



**CANLANDIRMA SİNEMASINDA
HAYVAN KARAKTERLERİ
VE ANTROPOMORFİZM**

Yüksek Lisans Tezi

Elif DOKUR

Eskişehir 2019

**CANLANDIRMA SİNEMASINDA HAYVAN KARAKTERLERİ
VE ANTROPOMORFİZM**

Elif DOKUR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Nurşen DİNÇ

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Mayıs, 2019

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Elif DOKUR'un "Canlandırma Sinemasında Hayvan Karakterleri ve Antropomorfizm" başlıklı tezi **17 Mayıs 2019** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı)

: Dr. Öğr. Üyesi Nurşen DİNÇ

İmza
.....

Üye

: Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN

.....

Üye

: Dr. Öğr. Üyesi N. Müge SELÇUK

.....

.....

Prof. Hayri ESMER
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

CANLANDIRMA SİNEMASINDA HAYVAN KARAKTERLERİ VE ANTROPOMORFİZM

Elif DOKUR

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Mayıs 2019

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Nurşen Dinç

İnsanlığın varoluşundan günümüze kadar geçen sürede hayvan önemli bir varlık olmuştur. Özellikle ilkel insanlarda hayvanlar, inançlar için kullanılmıştır. Doğayla iç içe hayvanlarla birlikte olan insan, hayvanlara hayali güçler aktarmış, aynı zamanda insani özellikler ve davranışlar ekleyerek hayvanı üstün bir varlık olarak görmüştür. İnsan özelliklerinin bir hayvana atfedilmesi antropomorfizm kavramını doğurmuştur. Antropomorfizm, antik dinler, mitler ve yazılı anlatılarda hayvanlar aracılığıyla sembolleştirilerek sunulmuştur. İnsanın doğayı ve kendini anlamlandırma ihtiyacı ile başlayan süreç farklı disiplinler ile olan bağlantılarda kendini göstermiştir. Bu süreçte kavram, ilginç bir tarihsel değişim geçirmiş ve günümüzde canlandırma sinemasının temel konularından biri haline gelmiştir.

Antropomorfizmin sanat dallarına kattığı değerler göz önünde bulundurulduğunda, canlandırma sinemasına da yüksek seviyede özgür kullanım çeşitliliği sunmaktadır. Bu çalışmada, antropomorfizm kavramının canlandırma sinemasında kullanılan insan-hayvan karakterleriyle olan ilişkisinde; antropomorfik özellikler fiziksel, psikolojik ve kültürel açıdan incelenmiş ve günümüz popüler animasyon filmlerde antropomorfik hayvan karakterlerinin temsil edilme biçimleri çözümlenmeye çalışılmıştır. Ortaya çıkan sonuçlar doğrultusunda, Byron Howard, Rich Moore'un yönettiği "Zootopia" (2016), Isao Takahata'nın yönettiği "Pom Poko" (1994) ve Ayşe Ünal, Mehmet Kurtuluş'un yönettiği Türk yapımı "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filmleri çözümlenmiştir. Son olarak, antropomorfik hayvan kullanımına yönelik "Telve" uygulama filmi gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Canlandırma sineması, Antropomorfizm, Hayvan karakteri, Sembol.

ABSTRACT

ANIMAL CHARACTERS IN ANIMATION CİNEMA AND ANTHROPOMORPHISM

Elif DOKUR

Department of Animation

Anadolu University Post Graduate School of Fine Arts, May 2019

Advisor: Asst. Prof. Nurşen Dinç

From the existence of humanity to the present day, animals have played an important role in our lives. Especially in primitive humans, animals were used for beliefs. The man who interacted with animals and nature, used his imagination and also transferred his human characteristics and behaviors to animals, so he began to see animals as superior beings. By attributing human characteristics to animals, the concept of anthropomorphism was invented. Anthropomorphism was presented by symbolizing animals through ancient religions, myths and written narratives. The process, which starts with the need to understand nature and self, has manifested itself in connections with different disciplines. In this process, the concept has undergone an interesting historical change and has now become one of the most fundamental subjects of animated cinema.

Considering the value that anthropomorphism adds to the art branches, it also offers a high degree of free application to the animated cinema. In this study, the relationship between anthropomorphism and human-animal characters used in animated cinema; the anthropomorphic features were examined physically, psychologically and culturally and the ways in which anthropomorphic animal characters are represented in today's popular animated movies are analyzed. According to the results, these are analyzed: "Zootopia" the director by Byron Howard, Rich Moore (2016); "Pom Poko" directed by Isao Takahata (1994) and Ayşe Ünal, Mehmet Kurtuluş's Turkish-made "Bad Cat Serafettin" (2016). Finally, the application movie "Telve" for the use of anthropomorphic animal was performed.

Keywords: Animation cinema, Anthropomorphism, Animal character, Symbol.

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜRLER

Araştırma süresince yanımda olan ve desteğini eksik etmeyen değerli tez danışmanım, sevgili hocam Dr. Öğr. Üyesi Nurşen Dinç'e, çalışmamın gerçekleşmesinde konu açısından yönlendirmelerde bulunan değerli hocam Prof. Hikmet Sofuoğlu'na teşekkürlerimi sunarım.

Her konuda maddi ve manevi desteğini esirgemeyen ve her zaman yanımda olan annem Nurcan Dokur'a, ruhen varlığını hissettiğim babam Sayim Dokur'a, bütün bölüm hocalarıma, pozitif yaklaşımlarıyla beni rahatlatan Seçil Gölcük'e ve diğer tüm dostlarıma çok teşekkür ederim.

Uygulama filminin gerçekleşmesinde senaryo ve storyboard aşamasında bana yol gösteren Önder Menken'e, filmim "Telve"de her türlü yardımlarını esirgemeyen ve bana her zaman güvenerek inanan ablam Hilal Dokur'a çok teşekkür ederim.

Elif DOKUR



17/05/2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tez/proje çalışmasının bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde intihal içermediğini beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Elif DOKUR



İÇİNDEKİLER

CANLANDIRMA SİNEMASINDA HAYVAN KARAKTERLERİ VE ANTROPOMORFİZM	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar DİZİNİ.....	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	
GÖRSELLER DİZİNİ	xi
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ANTROPOMORFİZM KAVRAMINA GENEL BAKIŞ	3
1.1. Antropomorfizm Nedir?	6
1.1.1 Antropomorfizmde insan hayvan ilişkileri	8
1.1.2 Antropomorfizmde semboller	10
1.1.3 Mit ve fabl'da antropomorfizm	13
1.2. Antropomorfizmin Sanat Dallarındaki Yansımaları	17
1.2.1. Edebiyatta antropomorfizm.....	17
1.2.2. Çizgi romanda antropomorfizm.....	20
1.2.3. Sinemada antropomorfizm.....	28
1.2.4. Canlandırma Sinemasında antropomorfizm.....	31

İKİNCİ BÖLÜM

2. ANTROPOMORFİZMİN HAYVAN KARAKTERLERİ ÜZERİNDE TEMSİL EDİLME BİÇİMLERİ	42
2.1. Fiziksel Özellikler	42

2.2. Psikolojik Özellikler	48
2.3. Kültürel Özellikler	51

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ANTROPOMORFİZMİN SON DÖNEM CANLANDIRMA FİMLERİNDE ÇÖZÜMLENMESİ.....	54
3.1. Zootopia Animasyon Filminin Analizi	54
3.1.1. Fiziksel özellikler	55
3.1.2. Psikolojik özellikler	62
3.1.3. Kültürel özellikler	65
3.2. Pom Poko Animasyon Filminin Analizi	68
3.2.1. Fiziksel özellikler	69
3.2.2. Psikolojik özellikler	74
3.2.3. Kültürel özellikler	75
3.3. Kötü Kedi Şerafettin Animasyon Filminin Analizi	78
3.3.1. Fiziksel özellikler	78
3.3.2. Psikolojik özellikler	83
3.3.3. Kültürel özellikler	85
3.4. Uygulama Filmi: "TELVE"	86
3.4.1. Fiziksel özellikler	87
3.4.2. Psikolojik özellikler	89
3.4.3. Kültürel özellikler	90
SONUÇ	95
KAYNAKÇA.....	92
EKLER	95
ÖZGEÇMİŞ	102

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 2.1. Antropomorfizm seviyeleri (Emslie, 1997).....	47
Tablo 2.2. Hayvan / İnsan Bölünmesi grafiği (Wells, 1961)	52



ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 2.1. Antropomorfik süreçte tasarımı süreci ve verilmek istenilen mesaj doğrultusunda izlenen yol grafiği (Wells, 1961)	54
--	----



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. "Les Trois Freres" Mağarası'nda antropomorfik geyik figürü	11
Görsel 1.2. "Beatrix Potter'ın "Peter Rabbit" isimli kitabından illüstrasyon örnekleri .	18
Görsel 1.3. "Animal Farm" (1954) George Orwell romanından uyarlanan animasyon filminden bir kare	19
Görsel 1.4. Franz Kafka'nın "Metamorphosis" (Dönüşüm, 1915) romanından Gregor Samsa karakterinin böceğe dönüşme illüstrasyonu	20
Görsel 1.5. "La Caricature" (1831)ilk karikatür dergisinden bir kare.....	21
Görsel 1.6. Puck (1877), Judge (1881) kapak tasarımları.....	21
Görsel 1.7. McCay'ın "LittleNemo İn Slumberland"(1905) çizgi romanından final karesi	22
Görsel 1.8. "Old Doc Yak" (1912) bir hikaye karesi	23
Görsel 1.9. "Oswald the Rabbit" (1935) çizgi romanının ilk ve son hallerine örnekler.	23
Görsel 1.10. "Mickey Mouse" (1930) çizgi roman dergisinden kareler	24
Görsel 1.11. "Donald Duck&Co" (1950) çizgi roman dergisinden kareler	25
Görsel 1.12. "Comix Book" ve "Dope Comix" (1978) kapak tasarımları	26
Görsel 1.13. "Maus" (Spiegelman, 1972) isimli çizgi romandan örnekler	26
Görsel 1.14. "Blacksad" (2010) çizgi roman dergisinden kareler	27
Görsel 1.15. "Blacksad" (2010) çizgi roman dergisinden kareler	28
Görsel 1.16. "Gertie the Dinosaur" (1914) filminden bir sahne	32
Görsel 1.17. "How a Mosquito Operates" (1912) filminden bir sahne	32
Görsel 1.18. Felix karakteri ve "Felix in Hollywood" (1923)'den bir sahne	33
Görsel 1.19. "Mickey Mouse" (1928) illüstrasyonları	34
Görsel 1.20. Bugs Bunny ve arkadaşları karakter tasarımları	34
Görsel 1.21. Goofy ve Pluto çizgi film karakterleri	35
Görsel 1.22. "Donald Duck"" (1934) çizgi filminden bir sahne	35
Görsel 1.23. "Bambi" (1942) filminden bir sahne	36
Görsel 1.24. "Fantastic Mr Fox"" (1968) filminden bir kare	37
Görsel 1.25. "When the Day Breaks" (1999) filmine ait bir kare	38

Görsel 1.26. "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" (1938) animasyon filminden bir sahne.....	39
Görsel 1.27. "The Wallace and Gromit" (1989) isimli animasyon film karakterleri	39
Görsel 1.28. "Ratatouille" (2007) filminden bir sahne	40
Görsel 1.29. "Porco Rosso" (1992) filmine ait bir kare	41
Görsel 2.1. "Petunia Pig", "Minnie Mouse", "Daisy Duck" karakterleri	44
Görsel 2.2. "Kung Fu Panda" (2008) filminden bir sahne	45
Görsel 2.3. Mickey Mouse'un görünüşündeki değişimi gösteren bir zaman çizelgesi .	49
Görsel 2.4. "Cosgrove Hall's Wind Willows" (1983) stop-motion filminin karakterleri	50
Görsel 3.1. "Zootopia" (2016) filminden Judy karakteri	55
Görsel 3.2. "Zootopia" (2016) filminden Nick karakteri	56
Görsel 3.3. "Zootopia" (2016) filminden bir sahne de polis iş arkadaşları ile Judy	57
Görsel 3.4. "Zootopia" (2016) filminden Finnick karakteri ve filmde bir sahne	57
Görsel 3.5. "Zootopia" (2016) filminden patron fare Bay Big	58
Görsel 3.6. "Zootopia" (2016) filminden Bellwether karakteri	58
Görsel 3.7. "Zootopia" (2016) filminden Belediye Başkanı Leodore Lionheart	59
Görsel 3.8. "Zootopia" (2016) filminden bir sahne de Clawhauser karakteri	59
Görsel 3.9. "Zootopia" (2016) filminden Gazelle ve dansçıları	60
Görsel 3.10. "Zootopia" (2016) filminden sahneler.....	61
Görsel 3.11. "Zootopia" (2016) filmine ait bir kare	61
Görsel 3.12. "Zootopia" (2016) filmde Nick ve Judy'nin tembel hayvan Flash ile göründükleri sahne	62
Görsel 3.13. "Zootopia" (2016) filminden duygusal bir sahne	63
Görsel 3.14. "Zootopia" (2016) filminden Judy ve Nick karakterleri	64
Görsel 3.15. "Zootopia" (2016) filminden Nick karakterlerinin geçmişinin anlatıldığı sahneler	64
Görsel 3.16. "Zootopia" (2016) filminden filmde bir sahne	65
Görsel 3.17. "Zootopia" (2016) filminden örnek bir kare	66
Görsel 3.18. "Zootopia" (2016) filmde istasyondan bir kare	66
Görsel 3.19. "Zootopia" (2016) filminden farelerin yaşadığı Little Rodentia şehri	67
Görsel 3.20. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne	69
Görsel 3.21. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne	69

Görsel 3.22. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne	70
Görsel 3.23. "Pom Poko" (1994) filminde gerçek formların görüldükleri bir sahne ...	70
Görsel 3.24. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne	71
Görsel 3.25. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne	72
Görsel 3.26. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne	73
Görsel 3.27. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne	73
Görsel 3.28. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne	74
Görsel 3.29. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne	76
Görsel 3.30. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne	76
Görsel 3.31. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filminin afiş örnekleri.....	78
Görsel 3.32. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filmde Tacettin karakteri	79
Görsel 3.33. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filmde Misket ve Şerafettin karakteri ...	79
Görsel 3.34. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filmde bakkal Şemistan ve Tacettin	80
Görsel 3.35. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filmde Rıza ve martı Rıfkı karakteri	80
Görsel 3.36. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filmde Pırtav'ın sahibi çizir ve kedi Pırtav karakteri	81
Görsel 3.37. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filminden bir sahne	81
Görsel 3.38. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filminden bir sahne	82
Görsel 3.39. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filminden bir sahne	83
Görsel 3.40. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filminden bir sahne	84
Görsel 3.41. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filminden bir sahne	84
Görsel 3.42. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filminden bir sahne	85
Görsel 3.43. "Telve" filminin giriş sahnesi	87
Görsel 3.44. "Telve" filminden "kuş kadın" ve "kurbağa kadın" karakter tasarımları	88
Görsel 3.45. "Telve" filminden karakter tasarımları	88
Görsel 3.46. "Telve" filminden örnek kareler	89
Görsel 3.47. "Telve" filminden örnek kare	89
Görsel 3.48. "Telve" filmde mekan tasarımı	90
Görsel 3.49. "Telve" filminden detay kare	91

GİRİŞ

Geçmişten günümüze efsane, edebiyat, resim, sinema, animasyon gibi sözlü, yazınsal ve görsel tüm anlatılarda insan gibi yürüyen, konuşan, düşünen nesne veya hayvan karakterleri ile karşılaşmaktayız. İnsan dışı formların ve hayvanların insana benzetilmesi ve insani özellikler açısından yorumlanması antropomorfizm (insan biçimcilik) olarak tanımlanır. İnsanların olayları, nesneleri, davranışları antropomorfizme etme eğilimleri vardır. Örneğin; sıkışmış bir çekmeceyi inatçı olarak algılayabilir, bir olayın mesaj olduğunu düşünebilir, bulutları insan olarak sembolleştirebilir ya da köpeğimizi bir insan adı ile kişileştirebiliriz.

Antropomorfizm kavramı ilk mitoloji ve felsefeye dayanan Tanrı anlayışları ve inançlarında ortaya çıkar. Antik çağda neredeyse insan gibi doğası ve bedeni var olduğuna inanılan Tanrı, kavram olarak artık insanın ürettiği üstün bir insan ve üstün doğadır. Dünyadaki nesneler ve diğer canlılar üstünde etkisi bulunduğu söylenen üstün varlık olan insanın, bir ruha ve tinlere ihtiyacı vardır. Bu ihtiyacını her şeyi ruhlarla ilişkilendiren animizm ve totemcilikle ortaya koyar. Bu yaklaşımlarda genel olarak soyutlama ve benzetme olmak üzere iki yöntem kullanıldığını görmek mümkündür. İlk zamanlar insanın kendindeki güçlerini öznel bir açıdan varlığa, doğaya aktarması ve kendi güçlerini veya benzerlerini varlıkta, doğada araması şeklinde görünmektedir. Bu eğilime başlangıç şekli ile animizm, bundan yola çıkarak daha gelişmiş hali antropomorfizmi sağlamıştır. Tarih boyunca mitlerde Tanrı tasvirlerinden mağara resimlerine, heykellerden çizgi romanlara kadar, hayvanları “insanlaştırma” eylemi, sözlü, yazılı ve görsel sanatların gelişiminde önemli bir rol oynamıştır.

Dünya klasikleri arasında yer alan "Ezop masalları" antropomorfizmi işleyen önemli bir eserdir. Eserde masal kahramanlarının hayvan olması ve hayvanların konuşturulması yoluyla onlara anlamlar yükleyerek toplumun aksaklıkları anlatılır. Hayvan karakterlerinin insan davranışlarıyla ilişkilendirilmesi, eserleri daha düşünsel, fantastik bir atmosfere sokulmasını sağlamıştır. 19. Yüzyılda endüstri devriminin matbaadaki etkisiyle yazılı eserlerle birlikte çizgi romanlar da oldukça artar ve birçok farklı türde antropomorfik karakterleri işleyen hikayeler basılı hale gelerek daha fazla yayılma imkânı bulmuştur. 18. Yüzyılda filozof David Hume, (1711-1776) insanın doğayı anlamlandırma eğiliminden yola çıkarak, dünyayı daha anlaşılır kılmak ve insanın çevresinde kendini görebilmesi düşüncesi ile olumlu bir bakış açısı getirir.

Antropomorfizm ile edebi ögeleri kullanarak metaforlar yoluyla kişileştirme ve benzetmeye başvurduğu yazılar ortaya koyar (Mitchell'de Guthrie, Thompson ve Miles, 1997, s. 51).¹

Antropomorfizm, anlatılarda yüzlerce yıldır yaygın olarak kullanılan sosyo kültürel bir araçtır. Kültürel arayışı, doğa ve insan terimleriyle algılamak, tüm insanların sahip olduğu bir içgüdüdür. Antropolog Claude Levi Strauss'e göre, insanların dış dünyayı sosyal olarak algılaması ve daha iyi anlayabilmesi açısından antropomorfizm önemli bir gelişmedir. Feuerbach'ın deyimiyle antropomorfizm, "insan olgusunun kendini yansıtmasından" başka bir şey değildir. Antropomorfizm; insanoğlunun diğer canlılara nazaran gelişmiş bilincinin de yardımıyla çeşitlendirilip, bugünkü görünümüne kavuşmasına olanak sağlamıştır. Geçmişte insan özellikleri bir Tanrıya atfedilirken artık günümüzde bir hayvan insan gibi temsil edilmektedir. Bu antropomorfizm kavramının kendi başına ilginç bir tarihsel değişimidir (Fawcett, 1989, s.13). Semboller aracılığıyla 21. yüzyıla doğru ilerleyen antropomorfizm, izleyicilerin ilgisini çekmek için popüler bir araç olarak görüldüğü ve bu doğrultuda kesinlikle başarılı olduğu modern medya sunum biçimleriyle güncellenmiştir.

Günümüzde antropomorfizm canlandırma sinemasının vazgeçilmez unsurlarından biri olmuştur. Antropomorfizmin canlandırma sinemasında etkin bir rol oynaması sayesinde sanatçı tarafından yeni bir oluşum haline sokulan hayvan karakterleri kendinden bir şeyler arama halindeki izleyicinin daha çok dikkatini çekmeyi amaçlar. Antropomorfik düşünce yoluyla; canlandırma sinemasında nesneler ve hayvanlar her istediğini yapabilir hale gelmiştir.

Antropomorfizm, animasyonda ilk olarak batıda “*Mickey Mouse*” ve “*Felix the Cat*”, doğuda bir stop-motion filmi olan “*In The Cameraman’s Revenge*” (1912) filmlerinde kullanılmıştır. Animasyona antropomorfizmin girmesiyle birlikte cansız nesneler ve hayvanlar kolayca animatörün hayal dünyası ve stiline bağlı olarak tasarlanılmış ve yeni kişilikler ortaya konulmuştur. Örneğin, Kedi Felix'in “*Woos Whoopee*” (1928) filminde lambaların ve arabaların duygusal bir objeymiş gibi yansıtılması ve filmde geçen her objenin cansız olmasına rağmen; özgür ve deneysel animasyon tarzıyla birlikte objeleri mesajlar veren ve hissedilebilir halde göstermiştir.

¹ Guthrie S. (2012) <https://www.academia.edu/6472934/Anthropomorphism>

“Her film, antropomorfik düşünceye farklı bir şekilde yaklaşır (Balkind, 2010, s.2)”. Oyuncakların dünyasında liderlik yarışının yansıtıldığı “*Toy Story*” (1995) konuşmayan ancak insan ve hayvan davranışlarına sahip robot kahramanın yabancılaşması gibi tematik kaygıları paylaşan “*Wall-E*” (2008) gibi filmler örnek olarak verilebilir.

Antropomorfizm canlandırma sinemasında genel olarak karakter merkezli olarak ele alınır. “Karakterler farklı bakış açılarıyla doğada var olan formların yeniden yorumlanmalarıyla, insanın duygusal ya da kültürel alt yapısı ne olursa olsun etkili uyaranlar olarak duyulara ve bilince dikkat çekmektedirler. Karakterler farklı fiziksel özellikler, kaslar ya da ilginç kostümlerden çok daha fazlasını içlerinde barındırmaktadırlar. Canlandırmanın başrol oyuncularını olan karakterler, içinde yer aldıkları hikayenin /senaryonun, mesajını, duygusunu izleyiciye doğrudan iletebilme gücüne sahip olmaktadır. İzleyicinin yaratılan karakterle kuracağı iletişim/yakınlık, senaryoda verilmek istenen mesajı, empati, sevgi, beğeni, acıma, nefret, korku gibi duygusal tepkilere dönüştürme gücüne sahip olmaktadır (Sargın 2010’dan aktaran Kınay, 2014, s.72)”.

Canlandırma sinemasında insana benzetilen karakterlerin özellikle davranış ve kişilik açısından kendisine özgü, farklı temsil biçimleri görülür. Örneğin, “*Aslan Kral*” filminde, tüm hayvanlar insan özellikleri ve kişiliklerine sahiptir. Fakat filmde aslanlar antropomorfik formda olmalarına rağmen kişilik olarak birbirlerinden bağımsızdırlar. “*Lady and the Trump*” filminde hayvanlar birbirleriyle konuşur fakat fiziksel olarak insan gibi değildir. “*Arabalar*”da, arabalar için insan sürücülerine gerek duyulmaz (Hooks, 2007’den aktaran Wells, 1961, s.121).

Canlandırma filmlerde karakterlerin; animasyonun gelişim sürecine, toplumsal şartlara ve kültürlere göre değişim ve çeşitlilik gösterdiği görülmektedir. Sinema ve animasyon filmlerde hayvan karakterleri genellikle insanların yaşadığı çevrelerden ya da kültürel olarak birbirleriyle olan etkileşimlerinden ortaya çıkmıştır. Antropomorfik hayvan karakterlerinin kültürler arasındaki temsili farklılıkları Uzakdoğu ve Batı canlandırma sinemasında daha belirgin bir biçimde gözlemlenir. Uzakdoğu hayvan karakterlerinde, doğa ve kültür arasındaki görüşü benimserken Japon çalışmalar geçmiş ve şimdiki zamana bağlı hareket ederek, karakter üzerinden çevre ve mitolojik öğeleri vurgular. Batı ise, hayvanlara konuşabilme yeteneği ve insansı özellikleri daha derin yüklemesi yönüyle diğer kültürlerden ayrılır.

Hayvanlar insansı duygu ve davranışla ilişkilendirilirken kültürel olarak farklı anlamlar da ortaya çıkmaktadır. Hikaye ve karakter tasarımı belirleyici olan özellikler birbirini etkileyen, birbirine bağlı süreçler olmaktadır. Hayvanlar ile insanın fiziksel, duygusal, zihinsel durumları ve davranışsal özellikleri arasındaki bağın araştırıldığı literatürde, yeni alt kavramların ve anlamlandırma sürecinin oluştuğu görülmektedir.

İnsan-hayvan ilişkisini inceleyen birçok araştırmacıya göre; antropomorfizm kavramı fiziksel, psikolojik ve kültürel terimlerdeki benzerlikleri içermektedir (Everndon, Waytz'den aktaran Karlson, 2012, s. 109). Film kuramcısı Paul Wells benzer şekilde; kültürel bilgiyi animasyon karakterlerinin tanımlayıcı bir özelliği olarak kabul eder. Ayrıca karakterlerin sadece, dış formlarına ve özelliklerine bağlı olmak yerine, bir film boyunca değişen rollerle psikolojik durumunu içerdiğini vurgular (Wells, 1961, s.61). Bu yaklaşımlar, doğal yaşamı yansıtan canlandırma sinemasında terminolojideki hayvan karakterlerinin çözümlenmesinde ve diğer antropomorfik özelliklerin belirlenmesinde yol haritası olma açısından oldukça önemlidir. Bir anlatı aracı olarak fiziksel ve psikolojik benzerlik söylemleriyle desteklenen canlandırılmış antropomorfizm, insani çağrışımların yorumlanmasına (duygu, mesaj, davranış, sosyo-kültürel hiyerarşiler) daha derin antropomorfik özellikler aracılığıyla olanak tanır.

Antropomorfizmin sanat dallarına kattığı değerler göz önünde bulundurulduğunda, canlandırma sinemasına da yüksek seviyede özgür kullanım çeşitliliği sunmaktadır. Birçok farklı disiplini içinde barındıran canlandırma sinemasının antropomorfizmden ne şekilde beslendiği ve konu edindiği önemli bir unsurdur. Animasyon filmlerde antropomorfik düşünce ile yaratılan hayvan karakterinin, hangi antropomorfik özelliklerle beslendiği ve nasıl ortaya çıktığının anlaşılmasına çalışılması gerekmektedir.

Antropomorfizm kavramının canlandırma sinemasında kullanılan insan-hayvan karakterleriyle olan ilişkisinde antropomorfik özelliklerin ortaya konması ve günümüz popüler canlandırma sinemasında antropomorfik hayvan karakterlerinin temsil edilme biçimleri bu çalışmanın içeriğini oluşturmaktadır.

Bu çalışma üç bölümden oluşmaktadır ve yöntem olarak genel tarama modeli kullanılmıştır. "Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır (Karasar, 2014, s. 77)". Bu çalışmada kütüphane arşivleri ve internet taramalarından yararlanılmıştır.

Birinci bölümde antropomorfizm kavramı ve sanat dallarına yansımaları üzerine yazılı ve görsel literatür taraması yapılmıştır. Bu bölümde antropomorfizmin tanımı, insan-hayvan ilişkileri ve sembolleştirilmesi gibi konular açıklanmaya çalışılmış ve özellikle canlandırma sinemasında hayvanlar aracılığıyla kullanımı incelenerek örneklendirilmiştir.

İkinci Bölümde canlandırma sinemasındaki fiziksel, psikolojik ve kültürel etkenlerde birbiriyle bağlantılı ve iç içe olan antropomorfik özellikler ayrıntılı olarak ele alınmıştır. Bu özelliklerin; form, karakter tasarımı, cinsiyet, dönüşüm, hareket, davranış, çevre, konu ve anlatı bakımından çeşitli yaklaşımlarla incelenmiş ve film çözümlemeleri için temel oluşturmuştur.

Üçüncü bölümde ise; Dünyada son dönem popüler üç örnek canlandırma filmi hayvan karakterleri üzerinden ayrı başlıklar altında çözümlenmiştir. Byron Howard, Rich Moore'un yönettiği *"Zootopia"* (2016), Isao Takahata'nın yönettiği *"Pom Poko"* (1994) ve Ayşe Ünal, Mehmet Kurtuluş'un yönettiği Türk yapımı *"Kötü Kedi Şerafettin"* (2016) bu araştırmada çözümlenen filmlerdir. Son olarak, antropomorfik hayvan kullanımına yönelik "Telve" uygulama filmi gerçekleştirilmiş ve çözümlenmiştir. Bu filmlerin seçilmesinde; Dünyada başarı sağlamaları ve yüksek gişe hasılatına sahip olmaları önemli temel etkenler olmuştur. Dünya sinemasının başarılı çalışmaları göz önünde bulundurulduğunda; Türk sinemasında gerek teknolojik gerekse sinematografik açıdan uzun bir dönem antropomorfik düşüncenin başarılı bir biçimde işlenmediği görülmektedir. Oysa, Türk kültürü sinemaya ilham olacak zengin bir geçmişe sahiptir. Bu araştırmanın; Türk canlandırma sinemasında antropomorfizmle birlikte, dünyadaki yeniliklere ve evrensele ulaşma yolunda yaratıcı fikirlerin ortaya konulması, ortak değerler ve değişimlere ayak uydurabilmeye olanak sağlayacağı düşünülmüştür.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ANTROPOMORFİZM KAVRAMINA GENEL BAKIŞ

1.1. Antropomorfizm Nedir?

Geçmişten bugüne hayvanlar ile ilgili anlatılarla büyürüz. Filmlerde hayvanları izlemekten zevk alır, sosyal çevremizde onları sahiplenir ve evin bireyleri yaparız. Hayvanlar gündelik yaşamımızın her alanında görülür. Sanatta ise hayvan imajı bir özgünlük duygusu sağlar ve mecaz yoluyla insanın kendisiyle ilgili bilgi edinmesine yardımcı olur. Bazı durumlarda hayvanlarda belirli özellikler kabul görmüştür ve hayvan bir sembole dönüşmüştür. Sembol dönüşen hayvan doğal haliyle değil, doğal halinden oluşan dönüşümle kullanılmıştır. Fantastik ve gerçek arasında olan bu dönüşüm ile birlikte hayvan istenildiği gibi görünür ve davranabilir. Çoğu durumda ise insan gibi görünen ve davranış sergileyen hayvan şeklinde sonuçlanır. Buna antropomorfizm denir. Antropomorfizm sözcüğü, Yunanca "antropos" (insan) ve "morphos" (form) kelimelerinden oluşur ve Türkçe'de "insan biçimcilik" olarak adlandırılmaktadır. Zooloji sözlüğüne göre antropomorfizm; İnsanın karakteristik her türlü davranışlarının, insan olmayan varlıklara ve hayvanlara aktarılmasıdır. Hayvan karakterlerinde görülen en belirgin özellikler karakterlere aktarılmış olan insanlarla benzerlik gösteren hareketler ve duygulardır (http-1).

Antropomorfizm, tarihin ilk dönemlerinde tabiat-üstü varlıklar ve inançlarla ilişkilendirilmiştir. Antropomorfizmin içeriği ruhani ve dinî inançlar olabileceği gibi, mitlerde ortaya çıkan yeraltı hazinelerini bekleyen doğaüstü varlıklar gibi şekillerde söz konusu olur. Özellikle antik tanrılar sıklıkla antropomorfik olarak tasvir edilir. Hayvanın tanrılaştırılması ya da tanrılarının içlerine insan ruhu yerleştirilmesi olarak yansıtılır. Bu tasvirlerin çoğu hayvan olarak kullanılır. Bunun sebebi, hayvan özellikleriyle özdeş bedenlere sahip olan insanın dünya üzerindeki yeri, korku, üzüntü, sevinç gibi duygularını anlamlandırma düşüncesidir. İnsanın, hayvan veya objeye bir ruh vermenin ötesinde, anlamlar yükleyerek duygusal açıdan bağlanmasıdır. İnsan, hayvan ya da objeleri insanlaştırırken; bedeni, duygusu, zihni ve ruhu ile bir bütün haline getirebilmek ister. Kişileştirme yapılırken bir psikolojik ihtiyaç doğar; insanların sosyal olarak bağlı olma ihtiyacı. Bu ihtiyaç gerçekten insanların var olmadığı alanlarda bile devreye girer ve insansı özellikler yükledikleri şeyler ile sosyal bağ kurarak duygusal olarak dengede kalmalarına yardımcı olur.

Hayvanların antropomorfik temsilleri sıklıkla tartışılma konusu olmuştur. Antropomorfizm ile doğadaki varlığı bilinmeyen birçok hayvanın fark edilebilmesi sağlanmıştır. Diğer taraftan, hayvanların anlaşılmasına yardımcı olmadığı görüşünü savunanlarda vardır. Bu yüzden antropomorfizm uzun zaman boyunca bilimsel olarak kabul edilememiştir. Yeni bilimsel incelemelerin ortaya çıkmasında, doğa bilimci olan Darwin'in çalışmaları katkı sağlamıştır. "Darwin, hayvanların davranışlarını ne amaçla yaptıklarını açıklamak için antropomorfizmi kullanmıştır (Daston, Mitman, 2005, s. 100)". "Darwin, incelediği çalışmalarını yazıya dökerken antropomorfizm kelimesini kullanmaz, fakat hayvan ve insanın karşılaştırmalı davranış incelemelerinde antropomorfizmi tarif eder ve çalışmalarında "antropomorfik amaç" olgusunu ortaya koyar (Wynne, 2007'den aktaran Bliss, 2016, s.52)". Antropomorfik amaç belirlenirken, karakterin davranışının altında yatan neden sorgulanır. Hayvanlar ile insanlar arasındaki ortak davranışlardan beslenilebilmektedir. Darwin'in önemli bir takipçisi olan George Romanes, insanlar ve hayvanlar arasındaki benzer yönleri, özellikle en dikkat çeken duygusal durumlarını incelemiştir. Darwin ve Romanes'in görüşlerine göre, "İnsan ve insan olmayan hayvanlar analiz edilirken; tüm hayvanların ortak bir noktaya sahip duygu ve düşünce kalıpları olduğunu; insan gibi hayvanlarında, zevk ve acı çekme, mutluluk ve üzüntü gibi hisleri barındırdığını belirtmiştir (Darwin, 1872'den aktaran Bliss, 2016, s.52)".

Antropomorfizmde çoğunlukla insan silüetinin hayvan aracılığıyla temsil edilmesinin temel belirleyicileri, bir kişiliği, duyguyu veya davranışı aktarmadaki kolay kullanım ve inandırıcılığıdır. Hayvanlar inandırıcı bir insan formuna sahiptir ve insan ile benzer yapılarda olduklarından kolay eşlenebilmekte, duygu ve fiziksel aktarım kolayca sağlanabilmektedir. Hayvanların bilişsel ve fiziksel işlevleri arasındaki benzerliklerinden yola çıkarak yapılan çalışmalar antropomorfizm aracılığıyla ortaya konulmuştur. Aynı zamanda bilimsel alanda yapılan antropomorfizm çalışmaları, sanat alanına yön vermiş ve katkı sağlamıştır. Bu bilimsel çalışmalarda ortaya çıkan kavramları tanımlamak antropomorfizmin anlaşılmasında önemlidir. Bu kavramlardan biri "animizm"dir. Animizm kavramı antropomorfizm ile birbiriyle oldukça karıştırılmaktadır. Jean Piaget'e göre, animizm cansız nesnelerin duyguları, niyetleri ve insan benzeri özellikleri ile ilgili bir inançtır. Canlandırma sinemasına inanan bir insan, atalarını, nesneleri canlı ve hatta insan olarak tutma eğilimindedir (http-2). Aslında animasyon, animizm demektir. Örneğin, bir animistik karakter, insan özelliklerinden en az birine sahip bir nesnedir.

Wills ve Ranchhod'a göre animizm, karakterin tasarımında kişilik ve antropomorfizm kullanımıyla ortaya çıkan bir terimdir. Karakterin tasarımı ve kişilik özellikleriyle ilgili bilgi ne kadar fazla olursa antropomorfiktir, daha az insan benzeri bilgi var ise, animist'tir.

Karışıklığa yol açan diğer bir kavram “zoomorfizm”dir. Zoomorfizm (hayvan benzeri) antropomorfizmin tam tersidir. İnsanlara ve cansız nesnelere hayvan benzeri özellikler kazandırır. Bu özellikler davranış ve görünüm içerir. Zoomorfizm hangi hayvana ve hangi özelliklere sahip olduklarına bağlı olarak bir kişinin, nesnenin veya yaratığın hayvan benzeri olduğu anlamına gelmektedir (http-3).

Günümüzde ise antropomorfizm terimi genellikle sanat ve görsel kültürde insan özellikleriyle resmedilen hayvanları tanımlamak için kullanılmaktadır.

1.1.1. Antropomorfizmde insan hayvan ilişkileri

Eski çağlardan günümüze kadar hayvan ve insan karakterleri ilişkisinde kültürel faktörler, mitolojik hikayeler oldukça etkili olmuştur. Serpell'e göre, antropomorfizmde, hayvanlar insanlar kadar anlatılarda güçlü özelliklere sahiptir. Antropomorfizmle hayvanların temsil edilme biçimi değişmiştir. Eski zamanlarda hayvan ne kadar çok insan yapılırsa, insanı da o kadar çok hayvan yapma görüşü yaygın olmuştur. Yarı insan yarı hayvan veya yaratık olan karakterler, edebiyat, tiyatro ve sanatın her alanında popüler temaların konuları olmuştur. Antik dönem tarih yazarı olan Herodotos, Skythia'da yılan atadan türeyen ya da yılın belirli günlerinde “kurt adam”a dönüşebilen insan toplulukları gördüğünü iddia etmiştir. Kurt adamlarla ilgili hikayeler ve görüntüler oldukça ilgi çekicidir. Anlatılarla ortaya çıkan insan ve hayvan karışımıyla oluşmuş, denizkızları, sentorlar² gibi antropomorfik canlılarda geçmişten bugüne popülerliğini korumuştur (Kemp, 2007, s.157).

Hayvan ve insan arasındaki sınırın büyüü antik çağlara kadar dayanır ve evrenseldir. Hayvan ve insan ilişkisi, zihinsel ve görsel iletişime dayalı bir olgu içerisinde. Antropomorfizmle birlikte hayvanlar ile olan ilişkiler (gerçek ya da hayali) kim olduğumuzu düşünmeye yardımcı olmuştur.

Hayvan kişiliği, çocukluk ve yetişkinlik açısından, bilinçdışı veya içsel bir yansımadır. Bu psikolojik olarak duygularla sağlanabilmektedir. Örneğin, karanlık ve

² Sentor: Yarı at yarı insan olarak görülen canlı.

sorunlu bir doğadaki karamsarlık ya da yaşamak istenilen doğadaki canlılık ve coşkunluk gibi duygular kişilikte rol oynar. Antropomorfizmle insan açısından olumlu bir etki sağlanır ve kişiye bir yenilenme hissi verilir. İnsanı kendine daha derin bir şekilde yeniden bağlama imkanı sağlar (Bliss, 2016, s.47).

Batı kültürü tarihi boyunca, insanları hayvanlardan üstün olarak görmüştür. Diğer yandan hayvan doğasını temel alırken, kontrol ihtiyacı olan insanı olumsuz bir karakter olarak yansıtır. Bir insanı kaba bir şekilde canavarca sunarken, hayvanla en çok ilgili olan bir kişiyi, doğa içerisinde özgür bir ruh olarak gösterebilir. Önemli olan davranışsal boyuttur.

Hayvanlar ile ilgili yapılan bilimsel ve felsefi çalışmalar; insanı insan yapan şeyin sorgulanmasıyla ilgilenmiştir. İnsanın kapasitesini vurgulamak için insan dışındaki canlı cansız her türlü varlıkla (özellikle hayvanlar ile) karşılaştırmalar yapılmıştır. Bu karşılaştırmalarda benzer yönler ele alınmış ve özellikle duygu ve davranışlar üzerinde durulmuştur. İnsan ve hayvan davranışları üzerine birçok bilimsel çalışmalar yapan Hume'e göre, insanda akıldan daha önemli olan duygu ve düşüncenin davranışlara yönelmesidir. Bu durum hayvanlar ve insanlar arasındaki en önemli benzerliktir. Ona göre hayvanlar davranışlarından dolayı insanlara benzer, bu da benzer çağrışımların bir sonucudur. Felsefe ile ilgilenen Kant (1724-1804) ise bu fikri kabul eder ancak; Kant'a göre hem hayvanlar hem de insanlar, belirli davranışlarda bulunmalarını zorunlu kılan arzulara sahiptir ve arzular akılda oluşur. Aklını kullanma açısından insanların kendi başlarına ayakta durabilecekleri gibi hayvanlarında kendi başlarının çaresine bakabilecekleri düşüncesindedir. Her ikisi de uygun bir eylem seçmeyi arzu eder. Fakat Kant'a göre, hayvanlar irade duygusuna sahip değiller, ahlaki veya iyi niyetleri olamaz ve bu onları bir değer yargısı olmadan içgüdüleriyle hareket etmelerini sağlar.

Hegel ise Hume ve Kant'ın görüşlerine katılmayarak, insan dışındaki hiçbir varlığın insana benzeyemeyeceğini savunmuştur. Hegel (1770-1831), insanların sosyal varlıklar olduğunu ve başkalarıyla ilişkilendirilmektense sadece kendilerini bulabildikleri yani tek benliği incelemek gerektiğini ve sonuç olarak tek bir düşüncede bütünlükçü bir yapı oluşturmak istemiştir. İnsanı tanrısal olana ulaştırmaya en yakın varlık olarak görmüştür. Eğer insan ihtiyaç duyarsa hayvanlarla birlikte ilişkilendirilebilir (Berenson, 1982'den aktaran Bliss, 2016, s.58).

Antropomorfizmin ortaya çıkması aslında olmayan yani; insanın açığa çıkardığı bir var olan haline gelmesi bakımından da ilginçtir. Buna yakın olarak Deleuze, insan ve

hayvan türleri arasındaki ortak ilişkiler konusuna farklı bir bakış açısı getirmiştir. Hayvanı yeni bir formla, insanın karakteristik özelliklerini taşımasıyla ifade eder (Deleuze, 1994, s. 29). Deleuze ve Guattari, insan ve hayvanı bir bütünlük olarak ele alınabileceğini belirtir ve ortaya çıkan dönüşümü “var oluş” olarak tanımlar. Hayvanların başka bir dünyadaymış gibi algılanmasını sağlar. Böylece yeni bir “Topluluk” ortaya çıkar. Kişileştirilmiş olan hayvan topluluklarının sanat ve farklı alanlarda yoğun bir şekilde kullanılması; çalışmalarda hareket akışını arttırması ve yaşamı temsil etmesi anlamında önemli olduğunu vurgular (Weil, 2012, s. 14).

Susan McHugh'a göre, Deleuze ve Guattari'nin kişileştirilmiş hayvan yaklaşımı sınırlayıcı alternatifleri ortadan kaldırarak birbiriyle bağlantılı pek çok farklılığı ve yeni kişilikleri doğurmuştur (McHugh, 2011'den aktaran Bliss, 2016, s.62).

Canlandırma sinemasında hayvan ve insan ilişkisinin en popüler kullanımı tutarlı bir tasarıma sahip karakterler ve hayal dünyası da olsa gerçekliğin yansımalarına dayanan bir yapıyla sağlanmaktadır.

1.1.2. Antropomorfizmde semboller

İnsanoğlu varoluşundan bugüne içinde yaşadığı evreni ve doğayı tanımak ve ona hükmetmek istemiştir. Hayatta kalma mücadelesi ve bilinmeye karşı olan inançlarından dolayı da taşları oyarak, mağara duvarlarına resimler çizerek, bunlara anlamlar yüklemiştir. Böylelikle bu semboller aracılığıyla binlerce yıl boyunca hem birbirleriyle hem de tanrıyla iletişim bağı kurabilmişlerdir.

Sembollerin ilk ortaya çıkışları dünyanın farklı yerlerinde ki mağaralarda bulunan tarihi resimlerle görülmüştür. Les Trois Freres Mağarası'nda (Ariege, Fransa) antropomorfik olarak insan gibi dik bir şekilde durmuş olan boynuzlu bir geyik gibi çizilen mağara resmi bulunmuştur. Bu mağara tasvirinin neden üretildiği hakkında yeterli bilgi olmadığından, yorumculara göre büyük ruhları veya hayvan ustalarını simgelediği düşünülmüştür (Bkz. Görsel 1.1).



Görsel 1.1. "Les Trois Freres" Mağarası'nda antropomorfik geyik figürü (<http-4>).

Arkeolog Stephen Mithen bir çalışmanın yaratıcı ve akılda kalıcı olabilmesi için düşüncenin antropomorfik öğelerle kullanılması gerektiğini belirtir. Gerçeğin kişilik katılarak yansıtılması ile eski dönemdeki av hayvanları hakkında bilgiler verilebilmiş ve avcılarının varlığının bilinmesi sağlanmıştır. Tasvirlerde avcılar avlarıyla “empatik” olarak hareket izlenimi verirken, insanlara hareketin devamında ne olacağını tahmin edebilme şansı verilmiştir (<http-5>).

Latince “symbolum” kelimesinden gelen ve batı dillerinden Türkçe'ye giren semboller ortaya çıktığı dönem ve toplum tarafından şekillendirilirken oldukça farklılıklar gösterir. Doğum-ölüm, iyi-kötü gibi karşıt ifadeler, su, ateş, toprak gibi doğa ile ilgili kavramlara bereket, çoğalma, yaşam gibi anlamlar yükler. Hayvanlar için kullanılan sembollerde de bu farklılıklar etkisini göstermiştir. Örneğin; Batı toplumlarında “baykuş” uğurlu, bilge bir kuş, Doğu toplumlarında ise uğursuz, kötü olarak algılanır. Farklı toplumlarda görülen benzer sembollerin anlam derinliklerinde farklılıklar görülmüştür. Wells sembollerle ilgili düşüncelerini şöyle belirtir;

Tarih öncesi zamanlarda sıklıkla hayvanlar ele alınmış ve hayvanlara insansı kişilik ve özellikler aktarılmıştır. Zamanla insan ve hayvanlar eşit bir hale getirilmiştir. Hayvanlar kendine uygun ama yeni bir kişilikte kullanılmış ve hayvanlarla iletişim ile sezgilerin daha çok güçlendiği görülmüştür. Endüstri öncesinde, Roma ve Yunan pek çok kaynakta doğal tarihin bilimsel gerçekleri ve ortaçağ kültüründen bahsedilerek dini ve olağanüstü durumların işaret ve sembollerin hayvanlar aracılığıyla aktarılması yer almıştır. Örneğin, Ezop (Aesop) masallarında ana karakter ve karşıt karakter hayvanlardan oluşmaktadır. Bu karakterler hayvanlarla ve insan özelliklerinin birbiri ile ilişkilendirilmesi ile ortaya çıkar. Örneğin; tilki ve karga karakterleri olarak tilki genelde kurnaz, karga ise zeki olarak tasvir edilir. Tilkinin kibri görünüşünde verilmiş olsa da karganın görünüşünde pek bir bilgi verilmeyebilir. Palavracı eşek veya zeki karga, gurur ve tembelliklerinden dolayı aptal gibi gösterilen aslanı yenebilir (Wells, 1961, s. 207).

Toplumlar tarafından şekillenen sembollerin kullanımı kültürel bir durumdur. Her toplum kendi kültür ve değerlerinde semboller ürettiği için bir toplumda sembol olan bir varlık başka bir toplumda sıradan olabilir. Kültür sembollerin ifade edilmesinde önemli bir etkidir.

Geçmişte Türk inanışlarında ve kültüründe hayvan figürü önemli yere sahiptir. Eski Türk inanışlarına göre her şey canlıdır ve içinde kendi gücünü, bilgeliğini taşır. Hayvanlar inançların vazgeçilmez bir ögesi gibidir ve hayvanın yol gösterici ve bilge olduğuna inanılır. Türk hayvan sembolizminde pek çok hayvan figürleri görülür ve her biri sözlü, yazılı gelenekte ve görsel sanatlarda belirgin simgesel anlamlarıyla kullanılmaktadır. Genellikle hayvan biçiminde düşünülen ruhlar olarak; ayı, kurt, geyik, tavşan, çeşitli kuşlar (özellikle kartal), baykuş, karga suretinde görülebilir. Türk mitolojisinde en yaygın olarak kullanılan kurt sembolüdür. İnsanların doğal çevreyle ilişki kurması ve farklı canlılardan bir şeyler öğrenmesi kutsal hayvan kavramını doğurmuştur. Türk kültüründeki kutsal hayvan fikri kurtlarla birlikte başlamış ve kurtlar rehber olarak görülüp, kurtarıcı olarak kullanılmıştır. Kurt antropomorfik olarak öğretici bir hayvan oluşuyla önem kazanmıştır.

Kardaş'a göre, "Sembol, bir kültür ortamında belli bir duygu, eylem veya tutumu gösteren bir unsur, bir deyim, bir sistem, bir nesne veya bir bireydir. Sembol, bilinen bir şekil ile onun sembolleştirdiği nesne arasında doğal ve doğal olmayan benzetmeye dayalı bir anlamı gerekli kılar. Bir başka deyişle sembol, bir nesneye veya canlı varlığa eklenen hissedilir bir tasarımdır (Kardaş, 1980, s. 417)".

Sembol zihnin oluşturduğu duygusal bir eylemdir ve zihin ona temsil görevi vermiştir. Semboller duygular ve düşüncede verilmek istenileni daha anlaşılır hale getirmeye çalışır ve bunu somutlaştırma amacına yönelir. Warner göre "Semboller anlamlarından oluşmuştur. Semboller duygu ve değerleri açıklar ve onları harekete geçirir (Warner, 1961, s. 7)". Günümüzde pek çok sanat dalında semboller varlığını sürdürmüştür. Sembol kullanımının en yaygın olduğu sanat dalı da canlandırma sinemasıdır.

Paul Wells'e göre; Animasyon sembolleri, bir bölgeden yola çıkarak bulunan formların gerçek dünyaya uygun bir hale getirilerek, en saf haliyle kullanılmasıdır. Animasyonda her şey bir semboldür. Görüntüler oluşturulurken her şey gerçek bir şekilde tasarlanır, fakat duygular ve hislerle birlikte bu gerçeklik soyutlanmaya başlar. Çizimler ya da dijital hale getirilmiş görüntüler gerçek yaşam öğelerindeki insanları, hayvanları ve diğer benzeri öğeleri temsil eder. Bu durum izleyiciye filmde tasarlanan objeleri ilişkilendirme açısından kolaylık

sağlamıştır. Hayvanların nasıl kullanılacağı, mit ve masallarla birlikte kişilik özellikleri aktararak ve animasyon karakterine ayırt edici özellikler yüklenilerek kullanılmıştır (Wells, 2008).

Animatörler için sembol aktarımında antropomorfik karakter tasarımları ve hareket konusu önemlidir. Semboller aracılığıyla insan tiplerini hayvanlara aktarılmıştır. Örneğin, sevimli ve dürüst bir insan gibi. Stephen Jay Gould göre, mesela bir fare karakteri olan "Mickey Mouse" gibi türler hayvan olarak ve hayvan özellikleri taşısa da insansı yapısıyla gösterilmiş ve sevimli bir şekilde ele alınmıştır. Bir diğer açıdan Disney animatörleri "Bambi" karakterinde büyük gözleri ortaya koyarak onu iyi özellikleriyle göstermişlerdir. Bambi'nin iri gözleriyle sağlanan görüntü izleyicilere daha duygusal bir tepki vermelerini sağlayarak sevgi ve güven duygusunu sembolleştirmiştir. Semboller duygunun daha kolay ortaya çıkmasını, insanın yaşamıyla özdeşleşmesini ve yorumlamasını sağlamaktadır.

1.1.3. Mit ve fabl'da antropomorfizm

İnsanoğlu çok eski çağlardan beri içinde yaşadığı kültür ve çevreden etkilenmiştir. Bu sahip olduğu kültür ve çevrede pek çok canlı cansız varlıklara anlamlar vermiştir. Kültürel açıdan insanla etkileşim halinde olan ve tarih öncesi çağdan günümüze kadar uzanan en önemli canlı varlık hayvanlardır. Avcılıkla yaşamını sürdüren insan tarih öncesi yıllarda duvarlara ruh hallerini, yaşayışlarını sembol ve işaretlerle hayvan tasvirleri kullanarak açıklamıştır.

Alexandra Horowitz'e göre, insan ve hayvanların birbiriyle olan benzerlikleri paleolitik resimlere göre neredeyse kırk bin yıl önce keşfedildiğini vurgulamış ve literatürde binlerce yıldır karşılaşılan insan formlarından eski tanrılara uzanan görüntülerin nasıl ortaya çıktığını yorumlamıştır. Burke Copenhaver ve Stewart Guthrie'in görüşlerine göre; tüm dinler sistematik olarak antropomorfizmi içerir. İnsan davranışlarının insan olmayan şeylere atfedilmesi bunun kanıtıdır. Belirsiz bir dünyada yaşadığımızı ve bizi hayatta tutan yeteneklerimiz olduğunu yorumlamaktadır. Bulunduğumuz ortamda insanları tanımak bizim hayatta kalma başarımızı kritik hale getirir. Daha insanımsı görsel bir dünya oluşmuş olur (Wells, 1961, s. 207).

Alet yapımının keşfedilmesiyle insanoğlunun düşünce yapısı da değişmeye başlamış ve artık hayvanlardan daha üstün olduklarını anlamışlardır. İnsanlar hayvanlara olan hayranlıklarını farklı biçimlerde yansıtmaya başladıkları antropomorfik dönemde

inanişlara göre artık hayvanlar, hayvan biçimindeki tanrılardır. Bu inanişlar, insan görünümündeki tanrılar, insanın sahip olamadığı hayvan özelliklerini kullanmaktadır. Eski çağlarda hayvanlara atfedilen önemi Baudrillard şu şekilde açıklar;

Eskiden hayvanlar, ilahi ve kutsal varlıklar olarak kabul ediliyorlardı. İlkelerde “insan” egemenliği diye bir şey yoktur. Hayvanların düzeni uzun bir süre insanlar için bir referans düzeni olmuştur. Kurban edilmeye değer ilk varlıklar bir Tanrı olarak görülen hayvanlardı. İnsan hayvandan sonra kurban edilmeye değer ikinci varlık olabilmıştır. Öyle ki, insanlar hayvanların bir devamı olarak gösterilmektedir (Baudrillard, 2011, s. 183).

Antropomorfik dönemde hayvanlar mitler aracılığıyla akıllarda kalmış, önemini ve kutsallığını hikayelerde sürdürebilmiştir. Mit (mitos, mythos), Yunanca'da söz öykü anlamına gelir. Mitoslar, ilkel insan topluluklarının, evreni, dünyayı ve tabiat olaylarını kişileştirerek yorumlamak, henüz sırrını çözemedikleri hayatın ve evrenin çeşitli görüntülerini bir anlam kolaylığına bağlamak ihtiyacından doğmuş öykülerdir (Necatigil, 1978, s. 7). Mitler doğa güçlerini ve doğaüstü yaratıkları vurgulayan hayal ürünü öykülerdir. Mitin simgesel ve kutsal ağırlığı vardır. Yüzyıllar boyunca bu öyküler birbirlerinden beslenerek zenginleşmişlerdir (Estin, 2003, s. 1).

Mitlerin konularında canlı ve cansız pek çok unsur bulunur. Efsanevi, büyü, olağanüstü her güç ve özellik mitlerin unsurlarıdır. Mitler aracılığıyla sembolik yeni bir anlatım yolu doğmuş hayvan-hayvan, hayvan-insan ve hayvan-bitki gibi kombinasyonlar başkalaştırılarak yeni formlar sağlanmıştır. Mitlerde bahsedilen karakterler her kültürde farklılık göstermiştir. Karakterin sahip olduğu doğaüstü güçlerine olan inancın varlığı mitolojiyi oluşturur. Bu örnekler özellikle Yunan ve Mısır mitolojisinde fazlasıyla görülmektedir. Mitolojik olarak oldukça fazla tasvir vardır. Mitler doğu ve batı kültüründe birbirinden farklı olmakla birlikte pek çok benzerliği içerisinde barındırmaktadır. Doğru kültürlerinde her varlık gizem, sır içerisinde. İnanc ve kutsallıklar daha ön plandadır. Pek çok hayvanı ve farklı türde karakteri dini sembollerle mitolojilerinde barındırırlar. Kültürel açıdan oldukça zengin olan doğu mitlerinin su, toprak, hava ve gök gibi unsurlar hikayelerde oldukça yer alır. Batı mitolojisinde ise temel olan her varlığın iletişim kurabilmesidir. Tanrıdan insana, insandan tanrıya ya da her türlü canlı (hayvan), cansız varlıktan insana önemli olan temel nokta iletişim bağıdır. Mitler insanların düşüncelerini birbirine aktarmada sembolik bir iletişim aracı olmuştur.

Mit ve destanlar ile varlığını sürdüren hayvan karakterleri, özellikle eski Türk kültürünün inanişi olan şaman kültüründe oldukça önemlidir. Türk kültürü ve inanişlarında hayvanların yararlarından bahsedildiği görülmektedir. Mitlerin amacı

insanlara öğüt veren fayda sağlayan gerçekliğinin yanı sıra, doğaüstü özelliklerle sembolleştirilerek zorlu yaşamda yol gösterici olmaktır. Şaman içinde yaşadığı evreni kişileştirir. Taşlar, bitkiler, ağaçlar, sular, tıpkı hayvanlar gibi canlıdır; bütün varlıklar kişisel bir kimliğe sahiptir. Evren, hem bütününde hem de parçalarında bir duyguya, bilince, akla ve iradeye sahiptir. Şaman'ın evren tasarımı insan, doğa ve ruh esas itibarıyla birbirlerinin yansımalarıdır (Kocabıyık, 2009, s.133).

Mitler kültürel ortamı zenginleştirme ve kültürel bağlılığı artırmada etkin bir rol alır. Birçok sanat dalı mitlerden beslenerek farklı mitsel öykülerle alanı genişletmişlerdir. Hayvan figürü ve kişileştirme, inanışlarda olduğu gibi sanatın her alanında etkin bir şekilde kullanılmaya devam etmiştir. Özellikle edebiyat alanında hayvan figürünün en yoğun kullanıldığı alan fabllardır. Fabllarda antropomorfizme sıklıkla başvurulmuştur. Fabllar daha çok düş gücüyle yazılan hayali olaylar ve kişilerden oluşan ve kahramanları bilinmeyen bir mekan ve zamanda hayvanların ya da insanların başından geçen anonim bir anlatı türüdür. Fabllarda ahlaki öğretici bir amaç, başkalarının kusurlarını taşıma gibi konular yer almaktadır.

Rowland hikayelerin amacını ve sembolleştirilmesini şu şekilde açıklar. Hayvan karakterleri fabllara uygulandığında tilki kurnaz ve karınca çalışkan olarak gösterilir; çünkü karakteristik özellikleriyle bağlantılı olarak hayal ürünü hale getirilirler. Hayvanlar daima bir sembolü temsil eder. Sembollerle somutlaştırılır; daha görmeden bu ilişkilendirme sayesinde kolayca karakterin özelliğini anlayabiliriz. Hayvanlar, insanların sahip olduğu niteliklerin sembolleri haline gelmiştir (Rowland, 1974, s. 15-16).

Fabl ve mitlerde karakterler açısından büyük bir bağ vardır. Karakterler günlük hayatta karşılaşılabilecek bir karakter olsa da mutlaka olağanüstü bir durumdadır. Fabllarda karakter genellikle biçimsel değil anlamsal olarak görülür. Hayvanlar öğüt vermek amacı ile hikayelerde yer alır. Fablda en bilinen ve geniş mitolojik öykülere sahip olan Yunan'lı Phaedrus, tanınmış ismiyle Ezop'tur. Zorlu dönemlerden geçen Ezop, köleliğin engelleri yüzünden, söylemek istediklerini söylemeye cesaret edemediği için, kişisel duygularını masallara aktarmış ve vermek istediği mesajlarını hayvanlar yoluyla dile getirmiştir.

Ezop; masallarda hayvanlar aracılığıyla toplumun aksaklıklarını anlatır. Bu yüzden masallar doğada yaşayan gerçek hayvanları anlatmazlar. Hayvanlar arasında, doğanın kurduğu bir düzen vardır. Doğada hayvanlar yakınmasız, yargısız, bahanesiz, yaradılışlarının gereğini yerine getirirler. Karga kendi sürüsünü hor görmez, tavus kuşları

kaderlerinden yakınmaz, kurt kuzuyu yemek için bahane aramaz örneklerinde olduğu gibi. Kurt kuzuyu yemek için bahane aradığında, karga kendi sürüsünü hor gördüğünde artık hayvanlar insanlaşmaya başlamıştır. Ezop masallarının kahramanları da bu insanlaşmış hayvanlardır. Hayvan masalları Ezop öykülerine, insan kaderi hakkında öykülere dönüşmüştür.

Hayvan kimliğiyle karşımıza güçsüz, güçlü; iyi, kötü; mert, kalles, gibi pek çok tipler çıkar. O günün koşulları ve anlayışı içinde, rollerini oynarlar. Bir bakıma güçsüz-zorba, iyi-kötü, masum-zalim çatışmasıdır bu masallar. Sonunda çok defa yengi kazanan zorba, kötü ve zalimdir. Yersiz bahanelerle kuzuyu yiyen kurt masalı gibi, kurbağalar için gerekli suyu yok eden güneşle kurbağalar masalı, ya da emeğinin karşılığını balıkçıla vermeyen tilki ile balıkçıl masalı gibi. Güçsüz yıllar yılı oyuna gele gele, güçlüye karşı güvencini yitirmiştir, bu koşullardan kurtulmasının mümkün olmadığını mücadelenin faydasız olduğunu görmüştür (Aisopos, 1997, s. 17).

Ezop masallarında pratik ve gerçekçi bir hayat felsefesi vardır. Her masal birer öğüttür. Halkın yaşadığı koşullar içinde, yıllar yılı deneyip faydasına inandığı ilkelere, insanlara hayatı kolaylaştırmak için gerekli temel kurallara, sağduyuya, faydacılığa dayalı bir felsefedir. Hayvanların, insanlar için önemini Cyrulnik şu cümleleriyle ortaya koyar. Günlük yaşamımızda yoldaşımız olan hayvanlar, aynı zamanda, düşüncemizin dayanakları arasındadırlar. Onlar inançlarımızı simgeler, masal ve söylencelerimizi doldururlar, kendimizi daha iyi anlayabilmemizi sağlamak üzere, hiç aklımızdan çıkmazlar (Cyrulnik, 2012, s. 119).

Mitler ve fabllarda oldukça farklı karakter tasvirleri görülmektedir. İyiliği simgeleyen karakterlerin dışında kötülüğü sembolize eden karakterlerde vardır. Örneğin pek çok filmlerde geçen “Pan” karakteri fiziksel olarak yarı keçi yarı insan olarak tasarlanmıştır. “Pan”, şarap içmesi, kadınlara sarkıntılık etmesi ve flütüyle özdeşleşmiştir. Kötü karaktere diğer bir örnek “Sentor (Kentauros)” dur. İyiliği temsil eder gibi görünse de aslında doğanın kötü güçlerini temsil ederler. Yarı at yarı insan şeklinde tasvir edilen “Sentor”lar at kısımları yabani içgüdüleri, insan kısımları onu kontrol eden uygar ve iyi yanı gibi düşünülmektedir. Mitsel öykülerdeki bu karakter tasvirleri; karakter tasarlama sürecinin oluşumunda ve yeni kavramların doğmasında önemli rol oynamıştır. Mitoslarda yer alan karakterler genel ve bilinen özellikleri korunarak tasarımcının hayal gücüne bağlı yorumlanarak yeni tipler oluşturulmasına olanak sağlamaktadır.

1.3. Antropomorfizmin Sanat Dallarındaki Yansımaları

1.3.1. Edebiyatta antropomorfizm

Antropomorfizm edebiyatta önemli bir temsil biçimidir. İnsan davranışını, etkileşimini ve verilmek istenen öğütleri hayvanlar üzerinden insanlara aktaran en yaygın yol edebi yapılarıdır. Edebiyatın temelini oluşturan düş gücünün mantıklı bir gerçeğe dayalı olması gerekir. Bu gerçeklik olduğu gibi değil de farklı bir şekilde görülür. Hayvanları konuşturarak insan gibi davranmasının sağlanması ile bizi bir düş alemine sokar ve böylece hikaye anlatımı gerçek bir dünyanın ötesinde, yorum yapılabilecek bambaşka dünyalara götürebilir.

Edebi eserlerin amacı ve hayvanların sembolleştirilmesi masallarda daha açık anlaşılmaktadır. Bir zamanlar bir kral, bir de kraliçe varmış" diye başlayan çoğu peri masalı, aslında bir zamanlar bir anne ve bir baba varmış anlamına gelmektedir. Freud, rüyalarda ve çocuk öykülerinde; küçük hayvanların ya kardeşleri ya da çocuk okurların kendisini, büyük hayvanların da sıklıkla ebeveyni sembolize ettiğine inanır (Hunt, 2003, s. 161). Antropomorfizm ve düş gücü yazılı anlatımların ayrılmaz ikilisidir. Bu konuyla ilgili olarak, Peter Hollindale, gerçek bir mekanda geçen ve düş gücüyle ortaya konan konuşmaları şöyle yorumlar; "hayvanın biyolojik özellikleri gerçektir, fakat buna insanın sosyal davranışları ve özellikleri eklenmiştir. Bu antropomorfik karakter dönüşümleri belki de bu bölgede yaşayan insanlar üzerinde eleştirel olarak da kullanılabilir (Jardim, 2013, s.25)". Çocuk edebiyatı araştırmacılarından olan Burke ve Copenhaver'e göre; "Kişisel olarak önemli hikayelerin içeriklerinde insan özelliklerine sahip antropomorfik hayvanlar sıkça kullanılmalıdır (Burke, Copenhaver, 2004, s. 206)". Antropomorfizmin hem çocukların yaratıcılığını geliştirmesinde hem de yetişkinlerin yaşam problemlerinden entelektüel ve duygusal bir uzaklaşma olanağı sağlamada önemli bir yöntem olduğunu vurgulanır.

Beatrix Potter'ın "*Peter Rabbit*" (1902) isimli kitabındaki illüstrasyonlarda hayvan karakterleri ormanda küçük evlerde yaşayan, tamamen giysilerle kapatmaktan ziyade gerektiği kadar giysi giydirilmiş biçimde kullanılmıştır (Bkz. Görsel 1.2). Antropomorfik hayvan karakterleri ile insanlar, cansız varlıklar ve hayvanlar sosyal rollere bürünerek yeni hayvan nüfusu tasarlanmış ve böylece yeni bir tarz dünyaya yansımıştır. Bu hayvanlar, doğal yaşamında var olduğu gibi biçim ve formlara sahip olsa da evrende görmeyi beklediğimiz gibi değildir. Hayvanların çoğu fiziksel özellikleri değişmemesine rağmen insana adapte olmuş ve insan gibi hareket etmektedir. Karakterlerin en belirgin

özellikleri; parmak ve ellerini kullanmalarındır. Hayvanlar artık insanların yaşadığı gibi yaşar, hareket eder ve çeşitli mağazalara, kütüphaneye ve meyve bahçelerine giderler. İllüstrasyonlarda cinsiyet, etnik köken ve bağlılık gibi konular da yeni insansı görünümünde, stilize edilerek aktarılmıştır.



Görsel 1.2. Beatrix Potter'ın “Peter Rabbit” isimli kitabından illüstrasyon örnekleri (<http-6>).

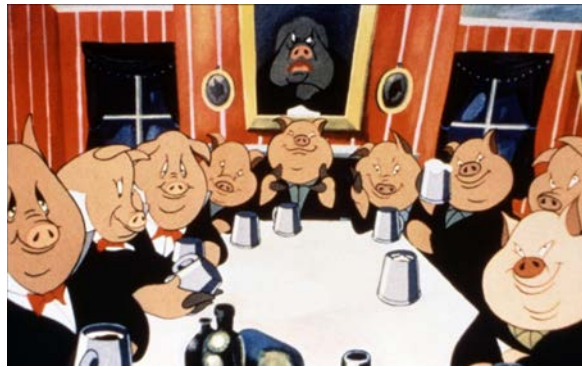
Hikaye anlatım aracı olarak, antropomorfizm, özellikle yıkıcı ve eleştirel olabilecek hikayeleri anlatmak için mükemmel bir yöntemdir.

Wells, hayvanlara kişilik aktarılmasının fiziksel özelliklere dayandığı görüşünü savunur. Wells, aynı zamanda antropomorfik karakterlerin insan ve hayvanın doğal yaşamlarından yola çıkılarak çeşitli şekillerde temsil edilebileceğini, hem gerçekte olduğu gibi, hem de bambaşka haliyle kullanılabileceğini belirtir. Cinsiyet, ırk, kuşak ve kişilik gibi özellikleri; masum ya da yıkıcı bir şekilde yorumlanabileceği bir araç olarak görür. Diğer açıdan hayvan kişiliğini yansıtan bu araçlar, hikaye anlatıcısının, politik, dini ya da sosyal tabuları yüzünden insanlar hakkında konuşarak söylenemeyen her türlü konunun söylenebilmesine izin verir (Wells, 1961, s.16).

Antropomorfik karakterlerin kullanımıyla birlikte her türlü konu anlatılarda yer bulmuştur. Yazarlar nasıl bir şekilde yazmayı seçeceğini kendisi belirlemektedir. Murakami'ye göre, literatürdeki herhangi bir hayvan, anlatı yapısı ve gelenekler, her şey yorumlamayla ilgilidir. Çoğunlukla yorumlamalarda izleyicide empati yaratma amacı güdülmüştür. Çocuğa ders ve öğüt verme niteliğindeki anlatılar ya da politik olarak yetişkinlere yönelik eleştirel anlatılar antropomorfik karakterlerle gerçeklikten kopmayarak kolaylıkla işlenebilmiştir. Böylece hikayelerde siyasi, dini, sosyal konuların antropomorfik hayvanlar ile aktarılması, insanları doğrudan araştırmaya yöneltmiş ve her türlü konunun eleştirel bir şekilde işlenebilmesine izin vermiştir (Burke, Copenhaver, 2004, s.207).

Antropomorfizm, günümüzde en başarılı biçimiyle politika karikatüristleri tarafından kullanılmaktadır. Bir gazeteye göz atıldığında; kolları, bacakları ve bir de sesi olan bir dünya küresi, bir hayvan tarafından yönetilen bir politik parti veya bir hastanede sırt üstü uzanarak kan alan ekonomi görmek mümkündür. Politik, dinî, sosyal veya kişisel riskler yüksek olduğu zaman, doğrudan duyulması rahatsızlık veren bilginin hayvanlar üzerinden metaforik özelliklerle eleştirel bir biçimde tasvir edilerek keşfedilmesine müsaade eder (Burke, 2004, s. 207).

Antropomorfik düşünce ile politik, sosyal ve kişisel davranışı hayvanlar aracılığıyla veren örneklerden ilk akla geleni George Orwell'in "Hayvan Çiftliği" kitabıdır. Pek çok resimli kitaba ve filme konu olan George Orwell'in anlatısı; bir hayvan çiftliğindeki hayvanların yetenekleri ile kendilerini sömüren insanlara karşı isyan çıkartarak çiftliğin yönetimini ele geçirmesi konu edinir. Hayvanların amaçları daha eşitlikçi bir topluluk oluşturmaktır. Aralarındaki en akıllı hayvan, domuz karakterleridir. Domuzlar kısa sürede önder bir takım oluşturur ve insanlardan daha baskıcı, acımasız bir diktatör olurlar. George Orwell bu romanında aslında tarihsel bir gerçeği eleştirmektedir. Rus Devriminin olaylarını tasvir etmek için figürleri ve olay yerini eleştirel bir dille kendi yorumlarıyla oluşturmuştur. Daha sonra Burke ve Copenhaver, "Hayvan Çiftliği" (Animal Farm) (1945) kitabını antropomorfik hayvan karakterleri aracılığıyla resimleyerek çocuklar kadar yetişkinlere de hitap etmesini sağlamıştır. Ayrıca "Animal Farm" ve "Peter Rabbit" 1954 yılında BBC'de yayınlanan animasyon dizisine uyarlanmıştır. Her iki dizide oldukça başarılı olmuş ve animasyonda karakterlerin antropomorfik özellikleriyle tasarlanmasında yeni bir gelişme sağlamıştır (Bkz. Görsel 1.3).



Görsel 1.3. "Animal Farm" (1954) romanından uyarlanan animasyon filminden bir kare (<http://7>).

19. yüzyıldan itibaren kedi, köpek gibi alışılmış karakterler dışında kertenkele, fare, böcek gibi bir dizi negatif duygu ve tepki uyandıran hayvanlar da antropomorfik hayvan sınıflandırmasının bir parçası olmuştur. Böylece hikaye anlatımında modern antropomorfizmin kullanımı başlamıştır. "Film ve anlatılarda bu hayvanlar sevimli aile

yapısıyla verilerek beğenilme sağlanabilmiş ve benimsenmiştir. Ne kadar sevimli olurlarsa olsunlar böcek, fare ve sürüngen gibi birçok hayvan insanlara hala rahatsızlık verebilmektedir (Myers, 1998'den aktaran Bliss, 2016, s.49)".

Hayvan figürleri kullanan bir diğer yazar Franz Kafka'dır. Birçok hikayesinde hayvanları değiştirerek ele almıştır. Bunlardan en meşhur olanı "Dönüşüm" adlı eseridir. Eserde ana karakter olan insan figürünü bir böceğe dönüştürerek tasvir etmiştir. Kafka kitabında modernleşen dünya içerisinde yalnızlaşmayı ele almış ve insanın hayvana olan bakış açısını, benzerlikleri bularak kendine has anlatım diliyle göstermiştir (Bkz. Görsel 1.4).



Görsel 1.4. Franz Kafka'nın "Metamorphosis" (Dönüşüm, 1915) romanından Gregor Samsa karakterinin böceğe dönüşme illüstrasyonu (<http-8>).

1.2.2. Çizgi romanda antropomorfizm

Karikatürler toplumsal yaşamla ilgili çarpıklıkları konu olarak işlerken, kullandığı karakterlerle de benzetme yoluna başvurmuş ve abartma, alay etme gibi anlamlar kazanmıştır. Karikatürde çizilen karakter dış görünüşünün yanında iç özelliklerini de yansıtabilmelidir. Karikatürün kullanılma amacı toplumsal eleştiri sunmaktır. 19. Yüzyılda karikatür sanatının gelişmesinin güçlü bir sebebi olarak, sanayileşme ile birlikte baskı makinalarındaki artış ve gelişmeler gösterilebilir. Bu gelişmeler ile sürekli yayınların nicelik ve niteliksel yükselişinin zemini oluşmuştur ve 1831 yılında Fransa'da "La Caricature" ismiyle ilk karikatür dergisi ortaya çıkmış, ardından 1841'de İngiltere'de "Punch" dergisi yayınlanmıştır (Cantek, 2014, s. 33). (Bkz. Görsel 1.5).

20. yüzyılın başlarında karikatür ve çizgi roman arasında kopmalar başlamış ve çizgi romanın kendine yeni bir sanat türü olarak yer edinmesine olanak sağlamıştır. Çizgi romanın öncülerinden olan Winsor McCay'in "Little Nemo in Slumberland" çalışması konu ve çizgi özellikleri bakımından kendinden önceki çalışmalardan ayrılarak, tarzın ilk ürünü olarak görülmüştür (Cantek, 2014, s.36).

[illegible]

1912'de yayınlanmaya başlayan Sidney Smith'in çizgi romanlarından biri olan "Old Doc Yak"ın mizahi hikâyelerinde ise tek seferlik espirilerle oynanarak, farklı olaylar anlatılmıştır. Antropomorfik bir keçi karakteri olarak tasarlanan "Old Doc Yak", çizgi romanda bir aile adamı olarak tasarlanmış ve konu olarak daha çok ev içi problemler, insani olan başarısızlıkları ve içsel çatışmalardan bahsetmiştir. Bu anlatım; kısa gaglar halinde yetişkinler için insanın deneyim ve endişelerini, komik bir anlam ekleyerek, eleştirel bir şekilde yapılmıştır (Bkz. Görsel 1.8).



Görsel 1.8. "Old Doc Yak" (1912) bir hikaye karesi (http-12).

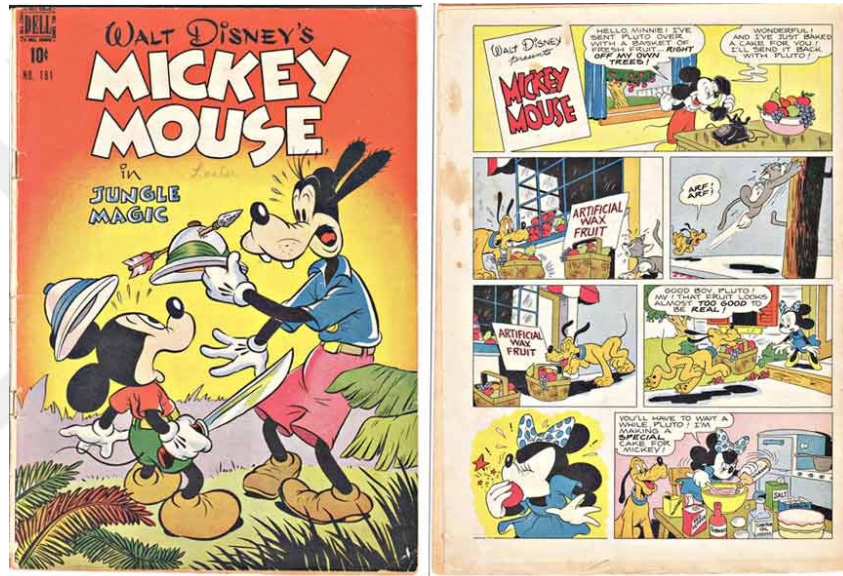
Amerika'da olan ekonomik bunalım, insanları başka arayışlara yöneltmiş ve eleştirel çoğu karikatür dergileri azalarak, karaktere dayalı ve keyifli serüven çizgi romanları ortaya çıkmıştır. Canlandırma sinemasının en tanınmış karakterlerinden olan "Oswald the Rabbit" (Tavşan Oswald), ilk çizgi roman görüntüsünü, 1935'te DC Comics'in "New Fun" serisinde sunulmuştur. "Oswald the Rabbit" çizgi roman dergilerinde "Oswald"ın ekranda tanındığı ilk haliyle siyah bir tavşan olarak kullanılmış, daha sonra açık renkli ve tüylü yeni imajıyla, daha ön plana çıkarak ilgi çekmiştir. Zamanla "Oswald"ın çizim stilleri de değişmiştir. "Oswald" her iki versiyonda da sahip olduğu antropomorfik özellikleri korumuştur. 1948'te, çizgi romana "Oswald"ın yetiştirmesi için iki yetim tavşan daha eklenmiş ve artık hikayeler oğullarıyla birlikte yaşadığı maceraları arasından geçerek şekillendirilmiştir (Bkz. Görsel 1.9).



Görsel 1.9. "Oswald the Rabbit" (1935) çizgi romanının ilk ve son hallerine örnekler (http-13).

1930 yıllarında çizgi filmlerde popülerliği sağlayan Disney'in en tanınmış karakteri olan "Mickey Mouse" bir çizgi roman karakteri olarak da öne çıkmaktadır. Öncelikle "Mickey Mouse" karakteri, Floyd Gottfredson tarafından gazete şeridinde yer almış ve yıllar boyunca okuyucunun ilgisini çeken ve sevilen bir karakter olmuştur. Daha sonra bir

çizgi roman karakterine dönüşen “Mickey”, sevgilisi “Minnie Mouse” ve onun evcil köpeği “Pluto” ile resmedilmiştir. Antropomorfik bir karakter olan “Mickey” genellikle çok hatalar yapan fakat pes etmeyen maceraperest bir kişilik yapısıyla görülür. Zamanla çizgi roman ve animasyonda kullanılan “Mickey Mouse”un birbirinden uzaklaştığı düşünülmüştür. Bu dönemde, çizgi filmlerde antropomorfik hayvan karakterleri mizahi açıdan vurgulanırken; çizgi romanda yeni arayışlara girilerek; mizahla birlikte maceracı kahraman kişilik özellikleri de aktarılmıştır. Birçok çizgi romanda görülen süper kahraman olgusu, Disney’in sevimli olarak tasvir edilen bu mizahi karakterlere aktarılmasıyla çocuk okuyucularında ilgisini çekmeyi başarmıştır (Bkz. Görsel 1.10).

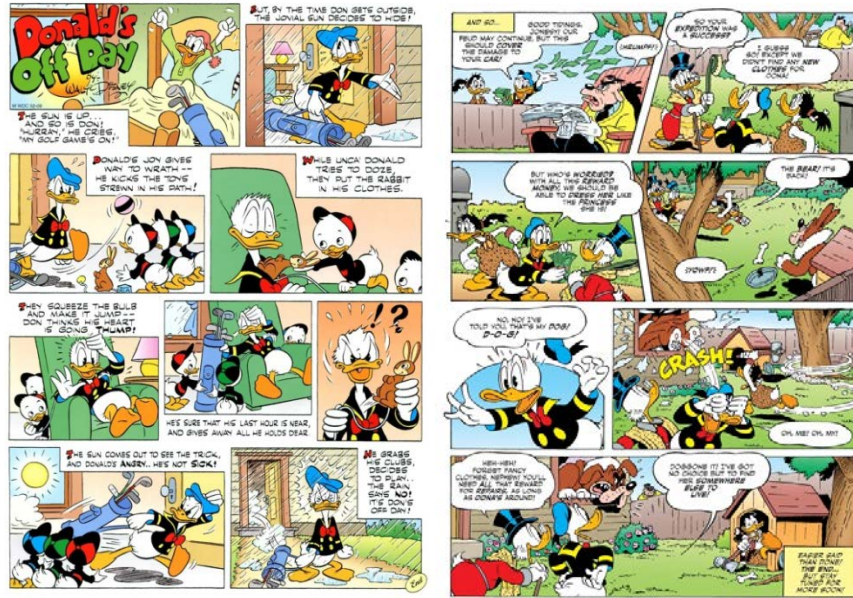


Görsel 1.10. "Mickey Mouse" (1930) çizgi roman dergisinden kareler (<http://14>).

Çizgi romanda ilgi çekmek amacıyla karakterlere yer ve zaman içinde yolculuklar yaptırılırken, zaman zaman yeni tiplerin yaratılması, başvurulacak yollardan biri olmuştur. Bunlar tipler; ya güçlü kişilik özellikleri atfedilerek asıl kahramanı destekleyen ve onunla iş birliği yapar bir şekilde, ya da daha sili bir kişilik taşıyarak kahramanın güçlü yanlarının vurgulanmasını sağlar.

"Donald Duck", Avrupa'da, özellikle haftalık dergi olan "Donald Duck&Co"nın 1950'lerden 2009'a kadar yayınlanan en popüler çizgi romanı olmuştur. Antropomorfik karakter olan “Donald”ın kısa öfkesi ve hayattaki olumlu bakış açısıyla iki baskın kişilik özelliğine sahip şekilde resmedilmiştir. Hikayeleri genellikle mutlu bir ruh halinde başlar, her seferinde başına bir olay gelir ve keyfinin bozulması ve sinirlenmesi ile sonuçlanır. Öfkesi, başına gelen olayların büyük bir sebebidir. Çoğu defa, olayları kafasına takmasına ve bundan dolayı da istediğinin bir türlü gerçekleşmemesi sonucuna ulaşır. Onun

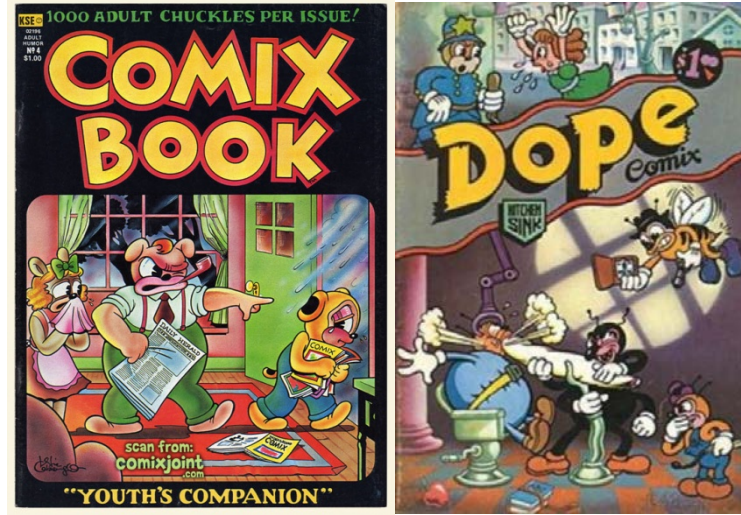
öfkesini kontrol altında tutmak için savaştığı zamanlar vardır ve bazen geçici olarak bunu başarır, fakat sonunda her zaman kendi kızgın ruh haline geri döner. Donald'ın bu iki baskın insansı kişiliği ve duygusal tepkileri antropomorfik karakter kullanımı açısından onu farklı ve özel kılar. Çünkü işlenen hikayelerin temeli bu iki baskın ruh hali ve duygusal tepkileri üzerine kurulmuştur (Bkz. Görsel 1.11).



Görsel 1.11. "Donald Duck&Co" (1950) çizgi roman dergisinden kareler (<http://15>).

Daha sonraları Amerikan çizgi roman üretim endüstrisinde farklı çizgi roman türleri üretilmeye başlanmış ve sevimli animasyon karakterleri ve serüvenlerini konu alan dergilerin yanında, onlara alternatif olarak sunulabilecek bambaşka bir tarz ortaya çıkmıştır. 1960'lı yılların sonlarında şekillenen ve karşı kültür olaylarının çevresinde geçen alternatif ilk çizgi roman "Comix" ismi ile anılmıştır. İçeriklerinin neredeyse tamamı yetişkinlere yönelik olacak şekilde tasarlanan bu çizgi roman; şiddet, cinsellik, madde kullanımı ve tabular gibi Amerikan otoritesinin yasakladığı alanlar ile ilgili konuları işlemiştir.⁴ Comix çizgi roman dergisi karakteri her türlü farklı biçimde kullanmış ve antropomorfik hayvan karakterlerin eleştirel bir amaçla ve genelde kötü davranışlar sergilerken yansıtmıştır (Bkz. Görsel 1.12).

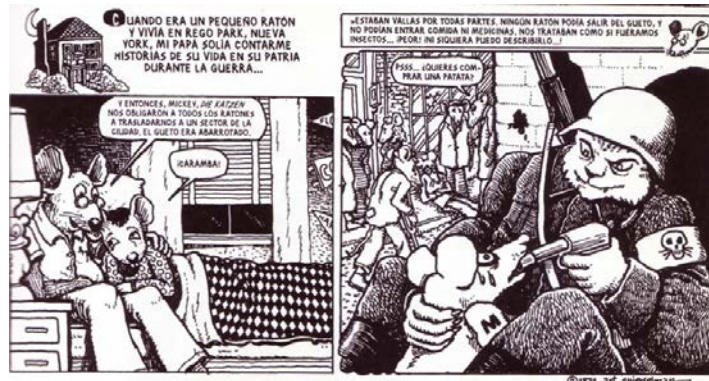
⁴ Murray, Christopher, Graphic novel, <https://www.britannica.com/art/graphic-novel#ref1111550>, (18.03.2018)



Görsel 1.12. "Comix Book" ve "Dope Comix" (1978) kapak tasarımları (<http-16>).

Burke ve Copenhaver'a göre antropomorfizm; “Siyasi, dini, sosyal, kişisel faktörler yüksek olan her türlü konuyu mecazi olarak ele alır. Böylece rahat ifade edilemeyen her konudaki eleştirel yaklaşım, entelektüel ve psikolojik açıdan hayvanları kullanarak sağlanmıştır (Wells, 1961, s.206)”.

Spiegelman'ın "*Maus*"u (1973) hayvan karakterlerini antropomorfik bakımından ele alan üç sayfalık çizgi romandır. Babasının anılarından yola çıkarak, Nazi katliamında babası tarafından karşılaştığı olayları antropomorfik düşünceyle özetlemiş ve açıklamıştır. Babasının bu deneyimlerini kedi ve fare masalı görsellerine dönüştürerek anlatmıştır (Jardim, 2013, s.11). Hikayesinde karakterlerinin verdiği tepkileri odak noktası yapmış ve kedi, fare besin zincirlemesinden uzaklaşarak ırkçı bir hikayeye dönüştürmüştür. Karakterlerin neden insansı düşmanlıklar beslediğini açıklamaya gerek duymamış, olayları kedi ve fare ilişkisiyle sunarak yorumu okuyucuya bırakmıştır. Ancak tasarım sürecinde çizgi romanının uzunluğu ve karmaşıklığı artmış ve Spiegelman hikayedeki karakterler ve hayvanların yanı sıra birçok dış faktöre de gerek duymuştur.



Görsel 1.13. "*Maus*" (Spiegelman, 1972) İsimli çizgi romandan örnekler (<http-17>).

Spiegelman besin zincirindeki hali gibi kedinin fareyi kovalaması, köpeğin kediye kovalamasına bağlantılı olarak Amerikalıların yaptığı tasvirlerle açıklama yoluna gitmeye başlamıştır (Jardim, 2013, s. 129). Spiegelman “*Maus*”da hayvan karakterlerini ele alırken aslında hayvanların en sevimlilerinden biri olan kedileri seçmesiyle dikkat çekmiştir. Nazi faaliyetleri antropomorfik kediler üzerinde gösterilerek suç ortağı olduğu hissettirilmiştir. Okuyucu hikayenin anlatımıyla değişimi yakalamış ve kendince yorumlamıştır. Spiegelman, kedi ve fare arasındaki büyüklük ve küçüklükteki derin farkı kullanmak yerine, birbiriyle aynı boyutta tasarlamıştır. Kediye Nazi ideolojisiyle ilişkilendirirken üstün olmasını hissettirmek istemiş, okuyucunun fareyi küçük ve savunmasız olarak görmesini istememiştir. Her şekilde karakterlerini eşit olarak tasarlasa da biyolojik olarak farenin dezavantajlarını mecazi de olsa vurgulamıştır (Jardim, 2013, s.13). (Bkz. Görsel 1.13).

Çoğu çizgi romanlarda karakterler, hayvan özelliklerinden daha çok insan özelliklerine sahip olarak tasarlanır. İnsan omuzlarında bir hayvan kafası ya da kuyruk, pençe, kanat eklentisinden oluşabilir. Görünüş olarak hayvanken, kişilik ve davranış olarak insandırlar. En meşhur çizgi romanlardan “*Blacksad*” (2010) örneği akla gelir. İçeriğinde kullanılan hayvan karakterleri insana benzer formda, daha çok ikna edici şekilde ve hikayedeki rolünü yansıtan antropomorfik hayvanlardır. Ana karakter John Blacksad özel bir dedektif olarak çalışan bir kedir. Gerçek hayattaki kedilere göre “*Blacksad*”de daha büyük fiziksel özellikte ve insansı formdadır. Çizgi romanda karakterler hayvan kafası ve insansı vücut yapısıyla birlikte film stilinde tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 1.14).



Görsel 1.14. "Blacksad" (2010) çizgi roman dergisinden kareler (<http://18>).

Çeşitli renk ve türleriyle tasarlanan köpekler polisi ifade eder ve hızlı bir biçimde hareket ederler (Bkz. Görsel 1.15).



Görsel 1.15. "Blacksad" (2010) çizgi roman dergisinden kareler (<http-19>).

1.2.3. Sinemada antropomorfizm

1900'lerde sinemada filmlerini yeni bir anlam yaratacak şekilde sunan George Melies, teatral anlatım tarzıyla sinemaya yeni bir soluk getirmiştir. George Melies'in "Ay'a Yolculuk" (1902) filmi kurguya dayanan bir anlayışın, sinemada yer bulduğu önemli örneklerden biridir. Filmde ay, insan yüzüne benzetilerek antropomorfik olarak yansıtılmıştır. Sinema tarihinin klasikleri arasına giren Melies filmlerinden yola çıkılarak birçok yeni film üretilmiş ve görüntüler ile kurmaca bir arada kullanılmıştır.

1920'li yıllarda klasik dönem olarak geçen dönemle birlikte film süreleri uzamış ve görsel açıdan filmler birçok olanağa sahip olmuştur. Bordwell; bakış, hareket ve yön devamlılığı, analitik kurgu, kullanılan planların süresi ve akışkanlığı gibi sinematografik öğelerin bu özgül dilin ana unsurları haline geldiğini söyler (Bordwell, 2005'den aktaran Sarıkaya, 2019, s. 29).

İzleyici sinemada her seferinde yenilik ve yaratıcılık görmek ister. Sinema belirli kalıplaşmış kuralları yıkarak zamanda farklılıklar yaratabilir. Çok eski zamanlarda varolduğu düşünülen karakterler sinemada yeni formlarda anlatıların zenginliğiyle ele alınmıştır. Örneğin, anlatılarda oldukça fazla yer alan "Kurt Adam", edebiyat ve sinemaya ilham kaynağı olmuştur. İnsan ve kurt karışımı antropomorfik özellik taşıyan canlı, popülerliği sayesinde sinemaya en çok uyarlanan karakterdir ve geniş bir izleyici kitlesine sahiptir. "Kurt Adam" ile ilgili örneklerle bakıldığında, psikanalizde hayvanların kanun ve nizamla bağlantılı insan faileri temsil edebildiğini görürüz. (Freud'un meşhur "Kurt Adam" vakasında babayı temsil eden kurt örneğin). Öte yandan bu kaçınılmaz temsil çerçevesi gerçek hayvan fikrini de mümkün kılar; gerçek hayvan temsil edilmek

veya halihazırda verili olan bir şeyi temsil etmek yerine, bizatihi insan varlığının "gerçek"ine karşılık gelen dolaysız verililiğe kapı açar (Timofeeva, 2018, s.15). Sinema özellikle imgeler ile ele alındığında bunu hayvan ile başarır. Filmler, hayvansal formun eklenilmesiyle hayal gücünü etkin kılabilmiştir.

Merian C. Cooper-Ernest B. Schoedsack ikilisi tarafından çekilen ve Batı sinemanın ünlü karakteri "King Kong" (1933), görsel açıdan ve düşünce çeşitliliğini gösteren önemli bir karakterdir. Masallardan doğan ve filmde bir goril olan "King Kong", iri bir canavar şeklinde tasarlanmıştır. Filmde insan ise, "gücü elinde tutan beyaz adamların ırkçılığı" ve "cinsiyet aldatması" durumlarıyla ele alınır. Sinemada birçok versiyonu olan "King Kong" bir imge olarak öne çıkar. "Acı" ve "şefkat" gibi insani duygusal durumlara çokça yer verilmiştir. Ayrıca film, "Ann Darrow" adındaki kadın'ın hayatını kurtarması ile "güven" ve "bağlılık" gibi duyguları da ortaya koymaktadır. İzleyicide sempati duygusunu uyandıran film, insan ve goril "King Kong" arasındaki arkadaşlık ve güven bağını gösterir. Burada antropomorfik goril, insan gibi duygular besler ve canavar olgusunu yok ederek, sinemada duyguların atfedildiği öznel bir tepki aracı haline gelir.

Pier Boulle'nin "La Planete des Singes" (1963) isimli kitaptan uyarlanan "Maymunlar Cehennemi" serisi, gelecekteki dünyayı konu alır. Bu film serilerini özel kılan yönü; besin zincirinde en üst sırada olan insanın artık konumunu yitirmeye ve yerini hayvanlara devretmesidir. Artık maymunlar gündelik ihtiyaçlarını karşılayabilir, kendilerine araç-gereç yapabilir, işaret diliyle anlaşabilir, konuşabilir, yani insana özgü her türlü durumu ortaya koyabilmektedir. İnsan ile hayvan konumunun değişmeye başlamasını konu edinen film, aynı zamanda şiddet, kimlik, öteki gibi kavramları ortaya çıkarır.

Loza'ya göre, ilk beş film hayvanlar üzerinde acımasızca yürütülen deneylere, atom bombasına yönelik saplantıya, savaşımlara ve çevreye yönelik duyarlılıklara odaklanır; ancak, bu filmler en derinde Amerika'nın "diğerleriyle" olan ilişkisinin endişe verici doğasını alegorik olarak tasvir eder. O, serinin ilk filminde ırkçılığa ve öteki mefhumuna göndermede bulunan ikonik bir sahnenin bulunduğunu söyler: Yalnızca cinsel uzuvlarını örten kıyafetlerle neredeyse çıplak halde bulunan ve bu haliyle, Hollywood sinemasının stereo tipleştirdiği yerlilerle analogik bir ilişki kuran George Taylor'ın -Charlton Heston- "lanet olası pis maymun" ifadesi hem ırkçı hem de ötekileştirici bir tona sahiptir (Loza, 2018'den aktaran Sarıkaya, 2019, s. 148).

Filmdeki sembolik durumlar güçlü/güçsüz olarak insan ve hayvan üzerinden rol değişimleriyle yansıtılmıştır. Irkçılık, ötekileştirme ve sömürü gibi sosyal yapılar filmde oldukça egemendir ve bu durum izleyicinin empati duygusunu uyarır ve bir öteki ile bütünleşmesini sağlar.

Özellikle devamlılık kurgusunun gerek görsel-işitsel gerekse mantıksal bakımdan birbirini takip eden bir ardışıklık ilkesi çerçevesinde ilerlemesi, biçimsel ya da anlatısal kopukluklar olmaması, filmin şeffaflığına, kurgunun görünmezliğine, dolayısıyla seyircinin hikâyeden, yaratılmaya çalışılan büyülü atmosferden ve filmin kuşatıcı aurasından uzaklaşmamasına; onu mantıksal bir bütünlük içerisinde alımlamasına olanak sağlamaktadır (Sarıkaya, 2019, s. 29).

Yakın dönem sinemanın gelişmesi ile görsel efekt ve bilgisayar tekniklerinin ilerlemesi, fantastik ve bilim kurgu türündeki filmlerin artmasını sağlamıştır. Yoğun görsel efektler filmlerde, her türlü karakterde kullanılmıştır. J.K. Rowling'in "Fantastik Canavarlar Nelerdir, Nerede Bulunurlar?" (2016) adlı kitabından uyarlanan filmi, fantastik bir dünyada geçer. Sinema teknolojisinin olanakları ile sunulan filmde, hayali olmasının yanında insan gibi hareket eden antropomorfik yapıdaki karakterler oldukça dikkat çekicidir.

Türk sineması tarihine bakıldığında, Türk kültüründe hayvanların büyük rol oynadığı inanç sisteminin konu edildiği görülmektedir. Filmlerde özellikle yırtıcı hayvanlar ile ilişkiler işlenmiştir. Kahramanlık öyküleri ve mistik güçlerin konu edildiği filmlerde "kartallar" ve "kurtlar" dikkat çeker. Daha çok gerçek halleriyle kullanılan hayvanlar, anlamsal olarak ele alınmıştır. Türk inanışında "Kartal" ve "kurt" sadece bir sembol değil aynı zamanda bir ruhtur ve "gücü" ve "koruyucu" yönüyle ön plana çıkmaktadır.

Sezgin Burak tarafından yaratılan ve çizgi romana dönüşen "Tarkan" (1967), daha sonra Tunç Başaran tarafından 1969 yılında filme aktarılmıştır. Kurgusal bir karakter olan "Tarkan"ın "kurt" ile olan arkadaşlığı dikkat çeker. Her ne kadar "kurt" filmde ve edebi eserlerde, gerçekçi formuyla görünsede; paylaşma, öğretme güdüsü ve yol gösterici yönüyle imgesel bir öge olarak önem taşır.

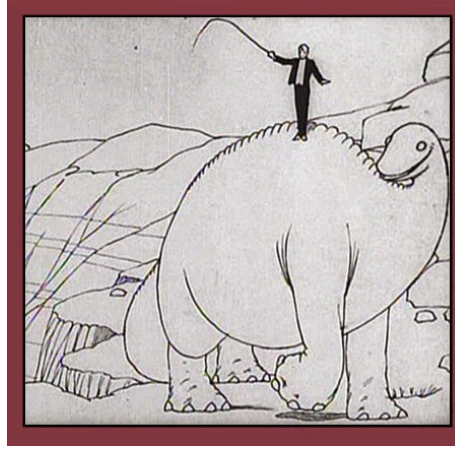
Dünyada ve Türkiye'de genellikle edebi eserlerin sinemada antropomorfik hayvan karakterlerinin temsilinde önemli bir kaynak olduğu görülür. Sinemada antropomorfik karakterler aracılığıyla verilmek istenen mesaj izleyiciler için yeni tecrübeleri edinmesinde olanak sağlamaktadır.

1.2.4. Canlandırma sinemasında antropomorfizm

Canlandırma sinemasında geçmişten bugüne hareketli bir görüntü izlenimi sağlanması, ilk olarak kendini insanlık tarihinde gösterir. Mısır tanrıları, Şamanist kültürü, çocuk edebiyatı, halk masalları, sanat, kültür ve dini inançlarda hayvan ve insan zekasının yaygın olarak etkileşimi görülmektedir. Eski zamanlarda inanılan ilahi varlıklar ve hayvanların bilimsel incelemeleri, özellikle davranış açısından birçok yazar tarafından ele alınmış ve animasyon filmlerde neden sürekli antropomorfizme başvurulduğunu göstermiştir. Her yeni buluş ve tasarımın antropomorfizmi yansıttığı düşünülmektedir. Son zamanlarda canlandırma sinemasında çok sayıda farklı film üretilmesi, animasyonda antropomorfizm konusunu ele almakla kalmayarak geçmişten gelen tarihiyle de bağlantı kurulmasını sağlamıştır.

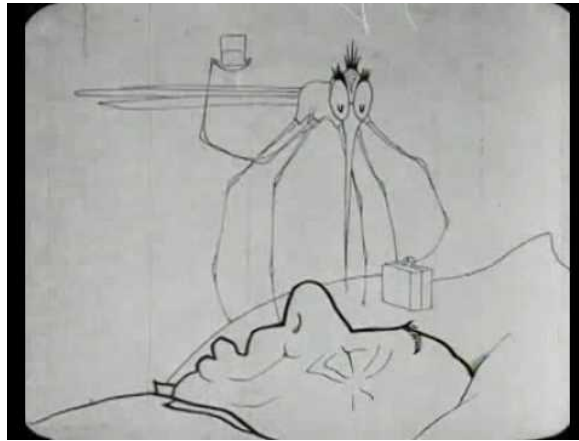
Canlandırma sinemasında antropomorfik öğeler, anlatı araçları olarak görsel ve davranışsal uyum ile desteklenmiş bir şekilde, insanlık durumunun (niyet, davranış, sosyo-kültürel etkiler) estetik olarak keşfedilmesine, istenildiği kadar abartılmasına ve izleyicinin doyurulmasına izin verir. Canlandırma sinemasının ortaya çıktığı ilk dönemlerde, yeni uygulamaları deneyen sanatçılar arasında en verimlisi Winsor McCay'dir. Çeşitli gazetelerde, köşelerde çizerlik yapan karikatürist McCay, “Little Nemo” (1911), “How a Mosquito Operates” (1912) ve “Gertie the Dinosaur” (1914) filmlerinde erken dönemdeki geleneksel animasyon tekniklerini kullanmıştır.

McCay filmleri antropomorfizm öğelerini barındıran ilk örneklerden olma özelliği taşımaktadır. “Gertie the Dinosaur” (1914), karakterin kişiliğini canlandırma açısından McCay'ın en başarılı canlandırması olarak görülmüştür. Gerçek görüntülere de yer verilen bu filmde, Dinozor Gertie'nin animasyonu sinema salonundaki beyazperdeye yansıtılırken, McCay'in kendisi de sahnede perdenin önüne geçerek dinozora bir elma uzatmış, yemesi için onu davet etmiştir. Dinozor Gertie, uzun boynunu indirerek kendisine uzatılan meyveyi yutmuştur. İzleyiciler, gördükleri bu manzara karşısında hayrete düşmüşlerdir (Williams, 2001, s. 16). Gertie karakteri, yüz mimikleri ve duyguyu aktarmadaki rolü, izleyici ile arasındaki göz teması, davranışsal ifade tarzıyla antropomorfizmi içinde barındırmaktadır. Film, gerçek dünyada yaşayan insanı, canlandırma dünyasındaki bir hayvanla olan etkileşimiyle göstererek sinemanın var olan olanaklarına yeni bir boyut kazandırmıştır (Bkz. Görsel 1.16).



Görsel 1.16.“Gertie the Dinosaur” (1914) filminden bir sahne (<http-20>).

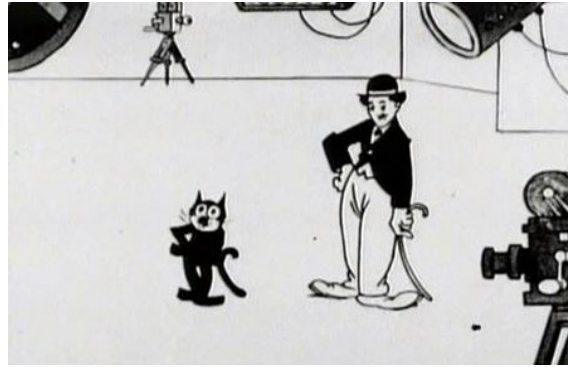
McCay’in diğer filmi “How a Mosquito Operates” (Bir Sivrisineğin Hikayesi) (1912) 'de sivrisinek karakteri antropomorfik formla verilmiştir. “Bu filmin yıldızı, insan ve böcek elementlerinin rahatsız edici birleşimi ile tasarlanan bir sivrisinektir. Altı adet leylek gibi uzun bacaklarıyla, iki adet ince ve narin kanatları ve büyük gözleriyle, o, anatomik olarak normal bir böcektir. Ancak bu sivrisineğin sivri uçlu kulakları, kaşları ve geriye yatmış saçları vardır. Kısa bir pantolon giyip şapka takan sivrisinek ayrıca bir de valiz taşımaktadır (Canemaker, 1988, s.33)”. İnsandan apayrı bir formda olan bir sivrisineğe insani özelliklerin başarıyla birleştirilmesi, izleyicide merak uyandırmış ve dikkat çekmiştir (Bkz. Görsel 1.17).



Görsel 1.17. “How a Mosquito Operates” (1912) filminden bir sahne (<http-21>).

“Sivrisinek antropomorfik özellikler gösterir ve sonuç olarak izleyicinin "böceği" "insan"a ait terimlerle anlamasını sağlar. Bu tasarım aslında bir böceğin "yaratık"lığı ve insanoğlunun samimiyetinin karması olup, karakterin görüntü bakımından insanmışçasına davranmaya başlamasını sağlar (Wells, 2000, s.129)”.

Canlandırma sineması gelişim sürecinde teknik ve yapı açısından değişimler göstermiş ve daha çok özgün karakter tipler ve karakterin maceralarından yola çıkmıştır. Bu karakterler antropomorfik biçimlerde, özgür formlara sahip olabilmiş ve gerek anlatı, gerek görsel öğeler açısından daha çok hayal gücünü yansıtabilmiştir. 1919 yılında kısa çizgi film serisi olan “*Felix the Cat*” yayınlanmaya başlamıştır. Pat Sullivan ve Otto Messmer tarafından yaratılan “Felix” komikliği vurgulanarak, karikatürize haliyle siyah bir kedidir. “Felix” antropomorfik açıdan en tanınmış çizgi film karakteri olarak popülerliğini arttırmıştır. McCay'den sonra aynı sahnede hayali olan bir karakter ile insan karakterinin bir arada kullanılması ve antropomorfik özelliklerin vurgulanması Felix'de devam etmiştir. Charlie Chaplin ve Buster Keaton ile aynı sahnede bir çizgi filmde canlandırdığı çizgi karakter olan Felix, gösteri yapan karaktere eşlik ederek, karakterin motivasyonu ve hareketleriyle özel bir fiziksel ritmin yaratılmasını sağlamıştır. "Felix" 1920'lerde Walt Disney'e ilham kaynağı olmuştur (Bkz. Görsel 1.18).

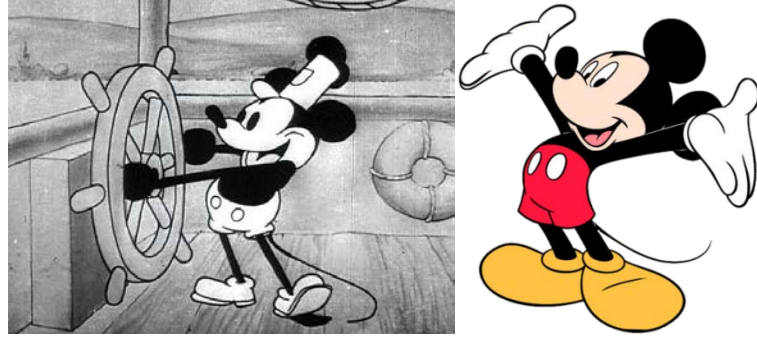


Görsel 1.18. Felix karakteri ve “Felix in Hollywood” (1923)’den bir sahne ([http-22](http://22)).

Disney, canlandırma sinemasında hayvanları, animasyon tekniğine uygun ve güçlü bir etki olarak görmüştür. İnsanların duygusal yaşamının sıradanlığını, hayvanlar aracılığı ile renklenebileceğini öne sürmüştür. Duyguyu temsil etmek için beden dilini kullanmış, güçlü bir şekilde canlandırma sinemasında karakterlerin biçimine yansıtmayı başarmıştır (Wells, 1961, s. 94-95).

Disney canlandırma sinemasında daima yenilikçi arayışlar içerisinde olmuştur. 1928 yılında Walt Disney Stüdyoları tarafından ve Disney'in bugünkü maskotu sayılan komik hayvan çizgi film karakteri “Mickey Mouse”u tasarlamıştır. Kırmızı şort, sarı büyük ayakkabılar, beyaz eldivenler giyen fare karakteri antropomorfizmi işleyen ve öncü olan en tanınmış karakterdir. “Mickey Mouse” ilk sesli çizgi filmlerden olan “*Steamboat*

Willie” (1928) filminde kullanılmış ve 130'dan fazla filmde yer almıştır (Bkz. Görsel 1.19).



Görsel 1.19. "Mickey Mouse" (1928) illüstrasyonları (<http://23>).

Daha sonrasında Disney “*The Skeleton Dance*” (*İskelet Dansı*) (1929)’da antropomorfizmi cansız ve hayali varlıklar üzerinde kullanarak ses ve ritmik hareketlerle birleştirmiştir. “*Flowers and Trees*” (*Çiçekler ve Ağaçlar*) (1932) ve “*Three Little Pigs*” (*Üç Küçük Domuz*) (1933) renkli olarak yayınlamıştır. “*Flowers and Trees*” (1932) çizgi filmi, tamamıyla renklendirilerek yapılmış ilk animasyon filmi olma bakımından önem taşır. Baharın gelişiyle uyanan doğayı antropomorfik şekilde ele alan filmde doğadaki ağaçlar ve çiçeklerin her biri kişileştirilmiştir.

Disney, antropomorfik karakterler kullanmanın yolunu açan öncülerden olmuş ve “Donald Duck”, “Goofy”, “Pinokyo”, “Dumbo” ve “Bambi” gibi antropomorfik karakterlerin yer aldığı “Altın Çağ” diye bilinen eserlerini yapmaya başlamıştır. Warner Brothers, “Bugs Bunny”, “Daffy Duck”, “Porky Pig” ve benzeri karakterler yaratan Looney Tunes ve Merry Melodies serilerini yaratmışlardır (Bkz. Görsel 1.20). Antropomorfik karakterlerde her geçen gün bir yenisi daha eklenmiştir.



Görsel 1.20. Bugs Bunny ve arkadaşları karakter tasarımları (<http://24>).

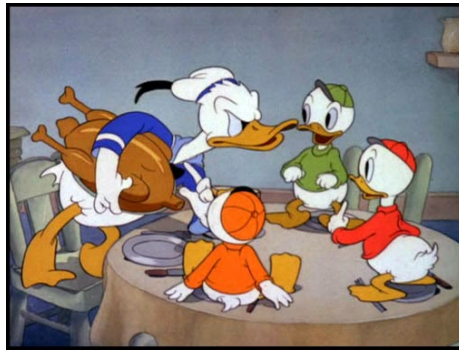
1932 yılında Disney'in en tanınmış karakteri arasına giren "Goofy", uzun boylu antropomorfik bir köpektir. Beceriksiz ve kararsız kişiliğe sahip ama aynı zamanda sevgileri çok güçlü ve akıllı bir karakter olarak tasarlanmıştır. "Goofy", "Mickey

Mouse"un yakın arkadaşı olarak bilinir ve yoğun bir şekilde aynı filmde kullanılmışlardır. "Mickey Mouse"un evcil köpeği "Pluto" ise abartılı mimiklerine rağmen, antropomorfik değil; gerçek haliyle tasarlanmıştır. Disney antropomorfik özellikleri karakterlerinde yoğun bir şekilde verirken, evcil hayvan köpek "Pluto"da gerçekliği kullanmayı tercih etmiştir. Filmde gerçekte köpek olan "Goofy", antropomorfizmle kişileştirilip insan gibi gösterilirken, "Pluto"nun dört ayak üzerinde gerçek formda kullanımı dikkat çeker. Diğer bir deyişle Disney, fantastik ve gerçekliği filmlerde kullanarak zıtlıkların olabilirliğini ve önemli olanın izleyicinin ilgisini yakalayabilmek olduğunu vurgular. İnsan ve hayvan karakterlerde, fantastik ya da gerçek her iki farklı yapıda da olsa; jest ve mimikler açısından ortak insani duygular görülebilmektedir (Bkz. Görsel 1.21).



Görsel 1.21. Goofy ve Pluto çizgi film karakterleri (<http://25>).

Disney'in diğer tanınmış karakterlerinden "Donald Duck" antropomorfik beyaz bir ördektir. Filmde "Donald Duck"ın bazı bölümlerde görülen, özellikle Noel'de fırında pişirilmiş tavuk, hindi, ördek türevi yiyecekler yemesi gibi tezatlıklar işlenmiştir. Disney bu zıtlıklarla izleyiciyi şaşırtmaya devam etmektedir (Bkz. Görsel 1.22).



Görsel 1.22. "Donald Duck" (1934) çizgi filminden bir sahne (<http://26>).

Disney Stüdyoları tarafından yapılan "Bambi" (1942) filmi, hem gerçekçiliği savunduğu, hem de yeterince gerçekçi olmadığı için diğer filmlerine göre farklılık göstermektedir. Film, bu yüzden pek çok eleştiriye maruz kalmıştır. Amerika'da o

dönemde avcılık çok popüler ve sevilen bir aktivitedir. Disney “Bambi” filmi ile çevre mesajından yola çıkarak, avcılığa tepki göstermiştir. Film boyunca karakter üzerinden stilize çarpıklıklar, aşırı dramatik ve duygusal hikaye içeriğiyle ortaya konulmuştur (Whitley ve Pike, 2012’den aktaran Bliss, 2016, s.90).



Görsel 1.23. "Bambi" (1942) filminden bir sahne (<http-27>).

Film hem gerçek hem de antropomorfik kullanımlar açısından oldukça elverişlidir. Filmdeki karakterlerin antropomorfik açıdan ortak noktası; diyalogu ve hayvan türlerinin insana benzetilmesidir. Hayvanlar karşılıklı konuşabilir. Buna rağmen filmde gerçekçi sahnelerin konulmasında, karakterlerin hayvan anatomisi ve ilgili hayvan hareketi önem kazanmıştır. “Bambi”, savunmasız ve abartılı bir formda çekici olarak gösterilmiş, görsel olarak açık kahverengi tüyleri ile çarpık bacakları ve hareketleri gerçek yaşamdaki halini de yansıtmıştır. Whitley'e göre; belirli bir hayvanın yaşam döngüsünü, hayatta kalma ve olgunluğa varan büyüme mücadelesini gösteren bu animasyon filmi, “doğal tarihin kurgusal bir biçimi” olarak okunmaktadır (Whitley, 2012’den aktaran Bliss, 2016, s. 93). (Bkz. Görsel 1.23).

Disney, filmlerde kullandığı karakterleriyle empati yaratmaya çalışır. “Bambi”de ailenin yavrusuna olan ilgisi hissedilir. İzleyicide, korku gibi bir dizi duygunun çağrıştırılmasıyla, tehdit duygusu ve savunmasız küçük bir hayat için üzücü duyguları aktarır. İnsanlarında dahil olduğu filmlerde antropomorfik karakterler, farklı bir kılığa bürünür. Özellikle çocuk hikayelerinden uyarlanan aile ile ilgili animasyon filmlerde “*The Wind in the Willows*” (*Söğütlükteki Rüzgar*) (1908) ve “*Fantastic Mr Fox*” (*Fantastik Bay Tilki*) (1968) stop-motion film örneklerinde görüldüğü gibi tamamen kendi dünyalarını kapsayan şekilde tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 1.24).

"Fantastic Mr Fox" filminde antropomorfik karakterler, insanlar gibi düşünür, konuşur, fakat bu davranışlar insan doğasına paralel olsada, farklı biçimde algılanan bir yansımasıdır. Sıradan bir insanın yansımasından daha çok kendimizde tamamlayıcı dünyalar oluşturma

isteği, sosyal veya politik meselelerine alınış biçimidir. Çocuklar için mümkün oldukça güvenli ortamlar sağlamak amacıyla endişe ve mücadeleler konu edilir (Bliss, 2016, s. 80).



Görsel 1.24. “Fantastic Mr Fox” (1968) filminden bir kare (<http-28>).

Disney filmlerinin sadece çocuklar ya da yetişkinler olarak değil özellikle aile izleyicilerinde duygu ve empati uyandırması gerektiği görüşündedir. Böylece sevimli ve ilgi çekici hayvan şeklinde kullanılan karakterler animasyon filmlerde popüler bir dayanak haline gelmiştir. Hayvan ve insan ayrımı en aza indirgenmiş mizah ve sevgi gibi konular ön plana çıkarılmıştır. Antropomorfizm ile birlikte film içerisinde birbiriyle uyumsuz hayvan karakteri seçimi ve kullanımı özellikle yetişkin izleyici kitlesini etkilemiştir. Örneğin; Wendy Tilby ve Amanda Forbis tarafından yaratılan “*When the Day Breaks*” (1999) sulu boya ve etkileyici kalem çizimleri ile geleneksel bir tarzda oluşturulan kısa filmde, sahneler sıradan hayatları anlatır. Alışveriş yapan bir dişi domuz, ev işleri yapan diğer bir domuz, traş olan bir keçi ve kahvaltı masasında bir horoz gibi antropomorfik karakterlerden oluşan filmde, iki hayat çarpışır ve görünüşte bu etkileşim iki hayat için de olumsuz sonuçlara sebep olur. Tilby ve Forbis, karakterler arasındaki tuhaflıkları iyi bir şekilde kullanmıştır. Hayvan kişiliğine sahip karakterlere görsel olarak insan kıyafetleri, nesneler, hareketler, müzik ve sesler ile birleştirilerek bir uyum yaratmıştır (Bkz. Görsel 1.25).



Görsel 1.25. "When the Day Breaks" (1999) filmine ait bir kare ([http-29](http://29)).

Bazı araştırmacılar canlandırma sinemasındaki hayvan karakterlerini sınıflandırmışlardır. Whitley, bazı hayvan karakterlerini “hayvan yardımcıları” ve “hayvan dostları” olarak görür. Diğer bir görüşte insan hayvan çalışmaları araştırmasına konu olan, “refakatçi hayvanlar” veya “tamamlayıcı türler” yararlı tanımlayıcı terimler ortaya çıkmıştır (Haraway, 2004’den aktaran Bliss, 2016, s. 93). Karakterler ister evcil ister vahşi hayvan olsun aralarındaki bağ, onların ilişki ve etkileşimlerinin insansı karakter halleriyle hayat bulur. Örneğin, “*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*” (1938) filminde, hayvanlar insan gibi giyinmeyip konuşmasalar dahi antropomorfik yapıdadır ve insani davranışlar sergilemektedir. Çünkü hayvanlara insan görevlerini yerine getirmelerine izin veren bir insan bilinci verilmiştir. Her bir hayvan kendi formundadır ve bireysel doğadaki hareketleriyle tanımlanmışlardır. Filmde ev işi yapma esnasında gerçek halleriyle sunulan hayvanların, kirli bulaşıkları taşımaları ve eşya tutmaları mümkün olmasa da eşya tutabilen geyiklerin ve sincabın kuyruklarını sivrilterek bulaşık yıkaması ile hareket açısından antropomorfik karakterlere dönüşmüştür (Bkz. Görsel 1.26). Cadının gelmesiyle hayvanlar insan yaşantısının sınırlarından korkarak kaçır ve varsayılan orman hayatlarına geri dönmektedir. Böylece seyirci hayvanları her iki tarafın istekliliği ile oluştuğunu, insan olmayan hayvanlar dışında bir alternatif hayat var olduğunu kabul etmiş olur. “Animasyon filmlerde ana karakter olan insan, bir hayvan arkadaşına sahiptir. Bu hayvan karakterleri, çoğu zaman insanı belalardan kurtarmış veya yolculuklarına yardımcı olmak amacıyla bir duygu ve beceriye sahip bir şekilde gösterilmiştir (Bliss, 2016, s.94)”.



Görsel 1.26. "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" (1938) animasyon filminden bir sahne ([http-30](http://30)).

Bazı canlandırma filmlerinde ortak ikili ilişkiler görülür. Bu antropomorfik karakterlerin hayvan doğasında görülen doğal halleri ve animatörlerin yarattığı detaylarla özellikle dikkat çeker. Tamamlayıcı hayvanlar olarak anılan bu antropomorfik karakterler animasyonun olmazsa olmazlarındandır. Örneğin, Nick Park'ın tasarladığı ve yönettiği "The Wallace and Gromit" (1989) filmindeki Wallace'ın evcil köpeği Gromit gibi. Köpek Gromit, insan gibi konuşamaz fakat hareketleriyle insanı andırmaktadır. Ayrıca filmde karakterlerin aralarındaki ilişkileri, birbiriyle iletişim aracı olan belirgin "yüz ifadeleri" ve "mimikler" ile sağlanmaktadır (Bkz. Görsel 1.27).



Görsel 1.27. "The Wallace and Gromit" (1989) isimli animasyon film karakterleri ([http-31](http://31)).

Sergei Eisenstein'a göre; antropomorfizmde önemli olan, "ortamın anlaşılması", karakter aracılığıyla sürekli olarak "görsel merakın devam edilmesi" gerektiğidir. Bu fikir Brad Bird'ün "Ratatouille" (2007) filminde bir fare olan "Remy" karakteriyle örneklenebilir. Restoranda yemek yapan bir fare normalde iğrenme duygusu uyandırır, fakat antropomorfizmle birlikte zihinde uyanan düşünce estetik bir şekilde ilgi çekme ve merak etmeye dönüşür. Pixar'ın fare karakteri ile sağladığı antropomorfik formun mutfağa olan hayranlığı ve seyircinin kemirgenlerin yetenekli gurmeye karşı olan hoşnutsuzluğunun, mizahi olarak yerine geçmesini sağlamıştır (Bkz. Görsel 1.28).



Görsel 1.28. “Ratatouille” (2007) filminden bir sahne (<http://32>).

Animatörler hayvan ilişkileriyle çok güçlü bağlar yakalamışlardır. Bullock'a göre; “Gerçekçi söyleyişte, hayvan yaşamı bizim yaşamımıza iki farklı metafor çizgisinde yansıtılır. Bazen daha yüksek karakter sembolleriyle, güzellik ve güç gibi ya da daha az tiksindirici ve kötü arzulu olarak ifade edilir (Bullock, 2002’den aktaran Wells, 1961, s.76)”. Batı canlandırma sineması antropomorfizmi hayvanlar ile en etkili formlarıyla kullanır ve "hiperrealist" (gerçekçi) stilden bölünerek daha sınırsız metot yollarıyla tanımlar. Doğada nasıl tanındığındansa, doğa içerisindeki farklı yerleşmeleri ve hayvan davranışlarını iyi anlamayı sağlar (Wells, 2000, s. 103).

Japon anime stüdyosu Ghibli’nin filmlerinde ise antropomorfik özellikler, Disney’in hayvanlarından çok daha ince ve ayrıntılıdır. Ghibli filmlerindeki karakterler metamorfoz⁵ süreciyle birleştirildiğinde, anlamda değişimlere işaret eden bir temele oturmuştur. Metamorfozlar sadece hayvanlarla değil aynı zamanda insanın hayvana dönüşümüyle de sağlanabilir. Örneğin; “*Porco Rosso*” (1992)’daki Marco, iki ayaklı bir domuza dönüştürülmüştür ve bu seçimin kendini insanlıktan soyutlamak için yapılmış bilinçli bir tercih olduğu vurgulanmıştır (Bkz. Görsel 1.29). Daha doğrudan bir örnek olarak, “*Spirited Away*” (2001)’deki Chihiro’nun ebeveynleri, açgözlülükleri nedeniyle durmaksızın tıkanan domuzlara dönüşürler. “*Prinses Mononoke*” (1997) birlikte kaçtığı kurtların görünümüne bürünme de onların tavırlarını ve huylarını benimser. Antropomorfizm sayesinde Ghibli filmlerinde değişim, hem bilinçli hem de hayvanın doğal bir yeteneği olarak görülür. Karakterler büyü, koşullar ya da lanetler nedeniyle değişime maruz kalırlar (Odell, Blanc, 2011, s. 22,23).

⁵Metamorfoz: Bir bünyevi düzenden başka bir bünyevi düzene geçiş, başkalaşım.

"Porco Rosso", Miyazaki'nin en anlaşılmayan karakterlerinden biridir. O, belki de İtalya'nın karşı karşıya olduğu sosyal-politik çıkmaz nedeniyle, ülkesini, yasalarını ve tümünden insan ırkını rededen bir münzevidir⁶ (Odell, Blanc, 2011, s.91).



Görsel 1.29. “Porco Rosso” (1992) filmine ait bir kare ([http-33](http://33)).

Miyazaki filmlerinde kullandığı dönüşümleri sadece biçimsel olarak değil anlamsal olarak mesaj vermek için kullanmıştır.

Eski inanışlar ve kültürel öğeler sinemada olduğu kadar Türk canlandırma sinemasında da kendini göstermiştir. Türk canlandırma sinemasında ise hayvan karakterlerinin daha çok gerçekçi şekilde uygulandığı görülmektedir. Türkiye'de çizgi film 1960'lı yıllarda reklam sektörünün çizgi filme yönelmesiyle uzun sürecek bir yükselişe geçer. Türkiye'nin canlandırma sinemasındaki bu sürecinde hazırlanan filmler içerisinde “*Karınca Ailesi*” (1988) isimli canlandırma film en önemlisi sayılmaktadır. Karınca Ailesi film serisi 5'er dakikalık 75 bölümden oluşur ve yurtdışına pazarlanması açısından ilk yerli canlandırma film serisi olur. Karınca Ailesi filminde karınca karakterleri antropomorfik boyuttadır ve insansı davranışlar sergilerler.

Uzun metrajlı canlandırma sineması olarak 2013 yılında yayınlanan “*Evliya Çelebi Ölümsüzlük Suyu*” filminde, Evliya Çelebi'nin suyu bulma hikayesini anlatır ve yol boyunca konuşan kazla arkadaşlık eder. Filmde kargaların aralarındaki konuşmaları, yarışları ve kazın insan gibi konuşarak Evliya Çelebiye arkadaşlık etmesi antropomorfik özelliklerden gelir. Hayvanlar insansılaşmış ve onlara insani özellikler bindirilmiştir. Son dönem canlandırma filmlerinden “*Kötü Kedi Şerafettin*” (2016) büyük başarı yakalamış ve antropomorfik özellikler taşıyan karakterleriyle dikkat çekmiştir.

⁶Münzevi: Yalnız başına kalmayı seven, insanlardan kaçan.

İKİNCİ BÖLÜM

2. CANLANDIRMA SİNEMASINDA "ANTROPOMORFİZM"İN HAYVAN KARAKTERLERİ ÜZERİNDE İNCELENMESİ

2.1. Fiziksel Özellikler

“Fiziksel antropomorfizm dış görünüş olduğu kadar aslında ruhanidir. Tarihsel olarak, tanrıların yanlış yorumlanmamasına karşı büyük bir titizlikle ele alınmıştır (Karlsson, 2012, s. 109)”. Aynı zamanda bilimsel çalışmalar, hayvan deneyleri ve evrim süreci gibi konularda fiziksel antropomorfizm biçimi kullanmaktadır. Fiziksel antropomorfizm anlatı ve görsel sanatlarda ilk olarak “form”a odaklanır. Fiziksel antropomorfizm insan olmayan bir karakterde gözlemlenebilir somut ve soyut niteliklerin ortaya çıkmasında temel oluşturan, kavramların ve antropomorfik özelliklerin iç içe geçtiği karmaşık bir süreçtir. Canlandırma sinemasında, karakterin dış görünümü hakkında çıkarım yapılmasını, daha çok insandan yola çıkılan fakat hayal edilen form ve davranışı ele alır.

Canlandırma sinemasının ilk yıllarında karakterler gerçekçi yaklaşımlar ile resmedilirken, ilerleyen yıllarda tasarımda deformasyon ve abartıya önem verildiği görülmektedir. Bu iki türlü yöntemin aynı zamanlarda kullanılması birçok tartışmaya ve kararsızlığa yol açmıştır. Karakter tasarımları zaman içerisinde gerçekçi anlatımdan tamamen uzaklaşarak yerini karikatür stillerindeki varlığına bırakmıştır. Deformasyon ve abartının, karikatürize karakterlerin insani özellikleri aktarmasını kolaylaştırdığını söyleyebiliriz. Antropomorfizm karakter tasarımında önemli bir unsurdur. İzleyicinin karakteri kolaylıkla tanıyabilmesi ve onunla özdeşleşmesini sağlaması açısından animasyon filmler için oldukça önemlidir.

Karakter tasarımında özgün kişilikler yaratmak, karakterin ayırt edici özelliklerinin belirlenmesi ile mümkün olabilir. Foss’a göre her kişilik; fiziksel, psikolojik ve toplumsal boyutların bir ürünü olarak üç boyutta incelenmektedir:

Fiziksel veriler: cinsiyet, yaş, yapı (ince, uzun, atletik) ve duruş, çekici ya da itici fizik özellikler, saç rengi ve stili, tipik giysiler ve giysilerin durumu, hareketler ve ifade, konuşma tarzı (aksan, argo), sakatlıklar (büyüme bozuklukları, hastalıklar).

Toplumsal veriler: etnik köken ve milliyet, toplumsal sınıf, eğitim, meslek (gelir ve çalışma koşulları), yaşam koşulları, aile (evli, bekar, çocuk, ailenin öteki üyeleri ile ilişkiler), arkadaşlar (işte ve dışarıda), hobileri, ilgileri, siyasi görüşü ve bağlantıları, dini görüşü ve bağlantıları, adı.

Psikolojik veriler: hedefleri (uzun ve kısa erimli amaçları), düş kırıklıkları (kişiyi amaçlarına ulaşma açısından engelleyen her şey), düşleri (bu tipin elde edilemeyeceğini düşündüğü şeyler), kişisel zayıflıkları, huyu, zekası, yaşama karşı tavrı (iyimser-kötümser, asi, neşeli, mutlu, fedakar, bencil), temel değerleri (tipin kutsal saydığı, değer verdiği şeyler; örneğin aile yaşamı, çok çalışma gibi), romantik/cinsel eğilimleri, kompleksleri (utangaçlığı, korkuları, saplantıları), özel yetenekleri (müzik, spor) (Foss, 1992'den aktaran Kınay, 2003, s. 63).

Yeşilot, karakter tasarımı “senarist tarafından çatışkılar, geçmişi, geleceği, sorunları ve amaçlarıyla orijinal bir kişilik yaratılması ve animasyon filmleri içinse metin halinde yaratılan bu karakterin bir animasyon sanatçısı tarafından resmedilerek görselleştirilmesi süreci” olarak tanımlar (Yeşilot, 2000, s.6).

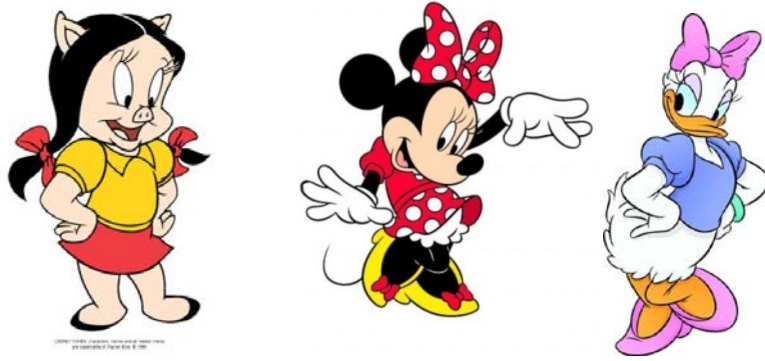
Görselleşme sürecinde karakterin yaşı, boyu, cinsiyeti, kilosu, vücut yapısı, konuşma tarzı, tavır ve duruşu, deri rengi ve bu gibi pek çok fiziksel özellikler karakter tasarımının görsel olarak belirlenmesine katkı sağlar. Tüm bu özellikler fiziksel antropomorfizmin çatısı altında toplanır. Antropomorfizm ile karakter tasarımında yaratıcı çalışmalar oluşturulabilir ve böylece yeni bir stil ortaya konur. Karakterlerin belirleyici yönü ve antropomorfizm ile ilişkisi, tasarımcı ve animatörün yaratıcılığını kullanmadaki ana odağı olur. Gerçek hallerindense antropomorfik yaklaşım ile tasarlanan karakterlerin davranışları ve insan gibi iki ayak üzerinde dik bir duruşla gösterilmesi, karakterin daha ilgi çekici bir hale getirilmesini sağlamaktadır. Antropomorfik hayvan karakterleri, filmin türüne ve tekniğine uygun görünümde, kişiliğini yansıtacak şekillerde tasarlanır. Böylece karakterin filmde kolaylıkla tanınması sağlanır. Ayrıca karakter tasarlanırken fiziksel anatomisi de oldukça önemlidir. Her tasarımda karakter, yüklenen antropomorfik özelliğin ne kadarına sahip olduğuna göre tanımlanır. Bu özellikler karakterin içsel durumunu da yansıtan dış görünüşü ve hareketleri ile anlaşılmaktadır.

Canlandırma sinemasında “form”, karaktere görsel niteliklerin verilmesi açısından temel bir unsurdur. Karakter tasarımında geometrik formlar, karakter hakkındaki belirli statü, sınıf, düşünce ve duyguları yansıtmaktadır. Örneğin; yuvarlak formlar kadın cinsiyetini, keskin sert formlar erkek cinsiyetini tanımlamada yol gösterici olabilmektedir. Tasarlanan karakterler kendine özgü nitelikleri ve kişilik özellikleri olan, belirli ortak üsluba sahiptir. Karakterler dişi karakterler, erkek karakterler, sevimli karakterler, cansız karakterler, canavarlar gibi gruplanmaktadır.

Canlandırma sinemasında, ana karakterlerin daha çok erkek cinsiyetiyle sunulduğu görülür. “Cinsiyet”, anlatılarda konuyu önemli ölçüde etkileyebilir. Filmlerde fazlasıyla

erkek cinsiyeti ile sunulan kimliklerle ilerleyiş, dişi bir karakterin eklenmesiyle dişiye boyun eğme konusuna dönebilmektedir. Film üzerine çalışmalar yapan Kevin Sandler “cinsiyet” konusunu şu şekilde aktarır; “Antropomorfizm cinsiyet yanılısamasını yeniden üretir. Antropomorfizm ile cinsiyete dayalı bedenlerin şeması değişebilmektedir (Sandler 1998, s. 159)”. Örneğin; Bugs Bunny karakterinde görüldüğü gibi. Fiziksel olarak saf haliyle tasarlanan tavşan karakteri, ortama uygun kostümler ile trajik bir kahraman, bir Alman kızı, operadaki bir şef gibi anlık değişen tasarımlarıyla animasyonun hikayesine göre farklılıklar gösterebilmiştir. Ortama göre değişen kostümlerle cinsiyet kavramı yeniden yapılandırılmıştır. Cinsiyet konusu tüm animasyon karakterlerin nasıl tasarlandığı üzerine yorumlanır. Wells'e göre;

Antropomorfik karakterler, insan karakterlerinden çıkarılmış bir adımdır ve başarılı olabilmeleri için belirli bir taklit veya insan özelliklerinin taklit edilmesini gerektirir. Böylelikle, animasyon karakteri olan Bugs Bunny ve Daffy Duck gibi pek çok karakter, insanların özelliklerini, değerlerini ve davranışlarını sergilerler. Petunia Pig (Domuz), Minnie Mouse (Fare) ve Daisy Duck (ördek) gibi dişi karakterler de insanları taklit ederler. En önemli fark, uyarlama derecesinde ve türünde görülür; örneğin, erkek karakterler, hareketlere ve baskın özelliklerine (örneğin; kurnazlık, saldırganlık) uyarlanırken, dişi karakterler görsel özelliklerine konu olur ve “tanınabilir” dişi özellikler uygulanır. Örneğin; kurnazlık, pasiflik (Wells,1961, s.203-204). (Bkz. Görsel 2.1).



Görsel 2.1. Petunia Pig, Minnie Mouse, Daisy Duck karakterleri (http-34).

Disney'in en tanınmış iki karakteri olan Mickey ve Minnie Mouse'un tasarımcısı ve animatörlerinden Fred Moore, hayvanlara giydirilen kadın kimliğini şu örneklerle açıklar;

Aslında Mickey ve Minnie tam olarak aynı şekilde çizilmiştir, ancak Minnie'nin kadınlığını tanımlamak için tasarımında çeşitli kalıplaşmış belirleyiciler vardır. Örneğin; iç çamaşırı ve onu ortaya çıkarmak için beline kadar yüksek bir etek, yüksek topuklu ayakkabılar, göz kapakları ve kirpikler eklenmiştir. Onun duruşu ve davranışları kararlı bir şekilde daha

kadınsıdır ve özellikleri, alaycı bir yapıda olan Mickey'in aksine çekici bir halde ve sempatik ifadelerle sahip bir şekilde tasarlanmıştır (Wells, 1961, s.204).

Canlandırma sinemasında bir diğer önemli unsur karakterin “davranış”ıdır. Bütün davranışlar ise hareket ile başlamaktadır. Tarihsel süreçte canlandırma sinemasına konu olabilecek her olaya göre hareket şekillenmiş ve konu seçimi, kullanılan malzeme, renk, sosyal ve kültürel öğeler hareketi etkilemiştir. Canlandırma sinemasında hareket ve görsel tasarım birbiriyle iç içedir. Hayvanlar insan gibi hareketler sergilerken, duyguları doğrultusunda ilerler.

Karakterin kişilik özellikleri, (fiziki verileri, toplumsal ve psikolojik verileri, jest ve mimikleri), karakterin vücut dilini ortaya koyan en belirleyici özellikleridir. Karakterin fiziki görünümü, onun nasıl hareket edeceğini belirleyen ilk özelliktir. İri, şişman bir karakterin dinamik ve seri hareket etmesi gerçek hayatta beklenmeyen bir özelliktir. Ancak, canlandırma sinemasında böyle bir karakterin çok dinamik ve hareketli yapıda olması mümkündür. İri, şişman bir karakterin dinamik bir hareketlendirmeye sokulması muhtemelen görsel bir komedi oluşturabilir (Pudovkin, 2004'den aktaran Çalışkan, 2011, s.188).

Canlandırma sineması, hareket açısından karaktere her türlü olanağı sağlamaktadır. Örneğin, “*Kung Fu Panda*” (2008) filminde ana karakter iri, kilolu, tembel bir panda olmasına rağmen, yapısına ters bir şekilde seri ve dinamik hareketler sergileyen usta bir kung fu dövüşçüsü olarak canlandırılmıştır (Bkz. Görsel 2.2).



Görsel 2.2. "Kung Fu Panda" (2008) filminden bir sahne (http-35).

Canlandırma sinemasında antropomorfizmin etkisi ile fiziksel olarak farklı şekillerde tasarlanan karakterlerde, her türlü insani hareketlerin olabileceği gösterilmiştir. Tasarlanan karakterin davranışları bir nedene bağlıdır. Bir tepki ya da bir amaç gerektirir.

Canlandırma sanatında, karakter hareket edene kadar hiçbir şey ifade etmez. Karakterin hareketlerinin bir amacı olması gerekir. Karakterin hisleri yani üzgün ya da neşeli hali ancak hareketle ifade edilebilir. Ayrıca karakterinizin hareketlerini ve hislerini açığa çıkarırken doğallığa dikkat edilmeli, aşırı abartıdan kaçınılmalıdır. Hareketler arasında bir tutarlılık olması gerekir (Maestri, 2006'dan aktaran Çalışkan, 2011, s.192). “Karakterlerin davranışları

belli nedenlere dayandırılmalıdır. Nedensiz davranışlar, karakterlerin iki boyutlu, monoton bir hale gelmesine neden olur, bu da film için olumsuz bir durum yaratır (Yeşilot, 2000, s.31)”.

Karakterin davranışındaki nedeni bulmak için, karakterin geçmişine gidilmelidir. Karakterler hakkında kısa sahneler gösterilerek karakterin davranışlarında farklı yönler ortaya çıkarılmalıdır. Böylece karakterin film sürecinde daha iyi tanınması sağlanır ve hakkındaki bakış açısı her an değişebilir. Yani film boyunca kötü olan bir karakter iyilik yapan bir rolle de karşımıza çıkabilmektedir.

Disney'de karakter tasarımcısı olarak çalışan Pete Emslie (2007), antropomorfik karakter tasarımlarının dört farklı şekilde karşımıza çıkabileceğini belirtmiştir. Tasarım sürecini kolaylaştıracağı için karakterin ne kadar antropomorfik seviyede olduğunun bilinmesinin önemini vurgulamaktadır.⁷ Antropomorfik dört farklı tasarım şekli Tablo 2.1’de sunulmuştur.

⁷ Emslie, Pete. (2007). If I Could Talk To The Animals Cartooncave-blogi. <http://cartooncave.blogspot.fi/2007/08/if-i-could-talk-to-animals.html>, (12.06.2018)

Tablo 2.1. Antropomorfizm seviyeleri (Emslie, 1997)

1)

- Fiziksel ve davranış olarak hayvan gibidir, fakat insani ifade ve duygu sergiler.
- Dört ayak üzerinde hareket eder.
- İletişim hayvan sesleriyle sınırlıdır; sözlü iletişim mümkün değildir.



2)

- Hayvanlar kendi aralarında konuşurlar, ancak hayvan görünümüne bağlı kalırlar.
- Hayvanlar dört ayak üzerinde gösterilir.
- İzleyiciler, filmde yer alan insan karakterini sınırlı bir şekilde, daha çok gizli dünyaları konu edilir.



3)

- Hayvanlar konuşur ve iki ayak üzerinde dik dururlar.
- Kıyafet giyebilirler.
- İnsanlar ve hayvanlarla olan ilişkilerini korurlar.
- İnsan türü "hayvanlar" olarak adlandırılır, ancak yine de hayvanın bazı davranışsal özelliklerini korurlar.
- İnsanlarla sözlü iletişim olabilir.



4)

- Tamamen insan gibi davranış sergiler.
- Fiziksel olarak sadece marjinal görünmek istediğinde hayvandır.
- Birbirlerine ve insanlara olan tutumlarında mantık aranmamalıdır.
- İnsan türleri için metaforudur ve insan kelimesi içinde var olurlar.
- Bu tarz bir karakter, genelde karikatürize şekilde çizilmelidir.



©Emslie 1997

Emslie antropomorfizm seviyesini tanımlarken, bu dört aşamanın ayırt edici en önemli yönlerini ortaya koymuştur. Karakter üçüncü ve dördüncü seviyede hayvan haliyle ve insan kostümü giymiştir. Birinci seviyede karakter daha çok gerçek haliyle tasarlanan hayvana benzerken, dördüncü seviyede karakter tamamen insana benzemektedir.

2.2. Psikolojik Özellikler

Psikolojik antropomorfizm; insan ve hayvan ilişkilerinde zihinsel eylem, düşünce, deneyim, duyular yoluyla bilgi edinme ve anlama sürecini merkezine alır. Hayvanlar ve insanlar, bir dizi biyolojik, ilişkisel ve mekansal özelliği paylaşmaktadır. Buna ek olarak, insanlar ve hayvanların korku veya arzu etme yeteneği gibi bazı psikolojik özellikleri paylaştıkları yaygın olarak kabul edilir. Hayvanların birtakım özellikleri benzersiz şekilde ve insan olarak tanımlanmıştır. İnanç ve arzu gibi psikolojik özellikleri, güven veya zamansallık durumları, mutluluk veya sempati gibi duyguları, kültür ya da arkadaşlık gibi toplumsal örgütlenme gibi davranışları içerir.

Canlandırma sinemasında psikolojik antropomorfizm zihinsel ve bilişsel kurgu yoluyla hayvanlara insani duygu ve düşünceler verir. Hareket ve davranış kadar duygularda karaktere antropomorfik bir özellik katar. Örneğin, bir hayvan, yüz ifadeleri aracılığıyla üzgün ya da mutlu olarak tanımlanabilir. Davranış duygulardan ortaya çıkmaktadır.

Duygu otomatik değer yargısı olarak tanımlanabilmektedir. Karanlık bir sokakta arkasından ayak sesleri duyan bir kişi, geçmiş deneyimlerine ve tehlike algısına dayanarak birşeyler hissetmektedir. Tehlike hissi bir değer cevabıdır. Birisini hiç rahatsız etmeyen bir şey, diğerini dehşete düşürebilmektedir. Her insan başkadır ama herkesin ortak noktaları bulunmaktadır. Herkes düşünmekte, duyguları deneyimlemektedir. Duygular, düşünmekten gelmektedir (Dayıoğlu, 2004, s. 33-34).

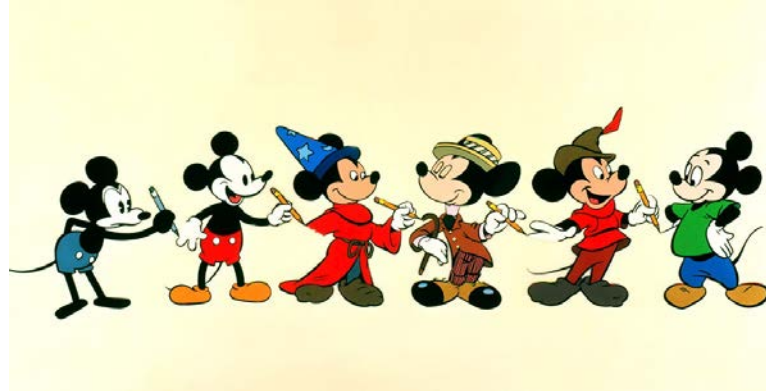
Tasarlanan karakterlerin duygularını hissettirebilmesi önemli bir konudur. Stephen Jay Gould "Mickey Mouse"un geçmişten bugüne değişimiyle ilgili olarak duygu aktarımının önemini şu şekilde açıklar; “Antropomorfizm ile sağlanan kişilik özellikleri korunarak daha çocuksu ve sempatik bir görünüm sağlamak amaçlanmıştır. Her yeni tasarımda karakter daha çocuksu ve sevimli bir görünüme kavuşmasında, duyguların gösterilebilmesi ve her türlü yaştan bireye aktarılması göz önünde tutulmuştur (Gould, 1980'den aktaran Balkind, 2010, s.6)”.

Görsel tasarımın duyguları aktarmadaki önemli rolü "Mickey Mouse" karakterinde oldukça açık görülmektedir. “Mickey'in görünüşü her yeni tasarımla daha genç ve enerjiktir. Daha büyük bir kafa ve daha büyük gözlere sahiptir; yani bir çocuğun tüm özelliklerinin antropomorfik hali gibidir (Gould, 1980'den aktaran Balkind, 2010, s.6)”. Gözler ve bakışlar sosyal etkileşimde yoğun olarak duygusal bilgiler verir. Başkalarının zihninden geçeni veya duygularını anlamamıza yardımcı olur. Özellikle Disney'in hayvan tasarımlarında ve Japon animelerin yüz ifadelerinde büyük gözler ve etkileyici

bakışlar kuramsallaşmış bir yöntem olagelmıştır (Bkz. Görsel 2.3). Çocuksu özelliklerle tasarlanan karakterler duyguları daha kolay yansıtabilir, bu nedenle izleyicinin de kolaylıkla "empati" kurabilmesini ve karakterin kişiliğini tanımasını sağlar.

Empati bireyin kendini etkileşimde bulunduğu kişinin yerine koyarak olaylara onun bakış açısı ile bakıp, duygu ve düşüncelerini doğru anlaması ve aktarması sürecidir (Dökmen, 1995; Rogers, 1982). Bir insanın kendisini karşısındaki bir nesneye örneğin bir sanat eserine yansıtması, kendini onun içinde hissetmesi ve bu yolla o nesneyi kendi içine alarak anlaması süreci olarak estetik algı anlamıyla ortaya çıkan empatinin kökeni 1897 yılına dayanmaktadır (Barrett-Lennard, 1993). 1909'da ise Titchener empati ve hayal gücü arasında bağlantı kurarak, empatinin nesneleri insanlaştırma ve kendimizi hayali olarak onların içinde hissetme süreci olduğunu vurgulayan tanımını yapmıştır (White, 1997). 1950'lere gelindiğinde bilişsel boyut kazanan empati, insanın karşısındakini tanıması ve kendini onun yerine koyarak özellikleri hakkında bilgi sahibi olması anlamında kullanılmıştır. Daha sonra duygusal boyut kazanarak karşısındaki bireyin algılanan duygusal yaşantısına katılarak verilen duygusal tepki olarak tanımlanmıştır (Bingöl, Uysal, 2015, s. 431).

İnsanın deneyimlerinin nasıl ortaya çıktığı, duygusallığı ve deneyimlerinden kazandığı tecrübeyi antropomorfik karakterlere aktararak benzetme sağlanmalıdır. İnsanın acı ya da sevinç gibi verdiği tepkileri karakterde verebilmelidir. Böylece “empati” durumu oluşur ve izleyici karakterle en kolay şekilde ilişki kurabilir. Hayvana özellikler yükleyerek yeni bir kimlik yaratılması, insanla paralel doğrultuda insan benliğiyle “empati” kurarak gösterilir (Case, 2005, s. 15).



Görsel 2.3. Mickey Mouse'un görünüşündeki değişimi gösteren bir zaman çizelgesi ([http-36](http://36)).

Suzanne Keen, “İnsanların, deneyimleme eğiliminde olduklarını belirtir. İnsan gibi görünenler aracılığı ile iletişim ya da deneyimlerini hayal edebilmek için en kolay yolun "empati" olduğu görüşünü destekler. Böylece insanın hangi duyguları deneyimlediğini belirlemek daha olasıdır ve bu da "empati" kurma yolu ile olur (Keen, 2006'dan aktaran Balkind, 2010, s.7)”. “Kişisel deneyimler animasyon filmlerde tanıdığımız antropomorfik karakterlerle özdeşleştirilir ve ilişkilendirdiğimiz karakter hikayedeki durumuna göre

uyarlanır (Keen, 2006'dan aktaran Balkind, 2010, s.15)". Böylece karakter, insan davranışlarını, deneyimlerini ve duygularını izleyici ile paylaşır ve onu hikayesine bağlar. İnsan duygularının en derinlerine odaklanmak ister, özellikle çocukluktaki deneyimlerine. İzleyici bu zihinsel süreçte karaktere olan güvensizliğini ortadan kaldırarak, "gerçek" gibi algılamaya başlar.

Canlandırma sinemasında izleyici daha çok kendine sempatik gelen karakterlerle bağlantı kurar. Karakterin görünüşünü beğenirse, karakter için "empati" hisseder. Karakterlerin olaylara verdiği tepkilerle bu durum izleyici tarafından yok edilebilir. Örneğin, "*Cosgrove Hall's Wind Willows*" (1983) filminde görüldüğü gibi. Film karakterleri doğada izleyici tarafından çok sempati duyabileceği hayvan karakterleri olmasa da (kurbağa, gelincik, köstebek, porsuk), filmin akışı ve olaylara verilen tepkilerle izleyiciye duyguyu verebilmiştir (Bkz. Görsel 2.4).



Görsel 2.4. "*Cosgrove Hall's Wind Willows*" (1983) stop-motion filminin karakterleri (<http://37>).

Karakterin psikolojik verileri doğrultusunda izleyici kolaylıkla "empati" kurabilir ve karakterin görsel görünümünün yanı sıra ortaya çıkan duyguya odaklanabilir. Antropomorfik karakterler oluşturulurken hangi görsel tekniklerin kullanılacağı ve nasıl düşünüp, nasıl hissedeceği üzerine çalışmalar yapan Disney animatörleri, karakterlerin düşünce yapısı ve duygularını gösterebilmek için bir düşünce sürecinin gösterilmesi gerektiğini savunurlar. Bu da çoğunlukla ifade değişikliği yani mimikler ile gerçekleştirilir (Thomas, Johnston, 1995, s.442). "Mimik ve jestler", karakterdeki duygunun aktarılabilmesi için en etkili yöntemlerden biridir. "İnsanların duygularının, hislerinin kısaca içinde bulundukları ruh halinin dışavurumunda en etkili unsur şüphesiz ki beden dilidir. Bu dilin kullanımı ise kendini jest ve mimiklerle ortaya koymaktadır. Kullanılan bu jest ve mimikler kişinin kendisine göre değişebileceği gibi içinde yaşadığı kültürün, toplumunda belirleyici unsurları ile değişebilmektedir (Balaban, 2014, s. 112)".

2.3. Kültürel Özellikler

Kültürel antropomorfizm, hayvan davranışını açıklamak için insan kültürü ve çevresini kullanır. Bunun yanı sıra aile kavramı, ataerkil toplum, toplumsal cinsiyet ve cinsellik kalıpları, sosyal yaşam gibi konularda yer alır. Doğal yaşamı yansıtan canlandırma sinemasında insan terminolojisindeki hayvan davranışını anlamaya yardımcı olur.

Kültür, toplumu oluşturan bireyleri bir arada tutan, dil ve haberleşme süreçlerini, gelenek ve göreneklerini, inançlarını, sanatlarını, hukuk ve yönetim biçimlerini kapsamaktadır. “Sanatçıların semboller vasıtasıyla anlam yaratma arayışı içerisinde olduklarını ifade eden Storey, kültür teriminin bu noktada yapısalcı bakış açısının “anlamlandırma” kavramıyla örtüştüğünü ileri sürer (Storey, 2006, aktaran 2019, Kınay, s. 71)”.

İzleyicinin Kurmaca ve canlandırılmış animasyon karakterleriyle etkileşime geçmesi tanınabilir bir biçimde “insan” psikolojisi, davranışı ve amaçlarıyla bağlantılı “anlamlandırma” kavramı etrafında örgütlenen sosyo-kültürel bir olgudur. Öncelikle insanın bilinç algısı, varlığı ve izlenimine yatırım yapan antropomorfik temsil, çizgi filmin tarihçelerinde ve geleneklerinde önemli bir unsur olmuştur.

Canlandırma sinemasında "anlamlandırma" kavramı yaşanan çevreye göre değişim gösterir. Animasyon filmlerde tasvir edilen çevre ile izleyiciye bir ipucu veya bilgi vermek amaçlanır. Çevreye uygun tasarlanan karakter ile inandırıcılık artırılır. Hikayelerde zamanın tanımlanması; ana karakterlerin kişilik özelliklerini zenginleştirmesi ve anlatıyı güçlendirmesi açısından önem taşımaktadır. Örneğin; eski dönemde geçen bir olayın anlatıldığı sahnede gösterilen araçlar ile filmin geçtiği dönem, coğrafya, sosyo-ekonomik durumlar kolaylıkla yorumlanabilmektedir. Ortamda görülen nesneler ile izleyicinin anlatılacak hikâyeye önceden hazırlanması sağlanarak beklentilere yön verir.

Doğa ve çevre kültürün daha yakından incelenmesi ve tanımlanması için fırsat sağlar. Doğa/kültür ayrımı, çizgi roman anlatılarının tematik yönleridir. Canlandırma sinemasında da önemli ipuçları verir. Bu belirgin bölünme yolları çeşitli şekillerde ele alınır. Paul Wells'e göre bu bölünme yolları Tablo 2.2’de sunulmuştur;

Tablo 2.2. Hayvan / İnsan Bölünmesi grafiği (Wells, 1961)

Hayvan	İnsan
Uyuşmayan Farklılık	Benzeyiş
Diğer Boyut	İnanç
Vahşi Yapısı	Antropomorfizm (insan-biçimsel)
Doğa	Kültür

Hayvanlar, sosyo-kültürel ortamlara göre değişiklik göstermektedir. Deleuze ve Guattari üç tür hayvanı ayırt eder:

İlk olarak, bireyleşmiş hayvanlar, aile hayvanları, duygusal oidipal (kendi cinsinden olanı dışlama duygusu), kendi küçük geçmişi olan hayvanlar. İkinci bir tür olarak; özellikleri olan hayvanlar veya öznelilikliler; cins, sınıflandırma veya şehir hayvanları; hayvanlar mitler, masal gibi her şekilde ortaya çıkabilir. Son olarak, daha çok şeytani hayvanlar, bir varlık olarak, bir masal oluşturan hayvanlardır (Deleuze ve Guattari 2004, s. 265).

Önceki zamanlarda yarı insan nitelikleri taşıyan hayvan karakterleri eski zamanlarda evcilleştirilmiş ya da sembolik olarak antropomorfik biçiminde gösterilmiştir. Karakter gösterilirken tüm kültürlerde metaforik⁸ olarak bir dizi anlatı ile yorumlanmıştır. Buna paralel olarak oluşturan kimlikler, sosyo-kültürel çerçevede ve dünyada gerçek olanı sembolleştirerek sunulmuştur. Örneğin, aç kaplan, gerçekte öldürme güdüsü baskın, yırtıcı bir hayvanı temsil ederken; kültürel olarak gücü temsil edebilmektedir.

Toplumsal değişim kültürel değişimi de sağlamaktadır. Kültürün öğrenilen bir davranış olduğunu savlayan Antony Giddens kültürün bu nedenden ötürü değişime açık olduğunu ileri sürmektedir. Toplum ortak bir kültürü paylaşan bireyleri bir arada tutan “karşılıklı ilişkiler sistemi”dir diyen Giddens’a göre, kültürün, hem inançlar ve fikirler gibi soyut, hem de toplumun paylaştığı ortak semboller ve teknoloji gibi somut unsurları bulunmaktadır (Giddens, 2001, aktaran Kınay, 2019, s. 71,72).

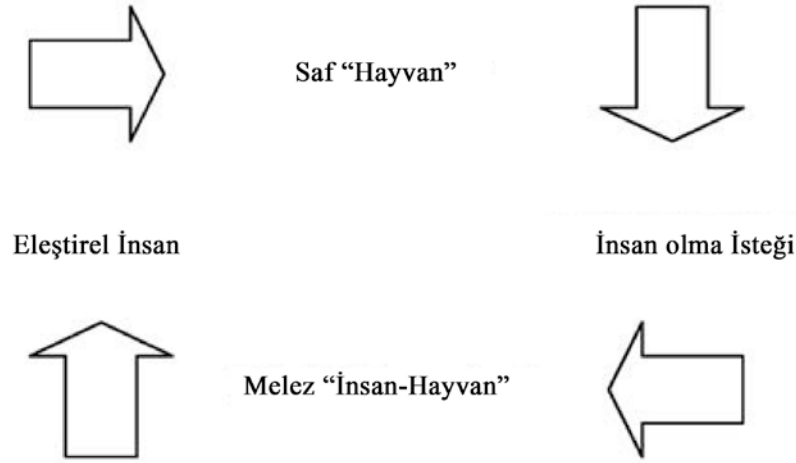
⁸ Metafor: Bir şeyi başka şey ile benzetmeye, kıyaslamaya, anlatmaya yarayan mecazlar.

Kültürel açıdan ortaya çıkan "semboller" ile "ideoloji"lerin çatıştığı bir mecra ve toplumsal bazı kesimlerin egemenlik gayretleri gibi konular ortaya çıkabilmektedir. İdeolojik bakış açısı kültürel etkinin önemli bir yansımasıdır.

"Cinsiyet" kavramı da kültürel süreçte oldukça etkilidir. Anlamdaki hayvanın doğasıyla meşgul olmak cinsiyete dayalı davranışın ana özelliklerini ve bu özellikleri kullanmanın yanı sıra karakterin kişiliğini ön plana çeker. Özellikle canlandırma sinemasında "cinsiyet" ve "cinsellik" kavramları, karakterle "sezgisel" ve "anlamlandırma" yoluyla bağlıdır.

Animasyonun tanınan karakterlerinden Pepe Le Pew (kokarca), filmde çekici bir gerilim yaratır, öz-farkındalık ve kendini beğenme kişilik özellikleriyle gösterilmektedir. Pepe cazibesinden çok emindir, fakat kadınlar tarafından hiç dikkat çekmeyen ve hoş karşılanmayan bir karakterdir (Jones, 1996'dan aktaran Wells, 1961, s. 111). Jones'a göre, insandan hayvana yönelme görülür yani fiziksel olarak hayvan olarak tasarlanırsa da anlam olarak insan gibidir. "Kötü nefes, koltuk altı kokuları veya kötü kokan bir insan", bir hayvanın doğal "kokusuna" dönüşür. Bir kedi olarak tasarlanan dişi karakter ise insanı taklit eder. Kedi şeklinde tasarlanmış karakterin tepkisi gerçek hayattaki bir kadının tepkisi gibidir (Jones, 1996'dan aktaran Wells, 1961, s. 111).

Gerçek formlarından yola çıkılarak tasarlanan hayvan karakteri, kültürel antropomorfizm özellikleri ile doğal halinden eleştirel bir karakter haline dönüşebilmektedir. Tasarımcılar sosyal, politik veya kişisel deneyimler hakkında yorum yapabilmek için de karakterler tasarlar. Karakterlerin tasarımında önemli olan antropomorfik tutumun nasıl yansıtıldığını gösterebilmektir. Well's bu estetik görsel dönüşümü ve mesaj birlikteliğini bir tabloda özetler. Dönüşüm tablosu aşağıdaki Şekil 2.1.'de sunulmuştur;



Şekil 2.1. Antropomorfik süreçte tasarımı süreci ve verilmek istenilen mesaj doğrultusunda izlenen yol grafiği

Kaynak: Paul Wells, The Animated Bestiary (s. 51)

Hayvanlara ya da cansız varlıklara aktarılan özelliklerle insan hayatına dair daha açık bir yorum yapabilme mümkün olmaktadır. Karakterin gerçek yapısından antropomorfikleşme sürecinde eleştirel süreç etkin rol oynamaktadır. Antropomorfik karakter evrensel olanı temsil etmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

1. ANTROPOMORFİZMİN SON DÖNEM CANLANDIRMA FİLMLERİNDE ÇÖZÜMLENMESİ

3.1. "ZOOTOPIA" Animasyon Filminin İncelenmesi

Yönetmen: Byron Howard, Rich Moore

Yapım yılı: 10 Haziran 2016

Yapımcı: Walt Disney Pictures

Stüdyo: Walt Disney Animation Studios

Konusu:

Zootopia, hayvanların bir arada yaşadığı, teknolojiyle iç içe büyük bir metropol şehridir. Bu şehirde yaşayan ve bir tavşan olan Judy Hopps'un polis akademisine girer ve dolandırıcı olan Nick adlı tilki karakteriyle tanışır. Hiç tahmin edemeyecekleri bir olaya düşen Judy ve Nick ikilisi bu olay karşısında iş birliği yapması ile gelişen olaylar konu edinmektedir.

3.1.1. Fiziksel özellikler

Zootropolis birçok hayvanların bir arada yaşadığı metropoliten bir şehirdir. Zootropolis'in dünyası, bir zamanlar vahşi olan, fakat zaman içinde evrim geçirerek modern bir uygarlıkta, birlikte yaşayan memeli hayvanlardan oluşmaktadır. Filmdeki karakterler antropomorfik bir şekilde oluşturulmuştur. Karakterlerin tümü iki ayak üzerinde hareket eder şekilde tasarlanmıştır. Karakterlere görsel olarak ağırlık verilmiştir. Bu karakterler insanlar gibi giyinir, işe gider, teknoloji gibi insan kaynaklarını kullanarak akıllı cep telefonlarına fazlaca zaman ayıran ve insan ile ilgili faaliyetlerde yer alan bir halde gösterilir. Aynı insanın dünyasında olduğu gibi, önyargı ve ayrımcılık gibi başlıca konulardan yakınlıktadırlar. Film çoğu konuyu eğlenceli, detaylı ve akıllıca bir biçimde işlemiştir.

Filmde ana karakter Judy, antropomorfik bir tavşan karakteridir. Yuvarlak yüze, gri kürkle kaplı vücuda, büyük mor gözlere, pembe buruna, uzun kulaklara ve gri kuyruğa sahip olarak tasarlanmış tavşan Judy, izleyiciye verdiği sevimlilik hissi ile kolaylıkla kendini sevdirmiştir (Bkz. Görsel 3.1).



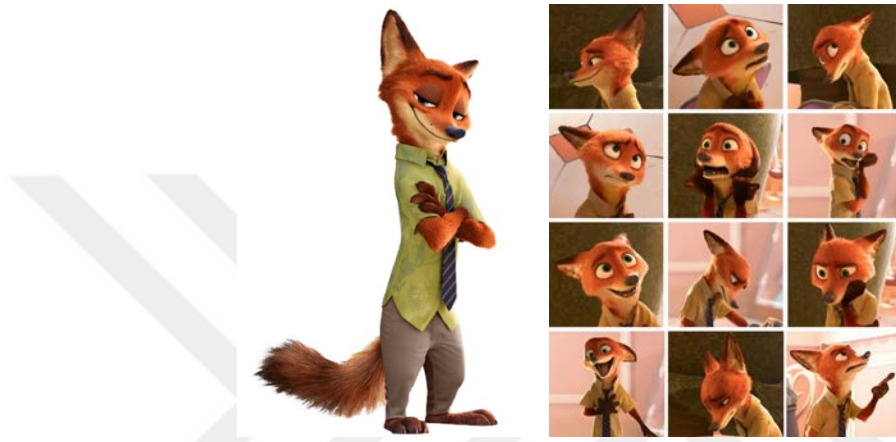
Görsel 3.1.“Zootopia” (2016) filminden Judy karakteri (<http-38>).

Filmde zaman ve mekan değişimlerine göre kostüm ve aksesuarlar da değişim göstermektedir. Judy havuç tarlasında bir çiftçi olarak çalışırken, çiftçi kıyafeti giydirilmiştir. Zootropolis'e vardığında ise, Judy artık polis üniforması içindedir. Judy üç polis üniformasına sahiptir: Mezuniyet üniforması, park memuru üniforması ve çaylak polis üniforması.

Judy fiziksel olarak küçük boyutlu fakat kişilik açısından tamamen fiziksel yapısına zıt bir şekilde tasarlanmıştır. Karakter ile ilgili verilen görsel özellikler aslında toplumsal verileri yansıtmaktadır. Güçlü olan güçsüzü yener gibi klişe toplumların düşünce yapısına

göre filmdeki karakter birçok ön yargı, dışlanma ve ezilme ile karşılaşmıştır. Karakterin ana yapısı psikolojik veriler üzerinde yoğunlaşmıştır. Yaşama karşı duruşunda, güçlü, azimli, disiplinli ve hedef koyan bir yapıya sahip olan Judy bu verileri; hareket, giysi/görünüş, tepki, dekor ve eşyalarla olan ilişkileriyle izleyiciye sunmaktadır.

Filmin diğer ana karakteri Nick ise uzun ve zayıf fiziksel yapıda antropomorfik özelliklere sahip bir tilki karakteridir. Turuncu bir kürkle kaplı olmasına rağmen insan gibi kıyafet giyer ve dik bir biçimde iki ayakları üzerinde hareket eder (Bkz. Görsel 3.2).



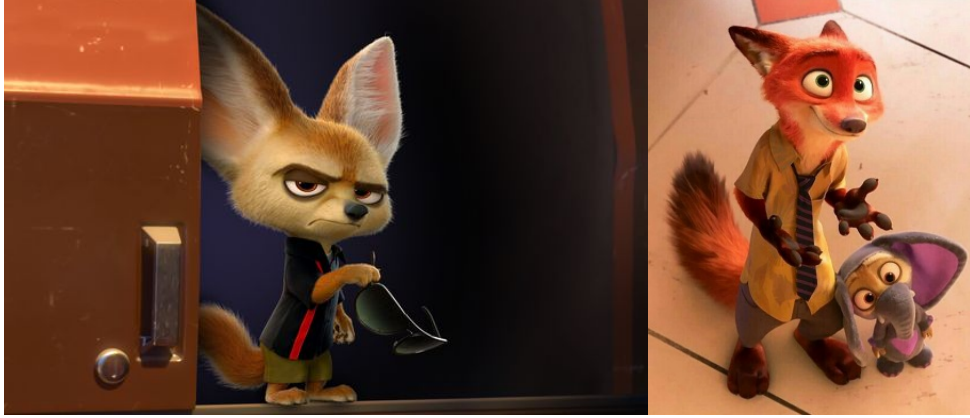
Görsel 3.2. “Zootopia” (2016) filminden Nick karakteri (<http-39>).

Judy'nin polis akademisindeki iş arkadaşları; fil, gergedan, su aygırı, kaplanlar, ayılar ve kurtlar gibi iri yırtıcılar olan antropomorfik karakterlerden oluşmalarına rağmen, küçük bir fiziksel yapıya sahip olan tavşan Judy kimsenin başaramadığı olayları başarabilmiş güçlü bir kişiliğe sahiptir. Canlandırma sinemasında vurgulanan cinsiyet kavramı, özellikle ana karakterlerin daha çok erkek tercih edilmektedir. Zootopia Judy karakteriyle bu durumu yıkmıştır. Filmin başlarında bu erkek egemen tavır ön yargılar ve dişi karakterleri ikinci plan işlerde çalıştırarak gösterilmektedir. Judy'ye atfedilen antropomorfik kişileştirme; özellikle polis akademisindeki sahnelerde diğer iri ve güçlü fiziki formda tasarlanan tüm erkek karakterlere göre daha başarılı ve akıllı bir karakter olmasıyla öne çıkar (Bkz. Görsel 3.3). Kadınların tüketici, korunmaya muhtaç olduğu algısını, film cinsiyet kavramında önyargıyı yıkarak, küçük ve estetik yapıda ve dişi bir karakter de olsa herkesi eşit bir birey olarak kabul ederek sonuçlanmaktadır.



Görsel 3.3. “Zootopia” (2016) filminden bir sahne de polis iş arkadaşları ile Judy ([http-40](http://40)).

Filmde antropomorfik kişileştirmede Judy ile başlayan ufak/güçlü, zayıf/iri gibi zıtlıklar Finnick, Bay Big ve Bellwether karakterlerinde kendini göstermektedir. Bunlardan Nick'in ortağı Finnick, dolandırıcılık yapmak amacıyla kılıktan kılığa girer. Aslında dolandırıcı ve kötü kişilik özelliğinde olan Finnick, ufak tefek vücut tipinde sevimli kılıklarla bu özelliğini kolayca kullanabilmiştir (Bkz. Görsel 3.4). Karaktere atfedilen antropomorfik kişileştirme zıtlıklar üzerine kurulmuştur. Bu zıtlıklar hemen hemen bütün karakterlere uygulanmıştır.



Görsel 3.4. “Zootopia” (2016) filminden Finnick karakteri ve filmde bir sahne ([http41](http://41)).

Filmde zıtlıklarla beraber bir hayvana yüklediğimiz belirgin özelliklerin yaptıkları görev ya da kişilikleri sahip oldukları ile bağdaşmaktadır. Küçük bir fare olan Bay Big fiziksel yapısına zıt olarak dev baba diye anılan ve şehir halkının korktuğu bir mafya karakteridir (Bkz. Görsel 3.5).



Görsel 3.5. “Zootopia” (2016) filminden patron fare Bay Big (<http://42>).

Filmde Belediye Başkanı yardımcısı olarak karşımız çıkan Bellwether karakteri, çocuksu ses tonu, sarkık kulakları, yeşil gözleri, toynakları olan ve kabarık beyaz tüylere sahip küçük bir koyundur. Bellwether, tatlı ve sevimli bir karakter gibi görünür, fakat filmin kötü karakteridir. Ayrıca Bellwether filmde en çok farklı kıyafetlerde görülen antropomorfik karakterdir. Resmi kıyafeti gözlük, gömlek ve bir etektir. Tutuklandığında turuncu bir hapisane üniforması giyer (Bkz. Görsel 3.6).



Görsel 3.6. “Zootopia” (2016) filminden Bellwether karakteri (<http://43>).

Filmde ufak ve sevimli bir koyunun ana kötü karakter olarak seçiminde aslında geçmişten gelen fabl örnekleri de görülmektedir. Fabllarda aslan ya da karga gibi güçlü ya da zeki hayvanların kandırıldığı birçok öykü bulunur. Filmde kullanım şekli farklı olsa da verilmek istenilen alt mesajlar o doğrultudadır.

Filmde kullanılan hayvan seçimleri, karakter tasarımları ve yüklenen kişilik özellikleriyle izleyiciye merak ve şaşırtma duygusu sağlanarak filmin tempolu bir şekilde ilerleyişinde oldukça etkili olmuştur.

Film antropomorfizmin sembolik içeriğine değindiği karakter kullanımlarında ilk akla gelen Zootropolis’in uzun süredir Belediye Başkanı olan Leodore Lionheart’dır. Zootropolis’de güçlü güçsüz bütün hayvanları destekleyen antropomorfik biçimde

tasarlanan bir erkek aslandır. Doğada aslanlar liderlik vasfına sahiptir. Sembolik olarak gücü ve liderliği temsil eden aslan karakterinin filmde başkan olarak seçilmesinde bu liderlik vasfı göz önünde bulundurulmuştur (Bkz. Görsel 3.7).



Görsel 3.7. Belediye Başkanı Leodore Lionheart (“Zootopia” (2016) DVD ekran görüntüsü)

Filmde Judy'ye önyargılı olmayan ve en iyi anlaştığı ofis arkadaşı, Clawhauser antropomorfik bir çita karakteridir. Vahşi doğada en atletik vücutlu ve hızlı koşan bir hayvan olan çita, yoğun çörek sevgisi ve oldukça şişman vücut formu ile tamamen gerçeklikten farklılaştırılarak gösterilmiştir (Bkz. Görsel 3.8).



Görsel 3.8. Clawhauser karakteri (“Zootopia” (2016) DVD ekran görüntüsü)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=jWM0ct-OLsM> (Erişim Tarihi: 16.04.2019)

Gerçekte avcı yeteneği çok güçlü bir hayvan olan çita filmdeki antropomorfik haliyle heyecanlı ve panik bir şekilde yansıtılmaktadır.

Gazelle karakteri ise Zootropolis’in en popüler karakteridir. Alçak gönüllü ve kibar kişilik özellikleriyle tasarlanan karakter barışçıl doğası ile yansıtılmış bir pop yıldızıdır. Fiziksel olarak ince ve uzun yapılı antropomorfik bir ceylan karakteri olan Gazelle giysileri gösterişli sahne kostümü, parlak kırmızı eteği ve parlak ayakkabıları ile şehrin pop idolüdür. Gerçek yaşamdaki pop starlarının ihtişamı antropomorfik haliyle de olsa

Gazelle karakteriyle benzer bir şekilde yansıtmaktadır. Pop idol Gazelle, bir ceylanın gerçekte ince, zarif estetiği kadın kimliği ve estetiği ile kurgulanmıştır (Bkz. Görsel 3.9).



Görsel 3.9. “Zootopia” (2016) filminden Gazelle ve dansçıları (“Zootopia” (2016) DVD ekran görüntüsü)

Karakterleri hayvan olarak yansıtan görsellik aslında; insan vücudu üzerine konmuş hayvan başı ve hayvanın boynuz, toynak, kuyruk gibi belirgin özelliklerinden ibarettir. Ayrıca film farklı hayvan türlerini kullanırken özel esprilerle güldürmeyi de amaçlamıştır. Filmde etkin bir rolü olmasa da izleyici de ilgi uyandıran diğer dikkat çekici karakterler Flash (Şimşek) ve Yax karakterleridir. Yax, Zootropolis’deki en aydınlanmış, rahat kişilik özelliğinde bir sığırdır. Hippi tarzında tasarlanmış ve özgür bir kişiliğe sahiptir. Kendisine veya inançlarına yönelik olumsuz görüşleri umursamaz ve doğal yaşam tarzına karşı rahatsız olanlara kayıtsız görünür. Hayvanın çıplak olması adına bir tür sözcü olan Yax, felsefi doğası ağır bir etki yaratarak hayvanlar arasında bir ilham kaynağı olarak görülmektedir. Yaşam biçimi olarak ne olursa olsun filmdeki diğer karakterlerin aksine hiçbir kıyafet giymez. Kulübüne yoga yapmak için rahatlamaya gelen hayvanlar ve yoga hocası fil karakteri Yax gibi filmde kıyafetsiz görülmektedirler.

Filmde, hareketler abartılı bir şekilde kullanılmıştır. Bu abartılı ve karikatürize teknik karakterlerin çeşitliliğiyle filme özel bir tarz katarak, izleyicinin konuya bağlı kalmasını sağlamaktadır. Antropomorfik karakterler üzerine kurulu film, sağladığı başarılı hareketlendirmelerle çoğu karakteri fiziki, toplumsal ve psikolojik olarak izleyiciye tanıtmakta, iç dünyalarını, alışkanlıklarını, hayallerini ve hedeflerini hareket aracılığı ile başarıyla iletebilmektedir.

Ana karakter olan Judy iyimser ve başına buyruk davranan bir karakterdir. Judy tavşan olmasından dolayı fiziksel yapısının katkısıyla hızlı ve aktif bir davranış sergiler. Hareketleri de hızlı ve çeviktir.

Küçük Rodentia (Little Rodentia)’daki kovalamaca sırasında, Judy; dolandırıcılığını yakaladığı sansar Duke Weaselton karakterini yakalama esnasında, tıpkı

akıllı, planlı bir insan kişiliğinde, şehirde yaşayan küçük sakinler için her türlü tehlike olasılığını hesaplamış ve ortama uygun dikkat ederek hareket etmiştir (Bkz. Görsel 3.10).



Görsel 3.10.“Zootopia” (2016) filminden sahneler (<http-44>).

Judy, Zootopia Polis Akademisi’nde geçirdiği süre boyunca, fiziksel olarak küçük oluşunu sorun etmemiş, diğer öğrenci olan hayvanları ve etrafındaki nesneleri kendine basamak olarak kullanarak engelleri aşabilmiştir. Bir tavşan olarak iyi sıçrayabilmesi onun için avantaj olmuştur. Judy akademide, birçok sert ve zor eğitimi ile vazgeçirici bir başlangıç yaşamasına rağmen, sınıfının en başarılı öğrencisi olma yolunda ilerlemeyi başarmıştır.

Filmde görülen yan karakterin fiziksel yapısına zıt bir şekilde kullanılan hareketleri de oldukça dikkat çekmektedir. Örneğin, yoga dersi sahnesinde fil, zebra, zürafa gibi iri hayvanların insana özgü yoga hareketleri absürd ve abartılı bir şekilde sergilenmiş ve bu da filme eğlenceli bir renk katmıştır. Özellikle ağır ve cüsseli bir forma sahip olan filin antropomorfik yapısıyla oluşturulmuş halinde görülen yoga hareketlerinin imkansızlığını canlandırma sinemasında her türlü hareketin mümkün olabileceği ile ortaya koymuştur (Bkz. Görsel 3.11).



Görsel 3.11. “Zootopia” (2016) filmine ait bir kare (“Zootopia” (2016) DVD ekran görüntüsü)

Filmde hareket açısından dikkat çeken bir diğer karakter Flash’tır. Tembel hayvan olarak seçilen ve antropomorfizm aktarılan Flash karakteri doğası gereği çok yavaş

hareket eder. Kamusal yardım masası sahnesinde kamu çalışanlarının tembel bir hayvan olması, aslında gerçek hayatta kamusal birçok işin yavaş ilerleyişine çağrışımında bulunarak gerçek hayatlarımıza dokunur (Bkz. Görsel 3.12). Filmin sonunda görülen sahnede izleyicinin şaşırması sağlanmıştır. Yeni görevleri hızlı sürücüyü bulmak olan ikili Nick ve Judy sürücüyü yakaladıklarında sürücünün tembel hayvan Flash olduğunu görmektedirler.



Görsel 3.12. “Zootopia” (2016) filminde Flash karakteri (“Zootopia” (2016) DVD ekran görüntüsü)

3.1.2. Psikolojik özellikler

Filmin ana karakteri olan Judy, küçük fiziki yapısına rağmen karakter özelliğini güçlü bir biçimde sergilemektedir. Film boyunca Judy'nin duygu değişimleri görülmektedir. Judy hayali olan polis akademisinden en yüksek notlarla mezun olarak başarısını göstermiş olsa bile, önyargılardan dolayı hedefine ulaşamaz. Etrafındakiler ve ailesi tarafından sürekli ondan şüphe edilmesi, güvensizlik ve küçümseme gibi tutumlarla karşı karşıya kalan Judy, duygusal açıdan olumsuzluğa düşmüş halde görülür. Bu açıdan film, üstün fiziksel güçleri olanların onu kullanarak karşısındaki daha güçsüz olana iş yaşamı ve sosyal ayrımcılık yaptığını açıkça göstermektedir. Fakat bunun yanında Zootropolis'in bol içerikli senaryosu ırkçılığın her yerden gelebileceğinin üzerinde durmuştur. Judy, filmin ilerleyen sahnelerinde kendisi de şikayet ettiği ve eleştirdiği önyargıya kapılarak; ister istemez herkesin önyargıda bulunabileceğinin farkına varır.

Zootropolis, her hayalin gerçekleşebileceği mükemmel bir şehir olarak düşünülür. Özlem duyulan bir yerdir. Bireylerin hissedebilme gücünü arttırmaktadır. Bu aynı zamanda, bireysel özgürlük (özellikle de bir kadın karakter olarak) ve dünyayı daha iyi bir yer haline getirme düşüncesi (dünyayı özgürleştirmek), küçük Judy'yi metropolde yeni

arayışına yöneltir. Gündelik hayatta insana zarar veren bencillik karşısında üstesinden gelinebilecek bir umut vardır temasıyla yola çıkan film; aslında günümüz insanların gerçekliğidir.

Judy oldukça duygusal bir yapıdadır ve herkese iyilik yapmak ve yardım etmek istemektedir. Duygularını kontrol altında tutmaya eğilimli olmasına rağmen çoğu zaman gerçek duygularını içinde tutamadan açıkça ifade edebilmektedir. Judy'nin duygusal durumları mimik yoluyla belirgin bir biçimde sunulmuş ve izleyicinin kolaylıkla empati kurabilmesi sağlanmıştır (Bkz. Görsel 3.13).



Görsel 3.13. “Zootopia” (2016) filminden duygusal bir sahne (“Zootopia” (2016) DVD ekran görüntüsü)

Judy filmin ilerleyen sahnelerinde daha kendinden emin, olumlu duygulara sahip ve güçlü bir karakter halini almıştır. Türler ne olursa olsun, tüm hayvanların önyargılı ve sürekli olarak küçümseme ile yok edilebilecek duyguları, umutları ve hayalleri vardır. Böylelikle herkes içinde bulundukları şehirde yaşayabilmek ve birbirlerini kabul etmek için çaba göstermeli ve toplum tarafından etiketlendikleri kalıplardan kurtulmalıdır. Film Judy karakteriyle izleyicinin empati kurmasını sağlayarak bu olumsuz yönlerin Judy’le birlikte aşıldığını gösterirken; izleyiciye de olumlu mesajlar vermektedir. Başarısını ve deneyimlerini kanıt olarak kullanan Judy, olumlu eylemleriyle hedeflerine ulaşma çabalarını özendirmeye teşvik etmiştir. Daha iyi bir dünyanın var olabileceği umuduyla elinden geleni yapmak istemektedir. Judy'nin iyimserliği, çabaları ve gerçekliğin acımasız dünyasına girme mücadelesi filmin hikaye ve olaylar açısından önemli ve duygusal bir öykü olarak görülmesini sağlamıştır.

Judy ve Nick’in olduğu bir sahnede Nick’e göre “sen ne isen osundur. Kurnaz tilki ve aptal tavşan.” söylemi filmlerde sembolik olarak kullanılan kurnaz tilki ve aptal tavşanı akla getirmektedir. Fakat Zootopia filminde tilki ve tavşan karakterleri klişeleşmiş bu hallerinden kurtularak yeni anlamlara başvurulmasıyla dikkat çekmektedir. Nick, tavşan Judy ile birlikte Zootropolis’in anlamlı sloganının fiziksel temsili haline gelmiştir,

"herkes bir şey olabilir". Slogan önemli olanın kendine güvenmek duygusu olduğunu vurgulamaktadır (Bkz. Görsel 3.14).



Görsel 3.14. Judy ve Nick karakterleri (“Zootopia” (2016) DVD ekran görüntüleri)

Film Nick'in geçmişi ile gelen önyargılara da vurgu yapılmaktadır. Nick anlattığı bir çocukluk anısında; yırtıcı bir hayvan olduğu halde sıradan hayvanlar gibi yaşamak istemektedir. Fakat farklı tür hayvanlardan oluşan arkadaşları yırtıcılığına dikkat çekerek onu dışlamış, ağızlık takmış ve birçok kötü muamele uygulamışlardır. Duygusal olarak çok etkilenen ve üzülen Nick, o gün iki şey öğrenmiştir. Birincisi, “kimsenin seni üzdüğünü asla belli etmeyeceksin.” İkincisi, “mademki dünya tilkilere dolandırıcı ve güvenilmez gözüyle bakıyor o zaman bundan başka bir şey olmaya gerek yok” görüşüne kapılmıştır (Bkz. Görsel 3.15).



Görsel 3.15. “Zootopia” (2016) filminden Nick karakterlerinin geçmişinin anlatıldığı sahneler (<http-45>).

Film tilkileri sinsî, kurnaz, serseri olarak göstermenin, dünyanın alaycı ve kötümser olmasına yol açtığı ve hayvanların sadece olması istenilen değil, istedikleri gibi olabileceğine inandırmıştır.

Duyguların oluşumu ve tutumlar geçmişe bağlıdır. Fakat bu durum ilerideki zamanlarda değişebilmektedir. Filmin ilerleyen sahnelerinde Judy ve Nick'in arkadaşlık ilişkilerinde Nick'in davranışları ve psikolojik tutumlarının değişim göstermesi gibi. Nick'in arkadaşlığı Judy'nin oldukça işine yaramış; tilkilere olan korkusunu yenerek her bireyin aynı olmayacağını anlamış ve önyargılarını aşabilmiştir. Ayrıca film boyunca Judy ile Nick'in dostluğu ve yardımlaşma ilişkileri, ikili arasındaki şakalaşmalar, izleyicinin bu iki karaktere daha çok empati kurabilmesini sağlamaktadır. Film, aksiyon ve duyguyu hareketlere yansıtan özellikleri jest ve mimiklerle vermektedir.

3.1.3. Kültürel özellikler

Zootropolis şehri kayıp bir zaman için de nostaljik bir suç merkezi olmaktan çok kentsel bir alan olarak sunulmaktadır. Şehir doğanın inkarı olarak kabul edilen, zaman içerisinde doğanın yerine kültürün inşa edildiği yeni bir yerdir. Zootropolis'e trenle gidilirken, şehrin ve doğanın güzellikleri gösterilerek sahnelere geçiş yapılmaktadır. Daha sonrasında doğa manzaraları yerini, gökdelenlere ve fütürist manzaraya bırakmaktadır (Bkz. Görsel 3.16).



Görsel 3.16. “Zootopia” (2016) filminden bir sahne ([http-46](http://46)).

Yolculuk sonunda Judy'nin ineceği tren istasyonu, kentsel anlamda varoluşu temsil etmektedir. Farklı türlerin (aslanlar ve zürafalar, fareler, tavşanlar, suaygırları, vb), istasyonda farklı ihtiyaçları görülmektedir. Çok kültürlü topluluklarda sorunlar hiç bitmez. Zootropolis'te sorunlar, metropol gibi, tamamen modern yöntemlerle çözümlenmeye çalışılmıştır. Ortak çözümlerle dolu bir ortam yaratmak amacıyla trene her hayvana uygun kapı ve pencereler eklenmiştir (Bkz. Görsel 3.17). İstasyonda ise tüm yolcular için tek bir yürüyen merdiven yerine; en az üç tane seçenek sunulmuştur; biri

genel bir yol, diğeri hamsterlar için tünele benzeyen bir yol, su yolunu kullanarak suda yaşayan ve kuruyan hayvanlar için başka bir yol geçişi tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 3.18).



Görsel 3.17. “Zootopia” (2016) filminden örnek bir kare



Görsel 3.18. İstasyondan bir kare (“Zootopia” (2016) DVD ekran görüntüleri)

Judy küçük tavşanların bulunduğu bir köyde yaşamaktadır. Köyün aksine Zootropolis hayal edilen büyülü bir şehir gibidir, yani kurtuluş için bir fırsat olarak öne çıkmaktadır. Bu durum tıpkı köy veya kasaba gibi küçük yerlerde yaşayan bireylerin hayalleri doğrultusunda büyük şehirlere göç etme isteklerini betimlemektedir.

Zootropolis'de her hayvan türünün kendi yaşamlarına göre düzenlendiği mahalleleri vardır (Bkz. Görsel 3.19). Fiziksel yapı, etnik köken, cinsiyet, iyi veya kötü ayrımı olmadan "istediğin gibi olmanın" fırsatını veren Zootropolis, kendinin önceden belirlenmiş bir kimliktense yeteneğini ve yapabileceklerini görebilmeyi sağlamıştır.



Görsel 3.19. Farelerin yaşadığı Little Rodentia şehri (“Zootopia” (2016) DVD ekran görüntüsü)

Bu tür farklı seçeneklerin kentsel sonuçları filmde dikkat çeken konulardan biridir. Canlandırma filmlerinin doğası gereği güçlü bir ortam haline gelmesi farklı yollarla felsefe ve yorumlar yapmanın bir yolu olmuş ve soyut düşüncenin gittikçe daha açık hale gelmesini sağlamıştır. Zootropolis, bu bakış açısından okunabilir bir politikanın felsefesi üzerine şehrin gerçek bir modeli ile dünya çapında izleyicilere ideolojik bir çerçeve ve ahlaki bir uyarı olarak kullanılabilmiştir.

Dünya meselelerini fazlasıyla konularında işleyen karikatürler gibi canlandırma sineması da kültürlerarası dinamikleri görselleştirmektedir. Zootopia verilmek istenen mesajları antropomorfik hayvanlar aracılığıyla aktarabilmiştir. Karikatürlerde olduğu gibi animasyon filminde de birçok kültür ve farklı tür bir arada yaşamaktadır; inekler, domuzlar, köpekler, atlar, kazlar, birlikte yaşayan tavuklar gibi. Filmde farklı kültürlerin ve etnik grupların birlikteliği insanların farklı topluluklarla beraber yaşamının bir metaforu olarak sunulmuştur.

Tür farkı insan açısından düşünüldüğünde "ırk" konusu ortaya çıkmaktadır. Örneğin, farklı ülkelerden gelen kişiler aynı şehirde yaşarlar ve aynı türdendirler (insanlar), fakat etnik köken, dini inanış, yaşayış biçimi ve kültürleri ile farklılaşırlar. Filmde antropomorfize edilmiş hayvanlarda ise her şey özgürleşmiş, türsel fark, etnik köken gibi konular yok olmuştur. Sinemanın bize sunduğu birçok olanak vardır. Animasyon filmlerinde ise bu olanaklar sınırsızdır. Zootopia filminde Judy ve Nick karakterlerinin tavşan (aptal) ve tilki (kurnaz) olmalarına rağmen iyi bir arkadaş ve iyi bir polis çifti olduğu görülür. Film ikili arasındaki, gerçekte birbiriyle yan yana gelemeyecek iki farklı tür olan tavşanla tilki arasındaki ilişkinin eşleştiğini ispatlamıştır. Aslında tilki Nick sayesinde Judy, dünyanın çarpıklıklarına karşı bazen çok saf tutumunu gözden geçirebilmiştir. Judy, şehrin karanlık tarafını bilmesi için ona rehberlik eden Nick

sayesinde hırsızların bakış açısıyla hayatı gözlemleme ve adaletsizlikleri keşfetme ayrıcalığını yakalayabilmiştir. Heyecanlı bir dedektif hikayesine ve güçlü bir mizaha sahip olan film; ırkçılık ve önyargının ahlaki ve sosyo-politik zararı hakkında mesajlar vererek, izleyicinin kendine benzemeyen veya aynı kültüre sahip olmayan insanlar hakkında daha açık fikirli olabileceklerini sağlamayı hedeflediği görülmektedir.

3.2. "Pom Poko" Animasyon Filminin İncelenmesi

Yönetmen: Isao Takahata

Yapım yılı: 16 Temmuz 1994

Yapımcı: Toshio Suzuki

Stüdyo: Studio Ghibli

Konusu:

Yıllarca barış ve huzur içerisinde dağlar, ormanlarda yaşayan rakunlar, insan nüfusunun artması ve yer bulma ihtiyacı yüzünden doğal yaşamlarının yok edilmesine maruz kalmıştır. Pom Poko'da bu duruma kızan rakunların yaşadıkları doğal alanlarını koruma mücadeleleri anlatılmaktadır.

3.2.1. Fiziksel özellikler

Isao Takahata, 1994 yapımı Pom Poko filmi ile günümüz Japonya'sının sorunlarını geleneksel bir dil ile birleştirmektedir. Filmin ana karakterleri olan tanukiler⁹, büyük yuvarlak gözleri, büyük göbekli halleriyle betimlenen ve porsuğu andırmakla beraber renklendirme açısından rakun gibi görünen hayvan karakteridir. Japon efsanesinde sevilen bir figürdür ve servet ile bereketi temsil etmektedirler. Tanukiler, amaçları için şekil değiştiren hileci ve eğlenceli karakterlerdir (Bkz. Görsel 3.20).

⁹ Tanuki: Japonya'da yaşayan ve rakunlara benzeyen, ancak tam olarak rakun olmayan bir hayvan türü.



Görsel 3.20. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne ("Pom Poko" (1994) DVD ekran görüntüsü)

Tanukiler ormanın yakınında ya da çevresinde yaşamaya meyillidirler. Güç ve özellik olarak Japon geleneklerinde önemli olan, Kitsune (tilki)'ye benzerler. Fakat tanuki'ler, doğada çok daha nazik ve basit yapıdadırlar.

Filmde, tanuki'lerin hayatta kalma biçimlerinin karmaşıklığını sergilemek için "dönüşüm" kullanılmıştır. Yaşlı tanukiler, gençleri dönüşüm için eğitmiş ve sonucunda insanlara benzeyen pek çok tanukili genç dönüşümde başarılı olabilmıştır. Bu dönüşümler antropomorfizm ile sağlanmaktadır. Böylelikle hayvan karakterleri doğüstü güçlere ve savaşçı bir kişiliğe sahip olmaktadır (Bkz. Görsel 3.21).



Görsel 3.21. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne ("Pom Poko" (1994) DVD ekran görüntüsü)

Film tanuki mitolojisinde yer alan karakter özelliklerini kullanmıştır. Cinsellik erkek tanukinin en değerli varlığı -testisleri- ile ortaya konur. Testislerin, tanuki mitolojisinde önemli bir yeri vardır ve onlar bir doğurganlık sembolünden fazlasını ifade eder. Bunlar, bir dizi geleneksel şiirde anılır. Bu arada, Japonca argoda testisler için kullanılan kanji karakterler, hayvanın şanslı ve bereketli olduğunu gösterecek biçimde altın ve topalar şeklindedir. Pom Poko'daki testisleri, bir dizi amaç için kullanılırlar ve hatta bir hava aracı

fırlatan uzay gemisi tarzı gürültülü bir silah yapmak amacıyla olanaksız bir boyuta kadar şişirebilirler (Colin Odell, 2011, S.98).

Tanukilerin testisleri, dönüşümlerde doğrudan yararlı olarak gösterilmektedir. Hatta filmin bir sahnesinde testislerini paraşüt olarak kullanmaktadırlar (Bkz. Görsel 3.22).



Görsel 3.22. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne ("Pom Poko" (1994) DVD ekran görüntüsü) Tanukiler; herhangi bir insanın görebileceği asıl hayvanlar olarak yani gerçek halleriyle, insanlar olmadığında insan gibi dik duruş sergileyen antropomorfik hayvan halleriyle ve dönüşerek tamamen insan oldukları halleri ya da mitsel formda olmak üzere görsel olarak dört farklı biçimde temsil edilmiştir. Dört ayaklı durumdayken tanukiler, gerçekçi yapılarıyla tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 3.23).



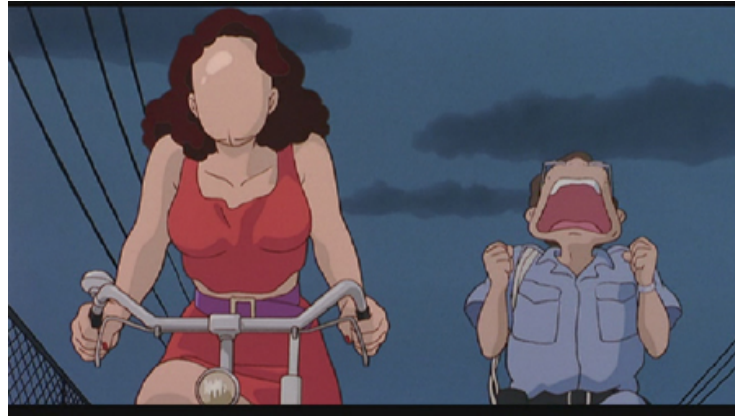
Görsel 3.23. "Pom Poko" (1994) filminde gerçek formların görüldükleri bir sahne (http-47).

Diğer dönüşümlerinde iki ayak üzerinde stilize edilen çizgi karakterler tam olarak insan gibi görünebilecekleri farklı biçimlerde resmedilmiştir. Kıyafetler, göz açıp kapayana dek koşullara uygun olarak değişmektedir. Yorgun ya da korkmuş tanukiler

görüntülerini kolayca değiştirebilmektedir, bu nedenle sürekli uyanık olmak gerekmektedir.

Pom Poko'da animasyonun temel niteliği, filmin natüralizminden stilize antropomorfizme sıkça geçiş yapmasıdır. Kentsel yayılma çevredeki ormanların tahrip olmasına yol açarken, Tanuki ve diğer hayvanların görüş ve kararları çoğunlukla göz ardı edilmektedir. Yönetmen Takahata, izleyicilerin onları gerçek, canlı ve yardıma muhtaç olarak görmelerini sağlamıştır. Tanukilerin aralarındaki en yaşlı ve bilge olanları, tanukilere yardım edemediğinde, insanları korkutmak zorunda olduklarına karar verir. Böylece yaşam alanlarını yok eden insanları şehirden kaçırmak amacıyla Japonya'nın mitoloji ve efsanelerinde yer bulan çeşitli korkutucu ve mitsel görünüşlerde şekil değiştirmeye başlarlar.

Pom Poko, Takahata'nın filmlerinde daha önce hiç görülmeyen bir görsel tarzı da sergilemektedir. Hayvanlar sık sık dönüşüm geçirirler. Bu dönüşümler yaşam alanlarını tahrip eden insanlarla mücadele etmek için kullandıkları bir araç olmuştur. Tanukilerin insanları korkutmaya çalıştığı bazı sahneleri karmaşık olmakla beraber korkutucu ve şaşırtıcıdır. Bu sahnelerde abartılı ve stilize dönüşümlere başvurmuşlardır. Bir sahnede, tanukiler görsel olarak tamamen insana dönüşmüş fakat tasarımlarda absürt ve abartıya başvurularak, yüzleri olmayan bir şekilde görülmektedir (Bkz. Görsel 3.24).



Görsel 3.24. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne ("Pom Poko" (1994) DVD ekran görüntüsü)

Tanukilerin geleneksel Japon hayaletlerine veya kötülük totemlerine dönüştüğü sahneler izleyicinin de ilgisini çekmeyi başarabilmiştir. Tanukilerin Japon kültüründe çok eskiye dayanan bir kökeni vardır. Eğlence düşkünü, sevimli karakterler olarak gösterilen tanukiler, filmde sürekli parti halinde ve iyi vakit geçirmektedirler. En sevdikleri şey yiyip-içmek, oynamak, dans etmek ve şarkı söylemek olan tanuki'lerin tembelliği hareketlerine de yansımaktadır (Bkz. Görsel 3.25).



Görsel 3.25. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne ("Pom Poko" (1994) DVD ekran görüntüsü)

Tanukilerin asıl yetenekleri kendilerini istedikleri şeye dönüştürmek olsada, en çaresiz kaldıkları ana kadar bu güçlerini kullanmazlar. Hareketler bu dönüşüm hallerinde değişiklik göstermektedir. Antropomorfik açıdan ele alınan tanukilerin rahat yapısı ve tembelliği, onları üşengeç bir yapıya sokmaktadır. Üşengeç, tembel kişilik yapısı, yavaş, ağır hareketler ile desteklenmiştir.

...Tanukilerde farklı olan, onlar rahatlık ve zevk alemine öyle dalmışlardır ki tembelliğe saplanıp kalmışlardır ve yaşam alanları sanayileşme nedeniyle yok olmaktadır. Çoğu Ghibli filmlerinde, geçmişteki yaklaşımlarla bugünün yaklaşımları arasında bir kıyaslama yapılır ve insanların oluşturduğu çevresel sorunlara değinir. Pom Poko'da bu konuda bir istisna değildir ve insanlarla tanukilerin uyum içinde yaşadığı zamanlara göz atarak günümüzün kuşağını tüketim düşkünlüğüyle suçlar ve gelecek için umut aşılar (Odell, 2011, s.97).

Filmde insanların doğal yaşamlarını ihlal etmesi tanukileri savaşmak zorunda bırakmıştır. Tanukiler arasındaki eğitilmiş grubun ne yapması gerektiği konusunda birçok tartışmalar yaşanır ve şekil değiştirmenin eski sırlarını yeniden öğrenmeye karar verirler. Eğlence düşkünlü tanukiler, insanlarla girecekleri savaşa hazırlanırken fiziksel birçok hareket figürü uygularlar ve dönüşümü öğrenmeye başlarlar.

Tanukiler savaşta düşmanlarını yenebilmek için mistik ve komik yollara başvurmaktadır. İnsan ve hayvan dünyasının ayrılığını, mitsel öğeler aracılığıyla yansıtarak, insanlar tarafından inşa edilen gerçekliği göstermişlerdir. İnsanlara göre, tanukiler sadece tuhaf küçük birer hayvanken, kendi gerçekliklerinde, form değişimi ile birlikte güçlü birer karakter olurlar. Bu durum tanukilerin hareketlerine de yansımış ve film boyunca savaşçı yapıda gösterilmiştir.

Son çare olarak geleneksel iblis töreni düzenlemişlerdir. İblislerin dünyası, sihir ve efsanelerde geçen bir tilki evliliği ve muhteşem manzaraları içeren birçok mitsel unsurun

canlandırmasıyla gerçekleşir. “Şekil değiştirme” (Shapeshifting) diye adlandırdıkları dönüşüm güçlerini, insanlara doğaüstü bir görüntü yaratmak için kullanmış ve insanları korkuyla dışarı atmayı amaçlamışlardır (Bkz. Görsel 3.26).



Görsel 3.26. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne ("Pom Poko" (1994) DVD ekran görüntüsü)

Tanukiler insanları korkutmayı başarır ve insanlar ise bu yaşadıkları olayı anlamlandıramazlar. Tanukilerin mücadeleci yapıları ve uğraşmalarına rağmen insanoğlunun istediklerini yapmasına engel olunamaz (Bkz. Görsel 3.27).



Görsel 3.27. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne ("Pom Poko" (1994) DVD ekran görüntüsü)

Savaşın sonunda bazı insanlar tanukileri fark eder ve yaşamaları için yalnızca küçük parklar bırakırlar. Fakat tanukilere parklar yeterli gelmez, çünkü parklar yaşamak ve hayatta kalmak için çok küçüktür. Sonunda bir insana dönüşerek yaşamaya karar verirler. Tanukilerin, insan olarak var olmaları, hayatlarının geri kalanı için gereksinimlerini karşılamayı sağlar. Tren kullanmak, işe gitmek, para kazanmak gibi. İnsan gibi davranarak Japonların modern hayatının tüm stresleriyle başa çıkmak zorundadırlar. Hareketleri insanların aynısıdır.

3.2.2. Psikolojik özellikler

Ghibli filmleri genellikle saf gerçekçilik, bastırılmış ve gerçek duygu durumları ve insanlarla ilgilenmektedir. Diğer taraftan Pom Poko'nun içinde neredeyse ana karakter olarak hiç insan yoktur. Filmde insanlar yan karakterlerdir. İnsanlar, doğaya zarar veren bir şekilde görülmektedir. Film aynı zamanda çok farklı duygularla ilgilenmektedir. Pom Poko bir anti-insan filmi olarak ilişkilendirilmiştir. Doğanın duygularını ve dünyanın bize uyum sağlamak için neler yapması gerektiğini göstermektedir.

Tanukilerin eğlenceli yapıları, dansları ve rahata düşkün olan tembel tavırları izleyiciyi keyiflendirmektedir. Bununla birlikte film üzücü birçok sahneye sahiptir. Yaşlı tanukilerin insanlarla savaşma sırasında öldüğü sahnelerde, izleyici tanukilerle empati kurarak çizgi film ya da fantezi değil de sanki gerçek hayattan hayvanlar olarak algılamaktadır. Filmin duygusal açıdan geçişleri izleyiciyi de heyecanlandırmaktadır. Yaşam alanlarını kaybeden hayvanların mesajlarının animasyona konu olması oldukça önemlidir.



Görsel 3.28. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne ("Pom Poko" (1994) DVD ekran görüntüsü)

Genel olarak sessiz bir film olan Pom Poko'da, yaşlı bilge tanukilerin ve yan karakter olan insanın olduğu sahnelerde diyaloglar dışında mimik ve tepkilere başvurulmuştur (Bkz. Görsel 3.28). Pom Poko'da ana karakter yoktur. Toplu bir şekilde yaşayan tanukiler gruplar halinde ve ortak yaşam alanlarıyla gösterilmiştir. Karakterlerin davranışlarını gözlemlene yoluna gidilmemiştir. Böylece izleyici tek bir karaktere odaklanmak yerine bütün olarak filmin anlatımıyla ilgilenir.

Tanukiler, insanların başlattığı Tama Yeni Kasaba Projesi ile birlikte ormanlık alanları yok olmaya yüz tutan ve bir zamanlar insanlarla uyum içinde götördükleri yaşamları tüketim ve kentsel yayılma nedeniyle kaybolmaya başlamıştır. Bu durum, ellerinde kalan dar alanlar için

ölesiye dövüşen Suzuka ve Takaga ormanlarının tanukileri arasında gerilime neden olmuştur. Büyükanne Oroku ise en iyisini bilmekte ve onlara aralarındaki çekişmeleri bir kenara bırakıp daha önemli sorunlarına -insanlara- odaklanmalarını öğütlemektedir (Odell, 2011, s.96-97).

Tanukilerden birkaç karakter ön plana çıkmaktadır, fakat onların da özelliklerini ve davranışlarını öğrenmek amaçlanmamıştır. Bir sorun olduğunda geniş ailelerde büyüklerin tecrübe ve bilgilerinden faydalanma yoluna gidilir. Büyükanne Oruko'da bu özellik göze çarpar.

3.2.3. Kültürel özellikler

Pom Poko, hem Takahata hem de Miyazaki'nin konu olarak en çok işlediği bir tema olan doğa ile ilgili ilerleyerek çevresel sorunları eleştirmektedir. Pom Poko'nun diyalog ve anlatı tarzı bir belgesele benzemektedir. Filmde küresel ısınma, hızlı kentleşme ve insan müdahalesinden dolayı yüzlerce türün ortadan yok olması konu olarak işlenmektedir. Ormanlardaki hızlı kentleşmenin neden olduğu tahribat ve toprağın manevi niteliği vurgulanmaktadır. Günümüzde insan ve hayvanların doğal yaşam alanlarının yok edilmesi sorunu bir gerçeklik olarak yaşanmaktadır. Bir zamanlar toprağa bağlanmış olan insanlığın, doğaya ve karaya olan sevgisinden vazgeçmesi, insanların hayal kırıklığına neden olmuştur. Bu gerçeklik Pom Poko'da, Disney filmi olan Bambi'de olduğu gibi gerçek hayvanları temsil eden fantezi antropomorfik hayvanlar ile aktarılmıştır. Filmde, tanukiler, bir zamanlar tembel ve sorumsuz bir halde gösterilirken; daha sonrasında topraklarını terk etmek istemeyen çaresiz, umutsuz hayvanlar haline gelir.

Filmde, insan karakterleri üzerinden doğa ve yıkım gücü eleştirilmiştir (Bkz. Görsel 3.29). Pom Poko, Japon kırsalının kentleşmesi ve diğer canlıların doğal yaşam alanlarının yok oluşuyla ilgilenmektedir. Tanukilerin ormanlarının tahrip edilmesi, insan yapımı inşaatların artması ve doğal manzaranın tamamen yok oluşu, filmin odak noktasıdır. Yüzlerce yıl boyunca tanıdıkları dünya, sadece birkaç ay içinde değişmiştir.

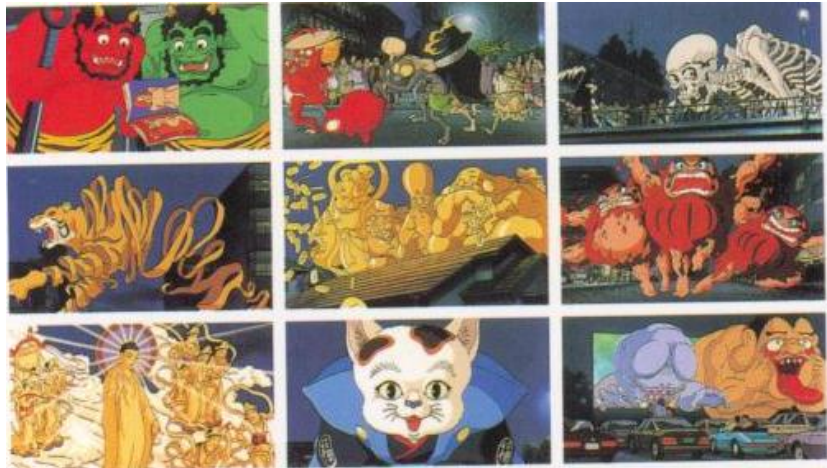


Görsel 3.29. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne ([http-48](http://48)).

Tanukiler hayat şartları ve yaşayış biçimleri açısından hızlı bir gelişim döneminden geçer. Özellikle çocuklar ve ergenler, değişime uyum sağlamak için kendi yaşam tarzlarına aşina oldukları alışkanlık içinde gösterilmiştir. Filmde, kahramanların kötü bir durumdan en iyi şekilde yararlanmaları için; önlenemeyen bir olayla yüzleşmenin zorluğu gösterilmektedir. Tanukilerin yaşam alanları kaçınılmaz bir yıkıma maruz kalmaktadır. Burada sunulan büyük mesaj, Japonya'nın kendi geleneklerinden uzaklaşarak batılılaşmanın modern Japonya'nın kültürel bir problemi olmasıdır. Tanukilerin mücadeleleri, batı toplumu ve doğu gelenekselciliği arasındaki güçlü çatışmayı temsil etmektedir.

Odell Pom Poko'da kültürel unsurların antropomorfik aktarımını şu şekilde açıklar;

...Filmde hem Shinto hem de Budist dini simgeler kullanılmıştır. Özellikle, tanuki gemisinin öte dünyaya gitmesiyle gönderme yapılmıştır. Kültürel ve mitolojik öğeler, özellikle tanukiler kendilerini hayalet figürlere dönüştürüp insanları korkutarak kaçırmaya çalıştıkları saldırı "Hortlak Savaşı" esnasında öne çıkar (Odell, 2011, s.98).



Görsel 3.30. "Pom Poko" (1994) filminden bir sahne ([http-49](http://49)).

Tanukilerin hayatta kalma mücadeleleri, gelenekselciliğin hayatta kalmasıyla temellendirilmiştir. Başka bir deyişle orman ve doğanın yaratılışın bütünlüğünde önemli bir rol oynadığını gösteren Japon dini Şinto ve Animizm etkilerini göstermektedir (Bkz. Görsel 3.30).

Pom Poko, Japonya'nın modern bir devlet olarak kimliği, yüz yıllık bir süre içinde ani bir değişim ile gerçekleşen bir hikayedir. Belki de Japonya'nın tarihini ve Batılılaşmanın kasten kabul görmesine karşı hissedilen manevi acının ürünü hakkında bilinçli olarak farkında olan bir hikayedir. Modern Japon kurgusu, masumiyet kaybının ve Doğu kültürünün 19. yüzyılın sonlarına ait Batı etkilerine karşı parçalanmasının bilincindedir. Film ahlak konusuna da değinir; değişimle baş etmek, geçmişte kötü biri olmayı gerektirmez, ama geçmişin hatırasını, insan olarak kim olduğumuzun bir hatırlatıcısı olarak unutulmaması gereken önemli bir konudur. Film, gelenekselcilik ve batılılaşma arasındaki hüsrani mükemmel bir ayrıntıyla geliştirmektedir.

3.3. "Kötü kedi Şerafettin" Animasyon Filminin İncelenmesi

Yönetmen: Ayşe Ünal, Mehmet Kurtuluş

Yapım yılı: 5 Mayıs 2016

Yapımcı: Mehmet Kurtuluş

Stüdyo: Anima İstanbul: Animasyon Stüdyosu ve Prodüksiyon

Konusu:

Filmde, Kötü Kedi Şerafettin'in, babası Tonguç tarafından evden kovulmasıyla başlayan macera dolu olaylar dizisi ve Şerafettin'in sorunları çözmesi konu edilmektedir.

Çizgi Romandan Canlandırma Sinemasına Uyarlama:

Kötü Kedi Şerafettin, 1996 yılında "L-Manyak" dergisinde yayınlanmaya başlamış ve Bülent Üstün tarafından yaratılmış bir çizgi roman kahramanıdır. İsminden de anlaşılacağı gibi kötü özelliklere sahip sıklıkla argo kullanan, küfürbaz bir Cihangir kedisidir. Çizgi romanın "Lombak" dergisine geçişinden sonra bir insanın çocuğu kedi olarak gösterilmiş ve böylece hikaye akışı renklenmiştir. Birçok belaya karşı baş eden maceracı yapıdaki kötü kedi karakteri çizgi romandaki özgün yapısıyla canlandırma filme yansıtılmıştır. Türkiye'de çizgi romandan canlandırma filme uyarlanan film yüksek bir başarı sağlamıştır.

3.3.1. Fiziksel özellikler

Kötü Kedi Şerafettin filminin ana karakteri, filmin adından da anlaşılacağı gibi Şerafettin'dir (Bkz. Görsel 3.31). Filmin diğer karakterleri; oğlu Tacettin, gerçek bir insan olan babası Tonguç, aşık olduğu kedi Misket, bakkal Şemistan, komşuları Hasene ve arkadaşları fare Rıza, martı Rıfkı ve kedi Cemil'dir. Filmdeki her karakterin farklı bir kişilik yapısı vardır.



Görsel 3.31. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filminin afiş örnekleri (http-50).

Çizgi romandan filme uyarlanan karakterlerin biçimi, dokusu ve formu orjinal haliyle ele alınmıştır. Bu durum karakterin özgünlüğünü korumasında büyük önem taşır. Bu yüzden karakter tasarımları çizgi roman karakterlerine sadık kalınarak bilgisayar teknolojisiyle üç boyutlu modellenmiştir.

Filmin ana karakteri Şerafettin yaralı yüzü ve güçlü yapısıyla kötü kişilikte bir sokak kedisidir. Antropomorfik bir karakter olan Şerafettin kıyafetsiz bir şekilde tasarlanmıştır. Şerafettin'in insan gibi iki ayak üzerinde yürüyüş tarzı, karakterine oldukça uygun biçimde, yere sağlam basan, kendine güvenli, kabadayı yapısını yansıtmıştır.

Tacettin, Şerafettin'in oğludur. Yavru bir kedi karakteri olan Tacettin'de aynı Şerafettin gibi fiziksel görünümüne sahiptir. Fakat daha ufak, iri gözleri, dişleri ve şaşı gözleri ile sevimli olarak tasarlanmıştır. Karakterin kürkü giysi görevini görmektedir. Duygusallığının yanında cesur bir yapıdadır (Bkz. Görsel 3.32).



Görsel 3.32. Tacettin karakteri ("Kötü Kedi Şerafettin" (2016) DVD ekran görüntüsü)

Misket bembeyaz tüylere sahip ve çekici özelliğiyle tasarlanmış antropomorfik yapıda, dişi bir ev kedisidir. Filmin ilerleyen sahnelerinde Şerafettin'in duygusal olarak etkisinde kalacağı Misket, büyük göz, kirpik, saç, bakımlı yapısı ve yuvarlak hatlarıyla baskın dişi özellikleri barındırmaktadır (Bkz. Görsel 3.33).



Görsel 3.33. Misket ve Şerafettin karakteri ("Kötü Kedi Şerafettin" (2016) DVD ekran görüntüsü)

Filmde yer alan insan karakterleri komşu Hasene ve bakkal Şemistan'dır. Onların temel özellikleri Şerafettin ve Tacettin gibi hayvanlarla iletişim kurabilmeleridir (Bkz. Görsel 3.34).



Görsel 3.34. Bakkal Şemistan ve Tacettin ("Kötü Kedi Şerafettin" (2016) DVD ekran görüntüsü)

Şerafettin'in yakın arkadaşlarından olan Rıza karakteri yetenekli bir lağım faresidir. Maço ve sinirli tavırlarıyla antropomorfik formda tasarlanmıştır. Görsel olarak sevimsiz, çirkin ve atfedilen kişilik özellikleri ile "iğrenç hayvan" fare algısını desteklemektedir. Ağgözlülüğü ve paraya olan merakı dış görünümüne de doğru orantıda yansıtılmıştır.

Rıfkı ise Şerafettin ve Rıza'nın ortak arkadaşıdır. Mor gözleriyle şaşkın ve devamlı olarak sarhoş gibi görülen bir çöplük martısıdır. Fiziksel olarak gerçek martı olarak tasarlanan Rıfkı, insana özgü konuşması ve sahip olduğu mimiklerle antropomorfik özellikler taşımaktadır (Bkz. Görsel 3.35). Dolayısıyla kolları yoktur; ancak kanatları gerektiğinde kol vazifesi görmektedir.



Görsel 3.35. Fare Rıza ve martı Rıfkı karakterleri ("Kötü Kedi Şerafettin" (2016) DVD ekran görüntüsü)

Karakterlerin farklı hayvan türlerinden seçilmesi konunun zenginleştirilmesini sağlamıştır. Karakterlerin ortak noktaları ise taşıdıkları alt kültür özellikleri, buna bağlı gelişen arkadaşlıkları, yaşamlarını kesiştiren ortak mekân ve ortak amaçları çerçevesinde şekillenmiştir.

Antropomorfik karakterlerin dışında gerçek formuyla sunulan diğer hayvan siyam cinsi Pırtav isimdeki kedidir. Pırtav'ın ölümünden sonra; sahibi çizirin defalarca ölmesine rağmen tekrar hayat bulması ve canavar görüntüsüyle birçok kez karşımıza çıkması, biçimsel bir yineleme unsuru olarak önem taşımaktadır. Ayrıca ölen karakterlerin yeniden dirilmesi Doğu anlatılarına da gönderme yaptığı söylenebilir (Bkz. Görsel 3.36).



Görsel 3.36. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filminde Pırtav'ın sahibi çizir ve kedi Pırtav karakteri ("Kötü Kedi Şerafettin" (2016) DVD ekran görüntüsü)

Filmin ilk sahnesinde Şerafettin, babası Tonguç'un tuvaletine oturmuş, sigara içerek tuvaletini yapmaya çalışmaktadır. Hemen yanında asıl kullanması beklenen tuvalet kumu vardır ancak; o kumu küllük olarak kullanmaktadır. Karakter, bir kedi olmasına rağmen insan gibi davranışlar sergilemektedir (Bkz. Görsel 3.37).



Görsel 3.37. Filmden bir sahne ("Kötü Kedi Şerafettin" (2016) DVD ekran görüntüsü)

Punk kültürünün büyük bir etkisiyle tasarlanan karakter belirli toplumsal doğrulara uymayan bir duruş sergilemektedir. Vahşi, kabadayı, gaddar bir karakter olan

Şerafettin'in adaletsizliğe dayanamaması, yakınlarını koruması sahip olduğu en önemli insani davranış özellikleridir.

Terasta fare Rıza ve martı Rıfki'nın sohbet ettiği sahnede; fare kapanının üzerinde rahatlıkla oturan ve o kapanı bir şezlong gibi kullanan Rıza; sokak faresinin her an tetikte olması gerektiğini vurgularken aynı zamanda vurdumduymaz insan gibi davranan bir kişiliktir.

Hareketler olayların akışına göre yön bulmaktadır. Şerafettin, serseri, maço ve kötü kişiliğiyle mahallenin korktuğu bir karakterdir. Kedi olmasına rağmen mahalledeki bütün köpekleri dövebilmektedir (Bkz. Görsel 3.38).



Görsel 3.38. Filmden bir sahne ("Kötü Kedi Şerafettin" (2016) DVD ekran görüntüsü)

Filmden hareketler aksiyon halinde, hızlı ve ritmiktir. Özellikle Fare Rıza'nın Galata Kulesi'nden içki çaldığı sahnelerde görülen hareketleri, kamera hareketlerinin de eşliğiyle aksiyonun artmasında büyük rol oynamıştır. Şerafettin'in Tacettin'i çizerin elinden kurtarma mücadelesi ve Cihangir'den sahile kadar çatıların üzerinde koşuşu buna bir örnektir. Aksiyonlu sahnelerdeki hareketleri gösterirken uzak ve yakın planlar tercih edilmiş ve odaklanma karakter üzerine yoğunlaşmıştır. Bu sahnelerde bütün hayvanlar bir insan gibi koşmakta ve insan reflekslerini sergilemektedir.

Karakterlerin hareketlendirilmesinde, ülkenin yaşam tarzı ve kültürüne yakınlık sağlayan davranışlar temel alınmış ve böylece filmin özgünlüğüne büyük katkı sağlanmıştır.

3.3.2. Psikolojik özellikler

Kötü Kedi Şerafettin film boyunca içinde bulunduğu maceralarla uyuşan birçok insani duyguyu beraberinde yansıtmaktadır. Filmde Şerafettin'in kötü kişiliği, çizgi romanda görüldüğü gibi cinsel dürtüleri ve her istediğini yapan bir karakter olarak aktarılmıştır. Şerafettin, kalıplaşmış ve kısıtlayıcı her türlü duruma baş kaldıran öfkeli, özgür ruh hali, maço tavırları, serseri ve küfürbaz yapısının yanında arkadaş canlısı, yardımsever vb. evrensel insani duygularıyla dikkat çeker.

Cinsel dürtüleri her zaman ön planda olan kaba Şerafettin, kedi Misket'e âşık olduğunda şaşırtıcı ve beklenmedik biçimde daha beyefendi, daha kibar duygusal tepkiler gösterir. Şerafettin karakteri üzerinden yansıtılan evrensel insana dair değerler ve duygu aktarımı mizahi çerçevede ve fantastik yollarla, izleyiciye kolaylıkla geçebilmektedir (Bkz. Görsel 3.39).



Görsel 3.39. Filmden bir sahne ("Kötü Kedi Şerafettin" (2016) DVD ekran görüntüsü)

Film anıların geçtiği sahnede aile kavramına dikkat çeker. Ekrana fırlatılan bir fotoğraf baba ile oğulun geçmişi ve aralarındaki ilişki hakkında izleyiciye bilgi verir. Yine aile bağı kavramı yer yer filmde gösterilerek duygusal derinliğin yakalanması sağlanır (Bkz. Görsel 3.40).

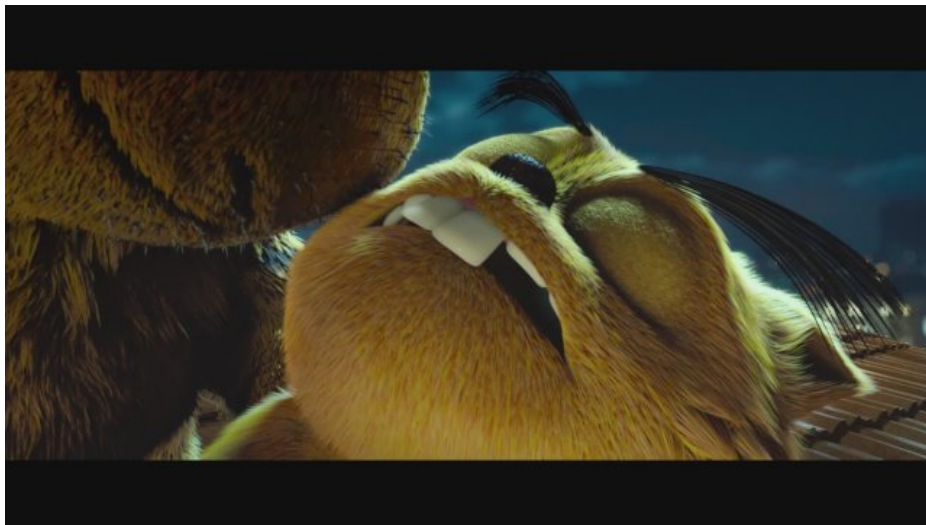


Görsel 3.40. Filmden bir sahne ("Kötü Kedi Şerafettin" (2016) DVD ekran görüntüsü)

Duygu, biçime dair izleyici deneyimleri konusunda önem taşır. Film boyunca sunulan duygular filmdeki sistemin bütün parçaları üzerinde etki yaratır ve bu duygular birbirleriyle ilişkilidir. Biçimin dinamik yanı olarak beklenti yaratılması izleyicinin duygularını kışkırtır. İzleyicinin filmin biçiminden aldığı duygu, filmin bağlamı içerisinde bütün bir duygu sistemi içerisinde çıkartılır (Bordwell ve Thompson, 2012, s. 62).

Şerafettin'deki duygu değişimi filmin akışına göre devam etmiştir. Şerafettin'deki bu duygu değişimleri bir kadını sevmesi ve oğlunu kabullenmesi izleyicinin empati duygusunu harekete geçirmektedir.

Filmde aksiyon ve gerilim dolu sahneler bir anda yerini yoğun bir duygusallığa bırakabilmiştir. Özellikle müzik stilizasyonu güçlendirmede kolaylık sağlamış ve izleyiciyi heyecan duygusundan hüzne taşıyabilmiştir. İzleyiciye film süresince hayal kırıklığı ve sevincin bir arada olduğu karmaşık duygular yaşatmıştır. Filmde tüm hareketler, jestler, mimikler, duygular, diyaloglar olaylar ve anlatıyla doğal bir akış içerisinde filmin bütününe hizmet etmektedir (Bkz. Görsel 3.41).



Görsel 3.41. Filmden bir sahne ("Kötü Kedi Şerafettin" (2016) DVD ekran görüntüsü)

3.3.3. Kültürel özellikler

Kötü Kedi Şerafettin'in konusu İstanbul'un Cihangir semtinde geçmektedir. İstanbul'un gerçek mekanlarından yola çıkılarak en ince ayrıntısına kadar modellenmiş mimari dokusu gösterilerek, şehrin birbirine karışan tarihi, kültürü ve çarpık yerleşimi gösterilmektedir. Çarpık kentleşme, üst üste binalar, dar sokaklar, balkondan balkona konuşan komşular, aniden sıkışan trafik gibi birçok öge, İstanbul'u bilmeyen bir izleyici için ipucu verir ve etkili bir anlatım aracı olması yönüyle de önem taşır (Bkz. Görsel 3.42).



Görsel 3.42. "Kötü Kedi Şerafettin" (2016) filminden bir sahne ([http-51](http://51)).

Film boyunca cadde ve sokaklar gerçek halinden yola çıkılarak tasarlanmıştır. İstanbul'un çarpık yapılaşması ve kenar mahallenin fakirliği çevredeki nesnelerle sunulmuştur. Örneğin; harabe evler ve sıvası dökük duvarlar fakirliğin simgesi olarak verilir. Filmde görülen mangal ve rakı detayları da kültürümüzde yeri olan dikkat çeken nesnelerdir.

Kenar mahallenin konu edildiği çizgi romanları incelediğimizde yerli olmak, oraya ait olmak, bulunulan yerle harmanlanmak, oranın dinamikleriyle özdeşleşmek yerli olmaktır ve kendilerinden olmayanlara, kentlilere “öteki” ye karşı tutumları, bunun içinde yarattıkları jargonları, eğlence biçimleri, yaşamsal dinamikleri kültürel kimliklerini ve semt kültürlerinin çerçevesini oluşturur. “Kenardakilerin” yaşamsal dinamikleri genellikle tehlikeli ve marjinaldir. Dolayısıyla suçun, şiddetin, uyuşturucu ticaretinin, gerçek dışılığın veya kendine göre saf bir gerçekliğin var olduğu, kendine özgü bir gerçeği kurduğu alanlardır yaşamlarını sürdürdükleri yerler (Şenol, Cantek, 2007, s.314).

Filmde tıpkı çizgi romanda olduğu gibi mekanlar aslına uygun olarak tasarlanmıştır. 1990'ların Cihangir'i, İstanbul'un merkezinde olmasından dolayı marjinallerin, sanatçıların, travestilerin, vb. her türlü insanın yaşam alanıdır. Kenar mahalleler bu insanlar için özel bir alan olmuştur. Yolları, komşuları, dükkânları bellidir. Bu belirliliğin

yarattığı kendine aitlik, söz söyleme ve güçlenme eğilimi doğurmuştur. 1970’lerde ülkedeki göç olgusunun tırmanışa geçmesi ve toplumsal değişim ile kenar mahalle olgusu daha derin ve önemli bir hal almıştır.

“...Cihangir, suçluların, talihsizlerin, marjinallerin yuvası olan bir yer olarak tasvir edilir. Bu gibi mahallerde yaşayanlar polisleri kurtarıcı, yardımcı olarak görmez. Sokakları gibi adalet kavramı da çarpıktır kenar mahalledeki bir semtin (Şenol, Cantek, 2007, s. 21)”.

İstanbul’un Cihangir semti, mahalle kültürünün bir örneğidir. Şerafettin’in kaba ve kötü oluşu bir sebep veya sonuca bağlı değildir. Şerafettin aslında her gün sokakta görebilme ihtimalini taşıyan “kabadayı”, “hanzo” kişilik yapısının mizahi bir yönüdür.

Film mekanları, kenar mahallenin çarpık kentleşme yapısını ve kirliliğini ortaya koyan güçlü bir yanı olmuştur. Şerafettin ve arkadaşları da hem görsel hem de diyaloglar açısından mekana uyum sağlamaktadır. Argo ve küfür kullanımı alt kültüre ait, sert mizaçlı, kaba bir karakterin günlük dilidir. Film, İstanbul’un gerçekçi alt yapısını sokaklarda her gün denk gelinen bir konuşma biçimiyle işlemiştir.

Karakterlerin hareketlerinin doğasına uygunluğu, jest ve mimiklerin Amerikan stilleriyle değil, yerli karakterleri yansıtacak biçimde stilize edilmesi ile filmin özgün tarafını ön plana çıkarmıştır.

3.4. Uygulama Filmi: "TELVE"

“Telve” Filmin Hikayesi

Kuş kadın fal baktırmak için falcı kurbağa'ya gitmiştir. Kuş kadının isteği popüler bir yıldız ve zengin olmaktır. Falcı kurbağa fala bakmaya başlar ve istediklerini duyan kuş kadın kurbağanın her lafından daha çok etkilenir. Kurbağanın baktığı fal aynı hayal ettiği gibidir. Falda ünlü bir yıldız olmuş ve üzerine paralar yağmaktadır. Fakat fal kısa sürer. Bunun üzerine kuş kadın daha fazla istediklerini duyabilmek için Türk kahvelerini içmeye ve falına kaldığı yerden baktırmaya devam eder. Falın sonu bir türlü gelmez. Açgözlü yapısını sonuna kadar gösteren kuş kadın, falına baktırdığı işe yaramayan fincanları da arkaya fırlatmaktadır. Fala kendini iyice kaptıran kuş kadın arkasında biriken fincanların farkında değildir ve aynı tempoda kahveleri içmeye ve fal baktırmaya devam etmektedir. Arkada biriken fincanların kuş kadının üzerine düşmesiyle fal sona erer.

Tema: Hayalperest olunabilir fakat hayaller kurarken ayakların yere basması ve açgözlü olunmaması gerektiğini vurgular (Bkz. Görsel 3.43).



Görsel 3.43. "Telve" filminin giriş sahnesi (Elif Dokur kişisel arşivi)

“Telve” karışık teknikte yapılan bir animasyon filmidir. Geleneksel çizim teknikleri ve 2B bilgisayar animasyon tekniklerinden yararlanılmıştır. Karakter animasyonları Anime Studio programı ve geleneksel çizim teknikleriyle birleştirilmiştir.

3.4.1. Fiziksel özellikler

Uygulama filmi “Telve” iki ana karakter (kuş kadın ve kurbağa kadın) ile yan karakterlerden (sinekler) oluşmaktadır. Filmdeki ana karakter olan kuş kadın fal baktırmaya giden bir müşteri ve kurbağa karakteri de falcı kadın olarak antropomorfik özellikleriyle tasarlanmıştır. Yan karakter olan sinekler falcıya yardım görevini üstlenmektedir. Karakterler karikatürize stilde oluşturulmuş ve abartılara başvurulmuştur.

Ana karakter kuş kadının ala karga türünde bir kuş ve falcının kurbağa olarak tercih edilmesinde, eski Türk inancı olan Şaman kültürünün etkisi olmuştur. Şamanlarda hayvanlar oldukça önemlidir. Ala kargalar açgözlü kuşlar olarak temsil edilmiştir. Kurbağalar ise bilge, büyücü özelliklerde hayvanlar olarak tasvir edilmiştir. Eski zamanlarda insanlar yağmur duasına çıkar ve kurbağadan yağmur yağdırmasını istemişlerdir. Filmde kurbağa kadının falcılıkla ilişkilendirilmesi de büyücülükle bağlantılı bir karakter olan kurbağa ile sağlanmaktadır. Kuş kadının ise ala karga türüyle gösterilmesi karakterin açgözlü yapısına uygunluğu açısından tercih edilmiştir.

Kuş kadın karakteri gündelik kırmızı bir elbise ve inci aksesuarları ile tasarlanmıştır. Lüksü seven, zengin ve ünlü bir yıldız olmak isteyen bir karakterdir. Falcı kurbağa kadın ise açık mavi tonunda bir elbise ile basit ve sıradan şekildedir (Bkz. Görsel 3.44). Yan karakter sinekler ise karikatürize basit formda tek vücut ve kıyafetsiz bir şekildedir (Bkz. Görsel 3.45).



Görsel 3.44. "Telve" filminden “kuş kadın” ve “kurbağa kadın” karakter tasarımları
(Elif Dokur kişisel arşivi)

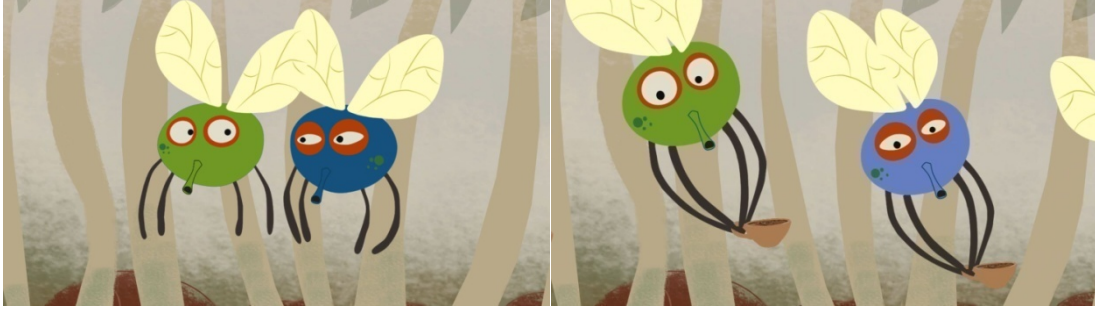
Falcı kurbağa kadın karakterinin yardımcısı sinekler.



Görsel 3.45. "Telve" filminden karakter tasarımları (Elif Dokur kişisel arşivi)

“Telve” filmi, hareket ritmi olarak hızlı ve tempolu bir şekilde işlenmiştir. Olay akışına göre tekrar eden sahnelerde karakterin duyguları ve tepkileriyle tempo arttırılmıştır. Filmde ana karakterlerin hareketleri insanlara özgü davranışlarla gösterilmiştir. Kurbağa karakterinin fal bakarken elinde tuttuğu kahve fincanında neler olduğunu kameranin fincana yaklaşarak (zoom) gösterilmesi ve içerisindeki hareketin görülmesi ile izleyicinin merakının giderilmesi sağlanmıştır.

Falda kuş kadının ünlü bir yıldız olduğu ve zenginliği görülmektedir. O esnada kuş kadının dans figürleri de anlatıya hareket katmaktadır. Etrafta uçuşan sinek karakterleri ilk sahnede görülen kahve yapımında ve film boyunca kahve fincanı taşımalarıyla izleyiciye kesin bir biçimde görevli olduklarını inandırmış ve hızlı ve belirgin hareketlerle gösterilmiştir. Gerçekte minik bir sineğin hiçbir zaman bir kahve fincanını taşıması mümkün değildir ancak filmde normal boyutlarından daha büyük bir şekilde tasarlanan sineklere bu görev verilmiştir (Bkz. Görsel 3.46).



Görsel 3.46. “Telve” filminden örnek kareler (Elif Dokur kişisel arşivi)

3.4.2. Psikolojik özellikler

Ana karakterlerin psikolojik yapıları ve duygularının mimiklerle sergilendiği kısa filmde izleyicinin karakteri daha iyi tanınması sağlanmıştır. Ana karakter olan kuş kadının dilediğinin olabilmesi için oluşan hırsı, tepkilerine yansiyarak film boyunca artmış, buna rağmen falcı olarak görülen kurbağa karakterinin tepkileri aynı paralellikle devam ederek pasif olarak ele alınmıştır. Kahve fincanlarını sürekli belli bir ritimde taşıyarak falcıya yardımcı olan sinekler ise filmin temposunu arttırmada yardımcı olmuştur.

Hikaye, kuş kadının falda duyduklarına sevinmesi ve tepkileriyle beslenir. Falına bakılan kuş kadının fallarının kısa sürmesiyle defalarca kahve içen ve fala devam etmesini isteyen ala kuş karakterinin aç gözlülüğü ve falın etkisinde kaldığı hayalperest kişiliği görülmektedir. Kuş kadın ve kurbağa kadın film boyunca karşılıklı olarak oturur halde görülmektedir.

Filmde karakterler arası ilişkiler, kuş kadının istekleri ve onun isteklerini yerine getiren kurbağa kadınla devam eder. Filmin son sahnesinde kuş kadın, aç gözlülüğün ve doyumsuzluğun bedelini, arkasında biriken kahve fincanlarının üzerine düşmesi sonucu altında kalarak öder. (Bkz. Görsel 3.47).



Görsel 3.47. “Telve” filminden örnek kare (Elif Dokur kişisel arşivi)

Film boyunca başına ne geleceği hakkında bilgi sahibi olmayan izleyiciye filmin sonlarına doğru her kahveyi içtikten sonra fincanını arkaya atması ile bir ipucu verilmektedir.

“Telve” filminde hareketin filme kattığı en büyük etki tempodur. İzleyicide sempatik duygular ve merak uyandırmak amacıyla filmin temposu sonlara doğru hızlandırılmıştır. Yaratılmak istenen aksiyon, komedi, heyecan; hareketler, mimikler ve antropomorfik karakterler ile sağlanmıştır.

3.4.3. Kültürel özellikler

Mekanın oluşturulmasında kurbağaların doğal yaşam ortamları göz önüne alınmıştır. Filmde tek bir mekan kullanılmıştır. Kısa bir olayın anlatıldığı mekan; bir ormanın içerisinde geçen özellikle suyun, ağaçların, nilüferler ve sazlıklar arasında kurbağaların yaşam alanına uygun bir şekilde tasarlanmıştır. Falcıların mistik ve karanlık ortamları yerine filmde bir ormanın köşesinde ot ve yaprakların arasında bir atmosfer gösterilmiştir. Sahnenin renk tonları yeşil, mavi ve sarı tonlarındadır. Aydınlatma tam ortadan karakterlerin olduğu açıya verilerek karakterlerin ön plana çıkmasını sağlamıştır (Bkz. Görsel 3.48).



Görsel 3.48. "Telve" filminde mekan tasarımı (Elif Dokur kişisel arşivi)

Eski Türk inanışlarından olan Şamanlar hayatın yol göstericileri olduğuna inanır ve bunu imgelerle gösterirler. Şamanistik imgeler, mitsel içerikli söylencelere dayanır. Bu söylencelerde, Şamanın durumu, dansı, ortamı, çalgıları ve elbiselerinde kullandığı motifler sembollerle anlatılır. Bu semboller filmde ağaçlar üzerine yerleştirilmiştir. Böylece zaman-mekan ilişkisi göz önünde tutularak Şamanistik özellikler ortaya

konmuştur. Özellikle büyü, fal ve imgelerin fazlasıyla yer aldığı Şamanistik dönem gösterilen imgelerle antropomorfik bir atmosferde ele alınır (Bkz. Görsel 3.49).



Görsel 3.49. "Telve" filminden detay kare (Elif Dokur kişisel arşivi)

Bir diğer kültürel öge filmin ana konusunu oluşturan kahve falıdır. Türk kültüründe Türk kahvesi ve kahve falının yeri oldukça popülerdir. Geçmişten günümüze gelen süreçte Türk kahvesi kültürel boşlukları, toplumsal değerleri ve inançları bir araya getiren toplumsal bir araç olmuştur. Türk kahvesiyle ortaya çıkan kahve falı ise bir eğlence sembolüdür. Kültürel çeşitlilik ve insanın yaratıcılığını desteklemektedir. Filmde kahve falına baktıran antropomorfik kuş karakteri vurgulanarak eleştirel bir zemin hazırlanır. Kahve falı verilmek istenen mesaj ile bağlanarak antropomorfik karakterler aracılığıyla gösterilir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

İnsanın hayvan ile olan ilişkisi, tarih öncesi zamandan günümüze kadar ilerleyişi ve özellikle hayvanın sanat dallarındaki yeri önemlidir. Sanat dallarında hayvan imajı bir özgünlük duygusu sağlar ve mecazi yollarla insanın kendisiyle ilgili bilgi edinmesine yardımcı olur. İnsanların genel olarak hayvanlarla bağlantı kurmadaki en kolay yol olduğu düşünülmektedir. Özellikle sembolik anlamlarla birlikte, insan deneyimleriyle ilgilenen antropomorfik hayvan sadece anlatım yoluyla kalmayarak, güncel olarak çevresel birçok konu üzerinde insan/hayvan etkileşiminde mesajlar verebilmiştir. Sembolizmin etkisiyle izleyici tarafından karakterin yorumlanmasında kolaylık sağlanmıştır. Antropomorfik karakter, bulunduğu kültürel çevre ve sembolizme bağlı olarak farklılık göstermiştir.

Bu çalışmada çözümlemesi yapılan filmler ve antropomorfik hayvan karakterleri canlandırma sinemasındaki fiziksel, psikolojik ve kültürel yanlarıyla ayrıntılı olarak ele alınmıştır. Bu özellikler; form, karakter tasarımı, cinsiyet, dönüşüm, hareket, davranış, çevre, konu ve anlatı bakımından çeşitli yaklaşımlarla incelenmiş ve film çözümlemeleri için temel oluşturmuştur. Buna dair çıkan sonuçlar şu şekildedir;

Fiziksel Özellikler: Fiziksel antropomorfizm ilk olarak “form”a odaklanır. Canlandırma sinemasında, karakterin dış görünümü hakkında çıkarım yapılmasını, daha çok insandan yola çıkılan fakat hayal edilen form ve davranışı ele alır. Görselleşme sürecinde karakterin yaşı, boyu, cinsiyeti, kilosu, vücut yapısı, konuşma tarzı, tavır ve duruşu, deri rengi ve bu gibi pek çok fiziksel özellikler karakter tasarımının görsel olarak belirlenmesine katkı sağlar. Canlandırma sinemasında hareket ve görsel tasarım birbiriyle iç içedir. Canlandırma sinemasında antropomorfizmin etkisi ile fiziksel olarak farklı şekillerde tasarlanan karakterlerde, her türlü insani hareketlerin olabileceği gösterilmiştir. Tasarlanan karakterin davranışları bir nedene bağlıdır. Bu neden bir tepki ya da bir amaç gerektirir.

Antropomorfik karakter yaratma sürecinde Batıda, antropomorfizm fiziksel olarak daha çok insana benzer şekilde sunulmuştur. Doğu ise antropomorfizmi geleneksel inanç sistemlerinden ve anlatılardan yola çıkarak farklı formlarda kullanmıştır. Türkiye’de ise antropomorfik karakter daha çok Batı’dan etkiler gösterir. Geleneksel anlatıların ve sokak kültürünün etkisiyle yaratılan karakterlerde antropomorfizm, özellikle duygu ve davranışlarda baskın bir şekilde yer bulur.

Psikolojik Özellikler: Psikolojik antropomorfizm; insan ve hayvan ilişkilerinde zihinsel eylem, düşünce, deneyim, duyular yoluyla bilgi edinme ve anlama sürecini merkezine alır. Hayvanlar ve insanlar, bir dizi biyolojik, ilişkisel ve mekansal özelliği paylaştığı gibi korku, arzu etme, güven, mutluluk veya sempati gibi birçok duyguyu paylaştıkları yaygın olarak kabul edilir. Canlandırma sinemasında psikolojik antropomorfizm, zihinsel ve bilişsel kurgu yoluyla hayvanlara insani duygu ve düşünceler verir. Antropomorfik karakterlerin duygu derinliğine sahip bir şekilde yaratılmasının önemi vurgulanır. İzleyicinin karakterle özdeşleşmesini ve karakterin iç dünyası hakkında bilgi vermesine olanak sağlar. Özellikle Türk toplumunun duygusal bir toplum oluşu ve olaylara karşı duygusal bakışı, Türk canlandırma sinemasında da aynı şekilde etkisini göstermiş ve antropomorfik karakterdeki duygu aktarımına öncelik verilmiştir.

Kültürel Özellikler: Kültürel antropomorfizm, hayvan davranışını açıklamak için insan kültürü ve çevresini kullanır. Bunun yanı sıra canlandırma sinemasına konu edilen, aile kavramı, toplumsal cinsiyet ve cinsellik kalıpları, ön yargıları yıkma, dostluk gibi birçok kavram, karakterler üzerinden anlatılarak, izleyicinin karakter ile empati kurabilmesine yardımcı olur. Böylece soyut bir anlatım dili de oluşmuştur. Özellikle "cinsiyet" kavramı kültürel süreçte oldukça etkilidir. Cinsiyete dayalı davranışın ana özelliklerini kullanarak karakterin kişiliğini ön plana çıkarır.

Antropomorfik hayvan karakterleriyle ele alınmak istenilen evrensel değerler, sosyal mesajlar, doğa ilişkisi gibi birçok konu, Batı, Doğu ve Türkiye açısından canlandırma sinemasındaki kullanımlarında ele alınmıştır. Batı filmlerinde farklı yaşam şartları, metropol şehir hayatı, kalabalık nüfus, kimlik arayışı, teknoloji ve çevre gibi konuların yanında evrensel özellikler taşıyan sosyal konulara (ön-yargı, ötekileştirme) değinilirken, Doğu filmleri özellikle çevre ve çevresel sorunlar, yaşanan sıkıntılar, yeninin kabullenilmesi ve yeninin doğurduğu mücadele olarak özetlenebilir. Türk canlandırma sinemasında ise ülkedeki göç olgusunun tırmanışa geçmesi, toplumsal değişim, kenar mahalle olgusu ve özellikle mahalle kültürü yani genel olarak çevresel ve sosyal konulara değinilir. Tüm bu konular göz önüne alındığında, aslında toplumun ortak sorunlarına değinildiği açıktır. Bu ortak ve aşına olunan sorunları antropomorfik hayvan karakterleri aracılığıyla ele alınması, kültürel açıdan farklılıklar doğursa da evrensel bir dil olması açısından önem taşır. Antropomorfizm ile herkesin bildiği evrensel bir konuyu

farklı biçimlerde düşünme olanağı sağlar ve dersler çıkarılabilme olanağı sunar. Sıradan bilinen bir yola başvurmak yerine hayal gücünün etkisi sonuna kadar kullanılabilir.

Sonuç olarak bu çalışma, antropomorfizm kavramının canlandırma sinemasında kullanılan insan-hayvan karakterleriyle olan ilişkisinde antropomorfik özelliklerin ortaya konulması ve günümüz popüler canlandırma sinemasında antropomorfik hayvan karakterlerinin fiziksel, psikolojik ve kültürel açıdan nasıl ele alındığı incelenmiştir. Doğu, Batı ve Türkiye canlandırma filmlerinden örnekler gösterilmiştir. Byron Howard, Rich Moore'un yönettiği *"Zootopia"* (2016), Isao Takahata'nın yönettiği *"Pom Poko"* (1994) ve Ayşe Ünal, Mehmet Kurtuluş'un yönettiği Türk yapımı *"Kötü Kedi Şerafettin"* (2016) filmleri bu araştırmada çözümlenen filmlerdir. Özellikle Türkiye'nin gelişmekte olan çizgi film sektöründe antropomorfizmle birlikte hayvan karakteri üzerinden anlatıma başvurulması, dünyadaki yeniliklere ve evrensele ulaşma yolunda yaratıcı fikirlerin ortaya konulmasına, ortak değerler ve değişimlere ayak uydurabilmeye olanak sağlayacağı düşünülebilir.

Ayrıca bu çalışmada, antropomorfik hayvan karakterleri kullanılarak bir animasyon uygulama filmi olan *"Telve"* (2019) ortaya konulmuştur. *"Telve"* filminin sürecinde kültürel bir öğemiz olan Türk kahvesinden yola çıkarak senaryolaştırma süreci tamamlanmış ve karakterlerin özellikle antropomorfik formlardaki tasarım ve uygulama süreçleri gerçekleştirilmiştir. Karakter üretim aşamaları birbirini desteklemiştir. Karakter seçiminde sembolik yaklaşımları göz önünde bulundurulmuştur. Antropomorfizmin ele alınmasıyla hayvan karakterlerinin yüksek seviyede özgür kullanım çeşitliliği sunulmasında olumlu katkı sağlayabilmektedir.

KAYNAKÇA

- Aisopos, (1997). *Ezop Masalları*, (Çev: Tarık Dursun K.), Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Balaban, Y. (2014). *Canlandırma Filmlerinde Kültür Bağlamında Beden Dilinin Kullanımı: Disney ve Miyazaki Filmlerinin İncelenmesi*, Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Balkind, N. (2010). *Animation Comes to Life: Anthropomorphism & Wall-E*, Scotland, http://filmint.nu/wp-content/uploads/2010/06/FINT_web_june_Balkind.pdf (Erişim Tarihi: 20.10.2017).
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*, (Çev: Adanır), Ankara: O. Doğu Batı Yayınları.
- Bingöl, T. Y.- Uysal, R. (2015). *Empati Geliştirme Grup Rehberliği Programının İlkokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Empati Düzeylerine Etkisi*, Elementary Education Online, cilt: 14 Sayı: 2, s. 431, <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/ilkonline/article/view/5000113358/5000105905> (Erişim Tarihi: 10.03.2018).
- Bliss, G. E. (2016). *Redefining the Anthropomorphic Animal in Animation*, A Doctoral Thesis, London: Philosophy of Loughborough University, <https://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/handle/2134/27423> (Erişim Tarihi: 10.04.2018).
- Bordwell, D.-Thompson, K. (2012). *Film Sanatı*, (Çev: Yılmaz, E. Emrah S. O.), 2. Baskı, Deki.
- Burke, C.- Copenhaver, J. (2004). *Animals as People in Children's Literature*, *Language Arts*. Vol: 81, No:3, 205-213.
- Canemaker, J. (1988). *Storytelling in Animation: The Art of the Animated*, Image Vol. 2, AFI, Los Angeles.
- Cantek, L. (2014). *Türkiye'de Çizgi Roman*, 4.Baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek L. (2007). *Çizgi Romanlarda Kenar Mahalle, Çizgili Kenar Notları*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Case, C. (2005). *Imagining Animals, Art, psychotherapy and primitive states of Mind*, London: Routledge.
- Cyrulnik, B.- Digard, J.- Matignon, K.L.-Pico, P. (2012). *Hayvanların En Güzel Tarihi*, (Çev: Onaran, B.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Çalışkan, S. (2011). *Canlandırma Sanatında Oyunculuk*, Eskişehir: Anadolu

Üniversitesi.

- Daston, L.- Mitman, G. (2005). *Thinking with Animals: New Perspectives on Anthropomorphism*, New York: Columbia University Press.
- Dayıoğlu, C. (2004). *Karakter Animasyonda Doğru Hareket ve Doğru Anlam*, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Deleuze, G. (1994). 'Difference and Repetition'.
<http://topologicalmedialab.net/xinwei/classes/readings/Deleuze/Difference-and-Repetition/English/DifferenceRepetition01.pdf> (Erişim tarihi: 15.03.2018).
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (2004). *Anti-Oedipus*, London: Continuum.
- Emslie, P. (2007). If I Could Talk To The Animals Cartooncave-blogi.
<http://cartooncave.blogspot.fi/2007/08/if-i-could-talk-to-animals.html>, (Erişim tarihi 12.06.2018).
- Estin, C.- Laporte, H. (2003). *Yunan ve Roma Mitolojisi*, (Çev: Eran), İstanbul: Tübitak Popüler Bilim Yayınları, Onuncu Basım.
- Fawcett, L. (1989). *Anthropomorphism: In The Web of Culture*, Under Current Journal of Critical Environmental Studies Vol. 1. No: 1, 13 New York,
<https://currents.journals.yorku.ca/index.php/currents/article/view/37636>, (Erişim tarihi: 10.02.2018)
- Gabilliet, J. P. (2010). *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, (Çev: Bart Beaty and Nick Nguyen), University Press of Mississippi.
- Guthrie S. (2012) Anthropomorphism, Fordham University, USA,
<https://www.academia.edu/6472934/Anthropomorphism>
(Erişim tarihi: 16.10.2018).
- Hunt, P. (2003). *Children's Literature: The Development Of Criticism*, England, London: Routledge,
https://www.academia.edu/8689367/Understanding_Children_s_Literature
(Erişim tarihi: 16.01.2018)
- Jardim, T.J. (2013). *Animals As Character: Anthropomorphism As Personality In Animation, Master of Arts*, Johannesburg: University of the Witwatersrand,
http://wiredspace.wits.ac.za/bitstream/handle/10539/13614/TimothyJardim_0702651P_Anthropomorphism_as_personality_in_animation.pdf?sequence=2
(Erişim tarihi: 18.10.2017).
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar İlkeler Teknikler*. Ankara:

- Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kardaş, R. (1980). *Sembol, Türk Ansiklopedisi* (I-XXXIII), XXVIII. Milli Eğitim Basımevi, Ankara.
- Karlson, F. (2012). *Anthropomorphism and Mechanomorphism, Humanimalia: a journal of human/animal interface studies*, Dalarna University, Volume 3, Number 2, <https://www.depauw.edu/humanimalia/issue%2006/pdfs/karlsson.pdf> (Erişim tarihi: 16.04.2018).
- Kemp, M. (2007). *The Human Animal in Western Art and Science*, Chicago, USA: The University of Chicago Press.
- Kınay, Ö. (2014). *Canlandırma Filmlerinde Engelli Karakter Kullanımı: V. Propp'a Göre 'Kayıp Balık Nemo' Filminin Çözümlemesi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi, <http://openaccess.iku.edu.tr/handle/11413/908> (Erişim tarihi: 17. 04.2018)
- Kocabıyık, E. (2009). *Dolaylı Hayvan*, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Mitchell, R., Thomas, N. and Miles, L. (1997). *Anthropomorphism, Anecdotes and Animals*, New York: State University of New York Press.
- Necatigil, B., (1978). *100 Soruda Mitologya*, İstanbul: Gerçek Yayınevi, 3. Basım.
- Murray, C., Graphic novel, <https://www.britannica.com/art/graphic-novel#ref1111550>, (Erişim tarihi: 18.03.2018)
- Odell, B. (2011). *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata filmleri: Stüdyo Ghibli*, İstanbul: Kalkedon Yayınevi.
- Rowland, B. (1974). *Animals with Human Faces: A Guide to Animal Symbolism*, California Üniversitesi, George Allen & Unwin Ltd.
- Sarıkaya, Ö. (2019). *2000 Sonrası Hollywood Sineması'nda Postkolonyal Etkiler*, Yüksek Lisans Tezi, Mersin: Mersin Üniversitesi.
- Timofeevai O. (2018), *Hayvanların Tarihi*, (Çev. Aksoy), İstanbul: Kolektif Yayınları.
- Thomas, F.- Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life Disney Animation*, New York.
- Warner, W. L. (1961). *The Family of God*, USA: Yale University Press.
- Weil, K. (2012). *Thinking Animals: Why Animal Studies Now?*, New York: Columbia University Press.
- Wells, P. (1961). *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons and Culture*, London: New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Wells, P. -Hardstaff, J. (2008). *The Changing Face of the Moving Image*, Switzerland:

Ava Press Ltd.

Wells, P. (2000). *Understanding Animation*, New York: Routledge Press

Wells, P.- Quinn, J. -Mills, L. (2009). *Basics Animation 03 Drawing for Animation*, Switzerland: Ava Publishing Ltd.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*, 1. Baskı, London: Faber Limited Printed.

Yeşilot, Ş. (2000). *Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar*, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

İnternet Kaynakları:

http-1: <https://oxfordindex.oup.com/view/10.1093/acref/9780199233410.013.0486>,

Erişim tarihi: 10.12.2017.

http-2: <http://s3.amazonaws.com/arena-attachments/1703646/1b73fece867520c465a74f45c3e80675.pdf?1517854754>, Erişim tarihi: 20.04.2018.

http-3: <https://literarydevices.net/zoomorphism/>, Erişim tarihi: 10.12.2017.

http-4: <http://maddi-tarih.blogspot.com/2007/01/maara-sanati.html>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-5: https://www.researchgate.net/profile/Rick_Schulting/publication/311593098_Creativity's_coffin_innovation_in_the_burial_record_of_Mesolithic_Europe/links/5850051e08aeb989252e9647.pdf, Erişim tarihi: 10.12.2017.

http-6: <http://peter-rabbit-and-friends.wikia.com/wiki/File:69.jpg>,
<http://www.kireei.com/murales-de-beatrix-potter/>, Erişim Tarihi: 10.12.2017.

http-7: <https://boingboing.net/2017/07/09/bootlickers-for-fragile-titans.html>, Erişim tarihi: 17.06.2018.

http-8: <https://assemismx.wordpress.com/2012/10/12/analysis-of-the-metamorphosis-by-franz-kafka/>, Erişim Tarihi: 20.06.2018.

http-9: <https://www.flickr.com/photos/bibliodyyssey/7629058148>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-10: <https://calisphere.org/item/52f452281ba19f611d53a992d41e55bd/>,
<https://www.ebay.com/itm/PUCK-Magazine-Oct-11th-1899-Original-front-Cover-Only-Political-/352208247008>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-11: <https://www.lambiek.net/artists/m/mccay.htm>, Erişim tarihi: 16.06.2018.

http-12: <https://newspapercomicstripsblog.wordpress.com/2016/03/12/old-doc-yak/>,

Erişim tarihi: 16.06.2018.

http-13: http://disney.wikia.com/wiki/File:Oswald_comic_page.png

http://streetwriterpodcast.blogspot.com/2014/12/the-evolution-of-oswald-lucky-rabbit_19.html, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-14: <http://www.funkandjunk.com/mickey-mouse-comics-four-color-number-181-comic-book>, Erişim tarihi: 17.06.2018.

http-15: <https://view-comic.com/category/donald-duck/>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-16: <https://comicvine.gamespot.com/dope-comix/4050-28903/>,
<https://comixjoint.com/comixbook4-1st.html>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-17: <https://factoriahistorica.wordpress.com/2014/12/14/maus-relato-de-un-superviviente/>, Erişim tarihi: 18.06.2018.

http-18: <https://www.herocollector.com/en-gb/Article/blacksad-why-you-should-be-reading-it>,

<https://yarasaadam.wordpress.com/tag/blacksad/>, Erişim Tarihi: 18.06.2018.

http-19: <https://www.herocollector.com/en-gb/Article/blacksad-why-you-should-be-reading-it>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-20: <http://21essays.blogspot.com/2014/12/notes-for-essay-series-on-winsor-mccays.html>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-21: <https://drgrobsanimationreview.com/2010/06/20/how-a-mosquito-operates/how-a-mosquito-operates-%C2%A9-winsor-mccay/>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-22: http://felixthecat.wikia.com/wiki/File:Felix_the_Cat.jpg,
<https://trueclassics.net/2013/07/13/saturday-morning-cartoons-felix-in-hollywood-1923/>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-23: <https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/20652-historia-do-mickey-mouse>,
<https://www.disneyclips.com/imagesnewb/mickeymouse2.html>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-24: <http://www.cartoonswallpapers.net/bugs-bunny/bugs-bunny-tweety-hd-image-wallpaper-pc/>, Erişim tarihi: 05.07.2018.

http-25: <https://port.hu/cikk/tv/na-de-pontosan-milyen-kutya-pluto-es-scooby-doo/article-44093>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

http-26: <http://disney14.blogspot.com/2014/02/donalds-nephews-1938.html>, Erişim tarihi: 20.06.2018.

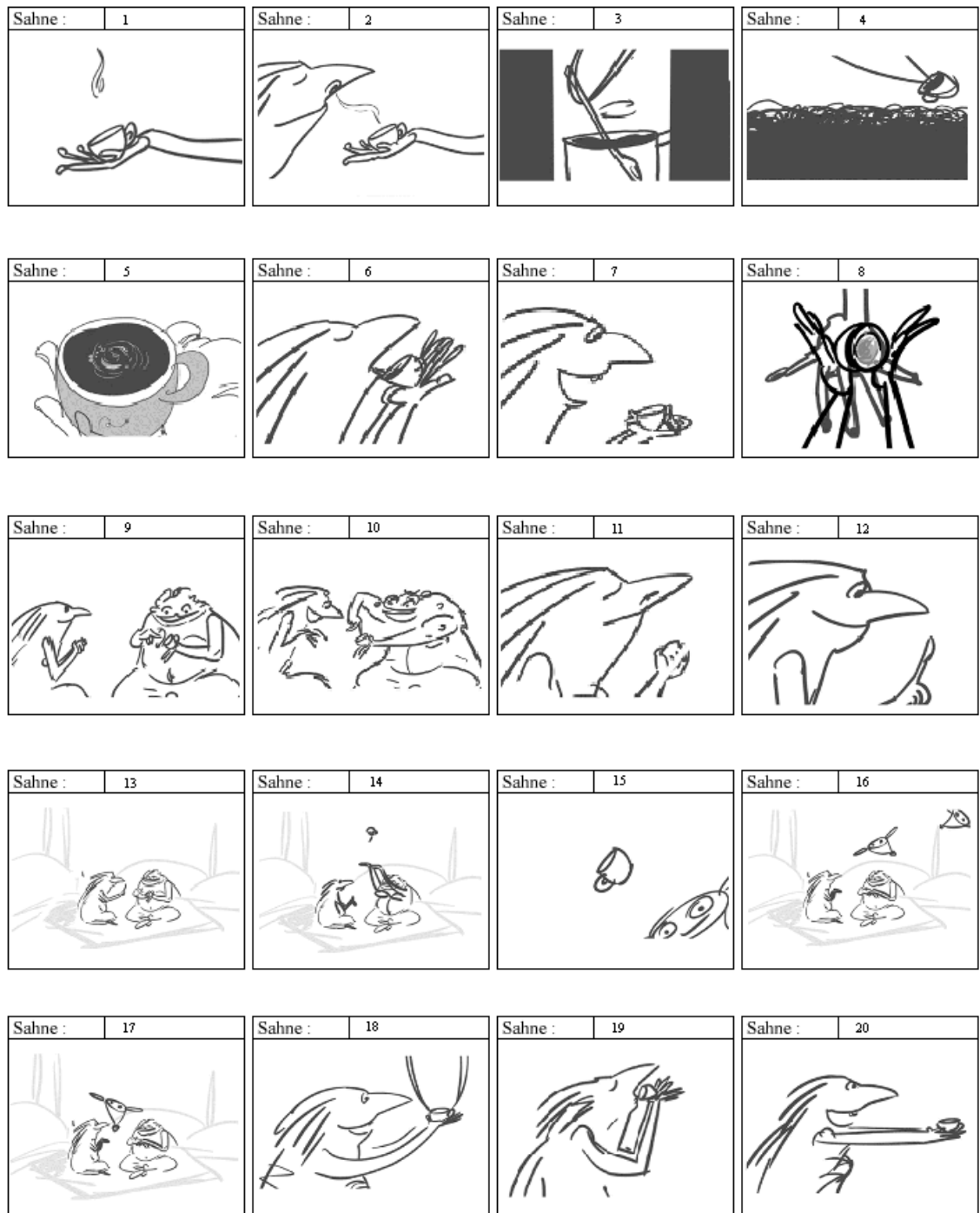
- http-27:** <https://www.diariolasamericas.com/cultura/bambi-75-anos-una-pelicula-que-revoluciono-el-cine-animado-n4128788>, Eriřim tarihi: 20.06.2018.
- http-28:** <http://www.perasinema.com/cizgi-otesi-fantastic-mr-fox-yaman-tilki-2009/>
Eriřim tarihi: 20.06.2018.
- http-29:** <https://www.tiff.net/films/when-the-day-breaks/>, Eriřim tarihi: 20.06.2018.
- http-30:** <https://ohmy.disney.com/movies/2015/01/31/a-disney-guide-to-earning-the-trust-of-animals/>, Eriřim tarihi: 20.06.2018.
- http-31:** <https://www.theurbanlist.com/brisbane/a-list/theres-a-wallace-gromit-exhibition-coming-to-australia1>, Eriřim tarihi: 20.06.2018.
- http-32:** <http://www.gamedots.mx/receta-del-ratatouille-de-pixar>, Eriřim tarihi: 20.06.2018.
- http-33:** <http://www.ifcccenter.com/films/porco-rosso/>, Eriřim tarihi: 20.06.2018.
- http-34:** <https://tr.pinterest.com/pin/566186984382734431/?lp=true>,
http://mickeyclub.wikia.com/wiki/Daisy_Duck, Eriřim tarihi: 20.06.2018.
- http-35:** <http://www.mazlumugetirinbana.com/2015/07/kung-fu-panda.html>, Eriřim tarihi: 16.07.2018.
- http-36:** <https://paultjetheorie.wordpress.com/2011/06/12/mickey-mouse-evolutie/>,
Eriřim tarihi: 10.07.2018.
- http-37:** <https://tr.pinterest.com/pin/72550243975954973/?lp=true>, Eriřim tarihi: 10.07.2018
- http-38:** <https://www.pinterest.es/pin/151011393739984738/?lp=true>,
<https://www.pinterest.s0e/pin/817262663605805024>, Eriřim tarihi: 01.08.2018.
- http-39:** http://fictionalcharacters.wikia.com/wiki/Nick_Wilde,
<https://www.pinterest.se/pin/327285097911965954/>, Eriřim tarihi: 01.08.2018.
- http-40:** <https://www.youtube.com/watch?v=jWM0ct-OLsM>, Eriřim tarihi: 16.04.2019.
- http-41:** <https://www.pinterest.se/pin/822681056904839788/>,
<https://www.pinterest.se/pin/532058143461519933/>, Eriřim tarihi: 01.08.2018.
- http-42:** <https://unshavedmouse.com/2016/08/11/disney-reviews-with-the-unshaved-mouse-55-zootopia-zootropolis/>, Eriřim tarihi: 01.08.2018.
- http-43:** http://zootopia.wikia.com/wiki/Assistant_Mayor_Bellwether,
<https://www.pinterest.se/pin/468022586257115781/>, Eriřim tarihi: 01.08.2018.
- http-44:** <http://www.chicagotribune.com/entertainment/movies/sc-zootopia-mov-rev-0302-20160302-story.html>, Eriřim tarihi: 01.08.2018.

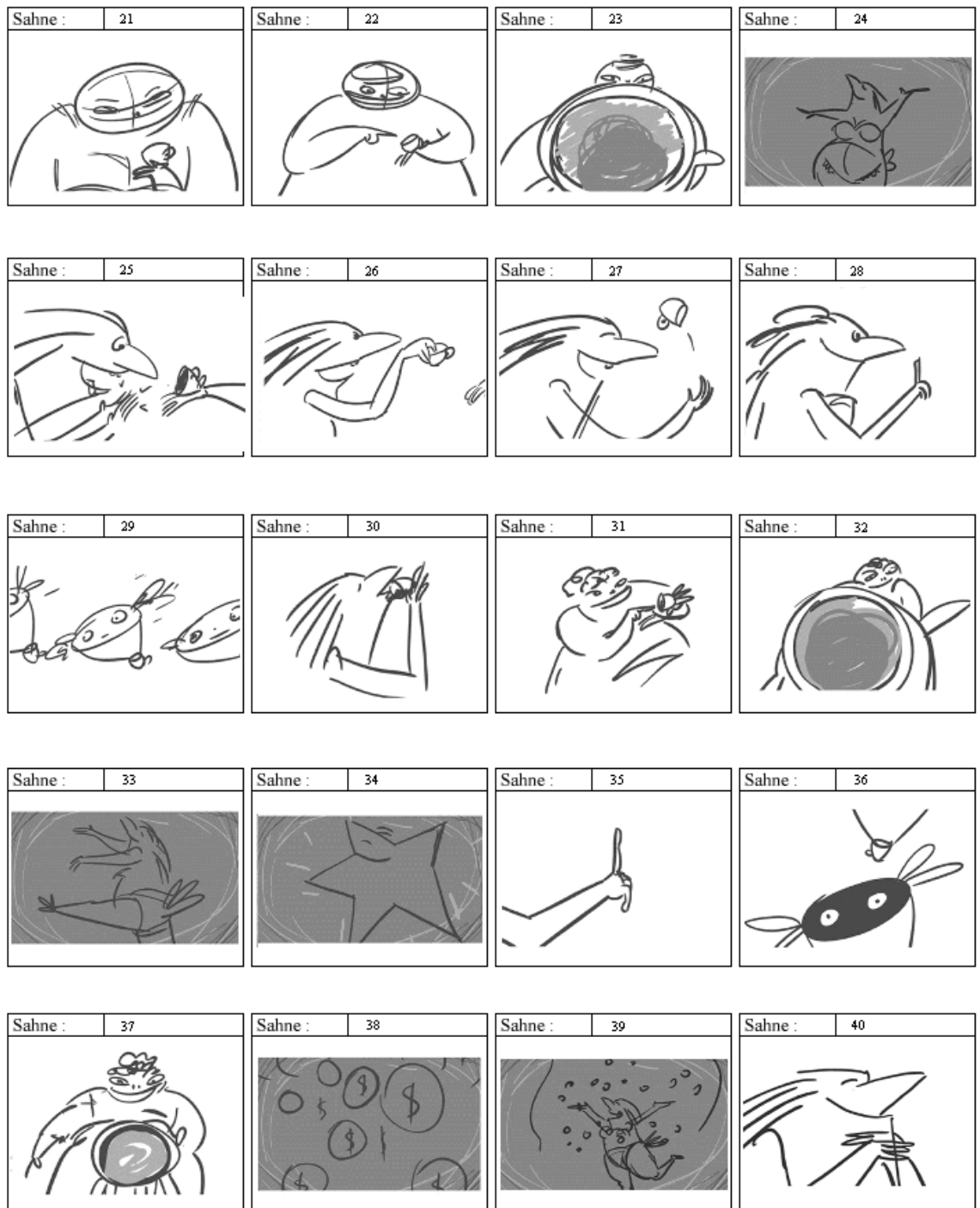
- http-45:** http://zootopia.wikia.com/wiki/File:Nick_with_Zebra.png, Erişim tarihi: 01.08.2018.
- http-46:** <https://www.sidefx.com/community/disney-animation-studios-zootopia/>, Erişim tarihi: 01.08.2018.
- http-47:** <https://nerdist.com/takahata-textbook-pom-poko-studio-ghibli/>, Erişim tarihi: 01.08.2018.
- http-48:** <http://sequart.org/magazine/57400/the-burden-of-change-mourning-the-pastoral-in-pom-poko/>, Erişim tarihi: 01.08.2018.
- http-49:** <http://www.nausicaa.net/miyazaki/pompoko/faq.html>, Erişim tarihi: 01.08.2018.
- http-50:** <http://www.imdb.com/title/tt4695548/mediaviewer/rm3964350208>,
<https://www.imdb.com/title/tt4695548/mediaviewer/rm4289128192>, Erişim tarihi: 01.08.2018.
- http-51:** <http://vfx.animaistanbul.com/allworks/bad-cat-movie/>, Erişim tarihi: 03.08.2018.

Filmler

- Clark Spencer (Yapımcı), Byron Howard, Rich Moore (Yönetmen). (2016). Zootopia [Film]. ABD: Disney Enterprises Inc.
- Toshio Suzuki (Yapımcı), Isao Takahata (Yönetmen). (1994). Pom Poko. [Film]. Japonya: Studio Ghibli.
- Mehmet Kurtuluş (Yapımcı), Ayşe Ünal, Mehmet Kurtuluş (Yönetmen). (2016). Kötü Kedi Şerafettin [Film]. Türkiye: Anima İstanbul: Animasyon Stüdyosu ve Prodüksiyon.

EK: 1







Ek 2.1. “Telve” Filmine ait Storyboard kareleri.

Kaynak: Elif Dokur arşivi.

EK : 2



Ek 3.2. “Telve” filminden örnek kareler.

Kaynak: Elif Dokur arşivi.

ÖZGEÇMİŞ

Adı-Soyadı : Elif DOKUR

Yabancı Dil : İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı : Havsa/1988

E-Posta : elifdokur@anadolu.edu.tr

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2016-....., Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Animasyon Bölümü Öğretim Elemanı
- 2013-2015, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Animasyon Bölümü Araştırma Görevlisi
- 2012-2013, Animax Animasyon Stüdyosu, 3D Karakter Animatörü
- 2007-2012, Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Animasyon Bölümü

Karma Sergiler, Workshoplar:

- 08.03.2019, “8 Mart Dünya Kadınlar Günü” Karma Sergisi, Kütahya
- 08.03.2018, “8 Mart Dünya Kadınlar Günü” Karma Sergisi, Kütahya
- 28.10.2016, “Küçük İşler” KÜSAD, Kütahya
- 11.10.2016, “Küçük İşler Sergisi”, Eskişehir
- 16.02.2015, “Araştırma Görevlileri Karma Sergisi”, Eskişehir
- 04.05.2014, Izabela Plucińska ile Stop-motion Animasyon Workshop, Eskişehir
- 14.10.2014, Changzhou Teknoloji Enstitüsü Sanat ve Tasarım Okulu "Karma" Sergisi, Çin
- 11.04.2014, “8 Mart Dünya Kadınlar Günü” Karma Sergisi, Eskişehir
- 07.04.2013, "-miş gibi" ÖYP Araştırma Görevlileri Karma Sergisi, Eskişehir