

# PİNOKYO'NUN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ: WALT DISNEY VE GUILLERMO DEL TORO YAPIMLARININ KARŞILAŞTIRMASI

PINOCHIO'S SEMIOTIC ANALYSIS: A COMPARISON OF WALT DISNEY'S  
AND GUILLERMO DEL TORO'S PRODUCTIONS

## Hande Sünneli

Yıldız Teknik Üniversitesi,  
Sanat Ve Tasarım Fakültesi,  
İnteraktif Medya Tasarımı  
handesunneli@gmail.com

ORCID ID: 0009-0003-5355-5843

MAKALE GELİŞ TARİHİ: 15 Temmuz 2024 · YAYIMA KABUL TARİHİ: 25 Ağustos 2024

## Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım  
Fakültesi,  
Sanat Bölümü

kahramanmehmetemin@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-2089-3067

## Öz

Animasyon sinemasının en önemli temsilcilerinden biri olan Disney, Carlo Collodi'nin Pinokyo hikâyesini 1940 yılında ikinci filmi olarak uyarladı. Daha sonra birçok uyarlama filmi yapılan Pinokyo'nun, Disney'den sonra en dikkat çeken filmi ise 2022 yılında yönetmen Guillermo del Toro tarafından yapıldı. Bu çalışma Pinokyo filmlerindeki tasarım tercihlerini ana karakterlerin tasarımları üzerinden incelemek amacıyla yapılmıştır. Pinokyo karakterleri göstergebilimsel çözümleme yöntemi ile analiz edilmiştir. Göstergebilimsel analizdeki temel unsurlar karakter arketipleri, şekil tercihleri, çizgi ve silüet görünümleri, renk kullanımı olarak belirlenmiş, gösterge, gösteren ve gösterilen bağlamında detaylı analiz gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak iki yönetmenin de karakter tasarımında arketip kullanımına önem verdiği, şekil kullanımını ise bu arketipler bağlamında belirlediği, filmde anlatacakları hikâye temelinde renk tercihlerini yaptıkları tespit edilmiştir.

## Abstract

Disney, one of the leading names in animation cinema, adapted Carlo Collodi's Pinocchio story as its second film in 1940. Another notable adaptation was directed by Guillermo del Toro in 2022. This study examines design preferences in Pinocchio films through the main characters' designs. The characters were analyzed using semiotic analysis, focusing on archetypes, shapes, line and silhouette appearances, and color usage. A detailed analysis was conducted within the context of sign, signifier, and signified. The study found that both directors emphasized the use of archetypes in character design, determined shape usage based on these archetypes, and chose colors according to the stories they aimed to tell.

**Anahtar Kelimeler:** Pinokyo, Karakter Tasarımı, Göstergebilimsel Analiz, Animasyon

**Key Words:** Pinocchio, Character Design, Semiotic Analysis, Animation

## GİRİŞ

Filmdeki hikâyenin izleyiciye aktarılmasında en önemli rolü karakterler üstlenmektedir. Karakterlerin taşıdığı arketipler ve şekil özellikleri, hikâyenin teması hakkında izleyiciye ön bilgi sunarken, izleyicinin ilgisini canlı tutmak açısından da kritik bir rol oynamaktadır. Seyircinin filmle duygusal bir bağ kurmasını sağlayan karakterler, hikâyenin anlatımını güçlendirmektedir. Bu bağlamda, karakter tasarımı animasyonun temel unsurlarından biri olarak değerlendirilir.

Carlo Collodi'nin 1881 yılında yazdığı 'Bir Kuklanın Hikâyesi' başlıklı Pinokyo'nun maceraları bir çocuk gazetesinde haftalık olarak yayınlanır. Pinokyo'nun ölümüyle sonlanan hikâye gazetesinin yöneticilerinden gelen talep doğrultusunda yazar tarafından devam ettirilir. Ölümden dönen Pinokyo'nun hikayeleri bu kez çizimlerle yayınlanır. 1883 yılında ise ilk kitap baskısı yapılır. Collodi'nin ölümünden bir yıl sonra, 1891'de Pinokyo ilk kez Mary Alice Murray tarafından İngilizce'ye çevrilir (Kaufman, 2015). 1931 yılında Samim ve Suat Sinaoğlu tarafından çevrilen Pinokyo'nun ilk Türkçe baskısı Kanaat Kütüphanesi tarafından yayınlanır.

Pinokyo'nun resimli olarak yayınlanması öncelikle izleyiciye daha sonra da filmlere sağladığı ilham açısından önemlidir. Sanatçıların hikâyeye ve hayata bakış açlarına göre şekillenen karakterler arasındaki farklılıklar Disney ve Guillermo del Toro filmlerinde de ön plana çıkmaktadır. 1940 yılında Disney'in ikinci filmi olan Pinokyo iyimserlik temasıyla beyaz perdeye taşınır. Karakterlerin tasarım tercihleri de bu tema çerçevesinde şekillenir.

Disney'in filmi bir çocuk olarak izleyen yönetmen Guillermo del Toro uzun yıllar süren yapım sürecinin ardından 2022 yılında stop motion olarak hazırladığı Pinokyo filmi Netflix'te seyirci karşısına çıkarmıştır. Baba oğul çatışmasını temel alan bir anlatım sunan Toro'nun filmi ise verdiği mesajlar doğrultusunda bir çocuk filmi olarak sınırlandırılmayacak ölçüde yetişkindir.

Filmlerde anlatılan hikâye aynı temelden yola çıkarsa da kahramanın yolculuğu belirli bölümlerde birbirinden ayrı ilerlemektedir. Collodi'nin hikâyesini kendine göre yorumlayan Disney'den sonra Collodi'nin ve Disney'in hikâyesini yine kendi çerçevesinden izleyiciye sunan Guillermo del Toro'nun Pinokyo filmindeki karakter tasarımları göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir.

### Karakter Tasarımı

Karakter tasarımıdaki en önemli kural karakterin dışardan bakıldığında hangi özelliklere sahip olduğunun belirgin olmasıdır. Karakteri diğerlerinden ayıran bu yöntemde karikatür çizim tekniğinde olduğu gibi belirgin olan bir özellik ele alınır ve odak noktası yapılarak tasarlanır (Jones & Oliff, 2007). Karakterin

görsel olarak tanınmasını sağlayan bu yaklaşım aynı zamanda hafızada kalıcı bir izlenim bırakmasına yardımcı olmaktadır.

Kelimeler arasında var olmaya çalışan karakterin ortaya çıkışındaki en önemli kişi karakter tasarımcısıdır. Karakter tasarımcısı, görsel medya için karakterlerin orijinal çizimlerini yaratan sanatçidir. Amacı senaryo, sahne, oyun veya hikâyenin ihtiyaçlarını karşılayan karakterler tasarlamaktır (Bancroft, 2006, s.13). Karakteri neyin harekete geçirdiğini ve kim olduğunu anlamak için karakterin ayrıntılı bir biyografisine ihtiyaç vardır.

Biyografide karakterin geçmişi, deneyimleri ve kişisel özellikleri detaylarıyla anlatılmaktadır. İzleyiciler bu ayrıntıları doğrudan görmeseler de karakter tasarımcısı çizim yapmadan önce bu özellikleri göz önüne almaktadır. Aynı şekilde animatörler de karakteri harekete geçirmeden önce bu biyografiden faydalanmaktadır. Bu sayede karakterlerin davranışlarında tutarlılık ve gerçekçilik sağlanır. Biyografide belirtilen eğitim, mali durum, kültürel geçmiş gibi detaylar, karakterin davranışlarındaki ince ayrıntılar hakkında yol gösterici olmaktadır.

Karakterin iyi bir çocukluk geçirmiş olması onun etrafa pozitif bakmasını, sürekli gülümsemesini sağlayabilir. Benzer şekilde karakterin eğitimi veya kültürel geçmişi, onun tercihlerini ve tepkilerini etkileyebilir. Karakter tasarımcıları ve animatörler, bu tür detayları dikkate alarak karakterlerin dış görünüşünü ve hareketlerini belirler, hikâyenin gelişiminde karakterlerin tutarlılığını sağlarlar.

Güçlü bir karakter tasarımının ön koşulu doğayı anlamaktır. Hikâyede belirtilen karakterin gerçekçi, stilize edilmiş ya da soyut olmasına bakmaksızın insanların yapısını ve hareketini gözlemlemek her şeyden önemlidir (Sloan, 2015, s.3). İnsan hareketini inceleyen tasarımcının çizgilerinden doğan karakter kendi gerçekliğiyle var olur.

Bir karakter tasarımcısının ilk görevi bir karakterin amacını izleyiciye iletmektir (Bishop, 2019, s.3). Bu da karakter tasarımındaki küçük detayların ön plana çıkarılmasıyla gerçekleşir. Müzisyen olmak isteyen bir karakterin parmakları daha belirgin, ince, uzun olabilir. Kişisel stil tercihleri, karakterin kimliği hakkında önemli ipuçları sunmaktadır. Karakter balıkçı yaka mı tercih ediyor, yoksa atlet mi? Yüksek topuklu ayakkabılar mı giyiyor, yoksa şapka mı takıyor? Tüm bu kıyafet seçimleri, karakter tasarımını etkileyerek kişiliğini yansıtmaktadır. Ayrıca, kıyafetlerin vücutta duruşu karakterin şekillenmesine katkı sağlamaktadır (Bancroft, 2006). Böylece izleyicinin fiziksel olarak etkileyici bir tasarım ve güçlü kişilik tipine sahip karakterleri akılda kalıcı bulması ve bu özelliklerle bağ kurması sağlanmaktadır.

Filmdeki karakterlerin hepsi aynı dünyada bir arada yaşayacak şekilde tasarlanmalıdır. Keskinlik, kıvrımlar, göz ve ağız şekilleri, ellerdeki anatomik tutarlı-

lıklar filme bütünlük kazandırmaya yardımcı olacaktır (Goldberg, 2008, s.50). Şekilsel özelliklerdeki bütünlük karakterlerin birbiriyle ve izleyiciyle kurduğu bağ açısından kritik öneme sahiptir. Goldberg'in vurguladığı gibi, film karakterlerinin fiziksel özelliklerindeki tutarlılık, seyircinin dikkatini dağıtmadan hikâyenin inandırıcılığına odaklanmasına yardımcı olur. Ayrıca karakterler arasındaki görsel uyum, filmdeki atmosferi ve temasını güçlendirerek izleyici deneyimini zenginleştirir. Bu nedenle karakterlerin tasarımında dikkatli bir şekilde yapılan seçimler ve tutarlılık, bir film yapımının başarısı için temel bir unsur olarak görülmektedir.

### Şekil ve Silüet Kullanımı

Karakter tasarımında şekil kullanımı bir hikâyenin anlatımını güçlendirmek ve karakterlerin izleyiciye daha etkili bir şekilde gösterilmesini sağlamak için önemlidir. Karakterler konuşmadan önce tasarımda kullanılan şekiller kişilikleri ile ilgili fikir sahibi olmamıza yardımcı olurlar. Aynı zamanda karakter tasarlanırken onu temel şekillere ayırmak aynı tasarımı farklı açı ve duruşlarda yeniden oluşturmak için kolaylık sağlamaktadır (Bancroft, 2006).

Karakter tasarımında, hikâyedeki karakterin özelliklerine uygun şekiller seçilir ve karakterin fiziksel özelliklerine göre vücudun belirli bölgelerine yerleştirilir. Bu yaklaşım karakteristik özelliklerin görsel olarak vurgulanmasını sağlar. Kare, dikdörtgen ve üçgen temel şekillerdir. Her biri kendi içinde belirli psikolojik anlamlarla ilişkilendirilen şekillerde fiziksel güç ve eril özellikler kare, dişilik daire, hareketlilik ve keskin kararlar verebilme özelliği üçgen ile temsil edilir (Bishop, 2019, s.2).

Keskin ve tehlikeli köşeleri bulunmayan daire şekil ailesinin en samimisi olarak görülmektedir. Gerçekte de daire şekline sahip olan şeyler yumuşak ve güven vericidir. Bu sebeple Mickey Mouse'un başı ve kulakları daire şeklinde tasarlanmıştır (Mattesi, 2008). El çizimi ile üretilen animasyonlarda karakterler genellikle daire ve armut şeklinde tasarım tercih edilmiştir. Her kare tekrar çizildiği için bu basit şekillerin tekrarlanması ve hareket eklenmesi daha kolaydır (Goldberg, 2008). Disney'in Pinokyo filmindeki karakter tasarımlarında dairelerin iyi ve kötü karakter ayırt etmeden daha çok tercih edildiği görülmektedir.

Kare temel şekiller arasında en maskülen olandır. Sıkıntı, durağanlık, aptallık gibi temsilleri vardır. Kadın karakterlerde kullanılan kareler onlara güçlü, bağımsız veya disiplinli bir görünüm kazandırır (Bishop, 2019). Kare veya dikdörtgen, genellikle güç sembolü olarak kabul edilir. Yatay olarak uzatılan kare, sağlam bir taban veya temel gibi algılanırken, dikey uzatıldığında güçlü bir izlenim verir (Mattesi, 2008).

Üçgen, genellikle kadın veya erkek temsili niteliklerle ilişkilendirilmez, ancak hareketi ve keskinliği ifade eder. Açıları ne kadar keskin olursa, etkisi o kadar belirgin olabilir. Kötü karakterler genellikle sert kenarlarla tasarlanır çünkü bu, karakteri maskülen veya feminen özelliklerden uzaklaştırır. Kare veya daire şekillerine kıyasla, üçgen karakteri ciddi, kararsız ve tehlikeli olarak yansıtılabilir (Bishop, 2019). Şekil kullanımı karakterlerin silüet halinde bile tanınabilir olması için de oldukça önemlidir.

Silüetler renk ve detay tasarımlar olmadan sadece dış çizgilerle karakterin farklı pozlarda bile tanınmasını sağlayan önemli bir tasarım detayıdır. Bir pozun genel şekli, iç detayları olmadan siyahlaştırıldığında bile açıkça okunmalıdır (Goldberg, 2008, s.20). Silüet olarak okunabilen bir karakter, kendi hikayesi doğrultusunda kusursuz bir tasarıma ulaştığında, izleyicilere karakterin kimliği, duyguları ve niyetleri hakkında bilgi aktarır. Karakterin silüetindeki netlik onun kendine ait özellikleriyle varlığını güçlendirir. Benzersizliği vurgulanan karakter izleyici için akılda kalıcı olur.

## **Sinemada Göstergebilim**

Söz dizimi, içerik, kod, sistem, paradigma, mesaj gibi yapıların bütününden oluşan iletişim formları sinemayı tanımlamak için yeterli değildir. Sinemanın amacını keşfetmek için gerekli olan şey göstergebilimsel çözümler ışığında yapılan çalışmalar olmalıdır (Andrew, 2010). Sinemadaki görsel ve işitsel dili çözümlenmek için yapılan göstergebilimsel analiz her iki öğenin birbirinden ayrı ve birbiriyle olan bağları doğrultusunda değerlendirilmesine yardımcı olmaktadır.

Sinemada eleştirinin yapılabilmesi için filmi iyi okumak ve anlamlandırmak gerekmektedir. Christian Metz, Roland Barthes, Pier Paolo Pasolini ve Umberto Eco'nun bu alanda yaptıkları çalışmalarda dilin bir metafor olarak değil bilimsel bir çalışma olarak kullanılmasına öncülük ederek göstergebilime yönelmişler ve kendilerine kaynak olarak Ferdinand de Saussure'ün *Genel Dilbilim* ders notlarını seçmişlerdir (Wollen, 2004). Christian Metz'e göre, sanat formları ve iletişim sistemleri, onu diğerlerinden ayıran belirli bir ifade aracına sahiptir. Sinema ve resim veya resim ve konuşma arasında ayrım yaparken, her birinin geleneksel olarak sunduğu anlam türü değil, anlamın oluşmasını sağlayan ifade aracı temel alınmaktadır (Andrew, 2010). Bir sanat formunun veya iletişim sisteminin hangi ifade aracını kullandığına odaklanmak, o formun veya sistemin nasıl bir anlam inşa ettiğini anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Sinemanın özgün ifade aracı hareketli görüntülerdir ve bu da onun karakteristik özelliğidir. Resim ise statik görsel bir ifade aracına sahiptir. Metz'in bu yaklaşımı, sanat ve iletişim çalışmalarında, belirli bir formun veya sistemin nasıl

işlediğini, anlamın nasıl oluşturulduğunu ve izleyici, iletişim kurucuyla nasıl etkileşimde bulunduğunu anlamak için önemli bir çerçeve oluşturmaktadır. Sinemaya özgü olan görüntü, doğal (ikonik) dil dışı bir göstergedir. Diğer bir deyişle, görüntü gösterdiği şeye benzer; gösterilen ile gösteren arasında benzerlik ilişkisi vardır, bu nedenle dilsel gösterge gibi saymaca ve uzlaşımalsal değildir. Görüntü aynı zamanda gösterdiği nesnenin gerçekleşmesidir (Bağder, 1999, s. 146). Sinema aracılığıyla sunulan görüntü, filmdeki olayların veya sahnelerin görsel bir yansımasıdır. Bu sinemanın doğrudan bir ifade aracı olarak görüntüyü kullandığını ve izleyiciye gerçekliğin bir türünü sunmak için görsel bir form sağladığını göstermektedir.

### **Sinemada Arketipler**

Karakterin yolculuğu süresince içinde taşıdığı ve dışarı yansıttığı tüm durumlar arketiplerin temsilleridir. Öykü anlatmanın evrensel dilini oluşturan arketipler, öykünün akışı içinde karakterlerin belirli durumlarda taktıkları maskeleri andırırlar. Bir karakter, bir öyküde baştan sona kadar yalnızca tek bir maskeyi takabileceği gibi, çeşitli sahnelerde farklı maskeler takarak birçok farklı arketipi de canlandırabilir (Tecimer, 2005, s. 123). Bu arketiplerin sinemada kullanımı karakterlerin sınırlı davranış kalıplarının ötesine geçmesine yardımcı olmaktadır. Böylece izleyici karakterin yaşadığı bazı an ve durumlarda kendi hayatından parçalar bularak onunla bağ kuracaktır.

Antik Yunan ve Roma döneminde, arketipler mitlerin temelini oluşturmuş ve bu mitlerde tanrılar ve tanrıçalar olarak tasvir edilmiştir. Bu tanrılar, diğer antik kültürlerin tanrıları ile 12 arketipte ilişkilendirilerek belirli imgeleri temsil etmişlerdir. Günümüz mitolojik hikayelerinde, aktörler tanrılar değil sıradan ölümlüler olsa da benzer kurgular hâlâ ilgi çekici bulunmaktadır (Mark & Pearson, 2001). Bunlar masum, kâşif, bilge, kahraman, asi, büyücü, sıradan insan, aşık, şakacı, bakıcı, yaratıcı ve hükümdardırlar.

Her bir arketip, belirli karakter özellikleriyle ilişkilendirilmektedir. Masum arketipi saflık ve iyimserlik arayışını temsil ederken, kâşif arketipi özgürlük ve keşfetme isteğini simgelemektedir. Bilge arketipi bilgi ve gerçeği ararken, kahraman cesaret ve başarı peşindedir. Asi kurallara karşı gelerek değişimi savunur, büyücü dönüşüm ve yenilik yaratma gücüyle ön plana çıkmaktadır. Sıradan insan aidiyet ve bağlantı arayışındadır, aşık ise tutku ve sevgiye odaklanır. Şakacı, eğlence ve mizahı temsil ederken, bakıcı başkalarına yardım ve şefkat gösterir. Yaratıcı özgünlük ve yenilik arayışındayken, hükümdar güç ve düzen sağlamaya çalışmaktadır.

## Pinokyo'nun Yolculuğu

Carlo Collodi'nin "Bir Kuklanın Hikâyesi" başlıklı öyküsü, İtalya'da Ferdinando Martini'nin çıkardığı *Giornale per i bambini* adlı çocuk gazetesinin ilk sayısında 7 Temmuz 1881'de yayınlanmıştır. Bu sayının kapağındaki özet başlığı altında Collodi'nin ve öykünün adı görülmektedir (Görsel 1). Collodi bu öyküsünde İtalya'da çok bilinen kukla geleneğinden esinlenmiştir (Kaufman, 2015).



Görsel 1. *Giornale Per I Bambini*, İlk Sayı Kapağı

Carlo Collodi'nin bu hikâyeyi maddi kazanç sağlamak amacıyla kaleme aldığı ve yazarken sıkıldığı düşünülmektedir. İlk bölümü gönderdiği mektupta gazetesinin genel yayın yönetmeni Martini'ye şöyle yazmıştı: "Sana çocukça bir şey gönderiyorum... Ne istersen yap, ama yayınlarsan, sürdürme isteği duymam için iyi para ver." Gazetesinin ne ödediğini bilmiyoruz, ama Collodi yazmaya devam etti (Guaspari, 2016, s.149). Haftalık gazetede on beş bölüm süren hikâye Pinokyo'nun ölümüyle son bulmuştur.



**Görsel 2.** *Pinokyo'nun İlk Çizimi*

Gazetenin diğer yöneticisi Guido Biagi, hikâyenin ölümle sonuçlanmasından memnun olmadığı için Pinokyo'nun devam edeceğini bildiren satırları gazetede yayınlamıştır. 16 Mart 1882'de Collodi'nin öyküsü "Pinokyo'nun Serüvenleri" adıyla Ugo Fleres'in, Görsel 2'de görülen çizimi ve diğer çizimleriyle yeniden yayınlanmaya başlamıştır. İlk kez resimli olarak yayınlanan Pinokyo kelimelerin dünyasından görsel dünyaya geçiş yapmıştır.



**Görsel 3.** *Eugenio Mazzanti, Pinokyo Çizimi*



Gazetedeki serinin tamamlanmasından sonra 1883 yılında ilk kitap baskısı Felice Paggi tarafından yayınlanmıştır. Bu baskıdaki çizimler Eugenio Mazzanti tarafından yapılmıştır (Görsel 3). Gazetedeki çizimlerde kısa burunlu olarak çizilen Pinokyo bu kez uzun burunlu resmedilmiştir. Walt Disney, Avrupa seyahati sırasında stüdyosundaki kütüphaneye eklemek amacıyla birçok resimli kitap satın almıştır. Bunların arasında Augusta Cavaliari ve Luigi Cavaliari tarafından çizimleri yapılmış olan Salani yayınevi tarafından basılan Pinokyo baskısı ve Mary Alice Murray'ın, İngilizce çevirisini içeren baskılar da vardır (Kaufman, 2015, s.22). İngilizce baskısındaki çizimler Mazzanti tarafından yapılmıştır.

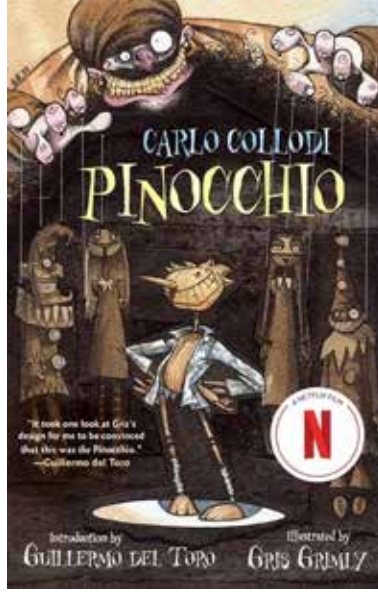


**Görsel 4.** Luigi ve Maria Augusta Cavaliari, Pinokyo Çizimi

Disney'in kütüphanesine eklediği Luigi ve Maria Augusta Cavaliari tarafından resimlenen Pinokyo, 1924 yılında yayınlanarak en başarılı baskılar arasında yer almıştır. Karakterler altın duvarlar ve gotik tarzda bir kiliseyi anımsatan iç mekânda tasarlanmıştır. Görsel 4'te renkli bir tabloda, gösterişli kuyruklu bir elbise ve yıldızlarla süslenmiş konik bir şapkayla kusursuz bir peri görülmektedir. (Bonanni, 2017, s.268). Karakterlerin bir masal dünyasında resmedildiği karede mavi saçlı peri bir insan gibi görünürken Pinokyo'nun yüzü insan, kolları ise tahta olduğunu belli edecek şekilde çizilmiştir.

2003 yılında Gris Grimly, Pinokyo'yu bugüne kadar yapılmış tüm kuklalarından farklı bir şekilde yorumlamıştır. Bu yorum daha sonra Guillermo Del Toro'nun 2022 yılında vizyona giren Pinokyo filmindeki karakterin tasarımı için altyapı oluşturmuştur. Gris Grimly bir yayınevinin çıkaracağı Pinokyo baskısı için kitap

kapağı çizecektir. Fikir sahibi olmak için kitabı okuyan Grimly hikâyenin tamamını çizmeye karar vermiştir. Çizimler tamamlandıktan sonra bir sanat galerisi tarafından satılığa çıkarılmıştır.



**Görsel 5.** Gris Grimly, Pinokyo Çizimi

Grimly 2022 yılında Modern Sanat Müzesindeki sergi için verdiği röportajda süreci şöyle anlatır: “Kısa bir süre sonra, galeriden bir arama geldi ve Guillermo’nun, Pinokyo çizimlerimden satın aldığını söylediler. Ben de “Şaka mı yapıyorsunuz!” dedim. Onu aradılar ve birlikte öğle yemeği yedik. Sanırım 2004 yılıydı ve üstünden yirmi yıla yakın bir süre geçti.” Guillermo del Toro, Grimly’nin diğerlerinden farklı olan Pinokyo çizimlerinden etkilenmiştir. Görsel 5’teki kitap kapağında görülen, vücudu biçimsiz olan Pinokyo karakteri masum ve saf bir yüz ifadesine sahiptir. Guillermo del Toro’nun film yapımı için düşünme süreci Pinokyo karakterini keşfetmesiyle yapım sürecine geçiş olarak dönüşür.

### **Walt Disney Pinokyo (1940)**

Disney’in ilk filmi Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler’den sonra yayınlanan ikinci film Pinokyo’dur. İki film için de uyarlama yapmayı seçen Disney için ikinci filmin karakter çeşitliliği ve duygusal derinliği Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmine göre daha zengindir. Ahşap kuklanın gerçek bir çocuk olma yolculuğu kitaptaki gibi kötü karakterler ve tehlikeli durumlarla mücadele içinde geçmektedir. Disney sanatçıları için Pinokyo karakterleri problemleriyle birlikte kitaptan animasyona adım atmışlardır.

Pinokyo tahta bir kukla olmasına rağmen küçük sevimli bir çocuk gibi görünmelidir. Jiminy Cricket diğer karakterlerden daha küçük boyutlarda olsa da önemli bir karakterdir. Mavi Peri güzel bir kadındır ve havalı bir genç kız gibi gösterilmemelidir. Filmdeki iki kötü adam Stromboli ve J. Worthington Foul-fellow (Tilki) karakterleri kötülük temsillerinde birbirlerinden ayrıştırılmalıdır. Biri gösterişli bir kötü olarak karakterize edilirken diğeri dolandırıcı olarak yansıtılacaktır. Balina Monstro'nun canlandırması ise tek başına bir problem-dir (Maltin, 1980). Disney sanatçıları kitaptan yola çıkarak kendi hikâyelerini kurgular ve karakterleri bu doğrultuda tasarlayarak 1940 yılında Pinokyo'yu seyirci ile buluştururlar.

### **Filmin Hikâyesi (1940)**

Film, Jiminy Cricket'in seslendirdiği şarkı ve "Pinokyo" adlı kitabın gösterilmesiyle başlar. Karanlık bir kasabada yanan tek ışık olduğu için Jiminy, Geppetto'nun evine girer. Ev ahşaptan yapılmış birçok oyuncak ile doludur ve Pinokyo da onların arasındadır. Geppetto, Pinokyo'yu tamamlamak için kaşlarını çizerek işe koyulur. Aynı gece, Geppetto'nun dileği üzerine canlanan Pinokyo, gerçek bir çocuğa dönüşebilmek için cesaret, dürüstlük ve fedakârlık gibi erdemleri öğrenmek zorundadır. Bu süreçte, ona vicdanının sesi olarak Jiminy Cricket rehberlik eder.

Geppetto, Pinokyo'nun canlandığını fark edince şaşkınlıkla ne yapacağını bilemez. Ancak onu hemen kabullenir ve sevinçle kucaklar. Pinokyo, okula gitmek üzere evden çıktığında, kötü niyetli Honest John ve onun kedisi tarafından okula gitmek yerine tiyatro sahnesinde rol almaya ikna edilir. Pinokyo'nun maceraları, başlangıçta saf ve masum bir şekilde başlar, ancak zamanla olgunlaşma ve sorumluluk bilincine dönüşür. Bu süreçte, Pinokyo'nun fedakarlığı ve iyilik-severliği ön plana çıkar.

Geppetto'yu kurtarmak için balinanın karnına girme cesareti gösterir. Hikâyenin doruk noktasında, Pinokyo'nun babasını kurtarma çabaları sonucunda trajik bir olay yaşanır ve Pinokyo ölür. Ancak Pinokyo'nun fedakarlığı ve iyilik-severliği Mavi Peri tarafından gerçek bir çocuk olarak hayata dönüşle ödüllendirilir. Pinokyo, temelde bir çocuğun olgunlaşma ve erdem kazanma sürecini anlatan klasik bir masaldır. Pinokyo'nun maceraları, izleyiciye cesaret, dürüstlük ve fedakârlık gibi değerleri önemsemeyi ve başkalarına karşı sorumluluk alma gibi insani erdemleri ön plana çıkarmaktadır.

### **Guillermo del Toro Pinokyo (2022)**

"Geppetto Usta, Pinokyo'yu yaptığında zaten bir oğul kaybetmişti." Sebastian J. Cricket'in sesiyle başlayan filmdeki bu ilk cümle, filmin temel anlatısındaki

yaşam ve ölüm döngüsünü özetleyen niteliktedir. Guillermo del Toro'nun 2001 yapımı "Şeytanın Bel Kemiği" ve 2006 yapımı "Pan'ın Labirenti" filmlerinin manevi kardeşi olan Pinokyo, benzer şekilde çocuk kahramanlar odağında faşizm ve savaşın arka planında gelişen acımasız hikâyeleri anlatmaktadır. Pinokyo'nun bu filmlerden farkı toplumdan dışlananların nasıl görüldüğünün de araştırmasıdır (Mcintyre, 2022).

Gençlik döneminden itibaren Pinokyo filmi yapmayı planlayan Toro, Frankenstein ve Pinokyo arasında yakın bir ilişki kurmaktadır: Yaratıcı ve yaratılan ilişkisi, insan olma arzusu, kimlik arayışı ve toplum tarafından dışlanma bu iki hikâye arasındaki önemli temalardır. Toro, Pinokyo ve kendi çocukluğu arasında da bağ kurarak, Pinokyo'nun kendini anlatma çabasından daha çok babasını ve dünyayı anlama yolculuğuna odaklanmıştır.

Pinokyo'nun filmde öğrendiği dersler kitapta öğrendiklerinden biraz farklıdır. Collodi'nin metninde Pinokyo, gerçek benliğine ulaşmak için ihtiyaç duyduğu yüksek bilgiyi ancak okula giderek elde edebilir. Bu eğitim olmadan tamamen kendi duygularıyla yaşayan bir vahşi olarak kalmaya mahkumdur (Gutierrez, 2022). Toro ise bu eğitimi sanata yönlendirmeyi tercih etmiştir. Onun dünyasındaki Pinokyo itaat etmeyecek, otoriteye karşı gelerek, kuralları çiğneyerek başarıya ulaşacaktır. Toro, bilinç ve ruh arasındaki yolculukta ilk adımı itaatsizlik olarak görmektedir.



**Görsel 6.** Pinokyo Filminden Kareler

Stop motion animasyon tekniğiyle üretilen film, Guillermo del Toro'nun kendine özgü karanlık ve büyüleyici tarzıyla Pinokyo'nun klasik hikayesine yeni bir soluk getirmiştir. Filmde renk paletleri karakter ve mekân tasarımlarıyla

birlikte oluşturulmuştur. Gepetto'nun evindeki sahneler için Görsel 6'da sol üstte görülen sıcak altın ve kehribar (Toro, 2022, 01:54), gezici karnaval için Görsel 6'da sağ üstte görülen parlak kırmızılar (Toro, 2022, 36:10) askerler için Görsel 6'da sol altta görülen griler (Toro, 2022, 1:20:54), ölüm diyarındaki sahneler için Görsel 6'da sağ altta görülen mavi-mor tonları (Toro, 2022, 50:40) tercih edilmiştir. Genel görünüm için seçilen renkler karakterlerde de uygulanmıştır.

### **Filmin Hikâyesi (2022)**

Gepetto'nun yaşamı, oğlu Carlo'yla mutlu bir hayat sürerken beklenmedik bir trajediyle altüst olmuştur. Büyük savaşın yıkıcı etkisiyle oğlunu kaybeden Gepetto için, yas süreci kaçınılmaz bir gerçeklik haline gelmiştir. Oğlunun mezarını ziyaret ettiği bir gece, oğlu öldüğünde diktiği kozalaktan büyüyen çam ağacını keserek evine taşır. Acı dolu bir içsel yolculuktan sonra Gepetto bu çam ağacından kendine bir evlat yaratır ve o Pinokyo'dur.

Gepetto'nun kalbindeki acıyı gören bir peri, Pinokyo'ya yaşama şansı tanır. Bu yeni baba-oğul ilişkisi kolay olmayacaktır. Gepetto, Pinokyo'yu zaman zaman oğlu Carlo ile karşılaştırır; uyumlu ve itaatkâr Carlo'nun yerine, meraklı ve kendi istekleri peşinde koşan Pinokyo gelmiştir. Ancak ne kadar kızsarsa kızsın Gepetto, Pinokyo'ya yavaş yavaş alışmıştır. Pinokyo'nun sürekli başını belaya sokması ve Gepetto'nun bir oğlunu daha kaybetmemek için gösterdiği çabalar, Pinokyo'yu olduğu gibi sevdiğini fark etmesine yardımcı olmuştur.

Pinokyo ise duygularının peşinde koşan bir çocuktur. Babasını hayata döndürmek için ölümsüzlüğünden vazgeçer, bu aynı zamanda onun gerçek bir çocuk olması için ilk adımdır. Film birini kaybetme ve sevgiye dair bir hikâye anlatırken, sevginin kalıplara sığmayacağını, kusurlu baba-oğul ilişkisi aracılığıyla da var olabileceğini göstermektedir. Pinokyo'nun hikâyesi, sevginin özgürlüğünü ve kabulünü anlatmaktadır. Her ne kadar Gepetto ve Pinokyo'nun ilişkisi zorlu ve karmaşık olsa da sonunda sevgi ve anlayış kazanmıştır.

### **Pinokyo'nun Göstergelimsel Analizi: Walt Disney ve Guillermo del Toro Yapımlarının Karşılaştırması**

Pinokyo, ahşap oyma ustası Gepetto tarafından yapılan bir kukladır. Mavi Peri tarafından canlandırılan kukla gerçek bir çocuk olabilmek için cesur, dürüst ve fedakâr olduğunu kanıtlamak zorundadır. Collodi'nin Pinokyo karakterinden uzaklaşan Disney onu daha sevimli ve masum olarak yeniden tasarlar. Kitaptaki Pinokyo doğası gereği problemlili bir karakterdir. Kitabı okuyanlar tarafından sevilmmez. Onun huysuz karakterini güçlendirmek üzerine çalışmalar yapılır (Kaufman, 2015, s.29). Karakteri yeniden tasarlayan yazarlardan yola çıkan sanatçılar yeni Pinokyo karakterini yaratırlar.



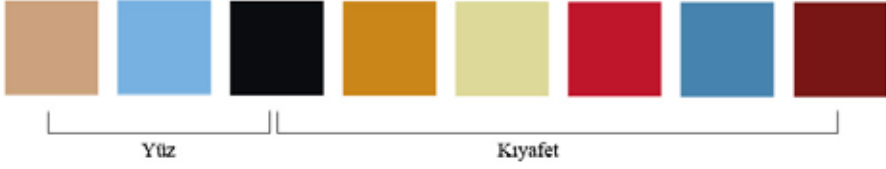
**Görsel 7.** Disney, Pinokyo Karakter Tasarımı, 1940

Pinokyo'nun karakter tasarımı incelendiğinde ahşaptan yapılmış olmasına rağmen dairesel hatlara sahip olduğu görülmektedir. Dikdörtgen bir yüz iki yana doğru dairelerle açılarak desteklenmiştir. Önden bakıldığında burnu ve gözleri daire formlarına sahiptir. Parmak uçları, ayakkabıları, pantolonundaki düğmeler, pantolon paçası ve şapkası da dahil olmak üzere daireden oluşturulmuştur. Collodi'nin karakterinin kulakları yoktur. Gepetto onu hızlıca yaptığı için kulaklarını unutmuştur. Ancak Disney'deki karakterin kulakları vardır (Görsel 7).



**Görsel 8.** Pinokyo, Çizgi ve Silüet, 1940

Çizgi formunda karakterin Pinokyo olduğu belli olsa da gölge olarak görüldüğünde kukla özelliklerini kaybederek daire formu sebebiyle gerçek bir çocuk gibi görünmektedir (Görsel 8).



**Görsel 9.** Pinokyo, Renk Paleti, 1940

Disney'in Pinokyo karakterindeki renkler filmdeki ışık kullanımına bağlı olarak daha açık ve koyu tonlar arasında dönüşüm gösterse de açık bir ten rengi, siyah saç ve mavi gözler tercih edilmiştir. Aksesuar olarak sarı üstüne mavi çizgili, kırmızı tüylü şapka tercih edilmiştir. Beyaz yakalı sarı bir gömlek üstünde mavi papyon, kırmızı askılı pantolon ve kırmızının koyu tonlarında ayakkabıları vardır. Pinokyo için seçilen kıyafet bir kuklanın ve bir çocuğun giyinebileceği tarzdadır. Pantolonunun kırmızı olması onun çıkacağı kahraman olma yolculuğunun bir simgesi olarak görülebilir (Görsel 9).

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Pinokyo Şekil	Disney, Gepetto Daire, Dikdörtgen	Kukla, Çocuk Sevimli Uyumlu
Arketip	Masum Kahraman Annesiz Çocuk Yeniden Doğuş	Acemi Fedakâr

**Görsel 10.** Pinokyo Göstergebilimsel Çözümleme, 1940

Kukla ve çocuk olarak gösterilen karakter, sevimli ve uyumlu görünmesi için ağırlıklı olarak daireler kullanılarak tasarlanmıştır. Gepetto'nun hayallerinin karşılığı olarak hayata gelmesi sebebiyle annesiz bir çocuktur. Hayat bulduğu dünya içinde tecrübesiz bir karakter olarak kötülerle karşılaştığında onlara inanarak bir yola girdiği için masumdur. Bu aynı zamanda onu kahraman arketipine yönlendiren bir yolculuk olur. Kahraman olarak babasını kurtarıırken kendi hayatını kaybettiği için fedakârdır. Fedakârlığına karşılık olarak yeniden doğuş ile ödüllendirilir (Görsel 10). Disney'in karakteri kusursuz bir şekilde tasarlanmıştır. İnsan olmaya hazır olan karakterin sınavlarını verdikten sonra insan olacağı silüet görünümünün gerçek bir çocuğa benzemesiyle desteklenmektedir.

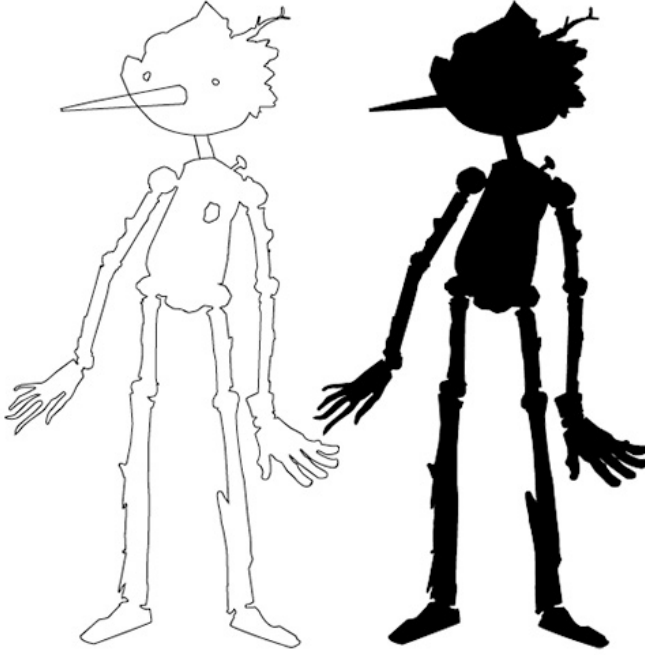


**Görsel 11.** *Pinokyo Karakter Tasarımı, 2022*

Guillermo del Toro'nun Pinokyo karakterinin yaratılışı ise Gepetto'nun oğlu Carlo'nun ölümünden sonra olmuştur. Carlo'yu kaybeden acı içindeki Gepetto'nun tek isteği Carlo'nun geri dönmesidir. Gepetto onu Carlo'nun mezarına ektiği çam kozalağından büyüyen ağacı keserek şekillendirir. Orman Perisi ise ona hayat verir. Pinokyo'nun yaratılışı fiziksel bir oluşumun ötesinde, Gepetto'nun evlat acısının yansımasıdır. Carlo gibi uyumlu, uysal bir çocuk olmasa da insana benzemese de Gepetto tarafından çok zor kabul görse de Pinokyo, Gepetto'nun oğludur.

Gris Grimly'nin Pinokyo kitabı çizimlerinden esinlenen karakter tasarımında film için bazı değişikliklere gidilmiştir. Karakter tasarımcısı Guy Davis, Pinokyo'nun kafasını daha yuvarlak, bacaklarını daha uzun çizmiştir (Görsel 10). Genel olarak hatları köşeli ve sivridir. Pinokyo'nun karakter tasarımı onun insan olmayan doğasını gösterecek şekilde tamamen ahşap ve eklemli bir yapıdadır. Yuvarlak olarak tasarlanan yüzünde yalan söylediğinde uzamasıyla bilinen burnu uzundur. Ellerinin detaylı çizimi ise insan olma yolculuğuna gönderme yapmaktadır.





**Görsel 12.** Pinokyo, Çizgi ve Silüet, 2022

Dikdörtgen ve silindir şekiller, Pinokyo'nun kukla formuna uygun olarak eklemelerini ve uzuvlarını oluşturur. Bir kulağı olmayan Pinokyo'nun vücudundaki kırıklar ve eklem bölgeleri, onun kusurlu, tamir gerektiren ya da tamamlanması gereken bir yapıya sahip olduğunu gösterir. Karakter, çizgi ve gölge olarak incelendiğinde ağaç görünümünü kaybetse de eklemli vücut hatlarıyla kukla görünümünü korumaktadır (Görsel 11).



**Görsel 13.** Pinokyo Renk Paleti, 2022

Pinokyo'nun tek bir rengi olması gerektiğini konuşan sanatçılar onun bir çam ağacından yapıldığını göz önünde bulundurarak kahverengiye dönen sarı tonunu seçmişlerdir. Kalbindeki boşluk ve ayakları koyu kahverengidir. Ağaç, kukla ve insan görünümüne sahip olan Pinokyo'nun doğal renk kullanımı onun doğaya ait olduğunu simgelemektedir (Görsel 12).

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Pinokyo	Toro, Gepetto	Ağaç, Kukla
Şekil	Daire, Üçgen, Dikdörtgen	Dengeli Karakteristik
Arketip	Asi Ölüm Masum Kahraman Annesiz Çocuk Yeniden Doğuş	İtaat Etmeyen Meraklı Merhametli Ölümsüz

Görsel 14. Pinokyo Göstergebilimsel Çözümleme, 2022

Pinokyo, Guillermo del Toro ve Gepetto tarafından ağaç ve kukla olarak gösterilmektedir. Gepetto'nun alkol etkisinde ve acı içinde şekillendirdiği karakter daire, üçgen ve dikdörtgen formlarının dengeli kullanımıyla tasarlanmıştır. Yarım kalmış gibi görünse de tüm eksikliklerine rağmen dengeli ve kendine özgü bir duruşu vardır. Annesiz çocuk olarak doğan Pinokyo itaatkâr değildir. Dünyayı ve çevresini keşfetmek isteği ile meraklı ve keşfetme odaklıdır. Masum bir çocuk olarak kendisine söylenenlere çabuk inansa da istekleri doğrultusunda asidir. Kahraman olma yolculuğunda babası için ölümsüzlüğünden vazgeçerek hayatını kaybeder. Sebastian J. Cricket dilek hakkını Pinokyo'yu geri getirmek için kullanır ve Pinokyo yeniden doğar (Görsel 14).

## SONUÇ

Karakter tasarımı, bir hikâyenin anlatımını güçlendirmek ve izleyiciye hikâyeyi etkili bir şekilde ulaştırmak açısından oldukça önemlidir. Karakter tasarımlarının incelenmesi için uygulanan göstergebilimsel analiz ise hikâyenin, sembollerin ve izleyiciye ulaşan mesajların çözümlenmesi için etkili bir analiz yöntemi sunmaktadır. Pinokyo filmlerinin ana karakteri olan Pinokyo'nun göstergebilimsel analizinin yapıldığı bu çalışmada hikâye odağında şekillenen karakterler şekil kullanımı, çizgi ve gölge görünüşleri ile incelenmiş, renk tercihleri detaylandırılmıştır.

Karakterlerin anlatılmak istenen hikâyeye uygun olarak tasarlandığı, Disney'in içinde bulunduğu dönemde kuklayı insana dönüştürdüğü ve karakterini bu bağlamda en başından insan görünümüne yakın olarak tasarladığı gözlemlenmiştir. Filmin son sahnesinde insana dönüşen Pinokyo'nun kol ve bacaklarındaki eklem bölgeleri kaldırılarak insan görünümü rahatça elde edilmiştir. Guillermo del Toro'nun hikâyesinde ise filmin ana temasına uygun olarak karakter olduğu haliyle kabul etmeyi ve edilmeyi simgelediği için ağaç, kukla ve insan görünü-

mü değişime uğramadan insan olur. Onun için insan olmak ölümsüzlüğünden vazgeçmektir.

Karakter arketiplerinde filmlerin anlattıkları hikâyeye uygun olarak ortaya çıkan farklılıklar karakter tasarımlarına yansıtılmıştır. İyi bir çocuk imajı yaratan Disney'in karakteri ağırlıklı olarak dairelerle tasarlanırken, Guillermo del Toro'nun karakterinde daire, üçgen ve dikdörtgen bir arada kullanılmıştır. Renk kullanımları incelendiğinde Disney sinemada renk kullanımına yeni geçtikleri dönemde olmalarının da etkisiyle bir kukla ve çocuk gibi giydirmeyi tercih ettiği karakterinde renk çeşitliliği olan bir palet kullanmıştır. Guillermo del Toro ise karakterini yapıldığı çam ağacının renk tonlarında tasarlamış, ağaç görünümünün dışına çıkmadığı karakterine kıyafet giydirme gereği duymamıştır.

Disney'in filminde cesur, dürüst ve fedakâr olduğunu ispatlayan karakter yeniden doğuş ile ödüllendirilerek gerçek bir çocuk olur. Babasıyla gerçek bir çocuk oluşunu dans ederek kutlarlar. Bu hayal edilen, olması beklenen mutlu bir sonudur. Guillermo del Toro'nun filminde ise fedakârlığının sonunda bir ölümlü olarak tek başına kalan karakter bir yolculuğa çıkar. Yaşamın ne olursa olsun yalnız yürünen bir yol olduğunun gösterildiği son sahnede içsel olarak yapılması gerekenleri yapmış olmanın verdiği huzur karakterin batan ya da doğan güneşe doğru attığı ilk adımla gösterilir. O hayattan alması gerekenleri alırken hayat da ondan bazı şeyleri almıştır ve şimdi kendi istekleri için yürüyebileceği yol önünde uzanmaktadır.

Göstergebilimsel analizle yapılan araştırma değerlendirmelerine göre iki yönetmenin de Pinokyo filmlerinde belirlenen arketiplerin karakter tasarımında kullanımına önem verdiği şekil kullanımını ise bu arketipler bağlamında belirlediği görülmektedir. Filmlerde anlatacakları hikâye bağlamında seçtikleri renk kullanımı filmlerin atmosferine uygun olarak karakterlerin içsel özelliklerini yansıtmaktadır. Disney bir masal dünyasında gerçeğin iyimser halini sunarken Guillermo del Toro ise gerçeği en somut haliyle göstermeyi tercih etmiştir.

## KAYNAKÇA

- Andrew, J.D. (2010). Büyük Sinema Kuramları. (Z. Atam, Çev.) Doruk Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1976'da yayınlandı).
- Bağder, D. (1999). Sinema Göstergelimi. Dilbilim Araştırmaları Dergisi (10), 143-152
- Bancroft, T. (2006). Creating Characters With Personality. Watson-Guption.
- Bishop, R. (2019). Shape Language. 2. Draw in The Character Designer. 21 Draw Sweden AB.
- Bonanni, V. (2017). La Fata illustrata. Donna, fata e diva. S.S. Nicola Catelli in, Il corpo plurale di Pinocchio Metamorfosi di un burattino.
- Goldberg, E. (2008). Character Animation Crash Course! Los Angeles: Silman James Press.
- Guaspari, M.B. (2016). Pinokyo ve Collodi Üzerine. C. Collodi içinde, Pinokyo (E. Berköz, Çev.). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Jones, A. & Oliff, J. (2007). Thinking Animation. Thompson Course Technology.
- Kaufman, J. (2015). Pinocchio The Making Of The Disney Epic. The Walt Disney Family Foundation Press, LLC.
- Maltin, L. (1980). Of Mice And Magic A History Of American Animated Cartoons. Von Hoffman Press.
- Mark, M., & Pearson, C. (2001). The Hero and The Outlaw. McGraw-Hill.
- Mcintyre, G. (2022). Guillermo Del Toro's Pinocchio A Timeless Tale Told Anew. Insight Editions.
- Mattesi, M. D. (2008). Force: Character Design from Life Drawing: Character Design from Life Drawing. Focal Press.
- Sloan, M. J. (2015). VirtualCharacterDesign for Games and Interactive Media. CRC PressTaylor & Francis Group.
- Tecimer, Ö. (2005). Sinema Modern Mitoloji. Plan B.
- Wollen, P. (2004). Sinemada Göstergeler Ve Anlam. (A. Zafer, & B. Doğan, Çev.) Metis Yayıncılık Ltd.

## İNTERNET KAYNAKLARI

Gutierrez, M. E. (2022, December 9). Re-VIEW: 'Guillermo del Toro's Pinocchio' - A Fable for the Modern Age. Haziran 06, 2024 tarihinde Animation World Network: <https://www.awn.com/animationworld/re-view-guillermo-del-toros-pinocchio-fable-modern-age> adresinden alındı.

## GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1. <https://www.gonnelli.it/it/asta-0025/giornale-per-i-bambini-.asp> (Erişim Tarihi: 07.08.2024)

Görsel 2. <https://www.nbcnews.com/id/wbna43685556> (Erişim Tarihi: 12.12.2023)

Görsel 3. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Enrico\\_Mazzanti](https://fr.wikipedia.org/wiki/Enrico_Mazzanti) (Erişim Tarihi: 16.05.2024)

Görsel 4. <https://www.pinterest.it/pin/633387430921377/> (Erişim Tarihi: 22.12.2024)

Görsel 5. <https://grisgrimly.com/product/pinocchio-paperback/> (Erişim Tarihi: 04.06.2024)

Görsel 6. Guillermo del Toro (2022) Pinokyo [Film]

Görsel 7. Disney (1940). Pinokyo [Film]

Görsel 8. Disney (1940). Pinokyo [Film görseli çizgi ve silüet haline getirilerek kullanılmıştır]

Görsel 9. <https://coolors.co/cda67f-72b7fa-070e11-d39833-e2e299-c1082a-4785b7-710f11> (Erişim Tarihi: 22.02.2024)

Görsel 10. Pinokyo Göstergebilimsel Çözümleme, 1940

Görsel 11. <https://twitter.com/GuyDavisART/status/1636397515133136902/photo/1> (Erişim Tarihi: 15.03.2024)

Görsel 12. <https://twitter.com/GuyDavisART/status/1636397515133136902/photo/1> [Karakter tasarımı çizgi ve silüet haline getirilerek kullanılmıştır]

Görsel 13. <https://coolors.co/palette/b28252-9a6233-51311a-b5a495> (Erişim Tarihi: 24.02.2024)

Görsel 14. Pinokyo Göstergebilimsel Çözümleme, 2022