

İRAN MİNYATÜR ANİMASYONU VE GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZ ÖRNEĞİ: MALEK KHORSHID¹

Iran Miniature Animation and Semiotic Analysis Example: Malek Khorshid

Esra Bostan,² Farhad Eyvazi³

Makale Bilgisi	Özet
<i>Araştırma Makalesi</i> <i>Gönderilme:</i> 27 Aralık 2024 <i>Kabul:</i> 20 Ocak 2025 <i>Yayın:</i> 25 Şubat 2025	Geleneksel minyatür, temeli el yazması kitaplarını tasvire dayanan, geçmişten gelen bir rehber ve belge niteliğinde bir sanat dalıdır. Günümüzde pek çok alanda ilham kaynağı olmaya devam etmektedir. Bu alanlardan birisi de animasyon sanatıdır. Hareketsiz görsellere hareket duygusunu vererek canlandırma ve filme aktarma işi olan animasyon, çeşitli kültürlerden etkilenmiştir. Minyatür ve animasyon alanlarına odaklanıldığında İran sanatı konuya ışık tutmaktadır. Araştırmaya konu olan eser, animasyon ile geleneksel minyatürün kültürel öğelerle harmanlandığı Malek Khorshid adlı filmidir. İranlı sanatçı Ali Akbar Sadeghi'nin 1975'te yaptığı kısa film, İran animasyonunun ilk örneklerinden biridir. Filmde Firdevsi'nin Şehname adlı eserindeki hikâyelerden ve İran efsanelerinden örnekler mevcuttur. Destansal bir şiir eser olan Şehname, İran edebiyatında roman, hikâye, resim, hatta sinema gibi farklı sanat alanlarında etki bırakmıştır. Araştırmanın amacı, İran minyatürlerinden örüntüler barındıran animasyon filminde göstergebilimsel analiz ile inceleme yapmak, yorumlamak ve yeni bakış açısı sunmaktır. Araştırmada literatür tarama yöntemi kullanılarak konuya ışık tutabilecek kaynaklar taranmış, elektronik ortamdaki güncel metin ve görsellere ulaşılmıştır. Elde edilen bulgular bağlamında eserin eski metinlerle olan bağlarından ziyade, günümüzdeki izleyiciye güncel bir anlam ve ifade tarzı ortaya çıkardığı sonucuna varılmıştır.
Article Information	Abstract
<i>Research Article</i> <i>Received:</i> December 27, 2024 <i>Accepted:</i> January 20, 2025 <i>Published:</i> February 25, 2025	Traditional miniature is an art form based on the depiction of manuscript books, a guide and document from the past. Today, it continues to be a source of inspiration in many fields. One of these fields is the art of animation. Animation, which is the work of animating and transferring still images to film by giving them a sense of motion, has been influenced by various cultures. When focusing on the fields of miniature and animation, Iranian art sheds light on the subject. The work that is the subject of the research is the movie Malek Khorshid, which blends animation and traditional miniature with cultural elements. The short film made by Iranian artist Ali Akbar Sadeghi in 1975 is one of the first examples of Iranian animation. In the movie, there are examples of stories from Firdavsi's Shahnameh and Iranian legends. Shahnameh, a work of epic poetry, has left an impact on different fields of art such as novels, stories, paintings and even cinema in Iranian literature. The aim of the research is to examine, interpret and present a new perspective with semiotic analysis in an animated film that contains patterns from Iranian miniatures. In the research, the literature review method was used to search for sources that could shed light on the subject, and current texts and visuals in electronic media were accessed. In the context of the findings, it is concluded that the work reveals a contemporary meaning and style of expression for today's audience, rather than its ties to ancient texts.
<i>Keywords:</i> Iranian animation, Iranian miniature, Malek Khorshid	

Kaynak/Cite: Bostan, E. & Eyvazi, F. (2025). İran minyatür animasyonu ve göstergebilimsel analiz örneği: Malek Khorshid. *Lokum Sanat ve Tasarım Dergisi*, 3(1), 69-82.

 **iThenticate**
İntihal / Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve yayın öncesi intihal taraması yapılmıştır. / This article has been reviewed by at least two reviewers and has been checked for plagiarism before publication.

¹ Bu makalenin özeti, 23-24 Aralık 2021 tarihlerinde gerçekleşen 8. Yıldız Sosyal Bilimler Kongresi'nde sözlü özet bildirisi olarak sunulmuştur.

² Arş. Gör. Dr., İstanbul Arel Üniversitesi, esrabostan@arel.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8685-7651

³ Dr., Bağımsız araştırmacı, kochari89@gmail.com, ORCID: 0000-0001-6366-7791

GİRİŞ

Geleneksel sanatlardan biri olan minyatür, temeli el yazması kitapları tasvir etmeye dayanan, geçmişten gelen bir rehber ve belge niteliğinde bir sanat dalıdır. Günümüzde pek çok alanda ilham kaynağı olmaya devam etmektedir. Bu alanlardan birisi de animasyon sanatıdır. Hareketsiz görsellere hareket duygusunu vererek canlandırma ve filme aktarma işi olan animasyon, çeşitli kültürlerden etkilenmiştir. Özellikle günümüzde minyatür ile animasyonun harmanlandığı pek çok çağdaş ve uluslararası eser mevcuttur.

Minyatür ve animasyon ilişkisine odaklanıldığında İran sanatı konuya ışık tutmaktadır. Bu ışık düzleminde çalışmaya konu olan animasyon eser *Malek Khorshid* (The Sun King), geleneksel İran minyatüründen örüntüler içermektedir. Yalnızca minyatür değil; İran edebiyatından, efsanelerinden, hikâyelerinden, mitolojisinden de izler taşımaktadır. *Malek Khorshid*, İranlı sanatçı Ali Akbar Sadeghi'nin 1975'te yayınladığı kısa animasyon filmidir. *Şehname*'deki hikâyelerden, mitolojik karakterlerden esinlenen filmde ana karakter olan, aşk dışında bir erkeğin isteyebileceği her şeye sahip zengin bir şehzadenin macerasını anlatır. Bir gün sarayını gezerken mavi güllü güzel bir genç kadının resmini keşfeder ve ona âşık olur. Mavi güllerin götürdüğü yeri takip ederek onu aramak için uzun bir yolculuğa çıkar ve yol boyunca çeşitli karakterlerle karşılaşır. Araştırma bu hikâye üzerinden göstergebilimsel yöntemle analiz oluşturma odaklıdır.

İRANLI RESSAM VE ANİMASYON SANATÇISI ALİ EKBER SADEGHİ

Usta bir hikâye anlatıcısı olan Ali Akbar Sadeghi, İran'ın hem önemli çağdaş ressamı hem de animasyon sanatçısıdır. İran Yeni Dalgası'ndan önce kurulan Kanoon Farhangi'de verdiği eserleriyle animasyon sanatında önemli rol oynamıştır.

Kanoon Farhangi, 1965 yılında kraliçe Farah Diba'nın emriyle oluşturulan bir kuruluştur. Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults (Çocukların ve Genç Yetişkinlerin Entelektüel Gelişimi Enstitüsü), Farsça isminin kısaltması olan Kanoon Farhangi olarak anılmaktadır. Burada çeşitli animasyonlar, çocuk kitapları, ses bantları ve filmler üretilmiştir. Aralarında İranlı yönetmen Abbas Kiarostami'nin de bulunduğu, ülkenin en ünlü isimleri için de bir tür kuluçka makinesi olmuştur (Anonim, n.d.).

Kanoon Farhangi'deki değerli sanatçılardan biri olan Sadeghi'nin resimlerinde İran minyatürlerinin etkisi güçlü bir şekilde hissedilir. Resimleri geçmişten gelen gerçeküstü temalara ve kinayelere açık atıflarla doludur. 2015 yılında gerçekleşen bir röportajında, "*Minyatür sanatı kendi doğası gereği gerçek dışıdır, kırsal bakış açılarında uymaz ve basitçe gerçeği tetikler ve bu nedenle gerçeküstüdür,*" diyerek bu gerçeküstülüğü ifade etmiştir. İran sanatının zengin geleneğini, ikonografi ve motiflerini sürrealizmle bir araya getiren sanatçı; gerçek ve fantastik öğeleri çarpıcı renkler ve formlarla kullanarak ortaya çıkardığı çalışmalarıyla izleyiciyi hayran bırakmaktadır (Kakı, 2015). Yalnızca eserlerinde görsel motifler değil; destan örüntüleri de yer almaktadır.

Minyatür resimlerinin yanında animasyonda da sanatının aynı güçlü etkileri görülmektedir. Uluslararası film festivallerinde birçok ödül alan animasyonları oldukça ses getirmiştir. Geleneksel kahvehane resmiyle⁴ gerçeküstü resmi harmanlayan bir

⁴ Kahvehane resimleri, İran'ın halk sanatı ve dini gelenekler üzerine kurulu olan, en belirgin özelliğini Pehlevi döneminde sergileyen bir türdür. İran'da uzun bir geçmişe sahip olan kahvehaneler, halkın her akşam toplanıp farklı konuları tartıştıkları bir mekandır. Tartıştıkları konular arasında resim üzerinden

üslupla tanınan ressam Ali Akbar Sadeghi'nin Kanoon'daki döneminde en ikonik projeleri arasında, onuncu yüzyıl İran destanı *Şehname*'den esinlenen büyümlü bir animasyon olan *Malek Khorshid* (The Sun King-Güneşin Kralı, 1975) bulunmaktadır (Anonim, n.d.)

ALİ EKBER SADEGHİ'NİN ANİMASYON ESERİ: MALEK KHORSHID

Malek Khorshid, 1975'te Ali Akbar Sadeghi tarafından yapılan ve yönetilen, Türkçede *Güneşin Kralı* olarak ifade edilen bir animasyon filmidir. Süresi 16 dakikadır.

Filmin künye bilgisi şu şekildedir:

Yönetmen: Ali Akbar Sadeghi,

Yönetmen asistanı: Nazanin Sobhan Sarbandi,

Senaryo: Ahmad Reza Ahmadi, Ali Akbar Sadeghi, Parviz Davayi,

Animatörler: Apik Karapetian, Maryam Sadeghi, Hayedeh Hariri, Fershteh Khodabakhsh, Shahin Izadi,

Kaligrafi: Nasrollah Afjei,

Teknik Tasarımcılar: Nayereh Taghavi, Amir Mohsen Sheikhi,

Müzik: Dariush Dolatshahi,

Görüntü Yönetmeni: Mohammad Feyjani, Mehdi Samakar,

Kurgu: Harayer Atashkar,

Ses: Harayer Atashkar, Changiz Sayad, Ahmad Askari,

Prodüksiyon: Institute for the Intellectual Development of Children & Young Adults (Anonim, n.d.)

Film konu olarak *Şehname*'den esinlendiği ifade edilse de hikâyenin tamamı *Şehname*'ye dayanmamaktadır. Dolayısıyla uyarlama bir animasyon filmi değildir. Çeşitli İran efsanelerinden, destanlarından, âşıkane edebiyatından⁵, manzumelerinden, mitolojik öğelerden ve hikâyelerden de unsurlar görmek mümkündür.

İran'da yapılan pek çok animasyonda edebi eserlerden ilham alınmıştır. Pek çoğu da çocuklar içindir. Hepsisi klasik efsanelerden, mitolojiden en çok da *Şehname*'den uyarlanmıştır. Bu durumun başlangıcı olarak en önemli isim Ali Akbar Sadeghi'dir (Safoura M. vd 2011, s.256).

İran destanlarından bir diğeri olan *Amir Arsalan Namdar*'dan⁶ da unsurlar barındıran film, bir erkeğin isteyebileceği her şeye sahip olan zengin şehzadenin öyküsüdür. *Malek Khorshid*, aşka giden yolda binlerce ejderha ve şeytanın olduğu İran masallarına bir övgüdür. Sadeghi'nin filmin arka planında hat sanatını kullanması, Farsça geleneksel taş baskı masal kitaplarına güçlü bir göndermedir. *Güneşin Kralı* birçok Pers sanatına ve geleneğine bir saygı duruşu niteliğindedir. Karakter tasarımı da minyatür figürlere dayanmaktadır (<https://www.aliakbarsadeghi.com/animations>).

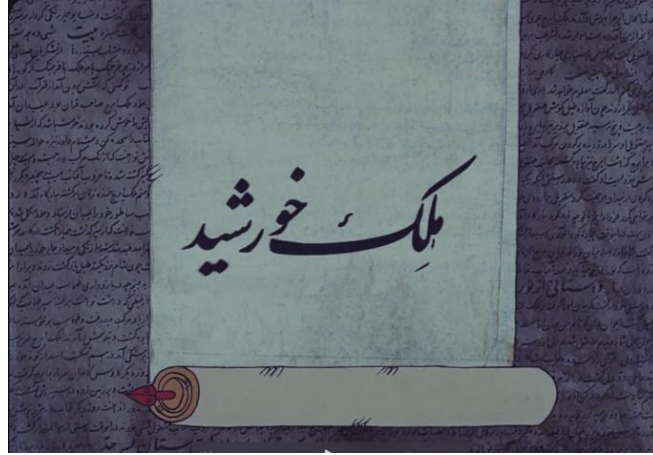
Hat sanatı, mizansenin belirgin bir parçasıdır (Bkz. Görsel 1). Jenerikteki

anlatılan hikâyeler de bulunmaktadır. Bu tür resimler anonim olup yağlı boya tekniğine ve minyatür gibi hiyerarşi perspektifine dayanmaktadır. Konuları halka ilişkin unsurlar barındırır.

⁵ Âşıkane edebiyatı, İran Klasik Edebiyatında önemli bir rolü olan şiir biçimidir. Hüsrev ile Şirin, Bijan ile Menijeh, Leyla ile Mecnun gibi hikâyeler, düz yazı yerine şiir kalıbında yazılmıştır.

⁶ İsmi "aslan" anlamına gelen Arsalan adlı kahramanın maceralarını anlatan İran destanı.

parşömen, diyaloglarda hat ve tipografinin yer değiştirmesi, manzara ve arka planlardaki okunamayan ayetler, Sadeghi'nin bu kutsal sanat formuna bir övgüsüdür. Geleneksel İran müziği bu filmin ambiyansının yaratılmasında önemli bir rol oynamaktadır (Anonim, n.d.).



Görsel 1. Animasyonda yer alan hat sanatı

Kaynak: (Anonim, n.d.)

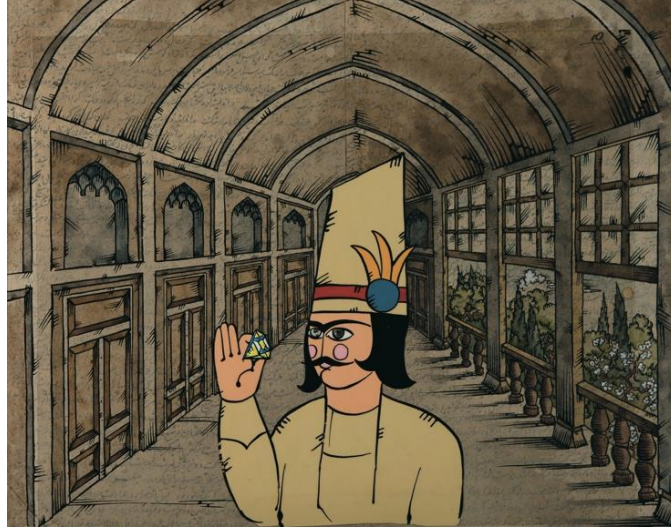
Animasyonun içinde geçen hikâyede popüler bir tema ele alınmıştır. İran klasik edebiyatında bir devin öldürülmesi ve sevgiliyi kurtarma macerası, eski İran şiirlerinden alınmış bir dramatik öyküdür. Bahsettiğimiz unsurlar hem dramatik yapı yaratmakta hem de görselleştirmeyi daha da kolaylaştırmaktadır. Eski İran edebiyatı uyarlamalarının bazılarının zor olduğu düşünülse de bu eseri görselleştirmek ve sinemaya uyarlamak kolaydır. Zira hikâyenin kendisinin görselliği vardır. Diyalogsuz bir şekilde sadece görsellerle anlatılmıştır.

İran edebiyatında aşk manzumeleri, Batı edebiyatında oyun olarak adlandırılmaktadır (Safoura M. vd. 2011, s.121). Fark şudur ki İran edebiyatında şiirler anlatılır, klasik Batı edebiyatında ise düz yazıyla anlatılır ve oyunla görselleştirilir. İran edebiyatı manzumelerinde görsellik vardır. Örneğin *Leyla ile Mecnun* gibi eserlerde bu görülmektedir. Eser hem bir aşk manzumesidir hem de bir görselliğe sahiptir. Şiirsel dilin özelliklerinden birisi görsel anlatıdır ve bu nedenle bu manzumelerde görselliğe sıklıkla rastlanmaktadır.

Aşk manzumesi bir öyküyü derin bir şiirsellikte anlatmaktır. Ancak aşk manzumesinin diğer şiir çeşitleriyle farkı, hikâyenin başından sonuna kadar anlatılmasıdır. Aşk manzumelerindeki karakter de Batı edebiyatındaki kahramanlar gibi kendi memleketinden bir yolculuğa çıkar. Bu yolculuk sevgiliye doğru çıkmış gibi görünür ancak yolda atlattığı aşamalarda kemale erer. Sadece bu yolculuk üzerinde kahraman kendi içinde yarattığı sihirle, aşkının verdiği güçle bu aşamaları geçer. Bu tür hikâyelerde rakipler ve kahramana engel olacak kötü karakterler vardır. Batı hikâyelerinde olduğu gibi hem sevgilisine hem de krallık tahtına sahip olur. Söz konusu animasyonun hikâyesi de bu tür karakterlerden oluşturulmuştur.

MALEK KHORSHID'IN HİKAYESİ

Hikâye şöyle başlar: Şehzade Malek Khorshid, hazinedarıyla birlikte sarayda gezintidedir. Hazinenin çeşitli bölümlerini gezerken hiçbir şey (altın, elmas vs.) dikkatini çekmemektedir (Bkz. Görsel 2).



Görsel 2. Şehzade Malek Khorshid

Kaynak: (Anonim, n.d.)

Bir pencere görür ve ısrarla o pencereyi açtırır. Pencereyi açınca ortam aydınlanır ve Ay'a benzer güzellikte bir resim görülür (Bkz. Görsel 3). Şehzade o resimdeki güzele âşık olur. Öyle bir âşık olur ki bayılıverir.



Görsel 3. Şehzade Malek Khorshid'in Gördüğü Resim

Kaynak: (Sadeghi, 2015)

Artık onun tek sırdaşı “Ah” çekmek ve gözyaşı olur. Bir süre sonra Malek Khorshid âşık olduğu genç kızın peşinden gitmeye karar verir. Yanına hiçbir eşya almadan tehlikeli bir yolculuğa çıkar. Yolda yaşlı bir bilge adam, mavi çiçekler ve güvercin ona yol gösterir. Farklı birçok aşamalardan geçtikten sonra Mahfer'in⁷, âşık olduğu güzelin yaşadığı yeri görür. Mahfer'in yaşadığı yerde bir ejderha akan suyu kapatmış ve halkı kendine esir etmiştir. Şehrin insanları da oradan su içebilmek için her gün bir genç kızını ejderhanın yemesi için kurban vermek zorundadır. Malek Khorshid'in geldiği gün de sıra Mahfer'dedir. O gün ejderhaya vermek için Mahfer götürülmektedir. Malek Khorshid bundan haberdar olur ve ejderha ile mücadele edip onu yener. Babası teşekkür etmek için kızını onunla nikâhlar. Düğün Malek Khorshid'in sarayında kurulur. Ancak sonunda izleyici tarafından fark edilir ki bunların tümü Malek'in hayalidir.

⁷ Farsçada ay ışığı anlamına gelen isim.

(Safoura M. vd. 2011, s.122-123). Şah kızının devlerin ve ejderhaların elinde tutsak olması, onu kurtarmaya bir yabancı gelmesi, İran edebiyatında oldukça meşhurdur. Bu unsur da hikâyede görülmektedir.

Eski klasik ve mitolojik hikâyeler genel olarak karakterin değişime uğraması üzerine kuruludur. Bu değişime uğramak için karakter sürekli bir şeyler seçmek zorundadır ve bu seçimlerinden dolayı bazı zorluklar yaşar. O zorluklarla mücadele ettikten sonra hikâyenin sonunda kazandığı görülür. Bu tür hikâyelerin kökenine bakıldığında, insanların yaptığı seçimleri ele aldığını ve içsel bir yolculuğa çıktığını yansıtmaktadır. Daha çok insanların iradesi, seçimi ve seçimin arkasında durarak verdiği mücadele söylenmek istenir. Hikâyenin sonunda karakterler önemli kazanımlar elde eder ve ödüllendirilirler.

Çağdaş hikâyeler ile bu tür eski hikâyeler arasındaki fark, gerçekçiliktir. Fransa, İtalyan Sineması ile başlayan ve sonraları İran Sineması ile devam ettirilip yaygınlaşan Yeni Dalga gerçekçiliğinde iyi karakterler ödüllendirilmemektedir. Her ikisinde de olay dizgisi karakterler üzerinden eylem devam eder. Gerçekçi sinemada ana karakter amacına her zaman ulaşamaz. Sevgi, huzur, güzel yaşam vaat edilir. Ancak eski hikâyelerde bir genç kadına ulaşabilmek tek hedeftir.

Bu hikâye birçok öğelerden ibarettir. İlk öge eylemdir. İkinci öge durum, vaziyettir. Karakterimizin başına gelen bir olay, şehzadenin âşık olmasıdır (Safoura M. vd 2011, s.124). Şehzade aslında bir resme âşık olmuştur. Bu durum da *Sevmek Zamanı* (1965) filmi akıllara getirir. İki durumda ortak konu bir surete âşık olmaktır. Ancak aradaki fark, eski hikâyelerin karakterleri resmine âşık olduğu kadının peşine düşer ve gidip onu bulur. *Sevmek Zamanı*'ndaki gibi karakter ise aşkıyla karşılaştıktan sonra kaçır. Zihnindeki aşkla yaşamak ister.

Üçüncü öge karakterdir. Şehzade Malek Khorshid'in karakteridir. Kendisinde bütünüyle bir şehzade özelliklerini görmekteyiz. Giyinişi, tipi, tüm özellikleri o zamanki şehzade örneklerine uygundur (Safoura M. vd. 2011, s.124). Yenilmezliği ve sadakatli bir aşka bağlı olması da bir şehzade özelliklerine oldukça uygundur.

Dördüncü öge düğümdür. Şehzade bilmediği bir resme âşık olmuştur. Onun peşinden gider. Peşinden giderken çözülmesi gereken meseleler vardır. Aşk düğümünün açılması bir düğümdür. Her bir düğümler birbirine bağlıdır. En sonunda tablo önünde düğümler çözülmüş olur (Safoura M. vd. 2011, s.125). Düğümler kahramanımıza bağlanmaktadır. Kendi iradesi ve isteğiyle o hayatın peşinden gider. Olayı çözmeye kendisi gider.

Hikâyenin diğer düğümlerinden biri, zirve noktasıdır. Bu noktada kahraman ya duracak, mücadeleye devam edecek, ya da bırakıp geri dönecektir. Hikâyede geri dönmez, ejderhayla savaşır ve yendikten sonra kıza sahip olur. Düğümün açılma noktası zirve noktasından sonra olur. Artık şehzade kazanır. İki sevgilinin evlenmesine şahit oluruz. Şehzade, mücadelesiyle ne kadar direnişi olduğunu karşılığını alır (Safoura M. vd. 2011, s.125). İzleyici bu noktada katarsis yaşamış olur. Kendisini kahramanın yerine koyar. Kendisi olsaydı ne yapardı diye düşünür. Bu bir zirve noktasıdır. Bundan sonra katarsise kapılmış seyirci ödüllendirilir. Artık düğüm açılmış vaziyettedir.

Karakterlerin çizimi de bir diğer öğelerden biridir. Şehzadenin karakteri İran minyatürlerinin karakterlerine çok yakındır. Aynı zamanda Kaçar döneminde kahvehane resimlerine çok yakın bir tarzı vardır. Bıyıkları iyi karakterlerin bıyıklarından esinlenilmiştir. Kaşlarının düğümlenip çözülmesi imaja dönüşmektedir. Dev,

Şehname'de tasvir edilen devlerdendir. Şahın kızı ise Kaçar döneminde çizilen kadınlardan alınmıştır. Yüzüne dikkatlice bakıldığında, tamamen ilgisiz olduğunu görmek mümkündür (Safoura M. vd. 2011, s.127).

Animasyonun arka planında yer yer yazıların doku olarak kullanıldığı fark edilir. Yönetmen Sadeghi burada, animasyonun eski metinlerden oluştuğunu söylemeye çalışmıştır. Ejderha ve devin olduğu sahnelerde de arka plan taşbaskılardaki manzaralardan oluşturulmuştur ki eski hikâyelere görüntüsel olarak bağlanmıştır (Safoura M. vd. 2011, s.129). Geçmişteki baskılarda ve sinemada çok renk bulunmadığı için renk düzleminde de eskiye atıf hissedilebilir. Bu sebeple animasyonda çok renklilik kullanılmamıştır.

Hareket açısından animasyonda basit hareketler görülmektedir. Zamanlama ve planlardaki geçişlerde basit ayarlamalar uygulanmıştır. Klasik animasyon hareketlendirmesinden oldukça farklıdır. Özellikle şehzadenin gözyaşında, dans ederken, atın üzerinden uçarken zamanlama oldukça uyumludur. Zamanlama ve hareket İran şiirlerinden esinlenilmiştir. (Safoura M. vd 2011, s.130). İran'da Hafız ve Sadi-i Şirazi, şiirlerinde aynanın yansıtılmasını ve zamanı hissettirmektedirler. Bu şairlerin önemli özellikleri okuyucunun zihninde yaratma imkânı vermeleridir.

Bir diğer öge olarak komedi unsuru görülmektedir. İzleyici bunalmasın diye şehzade ile devin yaptığı kavga sahnesinde güldürü kullanılır. Zira zihin biraz dinlendirilmek istenir.

Zirve noktasında ise hiç beklenmeyen bir son ile karşılaşmaktadır. Görülür ki hepsi şehzadenin zihnindeki hayallerdir. Böylece izleyici şaşırtılmış olur ve filmin başında hikâyenin hayal olduğunu anlamamaktadır. Bu durum yönetmenin izleyiciye sadakatsizliği olarak görülse de zihin bunu olumsuz olarak algılamamaktadır.

MALEK KHORSHID'DEKİ METAFORLAR

Animasyonun hikâyesinde çeşitli metaforlar görülmektedir. Hikâyenin açıklığa kavuşması amacıyla bu metaforlar aşağıda incelenmiştir:

Kuyu



Görsel 4. Şehzade Malek Khorshid'in İndiği Kuyu

Kaynak: (Sadeghi, 2015)

Şehzade, güvercinin yol göstermesiyle bir kuyuya iner (Bkz. Görsel 4). Kuyu, etrafı sarılı ve karanlık olduğu için yalnızlık ve kimsesizliği simgelemektedir. Ayrıca

sessizlikte kemale ermek içindir. Bazı hazine arayanlar da kuyuya iner. Kuyuların karanlık ve derin olması, yankı yapması buraya gizemli bir hava verir. Bu nedenle burada cinlerin bulunduğu inanılır (And, 2015, s.38). İran edebiyatında kuyular devlerin de yaşadığı yerdir. Devlerle karşılaşıp savaşmak için kuyuya inilir.

Araçlar



Görsel 5. Şehzade Malek Khorshid ile Yaşlı ve Bilge Aracı
Kaynak: (Sadeghi, 2015)

Devlerin elinde esir olan genç kızlar için araçlar olur. O araçlar sayesinde onlara ulaşılır. Bu hikâyede aracı, yaşlı adamdır (Bkz. Görsel 5). Yaşlı adam, kızı kurtarması için şehzadeye hem kısa ve tehlikeli yolu hem uzun ama tehlikesiz yolu gösterir. Bu tür hikâyelerde mutlaka danışılan bir bilge kişi vardır. Doğruya giden yolda bir aracıdır.

Dev



Görsel 6. Dev

Kaynak: (Anonim, n.d.)

Rivayetlere göre devler çirkin ve hileci yaratıklardır. İnsan eti yemekten bile çekinmeyen bu taş kalpli, zalim yaratıklar olağanüstü güçlere sahiptir (Yıldırım, 2017, s.277). Devler mitolojik bir varlıktır. Fars mitolojisinde karşılığı cindir, şeytandır. Şehname’de devler cadılık da yapar. Animasyonda şehzade, devlerle mücadele eder (Bkz. Görsel 6).

Ejderha



Görsel 7. Ejderha

Kaynak: (Sadeghi, 2015)

Ejderha, suyun bereket veren gücünü temsil eder. (Bkz. Görsel 7). Böylelikle hem talihi hem de koruyuculuğu sembolize eder (Gibson, 2013, s.159). Ejderhalar çok uyumalarıyla da bilinir. Ayrıca Uzakdoğu’da uzun ömürleri ve büyü güçleri nedeniyle bilgeliğin sembolüdür (Armutak, 2004, s.152). Her ulusun mitolojisinde bir savaşılan ejderha görmek mümkündür. Firdevsi’ye göre, akıllı bir kimse, bir ejderha ile savaşmayı uygun bulmaz (Firdevsi, 1994, s.180).

Güvercin



Görsel 8. Güvercin

Kaynak: (Anonim, n.d.)

Beyaz renginden dolayı aşkın ve barışın sembolüdür (Bkz. Görsel 8). Antik Mısır’da güvercinlerin dört bir yana doğru salınmasının ülkeye ve tanrılara iyi haberler getireceğine inanılmıştır. Halk güvercinlere saygı duymuş ve sevmiştir (Armutak, 2004, s.149). Uçuşuyla ve sevimli görünümüyle beğenilen, insanların özel olarak besledikleri bu kuş daha çok postacı olarak kullanılmasıyla ünlüdür (Yıldırım, 2017, s.503). Hikâyede de kahramana yol gösteren ve onun aşk mesajcısı olan unsur, güvercindir.

Nar Ağacı



Görsel 9. Nar Ağacı

Kaynak: (Anonim, n.d.)

İran toplumu için nar ağacı eski tarihlerden beri en kutsal ağaçlardan biridir (Bkz. Görsel 9). Günümüzde İran’da imamzade türbelerinin yakınlarında ve kutsanan yerlerde bulunan nar ağaçlarına adaklar adanır. Verimliliği, üretkenliği ve bolluğu simgeleyen nar, ayrıca ateşdâna⁸ benzeyen çiçekleri ile her zaman kutsanmıştır (Yıldırım, 2017, s.313). Hikâyede gösterilen nar ağacı, şehzadenin genç kıza olan aşkının kutsallığına bir gönderme niteliğindedir.

Aslan



Görsel 10. Aslan

Kaynak: (Sadeghi, 2015)

Dünyanın birçok yerinde aslan en cesur, en güçlü ve en kahraman hayvan olarak kabul edilir (Yıldırım, 2017, s.746). İran efsanelerinde aslan muazzam bir unsurdur. Aslanı yenmek devi yenmek kadar önemlidir. İş savaşmaya bindikten sonra, bir cenk süvarisi ile kükremiş bir aslan arasında fark yoktur (Firdevsi, 1994, s.181). Aslanı yenmek şehzadelere önemli makam verir. Aslanı yenen kişiyi artık bu dünyada hiç kimse yenemez imajı verilir. İran efsanelerinde aslan öldürülmez. Onu yendikten sonra kendi hâkimiyetine alınır. Dev ile ejderha öldürülür ancak aslan öldürülmez. Hikâyedeki kahramanımız aslana biner, onu esir eder ve onunla yaşlı adama ulaşır. Aslanı asla öldürmez (Bkz. Görsel 10).

⁸ Mangal, ocak.

MALEK KHORSHID'IN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Animasyonda yer alan ana kahramanlardan biri kralın oğludur. Erkek figürünün göstergesi, şehzadenin gösterenidir. Bu karakterin gösterileni âşık olan, savaşçı, gözü pek, etken ve mücadele eden özellikleridir. Ana kahramanlardan bir diğeri ise göstereni şahın kızı, göstergesi ise kadın olan figürdür. Karakterin gösterileni âşık olunan, eylemsiz, ilgisiz, edilgen ve bekleyen olmasıdır.

Animasyonun yan karakterlerinden biri yaratık görünümlü olan devdir. Dev, hileciliğin, savaşçılığın ve yenilginin gösterilenidir. Bir diğeri yaratık ise ejderhayı göstererek suyun bereketini ve bilgeliği simgelemektedir. Hikâyede şehzadenin savaştığı yaratıklar devler ve ejderhadır. Şehzadeye yol gösteren adam olan yaşlı bilge, aracılığın gösterilenidir. Nar ağacı bitkisi ise bu animasyonda şehzadenin kutsal aşkını sembolize etmektedir. Hikayedeki hayvanlardan biri olan güvercin aşk mesajcısı iken, aslan ise cesaretin gösterilenidir. Söz edilen unsurlar Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1. Gösterge Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Erkek	Şehzade	Âşık olan, savaşçı, gözü pek, etken, mücadele eden
Kadın	Şahın kızı	Âşık olunan, eylemsiz, ilgisiz, edilgen, bekleyen
Yaratık	Dev	Hileci, savaşçı, mücadele edilen, yenilen
Yaratık	Ejderha	Suyun bereketi ve bilgeliğin sembolü, savaşılan, mücadele edilen
Erkek	Yaşlı Bilge	Doğru yolu gösteren, aracılık yapan
Bitki	Nar Ağacı	Kutsallık
Hayvan	Güvercin	Barış ve aşkın sembolü, mesajcı
Hayvan	Aslan	Cesur, güçlü ve öldürülmeyen kahraman

Animasyonda iki ana karakter ve yan karakter dışında pek çok göstergelere ait bilgiler Görsel 11'de görülmektedir.



Görsel 11. Malek Khorshid animasyonundan görseller

Kaynak: (Anonim, n.d.)

YÖNTEM

Bu çalışmada göstergebilimsel analiz yöntemi ile inceleme yapılmış, yeni bir yorum ve bakış açısı sunulmuştur. Araştırmada literatür tarama yöntemi kullanılarak konuya ışık tutabilecek kaynaklar taranmış, elektronik ortamdaki güncel metin ve görsellere ulaşılmıştır. Çalışmanın evreni İran minyatür animasyonu, örnekleme ise İran animasyonunun ilk örneklerinden ele alınan Malek Khorshid filmidir.

BULGULAR VE YORUMLAR

Çalışmada elde edilen veriler kapsamında örnekleme oluşturan animasyon film Malek Khorshid'in İran animasyonundan, destan ve efsanelerinden, ayrıca mitolojisinden örüntüler barındırdığı, her bir unsurun göstergibilimsel metafor oluşturduğu bulgulanmıştır. Çalışmanın amacı olarak animasyon göstergibilimsel analiz ile incelenmiş, yorumlanmış ve yeni bakış açıları sunulmuştur. Literatürdeki bilgiler ışığında elektronik ortamdaki güncel metin ve görsellere ulaşılmıştır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Malek Khorshid, yansıttığı hayal gücü ve katarsizm ile sadece bir çocuk animasyonu değil, ayrıca karar verme yeteneğini ve değişimi vurgulaması sebebiyle yetişkinlere de hitap etmektedir.

Animasyonun ana teması değişim odağındadır. Ana karakter kendi iç dünyasında değişime uğramıştır. İran efsanelerinin olay örüntüsündeki kemale eren bir kahraman, kurtarılmış genç kız ve mutlu son olması gibi bu animasyonda da ortak bir yön görülür. Ancak en önemli farkı, ana kahraman uykudan uyanır gibi hayalden uyanır. Kahramanın tek yaptığı eylem, düşündürmektir. Eylemsizlik gibi görünen düşünme ve hayal etme, günümüz sanat eserlerinin ana konularından sayılmaktadır. Dolayısıyla bu animasyonun kendi zamanından çok daha ileride olduğu görülmektedir.

Sadeghi, diğer eserlerinde de eski öğeleri alıp aynı kalıpları kullanarak yeni örüntüler oluşturmuştur. Bu durum hem animasyonlarında hem de resimlerinde görülmektedir. Ayrıca İran'ın efsanelerindeki birbirinden farklı öğeleri bir araya getirerek hareketlendirip animasyona dönüştüren ilk sanatçıdır. Örneğin, kahvehane resimleri ve *Şehname* arasında uzun yıllar olsa da bu eserleri bir araya getirip yeni bir eser yaratmıştır. Söz konusu animasyonda resimlerindeki gibi sürrealist etkiler görmek mümkündür. Bu sürreal eser, İran kültürü ve sanatına yönelik bir sürrealizmdir. Sanatçı kendi kültürünü gözden geçirmiş ve geçmişinde olan eserleri yeniden gündeme getirmiştir.

İran sanatçıları genel olarak İran folkloru ve edebiyatından, özellikle İran klasik şirinden etkilenmiş; bu unsurları sinema, animasyon ve resim gibi birçok sanat dallarında kullanmışlardır. Ancak Sadeghi'nin diğer sanatçılardan farkı, anlatmak istediklerini yeni bir yöntemle ifade etmiştir. Zaman ve mekân sınırlarını aşmış, yeni kompozisyonlara ulaşmıştır. Bu eserin özelliği, fantastik bir eser olmasıdır. Çizimlerde iki farklı dönemin farklı türünü bir araya getirerek zaman unsuru ortadan kaldırılmıştır. Klasik eski minyatür tarzı, daha yakın zamana ait olan *Kahvehane resmi* tarzı ile iç içe geçirilerek fantastik bir atmosfer yaratılmıştır. Ayrıca farklı dönemlere ait olan şiirsel hikâyelerin öğeleri de bir araya getirilmiştir.

Çalışmada elde edilen bulgular bağlamında eserin eski metinlerle olan bağı ve kendi dönemine uygun çağdaş ifade tarzının günümüz fantastik animasyon filmlerine örnek olacağı düşünülmektedir.

Etik İlkeler

Bu çalışma etik kurul izni gerektirmemektedir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Araştırma kapsamında iki yazar eşit oranda katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Bu çalışma kapsamında herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

- And, M. (2015). *Minyatürlerle Osmanlı-İslam mitologyası*. Yapı Kredi.
- Anonim, (n.d.). *Institute For The Intellectual Development Of Children & Young Adults Kanoon*. Bidoun Magazine. <https://www.bidoun.org/articles/institute-for-the-intellectual-development-of-children-young-adults>
- Anonim, (n.d.). *The Sun King*. Ali Akbar Sadeghi. <https://www.aliakbarsadeghi.com/animations>
- Armutak, A. (2004). Doğu ve Batı mitolojilerinde hayvan motifi II. sürüngenler, balıklar, kanatlılar ve mitolojik hayvanlar. *İstanbul Üniversitesi Veteriner Fakültesi Dergisi*, 30 (2), 143-157. <https://doi.org/10.16988/iuvfd.04522>
- Dieji, A. (2007). *İran minyatürlerinde savaş sahneleri*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Firdevsi, (1994). *Şehname* (Çev: N. Lugal, K. Akyüz). MEB.
- Gibson, C. (2013). *Semboller nasıl okunur?* (Çev: C. Alpan). Yem.
- Kakı, B. (2015, 2 Kasım). *Minyatür kendi doğası gereği gerçek dışıdır*. Artfulliving. <https://www.artfulliving.com.tr/sanat/minyatur-kendi-dogasi-geregi-gercek-disidir-i-4148>
- Sadeghi, A. E. (2015). *The sun king, Malek Khorshid* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8opB-hYezCA>
- Safrova M.A., Zolfaghari H. & Samanian S. (2011). Structural study of cinematic and literary aspects in Malek Khorshid animation. *Iranian Childrens Literature Studies*. 2 (1), 115-143. <https://sid.ir/paper/186854/en>
- Yıldırım, N. (2017). *Fars mitolojisi sözlüğü*. Kabalcı.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Miniature, one of the traditional arts, is an art branch that is based on depicting manuscript books, a guide and document from the past. Today, it continues to be a source of inspiration in many fields. One of these fields is the art of animation. Animation, which is the work of animating and transferring still images to film by giving them a sense of motion, has been influenced by various cultures. Especially today, there are many contemporary and international works that blend miniature and animation.

When focusing on the relationship between miniature and animation, Iranian art sheds light on the subject. In this light, the animated work Malek Khorshid (The Sun King), which is the subject of this study, contains patterns from traditional Iranian miniature. It bears traces not only of miniature but also of Iranian literature, legends, stories and mythology. Malek Khorshid is a short, animated film by Iranian artist Ali Akbar Sadeghi, released in 1975. Inspired by the stories and mythological characters in the Shahnameh, the film tells the adventure of the main character, a rich prince who has

everything a man could want except love. One day, while touring his palace, he discovers a picture of a beautiful young woman with blue roses and falls in love with her. He embarks on a long journey in search of her, following where the blue roses lead, and encounters various characters along the way. The research focuses on analyzing this story with the semiotic method.

Method

In this study, a semiotic analysis method was used to analyze the subject, and a new interpretation and perspective was presented. In the research, the literature review method was used, sources that could shed light on the subject were scanned, and current texts and visuals in the electronic environment were accessed.

Findings

Within the scope of the data obtained in the study, it was found that the animated film Malek Khorshid, which constitutes the sample, contains patterns from Iranian animation, epics and legends, as well as mythology, and each element creates a semiotic metaphor. The animation was analyzed and interpreted through semiotic analysis and new perspectives were presented. In the light of the information in the literature, current texts and visuals in the electronic environment were accessed.

Conclusion and Discussion

Malek Khorshid is not only a children's animation with its imagination and catharsis, but it also appeals to adults as it emphasizes decision-making and change.

The main theme of the animation is centered on change. The main character is transformed into his inner world. Just as the Iranian legends have a hero coming to maturity, a rescued young girl and a happy ending, this animation also has something in common. However, the most important difference is that the protagonist wakes up from his dream as if from sleep. The only action the protagonist takes is to think. Thinking and dreaming, which seems like inaction, is considered one of the main subjects of today's artwork. Therefore, it can be seen that this animation is far ahead of its time.

In his other works, Sadeghi took old elements and created new patterns using the same patterns. This can be seen in both his animations and paintings. He was also the first artist to bring together different elements of Iranian legends, animating them and transforming them into animations. For example, even though there were many years between the coffee house paintings and the Shahnameh, he brought these works together and created a new work. In this animation, it is possible to see surrealist effects like in his paintings. This surreal work is a surrealism towards Iranian culture and art. The artist has reviewed his own culture and brought the works of his past back to the agenda.

Iranian artists have generally been influenced by Iranian folklore and literature, especially Iranian classical poetry, and have used these elements in many art forms such as cinema, animation and painting. However, Sadeghi's difference from other artists is that he expressed what he wanted to express in a new way. He transcended the boundaries of time and space and reached new compositions.

The characteristic of this work is that it is fantastic work. In the drawings, the element of time was eliminated by bringing together different genres of two different periods. The classical old miniature style is intertwined with the more recent style of coffeehouse painting to create a fantastic atmosphere. In addition, elements of poetic stories from different periods have been brought together.