

Araştırma Makalesi

Toplumsal Anlatı Dili Olarak Animasyonun Kullanılması ve Kısa Animasyon Filmi *Balance*'ın Örnek Olarak İrdelenmesi¹

Hüseyin BULUT*

ORCID NO: 0009-0008-6338-5864

*Öğr. Gör., huseyinbulut@maltepe.edu.tr, Maltepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü

Öz

Film, eğlence sektörünün bir parçası olmasının yanı sıra karmaşık toplumsal ve bireysel meseleleri etkili ve erişilebilir biçimde izleyiciye aktarabilen güçlü bir sanat formudur. Animasyon ise sembolik anlatım diliyle, film sektöründeki bu aktarımı yaratıcı bir şekilde gerçekleştirebilecek en önemli alandır. Animasyon toplumsal konuları izleyicilere iletmekte oldukça etkilidir. Toplumsal anlatı dili olarak animasyonun kullanımıysa toplumsal mesajları güçlü bir görsel anlatım diliyle sunma olanağını verir. Animasyon gibi üretim formları sadece belli yaş gruplarına hitap etmez. Toplumun her yaş grubundaki bireyine etki etmektedir ve bu durum dikkat edilmesi gereken bir konudur. *Balance* (1989) gibi kısa animasyonların toplumda bıraktığı etki, kitlelere yön verebilecek güce sahiptir. *Balance*'ta sembolik anlamların, sanatsal ve görsel dilin, toplumsal güç dengesinin, sosyal yapının, bireyciliğin ve etik değerlerin etkili bir şekilde işlendiği görülmektedir. Makale, animasyonun sadece eğlence aracı olarak görülmemesi gerektiğini vurgulamaktadır. Devletlerin ve toplumların aksaklıklarının, yalın ve sembolik bir dille ifade edilemeyeceği konular vardır. İnceleme, animasyonun bu konuları anlatabilecek en önemli sanatsal form olduğunu göstermeyi hedefler.

Anahtar Kelimeler: animasyon, toplum, anlatı dili, *Balance*, film

¹ Bu makale, Prof. Müjgan Yıldırım'ın danışmanlığında yazılmıştır.

Research Article

Using Animation as a Social Narrative Language and Examining the Short Animated Film *Balance* as an Example

Hüseyin BULUT*

ORCID NO: 0009-0008-6338-5864

*Lecturer, huseyinbulut@maltepe.edu.tr, Maltepe University, Faculty of Fine Arts, Department of Cartoon and Animation

Abstract

Film, in addition to being a part of the entertainment industry, is a powerful art form that can convey complex social and individual issues to the audience in an effective and accessible way. Animation, with its symbolic narrative language, is the most important field in the film industry that can creatively realize this transmission. Animation is very effective in conveying social issues to the audience. The use of animation as a social narrative language allows the presentation of social messages with a strong visual narrative language. Production forms such as animation do not only appeal to certain age groups. It affects individuals of every age group in society, and this is an issue that needs to be taken into consideration. The impact that short animations such as *Balance* have on society has the power to guide the masses. It is seen that symbolic meanings, artistic and visual language, social power balance, social structure, individualism and ethical values are effectively processed in *Balance* (1989). The article emphasizes that animation should not be seen as a mere means of entertainment. There are issues where the shortcomings of states and societies cannot be expressed in a simple and symbolic language. The review aims to show that animation is the most important artistic form that can express these issues.

Keywords: animation, society, narrative language, *Balance*, film

1. GİRİŞ

İnsanlık başlangıcından beri iletişim kurarak yaşamını sürdürmüştür. Her dönemde iletişim dili değişmiş olsa da ortak bir dil yaratabilmiştir. İnsanların birlikte yaşadığı ortamlarda, toplum kendi kendini inşa etmiş ve toplumsal ortak dil dediğimiz kavram, sözsel veya görsel olarak ortaya çıkmıştır. Görsel dilin yansıması, görsel sanatlarda karşılık bulmuştur. Resim ve heykel gibi üretimlerle başlamış, sinemanın keşfiyle gelişmiş ve animasyonun çeşitliliğiyle son noktaya ulaşmıştır. Akengin (2012, s. 139), sanat dilini şöyle tanımlar:

Müziğin, resmin, mimarinin dilini çözmek için edebiyat dilinin aracılığına ihtiyaç duyulur. Bunun yanı sıra bir edebiyat eserini çözümlmek için de müziğin, resmin ve diğer sanatların etkilerini saptama yöntemine başvurulabilir. Bütün sanat eserlerinin ortak bir dili olabileceği sonucuna da varılabilir. Sanatlar arası etkileşimle ilgili çok sayıda örneklerle de karşılaşırız. Sanat eserlerinde somuttan esinlenerek soyuta, soyuttan etkilenecek somuta uzanan zenginleştirme örneklerine rastlarız. İletişim var olduğu sürece etkileşim sürecektir.

Sanatlar arasındaki etkileşim birçok sanatın iç içe olduğu disiplinler arası sanat kavramını ortaya çıkartır. Disiplinler arası sanat ortak sanat dilinin temelini oluşturur. Toplumsal anlatı dili, iletişim kavramının bir parçasıdır ve sanat formlarıyla ortaklaşa hareket eder. Bu doğrultuda günümüz sanatları içerisinde, en çok dikkat çeken üretim animasyondur. Çünkü animasyon bütün sanatların ortak noktada bulunduğu en zengin sanat formudur. Animasyon, temelde çocuklar için üretilmiş bir film türü olarak algılanmaktadır. Üretilen örneklerle bakıldığında, bunun yanlış bir algı olduğunu görmek mümkündür. Kalay'ın da belirttiği gibi; animasyon ile anlatılabilecek konuların sınırı yoktur. Dolayısıyla kullanım alanı geniştir. Özellikle, gerçek hayatta çekilemeyen ve fiziki olarak karşılaşılmaması olanaksız ortamlarda, animasyonla problem çözülebilir (Kalay, 2001, ss. xiii-xiv). Kısacası, animasyon her konuyu anlatabilecek zengin bir edebî ve görsel dile sahiptir ve toplumun her kesimine ortak bir dille etki edebilir. Eric Herhuth (2016, s. 6), "The Politics of Animation and the Animation of Politics" isimli makalesinde animasyon kavramı ile ilgili olarak şu görüşleri dile getirir:

Animasyonu kavramsal düzeyde incelemek, öncelikle animasyonlu sanat eserlerine ya da animasyon üretimine bakmak yerine, düşünme ve iletişimde işleyen işlevsel bir birim olarak animasyona bakmak anlamına gelir. Bu yaklaşım, animasyon kavramını yanılsama ve ustalıklı ilişkilendirmekten uzaklaştırıp gerçeklik ve dağıtılmış eylemlilikle ilişkilendirmeye doğru kaydırmanın içerdiği siyasi riskleri aydınlatır.

Sinema, tiyatro ve edebiyattan doğrudan beslenmiştir; ancak bu etkileşim, bugünkü anlam ve biçimiyle gerçekleşmemiştir. Uzunca bir süre daha klasik anlatılarla kendini göstermiştir. Victor Hugo ve Alexandre Dumas gibi klasik yazarlar, sinemaya yalnızca karakterler ve serüvenler armağan etmiş; ancak Müfettiş Javert ya da d'Artagnan gibi karakterler zamanla roman sınırlarını aşarak, kolektif hayal gücünün parçası hâline gelmiş birer mitolojik figüre dönüşmüşlerdir (Bazin, 1966, ss. 105-106).

Süreç içerisinde sinema multidisipliner bir yapıya büründükçe form değiştirmiştir ve animasyon bu sürece en önemli katkıyı yapan alan olmuştur. Halkı, etkileyici ve şaşırtıcı özellikleriyle eğlendiren animasyon filmler Emile Cohl gibi ustalarla hayat bulmuştur. Sihirbazlık, karikatür ve fotoğraf gibi ilgileri olan Cohl'un dikkati, şaşırtma ve etkileyicilik gibi içgüdüler sayesinde animasyona yönelmiştir. 1903-1923 yılları arasında üç yüzden fazla film yapmıştır (Whitehead, 2012, s. 141). Animasyon üretim süreci, video filmlerden daha zahmetlidir ve daha fazla zaman harcamak gerekir. Cohl'un, dönemin diğer yönetmenlerine oranla daha fazla film üretmesinin nedeni, animasyonlarının izleyici tarafından büyük ilgiyle karşılanmasıdır. Animasyonun bir düşünsel pratik olarak değerlendirilmesi, sanatın toplumla doğrudan temas kurabildiği özgün, yoğun ve sade bir temsil alanı işlevi gördüğünü ortaya koymaktadır. Adorno'ya göre sanat toplumsaldır; çünkü içinde bulunduğu topluma muhalif bir konumdadır (Dellaloğlu, 2007, ss. 58-59). Onun bu gücü kazanabilmesi için özerk bir yapıya sahip olması gerekir (Dellaloğlu, 2007, s. 60). Sanat, toplumla olan ilişkisini çoğunlukla toplumsal psikoloji aracılığıyla kurar. Üreten sanatçı etrafındaki insanlara anlatmak istediği öyküyü sanat eserlerine yansıtarak anlatır. Dolayısıyla sanat eseri toplumsal psikolojinin bir yansımasıdır (Wang, 2023, s. 197). Bu bağlamda sanatsal ifade biçimi olarak animasyon kullanılarak üretilmiş olan *Balance* çarpıcı bir örnektir (Lauenstein & Lauenstein, 2015). Sanatçıyla izleyici arasında sosyolojik ve psikolojik bağı kolaylıkla kurabilen bir sanat eseri olarak görülebilir. *Balance*, bağımsız bir kısa animasyon filmidir ve sembolik anlatımla derdini en iyi şekilde anlatmaktadır. *Balance* filminin içeriği; güç dengesi, bireycilik, etik değerler ve yönetici güçlerin dinamikleri gibi konulardır. *Balance* sanatsal bir ifade biçimi olarak, toplumsal mesajları taşımakta özgün bir tavır sergiler. Kısa olmasının yanı sıra evrensel bir anlatı diliyle toplumdaki her bireye derdini anlatabilecek güce sahiptir. Devletlerin ve toplumların işleyişindeki aksaklıkların yalın ve simgesel bir dille aktarılmasının mümkün olmadığını düşünen fikir ve sanat insanları için, *Balance* adlı animasyon filmi bu konuda düşünsel farkındalık

geliştirmeye olanak tanımaktadır. Bu farkındalık; anlatım biçimini şekillendirebilir ve ortaya çıkan iş doğrultusunda animasyonun mesajı, toplumsal etkisi ve anlatı dili değerlendirilir. Short of the Week'in kurucusu ve editörü Jason Sondhi, *Balance*'la ilgili makalesinde şu tespitte bulunur:

Balance gibi sözcükleri olmayan bir film, sıklıkla genç animatörlere ve film öğrencilerine verilen bir egzersizdir. Yeni öykü anlatıcıları genellikle izleyicileri açıklamalarla boğar; bu yüzden bunun yerine bir öyküyü görsel olarak anlatmaya, izleyiciyi taşımak için ifadeye ve zanaata odaklanmaya yönelmeleri istenir. Sadece mantıklı bir öykü anlatmak, izleyicilerinizin ilgisini çekmekten söz etmeye gerek yok; daha büyük toplumsal sorunları gündeme getirmek bile yeterince zordur, ki *Balance* tüm bunları yapar. (Sondhi, 2007, s. 1)²

Bu bağlamda Sondhi'nin ifadelerinden yola çıkıldığında, seyircinin ilgisini çekmek adına yalnızca mantıklı ve tutarlı bir öykü anlatmak dahi başlı başına bir zorlukken, daha büyük toplumsal meseleleri sanat yoluyla gündeme taşımak çok daha karmaşık ve çaba gerektiren bir süreçtir. *Balance* adlı animasyon ise hem anlatı düzeyindeki bütünlüğü hem de derinlikli toplumsal eleştirisiyle bu iki zorluğu bir arada başarıyla gerçekleştirmektedir.

1.1. Toplumsal Anlatı Dili Olarak Animasyon

"Toplum", TDK'ye göre aynı toprak parçası üzerinde bir arada yaşayan ve temel çıkarlarını sağlamak için iş birliği yapan insanların tümü anlamına gelmektedir. Toplumla ilişkili olaylar bütünü ise "toplumsal" sözcüğüyle tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2025). Toplum, İngilizce *social* sözcüğüyle eş anlamlı olmasının yanı sıra toplumsal kavramının da temelini oluşturur (Özbalkan, 2011, ss. 2817-2818). Anlatı dili (*narrative language*) ise bir öyküyü anlatma şeklidir; nedensel ve zamansal zarflar, isimler, sıfatlar ve diyaloglar aracılığıyla oluşur (Spencer & Petersen, 2020, s. 1082). Klinik bir tanım olarak ortaya çıkan anlatı dili, süreç içerisinde literatürde kendine yer edinmiştir (Hughes vd., 1997, s. xiii). Bir öykünün yapısını oluşturan unsurlar çerçevesinde özellikle edebiyat, sinema, tiyatro gibi sanat alanlarında kullanılmaktadır. Giriş, gelişme ve sonuç bağlamında anlatı dili kavramı film üretim sürecine dâhil edilebilir. Bu yönelimle film türleri içerisinde tüm sanat dallarını doğrudan veya dolaylı yoldan içinde barındıran

² Jason Sondhi, kısa filmler üzerine odaklanmış Short of the Week'in kurucu ortağı ve editörüdür.

animasyon sanatı, anlatım dili bakımından en zengin film türüdür. Animasyon veya canlandırma; birden çok görselin peş peşe hızlı bir şekilde gösterilmesiyle oluşan illüzyonun hareketli görüntü olarak izleyiciye aktarılmasıdır. Görüntüler ardı ardına geldiğinde hareket ediyormuş gibi görünürler. Önemli olan her karenin önceki kareyi devam ettirir nitelikte olmasıdır. Görseller; el çizimi, fotoğraf gibi çeşitli yöntemlerle oluşturulabilir. Tarih boyunca insanlar öykü anlatmak için çeşitli görseller kullanmıştır. Fransa, Lascaux'da³ MÖ 15000'den kalma mağara resimlerinde dört ayak yerine sekiz ayaklı hayvan çizimleri vardır. Animasyon sanatının temeli olarak kabul edilebilecek bu görsellerin, o dönemde insanların kendi topluluklarına bir şeyler anlatmak isteğiyle ürettiği görseller olduğu düşünülmektedir (Senol & Akyol, 2022, ss. 440-443). 1800'lü yılların sonuna doğru ortaya çıkan animasyon buna benzer bir tavır sergilemiştir. Topluma bir şeyler anlatma ihtiyacıyla da güncelliğini korumaktadır. Toplumsal gelişmeler, kültürel, politik ve sosyal yapısıyla beraber değerlendirildiğinde, sinemanın sosyo-kültürel bir olgu olarak topluma etki ettiği de görülür (Yıldırım, 2017, s. 290). Dolayısıyla animasyon, toplumsal bir anlatı dili olarak insanlara en açık dille kurgusal veya gerçekçi öyküler sunan film türüdür. Birsen Çeken ve Emrullah Şen'in ifade ettikleri gibi; animasyon, yalnızca estetik bir anlatım biçimi olmanın ötesine geçerek toplumsal değerlere de etki eder:

[B]öylece görüntüleyenlere değerler hakkında farkındalık sağlar, zihinde yer eder; bu sayede animasyonu bir aktarım aracı olarak gelecek nesiller için değer aşılama kapasitesine sahip birer ilham ve motivasyon kaynağı olabileceğini görmek mümkün olur. (Çeken & Şen, 2023, ss. 333-334)

Toplumsal anlatı dili; toplumun değerlerini, normlarını, sorunlarını ve benliklerini ifade eden bir dil biçimidir. Bu dil, yazılı veya sözlü olabileceği gibi görsel (sanatsal) ve interaktif dijital medya ürünleri aracılığıyla da aktarılabilir (Gerçeker, 2021, s. 181)⁴. Toplumsal anlatı dili, bireylerin

³ Lascaux, Altamira ve Chauvet mağaralarında yapılan parmak izi analizleri bu resimleri yapan sanatçıların genellikle gençler olduğunu göstermektedir. Bu durumda, o dönemde usta-çırak ilişkisiyle yürüyen klasik sanat eğitiminin var olduğu yorumu yapılabilir.

⁴ Bu bölümde interaktif dijital medya ürünleri deyişiyle nörobilim, nöropsikoloji ve nörosinema gibi kavramlar düşünülerek üretilmiş eserler anlatılmaktadır. İnteraktif sinema, dijital oyun, virtual reality, augmented reality, yapay zekâ vb. Nörobilime göre beyindeki nöral ağlarla insanın mental durumu arasındaki bağlar oldukça güçlüdür. En etkili film ise izleyicilerin beynini en fazla kontrol eden filmidir. Yönetmenin tarzı beyin kontrolünün şeklini belirler. Nörosinema, yönetmenin yetenekleri ve izleyici beyni arasındaki bağlantıdır. Filmi izlerken

ve grupların bir arada yaşarken oluşturdukları kültürel birikimi ve sosyal dinamikleri anlamamıza, paylaşmamıza ve sorgulamamıza olanak tanır. Bu dil, toplumu tanımlamakla kalmaz; aynı zamanda toplumsal kimliklerin, deneyimlerin ve kolektif belleğin de bir yansıması olarak işlev görür. Sembolik anlatım gücü, izleyiciyi duygusal olarak bağlama kapasitesi ve toplumsal konulara eğlenceli veya eleştirel bir bakış açısı kazandırması sayesinde, animasyonlar toplumsal anlatı dilinin modern taşıyıcılarından olmuştur. *The Simpsons*, *South Park*, *Loriots große Trickfilmrevue*, *Belladonna of Sadness* ve *Fantastic Planet* gibi animasyonlar toplumsal eleştiriye aktarırken; *Coco*, *The Proud Family: Louder and Prouder*, *Inside Out*, *Perfect Blue* ve *Akira* gibi animasyonlar, kültürel kimlik ve duygusal temaları izleyiciye etkili bir şekilde iletir.

1.2. Neden Animasyon? Neden Kısa Film?

Animasyonla anlatılabilecek öykünün veya konunun sınırı yoktur. Yapısı ve üretimi kafa karıştırıcı olsa da iyi sonuçlar çıkartıldığında ilgi çekici ve yalın bir anlatım diline sahip olur. Animasyon filmlerin tanımlanması zordur ve herhangi bir sanatsal forma indirgenemez. Zaman tabanlı olduğundan film endüstrisine dâhildir; ama bağımsız ve kendine has bir sanat eseri tezahürü olarak görülmektedir. Klasik yayın platformlarından ziyade interaktif medya içerisinde yer almaktadır. Yeni çıkan her teknolojiye uyum sağlayarak kendini geliştirmektedir. Bu durum insan algısı üzerinde derin etkiler yaratmasını sağlar. Dolayısıyla animasyon en güncel sanat formudur ve animasyonun dayanak noktası animatörler ise en güncel sanatçılardır (Buchan, 2007, s. 1). *Auteur*⁵ animatörler ise bir sanat formu olan animasyonu, anlatı dili kurallarına göre en rahat uygulayabilecek sanatçılardır (Truffaut, 1999). Sanat tarihini biçimlendiren ressamlar, heykeltıraşlar ve edebiyatçılar gibi sanatçılara bakıldığında bunun örnekleri görülebilir. Film endüstrisi içerisinde kendine has bağımsız üretim yapısıyla kısa filmler dikkat çekmektedir. Kısa film ya da kısa metrajlı film; süre olarak belirlenmiş standartlar çerçevesinde üretilen (40 dakika altı)⁶ film türüdür (97th Academy Awards of Merit, 2024). Film tarihi kısa filmlerle başlamış ve süreç içerisinde uzun metrajlı film türlerine evrilmiştir. Kısa film, günümüzde diğer film türlerini üretmek için bir ön hazırlık süreci olarak kabul

içine girdiğini düşünmeleri ve beyinlerinin kendi kontrollerinden çıktığı hissiyatı hoşlarına gider.

⁵ Auteur teorisi, Francois Truffaut tarafından 1954 yılında *Cahiers du cinéma* dergisinde yazdığı bir makaleden ortaya çıkmıştır.

⁶ Akademi ödüllerinde kısa filmler 40 dakika altı olmak zorundadır. Bu kural, uluslararası film endüstrisinde genel kabul görmektedir.

görmektedir. Uzun metraj film yapmak isteyen yönetmenler öncelikle kısa film yaparak, normal koşullarda matematiği daha zor olan kısa filmleri üretmektedir. Böylece deneyim kazanarak diğer film türlerine geçebilmektedirler. Çağımızda internetin ve interaktif medyanın hızla yaygınlaşması, film izleme sürelerini oldukça düşürmüştür. Bu doğrultuda toplum daha kısa videolara yönelmiştir. Çeşitli yeni medya platformlarının oluşumuyla izleme seçenekleri artmıştır ve videolar daha kısa sürede ve daha hızlı şekilde çok sayıda kişiye ulaşmaktadır. Uzun süreli anlatılardan ziyade kısa videoların tercih edilmesi, içerik tüketimine yönelik hız ve doyumsuzluk eğilimini beslemekte; dijital çağın tüketim çılgınlığını derinleştirmektedir. Çeşitlilik ve içerik fazlalığı sayesinde insanların izleme arzusu artmakta; bu durum izleyicinin dikkatini daha çok çekmektedir. Bu yaklaşım, kısa filmin toplumsal anlatı dili bağlamında ön plana çıkmasına neden olmuştur. Böylece toplumun büyük bir çoğunluğuna anlatılmak istenen öyküler daha verimli şekilde iletilebilmektedir (Jia, 2023, s. 1163).

2. YÖNTEM

Bu çalışmanın amacı, *Balance* gibi kısa, bağımsız ve sembolik anlatım içeren animasyonların toplumsal sorunlar üzerindeki etkisini göstermektir. Aynı zamanda *Balance* hakkında yapılan sınırlı çalışmalara katkı sunma hedefi güder. Çalışmada amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu kapsamda, toplumsal ve sembolik anlatımıyla öne çıkan *Balance* adlı kısa animasyon film, uygun örneklem olarak belirlenmiştir. İnsan yaşamına etki edebilecek güce sahip bir konuyu yalın diliyle anlatabilen *Balance* filmi, örnekleri içerisinde özel bir yere sahiptir. Çeşitli kurumlara, otoritelere, bilimsel çevrelere, pek önemsemedikleri film endüstrisi ve içindeki en önemli dinamik olan animasyonun toplumsal anlatı dili olarak ne denli etkili olduğunu anlatmak gerekliliktir.

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman analizi kullanılmıştır. Araştırmanın temel inceleme nesnesi olan *Balance* adlı kısa animasyon, bu yöntem doğrultusunda ele alınmıştır. Veri toplama sürecinde, *Balance* filmi çeşitli açılardan tekrar tekrar izlenmiş ve sahneler ayrıntılı biçimde incelenmiştir. Animasyondaki görsel unsurlar, karakterler arası ilişkiler, mekân kullanımı, anlatım biçimi ve kullanılan semboller analiz edilmiştir. Bunun yanı sıra filmin üretildiği dönemsel bağlam, yaratıcıları, aldığı ödüller ve eleştirmen yorumları gibi ikincil kaynaklardan elde edilen bilgiler de analiz sürecine dâhil edilmiştir.

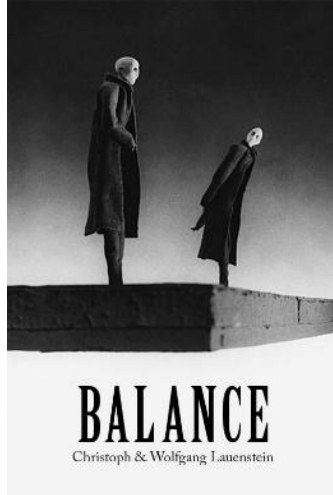
Analiz sürecinde animasyonun görsel dili, sembolik anlatımı, temaları ve karakter ilişkileri dikkatle değerlendirilmiştir. Film, toplumsal yapıyı ve güç dengesini nasıl yansıttığı açısından incelenmiş; bireycilik, etik değerler ve sosyal çatışmalar gibi konulara nasıl yaklaştığı araştırılmıştır. Bu bulgular doğrultusunda çalışmanın temel alanları, Animasyon (canlandırma sineması), toplumsal anlatı dili, duygulanım, görsel anlatım ve sembolik temsil, yabancılaştırma⁷ efektidir (Parkan, 1983, ss. 38-39).

3. BULGULAR

Kukla (*puppet*) *stop motion* animasyon tekniği ile üretilen *Balance* (1989), yedi dakikalık deneysel kısa animasyon filmidir. Alman ikizler Wolfgang Lauenstein ve Christoph Lauenstein kardeşler tarafından *auteur* bir stilde yapılmıştır. Havada asılı duran bir platform zemin üzerinde etkileşime giren beş adamın öyküsünü anlatır (Lauenstein Kardeşlerin kişisel web sitesi, 2025). Bu beş adam birbirinin aynı kıyafetler giymekte ve her birinin sırtında ayrı bir sayı bulunmaktadır. Donuk suratları ve uzun bedenleriyle korku filmi karakterlerini andırmaktadırlar.

Görsel 1. *Balance* (1989) Animasyonu, Afiş

Kaynak:
<https://www.filmaffinity.com/en/film448929.html/>
Erişim Tarihi:
18.04.2025



Yönetmen, Senaryo, Öykü, Görüntü Yönetmeni, Kurgu, Ses:

Christoph - Wolfgang Lauenstein

Yıl / Yer: 1989 / Batı Almanya

Tema / Sanatsal Fikir: Varoluş Dengesi / Dışavurumcu, Sürrealist, Deneysel

Dönem / Çevre: Belirsiz

⁷ Yabancılaştırma; modern toplumlarda "insancıl anlamların yitirilmişliği"dir. Brecht ise insancıl anlamları bulmak için yabancılaştırma kavramına yönelir.

Semboller: Beş Adam, Platform, Müzik Kutusu, Oltalar, Numaralı Paltolar

Sinematografi: Soğuk renkler, Genel planlar, Detay planlar

Işık Tasarımı: Minimalist, Sürrealist- High key / Low key / Dramatik Aydınlatma

Film; beş karakterin platformun merkezinde sabit, aynı aksta durmasıyla başlar. Aynı aksta duran beş adam, bu pozisyonlarıyla uyum içerisinde dengede durabilmektedirler. Belirsiz bir mekânda asılı duran bu platform, karakterlerin hareketine göre dengede durmaktadır. Karakterler birbirlerinden bağımsız hareket ettiklerinde platformun dengesi bozulur ve platform eğilir. Karakterlerin tek uğraşı balık tutma eylemidir. Balık tutma eylemi sırasında karakterlerden biri, bir kutu tutar ve kutuyu platforma çeker. Bir süre sonra kutunun müzik kutusu olduğu anlaşılır. Ama kutudaki müziği duyabilmek için yanındaki kolu kurmak ve kutuya yaklaşmak gerekmektedir. Kutunun ağırlığı, karakterin platform üzerindeki konumunun diğer karakterlerin pozisyonlarına bağlı olarak değişmesine neden olmaktadır. Kutuya erişebilmek için karakterlerin kolektif bir çalışma ile hareket etmeleri gerekmektedir. Bir süre kolektif çalışarak müzik dinleyen tüm karakterler zaman geçtikçe bencilliklerine yenik düşer ve bireysel olarak hareket etmeye başlar. Devamında karakterler, kutuyu dinlemek için çatışmaya girerler. Bu gerilimli süreç, denge kaybı ve fiziksel müdahalelerle sonuçlanır. Bir karakter dışında hepsinin platformdan düşmesine yol açar. Platformdan aşağı düşmek, yok olmak anlamına gelmektedir; çünkü platform var olmayan bir boşlukta durmaktadır. Platformda en son bir karakter ve müzik kutusu kalır. Fakat denge probleminden dolayı, kutu platformun bir ucundayken karakter mecburen diğer uca gider. Böylece son kalan karakter platformdan düşüp yok olmamak için kutunun uzağında ve platformun diğer ucunda pozisyon almak zorunda kalır. Dengede kalmak için aldığı pozisyon müziği dinlemesini engeller. Karakter, böylece müziği dinlemeden beklemeye mahkûm olur. Oysaki karakterler kutuyu platformun merkezine alarak hep beraber müzik dinleyebilecek durumdadırlar. Ama teoride gerçekleşebilecek bu durum pratikte gerçekleşmez. Bu bağlamda, metaforik bir dille iş birliği içinde çalışan insanların evrensel bir çözüm doğrultusunda mutlu olabileceği anlatılmıştır (Dillon, 2021). Filmde karakterler insani davranışlardan çıkarak birbirlerini platformdan aşağıya atar ve bu durum, filmde yabancılaştırma efekti oluşturur. Yabancılaştırma efekti ise Brecht estetiğine göre toplum ile film arasındaki bağı güçlendirir (Parkan, 1983, s. 39). Toplumsal anlatı dilini destekleyen yabancılaştırma efekti, mutsuz sonla varoluşçu bir tavır sergileyerek akılda kalıcılığı güçlendirir.

Aynı zamanda film, izleyicide farklı düşünsel ve kavramsal yorumlara zemin hazırlayabilecek zengin bir anlam dünyası sunmaktadır.

3.1. Filmin Sekansları

Giriş Bölümü

Sekans 1 (Mekânın ve karakterlerin tanıtımı): Beş karakter, boşlukta duran düz bir platformun üzerindedir. Karakterlerin hepsi birbirine benzemektedir. Ortama sessizlik hâkimdir.

Sekans 2 (Karakterlerin hareketi): Karakterlerin biri, ileri bir adım atınca platformun üzerindeki karakterlerle dengede duran bir platform olduğunu anlarız. Ağırlık merkezini korumak için diğer karakterler de hareket etmek zorunda kalır. Filmin temel metaforu anlaşılır: Denge.

Gelişme Bölümü

Sekans 3 (Balık tutma): Karakterler, ceketlerinin cebinden birer olta çıkarır ve balık tutmaya başlarlar.

Sekans 4 (Kutu/ obje bulma): Karakterlerden biri oltayla bir kutu yakalar. Obje platformun dengesi üzerinde doğrudan etki yaratır. Kutuyu bulan karakter kutuyu inceler ve keşfeder. Bu kutu bir müzik kutusudur. Bu durum diğer karakterlerin ilgisini çeker ve kutu karakterlerin odak noktası hâline gelir.

Sekans 5 (Çatışma): Karakterler, kutuyu incelemek ve onunla etkileşime geçmek ister. Her bir karakter kutuyu kontrol etmek için çaba sarf eder. Kutu, karakterler arasında gerilim oluşturur ve karakterler, kutuyu incelemek için hareket eder. Bu durum, platformun dengesinin bozulmasına neden olur.

Sekans 6 (Mücadele, çatışma): Karakterler arasında rekabet artar ve mücadele başlar. Karakterler birbirleriyle denge mücadelesine girer. Platformun dengesi gittikçe kontrolden çıkar ve hareketlenmeye başlar.

Sonuç Bölümü

Sekans 7 (Çatışma zirve): Bir karakter, kutuyu tamamen kendi kontrolüne almak için üzerine oturur. Sonrasında bütün karakterler birbirleriyle kavga etmeye başlar. Karakterlerden birinin diğerini platformdan aşağı atmasıyla olaylar yoğunlaşır. En sonunda beş

karakterden dördü platformdan aşağıya düşer. Geriye kalan bir karakter, kutuyu platformda tutmayı başarır.

Sekans 8 (Sonuç ve yalnızlık): Tek karakter kutuyu kontrolü altına almıştır ve platformda kutuyla yalnız kalmıştır. Platformun dengesi gereği kutu ile karakter arasındaki mesafe açılmıştır ve her ikisi de platformun bir ucunda durarak dengede kalmıştır. Karakter kutuyla yalnız kalmasına rağmen kutunun keyfini çıkaramaz. Finalde yalnız kalır ve kazandığı şey anlamını yitirir.

Bu sekans yapısı, insan doğasındaki bencillik, ego çatışması, açgözlülük ve takım ruhu eksikliği gibi temaları belirtmektedir. Son sahnede bireysel kazanımların bir öneminin olmadığı ve birlikte var olmanın değeri betimlenmiştir. Filmde *anagnorisis*⁸ son yüzde 10-15'lik kısımda gerçekleşir. *Anagnorisis* (Aristoteles, 1987, s. 34) üzerine genel kanı şöyledir:

İncelenen 20 filmde *anagnorisis*in büyük oranda filmlerin son yüzde 20'lik kısımda gerçekleştiği görülmektedir. Kapanış jeneriğinin de (end credits) filmin süresinden sayıldığı hesaba katılırsa, hemen hemen tüm *anagnorisis* durumları filmlerin sonunda ortaya çıkmaktadır. (Çınar, 2024, ss. 632-633)

Balance, ufak bir farkla genel film mantığının yöntemine sadık kalarak, bilgiyi fark etme anına ortalama sürede geçiş yapmıştır. Bu durum kısa metrajlı filmler ile uzun metrajlı filmler arasındaki farkın sadece süre olması gerektiğinin de kanıtı niteliğindedir.⁹ Filmde diyalog yoktur; sadece ses efektleri ve müzikle anlatım uygun görülmüştür.

Görsel 2. Filmden Planlar.

Kaynak:

<http://see-this-sound.at/works/303/asset/104.html>
Erişim Tarihi:
18.04.2025



⁸ *Anagnorisis* (tanınma); bilgisizlikten bilgiye geçiş.

⁹ Cem Çınar'ın makalesinde incelediği filmler, uzun metrajlı kurmaca filmlerdir.

3.2. Anlam Bakımından *Balance*

Göndergesel anlam (Referential meaning): Beş karakterin fiziksel bir platform üzerinde dengede kalmaya çalışırken müzik kutusu için rekabet etmesi.

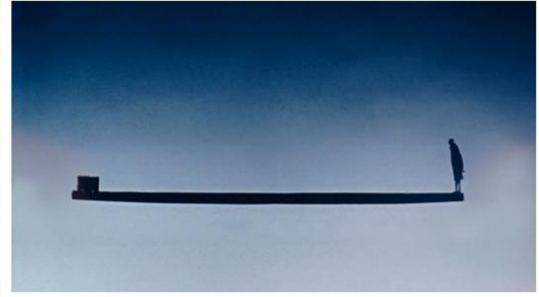
Düz anlam (Explicit meaning): Bencillik ve kontrol mücadelesi, kolektif dengenin bozulmasına ve yalnızlığa yol açar. Film izleyicilere rekabetin, bireysel kazanç sağlarken ortak kayıplara neden olabileceğini anlatır.

Örtülü anlam (Implicit meaning): İnsan doğasının bencilliği, rekabetin yıkıcılığı ve iş birliğinin gerekliliği üzerine derin bir eleştiri vardır. Film, bireysel arzuların peşinden gitmenin toplumsal ve bireysel sonuçlarını sorgular, izleyiciyi iş birliği ve empatiye davet eder.

Bulgusal anlam (Symptomatic meaning): Film yapıldığı dönemin ekonomik, politik ve toplumsal atmosferine bir ayna tutar. Bireysel arzuların kolektif sorumluluğu baltaladığı bir dünya düzenini eleştirirken, soğuk savaş, kapitalizm, komünizm ve çevresel kaygılar gibi dönemsel meseleleri derin bir şekilde yansıtır.

Görsel 3. Final Sahnesi.

Kaynak:
Balance, 1989
Erişim Tarihi:
18.04.2025



3.3. Yapım ve Sonrası

Balance filminin yapımı esnasında öğrenci olan Lauenstein kardeşler, filmi eski bir 16 mm'lik Beaulieu marka kamerayla kendi evlerinin bodrumunda çekmiştir. Uçan platform için eski bir masa tenisi masasını kullanmışlar ve ellerindeki malzemelerle de karakterleri tasarlamışlardır. Soğuk savaş dönemidir ve Berlin duvarı yıkılmak üzeredir ¹⁰ (Recap Wizard, 2017).

¹⁰ *Balance* filminin yapım yılı olan 1989'da; Soğuk Savaş döneminin sonuna gelinmekte, Doğu ile Batı arasındaki kutuplaşma çözülmekte ve Berlin Duvarı da yıkılmak üzeredir. Kapitalizm ve kaynakların tüketiminin toplumlarda bıraktığı yıkıcı etki açıkça görülmektedir. Kolektif emeğe dayalı sistemlerin en belirgin örneği olan komünizm, beklenen toplumsal sonuçları üretememiş ve çöküş sürecine girmiştir. Aynı dönemde, küresel ölçekte çevre bilinci yükselmiş; ekolojik dengenin bozulmasının doğal kaynaklar üzerindeki etkileri giderek daha fazla fark edilmeye başlanmıştır.

Balance animasyon filminin projesi Alphaville grubunun, ikiz kardeşlerden bir klip istemesiyle başlamıştır. Alman synth-pop grubu Alphaville, *The Breathtaking Blue* (1989) albümleri için uzun metraj film yapmak istemişlerdir. Albümdeki her bir şarkı için yedi ülkeden dokuz yönetmene bir parça verilmiş ve her parça için bir klip yapılmıştır. Lauenstein kardeşler de albümdeki *Middle of the Riddle* şarkısına *Balance* adını verdikleri animasyonu yapmıştır. Sonrasında kardeşler bu animasyonun daha uzun versiyonunu festivallere göndermeye başlamıştır (Cotte, 2006).

Görsel 4. *Balance* (1989) Animasyonu Kamera Arkası.

Kaynak:

<https://www.lauenstein-brothers.com/balance>
Erişim Tarihi:
18.04.2025



Film, 1990 yılında Akademi ödülleri En İyi Animasyon Kısa Film Oscar'ını alır. Kardeşler, ödülü aldıklarında sahnede tüm destekçilerine teşekkür etmişlerdir (Oscar, 1990). Kardeşlerin teşekkür ettikleri kişilere öğretmenleri Paul Driessen de dâhildir (Driessen, t.y.).

LAUENSTEIN Christoph: Peki, ne diyebilirim? Bu harika adamla [Oscar'ını kaldırarak] bu sahnede LA.'de, olmak çok heyecan verici. Bizi Amerika'ya getiren Akademi'ye, Terry Thorne'a ve bize yardım eden Almanya'daki birçok arkadaşla teşekkür etmek istiyoruz. Örneğin, animasyon filmlerinin en büyük sanatçılarından biri olan öğretmenim Paul Driessen'e çok teşekkür ederim.

LAUENSTEIN Wolfgang: Ben de aynısını söylemek istiyordum. Teşekkürler.¹¹ (Oscars, 2015)

Animasyon Oscar ödülünün yanı sıra ulusal ve uluslararası birçok festivalde de ödüller almışlardır. Bunlardan bazıları aşağıdaki görselde yer almaktadır:

¹¹ Lauenstein kardeşlerin konuşmalarının videosu. Kardeşlerin ödülünü "Bugs Bunny" sunmuş; ödülleri ünlü komedyenler John Candy ve Rick Moranis'in elinden almışlardır.

Görsel 5.
Festivallerden Alınan
Ödüller.

Kaynak:
<https://www.lauenstein-brothers.com/balance>
Erişim Tarihi:
18.04.2025



Aynı zamanda animasyon önemli medya ajanslarında haber olmuş ve olumlu tepkiler almıştır (Lauenstein, 2025). Bunlardan bazıları şu şekildedir:

Yeni bir Avrupa'nın doğuşuyla gündeme gelen bu düşündürücü Alman filmi, yalnızca insani açıdan değil, aynı zamanda uluslararası ilişkilerin bir alegorisi olarak da değerlendirilebilir. (*The New York Times*, 1990)¹²

Balance, bir kara komediyi insanların karşılıklı bağımlılığı üzerine bir meditasyona dönüştürüyor. (*Los Angeles Times*, 1991)¹³

Batı Alman Christoph ve Wolfgang Lauenstein'in dengesi, koreografi ve Samuel Beckett'in eşit parçalarından oluşuyor. (*The Washington Post*, 1990)¹⁴

İki kardeşin sadece kendi olanaklarıyla bağımsız şekilde gerçekleştirdiği *Balance*, Suzanne Buchan'ın sanatçı veya *auteur* animasyon filmi kavramına birebir uymaktadır. "The Animation Fulcrum" başlıklı makalesinde *auteur* animasyon film hakkında şunlar söyler:

Auteur animasyon filmi, daha az ticari odaklı olduğundan, kolayca erişilebilen animasyonların çoğundan daha çok sanatla yakınlık kurar. Yapanla güçlü bir ilişkisi vardır; çünkü yapan, süreç ve tamamlanmış iş üzerinde çok daha yüksek bir kontrole sahiptir. (...) Sanat ve film dilleri hiçbir yerde animasyon film yapımcılığının dayanak noktasında olduğundan daha eksiksiz bir şekilde kesişmez ve birleşmez. (Buchan, 2007, s. 2)

Christoph ve Wolfgang Lauenstein, 20 Mart 1962 yılında Batı Almanya'nın Hildesheim kentinde doğar. Christoph Lauenstein, 1985 yılında Kassel şehrindeki Kassel Üniversitesi'ne bağlı Kassel Sanat

¹² *The New York Times*, 28 Mart 1990

¹³ *Los Angeles Times*, 3 Ocak 1991

¹⁴ *The Washington Post*, 13 Nisan 1990

Okulu'na girer (Animation Kassel, 2025). Görsel İletişim Fakültesi'nin Animasyon Bölümü'nde eğitim alır (Driessen, 1997). İkizi Wolfgang Lauenstein ise Almanya'nın Hamburg şehrindeki Güzel Sanatlar Üniversitesi'ne girer. *Balance* filmini okullarında öğrenci oldukları dönemde gerçekleştirirler. Aldıkları sanat eğitimi, filmin temelini ve vizyonunu oluşturmuştur. Kardeşler mezun olduktan sonra reklam sektörüne girer ve reklam filmleri ile dizi filmler üretirler. Süreç içerisinde iki adet uzun metraj animasyon kurmaca film de çekmişlerdir. Bu filmler *auteur* animasyon filmi değildir; ama senaryosu ve yönetmenliği kardeşlere aittir. Bu yönüyle *auteur* yönetmenlik kategorisine dâhildir denebilir. Hâlâ kendilerine ait Lauenstein Lauenstein Animatio¹⁵ adlı şirketlerinde film yapmaktadırlar (Lauenstein Lauenstein Animation, 2025).

Görsel 6. Christoph ve Wolfgang Lauenstein Kardeşler.

Kaynak:
<https://www.acmefilmworks.com/directors/christoph-and-wolfgang-lauenstein>
Erişim Tarihi:
18.04.2025



4. TARTIŞMA

Toplumsal anlatı dilinin somut örneklerinden biri olan *Balance*, anlattığı çarpıcı öyküyle ön plana çıkmaktadır. Film, renksiz denebilecek bir ortamda, kasvetli görüntüsüyle dikkat çeker. Karakterlerin yalnızca beden dilleriyle anlattıkları öykü, sıradan bir olay örgüsünün ötesine geçmiştir. Karakterler ender olarak kameraya bakar ve bu durum seyircinin empati duygusu geliştirmesini engeller (Landsdell, 2016). Animasyondaki karakterlerin hareketleri abartılı değildir. Deneysel tarzda görünen film, konu olarak soyut bir tavır sergilemektedir. Paul Wells'e göre; normal koşullarda animasyon sanatı hareket hâlindeki abartılı formlara öncelik verir; fakat sinemada deneysel film teorisine yakından bakmak bu iddiayı karmaşıktırmaktadır (Beckman, 2014, ss. 3-4). *Balance*, yapısı gereği bu durumun en önemli örneklerindendir.

Lauenstein kardeşlerin çalışma sürecine bakıldığında ekrandaki çizimler göze çarpar. Norman McLaren 1948'de "Animasyon hareket eden

¹⁵ *Balance* filmi, şirketlerinin web sitesinin artworks bölümünde bir sanat eseri olarak yer almaktadır.

çizimlerin sanatı değil, çizilen hareketlerin sanatıdır.” görüşündedir (Beckman, 2014, s. 3). Bir animasyon, *stop motion* tekniğiyle dahi yapılsa temelde hareketin kontrolüyle yaşam bulur. Hareket, animasyonun temelidir. Nitekim toplum sürekli hareket halindedir. Bu durum, toplumsal anlatı dilinin temelinde hareketli bir sanat modeli olan animasyonun varlığını önemli kılar. Çünkü organik veya inorganik tüm objelerin hareketi, üreten sanatçının elindedir.

Balance, toplumsal sorunları kendine özgü ve özgün bir anlatım diliyle ele almıştır. Film, çok soyut ve sembolik bir yapıya sahip olduğu için anlaşılması zor olabilir ya da diyalogların olmaması kafa karıştırıcı bulunabilir. Süresinin kısa olması ve filmin sonunun karanlık ve umutsuz olması da moral bozucu görünebilir. Fakat Aristoteles’e göre bir öykü, mutsuz sonla veya felaketle bittiğinde en etkili ve akılda kalıcı sonla bitmiş olur. Tarihte bu tür bir sonla biten yapıtların trajik bakımdan etkisi en büyük yapıtlar olduğu görülmektedir (Aristoteles, 1987, ss. 37-38). *Balance*, Oscar gibi bir ödülü kendine has diliyle kazanmış bir sanat eseridir. Animasyon tarihi boyunca birçok animasyon film yapılmıştır; fakat tümünün toplumsal meselelere duyarlı olduğu söylenemez. *Balance* gibi En İyi Kısa Animasyon Oscar’ı almış filmlerden şu örnekler verilebilir: Oscar ödülü alan tek *Bugs Bunny* filmi *Knighty Knight Bugs* (1958), bir *Tom ile Jerry* filmi olan *The Little Orphan* (1948), Pixar stüdyosunun filmi *Tin Toy* (1988), animatör Frank Mouris’in otobiyografik eseri *Frank Film* (1973) göze çarpar. Bu çeşit kısa animasyon filmler, bulundukları dönemde teknik olarak yaratıcı, güçlü ve eğlendirici olabilir. Bu ve benzeri filmler, toplumsal sorunlara ilgisiz kalmış filmlere örnektir ve toplumsal anlatı dili kavramının dışındadır. Aynı zamanda topluma karşı duyarlılığı olan filmler de vardır. John Lennon ve Yoko Ono’nun savaş karşıtı şarkısı *War is Over*’dan esinlenilerek oluşturulan savaş eleştirisi yapan kısa animasyon film; *War Is Over! Inspired by the Music of John & Yoko* (2023); Fransız yazar Jean Giono’nun *Ağaç Diken Adam* adlı öyküsünden uyarlanan, insanın doğa üzerindeki etkisi ve bireysel eylemlerin gücünü gösteren; *L’homme qui plantait des arbres* (1987); Will McCormack ve Michael Govier’in yazıp yönettiği toplum içi şiddetin bir aileye yansımalarını anlatan *If Anything Happens I Love You* (2020), Walt Disney Productions yapımı olan ve totaliter rejimlerin saçmalığı, bireysel özgürlüğün önemi ve savaş karşıtı mesajlarıyla *Der Fuehrer’s Face* (1942) gibi filmler de anlattıkları öykülerle En İyi Kısa Animasyon Oscar’ı dâhil birçok ödül alan ve toplumsal anlatı diliyle topluma yön veren animasyonlardır (Fassler, 2024).

Her film, toplumsal sorunlara değinmek ve ana temasını ona göre kurmak zorunda değildir. Ama bir film, toplumsal sanat eseri olarak değerlendiriliyorsa halkın sorunlarına duyarlı olduğu içindir. Bu bilgiler ve örnekler doğrultusunda, *Balance* toplumsal anlatı dili bağlamında önemli yere sahiptir ve anlattığı sorunla insanın özüne yolculuk yapmaktadır. Animasyon sanatıyla üretilmiş eserlerin diğer sanat eserlerine oranla en önemli farkıysa üreticileriyle birlikte tekniğini güncelleyebilme yeteneği, çağın gerisinde kalmayışı, dinamik oluşu ve çok sayıda kişiye ulaşabilme potansiyelidir.

Animasyon, güzel sanatlar pratikleriyle güçlü bir etkileşim içerisindedir; zira pek çok animatör, bu tekniği sanatsal ifade alanlarını genişletmek ve izleyiciyle daha derin bir etkileşim kurmak amacıyla kullanan uygulayıcı sanatçılar olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, animasyon sanatçıları zamanla filmlerine yalnızca ardışık görüntüler değil; aynı zamanda bir resim, heykel ya da enstalasyonun anlatı gücüne benzer biçimde özgün bir anlatı yapısı kazandırmışlardır. Dijital teknolojilerin gelişimiyle, animasyonun klasik güzel sanatlara dayalı bir ortamdan dijital hareketli görüntü ortamına geçişi çoğalmıştır. (Buchan, 2007, s. 2)

5. SONUÇ

Animasyon; insan algısına etki eden etkili bir sanat dalı ve toplumsal anlatı dilidir. İnsanlık yerleşik yaşama geçtikten sonra, tarım toplumuna geçiş süreci tamamlanmıştır. Bu süreci önce sanayi toplumu, günümüzde ise bilgi toplumu sürdürmektedir. Bilgi toplumuna geçiş süreci, anlatım biçimlerini geliştirmiştir. İnsan algısı dağılmış ve ilgi çekici öğrenim süreçleri oluşmuştur. Sinema, edebiyat ve medya gibi alanlar ise bu süreçte yoğun olarak kullanılmıştır (Karabulut, 2014, ss. 100-105).

Animasyon sanatının bu süreçteki etkisi ortaya çıktığı ilk günden beri aktif olarak sürmektedir. Ayrıca hepsinin bir bileşeni olarak karşımıza çıkmaktadır. Toplumsal anlatı dili, *Balance* gibi animasyon filmlerle sürekliliğini sürdürse de ülkemizde pek karşılık bulmamaktadır. 2015'te T.C. Kalkınma Bakanlığı, Bilgi Toplumu Dairesi Başkanlığı tarafından yayımlanan 2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı, animasyonu oyun sektörünün bir yan dalı olarak ele alarak önemini göz ardı etmiştir (Bilgi Toplumu Dairesi, 2015, s. 87). Animasyonun film sektöründeki formuyla bilgi toplumunu yönlendiren yeni ve interaktif medyadaki rolü fark edilmemiştir. Animasyon sektörü nitelikli insan

kaynağı gerektirir. Eğitimli sanatçılar ve yöneticilerin gereklidir. Emek ve düşün yoğun bir sektördür. Aynı zamanda ülkeler arası iş birliğine uygun çalışma koşullarına sahiptir (Ünal & Kacı, 2022, s. 51).

Animasyon, film endüstrisinde sürdürülebilirliğin en rahat uygulanabileceği alandır. Bu yönüyle de film endüstrisinde ekonomiye, sosyal yaşama ve çevreye en duyarlı yönelimdir (Bulut, 2024, s. 117). Animasyon, toplumsal anlatı dili olarak etkileyici bir araçtır; eğlence ile eğitimi harmanlayarak geniş bir izleyici kitlesine ulaşır. Toplumda değişim ve farkındalık yaratma potansiyeli olan *Balance* gibi animasyonlar, izleyiciyi empati kurmaya ve toplumsal sorunları önemsemeye yöneltir. Hem sanatsal bir ifade biçimi hem de toplumsal anlatı dili olarak animasyon, toplumun çeşitli kesimlerine dokunan ve düşünmeye yönlendiren bir araç olmaya devam etmektedir. *Balance* gibi animasyon filmleri, ele aldıkları evrensel temalar ve eleştirel yaklaşımlarıyla her dönem geçerliliğini koruyan bir öneme sahiptir.

Araştırma ve Yayın Etiği Beyanı

Araştırma, Etik Kurul Kararı gerektirmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş ve kişi ile çıkar çatışması yoktur.

KAYNAKÇA

Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (1990, 26 Mart). *1989 (62nd) academy awards: Acceptance speech for balance (short film – animated)*. Oscars.org. 5 Ocak 2025 tarihinde <https://aaspeechesdb.oscars.org/link/062-17> adresinden edinilmiştir.

97th Academy Awards of Merit. (2024, Nisan). *97th Oscars complete rules*. https://www.oscars.org/sites/oscars/files/2024-04/97th_oscars_complete_rules.pdf

Akengin, G. (2012). Sanat dalları arasında etkileşim ve dil. *Karadeniz Araştırmaları* (33), 139-146.

Animation Kassel. (2025). *Animation Kassel*. 06 13, 2025 tarihinde Animation Kassel: <https://kunsthochschulekassel.de/studium/visuelle-kommunikation/animation.html> adresinden alındı

Aristoteles. (1987). *Poetika*. Remzi Kitabevi.

- Bazin, A. (1966). *Çağdaş sinemanın sorunları*. (N. Özön, Çev.). Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Beckman, K. (2014). Animating Film Theory: An Introduction/ Movement. *Animating Film Theory* (s. 376). içinde London: Duke University Press.
doi:<https://doi.org/10.1215/9780822376811>
- Bilgi Toplumu Dairesi. (2015). *2015-2018 Bilgi toplumu stratejisi ve eylem planı*. Bilgi Toplumu Dairesi Başkanlığı.
http://www.sp.gov.tr/upload/xSPTemelBelge/files/uqSFE+2015-2018_Bilgi_Toplumu_Stratejisi_ve_Eylem_Plani.pdf
- Buchan, S. (2007). The Animation Fulcrum. In: *Animated painting*. San Diego Museum of Art, San Diego, USA, 28-35. 01 06, 2025 tarihinde
https://www.academia.edu/749055/The_Animation_Fulcrum adresinden alındı
- Bulut, H. (2024). *Film endüstrisinde sürdürülebilirlik* (Cilt 1). Nortarts Publishing.
- Cotte, O. (2006). *Secrets of Oscar-winning animation : Behind the scenes of 13 classic short animations*. Focal Press/ Edition Eyrolles.
- Çeken, B., & Şen, E. (2023). Animasyonun eğitimde kullanımı ve değerleri aktarmadaki rolü. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 12(35), 333-360.
- Çınar, C. (2024). Sinemada anagnorisis anları ve film türlerine etkileri. *Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* (41), 623-639.
<https://10.5281/zenodo.13337751>
- Dellaloğlu, B. F. (2007). *Frankfurt Okulu'nda sanat ve toplum*. Say Yayınları.
- Dillon, R. (2021, 18 Mayıs). *The Lauenstein Brother's 1989 short-film "balance" and the fall of the Soviet Union*. 20 Mart 2025 tarihinde
<https://rossdill.medium.com/the-lauenstein-brothers-1989-short-film-balance-and-the-fall-of-the-soviet-union-2110e14e677c> adresinden edinilmiştir.
- Driessen, P. (1997, Haziran). *Kassel: The little school with a big name*. 1 Şubat 2025 tarihinde <https://www.awn.com/mag/issue2.3/issue2.3pages/2.3kassel.html> adresinden edinilmiştir.
- Driessen, P. (t.y.). *Paul Driessen*. 17 Nisan 2025 tarihinde <http://pdriessen.com/> adresinden edinilmiştir.
- Fassler, J. (2024, 11 Mart). *Every Oscar winner for best animated short film, ranked*. 21 Nisan 2025 tarihinde <https://www.vulture.com/article/best-oscar-winner-for-animated-shorts-ranked.html> adresinden edinilmiştir.
- Gerçeker, F. (2021). *NöroSinema*. Ray Yayıncılık.
- Herhuth, E. (2016). The Politics of animation and the animation of politics. *Animation an Interdisciplinary Journal*, 4-22. 10.1177/1746847715624581
- Hughes, D. L., McGillivray, L., & Schmidek, M. (1997). *Guide to narrative language: Procedures for assessment*. Thinking Publications.
- IMDB. (2025, 04 18). 2025 tarihinde Internet Movie Database:
<https://www.imdb.com/> adresinden alındı
- Internet Archive. (2025, 04 17). 2025 tarihinde Internet Archive: <https://archive.org/> adresinden alındı

- Jia, L. (2023). Analysis of short film from the perspective of filmmakers and audiences. *The International Conference on Interdisciplinary Humanities and Communication Studies*, 1163-1167. 10.54254/2753-7064/3/2022978
- Kalay, İ. (2001). *Bir anlatım dili olarak "animasyon"* [Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi].
- Karabulut, B. (2014). *Algı yönetimi* (2. Baskı). Alfa Yayıncılık.
- Landsdell, O. (2016, 2 Kasım). *Balance – Short film review*. BFI Academy – NCFE Blog. 20 Ocak 2025 tarihinde <https://oelandsell.wordpress.com/2016/11/02/balance-by-wolfgang-and-christoph-lauenstein-review/> adresinden edinilmiştir.
- Lauenstein Lauenstein Animation*. (2025). 04 16, 2025 tarihinde Lauenstein Lauenstein Animation: <https://www.lauenstein.tv/index.php> adresinden alındı
- Lauenstein, B. (2025). *Lauenstein Lauenstein*. Ocak 4, 2025 tarihinde Lauenstein Brothers: <https://www.lauenstein-brothers.com/balance/> adresinden alındı
- Lauenstein, C., & Lauenstein, W. (Yönetmenler). (2015). *Balance* (1989) [Sinema Filmi]. <https://vimeo.com/119572906>
- Oxford University Press. (2025). *Oxford English Dictionary*. <https://www.oed.com/?tl=true>
- Oscar. (1990, March 26). (62nd) *Academy Awards Oscars*. Ocak 5, 2025 tarihinde Academy Awards Acceptance Speech Database: <https://aaspeechesdb.oscars.org/link/062-17> adresinden alındı
- Oscars. (2015, 9 Nisan). *Short film winners: 1990 Oscars*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rpY5H2vTcW0>
- Özbalkan, N. (2011). *Alfa büyük İngilizce – Türkçe sözlük* (Cilt 3). Alfa Basım Yayın.
- Parkan, M. (1983). *Breth estetiği ve sinema*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Recap Wizard (2017, 7 Şubat). *Short film: Balance (Lauenstein twins)*. 25 Şubat 2025 tarihinde <https://recapwizard.blogspot.com/2017/02/short-film-balance-lauenstein-twins.html> adresinden edinilmiştir.
- Senol, F., & Akyol, A. A. (2022). Tarihöncesi (prehistorik) resim sanatı ve tarihlendirme yöntemleri üzerine bir değerlendirme. *Amisos*, 7(13), 439-446. 10.48122/amisos.1212771
- Sondhi, J. (2007, 2 Aralık). *Balance*. 11 Kasım 2024 tarihinde <https://www.shortoftheweek.com/2007/12/02/balance/> adresinden edinilmiştir.
- Spencer, T. D., & Petersen, D. B. (2020). Narrative intervention: Principles to practice. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools Research Article*, 51, 1081-1096.10.1044/2020_LSHSS-20-00015
- Truffaut, F. (1999). *A certain tendency of the French cinema*. 15 Ocak 2025 tarihinde <https://www.newwavefilm.com/about/a-certain-tendency-of-french-cinema-truffaut.shtml> adresinden edinilmiştir.
- Türk Dil Kurumu (2025). *Türk Dil Kurumu sözlükleri*. 1 Ocak 2025 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden edinilmiştir.

- Ünal, G., & Kacır, S. (2022). *Animasyon sektörü raporu*. BEBKA (Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı) <https://www.investineskisehir.gov.tr/wp-content/uploads/2023/02/BEBKA-Animasyon-Sektoru-Raporu-2022.pdf>
- Wang, Y. (2023). Art and social psychology: An example from the animation all for love. *Academic Journal of Management and Social Sciences*, 2(3), 195-197. <https://doi.org/10.54097/ajmss.v2i3.8935>
- Whitehead, M. (2012). *Animasyon filmler*. Kalkedon.
- Yıldırım, M. (2017). Türkiye sinemasının bugünü: Sistemsel eleştiri düzleminde "bağımsızlık" zinciri. *Kesit Akademi Dergisi*, 3(10), 287-315.