

Canlandırma Sanatında Empati ve Yönelimsel Temsil

SELÇUK İLETİŞİM

DERGİSİ 2021;

14(2): 699-722

doi: 10.18094/ JOSC.870535



Sabahattin Çalışkan

ÖZ

Canlandırma sanatının en önemli varlıkları canlandırma sanatçıları tarafından üretilen karakterdir. Karakterler, izleyicinin bir canlandırma filmini izlerken duygusal olarak iletişim kurduğu doğrudan temsilcilerdir. Oluşturulan karakterler ile izleyici ile görsel bir iletişim kurulmaya çalışılır. Aynı zamanda bu karakterler günümüzde gerçek aktörlerin yerini almıştır. Hemen hemen tüm sinema yapımlarında canlandırma sanatının karakterlerinin örneklerini görmek mümkündür. Bu karakterler bazen bir canavar bazen bir kemirgen bazen bir prenses bazen de bir araba formunda izleyicinin karşısına çıkarlar. Kısacası insanın hayal dünyasını zenginleştiren gerçekte var olmayan ama izleyicinin algısında geçmiş gibi algılanan görüntülere dönüşmüşlerdir. En zor ve zahmetli yeri karakter üretim aşaması ve öyküye bağlı kişiliğin oluşturulmasıdır. Canlandırma sanatında en önemli sorun canlandırılan karakterlerinin eylemlerinin bir düşünceyi ve duyguları aktarması ve empati kurmasıdır. Canlandırma sanatında empati oluşturma süreci oldukça önemli bir sorun olarak canlandırma sanatçısının karşısına çıkar. Bu çalışmada canlandırma sanatında karakter olgusu ve empati ilişkisi sorgulanmış ve yönelimsellik kuramı ile ilişkilendirilerek çözümlenmeye çalışılmıştır. Ayrıca Yüzüklerin Efendisi (Peter Jackson, 2001) ve Ters Yüz (Pete Docter, 2015) filmlerindeki karakterlerin yönelimsellik açısından analizleri gerçekleştirilerek canlandırma sanatı açısından empatinin önemi vurgulanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Canlandırma Sanatı, Empati, Karakter, Yönelimsellik, İnsan biçimcilik

SABAHATTİN ÇALIŞKAN

Dr. Öğr. Üyesi.

Anadolu Üniversitesi

scaliska@anadolu.edu.tr

ORCID ID: 000-0002-5591-3021

SELÇUK İLETİŞİM DERGİSİ 2021; 14(2): 699-722

doi: 10.18094/ JOSC.870535

Geliş Tarihi: 29.01.2021 Kabul Tarihi: 03.03.2021 Yayın Tarihi: 25.04.2021

Empathy and Intentionality Representation in the Art of Animation

JOURNAL OF SELÇUK
COMMUNICATION 2021;
14(2): 699-722
doi: 10.18094/ JOSC.870535



Sabahattin Çalışkan

ABSTRACT

The most important asset of the animation art is the character produced by the animation artists. Characters are direct representatives with whom the audience communicates emotionally while watching an animated movie. A visual communication with the audience is attempted with the created characters. At the same time, these characters have taken the place of real actors today. It is possible to see examples of the characters of the animation art in almost all cinema productions. These characters sometimes appear before the audience in the form of a monster, a rodent, a princess, or a car. In short, they have turned into images that enrich the imagination of the human being, which do not exist in reality but are perceived as real in the perception of the audience. The most difficult and troublesome place is the character production stage and the formation of the personality connected to the story. The most important problem in the art of animation is that the actions of the animated characters convey a thought and emotions and empathy. The process of creating empathy in the art of animation appears as a very important problem for the animation artist. In this study, the relationship between character phenomenon and empathy in the art of animation was questioned and tried to be analyzed by associating it with the intentionality theory. In addition, the characters in the films *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001) and *Inside Out* (Pete Docter, 2015) were analyzed in terms of intentionality and empathy was tried to be emphasized in terms of animation.

Keywords: Animation, Empathy, Character, Intentionality, Anthropomorphism

SABAHATTİN ÇALIŞKAN

Asst. Prof.

Anadolu University

scaliska@anadolu.edu.tr

ORCID ID: 000-0002-5591-3021

JOURNAL OF SELÇUK COMMUNICATION 2021; 14(2): 699-722

doi: 10.18094/ JOSC.870535

GİRİŞ

Canlandırma (animasyon) sanatının yaygın tanımı, cansız bir nesneye yaşam katmak, yani onun canlı bir varlık gibi nefes alıp vermesini sağlamaktır. Sinemasal anlamda, çizgiler ve şekiller aracılığıyla hareket yanılsamasının yaratılması olarak da tanımlanır (Wells, 2013, s. 10). Canlandırma sanatı genel anlamda ardışık resimlerin kare kare kaydedilmesi ile oluşturulan hareket yanılsaması olarak tanımlanır (Wells, 2013, s. 11). Ünlü Kanadalı animasyon yönetmeni ve animatör Norman McLaren, canlandırma sanatını kareler arasında yer alan görünmez boşlukları manipüle etme sanatı olarak tanımlar. Sanatçı kareler arasındaki olup biteni düşünmeli, kavramalı, tasarlamalı ve buna göre karakterini hareket ettirmelidir. Canlandırmanın seyirci ile bütünleşmesinin ve algılanmasının ancak bu sayede gerçekleşebileceğini belirtir (Furniss, 1998, s. 18).

Sinema sanatı hareketlerin anlamlandırıldığı sanat olarak tanımlanır, her şey zaman ve uzama dayandırılarak anlamlandırılmaya çalışılır. Sinema sanatında tek bir zaman yer alır, şimdiki zamandır (Adanır, 2007, s. 48). Adanır bu bağlamda canlandırma sanatını şimdiki zamanı yansıtan en iyi sanat olarak görür. Canlandırma sanatında öykü çevre ne olursa olsun filmde yer alan canlandırma karakterleri hiçbir zaman değişmez, onlar geçmiş ve geleceği olmayan bir şimdiki zamanı yaşarlar. Aynı zamanda bunlar, şimdiki zaman içerisinde oluşan ama oluştuğunun bilincinde olmayan zaman sürecindeki nesnelere. Canlandırma sanatının karakterleri, zaman ve süre kavramından habersiz varlıklarının bilincinde olmadan varlıklarını sürdürürler. Onlar yalnızca şimdiki zamanı yaşarlar ve bu zaman dilimine çıkmazlar. Canlandırma dünyasının karakterleri aynı zamanda hiçbir şeyi anımsamak zorunda değiller, onlar hem vardır hem de yoktur (Adanır, 2007, s. 50-51).

Canlandırma sanatının en önemli varlıkları canlandırma sanatçıları tarafından üretilen karakteridir. Oluşturulan karakterler sayesinde izleyici ile görsel bir iletişim kurulmaya çalışılır. Karakterler, izleyicinin bir animasyonu izlerken duygusal olarak iletişim kurduğu doğrudan temsilcilerdir. Canlandırma sanatının en zor ve zahmetli yeri karakter üretim aşaması ve öyküye bağlı kişiliğin oluşturulmasıdır. Daha sonra karakterin hikayede yer alacağı ortam tasarlanır.

Canlandırma sanatının en önemli özelliği canlandırılan karakterlerinin eylemlerinin bir düşüncüyü ve duyguları aktarmasıdır. Karakterin eylemlerini gerçekleştiren canlandırma sanatçısıdır. Canlandırma sanatında karakterlerin seslerinin öncelikle kaydedilmesi ile başlar ve canlandırma sanatçısı bu ses

bloklarını kullanarak hareketleri aktarmaya çalışır. Genellikle seslendirmeler de ünlü oyuncuların sesleri kullanılır. Ses ile hareketlerin uyumlu bir şekilde görselleştirilmesi, empati ve seyirci ile iletişimin oluşmasında önemli bir unsur olarak kabul edilir.

Canlandırma sanatında empati oluşturma süreci oldukça önemli bir sorun olarak canlandırma sanatçısının karşısına çıkar. Bu çalışmada canlandırma sanatında karakter olgusu ve empati ilişkisi sorgulanmış ve yönelimsellik kuramı ile ilişkilendirilerek çözümlenmeye çalışılmıştır. Ayrıca *Yüzüklerin Efendisi* (Peter Jackson, 2001) ve *Ters Yüz* (Pete Docter, 2015) filmlerindeki karakterlerin hareketleri yönelimsellik açısından analizleri gerçekleştirilerek canlandırma sanatı açısından empatinin önemi vurgulanmaya çalışılmıştır.

EMPATİ KURAMI

Empati ortaya çıktığı andan itibaren psikolojinin, felsefenin, siyasetin, sanatın, reklamcılığın ve özellikle de psikoterapinin temel kavramlarından biridir. İnsan yaşamının her alanında ortaya çıkan bir deneyimdir. Genel olarak empati, “kendini başkasının yerine koyma” yeteneği olarak tanımlanır (Faulkne, 2018, s. 218). Diğer bir deyişle, karşısındaki insanın duygularının farkına varmasından çok, karşısındaki insanın da duygularını hissedebilmesi, onun duygularına saygı duyup kendi perspektifinden olaya bakması ve ortak hareket edebilmesidir (Tarhan, 2017, s. 161). Jean Decety ve Jackson tarafından yapılan çalışmaya göre, empati üç ayrı bileşenle tanımlanır: kendi kendine farkındalık, bakış açısı edinme ve duygusal paylaşım olarak tanımlanır. Birincisinde başkasının ruhsal durumunu anlama ya da karşısındakini hissetme ile ilgilidir. İkincisi karşısındakinin öznel bakış açısından anlamayı sağlayan zihinsel deneyimdir. Üçüncüsü ise duyguların algı ve eylem modeline dayalı benlik ve öteki arasında paylaşımına dayanır (2004, s. 72).

Yunanca’da “içini hissetme” anlamına gelen *empathia* sözcüğü, estetik kuramcılara göre, başkasının öznel deneyimini farkına varma yeteneği anlamında kullanılmıştır. Daha sonraları Almanca “*Einfühlung*” sözcüğünün karşılığı olarak İngilizceye “*Empathy*” olarak aktarılmıştır. *Einfühlung*, kişinin kendi hissini nesnelere formlarına ve şekillerine aktarmanın estetik bir tavrı olarak yorumlanmıştır (Lanzoni, 2018, s. 5). Amerikalı psikolog E. B. Titchener empatiyi, motor mimikleme olarak tanımlar ve hareket taklidi olarak empati sözcüğünü kullanmıştır. Titchener’e göre, empati, karşısındaki kişinin

sıkıntısını bir tür fiziksel taklit yoluyla aynı duyguları kişinin kendisine yansıtmasıdır (Goleman, 2016, s. 90).

Alman filozoflar David Hume ve Adam Smith, empatiyi sempati olarak tanımlamışlardır (Lanzoni, 2018, s. 11). Hume empatiyi tanımlarken ikiye ayırır, birincisi bir içsel dürtü ya da doğal olgulardan kaynaklanan “tutkular” olarak tanımlar. İkincisini hoşlanma ve acı izlenimlerine bağlı arzular olarak tanımlar. Hume, ikinci tanımı doğrudan ve dolaylı tutkular olarak ikiye ayırır. Dolaylı tutkuların toplumun yaşamının merkezinde rol oynayan gurur ve tevazu duyguları olduğunu belirtir. Bu durumu aynı zamanda kişinin kendisine olan gururunun bir başkasında karşılık içeren sevgiye dönüşmesi olarak görür. Hume ayrıca empatiyi “ahlakın” temeli olarak tanımlar, “çıkar gözetmeyen bir çıkar” anlayışıyla, insanın doğal yapısında doğuştan var olan bir eylem olarak görür. Bunu doğal empati (duygudaşlık) olarak adlandırır (Keen, 2007, s. 12). Hume’a göre insan sosyal ve evrensel bir yaratık olmayı empati sayesinde elde eder. Aynı zamanda empati, insanların karşılıklı ilişkilerinde birbirlerini yansıtan aynalardır. Smith, “duygudaşlığı” insanın karşısındaki bir kimsenin durumunu kavrama yeteneği olarak görür, diğer taraftan bu kişinin aynı zamanda ahlaki kimliğini ortaya çıkaran olarak görür (Cevizci, 2002, s. 1061).

Empati ve sempati terimleri terminolojik olarak genellikle karıştırılmaktadır. Sempati, başkalarının acılarını anlama, yani olumsuz duyguya bağlı bir tepkiye sahip olabileceği başkalarının acılarını önemseme yeteneği olarak yorumlanır (Eisenberg & Janet , 1990, s. 9). Empati, daha geniş bir kavram olarak, olumlu ve olumsuz durumları veya duyguları kişinin kendisiymiş gibi deneyimlemesidir (De Waal, 2014, s. 31). Suzanne Keen, *Empati ve Roman* (Empathy and The Novel) adlı kitabında empatiyi, “acını hissediyorum” sempatiyi ise “acına acıyorum” şeklinde ifade eder. Empatiyi kendiliğinden oluşan, başkalarının durumunu görerek, okuyarak ortaya çıkan doğal bir süreç olarak yorumlar. İnsan beyninin içerisinde yer alan ayna nöronların otomatik tepkimesi sonucunda ortaya çıkan bir zihinsel süreç ve ilkel duygusal “bulaşma” olarak da tanımlar (2007, s. 9). Keen empatiyi kısaca yüz ifadeleri, seslendirmeler, duruşlar ve hareketleri başka bir kişinininkilerle otomatik olarak taklit etme, senkronize etme ve dolayısıyla duygusal olarak yakınsama eğilimi olarak görür. Ayrıca bireyin geçmiş kültürel bağlarının, fiziksel, sosyal farkındalığının ve kalıtsal özelliklerinin empati kurma deneyiminde önemli rol oynadığına dikkat çeker (Keen, 2007, s. 11).

Empatiyi psikoloji ve estetik tavır yönünden en iyi açıklayan felsefe kuramcısı Theodor Lipps olmuştur. Lipps, empatik tavır ve estetik'in kurucusu olarak görülür. Lipps, insanın kavrayıcı etkinliğinden yola çıkar, hissedilir objeleri kendisi tarafından hissedildiği sürece kendisinin kavrayıcı etkinliğinin bileşkesi olarak görür. Lipps'e göre obje algılayıcı tarafından algılanırsa, ona ruhsal duygusal nitelik katılır ve obje bir canlılık ve bir yaşam elde eder (Tunalı, 1989, s. 107). Lipps'e göre empati:

"Objede duyduğum şey, genel olarak söylenirse, yaşamdır. Ve yaşam, kuvvettir, içten bir çalışmadır, çabalamadır ve bir şey ortaya koymaktır. Yaşam, bir sözle, etkinliktir. Bu etkinlik, herhangi bir engelleme ile karşılaşmadan gerçekleşirse, o zaman bu etkinlikte bulunan kişide bir özgürlük duygusu doğar. Bu özgürlük duygusu bir haz duygusudur. Kişiyi haza, estetik haza götüren, bu etkinliktir ve ondan doğan özgürlük duygusudur. Bütün bu psikolojik süreç, empati olarak belirlenir. Buna göre, bütün estetik süreç, Lipps için, bir empati sürecinden başka bir şey değildir" (Tunalı, 1989, s. 107).

Lipps kısaca empatiyi başkasının benliğinde ya da yabancı bir benlik hakkında bilgi edinmemiz olarak görür ve bu aynı zamanda kendisini başkasına yansıtma hareketi olarak tanımlar. Lipps, empatiyi doğuştan sahip olduğumuz bir "içgüdü" ve "başkasının benliğine" doğrudan erişim sunan özel bir köprü olarak tanımlamıştır (Tunalı, 1989, s. 110).

KARATER, EMPATİ VE CANLANDIRMA SANATI

Karakter, kişiyi diğerlerinden ayıran psişik özellikler toplamı, kişinin söz konusu özelliklerini oluşturan, görelî olarak değişmez yapısı olarak tanımlanır (Cevizci, 2002, s. 492). Richard Sennett, karakteri insanın kendisinde değerli bulunduğu özellikleri, karşısındaki kişilerce değer vermesini beklediğimiz kişisel özellikler olarak görür (2002, s. 10).

"Karakter, asıl olarak duygusal deneyimlerimizin uzun vadeli boyutu üzerine odaklanır. Karakter kendini, sadakat ve karşılıklı bağlılık, uzun vadeli bir hedef için çaba sarf etme ya da gelecekteki bir amaç uğruna bugünkü kimi mükâfatları erteleme şeklinde gösterir. Her birimiz, belirli bir anda yaşadığımız duygu karmaşasının içinden bazı duyguları seçer ve içimizde yaşatırız; yaşattığımız bu duygular karakterimizi oluşturur. Karakter kendimizde değerli olduğumuz ve başkalarının değer vermesini beklediğimiz kişisel özelliklerimizdir" (Sennett, 2002, s. 11).

Sinema sanatında izleyici olayları kameranın bakışına göre algılar. Öyküye bağlı anlatım dili, karakterlerin görsel yapısı ve yönetmenin bakış açısı ile izleyici öykünün içine çekilmeye çalışılır. Sinemadaki karakterler ile izleyicinin zihnine yerleşir ve karakterlerin dünyasından olayları algılaması sağlanır. Bir bakıma öyküdeki olayların akışına kendini kaptırır ve karakterler ile özdeşleşir. Bu aşamada

izleyici zihinsel faaliyetten uzaklaşır ve karakter ile duygusal bir yaşantı bağı oluşur. Filmin sonunda olayların çözümlenmesi ile izleyici rahatlatılır (Parkan, 1993, s. 8).

Sanat kuramcısı ve yönetmen Murray Smith, bilişsel kuram çerçevesinde karakter empati ve sempati konusunda en geniş çalışmalar yapan kuramcılar arasında yer alır. Smith'e göre hikaye anlatımlı metinlerin temelini karakter oluşturur. Karakter aynı zamanda yalnızca anlatının görünümü ve hissini anahtarını oluşturmaz, görsel ve işitsel duyusu izleyici ile bağlantı kurmaya yarayan en önemli araçtır. Smith'e göre kurgusal hikayelerden zevk almamız bu karakterler ile seyircinin duygusal düzeyde ilişki kurmasına bağlıdır (1995, s. 4). Aynı şekilde Craig Batty karakterin önemini destekler; hikayedeki karakterlerin öykünün inandırıcılığını ortaya koyan ve öykü boyunca izleyiciye rehberlik eden önemli bir araç olduğunu belirtir. Batty, karakteri hikayeyi biçimlendiren bir anlatıyı ahlaki bakış açısından ve bir ideolojiyi izleyiciye ileten en önemli unsur olarak görür (2014, s. 37). Ayrıca Smith, sinemada var olan karakterleri tam anlamıyla bir özdeşleşme aracı olarak görmez, onları duyguyu tanımlayan ve taklit eden karakterin hissettiğini hissetmeye çalışan eylemciler olarak görür (1995, s. 5).

Smith sinemada empatinin dramdan bağımsız olarak da ortaya çıkabileceğini dikkat çeker ve bunları "duygulanımsal taklit" ve "duygusal simülasyon" olarak tanımlar. Duygusal simülasyonun bilinçli bir empatiye yol açtığını, duygusal taklidin ise istemsiz bir empatiye neden olduğunu belirtir. Duygusal simülasyonu öteki olanı hayal edebilme, duygulanımsal takliti ise yüz ve beden ifadelerinin bize olan yansımaları olarak görür. Bu bağlamda özellikle yakın plan çekimlerin empati açısından önemine dikkat çeker (Türkgeldi, 2019, s. 638). Sinemada empatik duygu, sempatinin aksine bir bakıma izleyici karakterin iç dünyasındaki duyguları, olup biteni kavramayı gerektirir. Karakterde empati duygusal anlamda seyirci ile ilişki kurma açısından büyük önem taşır. Empati aynı zamanda bir karakterin duygusal durumuna çok daha yoğun bir katılım sağlama yeteneğine sahiptir, ağlama gibi daha güçlü duygusal tepkilere neden olur ve bu nedenle kurgusal karakterler ile seyirci arasındaki duygusal ilişkiyi incelerken kilit önem taşır (Majkut, 2010, s. 334).

Smith, sinemada karakter ile empatiyi "tanıma", "uyuşma", ve "bağlılık" evreleri ile açıklar. Tanıma aşaması, izleyicinin karakterin hikâye içindeki gelişimini oluşturacak olan bilgileri bulunduğu evredir. Uyuşma evresinde izleyici karakterini tanır ve kavramış olur. Karakterin bilincine ve hislerine yönelir, dramının karakterleri ile bağını algılamaya başlar. Bu evre izleyicinin karakter ile bütünleşmesi

olarak düşünülür. Bağlılık evresinde, izleyici karakter ile daha derin bir bütünleşme yaşar ve karakterin anlatı içerisindeki ahlaki tavrı ve tutumları ile bağlantılıdır. (Türkgeldi, 2019, s. 639)

Canlandırmada sanatında "tanıma", karakterin fiziksel ana görünümü ile başlar. Fiziksel formunu oluşturan insan görünümlü yapısı, karakteristik özellikleri, özellikle karakterin kostümü ve yüzündeki duygusal form ve gözler ile ilgili yapı sayesinde ortaya çıkarılmaya çalışılır. Genellikle iri gözler ve buna bağlı yüz mimikleri kullanılır. Uyum aşamasında karakterin eylemlerinin inanırılığı ve canlandırma sanatçısı tarafından gerçekleştirilen yönelimsel hareketlere dayalı bir fantezi ortaya çıkarılmaya çalışılır. Hareketlere bağlı, izleyicide duygusal ve zihinsel bir algılama oluşturulmaya çalışılır. Bağlılık aşamasında canlandırılan karakterlerin görünümü ve canlandırma sanatçısının yönlendirmesi ile karakterin üzüntü, sevinç ve ahlaki yargısı, tutumu ile bağlılık kurularak empati duygusu oluşturulmaya çalışılır (Uhrig, 2018, s. 13).

CANLANDIRMA SANATININ KARAKTERLERİ

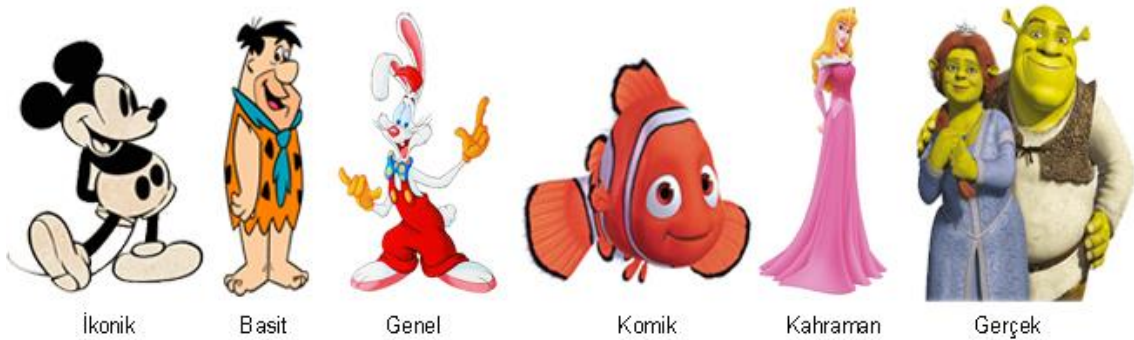
Canlandırma sanatının en önemli özelliği canlandırma sanatçıları tarafından üretilen karakterleridir. Bu karakterler genellikle insan biçimli (antropomorfik) formda üretilirler. İnsan biçimli karakterler ile seyirciye ulaşılmaya, onunla empati kurulmaya çalışılır. Bu insan biçimli görsel anlatım bazen basit iki boyutlu karakterler, bazen üç boyutlu karakterler olarak izleyicinin karşısına çıkar.

Antropolog Stewart Guthrie, insan biçimci betimlemelerin insanın zihinsel ve metafora dayalı doğuştan gelen yorumlama algısına dayalı olduğu belirtir (1995, s. 4). 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 hale gelmiştir.

İnsan biçimcilik, insani özelliklerin veya davranışların bir tanrı, bir hayvana veya nesneye atfedilmesi olarak tanımlanır (Guthrie, 1995, s. 4). Popüler kültür içerisinde yansımaları oldukça fazladır. İnsan biçimcilik sinema, roman, çizgi roman, edebiyat alanında ve özellikle canlandırma dünyasında yaygın kullanılmaktadır. İnsan biçimli görünümüne bilim ve felsefi alanda sürekli tartışılır konumda olmuştur. Çoğu felsefe kuramcısı insan biçimli temsillerin yaygınlaşmasını insanın zihin teorisinin gelişimine bağlar. İnsan biçimciliği, kendi zihinsel deneyimlerini keşfeden ve başkalarının davranışlarını anlama ve tahmin etmeye katkı sağlayan bir deneyim olarak görürler (Daston & Mitman, 2005, s. 8).

İnsan biçimcilik Disney'in yaygınlaşmasına ve canlandırma sanatının gelişimine katkı sağlamıştır. İnsan merkezli anlatımlar ile insani duyguların ortaya çıkarımına hizmet etmesi bakımından insani duyguları tetikleyen önemli bir araç olarak görülür (Wells, 2013, s. 41). Wells, insan biçimli görsellerin canlandırma sanatında empati olgusunu ortaya çıkaran en önemli araç olarak görür. Wells, bunun insanın ben merkezci (narsistlik) yansıması olarak görülmemesi gerektiğini belirtir (2013, s. 40). Cubitt, insan biçimli betimlemelerin ben merkezci bile olsa, bir miktar hayvanlık anısını koruduğunu savunur. Cubitt'e göre, insan niteliklerinin insan biçimli temsillere dönüştürülmesinin ve izleyiciye aktarılmasının yalnızca empatiye katkı sağlamadığına dikkat çeker. Bu görsel temsillerin insanlar ile hayvanlar arasındaki duygusal bağı güçlendirdiğini belirtir. Cubitt, canlandırma sanatçısının insan biçimli karakterleri oluştururken kendini hayvanların dünyasına atmalı, bir bakıma onların dünyasının içine girmesi gerektiğini ima eder (2005, s. 31-32).

Karakter tasarımcısı ve eski Disney canlandırma sanatçısı, yazar ve eğitmen Tom Bancroft, canlandırma sanatının insan biçimli karakterlerini altı görsel biçime ayırır (Görsel:1). Bunları ikonik, basit, genel, komik, kahraman ve gerçekçi olarak sınıflandırır (2006, s. 17).



Görsel 1 Canlandırma sanatının karakterleri

Kaynak: <https://www.wikipedia.org>

İkonik karakterler, son derece basit, neredeyse grafiksel bir biçimde oluşturulur. Aşırı derecede stilize edilmiş biçimde görselleştirilirler. İkonik karakterler genellikle basit görünümde ve yüz ifadeleri çok sınırlıdır. Genellikle göz bebekleri bulunmaz, basit dairelerden oluşturulur. (Mickey Mouse, Hello Kitty) Basit karakterler, ikonik karakterlere benzer, ancak yüz özelliklerinde ikonik karakterlerden daha etkileyicidir. Bu tarz genellikle televizyon serisi canlandırmalarda ve web tabanlı anlatımlarda sıklıkla kullanılır (Fred Çakmaktaş, Sonic the Hedgehog ve Dexter's Lab). Genel karakterler ise, ikonik ve basit karakterlerden daha etkileyici görünüme sahiptirler. Karakterler genellikle iri gözlere ve aşırı yüz ifadeleri

için kocaman ağızlara sahiptir (Tex Avery çizgi filmindeki kurt, Roger Rabbit). Komik karakterler yüz hatları daha da stilize edilerek oluşturulur. Komedi ve abartı için oldukça yoğun kullanılır. Vücut dilleri ve duygu aktarımı için sıklıkla kullanılan yaygın karakterlerdir (Nemo, Mushu ve Kronk). Ana karakter veya kahraman, yüz ifadeleri, oyunculuk ve anatomik yapıları daha gerçekçi olarak görselleştirilir. İzleyicinin bu karakterlerle duysal bağlantı kurması amaçlanır, daha gerçekçi oranlara ve anlamlı yüzlere sahip olmaları gerekir. Hikayenin ana karakteri rolünde yer alırlar ve öykünün kahramanı konumundadırlar (Uyuyan Güzel, Külkedisi). Gerçekçi karakterler gerçekçiliğin en yüksek seviyesinde, fotoğraf gerçekçiliğine yakın ve karikatür özellikler barındıran görsellerden oluşur. Canavarlar, çizgi roman karakterleri Süpermen, Hulk, Shrek'teki Prenses Fiorino gibi karakterler buna örnek olabilir.

Canlandırma sanatında bu karakterler genelde aynı anda kullanılmamaya çalışılır. Özellikle filmin ritmini arttırmak ve karakter çekiciliğini ön plana çıkarmak için ikonik ve gerçekçi ya da komik karakterler aynı yapımda kullanılabilir. Shrek filminde ana karakter Prenses Fioria ve Shrek ana karakter düzeydedir, kurabiye adam (Gingerbread Man) karakteri ikonik biçimde kullanılmıştır.

Canlandırma sanatında oluşturulan karakterin görünümü ve karakterin algılanabilir eylemleri ve ifadeleri önemli bir göstergedir. Karakterin fiziksel görünümü ve inanılır hareketleri empati oluşturma açısından can alıcı nokta olarak görülür. Thomas ve Johnston' a göre, Disney animatörleri karakterlerine duygularını aktarırken üç temel noktaya odaklanmaları gerekir. Birincisi karakterin duysal durumu izleyicide açık bir şekilde tanınmalı ve karakterin amacının önceden bilinmesi gerekir. İkincisi, karakterin hareketleri algılanır bir şekilde yansıtılmalıdır. Üçüncüsü ise karakter hareketlerinin anını yakalayarak etkili bir şekilde analiz ederek ve yorumlayarak duyguları açığa çıkarması gerekir. Bu sayede karakterin tutarlı hareketleri ile empati yakalanabileceğini belirtir (1981, s. 502).

Canlandırma sanatının gerçekçi hareketlerin ortaya çıkarılması için dikkate alınması gereken bir diğer husus, karakterin algılanabilir eylemleri ve ifadeleridir. Canlandırma sanatçısı bu hareketleri oluşturmak için günlerce tekrar tekrar dener ve inanılır hareketleri yakalamaya çalışır. Canlandırma sanatçısı ve yönetmen Brad Bird, karakter animasyon sanatının "bir şişenin içerisinde yıldırım yakalamaya" benzediğini söyler, çünkü canlandırma sanatçısı karmaşık bir çalışma sürecinde saniyeler içerisinde anlık sekanslarda karar vermesi gerekir. (Wells, 2013, s. 141). Aynı zamanda bunu gerçek zamanda ve anında gerçekleştirmesi gerekir.

Canlandırma sanatında en önemli yapı taşlarını canlandırma sanatçıları oluşturur. Canlandırma sanatçısı sahnede performans sergilemez, canlandırma sanatçısının karakteri izleyicinin karşısında performansını sergiler. İzleyici ekrandaki karakterle iletişim kurar ama canlandırma sanatçısı ile iletişim halindedir. Sonuçta insanlar insanlarla iletişim kurar, çizilmiş resimlerle değil (Hooks, 2000, s. 12). Ed Hooks' a göre canlandırma sanatçısının birincil amacının, ekran karşısındaki izleyicinin karakteri canlandırma dünyasında yaşayan bir canlı varlık olarak benimsemesi ve onunla empati kurmasına dikkat çeker. İzleyici karakteri ile birlikte sevinir, üzülür, kızabilir ve gülebiliyorsa canlandırma sanatçısı rolünü tam anlamıyla gerçekleştirmiştir. Hooks, canlandırma sanatçısı için yedi oyunculuk prensibini şu şekilde sıralar:

1. Düşünme sonuçlara ve duygular eyleme götürür.
2. İnsanlar duyguları ile empati kurar.
3. Teatral gerçeklik, sıradan gerçeklikle aynı şey değildir.
4. Oyunculuk bir şey yapmaktır ve oyunculuk tepki vermedir.
5. Canlandırma sanatının karakteri, başka bir harekete neden olacak bir şey olmadığı sürece o hareketini devam ettirmelidir.
6. Sahneler ortada başlar, baştan değil.
7. Sahne, müzakere etmek demektir (2000, s. 12).

ZİHİN KURAMI YÖNELİMSEL TEMSİL

Zihin kuramı, başkalarının zihinsel sürecini ve duygulanımı hissedebilme ve anlama yeteneği olarak tanımlanır (Brüne & Brüne, 2006). Zihin kuramının yaygın tanımı "perspektif almak" tır. Yani, bir başkasının bakış açısını edinmek olarak da tanımlanır (De Waal, 2014, s. 156). Felsefe bağlamında zihin kuramı fenomenoloji kuramı ile ilişkilendirilir. Fenomenoloji, bilinç, duygu, algı, eylem, akıl yürütme, yönelim, inanç, hafıza vb. konularla ilgilenen felsefi bir kuramdır (Cevizci, 2002, s. 938). Fenomenoloji "görüngüler" bilimi olarak da tanımlanır. Fenomenoloji kuramının kurucusu Alman psikolog ve filozof Edmund Husserl, fenomenolojinin en temel problemlerinden birinin algı olduğunu belirtir. Husserl, yaşamda anlam ifade eden birçok şeyi, iyiyi, güzelliği, aşkı fenomene yani görüngülere dayandırır. Fakat görüngüler kendini gözlemleyen özneye bağlı olduğu için, felsefenin ana konusunun görüngüler olmadığını ve bilincin kendisi olduğunu savunur. Husserl, bilincin öznenin bakış açısından görülen içeriklerine dikkat çeker. Husserl,

bilinç her zaman bir şeyin, kendi gerçek varlığında bir şeyin bilincidir ve zihne sunulmuş salt temsil değildir. Husserl zihinle nesne arasındaki bu bağlantıya bilincin “yönelimselliği” adını verir (Küçükalp, 2006, s. 204).

Yönelimsellik (Intention), düşüncenin herhangi bir nesneye yönelmesi ve onunla bir ilişki içerisine girmesidir (Topakkaya, 2009, s. 124). Dan Zavahi, yönelimselliği tıpkı bir yayı gerip hedefe oku doğrulma ve belli bir yöne nişan alma olarak tanımlar. Diğer bir deyişle algıladığımız, hissettiğimiz, düşündüğümüz bir şeyler hakkında ya da bir şeye yönelik durumda olma olarak nitelendirilir (2014, s. 168). Alman filozoflar Edit Stein’ e göre, yönelimsellik empati yapan tarafın algısal ve hayal gücüne dayalı hisler ile empati sahibi (empati kuran kişi) tarafında bedensel olarak ifade edilen duygulardır (Määttä, 2006, s. 3).

Günümüz felsefe kuramcılarında Daniel Clement Dennett, psikologlar Premack ve Woodruff’un 1978 yılında şempanzeler üzerindeki nörobilimsel araştırmasından etkilenmiş, yönelimsellik teorisini daha da geliştirmiştir. Dennett nörobilimsel araştırmaları yönelimsellik kuramı ile ilişkili olabileceğini öngörür. Dennett’in yönelimsellik kuramı, bir varlığın davranışını, “inançlarını” ve “arzularını” “göz önüne alarak” belirleyen, gerçek bir eylemciymiş gibi davranarak yorumlama stratejisi olarak tanımlanır (1999, s. 109). Dennett yönelimsellikte, hareket ve hareket ile ilgili zihinselleşmeye odaklanır. Yönelimselliği, birbirimize karşı benimsediğimiz tutum ya da bakış açısı, yani başka bir şeye yönelme durumunu benimsemek, ona bilinçli olarak insan biçimi vermek olarak görür. Aynı zamanda yönelmişlik tavrını, insanın atalarının zihni ile zihnimiz arasında biriken farklılıklar yığını ve bunu keşfetmeye yarayan bir yöntem olarak görür. Dennett yönelimsel tavrında iki ayırt edici özelliğe vurgu yapar. Bunlar fiziksel tavır ve tasarım tavrıdır. Fiziksel tavır, varlığın fiziksel yasalar çerçevesindeki fiziki görünümü, yani canlı ya da cansız şeyler için kullanılacak tek strateji, atom yapısından astronomiye kadar ayrıntıların tümüdür. Suyun kaynamasından güneşin enerjisinin nereden geldiği fiziksel tavidan kaynaklanan açıklamaları kapsar. Tasarımsal yönelimi ise çalar saat ile açıklar; çalar saatin üzerindeki birkaç düğme ile yapacağı inceleme sonucunda birkaç saat sonra gürültülü bir ses çıkaracağını ve kendisini uyaracağını ve kendisini ikna edeceğini belirtir. Buradaki saatin sesinin kendine özgü bir tasarım olduğunu ve tasarım olarak işlevini yerine getirdiğini belirtir. Kısaca fiziksel ve tasarımsal yönelimin, nesnelere üzerinde empati etkisine dikkat çeker (1999, s. 110-111).

Yönelimsel Temsil ve Canlandırma Sanatı

Patrick Power, felsefe kuramcısı Dennett'in nörobilimsel araştırmalarının ve yönelmişlik kuramının canlandırma sanatı için önemli olabileceğini belirtir. Power canlandırma sanatının harekete dayalı temsili sunumlarının ve canlı olmayan karakterlerinin görünümünü yönelimsellik tavrı olarak görür. Animasyonunda, yönelimsellik tavrı karakterin öyküdeki hareketlerinin doğasına uygun zihinsel kavramayı tetikleyen, başkalarını zihinsel durumlara sahip olarak görme yeteneğini genişleten bir kavram olarak görür. Canlandırma sanatçıların karakterlerin duyuşal eylemlerine yönelmesine vurgu yapar (2008, s. 36).

Bu konuda en iyi örnek canlandırma sanatı açısından ve özellikle üç boyutlu bilgisayar canlandırma sanatının gelişimine katkı sağlayan Luxo Jr (Pixar, 1986) iki dakikalık kısa filmidir (Görsel 2). Luxo Jr'ın kısa filmi ünlü yönetmen John Lasseter tarafından gerçekleştirilmiştir. Filmde iki masa lambası Luxo ve Luxo Jr karakterinin birbirleri arasındaki ilişki anlatılmaktadır.



Görsel 2 John Lasseter, 1989, Luxo Jr

Kaynak: <https://www.imdb.com/title/tt0091455/mediaviewer/rm1831881216/?context=default>

Filmin başlangıcında Luxo Jr fiziksel duruşu, hareketleri ile izleyiciyi otomatik olarak yönlendiren ritmik hareketler sergiler. Luxo Jr karakterinin algılanan işlevsel ve sınırlı formuna rağmen başının doğal hareketleri, duyuşal pozları, dans hareketleri ile duyuşal bir yönelim ile izleyicide algılanması sağlanır. Filmde yer alan lambaların hareketleri sosyal bir ortamda bulunan bir karakter olarak görülebilir. Bu çalışmadaki lamba karakteri bilinen sıradan bir nesne olmasından çok onun estetik ve duyuşal yönelimsel insan biçimli hareketleri izleyicinin sorunsuz bir şekilde algılamasına neden olur. Bir bakıma şımarık bir çocuğun sosyal bir ortamda ebeveyn ile ilişkisi empatik yönelimle izleyiciye aktarılmaktadır.

John Lasseter, karakterin yönelimsel hareketlerinin izleyicinin zihninde kavramasını zihinsel bir simülasyon olarak görür. Yetenekli canlandırma sanatçılarının bir olguyu sezebilmeleri için zihin ve bedenlerinin altında yatan duyguların farkında olmasını önemser (Power, 2008, s. 48).

YÖNELİMSEL EMPATİ; GOLLUM ve RILLY

Yönetmen Peter Jackson'ın yönettiği *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği* (2001), üçlemesinin *Gollum* karakteri, hareket performansı, ikna edici gerçekçi görünümü sinema tarihinde sanal karakterler açısından bir dönüm noktası olarak görülür (Fleming, 2020). Film eleştirmenleri, *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinde filmde izlenmeye değer olarak Gollum karakterini görürler. *Gollum* karakterinin hareketleri hareket yakalama (motion capture) teknolojisi ile, ünlü oyuncu Andy Sarkins'in oyunculuk performansının Gollum karakterine uyarlanması ile oluşturulmuştur (Görsel 3). Bu nedenle çoğu eleştirmen *Gollum* karakterinin arkasında yer alan ünlü oyuncu Andy Sarkins'in Akademi Ödülü'nü alması gereken oyuncu olduğunu belirtir (Sheldon, 2019, s. 210). Aynı zamanda burada karakterin ekrandaki hareketinden kimin sorumlu olduğu tartışılmakta, karakterin sesi, hareketleri, setteki karakterin varlığı, diğer canlı aktörler ile duyuşal ilişkisinde Sarkins'in mi canlandırma sanatçısı olduğu tartışılan bir konudur. Sayısal karakterin duyuşal empatisinin izleyicideki çekiciliğini ortaya çıkaran nedir?



Görsel 3 Peter Jackson, 2001, *Yüzüklerin Efendisi: Yüzük Kardeşliği* *Gollum* ve Andy Sarkins

Kaynak: <https://www.nature.com/articles/504214a>

Kathryn S. Egan 2009 yılında yayınlanan "Ruh faktörü: Bilgisayar animasyon karakterlerinin aldatici yaşam göstergeleri" makalesinde seyirci, gerçek aktör ve sanal karakter arasındaki ilişkiyi irdelemeye çalışır. Egan bu çalışmada, özellikle beden ve ruh arasında düşünceyi analiz etmeye odaklanır. *Gollum* karakterinin gerçekliğin bir kanıtı gibi görünmesine rağmen, izleyici ile karakter arasında var olan ama ruhu olmayan bir karakter ile nasıl bir görsel ilişki kuruyoruz diye sorgular. Egan çalışmasında *Gollum* karakterini yönelimsellik kuramı ile ilişkilendirir ve Stein'in empati yaklaşımına atıfta bulunur. Yabancı

nesnelerin ve deneyimlerin “beden ve ruhun” bir arda psiko-fiziksel “ben” e verilmiş oluş olarak görür. Burada Egan, hareket algısı ile karakterinin canlandırmadaki görünümünü sayısal teknolojinin ve animatörün yönlendirmesi ile ilişkilendirir. Sayısal teknolojiye dayalı bir meta dünyalar ile oluşturulan matematiksel hesaplamaların yönelimselliğe yol açtığını, fakat burada bilgisayarın tek hesaplayamadığı şeyin “ruh” olduğunu belirtir. Burada animatörün ve hareket yakalama (motion capture) teknolojisinin “eyleminin” izleyicinin zihnini yönlendirdiği ifade eder (Egan, 2010, s. 113).

Egan, canlandırılmış bir karakterin gözlerinin hareketlerinin, yaşama özgü nitelikleri aşılacak için nasıl gerekli olduğunu özellikle ayrıntılarıyla anlatır. Gollum karakterinin fiziksel görünümü ve göz hareketlerinin izleyicide uyandırdığı algısal davranışları analiz etmeye çalışır.

Egan, Gollum ve sayısal karakterlerin özelliklerini, kurgunun pratiği ve görüntüsel, düşünsel bir metafor olarak yorumlar. Aynı zamanda sayısal karakterleri empati ve özgünlüğün bir göstergesi olarak “anormal” davranışlar olarak tanımlar. Egan, “Gollum karakterini büyük ölçüde kabul ediyorum, ancak ona karşı empatinin ontolojik nedenlerle mümkün olduğuna ikna olmadım” (2010, s. 113) der. Egan, Gollum’un gerçek olmadığını vurgular, çünkü bilgisayarda oluşturulan görüntüyü ne kadar canlı bir insan gibi olursa olsun, o gerçekten bir ‘kişi’ değil, daha çok başkalarının idealleştirmeleri ve karakterizasyonun bir bileşimi olarak görür. Bu nedenle, Gollum’u canlandırma sanatçısı tarafından oluşturulan bir kurgu ve aldatıcı bir gösterge olarak tanımlar. Egan şu sonuca varır: “Gollum’un kendi dünyasından dışarıya bakan yüzüne bakıyorum, ama bana asla doğru gelmiyor ve bunu biliyorum, kendi bedenine ve dolayısıyla olası psiko-fiziksel ilişkiye sahip değil benimle empati olamaz” (2010, s. 111). Egan yönelimsellik açısından bir başkasının bilinçli eylemini yerine getirmede, sentezlenmiş hareket birliği olmadığını vurgular. Bu yabancı psişik yaşam fenomeni (öteki) izleyiciye, başkasının hissettiği, düşündüğü ve istediği olağanüstü bir dünyanın yönelim merkezi olarak verilmiştir. Sayısal karakteri algılamaya çalıştığını ama kendisini simüle ettiğini ve yanıldığını ima eder (2010, s. 114-115). Diğer taraftan Egan, Gollum’un kendi yönelimime dayanarak yanlış bir şekilde onun bir ruhu olduğu sonucuna vardığını belirtir.

“Gollum örneğinde, film bağlamında kendimi onun durumuyla çevreliyorum. Onun tıslama ve düzensiz bir şekilde hareket ettiğini görüyorum ‘ruh hali’ ortaya çıkıyor ve Gollum’u acı içinde algılamayı deneyimliyorum. Onun acısı bana ait değil ama içine çekildim ve onu Gollum’un yerinde deneyimledim ve sonra benden ayrı olsa da onun acısını hissedeceğim. Gollum, ilkel olarak bu acıyı hissetmek için temsil edilir ve ben onu ilkel olmayan bir şekilde

deneyimlemeye yönlendiriyorum. Gollum'un şefkatle mücadelesine bakıyorum" (Egan, 2010, s. 112).

Özetlemek gerekirse Egan, Gollum'la olan empatisini "kendini kandırma" olarak nitelendirir ve onun kendi yönelimine dayanarak oluşan geçici, yanıltıcı ve dolayimli empati olabileceğine belirtir. Bunu "yönlendirilmiş empati" olarak adlandırır ve filmdeki canlı insan karakterleri ile sanal karakterler arasındaki empatik deneyim ile yönlendirdiğini belirtir.

Vivian Sobchack yönelimsellik bağlamında karakterin sesini yönelimselliği ön plana çıkaran önemli bir olgu olarak görür. *Gollum'un "tıslama" sesi ya da Gollum'un "kıymetlimiss" sesini*, karakterin gerçekte sahip olduğu gerçeklikle bağlantı kurulmasında etkili bir araç olarak görür. Sobchack, filmde sesin ana karakterler ile duygusal empati kurulmasında önemli bir etken olarak görür ve bunu çoklu duygusal katmanlar olarak tanımlar. İzleyicinin görsel işitsel bir estetik tavır kazanmasına neden olabileceğini belirtir. "Ekrandaki izlediğimiz görüntüleri, onu sadece gözlerimizle deneyimlemiyoruz, kültürel duyularımız ve tarihi ve nesnel bilgileri bilgilendiren tüm bedensel varlığımızla görüyor, anlıyor ve hissediyoruz" (2004, s. 63).

Sobchack, Gollum karakterinin jilet gibi görünen kayalara çarptığında, izleyicinin kendi bedeninde deneyimlediğini vurgular. Sanki onun konumunda bedenlerde aynı tepkiyi vereceğini var sayar ve izleyicinin oturmasına rağmen karakterin izleyiciden uzaklaştığına, zıplamasına ve yuvarlanmasını hissettiğine dikkat çeker (2004, s. 79). Sobchack bu sayısal karakterleri, bedenlenmiş "duygusal öznel" olarak tanımlar. Bedensel duyuların önemini dikkat çeker. Bir film izlerken soyut kavramları ve nesnelere anlamada bedensel duyularla anlamlandırma olduğunu belirtir. Görüntüler ile var olan dünyayı "görünür" ve görsel arasındaki farkı kavramayı bir bakıma zihinsel sayısal "varoluş" olarak tanımlar. Sobchack'a göre, sayısal varoluş ile yaygın ağ benzeri yapıda bir 'şimdi' yaratılıyor ve anlık uyarılar ve sabırsız arzular ile karakterize olduğunu belirtir. Fotoğrafın ve sinemanın analog özelliğinin sayısal teknoloji ile parçalandığını ve sayısal soyut tasarımlara eğildiğini belirtir. Bunların sayısal teknoloji ile görsel hale geldiğini ve sıfır ve birlerin süreksiz ve ilişkisiz bir sistemin parçası gibi gözükmeye karşın, kendiliğinden varlık özelliğine büründüğünü belirtir. Bu cisimleşmelerin "bedensel" olarak yalancı ve yaygın cisimleşme halinde kendinde varlık özelliğine büründüğünü belirtir (2004, s. 78).

Sobchack sayısal görüntüleri şimdiye kadar maddesel olarak sahip olunmayan, hiç kimseye ait olmayan öznel bir deneyim olarak tanımlar. Günümüz sinemasını, bilinçaltının cisimleşmiş öznelliğini sunan temsilin kendisinde var olan "meta dünya" olarak görür. Gerçeklikten bağıni yitirmiş sayısal kodlardan oluşan bir simülasyon sistemi olan sanal dünyada izleyicinin, etik ve fiziksel yerçekiminden kurtulduğunu belirtir. Seyircinin bir bakıma anın geçici mutluluğu içinde, eylemlerinin gerçek yaşam sonuçlarının ağırlığından uzaklaştığını ve özgürleştiğini belirtir. Gerçek dünyanın maddeselliğinden uzaklaşma derecesinde benzeri görülmemiş, biçimsel olarak şemantize edilmiş ve metinler arası bir meta dünyada yaşamak olarak deneyimler (Usubütün, 2017, s. 80).

Stephen Prince, sayısal bedenlenmiş cisimleri "algısal gerçekçilik" terimini olarak ifade eder. Algısal gerçekçi bir görüntü, izleyicinin üç boyutlu uzay hakkındaki görsel-işitsel deneyimine yapısal olarak karşılık gelen bir görüntüdür. Bu tür görüntüler, ışığın, rengin, dokunun, hareketin ve sesin görüntüsü içinde izleyicinin günlük yaşamdaki bu fenomenlere ilişkin kendi anlayışına uygun şekilde iç içe geçmiş bir şekilde yapay olarak var olurlar. Bunu aynı zamanda matematiksel bir algoritma dili ile dünyanın maddesel düzeyde anlaşılır benzersizliğinin bir dili olarak görür (Prince, 1996, s. 29). Bu nedenle, algısal gerçekçilik, görüntü veya film ile izleyici arasındaki bir ilişkiyi ortaya koyan ve hem gerçek olmayan görüntüleri hem de referans olarak gerçekçi olanları kapsayabilir. Prince, algısal gerçekliği, fiziksel olarak var olan, görsel olarak gerçekmiş gibi görünen, ortaya çıkan görüntü net olmadığı gibi göstergeye dayalı olamayan sayısal üretim olarak tanımlar. Prince, Jurassic Park'taki (1993) dinazorların görüntülerinin algısal olarak gerçekçi olduğunu, aslında gerçek olmadıkları bilinse de yine de onların seyirciye kısmen gerçekçi olarak göründüklerini belirtir. Prince, Dinazor karakterlerini ve Gollum'u hiper gerçekliğin en önemli göstergeleri olarak tanımlar (1996, s. 30).

Prince'in teorisine göre (Prince, 1996), bilgisayar canlandırma görüntüleri, gerçek hayattan bir referans olmamasına rağmen izleyicinin algısına yönelimsel olarak tamamen gerçek gelebilir. Disney&Pixar yapımı *Ters Yüz* (Inside Out 2015) animasyon sineması ele alındığında algısal gerçeklik kavramını ve izleyicinin duygusal belleğinde, karakterlerin fiziksel temsilinin büyülü bir anlatım ile algısal gerçeklik kavramına yansıtan en iyi örneklerden biri olabilir. *Ters Yüz* filmi aynı zamanda 2016 yılının en iyi Oscar animasyon filmi ödülünü alan yapımdır.

Filmin başkahramanı olan ergenlik sürecindeki kız çocuğu Riley'nin karmaşık iç dünyasını konu alır. Bu çalışmada, insanların iç dünyasını oluşturan üzüntü, korku, öfke, tiksinti neşe, birer animasyon sineması karakterine dönüştürülerek sunulmuştur. Bu karakterler tasarlanırken insanın iç duyguları dikkate alınarak görselleştirilmiştir. Riley'nin duygularını temsil eden ana karakter neşe (Joy) ve onu destekleyen yan karakterler Ters Yüz filminde, her insanın karakter yapısına göre iç dünyasını yansıtan ve yöneten duygunun farklılığı ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır. Örneğin Riley karakterinin babasına olan duygusal tavırlarının yönetimi öfke duygusu ile tanımlanır. Riley'nin annesinin iç dünyasının kontrolü üzüntü duygusuna aittir. Riley'nin kendi iç dünyası neşe karakteri ile yönetilir. Neşe karakteri aynı zamanda filmin ana karakteri konumundadır. Riley'i, korku karakteri tehlikelerden korumaya çalışır, tiksinti karakteri zehirlenmesini engeller, öfke ise haksızlığa karşı koruyan karakterler olarak tanıtılmaktadır.

Algısal gerçeklik bağlamında, *Ters Yüz* filminin başkahramanı Riley, izleyicinin zihnine yerleştirilmiş, duygularının, belleğinin ve kişiliğinin fiziksel temsillerini içeren büyümlü bir gerçeklik olarak temsil edilmiştir. Prince'in teorisine göre, referans olarak gerçekçidir. İnsanın beş duyuşsal algısı (sevinç, üzüntü, iğrenme, öfke ve korku), insan zihninin gerçek süreçlerini ifade eder. İnsan biçimli karakterler ile izleyicinin zihinsel sürecinde empati kurulmaya çalışılır. Bu fantastik dünyada karakterlerin gerçekçi hareketi, dokuları, ışıklandırma ve gölgeleri gibi özellikler ile izleyicide ikna edici üç boyutlu bir alanın tam bir görsel işitsel deneyimi sunulur. Karakterlerin psikolojik durulmaları izleyicinin anlayışına karşılık gelecek şekilde görselleştirilmiştir. Ayrıca *Ters Yüz*, canlandırma sanatının sinematik bir öykünmenin bir yansıması ve canlandırma sanatının psikoloji biliminin ilişkisi açısından önemli bir yapımlar olarak da görülebilir. Riley'nin yaşadığı gerçek insan dünyası ile film alanı içindeki gerilimlerin görsel bir temsili oluşturulur ve zihnindeki görsel olarak hayali dünya bir bakıma ergen beyninin kurgusal bir temsili ortaya çıkarılmaya çalışılır.

Ters Yüz (2015) filminin görüntü yönetmeni Patrick Lin, "animasyon dünyasında her şey her zaman çok mükemmel, çünkü biz bir bilgisayarın içindeyiz" (Van Rooij, 2019, s. 119) der. Lin, film üretim aşamasında Riley'nin "gerçek" dünyada var olan eylemlerini, özgün bir empatiyi ortaya çıkarmayı amaçladıklarını belirtir. Bunu sayısal dünyanın sayısal kamerası ve canlandırma sanatçısının zihinsel empati yaklaşımı ile elde ettiklerini belirtir (Van Rooij, 2019, s. 122).

Sheldon, izleyicinin sayısal olarak canlandırılan karakter ile duygusal bir empatinin oluşturulmasını dört unsurla sağlanacağını belirtir: Birincisi, ikna edici gerçek insan performansları, ikincisi sayısal karakterin dramatik gelişim için yeterli ekran süresi, üçüncüsü çok algılı bir estetik tavır, dördüncüsü ise göreceli görsel doğruluktur. Sheldon, bunu yönlendirilmiş empati için dört ayaklı bir tabure metaforu olarak tanımlar. Ayrıca bu faktörlerden birinin eksik olması durumunun yönlendirilmiş empati açısından zayıflamaya neden olabileceğine dikkat çeker. Sheldon bu dört unsurdan ilk üçünün bir canlandırma filminde bulunmasının izleyici ile karakter arasında empati duygusunu artırabileceğini belirtir. (2019, s. 217).

SONUÇ

Canlandırma sanatında empatinin ortaya çıkarılması öyküye bağlı karakter olgusu ve karakterin duygusal hareketlerin oluşturulması ile mümkündür. Günümüzde canlandırma sanatında sayısal teknolojinin matematiksel algoritması içerisinde var olan, gerçekte var olmayan kendine özgü karakterler izleyiciye ulaşır. İzleyiciler onlar ile empati kurmaya çalışır. Empati süreci, arkasında görünmez olan (yazılım) ile canlandırma sanatçısının bilgisayar ekranında görünür kıldığı insan biçimli sanal karakterler arasında gerçekleştirilir. Canlandırma dünyasında var olan sanal karakterlerin görünümü empatinin ortaya çıkmasında yeterli olmayabilir. Empatinin ortaya çıkmasında, canlandırma sanatçısının zihinsel süreci ve canlandırma sanatının kendine özgü hareketlendirme dili de (abartı, esneme, dönüşüm ve inanılır hareketlerin ortaya çıkarılması) etkilidir. Canlandırma sanatçısından hareketlendireceği karakterine yaşam katması beklenir. Karakterin izleyicide algılanabilmesi için karakter ile özdeşleşmesi gerekir. Başka bir deyişle izleyici karakter ile üzülüp, sevinirse ve bütünleşirse empati oluşturabilir. Aksi takdirde hareketlendirmeler yüzeysel, havada uçuşan nesnelere dönüşebilir.

Yönelimsel empati kavramının sayısal karakterler ile izleyici arasında film deneyimini ve film algılamasını değiştirdiği söylenebilir. Bu algının oluşabilmesi için, ayrıca karakterin ikna edici hareketleri, karakterin öyküye bağlı dramatik süreci, yeterli ekran süresi, karakterin estetik tavır ve göreceli görsel doğruluğu göz önüne alınmalıdır. Burada canlandırma sanatçısı, yönelimsellik kuramı ve kendi zihinsel ve kültürel deneyimini ön plana çıkararak izleyici ile empatiyi geliştirebilir. Bu bağlamda canlandırma sanatçısının yönelimsel tavrı yaratıcılığını ve hayal gücünü geliştirmesine katkı sağlayabilir.

Canlandırma dünyasının karakterleri ister algısal ister bedenlenmiş nesnelere olarak tanımlansın, seyircinin sinemasal deneyiminde sayısal yapay nesnelere olarak varlıklarını sürdürmeye devam edeceklerdir.

EXTENDED ABSTRACT

The most important asset of the animation art is the character produced by the animation artists. Visual communication with the audience is attempted with the created characters. Characters are direct representatives with whom the viewer emotionally communicates while watching an animation. The most difficult and troublesome place is the character production stage and the formation of the personality connected to the story. Animation directors begin by trying to reveal the character's personality based on the appearance of the character to be created, the role and function in the story. Then the environment in which the story takes place is designed and tries to animate its characters. The most important problem in the activation phase is that the actions of the animated characters convey a thought and emotions, and empathy. The process of creating empathy in the art of animation appears as a very important problem for the animation artist.

In this study, the relationship between character phenomenon and empathy in the art of animation was questioned and tried to be analyzed by associating it with the intentionality theory. In addition, the characters in the films *The Lord of the Rings* (Peter Jackson 2001) and *Inside Out* (Pete Docter 2015) were analyzed in terms of intentionality, and the importance of empathy in terms of animation art and animation artist was tried to be emphasized.

From the moment of the emergence of empathy, it is one of the basic concepts of psychology, philosophy, politics, art, advertising, especially psychotherapy. It is an experience that occurs in all areas of human life. In general, empathy is defined as the ability to put oneself in someone else's place. (Faulkne, 2018, p. 218). The terms empathy and sympathy are often confused terminologically. Sympathy is interpreted as the ability to understand the pain of others, that is, to care about the pain of others, which may have a negative emotion-related response (Eisenberg & Janet, 1990, p.9). Empathy, as a broader concept, is experiencing positive and negative situations or emotions as if the person is his own (De Waal, 2014, p.31).

In philosophy, theory of mind is defined as the ability to know and understand others' mental processes and emotions (Brüne & Brüne, 2006). The common definition of the theory of mind is to take perspective as taking someone else's point of view (De Waal, 2014, p.156). In the context of philosophy, theory of mind is associated with the theory of phenomenology. Phenomenology, consciousness, emotion, perception, action, reasoning, orientation, belief, memory, etc. It is a philosophical theory that deals with issues. Phenomenology is also defined as the science of "phenomena".

Intentionality is that the thought is directed at any object and enters into a relationship with it (Topakkaya, 2009, p. 124). Dan Zavahi defines intentionality as stretching a bow and pointing the arrow at the target and aiming in a certain direction. In other words, it is defined as being in a position of something we perceive, feel or think (2014, p.168).

Dennett predicts that neuroscientific research can be associated with intentionality theory. According to Dennett, intentionality theory defines the behavior of an entity as a strategy of interpreting by acting as if it is a real activist, by taking "beliefs" and "desire" into account (1999, p. 110).

Power is seen in the art of animation as a concept that expands the capacity to see others as having mental states, which triggers the intentionality attitude in accordance with the nature of the character's actions in the story (2008, p.27).

The characters of the animation world are usually anthropomorphic. Character designer and former Disney animator, writer and educator Tom Bancroft divides the animated characters into six visual forms. They include iconic, simple, general, comic, heroic and realistic genres (2006, p.17). With human-shaped characters, the audience is tried to be reached and empathized with it. This anthropomorphic visual expression, sometimes as simple two-dimensional characters, sometimes as three-dimensional characters appear before the audience. The sudden change of the character's movements, bending and twisting, stretching, elongations and adverse reactions to the movement are provided to the audience to grasp the event.

Today, in the art of animation, it reaches the audience with unique characters that do not exist in reality based on perception that exists within the mathematical algorithm of digital technology and tries to empathize with them. The empathy process is carried out with the visible characters of the

animator (software) the background of which is invisible. In this process, the most important aspects of the animation artists the aesthetic point of view and the artistic sensitivity come forward.

The appearance of virtual characters that exist in the animation world may not be enough for empathy to emerge. Here, the mental process of the animation artist and the unique language of the animation art can exist with the revealing of exaggeration, stretching, transformation and believable movements. The animator needs to add life to his character in a way. In order to be really perceived by the audience, identification with the character is crucial; that is, feeling sad or happy with the character, and integrating with it, can create empathy. Otherwise, motions may turn into objects floating in the air.

It can be said that the concept of intentionality empathy changes the film experience and perception between the digital character and the audience. In order to let this perception occur, the persuasive movements of the character, the dramatic process of the character depending on the story, sufficient screen time, the character's aesthetic attitude and relative visual accuracy must be taken into consideration. Here, the animator can develop empathy with the audience by highlighting the intentionality theory and his own mental and cultural experience.

Whether the characters of the animation world are defined as perceptual or embodied objects, they will continue to exist as digital artifacts in our cinematic experience.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2007). *İşitsel ve görsel anlam üretimi*. PMP Yayıncılık.
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personal*. New York: Crown Publishing Group.
- Batty, C. (2014). *Screenwriters and Screenwriting: putting practice into context*. Springer.
- Brüne, M., & Brüne, U. (2006). Theory of mind evolution, ontogeny, brain mechanisms and psychopathology. *euoscience & Biobehavioral Reviews*, 30(4), 437-455.
- Cevizci, A. (2002). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Cubitt, S. (2005). *EcoMedia*. Amsterdam: Rodopi.
- Daston, L., & Mitman, G. (2005). *Thinking with animals: New perspectives on anthropomorphism*. Columbia University Press.
- De Waal, F. (2014). *Empati çağı*. İstanbul: Akılçelen Kitapları.
- Decety, J., & Jackson, P. L. (2004). The functional architecture of human empathy. *Behavioral and Cognitive Neuroscience Reviews*, 3(70), 71-100. doi:10.1177/1534582304267187

- Dennett, D. (1999). *Aklın türleri: Bir bilinç anlayışına doğru*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Egan, K. S. (2010). The soul factor: Deception in intimations of life in computer-generated characters. *Deception*, 113-122. doi:10.7761/9789731997582_10
- Eisenberg, N., & Janet, S. (1990). *Empathy and its development*. CUP Archive.
- Faulkne, N. (2018). Put yourself in their shoes": Testing empathy's ability to motivate cosmopolitan behavior. *Political Psychology*(39), 218. doi:10.1111/pops.12411
- Fleming, M. (2020). Oscar hopeful Serkis "Towers" over CGI brethren. *Daily Variety*. Aralık 21, 2020 tarihinde <https://variety.com/2002/voices/columns/oscar-hopeful-serkis-towers-over-cgi-brethren-1117876425/?jwsourc=cl> adresinden alındı
- Furniss, M. (1998). *Art in motion: animation aesthetics*. Indiana University Press.
- Goleman, D. (2016). *Duygusal Zeka-Neden IQ'dan Daha Önemli*. (B. S. Yüksel, Çev.) İstanbul: Varlık Yayınları.
- Guthrie, E. (1995). *Faces in the clouds: A new theory of religion*. Oxford University Press on Demand.
- Hooks, E. (2000). *Acting for Animators*. Heinemann Portsmouth.
- Keen, S. (2007). *Empathy and the Novel*. Oxford University Press on Demand.
- Küçükalp, K. (2006). *Husserl*. Say Yayınları.
- Lanzoni, S. (2018). *Empathy: A History*. Yale University Press.
- Määttä, S. (2006). Closeness and distance in the nurse-patient relation. The relevance of Edith Stein's concept of empathy. *Nursing Philosophy*, 7(1), 3-10. doi:doi.org/10.1111/j.1466-769X.2006.00232.x
- Majkut, P. (2010). *Empathy's Impostor: Interactivity and Intersubjectivity*. *Phenomenology and Media*. Zeta Books.
- Parkan, M. (1993). *Sinema estetiği ve godard*. İzmir: İleri Kitabevi.
- Power, P. (2008). Character animation and the embodied Mind—Brain Animation. *Animation: an interdisciplinary journal*, 1(3), 24-48. doi:10.1177/1746847708088734
- Prince, S. (1996). True lies: Perceptual realism, digital images and film theory. 27-37. Eylül 10, 2020 tarihinde <http://www.jstor.org/stable/1213468> adresinden alındı
- Sennett, R. (2002). *Karakter aşınması*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sheldon, Z. (2019). The Gollum problem: Empathy and digital characters in cinema. *Animation*, 14(3), 207-221.
- Smith, M. (1995). *Engaging characters: Fiction, emotion, and the cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*. Univ of California Press.
- Tarhan, N. (2017). *Toplum Psikolojisi ve Empati*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions.

- Topakkaya, A. (2009). E. Husserl'de noema ve noesis kavramları. *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 121-136.
- Tunalı, İ. (1989). *Estetik*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Türkgeldi, S. K. (2019). Sinepati Kavramı Bağlamında "Jean-Luc Dardenne Kardeşler" Sineması. *SineFilozofi Dergisi*, 623-641.
- Uhrig, M. (2018). *Emotion in Animated Films*. Routledge.
- Usubütün, S. (2017). Kuram-Yorum Post-sinema II: Vivian Sobchack. *SEKANS Sinema Kültürü Dergisi*(6), 77-87.
- Van Rooij, M. (2019). Carefully constructed yet curiously real: How major American animation studios generate empathy through a shared style of character design 191-206. *Animation*, 3(14), 191-206. doi:10.1177/1746847719875071
- Wells, P. (2013). *Understanding Animation*. Routledge.
- Zahavi, D. (2014). Yönelimsellik ve bilinç. *Kaygı. Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*(22), 167-182.