

CANLANDIRMA SİNEMASINDA TÜR SORUNU

Oya ŞAKI AYDIN*

ÖZET

Sinemada tür kavramı genellikle standartlaşma, ticarileşme ve tektipleşme ile bağlantılı olarak ele alınmaktadır. Elbette ki bunun aksini işaret eden, yapım özellikleri açısından “tür” sinemasına dâhil edebileceğimiz, oysa anlamsal düzlemde “auteur” özellikleri taşıyan örnekler de mevcuttur. Canlandırma sineması ise büyük oranda çocuk izleyicilere yönelik bir tür olarak kabul görmektedir. Son yıllarda yetişkin izleyicilere yönelik yapımlarda artış olsa da daha çok eğlendirici bir tür olarak algılanmakta ve türsel sınıflandırmalar içerisinde ayrıca ele alınmaktadır. Oysaki özellikle teknolojik gelişmelere bağlı olarak günümüzde canlı aksiyon (live-action) denilen filmlerin içerisine de animasyon unsurları girmektedir. Dolayısıyla salt bir tür olarak animasyonu diğerlerinden ayırmak ve onu bu sınırlarla değerlendirmek neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Zaten sadece bir tür olarak algılandığında animasyon sanatsal ve yaratıcı potansiyelini de büyük oranda kaybetmektedir. Bu düşüncelerden yola çıkarak bu çalışmanın amacı animasyon sinemasının geçirdiği aşamaları ve tür sinemasının özelliklerini tanımlayarak, bir sinemasal dil olarak kabul ettiğimiz animasyonun tür olgusu ile olan sorunlu ve karmaşık ilişkisini tartışmaktır. Bu tartışmayı yaparken temel sorunsalımız tür sineması içinde değerlendirilmesinin bir sinemasal dil olarak nitelendirdiğimiz canlandırma tekniği üzerindeki sınırlayıcı etkisidir.

Anahtar kelimeler: Animasyon, Canlandırma Sineması, Tür, Sinema dili, film.

THE PROBLEM OF GENRE IN ANIMATION FILMS

ABSTRACT

Genre in film studies often refers to the process of standardization, commercialization and uniformization. There are rare examples which have also auteur characteristics too. Animation is generally considered as a ‘genre’ for younger audiences. Lately we can see animation films for adults but still it is perceived as an entertaining form. Animation is usually classified as a kind of genre. However due to technological developments in the past few years, live-action movies began to use animation techniques. Consequently it is now nearly impossible to differentiate cinematographic genres from each other. Besides considered only as a genre, animation loses most of its artistic and creative potential. This article has the intention of firstly to explore animation history and to point out important moments in animation film history. Secondly, the question of ‘genre’ and definitions of scholars will be discussed. Finally, the position of animation as a cinematographic language within genre studies and its complicated and problematic relation between genre will be analyzed. Our problematic here is to show the restrictions of genre movie over animation technique.

Key Words: Animation, Genre Studies, Cinematographic language.

* Yrd. Doç.Dr., İstanbul Ticaret Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Medya ve İletişim Sistemleri Bölümü.

1.GİRİŞ

Canlandırma sineması büyük oranda bir sinemasal tür olarak kabul görmektedir. Oysa tür kavramı oldukça sorunludur ve sinemasal bir dil olan canlandırma son derece karmaşık ve özgün bir tekniktir. Üstelik sadece bir tür olarak değerlendirildiğinde içerdiği sanatsal ve yaratıcı potansiyeli büyük oranda yitirmektedir. İşte bu çalışma ile hedeflenen, öncelikle animasyonun kısa tarihine değinmek ve sonrasında tür kavramının sinema alanında nasıl bir yeri olduğunu açıklayarak, animasyon ile ilişkisini tartışmaktır. Bu çalışmada amaç animasyonun tür sinemasıyla ilişkisinin araştırılması ve bu ilişkinin artı ve eksilerinin ve günümüzde değişen taraflarının ortaya konmasıdır. Animasyon tarihinde çok önemli bir yeri olduğunu kabul ettiğimiz animeler de (Japon animasyonları) konu dışında bırakılmıştır. Bunun nedeni Amerika ve Avrupa animasyon geleneğinden çok farklı ve ayrık bir yerde durmaları ve yerel özellikleri ile ön plana çıkmalarıdır. Bu çalışma kapsamında sadece Amerika ve Avrupa animasyon gelenekleri incelenecektir.

Tür sineması ve animasyon ilişkisine geçmeden önce bu sinemasal alanın tarihsel gelişimine kısaca değineceğiz. Canlandırma sineması ve tür ilişkisini ele alırken temel çıkış sorumuz ‘tür’ sineması bağlamında ele alınan animasyon tekniğinin bu yaklaşımdan nasıl etkilendiği meselesidir. Özellikle ticari boyutu düşünüldüğünde sinemasal türler yaratıcılar bakımından son derece sınırlayıcı özellikler taşıyabilmektedir. Animasyon sineması söz konusu olduğunda durum diğer türlere nazaran daha da çarpıcı boyuttadır. Zira animasyon büyük oranda genç izleyicilere hitap eden bir ‘tür’ olarak algılanmaktadır. Oysa sinemasal bir anlatım tekniği(dili) olan animasyon her tür konuyu her yaşta izleyiciye aktarabilecek potansiyele sahiptir. Bu noktadan hareketle canlandırma sinemasının ortaya çıkışı ve gelişimi etrafında ‘tür’ kavramıyla ilişkisi incelenerek, ortaya çıkan yeni teknolojiler etrafında nasıl bir dönüşümün yaşandığı araştırılacaktır. Çalışmada yöntem olarak literatür taraması kullanılmıştır.

2.Canlandırma Sinemasının Serüveni

Tür sineması kapsamında canlandırmanın kabul görmesi büyük oranda onun ortaya çıkış koşulları ve ilk animasyoncuların teknikleriyle bağlantıdır. Canlandırma sinemasının başlangıcıyla sinema tarihinin başlangıcı, ilk deneysel girişimlerde çizim kullanılması sebebiyle aynı tarihe denk gelmektedir. Bugünkü anlamıyla ilk hareketli resmi gerçekleştiren kişi Hollandalı bilim adamı Pietr Van Musschenbroek olmuştur.(Hünerli,2005:9) Animasyon filmin gelişimi hareketli görüntülerle ilgili ilk deneylere dayanır. Hatta Milattan önce 70 yılında bile elle çizilmiş görüntülerin duvara yansıtıldığı bir mekanizma yapıldığına dair kanıtlar mevcuttur. 16. Yüzyılda Avrupa’da “flipbook”lar oldukça yaygındı. Bunlarda özellikle erotik desenlerin sıklıkla yer aldığı görülmektedir. Bu da animasyonun yani o dönemde çizimin tabu olan meselelerde rahatlıkla kullanıldığını göstermektedir. (Wells, 1998:11) 19. yüzyılda icat edilen *thaumatrope* isimli oyuncak ise birbirini tamamlayan iki resmin hızla döndürülmesiyle bir hareket yanılsaması sağlıyordu. 1831 yılında ise, Joseph Plateau ve Dr. Simon Ritter *phenakistiscope* adı verilen bir aygıt sayesinde üzerinde

16 resim bulunan bir diski aynaya doğru tutarak çevirme yoluyla hareket izlenimi yaratmayı başarmışlardır. (Hünerli,2005:9-10) 1893 yılında *The New York World* ve *New York Journal* gazeteleri çizgi desenlerinde renkli boya kullanmaya başlamışlardı. Karikatür sanatı ile animasyon arasındaki ilişki oldukça önemlidir. (Wells, 1998:12)

1900 yılına geldiğimize J. Stuart Blackton *The Enchanted Drawing*'i (Büyülü Çizim) yapmıştı. Burada bir adamı içki ve puro içerken resmetmişti. Stop motion tekniğini kullanarak adamın yüz ifadelerini canlandırmıştır. Bunun ardından başkaları geldi. Bu filmler daha çok foto-animasyon olarak ifade edilebilir. Blackton *Humorous Phases of Funny Faces* (Komik Yüzlerin Güldürüsü-1906) ile bu anlamda tam bir animasyon filmi gerçekleştirmiş oluyordu. (Wells, 1998:13) Aslında ilk animasyonun hangi film olduğu tartışmalı bir konudur. İlk canlandırma filmi kimi araştırmacılara göre Fransız Emile Cohl'un çektiği *Fantasmagorie* iken kimilerine göre ise J. Stewart Blackton'un *Humorous of Funny Faces* isimli filmidir. Bu ilk filmlerde her çizim geri planlarıyla birlikte her karede tekrar edilmekteydi. Bu zahmetli teknik film yapımını zorlaştırmaktaydı. 1914 yılından itibaren bu sorun yavaş yavaş çözümlenmiş, biçimlerin saydam tabakaya çizilmesiyle tekrarın önüne geçilmiştir (Hünerli, 2005:11-13).

Blackton ismi animasyon sinemasının Ortodoks canlı aksiyon (*live action*) sinemasından ekonomik ve estetik açıdan ayrışması açısından çok önemlidir. Özellikle *The Haunted Hotel* (Perili Otel-1907) isimli filmi doğaüstü öğeler içeren basit bir anlatı olarak kurgulanmakla birlikte, izleyiciyi ve yapımcıları animasyon filmin ayrıcalıklı yapısına ikna etmek açısından öne çıkmaktadır. (Wells, 1998:14) Cohl'un tekniğine göre ise, çizgiler rastgele kareye düşüyor ve bir karaktere veya olaya karışıyorlardı. Bu tutarsız teknik modernist yazarların biliçakışı tekniğine de benzetilmektedir. (Wells, 1998:15) 1913 ile 1917 arasındaki dönemde animasyonda en temel eğilim karikatürlerden yapılan uyarlamalardır. 1913'de George McManus tarafından çizilmiş olan bir karikatür Emile Cohl tarafından anime hale getirilir. (Wells, 1998: 17) Winsor McCay ise canlandırma sineması için oldukça önemli bir isimdir. Öyle ki Uluslararası Animasyon Film topluluğu Winsor McCay ödülü adını almıştır. Canlandırmanın bu en yetenekli sanatçılarından birisi olan McCay'in yaratmış olduğu en önemli karakter *Little Memo* (Küçük Memo) ve *Gertie the Dinosaur* (Dinazor Gertie) dir. (Beck, 2004:14) Macar sanatçı György Marczinsak model ve kukla kullanarak animasyona önemli katkılar yapmıştır. 8 dakikalık bir film için 3000 tane ağaçtan figür kullandığı olmaktadır. (Beck, 2004:70)

Disney şüphesiz ki canlandırmanın en bilinen ismidir. Ayrıca da canlandırma için "kontrol edici bir editör" gibidir. (Wells, 2002:19) Miki Mouse da belki de Disney'in en ünlü karakteridir. Disney stüdyolarında 1928-1937 tarihleri arasında başrolünde Miki'nin olduğu 100 çizgi film yaratılır. Bu süreçte karakterde bazı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Başta hırçın ve yaramaz bir tipken, sonraları daha yumuşak huylu ve toparlak bir tipe dönüşecektir. 1950'lerin ortalarında yan karakterler olarak Pluto, Goofy ve Vakvak Amca'yı yaratırlar. (Moritz, 2003:312)1940'ler için Disney animasyonlarının altın çağı demek hem doğru hem

de yanıltıcı olabilir. Yani sayısal olarak film talebinde büyük bir artış olmakla birlikte, nitelik ve teknoloji olarak fazla bir gelişme olmamıştır. (Moritz,2003:313)

Yüzyılın ortalarına doğru film sanayinin bir parçası haline gelen animasyon form olarak da yapımcılara bağımlı hale gelmeye başlar. Ekonomik açıdan gelişme yaratıcı potansiyelin törpülenmesine neden olacaktır. Animasyonun bireysel karakteri kolektif üretime feda edilecektir. Bireysellik ancak tema düzeyinde ifade edilebilir hale gelir. Form olarak baktığımızda standartlaşma ve dağıtım ve üretimin en üst düzeye çıkabilmesi için formun belli kalıplara sıkıştırılması söz konusu olacaktır.

Uzun metrajlı canlandırma filmlerinin yapılmaya başlamasıyla birlikte yeni bir dönem başlar. Disney’de 1934 yılında başlayan uzun metraj *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* filmi ancak 1937 yılında tamamlanır. Bu film özel bir Oscar ödülü de dâhil olmak üzere büyük bir başarı elde etmiştir. Canlandırma bu noktadan sonra yeni bir döneme girer. Üretimin yavaşladığı 1950’lerde bile Disney senede bir tane animasyon ürettiyordu. *Pinokyo*, *Fantazy* ve *Bambi* gibi filmler arka arkaya gösterime girdi. (Moritz, 2003:315) “Disney’in masalları canlandırma sinemasına uyarlaması, ona yirminci yüzyılın Esop’u denilmesine yol açmıştır.”(Hünerli, 2005: 25)

Esasında bu renkli ve neşeli dünyanın arka planında büyük sıkıntılar yaşanmaktaydı. Çizgi filmlerin altın çağı çalışanların sömürüsü üzerine kurulmuştu. 1937’de Fleischer’da başlayan grev altı ay sürer ve bundan altı yıl sonra da stüdyo kapanır. Walt Disney’in stüdyosunda başlayan 1941 grevi de büyük sıkıntı yaratır ve bu nedenle daha çok belgesel ve Disneyland düşüncesine yönelir. Grevlerin ardından Disney’de ayrılan bir grup UPA (United Productions of America)yı kurar (Moritz, 2003: 316). Daha özenli ve yaratıcı bir ekibin kurduğu oluşum kısa sürede canlandırma sinemasına yeni bir soluk getirir. Özellikle Doğu Avrupa’da bu filmlerin gösterilmeye başlaması ile birlikte Disney’in taklidinden çok genç animasyoncular modern ve folklorik tarzları benimsemeye başladılar. 1950’lerden sonra televizyonun yaygınlaşması, televizyon için çizgi film üretimini arttırarak, sinemasal özelliklerin gerilemesine sebep olacaktır. Avrupa’da ise deneysel canlandırma filmlerin hükümdarlığı sürmektedir. Walter Ruttmann’ın cam üzerine çizilen ve sonra elle boyanan tamamen soyut içerikli filmi *Işık Oyunu Opus 1* 1921 yılında özel film müziğiyle birlikte gösterime girmiştir. Oscar Fischinger da yine o yıllarda yaptığı deneysel çalışmalarla tanınan bir canlandırma ustasıdır. (Moritz, 2003:317)

Almanya’da Nazi rejimi çok önemli animasyonların üretilmesine vesile olur. Disney filmlerini ithal edemeyecek noktaya gelen Goebbels canlandırma yapabilen tüm stüdyolara sinema programlarını dolduracak çizgi filmler yapmalarını ister, bunun üzerine Hans Fischerkoesen canlandırma filmler yapmaya başlar ve savaş sonuna kadar 1000’den fazla film üretir (Moritz, 2003:320).

Amerikan animasyon geleneğinin tüm dünyada egemen olduğu aşikardır. 1992 yılında yapılan *Aladdin* filmi 495 milyon dolar hasılatına ulaşır ve bunun akabinde canlandırma filmleri artık yalnızca çocukları değil, yetişkinleri de hedef alır hale gelir (Hünerli, 2005: 26) Amerika’da çizgi filmler yapılmaya başlandığında Avrupa’da Oskar Fischinger ve Walter Ruttmann gibi filmciler soyut deneysel çalışmalar yapıyorlardı. Bu gelenek avant-garde bir animasyon sinemasını oluşturmaktadır. Bu esnada animasyon sineması gelişmekte, yeni form arayışları yaşanmaktaydı. Donald Crafton, *Felix the cat* (Kedi Felix) isimli çizgi filmin bu dönemin en belirleyici unsurlarını taşıyan bir örnek olduğunu söylemektedir. Otto Messmer’in Chaplinvari kedisi kendisini fantezi dünyasına kaptırmaya istekli bir Amerikalı kitleye sesleniyordu. Fleischer stüdyosu, Warner Bros, MGM Disney’in tarzını zorlamakla birlikte farklı bir “getto” yaratmaktadırlar. Bu durumu Amerikan kültürel ve sanatsal emperyalizminin bir parçası olarak değerlendirmek mümkündür. Çin canlandırması örneğinin genelde kaligrafik yaklaşımlarla, Çekoslovakya marionette tiyatrosu ve kukla animasyonu, Rusya ise cut-out ve çizim türü canlandırmalarla tanınır. Son yıllarda tartışılan başka bir konu da, bilgisayar destekli imgelemin (computer generated imagery) film üretimindeki yeridir. Post-fotografik film çağı gelince bilgisayar canlandırma için yeni bir kalem haline gelmiştir. PIXAR’ın 2001 yapımı *Monster INC.* filmine baktığımızda bunun doruğa çıktığını görüyoruz. Sonuçta, Avrupa daha çok sanatsal, içerikli bir sanatsal anlayışı yaratırken (ki Rusya, Japonya ve Çin de bu ekolden sayılabilir) ABD daha çok özel efektler geleneği içinde yoğunlaşmış ve teknolojik olarak gelişmiştir (Wells, 2002:2). Bu alanda en hâkim olan stüdyolarda çalışmak yaratıcılığın sınırlandırılması anlamına gelebildiğinden, bağımsızlığına düşkün olan sanatçılar bu stüdyoların dışında var olmaya çalışırlar (Wells, 2002: 20). Animasyonun tarihçesinden kısaca bahsettikten sonra onun tür kavramıyla ilişkisini açıklayabilmek için sinemada tür konusunu ele almak gerekmektedir.

3.Sinema’da ‘tür’ kavramı

Tür kavramı (Fr: Genre) 16. ve 17. yüzyılda edebiyatın sınıflandırılması açısından önem taşımaktaydı. Edebiyat incelemelerinde tür kavramının daha çok metin kategorileri arasındaki farklı düzen ayrımlarını belirtmek için kullanıldığını görüyoruz. Türlerle ayırma eğilimi pozitivizmin hâkimiyetiyle beraber sınıflandırma ve düzen isteğine bağlı olarak daha fazla önem kazanır. Sinemanın endüstrileşmesi aşamasında tür kavramı yapımçı için de izleyici için de önem kazanacaktır. (Altman, 2003: 322)

Nilgün Abisel’e göre tür klasik anlatı kalıplarını kullanmakla beraber değişkenliği ve sürprizi de bünyesinde barındırır. “O zaman hakikati bulmanın yolu zamanın sınavını geçmiş olan taklitte yatar. Ancak duygusal gereksinimler değişkendir ve seyirci duygulanımlarını her zaman aynı biçimsel kalıplar içinde yaşamak yerine, bunları farklılıkların sürprizleriyle bitştirmeyi yeğlemektedir. Böylece türler ortaya çıkar.” (Abisel, 1999: 8) Pek çok türe aynı anda gönderme yapıp onları karıştırarak

geniş bir izleyici kitlesine seslenmeye çalışmak sinema seyircisini homojenleştirme çabası olarak değerlendirilebilir. (Abisel, 1999:9)

Film türleri üzerine çalışırken en çok sorulan sorulardan birisi endüstri ve sanat ilişkisi üzerinedir. Tür incelemelerinin temelinde dünya çapında etkin olan Hollywood sineması yatar. Tür konusunda çalışmalar yaparken Amerikan sinemasının hakimiyeti üzerinde durulması gereken bir noktadır (Abisel, 1999:10). “Temelde tür çalışmaları iki soruya cevap arar, “Bir filmin müzikal, western ya da korku filmin olması ne anlama gelir? Ve film yapımcıları için var olan başlık sayısı sınırsızken izleyicinin ilgisini hiç azaltmaksızın neden aynı türde filmler yapıyorlar?”(Wells, 2002:41)

Tür filmlerinin yapımcılar açısından önemli faydaları vardır, bunların en önemlisi belki de izleyiciyi yormamalarıdır: “Tür filmleri yinelemelere dayanır ve kolay anlaşılırlar: soyut kavramları irdelemez, hakikatin sorgulanmasına yer vermezler. Tür filmlerinin ortak özellikleri, “benzersiz” olma kıstasına uymaz.”(Abisel, 1999: 13) Türün genel bir tanımını yaparsak: “...çeşitli sanat dallarındaki yapıtların gruplar halinde toplanmasının sonucu olarak, bu grupları belirlemek için kullanılan bir kavramdır ve öncelikle sınıflandırma çabalarıyla ilgilidir” (Abisel, 1999: 14). Film türü dediğimiz zaman ise “...konu açısından benzer özellikler taşıyan, ortak yol yöntem kullanan, denenmiş olduğu için zarar riski düşük filmleri kapsayan bir terim olarak ortaya çıkmıştır” (Abisel, 1999: 22). Tür filmleri standartlaşmış özellikleri dolayısıyla eleştirmenler tarafından çoğu zaman ikinci plana itilmişlerdir. (Abisel 1999: 31)

Filmler pek çok kıstasa göre sınıflandırılabilir. Bu sınıflandırma, dram, komedi, trajedi, melodram gibi tarzlarına göre, yönetmenlerine göre, ele aldığı tarihsel döneme göre, sanat filmi olup olmamasına göre, seyirci kitlesine göre, biçimsel özelliklerine göre olabilir. (Abisel, 1999: 48) Abisel’e göre “bir filmi tür açısından incelemek için birçok filmde işlerliği olan bir ilkeyi keşfetmiş olmak gerekmektedir”(Abisel, 1999: 49).

Tür ilk bakışta en kolay tespit edilebilen film formudur. Ama diğer yandan da tanımı ve amacı itibarıyla sürekli tartışmalara konu olmaktadır. Çoğu zaman bir korku, müzikal ya da western filmi ayırt etmek kolaydır ancak bazı “melez” filmler vardır ki tek bir tür kategorisine sokmak hem yanlış hem de zor olmaktadır. En temel tartışma saf bir tür tanımı yapabilir miyiz noktasında çıkmaktadır (Wells, 2002:41). Sinemanın bir endüstri haline gelmesinde türün oynadığı rol oldukça önemlidir. Ancak bazı yazarlar türün önemi bununla sınırlı tutmamamız gerektiğini çünkü türün sadece sinemasal bir olgu değil, aynı zamanda toplumsal süreçlerle de bağlantılı olduğunu söylerler. Tür toplumsal olan içinde ortaya çıkan, onunla yaşayan bir kavram olarak değerlendirilmektedir (Akbulut, 2010: 324). Gledhill’e göre ise, “Tür, her şeyden önce, sınır koyucu bir olgudur” (Gledhill, 2010: 338) Ona göre, popüler kültür yaşamının tanıdık malzemeleri aracılığıyla ve şimdi de ticari kurmaca üretiminde önemli bir yeri olan tür, sözde türsel olmayan sanat pratiğinden ayrılmaktadır.” (Gledhill, 2010: 339)

“Kitlesele eğlence endüstrisine daha uygun olan tür, film çalışmalarına *auteurizme* alternatif olarak girdi. Film eleştirmenleri için tür, Hollywood’un ticari ürünlerini ciddi bir eleştirel değerlendirmeye açmak amacıyla sanatı tekrar popüler kurmaca ürünler arasına döndürme yeteneđi olan bir araç olmuştur. Ne var ki, türlerin üretiminde var olan tekrar süreci, kitlesele kurmacaların toplum hakkında ne tür bilgiler ortaya çıkarttığıyla ilgilenen kültür tarihçileri için, sonuç olarak tür filmlerinin mit ve ritüeller bağlamında, ya da kitlesele bilincin, ‘yansımaları’ olarak analiz edilmelerine yol açan malzemeler sağladı” (Gledhill, 2010: 339-340).

Phillips’e göre ise, türler içinde yaşadığımız dünyayı tutarlı ve kontrollü anlam yapılarına dönüştüren sistemlerdir. Yani bir dil sistemi nasıl işliyorsaa gündelik hayatta türler de o şekilde işler. Belli bir sözcük dađarcığı sunarak, herkesçe ortaklaşmış kodlar oluşturarak gerçeğin biçimlenmesine ve iletilmesine aracılık eder (Phillips, 1996: 127). İdeolojik düzeyde baktığımızda ise hayatın karmaşasını basitleştiren, belirsizlikleri ortadan kaldıran, sürprizlere açık olmayan yapıyla rahatlatıcı bir güven vermektedir (Phillips, 1996: 128). Her ne kadar tür sınırlayıcı bir kategori de olsa, yaratıcının özgünlüğü ve izleyicilerin alımlama süreçleri de anlatıyı oluşturan unsurlar olduđu için “tür” sinemasına dahil edildiđi halde sinema tarihinde önemli yerleri olan yönetmenler ve filmler de bulunmaktadır. Tür ve Hollywood sineması arasındaki ilişkiyi incelediđi çalışmasında Paul Watson bu düşünceyi destekler. Stüdyo döneminde kullanıldıđı anlamıyla “tür” kategorilerinin artık geçerli olmadığını ve “tekrar içerisinde bir farklılık” anlamında tür olgusunun kullanışlı bir hale getirilebileceđini öne sürer. (Watson, 1996: 162) *Moulin Rouge* (2001) ve *The Matrix* (1997) filmlerini örnek veren yazar, türü tanımlamanın zorluđuna değinerek, esasında net bir tanım getirmeye çalışmanın da farklı tarzlar, türler ve anlatım çabaları bir araya geldiđinde işlevselliđini yitirdiđini ifade eder. Ona göre türü ‘metaforik dışavurumlardan oluşan bir ağ’ olarak değerlendirmek ve onun geliştirici ve şaşırtıcı potansiyeline odaklanmak gerekir. (Watson, 1996:162)

Kabul gören film türleri de zaman içinde değışimler geçirir. Sinemanın ilk yıllarında filmler uzunluklarına veya konulara bađlı olarak tek tek tanımlanırken, 1900’lerin başında dövüş veya öykülü filmler olarak ikili bir sınıflandırmaya gidilmiştir. Filmlerin sınıflandırılması ilk başlarda özellikle dađıtımcılarla gösterimciler arasındaki pratik sorunların çözülmesi noktasında işlev görmüştür. Edebiyattaki türler ya da konu betimlemeleri sıklıkla kullanılıyordu. Öncelikle, komedi, romans, savaş filmi gibi tanımlamalar varken, daha sonrasında teknolojik gelişmelere de bađlı olarak yeni isimler eklenir. İşte canlandırma türü de bu sonradan eklenen sınıflandırmalardan birisidir. Ancak savaş sonrasında sinema türleri, üretimin artmasına ve standartlaşmasına bađlı olarak sinemanın iki ana çizgisini oluşturan melodram ve komedinin değışik alt türlerini ifade eder hale geliyordu (Altman,2003: 322).

Altman tür düşüncesinin üç ana işlevinin altını çizer:

Yapım: Tür kavramı yapım kararları için bir şablon oluşturur. Örtük bir bilgi biçimi olarak, yapım ekibinin üyeleri arasında ayrıcalıklı bir iletişim tarzı sunar.

Dağıtım: Tür kavramı, ürün farklılaştırmanın temel yöntemini sunar, böylece yapımçı ile dağıtımçı ya da dağıtımçı ile gösterimci arasında kestirme bir iletişim tarzı oluşturur.

Tüketim: Tür kavramı, izleyici ilgisinin standart kalıplarını tarif eder. Bu haliyle gösterimci ile izleyici ya da izleyicilerin kendi aralarındaki iletişimi kolaylaştırır (Altman, 2003:323)

Türler tutarlaşıp izleyici kazandırır hale geldiğinde, sinema üzerindeki etkileri de artar. Türlerin belli normlara sahip olması yapım ekiplerinin daha hızlı çalışabilmesini sağlar. Senaryo yazarları çalıştıkları türlerle bağlantılı olay ve karakterlere yoğunlaşırlar. Oyuncular da belli türlerde uzmanlaşırlar. Bu tür uzmanlaşma teknik anlamda daha başarılı sonuçlar alınmasına sebep olmaktadır (Altman, 2003:325). İzleyiciler açısından bakınca da türler karar alma süreçlerini basitleştirmektedir. Belli bir tür izleyici üzerinde belli ritüellerin ve kalıpların tekrarlanması beklentisini yaratmaktadır. Gledhill de türü tanımlarken izleyici beklentilerini ön plana alır. Ona göre de "... popüler türler izleyicide ortaya koydukları hikaye veya etkiler bakımından belli beklentileri harekete geçirir" (Gledhill, 1999: 213). Onun tür ürün (*genre product*) olarak adlandırdığı çalışmaların en belirgin özelliği başka ürünlerle benzerliklerinin olmasıdır. Üzerinde *oydaşım (convention)* sağlanmış bazı özellikler (teknik, tema, oyuncu, tempo vbg) aynı kategorilere giren ürünlerde tekrarlanır (Gledhill, 1999: 214). Tür ürünün ekonomik yapısının en kristalize olmuş hali Hollywood Stüdyo sisteminde kendini gösterir. Çok büyük yatırımlar isteyen sinema işi ürünün standartlaşmasına neden olur. Tür olgusu da büyük oranda bu standartlaşma ile ilişkilidir (Gledhill, 1999: 215).

Tür filmlerine dayanan bir sinema endüstrisinin gelişimi benzer filmlerin üretilmesine ve standartlaşmış dağıtım ve gösterim sistemine bağlı olduğu kadar sadık bir izleyici kitlesine de bağlıdır (Altman,2003:326). Türler müşterilere filmler arasında seçim yapma imkânı sunar. Esasında popüler Pazar bölümlemesi anlamındaki bu tür algısı daha yakın zamanda ortaya çıkar (Berry-Flint, 1999: 25). ABD sinemasının Dünya üzerindeki hâkimiyeti yerel sinemaların biçimlendirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Öyle ki, genellikle ABD'ye ait türler olan gangster, western ve casusluk filmleri ulusal sinemalar tarafından benimsenir hale gelir. Kendi yerel özelliklerinden uzaklaşan ulusal sinemalar dışarıdan ithal konu ve biçimlere yönelirler (Gevgili, 1989: 274). Esasında türü tanımlamak oldukça çetrefilli bir iştir. Genelde akademisyenler türü yorumlama ve eleştiri amacıyla kullanırlarken, izleyiciler, reklâmcılar ve yapımçılar daha onu betimleyici bir araç olarak görme eğilimindedirler (Berry-Flint, 1999: 26).

Film türleriyle ilgili karmaşanın daha genel kategoriler oluşturarak aşılabileceğini düşünen araştırmacılar da vardır. Anlatı sineması, deneysel/avant-garde sinema ve belgesel sinema gibi. Bu yaklaşım büyük oranda geleneksel edebî ayrımlara dayanmaktadır (Berry-Flint, 1999: 40). Berry-Flint'e göre türler 'metinle izleyici arasında belli ilişkileri olanaklı kılan toplumsal olarak organize olmuş metinlerarası ilişkiler bütünüdür. Zira beklentileri biçimlendirirler, iletişim olanaklarını arttırırlar,

dolayısıyla bazı türlerinin bulanıklaştırılması siyasi bir tutum olarak belli iletişim biçimlerinin engellenmesi olarak da değerlendirilebilir' (Berry-Flint, 1999: 41). Tür günümüzde önemini kaybediyor gibi dursa bile, film türleri hala sinemasal üretimin ve tüketimin kültürel kodları içinde önemli bir yer tutmaktadır (Abisel, 1999:10). Elbette ki, izleyicinin beklentileri ve özellikleri zaman içinde değişmektedir. Medyanın ve izleyicinin günümüzdeki parçalı yapısı eski türleri ve yeni biçimleri kullanarak yeni türsel kümelenmeler oluşturulmasına olanak tanımaktadır (Altman,2003:331). Türlerin iç içe geçtiği karmaşık ve çok parçalı sinema anlayışı canlandırma sinemasının tanımlanmasını zorlaştırır hale gelmektedir.

4. Tür ve Canlandırma Sineması İlişkisi

Tür olgusuyla ilişkisini anlayabilmek açısından animasyonu tanımlaya çalışsak da, yukarıda değindiğimiz üzere sinemasal bir form olarak animasyonu tanımlamak karmaşık bir iştir. Çeşitli araştırmacılarca ortaya atılan farklı tanımlama çabaları olmuştur. Medya çalışmaları sözlüğünde canlandırma şu şekilde tanımlanmaktadır: "Canlandırma, hareketli-aksiyon filmler yaratmak için çizimleri veya artan oranda bilgisayar destekli imajları kullanma tekniğidir." (Abercrombie ve Longhurst, 2007: 15). Animasyon kelime olarak Latince *animare* kökünden gelir ki, bu da "hayat vermek" anlamını taşımaktadır. Film bağlamında bakınca da çizgiler ve şekiller aracılığıyla hareket yanılması yaratılması anlamına gelir. İlk tanım olarak o halde, elle yapılan, plan plan bir hareket oluşturmayı hedefleyen ancak klasik fotografik anlamda direkt bir kaydı içermeyen bir tür olduğudur. (Wells, 1998:10) Bu tanım her ne kadar ki klasik animasyona, elle çizime ve model animasyona atıfta bulunuyor olsa da, diğer şekillerde yapılan türler için ve özelliklede bilgisayar teknolojilerinin gelişmesine bağlı olarak yaygınlaşan türler için yetersiz bir tanımdır (Wells, 1998:10) Sonuç olarak daha kapsayıcı bir tanımla bu alanın uzmanlarından Norman McClaren şöyle yapar: "Animasyon hareket eden çizimlerin sanatı değildir, daha çok çizilmiş olan hareketlerin sanatıdır. Her kare arasında olan hareket, her karedeki hareketten daha önemlidir" (Wells, 1998:10).

Diğer yandan, canlandırma filmler canlı-aksiyon filmlerden özellikle yapım aşamasında ayrılırlar. Canlandırmada aksiyonun kayda alınması yerine tek tek kareler çekilerek bir 'görüntü serisi' oluşturulur. Esasında canlı çekilen her film canlandırma olarak da yaratılabilir (Bordwell ve Thompson, 2008:370). Canlandırma sineması aracın sınırlarını zorlamakta elverişli bir araçtır. Anlatım için sınırsız kaynaklar söz konusudur ama bununla beraber çekilen her kare için emek-yoğun bir çalışma süreci gerekmektedir (Bordwell ve Thompson, 2008: 378). Bilgisayar Destekli İmgelem ve Bilgisayar animasyon filmlerde iki farklı şekilde kullanılmaktadır. İlk olarak insan eliyle yürütülen birçok sürecin hızlandırılması sağlamıştır. İkincisi, bilgisayar ortamında imgeler yaratmak maksadıyla kullanılır. (Webster, 1996: 67-68). Gittikçe artan oranda animasyon canlı-aksiyon filmlerin içine girmektedir. Günümüzde canlı aksiyon filmlerle animasyonun iç içe girmesi türsel tanımlamaları da zorlaştırmaktadır. Animasyonun hedef kitesinin çocuklardan

yetişkinlere kaymaya başlaması ve canlı aksiyon-animasyon bileşimi filmlerin artması karışıklığı arttırır. (Samancı, 2004: xix)

Animasyonun çizgi filmle oldukça karmaşık biçimde kurulmuş olan ilişkini anlama noktasında Wells ikili bir ayrıma gider. Çizgi filmi Ortodoks animasyon olarak teorize ederken, diğer çalışmalarını gelişimsel (*developmental*) ya da deneysel (*experimental*) animasyon olarak sınıflandırır. Bazı animasyonlar bu kategorilerin dışında kalacaktır şüphesiz. Eski Yugoslavya'daki Zagreb okulunun temsilcileri animasyonun tanımını biraz daha estetik ve felsefe katarak iyice geliştirirler. Onlara göre animasyon "kopyalama yoluyla değil, gerçeği dönüştürerek bir desene ruh ve hayat vermektir. Zagreb okulu temsilcileri animasyonun teknik bir süreç olarak önemini anlamakla birlikte, "hayat vermek" ten yola çıkarak işin yaratıcı boyutunu vurgulamaktadırlar. Bu sinemacılar başta Dusan Vukotic olmak üzere, Disney'in anlatı formlarına karşı çıkmışlar ve gerçekliği dönüştüren, kişisel enerjiyi ortaya çıkaran, egemen ideolojik pozisyonu eleştiren filmler yapmışlardır (Wells, 1998:10). Başka bir tanımlama canlandırmacı Preston Blair yapar: "bir karakteri çizme ve fotoğraflama-ki bu bir insan, hayvan ya da nesne olabilir-ve bu yolla hayatın benzeri hareketler yaratma sürecidir. Canlandırma hem sanat hem zanaattır, çizgi film çizerinin, sihirbazının güzel sanatlar alanında çalışan bir sanatçının, müzisyenin, kamera operatörünün ve film yönetmeninin yeni bir sanatçı türü olan canlandırmacıyı yaratmak için bir araya geldiği bir süreçtir" (Wells, 2002: 3-4). Blair'in tanımlaması canlandırmanın çizim kısmını ön plana alır. Böylelikle de zanaat özelliklerini vurgulamaktadır. Ayrıca alıntıda dikkat çeken bir diğer unsur da, canlandırma sanatçısının çeşitli sanatsal alanlara vakıf bir kişilik olmasının gerekliliğinin altının çizilmesidir. Aslında tek başına çizim üzerine vurgu yaptığımız zaman kukla, kil, model animasyon gibi teknikleri de dışarıda bırakmış oluyoruz. (Wells, 2002:4) Maureen Furniss'e göre canlandırma *mimesis* (taklit) ve soyutlama arasında bir yerde yer almaktadır. Blair "canlandırma gerçekte sınırları keşfedilmemiş engin bir sanat formudur" demektedir. Ayrıca en önemli özelliği açık bir form olması ve içerdiği en önemli unsurun hareket olmasıdır (Wells, 2002:5-6).

Canlandırma bir odak fikir ile başlar. Bu bir hikaye anlatmak ya da belli bir tema ya da başlığa seslenmek veya sadece sanat yapmak, kıskırtmak, eğlendirmek, şaşırtmak ya da düşüncelerini benimsetmek olabilir. Ayrıca teknik anlamda gerçekliğe meydan okur. Bir canlandırmada yapılamayacak şey, yaratılamayacak ortama, oluşturulamayacak karakter yoktur. Fiziksel ya da biyolojik yasalar burada işlemez hale gelir. (Wells, 2002: 16) Nijat Özön de Sinema Sanatına Giriş isimli çalışmasında Sinema Türleri başlığı altında, Canlandırma Türü'nü ayrıca ele almaktadır (Özön, 2008:257). Özön, tür tanımını şu şekilde yapar, "... çeşitli yönlerden benzerlik gösteren yapıları birbirini andıran, ortak nitelik, özellik ve öğeler taşıyan sinema yapıtlarının kümelenmesi". Ona göre sinemadaki türler kesin kategoriler değildir. Bir film aynı anda birkaç türün özelliklerini içerebilir (Özön, 2008: 192). Özön canlandırmanın uygulayım yönünden diğer türlerden ayrıştığını anlatır. Canlandırma tür olarak diğer bütün türleri bünyesinde toplayabilir (Özön, 2008:257). Çek animasyon sanatçısı Jan Svankmajer animasyonun özgürleştirici tarafına vurgu yapar:

“Canlandırma şeylere sihirli güçler vermeme olanak sağlıyor. Filmlerimde, nesnelere hareket ettiriyorum, gerçek nesnelere. Birdenbire alışık olduğumuz gündelik kontaklar yeni bir boyut kazanır ve böylelikle gerçeklikle ilgili bir şüphe yaratır. Diğer bir deyişle canlandırmayı tahribat (*subversion*) aracı olarak kullanıyorum” (Wells, 1996: 194-195).

Rus film kuramcısı ve yönetmen Eisenstein animasyon türünün özgün yapısının kişisel ve ideolojik olarak da özgürlüğü doğuracağını düşünmekteydi. Animasyon toplumsal sınırlamalardan kurtulabilecek özgür bir alandı. Ona göre, belli form kalıplarına sıkışmadan değişik biçimler deneyebilmek inanılmaz bir ifade çeşitliliği getirecektir. İşte onun *Plasmaticness* adını verdiği bu durum, sabit ve durağan olmaya karşıt geliyordu. Animasyon neredeyse devrimci bir yapıya sahipti. Özerkliği savunan bu görüşe karşı Disney stüdyoları daha çok animasyonun bir endüstri olarak gelişmesi ile ilgilenmekteydi. Yani Disney’in sessiz film kariyeri sanatsal ifade için mücadeleden ziyade ticari tutarlılık savaşıydı” (Wells, 1998:22). Wells’e göre, canlandırma 21. yüzyılın en önemli yaratıcı formlarından birisidir. O bir sanat, bir yaklaşım olarak görsel kültürümüzü biçimlendiren estetik bir formdur. Uzun metraj filmler, diziler ve reklâmlar gibi çeşitli biçimlerde karşımıza çıkabilmektedir. Uzun zaman boyunca sadece bir çocuk eğlencesi olarak değerlendirilmiştir. Son yıllarda özellikle bir sanat dalı olarak daha fazla meşhurluğa kavuşmuştur. Sadece ilk akla gelen Amerikan tarzı çizgi filmler olarak değil, bir sanat olarak kabul görmeye başlamıştır. Wells’e göre animasyon modernist bir sanat dalıdır. (Wells, 2002: 1, 30)

Disney şüphesiz animasyon sinemasının yaygınlaşmasında ve olgunlaştırmasında çok etkin olmuştur. Hatta animasyon ve Disney kelimeleri birbirinin yerine kullanılabilir hale gelmiştir. Bu da ne yazık ki, sınırlı bir biçimde anlaşılmasına neden olmuştur. Disney belli bir çizgi film dilini yerleştirmiştir ki bu da canlı-aksiyon film yapımını model almaktadır. Bu da diğer animasyon tekniğindeki olası yenilikleri önünü tıkamış ve başka türde filmlerin yapılmasını büyük ölçüde engellemiştir. Disney’in hakimiyeti gerçeğe yakınlık meselesini odağa koymuştur (Wells, 1998: 24) Disney mantığı uzun yıllardır animasyon sanatına egemen olmaktadır. Disney animasyon figürlerinin gerçek figürler gibi hareket etmesini istiyordu. Canlandırma tarihinde görüldüğü gibi, stüdyo büyüdükçe, uzun metraj film projeleri söz konusu oldukça Disney’in gerçeklikle bağlarını daha da fazla güçlendirdiğini görüyoruz. Bu kapsamda yapılan animasyon çalışmalarında çizerlerden gerçekçi olmaları isteniyordu. Hayvanlar gerçek hayattakiler gibi hareket etmeliydi. Gerçekçiliğin oranı gelişen teknolojiyle beraber daha da artacaktır. *Multipane* kameranın kullanılmasıyla beraber boyut hissi artacak gerçek imaja daha da yakınlaşılacaktır (Wells, 1998: 23).

Disney tarzı animasyon filmcilikte hâkim olan türdür. Japonya’da ve Amerika’da sıklıkla üretilen animasyonlar izleyicinin hayal gücüne de hâkim olmuş durumdadır. Ortodoks animasyon olarak tanımlanan bu türün karşısında gelişimsel ve deneysel türler yer alır. Gelişimsel animasyon ise iki grubun da özelliklerini bünyesinde toplamaktadır. Ortodoks animasyon en geleneksel tür olarak gerçekliğe en yakın

olandır. Her ne kadar animasyon türünün fantezi ile ilişkisi kuvvetli de olsa, geleneksel animasyonun hâkim ideolojik yapıyla ve pazarla bağları kuvvetlidir. Fantezi formunda kurulan hikayelerde bile karakterler ya da olayların çözülme biçimi son derece rasyoneldir (Wells, 1998:35). Son yıllarda uzun metraj animasyon film yapımında bir artış göze çarpar. İlk kez 2001 yılında Oskar ödülleri Uzun Metraj Animasyon kategorisi eklenir. Wells bunun çift taraflı bir kılıç olduğunu ifade eder. Ona göre, bir yandan ödül verilerek canlandırma teşvik edilirken, diğer yandan da canlı-aksiyon sinemanın küçük kardeşi olarak indirgemeci bir yaklaşımla sınırlandırılmaktadır. Üstelik 1990 sonrası birçok filmin animasyon içermekte olduğunu görüyoruz (Wells, 2002: 3). Esasında animasyon bir ‘ortam’dır, bir tür olarak kabul edilemez. Ancak hep aynı türde filmlerin animasyon dili kullanılarak yapılması onun bir tür olarak algılanmasına neden olur. Animasyonla tüm türlerde film yapılabilir ve canlı aksiyon sinemanın içerisinde de teknik sorunları aşmada bir yardımcı ortam olarak kullanılabilir. (Samancı, 2004: xx).

5. SONUÇ

Animasyon sinemanın salt bir film türü olarak değerlendirilmesi onun yukarıda özellikle Avrupalı sanatçıların bahsettiği sınırsız yaratım gücünü izleyici ve finansman bakımından sınırlamakta olduğu aşıkardır. Tür bir kategori olarak yaratım süreçleri üzerinde sınırsız egemenliğe sahip olmasa da kanımızca, stüdyo döneminden bu yana ticarileşme ile sinemasal türler arasındaki ilişki, izleyiciyi belli kalıplardan hoşlanmaya ve bunların tüketicisi olmaya zorlar niteliktedir. Bunun sonucu olarak genel olarak sinema ve özelde de animasyon sineması belli kriterlerin içine hapsolür. Animasyonun daha çok bir çocuk eğlencesi olarak görülmekte ve bu haliyle piyasada kendine bir yer edinmektedir. Nasıl yerel sinemalar belli türlerin dayatılmasıyla kendi özelliklerini kaybediyor ve taklide yöneliyorsa, animasyon filmler de tür sineması içine sıkıştıklarında izleyici de yarattıkları beklentiler ve yapımcıların ekonomik kaygıları ile belirlenir hale gelirler.

Diğer yandan günümüzde teknolojik yeniliklere bağlı olarak pek çok animasyon tekniği zaten canlı aksiyon filmlerin içinde kullanılır durumdadır. Bu gelişmeler tür tartışmasını bir süre sonra özellikle animasyon sanatı açısından anlamsız bir hale getireceği düşünülmektedir. Oysa daha önce ‘Sinemada Tür tartışması’ başlıklı bölümünde değindiğimiz üzere, Berry-Flint’e göre türler, ‘metinle izleyici arasında belli ilişkileri olanaklı kılan toplumsal olarak organize olmuş metinlerarası ilişkiler bütünüdür ve bazı türlerinin bulanıklaştırılması siyasi bir tutum olarak belli iletişim biçimlerinin engellenmesi olarak da değerlendirilebilir’ (Berry-Flint, 1999: 41). Bu görüşten yola çıkarak son derece özgün bir sanatsal form olan animasyonun bir sinemasal tür olmaktan çok kendi özgünlüğüne sahip bir anlamlar sistemi olarak her konuyu anlatabilecek yeterliliğe sahip olduğunu görmek gerekmektedir. Tür tartışması bu açıdan bakıldığında daha bir süre geçerliliğini koruyacak gibi görünmektedir.

KAYNAKÇA

Abercrombie, Nicholas ve Brian Longhurst (2007), **Dictionary of Media Studies**, England:Penguin.

Abisel, Nilgün (1999), **Popüler sinema ve türler**, İstanbul: Alan yay. 1999.

Akbulut, Hasan (2010), “Tür Çeşitleri: Film Çalışmalarında Türe Yeni bir bakış: Çoğul Okuma Alanı Olarak Türü Yeniden Düşünmek”, s.324-226, **Sinema: Tarih-Kuram-Eleştiri** Ed. Seçil Büker-Y. Gürhan Topçu. İstanbul: Kırmızı Kedi Yay.

Altman, Rick (2003), “Sinema ve Tür”, s.322-333. **Dünya Sinema Tarihi**. Ed. Geoffrey Nowell-Smith, Çev: Ahmet Fethi.İstanbul:Kabalıcı Yay.

Berry –Flint, Sarah, (1999). “Genre” s. 25-44. **A Companion to Film Theory**. Ed. Toby Miller ve Robert Stam.UK: Blackwell Publishing.

Beck, Jerry. General Ed. (2004), **Animation Art**, UK: HarperCollins Publishers.

Bordwell, David ve Kristin Thompson, (2008), **Film Sanatı**, Çev: Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat.Ankara: De Ki Yayınları.

Gevgili, Ali, (1989), **Çağını Sorgulayan Sinema**, İstanbul:BağlamYay.

Gledhill, Christine, (1999), “Genre Representation and Soap Opera”,s. 213-224. **Media Studies A Reader**. Ed.Sue Thornham vd. UK: Edinburgh University Press, 1999.

----- (2010). “Tür Kavramını Yeniden Düşünmek”, s.337-376. çev. Hasan Akbulut, **Sinema: Tarih- Kuram-Eleştiri** Ed. Seçil Büker-Y. Gürhan Topçu. İstanbul: Kırmızı Kedi Yay.

Hünerli, Selçuk, (2005), **Canlandırma Sineması Üzerine**. İstanbul: Es Yay.

Moritz, William, (2002), “Canlandırma”, s.312-322. **Dünya Sinema Tarihi**, Ed. Geoffrey Nowell-Smith. Çev: Ahmet Fethi.İstanbul:Kabalıcı Yay.

Özön, Nijat, (2008),**Sinema Sanatına Giriş**, İstanbul: Agora Yay.

Phillips, Patrick. (1996), "Genre, star and auteur: an approach to Hollywood cinema" s.121-167. **An Introduction to Film Studies**, Ed. Jill Nelmes. USA:Routledge.

Samancı, Özge, (2004) **Animasyonun Ölenemez Yükselişi**, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniv. Yay.

Watson, Paul, (1996), "Critical approaches to Cinema: Authorship, Genre and Stars",s. 148-183. **An Introduction to Film Studies**, Ed. Jill Nelmes. USA:Routledge.

Webster, Chris, (1996), "Film: the place where art and technology meet".s. 61- 87. **An Introduction to Film Studies**, Ed. Jill Nelmes. USA:Routledge.

Wells, Paul, (1996), "Animation: Forms and Meanings", s.213-237. **An Introduction to Film Studies**, Ed. Jill Nelmes. USA:Routledge.

----- (1998), **Understanding Animation**, London: Routledge.

----- (2002), **Animation: Genre and Authorship**, London:Wallflower.