

Eyleyenler Modeli ve Değerler Kuramı Kapsamında *Belleville'de Randevu* ve *Kayıp Balık Nemo* Filmleri Üzerine Bir İnceleme

An Analysis of the Films *Les Triplettes de Belleville* and *Finding Nemo* within the Context of the Actors Model and Values Theory

Nida Sarışan Akbaba

Doktora Öğrencisi / PhD Student

İstanbul Aydın Üniversitesi / Istanbul Aydın University

Sosyal Bilimler Enstitüsü / Institute of Social Sciences

nidasarisan@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9556-2935>

<https://ror.org/00qsyw664>

Özet

Keşfedilişinden bu yana sinema tarihinde animasyon filmleri önemli bir yere sahiptir. Animasyon sineması, farklı kültürel ve teknik yaklaşımları bünyesinde barındırarak sinema sanatının özgün bir türü olarak dikkat çekmektedir. Bu çalışma, aynı yıl En İyi Animasyon Filmi dalında Oscar'a aday gösterilen *Les Triplettes de Belleville* (*Belleville'de Randevu*, Sylvain Chomet, 2003) ve *Finding Nemo* (*Kayıp Balık Nemo*, Andrew Stanton, Lee Unkrich, 2003) filmlerini, Greimas'ın Eyleyenler Modeli ile Shalom Schwartz'ın Değerler Kuramı çerçevesinde karşılaştırmalı olarak incelemektedir. Araştırmada karşılaştırmalı niteliksel içerik analizi yöntemi kullanılmış; animasyon dili incelemesi, değer çözümlemesi ve eyleyenler şeması olmak üzere üç aşamalı bir yöntemsel yaklaşım uygulanmıştır. Farklı kültürel ve estetik arka planlara sahip olan iki film, geleneksel aile yapılarından uzak, kusurlu fakat özverili karakterleriyle öne çıkar. Her iki yapımda da macera, gündelik hayatın sıradanlığıyla kesişirken insani değerler anlatının temelini oluşturur. Bu kapsamda filmler önce Greimas'ın altı temel eyleyeni—gönderen, özne, nesne, gönderilen, yardımcı ve karşı çıkan—üzerinden çözümlenmiş; ardından karakterlerin hangi insani değerlerle ilişkilendirildiği Schwartz'ın on temel değer tipine dayalı olarak tablolastırılmıştır. İki kuramsal yaklaşım bir araya getirilerek, karakter rolleri ile değer yönelimleri arasındaki ilişkileri sistematik biçimde açıklayan Değerler-Eyleyenler Nihai Modeli geliştirilmiştir. Model, anlatı unsurlarının hangi değerlerle anlam kazandığını görünür kılmaktadır. Sonuç olarak, iki film farklı anlatım dillerine sahip olsa da sevgi, fedakârlık ve başarı gibi evrensel değerler etrafında birleşmekte; sıradanlık ve kusurluluk içeren karakter yapıları aracılığıyla alternatif bir kahramanlık anlayışı sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, değerler kuramı, eyleyenler modeli, *belleville'de randevu*, *kayıp balık Nemo*

Abstract

Since their emergence, animated films have occupied a distinctive place in cinema history by combining technical innovation with cultural expression. Animated cinema functions as a unique cinematic form reflecting diverse aesthetic traditions and value systems. This study comparatively examines *Les Triplettes de Belleville* (Sylvain Chomet, 2003) and *Finding Nemo* (Andrew Stanton & Lee Unkrich, 2003), both

nominated for the Academy Award for Best Animated Feature, through Greimas's Actantial Model and Shalom Schwartz's Value Theory. The research employs a qualitative comparative content analysis based on a three-stage methodology: analysis of animation language, value structures, and the actantial schema. Despite different cultural and aesthetic contexts, both films portray flawed yet altruistic protagonists who exist outside conventional family structures. In these narratives, adventure intersects with everyday ordinariness, while human values constitute the core of storytelling. The films are analyzed through Greimas's six actants—sender, subject, object, receiver, helper, and opponent—and evaluated according to Schwartz's ten basic value types attributed to the characters. By integrating these approaches, the study proposes the Values–Actants Ultimate Model, which clarifies the relationship between narrative roles and value orientations, demonstrating how values shape narrative meaning and character motivations. The findings indicate that, despite differences in narrative language and style, both films converge around universal values such as love, sacrifice, perseverance, and achievement, offering an alternative understanding of heroism grounded in imperfection and ethical commitment.

Keywords: *Animation, values theory, actantial model, les trippettes de belleville, finding Nemo*

Makale Bilgileri

Makale Türü	Araştırma Makalesi
Gönderim Tarihi	08 Mayıs 2025
Kabul Tarihi	30 Aralık 2025
Yayın Tarihi	31 Aralık 2025
Hakem Sayısı	İki Dış Hakem
Değerlendirme	Çift Taraflı Kör Hakemlik
Etik Beyan	Çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.
Etik Kurul İzni	Bu çalışma, etik kurul izni gerektirmeyen nitelikte olup kullanılan veriler literatür taraması/yayınlanmış kaynaklar üzerinden elde edilmiştir.
Yapay Zeka Kullanımı	Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde yapay zeka tabanlı herhangi bir araç veya uygulama kullanılmamıştır. Çalışmanın tüm içeriği, yazar(lar) tarafından bilimsel araştırma yöntemleri ve akademik etik ilkelere uygun şekilde üretilmiştir.
Etik Bildirim ve Şikayetler	turkishjournaloffilmstudies@gmail.com
Benzerlik Taraması	Yapıldı - intihal.net
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Herhangi bir fon, hibe veya başka bir destek alınmamıştır.
S. Kalkınma Amaçları	-
Lisans	CC BY-NC 4.0 / Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.

Atıf
Sarışan Akbaba, N. (2025). Eyleyenler modeli ve değerler kuramı kapsamında *Belleville'de Randevu* ve *Kayıp Balık Nemo* filmleri üzerine bir inceleme. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 11–111. <https://doi.org/10.59280/film.1695349>

Article Information

Article Type	Research Article
Date of submission	08 May 2025
Date of acceptance	30 December 2025
Date of publication	31 December 2025
Reviewers	Two External
Review	Double-blind
Ethics Statement	It is hereby declared that scientific and ethical principles were adhered to during the preparation of this study and that all studies used are cited in the bibliography.
Ethics Committee Approval	This study does not require ethics committee approval, as the data used were obtained through literature review/published sources.
Use of Artificial Intelligence	No artificial intelligence-based tools or applications were used in the preparation of this study. All content of the study was produced by the author(s) in accordance with scientific research methods and academic ethical principles.
Ethics Reports and Complaints	turkishjournaloffilmstudies@gmail.com
Plagiarism checks	Yes - intihal.net
Conflicts of Interest	The Author(s) declare(s) that there is no conflict of interest.
Grant Support	No funds, grants, or other support was received.
S. Development Goals	-
License	CC BY-NC 4.0 / Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0.

Cite
Sarışan Akbaba, N. (2025). An analysis of the films *Les Trippettes de Belleville* and *Finding Nemo* within the context of the actors model and values theory. *Turkish Journal of Film Studies*, 5(2), 11–111. <https://doi.org/10.59280/film.1695349>

Giriş

Sinema tarihi köklü bir geçmişe sahiptir. Ortaya çıktığı ilk yıllardan beri sinema sanatı yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesine geçmiş, düşünsel ve kültürel anlam üretiminin bir mecrası haline gelmiştir. Özellikle animasyon sineması, gerçeküstü evrenlerin inşası yoluyla izleyiciyi yalnızca görsel değil, duygusal ve değer temelli bir yolculuğa da davet etmektedir. Bu bağlamda animasyon filmleri, yaratıcılığın sınırlarını zorlayan görsel dünyalarının yanı sıra, karakter yapıları ve anlatı örgüleri aracılığıyla toplumsal ve bireysel değerlerin üretildiği anlam katmanları sunar. Bu çok katmanlı anlatı yapısı, bazı animasyon filmlerini değer temsillerinin daha belirgin biçimde gözlemlenebildiği örnekler haline getirmektedir.

Özellikle farklı kültürel bağlamlarda üretilmiş, ancak ortak insani değerleri tema edinmiş yapımlar, animasyon sinemasının temsil gücünü incelemek açısından verimli bir zemin sunmaktadır. Bu çerçevede, *Belleville'de Randevu* (*Les Triplettes de Belleville*, Sylvain Chomet, 2003) ve *Kayıp Balık Nemo* (*Finding Nemo*, Andrew Stanton & Lee Unkrich, 2003) filmleri, biçimsel farklılıklarıyla anlatım çeşitliliğini; tematik benzerlikleriyle de insani değerlerin evrensel niteliğini sergileyen örnekler olmaları bakımından seçilmiştir. Diğer taraftan her iki film de 2003 yılında En İyi Animasyon Film dalında Akademi Ödülü'ne aday gösterilmiş, yani küresel çapta bir takdir ve başarı kazanmıştır. Bu durum, her iki yapımın da estetik, teknik ve anlatı açısından güçlü örnekler olduğunu göstermektedir. Fakat aynı zamanda farklı anlatı dilleri ve görsel stilleri olması bakımından kuramsal çözümlemeler için zengin bir karşılaştırma zemini sunmaktadır. Bu özellikleri sayesinde, Eyleyenler Modeli ve Değerler Kuramı'nın bütüncül olarak uygulanabilmesine olanak tanımaktadır.

Çalışmada öncelikle iki farklı animasyon filminin içerikleri karşılaştırmalı niteliksel içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Bu içerikler *Belleville'de Randevu* ve *Kayıp Balık Nemo* filmlerini animasyon dili bağlamında; ses, renk, görsel efekt, çizim tarzı ve tekniği gibi konularda incelemektedir. Bu anlamda Fransız animatör Sylvain Chomet'in *Belleville'de Randevu* filmi kapsamında animasyon stili, dil tercihleri, kullandığı biçim ve tekniği açıklanmaktadır. Diğer taraftan Pixar Stüdyosu'nun *Kayıp Balık Nemo* filminde kullandığı teknik, estetik tarzı, animasyon türü ve ses kullanımı gibi konularda içerik analizi yapılmaktadır. Böylelikle iki farklı ülkenin birbirinden farklı üretim yaklaşımlarının, seçilen animasyon filmlerine olan etkisi kavranacaktır. Zira bu çözümleme, kuramların uygulanması açısından yararlanılabilecek bilgiler sunmaktadır.

Araştırmanın yöntemi olarak Greimas'ın Eyleyenler Modeli ve Shalom Schwartz'ın Değerler Kuramı seçilmiştir çünkü her iki kuram da birlikte kullanıldığında, animasyon filmlerinin anlatı yapısını ve aktarılan değerleri sistemli ve derinlemesine analiz etmeye olanak tanımaktadır. Greimas'ın Eyleyenler Modeli, anlatıdaki karakterleri sadece “kim” olduklarına göre değil, anlatı içindeki işlevlerine göre (özne, nesne, gönderen, gönderilen, yardımcı, karşı çıkan) sınıflandırmaktadır. Ayrıca anlatı düzleminde bu eyleyenlerin etkileşimleri; iletişim, isteyim ve güç eksenleri kapsamında analiz edilmiştir. Dolayısıyla seçilen iki animasyon filminde de bu model aracılığıyla kahramanın yolculuğu, engeller ve destekçiler sistematik şekilde analiz edilebilmektedir. Böylece anlatının nasıl yapılandığı ve hangi karakterin ne tür bir rol üstlendiği açık biçimde ortaya koyulmaktadır. Diğer taraftan Shalom Schwartz'ın Değerler Kuramı, bireylerin veya toplulukların temel insani motivasyonlarını ve değerlerini açıklamak üzere geliştirilmiştir. Animasyon filmleri duygusal, etik ve toplumsal mesajlar içeren yapılar olması bakımından, Schwartz'ın tanımladığı on değer tipi (başarı, güvenlik, iyilikseverlik, özyönelim vb.) ile analiz edilmeye oldukça uygun olduğu söylenebilir. Değerler Kuramı sayesinde, filmlerdeki karakterlerin kararları, eylemleri ve çatışmaları değer temelli bir bakış açısıyla yorumlanabilir. Sonuç olarak Eyleyenler Modeli “ne oluyor” sorusuna, yani karakterlerin işlevsel

rollerine odaklanırken; Değerler Kuramı “neden oluyor” sorusuna odaklanarak, bu rollerin hangi değerlerle temellendiğini ortaya koymaktadır.

Bahsi geçen animasyon filmlerinde aktarılan değer yönelimleri konusunda, ‘Türk Öğretmenlerin Değer Yönelimleri ve Schwartz’ın Değer Kuramı’ (Kuşdil & Kağıtçıbaşı, 2000, s. 61) adlı makalede sıralanan değer tiplerinden tablolastırma konusunda yararlanılmıştır. Bunlar sırasıyla; güç, başarı, hazcılık, uyarılım, özyönelim, evrenselcilik, iyilikseverlik, geleneksellik, uyma ve güvenlik başlıklarını içermektedir. Söz konusu değerler, Schwartz’ın betimlediği şekilde değer içerikleri belirtilerek, anlam düzeyine uygun olarak belirlenmiştir.

1. Kuramsal Arka Plan

Bu çalışmanın kuramsal çerçevesi Algirdas Julien Greimas’ın Eyleyenler Modeli ve Shalom Schwartz’ın Değerler Kuramı üzerine kurulmuştur. Her iki kuram da anlatı yapılarının işlevsel örgütlenişini ve karakterlerin temsil ettiği insani değerleri açıklama kapasitesi bakımından birbirini tamamlayan niteliktedir. Bu nedenle kuramsal arka plan, filmlerin incelenmesinde hem yapısal hem de değer temelli bir çözümleme yapma imkanı sunmaktadır.

Greimas’ın yaklaşımı, anlamın yapılandırılma süreçlerini açıklamayı amaçlayan bir yöntem olarak önemlidir. Greimas’ın Eyleyenler Modeli, anlatıdaki kişilerden ziyade onların üstlendikleri işlevleri odağa almakta ve bu işlevleri altı temel eyleyenle-özne, nesne, gönderen, gönderilen, yardımcı ve karşı çıkan- açıklamaktadır. Bu kuramsal çerçevede özne, arayışın merkezindeki karakterdir; nesne, öznenin ulaşmaya çalıştığı amaçtır; gönderen ve gönderilen, anlatıyı harekete geçiren ve tamamlandığında sonuçtan fayda sağlayan kişileri temsil etmektedir. Yardım eden eyleyen, öznenin arayış sürecini kolaylaştırırken; karşı çıkan eyleyen, öznenin hedefe ulaşmasına engel oluşturan kişi ya da güçtür. Greimas ayrıca anlatı çözümlemesini üç temel eksen üzerinde kurgulamaktadır bunlar sırasıyla; isteme eksenini (özne-nesne ilişkisi), iletişim eksenini (gönderici-alıcı ilişkisi) ve güç eksenidir (yardımcı-karşı çıkan ilişkisi). Bu eksenler aracılığıyla anlatıda eyleyenler arasındaki karşıtlıklar, çatışmalar ve işlevsel ilişkiler sistematik biçimde okunabilmektedir.

Diğer taraftan sosyal psikolog Shalom Schwartz’ın geliştirdiği Değerler Kuramı, bireylerin davranışlarında yönlendirici rol üstlenen temel motivasyonları açıklamayı hedeflemektedir. Kuram, kültürlerarası geçerliliği kanıtlanmış on temel değer tipini -özyönelim, uyarılım, hazcılık, başarı, güç, güvenlik, uyma, geleneksellik, iyilikseverlik ve evrenselcilik- içermektedir. Her değer tipi, insanın varoluşsal gereksinimlerine, toplumsal düzenin sürdürülebilirliğine ve kişilerarası ilişkilerin niteliğine ilişkin motivasyonları temsil etmektedir. Bireylerin ve toplulukların davranış biçimlerinin, seçimlerinin ve çatışmalarının ardındaki anlamı açıklama bakımından bu kuram, film karakterlerinin motivasyon yapılarını çözümleyebilmek için güçlü bir araçtır.

Greimas ve Schwartz kuramları birlikte ele alındığında, anlatıdaki işlevsel rol ile karakterin temsil ettiği değer yönelimini eşzamanlı okumaya olanak tanımaktadır. Böylece yalnızca “karakter ne yapıyor?” sorusu değil, aynı zamanda “karakter bunu hangi değere bağlı olarak yapıyor?” sorusu da yanıtlanabilir hâle gelmektedir. Filmlerde kahramanların karşılaştığı engeller ve arayış süreçleri, bu iki kuramsal yaklaşımın birleşimiyle hem yapısal hem anlamsal düzeyde açıklanabilmektedir.

Kuramsal arka planı oluşturan bir diğer unsur da seçilen örneklem gereği animasyon sinemasıdır. Animasyon, teknik çeşitliliği, estetik üslubu ve kültürel temsilleriyle sinema tarihinin özgün bir anlatı alanıdır. Bu bağlamda Sylvain Chomet’in *Belleville'de Randevu* filmindeki

karikatürize biçimler, grotesk çizimler, abartılı beden tasarımları ve neredeyse sözsüz yapılan anlatım, yönetmenin kendine özgü animasyon dilini yansıtmaktadır. Chomet'in elle çizim ve CGI tekniklerini harmanlayarak oluşturduğu görsel dünya, modern kent yaşamına yönelik eleştiriler, tüketim kültürü imgeleri çok katmanlı bir estetik sunmaktadır. Pixar Stüdyosu'nun *Kayıp Balık Nemo* filminde kullanılan üç boyutlu teknoloji, fotogerçekçi su altı tasarımları, ayrıntılı ışıklandırma, renk geçişleri ve ses tasarımı gibi teknik unsurlar, animasyonun gerçekçi bir dünya simülasyonu kurmasına olanak tanımıştır. Her iki filmde de teknik tercihler ve estetik yaklaşımlar, karakterlerin değer yönelimlerini ve anlatıdaki eyleyen rollerini destekleyen birer anlatım aracına dönüşmektedir.

Bu kuramsal çerçeve, çalışmanın temel amacına uygun olarak iki filmi hem anlatı yapısı hem de değer temsilleri bakımından bütüncül biçimde değerlendirme olanağı sunmaktadır. Greimas'ın eyleyenler üzerinden sunduğu yapısal çözümleme, Schwartz'ın değer tiplerinin derinliğiyle birleştiğinde, animasyon filmlerinin yalnızca biçimsel değil, aynı zamanda kültürel bir anlam üretim alanı olduğu ortaya çıkmaktadır.

2. Metodoloji

Bu çalışmada, iki farklı animasyon filminin anlatı unsurlarını ve görsel stillerini inceleyebilmek amacıyla karşılaştırmalı niteliksel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi; yazılı, görsel ve işitsel materyallerin anlam üretim süreçlerini sistematik bir biçimde çözümleyen, nitel araştırma yöntemleri arasında yer alan bir yaklaşım olup araştırmacıya belirli bir olgu hakkında derinlemesine bilgi edinme olanağı sağlar (Alanka, 2024, s. 78). Bu yöntem, animasyon filmlerinin estetik özellikleri, dramatik yapıları ve karakter odaklı temsilleri gibi çok katmanlı unsurların detaylı olarak incelenmesine imkân tanıdığı için tercih edilmiştir. Araştırma için üç aşamalı bir metodoloji kurgulanmıştır.

İlk aşamada örneklem olarak seçilen *Belleville'de Randevu* ve *Kayıp Balık Nemo* filmleri, karşılaştırmalı içerik analizi yöntemi ile animasyon dili açısından çözümlenmiştir. Bu çözümleme; filmlerin ses tasarımları, renk paletleri, görsel efekt kullanımları, çizim yöntemleri, hareket tasarımı, karakter biçimlendirmeleri ve kullanılan teknik alt yapılar üzerinden gerçekleştirilmiştir. Farklı animasyon stüdyoları tarafından üretilen bu iki filmin teknik tercihlerinin ve estetik yaklaşımlarının çözümlenmesi, sonraki aşamalarda kullanılacak kuramsal yöntemlerin uygulanmasına zemin oluşturduğu için önem taşımaktadır.

İkinci aşamada araştırmada yer alan karakterler, sosyal psikolog Slalom Schwartz'ın Değerler Kuramı temelinde analiz edilmiştir. Schwartz'ın kuramı, insan davranışlarını yönlendiren 10 temel değer tipini tanımlamaktadır. Bunlar sırasıyla; özyönelim, uyarılım, hazcılık, başarı, güç, güvenlik, uyma, geleneksellik, iyilikseverlik ve evrenselciliktir. Bu değer tipleri, bireyin davranışlarını yönlendiren “arzu nesneleri” olarak kabul edilmektedir. Filmlerdeki karakterlerin sahip oldukları temel değer eğilimleri, seçimleri ve çatışmaları bu kuramsal çerçeve doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Her iki film için karakterlere ilişkin değer temsilleri tablolaştırılmış; böylece filmlerin tematik yapısının hangi temel insani değerlere yaslandığı ortaya konmuştur. Üçüncü aşamada ise Algirdas Julien Greimas'ın Eyleyenler Modeli kullanılarak karakterlerin anlatsal işlevleri analiz edilmiştir. Greimas'ın modeli, anlatıdaki kişileri onların üstlendikleri işlevsel roller üzerinden değerlendirir ve altı temel eyleyen türünü belirler. Bunlar sırasıyla; özne, nesne, gönderen, gönderilen, karşı çıkan ve yardımcıdır. Bu aşamada filmlerdeki karakterler, sahip oldukları değer özellikleri ile üstlendikleri anlatsal işlevler arasında kurulan bağlantılar üzerinden çözümlenmiştir. Her iki film için eyleyen yapıları tablolaştırılarak karakterlerin rol dağılımları sistematik hâle getirilmiştir.

Üç aşamalı metodolojik sürecin sonunda, Schwartz'ın değer tipleri ile Greimas'ın eyleyen rollerini bir araya getiren bütünsel bir model ortaya çıkarılmıştır. Bu model, çalışmada Değerler–Eyleyenler Modeli olarak kavramsallaştırılmıştır. Bu nihai model aracılığıyla: film karakterlerinin hangi değer tipleriyle uyum sağladığı, hangi değerlerle çatıştığı, hangi eyleyen rolünü üstlendiği, değerlerin anlatısal yapıyı nasıl dönüştürdüğü, kusurlu veya alışılmışın dışında ana karakterlerin klasik anlatıya alternatif bir "yuva" fikri sunduğu bütüncül bir biçimde analiz edilmiştir. Model hem anlatı çözümlemesini hem de değer temelli karakter çözümlemesini aynı çatı altında toplayarak söz konusu iki animasyon filminin temel yapısındaki insani değerleri görünür hâle getirmeyi amaçlamaktadır.

3. Sylvain Chomet ve Pixar Stüdyosu Animasyon Dili Bağlamında *Belleville'de Randevu* ve *Kayıp Balık Nemo* Filmleri İncelemesi

Film eleştirmeni Roger Ebert'in korkunç bir özgünlük ve ürkütücü çekicilik içeren animasyon filmi olarak tanımladığı *Belleville'de Randevu'nun* (2003) yazar ve yönetmeni Fransız animatör Sylvain Chomet'in görsel stili daha çok çizim formatında, grotesk, tekinsiz, ürkütücü, kaba ve büyütlü olarak tasvir edilebilir (Ebert 2003).

Belleville'de Randevu filminde görülen trafik sıkışıklığı, patlamalar, arabalar, tekneler ve bisiklet turu sahnelerinde, filmin geri kalanında kullanılan el işi çizimleri yeterli olmayınca Chomet ve ekibi CGI (Computer Generated Imagery) teknolojisi kullanmıştır. Böylelikle Chomet ve ekibi 2D ve 3D tekniklerini bir şekilde kaynaştırarak, animasyon film tekniğine dolaylı bir yorum katmışlardır. Zira Chomet, elle çizilmiş temiz görüntüleri bozmamaya çabalamakta ve iki tekniğin bir araya geldiği sahnelerin kopuk parçalar olarak gözükmesini engellemek istemektedir.

Belleville'de Randevu; Sylvain Chomet'in çizmiş olduğu *Léon-la-Came* adlı çizgi romanı ve *The Illusionist* (Sihirbaz, Sylvain Chomet, 2010) filmi gibi, kendilerini boğucu bir atmosferde ezen bir dünyada varlıklarını sürdürmeye çalışan, marjinalleştirilmiş insanların yaşadığı garip evrenlerden birinde geçmektedir. Belleville şehrinin mimarisi ve ambiyansı Paris, New York ve Montreal şehirleri arasında bir birleşimini içermektedir ve Chomet bu anlamda, hem gerçekte var olan tanıdık bir şehir algısı yaratmış, hem de hiç var olmayan bir tasarım hayal etmiştir (Aguilar, 2018). Belleville şehrinin tasarımı; farklı hızlarda hareket eden binaların panoramik görüntüleri ile sahnelenirken, sokaklarında gezen insanların çoğu da tüketim kültürünü takip eden kilolu karakterlerden oluşmaktadır. Chomet belirli ülke ve kıta ile sınırlı kalmayarak modern kent yaşamına dair geniş bir eleştiri yapmaktadır. Bu anlamda Fransızların şarap tüketim kültürünü eleştirerek şarabı kanla özdeşleştirmiştir. Diğer taraftan obez bir Özgürlük Heykeli, kalabalık sokaklarda yürüyen aşırı kilolu insanlar, devasa hamburger tabelaları gibi örneklerle de Amerikalıların tüketim kültürünü eleştirmiştir (Katsaridou, 2023, s. 73).

Belleville'de Randevu filminde Chomet'in diyalogdan yoksun stili, duygu anlarını yakalamak adına kullandığı birtakım müzikler ve sesler ile ön plana çıkmaktadır. Nitekim en iyi özgün şarkı alanında Akademi Ödülleri'ne aday gösterilen *Belleville'de Randevu* filmi ile Chomet'in tarzı, sessiz ama büyütlü olarak dengelenmektedir. Chomet, diyalog etrafında dönen filmlerin animatörlere yorum alanı bırakmadığı belirtmektedir. Bu anlamda kelimeler olmadan animasyonun daha güçlü olduğunu ve çok daha özgür bir ortam oluşabildiğini vurgulamaktadır (Moins, 2003).

Neredeyse sessiz bir film olan *Belleville'de Randevu* filminin karakterleri ile seyirci arasında kurulacak olan bağ, diyaloga dayalı olmayacağı için Chomet, hepsi için tekil şekiller oluşturmuştur. Kısa bir figür izleyiciye Madame Souza'yı hatırlatırken, siyah, dikdörtgen formlu uzun adamlar ise mafyayı anımsatmaktadır. Chomet, çizimlerinde kasıtlı olarak karakterleri vücut

şekillerini karikatürize ederek, abartılı uzuvlar kullanmaktadır ve bu anlamda aslında, izleyicinin karakterlerin kişiliklerini anlamasını da amaçlamaktadır. Şampiyon karakterinin aşırı kaslı kalça ve bacakları, çıkıntılı burnu veya şehrin sokaklarında yürüyen aşırı obez insan formları, bu anlamda örnek gösterilebilir. Chomet'in karakterleri anlamlı bir çocukluk geçiren, insani kusurları olan, acı verici durumlar yaşayabilen, kırılğan bir melankoli içinde yaşamaktadır.

Pantomim olarak tanımlanabilecek sahneler dayalı filmin duygu tonunu yakalamak adına Chomet'in yararlandığı diğer konu, renk paleti ile alakalıdır. 1920'lerin popüler müzik gruplarına olan atıf, filmin en başında ve en sonunda, üçüzlerin siyah beyaz sahne şovları ile tasvir edilmektedir. Bu anlamda *Belleville'de Randevu* filminde anakronizme¹ başvurulmuştur. Nitekim zamanın çok ötesinde olan sahne sanatçıları, aynı çağda yaşamayan karakterler tarafından televizyondan izlenmektedir. Öte yandan daha yakın tarihte geçen çocukluk dönemlerine ait nostaljik anılar ise, daha yumuşak ve sepya tonlarının hakim olduğu sahnelerde geçmektedir. Bundan farklı olarak sanayileşmiş kent görünümünde donuk, hüznü ve yağmurlu görüntülerle, daha karanlık ve soğuk bir ton yakalanmıştır.

Akademi Ödülleri'ne *Belleville'de Randevu* filmi ile aynı yıl aday gösterilen ve ödülü kazanan *Kayıp Balık Nemo* ise, Pixar Stüdyosu'ndaki sanatçılar, illüstratörler ve tasarımcılardan oluşan ekip ile kavramsallaştırılan bir su altı macerasını içermektedir. Filmin tasarımındaki zorluk tam da bu noktada, yani filmin su altında geçmesi bakımından yaşanmıştır. Çünkü su, üç boyutlu animasyon tekniğinde kullanımı zor bir madde olarak bilinmekte ve bu bakımdan *Kayıp Balık Nemo*, o zamana kadar yapılmış en yüksek bilgisayar destekli animasyon filmi olma özelliği taşımaktadır (Kinay, 2014, s. 114).

Film tarihçisi Mark Cotta Vaz, filmin eskizlerinden itibaren karakter çizimlerine ve storyboard sürecine yer verdiği kitabında yönetmen Andrew Stanton'ın, ilk başta elinde sadece iki balığın olduğu klasik bir baba-oğul figürü ile hikayeye başladığını belirtmektedir (Vaz, 2003, s. 10). Cotta Vaz ayrıca Stanton'ın, balıklar hakkında araştırmaları sonucu dikkatini Anemon adlı bir çiçeğin çektiğini belirtmiştir. Aynı zamanda Staton, bu çiçeğe bağımlı olan, ondan uzaklaşmayan, fakat öte yandan agresif ve savaşçı oldukları da bilinen palyaço balıklarının hareket ve davranışlarını akvaryuma giderek gözlemlemeye başlamıştır (Vaz, 2003, s. 24). Dolayısıyla film yaratılırken hem gerçekçi hem de sanatsal bir tutum izlenmektedir. Mark Cotta Vaz'ın aktardığına göre, canlandırma sinemasında duyguların bir arada verilmeye çalışılması önemlidir ve öte yandan herhangi bir uzva veya mimiklere sahip olmayan balıkların tasarımında ilham alınacak nokta ne fazla insan olmaları ne de fazla balık gibi görünmeleridir (Vaz, 2003, s. 27).

Karakterlerin içinde yaşadığı dünyayı oluştururken Pixar ekibi, kullanılan renk seçimlerinde de hem sanatsal hem de gerçekçi bir tutum izlemiştir. Zira filmde yeryüzü yaşamının görüldüğü anlardaki renk paleti daha soğuk tonlarda ve kasvetli iken, su altı yaşamında sıcak ve renkli tonlardan uzaklaşmamıştır. Filmin teknik süpervizörü Oren Jacob'ın aktardığına göre ışıklar, partiküllü maddeler, dalga ve kabarcıklar, karanlık bölgeler, yansımalar ve ışık kırılmaları gibi pek çok etkene dikkat edilerek okyanus ve mercan kayalıkları daha gerçekçi bir şekilde yaratılmak istenmiştir (Yapıcıoğlu, 2010, s. 107). Bu anlamda büyü ve fantastik olanın işlevi yerine getirilirken, aynı zamanda gerçeklikten de sapılmamıştır.

¹ **Anakronizm:** Kişi, nesne veya olayların kendi zamanlarından kopararak farklı bir çerçeveye oturtulması olarak tanımlanabilir. Sinemada anakronizm filmin çekildiği yıllara atıfta bulunmak için farklı bir zaman ve evrende dikkat çekici unsur olarak kullanılmaktadır.

Hem gerçek bir dünya simülasyonu hem de animasyon filminin fantastik evrenine yolculuk yaptıran Pixar stüdyosu ekibinin bu dengeyi kurmak adına yararlandığı bir diğer husus, yönetmen Lee Unkrich'in bolca tuhaf ve ilginç enstrümantasyon olan şatafatlı bir orkestra müziği olarak tanımladığı durumdur. Bu anlamda Nemo'nun hasarlı yüzgeci için kâğıt havludan yararlanılarak sinek kuşu benzeri bir ses elde edilmiş, Marlin'in nevroitik durumu için kuyruğundan kendini ittirerek çırpması istenmiş, Dory'nin ise eğlenceli su altı yaşamı, yumuşak bir kesme sesi ile ilerlemesini mümkün kılmıştır. Köpek balıklarının hareket sesleri için gerçek su seslerinin kaydedilerek değiştirildiği bir cihazdan yararlanılmış ve böylelikle derin ve korkutucu bir his yakalanmıştır. Benzer şekilde filmde suyun çarpma sesleri için okyanusta, jakuzide ve su altı mağaralarında sesler kaydedilmiş ve balının içinde kullanılmıştır. Bunun yanında Marlin ve Dory'nin denizanası sahnesinde, sıcak su torbasına parmak ile yapılan baskı sonucu oluşan sestten yararlanılmıştır (Cicicee, 2013 Erişim tarihi 14.07.2025).

Kayıp Balık Nemo aynı yıl, en iyi film müziği kategorisinde de Akademi Ödülleri'ne aday olmuştur. Filmin müziği Thomas Newman tarafından bestelenmiştir. Ayrıca filmin seslendirme kadrosunda ünlü oyuncular, yazarlar ve komedyenler de bulunmaktadır. Nemo'nun seslendirmesini dönemin çocuk oyuncusu Alexander Gould yapmıştır. Nemo'nun babası Marlin'i ise Amerikalı oyuncu, yazar ve komedyen olan Albert Brooks seslendirmiştir. Dory'nin seslendirmesini sunucu ve yapımcı Ellen Degeneres yapmıştır. Diğer balıklardan bazılarının seslendirme kadrosunda ise Willem Dafoe, Austin Pendleton, Allison Janney, Brad Garrett, Stephen Root, Vicki Lewis, Joe Ranft, Geoffrey Rush gibi isimler bulunmaktadır.

4. Shalom Schwartz'ın Değerler Kuramı Yapısı

İnsani değerler düşünüldüğünde, herkes kendi için ne önemliyse onu seçme eğilimindedir. Kişiler çeşitli derecelerde önem verdiği sayısız değere sahiptir. Sosyal psikolog ve kültürlerarası araştırmacı Shalom Schwartz bu anlamda, her birinin altında yatan değere ve motivasyona göre geliştirdiği 10 farklı değer tipi sıralamıştır. Schwartz bu değerlerin, evrensel olma olasılığının yüksek olduğunu ve insan varoluşunun gereksinimlerine kadar dayandığını belirtmektedir (2012, s. 4). Bireyler kendi başlarına bu gereksinimlerle başa çıkamayacakları için kendilerine uygun hedefler belirlemeli ve başkalarıyla iletişim kurmalıdır. Değerler de bu hedefleri zihinsel anlamda temsil etmek için kullanılan arzu kavramları olarak tanımlanabilir. Değer tipleri sırasıyla; özyönelim, uyarılım, hazcılık, başarı, güç, güvenlik, uyma geleneksellik, iyilikseverlik ve evrenselcilik olarak tanımlanmıştır (Schwartz, 2012).

Bireysel düzeydeki değerler teorisi, tüm kültürlerdeki insanlar için tanımlanmıştır. Değerler, davranışların tutumunda kritik öneme sahip motivasyon kaynaklarıdır. 10 temel değer tipini tablolastırarak araştırmasına dahil eden Ersin Kuşdil ve Çiğdem Kağıtçıbaşı (2000, s. 59-76) 183 Türk öğretmeninin aile tanımlarının ve dinsel yönelimlerinin değerlerle olan ilişkisini incelemektedir. Onlara göre değerler konusu kuramsal yönden olduğu kadar, değişen dünya içinde yerini arayan toplumumuzu yakından ilgilendirmesi açısından da önem taşımaktadır (Kuşdil & Kağıtçıbaşı, 2000, s. 60).

Bireylerin sahip oldukları değerlerin, toplumsal düzenlemelerle uyum içinde olup olmadığının belirlenebilmesi açısından değerlerin ayrıntılı olarak incelenmesi gereklidir. Bu çalışmada kapsamlı araştırmalar neticesinde ortaya çıkarılan 10 temel değer tipiyle, seçilen örneklemdeki karakterlerin uyumluluğu incelenecektir.

4.1. Shalom Schwartz'ın Değerler Kuramı Bağlamında Karakter Analizi

Tablo 1: *Belleville'de Randevu* ve *Kayıp Balık Nemo* Filmlerinin Schwartz'ın Değerler Kuramına Göre Karakter Analizleri

Değer Tipi	<i>Belleville'de Randevu</i>	<i>Kayıp Balık Nemo</i>
Güvenlik (Security): aile güvenliği, toplumsal düzeni sürdürebilmek, iyiliğe karşılık vermek.	Madame Souza'nın aile güvenliğini sağlamaya çalışması ile belirgindir.	Marlin: aşırı korumacı bir güvenlik temsiliyken Nemo, kaybettiği güven ortamını aramaktadır.
İyilikseverlik (Benevolence): yardımsever olmak, dürüst olmak, sadık ve bağışlayıcı olmak.	Madame Souza ve Bruno fedakâr ve yardımseverdir. Üçüzler de bu macerada Souza'ya yardım ederler.	Film boyunca pek çok karakter birbirine yardım eder. Dory, Crush ve diğerleri dayanışmacı yapıdadır.
Evrenselcilik (Universalism): toplumsal adalet, eşitlik, hoşgörü, çevreyi korumak, doğayla bütünlük kurabilmek.	Belleville dünyasının eşitsizliği, bir zamanların popüler şarkıcıları olan üçüzlerin artık sefil bir yaşam sürmeleri ile yansıtılmaktadır. Toplumsal adaletsizliğin bulunduğu kentte ayrıca üçüzler karınlarını doyurabilmek için göle bomba atarak kurbağa yakalamaktadır. Dolayısıyla çevreyi koruma ve doğayla bütünlük sağlama işlevlerinden oldukça uzaklardır.	Belleville ile benzer eleştiriler içermektedir. İnsanların su altına attıkları mayınlar tüm canlıları tehdit etmektedir. Bunun yanında balıkların besin zincirine göre bir hiyerarşi oluşturmaları, toplumsal eşitsizliği görünür kılar. Dory'nin kapsayıcı yaklaşımı ise doğaya ve diğer türlere olan duyarlılığı ile evrensel bir işlevdir.
Geleneksellik (Tradition): alçakgönüllü olmak, hayatın verdiklerini kabullenmek, geleneklere saygılı olmak ve ılımlı olmak.	Büyükannenin ritüelleri ve değerleri sürdürmesi örneklendirilebilir. Öte yandan çevresinde olup bitene karşı ilgisiz ve tepkisiz olan Şampiyon için 'hayatın verdiklerini kabullenme' durumu ilişkilendirilebilir.	Marlin'in sergilediği yeniliğe kapalı tavırları ve deniz yaşamına ait kurallara uyumu ile resif topluluğu örnek verilebilir.
Uyma (Conformity): kibarlık, itaatkâr olmak, anne-babaya yaşlılara değer vermek, kendini denetleyebilmek.	Madame Souza toplumsal normlara uyumludur. Fakat Şampiyon kendini denetleyebilme bilincinde değildir ve bu bakımdan uyma değerini gerçekleştirmez.	Nemo başlangıçta uymakta zorlanır fakat Marlin, aşırı uyma eğilimindedir.
Başarı (Achievement): başarılı olmak, yetkin ve hırslı olmak, zeki olmak.	Madame Souza'nın engelli durumuna ve yaşadığı olumsuzluklara rağmen torununu kurtarmayı başarması, sevginin gücünün ardından yaşanan başarıyı göstermektedir.	Marlin'in Nemo'yu bulma mücadelesi başarı yönelimlidir.
Güç (Power): sosyal güç ve otorite sahibi olmak, zengin olmak.	Filmlerde dolaylı temsil edilir. Başta otorite siyah renkli kare formlu mafya adamlarının elindeymiş gibi görünür fakat finalde sevginin gücü galip gelir.	Deniz ekosistemindeki güç ilişkileri (yırtıcı türler vb.) örnek verilebilir.

Hazcılık (Hedonism): bireysel zevke ve hazzı yönelim, hayattan tat almak.	Fransızların şarap düşkünlüğü örnek verilebilir. Bu zevk filmde abartılarak sunulur.	Nemo ve arkadaşlarının oyun ve keşif zevki ilişkilendirilebilir. Marlin'in endişeli yapısı ile dalga geçen ve onun mutsuz suratlı tiplemesini yapan balık sürüsü hazzı ve hayattan tat almayı olumlar.
Uyarılım (Stimulation): cesur olmak, heyecanlı bir yaşantı sahibi olmak, yenilik arayışı.	Kendi içinde monoton bir hayat yaşayan ailenin, yarış sırasında kaçırılma gibi bir durumla karşılaşması sonucu bu değer tipi ortaya çıkar. Üçüzlerin katılımı ile macera kovalamacaya döner.	Marlin aşırı korumacıdır ve Nemo'yu yeniliğe kapalı olarak büyütür. Fakat film, yeniliği dikkatli ve doğru seçimler yapıldığı sürece olumlama yapar. Bu olumlama Dory karakteri ile desteklenir. Dory sayesinde Marlin, Nemo'yu bulma macerasında cesur hamleler yapar.
Özyönelim (Selfdirection): yaratıcı olmak, merak uyandırabilmek, özgür olmak, bağımsız olmak.	Bu değer tipini, yaratıcılık konusundaki yönelimleri ve hayatta kalma içgüdüleri ile üçüzler temsil etmektedir.	Nemo'nun bağımsızlık arayışı babasına rağmen belirgindir.

Kaynak: (akt., Kuşdil & Kağıtçıbaşı, 2000).

5. Greimas'ın Eyleyenler Modeli ile Anlatı Çözümlemesi

Göstergebilimci Algirdas Julien Greimas, bir hikâyede gerçekleştirilen eylemleri analiz etmek için kullanılan Eyleyenler Modeli'ni ortaya koymuştur. Rus biçimci Vladimir Propp'un 'Masalın Biçimbilimi' adlı klasik anlatı yapısından ilham alan Greimas, çalışmasında Propp'un 7 kahramanını altıya indirmiştir. Bunlar sırasıyla; gönderici, yardımcı, nesne, alıcı, özne ve engelleyicidir. Özne, hikâyede amaca yani nesneye ulaşmaya çalışan kişi olarak tanımlanmaktadır. Genellikle ana kahraman öznedir. Nesne ise öznenin elde etmeye çalıştığı hedef ya da amaç olarak düşünülebilir. Gönderici, özneyi harekete geçiren kişi, güç veya nedendir. Alıcı, görev tamamlandığında fayda sağlayacak olan kişi veya öznenin kendisidir. Yardımcı, öznenin görevini tamamlamasını kolaylaştıran unsur veya kişidir. Engelleyici ise öznenin hedefe ulaşmasını engelleyen kişi veya durum olarak tanımlanır. Dolayısıyla Greimas'ın Eyleyenler Modeli'ne göre özne başkahramandır ve elde etmek istediği bir nesne vardır. Gönderici, özneyi eksik olan şeyi aramakla görevlendirir. Sonunda gönderici özneyi ya ödüllendirir ya da cezalandırır. Fakat bazı durumlarda özne kendi isteği ile eyleme geçer, göndericiye ihtiyaç duymaz (Parsa, 2008).

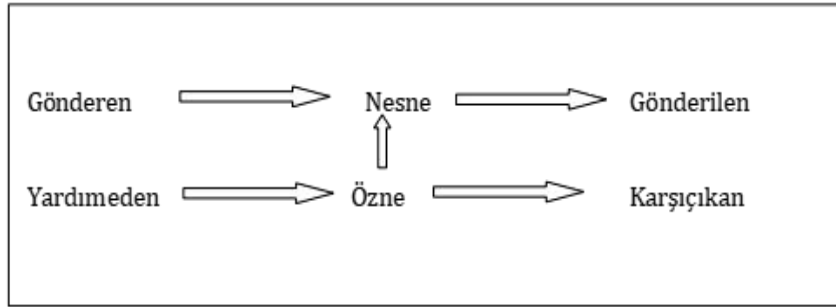
Alev Fatoş Parsa'ya göre (2008), Greimas'ın modelinde anlatının eyleyenleri, yaptıkları işlevlere bağlıdır. Bu işlevlerle eyleyenler arası etkileşim belirlenir. Bu anlamda Greimas; İsteyim Eksen, Güç Eksen ve İletişim Eksen olmak üzere 3 tür işlev eksen belirlenmiştir. İsteyim eksen; özne ve nesne karşıtlığına, iletişim eksen gönderici ve alıcı karşıtlığına, güç eksen ise yardımcı-engelleyici karşıtlığına dayanmaktadır. Bu eksenler etrafında anlatı okunarak çözümlenebilir ve dolayısıyla anlatının eyleyenlerinin rol dağılımları yapılabilir.

Ayşe Kıran ve Zeynel Kıran, Greimas'ın modelini tablolastırarak analiz etmiş ve Greimas'ın göstergebilim tanımını açıklamışlardır. Bu anlamda Greimas'a göre göstergebilim hem dünyanın insan hem insanın insan için taşıdığı anlamın oluşmasını araştıran, bu anlamı çözmek için yöntemler, araçlar geliştiren bir bilim dalıdır (akt., Kıran & Kıran, 2003).

5.1. Greimas'ın Eyleyenler Modeli Kapsamında *Kayıp Balık Nemo* ve *Belleville'de Randevu* Filmlerinin Rol Dağılımları

Greimas'ın göstergebilim için önerdiği metin inceleme metodu olan Eyleyenler Modeli, karşıtlıklar ilkesine dayanmaktadır. Greimas'a göre anlatının oluşabilmesi için öyküyü başlatacak olay ve bu başlangıç durumunu bozacak dönüştürücü ögeye ihtiyaç vardır (Uslu, 2014, s. 1035). Greimas eyleyenleri altı eyleyene ayırır: (Rifat, 2009, s. 74).

Tablo 2: Greimas'ın Eyleyenler Modeli



Kaynak: (akt., Parsa, 2008).

Eyleyenler Modeli, doğrudan öznenin, yani kahramanın ulaşmaya çalıştığı, gönderen ile gönderilen arasında bir iletişim birimi olarak konumlanan nesne çevresinde odaklanmaktadır. Gönderen; anlatıyı harekete geçiren eyleyendir. Arayışın nesnesini belirleyerek, eksikliği duyulan nesneyi bulması için kahramanı göreve çağırır. Nesne, arayışın konusudur. Özne ise ona ulaşmaya çalışmaktadır. Bu anlamda özne, gönderen ile sözleşme yaparak nesneyi bulup getirmekle görevli olan eyleyendir. Özne, anlatı boyunca belirli dönüşümlerden geçerek nesneye ulaşmaya çalışır. Dolayısıyla özne ve nesne, anlatının temel eyleyenleridir. Gönderilen, arayışın konusu olan nesneyi anlatının sonunda elde eden ve özneyi ödüllendiren eyleyendir. Özne başarısız olursa da öykünün başında yapılan sözleşme gereği cezalandıracak olan eyleyendir. Yardımeden, özne ile nesne arasındaki iletişimi kolaylaştırmaktadır. Karşı çıkan ise, öznenin arayışını durdurmaya çalışan eyleyendir.

Belleville'de Randevu filminin ana karakteri ve Greimas'ın modeline göre özne Madame Souza'dır. Çocukluğundan beri bisiklet tutkusu olan torununu Fransa'nın ünlü bisiklet yarışına, sürekli düdükle çalarak çıkardığı antrenmanlarla hazırlamaktadır. Antrenman sonrası torununun yorgun kaslarına, çeşitli ev aletleri ile masajlar yapmaktadır. Kısa boylu, aksak, yaşlı ve maddi olarak yoksul olan Souza, yarış sırasında kaçırılan torununu bulma ümidiyle köpeği Bruno ile uzun bir yolculuğa çıkmaktadır.

Şampiyon: Madame Souza'nın torunu olan Şampiyon'un ismi film boyunca belirtilmemektedir. Yemek yerken üzerinde olan havlusunun arkasında yazan 'Şampiyon' yazısı gereği karakter böyle isimlendirilmiştir. Aşırı kaslı kalça ve bacakları, çıkıntılı burnu olan Şampiyon, yalnızca pedal çevirmektedir ve diğer bisiklet yarışçıları gibi, çevresinde olup biten olaylara karşı ilgisizdir. Şampiyon Greimas'ın modeline göre nesnedir. Kaçırılan ve bulunması için çaba sarf edilen kişidir.

Üçüzler: 1920'lerin popüler müzik gruplarına bir atıf olarak nostaljik bir tavırla sunulan üçüzler, giderek yoksullaşan hayat şartlarında Madame Souza ve Bruno ile karşılaşarak

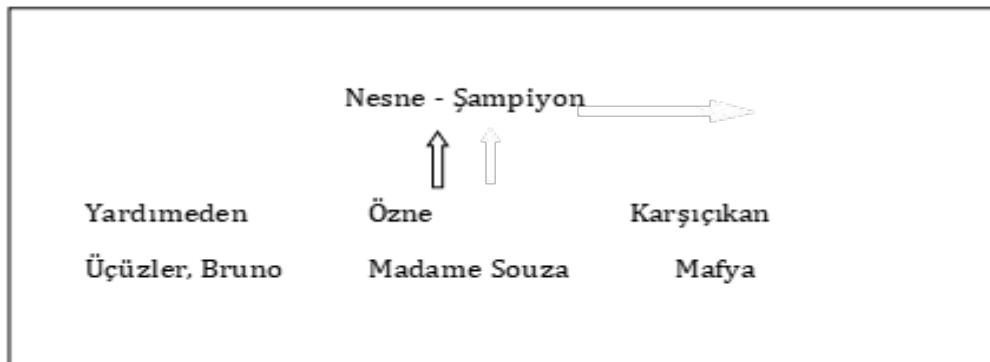
Şampiyon'un kurtarılmasına yardım etmişlerdir. Greimas'ın modelinde üçüzler, 'yardımeden' olarak karşımıza çıkmaktadır. Kırmızı, mor ve yeşil kıyafetli üçüzler sefalet içinde yaşamaktadır. Yakınlarındaki bir göle bomba atarak avladıkları kurbağalar, ana besin kaynaklarıdır. Kurbağa aynı zamanda Fransız mutfak kültüründe sıklıkla kullanılmaktadır. Üçüzler; buzdolabı, gazete ve elektrik süpürgesinden oluşan müzik aletleri ile çeşitli mekanlarda sahneye çıkarak geçinmektedir.

Bruno: Madame Souza'nın depresif torununa çocukken aldığı köpektir. Zamanla Bruno şişmanlayarak yaşlanmış ve zor yürür hale gelmiştir. Yavruyken Şampiyon'un tren oyuncağının kuyruğunu ezmesi sonucu trenleri sevmemektedir. Evlerinin hemen önünden geçen trenin saatini ezberlemekte ve pencereden havlamaktadır. Bruno da tıpkı üçüzler gibi yardımeden bir eyleyen olarak Şampiyon kaçırıldıktan sonra Madame Souza'nın yanındadır. Şampiyon'un kurtarılması için koku alma duyusuyla yön bulmasından, tekerlek işlevi görmesine kadar pek çok anlamda Souza'ya yardım etmiştir.

Mafya: Genel mafya temsiline bir atıf olarak filmde dikdörtgen formu ve siyah giyimlilerdir. Çetenin başı olan kişi ise, diğerlerine göre oldukça kısa boylu ve büyük kırmızı bir burna sahiptir. Bisiklet yarışçıları kaçırarak kanlarını içen ve onlar üzerinden bahis oynatan mafya, lüks otomobiller ve silahlar kullanmaktadır. Greimas'ın modelinde karşı çıkan eyleyenlerdir. Greimas'ın modeline göre aynı işlevi birden fazla karakter paylaşabilmektedir (Doğan, 2025, s. 7). *Belleville'de Randevu* filminde de bu gerçekleşmiş ve engelleyici mafya adamların tümü olmuştur.

Sonuç olarak *Belleville'de Randevu* filminde yer alan karakterler, Greimas'ın Eyleyenler Modeli'ne göre aşağıdaki gibi gösterilebilmektedir:

Tablo 3: Eyleyenler Modeli'ne Göre *Belleville'de Randevu* Filminin Karakterlerinin Rol Dağılımları



Kayıp Balık Nemo filminin ana karakteri ise, bir insan tarafından evinden uzaklaştırılan palyaço balığı Nemo'dur. Fakat Nemo, Greimas'ın modelinde özne değil, nesne konumundadır. Zira filmdeki arayış, Nemo'nun kurtarılması üzerinedir. Eve dönmek için çeşitli maceralara atılan Nemo, babasının endişeli ve aşırı korumacı yapısına karşı gelerek bağımsızlığını göstermek istemiştir. Nemo doğmadan önce bir Baracuda balığı, annesini ve 399 kardeşini öldürmüştür. Marlin'in sağ kalan tek yavrusu olan Nemo'nun bir yüzgeci diğerinden küçüktür.

Marlin: Yırtıcı bir balığın saldırısından sonra sağ kalan tek yavrusunu korumaya çalışan palyaço balığı Marlin, Nemo'nun kaçırılmasıyla onu aramak için yola koyulmuştur. Nemo'nun kusurlu yüzgecinden dolayı bazı şeyleri başaramayacağını düşünen Marlin, yol boyunca pek

çok tehlike atlatmış ve bu süreçte destekçiler edinmiştir. Dolayısıyla Marlin, özne konumundadır ve ebeveynlik dürtüsü ile Nemo'yu aramaya koyulmuştur.

Dory: Nemo'yu arayan Marlin ile karşılaşarak ona yardım eden ve kısa süreli hafıza kaybı sorunu yaşayan balıktır. Nemo'nun bulunmasında katkı sağlamıştır, dolayısıyla 'yardımeden' eyleyendir.

Gill, Bloat, Bubbles, Deb ve Flo, Gurgle, Jacques, Peach: Nemo'yu avlayan dişçinin kliniğindeki akvaryumda yaşayan balıklardır. Nemo'nun akvaryumda kaldığı süre boyunca onun okyanusa dönmesi için yardım eden eyleyenlerden bazılarıdır.

Nigel, Crush, Whale: Marlin'in Nemo'yu bulma ümidiyle çıktığı maceranın haberi tüm okyanusa yayılmıştır. Bu süreçte pek çok canlı her ikisine de yardım ederek kavuşma sürecini hızlandırmıştır. Nigel, balıklarla iyi geçinen bir pelikan olarak Nemo'ya Marlin'den haber getirmiştir. Crush ise bir kaplumbağadır ve yavrularıyla birlikte akıntıda Marlin'e yardım etmiştir. Whale ise, Marlin ve Dory'i ağzında taşıyarak Sidney'e ulaşmalarında yardımcı olan balıdır.

Dr. Sherman ve Darla Sherman: Sidney'de diş kliniği bulunan Doktor Sherman, balıkları kurtardığını düşünerek, ofisindeki akvaryumda beslemektedir. Nemo'yu okyanusta bularak buraya getirmiş ve yeğeni Darla'ya hediye etmek istemiştir. Darla ise balıklara kötü davranan bir kız çocuğudur ve hatta Chuckles adlı balığın olduğu poşeti durmadan sallayarak onu öldürmüştür. Bazı anlarda karşı çıkan eyleyen olarak görülmüşlerdir.

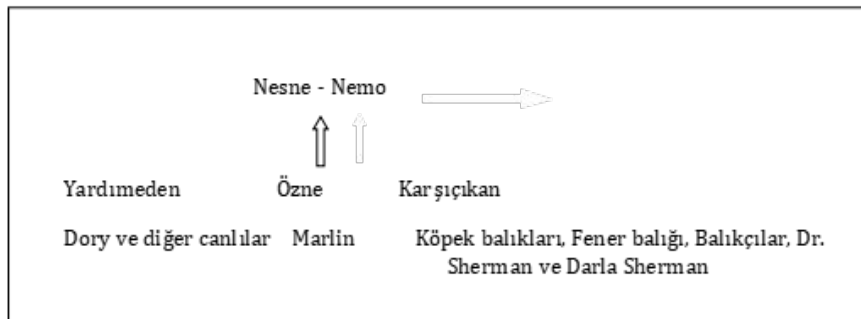
Bruce, Anchor, Chum: Balıkları yememe konusunda karar almış köpek balıklarıdır. Fakat içlerinden biri arkadaş edindiği küçük balığı yemiş, diğeri ise kan kokusu ile Marlin ve Dory'i yemeye çalışmıştır. Köpekbalıkları karşı çıkan eyleyenlerdendir.

Fener Balığı: Yüzünün önüne sarkan feneri ile küçük balıkları avlayan bir tür olarak Marlin ile Dory'i yemeye çalışan balıktır. Film içerisinde fener balığı, köpek balıkları gibi karşı çıkan eyleyen olarak görülmektedir.

Balıkçılar: Marlin, Nemo ve Dory'nin kavuştuğu anda filelerini denize atarak pek çok balığı yakalamışlardır. Karşı çıkan eyleyen oldukları görülmektedir.

Kayıp Balık Nemo filminin karakterleri Greimas'ın Eyleyenler Modeli'ne Göre aşağıdaki gibi gösterilebilmektedir:

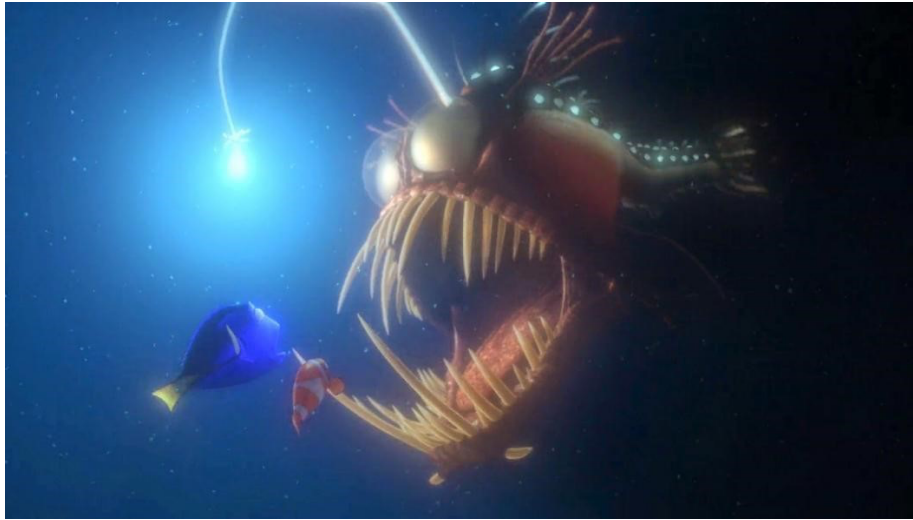
Tablo 4: Eyleyenler Modeli'ne göre *Kayıp Balık Nemo* Filminin Karakterlerinin Rol Dağılımları



Greimas, anlatı çözümlemesinde kişileri, yaptıkları eylemler ve gerçekleştirdikleri işlevlerle tanımlamaktadır. Dolayısıyla her anlatıda çok sayıda işlevsel kişi bulunmaz (Parsa, 2008, s. 7). Greimas'a göre eyleyenler, işlevlerine bağlı olarak üç tür eksen etrafında toplanmaktadır (Aydın & Gülçur, 2018, s. 6-7);

- A) *İletişim Eksen*i: Özne ve nesne arasındaki ilişkidir. Öznenin baştan sona kadar nesneyi araması ve engelleyicileri aşarak ona ulaşma çabasıdır.
- B) *İsteyim Eksen*i: Gönderici ve alıcı arasındaki, Değerler Kuramı'nda bahsedilen insani değer doğrultusunda ortaya çıkan istektir.
- C) *Güç Eksen*i: Öznenin isteyimden gerçekleştirime geçtiği, güçle donandığı eksendir. Özneye bu gücü sağlayan yardımcıdır. Engelleyicinin görevi ise öznenin nesneye ulaşmasına engel olmaktır.

İletişim eksenine göre; her iki filmde de özneler -Madame Souza ve Marlin- nesneyi -Şampiyon ve Nemo- aradıkları bir macera içerisinde ve türlü engelleyiciler ile karşılaşır. İsteyim eksenine göre ise her iki özne de herhangi bir gönderici olmadan, değerler dürtüsü ile hareket ederek isteyim gerçekleştirir. Bu isteyim, güç ekseninin ortaya çıkardığı, zor mücadelelerin aşılmasını sağlayan değerleri içermektedir.



Görsel 1: *Kayıp Balık Nemo* Filminde Güç Eksen Örneği

Güç eksen *Kayıp Balık Nemo* filminde, fener balığı ile karşılaşan Marlin ve Dory'nin ondan kaçmaya çalıştığı mücadele, Nemo'yu kaçıran balıkçının gözlüğünde yazan adresi bulmaları ile sonlanır. Yardımeden eyleyen olarak Dory, adresi Marlin'e okur ve Nemo'yu bulma macerasında rotaları belirlenmiş olur.



Görsel 2: *Belleville'de Randevu* Filminde Güç Eksenini Örneği

Belleville'de Randevu filminde ise kılık değiştiren Madame Souza; üçüzler ve Bruno'nun yardımı ile torununu kaçıran mafyanın yasa dışı bahis oynattığı alana girerek, platform mekanizmasını bozar. Engelleyici mafya adamlarının silahlarına karşılık tava, sopa kullanan yardımcı karakterler, yürüyen platformun üzerinde kurtarma kovalamacasını başlatmaktadır.

6. Değerler Eyleyenler Nihai Modeli ve Değerlendirmesi

Örnekleme daha önceki başlıklarda, Shalom Schwartz'ın Değerler Kuramı ile Greimas'ın Eyleyenler Modeli çerçevesinde tablolandırılmıştır. İncelemeler neticesinde hangi eyleyenin, hangi değer veya değerler ile uyumlandığı belirlenebilmiştir. Böylece karakterin hem anlatıdaki işlevi hem de temsili değer yönelimi bir bakışta görülmektedir.

Tablo 5: Değerler-Eyleyenler Nihai Modeli

Eyleyen Rolü	<i>Belleville'de Randevu</i>	Temsil Ettiği Değer(ler)	<i>Kayıp Balık Nemo</i>	Temsil Ettiği Değer(ler)
Gönderen	Yok (İçsel dürtü)	Güvenlik	Yok (İçsel dürtü)	Güvenlik
Özne	Madame Souza	Başarı, İyilikseverlik, Geleneksellik	Marlin	Başarı, Geleneksellik, İyilikseverlik, Uyma
Nesne	Şampiyon	Güvenlik (pasif figür)	Nemo	Özyönelim, Uyarılım, Başarı
Yardım Eden	Üçüzler, Bruno	İyilikseverlik, Özyönelim	Dory, Nigel, Akvaryum Balıkları, Crush, Whale	İyilikseverlik, Evrenselcilik
Karşı çıkan	Mafya	Güç, Hazcılık	Dişçi, Darla, Balıkçılar, Köpekbalıkları	Güç
Gönderilen	Yok (Sonuç içsel doğar)	–	Yok (Sonuç içsel doğar)	–

Nihai model ile her iki filmdeki eyleyenleri (Greimas modeli) ve bu eyleyenlerin temsil ettiği insani değerleri (Schwartz kuramı) bir araya getirerek anlam üretim süreci tablolandırılmıştır.

Bunun sonucunda gönderen ve gönderilen eyleyenleri geleneksel yapıda yer almasa da anlatının duygusal temeli içsel değerlerle doldurulmuştur (örneğin sevgi, güvenlik). Özne–Yardım Eden–Karşı çıkan üçlüsü anlatının merkezinde yer alırken, temsil ettikleri değerler anlatının tematik yönünü oluşturur. Örneğin “özne” konumundaki Madame Souza (*Belleville'de Randevu*) ve Marlin (*Kayıp Balık Nemo*) yalnızca olayları başlatan karakterler değil; aynı zamanda “başarı”, “güvenlik” ve “iyilikseverlik” gibi temel değerlerin anlatıdaki taşıyıcı figürleridir.

Benzer şekilde, yardımcı eyleyenler (Dory, Üçüzler, Bruno vb.) yalnızca teknik olarak özneye destek veren unsurlar değil; aynı zamanda “iyilikseverlik”, “özyönelim” ve “evrenselcilik” gibi değer tiplerinin anlatı düzleminde temsiliyet kazandığı karakterlerdir. Bu durum, anlatıdaki gelişmelerin sadece yapısal değil, aynı zamanda değer-yönelimli nedenlere bağlı olarak ilerlediğini göstermektedir.

Engelleyici eyleyenler ise (“karşı çıkan” olarak tanımlanan karakterler) iki filmde de “güç” ve “hazcılık” değerleri üzerinden kurgulanmış ve anlatı içerisindeki çatışma dinamiklerinin temelini oluşturmuştur. *Belleville'de Randevu* filminde bu durum mafya karakterleriyle; *Kayıp Balık Nemo*’da ise doğaya müdahale eden insanlar, avcı balıklar ve balıkçılar aracılığıyla aktarılmıştır. Bu karakterler, anlatının merkezindeki değerlerle zıtlaşan unsurlar olarak konumlandırılmıştır.

Sonuç ve Değerlendirme

İnsan karakterler, balıklar, canavarlar ve çeşitli canlıların yaşadığı animasyon filmlerindeki hem karikatürize biçimler hem teknik donanım, animatörlere bu dengeyi kurma imkanı vermektedir. Bu anlamda Sylvain Chomet ve Pixar Animasyon Stüdyosu incelendiğinde *Belleville'de Randevu*’nun karikatürize edilmiş abartılı çizimleri ve duygu değişikliği adına müzikal bir stili bulunurken; *Kayıp Balık Nemo*’nun üç boyutlu ve teknolojiye dayalı gerçekçi evren tasarımı öne çıkmaktadır. Öte yandan *Belleville'de Randevu*, sözsüz iletişim kodunu kullanarak iletişimde evrensel bir imaj çizerken, *Kayıp Balık Nemo*’da iletişim tamamen konuşma dili ile sağlanmaktadır. Nitekim her canlının kendine özgü geliştirdiği dili bulunmaktadır. Yine de her iki film, asıl iletişimin sevginin gücü ile sağlandığı mutlu bir sona ulaşmaktadır.

Bu çalışma, farklı kültürel, estetik ve yapısal özellikler taşıyan *Belleville'de Randevu* (2003) ve *Kayıp Balık Nemo* (2003) animasyon filmlerini, Greimas’ın Eyleyenler Modeli ve Shalom Schwartz’ın Değerler Kuramı çerçevesinde karşılaştırmalı olarak incelemiştir. İncelemenin temel amacı, anlatı yapılarında işlevsel roller üstlenen karakterlerin aynı zamanda nasıl belli başlı insani değerleri temsil ettiğini sistematik biçimde ortaya koymaktır.

Çalışmada öncelikle Sylvain Chomet’in ve Pixar Animasyon Stüdyosu’nun animasyon stili, anlatım dili ve estetik farklılıkları incelenmiştir. Bu inceleme karşılaştırmalı niteliksel içerik analizi yoluyla yapılarak, görsel dökümanlar incelenmiş ve sahneler analiz edilmiştir. Bu inceleme, sonrasında kuramların kullanılmasında ve tablolştırılma aşamasında yardımcı olacak bilgileri ortaya çıkarmıştır. Çalışma kapsamında her iki film, anlatı çözümlemesi ve değer temsilleri olmak üzere iki düzlemde yapılandırılmıştır. İlk olarak Schwartz’ın Değerler Kuramı doğrultusunda karakterlerin ve olayların temsil ettiği on temel değer tipi analiz edilmiş; ardından bu değerlerin, Greimas’ın Eyleyenler Modeli bağlamında nasıl anlam kazandığı değerlendirilmiştir. Bu sayede yalnızca bireysel karakter motivasyonları değil, aynı zamanda bu motivasyonların anlatsal işlevleri de bütünsel olarak anlaşılmıştır.

Çalışmanın sonucunda her iki filmde de özne konumundaki karakterlerin (Marlin ve Madame Souza), geleneksel anlamda bir “gönderen” figüründen bağımsız olarak hareket ettikleri, bu hareketin ise doğrudan “ebeveynlik dürtüsü” ve “güvenlik yoksunluğu” gibi içsel, insani

değerlerce şekillendiği tespit edilmiştir. Bu durum, değer yönelimli bir anlatının, klasik eyleyici-yönlendiren hiyerarşisinin dışında da başarılı bir yapı oluşturabileceğini ortaya koymuştur. Dolayısıyla değerlerin, yalnızca temsili değil, aynı zamanda anlatı inşasındaki yönlendirici işlevi de gözler önüne serilmiştir.

Araştırmanın temel bulgularından biri, engelli ya da kusurlu karakterlerin anlatının merkezinde konumlanarak, güç, başarı ve sevgi gibi değerlerin yeniden tanımlanmasına olanak sağladığıdır. Nitekim *Belleville'de Randevu* filminde özne konumundaki Madame Souza, yaşlı, fiziksel olarak kısa boylu, aksak ve sosyal olarak yalıtılmış bir karakterdir. Tüm bu kusurlarına rağmen, oğlunu kurtarmak üzere fiziksel sınırlarını zorlayan bir kahramana dönüşür. Aynı şekilde, nesne konumunda olan Şampiyon karakteri de fiziksel olarak aşırı gelişmiş kas yapısına sahip olmasına rağmen zihinsel olarak edilgen, pasif bir figürdür. Özellikle bu karakterin çevresine ve başına gelen olaylara karşı duyarsızlığı, geleneksel “kahraman” tiplemesinden uzaklaştırılarak kusurlu bir “nesne” örneği haline getirilmektedir.

Kayıp Balık Nemo filminde ise hem özne hem nesne konumundaki karakterler kusurlu temsiller üzerinden inşa edilmiştir. Nesne olan Nemo, fiziksel olarak bir yüzgeci diğerinden kısa olan bir balıktır ve bu doğuştan gelen özü hem babası hem de çevresi tarafından kırılabilirlik ve yetersizlikle eşleştirilmektedir. Özne olan Marlin ise travmatik bir geçmişe sahiptir; eşi ve diğer yavrularını kaybetmiş, aşırı korumacı, nevrotik ve kaygılı bir baba figürü olarak sunulur. Her iki karakterin de bu kusurlar üzerinden gelişen ilişkisi, “eksiklik” dönüşümüyle nasıl bir değere ve anlam üretimine yol açabileceğini göstermektedir. Dory karakterinin ise hafıza kaybı gibi bilişsel bir sorunu vardır; ancak bu durum onun yardımseverlik, hoşgörü ve iyimserlik değerleriyle bütünleşmesini ve anlatının itici gücüne dönüşmesini sağlar.

Analizler, özellikle “başarı”, “özyönelim”, “iyilikseverlik” ve “güç” gibi değer tiplerinin, anlatı içindeki dramatik gelişmelere doğrudan etki ettiğini göstermektedir. Nemo karakteri, “özyönelim” değerini temsil eden aktif bir nesne olarak yapılandırılırken; Şampiyon karakteri, pasif ve edilgen bir figür olarak aynı rolü üstlenmiş ancak bu edilgenlik üzerinden “başarı” değerinin yeniden tanımlanmasına olanak sağlamıştır. Benzer şekilde, yardım eden karakterler (Dory, üçüzler, Bruno vb.) “iyilikseverlik” değer tipini yansıtarak yalnızca anlatının ilerlemesini sağlamakla kalmamış, aynı zamanda filmlerin temel mesajı olan sevgi, sadakat ve arkadaşlık gibi insani öğelerin pekişmesine de hizmet etmiştir.

Engelleyici (karşı çıkan) eyleyenler bağlamında ise “güç” değeri iki filmde farklı şekillerde kodlanmıştır. *Belleville'de Randevu* filminde bu değer, otorite ve zenginlik ile sembolleşen mafya karakterleri üzerinden eleştirel biçimde sunulurken; *Kayıp Balık Nemo*'da hiyerarşik ekosistem ve insan müdahalesi üzerinden bir çevre ve doğa eleştirisi çerçevesinde kurgulanmıştır. Bu yönüyle her iki film de, güç kullanımının ve otorite temsillerinin doğurduğu adaletsizliklere karşı sevgi temelli bir karşıtlık önerisinde bulunur.

Kuramsal çözümlemenin bir diğer önemli bulgusu, güç ve otorite kavramlarının ters yüz edilerek, fiziksel gücün değil, duygusal direncin başarıya ulaştırıcı unsur olarak kurgulanmasıdır. Bu durum, özellikle mafya gibi geleneksel “güç” temsillerinin yer aldığı *Belleville'de Randevu* ve hiyerarşik ekosistemler ve insan müdahalesiyle şekillenen *Kayıp Balık Nemo* örneklerinde açıkça görülmektedir. Her iki filmde de karşıtlıkların uyumu; güç/zayıflık, eksiklik/tamlık, gelenek/yenilik gibi ikilikler üzerinden temsil edilmiştir.

Kuramsal analizlerin nihai bir sentezle bir araya getirildiği Değerler–Eyleyenler Nihai Modeli, bu çalışmanın özgün katkılarından biridir. Model, değer tiplerinin anlatı işlevleriyle doğrudan

ilişkilendirilmesini mümkün kılarak hem anlatıbilimsel çözümlemeye hem de değerler psikolojisi temelli film analizine yeni bir metodolojik bakış açısı sunmaktadır. Bu model sayesinde izleyici, karakterin anlatıdaki işlevini sadece eylemleri üzerinden değil, taşıdığı değerler üzerinden de okuyabilir hale gelir. Böylece animasyon filmlerindeki karakterler ve olay örgüsünün görsel-işitsel anlatımın ötesinde, değer temelli bir anlam dünyası sunduğu ortaya çıkmaktadır.

Sonuç olarak *Belleville'de Randevu* ve *Kayıp Balık Nemo* filmleri, estetik tarzları, kültürel referansları ve teknik altyapıları farklı olmakla birlikte; sevgi, özveri, aidiyet ve başarı gibi evrensel değerleri benzer biçimlerde yapılandıran anlatılara sahiptir. Engellilik ya da kusurluluk bir eksiklik değil; anlatının etik, estetik ve yapısal bütünlüğü içinde birer anlam üretim merkezidir. Bu bağlamda animasyon sanatı, hem izleyicinin bağ kurabileceği evrensel temaları işlerken, hem de kusurlar üzerinden değer üretmenin mümkün ve kıymetli olduğunu yeniden vurgulamaktadır. Greimas ve Schwartz modelleri aracılığıyla gerçekleştirilen bu inceleme, kuramsal çerçeveler arası etkileşimin anlam üretimindeki rolünü vurgulamakta ve animasyon sinemasının yalnızca çocuklara yönelik bir anlatı biçimi olmadığını, aksine çok katmanlı insani temsiller içeren bir iletişim aracı olduğunu bir kez daha gözler önüne sermektedir.

Kaynakça

- Aguilar, C. (2018). *The Triplets of Belleville 15th anniversary: 7 insights into the making of a contemporary classic*. Cartoon Brew.
<https://www.cartoonbrew.com/feature-film/the-triplets-of-belleville-15th-anniversary-7-insights-into-the-making-of-a-contemporary-classic-159630>
- Alanka, D. (2024). Nitel bir araştırma yöntemi olarak içerik analizi: Teorik bir çerçeve. *Kronotop İletişim Dergisi*, 1(1), 62–82.
- Aydın, Ş. O., & Gülçur, A. S. (2018). Animasyon sineması ve göstergebilim: *Coco* filminin Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre çözümlenmesi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(70), 1–13.
- Cicicee. (2013). *Kayıp Balık Nemo'nun sesleri*.
<https://cicicee.com/kayipbaliknemonun-sesleri/>
- Cotta Vaz, M. (2024). *The art of Finding Nemo*. Character Design References.
<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-finding-nemo>
- Doğan, E. (2025). Türk sinemasında fantastik: *Adsız Cengaver* filminin Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre çözümlenmesi. *Düzce Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10(18), 1–19.
<https://doi.org/10.55004/tykhe.1514167>
- Ebert, R. (2003). *The Triplets of Belleville*. RogerEbert.com.
<https://www.rogerebert.com/reviews/thetriplets-of-belleville-2003>
- Katsaridou, M. I. (2023). *Sylvain Chomet's distinctive animation: From The Triplets of Belleville to The Illusionist*. Bloomsbury Academic.
<https://doi.org/10.5040/9781501363962>
- Kınay, Ö. (2014). *Canlandırma filmlerinde engelli karakter kullanımı: V. Propp'a göre "Kayıp Balık Nemo" filminin çözümlenmesi* (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi.
- Kıran, A., & Kıran, Z. (2003). *Yazınsal okuma süreçleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Kuşdil, M., & Kağıtçıbaşı, Ç. (2000). Türk öğretmenlerin değer yönelimleri ve Schwartz değer kuramı. *Türk Psikoloji Dergisi*, 15(45), 59–76.
- Moins, P. (2024). *Sylvain Chomet's The Triplets of Belleville*. Animation World Network.
<https://www.awn.com/animationworld/sylvain-chomet-s-triplets-belleville>
- Parsa, A. F. (2008). "Mutluluk paradoksu" Greimas'ın eyleyensel örnekçesiyle. *ResearchGate*.
<https://www.researchgate.net/publication/308785482>
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si*. Say Yayınları.
- Schwartz, S. H. (2012). An overview of the Schwartz theory of basic values. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2(1). <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1116>
- Uslu, A. (2018). Ferit Edgü'nün "Bir Gemide" öyküsünün Greimas'ın eyleyenler modeline göre inceleme denemesi. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 9(9), 1035–1047.
- Yapıcıoğlu, G. (2010). *Bir popüler kültür ürünü olarak animasyon sinema: Kayıp Balık Nemo, Buz Devri, Wall-E* (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi.