyimler ve bu duygular aracılığıyla diğer insanlarla iletişim kurarak, ilişkilerimizi şekillendirmektedir. Duygular genellikle karmaşıktır; aynı anda birçok farklı duyguyu deneyimleyebilmekteyiz. Örneğin, aşkla dolu olurken aynı zamanda karşılıksız kalacağından korkabiliriz veya bir kayıp yaşarken, acı çekerken aynı zamanda terk eden kişiye öfkelenebilmekteyiz (Plutchik ,1988:4). R. Plutchik'in belirttiği gibi, duygular davranışın istikrarını sağlamak için gerekli olan bir dizi olayın bir parçası olarak hareket etmektedirler. Çevresel tetikleyicilerle ilişkili olan olaylar tarafından tetiklenebileceği gibi diğer insanlarla da ilişkili olabilmektedir. Genel olarak bu, bir kişiyi belirli eylemlere ve davranış biçimlerinin sergilenmesine hazırlamaktadır. (Krujkova vd.,2018.184). Ana duygu teorileri, karmaşık veya ikincil duyguların kaynağına ilişkin varsayımlar içerir ve basit bir benzerlikle renk karışımını açıklamaktadır. Bu teorilere göre, karmaşık veya ikincil duygular, birincil duyguların kombinasyonuyla oluşmaktadır (bazı renklerin karışımıyla yeni bir renk oluşturulduğu gibi) (Aktaran: Smith & Schneider,2012:64). Plutchik duygu çemberinde temel duyguları sunmuş ve ayrıca bu temel duyguların birleşiminden oluşan daha gelişmiş duyguları da tanımlamıştır. (Kołakowska ve diğer, 2015:59,60).

Plutchik duygu çemberinin temelini oluşturan sekiz evrensel veya temel duygu vardır ve bu duygular karıştırılarak daha karmaşık duygular oluşturulmaktadır. Bu duygular saat yönünde başlayarak, 12 saat pozisyonunda sevinç, güven, korku, şaşkınlık, üzüntü, beklenti, öfke ve iğrenme şeklindedir (Aktaran: Smith& Schneider,2012:64). Plutchik'in çemberi ayrıca bir duygunun yoğunluğunu da temsil eder (Ganganwar vd., 2021:4979). Renk ne kadar koyuysa, duygu o kadar yoğun olur. Dolayısıyla, duygunun yoğunluğu tekerleğin merkezine doğru artar ve diğer yöne doğru azalmaktadır (Kołakowska ve diğer ,2015:59-60).

Şekil-1: Plutchik Renk Duygu Çemberi



Kaynak: www.evrimagaci.org, 2018

İki boyutlu bir sanat eseri olan illüstrasyon, bir anlayışı açıklamak için kullanılır ve bu resimler, belirli köşelerde kitapları, dergileri veya gazeteleri süslemek için kullanılmaktadır (Aktaran: Ozcan vd., 2021:40). Bir mesajı, bir fikri, bir metni netleştirmeye ve açıklamaya yardımcı olan veya bir şeyi ilgi çekici kılmaya yarayan, meseleleri yaratıcı bir şekilde tasvir etmeye vs. yardımcı olan, görsel fikirlerin sunumudur. İllüstrasyonun açıklamasını daha birçok örneklerle çoğaltmak mümkündür. Sonuç olarak, bir konunun iletmek istediği mesajı yansıtmak hedefiyle kitlelere ulaştıran çizimlerdir." (Acartürk, 2019:9).

İllüstrasyon sanatı, diğer sanat dallarına kıyasla daha hızlı ve etkili bir iletişim aracıdır. Günümüzün teknolojisinin ilerlemesiyle birlikte, illüstrasyonlar artık daha kolay ve hızlı bir şekilde oluşturulabilmekte ve geniş bir kitleye ulaştırılabilmektedir. İllüstrasyon yüzyıllardır var olan bir disiplindir. Fakat son zamanlarda ayrı bir alan olarak kabul görmüştür. 1901 yılında Amerika Birleşik Devletleri 'de, İllüstratörler Derneği'nin kurulmasıyla birlikte tanınmıştır ancak hala ticari temellendirilmesi nedeniyle güzel sanatlar topluluğunun bazı kesimleri tarafından küçümsenmektedir. Yıllar içinde resim, gravür, karikatürler, kitap resimleri gibi birçok ayrı tanımı olmuştur. Sıkça diğer disiplinler ile, özellikle güzel sanatlar ve grafik tasarımla karıştırılmıştır. İllüstrasyon, belirli bir mesajı bir kitleye iletmekle ilgilidir ve bir görevi yerine getirmek üzere illüstratör ya da ticari tabanlı bir müşteri tarafından oluşturulmaktadır (Male, 2007:10). İllüstrasyon sanatı günümüzde oldukça geniş bir kullanım alanına sahiptir. İlk örneklerinin 2. Dünya Savaşı sırasında propaganda afişleri olarak ortaya çıkmıştır. Bu dönemde, ülkeler halklarını savaşa hazırlamak ve desteklemek için illüstrasyonları etkili bir şekilde kullanmışlardı. Başlangıçta siyasi amaçlar için kullanılan illüstrasyonlar, zamanla ticaret ve sanat dünyasında da kendine yer bulmuştur (Topaklı & Küpeli, 2021:3626).

İllüstrasyon Çeşitleri, Reklam illüstrasyonları, Kavramsal illüstrasyon, Yayın illüstrasyonları, Karakter Tasarımı ve Konsept Sanat, Dijital İllüstrasyondur.

Animasyonun temel ilkesi, sıralı kare veya görüntüleri seri bir şekilde sıra sıra oynatılarak gösterim sırasında izleyiciye hareket hissi yaratmak olarak açıklanabilir. (Chong, 2008:8). Animasyona dair ilk örnekler 19. yüzyılın başlarında resimleri ard arda oynatılarak hareket ediyormuş gibi gösteren oyuncaklar ile gerçekleştirilmiştir ilk animasyon örnekleri Flaş skeç yöntemi ile oluşturulmuştur. Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri / Humorous Phase of Funny Faces adlı film Blackton tarafından 1906 yılında Flaş skeç yöntemine uygun olarak yapılmıştır. Bu film animasyonun ilk örneği olarak bilinmektedir. (Aktaran: Aslan, 2021:1064). 1980'lerin sonlarına doğru, bilgisayar teknolojisinin kullanımıyla birlikte teknik alanda dünya çapında büyük ilerlemeler kaydedilmiştir. Bu ilerleme, vizyona giren filmlerden animasyonun üzerindeki etkisi açıkça görülmektedir. Filmlerdeki zengin efektler, 3B yeni programlar ve görsel efektlerle birlikte önemli gelişmeler sağlamıştır. Bu süreçte, animasyon sektöründe endüstrileşen Amerika ve Japonya, ticari amaçlı ortaya koydukları filmlerle öncü konuma gelmişlerdir (Turkaya ve Tunç, 2018:59)

Animasyon kavramı sanatsal bir kavramdır ve bu kavram Fransızcadaki "animation" kelimesinden dilimize geçmiştir. Bu kavramı dilbilimsel olarak ele aldığımızda "Latin dilinde "artan aktivite ve enerji." anlamına gelen "animatio" kelimesinden ortaya çıkmıştır ("Sanal 1", 2020). Animasyonun temel ilkesi, sıralı kare veya görüntüleri seri bir şekilde sıra sıra oynatılarak gösterim sırasında izleyiciye hareket hissi yaratmak olarak açıklanabilmektedir (Chong, 2008:8).

Animasyona dair ilk örnekler 19. yüzyılın başlarında resimleri art arda oynatılarak hareket ediyormuş gibi gösteren oyuncaklar ile gerçekleştirilmiştir (Şenler, 2005:100). Fakat ilk animasyon örnekleri Flaş skeç yöntemi ile oluşturulmuştur. Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri adlı film Blackton tarafından 1906 yılında Flaş skeç yöntemine uygun olarak yapılmıştır. Bu film animasyonun ilk örneği olarak bilinmektedir. İlk dönem animasyon tarihini kavramak için Winsor McCay, örnek bir figür olarak öne çıkmaktadır. McCay'in Küçük Nemo (1991), Dinozor Gertie (1914), Uçan Ev (1921) filmlerinde, o dönemin atmosferini ve koşullarını gözlemlemek mümkündür (Aktaran: Aslan, 2021:1064). 1928 yıllında animasyon alanı teknik ve ticari boyutta ayrıca sanatsal anlamda çalışılabilecek düzeye gelmiştir. Avrupalı soyut animatör sanatçıları olan Viking Eggeling, Walther Ruttman, Oskar Fischinger gibi isimler animasyonun yüksek sanat olmasında katkı sağlamışlardır. Otto Messmer, James Stuart Blackton, Fleischer kardeşler gibi Amerikan animasyon yapımcıları ile birlikte Avrupalı Emile Cohl, Ladislaw Starewicz, Charles-Emile Reynaud gibi isimler de animasyon sürecini teknik sistemler ile geliştirmişlerdir. Bu yaratıcı fikirleri bir araya getirip bir adım öne çıkartan kişi de Walt Disney olmuştur (Cavalier, 2011:95).

Kedi Felix, Cindrella, Mickey Mouse, Donald Duck ve Pamuk Prenses gibi karakterler Disney Çağı için çok önemli karakterler ve dünya bu karakterleri benimsemiştir. Animasyon tarihinde özellikle Bugs Bunny ve Tex Avery gibi karakterler efsane olmuştur. 1995 yılında Disney'in yarattığı Oyuncak Hikayesi Animasyonu, bilgisayar destekli animasyonun öncüsü olan John Lasseter tarafından Pixar stüdyosunda yaratıldı. Pixar'ı diğerlerinden ayıran en önemli özelliği ise üç boyutlu ışık ve gölgelerinde ince işleme kullanılmasıdır. 1914'te yaratılan Kedi Felix'ten, 1995'te yaratılan Oyuncak Hikayesi'ne kadar olan animasyonların her biri, bir çizim ya da çizim dizisi olarak ortaya çıkmıştır (Hart, 1999:3-4).

Animasyon sanatının gelişimi sadece Amerika Birleşik Devletleri'nde değil, diğer ülkelerde de önemli bir rol oynamıştır. İngiltere, Belçika, İtalya, Hollanda, Almanya, Rusya, Çekoslovakya, Romanya, Bulgaristan, Polonya, Macaristan ve Çin gibi birçok ülkede de animasyon filmleri üretilmiştir (Aslan, 2021). 1980'lerin sonlarına doğru, bilgisayar teknolojisinin kullanımıyla birlikte teknik alanda dünya çapında büyük ilerlemeler kaydedilmiştir. Bu ilerleme filmlerdeki zengin efektler, 3B yeni programlar ve görsel efektlerle birlikte önemli gelişmeler sağlamıştır. Bu süreçte, animasyon sektöründe endüstrileşen Amerika ve Japonya, ticari amaçlı ortaya koydukları filmlerle öncü konuma gelmişlerdir (Turkaya ve Tunç, 2018:59).

Yöntem

Görme olayı nesnel çevrenin algılanmasında ilk olaylardan biridir. Objeler üzerine düşen ışık ve gözün fiziksel yapısı sayesinde yansıma ile beraber görüntü oluşmaktadır. Oluşan görüntü, beyne iletilmeden önce kimyasal tepkimeler sonucu ile sinir sinyallerine dönüşmektedir. Görme olarak adlandırdığımız bu durum, fikir olarak her gözlemcide eşit biçimde işlemektedir. Görme olayındaki benzerliklerin tersine, anlamlandırma durumu her insanda farklı oluşabilmektedir (Uçar,2017:59).

Semiyoloji kelimesi, Eski Yunanca dilinde semeion (gösterge), logia (kuram, söz…) kelimelerinin bir araya gelmesiyle oluşmuştur. Semion kelimesi ilk olarak Hipokrates ve Parmenides tarafından İ.Ö V. yüzyılında belirti, semptom, kanıt gibi anlamlar şeklinde kullanılmıştır. Stoacılar'a göre gösterge kelimesi dil ve mantık alanında

semainon (gösteren) ile semainomenon (gösterilen) arasındaki zıtlık bağıntısı olarak ele almaktadırlar. Saussure ise göstergeleri toplumbilim içerisindeki yaşamı olarak incelemektedir (Aktaran: M-F. Ünal, 2016:380).

Saussure, dilin göstergelerin bir sistemi olduğunu iddia etmiştir. Göstergebilimden bahsederken, gelecekte oluşturulacak bir bilim dalına atıfta bulunmuştur (Erkman Akerson, 2005:60). Tarih boyunca farklı alanlarda kullanılan gösterge kavramı, dilbilimsel kavram olarak ise Ferdinand de Saussure (1857-1913) tarafından gerçekleştirilmiştir. Saussure, dil alanı için yaptığı çalışmalar ile göstergebiliminin öncülerinden biri olmuştur (Ay, 2022:288). Charles Sanders Pierce (1839-1914) ise göstergenin üç tür kuramını geliştirip bunları göstergebilimde kullanmıştır. Bunlar ikon, indeks ve semboldür. İkon direk olarak temsil ettiği ögedir. İndeks (Belirti) ise içeriğine bağlı olarak anlam oluşan bir göstergedir. Sembol kavramı ise ögelerin ve kavramların aralarında rastlantısal bir ilişki içerisinde olması durumudur (Leonard & Ambrose, 2012:62).

Göstergebilimde yeni olan Roland Barthes (1915-1980) da bu alanda çok etkili bir figür olmuştur. Barthes göstergebilim alanına yeni terimler kazandırmıştır. Bu terimlerden ilki uylaşımdır. Uylaşım göstergenin belli bir kültür ya da grup için temsil ettiği anlama gelmektedir. Terimlerin bir diğeri ise düz anlam. Düz anlam ise göstergenin yüzeysel ya da düz anlamsal anlamıdır. Son kavram ise yan anlamdır. Yan anlam ise düz anlamdan ziyade daha da öte anlamıdır. Sadece yüzeydeki anlamından çok daha derin bir bağlam veya anlamla ilişkilendirilen düşünce veya kavramdır (Leonard & Ambrose, 2012:62:62).

Gösterge, biçim ve içerikten oluşan ikili bir yapıya sahiptir: "gösteren" biçimi ve "gösterilen" içeriği kapsar. Barthes'in gösterge şeması, Saussure'in şemasından biraz farklıdır; Barthes, "yan anlam" kavramını getirerek gösterilen boyutunda daha derinlemesine okumalar gerektiğini savunmuştur. En tartışmalı kavram genellikle "gösterilendir, yani kavramın içerikle olan ilişkisidir. Gösterilen, zamanımızdaki nesnelerin doğrudan kopyası değil, onların soyutlamasıdır. Bununla beraber Barthes, göstergebilimi çağdaş bir bilim dalı haline getirmeye çalışmıştır (Parsa & Parsa, 2014:11-12).

Barthes, belirli bir birikim ile incelenecek göstergelerin bilimsel nitelikte bir gösterebilimi oluşturmayı hedeflemektedir. Barthes'a göre dil her yerdedir ve çok etkili bir iletişim aracıdır. Dilin etkisi özellikle yazıda kendini göstermektedir. Göstergebilimin konusu işaretlerin tüm çeşitliliğidir. Resimler, ifadeler, müzik, jestler, törenler gibi göstergeler bir dil oluşturmasalar da en azından anlamlı bir bütün oluşturmaktadırlar (Karaman, 2017:33)

Barthes 1964 yılında geleceğin yan anlam dilbiliminin yükselişi olacağını öne sürmüştür. Toplum, dilin temelini inşa eder ve bu temel, birinci düzeydeki unsurlardan yola çıkarak sürekli olarak ikincil anlam dizgelerini oluşturmaktadır. Bu ikincil dizgeler, ara sıra belirsiz, ara sıra açık ve anlaşılır olabilmektedir. Bu bağlamda oluşturulan anlamlar, tarihsel açıdan insanbilimle oldukça ilişkilidir. Nitekim yan anlam da dizge olarak değerlendirilir ve bu dizge içinde gösterenler, gösterilenler ve bu ikisi arasında bağlantı kuran bir anlam katmanını içermektedir (Aktaran: Ay, 2022:289).

Roland Barthes ikincil anlamları ararken metonomi, metafor, kod, imge, simge, mit gibi kavramları analizin içinde aramaktadır. Çünkü bu kavramlar göstergebilimin ikincil dilini oluşturmaktadırlar.

Metonomi: Metonomi, birbiriyle doğrudan ilişkili olan kavramların veya nesnelerin birbirlerinin yerine kullanılması anlamına gelmektedir (S. Ünal, 2014:29).

Simge: Kavramsallaşma sürecinde simge, temsil ettiği şeyle arasındaki ilişkiyi, bir uzlaşma ile sağlar. Her bir sözcük, sözlük anlamıyla birlikte belirli bir uzlaşma üzerine inşa edilmiştir, bu nedenle her biri bir simgedir (Erkman Akerson, 2005:115).

İmge: İmge, bir başka nesnenin ifadesi olarak işlev görmektedir (Günay, 2012:21).

Metafor (Eğretileme): Metafor, bir kavramı başka bir kavram ile değiştirilmesini ifade etmektedir (S. Ünal, 2014:27).

Kod: Her dilin, bilginin metne dönüştürülmesi ve mesajların anlaşılmasını sağlamak için belirli kuralları vardır. Her dilin kodu, belirli işaretlerin sınıflarını ve bu işaretlerin anlamlarını içermektedir (Brazgovskaya, 2019:179).

Mit: R. Barthes'a göre, düşünme ve anlama süreci, kültürel bir biçimde yapılandırılmıştır. Kültürel etkilenmenin sonucu olarak, genellikle mitler arasında bir ilişki ve bağ bulunmaktadır. Farklı kültürlerin mitleri evrensel olmamakla beraber dinamiktir ve zamanla değişime meyillidir. Mitler içinde bulundukları kültürlere göre farklılık göstermektedirler (S. Ünal, 2014:26-27).

Snow White Animasyon Karelerinin Göstergebilimsel Analizi

Şekil-2: 1. Karenin Göstergebilimsel İncelemesi

Kaynak: https://youtu.be/0kHOYavm7VY?si=hpRjGaeKteUMT3ky

Tablo-1: 1. Sahnenin Gösterge Tablosu

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
İnsan	Kadın	Kraliçe
Nesne	Ayna	Kraliçenin Aynadaki Yansıması
Nesne	Sütun	Dört Adet Kolon
Nesne	Lamba	Işık
Nesne	Perde	Mor ve Desebli Perde
Nesne	Merdiven	4 Basamak
Yer	Şato	Karanlık Şato
İkon	Astroloji	On iki burç sembolleri

Düz Anlam: Kraliçe figürü mekânın ortasında bir merdivenin üstünde durmaktadır. Sarı taç ve siyah bir pelerin takmaktadır. Siyah, Batı kültüründe kara meleklerle birlikte karanlığı çağrıştırmaktadır. 18. yüzyıldan beri Batı toplumunda yasın rengi olarak kabul edilirken (daha öncesinde kahverengiydi), Protestanlar siyahı alçakgönüllülük ve ciddiyet erdemleriyle ilişkilendirirler (Causse, 2019:157). Karşısında duran aynada kendi yansıması gözükmektedir. Aynanın etrafında altın renkli bir kaplama ve 12 tane simge bulunmaktadır. Figürün sağında ve solunda devasa mermer kolonlar yer almaktadır. Kolonların arkasında iki tane ışık kaynağı bulunmakta ve bu ışıklar mavi renklidir. Bununla beraber kolonların yanında üzerinde desenleri olan mor perdeler asılıdır. Mekân genel olarak çok gösterişli bir yer ve koyu tonlar kullanılmıştır. Ağırlıklı olarak kullanılan mor rengi ve

tonları ise asaleti simgeler. Aynı zamanda itibarı ve özgüveni de temsil etmektedir (Aktaran: Dokumacı, 2020:126).

Yan Anlam: Kompozisyonda ortada duran bir kadın figürü dikkat çekmektedir. Bu kadının taktığı taçtan, pelerinden ve yansımasından dolayı onun bir kraliçe olduğunu görmekteyiz. Kafasındaki taç altın renklidir ve altın rengini elde etmemiz için sarı, kırmızı, yeşil ve mavi renklerini doğru oranlarla karıştırmamız gerekmektedir. Plutchik'e göre bu renkler coşkunluk, hiddet, kabulleniş demektir. Kraliçenin simgesi haline gelmiş taç ve taçtaki renklerin anlamları aslında kraliçenin karakteri ile oldukça ilişkilidir. Bu taç aynı zamanda Avrupa monarşilerinde kullanılan ve kralların veya kraliçelerin için simgesel bir anlama sahiptir. Kraliçe figürünün genel olarak kıyafeti, pelerini ve şatosunun koyu tonlarda kullanılmasının sebebi, kraliçenin kötü olmasıdır. Bu tonlar kötü olayları, kötülüklerin geleceğini göstermektedir. Plutchik'e göre siyah hiddet, keder ve coşkunluk duygularının karışımından oluşan anlama gelmektedir. Hiddet, keder ve coşkunluk duygularının ortak hissedilmesi mümkündür ve bu duygular karmaşık ve çelişkili bir duygu deneyimi olarak tanımlanabilmektedir. Bu duyguların bir arada hissedilmesi genellikle insanın yaşadığı olayların veya deneyimlerin karmaşıklığını yansıtmaktadır. Aynadaki yansımasında kibirli bir karakter olduğunu ve kendini kanıtlamaya çalışan bir figür olduğu görülmektedir. Baktığı ayna sıradan bir ayna değildir. Aynanın etrafındaki on iki sembol, üstündeki sarmaşıklar ve aynadaki parlaklık bu aynanın sihirli olduğunu simgelemektedir. Ayrıca, ok iki sembol büyü ile de ilişkilidir. Bu semboller at nalı şeklinde dizilidir. "At nalı" sembolü bir konunun veya durumun sonucunun ne olacağını tahmin etmekte zorlanıldığını da ifade edebilir ve belirsizlik içeren durumlar için kullanılan bu sembol, geleceğin tahmin edilemezliğini ve değişkenliğini vurgulamaktadır. Bazı toplumlarda ise şans sembolü olarak kullanıldığı görülmektedir. Ağırlıklı olarak kullanılan mor rengi ve tonları mistik bir hava katmaktadır. Bu rengi figür ile bağdaştırdığımızda bağımsızlık ve kararlılık anlamlarını da taşımaktadır.

Şekil-3: 2. Karenin Göstergebilimsel İncelemesi

Kaynak: https://youtu.be/0kHOYavm7VY?si=hpRjGaeKteUMT3ky

Tablo-2: 2. Sahnenin Gösterge Tablosu

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
İnsan	Kız	Prenses
İnsan	Kadın	Cadı
Yer	Kulübe	Oda
Bitki	Meyve	Elma

Düz Anlam: Sahnede bir kız ve bir kadın karşılıklı durmaktadır. Kadın, masum görünüşlü kıza elma vermektedir. Bu kadın çirkin bir görünüşe sahip. Kocaman burnu, beni ve çirkin tırnaklara sahiptir. Karşısında duran kız ise masum bir ifadeye sahiptir. Üzerinde mavi ve sarı bir elbise, kafasında ise kırmızı bir fiyonk bulunmaktadır. Mekânda ağırlıklı olarak toprak tonları kullanılmıştır. Cadının vermiş olduğu elma, canlı ve kırmızıdır. Bu renk fiziksel güç, canlılığı ve dinamizmi temsil etmektedir (Ustaoğlu, 2007:45).

Yan Anlam: Karşılıklı iletişim kuran bir prenses ve bir cadı figürleri kompozisyonda dikkat çekmektedir. Güzel kız endişelidir ama aynı zamanda kibar bir ifadeye sahiptir. Üzerinde bir prenses elbisesi vardır ve kırmızı bir fiyonk takmaktadır. Elbisesindeki mavi Plutchik'e göre keder ve üzüntüyü yansıtmaktadır. Yaşlı ve çirkin cadının siyah kıyafeti şeytani bir karakter olduğunu anlatmaktadır. Ayrıca uzun burnu, kırık dişleri ve tırnakları da kötü kalpliliğini simgelemektedir. Prensese verdiği zehirli almada kullanılan canlı kırmızı renk de prenseste elmayı alma isteği uyandırmaktadır. Klasik masallarda kötü karakterler, genellikle iyi niyetmiş gibi görünen ancak aslında zarar verebilecek nesneler veya tuzaklar kullanmaktadırlar. Kötü cadının Pamuk Prensese elma vermesi, klasik masallardaki tipik bir motif olarak karşımıza çıkar. Elma, dış görünüşüyle çekici ve lezzetli bir meyve olarak bilinirken, içindeki zehirle Pamuk Prensese zarar verme amacını taşımaktadır. Plutchik'e göre kırmızı hiddeti vurgulamaktadır. Elmanın kırmızı olması ile beraber, güzellik ve tehlike arasındaki bağlantı ortaya çıkmaktadır. Prensesin prenses olmasına rağmen taç takmaması mütevazi bir kişilik olduğunu simgelemektedir. Cadının ona uzattığı elmayı alıp almama arasında kalmıştır. Elleri ve gözlerindeki endişeli ve şaşkın bakışından bu durumu anlamaktayız. Prensesin arkasının koyu olması, cadının arka planının aydınlık olması ise bir ışık kaynağının olduğunu göstermektedir.

Şekil-4: 3. Karenin Göstergebilimsel İncelemesi

Kaynak: https://youtu.be/0kHOYavm7VY?si=hpRjGaeKteUMT3ky

Tablo-3: 3. Sahnenin Gösterge Tablosu

GÖSTERE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
İnsan	Kız	Prenses
İnsan	Erkek	Yanaklı Cüce
İnsan	Erkek	Gözlüklü Cüce
İnsan	Erkek	Kepçe Kulaklı Cüce
İnsan	Erkek	Turuncu Giysili Cüce
İnsan	Erkek	Kahverengi Giysili Cüce
İnsan	Erkek	Kırmızı Giysili Cüce
İnsan	Erkek	Uzun Sakallı Cüce
Yer	Ev	Kulübe
Nesne	Mum	Işık

Düz Anlam: Masum kız karanlık bir odada uyumaktadır. Kız bir yatağın üzerindedir. Kafasının altında beyaz bir yastık ve üzerindeki beyaz bir örtü bulunmaktadır. Batı toplumunda beyaz renk, sıklıkla iyilik, saflık, temizlik ve sadelikle özdeşleştirilmektedir (Amrose & Harris, 2020:126). Beyazlar içinde uyuyan kızın etrafında 7 tane cüce beklemektedir. Bu cüceler üzgün ve kederli bir ifadeye sahiptirler. Bulundukları kulübe ise kızın yanında yanan mum ışığı ile aydınlanmaktadır.

Yan Anlam: Prensesin hareketsiz bir şekilde beyazlar içinde yatması, klasik masal anlatısında ölümün sembolik bir temsilidir. Beyazlar içinde yatışı, yaşamın sona erdiğini ve ölümün gerçekleştiğini göstermektedir. Odadaki mumlar ise aydınlatma işlevi görmelerinin yanı sıra anma ve saygı ifadeleri olarak da kullanılmaktadır. Mumlar, genellikle ölüm sonrası anma ve yas sürecinin bir parçasıdır. Batı toplumunda dinî ayinlerde ve törenlerde, mumlar sıklıkla ruhsal bağlantı ve aydınlanma aracı olarak kullanılır. Aynı zamanda anma törenlerinde ve cenaze merasimlerinde de yoğun bir şekilde kullanılırlar, ölünün anısını yaşatma ve ona saygı gösterme amacını taşırlar. Prensesin etrafında bulunan yedi cüceler, üzüntü ve acı içinde Prenses 'in ölümüne karşı derin bir üzüntü içindedirler. Ağlamaları, duygusal acılarını ve kayıplarını ifade etmektedir. Saygı göstergesi olarak, cüceler şapkalarını çıkararak ve üç cüce diz çökerek Prensese olan saygılarını ve üzüntülerini göstermektedirler. Başlarının eğik olması, yas sürecinin bir parçası olarak Prensese duydukları derin üzüntüyü ve saygıyı simgelemektedir. Prenses 'in başındaki beyaz çiçekler ise huzuru, saygıyı ve ölümden sonraki yeniden doğuşu sembolize etmektedir. Beyaz çiçekler, masumiyetin ve saflığın simgesi olarak kabul edilirler aynı zamanda Prenses 'in ölümünden sonraki ruhsal yolculuğunu temsil etmektedirler. Kulübede pencere bulunmasına rağmen sarı mum ışığı odanın ışık kaynağıdır. Plutchik'e göre sarı sükunettir. İç huzur ve dengeli bir ruh halini ifade etmektedir. Bu durum da güneşin battığını, akşam veya gece vakitleri olduğunu göstermektedir.

Sonuç

Yapılan araştırma "Snow White" animasyonunda bulunan görsel ögeler ve semboller ile beraber renk kullanımı da göstergebilimsel analiz yapılarak animasyondaki alt anlamların açığa çıkarılmasına odaklanılmıştır. Yapılan analiz, filmin her bir öğesinin bir anlam taşıdığı ve bu anlamların nasıl izleyiciye ulaştığını açıklamak adına önemli bir çözümleme süreci sunmaktadır. Barthes'ın göstergebilim inceleme modeli kullanılarak yapılan düz anlam ve yan anlam değerlendirmesi, "Snow White" animasyonunun alt anlamlarına değinerek, filmin içerdiği görsel ve sembolik ögelerin anlamlarını açıklamıştır. Snow White animasyonunda karakterler genellikle kişiliklerine uygun şekilde tasvir edilmiştir. Örneğin Snow White karakteri saf, naif, asil ve iyi kalpli bir prensestir. Karakter tasarımında beyaz ten, zarif elbise ve saçlar, tatlı bir gülümseme de bu kişiliğine uygun şekilde betimlenmiştir. Kötü Kraliçe ise yine karakterine uygun tasvir edilmiştir. Kendini beğenmiş, gaddar ve kurnaz olan kraliçe de bu karaktere uygun olan şatafatlı, kasvetli ve mistik bir tarzda betimlenmiştir. Animasyonda kullanılan renkler ise olaylara, karakterlere uygun olarak seçilmiştir. Örnek olarak iyi karakterlerin bulunduğu sahnelerde açık ve canlı renkler kullanılırken, kötü olaylar yaşandığında veya kötü karakterler ön planda olduğunda ise koyu ve kasvetli renkler kullanılmıştır. Bununla beraber mekanlar da filmin atmosferini ve tarzını yansıtacak

şekilde tasvir edilmiştir. Animasyonun ana mekânı olan orman tehlike ve gizemi, kraliçenin sarayı gücü ve egosunu, cücelerin kulübesi ise güven ve samimiyeti simgelemektedir. Sonuç olarak animasyonda kullanılan görsel unsurlar, karakterler, mekanlar ve renkler, izleyiciyle doğrudan bir bağ kurmak amacıyla bilinçli olarak seçilmiştir. Yapılan analiz, filmdeki karakterlerin duygusal durumlarını, hikâyenin atmosferini ve temalarını daha iyi anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Kaynakça

Andrews, Ted. Renklerin İyileştirici Gücü. Çev. Meriç Vatansever. İstanbul: Yakamoz Kitap, 2012.

Ambrose, Gavin ve Harris, Paul. Grafik Tasarımda Renk. Çev. Bengisu Bayrak. İstanbul: Literatür Yayınları, 2020.

Aslan, Erkan. "Animasyon (Çizgi Film) Tarihine Kültür Aktarımı Açısından Bir Bakış". Folklor/Edebiyat 27.108 (Kasım 2021): 1064-1065.

Ay, Aysel. "Mutant Ninja Kaplumbağaların Göstergebilimsel Analizi". Akademik İncelemeler Dergisi 17.2 (Ekim 2022): 288- 289.

Brazgovskaya, Yelena Yevgenyeva. Göstergebilim. Diller ve Kültürün Kodları. Yurayt Yayınevi, 2019.

Causse, Jean-Gabriel. Renklerin Şaşırtıcı Gücü. Çev. Hasan Can Utku. İstanbul: Pegasus Yayınları, 2019.

Cavalier, Stephen. The World History Of Animation. University of California Press, 2011.

Chong, Andrew. Digital Animation. Lozan: AVA Publishing, 2008.

Dokumacı, Meryem. "Renklerin İnsan Yaşamındaki Etkileri ve Renklerin Tarih Boyunca Yolculuğu". Takvim-i Vekayi, 8.2 (Aralık 2020): 125-126.

Erkman-Akerson, Fatma. Göstergebilime Giriş. İstanbul: Multilingual, 2005.

Ganganwar, Vaishali ve diğer. "Sentiment Analysis of Legal Emails Using Plutchik's Wheel of Emotions in Quantified Format". Turkish Journal of Computer and Mathematics Education, 12.6 (Nisan 2021): 4979.

Gökay, Melek. Sanat Kitabım. Konya: Aybil Yayıncılık, 2010.

Günay, V. Doğan. "Görsel Göstergebilim İmgenin ve Anlamlandırılması". Ed. Günay, V. Doğan ve Parsa, F. Alev. Görsel Göstergebilim İmgenin Anlamlandırılması. İstanbul: 2012. 21.

Hart, John. The Art Of The Storyboard. Woburn: Focal Press, 2008.

Karaman, Esra. "Roland Barthes ve Charles Sanders Pierce'in Göstergebilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması". İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, 9.2 (Nisan 2017): 30- 33.

Kołakowska, Agata ve diğer. "Modeling emotions for affect-aware applications" Ed. Wrycza, S. lnformation Systems Development and Applications. Gdańsk: Faculty of Management University of Gdansk, 2015. 59-60.

Krujkova, Olga ve diğer." Duygusal Temelli Kurumsal Vandalizm". Russian Psycological Journal, 15.4, (Ocak 2018): 4.

Leonard, Neil ve Ambrose, Gavin. Tasarım için Araştırma. Çev. Bengisu Bayrak. İstanbul: Literatür Yayıncılık: 2015.

Male, Alan. Illustration A Theoretical & Contextual Perspective. Lozan: AVA Publishing, 2007.

NCERT (National Council of Educational Research and Training). (2016). The Story of Graphic Design-Class XI. NCERT.

Odabaşı Aslan, Hatice. Grafik'te Temel Tasarım. İstanbul: Yorum Sanat, 2006.

Ozcan A., Cidik E., &Kandirmaz E.A. (2021). The Effect Of Dijitalization On Illustration In Graphic Design, International Scientific-Practical Conference (40-50). 2021. Inovations In Publishing, Printing And Multimedia Technologies.

Parsa, Seyide ve Parsa, Alev Fatoş. Göstergebilim Çözümlemeleri. İzmir: Ege Üniversitesi Yayınları, 2014.

Petterson, Rune. Graphic Design. Tullinge: Institute for Infology, 2023.

Robert Plutchik. "The Nature of Emotions: Clinical Implications" Ed. Clynes, Manfred ve Pankskepp, Jaak. Emiotions and Psychopathology. New York: Springer Science+Business Media, LLC, 1988. 4.

Smith, Herman ve Schneider, Andreas. "Critiquing Models of Emotions". Sociological Methods & Research, 37.4 (Şubat 2012): 64.

Şenler, Filiz. "Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları". Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları, 3 (Aralık 2005): 100.

Tepecik, Adnan. Uygarlık Tarihinde Renk. Ankara: Sistem Ofset Yayıncılık, 2021.

Topaklı, Asım ve Küpeli, Ali Ertuğrul. "Sürrealist Etkilerin Günümüz illüstrasyon Sanatına Yansımaları". Social Sciences Studies Journal, 7.87 (Eylül 2021): 3626- 3629.

Turkaya, Abdulkerim ve Ayvaz Tunç, Özlem. "Kültürel Mirasının Gelecek Nesillere Aktarımında Canlandırma Sanatının (Animasyon) Kullanımı". Ed. Mustafa Çakır. Uluslararası Sosyal & Hukuk Çalışmaları Kongresi. İstanbul: Legal Yayıncılık, 2018. 59.

Uçar, Tevfik Fikret. Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. İstanbul: İnkılap Kitapevi, 2017.

Ustaoğlu, Eda. Renklerin İnsan Yaşamındaki Yeri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Maltepe Üniversitesi, 2007.

Ünal, Mehmet Fatih. "Göstergebilimin Serüveni". Aksaray Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi Dergisi, 3.6 (Aralık 2016): 380.

Ünal, Sevtap. Göstergebilimsel Açıdan Sembolik Tüketim. Ankara: Detay Yayıncılık, 2014.

Sanal Kaynakça

Sanal-1: etimoloji Türkçe, (2024). (https://www.etimolojiturkce.com/arama/animasyon), [Erişim: 11.03.2024].

Şekiller Kaynakça

Şekil-1: Plutchik Renk Duygu Çemberi. (https://evrimagaci.org/plutchikin-duygu-carkifelegi-duygularinizin-kokenlerini-daha-yakindan-taniyin-5407). [Erişim: 21.03.2024].

Şekil-2: 1. Karenin Göstergebilimsel İncelemesi. (https://youtu.be/0kHOYavm7VY?si=hpRjGaeKteUMT3ky). [Erişim: 13.04.2024].

Şekil-3: 2. Karenin Göstergebilimsel İncelemesi. (https://youtu.be/0kHOYavm7VY?si=hpRjGaeKteUMT3ky). [Erişim: 13.04.2024].

Şekil-4: 3. Karenin Göstergebilimsel İncelemesi. (https://youtu.be/0kHOYavm7VY?si=hpRjGaeKteUMT3ky). [Erişim: 13.04.2024].

SEMIOTIC ANALYSIS OF 'SNOW WHITE' ANIMATION

Özge Nihal ERYILDIZ, Emine Nur YILMAZ ARIKAN

ABSTRACT

Graphic design plays a crucial role in conveying meaningful messages through symbols and images. These messages interact with the audience by utilizing the power of visual language. Animation, on the other hand, allows for the dynamic movement of symbols provided by graphic design, enabling the transmission of more meaningful messages to the viewers. Animation holds an important place in visualizing the meanings of these symbols. The focus of this research is identifying symbols and visual images in animation and analyzing them using a semiotic method. In this study, three scenes from the animation "Snow White" were analyzed using Roland Barthes' semiotic model. Additionally, R. Plutchik's color emotion wheel model was considered in the semiotic analysis. The colors used in the animation and the emotions they aim to convey are also explained in this article. The aim of this examination is to understand how the symbols and visual images in the selected scenes are utilized. Each scene contains various symbolic elements that contribute to the intended message of the animation. The semiotic analysis conducted has facilitated the exploration of the fundamental messages intended to be conveyed to the audience by understanding how the symbols and visual images in the animation function.

Keywords: Graphic Design, Animation, Semiotics