

ROL MODELLERİ ve TOPLUMSAL DEĞERLER AÇISINDAN “UÇAKLAR” ADLI ANİMASYON FİLMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Pınar Özgökbel Bilis*

ÖZET

Animasyon filmleri son yıllarda dünya çapında büyük ilgi görmeye, önemli sayılabilecek gişe ve pazarlama başarıları elde etmeye başlamışlardır. Başta Disney ve DreamWorks gibi Amerikan menşeli büyük film yapım şirketleri özellikle çocuklara ve gençlere yönelik animasyon film üretimine büyük önem verdiği gözlenmektedir. Bu animasyon filmleri kimi zaman Pinokyo, Çizmeli Kedi vb. gibi klasiklerin uyarlanması olarak, kimi zaman ise “Oyuncak Hikâyesi”, “Arabalar” ya da “Kung Fu Panda” gibi yenilikçi anlatılarla karşımıza çıkmaktadırlar. Animasyon filmlerde gelişen teknolojik olanaklar sayesinde günümüzde üç boyut teknolojisinin kullanımı yaygınlaşmakta ve söz konusu üç boyutlu animasyon filmleri sinemada izleme imkânı bulan yetişkin, genç ve küçük yaş izleyici kitlesi üzerindeki etkinin daha güçlü olması sağlanmaktadır. Animasyon filmlerin ticari ve teknolojik başarıları yanı sıra bu filmlerde temsil edilen rol modellerinin ve davranış biçimlerinin iyi-kötü ya da doğru-yanlış vb. gibi kesin sınırlara sahip bir yapı göstermesi, incelenmesi gereken bir alandır. Zira animasyon filmlerinde olumlanıp yüceltilen, reddedilen ve olumsuzlanan bir takım rol modelleri ve toplumsal değerler bulunmaktadır. Söz konusu rol modelleri ve toplumsal değerlerin etkisine en açık kesimi çocuk ve genç yaşta izleyiciler oluşturmaktadır. İşbu çalışma animasyon filmlerde temsil edilen rol modelleri ve toplumsal değerler üzerine yoğunlaşmakta ve konusu, anlatı yapısı ve pazarlama stratejileri açısından başarılı bir çizgi tutturana “Uçaklar” filmini incelemektedir. İncelemede rol ve rol modellerine ilişkin kuramsal bakış açısı verilerek değerler analizi yöntemi kullanılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Toplumsal değerler, rol modelleri, animasyon filmler, değerler analizi

A SURVEY ABOUT THE ANIMATION FILM "PLANES" IN TERMS OF ROLE MODELS AND SOCIAL VALUES

ABSTRACT

Animated films in recent years get great interest world wide and have started to achieve an important success in marketing and box office. First of all it is observed that big American film production companies such as Disney and DreamWorks are attaching great importance to produce animated films aiming especially for children and teenagers. So, animated films can sometimes be adaptations of classical works like Pinocchio, “Pussy in Boots” etc., and also they can be appears innovative narratives, such as “ToyStory”, “Cars” or “Kung Fu Panda”. Thanks to the technological developments in animated films, today's the use of 3-D technology get swidspread and thus the effects are stronger on adults, teenagers and children audience who have the opportunity to watch

* Yrd. Doç. Dr., Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi

these 3 D animations in cinema. Yet the commercial and technological success of animated films, its representations of limited role models and behaviour forms like good-bad, right-wrong etc. constitutes an area to examine. Yet, there are accepted and glorified, disowned and disconfirmed kinds of role models and social values. Those role models and social values are mostly effect the children and the younger audience, too. This study focuses on there presentations of role models and social values and thus, it examines the animated film "Planes" considering the success of its topic, narrative structure and marketing strategies. This analysis is based on role and role models theory and values analysis method.

Keywords: Social values, role models, animation films, values analysis

GİRİŞ

Dünya film endüstrisinde animasyon filmler giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Bunun en önemli sebepleri arasında animasyon filmlerin sanal dünyalar yaratmada, film kahramanlarını istenilen şekillerde oluşturup onları fantastik özelliklerle donatabilmekte ve bu bağlamda görsel açıdan sınırsız imkânlar sunabilmekteki verimliliği ve başarısıdır. Animasyon filmler bir takım teknik imkânları anlatsal anahtarlarla, örneğin çocukların dünyasında önemli bir yeri olan hayvanların ve yine onlara hitap edecek bir şekilde tasarlanan araba-uçak vb. gibi mekanik araçların öykülerde sıklıkla kullanılmasıyla bütünleştirebilmektedirler. Animasyonlar başlangıçtaki basit kullanımlarından günümüze kadarki dönemde görsel zenginliğe katkı yapmışlar, yaratıcılığa imkân tanımışlardır.

Animasyon filmlerindeki sanal dünyalar, film yaratıcılarını değerleri kullanmada, rol modellerini oluşturmada ve bunları karakterlerde yansıtmaya derecelerini belirlemede yetkili kılmaktadır. Amerikan kaynaklı animasyon filmler bir yandan çocuklara yönelik dostluk, arkadaşlık, yardımseverlik gibi bir takım değerleri aktarıırken diğer yandan liberal, bireyselci, rekabetçi, haz ve eğlence odaklı bir takım başka değerleri de mesajlarına yükleyebilmektedirler. Toplumsallaşma sürecinde kitle iletişim araçlarının öneminin giderek arttığı toplumsal sistemler için bu durum dikkatle izlenmesi ve farkında olunması gerek bir sürece işaret etmektedir. Çalışmanın amaçlarından birisi bu farkındalığın yaratılması ve animasyon filmlerin çocuk ve gençlerin eğitim sürecine etkisinin tartışılabilmesidir.

1. ANİMASYON FİLM KAVRAMI

Aslında el emeği ile de yapılabilen ancak günümüzde gelişmiş bilgisayar teknolojileri kullanılarak yapılan animasyon görsel bir canlandırma ifadesi olarak ifade etmektedir. Günümüz medya metinlerinin en vazgeçilmez unsurlarından biri olan "Animasyon" resim ya da nesnelerin hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemi olarak tanımlanmaktadır. Animasyonun yaratıcılarından Norman McLaren, animasyonu hareket eden cisimlerin değil, çizilen-

lerin hareketi sanatı olarak tanımlamıştır. Ona göre karenin üzerinde ne olduğundan ziyade her iki kare arasında ne olduğu daha önemlidir. Bu sebeple animasyon “kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır.” (Aydın 1989: 28). Taylor’a göre animasyon bir illüzyondur. Bu illüzyon, sabit görüntünün birleştirilmesi ile ortaya çıkan hareket aracılığıyla sağlanmaktadır (Taylor 1999: 5). Başlangıçta animasyon kâğıda resimlerin çizilmesi ve kağıtların hızlıca geçirilmesi veya çizilen resimlerin bir çemberin içine konarak çevrilmesi ile elde edilmiştir (Mealing 1998: 99). Bilgisayarın kullanılmasıyla birlikte çizimler kâğıda değil bilgisayara yapılmaya başlanmış ve video görüntüsü bu bilgisayar çizimlerinden elde edilmiştir. Sabit görüntünün hareketli bir animasyon haline gelmesini teknik olarak ele alan Alabay, çizilen resimlerin tek tek filme alınarak birleştirilmesi işleminin animasyon filminin temeli olduğunu dile getirmektedir (Alabay 2003). Günümüzdeki animasyon filmler ele alındığında teknik açıdan yakalanan inanılmaz gelişim çok daha net olarak görülebilmektedir. Nitekim bu filmlerde üç boyut, iki boyut, spot-motion, cut-out gibi animasyon teknikleri kullanılmaktadır. Filmlerde, video kliplerde ve reklam filmlerinde kullanılması animasyon sanatının geniş kitleler tarafından tanınmasını ve sevilmesini sağlamıştır (Şenler 2005: 113).

Animasyon filmlerin başarısı sesli sinema ile ortaya çıkmaya başlamıştır ve bu filmler önceleri iki boyutlu olarak hazırlanmıştır. Bu bağlamda 1994 yılında Disney Stüdyolarında hazırlanan “Aslan Kral” animasyon filmi gerek teknik olarak gerekse gişede sağladığı başarı itibariyle yakın dönemin en önemli iki boyutlu animasyon filmleri arasında yer almaktadır. Yalnızca çocuklar tarafından değil yetişkinler tarafından da ilgi gören “Aslan Kral” filmi Samancı’ya göre, gerçek filmlerde yapılabilen her şeyin ve hatta daha fazlasının animasyon ortamında yapılabileceğini kanıtlamaktadır (Samancı 2004: 50). Bu yaratıcı gücün farkına varılması, birçok yeni animasyon filmin yapılması açısından motive edici olmuştur. Zaman içerisinde bilgisayar, özel efekt ve dijital teknolojilerindeki gelişmeler film stüdyolarının artık iki değil üç boyutlu animasyon filmler hazırlayabilmelerine olanak sağlamıştır. Bu hususta Pixar stüdyosunun hayata geçirdiği Marionette, Ringmaster ve Render Man II gibi yazılımlar aracılığıyla ışıklandırma, modelleme, canlandırma ve fotoğraf sentezleme alanlarında yeni imkânlar yaratılmış ve animasyon sanatçılarına çizdikleri her karede karakter hareketlerini ince ayrıntısına kadar tasarlayabilme fırsatı kazandırmıştır (Çelik 2004: 80).

Animasyon teknikleri klasik, anlık görüntü ve bilgisayarla sağlanan görüntü olmak üzere üç teknik ile gerçekleştirilmektedir. Klasik animasyon tekniği en eski ve en popüler animasyon tekniği olmaktadır. Burada bir nesne ufak değişikliklerle art arda kağıtlara çizilmektedir ve nesnenin şeklinin mantıksal değişim sırasına göre kağıtlar art arda yerleştirilmektedir. Sayfalar değiştikçe nesne hareket ediyormuş gibi gözükmektedir. Söz konusu teknikte çizim yeteneğinin iyi olması gerekmektedir. Stop Motion olarak adlandırılan anlık görüntü animasyon tekni-

ğinde ise duran objelerin hareket ediyormuş gibi görünmesi sağlanmaktadır. Söz konusu teknikte bir kameranın olması şarttır. Kamera aracılığıyla nesnenin ilk görüntüsü çekilir, çekim durdurulup nesnenin pozisyonu değiştirilir ve tekrar çekim yapılmaktadır. Her saniyede 24 kare gösterilecek şekilde bir ayarlamamanın yapılması gerektiğinden emek isteyen bir animasyon tekniğidir. Bilgisayarla sağlanan görüntü tekniğinde sanal ortam karakterlerine şekil, renk ve üç boyutluluk kazandırılmaktadır (Uğur 2009: 4).

Animasyon filmler çocukların hayal güçlerine hitap etmeyi aynı zamanda bunu kullanmayı başaran belki de en önemli görsel işitsel ürünlerdir. Yapım şirketleri bu gerçeği kavramakta gecikmemiş, yatırımlarını bu yönde yapmaya başlamışlar ve üç boyut (3D) teknolojisini animasyon filmlerde kullanmaya başlamışlardır. Nitekim 1995 yılında Disney ve Pixar stüdyolarının ortak çalışmasıyla yapılan "Oyuncak Hikâyesi (Toy Story)" filmi, tamamı bilgisayar ile yapılan üç boyutlu (3D), uzun metrajlı ilk animasyon filmi olarak izler kitleye sunulmuştur. Bu filmin ardından "Karıncalar Z (1998)", "Final Fantasy (2001)", "Buz Devri (2002)", "Kayıp Balık Nemo (2003)", "Madagaskar (2005)", "Arabalar (2006)", "Shrek (2007)", "Kung Fu Panda (2008)" vb. gibi animasyon filmler sinema salonlarındaki yerlerini almıştır. Çalışma kapsamında ele alından "Uçaklar" filmi 2013 yılında vizyona girmiş animasyon filmlerinin en güncel örneklerinden birini teşkil etmektedir.

2. ROL KAVRAMI VE ÇOCUK-ROL MODEL İLİŞKİSİ

Genellikle sosyoloji, sosyal psikoloji gibi bilim dalları tarafından kullanılan bir kavram olan rol, insanı toplumsal bir varlık olarak ve yine toplum içerisindeki ilişkiler ile anlamlandırma gayretlerini ifade etmektedir. Nitekim Marshall ve Giddens da rol kavramını toplumsal ilişkiler çerçevesinde değerlendirmekte ve toplumun, belirli bir statüyü ya da toplumsal konumu ifade eden roller konusunda beklentileri olduğunu ileri sürmektedir (Marshall 2003: 624, Giddens 2005: 28). Bu beklentilerin karşılanması ise rollerin başarılı bir şekilde yerine getirilmesine ve dolayısıyla toplumsal düzenin istendik bir şekilde devamına katkı sağlamaktadır.

Rol kavramını sosyal bilimlere bir kuram olarak dâhil eden Linton'a göre, rol statünün dinamik yönünü temsil etmektedir. Bireyin, kendisine haklar ancak aynı zamanda ödevler veren statünün gereklerini yapması, rolünü yerine getirmesi anlamına gelmektedir. Statü ve rol kavramları arasında ayırım yapılamayacağını savunan Linton, bireyin sahip olduğu rollerin, yalnızca kendisinin ortaya koyduğu davranışlar olmadığını aynı zamanda toplumun beklentilerini ihtiva ettiğini düşünmektedir (Linton 1936: 114). Toplumun beklentileri ise kültür, din, teknoloji, ekonomi, bilim vb. gibi çeşitli etmenler tarafından belirlenmektedir. Dinin büyük ölçüdeki statikliğini bir kenara bırakacak olursak diğer tüm etmenler sürekli bir değişim içerisinde. Bu durumda roller ve toplumda rollere veri-

len değerler de değişebilmekte, dönüşebilmektedir. Örneğin modernleşme sonucunda aile yapıları geleneksel aileden çekirdek aileye doğru evrilmiş, çekirdek aileye modern ekonomide yeni görevler verilmiş, bilimsel bilgiler aracılığıyla da ailede ebeveyn ve çocukların ilişki biçimleri yeniden düzenlenmiştir. Bu yeniden düzenleme işi, teknolojiadaki özellikle iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişim sebebiyle sürekli tekrarlanır hale gelmiştir. Özellikle internet, akıllı telefonlar, sosyal medya gibi iletişim atılımlarının aile içi ilişkilere etkisi son dönemlerde sosyal bilimsel araştırmaların yoğunlaştığı hususların başında gelmektedir.

Rol kavramına ilişkin yaklaşımlardan birisi olan toplumsal-psikolojik yaklaşım bireyin sosyalleşme-toplumsallaşma sürecine ilişkindir. Rol yapma, rol üstlenme gibi faaliyetler çocuklar tarafından örnek bir model aracılığıyla öğrenilmekte ve sonrasında toplumsal yaşamda sergilenmektedir. Dolayısıyla rollerin öğrenilmesi bir taklit etme hadisesidir ve sosyo-psikolojik temelleri bulunmaktadır. Kağıtçıbaşı'na göre bir rol modelini taklit ederek öğrenme, sosyal öğrenme kuramının temelini oluştururken çocukların toplumda sosyalleşmesini sağlayan önemli bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır (Kağıtçıbaşı 2000: 67). Akarsu'ya göre ise bir çocuğun içinde yaşadığı düşünceler, duygular hep çevresinin, ailesinin, yurdunun, ulusunun vb. düşünceleri ve duygularıdır. Çocuğun kendi yaşamı aile ruhunun içine karışmış olarak hemen tümüyle saklı kalmaktadır. Akarsu, çocuğun kendi düşünceleri, duyguları olan bir varlık olarak ortaya çıkmasının yavaş bir süreç olduğunu ve bunun ancak çocuğun yaşadığı çevreyi nesnelleştirip kendisi ile çevresi arasına bir mesafe kazandığı ölçüde gerçekleştiğini ileri sürmektedir (Akarsu 1998:147). Bu durumda rollerin öğrenilmesi yalnızca davranışsal bir taklidi değil, duygu ve düşünsel bir oluşumu da ifade etmektedir.

Rol modeli, bireyin belirli bir toplumsal rol çerçevesindeki davranışını ona bakarak şekillendirdiği ve ona benzer tutumlar benimsediği kimi zaman gerçek bir kişilik, kimi zamansa bir film kahramanı gibi sanal bir kişiliktir. Marshall da rol modellerinin, yakın çevrelerden olabildiği gibi, uzak ve şahsen tanınmayan insanlar arasından seçilebildiğini ifade etmektedir. O'na göre, efsanevi kişilikler, film yıldızları, şarkıcılar veya politik şahsiyetler de rol modeli olarak benimsenebilmektedirler (Marshall 2003: 626). Elkin de kitle iletişim araçlarının aile içinde, komşuluk ilişkilerinde, okulda çocukların üstlenmesi gereken bir dizi rol örnekleri sunduğunu belirtmektedir (Eklin 1995: 101). Ona göre, kitle iletişim araçlarının belirli bir zaman dilimi içinde yineleyici yönleriyle çocuklar aktarılan öykünün özünün, ana fikrinin, arkadaş kümesinin ve yaşama ortamının etkisiyle almaktadır. Onu kendi yaşam biçimiyle, deneyimleriyle de karşılaştırarak içinde yer aldığı toplum düzeni hakkında bilgi edinmektedir (Eklin 1995: 99). Kongar ise rol modelini; siyasal, sosyal, bilimsel veya iletişimsel alanda; insanları “etkileme gücü” olan ve giyim kuşamdan, günlük yaşamlarına hatta kişiliklerine kadar geniş kitlelerce taklit edilmeye çalışılan kişiler olarak ifade etmektedir

(Kongar 2011: 81-82). Bu yaklaşım, günümüzde siyaset, bilim ve özellikle medya alanındaki rol modelleri ve sunumları ifade eder niteliktedir.

3. DEĞER KAVRAMI

Windhorst'a göre değerler, bir toplumun ya da grubun varlığı, birliği, işleyişi ve devamı için o toplumun çoğunluğu tarafından doğruluğu ve gerekliliği kabul edilen, ayrıca da uyulması gerekli görülen temel ilkelerdir. Ayrıca değer, bir toplum, bir inanç ya da bir ideoloji içerisinde insanlar arasında kabul edilmiş, benimsenmiş ve yaşatılmakta olan toplumsal, insani, ideolojik veya ilahi kaynaklı her türlü görüş, düşünüş, davranış ve kuraldır (Windhorst 1985: 38). Buna göre değer kavramı davranış biçimleri, inanç yönelimleri gibi kavramlarla kurduğu ilişki itibarıyla kültürel bir yöne de sahip görünmektedir. Bu bağlamda kültürel açıdan farklılıklar bulunan toplumlarda değer farklılıklarının da bulunması doğal karşılanmaktadır.

Değer ve alışkanlıklar bireyin kendi davranışını değişen çevre koşullarına göre uyarılma sürecinde çok etkili olmaktadır. Beşeri değer ve alışkanlıklar yeni yaşam şartlarına uyum sağlayabilmek için devamlı değişmektedir ve toplumsal yaşamını düzenleyen norm ve kurallar yine değerlerden türemektedir. Değer olgulara norm koymakta ve bu norm üzerimizde yaptırımcı baskı gücü oluşturmaktadır. İnsanlar toplum içinde rol statülerini, değerlere göre edinirler. Bütün toplumlarda sosyal düzeni sağlayan, bireylere yol gösteren düşünce ve kurallar mevcuttur. Normlar, yaptırım gücü olan kurallar sistemidir. Bu yüzden de toplumların ekonomik sistemleri, hukuku uygulama yöntemleri, aile yapıları, ibadet biçimleri vb. her zaman normlara göre yürütülmektedir (Özkalp 1993: 75, Dönmezer 1990: 170).

Marshall'a göre, tutum gösterme sürecinde değerler, insanların etik ya da uygun davranışlar hakkında neyin doğru neyin yanlış olduğu, neyin istenilir neyin alçakça olduğu konusunda fikirleri göstermektedir (Marshall 2003: 133-135). Dolayısıyla insanlar gerek tutum edinme gerekse bu tutumları sürdürme eylemleri esnasında toplumdaki değerler iklimini gözlemlene eğilimindedirler. Değerler iklimi aslında çok değişken olmamakla birlikte devrim, savaş gibi olağanüstü durumlarda tamamen değişebilme özelliği taşımaktadır.

Hillmann ve Friedrichs'e göre değerler bir toplumda istemli olarak arzu edilen ve insanlara toplumsal yaşamda oryantasyon sağlayan beklentilerdir. Değerler farklı davranış şekillerinin, araçlarının ve hedeflerinin arasında kişinin seçimini belirleyerek onun davranışlarını yöneten, davranış biçimleri üzerinden karar vermeye olanak tanıyan ve böylelikle kültürün belirleyici unsurları olarak kabul edilmektedir (Hillmann 1994: 928, Friedrichs 1994: 739). Değerler, *ahlaki* (dürüstlük, adalet, sadakat), *dinsel* (tanrı korkusu), *siyasi* (hoşgörü, özgürlük, eşitlik),

estetik (sanat, güzellik) ve materyalist değerler (zenginlik), ayrıca aile değerleri ve kurumsal değerlere göre sınıflandırılabilir.

İnsanlar, toplumsallaşma sürecinde içine doğdukları toplumun gelenek, görenek, kültür, kural ve normlarının yanı sıra değerlerini de öğrenmektedirler. Toplumlar, kendisini oluşturan bireylerden yalnızca değerleri öğrenmesini değil değerleri yaşamasını ve sonraki kuşaklara aktarmasını beklemektedir. Böylelikle bir yandan bireyin topluma sorunsuz biçimde uyum sağlaması diğer yandan ise toplumun varlığının sürekli kılınması sağlanabilmektedir. Bir takım değerler evrensel bir karakteristik gösterebilirken bir takım değerler ise yalnızca bir ulusa özgü olabilmektedir. Evrensel değerler genellikle insan merkezli, ulusal değerler ise o ulusa özgü tarihselliği, dinselliği, geleneği ifade eder bir yapıda olmaktadır.

Değerler kültür ve topluma anlam veren ölçütler olup, insanların çoğunluğu tarafından üzerinde uzlaşılan ve paylaşılan gerçek davranış standartlarıdır. Değerlerin işlevsel nitelikleri sosyal psikologlar tarafından değerlerin kalıcı olduğu, onun bir inanç olduğu, bir davranış biçimi olduğu ve kişisel-sosyal bir tercih olduğu şeklinde gruplandırılmıştır. Değerler; sosyal olaylar karşısında bir takım pozisyonlar alınmasını sağlarken, belirgin bir politik veya dinsel ideolojiyi diğerine tercih edilmesini sağlamaktadır. Böylelikle kişinin kendisinin başkalarına göstermesine yardım etmektedir. Değerler aynı zamanda değerlendirme yapılmasına ve yargıya varılmasına olanak vermektedir. Onlar, psikoanalitik anlamda inançların, tutumların ve eylemlerin rasyonalize edilmesini gösteren standartlar olarak da ifade edilmektedir.

Değerler arası çatışmalar da yaşanabilmektedir. Böylesi bir durumda kişi öncelik verdiği değere göre bir davranış göstermektedir. Çatışma durumlarında yapılan sorgulamalar, genellikle korunmak istenen değer daha da etkinleşmesidir. Bireysel değerler ile toplumsal değerlerin birbiriyle çatışmaları sonucu “değer çatışması” ortaya çıkmaktadır. Kişisel ve toplumsal düzeyde yaşanan değer çatışması kişisel değerlerle toplumsal değerler arasındaki farklılıktan kaynaklanmakta ve toplumsal değerlere aykırı davranan bireyin toplum dışına itilebileceği bir durum ortaya çıkabilmektedir. Toplumsal değerlerin yasalarla düzenlendiği yapılarda, değerlerle çatışan kişilerin cezalandırılması yoluna gidilmektedir (Şimşek 2001).

Kişinin önceden edindiği değerler belirli bir durum karşısında harekete geçebilmektedir. Böylelikle grup karşısında kişinin sergilediği davranış ortaya çıkmaktadır. Grup içinde başarılı olmak, başkalarıyla iyi geçinmek gibi değerler ön plana çıkarak kişinin benliğini savunan ve onun ihtiyaçlarına cevap veren bir sistem oluşturmaktadır. İnsanlar bilgi, kendini geliştirme, bağımsız davranma gibi davranış biçimlerini kullanarak değerlerini oluştururlar ve bu değerler söz konusu davranış biçimlerinin son şeklini belirlemektedir. Bireylerin yaşamında yol gös-

teren değerler bireyle ve gruplar arasında değişkenlik gösterebilmektedir. Bir değer, eylem ve davranış biçimleri arasında seçim yapılmasına yardım eden bir davranış standardı olmaktadır. Kişinin davranışı nedeniyle toplumun ona verdiği ödül veya ceza, kişilerin davranışlarını değerlendirme tarzı ile yakından ilgilidir. Dayanışma araçları olarak da işlevde bulunan değerler, toplumda ortak değerlerin ortaya çıkmasına yardımcı olmaktadır. Böylelikle kişinin sosyal rollerini seçmesinde ve gerçekleştirmesinde birer rehber niteliğine bürünmektedir. Ortak değerler sistemi toplumsal bütünleşmeye katkıda bulunurken toplumsal düzenin garantisi haline gelmektedir. Değer sistemleri üst, eşit ve alt düzeyler olarak hiyerarşi oluşturduğundan değerler tek başına değil bir başka değere bağlı olarak hayatîyet göstermektedir.

4. "UÇAKLAR" FİLMİNDE DEĞERLER ANALİZİ İÇİN KULLANILACAK YÖNTEMBİLİM

Araştırma evreni animasyon filmlerdir. Araştırmanın örnekleme ise gerek gişedeki gerekse pazarlamasındaki başarıları ile ön plana çıkan "Uçaklar" filmidir. "Uçaklar" filmi 2013 yılında Pixar Stüdyolarında yapılmış ve Walt Disney tarafından dünyaya sunulmuştur. Anılan animasyon filmde aktarılan toplumsal değerleri ortaya çıkarmak için Grimm ve Horstmeyer'in 2003 yılında gerçekleştirdikleri proje çalışmalarından yararlanılarak toplumsal değerler yedi farklı grupta gösterilmektedir. Söz konusu değerlerin hangi değer grubunda yer alacağını ise anlamsal düzeyde taşıdıkları bağlam belirlemektedir. Buna göre değer grupları ve içerdikleri değerler şu şekilde sıralanabilmektedir:

- *Toplumsal Yaşamı Sağlayan Değerler* (dürüstlük, gerçeği söyleme, empati, arkadaşlık, barış, sevecenlik, özenlilik, dikkatlilik, yardımseverlik, nezaket, incelik, kibarlık, iletişim becerileri, ekip çalışması, katılımcılık, hoşgörü, sadakat, affedicilik)
- *Toplumun Devamlılığını Güvence Altına Alan Değerler* (uyum sağlama, tevazu gösterme, adalet, eşitlik, işine bağlılık, temizlik, özdenetim, güven duyma, sorumluluk)
- *Hedonist Değerler* (macera, değişkenlik, heyecan, haz alma, zevklenme, güzellik)
- *Bireysel Gelişim Değerleri* (özerklik, otoriteden kurtulma, özgürlük, bilgi, akıl, yaratıcılık/ fikir zenginliği, kendiliğindenlik, başarı, cesaret, özsaygınlık, kendini kanıtlama)
- *Hegemonya Değerleri* (mücadele, rekabet, egemenlik, güç, saygı, takdir, bağlılık)

- **Ulusal Değerler** (millet, devlet, vatan, ordu, cumhuriyet, ulusal marş, ulusal anıtlar, ulusal bayram, bayrak, kahramanlık, dil, gelenek ve görenekler)
- **Soyut- Evrensel Değerler** (yaşam, hayat, mutluluk, memnunluk, aile, sağlık, aşk, mal, mülk, kültür, kültürel bir edinim olarak teknolojik bilgi, tabiat)

Filmde temsil edilen toplumsal rol modelleri ise toplumsal rol kuramı temel alınarak oluşturulan örnek, istendik model anlayışı çerçevesinde değerlendirilecektir. Böylelikle yine ideal, istendik bir yapıyı ifade eden değer kavramı ile toplumsallaşma açısından önemli bir işlevi olan rol kavramı bütüncül bir anlayışla değerlendirilebilecektir.

Değerlerin araştırılmasında bir diğer önemli faktör, figürlerin bir araya geliş şekilleri ve birbirleriyle olan ilişkileridir. Figürlerin bir araya geliş şekillerini araştırırken özellikle yardımcı-kahraman eksenine ile kahraman-arzu nesnesi eksenine odaklanılmaktadır, çünkü bunların semantik özellikleri değer analizinde çok önemli olarak değerlendirilmektedir (Grimm ve Horstmeyer 2003: 30). Bu sebeple “Uçaklar” filminde yer alan karakterler ve onların birbirleriyle olan ilişkilerini gösterebilmek için Greimas’ın klasik masal anlatılarda kullandığı “Eyleyenler Modeli” (Greimas 1971: 122) filmde yer alan karakterlere uyarlanarak şematik olarak verilecektir. Böylelikle de karakterlerin birbiriyle olan ilişkileri gösterilerek anlatıda sahip oldukları işlevleri ortaya çıkartılacak, birbirlerine olan bağlılıkları incelenecek ve olay akışı için ne gibi bir anlam taşıdıkları ifade edilecektir. Ayrıca Jaklin’in (1998) uygulama çalışmasında da başvurduğu karakter çözümleme yöntemi de değer aktarımı ve rol modeli oluşturmada yol gösterici olacaktır. Buna göre karakterlerin sorun çözme sürecinde gösterdikleri davranışlar edilgen bir kabullenme, sorunlardan kaçma, yüzeysel uyum sağlama, mücadele etme ya da mantıksal değerlendirme yaparak uygun davranış gösterme gibi davranış örnekleriyle kodlanmaktadır. Karakterlerin belirledikleri hedeflerine ulaşmada kullandıkları araçlar da değer aktarımı açısından bir fikir vermektedir. Söz konusu araçlar fiziksel, müzakereye açık, bir diğer ifadeyle argümentasyona dayalı, materyalist ve yaş, meslek, bilgelik gibi ahlaki çağrışımlarda bulunma araçları olarak belirlenmiştir.

Son aşamada ise karakterlerin hangi değer tipine örnek oluşturduklarını belirlemede fayda görülmektedir. Bu noktada Klages’in (1984) ifade ettiği beş değer tipine karakteristik özellikler yüklenmiştir. Bunlar edilgen bir kabulleniş içinde olan *düzen aşığı gelenekçi*, perspektifi olmayan ve pasif davranışlara sahip olan *tevekkülcü*, rasyonel düşünen ve davranışları hesaplayan *realist*, hevese düşkün, egoist ve materyalist *hedonist* ve son değer tipi olarak mücadelecisi, gelenekselliğe karşı duran ve bağımsızlıktan yana olan *idealist* değer tipleridir.

Araştırmada “Uçaklar” filminde yaratılan dünyaya ait değer sistemleri analiz edilecektir. Yaratılan dünyalar bir model olarak kendi değer sistemlerine sahiptirler. Ancak kurgusal bu dünyaların oluşturduğu değer sistemleri gerçek yaşam ve özellikle çocukların dünyası için bir örnek teşkil etmektedir. Bu durumda araştırma kapsamında ele alınan animasyon filmindeki uçakların insani bir yönü bulunduğu, bu insani yönünü kendi içselliklerinde temsil ettikleri düşünülmelidir.

4.1. Filmin Özeti

Film, bir zirai ilaçlama uçağı olan Dusty’in “Dünyayı Saran Kanatlar” yarışmasına katılabilme hayalini anlatmaktadır. Ancak bu hedef tarlalarda ilaçlama yapan bir uçak için oldukça zor görünmektedir. Buna karşın Dusty eleme yarışlarına katılır ve ilk beşe giren uçağın büyük yarışa katılacağı duyurulur. Ancak elemelerde beşinci olan uçağın dopingli çıkması üzerine Dusty büyük yarışa katılma fırsatını yakalar. Bu yarış tüm dünyada, değişik coğrafi ve iklim şartlarında koşulacaktır. Yarışmadaki diğer uçaklar başlangıçta Dusty’i küçümserler ve kırdan gelen bir uçak olarak ona şans tanımazlar. Özellikle şampiyonluğun en büyük favorisi Ripslinger Dusty’e kötü davranmakta ve onun başarılı olduğunu gördüğünde çeşitli entrikalar çevirmeye başlamaktadır. Ancak Dusty, arkadaşlarının da desteği ile tüm engellemelere karşın yarışı kazanmayı başarır ve hayalini böylelikle gerçekleştirir.

4.2. Karakterler ve Karakterler Arası İlişkiler

Filmin ana karakteri tarım uçağı Dusty’dir. Dusty, ulaşılması imkânsız bir hayalin peşinden koşmaktadır. “Dünyayı Saran Kanatlar” yarışına katılmasını birkaç arkadaşı desteklese de diğer uçaklar bu isteği anlamsız bulmakta ve kendi üretim amacına, konumuna uygun olmayan bu durumu eleştirmektedirler. Tüm bunlara karşın yarışmakta ısrar eden Dusty’nin karşısına çıkan en büyük engel, tarım uçağı olarak sürekli alçaktan uçması sebebiyle yükseklik korkusuna sahip olmasıdır.

Skipper: Dusty’i büyük yarışa hazırlayacak olan Skipper, hakkında büyük kahramanlık öyküleri söylenen, ancak artık uçamayan 2. Dünya Savaşı gazisi bir savaş uçağıdır. Film akışında Dusty, Skipper’ın aslında söylenildiği gibi 50 tane görevde değil yalnızca bir görevde yer aldığını ve o görevin de büyük bir başarısızlıkla sonuçlandığını öğrenir. Skipper, Dusty sayesinde geçmişiyile yüzleşecek, tekrar uçmaya başlayacak ve büyük yarışı kazanması için Dusty’e yardım edecektir.

Chug: Bir yakıt tankı olan Chug, Dusty’in hayallerini destekleyen önemli bir karakterdir. Chug, Dusty’in yakın arkadaşıdır ve esprili, heyecanlı, maceracı, yeniliğe açık, çocuksu karakteriyle dikkat çekmektedir.

Dottie: Dottie dişi bir forklifttir. Dusty’i tamir eden ve ona teknik destek veren Dottie karakteri teknik uzmanlığı, sağduyuyu, bilgiyi temsil etmektedir. Bir tarım uçağı olan Dusty’in yarışa katılmasını teknik ve mekanik açıdan uygun görmeyen Dottie buna karşın Dusty’i sevmekte ve onu desteklemektedir.

Ripslinger: Hava yarışlarındaki en büyük ve herkesin tanıdığı isimdir. Lakabı “Yeşil Fırtına” olan Ripslinger başarı için kötü şeyler yapabilecek bir karaktere sahiptir, tehlikeli, alaycıdır. Dusty’i çiftlikteki pis kokularla eşleştirip dalga geçmektedir. Filmde kötü davranışı, alaycılığı, ikiyüzlülüğü temsil eden Ripslinger daha önce üç kez kazanmış olduğu Dünyayı Saran Kanatlar Yarışı’nda Dusty’in en büyük rakibi konumundadır.

Ned and Zed: Birbirinin benzeri olan bu uçakların lakabı “ikiz turbolar”dır. Dusty için tehlike oluşturan bu uçaklar Ripslinger’in dalkavuşu ve sabotajcılarıdır.

El Chupacabra: Meksika’da efsane olmuş yarışçıdır. Büyük gövdesini bir pelerin ve maske ile süsleyen El Chupacabra bu haliyle yine Meksikalı bir kahraman olan Zorro’yu andırmaktadır. El Chupacabra filmde çapkın, karizmatik, eğlenceci, duygusal ancak güvenilir bir karakteri temsil etmektedir. Dusty sayesinde sevdiği uçak ile aşk yaşamaya başlayan El Chupacabra yarışta rakip olmalarına karşın Dusty’e büyük destek vermektedir.

İshani: Dusty’nin hayran olduğu Hintli bir dişi uçak olan Ishani egzotik ve gizemli bir karaktere sahiptir. Ishani Hindistan’da çok meşhurdur ve birçok hayranı vardır. Hayranlarını mutlu etmek için yarış kazanmak istemektedir ancak bu isteği sonradan pişman olacağı bir davranışa sebep olur. İyi bir pervaneye ihtiyacı olan Ishani Ripslinger’in isteğiyle Dusty’i yanlış yönlendirir ve onu tehlikeye atar. Ishani daha sonra bu davranışından pişman olur ve Dusty’den özür diler. Ishani’nin kalbini fethetmeyi arzulayan Dusty de onu etkilemek için ‘geri dönüşüme’ inandığını belirtir. Bu ifade ile Hint inancında bulunan reenkarnasyona gönderimde bulunularak dini değerler temsil edilmektedir.

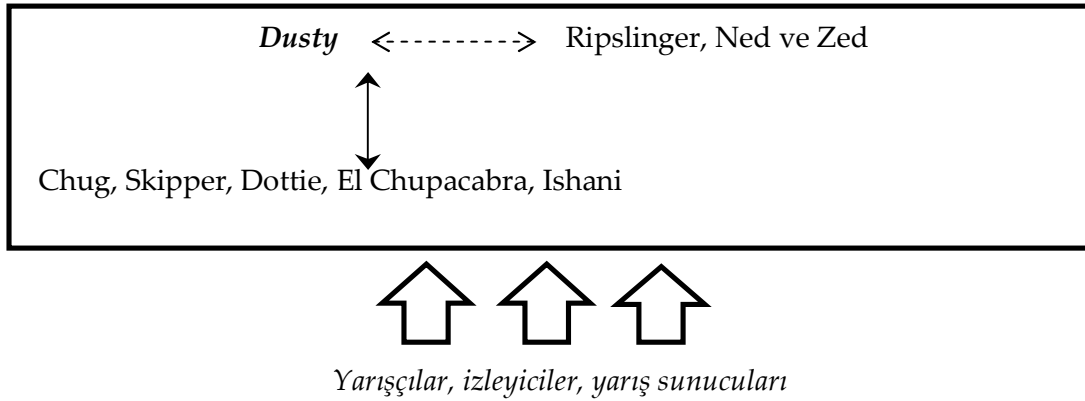
Rochelle: Hızlı seyahatler için geliştirilmiş, kendine güveni çok yüksek olan dişi bir uçaktır. Kanadalı yarış şampiyonu olan Rochelle Fransız aksanına sahiptir. Rochelle, ilk başlarda çok banal ve itici bulunduğu El Chupacabra’nın sevgilisi olmaktadır. Bir yandan gelişmiş, Avrupa kökenli Kuzey Amerika’yı temsil eden Rochelle ile diğer yandan az gelişmiş Güney Amerika’yı temsil eden El Chupacabra’nın bir araya gelmesi filmin olumladığı barış, kardeşlik mesajını güçlendirmektedir.

Bravo ve Echo: Jet savaş uçaklarıdır. Dusty hep bu uçaklarla yarıştığını düşünmektedir. İnanılmaz uçuş yeteneklerine sahip bu uçaklar askeri disiplini, orduyu, yeteneği temsil etmektedirler. Bravo ve Echo okyanusu geçerken yolunu kaybeden Dusty’i kurtarmış ve onu Eisenhower uçak gemisinde misafir etmişlerdir.

Franz Fliegenhosen: Alman bir otomobil-uçaktır. Otomobil halindeyken Franz adını kullanmaktadır ve uysal, saygılı, pasif bir karakteri vardır. Uçağa dönüştüğünde ise Fliegenhosen adını kullanmakta ve yüksek özgüveni olan, hırçın, aktif birine dönüşmektedir. Tarihte yer alan bir Taylor Aerocar'ın temsili olan bu otomobil-uçak Dusty'in fanı ve destekçisidir.

Bulldogg: Diğer yarışçılara göre daha eski olan bir İngiliz yarış uçağıdır. Uçakların yıldızlara bakarak yönlerini bulduğu, navigasyon aleti olan GPS'e ihtiyaç olmayan dönemi özlemektedir. Sportmendir ve kendisini kurtaran Dusty'i sevmektedir. Dürüst ve güvenilir olarak tanımlayabileceğimiz Bulldogg, dünya hâkimiyetini Amerika'ya kaptırmış yaşlı Avrupa kıtasını da temsil eder bir yapıda görünmektedir.

Dizide yer alan karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri Greimas'ın Eyleyenler Modeline göre aşağıdaki gibi gösterilebilmektedir:



Kahraman : Dusty

Yardımcılar : Chug, Skipper, Dottie, El Chupacabra, Ishani

Düşmanlar : Ripslinger, Ned ve Zed

Yan karakterler: Yarışçılar, izleyiciler, yarış sunucuları

↔ Yardımcılar

<-----> Düşmanlar



Yan Karakterler

4.3. Mekânsal Yapı

Dusty'in yaşadığı "Pervane Şehir", güvenli ve aidiyet hissi veren ancak bununla beraber rutin, sıkıcı bir yer olarak gösterilmektedir. Herkesin birbirini tanıdığı bu küçük şehir tarım arazilerinin yakınındadır ve doğal güzelliklere sahiptir. Sakin

ve huzurlu bir ortamı temsil eden bu “Pervane Şehir”, Dusty’in hayalleri için yetersiz görünmektedir.

Filmde, Dünyayı Saran Kanatlar Yarışmasının yapıldığı çeşitli mekânlar da bulunmaktadır. Çin’den Hindistan’a, Avrupa’dan Amerika’ya kadar farklı mekânlar sunulmaktadır ve bu mekânlar o ülkeye, yöreye özgü bir şekilde temsil edilmektedirler. Örneğin Hindistan’da Taç Mahal, Himalayalar, mistik ibadethaneler vb. yerel unsurlar görünmektedir. Söz konusu mekânlar, mistik ve izleyiciye hayallerin gerçekleşebileceği, maceraların yaşanabileceği, ancak aynı zamanda tehlikelerin de kol gezdiği yerler olarak gösterilmektedir.

4.4. Aktarılan Toplumsal Değerler

“Uçaklar” filminde incelenen 33 değer aktarımı tespit edilmektedir. Bunlardan 22’si birincil, 4 değer ikincil olarak, 5 değer olumsuz ve 3 değer de çift anlamlı olarak aktarılmaktadır.

Filmin oluşturulan değer kataloğunun geniş spektrumuna sahip olduğu tespit edilmiştir. Buna göre hegemonya değerleri, soyut değerler, toplumsal yaşama dair değerler, toplumsal yaşamı sağlamlaştıran değerler ve hedonist değerler, “Uçaklar” filminde aktarılan ve değer sistemlerini oluşturan toplumsal değerlerdir. Söz konusu tespit aşağıdaki tabloda görselleştirilmektedir.

Olumlu Değerler (21)	Tematize Edilen, Doğrudan Aktarılmayan Değerler (4)	Çift Anlamlı Değerler (3)	Olumsuz Değerler (5)
Arkadaşlık/Dostluk Dürüstlük, Doğruluk Yardımsızlık Barış / Huzurlu Yaşam Adalet, Görev Bilinci Güven Özgürlük Mutluluk Macera Değişiklik / Heyecan Haz, Eğlence Başarı Kendini Geliştirme Kendini Kanıtlama Verdiği Sözü Tutma Ekip Çalışması Affedicilik Ordu, Askeri Güç	Zekâ Hoşgörü Ulusçuluk Din / İnanç	Rekabet Saygınlık Hayalperestlik	Maddi Edinim Acımasızlık Bencillik Kibir-Ukalalık Vefasızlık

Filmde ön planda tutulan değerlerden en dikkat çekicisi kuşkusuz arkadaşlık ve dostluk değerleridir. Zira Dusty'in kazandığı başarıda ona inanan, onu destekleyen arkadaşlarının, dostlarının payı büyüktür. Dusty davranışları ve eylemleri aracılığıyla, yarıştığı diğer uçaklara arkadaşlığın diğer başarılarından daha önemli olduğunu göstermiştir. Nitekim Dusty, Bulldogg adlı uçak düşerken yarışmada geri kalma pahasına ona yardım etmektedir. Bu davranışının ardından da Bulldogg, Dusty'e vefalı davranması gerektiğini düşünmektedir. Söz konusu anlatı aynı zamanda kahramanlık değerini de temsil etmektedir. Söylemsel bütünlüğü itibariyle film, çocuk ve gençlerden oluşan izler kitlesine; arkadaşlığın, dostluğun çok önemli olduğunu, yine paylaşımın, fedakârlığın ve vefalı olmanın ise arkadaş, dost edinmek için bir ön koşul olduğunu, bu değerlerin edinim açısından olumlu değerler olduğunu anlatmaktadır. Araştırma bulguları Dusty'nin ağırlıklı olarak realist, hedonist ve idealist değerlere sahip olduğunu göstermektedir. Bu veri, Dusty'nin güçlü, adil, cesur ancak aynı zamanda sosyal, eğlenceli ve bağımsız bir karakter olarak çocuklara örnek olduğu işaret etmektedir. Çocukların çevreleri olan ilişkilerde benimsemeleri istenen ilkeler arasında sayabileceğimiz dostluk, arkadaşlık, yardımseverlik, vefalı olma gibi değerler de anlatı içerisinde olumlanıp yüceltilmektedir. Olumlanan bu değerler ve bunun yanı sıra filmde bireyselliğin, işbölümünün varlığı; çocukların modern toplumsal yaşama uygun davranış biçimleri geliştirmelerine, toplumsal yaşamda uyumlu ve başarılı olabilmelerine yönelik bir söylemsel özün varlığını kanıtlamaktadır.

Filmde denize çakılan Dusty'e yedek bir kanat veren El Chupacabra "*Büyük Meksika hava kuvvetlerinin yardımına Amerikan T-33'leri gelmişti. Ne soru sordular, ne de geri durdular. Ordaydılar işte, çünkü compadreler (arkadaşlar) böyle yapar*" demektedir. Burada bir yandan arkadaşlık, fedakârlık değerleri olumlanırken diğer yandan da Amerikan ulusal değerlerinin, özellikle de Amerikan askeri gücünün bir değer olarak yüceltildiği görülmektedir. Bu ise ideolojik söylem olarak Amerika Birleşik Devletleri'nin dünya ülkeleri üzerindeki askeri egemenliğine işaret etmektedir.

Filmde yüceltilen değerlerden bir diğeri ise dürüstlük- doğruluk değeridir. Filmde Skipper ve Ishani karakterleri dürüst olmayan davranışlara yönelmişler ancak bunun ne kadar yanlış olduğunu anlayarak yeniden dürüstlük değerlerine yönelerek olumlu bir değer edinimine kavuştukları gösterilmektedir. Skipper aslında başarısız bir askeri geçmişi olduğunu kabullenmiş, Ishani ise kendi başarısı için Dusty'i yanlış yönlendirmesinin, onu tehlikeye atmasının ne kadar kötü bir davranış olduğunu anlamış ve pişman olmaktadır. Dusty'in bu iki uçağa karşı güveni sarsılmasına rağmen onların pişmanlıklarını anlamış ve onları bağışlayarak affedicilik değerini ortaya koymaktadır.

Başarı ve kendini geliştirme değeri filmde ele alınan temel değerler arasındadır. Nitekim filmin başında basit bir zirai uçak olan Dusty kendini geliştirmesi saye-

sinde filmin sonunda bir dünya şampiyonu olabilmiştir. Film, kişisel gelişimin yalnızca ödül, şampiyonluk gibi başarılarla sınırlı olmadığını içeren bir mesaja da sahiptir. Zira Dusty yalnızca şampiyon olmamış, en büyük korkusu olan yükseklik korkusunu da yenmeyi başarmıştır. Dusty'nin tüm bunları çok yakın arkadaşlarının dışında kalanların eleştirileri, alaycı tavırlarına karşı başarmıştır. Bu durumda film kendini geliştirme ve başarıyı bireysel ve çevresel faktörleri göz önüne alarak tanımlayan bir söyleme sahip görünmektedir.

Filmde aktarılan değerlerden bir diğeri ise ulusallık değeridir. Dusty'nin katıldığı uluslararası yarışma, ulusal değerlerin, simgelerin sıklıkla kullanıldığı bir platforma işaret etmektedir. Uçaklar ait oldukları ulusların bayraklarını, süslemelerini kullanmakta ve bununla beraber o ulusa özgü konuşma aksanı, davranış biçimleri göstermektedirler. Örneğin Bulldogg'un üzerinde Birleşik Krallığı temsil eden bir bayrak bulunmakta, İshani bir Hint kadını andıran süslemeleri taşımakta, El Chupacabra Meksika'ya özgü aksesuarlar kullanmaktadır. Böylelikle filmde temsil edilen karakterlerin uluslara özgü stereotipler olduğu görülmektedir.

Filmde yer alan uçakların ulusal değerlere sahip olarak tanımlanmaları onların rollerini, söylemlerini ve davranışlarını etkilemektedir. Dusty ve Ripslinger Amerika Birleşik Devletleri kültürünü, El Chupacabra Meksika ve Güney Amerika kültürünü, Bulldogg İngiliz kültürünü, İshani Hint kültürünü, Rochelle Kanada ve Kuzey Amerika kültürünü, Franz Fliegenhosen ise Alman kültürünü simgelerken, uluslar stereotipleştirilerek temsil edilmiş ve rolleri de bu bağlamda oluşturulmuştur. Burada ise ön plana çıkarılan ve birinci olması için uğraşan uçak bir Amerikan uçağı, ona yardım edenler ise diğer ulusları ve kültürleri temsil eden uçaklardır. Söz konusu konumlandırma, Amerika Birleşik Devletlerinin dünya lideri olma argümanı ile örtüşmekte ve vasat bir Amerikalının yetenekli başka bir ulusun insanından daha başarılı ve lider ruhlu olduğu imgesini de yerleştirmektedir. Filmin kahraman-düşman ekseninde bulunan karakterlerin her ikisinin de Amerika Birleşik Devletleri insanını temsil etmesi, başarılı ama onaylanmayan değerlere sahip bir Amerikalının (Ripslinger) yerini yine ancak başarıya odaklanmış ve söz konusu hedefe olumlu değer edinimlerle ulaşabilen bir başka Amerikalının (Dusty) alabileceğini ifade etmektedir. Bu sebeple ege men ve edinilmesi bir hedef olarak benimsetilmek istenen değerler, Amerika Birleşik Devletleri toplumuna ve kültüründe birleşen Batı'ya ait toplumsal değerlerdir.

“Uçaklar” filminde, özellikle arkadaşlık, dostluk değerini güçlendiren bir biçimde yardımseverlik değeri de aktarılmaktadır. Yardımseverlik özünde karşılık beklemezsizin bir eylemi ifade etmektedir. Filmde de Dusty bu konuda diğer uçaklar için örnek bir rol modeli oluşturmaktadır. Dusty'nin yardımseverliği en belirgin olarak Bulldogg isimli uçağı kurtarmasıyla ortaya çıkmaktadır.

Dusty'nin bu hareketini takdir eden diğer uçaklar ise Dusty okyanusa düşüp ağır hasar gördüğünde ona yedek parçalarından vererek yardımsever değer yöneldiğini onaylatmaktadırlar.

Macera ve buna bağlı heyecan değeri de filmde karşımıza çıkan değerler arasındadır. Sıradan yaşamından çıkıp dünya çapında bir yarışmaya katılan Dusty aynı zamanda büyük bir maceraya da atılmaktadır. Bu maceradaki tehlikeler, zorluklar ve güzellikler özellikle de sonucu merak edilen yarış heyecan değerinin kuvvetle vurgulanmasına neden olmakta ve izleyici söz konusu iki değer olumlu değer edinimleri olarak kabul etmesine teşvik edilmektedir.

Filmin ağırlık ekseninde yer alan birincil değerler ve oluşturdukları değer sistemleri arkadaşlık-dostluk, kendini geliştirme, doğruluk-sözünü tutma, başarı ve kendini gerçekleştirme, yardımseverlik, macera ve eğlence olarak sıralanmaktadır.

Bencillik, kibirlilik ve ukalalık değerleri, filmde olumsuz olarak aktarılan değerlerdir. Bunun en belirgin örneği Dusty'nin rakibi Ripslinger karakterinde bütünlüştür. Ripslinger, Dünyayı Saran Kanatlar Yarışmasını üç kez kazanmış bir uçak olarak Dusty dâhil herkesin hayranlığını kazanmıştır. Ancak Dusty yarışmaya katılınca onun aslında ne kadar kibirli, bencil ve ukala olduğunu görmektedir. Böylelikle Ripslinger kendine duyulan saygıyı da yitirmeye başlamaktadır. Ayrıca Ripslinger kazanabileceği yarış son anda kameralara daha iyi poz vermek için yaptığı kibirli manevra yüzünden kaybetmektedir. Böylelikle film, bu değerlerin olumsuzluğunu Ripslinger karakteri üzerinden izleyiciye aktarmakta ve söz konusu olumsuz değer edinimlerinin kişiye yarardan çok zarar sağlayacağı görüşü desteklenmektedir.

Rekabet, saygınlık, hayalperestlik değerleri filmde çift anlamlı olarak ele alınan değerlerdir. Rekabet değeri, kişisel gelişimi sağlayıcı yönünün yanı sıra tehlikeli, yasal olmayan yollara itici bir değer yönelimi olarak sunulmaktadır. Nitekim filmde rekabetin üst düzeyde yaşandığı yarış bunun bir örneğidir. Saygınlık değeri ise Skipper ve Ripslinger karakterlerinin temsiliyle çift anlamlı olarak sunulmaktadır. Skipper'ın geçmişiyle sağladığı saygınlık görecelidir zira çevresindekiler onun asıl geçmişini bilmemektedirler. Dusty, önceleri hayranlık duyduğu Ripslinger'ın gerçek yüzünü görünce ona karşı olan saygısını yitirmektedir. Böylelikle saygınlık değeri, gerçeği örseleyebilecek bir şekilde çift anlamlı olarak kullanılmaktadır.

4.5. Anlatı Yapısı Ve Gerçeklikle Kurulan İlişki Boyutu

“Uçaklar” filminde antropomorfik özellik gösteren uçaklar ve arabalar merkezdedir. Bu uçak ve arabalar gerek yapısal gerekse duygusal özellikleri itibarıyla bir insan temsilidirler. Uçakların ön camları gözlerini, tekerlek ve kanat aksamla-

rı ise ellerini-ayaklarını temsil etmektedir. Yine arabaların ön camları gözlerini, ön tamponları ağız ve dişleri, lastikleri ise ayak ve elleri temsil etmektedir. Uçaklar ve arabalar sevinç, üzüntü, kızgınlık, mutluluk, hayal kırıklığı gibi duygularını insanileştirilmiş aksamaları ile yaptıkları jest, mimik ve beden dilleri ile ifade etmektedirler. Başta Chug olmak üzere karakterlerin şaşkın halleri ise çocuklar üzerinde güldürücü etkiye sahip görünmekte ve bu sayede onlarla sempati, yakınlık kurulabilmektedir. Öyküsü ve karakterlerin bu özellikleri itibarıyla film, hayal gücünün ürünü olan sanal bir dünyanın gerçeklik ile ilişkilendirilmesini sağlayabilmektedir.

Analiz edilen animasyon filmlerde anlatılan hikâyeler ve karakterlerin içerisinde buldukları duygusal durumlar gerçek yaşamda da rastlanabilir özellikleri göstermektedir. Bu ise filmlerde temsil edilen değerlerin gerçek yaşamda karşılık bulabilecek bir ortam sunduğuna işaret etmektedir. Karakterlerin insani özelliklerle donatılmış olması rol ve değer kavramlarına ilişkin filmde temsil edilen örnek modellerin gerçek yaşamdaki etkisini artırır niteliktedir.

4.6. Karakterlerin Sözel Ve Sözel Olmayan Sorun Çözme Stratejileri

Dusty karakteri karşılaştığı sorunları hem sözel hem de sözel olmayan yeteneklerine dayanarak çözmeye çalışmaktadır. Dusty, tarım uçağı olması sebebiyle bir takım mekanik dezavantajlara sahip olmasına karşın azimli, inatçı bir karaktere sahiptir ve karşısına çıkan engelleri, sorunları aşma yönünde büyük bir çaba göstermektedir. Nitekim bu azmi ve mücadeleci karakteri özellikle Ripslinger ve arkadaşları tarafından çıkarılan sorunları çözmesinde kendisine yardımcı olmaktadır. Kırsal bir bölgeden gelmesine karşın Dusty iyi bir genel kültüre sahiptir. Bu vasfı onun sözel gücüne olumlu katkı yapmaktadır ve özellikle ikili ilişkilerdeki sıkıntıları konuşarak çözme potansiyeline sahiptir. Örneğin Rochelle’yi etkilemeye çalışan El Chupacabra yerel aksanı ve davranışları sebebiyle başarısızlığa uğrarken Dusty ona romantik bir müzik ve güzel sözlerle Rochelle’yi etkilemesi konusunda yardımcı olmaktadır. Dusty’in, güven kazandıkça sözel olarak sorun çözme gücünün de geliştiği görülmektedir. Örneğin ilk başlarda kendisiyle dalga geçen Ripslinger karşısında sessiz kalırken yarışları kazanıp güveni arttırdıkça Ripslinger’a gerekli cevapları vererek sorunları çözdüğü görülmektedir. Nitekim Ripslinger’ın *“Birkaç yeni yedek parça eklemek kim olduğunu değiştirmez. Üzerindeki çiftlik kokusunu hala alabiliyorum”* diyerek kendisini küçük görmesine karşın *“Sonunda çözdüm seni. Senin korkun bir tarım uçağı tarafından geçilmek öyle değil mi? Kolla arkamı çünkü ben geliyorum”* diyerek özgüvenli bir şekilde sözel ifadeler kullanılarak hor görülme sorununu çözmektedir. Dusty, sorunların esasen sözel olarak çözülmesi gerektiğini bilmekle beraber akıl ve teknik beceri gerektiren fiziksel gücün engelleri aşmadaki öneminin de farkındadır. Bu nedenle teknik bilgisine, rasyonel düşüncesine ve tecrübesine güvendiği Skipper’in yardımına başvurmaktadır.

Filmdeki diğer karakterler arasında Dottie teknik bilgisiyle, Ripslinger ise kural dışı yollarla sorunlarını çözmeye çalışmaktadırlar. Skipper sorunlarını çözmek için öz değerlendirme yapmaya çalışmakta; iyi niyetli, eğlenceli ancak saf bir karakter olan resmedilen Chug karakteri ise iyi bir gözlem yeteneğine sahip olmasıyla sorun çözme sürecinde etkin olmaktadır.

Ripslinger sadece kendisini ve çıkarlarına düşünen egoist bir karakterdir ve gerekirse her türlü hileye başvurabilecek değer yönelimlerine sahip olduğunu göstermektedir.

Karakterlerin olay örgüsü içinde sorunlarını çözmeye başvurdukları çözüm yollarını davranış olarak incelediğimizde, Dusty'in en mücadeleci karakter olduğu görülmektedir. Nitekim üretim amacından çok farklı bir idealin peşinden koşan Dusty'nin başarılı olabilmesi ancak çok mücadele etmesine bağlı olarak gerçekleşmektedir. Sorunlarla karşılaştığında ilk başlarda biraz acemilik çeken Dusty zaman içerisinde mantıksal değerlendirme yeteneğini geliştirmeyi başarmaktadır. Dusty'in sorunlar karşısında yüzeysel uyum sağladığı zamanlar ise bir tarım uçağı olduğu halde yarışmaya katıldığı için kendisini eleştiren, dalga geçenler karşısındaki sessiz tutumu olmaktadır. Ancak başarıların gelmesi ona duyulan saygıyı arttırmakta, eleştirileri ise ortadan kaldırmaktadır.

Önemli bir teknik bilgiye sahip Dottie ile deneyimi bulunan Skipper, mantıksal değerlendirmede en başarılı görünen karakterlerdir. Dusty'nin rakibi Ripslinger bir diğer mücadeleci karakter olarak görünürken, hırsı, egosu ve hilebazlığı onun mantıksal değerlendirmeler yapmasını engellemektedir ve sonuç olarak başarısız olmasına neden olmaktadır.

Eleme yarışlarına katılan Dusty, piste geldiği zaman hem yarışmanın sunucusu hem de Ripslinger tarafından sataşmalara maruz kalmaktadır. Sunucu, Dusty ile dalga geçmekte ve *"Neler oluyor burada, uçmayan kalmasın mı oynuyoruz? Sen tarlalara uygunsun, yarışa değil"* diyerek onu eleştirmektedir. Ripslinger ise kendini beğenmiş bir tavırla *"biri dalga geçiyor, bu çiftçi yarışacak mı?"* demektedir. Dusty ise karşılaştığı bu tavır karşısında önce sessiz kalarak yüzeysel bir uyum sağlamak ancak sonrasında fiziksel açıdan üst düzey bir performans ortaya koyarak mücadeleci bir sorun çözme stratejisi sunmaktadır.

Skipper, Dusty'in yükseklik korkusunu yenmesi ve yarışta başarı sağlaması hususunda argümantasyona, deneyime ve teknik bilgiye dayalı sorun çözme stratejileri geliştirmektedir.

4.7. Karakterlerin Hedeflerine Ulaşmada Kullandıkları Araçlar

Dusty aslında kademeli bir hedefe sahip görünmektedir. Filmin başında Dusty'in en önemli hedefi Dünyayı Saran Kanatlar Yarışması'na katılmak olarak ifade

edilmektedir. Ancak yarışmaya katılmayı başaran Dusty bu sefer yarışmada birinci olmayı hedeflemeye başlamaktadır. Bu hedeflere ulaşma doğrultusunda Dusty bir takım kısıtlılıklar sebebiyle tam anlamıyla planlı, projeli hareket edememektedir. Örneğin Skipper’den antrenörlük için yardım alan Dusty yüksekten uçamadığı için ancak geçen uçağın yere düşen gölgesiyle yarışmaktadır. Yarışma sırasında profesyonel bir ekibi olmamakta ancak arkadaşı Dottie’den teknik destek almaktadır. Yine yükseklik korkusu olduğu için Himalayaları geçemeyeceğini düşündüğü sırada Ishani’nin demiryolu tünelinden dağları geçme önerisini spontane bir şekilde kabul etmektedir. Dusty, yarışı neredeyse Ripslinger’in kazanmak üzere olduğu anda ise Skipper’in bulutların üzerindeki güçlü rüzgârlardan bahsettiğini hatırlar ve yükseklik korkusunu yenerek bu rüzgârlardan yararlanmayı başarır. Yine son anda Ripslinger’i geçmesi de Chug’un gözlem yeteneği sayesinde elde ettiği bilgi sayesinde gerçekleşmektedir. Buna karşın Chug ve Dusty filmin başında ironik bir argüman kullanmaktadırlar. Chug, elemelere hazırlanan Dusty’ye taktikler verirken bunu bir kitaba bakarak yapmaktadır. Kitabın adı ise “*air racing for dummies*” yani “*aptallar için hava yarışları*”dır. Bu ironik argüman kullanımı aslında bir güldürü unsuru olarak algılanmalıdır. Ancak filmdeki bu yazınsal mesaj okul öncesi ve Amerika dışı ülkelerde yaşayan-İngilizce bilmeyen- çocuklar için bir anlam ifade etmemektedir.

Ripslinger amaçlarına fiziksel güç ile ulaşmaya çalışmakla birlikte bu gücün yetersiz olacağını hissettiği anda da kendisine güçlü bir rakip gördüğünde entrikalara, yasal olmayan yollara başvurmaktadır. Nitekim Dusty’in navigasyon antenin kırılmasından, okyanusa çakılmasından, trenle çarpışma ve vadiye düşme tehlikelerini atlattığından Ripslinger sorumludur. Ripslinger kimi zaman yalnızca rakiplerini değil kendi yardımcılarını da aşağılamaktadır. İyi bir ekibi ve teknik desteği olmasına karşın sportmence olmayan bu yollara başvurması Ripslinger’in olumsuz değer yönelimlerine sahip olduğunu göstermekte ve bu yüzden de olumsuz bir rol modeline örnek oluşturmaktadır.

Dusty’nin hedeflerine ulaşmada hemen tüm yöntemleri kullandığı görülmektedir. En başta Dusty kendi fiziksel gücüne güvenmekte ve bunu argümanlarla desteklemeye çalışmaktadır. Dusty, Dünyayı Saran Kanatlar Yarışmasına katılma isteğini anlamsız, saçmalık olarak bulan gelenekçi zirai uçağa karşı, yarışa katılma girişimini şöyle açıklamaktadır: “*Bana basit bir zirai uçak olmak yetmiyor. Çünkü benim dar bir dönüş açım ve iyi bir güç ağırlık oranım var*”. Böylelikle Dusty hem bir argümanı ifade etmekte hem de bunu fiziksel bir şekilde ispatlamaya çalışmaktadır. Dusty, şampiyonluğa giden yolda yarışlardaki fiziksel performansının yanı sıra Dottie ve Skipper’den edindiği argümanları, yine Dottie ve diğer yarış uçaklarının kendisine verdiği kanat, pervane, motor vb. gibi materyalleri kullanmaktadır.

Tablo, Ripslinger'ın da fiziksel gücüne ve teknik materyallere güvendiğini, Dottie ve Skipper'ın ise argüman açısından üstün olduğunu vurgulamaktadır. Ancak Dottie ve Skipper bu argümanlara dayandırdıkları üstünlüğü kendi hedeflerine ulaşmak için değil, Dusty'nin hedeflerine ulaşabilmesi için kullanmaktadır. Böylelikle film, dostluk-arkadaşlık değerini bir kez daha vurgulamış olmaktadır.

Dusty, yarışlara katılmasına karşın ilaçlamada kullandığı sprej aygıtının çıkarılmasını istememektedir. Ancak yarışta yeteri kadar başarılı olamayınca araba uçağın tavsiyesi ile sprej aygıtını çıkarttırır. Böylece tarım işleri ve önceki yaşamı ile olan en önemli bağı atılmış olmaktadır. Ayrıca bu sprej aygıtının çıkarılması Dusty'in hedeflerine ulaşmak için materyalist anlayışı da kullanabileceğini göstermektedir.

4.8. Karakterlerin Temsil Ettikleri Değer Tipleri

"Uçaklar" filminin başkarakteri olan Dusty'nin tevekkülcü hariç diğer tüm değer tiplerine belirli derecede uyum gösterdiği görülmektedir. Mütevazılığı, otorite olarak gördüğü kişilere karşı saygısı, ulusallık hakkındaki bilgisi Dusty'nin geleneksel değerleri olarak görülmekle beraber onun asıl değer yönelimi idealist ve realist değer tipi ile uyumludur Dusty idealisttir, çünkü hayalini kurduğu hedefin peşinden koşarken bağımsız, çevresinde kurduğu ilişkiler ve özellikle tüm işçileri temsil eden bir yöne sahip olmasıyla da insancıl-hümanisttir. Yarışırken adaleti göz önünde bulundurması da onun idealist yönüne işaret etmektedir. Dusty bir yönüyle de realist karakter tipini temsil etmektedir zira güçlü bir kişiliğe sahiptir, sorunlardan kaçmak yerine onların üzerine giden bir yapısı vardır ve sorumluluk almaktan da kaçınmamaktadır. Dusty'nin Skipper'a "*Sürekli aynı tarlaların üzerinde ileri geri uçan benim. Gün be gün, ay be ay, yıllardır bu şekilde binlerce kilometre uçup durdum. Ve ben bir yerlere varamadım... Kanıtlamak istediğim şey, belki şansım az da olsa, üretildiğim amaçtan fazlasını yapabileceğim*" ifadesini kullanması, onun güçlü ve mücadeleci kişiliğini, aynı zamanda sorunlardan kaçmayan ve hedefe ulaşma konusunda gereken sorumlulukları üzerine alabilen yapısını da ortaya koymaktadır.

Dusty tüm bu mücadele gerektiren zor koşullar altında dahi eğlenebilmesi, yaptığından zevk alabilmesi itibariyle bir takım hedonist değerle de sahip olduğunu göstermektedir. Hatta tarlaları ilaçlarken gördüğü hayallerde süper jet uçakları ile yarışması ve onları yenmesi Dusty'nin hazzı bir yönelimi olduğuna işaret etmektedir. Yarışlarda başarılı olması ise Dusty'nin bir takım hazz duygularını gidermekte, başarılı oldukça kendisine karşı ilginin artması yani ün-şöhret ise onu mutlu etmektedir. Dusty başarılı oldukça diğer uçak ve arabalar ona sevgi gösterilerinde bulunmaya başlamış, basın onu manşetlere taşımıştır. Bunlar hedonist değerlere ilişkin olmakla birlikte bu ilgi ve sevgi Dusty'nin öncelikli hedefi değil, başarı ile beraber gelen ikincil bir kazanımdır. İnandığı bir şeyin peşine düşüp

onu elde edecek kadar idealist, mücadeleci, sorumluluk üstlenebilen ve sorun çözücü özellikleriyle Dusty günümüz modern toplumunda yaşamını idame ettirebilecek değer yönelimlerine geniş bir yelpazede sahiptir, dolayısıyla da toplumsal sistemle uyum içindedir ve örnek bir değer tipi modelini oluşturmaktadır.

Dizinin en gelenekçi karakterleri sırasıyla Skipper, Ishani ve El Chupacabra’dır. Skipper yaş olarak diğerlerin büyüktür ve düzen dışı davranışlara karşı esnek olmayan bir karaktere sahiptir. Dusty’nin yarışlara katılma isteğini düzen dışı olarak gören Skipper bu yüzden uzun süre onun yardım isteklerini geri çevirmektedir. Skipper eski bir savaş uçağı olarak otoriteye bağlı bir değer tipine örnek teşkil etmektedir. Ayrıca eski bir savaş uçağı eğitmeni olan Skipper bilginin, deneyimin, kültürün aktarıcısı konumundadır. Nitekim Skipper görev yapmış olduğu “korsan vidalar” filusunun sloganı “*voloproveritas*” yani “gerçek için uçarım”ı Dusty’e bir değer olarak aktarmaktadır. İshani, Hintli bir uçaktır ve üzerinde geleneksel Hint süslemelerini taşıyan dini, kültürel değerlerine bağlı geleneksel bir karakterdir. Ishani, Hinduizm’deki reenkarnasyon yani öldükten sonra dirilme inancına, ineklerin kutsal olduğuna ilişkin külte inanmaktadır. Ancak bu inançlar filmde yaratılan sanal dünyaya uyarlanmakta ve reenkarnasyon geri dönüşüm, inekler ise traktörler olarak tasvir edilmektedir. Nitekim Ishani ortalıkta başıboş traktörleri görüp “*Burada neden bu kadar çok traktör var?*” diye soran Dusty’e “*Onlar kutsaldır. Pek çok insan traktör olarak yeniden doğacağına inanır*” diye cevap vererek Hindu inancına açıklık getirmektedir. El Chupacabra ise bir stereotip olarak geleneksel Meksikalıyı temsil etmektedir. El Chupacabra’nın Zorro’yu andıran maske ve pelerini, konuşma ve davranış biçimleri de geleneksel bir değer tipini işaret etmektedir.

Chug karakteri, hemen her değer tipine uygun olan bir takım değerlere, davranış biçimlerine sahip görünmektedir. Ancak bunlar arasında en fazla öne çıkan değer tipi hedonist değer tipidir. Chug, filmin komedi, eğlence yönünün başat karakteri olarak en ciddi anlarda bile haz alacak, eğlenecek bir yön bulabilmektedir. Chug’ın eğlenceli hallerinin yanı sıra Dusty’nin hayallerinin en büyük destekçisi olması onun maceraperest yönü olduğunu da göstermektedir.

Dottie realisttir ve güçlü bir kişiliğe sahiptir. Yaptığı değerlendirmeleri argümantasyona dayandırmayı da başarabilen Dottie, yarışa hazırlanırken yaptığı yüksek hız nedeniyle bir takım teknik problemler yaşayan Dusty’i bu sebeple eleştirmektedir. Dottie “*Sen yarış için yapılmadın, sen ilaçlama için yapıldın. Sınırlarını aşırı zorlarsan ne olur biliyor musun? Kanat çarpıntısı, metal yorgunluğu ve tabii türbin durması*” diyerek Dusty’i yaptığı davranıştan ötürü eleştirmektedir. Dusty ise Dottie’nin uyarılarına kulak asmayıp sorundan kaçmakla birlikte Dottie’yi de yarışlarda yanında olması için ikna etmektedir. Dottie ise Dusty’nin arkadaşı olduğu için bu talebe yüzeysel bir uyum sağlama davranışı göstererek yarışlara onunla beraber gitmeyi kabul etmektedir.

Dusty'in rakibi Ripslinger ise filmdeki en hedonist karakter olarak bulunmaktadır. Aslında eğlenceli, sevimli bir karakter olmamasına karşın Ripslinger egoist, kendini beğenmiş, kibirli ve benmerkezci tavırları sebebiyle hedonist bir değeri temsil etmektedir. Ripslinger eğlenceyi sevmesine karşın bunu başkalarının fiziksel yetersizlikleri ile alay ederek, onların toplumsal konumlarını ve hatta erdemli davranışlarını dahi küçümseyerek yapmaktadır. Nitekim Dusty'nin düşme tehlikesi yaşayan Bulldogg adlı yarışmacıyı kurtarmasının ardından Ripslinger Dusty'nin yanına gelmiş ve *"İtiraf edeyim çok iyi adamsın tarım uçağı. Ama iyi insanlar hep sonuncu gelir"* diyerek onun kahramanlık davranışı ile alay etmektedir. Yine Dusty'nin denizin ortasında kaybolmasının ardından gazetecilere röportaj veren Ripslinger *"Dusty bu yarışa katılan çok iyi bir uçaktı ve vasattan çok daha üstün bir yarış çıkardı, hepimiz onu özleyeceğiz"* demektedir. Bu sözlerin Ripslinger'ın gerçek duygularını yansıtmadığı hemen ardından söylediği *"Umalım da çiftçi uçuştundan daha iyi yüzsün"* deyip dalga geçmesiyle anlaşılmaktadır. Ripslinger bununla da kalmayarak söylediği sözü övmekte ve *"Süper laf ettim"* diyerek egoist, kendini beğenmiş bir tavır sergilemektedir. Tüm bu örnekler Ripslinger'ın olumsuz bir rol modeli olarak filmde sunulduğuna işaret etmektedir.

İncelenen evren içinde idealist değer tipine uyumluluk gösteren karakter temsili en yüksek oranda Dusty ve El Chupacabra karakterleridir. İçinde bulunduğu rutin ve geleneksel yaşam evreninin dışına çıkmaya çalışan Dusty bu yüzden güçlü, bağımsız bir karakter olarak görülmektedir. Bunu yaparken dostluk, yardımlaşma, vefa gibi değerlere sahip çıkmayı başarabilen Dusty bu özellikleri itibariyle realist değer tipiyle uyumluluk göstermektedir. El Chupacabra ise bir yandan geleneksel, bir takım ulusal değerleri temsil ettiği halde güçlü karakteri, adaletten yana olan duruşuyla da idealist bir temsile işaret etmektedir. Ripslinger'ın Dusty karşısındaki tavırlarını da bu adalet duygusu ile eleştiren El Chupacabra, *"Dusty senden on kat daha cesur bir uçak"* diyerek tepkisini ortaya koymaktadır. El Chupacabra güçlü kişiliğinin yanı sıra romantik, duygusal yönlere de sahiptir ve bu vasıflar onun sosyal-hümanist davranışlarını açıklar niteliktedir. El Chupacabra hayattan zevk almasını bilen, âşık olan, aşkı yaşayan, sevdiğini etkilemek için şarkılar söyleyebilen bir karakterdir. Haz almaktan hoşlanan, eğlenmeyi seven bir karakter olması El Chupacabra'nın hedonist yönünü de açığa çıkarmaktadır.

"Uçaklar" filmi, tevekkülcü değer tipine örnek teşkil edebilecek ana ve yardımcı karakterlere sahip görünmemektedir. Gerek filmin başkarakteri Dusty gerekse yardımcı karakterler tevekkülcü değer yönlerine sahip değillerdir. Hemen her karakterin az veya çok motivasyonu ve özgüveni bulunmakta ve sorumluluk alabilmektedir. Filmde tevekkülcü değerlere göreceli olarak sahip tek karakter ise Dusty'nin birlikte ilaçlama yaptığı yaşlı, geleneksel tarım uçağı Leadbottom'dur. Bu yaşlı tarım uçağı yaptığı işten, yaşadığı rutin ancak güvenli yaşamdan memnun görünmekte, büyük şehrin sıkıntılarından uzak olduğu için sevinmektedir.

Leadbottom’un herhangi bir amacı, bu amaç doğrultusunda aldığı bir sorumluluk bulunmamakta ve bitkilere attığı, diğer uçaklar için iğrenç gelen “vitaminamulçi” isimli gübre kokusunu solumaktan mutluluk duymaktadır.

Film anlatısı öğrenmenin yaşı olmadığını, bazen yetişkinlerin de gençlerden öğrenebilecek şeyleri olduğu düşüncesini taşımaktadır. Dusty sayesinde geçmişi ile yüzleşen ve tekrar uçmaya başlayan Skipper’in “*Ben senden senin benden öğrendiğinden fazlasını senden öğrendim*” şeklindeki ifadesi bunu doğrulamaktadır.

4.9. Aktarılan Rol Modelleri

“Uçaklar” filmi karakter temsilleriyle, dinamik kurgusuyla, aktardığı değerlerle, eğlenceli, maceralı hikâyesi ile çocuk ve genç hedef kitlesinin beklentilerine cevap vermektedir. Dusty, tıpkı “Uçaklar” filminden önce çekilen “Arabalar I-II” filmlerindeki Şimşek McQueen gibi çocukların özdeşleşebileceği, örnek alabileceği bir rol model olarak görülebilmektedir. Dusty; umut, başarı, hayal gücü, korku, üzüntü, neşe, kızgınlık, heyecan vb. gibi birtakım duyguları anlatı süresince yaşamaktadır. Bunlar arasında hayal gücü, umut, başarı değerleri filmde daha güçlü bir şekilde vurgulanmaktadır. Böylelikle, duygusal etkilere daha açık olan çocukların karşılıklarına çıkabilecek etkenlerle nasıl mücadele edebilecekleri de filmde aktarılmaktadır.

“Uçaklar” filmi söylemsel bütünlüğü açısından olumlu rol modellerini öne çıkarmakta, film bu rol modellerinin başarısı ve mutluluğuyla sonlanmaktadır. Dusty, Dottie, Chug, El Chupacabra doğrudan olumlu; Skipper ve Ishani gerçeği gizleme ve maddi edinimle ilgili durumdan dolayı ikincil derecede olumlu; Ripslinger, Ned ve Zed ise olumsuz karakterler olarak yer almaktadırlar.

Filmde rol modelleri açısından ilginç olan durum herhangi bir şekilde aile kavramına yer verilmemesidir. Aile olmaksızın uçakların nasıl dünyaya geldiklerine ilişkin tek argüman Dottie’nin ikiz turbolar olarak anılan Ned ve Zed hakkında söylediği “*Biliyor musunuz? Dediklerine göre bunlar tek uçak olarak doğmuş, sonra doğumda ayırmışlar*” ifadesidir. Anne, baba, kardeş, eş ve akraba gibi temsillerin yer almadığı film, karakterleri bireysel olarak, kendi kişilikleriyle ön plana çıkarmaktadır. Uçakların bir aile üyesi olarak sunulmaması, filmin bireycilik söylemini ön plana çıkarttığına işaret etmektedir ki bu durum modern Batı düşüncesi ile uyum göstermektedir. Aile ve akrabalık bağlarına yer vermeyen film karakterler arası ilişkileri arkadaşlık, dostluk bağlarıyla tesis etmeye çalışmaktadır. Filmin söyleminde arkadaşlık ve dostluk söyleminin ön plana çıkarılmasının sebeplerinden birisi de budur.

“Uçaklar” filmi, düzenli bir toplumsal işbölümünü temsil etmektedir zira filmdeki her karakterin bir görevi, işi ve bununla bağlantılı bir toplumsal statüsü bulunmaktadır. Ancak film anlatısı bu toplumsal işbölümünde iktidar, hükümet

vb. gibi düzenleyici, denetleyici bir üst kuruma yer vermemektedir. Disiplinli ve özdenetime sahip olarak gösterilen tek kurum ise Eisenhower uçak gemisi ve gemideki uçaklarla temsil edilen ordudur, askeri güçtür.

Filmde erkek ve dişi karakterler arasında toplumsal cinsiyet anlayışına dayalı herhangi bir ayırımın yapılmadığı görülmüştür. Filmde yaratılan sanal dünyada cinsiyete bağlı olmayan eşit bir işbölümü tasvir edilmektedir. Yapılan mesleklerde de bu durum geçerlidir nitekim Dusty'nin en yakın arkadaşlarından biri olan Dottie bir tamirci-mekanik uzmandır. Yine Dünyayı Saran Kanatlar Yarışmasında erkek ve dişi uçaklar beraber, aynı kulvarda yarışmaktadırlar. Filmde aşk, sevgi, çift olma gibi bir takım kavramlar temsil edilse de daha önce belirtildiği gibi evlilik ya da aile gibi kavramlar yer almamaktadır. Bu tespit, filmin yarattığı sanal dünyanın gelenek ötesi yapısını ortaya koymaktadır.

Film, uçaklar-arabalar hakkında bir takım toplumsal, sosyo-ekonomik statü farklılıklarının olduğunu anlatmaktadır. En başta Dusty, kırsaldan gelen, tarım işinde çalışan biri olarak işçi sınıfını temsil etmektedir. Böyle bir toplumsal sınıfa ait olmasına karşın Dusty yapılış amacına hiç uygun olmayan bir hedef belirlemiştir. Onun bu hedefe ulaşma hususunda başarı göstermesi ise onun benzeri olan tüm işçi sınıfını heyecanlandırmış, çalışanlar arasında Dusty'e karşı büyük bir ilgi, sevgi ve destek oluşmaya başlamıştır. Dusty yarışı kazandıktan sonra yanına gelen Franz Fliegenhosen (araba-uçak), *"Yarışı kazanmanı izlemeye geldim. Sen hepimiz için ilham kaynağı oldun... Hepimiz, üretim amacımızdan daha fazla şey yapmak isteyenler"* demektedir. Bu diyalog, geleneksel düzene, sınıf ayrımlarına, tanımlı rollere karşı bir duruşu ifade etmektedir. Bu düşüncüyü güçlendiren bir diğer diyalog Ripslinger ile Ned ve Zed arasında yaşanmıştır. Ned ve Zed, Dusty'nin yarışlar sırasında gittikçe artan popülaritesi için *"Aslında bu iyi bir ezik hikâyesi gibi görünüyor"* demiş Ripslinger ise *"Görürsünüz bak yakında bizim gibi olabileceğini düşünen tüm mesaj uçakları kargo uçakları tepemize üşüşecek"* diyerek sınıfsal geçişler konusundaki endişesini dile getirmiştir. Nitekim Dottie Dusty'e, *"Sen basit bir tarım uçağı değilsin. Sen yarışçısın ve bunu bütün dünyaya gösterdin"* diyerek böyle bir sınıf atlamanın olabirliğini dillendirmektedir.

Filmde "ezik" kelimesinin kullanılması, gençlerin anlayabileceği şekilde dışlanmış, kaybetmeye mahkûm olanları ifade etme gayesi taşımaktadır. Bu esnada yaşanan ilginç bir olay ise Ripslinger'in sinirlenmesi ve Zed'in ipad'ini kırmasıdır. Zed'in mızızlanması karşısında Ripslinger *"İki hafta sonra yenisi çıkar"* demektedir, böylelikle film tüketimin sürekliliğine, sonsuzluğuna anlamsal bir göndermede bulunmaktadır.

SONUÇ

Bu makalede ABD yapımı ve gişe başarısı yüksek olan "Uçaklar" adlı animasyon filmi, sunduğu toplumsal rol modelleri ve değerleri açısından incelenmiştir. Elde

edilen tespitler doğrultusunda günümüz animasyon yapımlarında çocuklar ve gençlerin rol modelleri bulma konusundaki yönelimlerinin karşılanmasını sağlayacak büyük bir alanın varlığına işaret edilmektedir. Çocuk -rol modeli- toplumsal değerler ve medya arasındaki ilişki bütünü çok hassas bir yapıya sahiptir. Bu bağlamda, medyada temsil edilen rol modelleri vasıtasıyla oluşturulan değerler sisteminin toplumsal değişimin yönünü belirlediği söylenebilmektedir. Özellikle sinema ve televizyon, her yaş grubuna hitap eden farklı film, dizi ve çizgi filmler aracılığıyla davranışlar, değerler, duygular ve düşünceler açısından örnek alınabilecek birçok gerçek veya sanal yıldızı bünyesinde barındırmaktadır. Bu örnek olma durumu kimi zaman “olumlu” davranışlara yönlendirici olabildiği gibi kimi zaman da “olumsuz” davranışlara yönlendirici olabilmektedir. Bu hususta Uçaklar filminde aktarılan arkadaşlık, dürüstlük, yardımseverlik, barış ortamı, özgürlük, güven ya da kendini geliştirme gibi toplumsal değerler çocukların başarılı ve mutlu birer birey olarak yetişmesi için gerek duyacakları olumlu değer edinimleri olarak gösterilmektedir. Aynı zamanda maddiyat peşinde koşmanın, acımasız, bencil ve kibirli olmanın olumsuz bir değer olduğu ve kişiyi mutsuzluğa, toplumsal yaşamdan dışlanmaya ve başarısızlığa sürükleyeceği ifade edilerek bu doğrultuda bir değer ediniminin onaylanmadığı ifade edilmektedir.

Film verdiği mesajlar, aktardığı değerler ve temsil ettiği rol modelleri itibariyle modern sistemi ve Batı tipi birey modelini olumlamaktadır. Özellikle bireysel hedeflere ulaşılmasında geleneksel düzene ve kolektif düşünce yapısına uygun olmayan ideallerin başarılabileceği duygusunu izler kitleye, özellikle de çocuklara, vermektedir. Başarının anahtarı bireyin yine kendi içinde saklıdır ve bunu ortaya çıkarabildiği ölçüde toplumdan onaylanmaktadır.

Film anlatısı arkadaşlık, dostluk, yardımseverlik, affetme gibi değerlerin yanı sıra haz, eğlence, başarı, ulusçuluk, dini değerleri de olumlu değerler olarak tanımlamaktadır. Özellikle modernizmin temel ilkelerinden birisi olan ulus devletlerin stereotip karakterler aracılığıyla aktarılması dikkat çekmektedir.

Sonuç olarak, “Uçaklar” filmi toplumsal yaşamı sağlayan değerler, toplumun devamlılığını güvence altına alan değerler, hedonist değerler, bireysel gelişim değerleri, hegemonya değerleri, ulusal değerler ve soyut- evrensel değerler aktarımını gerçekleştiren bir medya metni olmakta ve izleyicisine toplum tarafından onaylanması için geniş bir değerler paradigması sunmaktadır. Aynı zamanda anlatısında özdeşleşme sağlayan rol modellerine de yer vererek, izleyicinin toplumsal yaşamda oryantasyonuna yardım etmektedir.

KAYNAKÇA

Alabay N (2003) Grafik ve Animasyon Dersleri, Detay Yayıncılık, Ankara

Akarsu B (1998) Kişi Kavramı ve İnsan Olma Sorunu, İnkılâp Kitabevi, İstanbul

Aydın H (1989) Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren, Sönmez H, Kabil İ, Aydın H (eds), ...Ve Sinema, 7, İstanbul, 28-29

Böhme-Dürr K (2001) Jenseits von 'Harrycane', Televizion Nr. 13, Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen IZI, München, 25-31

Çelik G (2004) Sinemaya Gençlik Aşısı: Animasyon, Hürriyet Gösteri Sanat Edebiyat Dergisi, 258, İstanbul, s.78-80

Giddens A (2005) Sosyoloji, Cemal Güzel (çev), Ayraç Yayınevi, Ankara

Dönmezer S (1990) Sosyoloji, İstanbul

Elkin F (1995) Çocuk ve Toplum Çocuğun Toplumsallaşması, Nazife Güngör (çev), Ankara

Friedrich C (1994) Semiotik als Gesellschaftstheorie, Philosophische und Soziologische Veröffentlichungen (Bd. 28), Osteuropa Institut der Freien Universität Berlin Wiesbaden.

Greimas A J (1971) Strukturele Semantik, Methodologische Untersuchungen, Braunschweig

Grimm P and Horstmeyer S (2003) Kinderfernsehen und Wertekompetenz, Steiner Verlag, Wiesbaden

Hartmann K (1979) Werthaltungen als Handlungsregulative- Ergebnisse eines Pretests, Klages H and Kmiecik P (eds), Wertewandel und gesellschaftlicher Wandel, Campus Verlag, Frankfurt / New York, pp210-217

Hillmann K H (1994) Wörterbuch der Soziologie, Stuttgart

Inglehart R (1979) Wertewandel in den westlichen Gesellschaften: Politische Konsequenzen von materialistischen und postmaterialistischen Prioritäten, Klages H and Kmiecik P (eds), Wertewandel und gesellschaftlicher Wandel, Campus Verlag, Frankfurt / New York, pp 279-316

Jaklin P (1998) Wertewandel und Medien, Eine vergleichende Untersuchung über die Bedeutung graphisch animierter Fernsehsendungen im Prozess der Wertevermittlung bei Grundschulkindern, Landesbildstelle Baden, Schriftenreihe der Landesbildstelle Baden, Bd. 1. Baden-Baden: Battert

Kağıtçıbaşı Ç (2000) Kültürel Psikoloji Kültür Bağlamında İnsan ve Aile, Evrim Yayınevi, İstanbul

Klages H (1984) Wertorientierungen im Wandel. Rückblick, Gegenwartsanalyse, Prognosen. Frankfurt/Main

Kongar E (2011) İçimizdeki Zalim, Remzi Kitabevi, İstanbul

Linton R (1936) The Study of Man, Appleton Century Company. Inc, New York.

Marshall, G (2003) Sosyoloji Sözlüğü, Akınhay O ve Kömürcü D (çev), Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara

Mealing S (1998) The Art and Science of Computer, Intellect Books, United Kingdom

Rokeach M (1973) The Nature of Human Values, The Free Press, New York

Samancı Ö (2004) Animasyonun Önlenemez Yükselişi, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul

Şenler F (2005) Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları, Türkiye Araştırmaları, Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü, S:3, Güz, 99-114

Şimşek B (2001) İşletmelerde Çıkar Çatışmasından Kaynaklanan Etik Sorunlar, Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi, 3(1), www.isguc.org/arcview.php?ex=98, erişim tarihi: 16.11.2013

Taylor R (1999) Encyclopedia of Animation Techniques, Quatro Publishing PLC, London

Uğur I (2009) Animasyon Sanatı, Bilişim Dergisi, Sayı:3, www.bilisimdergi.com/Animasyon-Sanati-3-4.html, erişim tarihi: 15.03.2014

Windhorst K G (1985) Wertewandel und Konsumentenverhalten, 2. Auflage, Verlag Regensburg, Münster