

İNSAN BİÇİMCİLİK VE CANLANDIRMA SANATINDA İNSAN BİÇİMLİ HAYVAN KARAKTERLERİNİN KULLANIMI

ANTHROPOMORPHISM AND THE USE OF ANTHROPOMORPHIC ANIMAL CHARACTERS IN ANIMATION ART

Sabahattin Çalışkan *

Öz

İnsan biçimcilik en basit tanımı ile insani özelliklerin insan olmayan cansız varlıklara aktarılmasıdır. Canlandırma sanatında hayvanların ve nesnelerin tasviri, canlandırma sinemasının merkezinde yer alır. Böylece insanın doğa ile olan ilişkisi üzerine, hayvan ve bitkilerin konuştuğu, cansız nesnelerin duysal hislerinin ortaya çıkarıldığı, hayal gücü ve gerçekliğin sorgulandığı fantezi bir dünya oluşturulur. Gerçek hayatta hayvanlara duyulan sempati ve sevgi, canlandırma sinemasında insanlaştırılmış hayvan karakterlerinin kullanılmasına zemin hazırlamıştır. İnsanlaştırılmış karakterlerin kullanımı ile bir bakıma seyirci ile empati kurulmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada, insan biçimcilik ve canlandırma sanatının insan biçimli karakterleri arasındaki ilişki sorgulanmaya ve Deleuze'un "gazlı algı" kavramı ile ilişkilendirilerek çözümlenmeye çalışılmıştır. Canlandırma sanatçılarının insan biçimciliği kullanması gerekliliği ortaya konmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İnsan biçimcilik, Canlandırma, Metafor, Gilles Deleuze.

Abstract

Anthropomorphism, in its simple definition, is the transference of human characteristics to non-human non-living beings. The depiction of animals and objects in the art of animation is at the center of the animation cinema. Thus, a fantasy world is created on the relationship of man with nature, in which animals and plants speak, in which the sensory feelings of inanimate objects are revealed, and where imagination and reality are questioned. The sympathy and love for animals in real life prepared the ground the way for the use of the humanized animal character in animation. With the use of anthropomorphic characters, empathy with the audience has been attempted in a way. In this study, the relationship between anthropomorphism and the anthropomorphic characters of the anthropomorphic art was tried to be questioned and analyzed by associating it with Deleuze's concept of "gaseous perception". The necessity of animation artists to use anthropomorphic has been tried to be put forward.

Keywords: Anthropomorphism, Animation, Metaphor, Gilles Deleuze.

1. Giriş

Canlandırma sanatında, hayvanların ve nesnelerin tasviri canlandırma sinemasının merkezinde yer alır. İnsanın doğa ile olan ilişkisi üzerine, hayvan ve bitkilerin konuştuğu, cansız nesnelerin duysal hislerinin ortaya çıkarıldığı, hayal gücü ve gerçekliğin sorgulandığı fantezi dünyalar oluşturulur. Burada her şey gerçekçi hale gelebilir, hantal bir böcek büyük bir adama

Derleme Makale // Başvuru tarihi: 01.10.2020 - Kabul tarihi: 01.11.2020.

*Dr. Öğr. Üyesi, scaliska@anadolu.edu.tr, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Bölümü, <https://orcid.org/0000-0002-5591-3021>.

dönüşebilir. Sincap, hikâyede başına gelen olumsuzlukların üstesinden şakacı bir görsel anlatımla gelebilir. Balazs (1999:57)'a göre “canlandırma sinemasında, cansız nesnelere sadece canlandırılmakla kalmaz onlardan yaşam katması beklenir”.

Canlandırma sineması gerçekliğe meydan okur. Burada yaratılamayacak karakter, oluşturulmayacak ortam yoktur. Fiziksel ya da biyolojik yasalar burada işlemez hale getirilir ve ayrı bir fantastik dünya oluşturulur. Bu yönüyle canlandırma sineması Wells'in belirttiği gibi “... sihirli güçleri ortaya çıkaran ve gerçekliği sorgulayan bir araçtır” (Wells, 1998:195). Wells, canlandırma sanatını sadece çocuk eğlencesi olarak görmez. Günümüzün en önemli yaratıcı formu ve modernist sanatı olarak tanımlar (Wells, 2008:30).

Wells, Disney'in canlandırmalarının; insan düşüncelerini, duygularını ve fikirlerini içsel ruhunu anlama becerisinin şaşkına çevirdiğini vurgular (Wells, 2008:41). Canlandırma sineması bunu, yönetmen Sergei Eisenstein'in plazmatik potansiyel olarak tanımladığı özelliği ile gerçekleştirir. Bu tanıma göre plazmatik potansiyel; “ilk ve son olarak belirlenen formların reddedilmesi, katılmış yapıardan özgürlüğe kavuşulması, dinamik olarak her türlü forma dönüşebilme yeteneği” anlamına gelmektedir (Akyürek ve Taş Alicenap, 2020). Bu formların dönüştürülebilme özelliği, canlandırma sanatçılarının kendine özgü anlatım biçimlerinin çeşitlenmesine olanak sağlamıştır.

Berger, 1840 yıllarında yayınlanan Granville'nin gravür resimlerindeki, erkek ve kadın giysileri içerisindeki hayvanları eski geleneğin bir parçası olarak görür. Bu resimlerin amacı, bir çeşit maske takmak yöntemi gibi gözükseler de kişinin maskesini çıkarmasıydı. Bu resimlerdeki hayvanların insanları anlatmak için ele alınmadığını dikkat çeker. Aslında burada, insanın toplumsal durumun birer tutsağı haline getirilmesi söz konusudur (Berger, 2017:40). İri cüssesi, elindeki kira makbuzu ve sağ alttaki sandık ile ev sahibi olan Mister Vulture'un (akbaba) aç gözlülüğü temsil edilmektedir (Görsel 1).



Görsel 1. J. J. Grandville, *Mister Vulture*, 1840, Karakalem, 14.3x12.7cm.

Hayvanlar burada köklerini hatırlatmak ya da ahlaki metafor için değil, topluca bir “insan” durumu için kullanılır. Böylece fiziksel farklılıkları bir yana, bu hayvanlar sessiz çoğunluğun birer parçası olurlar. 19. yüzyılda romantik resimlerin, yavaş yavaş hayvanların resmedilmesinin önemini ortadan kaldırdığını ve hayvanların hayal dünyasında var olan yabancı ortama çekildikleri söylenebilir. Berger bu akımın, Disney’in insan biçimli görselliğinin öncüsü olduğunu savunur (Berger, 2017:42).

Robin Alan, insanların günlük yaşamı içinde hayvanlara daha az bağımlı hale gelmesi ve onları evcilleştirmesi ile insan biçimci dürtülerinin artmasına neden olduğunu belirtir. Helen Beatrix Potter’ın 1902 yılında yayınlanan “Tavşan Peter’in Masalı” kitabındaki insan biçimli görsellerin, insanların bu alana kaymasını tetiklediğine dikkat çeker (Allan, 1999:56). Burke ve Copenhaver, çocuk edebiyatında insanlaştırılmış hayvan çalışmasında, “gerçekliğin” kopyasının ötesine geçtiği ve kasıtlı bir gerçeklik çarpıtması haline geldiklerini belirtir. Çocuk edebiyatında insanlaştırılmış hayvan karakterlerinin kullanılması ile insanın kendisiyle yüzleşmesinde algısal ve duyuşsal mesafenin sağlandığını belirtir (Burke ve Copenhaver’dan akt. Sönmez, 2020). Çocuk edebiyatındaki bu insan biçimli hayvanların sempatik ve sevimli bulunmaları, sinema ve özellikle canlandırma filmlerinin ana temasına yerleşmesine neden olmuştur. Dolayısıyla canlandırma sanatının karakterlerinin önemli bir kısmını insanlaştırılmış hayvan karakterleri oluşturur.

Bu çalışmada, insan biçimcilik ve canlandırma sanatının insan biçimli karakterleri arasındaki ilişki sorgulanmaya ve Deleuze'un "gazlı algı" kavramı ile ilişkilendirilerek çözümlenmeye çalışılmıştır. Canlandırma sanatçılarının insan biçimciliği kullanması gerekliliği ortaya konmaya çalışılmıştır.

2. İnsan Biçimcilik

İnsan biçimcilik en basit tanımı ile insani özelliklerin insan olmayan cansız varlıklara aktarılmasıdır. Yunanca Antropos (insan) ve morphe (biçim) sözcüklerinden türetilmiş bir kelime olan insan biçimcilik; tanrının ve tanrıların insani özelliklerini, insanların bilinç, arzu, amaç, duygu ve duyumlarına benzer özelliklerle betimlediği ve tanımlandığı inanç biçimine atıfta bulunur (Guthrie, 1995:4). İnsan biçimcilik, plastik sanatlar, mimarlık, endüstriyel tasarım, reklamcılık, robotik çalışmalar ve yapay zekâ gibi birçok alanda yaygın bir biçimde kullanılmaktadır. Özellikle günümüz otomobil tasarımlarında, araçların önlerindeki ızgaralar ve farlar insan biçimci bir yaklaşımla tasarlanmaya çalışılır. Tasarlanan araçların farları, insan gözü ile ilişkilendirilerek araç ve insan arasında empati kurulmaya çalışılır.

Antropomorfizm, tarihin ilk dönemlerinde tabiat-üstü varlıklar ve inançlarla ilişkilendirilmiştir. Antropomorfizmin içeriği ruhani ve dini inançlar olabileceği gibi, mitlerde ortaya çıkan yeraltı hazinelerini bekleyen doğaüstü varlıklar ve şekiller de olabilir. Antik çağda hayvanın tanrılaştırılması ya da tanrıların içlerine ruhun yerleştirilmesi olarak yansıtılır. Bu tasvirlerin dışında hayvan olarak kullanılır. Bunun sebebi, hayvan özellikleriyle özdeş bedenlere sahip olan insanın dünyadaki yeri, korku, üzüntü, sevinç gibi duygularını anlamlandırma düşüncesidir. İnsanın, hayvan veya objeye bir ruh vermenin dışında, anlamlar yükleyerek duygusal açıdan bağlanmasıdır. İnsan, hayvan ya da objeleri insanlaştırırken; bedeni, duygusu, zihni ve ruhu ile bir bütün haline getirmek ister (Airenti, Cruciani and Ple, 2019:8).

Lorraine Daston ve Gregg Mitman insan biçimciliği; insan kapasitesinin bilinçli yansıtma kapasitesi yani kendini tanıma yeteneğini kullanması, insan olmanın nasıl bir şey olduğunu bunu da insanın zihin teorisi ile gerçekleştirdiğinin altını çizer. Kendi öznel zihinsel deneyimleri ışığında, diğer zihinleri delip keşfedebilme gücüne sahip olmasından kaynaklandığını belirtir. İnsanın, başkalarının davranışlarını anlama ve tahmin etme yeteneği olarak görür (Daston ve

Mitman, 2006:8). Arkeolog Steven Mithen, bu olağanüstü yeteneğinin dışı doğru genişlemesini, tahmini 40.000 yıl öncesine kadar evrimleştiğini iddia eder. Mithen'e göre bu sürecin evcil hayvanların, insan yaşamının sosyal ortamına girmesi ile daha da genişlediği ve bunun da insanda insan biçimcilik düşüncesinin gelişimine katkıda bulunduğunu savunur (Daston ve Mitman, 2006:11).

Hume, dinin gelişmesinde insan biçimciliğın önemli bir araç olduğunu vurgular. Hume'a göre insanın ilk din düşüncesinin, hayatın olgularıyla ilgili bir kaygıdan ve insan zihnini işleyen bitmek tükenmek bilmez umut ve korkulardan doğduğunu ileri sürer (Hume, 1909:140-141). Bu umut ve korkular, insanın kendine göre daha güçlü ve insan biçimci tasarımlara yönelmesine neden olmuştur. Yunan mitolojisindeki gibi, Tanrıya "en güçlü varlık" nitelikleri tanımlayarak övgü ve abartılarda bulunmaktan geri kalmamışlardır. Antropolog Steward Guthrie'ye göre; insan özelliklerini, insan olmayan şekillere ve olaylara atfetmelerinden dolayı tüm dinler insan biçimcidir. İnsanın hayatta var olmasını kendisinin yorumlama becerisi ile ilişkilendirir. Bu sezgisel algı ay yüzeyinde atlar, bulutlarda insan yüzlerini görmesine neden olur. İnsanlar kendilerinin isimlerini doğa olaylarına ve güçlü hayvanlara atfederler (Guthrie, 1995:23). Bu zamanla, Ezop masallarında gerçekçi hayat felsefesini yansıtan insan biçimli masal kahramanlarına dönüşmüştür. Bu masal kahramanları canlandırma sanatının insan biçimli hayvanlarına dönüşmüş ve sinemanın görsel diline ayrı bir canlılık kazandırmıştır.

3. Canlandırma Sinemasında Metaforlar ve Semboller

Metafor, genel anlamı ile bir şeyi başka benzerliği olan başka bir şeye benzetilmesi olarak tanımlanır. George Lakoff ve Mark Johnson, metaforu linguistik bir süs, gereksiz bir dekor olarak değil, insani düşüncenin ve akıl yürütmenin ayrılmaz bir unsuru olarak tanımlar (Lakoff ve Johnson, 2015:12). Metafor; somut ile soyut, görsel ile sözel, çizgisel ile kavramsal olanın birleşmelerinden oluşur. Soyut ilişkileri anlamak veya onları yorumlamak üzere somut bir betimlemenin kullanılmasına dayanmaktadır (Draaisma, 2007:34).

Berger insanın hayvanlar ile arasındaki paralellığı ve sanatın gelişimini, resim sanatının ilk konusunun hayvan olduğunu ve büyük bir olasılıkla ilk boyanın da hayvan kanı olduğunu belirtir. İnsanın ilk metaforlarının hayvanlar olduğunu vurgular (Berger, 2017:24). Dilin metafor

ile başladığını ileri sürer. İnsanı konuşmaya yönelten ilk güdüler duyuvar olduğuna göre, metafor ilk söyledikleri şeylerin benzetmeleridir. Bu insan hayvan arasındaki ilişkinin metaforik olmasından kaynaklanmaktadır. Berger, Levi Stauss ve Rousseau'nun görüşlerine dayanarak; insan kendisini, kendisi gibi olan her şeyle özdeş hissettiğinden hem kendisi hem de onları ayır etme becerisi edinmiştir (Levi Stauss ve Rousseau 'dan akt. Berger, 2017:23). Bir bakıma bu insanın türlerin çeşitliğini kavrama becerisi elde etmesidir.

Guthrie, metaforik oluşumu duyuvar ve algısal düzey olarak ikiye ayırır. İnsanın, duyuvar algısal kavrayışıyla semboller yeri geldiğinde bir tanrı, bir hayvan, dinsel inançlar ve yazıya benzer şekillere, formlara ve doğaüstü varlıklara dönüşmüştür. Guthrie, insan biçimli kişiselleştirmeyi sanatın bir yönü olarak görür ve bunun sanatın gelişimine katkı sağladığını belirtir (Guthrie, 1995:133). Canlandırma sinemasındaki Mickey Mouse gibi karakterlerin insanları algısal probleme ittiğini söyler. Burada insan bedeninde bir fareyi, fare bedeninde bir insanı mı yoksa her ikisini de mi görüyoruz diye sorgular (Guthrie, 1995:134).

Berger, İnsanı hayvanlardan ayıran şeyin insanın sembolik düşünebilme kapasitesi olduğuna dikkat çeker. Kelimelerin sadece birer işaret olmadığı, aynı zamanda kendileri dışında başka şeylerin de göstergesi olduğu ve bu sayede dilin geliştiğini belirtir. "Yine de ilk semboller hayvanlardı. İnsanı hayvandan ayıran şey insanların hayvanlarla olan ilişkisinden doğmuştur" (Berger, 2017:27). Paul Wells, bunu destekler. Canlandırma sanatında her şeyin sembol olduğunu vurgular. Canlandırma sanatını bu sembollerden yola çıkarak sembollerini gerçek dünyaya uygun hale getiren ve saf haliyle kullanan bir sanat olarak tanımlar. Bu sembollerden görüntüler oluştururken diğer taraftan duyuvarlarını ve hislerini kullanarak gerçekliği soyutlamaya başladığını belirtir. Çizimler ya da sayısal hale getirilmiş görüntüler; gerçek yaşama benzer insan biçimli nesnelere, hayvanları ve diğer öğeleri temsil eder. Bunun da izleyicinin tasarlanan objeleri ilişkilendirmesine kolaylık sağladığını belirtir (Wells, 2008:29).

Bela Balazs, "Theory of The Film" (1952) adlı eserinde Marx'ı şöyle ifade eder:

Tüm sanatın kökünde insan vardır; o yoruma devam eder, şeylerin yüzünü gördüğümüzde, eskilerin insan imgesinde tanrılar yaratırken ve onlara bir insan ruhu solumak için yaptıklarını yaparız. Film yakın plan çekimleri algısızlığımızın ve duyarsızlığımızın önündeki perdeyi kaldırdığını ve bize küçük şeyleri ve nesnelere yüzünü gösterirken aslında insanı göstermektedir. Şeylerin yüzünü gördüğümüzde, atalarımızın insan suretinde tanrılar yarattığı ve onlara insan

ruhu üfledikleri gibi yaparız. Bunu filminde görsel yüce insan biçimciliğini yaratıcı aracı olarak tanımlar (Balazs, 2019:89).

Sinema kuramcısı Sergei Eisenstein, başlangıçta Disney'in insan biçimli sunumlarından oldukça etkilenmiş, animizm ve canlandırma arasında büyüdü bir bağlantı kurmuştur. Canlandırma sanatını evrimsel geçmişimizle birleştiren metafor olarak görür (Leslie, 2004:243). Power, metaforun insan biçimciliğin içerisine gömülü olduğunu, bedensel duyuların algılanmasına katkı sağlayan önemli bir araç olduğunu belirtir (Power, 2008).

George Melis'in "Ay'a Yolculuk" (1902) filmindeki, insanlaştırılmış Ay'ın gözüne, roketin saplanması sahnesi sinemanın ve canlandırma sanatında metaforun kullanımı açısından önemli bir yapımdır. Günümüzde üç boyutlu canlandırma sinemasının bunu daha farklı bir boyuta getirdiğini söyleyebiliriz. İnsan biçimli karakterleri, nesnelere ve renkleri kendi içinde dönüştürerek metaforik anlatımları daha güçlü gerçekleştirilebilir. Metaforik anlatımlarla öfke ve iğrenme gibi duygular estetik bir sanat formuna dönüştürülebilir. "Ratatouille" (2007) filmindeki fare karakteri (Remy) bir aşçıya dönüşebilmekte ve geleneksel düşünceleri ters yüz ederek sembolik bir anlam yaratmaktadır.

İnsan biçimci betimlemelerin, zihinsel ve metafora dayalı doğuştan gelen yorumlama algısına dayalı olduğu söylenebilir. İnsanın bu yorumlama algısı eğilimi; mağara resimlerinin ve günümüz üç boyutlu canlandırma sanatının her zaman tetikleyici bir aracı olmuş, aynı zamanda canlandırma sanatı ile eş anlamlı bir hale gelmiştir. Canlandırma sanatının metafora dayalı bu özelliği, canlandırma sanatının büyüdü bir gerçekliğe ulaşmasına katkı sağlamıştır.

"Zootropolis: Hayvanlar Şehri" (2016), canlandırma sanatı ve metafor ilişkisini ortaya koyan en iyi örneklerinden biridir. Aynı zamanda 2016 yılının en çok izlenen filmi ve Oscar ödülü alan yapımdır. Film, bir zamanlar vahşi olan ve evrim geçirerek modern bir uygarlıkta doğal avları ile barışçıl bir yaşam kuran yırtıcı hayvan karakterlerinin yaşamı üzerine kurulmuştur. Sürükleyici bir dedektif hikâyesi üzerine ırkçılık, sosyal ayrımcılık ve ahlaki değerleri sorgulayan bir filmidir. Filmin yaratıcılığı, günümüz toplumlarında ırkçılığın tehlikeleri hakkında bilgi vermesidir. Filmde tavşan karakteri Judy'nin iyimserliği metaforik olarak galip geliyor. Tavşanın anne babası tavşanların hiçbir zaman polis olmadıklarını ve bunun tehlikeli bir meslek olduğunu

söylerler. Onu caydırmaya çalışırlar. Tilki Nick'in kurnazlığı ile Judy'yi zor durumda bırakmaya çalışması filmin sürekliliğini sağlaması açısından dikkat çeker (Görsel 2).



Görsel 2. "Zootropolis: Hayvanlar Şehri", Judy ve Nick

Özellikle, Judy'nin karakteristik özellikleri insan biçimli canlandırma sanatının en iyi örneklerindedir. Ayrıca, insan biçimcilik ve metaforik anlatım bakımından bir iç içe geçme söz konusudur. Yardım masasında çalışan Flash karakterinin tembel olması, bizim gerçek hayatta birçok işin yavaş ilerlemesine çağrışımında bulunur. Ed Hooks, bu filmde, seslendirme diyalogları ve bunun eylemlere dönüştürülmesindeki anlatım başarısına dikkat çekiyor. Seslendirme ve insan biçimli karakterlerin eylemlerinin metaforik anlatımıyla insan biçimli karakterlerin duygusal yanının seyirci ile empati kurmayı kolaylaştırdığını belirtir (Hooks, 2017).

Filmin en göz alıcı sahnesi, Polis Şefi Bogo'nun Judy'yi polis gücünden uzaklaştırmak amacıyla ondan rozetini teslim etmesini istediği sahnedir. Bu sahnede, tilki karakteri kurnazdır, tavşan duygusal, manda ise baskın bir karakter olarak yansıtılmıştır. Polis Şefi Bogo'nun rozeti isteme sahnesindeki alt kamera açısı ile, Bogo'nun heybetli gücü ve baskınlığı ortaya çıkarılmıştır. Bir sonraki sahnede tavşan Judy'nin çok sevdiği mesleğinden uzaklaştırılmasının yarattığı çaresizlik ve güçsüzlük, alt ve üst kamera açıları kullanılarak sahnenin dramatik atmosferi ön plana çıkarılmıştır. Tilki Nick'in uyanıklığı ve ikna edici oyunculuğu sayesinde tavşan Judy'nin bu zor durumun üstesinden gelmesini sağlamıştır. Gerçek hayatta birbirlerine düşman olan tilki ve tavşan, canlandırma dünyasında iyi bir dost ve arkadaş olabilirler. Judy ve Nick'in bu sahneden ayrılırken kullanılan üst açı ile, olayın üstesinden gelmeleri başarılı bir

şekilde görselleştirilmiştir. Sahnedeki kamera açıları ve karakterlerin duygusal özellikleri ve karakterler arasındaki diyalog geçişleri ile güçlü bir metaforik anlatım sergilenmiştir (Görsel 3).



Görsel 3. “Zootropolis: Hayvanlar Şehri”, Judy ‘nin polis merkezinden uzaklaştırılma sahnesi, (00:57:38-00:57:45)

4. Canlandırma Sineması ve Deleuze

Fransız filozof Gilles Deleuze (1925-1995), “Sinema-1 Hareket İmge” çalışmasında algının türlerini “katı algı”, “sıvı algı” ve “gaz algı” olmak üzere üç şekilde açıklar. Filmin sinematografik öğeleri bu algı türlerine göre bir araya gelmektedir.

İnsanın algılamanın kendi sınırlarının ötesine geçtiği ve hareketin de ifade ettiği tinsel bütünlüğü keşfettiği yer orasıydı. Buna karşılık, Vertov için sıvı imge hala yetersizdir, maddenin zerresine ulaşmaz. Hareket kendi ötesine geçmelidir, ama maddesel enerji unsuruna doğru. O halde, sinematografik imgenin göstergesi “reume” değil, “gram”dır, “engram”dır, “fotogram”dır. Bu, onun doğuşunun göstergesidir. Son kertede, artık sıvı değil, bir gaz algılanımdan söz etmek gerekir. Zira, eğer moleküllerin yer değiştirmekte özgür olmadığı katı bir halden yola çıkılıyorsa (molar algılanım ya da insan algılanımı), daha sonra, moleküllerin yer değiştirip birbirleri arasında kaydığı sıvı hale geçilir, ama en sonunda her molekülün özgür parkuruyla tanımlanan gaz hale varılır (Deleuze, 2014:117).

Christopher Holliday, “Bilgisayar Canlandırma Filmlerin İnsan Biçimli Öznellikleri” konulu çalışmasında canlandırma sinemasının öznel çeşitliği ve çekiciliğini Deleuze’un “gaz algı” kavramı ile tanımlanabileceğini belirtir. Holliday, günümüzde canlandırma sanatının bilgisayarın sanal kamerası ile seyirciyi sanal alanın içerisinde somutlaşarak ve dolaşıma yerleştirerek onu insan biçimci hale getirdiğini belirtir. Bu somutlaşmış dolaşımı Giuliana Bruno’nun “Cine City”

tanımına atıfta bulunur. Bu tanımı, fare (Ratatuy, 2007) ve arı (Bee Movie, 2007) filmleriyle açıklar. Burada izleyicinin durağan düşüncesinin, sanal alanda hareket eden insan biçimli hale dönüşümü gerçekleşir. İnsan doğasındaki fiziksel algılar, insan olmayan fare (Remmy) ve arı (Baary) gibi karakterlere dönüşmüştür (Holliday, 2016).

Sofuoğlu, sanal kamerayı; “matematiksel eşitlikler kullanılarak sayısal olarak özellikleri tanımlanmış hiper dünyanın soyut mekânına yerleştirilmiş sanal bir nesne” (Sofuoğlu, 2004:274) olarak tanımlar. Sanal kamera; bilgisayarın sayısal gücünü kullanarak bilgisayarın iki boyutlu görüntü alanını üç boyutlu perspektif görüntüye dönüştürür. Bilgisayarın içerisinde oluşturulan sanal kameranın konumu, nesnelerin şekilleri, dokuları bilgisayarın koordinat sistemi tarafından tanımlanırlar. “Bu sayısal verilerin nesne konumundan, görüntü konumuna yansıtılması fiziksel olmaktan çok, enerjinin kavramsallaşması ile gerçekleştirilir. Bilgisayar ortamında Camera Obscura’nın yapısalcı geometrisinin yerini hesaplanabilir geometriye bırakmasıdır” (Sofuoğlu, 2004:273).

Holliday, üç boyutlu bilgisayar canlandırma sinemasının görüntülerinin; “uyuşturucu” ilaç etkisi gibi yani insanın otomatik hareketlerinin yok olmasına neden olduğunu vurgular. Seyircisinin algısının “halüsinasyona” benzer bir algıya ve dokunulmaz nesnellik içerisinde “saf görüşe” dönüşmesinden bahseder. Bunun insani “olmayan nesnelerin gözünden” bir deneyim yaşattığını belirtir. Bu görüntüler, canlandırma sinemasında güven duyulan kahramanların hikâyelerini anlatmakla birlikte, “saf nesnellğin” insan mantığından sıyrılmasıdır. “Gaz algı” bu nedenle canlandırma sinemasını, insan öznelliğinden ayrılmasına ve nesnelereki olasılıklara geçişi temsil eder (Holliday, 2016). Burada bilgisayarın sanal kamerası, “serbest akış” ile hareketi değiştirilmiş halüsinasyon hali ile izleyici üzerinde algılanma ve sıra dışı algıyla etkileşime girmektedir. Bilgisayarın sanal kamerası ile oluşturulan nesnelere, insan dışı ritmik hızla hareket eder, alan ve boyutlarının görünür haldeyken aniden kapanması veya engellenmesi sayısal teknolojinin alansal yönleri olarak görür (Holliday, 2016).

Deleuze’un iddiasına göre; Cine göz bir sineğin, bir kartalın ya da başka bir hayvanın gözü değildir. Bu, Epstein’in tarzında, doğuştan zamansal perspektifle donatılmış, tinsel bütünü yakalayacak, tinin gözü de değildir. Tam tersine bu, zamana tabi olmayan, zamanı “yenilgiye uğratmış”, “zamanın olumsuzuna erişen ve maddi evreni ve onun uzanımından başka bütün tanımayan maddenin gözüdür, maddenin içindeki gözdür” (Deleuze, 2014:114).

Maddenin içerisindeki bu göz ile bir bakıma, bedenden arınmış insan dışı öznelere sosyal bilinç eklenir, sabit insan öznelliğinden “gazlı” insan biçimci bir Deleuze felsefesi alanına geçilir. Deleuze’a göre sinema, insan algısından ve insan merkezliliğinden uzaklaştığında “gaz hale” gelir. Bu da sanal alanının katılığında değil, “gazlı” yani görsel deneyimlerle dolu olmasından kaynaklanmaktadır. Bu insan biçimli canlandırma sinemasında, sıra dışı güç ve kaotik etki ve üstün hareket özneliği sağlar (Holliday, 2016).

William Brown, üç boyutlu canlandırma sinemanın, sanal kamerası bize sağlam olmayan imkânsız bakış acısına dönüştüğünü belirtir. Sanal kameranın görüşünü, insanı insan sonrası bir varlığa dönüştürdüğünü iddia eder. Bunu Deleuzun’un “gaz algısı” kavramı ile ilişkilendirir ve Avatar (2009) filmi ile açıklar. Film çarpıcı görüntüler içerse de Avatar’ın “insan sonrası” veya “gazlı” unsurlara sahip olduğunu vurgular. Gerçekte Avatar, izleyiciyi insan / insansı Na’vi unsuruna odaklanmaya zorlar. İnsan merkezli hikâye ve başka tür insan kahramanının insan dışı bir varlık haline gelmesidir. Bunları sayısal dünyanın, hipergerçeklikleri olarak tanımlar (Brown, 2012). Hipergerçeklik nesnelerin metafiziksel özellikleri olarak betimlenirler (Sofuoğlu, 2004:275). Bu nesnelere varlıklarını sanal ortamda sürdürürler ve sanal ortamda var olurlar. Sofuoğlu hipergerçekliği, gerçekliğin başka bir üretim aracına, yaptırılan kusursuz bir kopyası aracılığı ile çöküşü olarak yorumlar. “Araçtan araca, ortamdaki ortama taşınan gerçek böylelikle buharlaşıp yok olmaktadır. Bu yok oluş onun daha da güçlenmesine neden olmaktadır” (Sofuoğlu, 2004:275).

Canlandırma dünyasındaki karakterler, hikâyeye bağlı kurgusal ve hipoteze dayalı düşünme süreci ile oluşturulurlar. Bilgisayarın sanal kamerasında oluşturulan insan biçimli görüntüler, var oluşun ilginç bir yöntemidir. Bir bakıma, bilgisayarın sanal kameranın olağan dışı perspektifi ile insan gözünün birleşmesidir. Bu sanal kamera görüntüsü, sayısal teknolojinin estetiği ve özneliğinin empatik bir sunumu olarak seyirciye ulaşır. Canlandırma sanatçısı bunları üretirken, insan biçimci yaratıcı yeteneğinden yararlanarak gerçekleştirir. Burada insan biçimci yeteneğini kullanarak artırılmış esneklik ve insanüstü çaba sergiler. İnsanın hareketsiz ve durağan algısının önüne geçilir. Bir bakıma gerçeklik askıya alınır ve sorgulanmaya başlar. Canlandırma sanatçıları, insan algısının dışına çıkarak; “insan olmayan bir gözün, şeylerin içinden olacak bir gözün “saf görüşü”nü (Deleuze, 2014:113) oluştururlar.

5. İnsan Biçimcilik ve Canlandırma Sanatçısı

İnsanın neden insan biçimciliği kullandığı sık sık sorgulanır. Genel olarak birbirini destekleyen birçok fikir ortaya atılır. Çoğu kuramcı insanın, “insan biçimci” kendini ifade edebilmesini, duygusal ve zihinsel dürtüleri ve sosyal bilişinin genişlemesine bağlarlar (Epley, Waytz and Cacioppo, 2007). Daston ve Mitman, canlandırma sanatında insan biçimli karakterlerin kullanılmasını, “insanın yalnızlığın üstesinden gelmesine ve düşünsel ve ahlaki yönümüzün boşluğu kapatmada önemli bir araç olarak görmesinden kaynaklandığını vurgular” (Daston and Mitman, 2006:123). Evcilleştirilmiş hayvanların insan yaşamındaki varlığına dikkat çeker. İzleyici ile empati kurulurken gerçek duyguların ortaya çıkarılmasında empatinin ve basitleştirilmiş görsel anlatımın olması gerektiğini vurgularlar (Daston and Mitman, 2006:11). Wells, insan biçimli karakterlerin canlandırma sinemasında başarılı olabilmesinin, insani özellikleri barındırması ile ilişkili olduğunu ve Micky Mouse karakterinin bu sayede insanlar ile belli bir empati oluşturduğunu belirtir (Wells, 1998:203). Canlandırma sanatçısı, canlandıracağı nesneye hayat katarken onu içselleştirmeli, onu hissetmelidir. Bunu gerçekleştirirken fiziksel, psikolojik ve kültürel özellikleri kullanır. Canlandırma sanatçısı, bu öğelere kendisinden bir şeyler kattığı sürece başarılı olabilir.

Fiziksel özellikler canlandırma sanatında önemli bir araçtır. İnsan biçimli karakterler belirli bir hikâyeye göre oluşturulurken, sınıf, cinsiyet statü ve duygusal yanları göz önüne alınarak gerçekleştirilir. Oluşturulan karakterin kendine özgü kişilik özellikleri olması gerekir. (Sevimli, çılgın, korkunç ya da canavar vb.). Canlandırma sanatçısının temel amacı, oluşturduğu karakterin inanılır hareketlerini ve seyircide oluşturacağı empatiye odaklanması gerekir. Ratatouille (2007) filminin fare karakterinin algılanabilir hareketleri ve hareketlerinin estetikliği seyirci ile özdeşleşmesine önemli katkı sağlamıştır. İzleyiciler onu bir fare olarak görmezler, onu canlı bir varlık olarak algırlar.

Canlandırma sanatçıları insan biçimli karakterlerini oluştururken, kendi duygusal deneyimleri, belgeseller ve daha önceki çalışmaları kendisine referans olarak gerçekleştirirler. Mitman, fotoğraf sanatının görsellerinin fiziksel pozların ve duygusal ifadelerin canlandırmasında önemli katkı sağlayacağını belirtir. Fotoğraf sanatçısı Tim Flach'ın, Avusturalya meyve

yarasalarını doğal ortamında fotoğraflanmış görsellerine dikkat çeker (Görsel 4). Fotoğraflarda, yarasaların kendi doğal kostümleri ve yüzlerindeki psikolojik ifadeler net bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Özellikle yarasaların yüzlerindeki bakış ifadeleri oldukça etkileyici görünmektedir (Daston and Mitman, 2006:39). Bu tür görseller canlandırma sanatçılarının yaratıcılıklarını ön plana çıkarması açısından önemli kolaylıklar sağlayabilir.



Görsel 4. “Tim Flach, Opera Bat”, Daston ve Mitman’ın, *Thinking with Animals: New Perspectives on Anthropomorphism*, kitabından alınan görüntü.

Canlandırma sanatında, karakterin fiziksel görünüm ve karakterin psikolojik hareketleri ile seyircide empati kurulmaya çalışılır. İnsani duyguları ortaya çıkaracak jestler, mimikler, korku, sevinç, üzüntü vb. eylemler ile bu sağlanabilir. Canlandırılacak karakterlerde fiziksel eylemler ve duygu birlikte açığa çıkarılmalıdır. Edd Hooks, animatörün en önemli amacının karakterin kişiliğini ortaya çıkaracak hareketleri ortaya çıkarması gerektiğini vurgular (Hooks, 2017). Canlandırma sinemasında her karakterin kendine özgü ve ayırt edilebilir psikolojik jestleri olmalıdır. Bu sayede karakter monotonluktan kendini kurtarabilir.

Canlandırma sinemasında, hayvan davranışını açıklamak için insan kültürü kullanılır. Doğa ve insan arasında empati kurulur. İnsan biçimli karakterler ile izleyici arasında hikâyenin daha anlaşılır olması amaçlanır. Dişi bir kunduz; yavrularıyla birlikte evde (barajda) gösterilirken, erkek odun keserken ya da yiyecek ararken gösterilir. İyi bir baba ve koca olduğunda “mutlu bir eş” olarak tanımlanabilir. Canlandırma sanatı hikâyelerinde oldukça sık kullanılan bir anlatım biçimidir.

Canlandırma sanatçısı, insan biçimli karakterleri canlandırırken duysal zihinsel deneyimleri ışığında izleyicinin zihinlerinde empati kurması gerekir. Bu da fiziksel, psikolojik ve kültürel özellikleri kullanarak, seyircide hikâyenin daha net ortaya çıkmasına katkı sağlar. Ayrıca canlandırma sanatçısı, insan biçimciliği neden kullanması gerektiğini kendisinde sorgulamalıdır. Canlandırma sanatçısı, izleyicinin inançlarını duygularını askıya almak istiyorsa insan biçimciliği ve empatiyi iyi kavraması gerekir. Diğer canlandırmalardan ayrılan özellikleri ve kendisinde sürekli insan biçimciliği sorgulaması gerekir. Karakterinde kendini içselleştirdiği sürece empati kurma yeteneği geliştirebilir.

6. Sonuç

Canlandırma sinemasında insan biçimli karakterlerin kullanılması canlandırma sineması ile özdeş hale gelmiştir. Guthrie, insan biçimli kişiselleştirmeyi sanatın bir yönü olarak görür ve bunu sanatın gelişimine katkı sağladığını belirtir. Bunun hayatta kalma ve onu yorumlama becerimize bağlı olduğunu belirtir. Bu yorumlama becerisi, özellikle canlandırma sinemasının gelişimine de katkı sağlamıştır. İnsan sembolik düşünebilme yeteneği ve bunu yorumlama becerisi ile oluşturulan görsellerden kendi hayal dünyasını daha somut bir hale getirmiştir. Bu da tüm sanat dallarını etkilemiş ve özellikle canlandırma sanatının gelişmesinde önemli rol oynamıştır.

Günümüzde canlandırma sanatı, bilgisayarın sanal kamerası ile seyirciyi sanal alanın içerisinde somutlaşan dolaşıma yerleştirerek onu insan biçimci hale getirmiştir. Bu izleyicide "saf bakışa" dönüşmesine neden olmuştur. Deleuze'un "gaz algı" kavramı, canlandırma sinemasının insan öznelliğinden ayrılması ve nesneleredeki olasılıklara geçişi sağlamıştır. Üç boyutlu bilgisayar, canlandırma sanatının sanal kamerasında oluşturulan görüntüler ile insan gözünün birleşmesiyle bu görüntüleri insan sonrası bir varlığa yani hipergerçekliğe dönüşmüştür.

Canlandırma sanatçısı, canlandıracağı nesneye hayat katarken onu içselleştirmeli ve hissetmelidir. Bunu gerçekleştirirken fiziksel, psikolojik ve kültürel özellikleri kullanarak gerçekleştirir. Canlandırma sanatçısı, kendi duysal deneyimlerini kullanarak karakterine

kendisinden bir şeyler kattığı sürece başarılı olabilir. Canlandırma sanatçısı, canlandırmalarında insan biçimciliği sürekli sorgulamalı ve bunu kendisi ile içselleştirmelidir.

Kaynakça

Allan, R. (1999). *Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney*, Jhon Libery.

Balazs, B. (2019). *Sinema Kuramı*, çev. Gökhan Aydın, Doruk Yayınları.

Berger, J. (2017). *Hayvanlara Niçin Bakarız?*, çev. Çapan Çapan, İzmir: Deli Dolu.

Daston, L. and Mitman, G. (2006). *Thinking with Animals: New Perspectives on Anthropomorphism*, Columbia University Press.

Deleuze, G. (2014). *Hareket - İmge / Sinema - 1*, çev. Soner Özdemir, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

Draaisma, D. (2007). *Bellek Metaforları - Zihinle İlgili Fikirlerin Tarihi*, çev. Gürol Koca, İstanbul: Metis Yayıncılık.

Guthrie, S. (1995). *Face in the Clouds: A New Theory of Religion*, Oxford University Press.

Leslie, E. (2004). *Hollywood Flatlands, Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*, Verso.

Sofuoğlu, H . (2004). *Düşüncenin Sinematografik Yapısı*, Eskişehir: Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı.

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*, Taylor & Francis Ltd.

Wells, P. (2008). *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture*, Rutgers University Press.

İnternet Kaynakları

Airenti, G., Cruciana, M. and Ple, A. (2019). "The Cognitive Underpinnings of Anthropomorphism", <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6614439/>, Erişim tarihi: 11.08.2020.

Akyürek, Y. ve Taş Alicenap, Ç. (2020). "Öznel Karşıtlık Formülasyonu ve Animasyon Sinemasında Uyarılama", <https://doi.org/10.21602/sduarte.604015>, Art-e Sanat Dergisi, 13(25), 1-32, Erişim tarihi: 05.08.2020.

Brown, W. (2012). "Avatar: Stereoscopic Cinema, Gaseous Perception and Darkness", <https://doi.org/10.1177/1746847712456254>, Erişim tarihi: 07.11.2020.

Epley, N., Waytz, A. and Cacioppo, J. "On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism", <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/17907867/>, Erişim tarihi: 12.06.2020.

Holliday, C. (2016). "I'm Not a Real Boy, I'm a Puppet': Computer-Animated Films and Anthropomorphic Subjectivity", <https://doi.org/10.1177/1746847716661456>, Erişim tarihi: 04.11.2020.

Hooks, E. (2017). "Zootopia' Acting Analysis: An Anthropomorphic And Metaphoric Muddle", <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/zootopia-acting-analysis-anthropomorphic-metaphoric-muddle-149017>. Erişim tarihi: 02.11.2018.

Hume, D. (1909). "Natural History Of Religion", Oxford University Press, <https://www.jstor.org/stable/pdf/27900177.pdf>, Erişim tarihi: 08.07.2019.

Power, P. (2008). "Character Animation and the Embodied Mind Brain", <https://doi.org/10.1177/1746847708088734>, Erişim tarihi: 07.18.2020.

Sönmez, Ü. (2020). "Çocuk Edebiyatında Antropomorfist Tutum: Leyla Fonten'den Öyküler"de Hayvanların İnsanlaştırılması ve Toplumsal Cinsiyetlendirilmesi", <http://monografjournal.com/sayilar/13/04-urun-sen-sonmez.pdf>, Erişim tarihi: 13.07.2020.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Grandville, "Mister Vulture", 1840, Karakalem, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/821366>, Erişim tarihi: 28.07.2020.

Görsel 2. Howard, B. , More, R (Yönetmenler), (2016). Zootropolis: Hayvanlar Şehri, ABD: Walt Disney, Erişim tarihi: 08.07.2020.

Görsel 3. Howard, B. , More, R (Yönetmenler), (2016). Zootropolis: Hayvanlar Şehri, ABD: Walt Disney, Erişim tarihi: 08.07.2020.

Görsel 4. Daston, L., ve Mitman, G. (2006). *Thinking with Animals: New Perspectives on Anthropomorphism*, Columbia University Press, p.148-150.