

## ANİMASYONUN 12 TEMEL PRENSİBİ VE DOKUZ YAŞLI ADAM

### THE 12 BASIC PRINCIPLES OF ANIMATION AND THE NINE OLD MEN

Hami Onur BİNGÖL\*

#### Öz

Çizgi filmin sıra dışı tarihinde hem bir animatör hem de şirket olarak Walt Disney'in olumlu etkisi tartışılmaz bir gerçektir. 1928 yılında Steamboat Willie ile başlayan bu sürecin, Walt Disney'in 1966 yılındaki beklenmedik ölümünden sonra da devam ettiğini söylemek mümkündür. Çizgi film ve animasyon, usta-çırak ilişkisine dayanan bir sanat formudur ve Disney, istihdam ettiği animatörler sayesinde hem başarılı işler çıkarmış hem de şirketi bir eğitim kurumu haline de getirmiştir. Dokuz Yaşlı Adam, Walt Disney Studios'un anahtar animatörlerinden oluşan bir tür yönetim kuruludur. Kurul ismi Walter Elias Disney tarafından verilmiştir ancak üyelerin hiç birisi yaşlı değildir. Verilen bu isim, Disney'in ilham aldığı bir hicivden ibarettir. Kurul üyeleri tüm dünyada ses getiren Disney uzun metraj çizgi filmlerinde görev yapmıştır. Hepsinin ortak özelliği, Walt Disney'in ani ölümünden sonra bile şirketten ayrılmamış olmaları ve emekliliklerine kadar çalışmalarını sürdürmüşlerdir. 1930'larda başlayıp 1960'lara kadar devam eden animasyonun altın çağı olarak adlandırılan bu süreçte, animasyona yön veren bu anahtar animatör ekibinin hayatta kalan son iki üyesi olan Ollie Johnston ve Frank Thomas, 1981 yılında kaleme aldıkları kitaplarında, "Animasyonun Prensipleri" olgusunu ilk defa akademik bir dille yayımlamışlardır. Bu ilkeler, Dokuz Yaşlı Adam'ın edindikleri tecrübenin bir ürünüdür ve günümüz animatörlerinin yolunu aydınlatan bir meşale niteliğindedir. Animasyonun 12 temel prensibi sayesinde bir animasyon, gerçek hayata daha yakın, ilgi çekici, cazibeli ve fizik kurallarına uygun bir biçimde canlandırılabilir. Araştırma sürecinde Dokuz Yaşlı Adam'ın her bir üyesi ayrı başlıklar altında ele alınmış, animasyonun prensipleri yazar açıklamaları ile belirtilmiş ve sonuç olarak tüm bu olguların çizgi film ve animasyonun günümüz uygulamalarına yön veren bir nitelikte olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Çizgi Film, Animasyon Tarihi, Animasyonun Prensipleri, Dokuz Yaşlı Adam

#### Abstract

Both as an animator and as a company, the positive impact of Walt Disney, on the extraordinary history of cartoons is an indisputable fact. It is possible to say that this process, which started with Steamboat Willie in 1928, continued after Walt Disney's unexpected death in 1966. Cartoons and animation are art forms based on the master-apprentice relationship, and Disney not only produced successful works thanks to the animators he employed, but also turned the company into an educational institution. The Nine Old Men are a board of directors made up of key animators from the Walt Disney Studio. The board was named by Walter Elias Disney, but none of the members are old or elder. This name is a satire inspired by Disney. Board members have worked on Disney feature-length cartoons that are famous all over the world. What they all have in common is that they did not leave the company even after Walt Disney's sudden death and worked until their retirement. During this period, which began in the 1930s and continued until the 1960s and is called the golden age of animation, Ollie Johnston and Frank Thomas, the last two surviving members of this key animator team that shaped animation, published the concept of "Principles of Animation" in an academic language for the first time in their book written in 1981. These principles are a product of the experience of the Nine Old Men and are a torch that illuminates the dark path of today's animators. Thanks to the 12 basic principles of animation, an animation can be animated in a way that is closer to real life, more interesting, attractive and in accordance with the laws of physics. During the research process, each member of the Nine Old Men was discussed under separate headings, the principles of animation were stated with author explanations, and as a result, it was concluded that all these facts have a quality that directs today's applications of cartoons and animation.

**Keywords:** Cartoon, Animation History, Animation Principles, The Nine Old Men



Araştırma Makalesi  
Research Article

DOI: 10.5281/zenodo.15031131

Geliş Tarihi / Received  
18.02.2025

Kabul Tarihi / Accepted  
12.03.2025

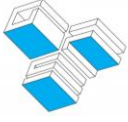
Yayın Tarihi / Publication Date  
16.03.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding author  
E-mail:  
hamionurbingol@gmail.com

Cite this article: Bingöl, H.O. (2025).  
Animasyonun 12 Temel Prensipleri ve  
Dokuz Yaşlı Adam, D-Sanat, Cilt: 1,  
Sayı: 9, 129-147.



Content of this journal is licensed under  
a Creative Commons Attribution-  
Noncommercial 4.0 International  
License.

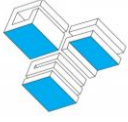


## Giriş

Şubat 1926'nın ortalarında, yirmi dört yaşındaki Walt Disney, stüdyosunu Los Angeles şehir merkezinin birkaç mil kuzeybatısında, Hollywood'un doğu sınırındaki Silver Lake bölgesine taşımış (Susanin, 2011: 139) ve genç bir animatör için küçük ancak dünya için büyük bir eğlence kaynağının başlangıç adımı bu şekilde atılmıştır. 1930'lu yıllar, Disney Stüdyoları'ndaki tüm genç animatörlerin hayatı ve hareketi nasıl gerçeğe yakın biçimde canlandırabileceklerini öğrenmeye çalışmakla geçmiştir. Stüdyonun tüm genç animatörleri aşılması güç olan bu engeli, stüdyo yakınlarında bulunan ve bugün kapalı olan Griffith Park Hayvanat Bahçesi'nde gözlem yaparak başarmıştır. Henüz 20'li yaşlarının başında olan bu animatörler muhtemelen ne için çabaladıklarını bilmiyorlardı ama yaşamı gözlemlemenin, görsel bellekte hayvanlar ve onların hareketleri hakkında bir gözlem dağarcığı oluşturmanın kendilerine genel olarak gerçeğe en yakın hareketlerin oluşturulması hakkında iyi bir deneyim kazandıracaklarını biliyorlardı.

Disney'in erken yıllarında, genç animatörler çalışmalarının beyaz bir ekranda canlanması gerektiğini biliyorlardı ancak bunun basit bir iş olmadığını da farkındaydılar. Animasyon medyumunun temel gayesi, bir çizime hayat verebilmektir ve bu realite, animatörlerin yaptıkları çizimlerin hareket etmesi gerektiği anlamına gelmekteydi. Zira bir resim çizilir ve duvara asılır. O resimde bir yaşam hissiyatı olabilir ancak tıpkı bir fotoğraf gibi, bir anı yakalanmıştır. Ancak o resim hareket edene kadar, yaşam ve anlam ifade eden bir yapı üretene kadar oradaki ekran denen olguya giremez. Canlı değildir. Özellikle 1930'lu yıllar, Amerika Birleşik Devletleri'nde karikatür medyumunun evrimsel sürecindeki sanatsal yeniliği ile fotoğraf ve sinemanın endüstriyel bir biçimde izleyici karşısına çıkmasıyla yaşanan gelişmelere ilişkin durumu işaret etmektedir. Karikatüristler, James Stuart Blackton, Winsor McCay, John Randolph Bray ve Max Fleischer gibi animatörlerin öncülüğünde, yaptıkları karikatürlerin canlanabildiğini keşfetmişlerdir. Dolayısı ile bu on yıllık süreç, yalnızca karikatüristlerin çizimlerini canlandırarak izleyiciyi eğlendirdiği bir pozisyonda kalmamış, aynı zamanda Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşanmış en büyük ekonomik kriz olan büyük buhran döneminin, toplumsal adaletsizlikler ve yaklaşan 2. Dünya Savaşı tehdidi gibi zamanlarının tedirginliği ile çalışmalarına devam etmiş karikatüristlerin yükselişine tanık olmuştur.

Bir birey olarak, Walt Disney özelinde bakıldığında, 1930'lu yıllar, çizgi film ve animasyon medyumunda dikkat edilmesi gereken gelişmelerin yaşandığı bir süreci de ihtiva etmektedir. Walt Disney'in 1928 yılında Steamboat Willie isimli çizgi filmi ve devam eden süreçte 1929-1939 arasında yapılmış Silly Symphonies isimli kısa metraj çizgi film serilerinin ortaya çıkması ve bu serilerde, çizgi film için sesin ilk defa kullanılması, animatörler için yepyeni bir anlatı yapısının oluşmasını sağlamış ve diğer çizerlerin çizgi film ve animasyon disiplinine ilgi duymalarının önünü açmıştır. Her ne kadar günümüzde dahi animasyonu bir sanat medyumuna sınıfına sokmamaya çalışan akademisyenler olsa da, Walt Disney'in yaklaşık yüz yıl önce başlattığı bu süreç, çizgi film ve animasyon yapımlarının popüler olmasını sağlayarak, bu yeni hareketli görüntü formunun geniş ve kültürel bağlamda meşru bir sanat formu olarak kabul edilmesine ilişkin tartışmaları başlatmıştır. Disiplinin popüler etkisi ile birlikte de Walt Disney'in, genç çizerlerin animatör olmalarına doğru giden yolu açtığı da söylenebilir. Bu verilerden hareketle araştırma, 1930'lu yıllar sürecinde Walt Disney Studios'da çalışma imkânı bulan genç animatörlerin mesleki deneyimleri ve animasyonun altın çağı olarak kabul edilen 1960'lı yıllara doğru ilerleyen süreci uygulama bağlamında değerlendirmeye çalışacaktır. Netice itibarı ile 1930'lu yılları, Amerika Birleşik Devletleri'nde, mizah ve hiciv çizen karikatüristlerin animatör olmaya doğru evrildiği yıllar olarak tabir etmek mümkündür.



## Yöntem ve Sınırlılıklar

Araştırmada irdelenecek olan konu, Walter Elias Disney öncülüğünde bir araya gelme fırsatı bulan animatörler, yaptıkları çalışmalar ve buldukları konuma gelene kadar yaşadıkları süreçlerdir. Dokuz Yaşlı Adam olarak adlandırılan bu animatörler, bireysel bağlamda çizgi film ve animasyonun uygulama teorileri çerçevesinde değerlendirilmiştir. Araştırmanın kavramsal yapısının oluşması için tutarlı bir literatür taraması gerçekleştirilmiş ve doküman analizi yöntemi kullanılmıştır.

Yakut'a'a (2014) göre;

“Sosyal bilimlerde yorumlayıcı paradigma, toplumsal yaşam alanında bireyler arası ilişkiler sonucu meydana gelen olayları gündelik hayatın pratik alanına indirgeyerek, onlara mikro yapılar içinde etkileşim halinde bulunan bireylerin düşünce, duygu, algı dünyasından bakıp, eylemlerin ve olayların anlamlandırılmasını ve betimlenmesini sağlama amacını güden ve bu amacını gerçekleştirmek için de konu ve olayları ele alma anlayışını gösteren uygun kavram ve ilkeler, kurallar, teoriler, yöntem ve metotlar ortaya koyan önemli bir yaklaşımdır” (s. 18).

Araştırma sürecinde kullanılan yorumlayıcı yaklaşımların, çizgi film ve animasyon medyumuna ilişkin yörgünelerin etkilerini ve bu etkilerin oluşturduğu yenilikleri anlamaya yardımcı olması hedeflenmiştir.

Araştırmanın bağlamı, görsel ürünler içeren olguların fazlalığı ile ön plana çıkmaktadır. Ancak hem bu görsellerin tüm dünyada ses getirecek derecede ünlü olması hem de araştırmacının, bir uygulamacı olarak 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ile birlikte, uluslararası telif hakları anlaşmalarını önemsemesinden ötürü mümkün olduğu kadar kullanılmamasına taraf olunmuştur.

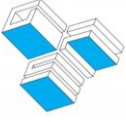
Araştırma çizgi film ve animasyonun tarihinde öncü rol oynayan animatörler ve yönetmenler ile Walt Disney Stüdyosu'nun 1927-1977 yılları arasındaki süreci ile sınırlıdır. Bu sınırlılığın nedeni, adı geçen stüdyoda görev yapan animatörlerin 1977 yılından sonra emekli olmaları ya da hayatlarının sona ermesidir.

Araştırmanın farklı bir boyutta bağlamı ise; “Animasyonun 12 Temel Prensipleri” ilkelerini kapsamaktadır. Bu kısmın yazılması sürecinde orijinal terimler kullanılmış ve Türkçe tercümeleri belirtilmiştir. Her ne kadar Türkçe tercüme kullanılmış olsa da 12 temel prensip maddelerinin tam olarak Türkçe karşılığının betimlemesinin güç olmasından dolayı orijinal halleri ile anılmasının daha doğru bir yaklaşım olacağı düşünülmektedir.

## Araştırma Soruları

Çizgi film ve animasyon disiplini dahilinde, animasyonun 12 temel prensibinin oluşturulmasına neden olan faktörlere ilişkin etkilerin neler olabileceğine ilişkin Türkçe kaynak bulunmamaktadır. Araştırmada Walt Disney'in uzun metrajlı çizgi filmlerinin izleyici önüne çıktığı zamanlardan başlayan veriler, animasyonun 12 temel prensibi ile son bulur. Bu araştırma, aşağıdaki araştırma sorularını yanıtlamayı amaçlamaktadır;

1- Dokuz Yaşlı Adam nedir?



2- Dokuz Yaşlı Adam'ın bireysel yaşam öyküleri ve Walt Disney Studios'da görev aldıkları çizgi filmler nelerdir?

3- Animasyonun 12 temel prensibi isimli ilkelerin, tarihsel süreçteki oluşum evresi ve oluşturulmasına sebep olan etken faktörler nelerdir?

4- Animasyonun 12 temel prensibinin, takip eden kuşaklardaki animatörlere etkileri neler olabilir?

### **Araştırmanın Amacı ve Hedefleri**

Memleketimizde çizgi film ve animasyonun tarihine ilişkin Türkçe kaynak sayısının hayli kısıtlı olduğunu söylemek mümkündür. Öte yandan yapılan çizgi film ve animasyon araştırmalarının ekseriyetle farklı disiplinlerin araştırmacıları tarafından yapıldığı da gözlemlenebilmektedir. Ki bu araştırmaların bağlamının animasyon, çizgi film ve hareketli görüntü üretim teknikleri ve uygulamalardan ziyade, kavramsal film araştırmaları ve ilişkili bağlamlar dahilinde kaldığı da söylenebilir. Mevcut araştırmaların çizgi film ve animasyonun efsanelerle dolu, büyümlü mutfağındaki illüstratör, çizer ya da animatörler tarafından yapılmadığı gözlemlenmektedir. Akademik yazına pek uymuyor gibi görünse de, bu durum çizgi film, canlandırma ve animasyon temel alanında görev yapan akademisyenlerden de kaynaklanıyor olabilir. İşte bu noktada araştırmanın amacı, tamamen Güzel Sanatlar Temel Alanı sınırları içerisinde olacak biçimde, çizgi film ve animasyon uygulamalarına ilgi duyan genç animatör ve akademisyenlere, kavramların tarihçesine ilişkin olarak Walt Disney Studios ve Dokuz Yaşlı Adam bağlamında Türkçe bir kaynak sağlamaktır.

### **Dokuz Yaşlı Adam**

Gowanlock'a (2020) göre;

“Çizgi film ve animasyon disiplininin ortaya koyduğu ürünler, asla tek bir sanatçı ya da tasarımcı tarafından yapılmamaktadır. Bu durum günümüzden yüz yıl önce de bu şekildeydi ve günümüzün en modern, teknolojinin mümkün olan son noktasına kadar kullanıldığı hareketli görüntü formlarında da halen aynı yaklaşım biçimi ile varlığını sürdürmektedir. 1910'lu yılların genç ve öncü animasyon şirketlerinden Bray Productions, Fleischer Studios ve Walt Disney Productions gibi erken dönem endüstriyel animasyon stüdyoları, stüdyolarında yaratıcılığın öngörülemeyen canlılığını vurgulamayı amaçladılar” (s. 62).

Ancak bu sürecin tek başına ya da küçük bir toplulukla çözülemeyecek kadar karmaşık bir yapıda olduğunu da keşfetmiş oldular. Çizgi film ve animasyon bir takım işidir. Sürecin içerisinde yönetmen başta olmak üzere, senarist, yapımcı, animatör, ses uzmanı, bilimsel danışmanlar, seslendirme sanatçısı, vfx (görsel efekt) uzmanı, cgi (bilgisayarla üretilmiş görüntü) uzmanı ve kurgu uzmanı gibi farklı disiplinlerin birleştiği bir yapı bulunmaktadır. Bu durum günümüzden yüz yıl önce de bu şekildeydi ve muhtemelen uzun yıllar sonra da bu biçimde olmaya devam edecektir.

Bu ekibin üyelerinden Frank Thomas ve Ollie Johnston, 1981 yılında yazdıkları “*The Illusion of Life: Disney Animation*” isimli kitaplarında aynen aktarımla şu ifadeleri kullanırlar;

“1940 yılında Walt Disney Studios'da, animasyon bölümünün yönetimine yardımcı olmak için şirket çalışanlarını işe alma, işten çıkarma, görevlendirme, tayin, terfi ve eğitim konusunda

tavsiyelerde bulunacak bir kurul kuruldu. Adım adım, bir animatörün ne olması gerektiğini ve etkili şekilde nasıl kullanılması gerektiğini de belirliyorlardı. Bu kurulun personeli, ele alınan sorunlara göre değişti, ancak 1950'ye gelindiğinde kurul, dokuz denetleyici animatörden oluşan bir kalıcı bir gruba dönüşmüştür”.

Thomas ve Johnston'a (1981) göre;

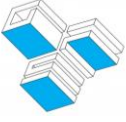
“Bu önemli yaratıcılar, kuruldaki görevlerinin ötesinde bir öneme sahipti ve görsellerin geliştirilme biçimi ve yapılan eğlencenin türüne yön veriyorlardı. Denetleyici animatörler hala kendi görevlerinde olmalarına rağmen, Walt sorumlulukları ve bilgeliği hakkında mizahi bir yaklaşım yaptı ve onlara ABD Yüksek Mahkemesi'nin dokuz yargıcından yola çıkarak, sevgiyle "Dokuz Yaşlı Adam" adını verdi” (s. 140).

Dönemin Amerikan Başkanı Franklin Roosevelt ve yüksek mahkeme üyeleri arasındaki ilişkiden yola çıkarak basılan *“The Nine Old Men”* isimli politik kitap, Walt Disney için önemli pozisyonda bulunan dokuz animatöre verilebilecek en mantıklı isim olma niteliğindedir. Unutulmaması gereken bir olgu da, Dokuz Yaşlı Adam'ın hiç birinin o dönemlerde yaşlı olmaması hatta genç sayılabilecek 20'li ve 30'lu yaşlarda olduğudur. Dokuz Yaşlı Adam kurulunu oluşturan animatörler şu şekilde sıralanabilir;

- Les Clark,
- Wolfgang Reithermann (Woolie),
- Eric Larson,
- Ward Kimball,
- Milt Kahl,
- Frank Thomas,
- Ollie Johnston,
- John Lounsberry (Louns),
- Marc Davis.



**Görsel 1.** Dokuz Yaşlı Adam (d23.com, Erişim Tarihi: 20 Ocak 2025).



Dokuz yaşlı adam, Walt Disney Studios'da 1925 yılından 1937 yılına kadar geçen sürede, farklı yıllarda istihdam edilmiş animatör ve yönetmenlerdir. Ancak emekliliklerine kadar geçen sürede Walt Disney Studios'dan hiç ayrılmamışlardır. Stüdyonun önde gelen yapımlarında görev almış çekirdek animatör ekibi olarak da tanımlanabilirler. Özellikle 1970'li yıllara kadar üretilen çizgi filmlerin tümünde Dokuz Yaşlı Adam ekibinden biri ya da birkaçı görev almıştır. Dokuz Yaşlı Adam'ın bir ekip olarak tümüyle animatörlük yaptığı tek yapım Snow White and the Seven Dwarfs çizgi filmidir. Bu animatörler sadece çizgi film yapmakla kalmamışlar, aynı zamanda yeni animatörler yetiştirmeye ve uzmanı oldukları karakter tasarımı, arka plan tasarımı, boyama, selüloit animasyon, canlandırma, hareket, animasyonda kıyafet tasarımı ve karakterlerin psikolojik analize göre tasarlanması gibi hususlarda eğitim vermeye devam etmişlerdir. Bunun yanında Dokuz Yaşlı Adam ekibinin tüm üyeleri, bir animatörün üretim yapabilmesi için sahip olması gereken araştırma, gözlem, alana ilişkin genel kültür ve fizik kanunlarının animasyon disiplinde uygulanması gibi hususlarda kendilerini geliştirmek için çaba sarf etmişlerdir. Sayılan bu etken faktörler, günümüzde var olan animatörler için de halen geçerlidir.

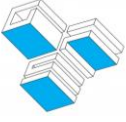
### **Les Clark**

Les Clark, 9 kişilik çekirdek ekibin ilk ve en kıdemli üyesi olarak tanımlanabilir. Les 1925'te 17 yaşında, Disney Şirketi yakınlarındaki (Timmer, 2017: s.y.). öğle yemeği satan bir restaurantta çalışırken, genç Walt Disney ve erkek kardeşi Roy Disney'in öğle aralarında gittiği mekânda, menülerin kâğıtları üzerindeki tasarımları övmüştü. Desenler Les tarafından çizilmiştir. Les, iki yıl kadar sonra ve liseden mezun olmasından kısa bir süre önce, Walt'tan iş istemeye cesaret edebildi ve ona College Humor dergisinden izlediği görselleri taklit ettiği çizimlerini gösterdi. Walt çizimlerinden birkaçını beğendi ve ona neredeyse yarım yüzyıl sürecek "geçici" bir pozisyon teklif etti. Les, mezuniyetinden sonraki pazartesi günü göreve başladı ve 1976'da emekli olana kadar şirketten ayrılmadı (Timmer, 2017: s.y.). Walt Disney Co. arşivlerinde yayınlanan kaynakta ise Les Clark bu durumu şu biçimde aktarır;

“Çalıştığım restoranta gelen Walt'a iş için başvuru teşebbüsünde bulunduğumda, “Çizimlerinden birkaçını getir ve nasıl göründüklerine bakalım” dedi. Bu yüzden College Humor dergisinden birkaç karikatür kopyaladım ve Walt'a gösterdim. İyi bir çizgim olduğunu ve Pazartesi günü işe başlamam için bir neden olmadığını söyledi. Perşembe günü liseden mezun oldum ve ertesi Pazartesi günü işe gittim” (d23. 2024: s.y.). Şirketteki ilk pozisyonu kamera operatörlüğü idi. Bu görevi yaklaşık 2 yıl boyunca yaptı ve bu süreçte etrafını sürekli izleyerek animatörlerin çizimlerini mükrekple selüloit yüzeylere nasıl aktardıklarını öğrenmeye çalıştı.

İleriki yıllarda Dokuz Yaşlı Adam olarak isimlendirilecek ekibin başlangıç noktası olarak kabul edilebilecek yapımın Steamboat Willie olduğu şüphesiz bir gerçektir. 1928 tarihli bu komedi-müzikal türündeki çizgi film, Walt Disney ve Ub Iwerks imzası ile izleyici ile buluştu. Animasyonun yapım sürecinde henüz genç bir Disney Brothers Cartoon Studio çalışanı olan Les Clark'a, Ub Iwerks'in çizdiği ana karelerin arasında boş kalan ara kareleri tamamlama görevi (in-betweeners) verilmişti. Kısacası elinde kamera ile 2 yıl boyunca şirkette çalışan Les, Oswald the Lucky Rabbit ve Steamboat Willie yapımlarında yardımcı animatör pozisyonunda, in-betweeners sıfatı ile ilk ciddi sorumluluğunu





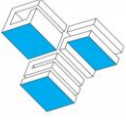
almıştır. Henüz 21 yaşında olan genç Les'in, bu yapımlarla birlikte kendisi için küçük ancak animasyon medyumunu için büyük bir adım attığını söylemek yanlış bir tabir olmayacaktır. Bu süreçte genç Les'in en değerli mentoru Ub Iwerks olmuştur.

Animasyonun modern tarihine Steamboat Willie çizgi filminin getirdiği büyük etki tartışılmaz bir gerçektir. O güne kadar üretilmiş animasyonlar arasında hareket, ses ve müzik kombinasyonunun bu denli başarılı olduğu bir yapımla karşılaşılmağı olması, Steamboat Willie'ye büyük bir ilgi kazandırmış ve Walt Disney'i bu türden yapımları çeşitlendirmeye doğru hareket etmesi için cesaretlendirerek Silly Symphonies serisinin önünü açmıştır.

Şüphesiz ki Silly Symphonies serisinin en değerli yanı animasyon ve ses arasında kurulmuş muazzam armonidir. Walt Disney, bu muazzam etkiyi yakalayabilmek için müzik süpervizörü Carl Stalling ile çalışmıştır. Walt Disney ve Carl Stalling, Aralık 1928'de Los Angeles'ta birlikte çalışmaya başladıklarından beri, Disney çizgi filmlerinde kullanılan müzik konusunda farklı görüşlere sahiplerdi. Stüdyonun eski animatörlerinden biri olan Wilfred Jackson, Walt'un hiçbir şekilde müzik geçmişi olmayan ancak yapılabilecekler konusunda hiçbir kısıtlamayı da kabul etmeyen bir kişi olduğunu belirterek, Stalling ve Disney'in hareketin müziğe ve müziğin harekete uyarlanması konusunda sürekli tartıştıklarını hatırlatır (Angi, 2021: 645). Walt, Mickey Mouse ile yakaladığı başarının ardından çizgi filmlerini çeşitlendirmek istiyordu ve bu vesile ile Silly Symphonies adlı başka bir seriye başladı, bu seride (her ne kadar Stalling ile zıtlık yaşasa da) müzik önemli bir rol oynamıştır. Serinin ilk animasyonu 1929 yılında yayınlanan, çoğunlukla Ub Iwerks tarafından canlandırılan The Skeleton Dance'dır. Bu yapımda Les Clark, bir iskeletin diğerinin göğüs kafesini ksilofon gibi kullandığı bir sahneyi çizme şansını yakalayarak (Deja, 2016: 4), 22 yaşında ilk büyük görevini tamamlamış oldu.

Animasyon eğitiminin bir usta-çırak ilişkisine dayandığı gerçeği asla göz ardı edilmemesi gereken önemli bir faktördür. Bu realite etrafında Les Clark, Ub Iwerks'ün tüm çalışma yöntemlerini, kullandığı esprileri ve izleyiciyi ikna edici seviyedeki sahneleme biçimi dahil, birçok tekniğini, yanında çalıştığı süre boyunca özümseme fırsatını yakalamıştır. Karakterlerin esprili tuhaflıklarını iletmek için net bir silüetle çizilmesi gerektiğini, ayrıca bu esprilerde sıra dışı bir kalite olması gerektiğini (Cmrecak, 2018: 6) yaşayarak, gözlemleyerek animasyonun dünyasında hiçbir şeyin imkânsız olmadığı keşfetmiştir.

Ub Iwerks'ün kendi stüdyosunu kurmak için The Walt Disney Co.'dan ayrılmasının ardından, 1935 yılında yayınlanan The Band Concert çizgi filmi ile Mickey Mouse'un sorumlu animatörü Les Clark olmuştur. Çizgi filmde Horace Horsecollar ve Donald Duck gibi karakterlerin birkaç görüntüsüne ek olarak aniden bir kasırga çıkmaktadır. Ancak Mickey Mouse buna rağmen sakinliğini korur ve fırtına herkesi havaya uçurmasına rağmen müzisyenlerini yönlendirmeye devam eder. Les Clark, tüm bu önemli sahneleri Mickey Mouse ile canlandırdı ve Mickey'nin hareketleri film boyunca müzikle muazzam bir senkronizasyon içerisindeydi (Deja, 2016: 15). Henüz 28 yaşında olan genç bir animatör için son derece büyük bir sorumluluk gerektiren bu görevi Les Clark'ın profesyonel biçimde idare ettiğini söylemek mümkündür. The Band Concert filmi üç şeritli Technicolor tekniği ile yapılmıştır. The Walt Disney Co.'nun bu tekniği 1932-1935 yılları arasında kullandığı bilinmektedir ancak The Band Concert filmi ile Les Clark'ın genç yaşına rağmen Ub Iwerks'den kazandığı deneyimleri daha ileriye taşıdığı gözlemlenebilir. Zira karakter hareketlerinde kullanılan yay, ikincil hareket ve abartı



gibi temel animasyon prensiplerinin önceki yapımlara göre daha gerçekçi olduğunu izlemek mümkündür.

### **Wolfgang Reithermann (Woolie)**

Wolfgang Reithermann'a çalışma arkadaşları arasında "Woolie" olarak hitap ediliyordu. Onun animasyon dışında, aynı zamanda bir pilot olduğu ve 2. Dünya Savaşı'nda The Walt Disney Co.'daki görevinden ayrılıp savaş pilotu olarak ülkesine hizmet ettiği bilinmektedir (Deja, 2016: 48). Walt Disney stüdyolarındaki görevine 1933 yılında başlamıştır. Walt Disney'in ölümünden sonra stüdyo gücü olmayan bir uçağa benziyordu ama Woolie o uçağın pilotu olup ona güç veren animatör olmuştur. The Walt Disney Co.'nun, 1980'li yıllar boyunca kendi kanalında yayınladığı "Disney'in Aile Albümü" isimli belgeselde Woolie; "Sanat okulundan yeni mezundum ve Disney'e gitmek ve çalışmak istemiyordum çünkü orada insanların defalarca çizim yaptığını duymuştum" der ve bunu hiç içinden gelmeyen bir beden dili ile anlatır. Bu olgu etrafında sonuç olarak, resim öğretmenin önerisi ile Disney Stüdyoları'na başvuru yaptığını ve animatör adayı kabul edildiğini biliyor olmak da ironik bir durumdur.

Woolie'nin Disney stüdyolarında ilk ciddi görevi Snow White and the Seven Dwarfs çizgi filmindeki büyülü ayna olmuştur. Bu görevin onun tüm yeteneklerini sergilemesi için tam bir fırsat olduğu söylenemez (Çünkü hayvan hareketleri üzerine canlandırma yapmakta daha başarılı bir animatördür). Sihirli ayna ile ilgili olarak Woolie aynı belgeselde şunları söylemektedir; "(Onu canlandırmak) biraz zordu çünkü duvara asılı gibiydi. (Sahne) birisi sürekli bu şekilde konuşuyordu. Şimdi animasyonda yaptığınız şey, bir olguyu ifade etmek üzerinedir ve bu şekilde (duvara asılı gibi) konuşmak ve sonra başınızı bu şekilde (sağa, sola, aşağı, yukarı) çevirmek ve ona canlılık hissi vermek zordu, olmuyordu. Bunu üç, dört, beş kez yaptım ama olmuyordu. Sonunda kâğıdı katlayarak başı (dikey olarak) ikiye bölmenin bir yolunu buldum ve (karakter) ifadesinin bir yarısını çizdim. Sonra kâğıdı katlayıp diğer yarısını aynı çizgiye ve aynı hizaya çizdim. Böylece (sihirli ayna) sağa sola sallanmıyordu ve bu sonunda işe yaradı, beni bir beladan kurtardı".

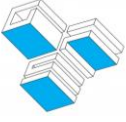
Dokuz Yaşlı Adam'ın birlikte görev aldığı yapımlar arasında, hareket analizini en iyi yapan animatörün Woolie olduğu söylenebilir. Hayvan hareketleri ve özellikle de atların canlandırılmasında, spor haberlerini kayıt cihazı ile kaydederek daha sonra izlediğini, koşan bir atın anatomik hareketlerini durdurulmuş videolar ile kare kare çalıştığını Disney Aile Albümü'nde dile getirmiştir. Yaşadığı dönem düşünüldüğünde, elindeki imkanları zorlayarak, Woolie'nin genç bir animatör sıfatı ile animasyon medyumunun geleceği için çok büyük bir adım attığını söylemek mümkündür.

1938, The Walt Disney Co. için bir baş yapıt olan Fantasia'nın yapımına başladığı yıl olarak bilinmektedir.

Deja'ya (2016) göre;

Farklı türden yüzlerce fantastik hayvan karakteri ile dolu olan bu çizgi film, Woolie için yeteneklerini sergilemesi noktasında büyük bir fırsat olmuştur. Ancak beklediği biçimde hayvan karakterler ile görevlendirilmemiştir. Woolie, Fantasia'nın "Rite of Spring" sekansında bir Tyrannosaurus Rex ile bir Stegosaurus'un epik savaşını canlandırmak için aldığı görevde ölçeklendirme ve boyut kesinlikle en önemli sorunsaldır. Stravinsky'nin müziği bu sekanstaki





ölümüne vahşi mücadelenin nasıl canlandırılması gerektiğini zaten belirlemiştir ancak Woolie için sorun şudur: Nesli tükenmiş yaratıkları nasıl canlandıracaktır? Dinozorları canlı olarak görüp izleyemeyeceği için ne tür bir araştırma ona dinozorların nasıl hareket etmiş olabileceklerini söyleyecektir? (s. 53).

Bir animatör için hareket analizinin başlangıç noktası şüphesiz ki karakterin iskelet yapısıdır. Woolie'nin dinozor iskeleti bularak gözlem ve analiz yapabileceği yer doğal olarak müzelerdi. Müze ziyareti yaparak devasa dinozor kemikleri ve iskeletlerini inceledi. Soyu tükenmiş hayvanların hareketlerini hayal etmeye çalıştı. Dinozor iskeletlerinin insan boyundan hayli büyük olması, onun bu süreçte ne kadar zorluk yaşadığını ispatlar niteliktedir. Bu denli dikkat gerektiren bir gözlemi, canlandırılacak olan canlının göz hizasından değil, aşağılardan bir yerlerden hayal etmeye çalışmak animatörün gözlem ve analiz sürecinin zorluğuna dair kanıtlar sunmaktadır. Öte yandan Walt Disney, bu sekansın tasarımında Woolie'den antropomorfist bir yaklaşımdan uzak durmasını özellikle istemiştir ve "Onlara sevimli hayvanlara verdiğimiz insan hareketlerini verme. Küçük bir beyinleri var, bilirsin. Onları gerçek yap" (Canemaker, 2001: 38) diyerek hakiki bir aksiyon sahnesi beklediğini belli etmiştir. Fantasia'da bu sekansın neden seçildiğine ilişkin bazı çıkarımlar yapmakta da fayda vardır. Çizgi Filmin yapıldığı dönem düşünüldüğünde iki dinozorun kavgası, Tyrannosaurus Rex'in kocaman ağzı ve dişleri, Stegosaurus'un uzun, büyük ve dikenli kuyruğu ile kendisini savunması, 1930'lu yılların sinema ekranı açısından Walt Disney için bulunmaz bir fırsattır.

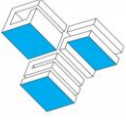
Woolie her biri ayrı değere haiz Dokuz Yaşlı Adam'ın sadece bir üyesi değil, aynı zamanda Walt Disney'in 1966 yılındaki beklenmedik ölümünden sonra, The Walt Disney Co. yapımlarının devam etmesi için stüdyo animatörlerine öncülük eden bir lider konumundadır.

### **Eric Larson**

Eric Cleon Larson, Disney Stüdyoları'nda "in-between" olarak görev yapmaya başlamıştır. Stajyer animatörler, in-between animatörlerden maaş bordrosunda bulunan küçük bir farkla ayrılır. Eric Larson bunu "küçük bir ayırım çizgisi" olarak adlandırıyordu. 1 Haziran 1933'te işe başlayan Larson, bu "boğa güreşi"ndeki bir avuç aracıdan biri olduğunu hatırlıyordu, "cehennem gibi çalışıyor, bir birime atanmayı bekliyor, (deneyimli) bir animatörün 'O adamı istiyorum' demesini bekliyordum" demiştir (Barrier, 2007: 104). Eric'in gazeteci olmak hayali ile yazılar yazmak gibi bir özelliği vardı. Utah Üniversitesi'nden Gazetecilik Bölümü diploması vardır ancak Disney Stüdyoları'ndaki tüm kariyeri boyunca hayvan karakterlerin canlandırılmasında görev yapmıştır. Don Peri ile yaptığı röportajında (Peri, 2008: 209); "Burası (Disney Stüdyoları), olmayı beklediğim son yerdi. Gazetecilik ilerlemek istediğim şeydi. Okulda, epeyce şey yazmıştım ve epeyce yazı satmıştım" demiştir.

Deja'ya (2016) göre;

Eric bir sanatçı egosunu yenmeyi başarmış bir animatördür. Onun ara kareleri çizen bir "in-between" olduğu dönemlerde ve ileriki zamanlarda, sahnelerinin daha iyi görünmesi için stüdyodaki deneyimli tasarımcılardan yardım istemekten çekinmediğini biliyoruz. Bu durum onun için kesinlikle aşağılık bir şey değildi. Bu türden bir ekip çalışması, sanatçıların birbirlerinden öğrenebileceğini bilen Walt Disney tarafından çokça teşvik ediliyordu. Özellikle de stüdyo ilk uzun metrajlı yapımları olan Snow White and the Seven Dwarfs üzerinde çalışmaya



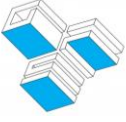
başladığı zamanlarda daha da ön plana çıkmıştır. Eric'in büyük çıkışının o zaman gerçekleştiği söylenebilir (s. 83).

1930'larda, Disney stüdyo animatörleri canlı çekim görüntülerini kopyalamanın, belirli hareket döngülerini tekrarlamamanın ve pozdan-pozaya yaklaşımıyla animasyon yapmanın sınırlamalarını çoktan fark etmişlerdi. Bu sistem son derece etkili ve verimliydi, ancak estetik olarak hala belirli bir esneklik ve hareket akışkanlığından yoksundu. Eric Larson önceden hesaplanmış pozdan-pozaya animasyonunun zorluğunu şu şekilde tanımladı: "Bu, iki direk arasına sıkıca bir dikenli tel girmek gibiydi, (karakter) esnemiyordu. Her şeyin aynı anda, aynı mesafede hareket ettirildiği, gevşeklik, üst üste binme veya takip etme konusunda hiçbir endişe duyulmayan, belirli bir sıkı, mekanik his sergiliyordu" (Gadassik, 2015: 270) diyerek, animasyonun temel prensiplerine ilişkin bir öngöründe bulunmuştur. Larson (Suffolk, 2003: 2)'ye göre sadece bir animatör olarak değil mesleğinde ilerlediği yıllarda yeni animatörlerin yetişmesi için mentor olarak da çaba göstermiş bir animatördür.

### **Ward Kimball**

1934'te, iki yüzden az çalışanı olan Disney stüdyosu yeni bir prodüksiyon sistemi üzerinde çalışıyordu: en tecrübeli olanlar animasyonu anahtar karelerini ve en yeni olan animatörlerle hareketlerin yumuşamasını sağlayan ara kareleri çiziyordu. Bu süreçte Kimball, kareler arasındaki ara geçişin (inbetweening) ince noktalarını öğrenmiştir. Çizimlerinin yapısını ve yumuşaklığını, baş animatörün çizgileriyle nasıl eşleştireceğini ve bu çizimlerin ekrana akıcı şekilde nasıl yerleştireceğine ilişkin tecrübe kazanmıştır (Pierce, 2019: 19).

Dokuz Yaşlı Adam'ın belki de en eğlenceli animatörü Ward Kimball olabilir. 1937'nin başlarında, Ward Kimball, Walt Disney için çalışmaktan mutlu değildi. Aslında stüdyoyu bırakmayı ciddi ciddi düşünüyordu. Snow White and the Seven Dwarfs yapım sürecinin son aşamasındaydı ve çizgi filmde yer alan her animatör, son teslim tarihlerine yetişmek için coşkuyla ve uzun saatler çalışıyordu. Yine de Kimball ekibin duygusunu paylaşamıyordu, düşünceliydi. Animasyonlarının neredeyse tamamı filmde kesilmişti (Deja, 2016:103). Çizgi film ve animasyon disiplini üzerine üretim yapmak, kuvvetli bir sinir sistemine sahip olmayı gerektirir. Günümüzde bu süreç primitif zamanlara göre oldukça pratikleşmiş bir yapıdadır ancak halen kolay olduğu söylenemez. Snow White and the Seven Dwarfs çizgi filmde cüceler ve prenses karakterinin çorba içerken canlandırıldığı efsaneleşmiş bir sahne bulunmaktadır. Sahnenin altında cücelerin söylediği çok başarılı bir şarkı bulunur ve sekans senaryosu son derece komiktir. Ward Kimball bu sahnenin yapımından sorumlu idi ve yaptığı çizimleri canlandırması tam 7 ay sürmüştür. Bir sanatçı için ürettiği eserine saygı duyulması onu gururlandırır ancak tersi bir durum da doğal bir sonuç olarak motivasyonunu düşürecektir. Walt Disney'in kardeşi Roy Disney kararı ile Ward Kimball'ın 7 ay üzerine çalıştığı ve son derece başarılı olan sahnenin çizgi filmde çıkarılmış olması, doğal bir sonuç olarak Ward Kimball'ın stüdyodan ayrılmayı düşünmesine sebep olmuştur. Araştırma sürecinde sahnenin neden çizgi filmde çıkarıldığına ilişkin bir veri bulunamamıştır ancak Walt Disney çizgi filmlerinde her zaman bilinçaltında yer bulacak cinsel sahneler ve bazen de bilinçaltına girmeyecek sahneler olmuştur. Sahnede sabunu yutan Dopey karakterinin beden hareketleri, çocukların psiko-sosyal gelişiminde kötü bir yer etmemesi gayesi ile çizgi filmde çıkarılmış olabilir.



Kimball, bir röportajında, bir animasyon filminin yaratılmasının dayanılmaz derecede yavaş bir süreci olduğunu söylemiştir. Birkaç dakikalık bir çizgi filmin canlandırılması haftalar veya aylar almaktadır. Cüceler ve çorba sahnesindeki çalışması sadece dört buçuk dakikadır ve yapımı 240 gün sürmüştür. Tek tek çizimler üzerinde çalışmış ve yeniden çalışmıştır. Bir karakterin içsel düşüncelerini, basit bir dizi replik aracılığıyla, an be an iletmenin yollarını aramıştır. Haftalık ücreti kırk dolardır ve bu çabalarını telafi etmeye yetecek kadar değildir ancak görevin kendisine verilmiş olması da, çizgi filmde yer alan görüntüler arasında önemli bir bonus vaadinde bulunmaktadır (Pierce, 2016: 128). Dokuz Yaşlı Adam arasında, insan olmayan ya da insan olsa da son derece sıra dışı yapıları olan karakterleri genelde Ward Kimball üstlenmiştir. Alice in Wonderland çizgi filmindeki Mad Hatter karakterinin, onun sıra dışı ve eğlenceli mizacını tamamen yansıttığı söylenebilir. Sonuç olarak Ward Kimball'ın animasyon stili, animasyonun tarihinde kalıcı bir etki bırakan, mizah, ifade gücü ve karakter dinamiklerine dair keskin bir anlayışın belirgin bir karışımıyla karakterize edilebilir. Disney'in Dokuz Yaşlı Adam'ından biri ve en eğlenceli olan Kimball, Disney'in altın çağında çizgi filmin görsel anlatım dilini şekillendirme serüveninde önemli bir rol oynamıştır. Görev yaptığı çizgi filmlere arasında bulunan Pinocchio, Fantasia ve Alice in Wonderland gibi ikonik filmlere yaptığı katkılar, karakter animasyonu ve anlatı geliştirme alanlarındaki yenilikçi yaklaşımına örnek olarak gösterilebilir. Alakasız gibi görünse de Ward Kimball jazz müziği çok sever ve trompet çalardı.

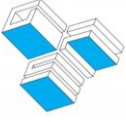
### **Milt Kahl**

Snow White and the Seven Dwarfs, çizgi film ve animasyonun tarihinde öylesine büyük bir adımdır ki, Milt Kahl da bu yapım sürecinde, 1934 yılında Walt Disney'e katılmıştır. O da 1976 yılında emekli olana kadar Disney'de geçirdiği süreçte, Pinocchio, Fantasia, Cinderella gibi başyapıtlarda animatör olarak görev almıştır. Dokuz Yaşlı Adam ekibinin her üyesi, ortaya seçkin beceriler koyup çizgi film yapım sürecine ilişkin farklı bakış açıları getirerek, karakter animasyonu ve hikaye anlatımının gelişimine katkıda bulunmuştur. Bu ekibin içinde Milt Kahl, güçlü karakter tasarımı ve (tasarımın) kişiliğini hareket yoluyla aktarma yeteneğiyle tanınmıştır (Ribeiro & Paiva, 2019: 2). Deja'nın (2016: 141) aktardığına göre, Dokuz Yaşlı Adam'dan bir diğeri olan animatör Ollie Johnston, yıllar sonra Milt'in çizimlerinin her zaman öne çıktığını ve kişilikleri çok inandırıcı bir şekilde gösterdiğini belirtmiştir.

Disney'in ilk uzun metraj çizgi filmi Snow White and the Seven Dwarfs için Milt Kahl, Snow White ile etkileşime giren orman hayvanlarının karmaşık animasyonunu kareograflemek için Eric Larson ile birlikte çalışmıştır. Bu tür kalabalık sahneler teknik olarak zorlayıcıdır. Tek seferde, hayvan gruplarının tutarlı bir bütün olarak konumlandırılarak hareketlendirilmesi gerekir, ancak bunun yanında belirli hayvan davranışlarının da, kalabalık içinde kendine has biçimde canlandırılması gerekir (Deja, 2016: 143). Kahl hayvanları karakterize etmeyi çok iyi beceren bir animatördür ki 2001 yılında Khalid tarafından yapılan bir araştırmaya göre (Khalid, 2021: 68) arkasında selef animatörler tarafından örnek alınan bir miras bırakmıştır.

### **Frank Thomas**

Frank Thomas, 1937 yılında Walt Disney Studios'a katılmıştır. Animatör olmanın uygulama taraflarının dışında, çizgi film ve animasyonun bir bilim ve sanat medyumunu olması için çaba sarf etmiş



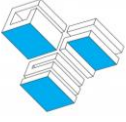
ve Ollie Johnston ile birlikte, 1981 yılında, genç animatörler ve akademisyenler için bırakılabilecek en değerli miras olan *The Illusion of Life* isimli kitabı yazmışlardır.

Dünyanın en iyi karakter animatörlerinden birinin mesleki güvensizliği hakkında şaşırtıcı derecede açık sözlü açıklamalar yapması şaşırtıcıdır. Frank Thomas, çizim yeteneği konusunda kendini güvende hissetmemiştir, ancak canlandırdığı karakterlerdeki oyunculuk performanslarına gelince, çitayı o kadar yükseğe koymuştur ki çok az animatör o mükemmellik seviyesine yaklaşabilmiştir. Frank'in karakterleri o kadar canlı ve o kadar doğal bir şekilde hareket eder ki, herhangi bir animatörün yapabildiklerinden tamamen sıyrılabilirler, kendi başlarına yaşarlar ve kendi başlarına kararlar alırlar gibi bir yapı oluşturur (Deja, 2016: 191). Frank Thomas'ın animatör olarak görev yaptığı başlıca çizgi filmler arasında *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Pinocchio*, *Fantasia*, *Dumbo*, *Bambi* ve 2. Dünya savaşı sırasında Güney Amerika pazarı için yapılan iki çizgi film; *Saludos Amigos* ve *The Three Caballeros* gösterilebilir.

### **Ollie Johnston**

Ollie Johnston 1935'te Disney'e geldikten sonra, herhangi bir yeni gelen için olağan görev sayılan in-betweener olarak işe alındı. Ollie, birkaç kısa filmde ara eleman olarak çalıştıktan sonra, yeni bir asistan arayan animatör Fred Moore'un dikkatini çekti. *Snow White and the Seven Dwarfs* prodüksiyonu başlamak üzereydi ve Ollie sonunda sadece Moore'un sahneleri arasında çalışmakla kalmadı, aynı zamanda cüceler üzerinde temizlik çizimlerinin çalışmaları yaptı ve hatta birkaç sahneyi kendisi canlandırmıştır (Deja, 2016: 236). Ollie Johnson, Dokuz Yaşlı Adam ekibinin son iki üyesinden biri olarak, 1981 yılında *The Illusion of Life* kitabını yazarak arkasında büyük bir miras bırakmıştır. Opalack ve Maddock'un aktarımıyla (Opalach & Maddock, 1994: 1); Frank Thomas ve Ollie Johnston, geleneksel animasyonun kısa bir süre içinde nasıl yeni ve başarılı bir sanat biçimine dönüştüğü hakkında bir hikaye anlatırlar. Walt Disney Studios'taki animatörler, selüloit tabakalarla "canlanan" karakterler üretmeyi başardılar. Bu başarı, izleyici için istenen duygu belirginleşene kadar çizimlerin sonsuz bir şekilde analiz edilerek yapılandırılmasıyla mümkün oldu. Bu deneylerin sonucunda, Walt Disney Studios'taki animatörlerin elde ettiği deneyimi sözlü olarak dile getiren geleneksel animasyonun temel prensiplerinin bir listesi derlendi ve alanın tüm meraklıları bu sayede animasyonun 12 temel prensibini öğrendi.

Ollie Johnston'ın Frank Thomas'la birlikte çizgi film ve animasyon endüstrisi üzerindeki etkisi şüphesiz ki derin ve çok yönlüdür. Animasyonun 12 temel prensibinin akademik olarak kaleme alınması, animatörlerin ilgi çekici ve duygusal olarak yankı uyandıran karakterler üretmeleri için bir çerçeve sağlamıştır. Bu prensipler, çağdaş animasyon uygulamalarını etkilemeye devam etmiş, Johnston'ın çalışmalarının özünün sürekli gelişen bir endüstride ilgi çekici kalmasını sağlamıştır. Çizgi film ve animasyon, yeni teknolojileri ve hikaye anlatma yöntemlerini sürekli geliştirmeye devam eden bir medyumdur. Johnston ve Dokuz Yaşlı Adam tarafından kurulan temel kavramlar, şüphesiz gelecekteki animatörlerce nesiller boyunca izleyicide etki uyandıran karakterler üretme sürecinde rehberlik etmiştir.



### **John Lounsbery**

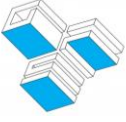
Louns, Walt Disney'deki çalışma hayatına 1935 yılında başlamıştır. Her büyük animatörün bir yelpazesi vardır; birçok farklı karakter görevini üstlenebilir. Lounsbery abartılı, vodvil tiplerine karşı bir hissi olduğunu göstermişti, ancak bir sonraki rolü bambaşka bir duygu seti gerektirecekti. John, Dumbo filminde gözetmen animatör olarak terfi etti ve burada birkaç animatörle birlikte baş karakter üzerinde çalıştı. Üzerinde çalıştığı bölümlerden biri, Timothy, fare ve Dumbo'nun hapsedilmiş annesini ziyaretten döndükten sonraki sekansta gerçekleşir (Deja, 2016:287). Tüm canlandırmaları arasında en ünlü olanının Pluto olduğu bilinmektedir. Walt Disney Stüdyoları'nda Pluto ile elde ettiği başarının ardından yükselmiş ve animatör pozisyonuna getirilmiştir.

1941'de Lounsbery, Dumbo, South of Song, Lady and the Tramp, Sleeping Beauty ve daha birçok filmde çalışan bir animasyon yönetmeniydi. Dumbo, Cinderella'daki fareler, Alice in Wonderland'deki Cheshire Kedisi ve Peter Pan'daki Captain Hook gibi unutulmaz karakterlerin animasyonundan sorumluydu. Lounsbery, Dokuz Yaşlı Adam'ın bir üyesi olma ayrıcalığına sahipti. Disney stüdyosundan hiç ayrılmadı; oradaki kariyeri 41 yıl sürdü ve The Rescuers'un prodüksiyonu sırasında öldü (waltdisney.org, 2025: sy). John Lounsbery'nin en ünlü çalışmalarından birisi, 1940 yılında yapılan Fantasia yapımında uzun süre dans ettirdiği Ben Ali Gator isimli timsah karakteridir. Disney'in tüm diğer animatörleri gibi Lounsbery de 2. Dünya savaşı sürecinde, toplumda savaşın ciddiyetine ilişkin bilinç oluşturmayı hedefleyen çizgi film yapımlarında görev almıştır. Dokuz Yaşlı Adam arasında en erken hayata veda eden animatör Lounsbery'dir.

### **Marc Davis**

Marc Davis, Walt Disney Studios'a 1925 yılında, şirketin başyapıtı olan Snow White and the Seven Dwarfs yapımı ile birlikte başlamıştır.

En ünlü çalışması Cinderella karakteri olan Davis, onu aslında çok cesaretli ve muazzam zorluklara göğüs geren bir kız olarak tanımlamıştır. Hayvan karakterlere olan sevgisini gösteren sahneler, onun sıcak ve şefkatli niteliklerini aydınlatır ve üvey ailesiyle başa çıkmasını sağlayan içsel gücünü gösterir. Görsel olarak, Cinderella asla sıkıcı değildir; sade giyinmesine rağmen, film boyunca her zaman yeni yıkanmış haldedir. Birçok animatör, onun bir bulaşıkçı hizmetçisi için fazla gösterişli olduğunu düşünmüştür (Ohmer, 1993: 244). Ancak bu olguya karşın Davis'in Disney karakterlerine giydirdiği kostümlerin bilinçaltına olan etkileri ve sıra dışı başarısı Kalmakurki'nin (2018: 7) araştırmasında ispatlanmış niteliktedir. Marc Davis'in Cinderella çizgi filmindeki çalışması, sanatsal yaratıcılığı animasyon ilkeleriyle harmanlama becerisini örneklendirmiş ve yalnızca görsel olarak çekici değil aynı zamanda duygusal olarak da ilgi çekici karakterler ortaya çıkaran bir animatör olduğunu göstermiştir. Cinderella'nın yırtık kıyafetlerinin sihirli bir şekilde güzel bir elbiseye dönüştürüldüğü efsanevi dönüşüm sahnesi, Davis'in hem görsel olarak çarpıcı hem de duygusal olarak yankı uyandıran bir an yaratmadaki becerisini sergilemektedir. Bu sahne, genellikle animasyon tarihindeki en unutulmaz sahnelerden biri olarak anılabilir ve etkili karakter animasyonunun, bir hikayenin görselleştirildiğinde izleyiciyi nasıl etkileyebileceğinin yollarından birini göstermektedir. Öte yandan Marc Davis, Sleeping Beauty çizgi filmindeki iki ana karakter olan Princess Aurora'yı tasarlamış ve Maleficent'in yönetmen animatörü olarak görev yapmıştır. Farklı bir boyutta, Cinderella çizgi



filmlerindeki yardımcı karakterlerin kıyafetleri ve davranışları da Marc Davis tarafından tasarlanmıştır. Canlı çekim yapımlarda çokça ele alınan ancak çizgi film ve animasyon yapımlarda pek de irdelenmemiş bu konu üzerine araştırma yapan Lönroth'a göre (2021: 48), Özellikle 1960'lı yıllara kadar yapılan Disney çizgi filmlerinde var olan yardımcı karakterlerin performatif yapısının, Disney'in kurgusal dünyalarını nasıl inşa ettiğinin ve zenginleştirdiğinin de önemli bir yönüdür.

### **Animasyonun Prensipleri ve Dokuz Yaşlı Adam**

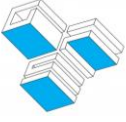
Günümüzde animasyonun 12 temel prensibi, tamamen Walt Disney Studios ile ilişkilendirilir. Çizgi film ve animasyonun 1910'lu yıllarda Winsor McCay, John Randolph Bray ve Earl Hurd gibi öncü animatörler tarafından yapılmış, erken yıllara dayanan animasyon örneklerinde en temel sorunlar, çizgi filmlerin üretim sürelerinin uzunluğu, animatörlerin harcaması gereken yüksek seviyeli efor ve elde edilen hareketli görüntülerin gerçek hayata uzak biçimde hareketlendirilmiş olmaları olarak sıralanabilir. Şu husus bir gerçektir ki, 1910'lu yıllarda çalışan animatörler, animasyonun altın çağındaki haleflerinin daha rahat ve konforlu bir süreç dâhilinde animasyon yapabilmeleri için (farkında olmasalar da) çaba göstermişlerdir. Bunun bir ispatı, Earl Hurd'ün her ne kadar finansal imkânsızlıklar içerisinde olsa da "Hareketli Çizgi Film Üretim Yöntemi" adını verdiği başvuru dosyası ile 09 Ekim 1917 tarihinde, 1,242,674 kodlu numara altında (Bknz.http 1), Birleşik Devletler Patent Ofisi'nden rotoskop makinesini şahsı adına onaylatması olarak gösterilebilir. Rotoskop makinesinin icadı ile birlikte, animatörler gerçeğe daha yakın çizgi filmler üretebilme imkânı bulmuşlardır. Ancak rotoskop makinesi, bir çizgi filmlerdeki ana karakterlerin hareketlerini üretebilmek için uygun bir sistemdir. Oysaki bir çizgi filmde çizilmesi gereken başka yapıdan ve türden yardımcı karakterler de olabilir ve tüm bunların aynı ya da farklı sekanslarda kullanılmasını gerektiren ihtiyaçlar da olabilir. Bu ihtiyaçlar çerçevesinde rotoskop makinesi çok işe yarar ancak animatörün çalışmasını tamamen kolaylaştırmaktan yine uzaktır.

Öte yandan, özellikle Snow White and the Seven Dwarf çizgi filminde birlikte çalışmaya başlayan Dokuz Yaşlı Adam ve ilerleyen zamanlarda animasyonun altın çağı olarak adlandırılan dönemleri oluşturan yapımlarının üretim sürecinde karşılaştıkları temel sorunlar, animasyonun prensiplerinin akademik biçimde ele alınmasını sağlayan etken faktörler olmuştur. Tüm bu prensipler, belirli bir tecrübe, bilgi birikimi ve yaşantı sonucu ortaya çıkmış ve bir ucu pozitif bilimlere dayanan ihtiyaçlardan oluşmaktadır. Animasyonun 12 temel prensibini, 1981 yılında Dokuz Yaşlı Adam ekibinin hayatta kalan son iki üyesi olarak sahip oldukları ciddi bir alt yapı ve tecrübenin üzerindeki Frank Thomas ve Ollie Johnston, birlikte kaleme aldıkları kitaplarında (Johnston & Thomas, 1981: 47-69) sıralamışlardır;

**1- Squash and Stretch (Uzama ve Esneme):** Bir objenin uzay boşluğundaki yapısını aksiyonun gerçekleştiği esnada bozmayı temsil eder. Lastik bir topa, metal bir topun yere düştüğü andaki aksiyonu aynı olamaz.

**2- Anticipation (Beklenti):** Gerçek hayatta eylemler oluşmadan önce bedensel bir hazırlık sürecinden geçer. Bir kedi, havadaki topa zıplamadan önce arka ayaklarını bükerek güç toplamak zorundadır.





3- *Staging (Sahneleme)*: Çizgi filmlerde anlatı sürecini kısa biçimde tamamlamanın yolu, karakterlerin konumlandığı mekânın psikolojik göndermelere uygun biçimde tasarlanmasından geçer. Cinderella güzeldir ancak üvey annesinin evinde mutsuzdur. Ev koyu renklerle betimlenmiştir.

4- *Straight Ahead Action and Pose to Pose (İlerleyen Hareket ve Pozdan Poza Hareket)*: Çizgi filmlerde aksiyonların üretilmesine ilişkin yönelik iki zıt yaklaşımdır. Üretim sürecine gönderme yapan bu prensibin ilkinde, animasyonda bir hareketin başlangıçtan bitişine kadar çizilmesi, diğerinde hareketin anahtar noktalarının çizilmesi ve daha sonra aradaki boşlukların doldurulması yaklaşımı vardır.

5- *Follow Through and Overlapping Action (Takip ve Çakışan Eylem)*: Bir eylemin sona ermesi ve bir sonraki eylemde bağlantısı olmasını ifade eder. Rapunzel'in dans ederken, uzun saçlarının bedenini takip etmesi ya da yük taşıyan bir kamyonun aniden durduğunda yükünün dökülmesi temel bir fizik kanunudur.

6- *Slow In and Slow Out (Yavaş Giriş ve Yavaş Çıkış)*: Çizgi filmlerde harekete zamanlama ve estetik kazandırmak için aksiyonun başlangıç ve bitiş kareleri arasındaki boşlukları temsil eder. Bu durum bir fizik kanunudur. Her bir eylem, fizik bilimi çerçevesinde yavaş başlar, ivmelenir ve yavaş sonlanır.

7- *Arcs (Yaylar)*: Canlı ve cansız tüm varlıkların hareketleri yapısal malzemelerine göre belirli eksenler üzerinde gerçekleşir. Bu eksenleri yay biçiminde tanımlamak mümkündür. Yaylar, çizgi film aksiyonlarının doğal hissedilmesi için kullanılan belirli bir aksiyon rotalarıdır.

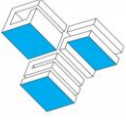
8- *Secondary Action (İkincil Hareket)*: Çakışan eylemle karıştırılmaması gerekir. Burada anlatılmak istenen husus, bir karakterdeki ana eylemi destekleyen diğer eylemler bütünüdür. Ağır bir çuval taşıyan karakterin, aynı zamanda öne doğru eğilmesi ve dizlerinin kırılması örnek olarak gösterilebilir.

9- *Timing (Zamanlama)*: Çizgi filmler kare-kare yaklaşımı ile oluşturulur. Bir hareket için çok kare çizmek hareketi yavaşlatırken, az kare çizmek hareketi hızlandırır. Bunun yanında aynı hareketin fazla sayıda kare ile çizilmesi animasyon kalitesini yükseltirken, az sayıda çizilmesi kaliteyi düşürür.

10- *Exaggeration (Abartı)*: Disney animatörleri, karakterlerini gerçek hayatın ötesinde canlandırmışlardır. Bu sayede izleyiciyi etkileyen daha komik ya da daha üzücü sahneler elde etmişlerdir. Abartı, çizgi film medyumunun kendisine has, en değerli prensiplerinden birisi olarak tanımlanabilir.

11- *Solid Drawing (Kaliteli Çizim)*: Disney animatörleri, karakterlerini çok farklı kamera açıları ile resmetmeye çalışmışlardır. Ayakta duran bir figürü karşıdan ya da profilden çizmek kolaydır ancak kamera çapraz açılara geldiğinde, kamera odak uzunluğu değiştirildiğinde ya da üçüncü boyut düşünüldüğünde animasyonu çizmek zorlaşmaktadır. Kaliteli çizim prensibi, animatörün sahip olduğu yetenekleri geliştirmesinin gerekliliği ile ilgilidir.

12- *Appeal (Cazibe)*: Tıpkı canlı filmlerdeki aktörler gibi animasyon karakterlerin de cazibesi ya da farklı bir yanı olmak durumundadır. Bu hususu sadece güzellikle ilişkilendirmek yanlış bir yaklaşımdır. Anlatılmak istenen husus, karakter iyi, kötü ya da çirkin de olsa, izleyicinin izlemekten keyif alacağı bir tasarımla konuya yaklaşıma gerekliliğidir.



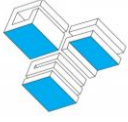
Dokuz Yaşlı Adam ekibinden Ollie Johnston ve Frank Thomas'ın 1981 yılında, animasyonun ele avuca sığmaz eğlenceleri içinden, ancak akademik bir dille kaleme aldıkları *The Illusion of Life* isimli kitabında tanımladıkları animasyon prensiplerinin temel düzeyde açıklamalarını bu şekilde yapmak mümkündür. Ekibin o dönemde hayatta kalan son iki üyesi sıfatı ile harikulade bir tecrübenin üzerinde duran animatörler olarak bıraktıkları bu eserin ve animasyon prensiplerinin sadece ikisine ait olmadığını, kitabın hemen başında "Bu kitap, karakter animasyonuna büyümlü bir yaşam kalitesi getiren Walt Disney'e ve sanatçı ekibine adanmıştır" diyerek göstermişlerdir.

### **Sonuç**

Walt Disney, bir animatör olarak, 1928 yılında yaptığı *Steamboat Willie* isimli Mickey Mouse çizgi filmi ile çizgi film ve animasyonun yaklaşık 40 yıllık geleceğinde etkin biçimde var olacak olan bir ekölü başlatmıştır. 1928 yılında Walt Disney Studios isimli şirketini Hollywood yakınlarına taşımış ve çalışmalarına burada devam etmiştir. Hollywood'da animasyon üretimi yapan şirket, genç illüstratörleri istihdam etmeye başlamıştır zira bir sanat medyumunu olarak çizgi film, çeşitli uzmanlık alanlarının bir araya gelmesiyle oluşturulan bir ekip işidir.

Dokuz Yaşlı Adam, Walt Disney'in çizgi film ve canlı çekim çalışmalarında görev yapan animatörler topluluğudur. Bu isimler, 1928 ve 1937 yılları arasında Walt Disney Studios'da çalışmaya başlayan genç animatörlerdir. Her birinin, animasyonlardaki görselleri oluşturmak adına gösterdiği çaba, Roy Disney'in (Disney, 1997: 1) sözlerinde, yaşanmış örnekler ile ispatlanmış niteliktedir. Şirketin çatısı altında görev yapan 200'den fazla çalışan vardır ancak 1940 yılında şirket bünyesindeki yönetime yardımcı olması ve işe alım, işten çıkarma, tayin, terfi vb. gibi hususlarda karar yetkisi verilen bir kurul oluşturulmasına karar verilmiş ve 1950 yılında bu kurul, dokuz yetkili animatörden oluşan son haline bürünmüştür. Kurul üyeleri Les Clark, Wolfgang Reithermann, Eric Larson, Ward Kimball, Milt Kahl, Frank Thomas, Ollie Johnston, John Lounsberry ve Marc Davis'dir. Kurula Dokuz Yaşlı Adam ismini Walt Disney, önceki dönemin Amerikan Başkanı Franklin D. Roosevelt ve Amerikan Yüksek Mahkemesi'nin dokuz yaşlı yargıcı arasında yaşanan hadiseler ve başkanın yüksek mahkemeye karşı verdiği mücadele üzerine yazılan "The Nine Old Men" isimli politik kitaptan esinlenerek, mizahi bir gaye ile vermiştir. Oysa ki Dokuz Yaşlı Adam animatör ekibinin hiç birisi o dönemde yaşlı değildir.

Dokuz Yaşlı Adam'ın çizgi film ve animasyon film yapımcılığı endüstrisindeki önemi son derece büyüktür. Grubun iki üyesi, dünyanın en önemli animasyon stüdyolarından birinin, Walt Disney Studios'un yapım süreçlerini ve yaratıcı yöntemlerini ana hatlarıyla açıklayan net bir kitap olan *The Illusion of Life*'i yazmıştır (Fisher, 2020: 19). Dokuz Yaşlı Adam'ın her bir üyesinin ayrı bir hayat hikâyesi ve farklı ilgi alanları vardır. Söz gelimi Ward Kimball trenleri çok seven ve evinin bahçesine bir tren lokomotifini ile vagon sistemi yaptıran bir animatörken, Wolfgang Reithermann aynı zamanda bir savaş pilotudur ve hatta 2. Dünya Savaşı sürecinde Walt Disney'den ayrılıp ülkesi adına savaş pilotluğu yapmıştır. Eric Larson gazeteciliği ve edebi metinler yazmayı çok severken, Les Clark karikatür dergilerinde görerek yaptığı alelade çizimlerini, çalıştığı restaurantta yemek yemeye gelen Walt Disney'e gösterdikten sonra animatör olmuştur. Ancak bu animatörlerin tümünün ortak özelliği, Walt Disney Studios'dan hiç ayrılmamaları ve emekliliklerine kadar geçen sürede şirketin tüm başyapıtlarında görev almış olmalarıdır. Dokuz Yaşlı Adam'ın tüm üyelerinin görev aldığı tek



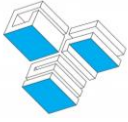
çizgi film, Snow White and the Seven Dwarfs yapımıdır. Takip eden süreçte yine Walt Disney çatısı altında, farklı çizgi filmlerde, farklı görevlerde bulunmuşlardır.

The Illusion of Life, Dokuz Yaşlı Adam'ın o dönemde hayatta kalan son iki üyesi, Ollie Johnston ve Frank Thomas tarafından yazılmış akademik bir çizgi film kitabıdır. Kitap kendi halindeyken bile bir animasyon şöleni gibi dururken, alan uzmanları, alana ilgi duyanlar ve genç animatörler için bir başyapıt niteliği taşımaktadır. Ollie Johnston ve Frank Thomas bu eserde, Walt Disney Studios'un üretim felsefesi ile ilgili birçok akademik bilginin yanı sıra, Dokuz Yaşlı Adam'ın uzun yıllar sürecinde elde ettikleri deneyimin sonucu olan "Animasyonun Prensipleri" konusunu kaleme almışlardır. Animasyonun 12 temel prensibi, canlandırma sürecinde animatörün yoluna çıkan taşları temizleyen, yaşanmış deneyimler sonucunda ortaya çıkarılmış maddelerden oluşur. Bir canlandırma ürününün, gerçek hayattaki görünümüne fizik kanunları, film yapım teknikleri ve hayal gücü bağlamında çözüm önerileri üretir. Bu prensipler, yeni nesil animatörler tarafından kullanılmış ve Sarbeni'nin yaptığı araştırmaya göre (Sarbeni, 2000: 63), oyun sektöründe ihtiyaçları karşılayacak şekilde istifade edilmiştir. Popüler kültürün bir ürünü ve genç animatörlerin vefası olarak, Brad Bird'ün 2004 yılında yapılan The Incredibles isimli 3 boyutlu animasyon filminde, Ollie Johnston ve Frank Thomas'ın modellendiği bir cameo bölümü yer almaktadır.

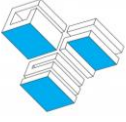
Sonuç olarak çizgi film ve animasyon, usta-çırak ilişkisine dayanan bir sanat alanıdır. Walt Disney, Dokuz Yaşlı Adam ve Animasyonun 12 Temel Prensipleri olguları bir arada ele alındığında, gerek akademik gerek endüstriyel perspektifte, çizgi film ve animasyonun ne denli ciddi bir sanat ve tasarım medyumuna olduğunun ispatlandığı, geçmişte yaşanmış, alana ilişkin tecrübelerin, deneyimleyen animatörleri hayatta olmamasına rağmen halef-selef ilişkisi içerisinde gelecek nesillere aktarıldığı akademik kaynaklar bütünü olarak değerlendirmek mümkündür.

#### **Kaynakça**

- Angı, Ç. E. (2021). "Examining the Relation Between Form Information and Movement in Music Education: The Skeleton Dance", *Cypriot Journal of Educational Science*. 16 (2), 641-658. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i2.5641>.
- Barrier, J.M. (2007). *The Animated Man: a Life of Walt Disney*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, California.
- Canemaker, J. (2001). *Walt Disney's Nine Old Men and the Art of Animation*, Disney Enterprises.
- Čmrečak, J. (2018). *Development of Animation in Disney's Short Films and How it Affected His First Two Feature-length Films*, [Unpublished Doctoral Dissertation], Zadar University, Hrvatska.
- Deja, A. (2016). *The Nine Old Men-Lessons, Techniques and Inspiration From Disney's Great Animators*, CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Disney, R. E. (1997). *Walt Disney's Bambi the Sketch Book Series*. Disney Editions, ISBN-10: 0786863021.



- Fisher, T. (2019). *What's Most Fun: A Framework to Protect Creativity in the Age of Instagram*. [Unpublished Masters Dissertation], OCAD University, Toronto.
- Gadassik, A. (2015), Assembling Movement: Scientific Motion Analysis and Studio Animation Practice, *JSTOR*, 37(3), pp. 269-297.
- Gowanlock, J. (2020). Animating Management: Nonlinear Simulation and Management Theory at Pixar. *Animation: an Interdisciplinary Journal*, Vol. 15(1), pp. 61–76.
- Kalmakurki, M. (2018). Snow White and the Seven Dwarfs, Cinderella and Sleeping Beauty: The Components of Costume Design in Disney's Early Hand-Drawn Animated Feature Films. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol. 13(1), pp. 7–19.
- Khalid, F. (2021). They Drew as They Pleas'd: the Hidden Art of Disney's Mid-Century Era; the 1950s and 1960s. *Journal of Popular Film and Television*, 49(1), pp. 67-68.
- Lönroth, L. (2021). 'I Don't Have a Skull... or Bones': Minor Characters in Disney Animation. *Animation: an Interdisciplinary Journal*, Vol. 16. pp. 36–50.
- Ohmer, S. (1993). That Rags to Riches Stuff': Disney's Cinderella and the Cultural Space of Animation. *Film History*, 5(2), pp. 231-249.
- Opalach, A. & Maddock, S. (1994). Disney Effects Using Implicit Surfaces. *Proc. 5th Eurographics Workshop on Animation and Simulation*. pp. 1-8.
- Peri, D. (2008). *Working with Walt: Interviews with Disney Artists*, University Press of Mississippi.
- Pierce, T. J. (2016). Wow, We've Got Something Here: Ward Kimball and the Making of "Snow White". *New England Review*, 37(1), pp. 123-136.
- Pierce, T. J. (2019). *The Life and Times of Ward Kimball: Maverick of Disney Animation*. The University of Mississippi.
- Sarbeni, I. (2020). Brutal Effects of Online Game in Animator Perspective. *Proceedings of the 3rd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2020)*, pp. 61-65.
- Suffolk U. (2003). *NESADSU Alumni Profile, Advancement and Alumni Newsletters*. No. 4, Suffolk University Press.
- Susanin, T. S. (2011). *Walt Before Mickey: Disney's Early Years, 1919–1928*. The University Press of Mississippi Press.
- Thomas, F & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions; NY, USA.
- Timmer, T. (2017, 02 Ağustos). "The First of the Nine: Les Clark", Erişim Adresi: <https://www.waltdisney.org/blog/first-nine-les-clark>. Erişim Tarihi: 12 Aralık 2024.
- Yakut, İ. (2014). Yorumlayıcı Paradigma Yaklaşımı Kavramlarıyla Sinema Sanatı Üretimine Bakış. *Ulakbilge*. 2(4), ss. 15-29.



### **İnternet Kaynakları**

D23. (2024, 12 Aralık). “Les Clark”, Erişim Linki: <https://d23.com/walt-disney-legend/les-clark/>  
Erişim Tarihi: 21 Aralık 2024.

http 1. “Method of Producing Moving - Picture Cartoons”.

Erişim linki: <https://patents.google.com/patent/US1242674A/en>. Erişim Tarihi: 03.01.2025.

waltdisney.org. (2011). Disney Artists' Holiday Wishes: Highlighting John Lounsbery. Erişim linki:  
<https://www.waltdisney.org/blog/disney-artists-holiday-wishes-highlighting-john-lounsbery>,  
Erişim Tarihi: 03.01.2025.

### **Görsel Kaynaklar**

Görsel 1: Dokuz Yaşlı Adam. Erişim Tarihi: 20 Ocak 2025, Erişim Linki:<https://d23.com/a-toz/nineoldmen/#:~:text=They%20were%20Frank%20Thomas%2C%20Ollie,%20Eric%20Larson%20Milt%20Kahl>.