Original Article

Received/Accepted Dates

07.11.2025/10.12.2025

DOI:10.52096/jsrbs.11.24.18

Journal of Social Research and Behavioral Sciences

Sosyal Araştırmalar ve Davranış Bilimleri Dergisi

ISSN:2149-178X

Volume: 11 Issue: 24 Year: 2025

Animasyonda Anlatı Yapısı, Sinemasal Dil ve Korku Duygusunun İnşası: Arkadaşım Korku

Arzum ERSÖZ

T.C İstanbul Beykent University, Dissertation for Proficiency in Art, Cinema & TV
İstanbul, Türkiye, 2120050003@student.beykent.edu.tr, ORCID ID: https://orcid.org/0000-0003-0063-6757

Prof. Bülent VARDAR

T.C İstanbul Beykent University, Faculty of Fine Arts, Cinema & TV
İstanbul, Türkiye, bulentvardar@beykent.edu.tr, ORCID ID: https://orcid.org/85214796

Özet

Bu çalışma, Francesca Sanna'nın "Arkadaşım Korku" kitabından uyarlanan animasyon filmi üzerinden, çocukluk döneminde korku duygusunun animasyon sinemasında nasıl karakterleştirildiğini ve sinemasal dil aracılığıyla nasıl inşa edildiğini inceler. Araştırma, Gilles Deleuze'ün zaman-imge ve duyusal anlatı kavramları ile David Bordwell'in klasik anlatı yapısı teorilerini temel alarak, animasyonun kendine özgü ifade biçimlerinin korku ve kaygı duygularının görselleştirilmesindeki rolünü analiz eder. Paul Wells ve Maureen Furniss'in animasyon ontolojisi çerçevesinde, hareket, ritim, mizansen ve görsel soyutlama teknikleri üzerinden korkunun nasıl somutlaştırıldığı tartışılır. Çalışmada, göçmen bir çocuğun yaşadığı psikolojik dönüşümler ve içsel çatışmaların animasyonun plastik dili içinde nasıl temsil edildiği sorunsallaştırılmakta; korkunun yalnızca olumsuz bir duygu değil, aynı zamanda dönüştürülebilir ve entegre edilebilir bir deneyim olarak ele alınışı değerlendirilmektedir. Araştırma, 28 sahneden oluşan animasyon filminin detaylı analiziyle, animasyonun soyutlama kapasitesinin psikolojik kavramları görsel bir dile nasıl aktardığını ve bu süreçte sinemasal dilin geleneksel kodlarının nasıl dönüştürüldüğünü ortaya koymaktadır. Çalışma, Adobe After Effects ile üretilen animasyon tekniklerinin, Puppet Position Pin Tool, Wave efekti, maskeleme ve keyframe animation gibi yöntemlerin duygu aktarımındaki rolünü de ele almaktadır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon anlatısı, zaman-imge, korku temsili, sinemasal dil, duygusal karakterleştirme, çocukluk korkuları, göç psikolojisi

Narrative Structure, Cinematic Language, and the Construction of Fear in Animation: My Friend Fear

Abstract

This study examines how the emotion of fear is characterized and constructed through cinematic language in animation cinema, focusing on the animated film adapted from Francesca Sanna's book "My Friend Fear." Building upon Gilles Deleuze's concepts of time-image and sensory-motor narrative, alongside David Bordwell's theories of classical narrative structure, this research analyzes the role of animation's unique modes of expression in visualizing fear and anxiety. Through Paul Wells and Maureen Furniss's framework of animation ontology, the study discusses how fear is materialized through movement, rhythm, mise-en-scène, and visual abstraction techniques. The article problematizes how psychological transformations and internal conflicts experienced by a migrant child are represented within animation's plastic language, evaluating the treatment of fear not merely as a negative emotion but as a transformable and integrable experience. Through detailed analysis of 28 scenes from the animated film, the research reveals how animation's capacity for abstraction translates psychological concepts

into visual language and how this process transforms traditional codes of cinematic language. The study also addresses the role of animation techniques produced with Adobe After Effects, including Puppet Position Pin Tool, Wave effect, masking, and keyframe animation, in conveying emotions.

Keywords: Animation narrative, time-image, fear representation, cinematic language, emotional characterization, childhood fears, migration psychology

1. Giriş

Animasyon sineması, gerçekliğin yeniden üretiminden ziyade yeniden inşası ilkesine dayanan ontolojik konumuyla, duygu durumlarının ve soyut kavramların görselleştirilmesinde benzersiz bir alan açar. Korku gibi karmaşık ve çok katmanlı bir duygunun sinemasal temsili, özellikle çocukluk deneyimi bağlamında ele alındığında, hem psikolojik hem de estetik düzlemde derin bir inceleme gerektirir. Bu çalışma, Francesca Sanna'nın "Arkadaşım Korku" (My Friend Fear) adlı çocuk kitabından uyarlanan animasyon filmi üzerinden, korku duygusunun animasyon anlatısında nasıl karakterleştirildiğini, sinemasal dilin hangi araçlarla bu duyguyu görünür kıldığını ve çocukluk psikolojisinin animasyonun plastik diliyle nasıl buluştuğunu inceler.

Çocukluk korkuları, gelişim sürecinin doğal ve kaçınılmaz bir parçası olarak, yalnızca psikolojik değil aynı zamanda kültürel ve toplumsal boyutları olan bir olgudur (Muris, 2007). Özellikle göç deneyimi yaşayan

çocuklarda, korku ve kaygı duyguları yeni bir çevreye uyum, dil bariyeri, sosyal izolasyon ve aidiyet kaybı gibi çok katmanlı zorlukları içerir (Fazel vd., 2012; Berry, 1997). Bu bağlamda, korkunun görselleştirilmesi ve anlatısal düzlemde ele alınması, hem çocukların duygusal deneyimlerini anlaşılır kılmak hem de toplumsal farkındalık yaratmak açısından kritik öneme sahiptir.

Animasyon, fotografik gerçekliğin sınırlarından özgür olması nedeniyle, soyut kavramların somutlaştırılmasında ve duygusal durumların metaforik temsilinde güçlü bir ifade aracıdır (Wells, 1998). Gilles Deleuze'ün sinema felsefesinde ortaya koyduğu zaman-imge kavramı, klasik hareket-imgenin nedensellik zincirinden kopan, duyusal ve zihinsel süreçlere odaklanan bir sinema anlayışını tanımlar (Deleuze, 1985).

Animasyon sineması, bu bağlamda, zamanın ve mekânın plastik bir biçimde yeniden kurulmasına olanak tanıyan, duyusal deneyimin doğrudan ifade edilebildiği bir mecra olarak değerlendirilebilir.

David Bordwell'in klasik anlatı yapısı üzerine çalışmaları (Bordwell, 1985), animasyon anlatılarının da tabi olduğu yapısal ilkeleri ortaya koyar. Ancak animasyon, fotoğrafik gerçeklikten bağımsız olarak her karenin bilinçli bir şekilde inşa edilmesi nedeniyle, anlatı yapısının daha kontrollü ve katmanlı bir biçimde kurgulanmasına imkân tanır. Paul Wells'in animasyon ontolojisi (Wells, 1998) ve Maureen Furniss'in animasyon tekniklerine dair çalışmaları (Furniss, 1998), hareket, ritim, mizansen ve görsel soyutlamanın animasyonda nasıl işlev gördüğünü gösterir.

Bu çalışmanın amacı, "Arkadaşım Korku" animasyon filminin 28 sahnesinin detaylı analiziyle, korku duygusunun nasıl karakterleştirildiğini, zamansal ve mekânsal kullanımın anlatıya nasıl katkı sunduğunu ve görsel stilin psikolojik temsille nasıl ilişkilendiğini ortaya koymaktır. Araştırma, animasyon tekniklerinin (Adobe After Effects, Puppet Position Pin Tool, Wave efekti, maskeleme, keyframe animation) duygu aktarımındaki rolünü de ele alarak, kuramsal tartışmayı teknik uygulamalarla bütünleştirir.

2. Sinema Felsefesi ve Anlatı Kuramı

2.1. Gilles Deleuze: Zaman-İmge ve Duyusal Anlatı

Gilles Deleuze'ün sinema üzerine iki ciltlik çalışması (Cinema 1: The Movement-Image, 1983; Cinema 2: The Time-Image, 1985), sinema kuramında paradigmatik bir dönüşümü temsil eder. Deleuze, klasik Hollywood sinemasının nedensellik ve hareket temelli anlatı yapısını "hareket-imge" (movement-image) olarak tanımlarken, İkinci Dünya Savaşı sonrası Avrupa sinemasında ortaya çıkan ve zamanın doğrudan ifade edildiği sinema biçimini "zaman-imge" (time-image) olarak kavramsallaştırır (Deleuze, 1985).

Hareket-imgede, karakterler duruma tepki verir, eylemde bulunur ve bu eylemler yeni durumları doğurur. Anlatı, neden-sonuç ilişkisi içinde ilerler ve izleyici, olayların mantıksal akışını takip eder. Ancak zaman- imgede, bu nedensellik zinciri kırılır. Karakterler, duruma doğrudan tepki vermek yerine, izler, düşünür ve duyumsar. Zamanın kendisi, hareketin bir sonucu olarak değil, doğrudan bir deneyim olarak hissedilir.

Deleuze'e göre, bu tür bir sinema, "optik ve sonik durumlar" (optical and sound situations) yaratır; burada algı ve duyum, eyleme öncelik kazanır (Deleuze, 1985, s. 3). "Arkadaşım Korku" animasyon filmi, zaman-imge kavramıyla güçlü bir rezonans taşır. Filmin anlatısı, klasik bir olay örgüsü yerine, çocuğun içsel dünyasının ve duygu durumlarının zamansal olarak

genişlediği, yavaşladığı ve yoğunlaştığı bir yapı sunar. Korku figürünün fiziksel olarak büyümesi, küçülmesi ve dönüşmesi, nedensellik mantığından ziyade duyusal ve psikolojik bir zamansallığı ifade eder. Örneğin, göç sonrası yağmurlu sahne (Sahne 5), Korku'nun hacimsel büyümesini gösterirken, bu büyüme doğrudan bir olayın sonucu değil, çocuğun belirsizlik ve yabancılık hissinin zamansal olarak genişlemesinin görsel karşılığıdır.

Deleuze'ün duyusal anlatı (sensory-motor narrative) kavramı, animasyon sinemasının doğasıyla örtüşür. Animasyon, her karenin bilinçli bir şekilde inşa edilmesi nedeniyle, duyusal deneyimin doğrudan ifade edilebildiği bir mecradır. "Arkadaşım Korku" filminde, renk paletinin sıcak tonlardan soğuk tonlara geçişi (sarı- turuncu tehdit tonlarından mavi-yeşil güven tonlarına), hareketin hızının değişmesi (Korku'nun ağır ve yavaş hareketlerinden Sophia'nın hızlı ve kararlı adımlarına) ve ses tasarımının atmosferik kullanımı, izleyiciyi duyusal bir deneyime davet eder. Bu, klasik anlatı sinemasının bilgi aktarımı odaklı yaklaşımından farklı olarak, duyguların ve atmosferin doğrudan hissedilmesini sağlar.

2.2. Anlatı Yapısı ve Stil

David Bordwell, klasik Hollywood anlatısını sistematik bir biçimde analiz ederek, anlatı yapısının evrensel ilkelerini ortaya koyar (Bordwell, 1985; Bordwell, Staiger & Thompson, 1985). Bordwell'e göre, klasik anlatı, açık ve kapalı yapısal özellikler taşır: karakterler açık hedeflere sahiptir, olaylar neden-sonuç ilişkisi içinde ilerler ve anlatı, genellikle bir denge-bozulma-yeniden denge döngüsünü takip eder.

"Arkadaşım Korku" filmi, bu klasik yapıya uyum sağlar ancak onu dönüştürür. Filmin anlatısı, Sophia'nın yeni bir ülkeye taşınmasıyla başlayan dengesizlik durumunu (göç, yabancılık, korku) içerir. Bu dengesizlik, Korku figürünün büyümesi ve Sophia'nın sosyal izolasyonuyla derinleşir. Anlatının ortasında, Sophia'nın Matteo ile kurduğu sosyal bağ ve Korku ile yüzleşme süreci, yeni bir dengenin kurulmasına doğru ilerler. Filmin sonunda, Korku küçülür, yönetilebilir hale gelir ve Sophia sosyal ortama entegre olur. Bu yapı, Bordwell'in tanımladığı üç perdelik klasik anlatı yapısına (kurulum, karmaşıklaşma, çözüm) paralellik gösterir.

Ancak, filmin anlatısı, klasik yapının ötesine geçen özellikler de taşır. Korku figürünün somut bir karakter olarak ele alınması, iç dünya ile dış dünyanın iç içe geçmesi ve zamanın çocuğun subjektif deneyimine göre şekillenmesi, anlatıyı Deleuze'ün tanımladığı zaman-imge sinemasına yaklaştırır. Bordwell'in stil kavramı (Bordwell, 1985), sinemasal dilin anlatıya nasıl hizmet ettiğini inceler: kamera hareketleri, kurgu ritmi, aydınlatma, renk paleti ve ses tasarımı, anlatının duygusal tonunu ve tematik vurgularını destekler.

"Arkadaşım Korku" filminde, stilin işlevi yalnızca anlatıyı desteklemekle kalmaz, aynı zamanda anlatının kendisi haline gelir. Korku'nun büyümesi ve küçülmesi, renk paletinin değişimi, hareketin ritmik varyasyonları ve ses tasarımının atmosferik kullanımı, anlatının duyusal ve psikolojik katmanlarını oluşturur. Örneğin, okul kaygısı sahnesinde (Sahne 7), Korku'nun Sophia'nın sırtında statik bir kütle olarak konumlanması ve yağmurun ritmik hareketi, kaygının bedensel ağırlığını ve çevresel baskıyı görsel ve işitsel olarak hissettirir.

3. Animasyon Anlatısı ve Teknikleri

3.1. Animasyon Ontolojisi

Paul Wells, animasyonun ontolojik konumunu, fotografik sinemanın indeksikalitesinden (gerçeklikle doğrudan ilişkisi) farklı bir yerde konumlandırır (Wells, 1998). Animasyon, gerçekliğin kaydı değil, gerçekliğin yeniden inşasıdır. Bu, animasyonun soyut kavramları, duygusal durumları ve fantastik dünyaları özgürce temsil edebilmesini sağlar.

Wells, animasyonun temel özelliklerini şu şekilde sıralar:

1. **Metamorfoz:** Animasyonda, karakterler ve nesneler sürekli olarak dönüşebilir. Bu dönüşüm, fiziksel yasalarla sınırlı değildir.
2. **Çok Katmanlılık:** Animasyon, aynı anda birden fazla gerçeklik düzeyini sunabilir (gerçek dünya, hayal dünyası, iç dünya).
3. **Zamansallık:** Animasyonda zaman, esnetilebilir, yavaşlatılabilir, hızlandırılabilir ya da tersine çevrilebilir.
4. **Sembolizm:** Animasyon, soyut kavramların somut göstergeler aracılığıyla ifade edilmesine

olanak tanır.

"Arkadaşım Korku" filmi, bu özellikleri kapsamlı bir biçimde kullanır. Korku figürünün metamorfozu, filmin merkezinde yer alır: önce küçük ve zararsız, sonra devasa ve baskın, ardından yeniden küçülen ve yönetilebilir bir varlık olarak görünür. Bu dönüşüm, çocuğun psikolojik durumunun doğrudan görsel karşılığıdır.

Çok katmanlılık, filmin anlatı yapısında belirgindir. Sophia'nın dış dünyada yaşadığı deneyimler (okul, akranlar, köpek) ve iç dünyasında yaşadığı duygusal süreçler (Korku ile diyalog, geri çekilme, yüzleşme) aynı anda sunulur. Örneğin, sınıf sahnesinde (Sahne 8), Sophia'nın fiziksel olarak sınıfta oturması ve Korku'nun onun etrafını sarması, dış ve iç dünyanın iç içe geçmesini gösterir.

Zamansallık, filmin ritimine ve duygusal akışına katkı sunar. Kaygı anlarında zaman yavaşlar (Korku'nun ağır hareketleri, Sophia'nın durgun bedeni), rahatlama anlarında ise hızlanır (çocukların oyun sahnesi). Bu, çocuğun subjektif zaman deneyimini yansıtır. Sembolizm, filmin görsel dilinin temelini oluşturur. Korku figürü, soyut bir duygunun somut bir karaktere dönüşmesidir. Benzer şekilde, renk paleti (sıcak tonlar tehdit, soğuk tonlar huzur), mekânsal düzenlemeler (iç mekân güvenlik, dış mekân belirsizlik) ve nesneler (şemsiye koruma, kaykay hareket özgürlüğü) sembolik işlevler taşır.

3.2. Hareket, Ritim ve Görsel Soyutlama

Maureen Furniss, animasyonun teknik ve estetik boyutlarını inceler (Furniss, 1998; 2009). Furniss'e göre, animasyon yalnızca karakterlerin hareketlendirilmesi değil, aynı zamanda zamanın, mekânın ve duygunun görsel olarak inşa edilmesidir.

Hareket: Animasyonda hareket, fiziksel yasalarla sınırlı olmadığı için, duygusal ve psikolojik durumları doğrudan ifade edebilir. "Arkadaşım Korku" filminde, Korku'nun hareketleri, karakterin duygusal durumunu yansıtır: ağır ve yavaş hareketler kaygının ağırlığını, küçük ve titrek hareketler belirsizliği, hızlı ve keskin hareketler öfkeyi temsil eder.

Ritim: Animasyonun ritmi, sahnelerin duygusal temposunu belirler. Filmde, ritim değişimleri, anlatının duygusal dalgalanmalarını destekler. Örneğin, okul yolunda kaykay sahnesi (Sahne 7), hızlı ve ritmik bir hareket sunarken, uyku sahnesi (Sahne 12) yavaş ve ağır bir ritimle ilerler.

Mizansen: Animasyonda mizansen, her unsurun bilinçli bir şekilde yerleştirilmesini içerir.

"Arkadaşım Korku" filminde, Korku'nun kadraj içindeki konumu, onun Sophia'nın yaşamındaki rolünü gösterir: önce arka planda, sonra ön planda, ardından Sophia'nın sırtında, en sonunda masanın altında küçülerek. Bu, karakterin psikolojik dönüşümünün mekânsal karşılığıdır.

Görsel Soyutlama: Animasyon, gerçekliği soyutlayarak duygusal durumları güçlendirebilir. Filmde, Korku'nun soyut ve minimal tasarımı (beyaz, yumuşak, detaysız), onun evrensel bir duygu olarak algılanmasını sağlar. Benzer şekilde, arka planların stilize edilmesi, izleyiciyi karakterin iç dünyasına odaklar.

3.3. Animasyon Teknikleri ve Adobe After Effects

"Arkadaşım Korku" filmi, Adobe After Effects yazılımı kullanılarak üretilmiştir. Filmde kullanılan temel teknikler şunlardır:

1. **Keyframe Animation:** Karakterlerin ve nesnelerin konum, dönüş ve ölçek parametrelerinin zamansal olarak kontrol edilmesi. Bu, hareketin sürekliliğini ve akıcılığını sağlar.
2. **Puppet Position Pin Tool:** Karakterlerin beden hareketlerinin organik ve esnek bir biçimde oluşturulması. Bu araç, özellikle Sophia'nın ve diğer çocukların doğal hareketlerini sağlar.
3. **Wave Efekti:** Bitkilerin, saçların ve diğer yumuşak unsurların rüzgâr etkisiyle salınması. Bu, sahnelere organik bir canlılık katar.
4. **Maskeleme:** Belirli alanların vurgulanması ve görsel derinlik yaratılması. Örneğin, Korku'nun gözlerinden düşen gözyaşlarının (Sahne 12) yönlendirilmesi maskeleme ile sağlanır.
5. **Ease-in ve Ease-out:** Hareketlerin başlangıç ve bitişinde yumuşak geçişler. Bu, animasyona gerçekçi bir ağırlık ve kütle hissi verir.

Bu teknikler, animasyonun duyusal ve duygusal etkisini güçlendirir. Örneğin, Korku'nun büyüme sahnelerinde (Sahne 5), keyframe animation ile hacimsel genişleme yavaş ve kademeli bir şekilde verilir; bu, izleyicide korkunun birikimsel ve kontrol edilemez doğasını hissettirir.

4. Arkadaşım Korku Animasyonunun Anlatı Analizi

4.1. Korkunun Karakterleştirilmesi

"Arkadaşım Korku" filminde, korku soyut bir duygu olmaktan çıkar ve somut bir karakter haline gelir. Bu karakterleştirme, Piaget'nin bilişsel gelişim kuramıyla örtüşür: çocuklar, somut işlemler döneminde (7-11 yaş), soyut kavramları nesneleştirerek ve kişileştirerek anlamlandırır (Piaget, 1952). Korku figürü, Sophia'nın zihninde bu soyut duygunun somutlaştırılmış halidir.

Korku'nun görsel tasarımı, onun çok katmanlı doğasını yansıtır. Beyaz rengi, saflık ve masumiyet çağrıştırırken, aynı zamanda boşluk ve belirsizliği temsil eder. Yumuşak ve pürüzsüz formu, tehditkâr olmaktan ziyade rahatsız edici bir varlık olduğunu gösterir. Detaysız yüzü, onun evrensel bir duygu olduğunu, yalnızca Sophia'ya özgü olmadığını vurgular.

Korku'nun fiziksel büyüklüğü, Sophia'nın psikolojik durumunu doğrudan yansıtır. İlk sahnelerde küçük ve zararsız görünen Korku, göç ve yeni çevre deneyimiyle birlikte büyür (Sahne 5). Okul kaygısı sahnesinde (Sahne 7-8), Korku devasa bir boyuta ulaşır ve Sophia'nın görüş alanını tamamen kaplar. Bu, kaygının çocuğun algısal dünyasını ele geçirmesinin görsel karşılığıdır.

Korku'nun hareketleri, duygusal durumu ifade eder. Ağır ve yavaş hareketler, kaygının ağırlığını; titrek ve belirsiz hareketler, endişeyi; hızlı ve keskin hareketler, öfkeyi temsil eder. Örneğin, yemek sahnesinde (Sahne 13), Korku'nun hızlı ve kontrolsüz yeme hareketi, kaygının kompulsif ve doyumsuz doğasını gösterir.

4.2. Zamansallık ve Mekân Kullanımı

Filmde zamanın kullanımı, Deleuze'ün zaman-imge kavramıyla örtüşür. Zaman, olayların kronolojik akışı olarak değil, çocuğun subjektif deneyimi olarak şekillenir. Kaygı anlarında zaman yavaşlar, genişler ve yoğunlaşır. Örneğin, uyku sahnesinde (Sahne 12), zamanın durduğu hissedilir; Korku'nun ağır nefes alışı ve gözyaşlarının düşüşü, geceyi sonsuz bir bekleme anına dönüştürür.

Mekân kullanımı, iç ve dış dünya arasındaki gerilimi görselleştirir. İç mekânlar (ev, yatak odası), güvenlik ve sığınma alanlarıdır, ancak Korku'nun varlığıyla işgal edilir. Dış mekânlar (okul, sokak), tehdit ve belirsizlik alanlarıdır, ancak sosyal bağ kurma potansiyeli taşır.

Pencere motifi, iç ve dış dünya arasındaki sınırı temsil eder. Göç sonrası sahnesinde (Sahne 5),

Sophia pencereden dışarı bakar; Korku yanında durur ve büyür. Pencere, dış dünyanın erişilebilir ama tehlikeli olduğunu gösterir. Filmin sonunda, Sophia pencereden dışarı çıkar ve Korku küçülür; bu, iç ve dış dünyanın entegrasyonunu simgeler.

4.3. Görsel Stil ve Anlatı İlişkisi

Filmin görsel stili, Francesca Sanna'nın kitabının çizim estetiğine sadık kalırken, animasyonun olanaklarıyla zenginleştirilir. Stilize figürasyon, naif çizgi kalitesi ve canlı renk paleti, çocuk edebiyatının görsel diline özgüdür. Ancak bu stil, animasyonun hareket, ritim ve zamansallık olanaklarıyla buluşunca, duygusal yoğunluğu artıran güçlü bir anlatı aracına dönüşür.

Renk kullanımı, duygusal durumları kodlar. Sıcak tonlar (sarı, turuncu), tehdit ve kaygıyı; soğuk tonlar (mavi, yeşil), huzur ve güveni temsil eder. Örneğin, köpek korkusu sahnesinde (Sahne 19), sarı-turuncu tonlardan mavi-yeşil tonlara geçiş, panikten rahatlamaya geçişi görselleştirir.

Negatif alan kullanımı, yalnızlık ve izolasyonu vurgular. Özellikle sosyal dışlanma sahnelerinde (Sahne 14-15), geniş boş alanlar ve minimal arka planlar, Sophia'nın içsel yalnızlığını mekânsal olarak hissettirir.

5. Korku ve Kaygının Psikolojik Temsili

5.1. Çocukluk, Düzen Değişimi ve İçsel Çatışma

Filmde, korkunun psikolojik temsili, gelişimsel psikoloji ve göç literatürüyle diyalog halindedir. Sophia'nın göç deneyimi, Bowlby'nin bağlanma kuramıyla (1988) açıklanabilir. Yeni bir çevreye taşınma, çocuğun bağlanma güvenliğini tehdit eder. Tanıdık çevre, arkadaşlar ve rutinler kaybolur; yerini belirsizlik alır. Bu durumda, çocuklar içsel bir güvenlik kaynağı ararlar. Sophia için, bu kaynak paradoksal biçimde Korku'nun kendisidir.

Berry'nin kültürleşme modeli (1997), göçmenlerin yeni kültüre uyum stratejilerini tanımlar: entegrasyon, asimilasyon, ayrışma ve marjinalleşme. Sophia'nın deneyimi, ayrışmadan entegrasyona doğru bir yolculuktur. İlk sahnelerde, Sophia sosyal ortamdan çekilir, yalnızca Korku ile birlikte kalır (ayrışma). Matteo ile kurulan sosyal bağ, entegrasyonun başlangıcıdır. Filmin sonunda, Sophia hem kendi kültürel kimliğini korur hem de yeni çevreyle bütünleşir (entegrasyon).

Gross'un duygu düzenleme kuramı (1998), korkunun yönetilme sürecini açıklar. Duygu düzenleme, duyguların yoğunluğunu, süresini ve ifade biçimini değiştirme kapasitesidir. Filmde, Sophia'nın korku ile ilişkisi, kaçınmadan kabullenmeye, bastırmadan yönetmeye doğru evrilir. Bu, işlevsel duygu düzenlemenin gelişimsel sürecini yansıtır.

5.2. Korkunun Dönüştürülebilir Bir Duygu Olarak Temsili

Filmin en güçlü psikolojik mesajı, korkunun yok edilmesi gereken bir düşman değil, dönüştürülebilir bir refakatçi olduğudur. Bu mesaj, modern psikolojik yaklaşımlarla (özellikle Kabul ve Kararlılık Terapisi, ACT) örtüşür. ACT, duyguları değiştirmek yerine kabul etmeyi ve onlarla yaşamayı öğrenmeyi vurgular (Hayes, Strosahl & Wilson, 1999).

Filmde, Sophia başlangıçta Korku'dan kaçınır (sosyal ortamdan çekilme), ardından ona karşı savaşır (itme, kovma çabaları), en sonunda onu kabul eder ve yönetir (sırtına alma, küçültme). Bu süreç, çocukların duygusal olgunlaşmasının doğal bir parçasıdır.

Korkunun sosyal paylaşımı, özellikle Matteo'nun da kendi Korku'su olduğunun keşfedilmesi (Sahne 19-21), evrensellik duygusunu güçlendirir. Bu, Yalom'un grup terapisinde tanımladığı "evrensellik faktörü" ile paraleldir (Yalom, 1995). Çocuklar, korkularının kendilerine özgü bir yük olmadığını, herkesin yaşadığı bir deneyim olduğunu fark eder. Bu farkındalık, utancı azaltır ve sosyal bağ kurmayı kolaylaştırır.

6. Tartışma

Bu çalışma, "Arkadaşım Korku" animasyon filminin anlatı yapısını, sinemasal dilini ve korku duygusunun psikolojik temsilini çok katmanlı bir analizle ele almayı hedeflemiştir. Araştırmanın bulguları, animasyon sinemasının soyut duyguları somutlaştırma, zamanı ve mekânı plastik bir biçimde yeniden kurma ve izleyiciyi duyusal bir deneyime davet etme kapasitesini ortaya koymaktadır.

Gilles Deleuze'ün zaman-imge kavramı, filmin anlatı yapısını anlamak için kritik bir çerçeve sunar. Film, klasik nedensellik zincirinden ziyade, duyusal ve psikolojik süreçlere odaklanır. Zamanın yavaşlaması, genişlemesi ve yoğunlaşması, çocuğun subjektif deneyimini doğrudan yansıtır. Bu, animasyonun fotografik gerçeklikten bağımsız olarak zamanı inşa edebilmesinin bir sonucudur.

David Bordwell'in klasik anlatı yapısı, filmin iskeletini oluşturur: denge-bozulma-yeniden denge döngüsü, karakterin açık hedefleri ve anlatının çözüme doğru ilerlemesi. Ancak film, bu yapıyı iç dünya ile dış dünyanın iç içe geçmesi, metaforik temsil ve zamansal soyutlama yoluyla dönüştürür.

Paul Wells'in animasyon ontolojisi, filmin metamorfoz, çok katmanlılık, zamansallık ve sembolizm özelliklerini açıklar. Korku figürünün sürekli dönüşümü, iç ve dış dünyanın aynı anda sunulması, zamanın esnetilmesi ve soyut kavramların somut göstergelerle ifadesi, animasyonun temel özelliklerini yansıtır.

Maureen Furniss'in teknik analizi, hareket, ritim, mizansen ve görsel soyutlamanın anlatıya nasıl katkı sunduğunu gösterir. Adobe After Effects ile uygulanan teknikler (Keyframe Animation, Puppet Position Pin Tool, Wave efekti, maskeleme), animasyonun duyusal ve duygusal etkisini güçlendirir.

Psikolojik düzlemde, film, çocukluk korkularının, göç deneyiminin ve duygu düzenlemenin karmaşık süreçlerini anlaşılır kılar. Bowlby'nin bağlanma kuramı, Berry'nin kültürleşme modeli, Gross'un duygu düzenleme kuramı ve ACT'nin kabul yaklaşımı, filmin psikolojik derinliğini destekleyen kuramsal çerçeveler sunar.

Filmin toplumsal katkısı, göçmen çocukların duygusal deneyimlerini görünür kılması ve farkındalık yaratmasıdır. Eğitim, rehberlik ve sosyal hizmet alanlarında kullanılabilecek bir araç olarak, çocukların korku ile kurdukları ilişkiyi anlaşılır kılar ve empati temelli yaklaşımları destekler.

7. Sonuç

"Arkadaşım Korku" animasyon filmi, korku duygusunun çocukluk deneyimi bağlamında sinemasal temsili açısından özgün ve derinlikli bir örnek sunmaktadır. Film, animasyonun plastik dili, anlatı yapısı ve psikolojik kuramların buluştuğu bir noktada konumlanarak, sanatsal bir değer taşımaktadır.

Araştırmanın temel bulguları şöyle özetlenebilir:

1. **Animasyon, soyut duyguları somutlaştırmada benzersiz bir kapasiteye sahiptir.** Korku figürünün karakterleştirilmesi, çocukların duygusal deneyimlerini anlaşılır ve paylaşılabilir kılar.
2. **Zamanın ve mekânın plastik kullanımı, subjektif deneyimi doğrudan ifade eder.** Deleuze'ün zaman- imge kavramı, animasyonun zamansal olanaklarını açıklar.
3. **Anlatı yapısı, klasik ve modern sinema dilinin sentezini sunar.** Bordwell'in yapısal analizi ile Deleuze'ün duyusal anlatı kavramı, filmin anlatısını çok katmanlı bir biçimde açıklar.
4. **Teknik uygulamalar, duyguların ve atmosferin doğrudan hissedilmesini sağlar.** Adobe After Effects teknikleri, animasyonun duyusal etkisini güçlendirir.
5. **Psikolojik temsiliyyet, gelişimsel ve klinik psikoloji kuramlarıyla örtüşür.** Film, çocukların korku ile kurdukları ilişkinin evrimini, bağlanma, kültürleşme ve duygu düzenleme süreçleri üzerinden anlaşılır kılar.

Bu çalışma, animasyon sineması, sinema felsefesi ve psikoloji disiplinlerinin kesişiminde özgün bir katkı sunmaktadır. Gelecek araştırmalar, benzer animasyon anlatılarının karşılaştırmalı analizini, farklı kültürel bağlamlarda korku temsilini ve animasyonun terapötik kullanım potansiyelini inceleyebilir.

Sonuç olarak, "Arkadaşım Korku" filmi, korkunun yok edilmesi gereken bir düşman değil, anlaşılması, kabul edilmesi ve dönüştürülmesi gereken bir refakatçi olduğunu göstermektedir. Bu mesajın, yalnızca çocuklar için değil, tüm insanlık için evrensel bir öneme sahip olduğu düşünülmektedir.

Kaynakça

Berry, J. W. (1997). Immigration, acculturation, and adaptation. *Applied Psychology*, *46*(1), 5-68. Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press.

Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1985). *The classical Hollywood cinema: Film style and mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press.

Bowlby, J. (1988). *A secure base: Parent-child attachment and healthy human development*. New York: Basic Books.

Deleuze, G. (1985). *Cinema 2: The time-image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Trans.). Minneapolis: University of Minnesota Press.

Deleuze, G. (1986). *Cinema 1: The movement-image* (H. Tomlinson & B. Habberjam, Trans.). Minneapolis: University of Minnesota Press.

Fazel, M., Reed, R. V., Panter-Brick, C., & Stein, A. (2012). Mental health of displaced and refugee children resettled in high-income countries: Risk and protective factors. *The Lancet*, *379*(9812), 266-282.

Furniss, M. (1998). *Art in motion: Animation aesthetics*. Sydney: John Libbey & Company.

Furniss, M. (2009). *The animation bible: A guide to everything from flipbooks to flash*. London: Laurence King Publishing.

Gross, J. J. (1998). The emerging field of emotion regulation: An integrative review. *Review of General Psychology*, *2*(3), 271-299.

Hayes, S. C., Strosahl, K. D., & Wilson, K. G. (1999). *Acceptance and commitment therapy: An experiential approach to behavior change*. New York: Guilford Press.

Muris, P. (2007). *Normal and abnormal fear and anxiety in children and adolescents*. Oxford: Elsevier. Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. London: Routledge.

Yalom, I. D. (1995). *The theory and practice of group psychotherapy* (4th ed.). New York: Basic Books.