

# ANİMASYON FİLM SENARYOSU ÜRETİMİNDE BİR YÖNTEM OLARAK: VLADİMİR PROPP “MASALIN BİÇİMBİLİMİ”

Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem TAŞ ALİCENAP\*

## ÖZET

Karakterleri ve olayları anlatıya dönüştürmek, onlarla ilgili hikâyeler anlatmak insanoğlula yaşittir. Hikâye anlatmanın yüzyıllardır süregelen genel olarak kabul görmüş kuralları vardır. Zaman içinde en iyi şekilde işleyen bu kurallardan ve anlatı yapısından öğrenci filmleri için materyal geliştirmede yararlanılabileceği düşünülmektedir. Bu çalışmada kültürel mirastan yola çıkarak çizgi film senaryosu oluşturma sürecinde Propp'un “Masalın Biçimbilimi” adlı çalışmasında yer alan yapısal çözümleme yöntemini bir anlatı geliştirme yöntemi olarak kullanmak amaçlanmıştır. Bu amaç çerçevesinde “Öykü Tasarımı” dersi kapsamında öğrencilerden kültürel mirastan (anlatılar, inanışlar, ritüeller vb.) faydalanarak buldukları konuları, Propp'un olağanüstü masalların yapısını çözümlemek için kullandığı 31 işlevli yapıyı yöntem olarak kullanarak bir çizgi film senaryosu olarak hikâyeleştirmeleri istenmiştir. Böylece Propp'un yapısal çözümleme yönteminin masalları çözümlemek dışında görsel ortamlar için yeni bir anlatı yaratmakta kullanılabileceği ortaya konmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Masal, Anlatı, Senaryo, Animasyon Film, Vladimir Propp.

---

\*Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Bölümü, Eskişehir/TÜRKİYE, ctas@anadolu.edu.tr

# VLADIMIR PROPP'S "MORPHOLOGY OF THE FOLKTALE" AS A METHOD FOR ANIMATION MOVIE SCENARIO CREATION

Assist. Prof. Çiğdem TAŞ ALİCENAP\*

## **ABSTRACT**

*Turning characters and events into narration as well as telling stories about them date back to the beginning of humanity. Storytelling has generally accepted rules being used for centuries. It is thought that these rules and narration structures can be used for material development for student movies. Here in this study it was aimed to use Propp's structural analysis method, defined in his work named "Morphology of the Folktale", as a narration development method based on cultural heritage. Within this framework, students taking the "Narration Design" course were asked to create a narration as an animation movie scenario by using Propp's 31 narrative functions, used for analyzing extraordinary tales, on the subjects they decided based on cultural heritage (narrations, beliefs, rituals, etc.). Therefore, it was focused on putting forth that Propp's structural analysis method can be used to create new narrations for visual mediums in addition to analyzing tales.*

**Keywords:** *Tale, Narration, Scenario, Animation Movie, Vladimir Propp*

---

\*Anadolu University Faculty of Fine Arts Animation Department, Eskişehir/TURKEY, ctas@anadolu.edu.tr

## 1. GİRİŞ

Hikâye anlatmak ve dinlemek insanoğlunun geçmişten bugüne en çok ihtiyaç duyduğu eğlence biçimlerinden biridir. İlk insanın mağara duvarına bıraktığı resimden, ağızdan ağıza aktarılan sözlü kültür geleneği anlatılara, babaannelerimizin, ananelerimizin anlattığı masallardan, sinema salonlarında izlediğimiz filmlere kadar pek çok farklı ortamda hikâye anlatmaya ve dinlemeye olan açlığımız devam etmiş ve edecektir. Anlatı, insanoğlu için ruhsal bir gerekliliktir. Korkularımızı, beklentilerimizi, umutlarımızı, karamsarlıklarımızı kısacası hayata dair baş edemediğimiz ya da baş etmeye uğraştığımız ne varsa hepsini deneyimleme ve bizim dışımızdaki dünyaları keşfetmenin en etkili yoludur. Joseph Campbell “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” adlı kitabında insanın hikâye ve daha fazla hikâyeye olan isteğini şu sözlerle açıklar; (Campbell, 2010, s.13).

*“İster Kongo'nun gözleri kan çanağına dönmüş bir büyücü-hekiminin düşe benzer zıvalamalarını mesafeli bir keyifle dinleyelim, ister mistik Lao-Tse'nin sonelerinin düz çevirilerini hararetle bir coşkuyla okuyalım; ister Aqinas'ın argümanlarından birinin sert kabuğunu birdenbire kıralım, ister bir Eskimo masalının görkemli anlamını birdenbire yakalayalım: bulduğumuz şey hep şekil değiştiren fakat buna rağmen olağanüstü biçimde aynı kalan o hikâye ve daima bilinen ya da anlatılandan daha fazlasının olduğuna dair kıskırtıcı derecede ısrarlı bir histir.”*

Hikâye, “bir olayın anlatılması” olarak tanımlanmaktadır (http-1 ). Bir hikâye karakter, olay örgüsü, zaman ve mekân gibi temel öğelerden oluşturmaktadır. Hikâye etme biçimi ise anlatı olarak tanımlanmaktadır. Anlatı, “edebiyat, roman, hikâye, masal vb. edebî türlerde bir olay dizisini anlatma, hikâye etme biçimidir” (http-2). Anlatı ve anlatının incelenmesi 20. yüzyıl ortalarından itibaren bilimin inceleme konusu haline gelmiştir. Anlatıbilim alanında çalışmalar klasik ya da yapısalcı dönem (1966-1980) ve klasik sonrası dönem (1980-1990) olmak üzere iki dönemde değerlendirilir. Yapısalcı diye adlandırılan ilk dönemde, anlatıbilim edebî anlatılarla sınırlı kalırken, klasik sonrası dönemde disiplinlerarası bir nitelik kazanmıştır (Dervişcemağlı, 2014, s.12-14). Diğer bir deyişle anlatıya yönelik iki farklı yaklaşım söz konusudur. İlk yaklaşımda sadece yazılı metinler anlatı olarak kabul edilirken, ikinci yaklaşımda öykü anlatan tüm metinler (roman, oyun, film, opera, senaryo vb.) anlatı olarak kabul edilir (Jahn 2012'den aktaran İlerialkan vd., 2015, s.25). Bu çerçevede Algirdas Julien Greimas, Tzvetan Todorov ve Vladimir Propp gibi anlatı bilimcilerin anlatıda biçim ve işlev üzerine geliştirdikleri çalışmaları, görsel metinler üzerinde de bir yöntem olarak kullanılmaya başlanmıştır. Özellikle Rus masal bilimci Vladimir Propp'un “Masalın Biçimbilimi” adlı çalışması bu konuda öncü olmuştur.

Vladimir Propp masalarda kişilerin eylemlerinden yola çıkarak belirlediği 31 işlevli yapı üzerinden tüm masalarda ortak kabul edilebilecek bir çözümleme yöntemini “Masalın Biçimbilimi”(1928) isimli çalışması ile ortaya koymuştur. Propp, halk masallarının iki özelliğinin etkisinde kalarak halk masallarının yapılarını incelemeye başlamıştır. Bunlardan ilki masalların çok renkliliği ve olağanüstü çeşitliliği; ikincisi ise bu çeşitlilik altında yatan tek biçimciliktir. Propp masalların bu özelliğinden yola çıkarak yüzlerce masalda ortak olabilecek bir dizi işlevler

belirlemiş ve bu yolla tüm masalların anlatı yapısının çözümlenebileceğini ortaya koymuştur. Propp'a göre masallardaki kişilerin eylemleri, işlevleri ortaya çıkartır. Böylece halk masallarında ortak olabilecek 31 adet işlev belirlemiştir. Bunlar; uzaklaşma, yasaklama, yasağı çiğneme, soruşturma, bilgi toplama, aldatma, suça katılma, kötülük, aracılık, karşıt eylemin başlangıcı, gidiş, bağışçının ilk işlevi, kahramanın tepkisi, büyümlü nesnenin alınması, uzamsal yer değiştirme, çatışma, özel işaret, zafer, giderme, geri dönüş, izleme, yardım, kimliğini gizleyerek gelme, asılsız iddialar, zor görev, zor görevin yapılması, tanınma, ortaya çıkarma, biçim değiştirme, cezalandırma, evlenmedir (Rifat, 2001, s.10-11).

Propp'un masalların anlatısındaki ortak yapıyı araştırdığı çalışmasına benzer çalışmaları sonrasında Algirdas Julien Greimas "Anlatının Sözdizimi: Dörtlü Şema" isimli çalışmasında, Joseph Campbell da "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" adını verdiği çalışmasında gerçekleştirmiştir. Greimas önce beşli sonra ise dörtlü şema ile açıkladığı Anlatının Sözdizimi Modeli'nde hikâyeyi eyleyenlerin (karakterlerin) dönüşümleri üzerinden açıklamıştır. Ve edebi metinler üzerinde gerçekleştirdiği çalışmasında hikâye gelişiminin pek çok çalışmada; başlangıç, edinç, edim ve sonuç bölümlerini kapsayacak şekilde ortak bir yapıyı takip ettiğini ortaya koymuştur. Bu süreçte hikâyeye dâhil olan karakterleri ise gönderici, alıcı, özne, yardımcı ve engelleyici karakterler olarak adlandırmıştır. Greimas'ın modelinde "...her anlatı başlangıç ve bitiş durumu arasında bir geçiş, bir dönüşüm gerçekleştirir. Bu dönüşüm sürecinde eyleyenler değişik işlevler ya da roller üstlenirler. Eyleyenler bu iki uç arasında başka eyleyenleri dönüştürürken kendileri de dönüşür ve değişirler." (Kıran ve Kıran, 2003, 245).

Bir başka çalışma da ise Joseph Campbell, "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" (1949, The Hero With Thousand Faces) adlı kitabında monomitler olarak adlandırdığı kahramanın yolculuğunu ve bu yolculuk sırasındaki dönüşümünü; yola çıkış (Maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğaüstü yardım, ilk eşiğin aşılması, balinanın karnı), erginleme (Sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma, nihai ödül) ve dönüş (dönüşün reddedilişi, büyümlü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası, yaşama özgürlüğü) üç bölüm altında 17 maddeli bir süreçle anlatmaktadır. Campbell kahramanın yolculuğu mitinin pek çok kültürde ortak olduğunu ortaya koymuştur (Campbell, 2010, s. 48-49). Bu çalışması sırasında Carl Jung'un ortak bilinçdışı ve arketip çalışmalarından etkilenmiştir. Jung'a göre ortak bilinçdışı bilinçaltından önemlidir. Tüm insanlarda bulunur ve kalımsal olarak atalardan gelmektedir. Ortak bilinçdışı arketiplerden oluşur. "Jung'a göre arketipler en eski imgelerdir. Bu en eski imgeler insanoğlunun tarihsel geçmişinin ürünüdür. Jung tarafından herkeste görülen "özdeş psişik yapılar" olarak kabul edilen arketipler "insanlığın en eski mirasını" oluştururlar." (Yeşildal, 2018, 421). Mitlerde ve masallarda bu ortak bilinçdışını oluşturan arketiplere rastlanır ve bu nedendir ki dünyanın pek çok farklı yerinde benzer anlatılara rastlanır. Campbell bu arketiplerden, kahraman arketipini çalışmasına taşımıştır. Farklı kültürlerle ait çeşitli kahraman mitlerini inceleyerek aralarındaki benzerlikleri söz edilen üç bölümde toplamıştır. Campbell'in çalışması, kendinden önce masalların ortak yapıları üzerinde çalışan Propp'un Masalın Biçimbilimi eserinde yer verdiği 31 işlevli yapıyla da benzer öğeler içermektedir. Her iki çalışmada da hikâyeyi başlatan yolculuk; Campbell'in deyimiyle "...uzak

bir ülke, bir orman, yeraltında, dalgaların altında ya da göğün üstünde bir krallık, gizli bir ada, sisli dağ tepesi ya da derin bir düş hali olarak; fakat her zaman tuhaf biçimde akışkan ve çok biçimli varlıkların, hayal edilemez eziyetlerin, insanüstü görevlerin ve olanaksız zevklerin yeridir” (Campbell 2010; 72). Bu yolculuk serüveninde kahramanın dönüşümüne ve değişimine şahit oluruz.

Anlatılardaki ortak yapıyı araştıran bu çalışmaların ve bu tür çalışmaların öncülerinden olan Propp’un halk masallarının yapısında belirlediği işlevsel yaklaşımın zamanla diğer yazılı ve görsel anlatılar için de kullanılabileceğini ortaya koyan araştırmalar yapılmaya başlanmıştır. Asa Berger, Propp’un Rus masallarında bulduğu pek çok işlevin bugün modern polisiye, bilimkurgu, western ve benzeri popüler kültür türlerinde de bulunduğunu söylemektedir (Berger, 1992, s. 21-22). Bir film ya da bir dizinin anlatısının Propp’un biçimsel yaklaşımı üzerinden çözümlendiğinde benzer işlevleri barındırdığını ortaya koyan çalışmalara rastlamak da mümkündür. Bu konuda hem yurtdışında hem de yurtiçinde çalışılan tez ve makaleler bulunmaktadır. Bu çalışmalarda farklı kültürlerde üretilen farklı türde anlatıların Propp’un masallarda belirlediği işlevleri barındırdığı görülmektedir. Çalışmaların çoğu bir filmin anlatı yapısını Propp’un 31 işlevine uygunluğu çerçevesinde incelemiş ve senaryolarda işlevlerin çoğuna rastlandığı sonucuna ulaşmıştır. Bu çalışmada Propp’un yapısal analizini bir animasyon film anlatısını çözümlenmek dışında bir animasyon film anlatısı başka bir deyişle senaryosu geliştirmek için kullanmak amaçlanmıştır. Bu amaç çerçevesinde şu sorulara yanıt aranmıştır. Propp’un yöntemi öğrencilere animasyon senaryosu yazımı sırasında karakter oluşturma, çatışmayı ortaya koyma, olay örgüsünü kronolojik olarak düzenleme noktasında bir işlevi sunar mı? Propp’un yöntemi ile yazılan bir senaryo evrenselliği yakalama noktasında öğrencilere fayda sağlar mı? “Öykü Tasarımı II” dersi kapsamında öğrencilerden yerel mirastan (anlatılar, inanışlar, ritüeller vb.) faydalanarak buldukları konuları, Propp’un olağanüstü masalların yapısını çözümlenmek için kullandığı 31 işlevli yapıyı yöntem olarak kullanarak bir animasyon film senaryosu olarak hikâyeleştirmeleri istenmiştir. Böylece Propp’un “Yapısal Çözümleme Yöntemi”nin masalları çözümlenmek dışında görsel ortamlar için yeni bir anlatı yaratmada yöntem olarak kullanılabileceği ortaya konmaya çalışılmıştır.

## 2. VLADİMİR PROPP’UN YAPISAL ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ

Propp 20.yüzyıl başlarında Afanasiev’in derlediği Rus halk masallarından 100 tanesi üzerine karakterin eylemleri olarak anlaşılan karakter işlevleri açısından sistematik bir analiz gerçekleştirmiştir. Çalışmanın sonucunda seçilen masallar için, karakterlerin işlevlerinin sayısının sınırlı olduğu, işlevlerin sırasının her zaman aynı olduğu ve tüm bu masalların tek bir yapının örnekleri olduğunu ortaya koymuştur (Gervas, 2013, s.106). Propp’un analizinde masalın temel ögesi masaldaki kişilerin işlevleridir. İşlevler olmazsa anlatı da olmaz. İşlevin tanımına baktığımızda “... Bir kişinin eylemi, olay örgüsünün akışı içinde taşıdığı anlam açısından betimlenmiş eylemi...” olarak tanımlanmaktadır (Propp, 2001, s.40). Bu noktadan hareketle Propp Rus halk masallarında ortak gördüğü 31 adet işlevi sıralamıştır. Bunlar sırasıyla şu şekildedir; (Propp, 2001, s. 45-89)

1. Aileden biri evden uzaklaşır. (Tanımı: uzaklaşma, simgesi  $\beta$ )
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır. (Tanımı: yasaklama, simgesi  $\gamma$ )
3. Yasak çiğnenir. (Tanımı: yasağı çiğneme, simgesi  $\delta$ )
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır. (Tanımı: soruşturma, simgesi  $\epsilon$ )
5. Saldırgan kurbanı ile ilgili bilgi toplar. (Tanımı: bilgi toplama, simgesi  $\zeta$ )
6. Saldırgan kurbanını veya servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener. (Tanımı: aldatma, simgesi  $\eta$ )
7. Kurban aldanır ve istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur. (Tanımı: suça katılma, simgesi  $\theta$ )
8. Saldırgan aileden birine zarar verir. (Tanımı: kötülük, simgesi A)
- 8a. Aileden birinin bir eksigi vardır, aileden biri bir şeyi elde etmek ister (Tanımı: eksiklik, simgesi  $\alpha$ )
9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır; bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir. (Tanımı: aracılık, geçiş anı, simgesi B)
10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir. (Tanımı: karışıt eylemin başlangıcı, simgesi C)
11. Kahraman evinden ayrılır. (Tanımı: gidiş, simgesi  $\uparrow$ )
12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır. (Tanımı: bağışçının ilk işlevi, simgesi D)
13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir. (Tanımı: kahramanın tepkisi, simgesi E)
14. Büyülü nesne kahramana verilir. (Tanımı: büyülü nesnenin alınması, simgesi F)
15. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir. (Tanımı: İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk, simgesi G)
16. Kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir. (Tanımı: çatışma, simgesi H)
17. Kahraman özel bir işaret edinir. (Tanımı: özel işaret, simgesi I)
18. Saldırgan yenik düşer. (Tanımı: zafer, simgesi J)
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır. (Tanımı: giderme, simgesi K)
20. Kahraman geri döner. (Tanımı: geri dönüş, simgesi  $\downarrow$ )
21. Kahraman izlenir. (Tanımı: izleme, simgesi Pr)
22. Kahramanın yardımına koşulur. (Tanımı: yardım, simgesi Rs)
23. Kahraman kimliğini gizleyerek, kendi evine ya da başka bir ülkeye varır. (Tanımı: kimliği gizleyerek gelme, simgesi O)
24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer. (Tanımı: asılsız savlar, simgesi L)
25. Kahramana güç bir iş önerilir. (Tanımı: güç iş, simgesi M)

26. Güç iş yerine getirilir. (Tanımı: güç işi yerine getirme, simgesi N)
27. Kahraman tanınır. (Tanımı: tanı(n)ma, simgesi Q)
28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar. (Tanımı: ortaya çıkarma, simgesi Ex)
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır. (Tanımı: biçim değiştirme, simgesi T)
30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır. (Tanımı: cezalandırma, simgesi U)
31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar. (Tanımı: evlenme, simgesi W°O)

Propp, çok sayıdaki işlevin mantıksal olarak bazı alanlara göre kümelenildiğini ortaya koyar. Bu alanlar, işlevleri yerine getiren kişilere uygun düşen eylem alanlarıdır. Propp yedi eylem alanı belirlemiştir. Bunlar; (Propp, 2001, s.105-106)

1. Saldırganın (ya da kötü kişinin) eylem alanı
2. Bağışçının (ya da sağlayıcının) eylem alanı
3. Yardımcının eylem alanı
4. Prensesin (aranan kişi) ve babasının eylem alanı
5. Gönderenin eylem alanı
6. Kahramanın eylem alanı
7. Düzmece kahramanın eylem alanı

Bu çerçevede Propp'un incelediği masallarda anlatı bir kötülükle başlar. Bir eksiklik ortaya konur. Kahraman bu eksikliği gidermek için eyleme geçer. Ona bu süreçte eşlik edecek olan yardımcı ve engelleyici karakterler devreye girer. Kahraman birçok sınamadan geçer. Sonunda amacına ulaşır ödüllendirilir. Aslında Propp tarafından ortaya konan bu anlatı yapısı bugün güncel yazılı ve görsel anlatılarda da varlığını sürdürmektedir. Örneğin hem kitapları hem de filmleri ile geniş kitlelere ulaşan ve sevilen "Harry Potter", "Narnia Günlükleri", "Yüzüklerin Efendisi" gibi seriler Propp'un ortaya koyduğu bu yaklaşım ile kolaylıkla çözümlenmekte ve bu 31 işlevli yapıyı barındırdıkları görülmektedir. Sonuç olarak Rus Halk masalları için bir anlatı metodolojisi oluşturan Propp'un çalışması kendinden sonraki pek çok çalışma için de uygulanabilirliğini ortaya koymuştur.

### 3. TÜRK ANİMASYON FİMLERDE SENARYO SORUNSALI

Türkiye'de son yıllarda ilginin giderek arttığı animasyon film, hem akademik hem de sektörel anlamda yapılan çalışmalarla desteklenmektedir. Animasyonun sinema, televizyon, video oyunları, reklamcılık gibi farklı alanlarında kullanımı giderek artmaktadır. Alanda lisans, yüksek lisans, doktora programlarında yetişen donanımlı insanların sayısı giderek artarken, üretilen tezler ülkemizde animasyonun kuramsal, teknik ve estetik özellikleri ile ilgili akademik veriler sunmaktadır. BEBKA (Bursa-Eskişehir-Bilecik Kalkınma Ajansı) gibi kuruluşlar devlet desteğiyle animasyon camiasını desteklemekte, festival ve etkinliklerle bir araya getirmektedir.

TRT Çocuk kanalının yerli yapımlara desteği sektörü hareketlendirmektedir. Tüm bu süreç Türkiye’de animasyon sektörünün köklerini sağlamlaştırmak ve daha başarılı işler elde etmek için gerçekleştirilmektedir.

BEBKA tarafından hazırlanan “2017 Animasyon Sektörü Raporu”nda Türkiye’de animasyon sektöründeki canlanmaya dair şu görüşlere yer verilmiştir; ( 2017, s. 17).

*“Ülkemizde animasyon sektörüne ilişkin veriler çok dikkat çekici olmasa da son on yıllık süreçte sektörel bir ekosistemin oluştuğunu söylemek mümkündür. Sektöre ait küresel pazar hacminin cezbediciliği, sektörel işletmelerin sayısının artması, Türk yapımı çizgi dizilerin TRT Çocuk kanalı tarafından talep görmesi, uzun metrajlı filmlerin yapılması ve son dönemde sektörün üst strateji belge ve dokümanlarında yer almaya başlaması ile ülkemizde animasyon sektörü temelinde bir canlanma gözlemlenmektedir.”*

Türkiye’de animasyonun durumu ve geleceği üzerine hazırlanan bu raporda Türk animasyon sektörü adına yapılan anket sonuçlarına göre Türkiye’de animasyon sektörünün güçlü ve zayıf yönlerine yer verilmiştir. Buna göre; genç nüfusun yoğun olması, Türkiye’nin zengin tarihi ve kültürel geçmişinin olması, Anadolu Üniversitesi gibi animasyon geleneğine sahip bir eğitim kurumunun olması, çizgi dizilere olan ilgi, işgücü maliyetinin düşüklüğü, nitelikli yapımcı, yönetmen animatörlerin varlığı... gibi nedenler güçlü yönleri ortaya koyarken; teknolojik altyapı eksikliği, devlet fonlarının yetersizliği, animasyon bilincinin henüz olgunlaşmaması, nitelikli iş gücü azlığı, şirketlerin markalaşma konusunda henüz yetersiz olmaları, efektif talep yetersizliği... gibi maddelerle de zayıf yönlerini ortaya koymaktadır (2017, s. 146).

BEBKA raporunda da yer verilen ve 22 Mart 2016 tarihinde Eskişehir Dedepark Otelinde Anadolu Üniversitesi Çizgi Film (Animasyon) Bölümü öğretim elemanlarının, animasyon stüdyolarının, sektör çalışanlarının, freelancerlar ve ilgili kuruluşların temsilcilerinin katıldığı bir çalıştay düzenlenmiştir. Çalıştayda moderatörler tarafından Türkiye ve Eskişehir özelinde animasyonla ilgili sorular yöneltilmiş, çalıştay sonunda çıkan yorumlar ve öneriler bir rapor halinde sunulmuştur ( 2017, s. 118-119). Çalıştay sonunda ortaya çıkan temel eksikliklerden bir tanesinin de animasyon yapımlarda senaryo sorunu olduğu ortaya konmuştur. Raporda şu ifadeler yer almaktadır: (2017, s. 121)

*“Yapımların içerik ve senaryo altyapılarına bakıldığında kalitenin düşük olduğu göze çarpmaktadır.” (2017: 115) ve “...Senaryo için ayrı bir ekip çalışmalı ancak ekibin içinde bir animatör mutlaka bulunmalıdır, çizgi filme uygun senaryo üretilmelidir. Animasyon sanatçılarının senaryo geliştirme anlamında desteklenmesi gerekmektedir...”*

Türk yapımı animasyon projelerin ihracatının yapılması ve dünya çapında dolaşıma girmesi önem arz etmektedir. Bu noktada zengin ve evrensel içerikte senaryo çalışmaları yapılmalıdır önerilerine sıklıkla rastlamakla birlikte bu evrenselliği yakalama noktasında nasıl bir yol ve yöntem izlenmeli sorularına tam da cevap verilemediği görülmektedir. Türk kültürünün içerik anlamında zengin bir kaynak olduğu ortadadır. Fakat bu kaynaktan yararlanırken evrenselleşme sorunu nasıl çözülebilir? sorusu akla gelmektedir. Propp’un “Masalın Biçimbilimi” adlı çalışmasının bu soruya karşılık bir yöntem sunabileceği düşünülmektedir. Rus halk masallarının



incelenmesi sonucu 100 masalda ortak olduğu görülen 31 işlevli yapının daha sonrasında dünya genelinde pek çok anlatıda (masalda, edebiyat eserinde, televizyon ve sinema anlatılarında, çizgi filmlerde) da ortak olduğunu görmek evrensel bir senaryo anlatmak için bu yöntemin senaryo anlatısı oluşturma sürecinde takip edilebileceğini göstermektedir.

“Animation Writing and Development” adlı kitabında Jean Ann Wright, bir hikâyenin evrensel çekiciliğe sahip olmasının, her yaşta insanın her yerde anlayabileceği türden bir hikâye anlamına geldiğini ve bu hikâyelerin kendi hayatlarımızın farklı şekillerde yeniden yankılanmış halleri olduğunu söyler. Bu hikâyelerdeki temel insani ihtiyaç ve duygular mitlerde, efsanelerde, dini hikâyelerde bulunur ve insanlar halk hikâyelerini, peri masallarını geçmişten beri çok sevmişlerdir (Wright, 2005, s. 278). “Masallar bir karmaşa ile başlar. Çünkü bizler de hayatlarımıza bir karmaşa ile adım atarız. Hepimiz bu dünyaya uyumsuz şekilde doğarız ve bir şekilde dünya içinde kendimize bir yer ediniş diğerleri ile uyumlu hale gelmemiz gerekir. Bu nedenle de birbiri ile çatışan arzular ve içgüdüleri iletişim yoluyla tatmin etmek ve çözüme kavuşturmak için birtakım yollar icat etmeli ya da bulmalıyız” (Zipes, 2012, s. 2). Bu noktada hikâye anlatma geleneğini farklı medyumlarda devam ettirmeliyiz.

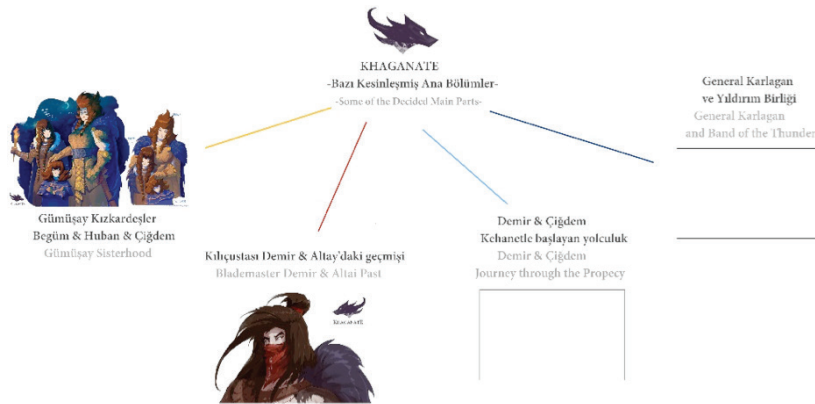
İyi bir hikâye yazabilmek için temel anlatı yapıları bulunmaktadır. Film ya da kısa televizyon serileri için senaryolar en basit haliyle giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşur. Anlatının merkezinde bir karakter ya da kahramanın amacı, motivasyonu vardır ve birisi veya bir şey onun bu hedefe ulaşmasına karşı gelir. Animasyon film senaryoları için de durum benzerdir. Ancak hikâyenin uzunluğuna göre bu yapı değişir. Uzun metraj bir anlatıda hikâye içerisinde daha fazla karakter, sahne ve olaya yer verildiği için daha karmaşık bir senaryo yapısı vardır. Karakterin etrafında basamak basamak hikâye yapısını kurmak gerekir. Karakter/kahraman kim? Karakterin/kahramanın zayıflığı, hatası ya da amacı nedir? Amacına ulaşmak için edinmesi gereken kazanımlar nelerdir? Karaktere/kahramana süreçte yardımcı/engelleyici olan karakterler kimlerdir? Karakter/kahraman bu süreçte ne yaşar? Çözüm yolları nelerdir? Sonuçta amacına ulaşabilir mi? gibi sorulara cevap verebilecek paralel öykülerin iç içe geçtiği daha karmaşık bir yapıyı kurgulamak gerekir. Bu noktada Propp’un “Masalın Biçimbilimi” çalışmasında yer alan 31 işlevli yapı bu sorulara yanıt verecek şekilde uzun metraj bir animasyon filmde ya da animasyon dizide anlatı yapısını kurgulamada kolaylık sağlayan bir yöntem sunabilir. Uzun metraj bir animasyon filmde, bu süreci Propp’un işlevlerini takip ederek tamamlamak mümkün olabilir. Çünkü bu karmaşık süreçte izleyicinin kafasındaki sorulara ve senaryonun temel akışına cevap verebilecek, takip edilebilir bir anlatı yöntemi sunmaktadır.

#### 4. BİR ANİMASYON FİLM SENARYOSU ÜRETİMİNDE “VLADİMİR PROPP’UN MASALIN BIÇİMBİLİMİ ÇALIŞMASI”

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Bölümünde yürütülen “Öykü Tasarımı II” dersinde temelde konu edinilen yerelden evrensel hikâye anlatma ve senaryolaştırma sorunu üzerine Propp’un “Masalın Biçimbilimi” adlı çalışmasında yer alan yapısal çözümleme yöntemini, görsel ortamlar için yeni bir anlatı oluşturmak için kullanmak amaçlanmıştır. Propp’un yapısal çözümleme yöntemi animasyon film senaryosu üretmek için “Öykü Tasarımı II” dersinde öğrencilere sunulmuştur. Ders sonunda 35 farklı uygulamada bu yaklaşım ile geliştirilen senaryolar ortaya çıkartılmıştır. Öğrenciler tarafından senaryo ile birlikte konsept ve karakter tasarımları da hazırlanmıştır. Bu yöntem ayrıca yerel unsurlar kullanılarak evrensel bir anlatı yakalamak noktasında öğrencilere bir formül olarak sunulmuştur. Önce öğrencilere Propp’un çalışması ayrıntılı olarak anlatılmış, ardından “Harry Potter Felsefe Taşı” (2001) filmi sınıfta izletilerek çözümlenmiştir. Böylece yöntemin pekiştirilmesi amaçlanmıştır. Ardından öğrencilerle birlikte dönem boyunca aşağıda yer verilen süreçler takip edilerek çalışmalarını tamamlanmıştır. Bu süreçler sırasıyla;

- Senaryo yazmak için üzerine çalışmak istedikleri yerel unsurlarla ilgili araştırma yapmak,
- Yazılı ve görsel kaynak taraması,
- Fikir,
- Fikrin sunumu,
- Olgunlaşan fikrin Propp’un Masalın Biçimbilimi Yöntemi ile geliştirilmesi
- Treatment olarak yazılması
- Karakter ve konsept tasarımlarının hazırlanması, olarak tanımlanabilir.

Bir dönem süren çalışma sonunda ortaya çıkan öğrenci projelerinden bir tanesine çalışma içinde ayrıntılı olarak yer verilmektedir. “KAĞANLIK” isimli Proje (öğrenci Ömer KOCA), Oba kültürü, Türk mitolojisindeki tanrılar ve tanrıçalar, Şahmeran, Tepegöz, Anka Kuşu, Tulpalar, Gökbörü vb., Tengrizm, Asena Destanı, şaman inanışları (ruhlarla iletişime geçme, kutsal hayvan miti, hayvan donuna girme vb.) gibi kültürel kaynaklardan faydalanarak hazırlanmıştır. Ortaya çıkan fikir Propp’un ortaya koyduğu 31 işlev takip ederek geliştirilmiştir.



Görsel 1. Ömer Koca, Hikâye Taslağı

Propp'un yapısal çözümleme yöntemindeki 31 işleve göre geliştirilen uygulama aşağıdaki gibidir;

#### *Kağanlık (Khaganate)*

**0. Başlangıç Durumu:** Kağanlığın 400 yıl öncesine dayanan kökleri tanıtılır. Gümüşay boyu ve Çiğdem tanıtılır. Gümüşay soyunun lideri büyükanneanne Ayana Gümüşay aynı zamanda bir şamandır. Anneleri ölmüş babaları ise 8 yıl önce savaşçı tümeniyle birlikte çıktığı seferden hiç dönmemiş 4 kız torunuyla Gümüşay'ı yönetir. Ayana Gümüşay, rüyalarından birinde Çiğdem'in geleceğine dair bir rüya görür. Rüyasında Çiğdem bir ruh şamanıdır. Eğer Çiğdem yüzyıllardır gidilmemiş olan Uzakdiyar-Kuzeybatı tapınağına 10 yaşını doldurmadan ulaşamaz ise, ömrü boyunca ruhani formundan materyal formuna geri dönemeyip, bir hayalete dönüşecektir. Bu Çiğdem'in ruh şamanı olduğunda üzerinde kalan, kırılması gereken lanettir. Çiğdem'in 10 yaşına girmesi ve lanetin kırılması için geriye sadece 13 ay kalmıştır, Uzakdiyar-Kuzeybatı Tapınağı uygun olmayan hava koşulları nedeniyle göç eden Kuzeybatı halkından sonra yaklaşık on yıldır hiç kullanılmamıştır.

**1. Uzaklaşma:** Çiğdem bu laneti Ayana anneannesinin sayısız testlerinden biri olduğunu sanıp ciddiye almasa da, uzun süredir sınırların ötesini görmek istediği yolculuğa nihayet çıkma şansı yakalamıştır. Uzakdiyar-Kuzeybatı tapınağına yolculuğa çıkar.

**2. Yasaklama:** Ayana Çiğdem'den yolculuk sırasında bağlı oldukları kağanlıktan ona eşlik edecek olan en iyi kılıç ustası Demir'in yanından ayrılmamasını ve kehanetten kimseye söz etmemesini ister. Ve böylece Çiğdem ve Altay'lı Demir'in tehlikeli canavarların yakınlarından ve unutulmuş diyarların içlerinden geçerek, zamanında tamamlamaları gereken maceraları başlamış olur.

**3. Yasağın Çiğnenmesi:** Yoculuk başlangıcında Demir'le anlaşamayan ve devamlı çatışan Çiğdem, fırsatını bulup Demir'den ayrılıp kendi gücünü sınamak ister. Bu sırada tapınağa gidişini engellemek isteyen düşman ilk kez karşısına çıkar. Bu düşman önceden Şamanken, karanlık güçlere dahil olan "Sessiz Vadi Cadısı"dır.

**4. Soruşturma:** Şekil değiştirme özelliğine sahip olan Sessiz Vadi Cadısı Çiğdem'in karşısına faklı formlarda çıkar. Onu Demir'den uzaklaştırmaya çalışırken, amacı hakkında bilgi edinmeye çalışır.

**5. Bilgi Edinme:** Sessiz Vadi Cadısı Çiğdem'in tapınağa neden gitmek istediğiyle ilgili bilgi edinmeye çalışır. Kehaneti öğrenir.

**6. Aldatma:** Sessiz Vadi Cadısı şekil değiştirme yeteneğiyle yolculuk süresince yanlarında olmak için yaralı bir hayvan formunda Çiğdem'in karşısına çıkar. Ve Çiğdem aldanarak onu da yanlarına alır.

**7. Suç Ortaklığı:** Demir ve Çiğdem yolculuğa devam ederken, hayvan formundaki cadı onları yollarından saptırmak için uğraşır. Çiğdem hayvanın peşinden gider. Yolları uzar, engellerle karşılaşır vb. Çiğdem farkında olmadan cadıya suç ortaklığı yapar.

**8. Kötülük:** Sessiz Vadi Cadısı, şamanlıktan atılmadan önce şaman konseyinin önemli şamanlarından biridir. Karanlık tarafa (cadıların tarafı) geçmeye karar verdiğinde kurban olarak boylarının savaşçı tümenlerinden birini kurban vermesi gerekir. O da Çiğdem'in yıllardır haber alınmayan babasının olduğu tümeni seçer. Bundan 8 yıl önce savaşa giden baba ve tümeni bir daha geri

gelmez. Cadı tarafından ortadan kaldırılır.

**9. Aracılık Geçiş Dönemi:** Yolculuk sırasında cadının da aldatmacalarıyla birçok engelle karşılaşılır ( tepegözler, çetin coğrafi koşullar vb.). Kahraman bu aşamada arayıcı kahraman rolündedir. Tapınağı laneti kaldırmak için arar.

**10. Karşı Eylem:** Çiğdem yolculuk sırasında karşılaştığı engeller karşısında farkında olmadığı kendi güçlerini keşfetmeye başlar (simyacı yönünü keşfeder, kadim büyülerini keşfeder, bazı doğa olaylarına hükmeder...).

**11. Gidiş:** Ruhlar konseyi şamanlarından Tonyukuk başışçı olarak çıkar. Şekil değiştirerek yaşlı bir dede kılığında Çiğdem'e yol gösterici şaman taşını verir. Taş yolculuk sırasında en çok istedikleri şeyi gösterir.

**12. Bağışçının İlk İşlevi:** Bağışçının verdiği taş Çiğdem'e kulenin içinde babasını gösterir.

**13. Kahramanın Tepkisi:** Çiğdem babasının yaşadığı düşüncesine kapılıp asıl amacından sapar. Demir'in uyarılarını hiçe sayar. Kuleye ulaşmak için vakit giderek daralır.

**14. Büyülü Nesnenin Alınması:** Büyülü nesne verilmiştir: Şaman taşı

**15. Uzamsal Yer Değiştirme:** Aranılan, ulaşılacak istenen Uzakdiyar-Kuzeybatı tapınağına ulaşılır.

**16. Çatışma:** Kuleye varıldığında Sessiz Vadi Cadısı gerçek kimliğini gösterir (hayvan formundan çıkar). Çiğdem ve Demir'le karşı karşıya gelir.

**17. Özel İşaret:** Çiğdem vakit giderek daraldığı için bedenden silinerek ruhsal âleme geçmeye başlar.

**18. Zafer:** Cadı, Çiğdem'in zayıflığından faydalanarak onu yok edecekken, Demir tarafından kurtarılır. Demir, cadılar için yok edici olan kendi soyundan gelen hanlara verilen kılıcını kullanarak Çiğdem'i kurtarır. Çiğdem ve Demir ilk defa bir takım olurlar, birbirlerine yaklaşırlar.

**19. Giderme:** Sessiz Vadi Cadısı ortadan kalkar. Çiğdem bedenini geri kazanır. Şaman taşı gücünü kaybeder.

**20. Geri Dönüş:** Çiğdem ve Demir Gümüşay'a geri dönmeye karar verir.

**21. İzlenme:** Geri dönüş yolunda Çiğdem ve Demir doğaüstü bir güç tarafından izlenir. Bu kurt formundaki Tonyukuk'tur.

**22. Yardım:** Kurt Çiğdem'e şaman taşının gücünü yeniden verir. Çiğdem şaman taşında babasının yaşadığını yeniden görür ve yerini görür.

**23. Kimliğini Gizleyerek Gelme:** Çiğdem Demir'le kılık değiştirerek kuleye geri döner.

**24. Asılsız İddialar:** Kuleye dönüş yolunda orman cinleri tarafından uyarılırlar. Babasının kapalı tutulduğu son kat açılırsa dünyada kıyametin kopacağı söylenir. Gümüşay boyunda Çiğdem ve Demir'in öldüğü haberleri duyulur. Ayana rüyasında gördüğü Çiğdem'in ölmediğini bilir.

**25. Zor Görev Kahramana Verilir:** Ayana Çiğdem'in rüyasına girerek babasını kulede bulup, kurtarmasını ister.

**26. Görevin Yapılması:** Kuleye gelen Çiğdem ve Demir kuledeki gizli son katı bulurlar. Bu katı açmak için şaman taşına ihtiyaç vardır. Taşın gücüyle kat açılır ve babasıyla tümeni üzerindeki büyü kalkar.

**27. Tanınma:** Babası Çiğdem'i tanır ve kızıyla gurur duyar.

**28. Ortaya Çıkarma:** Sessiz Vadi Cadısının eski bir şaman olduğunu ve karanlıklar âlemine geçmek için onları büyülediği öğrenilir. Çiğdem'in ruh şamanı olması ve laneti kaldırmak için Uzak-diyar-Kuzeybatı tapınağına gelmesi rastlantısal değildir.

**29. Biçim Değiştirme:** Çiğdem yolculuk sırasında kendi güçlerini keşfeder ve kontrol altına almayı öğrenir. O artık bir ruh şamanıdır.

**30. Cezalandırma:** Sessiz Vadi Cadısı öldürülür.

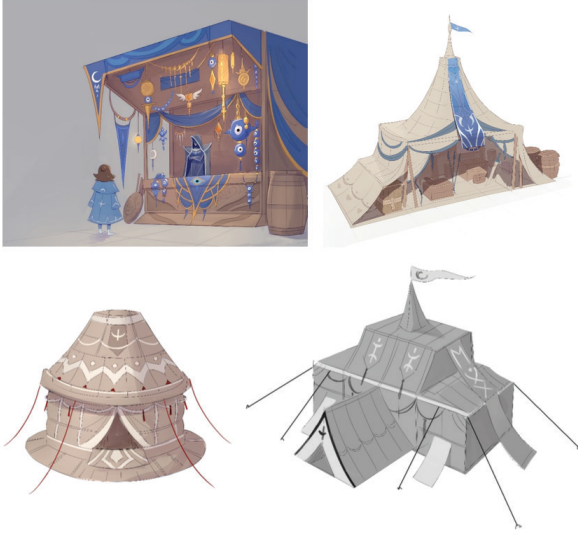
**31. Evlenme:** Bu maddede Çiğdem beklendiği gibi evlenmez. Ödüllendirilir. Babasını kurtardıktan sonra Gümüştay'a döner. Kendi maddi bedenine dönüşür ve bedenini kurtaran bir şaman olarak şaman konseyinde kendisine bir yer verilir.

Çalışmada Propp'un yaklaşımı anlatının temel öğelerini belirlemede, hikâyenin hangi sıralamada, nasıl, ne şekilde anlatılacağı konusunda öğrenciye önemli ipuçları sunmuştur. Bu basamakları takip ederek öğrenci karakterin eksikliği, eyleme geçişi, karaktere yolculuğunda eşlik eden yardımcı ve engelleyici karakterler, geçtiği sınavlar vb. konularda izleyeceği bir yol bulmuştur. Anlatı geliştirildikten sonra karakter ve konsept tasarımları hazırlanmıştır. Karakter tasarımlarında Orta Asya ve Türk kültürüne ait görsel veriler ve kaynaklardan elde edilen bilgiler yeniden yorumlanmıştır. Kostüm ve aksesuar tasarımları bu veriler ışığında gerçekleştirilmiştir. Çalışma sırasında genel olarak kaynak anlamında Prof. Bahaeddin Ögel'in "Türk Kültürünün Gelişme Çağları" (2001) ve Prof. Dr. Harun Güngör'ün "Türk Bodun Bilimi Araştırmaları" (1997) kitaplarından faydalanılmıştır.



Görsel 2. Ömer Koca, Kağanlık Proje Karakter Tasarımları





Görsel 3. Omer Koca, Kağanlık Proje Mekân Tasarımları

Mekân tasarımları konusunda da araştırılan çeşitli kaynaklardan elde edilen verileri yorumlama yoluna gidilmiştir. Nazar boncuğu gibi Türk kültürüne ait objeler kullanılmıştır. Ayrıca Türklerin göçebe tarihinden yola çıkışla oba kültüründeki yerleşimleri mekân tasarımında kaynak alınmıştır. Ancak çalışma esnasında temel olarak anlatı yapısında odaklanıldığı için karakter, mekan ve konsept çizimlerinin hepsi dönem süresince tamamlanamamıştır.

Bu çalışma sonucunda Çizgi Film (Animasyon) Bölümü öğrencileri için de temel sorunlardan biri olan uzun metraj animasyon film senaryosu yazmak noktasında karşılaştıkları sıkıntıları azaltmak ve izleyecekleri bir yöntem sunmak adına önemli kazanımlar sağlamıştır. Çalışma öğrencilere hikâye tasarlama ve hikâye yazımı sırasında karşılaşılan sorunları giderme yolunda bir kılavuz sunmaktadır. Ayrıca bu yöntem yerel kültürel konuları evrensele taşıma noktasında da öğrencilere birtakım açılımlar sunmuştur. Pek çok evrensel anlatı çözümlemesinde rastlanan 31 işlevli yapı yerel bir konuyu evrenselleştirme çabası içinde olan genç animasyon sanatçılarında kolaylık sağlamıştır.

## SONUÇ

Sonuç olarak uzun, masraflı, meşakkatli bir süreç sonucunda üretilen animasyon filmlerde içerik ve biçimin birbirini destekler nitelikte tasarlanması ve üretim sürecindeki zaman, emek ve para kaybindan kaçınılması gerekliliği bir gerçektir. Bu noktada bir animasyon filmin fikir aşamasından, son kurgu aşamasına kadar tüm süreçlerinin büyük bir titizlikle çalışılması gerekmektedir. Senaryo üretim sorunu Türkiye’de umut vadeden animasyon sektörünün temel sorunlarından biri olarak Türkiye “2017 Animasyon Sektörü Raporu”nda da yerini almıştır. Karakter, konsept tasarımı, sahneleme, kurgu tüm bu süreçleri etkileyen senaryonun, doğru, eksiksiz ve temel anlatı yapısına uygun üretilmesi büyük önem taşımaktadır. Büyük maliyetlerle üretilen işlerin dünya çapında izleyiciye ulaştırılması konusu da düşünüldüğünde süreç daha karmaşık bir hal alabilmektedir. Bu noktada hem uzun metraj bir animasyon film senaryosu hazırlamak için izlenecek bir yöntem olması hem de evrensel anlatılarda kabul görmüş kuralları ve içeriği sağlaması nedeniyle Vladimir Propp’un yapısal çözümleme yönteminin süreçte fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Çalışma sonucunda şu sonuçlara ulaşılmıştır;

- Animasyon sanatçıları Propp’un yöntemini senaryo yazmak için kullanabilir.
- Propp’un yöntemi öğrencilere animasyon senaryosu yazımı sırasında karakter oluşturma,

çatışmayı ortaya koyma, olay örgüsünü kronolojik olarak düzenleme noktasında bir akış sunar. Böylece anlatının temel yapısını eksiksiz kurgulamak anlamında yardımcı olur.

-Propp'un yöntemini kullanmak, yazılan hikâyelerin Dünyaya açılması konusunda faydalı olabilir. Çünkü genel kabul gören kuralları vardır.

Bu çalışmada Propp'un yöntemi senaryo yazacak öğrenciler için adım adım ayrıntılı işlevler dizisi sunduğu için tercih edilmekle birlikte, A.J. Greimas'ın "Eyleyenler Örnekçesi" ve J. Campbell'in "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" gibi çalışmaları ile de benzer uygulamalar gerçekleştirilebilir. Böylece genel kabul gören anlatılar oluşturmak ve Jung'un deyimiyle ortak bilinçdışına ulaşmak için farklı yöntemleri senaryo üretiminde kullanmak yoluna gidilebilir.

## KAYNAKÇA

BEBKA, Bilecik, Eskişehir, Bursa Kalkınma Ajansı (2017). "2017 Animasyon Sektörü Raporu". Eskişehir: Eskişehir Yatırım Destek Ofisi.

Berger, A. (1992). "Popular Culture Genres: Theories and Texts". USA: Sage Publications

Campbell, J. (2010). "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu". İstanbul: 2. Basım, Kabalcı Yayınları.

Dervişcemaloğlu, B. (2014). "Anlatıbilime Giriş". İstanbul: Dergâh Yayınları.

Gervas, Pablo (2013). "Propp's Morphology of the Folk Tale as a Grammar for Generation". <http://drops.dagstuhl.de/opus/volltexte/2013/4156/pdf/p106-gervas.pdf>. (Erişim Tarihi: 10.09.2018)

Güngör, H. (1997). "Türk Bodun Bilimi Araştırmaları". İstanbul: Kum Saati Yayınları.

İleriakan, D. ve R. Yılmaz (2015). "Senaryo Nasıl Yazılır? Nasıl Yazılıyor?". İstanbul: Alfa Yayınları.

Kıran, A. ve Z. Kıran, "Yazınsal Okuma Süreçleri". Ankara: 2. Basım, Seçkin Yayınevi, 2003.

Ögel, B. (2001). "Türk Kültürünün Gelişme Çağları". İstanbul: Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı.

Propp, V. (2001). "Masalın Biçimbilimi", Çeviri: Mehmet Rifat, Sema Rifat. İstanbul: 2. Basım, Kuram Yayınları.

Taş, Ç. (2006). "Bir İstanbul Masalı" Televizyon Dizisinin Anlatı Çizgesi". Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yeşildal, Ü. Y. (2018). "Bir Arketip Olarak Yılan". AVRASYA Uluslararası Araştırmalar Dergisi.

Wright, J. A. (2005). "Animation Writing and Development". UK: Focal Press.

Zipes, J. (2012). "The Cultural Evolution of Storytelling and Fairy Tales: Human Communication and Memetics". *The Irresistible Fairy Tale: The Cultural and Social History of a Genre*. USA: Princeton University Press.

## İNTERNET KAYNAKLARI

http-1: TDK, Türk Dil Kurumu Sözlüğü, "Hikâye". <http://www.tdk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 06.07.2018).

http-2: TDK, Türk Dil Kurumu Sözlüğü, "Anlatı". <http://www.tdk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 06.07.2018).

## FİLM KAYNAKÇASI

David, H. (Yapımcı) ve Chris C. (Yönetmen) (2001). "Harry Potter and the Philosopher's Stone" [Film], United States: Warner Bros.

Johnson, M. (Yapımcı) ve Andrew A. (Yönetmen) (2005). "The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe" [Film], United States: Walt Disney Pictures.

Walsh F., Jackson, P., Osborne B. M. (Yapımcı) ve Peter J. (Yönetmen) (2001). "The Lord of The Rings: The Fellowship of The Ring" [Film], United States: New Line Cinema.

## GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. Ömer Koca Portfolyo Sitesi, [www.aetstation.com/kagan](http://www.aetstation.com/kagan). (Erişim Tarihi: 15.11.2018).

Görsel 2. Ömer Koca Portfolyo Sitesi, [www.aetstation.com/kagan](http://www.aetstation.com/kagan). (Erişim Tarihi: 15.11.2018).

Görsel 3. Ömer Koca Portfolyo Sitesi, [www.aetstation.com/kagan](http://www.aetstation.com/kagan). (Erişim Tarihi: 15.11.2018).