

Atf Bilgisi: Özkardeş, M., A. ve Balaban, Y. (2024). Animasyon sinemasında ideoloji ve karakter kullanımı: Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954) örneği. *İNİF E- Dergi*, 9(1), 9-28.

ANİMASYON SİNEMASINDA İDEOLOJİ VE KARAKTER KULLANIMI: HAYVAN ÇİFTLİĞİ (ANIMAL FARM, 1954) ÖRNEĞİ

Doktora Öğrencisi Muhammed Alparslan ÖZKARDEŞ*

Dr. Öğr. Üyesi Yüksel BALABAN**

DOI: 10.47107/inifedergi.1330576

Araştırma Makalesi***

Başvuru Tarihi: 20.07.2023

Kabul Tarihi: 11.12. 2023

Öz

George Orwell'in ilk olarak 1945 yılında yayımladığı *Hayvan Çiftliği (Animal Farm)* isimli roman, İngiliz animasyon film yönetmenleri John Halas ve Joy Batchelor tarafından sinemaya uyarlanmıştır. 1954 yapımı olan film, Amerika Birleşik Devletleri ve Birleşik Krallık ortak yapımı olarak 1955 yılında gösterime girmiştir. Filmin hikayesi, romanda olduğu gibi fabl tarzında olup, üslup olarak pek çok hicivle doludur. Hikâyede yer alan güç ve egemenlik mücadelesi bu iğneleyici üslubun temel yapı taşı konumundadır. Bu araştırma, *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)* animasyon filminde yer alan karakterlerin politik ve ideolojik temsillerini ortaya çıkarmayı, ortaya çıkan bulguların çözümlenmesini ve bu bulguların tartışılmasını amaçlamaktadır. Bu nedenle bu çalışmada özellikle filmde yer alan karakterler üzerinden bir analiz yapılmıştır. Araştırmada niteliksel içerik analizi yöntemi kullanılarak dört farklı kategori belirlenmiş, bu kategoriler çerçevesinde ise film kodlanarak tablolştırılmıştır. Elde edilen bulgular çerçevesinde ise çözümleme yapılmıştır. Araştırmada ortaya çıkan genel sonuç; filmde güç ve egemenlik mücadelesi veren karakterlerin ayrı ideolojileri temsil ettikleri ve karakterler üzerinden filmin genel bir sistem eleştirisi içerdiği yönündedir. Bulgulara göre filmde yer alan her bir karakterin temsil ettiği bir sınıf, gerçek hayata yaptığı bir gönderme ve aynı zamanda bir ideolojik düşünce yapısı bulunmaktadır. Bununla birlikte filmde karakterlerin bir kısmı birbiriyle rekabet halindedir. Bu rekabet yalnızca salt bir egemenlik mücadelesi değil, aynı zamanda ideolojilerin birbiriyle olan mücadelesinin temsili niteliğindedir. Ayrıca bu çalışmayla, filmde verilmek istenen anlamın karamsar yönü ortaya konmuş, bulgulara göre bu anlamın belli öğütler içerdiği görülmüştür. Araştırmanın hem çalışma evreni hem de örnekleme *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)* filmi ile sınırlı tutulmuştur. Bu araştırmanın önemi karakterler ve bu karakterlerin temsil ettikleri sınıflar, sahip oldukları ideolojiler üzerinden niteliksel bir içerik analizi çalışmasının *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)* filmi özelinde daha önce yapılmamış olmasıdır.

Anahtar Kelimeler: *Hayvan Çiftliği, ideoloji, sinema, animasyon.*

USE OF IDEOLOGY AND CHARACTER IN ANIMATION CINEMA: THE EXAMPLE OF ANIMAL FARM (1954)

Abstract

George Orwell's novel *Animal Farm*, first published in 1945, was adapted into a movie by British animated film directors John Halas and Joy Batchelor. The film, made in 1954, was released in 1955 as a co-production between the United States and the United Kingdom. The story of the film is in the style of a fable,

*İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo TV Sinema Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi, alpozkardeş@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-9578-4770

** İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo TV Sinema Bölümü, yukselbalaban@istanbul.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7083-9598

*** Yazarlar, makalede araştırma ve yayın etiğine uyulduğuna ve kullanılan fikir ve sanat eserleri için telif hakları düzenlemelerine riayet edildiğine yönelik beyanda bulunmuştur.

as in the novel, and is full of satire in style. The struggle for power and sovereignty in the story is the basic building block of this sarcastic style. This research aims to reveal the political and ideological representations of the characters in the animated film *Animal Farm (1954)*, analyze the findings and discuss these findings. For this reason, in this study, an analysis was made especially on the characters in the movie. In the research, four different categories were determined using the qualitative content analysis method, and within the framework of these categories, the film was coded and tabulated. An analysis was made within the framework of the findings obtained. The general result of the research is; The argument is that the characters struggling for power and dominance in the film represent separate ideologies and that the film contains a general criticism of the system through the characters. According to the findings, each character in the film has a class represented, a reference to real life, and an ideological mindset. Some of the characters in the movie are in competition with each other. This competition is not only a pure struggle for dominance, but also a representation of the struggle of ideologies with each other. In addition, with this study, the pessimistic aspect of the meaning intended to be given in the movie was revealed, and according to the findings, it was seen that this meaning contained certain advice. Both the study population and the sample of the research were limited to the movie *Animal Farm (1954)*. The importance of this research is that a qualitative content analysis study on the characters, the classes they represent, and the ideologies they have has not been done before, specifically for the movie *Animal Farm (1954)*.

Keywords: *Animal Farm, ideologies, cinema, animation.*

Giriş

Toplumlarda egemen fikirlerin belirlenmesinde ve yönlendirilmesinde kitle iletişim araçları önemli bir yer tutmakta ve etkin bir rol oynamaktadır. Kitle iletişim araçları içinde yer alan sinema egemen ideolojinin görüşlerinin topluma aktarılmasında en az diğer kitle iletişim araçları kadar kapsamlı ve etkili bir yapıya sahiptir. Ryan ve Kellner; sinemayı önemli bir kültürel temsil biçimi olarak kabul ederek, sinemanın gerçeğin inşa edilmesindeki rolü üzerinde durur. Kültürel temsillerin toplumun tümünden izlekler alması ve bireyler tarafından içselleştirilmesi sinemayı önemli bir manipüle aracı olma konumuna taşımaktadır. Zira sinema sanatını kullanarak kültürel temsil üzerinde söz sahibi olmak, ideolojik söylemler üretmek ve bunları algı değiştirecek biçimde kullanmak iktidar yapıları için oldukça önemlidir (Ryan ve Kellner, 2016, s. 33-37). Sinemanın türlerinden birisi olan ve genel kabul görüşü itibariyle daha çok küçük yaştaki izleyicilere hitap ettiği düşünülen animasyon sineması da tarih boyunca egemen ideolojilerin fikirlerinin yayılmasında bir araç olarak kullanılmıştır.

Bu çalışma, animasyon sinemasında ideolojik söylemin üretilmesini karakterler üzerinden incelemektedir. Bu kapsamda konuya olan uygunluğu bakımından eleman örnekleme yapılarak *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)* filmi üzerinde niteliksel içerik analizi çözümlemesi yapılmıştır. Ayrıca yapılan çözümlemeyle egemen ideolojilerin toplumda kabul edilmesinde animasyon sinemasının rolünün cevabı aranmıştır. Belirlenen sorunsal doğrultusunda gündelik yaşamdaki siyasi ideolojilerin filme yansımaları ve bunun karakterler üzerinden nasıl yapılandırıldığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Çalışma kapsamında film analiz edilirken ağırlıklı olarak karakterler çerçevesinde sonuçlara ulaşılmaya çalışılmıştır. Filmin vermek istediği mesajların genel olarak karakterler üzerinden verilmesi bunun en büyük nedeni olarak görülebilir. Karakterlerin oynadığı rollerin temsillerinin analizi yapılırken de temalar ve bu doğrultuda da kodlamalar oluşturulmuştur.

Analiz için dört ana kategori/tema belirlenmiştir. Tespit edilen kategoriler/temalar şu şekildedir; güç ve egemenlik mücadelesi, temsil edilen toplumsal sınıf, ideoloji ve düşünce yapısı, gerçek hayata gönderme: karakterlerin gerçek hayattaki temsilleri. Güç ve egemenlik mücadelesinin filmin başlangıç kısmında yoğun olduğu görülebilir. Karakterlerin birbiriyle rekabetinin görüldüğü bu tema içinde Napoléon, Snowball, Squelcar, Bay Jones ve Bay Whypmler öne çıkmaktadır. Karakterler arasındaki bu mücadele onların hem eylemlerine hem de söylemlerine yansımaktadır. Temsil edilen toplumsal sınıf temasında ise aslında

karakterlerin belirli toplumsal sınıfları temsil edecek şekilde oluşturulduğu görülmektedir. Karakterlerin egemen olanlar, onların çevresindekiler, yönetilenler gibi farklı katmanlara sahip bir sınıf modeline sahip oldukları görülmektedir. Analiz için kullanılan bir diğer tema ise ideoloji ve düşünce yapısıdır. Tema altında temsil edilen ideolojiler karakterlerin sahip oldukları düşünceleri bağlamında ele alınmaya çalışılmıştır. Son olarak ise gerçek hayata gönderme: karakterlerin gerçek hayattaki temsilleri ile hikâye içerisinde yer alan bütün karakterlerin gerçekte temsil ettiğinin karşılığı bulunmaya çalışılmıştır.

1. Sinema ve İdeoloji

İdeoloji kavramı genel hatlarıyla bir ülke, ulus, bir siyasal parti tarafından özümlenen, belirli siyasal amaçlar doğrultusunda siyasal, ekonomik, sosyal olayları, çeşitli kurumları yorumlayan düşünce ve inançlar bütünü olarak tanımlanabilir (Daver, 1972, s. 274). İnsanın düşünce ve davranış biçimlerini etkileyen ve çeşitli tanımları olan ideoloji kavramı eylem yönelimli bir inanç sistemi biçimde tanımlanabilir (Tekinalp, 2004, s. 185). Belge'ye göre ideoloji, toplumsal ilişkilerin taşıyıcısı olan bireyleri, bu ilişkilerin öznesi haline getirir. İdeoloji, bireylerin varoluş koşulları ile aralarında yaşadıkları hayali ilişkiden doğar. Bir ideoloji, bireyleri somut koşullar altında olduklarından daha farklı özneler haline gelmelerine olanak sağlar. İdeolojinin inandırıcılığı bireylere yapılan çağrı ile mevcut somut koşulların arasındaki uyumdan kaynaklanır. Bununla birlikte Belge, ideolojinin sınıf kökenine indirgenemeyeceğini ancak her sınıfın ideolojik öğeleri kendisine uyumlu ve tutarlı olacak biçimde bir sınıf ideolojisine dönüştürmeye çalıştığını ifade eder. (Belge, 2002, s.10-14).

Çok geniş bir içeriğe sahip olan ideoloji kavramıyla ilgili farklı kaynaklarda farklı tanımlamalar bulunmaktadır. Her bir tanımlamada ideolojinin farklı yönleri ele alınmıştır denilebilir. Bu tanımlamaların ortak özelliklerine bakıldığında toplumla ve toplumsal yönetimle ilgili oldukları ve konuyu bu bağlam içinde ele aldıkları söylenebilir.

Siyasi partiler açısından hem bir sınır çizen hem de bir kılavuz olma özelliği taşıyan ideolojiler özünde bir dizi fikir ve inancı temsil etmektedir. Söz konusu bu fikirler toplumları bir ideale adapte etmek amacıyla toplumları değiştirme girişiminde bulunmakta ve siyasal süreçleri şekillendirmektedir. Muhafazakarlıktan komünizme, kapitalizme kadar tüm inanış sistemleri ve siyasal fikirler özünde ideolojiktir. Kimi ideolojiler davranışlar üzerinde daha açık bir biçimde yol göstericidir ve aynı zamanda da daha kuralcı bir yapıya sahiptir. Örneğin sosyalizm düşüncesinde zenginliğin bölüşümü ile ilgili yaklaşımlar net olarak ifade edilmiş olsa da uygulamada kimi sosyalist partilerin bu yaklaşıma bağlı kalmadığı bağlı kalanlardan kimilerinin ise otoriter yöntemlere başvurabildikleri görülebilmektedir (Lilleker, 2013, s. 125). Bununla birlikte zenginliğin bölüşümü konusunda sosyalist ve kapitalist yaklaşımlar arasında açık bir görüş farklılığı görülebilir. Özünde birbirinden çok farklı ekonomik yaklaşımlara sahip olan bu iki farklı dünya görüşü dünya düzeninin iki farklı kutup ekseninde şekillenmesine neden olmuştur.

Tarihsel gelişim içinde bakıldığında 1917'de yılında gerçekleşen Bolşevik devrimi, 20. yüzyılın sistemini derinden etkileyecek olan ve modern ideolojilerin haritasını yeniden çizecek olan komünizm ve kapitalizm arasındaki küresel çatışmanın başlangıcını oluşturmaktadır. (Ball ve Bellamy, 2013, s. 258). Kapitalist sistem ekseninde; üretim araçlarının özel mülkiyeti, piyasa ekonomisi ve kar düşüncesine dayanan bir dünya düzeni kurulmuştur. Söz konusu bu düzen çeşitli tarihi olayların, teknolojik ilerlemeyle birlikte ortaya çıkan ve hız kazanan sanayileşmenin ürünüdür. Üretim araçlarının topluma mal edilmesi ve üretimin insan ihtiyaçlarına göre belirlenmesi ilkelerine dayanan, sosyalizm

düşüncesinin özünde ise; kendi kuracağı yeni dünya düzenin kapitalist düzenin yerine geçmesi gerektiği savunulmaktadır (Tunaya, 1975, s. 567-568). Mülkiyet kavramına ve zenginliğin bölüşümüne yönelik farklı odak noktaları olan bu iki dünya görüşü arasındaki karşıtlığın özünde toplumsal sınıflar arasındaki mücadele süreci yer almaktadır.

İdeolojinin tanımlamaları içinde toplumsal sınıfların payı önemli bir yer tutmakta ve Althusser, ideolojinin sınıf mücadelesine dayandığını ifade etmektedir (Althusser, 1991, s. 68). Toplumlar içindeki sınıf mücadeleleri ve bunların sonucunda ortaya çıkan ideolojilerin temelde iki tür üzerinde şekillendiği söylenebilir. Toplumsal düzenin belirlenmesinde gerek sosyalizm de gerekse kapitalizmde toplumsal sınıflar ve onlar arasındaki hiyerarşi ve mücadele belirleyici olmuştur. Çağlar boyunca süren bu mücadelede egemen sınıflar alt sınıflar üzerinde etkinliklerini sürdürmek ve güçlerini korumak amacıyla çeşitli yollara ve araçlara başvurmuşlardır. Kimi zaman baskılayarak kimi zamanda rıza göstermelerini sağlayarak egemen sınıflar alt sınıfların kurulu düzene adaptasyonunu sağlama çabası içinde olmuştur.

Çeşitli biçimlerde tanımlanabilen ideoloji kavramını ele alan düşünürlerden biri olan Antonio Gramsci ideolojiyi ayrı bir konuma oturtmuştur. Ona göre ideoloji harç bir dokudur. İdeolojinin harç olma işlevi ise sistemin devamlılığını sağlama, ana yapılar ve dönemler arasında bağlantıyı kurma konusundadır (Kazancı, 2006, s. 70). Gramsci'nin görüşleri Althusser'in yaklaşımları üzerinde etkili olmuştur. Gramsci'nin egemenlik ve hegemonya kavramlarına yönelik ortaya koyduğu ayırım ve bu kavramlarla bağıntılı olarak geliştirdiği rıza kavramına yönelik yaklaşımları Althusser'in "Devletin Baskı Aygıtları" ve "Devletin İdeolojik Aygıtları" kavramları arasındaki ayırımın özünü oluşturmaktadır (Güngör, 2011, s. 195). Gramsci, hegemonya kavramını kendi egemenliklerini sürdürmek amacıyla toplumdaki alt grupların rızasını sağlayan yönetici sınıfların kullandığı araçların da analizini kapsayacak biçimde genişletmiştir. Max Weber'e göre bürokrasi ve teknolojik akılcılık, kapitalist ideolojik hegemonyanın bir parçası olarak işçi sınıfının her türlü yaratıcı ve yenilikçi girişimlerini baskılama işlevi görmektedir. Gramsci'de ise, yöneten sınıf egemenliğini alt sınıflar üzerinde kurmak için baskı yoluna başvurmak zorunda olmadığı düşüncesi yer almaktadır (Ball, Bellamy, 2013, s. 306).

Althusser ideolojiyi; sistemin devamlılığını sağlayan yeniden üretim bağlamında ele almaktadır, ideolojinin zihin tasarımları olarak belli aygıtlarda gerçekleştiğini belirtir. Devletin baskı aygıtı ve devletin ideolojik aygıtları (DİA'lar) ayırımını geliştirir (Şimşek ve Geçer, 2020, s. 248). Althusser'e göre devletin baskı aygıtları ile devletin ideolojik aygıtları aynı şey değildir. Marksist teoride devletin baskı aygıtı; hükümet, yönetim, ordu, polis, mahkemeler, hapishaneler gibi kavramları kapsar. Baskı denmesinin sebebi devletin sorunları çözmek için zor kullanmasındandır. Devletin ideolojik aygıtı ise; birbirinden ayrı, özelleşmiş kurumlardan oluşan ve bireyin karşına dolaysız olarak çıkan gerçekliklerdir. Devletin baskı aygıtı birleşik yapıda iken, ideolojik aygıtları çok çeşitli olabilmektedir. Althusser bu aygıtları toplam sekiz farklı kategori altında toplamıştır. Bunlar; aile DİA'sı, hukuki DİA, siyasi DİA, sendikal DİA, haberleşme DİA'sı (basın – radyo ve tv) ve kültürel DİA'dır (edebiyat, güzel sanatlar, spor vb.) (Althusser, 2002, s. 33). Devletin baskı aygıtları bütüncül biçimde tümüyle kamu alanında yer alırken, ideolojik aygıtlar dağınık bir biçimde özel alanlarda bulunur. Bu özel alanlara ibadethaneler, okullar, kanaat önderlerinin bulunduğu diğer yerler örnek olarak gösterilebilir (Althusser, 2002, s. 34). Althusser'e göre ideolojinin; okul, aile, din ve kitle iletişim araçlarıyla yeniden üretiminin yapılmasıyla mevcut egemen yapının sürekliliği sağlanmaktadır. Althusser, günümüzün modern toplumlarında klasik baskı yollarının etkisini yitirdiğini, dolaylı baskı yollarının ise daha

etkili hale geldiğini ifade etmektedir (Güngör, 2011, s. 195). Ayrıca bu noktada Althusser; tümüyle ideolojiye dayalı bir aygıt olmadığını, bütün aygıtların ikincil bir işlevi olduğunu ifade etmektedir. Ceza, ihraç, seçme veya sistem dışı bırakma bu tür ikincil işlevlerdendir (Althusser, 2002, s. 35). Devletin ideolojik aygıtları, sınıf mücadelelerinin de alanı konumundadır ve farklı sınıflar sesini duyurma fırsatı bulabilmektedir (Althusser, 2002, s. 36-37). Devletin ideolojik aygıtları günümüzde modern bireylerin günlük yaşam pratikleri içinde önemli bir yer tutmakta ve bireyleri mevcut sistemin dokusuna uygun olarak istenilen biçimde düşünmeye yönlendirmektedir (Tekinalp, 2004, s. 186).

Althusser'in yaklaşımları doğrultusunda ideolojilerin aktarılmasında rol alan sinema, günümüzün ideolojik aygıtlarından biri olarak değerlendirilebilir. Sinema; toplumda yaşanan değişimleri kültürel temsilleriyle sanatsal gerçeklik içerisinde ele alır. Sinema sanatı doğduğu günden bu yana toplumsal olan her şeyden beslenmeyi ve ideolojilerle ilişki içerisinde olmayı sürdürmüştür. Zira sinema, teknik açıdan bakacak olursak gözümüzün gördüğü dünyayı çerçeve içerisine almaktır. Bu bakımdan belli seçimleri ve tercihleri gerektirir. Dolayısıyla sinema, bireylerin hiç görmediği ya da deneyimleyemediği olayları önceden planlanmış ve tercih edilmiş görsel ve işitsel elemanlar aracılığıyla algılamasını sağlar. Bir konu sinema ile pek çok farklı anlam yaratacak biçimde görselleştirilebilir. Bu nedenle sinema sanatçısı hem neyi nasıl çekeceğinin, hem de neyi çekmeyeceğinin kararını vermelidir. Filmde görünecek olanlar kadar görünmeyecek olanlar da ideoloji bağlamında önemlidir. Bu çerçevelenmiş ve sınırlanmış dünya içerisinde egemen olan ideoloji, toplumsal ve kültürel değerlerin oluşması veya yeniden üretimi konusunda etkin rol oynamaktadır (Yılmaz, 2008, s. 63) Sinema, filmlerin üretim aşamasından seyirciyle bulunduğu son aşamaya kadar egemen ideolojinin aktarılmasında bir araç olarak görevini yerine getirmektedir (Medin ve Kaymak, 2021, s. 156-157). Sinema bir eğlence alanı olduğu kadar aynı zamanda söylem oluşturma ve çoğaltma aracıdır. Bu nedenle sinema; kültürel bir ikna yöntemi olup, bazı olguların meşrulaştırılması veya itibarsızlaştırılması gibi ideolojik söylem pratikleri içerir. Bu söylem pratiklerini yönetmek ve kültürel temsiller üzerinde söz sahibi olmak egemen iktidar için oldukça önemlidir (Ryan ve Kellner, 2016, s. 33-35).

2. Animasyon Filmlerde İdeoloji

İnsan doğduğu andan itibaren bir toplum içinde ve onun değerleri ile bağlantılı olarak yaşamaktadır. Toplumun bu değerleri o toplumda hakim olan ideolojide de kendini gösterebilmektedir. İçinde bulunduğu toplumun değerlerini farklı yollarla öğrenen birey için sinema ve onun bir türü olarak animasyon sineması ideolojilerin önemli aktarım araçlarından birisi olarak değerlendirilebilir. Animasyon öncelikli olarak estetik kaygılarla yapılan ve sanatsal nitelikleri açısından öne çıkması gereken bir sanat dalıdır. Ancak animasyon sinemasındaki kimi filmler, siyasal süreçte rol alan siyasal aktörler tarafından özellikle savaş zamanlarında bir propaganda aracı olarak kullanılabilirler gibi savaş dışı dönemlerde de farklı ideolojik görüşleri ortaya koymak için kullanılmışlardır.

İdeolojinin aktarılması özellikle animasyon sinemasının hitap ettiği en büyük kesimlerden birisi olan çocuklar düşünüldüğünde daha fazla önemli hale gelmektedir. Çocuk izleyicilerin küçük yaşlardan itibaren izlediği animasyon filmler onlar için gelecekte karakterlerinin şekillenmesinden değer dünyalarının oluşmasına kadar birçok alanda belirleyici olabilmektedir. Çocuklar tarafından çokça izlenen animasyon filmlerde ya da dizilerde yer alan karakterlerin egemen ideolojiye dair sunduğu normlaştırılmış nitelikleri ve karakterlerin söylem ve davranış biçimleri önem kazanmaktadır (Özsel, 2018, s. 110). Çocuklar medyanın sunmuş olduğu mesajları içselleştirirken kimi popüler hale getirilmiş karakterlerle de özdeşleşmektedirler. Özdeşleşme yerleşmiş bazı yargıları kabul etme, belirli kültürel kodların öğrenilmesi ve uygulanmasında oldukça önemlidir (Zor ve Bulut, 2013, s.

61). Bu çerçevede birçok aile çocuklarının izlediği animasyon filmleri çocuklarına izletirken söz konusu bu durumun farkında değildir ama bunun yanında bilinçli olarak çocuklarının ne izlemesi gerektiğini belirleyen aileler de bulunmaktadır. Ailenin dışında toplumlar ya da daha organize olmuş şekliyle düşünüldüğünde idari gücü elinde bulunduran devletler de bu konuda adım atarak kendi televizyon kanallarını kurabilmekte ve farklı denetim mekanizmalarıyla kendi ülkesinin izleyicisine hitap eden filmleri denetlemektedirler. Günümüzde her ne kadar denetimler ve kısıtlamalar olsa da internetin ve dijital platformların çok yaygın olduğu bir dönemde engeller koymak ve insanların onlara bağlı kalacağını düşünmek oportünist bir düşünce olacaktır.

Animasyon izleyicisinin büyük kısmını oluşturanların çocuklar olduğu varsayılırsa onların daha çok filmlerdeki şiddet içeriklerinden uzak tutulmaları gerektiği düşünülmektedir. Bunun yanında özellikle yaş gruplarıyla bağlantılı olarak animasyonların eğitici, öğretici olması dikkat edilen noktaların başka bir boyutunu oluşturmaktadır. Ayrıca animasyon dizilerinin, filmlerinin yukarıda belirtilenlerin dışında bünyesinde daha farklı mesajları da barındırdığı bilinmektedir. Üretildiği kültürün izlerini taşıyan bu mesajlar ister istemez çocukların bilinçaltına yerleşebilmektedir.

Çocukların toplumsallaşmasında etkili bir role sahip olan animasyon filmler, yalnızca çocukların eğlenme ve hayal dünyaları ile yaratıcılıklarını geliştirme gibi ihtiyaçlarını tatmin etmekle kalmamaktadır. Çocukların kurum ve kişilerle ilişkilerinde onları konumlayarak sınır ve olanakları tespit etmede önemli bir görev üstlenmektedir (Özdemir ve Önk, 2020, s. 162).

Animasyon filmlerin başlangıcı sayılabilecek tarihten günümüze kadar ulaşan bir şirket olan Disney çocuklara yönelik en çok film yapan şirketlerin başında gelmektedir. Daha önce yapılmış başka animasyon film örnekleri olmakla birlikte ilk uzun metraj animasyon film olarak kabul edilen “*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*” (1937) filmi Disney’e aittir. Film, gösterime girerek gişelerde büyük bir başarı sağlamış ve Rus yönetmen Sergey Eisenstein gibi kişilerce de filmin başarısı takdir edilmiştir (britannica.com, 2023). Disney günümüze gelindiğinde o dönemlerden daha etkili bir şekilde varlığını sürdürmektedir. Disneyland’lar ve televizyon kanalları ile birlikte bu alanda daha büyük ve egemen bir güç haline dönüşmüştür. Disney sahip olduğu büyük güç sayesinde yarattığı bir karakteri filmlerinin yanında başka birçok alanda bir pazarlama unsuru olarak da kullanmakta, çocuklara filmler dışında oyuncak, kalem defter gibi kırtasiye ürünlerinden mont, tişört gibi giyeceklerine kadar günlük hayatlarında çok kullanacakları birçok ürün aracılığıyla ulaşmaktadır. Filmler dışında filmlerin yan ürünlerden elde edilen kar daha fazla olarak düşünülebilir. Disney ve onun gibi birçok şirket filmlerden çok yan ürünlerden daha fazla gelir elde etmektedir. Dünyanın en global şirketlerinden birisi olan Disney, hem filmleri hem de yan ürünleri ile hitap ettiği izleyicilerine birtakım mesajlar da göndermektedir.

Disney yapımı animasyon filmlere bakıldığında birtakım ortak özelliklerin varlığından söz edilebilir. Klasik anlatı formlarındaki sınıf mücadelesini benimsemeyerek, doğuştan gelen hakları ve monarşik düzeni desteklemekte aşağı sınıflardan olanları ise genellikle olumsuz göstermektedir (Yıldız, 2013, s. 99).

Disney yapımlarının çok da masum olmadığını ve bu noktada sorgulanması gerektiğini “*Emperyalist Kültür Sanayi ve Disney*” isimli kitaplarında Ariel Dorfman ve Armand Mattelart ifade etmektedirler. Yazarlara göre Disney sanat yönetmenliği yeni karakter yaratmayı istemek yerine bilinen karakterleri kullanmayı tercih eder ve yukarıya doğru hareketliliğin (statü değişikliği) olmamasında diretir. Filmlerde yardımcı karakterler hikayelerde hiçbir zaman baş oyuncu olmamalıdır, onlar yalnızca birer fazlalıktır düşüncesi hakimdir (Dorfman ve Mattelart, 1971, s. 16).

Disney'in bir başka boyuttaki ideolojik yönelimi de İkinci Dünya Savaşı ile ilgili olmuştur. ABD hükümeti tarafından Disney'e savaşla ilgili propaganda filmleri yaptırılmıştır. Filmler genel olarak Amerikan halkını cesaretlendiren, onlara moral vermeye dönük çalışmalardı (Lenburg, 2011, s. 87-88). İçlerinde Nazi propagandasına karşı yapılan çalışmalarda bulunmaktadır ve bunlar animasyon sinemasının propaganda amaçlı kullanımının örnekleri olarak görülebilir.

Başka bir kutupta yer alan Sovyet ülkelerine bakıldığında burada politik iklimin sanat üzerinde etkileyici bir güce sahip olduğu söylenebilir. Rus animasyonu, Ekim Devrimi'nden sonra Sosyalist gerçekçi söylemin etkisi altına girmiştir. Bununla birlikte Estonya, Letonya ve Litvanya gibi küçük cumhuriyetlerdeki stüdyolar, ideolojik olarak Moskova'da üretilenlerden daha karmaşık filmler yapmakla öne çıkmışlardır. Sovyetler Birliği'nin Batılı yaşam biçimi ve zihniyetinin ideolojik karşıtı olarak görülmesine rağmen Disney'in paradigması, hem görsel tarz hem de tematik kapsam açısından onun ana ilham kaynağı olmuştur (Pikkov, 2017, s. 17).

Soğuk savaş döneminde karşıt ideolojik ortamlarda yer alan Batı ve Sovyetler de animasyon filmler farklılıkları vurgular hale gelmiştir. Kapitalist Batı ve Komünist Sovyetler kendi ideolojilerinin bakışıyla filmler üretmişlerdir.

Sovyet animasyonunun altın çağı olan 1970'ler ve 1980'lerde halk masallarını takip ediyor gibi görünen çizgi filmler Sovyet ideolojisine uygun mesajlar iletmek için biraz değiştirilmiştir. Bu animasyonlar sadece kapitalizmi eleştirmekle kalmayıp, aynı zamanda kadınları cinsiyetsiz ve özverili olarak tasvir edip; iş birliğini, komşuluğu ve şiddetsizliği teşvik etmişlerdir (Kononenko, 2011, s. 272).

3. Çalışmanın Amacı ve Yöntemi

Sinema toplumlar üzerinde etkili olabilecek bir sanat dalıdır. Çalışmanın literatür kısmında da açıklandığı gibi devletler sinema sanatının bu özelliklerinden yararlanmış ve propaganda filmleri de yaptırmışlardır. Örneğin İngiltere'de Birinci Dünya Savaşı sırasında zayıf da olsa birçok animasyon propaganda filmi üretilmiştir. Bu çalışmalar Winsor McCay'ın "*The Sinking of the Lusitania*" filmindeki grafik detaylar kadar olmasa da dönemindeki diğer birçok animasyon filminde olmayan hayal gücünü de ortaya koymuşlardır. Bununla birlikte Birinci Dünya Savaşı sırasında animasyonun propaganda amaçlı kullanım gücü ihmal edilmiş olsada, İkinci Dünya Savaşı sırasında animasyonun özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde propaganda çabalarına büyük bir katkı sağladığı yaygın olarak kabul görmektedir (Huxley, 2007, s. 307). Teknik olarak diğer animasyon filmlerine benzer bir teknikle yapılmış olsa da *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)* animasyon filmini diğer birçok animasyon filminden ayırt edici özellikleri bulunmaktadır. ABD'nin İkinci Dünya Savaşında propagandaya büyük bütçe ayırdığı bilinmektedir. Savaştan sonra ABD ve SSCB Avrupa'da rekabet halinde bulunmaktadır. Bu rekabet ortamında animasyon bir propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Örneğin bu doğrultuda CIA, Orwell'in romanının film yapma hakkını elde etmiş ve "*Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)*" animasyon filmini finanse etmiştir (Leab, 2007, s. 133; Redmond, 2017, s. 307).

Araştırmanın sorunsalı animasyon sinemasının bir iletişim aracı olarak egemen ideolojilerin toplumda kabul edilmesinde oynadığı rolün ortaya çıkarılmasıdır. Çalışmada, George Orwell'in aynı isimli romanının uyarlaması olan "*Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)*" animasyon filmi incelenerek, gündelik yaşamdaki siyasal ideolojilerin söz konusu animasyon filmine yansması ve bunun karakterler üzerinden nasıl kurgulandığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu çerçevede çalışmada, "*Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)*" animasyon filmindeki karakterler üzerinden film ideolojik bağlamda çözümlenmiştir. Filmin

vermek istediği mesajlara karakter analizleri aracılığıyla ulaşılmaya çalışılmış ve her bir karakter belirlenen temalar doğrultusunda ayrı ayrı ele alınmıştır.

Çalışmada belirlenen amaca ulaşmak için niteliksel içerik analizi yöntemine başvurulmuştur. İçerik çözümlemesi iletişim içeriğinin, daha çok önceden belirlenmiş kategoriler etrafında gerçekleştirilmesini sağlayan bir araştırma tekniğidir. Niteliksel içerik analizi, verileri analiz etmek ve anlamlarını yorumlamak için halihazırda mevcut olan çeşitli nitel yöntemlerden biridir. Bir araştırma yöntemi olarak niteliksel içerik analizi, fenomeni tanımlamanın ve ölçmenin sistematik ve nesnel bir yolunu temsil eder. Genellikle yöntemi uygulama sürecinin bazı yönleri kolayca tanımlanabilir, ancak kısmen araştırmacının içgörüsüne veya sezgisel eylemine de bağlıdır ve bunları başkalarına açıklamak çok zor olabilir. Niteliksel içerik analizinde soyutlama süreci kategorilerin oluşturulduğu aşamadır. Geçerlilik açısından sonuçların nasıl oluşturulduğunun raporlanması önemlidir. Okuyucular, analizi ve ortaya çıkan sonuçları net bir şekilde takip edebilmelidir (Schreier, 2014, s. 170-173). Niteliksel içerik analizi tümevarımsal veya tümdengelimli bir şekilde kullanılabilir. Başarılı içerik analizinin ön koşulu, verilerin kategoriler, kavramlar, bir model, kavramsal sistem veya kavramsal veri oluşturularak araştırma olgusunu tanımlayan kavramlara indirgenebilmesidir (Elo vd., 2014, s. 1-2). Niteliksel içerik analizi, nitel verilerin analizinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu yöntemle radyo programları, televizyon haberleri, sinema filmleri gibi her türlü içerik çözümlenebilir. Niteliksel içerik analizi, incelenecek konu hakkında çeşitli sorgulamalar yapmaktadır. Bu yöntem çalışılan konu üzerindeki gizli veya örtük mesajların sorgulanması açısından yardımcı olmaktadır (Geray, 2011, s. 151-152). Niteliksel içerik analizinde amaç, incelenen kavramın bütünü görmek ve kavramın bağlamından ortaya çıkan anlamlardan genellenebilir yorumlar çıkarmaktır (Eriksson ve Kovalainen, 2016, s. 120). Nitel bir araştırmada güvenilirliğin amacı, araştırma bulgularının “dikkat edilmeye değer” olduğu argümanını desteklemektir. Kategoriler, teoriye dayalı bir sınıflandırma matrisi olmadan ham verilerden oluşturulduğundan, tümevarımsal içerik analizi kullanıldığında bu özellikle önemlidir (Lincoln ve Guba, 1985, s. 76). Kısacası, niteliksel içerik analizi; araştırma sorusunu yalnızca metin veya dil değil, aynı zamanda temalar ve temel fikirlerin yanı sıra ele alınmayan şeyleri de analiz etmenin sistematik bir yoludur. Niteliksel içerik analizini kullanırken amaç, analiz nesnesindeki temel fikirleri ve temaları yakalamaktır. Bu; temaların, gizli içeriğin ve tezahür eden içeriğin bir tür özet halinde sınıflandırılması yoluyla yapılır (Drisko ve Maschi, 2015, s. 82-90).

Hayvan Çiftliği (Animal Farm) filminde özellikle karakterlerin gerçek dünyadaki yansımaları, çağrışımları tespit edilmeye çalışılmıştır. Dolayısıyla bu konuda yöntem olarak niteliksel içerik analizi yöntemine başvurulmuştur. Söz konusu yöntem gerçek dünyada karakterlerin yansımalarını tespit etme ve onların temsilini bulma konusunda sağladığı imkân nedeniyle gerçekleştirilecek analizler bağlamında kullanılmıştır. Çalışmada niteliksel içerik analizi yönteminin uygulanmasında temel olarak 4 ana tema belirlenmiştir. Analiz edilecek temalar şu şekildedir: Güç ve egemenlik mücadelesi, temsil edilen toplumsal sınıf, ideoloji ve düşünce yapısı, gerçek hayata gönderme: karakterlerin gerçek hayattaki temsilleri. Bu temaların seçilme nedeni Schreier’in de ifade ettiği gibi tümevarımsal bir metod ile sistematik bir sonuca ulaşma gayesidir. Bu kapsamda seçilen temalar birbirini tamamlayan ve filmin bütünü görmeyi sağlayan temalardır.

Andreasson, “*A qualitative content analysis regarding the concept of security in the movie Zero Dark Thirty*” başlıklı çalışmasında *Zero Dark Thirty* filmini niteliksel içerik analizi yöntemiyle incelemiştir (Andreasson, 2017). İlgili çalışmada filmde yer alan “güvenlik” olgusunun temsili üzerinde durulmuş olup, tümevarımsal bir metodoloji kullanılarak “ulusal kimlik, neler güvenli, güvensiz Amerika, siyasi güvenlik, güvenlik kimin için, hangi değerle güvenlik” gibi temalar çerçevesinde analiz sürdürülmüştür. Bu

çalışmada da benzer bir yöntem ile “ideoloji” olgusunun filmdeki temsili çerçevesinde kodlanacak temalar filmde baskın olarak görünenlerden seçilmiştir. Drisko ve Maschi’ye göre niteliksel içerik analizi yöntemi kullanılırken kategoriler araştırmacı tarafından belirlenirken hangisinin daha kapsayıcı olduğu ön planda tutulur (Drisko ve Maschi, 2015, s. 104-105). Bu çalışmada da belirlenen temalar bir araya geldiğinde filmde yer alan bütün ideoloji temsilini kapsayacak biçimde seçilmiştir.

Söylem analizi yönteminde daha çok bir metindeki güç yapısına odaklanılırken niteliksel içerik analizinde daha çok anlama vurgu yapılmaktadır. Niteliksel içerik analizi, temaların ve kelimelerin kullanımını analiz edildiği sürece söylem analizine benzer (Drisko ve Maschi, 2015, s. 82); ancak söylem analizi güç ilişkilerine, özellikle de belirli bir söylemi güçlendiren güç ilişkilerine daha fazla önem verir. Ancak bu çalışma karakterler üzerinden ideolojik temsili ne şekilde ele alındığına ve izleyiciye nasıl sunulduğuna odaklanmaktadır. Bu nedenle uygulanan metodoloji güç ilişkilerinden ziyade karakterler üzerinden verilmek istenen ideolojik temsili ortaya çıkarmaya yöneliktir. Bu nedenle bu çalışmada uygulanan yöntem, filmde sadece var olanın değil, dışarıda bırakılan diğer olguların da incelenmesine karakterler üzerinden olanak sağlamıştır.

4. Bulgular ve Analiz

4.1. Güç ve Egemenlik Mücadelesi

Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954) animasyon filminde Bay Jones’un zalim yönetimine karşı ayaklanan hayvanlar, istemsizce ondan daha acımasız ve eşitlikçi bir yönetimin başa geçmesine neden olmuşlardır. Özgün hikâyenin yazarı George Orwell, tüm anlatmak istediklerini basit gibi görünen fakat altında büyük anlamlar içeren hikâye ve hikâye içerisine konumlandığı karakterleri üzerinden kurgulamıştır.

Karakterler arasında yaşanan güç ve egemenlik mücadelesi özellikle filmin ilk sahnelerinde görünür durumdadır. Yaşanan mücadelede öne çıkan karakterler Napoléon, Snowball, Squealer, Bay Jones ve Bay Whympler’dir. Ancak diğer domuz karakterlerin de yönetimde pay sahibi olmak istedikleri film boyunca görülmektedir. Orwell, yaratmış olduğu karakterler üzerinden bir güç ve egemenlik mücadelesini romanında kurgulamış ve bu kurguyla birlikte ortaya ideolojik bir temsil koymuştur. Bu ideolojik temsil içerisinde yönetimde söz sahibi olmak amacıyla birbirleriyle güç ve egemenlik mücadelesi veren karakterler hem eylemleri hem de söylemleriyle birbirlerine tuzak kurarak zarar vermeye çalışmaktadır. Böylece söz konusu karakterler çiftlikte iktidara sahip olmak için açık bir biçimde mücadele etmektedir.

Tablo 1. Güç ve egemenlik mücadelesi temasının analizi

<i>Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)</i> Animasyon Filmindeki Karakterler	Karakterlerin Güç ve Egemenlik Mücadelesi
Bay Jones	Çiftliğindeki hayvanlara kötü davranır, onlara sevgi göstermez ve onlarla yalnızca maddi bir karşılıkları olduğu için ilgi gösterir. Acımasız bir kişiliğe sahiptir.
Snowball	Koca Reis’in fikirleri sonucu başlayan devrimden sonra Hayvan Çiftliği’nin ilk lideri olan domuzdur. Zeki, etkileyici, yaratıcı, güzel konuşan, hitabeti yüksek bir karakterdir.
Napoléon	Hayvan Çiftliği’nin büyük lideridir. Entrikalarıyla iktidarı Snowball’ın elinden almış ve Snowball’ı hain olmakla suçlamıştır.
Squealer	Napoléon’un sadık hizmetkârı ve yardımcısı olan iri pembe bir domuzdur. Mükemmel bir konuşma, hitabet yeteneğine sahiptir.
Bay Whympler	Bu karakterin amacı Hayvan Çiftliği’nin diktatör yöneticisi Napoléon ile ticari ilişkiler geliştirerek, kâr sağlamaktır.
Diğer Domuzlar	Çiftlikteki hayvanların en zekileri ve en elitleridir. Kendi zevklerine düşkün olan bu grup, diğer hayvanların haklarını pek fazla önemsemezler.

Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954) animasyon filminde süregelen güç ve egemenlik mücadelesi yukarıda verilmiş olan tablodaki karakterler arasında yaşanmaktadır. Çiftliğin sahibi ve ilk yöneticisi olan Bay Jones, acımasız bir kişiliğe sahiptir. Tavukların yumurtalarını, ineklerin sütlerini, koyunların yünlerini, yük hayvanlarının gücünü, köpeklerin bekçiliğini, domuzların ise etlerini kullanır. Bay Jones, çiftliğindeki hayvanlara sadece yaşayabilmeleri için yemek verir. Onlara hiçbir zaman karınlarını doyuracakları kadar yiyecek vermez. Amacı gücünü korumak ve çiftliğinde hâkimiyeti sürdürmektir. Ancak hayvanların direnişine karşı koyamaz. Bay Jones'a karşı yapılan direniş ve devrimden sonra Beylik Çiftlik olan çiftliğin ismi "Hayvan Çiftliği" olarak değişir ve yönetici olarak başa Snowball isimli zeki ve lider domuz geçer. Snowball devrimden sonra başa geçen ilk lider olarak yönetimini kimseye kaptırmaya niyetli değildir. Çünkü sahip olduğu özgüvenle, zekâyla, planlama yeteneğiyle Hayvan Çiftliği'ni en iyi yönetebilecek hayvanın kendisi olduğunu düşünmektedir. Amacı gücünü korumak ve Hayvan Çiftliği'ni kendi yönetiminde tutarak geliştirmektir. Domuzlar da bu gelişimde kilit rol oynamaktadır. Ancak Napoléon isimli domuzun sinsi ve kötü niyetli planıyla beraber Snowball çiftlikten kaçmak zorunda kalır ve yapılan darbeyle birlikte çiftliğin yönetimine Napoléon geçer. Snowball'ı hainlikle suçlayan Napoléon, Hayvan Çiftliği'nin kısa sürede tek otoritesi haline gelir. Napoléon iyi bir hitabete ve konuşma yeteneğine sahiptir. Bu sayede çiftlikteki bütün hayvanları kendisine inandırmaktadır. Ayrıca otoriterdir ve baskıcı bir rejim uygulamaktadır. Kendi menfaatini her şeyin üstünde görmektedir. Amacı Hayvan Çiftliği'nin tek yöneticisi olup adeta kendi imparatorluğunu kurmaktır. Bu bağlamda kendi ırkından olan domuzlara kendi iktidarını sağlamlaştırmak adına sayısız yetki vermiş, kendi ifadesiyle onları "onurlandırmıştır". Napoléon'un başa geçmesiyle birlikte domuz ırkı büyük bir ayrımcılığa tabi tutulmuş olup, domuzların amaçları iktidardan pay alarak egemenliklerini korumak ve zevk içinde bir hayat sürmeye devam edebilmektir. Bu domuzlardan Squelar ise Napoléon'un yardımcısı pozisyonuna gelmiştir. Squelar, Napoléon'un bütün aldığı kararları ve emirleri diğer hayvanlara söyleme görevine sahiptir. Yani bir nevi Napoléon'un sözcüsü veya propagandacısı konumundadır. Ayrıca Squelar, gerçekleri bildiği halde bunları hayvanlara aktarırken ya çarpıtarak, ya değiştirerek, ya da abartarak anlatmaktadır. Amacı konumunu korumak ve domuzların yönetiminde olan çiftlikte önemli görevlerde bulunmaktır. Filmde güç ve egemenlik mücadelesi bağlamında ele alınacak son karakter ise Bay Whympler olup, bu karakter fabrikalara ve ticari ürünlere sahiptir. Hayvan Çiftliği'ni hayvanların yönettiğini duyduğunda hemen harekete geçmiş ve domuzlarla ticaret yapmaya başlamıştır. Domuzlara içki, viski gibi şeyler vererek karşılığında yumurta, süt gibi besinler almaktadır. Bunun sonucunda oldukça kâr elde etmiştir. Söz konusu karakterin odak noktasında maddi çıkarlar yer almaktadır.

4.2. Temsil Edilen Toplumsal Sınıf

Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954) animasyon filmi, izleyicilere bir alegori çizmektedir. Alegori, köken itibariyle Grekçe bir kelime olup, Türk Dil Kurumu'nun internet sözlüğüne göre tanımı "Bir sanat eserindeki öğelerin gerçek hayattan bir şeyleri temsil etmesi durumu." şeklindedir (sozluk.gov.tr, t.y.). Jameson'a göre ise alegori, söylemin üzerinde uzlaşılammış ve özellikle sembol ile karıştırılan muğlak biçimdir (Jameson, 2008, s. 378). *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)* filminde var olan alegori ise bir toplum alegorisidir. Yani film içerisinde yer alan karakterler salt biçimde olduğu haliyle değil, belli toplumsal sınıfları temsil edecek biçimde oluşturulmuştur. Film içerisindeki hiyerarşik düzen içerisinde yaşanan güç ve egemenlik mücadelesinde hem iktidarda olanlar, hem iktidar çevresinde kendi çıkarını sağlayanlar, hem iktidarın baskı rejimini sağlayan kolluk kuvvetleri, hem de ezilen halk çevresinde bir toplumsal sınıf ayrımı görülmektedir.

Tablo 2. Temsil edilen toplumsal sınıf temasının analizi

<i>Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)</i> Animasyon Filmindeki Karakterler	Temsil Edilen Toplumsal Sınıf
Bay Jones	Yönetici, üst sınıfı temsil etmektedir.
Snowball	Yönetici, üst sınıfı temsil etmektedir.
Napoléon	Yönetici, üst sınıfı temsil etmektedir.
Squeler	Yönetici sınıfı temsil etmektedir.
Diğer Domuzlar	Bürokrat sınıfı temsil etmektedir.
Köpekler	Askerler ve güvenlik güçlerinden oluşan sınıfı temsil etmektedir.
Güvercinler	Ruhban sınıfını temsil etmektedir.
Bay Whympler	Tüccar sınıfı temsil etmektedir.
Koca Reis	Aydın, entelektüel ve elit sınıfı temsil etmektedir.
Boxer	Nitelikli işçi sınıfını temsil etmektedir. Mavi yakalı işçi sınıfındandır.
Benjamin	Baskı altında olan alt sınıfı temsil etmektedir. Mavi yakalı işçi sınıfındandır.
Koyunlar, Tavuklar, Horozlar, Ördekler, İnekler ve Diğer Hayvanlar	Alt işçi sınıfını ve proletaryayı temsil etmektedir.

Yukarıdaki tabloda verildiği gibi *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)* animasyon filminde Bay Jones, Snowball, Napoléon ve Squelar yönetici üst toplumsal sınıfı temsil etmektedir. Bay Jones sömürgeci olup, hâkimiyetinde olan halka kötü davranmaktadır. Snowball toplum tarafından saygınlık kazanmak isteyen bir yöneticidir. Baskıcı, zorba ya da diktatör değildir. Ancak ideal ve adaletli bir yönetici konumunda da değildir. Napoléon ise zorba ve diktatör olup, manipülatif söylemler ve algı yönetimi yaparak toplumu kendisine inandırmaktadır. Aynı şekilde Squelar da Napoléon'un yardımcısı olarak gerçekleri çarpıtarak çıkar amacı güden; elit, güçlü ve toplum üzerinde yetkisi olan, propaganda amacı güden bir yöneticidir. Diğer domuzlar da bürokrat sınıftan olup, domuzların yönetiminde olan bir çiftliğin inşasında ve devamlılığında önemli rol oynamışlardır. Köpekler ise domuzları koruyarak sistemin devamlılığını sağlayan askerlerdir. Napoléon bu köpekleri kendisi özel olarak yetiştirmiş ve halkı bastırmak için kullanmıştır. Güvercinler ise sistemin tebliğ mekanizması olarak görev yapmaktadır. Squelar doğrudan işçi halka hitap ederken, güvercinler ise dış dünyaya Hayvan Çiftliği'ne katılmaları için haber göndermektedir. Bu bakımdan Hayvan Çiftliği'nin dış dünyaya açılan penceresi olan güvercinler, sistem içerisinde adeta bir inancı yaymaya çalışan ruhbanlar gibi işlev görmektedirler. Bay Whympler'da sistem ile ticaret yaparak kişisel çıkarını gözeten çıkarıcı bir tüccardır.

Hayvanların Bay Jones'a karşı devrim başlatmasına neden olan Koca Reis ise bilge bir domuz olarak adeta direnişin simgesi haline gelmiştir. Bu noktada halkı bir arada tutan Hayvan Çiftliği kurallarının da oluşturucusu konumundadır. Bu nedenle halk tarafından sevilir. Boxer ve Benjamin birbirleriyle omuz omuza çalışan işçi sınıfından iki farklı karakterdir. Boxer; iyi niyetli, inancına bağlı ve çok çalışkan olmasına karşılık; saf, eğitimsiz ve cahildir. Yöneticiler tarafından işçi olarak kullanılmaya müsaittir. Buna karşılık Benjamin; her şeyin farkında olmasına rağmen baskıyla sindirilmiştir. Zeki ve uyanıktır. Toplum içerisinde azınlığı oluşturur. Toplum içerisinde yer alan diğer hayvanlar (koyunlar, tavuklar, horozlar, ördekler, inekler vb.) ise yönetilmeye muhtaç olan, soru sormaktan ve çevresini sorgulamaktan geri duran yapıdadırlar. Bu nedenle sistem tarafından maksimum düzeyde sömürülmektedirler.

4.3. İdeoloji ve Düşünce Yapısı

Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954) animasyon filminde yer alan karakterler bir toplumsal sınıfı yansıtmak şeklinde kurgulandığı gibi aynı zamanda bazılarının kalıplaşmış

belli bir düşünce yapısı bulunmaktadır. Bu bağlamda filmde yer alan ideolojik temsilin ortaya çıkartılması için bu düşünce yapısının da analiz edilmesi gerekmektedir. Temel olarak otoriter ve baskıcı olan rejimin karşısına sosyalist ve eşitlikçi olan rejim yerleştirilmiş ve film içerisindeki düşünce yapıları ve ideolojik temsiller bu çerçevede belirginleşmiştir.

Filmde yer alan karakterler içerisinden Bay Jones, Snowball, Napoléon, Squelar ve Koca Reis farklı düşünce kalıplarını yansıtan ve ideolojik temsilin şekillenmesini sağlayan karakterlerdir.

Tablo 3. İdeoloji ve düşünce yapısı temasının analizi

<i>Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)</i> Animasyon Filmindeki Karakterler	Karakterlerin Temsil Ettiği İdeolojiler ve Düşünce Yapıları
Bay Jones	Mutlak monarşizmi, yöneticinin hiçbir sınıra bağlı kalmadan halkına hükmettiği bir düşünce ve eylem biçimini temsil etmektedir.
Koca Reis	Marksizm, işçi sınıfının öne çıktığı, burjuvazinin sorgulandığı komün odaklı bir düşünüş biçimini temsil etmektedir.
Snowball	Oligarşi, idealist ve hayalperest düşünce yapısı.
Napoléon	Totalitarizm, otoriter ve baskıcı bir rejimi uygulayan, totaliter bir düşünce yapısını temsil etmektedir.
Squelar	Despotizm, mevcut sistemin, düzenin egemenliğini sağlayan, halkı sindiren, korkutan ve algılarını bulandıran bir düşünce yapısını temsil etmektedir.

Bay Jones hikâyenin başında çiftliğin sahibi olup, çiftlikte tüm güce ve egemenliğe sahiptir. Çiftliğin yönetiminde tek yetkilidir. Hiç kimseyi bir şeye inandırma veya ikna etme gibi bir gayrete girme gereksinimi bulunmamaktadır. Bu bağlamda kendi mülkü olarak gördüğü çiftlik hayvanlarına dilediği gibi hükmetmektedir. Koca Reis ise Bay Jones'a karşı bütün çiftlik hayvanlarının desteğini alarak bir devrim ve direnişin başlangıcı olmuştur. Bu bağlamda Koca Reis'in çiftlik halkına verdiği öğütler ve onların yolunu aydınlatmak için girdiği çaba; kendisinin hak savunan, eşitlikçi bir düşünce yapısına sahip olduğunu göstermektedir. Bay Jones'ın devrimle indirilmesinden sonra başa geçen Snowball ise kendisini sadece Hayvan Çiftliği'nin çıkarlarına adanmıştır. Snowball'ın istediği, Hayvan Çiftliği'nin büyük başarısı neticesinde kendisinin saygınlık kazanmasıdır. Snowball, Koca Reis'in öğütlediği sosyalist görüşün tüm dünyaya, ya da diğer ifadeyle bütün çiftliklere yayılmasını isteyen idealist bir yönetici özelliği göstermektedir. Snowball'ın elinden iktidarı alan Napoléon; otoriter, baskıcı ve totaliter bir rejim uygulamaktadır. Napoléon kaba kuvvet kullanarak kendi eğitmiş olduğu dokuz saldırgan köpek ile çiftlik halkını kontrol altında tutar. Kendi çıkarlarını ve ideolojisini diğer bütün ideolojilerin üstünde tutar. Napoléon, uyguladığı baskıcı rejim anlayışının sonucunda itaatkâr bir toplumun yaratmayı amaçlamaktadır. Napoléon'un sadık hizmetkârı ve yardımcısı Squelar ise, hitabet yeteneğini kullanarak ve her zaman Napoléon'u haklı çıkarmaktadır. Böylece mevcut baskıcı, totaliter olan yönetimin egemenliğinin sürmesini sağlamaktadır. Bu çerçevede zaman zaman konuşmalarında kullandığı dili yalınlaştırarak ve hayvanların konuyu daha kolay biçimde anlamasını, kavramasını sağlamaktadır. Bazı durumlarda ise dili olduğundan daha karmaşıklaştırarak, hayvanların aklını karıştırır ve gözlerinin korkmasına neden olur. Squelar'ın dili bu kadar kusursuz kullanması, bütün diktatörler için onu dikkate değer bir propagandacı konumuna taşır.

4.4. Gerçek Hayata Gönderme: Karakterlerin Gerçek Hayattaki Temsilleri

Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954) animasyon filminde ve özgün hikâyede yaratılmış olan karakterler Sovyetler Birliği yönetimini ve Stalin'i açık bir şekilde hicvetmektedir. Aynı zamanda sosyalist rejimin en başta vaat ettikleri ile, uygulamaya gelince ortaya çıkan sonuçlarının birbirinden ne kadar farklı olduğunu göstermektedir.

Özgün hikâyenin yazarı olan Orwell, romanında aynı zamanda karakterlerini kullanarak dünya ve ülkeler hangi yönetimle yönetilirse yönetilsin, yöneticilerin menfaatleri bulunduktan sonra sonucun değişmeyeceğine dair karamsar bir düşünce sergilemiştir. Orwell, eleştiri yağmuruna tuttuğu sistemin ve sistem yöneticilerinin ismini açık açık vermese bile, karakterler dikkatli incelendiğinde Sosyalist devriminin ve totaliter rejimin birçok önemli kişisi ile olan benzerlikleri fark edilmektedir. Karakterler bu bakımdan incelendiğinde, hikâye içerisinde yer alan bütün karakterlerin aslında gerçekte de temsil ettiği bir karşılığı olduğunun farkına varılacaktır.

Tablo 4. Gerçek hayata gönderme: karakterlerin gerçek hayattaki temsilleri temasının analizi

<i>Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)</i> Animasyon Filmindeki Karakterler	Karakterlerin Gerçek Hayattaki Temsilleri
Bay Jones	Sovyetler Birliği kurulmadan önce son Rus İmparatoru olan II. Çar Nikolay'ı temsil eder.
Koca Reis	Karl Marx'ı ve Marksizmi temsil eder.
Snowball	Stalin ile iktidar mücadelesi içinde olan marksist siyasetçi Leon Troçki'yi temsil eder.
Napoléon	Rus Devrimi'nden sonra Lenin'in yerine geçerek Sovyetler Birliği'nin lideri olan Joseph Stalin'i temsil eder
<u>Squelar</u>	Halkını yönetim altında tutan Stalin'i destekleyen medya kuruluşlarını ve gazeteleri temsil eder.
Diğer Domuzlar	Stalin'in çevresinde toplanmış ve onun yanında durarak kendi çıkarlarını koruyan elit bürokrat sınıfını temsil eder.
Köpekler	Stalin'in özel korumalarını ve KGB'yi (Sovyet Gizli Servisi) temsil eder.
Bay Whymper	Stalin'in dış dünya ile kendi zevki ve talebine göre keyfi ticaret yapmasını temsil eder.
Boxer	Stalin yönetiminde ezilen ve hakları gasp edilen işçi sınıfını temsil eder.
Benjamin	Hirschman'ın "boşunluk tezi"ni temsil eder.
Güvercinler	Stalin yönetiminin diğer ülkeler üzerinde yapmış olduğu propagandayı temsil eder.
Koyunlar, Tavuklar, Horozlar, Ördekler, İnekler ve Diğer Hayvanlar	Stalin yönetiminde işçi olarak ezilen halkı temsil eder.

Hikâyenin en başında çiftliğin mutlak sahibi olarak görünen Bay Jones, II. Çar Nikolay'la benzerlik göstermektedir. Aynı Jones gibi II. Çar Nikolay'da halkının kötü durumda olduğuyula ilgilenmemiş, onların istek ve ihtiyaçlarını karşılamamış, fakirlik ve açlık içerisinde yaşayan halkın ayaklanmasına neden olmuştur. Çiftlikte bir direnişin başlaması için düşünsel alt yapıyı kuran ve aslında Hayvan Çiftliği'nin temel ilkelerini belirleyen Koca Reis; sınıfsız, ayrımsız, eşitlikçi, sınırların olmadığı, herkesin kardeş olduğu, yönetimlerin ve sıkı kuralların olmadığı bir ütopya resmetmektedir. Aynı zamanda oluşabilecek tehlikeleri de önceden görerek hayvanları uyarmıştır. Koca Reis, demokratik bir sosyalist yönetimi benimsemiştir. Dışa bağımlı olmayan, kendi üretimini kendisi yapan ve kendi kendine yetebilen bir topluluk oluşturma niyetindedir. Kendisi de demokratik

sosyalizmi benimsemiş olan hikâyenin orjinal yazarı George Orwell, Koca Reis'i kurgularken 19. yüzyılda yaşamış Alman filozof Karl Marx'ı temel almıştır. Koca Reis'in Marksist düşüncesinden etkilenerek devrimde kilit rol oynamış olan Snowball, aynı Leon Troçki gibi yurdundan sürülmüştür. Troçki'de, Snowball'ın yaptığı gibi Marksizmin dünya çapında kabul görmesine gayret gösteren bir siyasetçiydi. Hikayenin devamında Snowball'ın elinden yönetimi alan Napoléon'un devrime kişisel olarak hiçbir katkısı olmamıştır. Devrim olup bittikten sonra sadece çıkarlarına uygun düştüğü için sanki o ideolojiye sahipmiş gibi kendisini tanıtmıştır. Napoléon'un tek çabası çiftlik üzerinde kontrolü eline alabilmektir. Bu noktada Joseph Stalin ile kullandıkları kaba kuvvet ve totaliter rejim benzerlik göstermektedir. Napoléon'un sadık yardımcısı Squelar ise aynı Sovyet Medyası gibi Napoléon'un icraatlarını halka duyuran bir işleve sahiptir. Oluşturulan korku imparatorluğunda dili ustaca kullanan medya kuruluşları, Stalin'in iktidarının güçlü olarak kalabilmesi için akla gelebilecek her yola başvurmuşlardır. Özellikle "Pravda" isimli gazete, o dönemlerde iktidarın kararlarını ve emirlerini insanlara aktaran, onlara iyi bir yaşam sürdüklerini inandırmaya çalışan, gerçeklerin üstünü örten bir Sovyet Medyası olarak karşımıza çıkmaktadır (Gül ve Yavuz, 2015, s. 132). Köpekler ise Stalin'in özel korumalarını temsil etmektedir, çünkü her türlü isyanı bastırma, Napoléon'a gelen tehditleri bertaraf etme görevi bu köpeklere verilmiştir. Örneğin Snowball'ı çiftlikten dışarıya kadar kovalayan, Napoléon'un hain olarak nitelendirdiği tavukları ve diğer hayvanları öldüren, direniş belirtisi gösteren Benjamin'i bastıran her zaman bu köpekler olmuştur. Güvercinler ise Napoléon'un dış dünyaya açılan pencereleri olarak görev görmekte, Stalin'in diğer ülkelere yaptığı gövde gösterisini temsil etmektedir.

Hikâyeye ezilen halk tarafındaki temsillerden bakacak olursak ise Boxer'ın sıkı ve kuralcı otoriter yönetimlerdeki ezilen işçi sınıfını temsil ettiği hikaye içerisindeki detaylardan ve Boxer'ın davranışlarından anlaşılmaktadır. Hatta Boxer sadece ezilmekle kalmayıp, ezildiğini göremeyecek kadar köleleştirilmiş ve algıları tamamen kapatılmış bir hayvandır. Boxer'ın en yakın arkadaşı eşek Benjamin ise politik ideoloji üzerine çalışmalar yapan Albert O. Hirschman tarafından geliştirilen ve toplumun değişimine yönelik olarak yapılan yeniliklerin, amaca ulaşılmış gibi görünse dahi eninde sonunda en eski haline geri dönerek bir işe yaramayacağını savunan "boşunluk tezi" ile bağdaştırıldığı söylenebilir (Hirschman, 1994, s. 19). Çiftlikte işçi olarak çalışan diğer hayvanlar ise Stalin yönetiminde ezilen halkı temsil etmektedir. Açlık ve sefalet içinde yaşarlar. Başkasının zenginlik ve refah içerisinde yaşaması için tüm güçlerini kullanacak biçimde çalıştırılmaktadırlar. Doymak için değil, yaşamak için beslenirler. Uyanmaları ve direnişe geçmeleri için pek çok masum canlının gözleri önünde hayatını kaybetmesi gerekmiştir. Boxer'ın ölümünden sonra Benjamin'in gayretiyle pek çoğu ancak gerçekleri görebilmiştir. Kendi kedilerini kurtarmaktan ziyade, her zaman bir kurtarıcının gelip onları kurtarmasını beklemektedirler.

Sonuç ve Tartışma

Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954) animasyon filmi, Rus Devrimi'nden sonra Çarlık otokrasisinin yıkılıp yerine gelen Sovyetler Birliği'nin kurulmasıyla Rus halkının geçirdiği dönemi ve dönüşümü eleştirel bir dil ile hicvetmektedir. Dolayısıyla *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)*'nde gerçekleşen Bay Jones'a karşı yapılan devrim, gerçekte Rus Devrimi'ni temsil etmektedir. Yani tarih olarak *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)*; 1917 yılında başlayan Rus Devrimi'yle başlamakta, daha sonra Stalin'in 1927 yılında Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği'nin lideri konumuna gelmesiyle devam etmektedir. Bu tarihler, filmin içerisindeki göstergeler aracılığıyla oluşturulmuş olan temsillerin gerçek tarihleridir. Film içerisinde yer alan hikaye ise sanki zaman ve mekan kavramından ötelenmiş gibi önce ütöpik, sonra distopik bir ortamda geçmektedir. Ancak karakterlerin, yaşanan olayların ve sonuçların tarihteki karşılığına bakıldığında *Hayvan Çiftliği (Animal*

Farm, 1954)’nin yaklaşık olarak 1917-1953 yılları arasında geçtiği söylenebilir. 8 Mart 1917’de Rus Devrimi başlamış, 5 Mart 1953’de ise Joseph Stalin ölmüştür.

Film geçtiği dönemi, hicivsel bir dille ve hayvanlara insansı özellikler yükleyerek anlatmaktadır. Bu nedenle aslında hikayenin yazarı George Orwell; ele aldığı dönemi direkt olarak anlatmayı değil, onu çağrıştıracak biçimde anlatmayı tercih etmiştir. Hikaye içerisinde Rus Devrimi’ni ve sonrasında yaşananları çağrıştıran pek çok detay bulunmaktadır. En başta, başlı başına Koca Reis’in başlattığı devrim ve sonrasında Napoléon isimli domuzun yönetici pozisyonunda hayvanlara yaptığı eziyet, filmin Sovyetler Birliği’nin kuruluşuyla ve sonrasında Stalin yönetimiyle bağdaşan detaylardır. Hikaye hayvanlar dünyasında geçtiği için ve tamamen Orwell’in hayal gücüyle yoğrulduğu için hikayenin ele aldığı tarihleri direkt olarak birebir anlatmasına gerek kalmamıştır. Orwell’da yaşanan bütün olayları bütün gerçekliğiyle birebir anlatmaktansa, kendi bakış açısıyla yorumlayarak anlatmayı tercih etmiştir. Bu yorumu katmak için ise hayvanlara insansı özellikler yükleyerek onları düşünen, konuşan, hainlik yapabilen, savaşabilen birer “temsil” olarak kurgulamıştır. Bu yönüyle *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)*, ele aldığı dönemi temsiller ve göstergeler üzerinden Orwell’in kendi perspektifinden geçirilmiş bir biçimde oldukça güzel ve etkili bir biçimde göstermektedir.

Aynı zamanda film içerisinde bir anlatıcı mevcuttur ve bu anlatıcı seyircinin filmi daha iyi anlamlandırmasına yardımcı olmaktadır. Anlatıcı sanki hikayede olan biten her şeyi önceden biliyormuş gibidir. Bu yönüyle hikayeye tanrısal bir bakış söz konusudur (Yılmaz, 2014, s. 145). Orwell’in hikayesini bir anlatıcının ağzından yazmasının nedeni ise yine temsillere ve göstergelere yapılan bir göndermedir. Çünkü tarih kitaplarında da anlatım, her şeyi bilen tanrısal bakış açısıyla yapılır.

Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954) animasyon filmi, gündelik yaşamdaki siyasal ideolojileri film içerisine temsiller yoluyla yerleştirir. Ortaya ise hem toplumsal yapının dinamiklerine, hem de politik yönelimlere dair bir eleştiri koyar. Film içerisinde yer alan güç ve egemenlik mücadelesi çerçevesinde ele alınan toplumsal ve ideolojik temsiller filmin ana söylemlerini şekillendirmektedir. Bay Jones, Koca Reis, Snowball, Napoléon, Squealer gibi karakterlerin her birisi bir ideolojiyi temsil edecek şekilde kurgulanmıştır. Bay Jones’un mutlak egemenliği hiçbir sınıra bağlı kalmadan halkına hükmettiği bir düşünce ve eylem biçimini temsil etmektedir. Bu yönüyle mutlak monarşidir. Bu bilgi aynı zamanda Rus İmparatorluğu’nun sorgulanamaz mutlak monarşi temelli gücüne de atıfta bulunmaktadır. Koca Reis bu düzeni bozan marksist bir liderdir. Dolayısıyla marksizme gönderme yapan bu karakter, işçi sınıfını ön plana çıkarır ve burjuvaziyle birlikte sermayenin tek bir merkezde toplanmasına karşı çıkar. Bu yönüyle sosyalistlerin düşüncelerinin en temel kaynağı olan Karl Marx ile Koca Reis arasında bir özdeşleşme söz konusudur. Snowball, Koca Reis’in başlattığı devrimden sonra çiftliğin başına geçen ilk liderdir. Ancak kendisine kurulan tuzağın farkında değildir. Bu yönüyle Snowball idealist ancak toplumun gerçeklerini göremeyecek kadar hayalperest bir yönetici portresi çizer. Aynı zamanda domuzlarla iş birliği yapar, bir grubun yönetiminde söz sahibi olmasını önceler, bu yönüyle de oligarşik bir ideolojidedir. Yine Rus Devrimi’ne gönderme yapan bu durum, devrimden sonra SSCB’nin başına geçen ama daha sonra gücünü Stalin’e kaptıran Leon Troçki ile özdeşleşmektedir. Napoléon ise *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)*’nin tek lideri olarak ipleri eline alır. Kurduğu baskıcı rejim beraberinde pek çok algı yönetimini de beraberinde getirir. Kandırılan halk fakirliğe ve hatta açlığa terk edilir. Bu yönleriyle Napoléon totaliter, otoriter ve baskıcıdır. İdeolojik olarak her ne kadar sosyalist görünümünde olsa bile Marx’ın düşüncelerinden tümüyle sapmış durumdadır. Napoléon’un doğrudan ülkesini diktatörlük rejimi ile yöneten Joseph Stalin ile özdeşleşir. Bununla birlikte filmde yer alan Napoléon’un yardımcısı konumunda olan Squealer ise despot bir ideoloji ile toplumu bastırma, korkutma,

akıllarını karıştırma, algularını yönetme gibi işlevlere sahiptir. Dolayısıyla Squealar, Althusser'in kavramsallaştırdığı "Devletin İdeolojik Aygıtı" görevini üstlenmektedir. Aynı bir propaganda aracı gibi çalışmakta, devletin her daim haklı olduğuna dair inançları artırmaktadır. Bu yönleriyle Squealar, Stalin'in yönettiği Rus medyasının güçlü bir politik temsilidir.

Tüm bu karakter temsilleriyle birlikte filmde kullanılan mekanlar da önemlidir. Örneğin Orwell'in özgün romanında Bay Jones'un yönettiği "Beylik Çiftlik" isimli çiftlik devrimden sonra "Hayvan Çiftliği" ismini almaktadır. Tarih sahnesinde de benzer biçimde çarlık ve imparatorluk rejimiyle yönetilen Rus İmparatorluğu'nun ismi sosyalist rejimle yönetilen Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği şeklinde değişmiştir. Bununla birlikte filmde Bay Jones'un sahibi olduğu çiftliğin mimari tasarımı, Rus mimarisine ve özellikle Kremlin Sarayı'na benzer biçimde resmedilmiştir. Benzer görsel temsillerden bir diğeri ise yel değirmenidir. Filmde Snowball'ın çiftliğin enerji sorunu nedeniyle projesini oluşturduğu ve daha sonra Napoléon'un başa geçmesiyle hayvanların gaddarca inşaatında çalıştırıldığı yel değirmeni, Rus endüstrisini ve ekonomisini temsil eder. Aynı zamanda Stalin döneminde işçi sınıfının ezilmesi ve devlet yoluyla zorunlu olarak çok zor şartlar altında çalıştırılmasının bir sembolüdür. Film içerisinde özellikle Boxer ve Benjamin değirmenin inşaatı için güçlerinin son damlasına kadar çalışmışlardır. Çalışmalarına neden olan şey ise bu değirmenin kendilerinin enerji, elektrik ve ısınma problemlerine son verecek olduğunu düşünmeleridir. Oysa Stalin yönetiminde halk kandırılmış ve işçilerin zorla ve büyük emeklerle yaptığı bütün işler yine yalnızca yönetici sınıfına yaramıştır. Dolayısıyla ekonominin iyiye gidiyor oluşu ya da endüstrinin gelişiyor oluşundan halk faydalanamamış, yalnızca zenginlik içinde yaşayan yöneticiler faydalanmıştır. *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)* filminde de bu durumun benzeri yel değirmeni inşaatıyla sembolize edilmiştir. Filmde yer alan yel değirmeninin yıkılışı detayı ise Stalin döneminde oluşturulan ve büyük duyurular eşliğinde halka sunulan kalkınma planlarının başarısızlığını temsil eder. Ekonominin ve Sovyetler Birliği'nin saygınlığının tüm dünyada iyiye gittiğini savunan Rus yöneticilerin halklarını çeşitli yalanlarla kandırdıklarını sembolize eder. Ayrıca yel değirmeni çöktükten sonra, enkazın arasından yeni bir yel değirmeni yapma işi yine masum hayvanların görevi olmuştur. Bu durum seyirciye; yöneticiler tarafından kötü yönetilen ülkenin başına gelen bütün olumsuzlukların ve ortaya çıkan problemlerin faturasının yöneticilere değil, yine masum halka kesileceğini gösterir.

Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954), dünya düzenini ve yönetim anlayışlarını eleştirir. Önce kapitalizmi, sonra komünizmi eleştirir ve aslında bu iki yönetim anlayışının birbirinden bir farkının olmadığını seyirciye gösterir. Çünkü komünizm yozlaşmaya ve kontrolden çıkmaya çok müsait bir yapıdadır. Komünizmin zamanla nasıl baskıcı, otoriter, totaliter bir yapıya büründüğünü hayvanlar dünyasında anlatır. Sadece kuru kuruya anlatmakla kalmaz, aynı zamanda bunu temsiller yoluyla bir sistem eleştirisine dönüştürür. Görünürde iyi niyetle çıkılan devrim hareketinde, gücü elinde bulunduranların sahip oldukları güçten faydalanarak halklarını sefilliğe, açlığa ve hatta ölüme terk etmeleri gösterilir.

Sonuç olarak *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)*; bu dünyada kurulan bütün düzenlerin, güç ve iktidar sahiplerinin mevcut güçlerini devam ettirmelerini sağlamaya yönelik olduğunu gösterir. *Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)*, seyircilerine kabustan uyanmanın önemini, sorgulayan bireyler olabilmenin gerekliliğini öğretir. Sonuçta bütün insanlar "dünya" isimli kocaman bir "Hayvan Çiftliği"nin içerisinde yaşamaktadır. Her denilene inanmayan, iyi eğitilmiş, kuşkucu ve sorgulayan bireyler yetiştirmek mevcut düzen içerisinde dünyanın ve ülkelerin kaderini belirleyen en büyük faktördür. Önemli olan bu

dünya yolculuğunda çiftlikteki hangi “insan” olmayı tercih edeceğimiz ve Napoléon’a karşı nasıl tavır alacağımızdır.

Extended Abstract

Animation cinema has become a genre of cinema with a huge audience and a global industry that makes big money. In fact, the cult series of animated films reach huge fan bases, the films earn higher revenues than many fictional films, and the audience may want to watch the same film over and over again. On the other hand, animation cinema has a function that ideologically conveys certain beliefs, attitudes and behavior patterns to young individuals who make up a large group that makes money, by controlling their perceptions. Because animation cinema draws the attention of children with its linear graphics, the opportunities it provides and its visual and narrative advantages, and it is extremely functional to make them adopt certain thought and behavior patterns. In addition, animated films are generally accepted as "childish" among the public. Like other mainstream cinema products and genres, animation cinema is also; It constantly shows the basic elements of the capitalist society, the lifestyle, the characteristics that must be possessed, covers social inequality and injustice, and causes the formation of perceptions that have nothing to do with reality. According to Dorfman and Mattelart, animation cinema is “the job of hiding a hard-as-iron hand with a velvet-soft cloth glove” (Dorfman and Mattelart, 1971, p. 40).

In this study, the movie *Animal Farm*, directed by John Halas and Joy Batchelor and released in 1954; It has been examined within the framework of these features of animation cinema and analyzed and discussed within the framework of categories. As a result of the discussion, conclusions were reached on the foundations of ideological representation in the film and the depiction of the future within the framework of the existing theme in the film. *Animal Farm* is based on the George Orwell novel of the same name. Therefore, all the characters in the movie are also the characters of the novel. *Animal Farm* movie; It openly satirizes the contemporary Soviet Union administration and Stalin through characters. At the same time, it shows how the socialist regime's first promises and the results when it comes to implementation differ from each other. The animals that revolted against the cruel rule of Mr. Jones involuntarily caused a more cruel and unequal government to come to power. *Animal Farm*, faithfully produced by George Orwell and the novel; built all wanted to tell on the basis of his story and characters, which seem simple but contain great meanings underneath. The characteristics of the fictional characters and their true meanings are of great importance in the development and understanding of the story. Even if the names of the system and the system administrators, which are criticized in the film, are not given openly, the similarities with many important figures of the Socialist revolution and the totalitarian regime can be noticed when the characters are examined carefully. When the characters are examined in this respect, it will be realized that all the characters in the story actually have a counterpart that they represent.

In this research, we accept the potential of animation cinema as a cultural, political and commercial product to produce, reproduce and spread ideologies as a problematic; Within the framework of this problematic, the ideological representation analysis of the movie *Animal Farm* was made. While making the analysis, the characters in the movie and their features, discourses, actions and basic mentality were discussed as the main unit of analysis. Zira *Animal Farm* movie; It is a film that is shaped by the characters in terms of both the message it wants to convey and the language of expression, and all of its breaking points emerge with an ideological transformation and change. In this respect, it is a very appropriate way to read ideological representations through the characters of *Animal Farm*. The messages that the movie wanted to give were tried to be reached through character

analysis and each character was handled separately in line with the determined themes. In the film, especially the reflections and associations of the characters in the real world were tried to be determined. Qualitative content analysis method was used as a method in detecting the reflections of the characters in the real world and investigating their representation. This method is a method that includes the examination of different building units under different categories and the analysis of the findings obtained as a result of the examination by coding. In this respect, in this qualitative research, the characters, the characteristics of the characters, the actions of the characters and the discourses of the characters were determined as the structural unit examined, and four different categories/themes related to the subject were put forward for the analysis. The categories/themes analyzed are as follows: Struggle for power and domination, represented social class, ideology and mentality, reference to real life: real-life representations of characters. In the continuation of the analysis, coding was done in line with the determined themes. Characters and their encodings were created. At the end of all this work plan, it was concluded that *Animal Farm* first criticizes capitalism and then socialism, and no ideology is affirmed. At this point, the ending of a dystopian narrative with a pessimistic depiction of the future revealed that certain advice was given to the audience. The importance of being well-educated, skeptical and questioning individuals is revealed as the main message behind all these ideological expressions in the film.

The purpose of this research; the function of animation cinema to distort and change perceptions and to convey ideological discourses through representations; It is to do the reading specifically for the movie *Animal Farm*. The importance of the research is that such an ideological transfer and representation research has not been carried out on the character of the *Animal Farm* animated movie before. It is expected that the results of this research will be a source for other researchers doing ideological representation research in animation cinema.

Kaynakça

- Althusser, L. (1991). *Özeleştirir Öğeleri*, İstanbul: Belge Yayınları.
- Althusser, L. (2002). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Andreasson, E. (2017). A qualitative content analysis regarding the concept of security in the movie *Zero Dark Thirty*. Swedish Defence University, Political Science Department, Yüksek Lisans Tezi, Stockholm.
- Ball, T. ve Bellamy, R. (2013). *20. Yüzyıl Siyasal Düşünceler Tarihi*, İstanbul: Babil Yayıncılık.
- Belge, M. (2002). *Önsöz*, Louis Althusser, İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları (s. 7-15). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Dabak Özdemir, B. & Yıldırım Önk, Ü. (2020). Yerli Çocuk Çizgi Filmlerinde İdeolojik Bir Söylem Olarak Yaşlılık: TRT Çocuk Örneği . *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi* , (36) , 161-185 . DOI: 10.17829/turcom.804333.
- Daver, B. (1972). *Siyaset bilimine giriş*. Ankara: Sevinç Matbaası.
- Dorfman, A. ve Mattelart, A. (1971). *Emperyalist kültür sanayii ve Walt Disney*. (Çev. Atilla Aksoy). İstanbul: Gözlem.
- Drisko, J. ve Maschi, T. (2015). *Content Analysis*. Pocket Guides to Social Work Research Methods. Oxford: Oxford University Press.

- Elo, S., Kääriäinen, M., Kanste, O., Pölkki, T., Utriainen, K., & Kyngäs, H. (2014). Qualitative Content Analysis: A Focus on Trustworthiness. *SAGE Open*, 4(1), 1-10.
- Eriksson, P. ve Kovalainen, A. (2016). *Qualitative methods in business research: A practical guide to social research*. London: Sage.
- Geray, H. (2011). *Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş*. Ankara: Genesis Kitap.
- Gül, Y. E. ve Yavuz, C. (2015). Rusya'da Ekim Devrimi'nde Pravda Gazetesinin oynadığı rol ve devrim sayısının içerik analizi. *Avrasya Etüdüleri*, 47 (1), 129-154.
- Güngör, N. (2011). *İletişim Kuramlar Yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Hirschman, O. A. (1994). *Gericiliğin Retoriği*. (Çev. Yavuz Alogan). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Huxley, D. (2006). Kidding the Kaiser British propaganda animation, 1914–1919. *Early Popular Visual Culture*, 4(3), 307-320.
- Jameson, F. (2008). *Modernizmin İdeolojisi*. (Çev. Kemal Atakay ve Tuncay Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.
- Kazancı, M. (2006). Althusser, ideoloji ve ideolojiyle ilgili son söz. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (24), 67-93.
- Kononenko, N. (2011). The politics of innocence: Soviet and Post-Soviet animation on folklore topics. *Journal of American Folklore 1 January*, 124 (494): 272–294.
- Leab, D. (2006). The American Government and the filming of George Orwell's *Animal Farm* in the 1950s, *Media History*, 12(2), 133-155.
- Lenburg, J. (2011). *Legends of animation Walt Disney*. USA: Chelsea House.
- Lilleker, D. (2013). *Siyasal İletişim Temel Kavramlar*. İstanbul: Kaknüs İletişim.
- Lincoln, S. Y. ve Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*, Thousand Oaks, CA: Sage.
- Medin, B. ve Kaymak, A. (2021). İdeolojik bir aygıt olarak sinema: American Sniper filmi bağlamında başat ideolojinin imaja ve söyleme tezahürü. *Erciyes İletişim Dergisi*, 8(1), 153-175.
- Özsel, K.T. (2018). İdeoloji ve Animasyon: Rafadan Tayfa Örneği. III. International Conference: The West of the East, The East of the West bildiri kitabı, 26-28 Haziran 2018, Makedonya.
- Pfeiffer, L. (2023). Snow White and the Seven Dwarfs, <https://www.britannica.com/topic/Snow-White-and-the-Seven-Dwarfs-film-1937>. Erişim Tarihi: 04.07.2023.
- Pikkov, Ü. (2016). On the topics and style of Soviet animated films. *Baltic Screen Media Review*, 4(1), 16-37.
- Redmond, P. (2017). The historical roots of CIA-Hollywood propaganda. *The American Journal of Economics and Sociology*, 76(2), 280-310.
- Ryan, M. Ve Kellner, D. (2016). *Politik Kamera Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. (Çev. Elif Özsayar). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Schreier, M. (2014). Qualitative content analysis, U. Flick (Ed.), *The SAGE handbook of qualitative data analysis*, (p. 170-183). London: Sage.

- Şimşek, B. Ş. ve Geçer, E. (2020). Hegemonik ideoloji, birey ve psiko-politik etkileşimler: Persepolis filmi örneği . *Adam Academy Journal of Social Sciences*, 10(1), 241-264.
- Tekinalp, Ş. ve Uzun, R. (2004). *İletişim Araştırmaları ve Kuramları*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Tunaya, T. Z., (1975). *Siyasî müesseseler ve Anayasa Hukuku*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri (t.y.). <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 04.07.2023.
- Yıldız, H. (2013). Animasyon filmleri ile ideoloji aktarımı: Shrek Disney'e karşı. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (20), 69-85.
- Yılmaz, E. (2008). Sinema ve İdeoloji İlişkileri Üzerine. Burak Bakır, Yörükhan Ünal ve Sali Saliji (Der.) *Sinema İdeoloji Politika Sinemasal Yazılar 1*. (s. 63-85). Ankara: Orient Yayıncılık.
- Yılmaz, R. (2014). Anlatı yoluyla dünyanın zihinsel yeniden kurulumu: "Palto", "Dönüşüm" ve "Hayvan Çiftliği (Animal Farm, 1954)" romanlarının alımlama pratikleri üzerine bir inceleme. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi, Kocaeli.
- Zor, İ. ve Bulut, S. (2020). Toplumsal cinsiyet kavramına animasyon filmleriyle bakmak: Buz Devri, Shrek ve Winx Club: Kayıp Krallığın Sırrı örnekleri. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 58-69.

Araştırmacı Katkı Oranı: Araştırmacılar çalışmaya eşit oranda katkı sunmuştur.

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar: Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır.

Çıkar Çatışması: Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.