



**ÇİZGİ ROMANLARDAKİ ANTROPOMORFİK
KARAKTERLER VE TÜRKİYE ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Umut SUNKAR

Eskişehir 2025

**ÇİZGİ ROMANLARDAKİ ANTROPOMORFİK KARAKTERLER VE
TÜRKİYE ÖRNEĞİ**

Umut SUNKAR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Ana Sanat Dalı

Çizgi Film (Animasyon) Programı

Danışman: Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Haziran 2025

Eskişehir

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Umut Sunkar'ın “ÇİZGİ ROMANLARDAKİ ANTROPOMORFİK KARAKTERLER VE TÜRKİYE ÖRNEĞİ” başlıklı tezi 29/05/2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek “Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Çizgi Film (Animasyon) Ana Sanat dalında Çizgi Film (Animasyon) Programında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

		<u>Ünvanı Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
Üye (Danışman)	:	Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP	
Üye	:	Prof. Dr. Fethi KABA	
Üye	:	Dr. Öğr. Üy. Ali Aycan GÜRBÜZ	

Prof. Dr. Nafiz Öncü CAN

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

ÇİZGİ ROMANLARDAKİ ANTROPOMORFİK KARAKTERLER VE TÜRKİYE ÖRNEĞİ

Umut SUNKAR

Çizgi Film (Animasyon) Ana Sanat Dalı

Çizgi Film (Animasyon) Programı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Haziran, 2025

Danışman: Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Antropomorfizm (insan biçimcilik) insanlık tarihinin başlarından beri sanat alanında kendi gösteren bir olgu olmuştur. Antropomorfik karakterler insanlık tarihi boyunca çoğu kültürde dinden felsefeye, literatürden görsel sanatlara kadar birçok alanda mevcut olmuşlardır. Bu araştırma antropomorfizmin çizgi roman medyasındaki temsillerinin antropomorfizmin alt türleri olan hayvan, bitki, obje, tanrısal ve kavrama dayalı antropomorfizm ile oluşturulmuş karakterler kullanılarak Türkiye’de üretilmiş çizgi romanlardaki karakter örneklerinin dünyadaki başarılı örneklerle karşılaştırılması ve bu türler üzerinden analiz edilmesini içermektedir. Çalışmadan elde edilen bulgulara, ülkemizde antropomorfizmin çizgi roman medyasındaki temsillerinin büyük oranda karikatür (mizah) dergileri ve çocuklara yönelik eğitim dergileri ile sınırlı olduğu görülmektedir. Araştırmanın son bölümünde ise Türkiye’de başarılı antropomorfik karakter kullanan çizgi roman örnekleri DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle tarafından ortaya koyulan 4 form üzerinden değerlendirilip elde edilen veriler ışığında Türkiye için antropomorfik karakterlerin yer aldığı bir çizgi roman örneği üretilmiş ve üretilen çizgi romanın sahneleri kullanılarak kesme-çıkarma animasyonu tekniğiyle bir animasyon uygulaması gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte çizgi roman üretim süreçleri olan hikâye oluşturma ve senaryo yazımı, sayfa düzeni ve panellerin planlanması, karakter ve mekanların tasarlanması, eskiz çizimlerin yapılması, dijital çinileme (temizleme) ve metinlerin eklenmesi süreçleri uygulanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Antropomorfizm, Çizgi roman, İnsan biçimcilik

ABSTRACT

ANTHROPOMORPHIC CHARACTERS IN COMICS AND THE CASE OF TURKEY

Umut SUNKAR

Department of Animation

Programme in Animation

Graduate School of Anadolu University, June, 2025

Supervisor: Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Anthropomorphism (human formalism) has been a phenomenon in the field of art since the beginning of human history. Anthropomorphic characters have existed throughout human history in many cultures, in areas ranging from religion to philosophy, from literature to visual arts. This research includes the comparison of the representations of anthropomorphism in comics media with successful examples in the world and analyzing the character examples in comics produced in Turkey by using characters created with anthropomorphism based on animal, plant, object, divine, and conceptual anthropomorphism, which are sub-types of anthropomorphism. The findings of the study show that the representation of anthropomorphism in comics media in Turkey is largely limited to cartoon (humor) magazines and educational magazines for children. In the last part of the study, successful examples of comics using anthropomorphic characters in Turkey are evaluated through the 4 forms put forward by DiSalvo, Forlizzi, and Gemperle, and in the light of the data obtained, a comic book example with anthropomorphic characters is created for Turkey, and an animation application using the cut-out animation technique is created by using the scenes of the produced comic book. In this process, comic book production stages such as story creation and scriptwriting, page layout and panel planning, character and environment design, sketch drawing, digital inking (clean-up), and adding text have been applied.

Keywords: Anthropomorphism, Comics, Human formalism

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “Bilimsel İntihal Tespit Programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

(İmza)

Umut SUNKAR

STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES

I hereby truthfully declare that this thesis/dissertation is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all the data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with “Scientific Plagiarism Detection Program” used by Anadolu University, and that “it does not have any plagiarism” whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

.....

(Signature)

Umut SUNKAR

ÖN SÖZ /TEŞEKKÜR

Başta araştırma sürecinde bana destek olan ve yol gösteren tez danışmanım Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP'a teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca lisans dönemim boyunca benden yardımlarını esirgemeyen bütün bölüm hocalarıma da ayrı ayrı teşekkür eder ve eğitim hayatım boyunca yanımda olan aileme teşekkürlerimi borç bilirim.



22/06/2025

ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ

Bu tez çalışmasının hazırlanmasında, yürütülmesinde, verilerin analizinde Etik Kurul İzni'ne gerek yoktur.

(İmza)



22/06/2025

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tez çalışmasının hazırlanması, yürütülmesi, verilerin analizi vb. aşamalarının herhangi birinde üretken yapay zekâ programlarından yararlanmadığımı beyan ederim.

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

.....
(İmza)

Umut SUNKAR

22/06/2025

DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE

I declare that I have not used generative artificial intelligence programs at any stage of the preparation, execution, data analysis, etc. of this study.

I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

.....
(Signature)

Umut SUNKAR

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	v
STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES	vi
ÖN SÖZ /TEŞEKKÜR.....	vii
ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ	viii
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI	ix
DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE....	x
İÇİNDEKİLER	xi
GÖRSELLER DİZİNİ	xiv
1 GİRİŞ	1
1.1 Problem	1
1.2 Amaç	5
1.3 Önem	6
1.4 Sınırlılıklar.....	7
1.5 Tanımlar.....	7
2 ANTROPOMORFİZM	10
2.1 Antropomorfizm Tanımı ve Tarihçesi	10
2.2 Antropomorfik Karakter Türleri.....	21
2.2.1 Metafiziksel varlıklara dayalı antropomorfik karakterler	22
2.2.2 Cansız varlıklara dayalı antropomorfik karakterler	28
2.2.3 Bitkilere dayalı antropomorfik karakterler.....	33
2.2.4 Hayvanlara dayalı antropomorfik karakterler	39
2.2.5 Var olmayan canlılara dayalı antropomorfik karakterler.....	55
2.3 Antropomorfik Karakter Formları.....	63
2.3.1 Yapısal antropomorfik form	65
2.3.2 Jestsel antropomorfik form.....	66
2.3.3 Antropomorfik karakter formu.....	67
2.3.4 Bilinçli antropomorfik form	69

2.4 Marvel Çizgi Romanlarında Antropomorfik Karakter Türleri ve DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin Ortaya Koyduğu 4 Antropomorfik Form.....	70
2.4.1 Marvel çizgi romanlarında yapısal antropomorfik karakterler	71
2.4.2 Marvel çizgi romanlarında jestsel antropomorfik karakterler.....	74
2.4.3 Marvel çizgi romanlarında antropomorfik karakter formları	76
2.4.4 Marvel çizgi romanlarında bilinçli antropomorfik karakterler	78
2.5 Türk Çizgi Romanlarında Antropomorfik Karakterler.....	81
3 YÖNTEM.....	96
4 BULGULAR VE YORUM	98
4.1 Kötü Kedi Şerafettin.....	98
4.1.1 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin yapısal antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi	100
4.1.2 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin jestsel antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi	102
4.1.3 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin antropomorfik karakter formu üzerinden çözümlenmesi	106
4.1.4 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin bilinçli antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi	109
4.2 Sizinkiler	111
4.2.1 Sizinkiler karakterlerinin yapısal antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi	112
4.2.2 Sizinkiler karakterlerinin jestsel antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi.....	115
4.2.3 Sizinkiler karakterlerinin antropomorfik karakter formu üzerinden çözümlenmesi	118
4.2.4 Sizinkiler karakterlerinin bilinçli antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi	121
4.3 Bobo	123
4.3.1 Bobo karakterinin yapısal antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi...	124
4.3.2 Bobo karakterinin jestsel antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi	127
4.3.3 Bobo karakterinin antropomorfik karakter formu üzerinden çözümlenmesi	129
4.3.4 Bobo karakterinin bilinçli antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi...	132
5 KAVAĞIN YOLCULUĞU İSİMLİ ÇİZGİ ROMAN UYGULAMASI	136
5.1 <i>Kavağın Yolculuğu</i> İsimli Çizgi Roman Projesinde Hikâye Oluşturma ve Senaryo Yazımı Süreci	136
5.1.1 <i>Kavağın Yolculuğu</i> isimli çizgi roman projesinde hikâye oluşturma süreci.	136
5.1.2 <i>Kavağın Yolculuğu</i> isimli çizgi roman projesinde senaryo yazımı süreci....	146

5.2 <i>Kavağın Yolculuğu</i> İsimli Çizgi Roman Projesinde Sayfa Düzeni ve Panellerin Planlanması Süreci	150
5.3 <i>Kavağın Yolculuğu</i> İsimli Çizgi Roman Projesinde Karakter ve Mekanların Tasarlanması Süreci.....	156
5.3.1 Uraz / Populus	157
5.3.2 Bali Çelebi ve Hacı İvaz.....	162
5.3.3 Gonca (Verd)	166
5.3.4 Azmiç	168
5.3.5 Yan karakterler	171
5.3.6 Mekanlar.....	177
5.4 <i>Kavağın Yolculuğu</i> İsimli Çizgi Roman Projesinde Eskiz Çizimlerin Yapılması Süreci.....	183
5.5 <i>Kavağın Yolculuğu</i> İsimli Çizgi Roman Projesinde Dijital Çinileme (Temizleme) Süreci.....	186
5.6 <i>Kavağın Yolculuğu</i> İsimli Çizgi Roman Projesinde Metinlerin Eklenmesi Süreci	190
5.7 <i>Kavağın Yolculuğu</i> İsimli Çizgi Roman Projesinde Animasyon Uygulaması Süreci	196
6 SONUÇ VE ÖNERİLER.....	198
KAYNAKÇA	203
EKLER	214
ÖZ GEÇMİŞ	217

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 2.1 Aslan Adam Heykelciği.....	13
Görsel 2.2 Hot Toys firması tarafından üretilen 1/6 ölçekli Stan Lee aksiyon figürü ...	20
Görsel 2.3 Lucifer dizisindeki Lucifer (sağda) ve Dedektif Chloe (solda) karakterleri	23
Görsel 2.4 (soldan sağa) Anger, Disgust, Joy, Fear ve Sadness isimli karakterler.....	24
Görsel 2.5 (soldan sağa) Jerry ve Terry karakterleri	26
Görsel 2.6 Endless (soldan sağa saat yönünde): Death, Destiny, Dream, Destruction, Desire, Delirium, Despair (Frank Quietly tarafından çizilen bir görsel)	27
Görsel 2.7 Pixar Animasyon Stüdyoları filmlerinin açılış sahnesi	28
Görsel 2.8 Tin Toy karakteri	29
Görsel 2.9 Pocahontas filmindeki Büyükanne Söğüt karakteri	34
Görsel 2.10 Flowers and Trees filmindeki kötü ağaç.....	36
Görsel 2.11 PvZ2 Oyunun karakter sayfası.....	37
Görsel 2.12 Swamp Thing karakteri	38
Görsel 2.13 (soldan sağa) Groot ve Rocket Raccoon	38
Görsel 2.14 Felix the Cat (solda) ve Charlie Chaplin (sağda)	43
Görsel 2.15 (soldan sağa) Maymun, Mantis, Kaplan, Po, Engerek, Turna	49
Görsel 2.16 (soldan sağa) Chief ve Nutmeg	50
Görsel 2.17 (soldan sağa) Alma Mayer ve Otto Lieber	52
Görsel 2.18 Maus I: A survivor's Tale - My Father Bleeds History çizgi romanından paneller	54

Görsel 2.19 Zoe Saldana tarafından canlandırılan Neytiri isimli Na'vi.....	57
Görsel 2.20 (soldan sağa) Yoda ve Chewbacca karakterleri	58
Görsel 2.21 (soldan sağa) Yoda ve Chewbacca karakterleri	58
Görsel 2.22 Xenamorph	59
Görsel 2.23 Predator karakteri	60
Görsel 2.24 Action Comics no.1 kapağı	61
Görsel 2.25 Shrek isimli karakter.....	63
Görsel 2.26 R2D2 isimli karakter	66
Görsel 2.27 Magic Carpet isimli karakter	67
Görsel 2.28 Jean-Paul Gaultier'in "Le Male" parfüm şişesi.....	68
Görsel 2.29 (soldan sağa) Chuck ve Wilson	69
Görsel 2.30 (soldan sağa) Thor isimli Tanrının İskandinav mitolojisindeki ve Marvel çizgi romanlarındaki tasvirleri.....	72
Görsel 2.31 Ego the Living Planet isimli karakter	72
Görsel 2.32 Marvel çizgi romanlarında Tony Stark'ın kullandığı zırh örnekleri.....	73
Görsel 2.33 Cosmo isimli karakter.....	74
Görsel 2.34 (soldan sağa) Cloak of Levitation ve Dr. Strange.....	75
Görsel 2.35 Sentinel isimli karakter	77
Görsel 2.36 (soldan sağa) Lucifer, Rogue, Gambit.....	79
Görsel 2.37 (soldan sağa) Ms. Lion ve Niels	80
Görsel 2.38 Darkhold	81

Görsel 2.39 Kara Maske #1 (1947)	82
Görsel 2.40 Türk Kahramanı Köroğlu #31	82
Görsel 2.41 Diyojen dergisi fasiküllerinden birinin kapağı	84
Görsel 2.42 Çaylak Dergisi'nden bir sayfa	84
Görsel 2.43 Akbaba Dergisi'nin 16 Ekim 1930 tarihinde yayınlanan sayısının kapağı..	86
Görsel 2.44 Markopaşa Dergisi'nin ilk sayısından bir görsel.....	86
Görsel 2.45 Gırgır Dergisi'nde yayınlanan ve tepki çeken Musa Peygamber ile ilgili karikatür.....	87
Görsel 2.46 Penguen Dergisi'nin son kapağı (2017)	88
Görsel 2.47 Uykusuz Dergisi'nin son kapağı (2023).....	88
Görsel 2.48 Teksas-Tommiks çizgi roman kapakları	90
Görsel 2.49 Tarkan isimli karakter	91
Görsel 2.50 Köroğlu #1 (solda) ve #21 (sağda)	91
Görsel 2.51 Karaoğlan #122 (1 Haziran 1966)	92
Görsel 2.52 Kara Murat isimli karakter	93
Görsel 2.53 12 Hayvanlı Türk Takvimi.....	95
Görsel 4.1 Kötü Kedi Şerafettin isimli karakter.....	98
Görsel 4.2 Bülent Üstün tarafından çizilen Kötü Kedi Şerafettin karakter sayfası	100
Görsel 4.3 Kötü Kedi Şerafettin #1 kapağı (1 Kasım 1997).....	101
Görsel 4.4 L-Manyak dergisinden bir sayfa.....	101
Görsel 4.5 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin sinirli bir şekilde ellerini beline koymuş olarak çizilmiş bir resmi.....	102

Görsel 4.6 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin elini sallarken çizilmiş bir resmi	103
Görsel 4.7 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin tespih çekerken çizilmiş bir resmi	103
Görsel 4.8 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin korkmuş surat ifadesi	104
Görsel 4.9 Tonguç, Tacettin ve Şerafettin (soldan sağa) karakterlerinin üzgün ifadeleri	104
Görsel 4.10 Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanındaki hayvan karakterlerin çeşitli mimiklerini gösteren bir sayfa	105
Görsel 4.11 Şerafettin karakterinin mahallesindeki kedilere konuşma yaptığı bir panel	106
Görsel 4.12 Cüce Tayyar isimli bir köpeğin Şerafettin kostümü içinde sokağa çıktığı bir panel	107
Görsel 4.13 Şerafettin ve Tacettin arasında yaşanan bir diyalog örneği	107
Görsel 4.14 Tonguç ve Tacettin arasında geçen ve Şerafettin ile Tonguç'un arasında yaşanan eski olayları anlatan bir hikâye	108
Görsel 4.15 Şerafettin'in arkadaşı Cemil ile birlikte ağaçta bira içerken cinsel ilişkiye giren insanları dikizledikleri bir görsel	109
Görsel 4.16 Şerafettin'in uçak pilotlarını yaraladığı ve sözlü olarak tehdit ettiği bir görsel	110
Görsel 4.17 Şerafettin tarafından kaçırılan kazlar	110
Görsel 4.18 Limon, Çıtçıt, Babişko ve Zeytin (soldan sağa) (Sizinkiler ailesi)	111
Görsel 4.19 Gerçek bir tavuğun bacak yapısı	113
Görsel 4.20 Limon karakterinin yürüme hareketi (solda)	113
Görsel 4.21 Zeytin karakterinin odak noktasını bozmadan kafasını döndürdüğünü gösteren bir karikatür	114

Görsel 4.22 Çıtçıt isimli anne karakterinin (solda) el işlevini gösteren bir panel.....	115
Görsel 4.23 Limon (sağda), Çıtçıt (ortada) ve Babişko (solda) karakterlerinin evdeki bir tartışma sırasında sergiledikleri jest ve mimikleri gösteren bir karikatür.....	116
Görsel 4.24 Babişko karakterinin ayna karşısında kendisi ile olan diyalogunda kullandığı jestleri gösteren bir karikatür.....	116
Görsel 4.25 Babişko karakterinin kafası karıştığında kullandığı jestleri gösteren bir karikatür.....	117
Görsel 4.26 Zeytin karakterinin mutlu ve heyecanlı surat ifadesini gösteren bir panel (ortada).....	117
Görsel 4.27 Babişko karakterinin korkuttuğu Çıtçıt karakterinin korkmuş surat ifadesini gösteren bir karikatür.....	118
Görsel 4.28 Limon karakterinin neşeli (solda), endişeli (ortada) ve bezgin (sağda) surat ifadelerini gösteren bir karikatür	118
Görsel 4.29 Sizinkiler ailesinin ev yaşantısını betimleyen bir görsel	119
Görsel 4.30 Limon ile Zeytin'in okula giderken sırt çantaları ile resmedildikleri bir karikatür.....	119
Görsel 4.31 Çıtçıt'ın Limon'a uyuması için masal okuduğu bir karikatür	120
Görsel 4.32 Babişko'nun Limon'a uyuması için masal okuduğu bir karikatür	120
Görsel 4.33 Çıtçıt karakterinin sözlü diyalogunu ve Babişko karakterinin düşünme yetisini gösteren bir karikatür	122
Görsel 4.34 Limon ile Zeytin arasında gerçekleşen bir diyalogu gösteren bir karikatür.....	122
Görsel 4.35 Bobo karakterinin hızlı yürüme hareketini gösteren bir görsel	125
Görsel 4.36 Bobo karakterinin sahibinin dikkatini çekmeye çalışmasını gösteren bir karikatür.....	125

Görsel 4.37 Bobo karakterinin çenesiyle büyük bir kütük tuttuğunu gösteren bir karikatür	126
Görsel 4.38 Bobo karakterinin patilerini obje tutmak için kullandığı bir görsel	126
Görsel 4.39 Bobo'nun sinirlendiğini gösteren bir görsel	128
Görsel 4.40 Bobo karakterinin mutluluk (panel 1, 2 ve 6), şaşkınlık (panel 3 ve panel 4 içerisinde görsel 3) korku (panel 4 içerisinde görsel 1 ve 2) ve sinir (panel 4 içerisinde görsel 4 ve panel 5) duygularını yaşarken sergilediği vücut dilini gösteren bir sayfa.....	129
Görsel 4.41 Sedat ve Bobo arasında geçen tek taraflı konuşmaların yaşandığı bir sayfa	130
Görsel 4.42 Sedat ile Bobo arasında yaşanan bir diyalog örneği.....	131
Görsel 4.43 Sedat'ın Bobo'ya moruk kelimesiyle hitap ettiği bir karikatür1	131
Görsel 4.44 Bobo'nun etrafında konuşan insanları anladığı ve onlara cevap verdiği bir karikatür.....	133
Görsel 4.45 Bobo karikatürlerinden bir sayfa	134
Görsel 5.1 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın ilk 7 sayfasının senaryo ve sayfa düzeni eskizi	146
Görsel 5.2 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın ilk 7 sayfasının senaryo ve sayfa düzeni eskizi	146
Görsel 5.3 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinden senaryo sayfası örneği	147
Görsel 5.4 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinden senaryo sayfası örneği	148
Görsel 5.5 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinden senaryo sayfası örneği	149

Görsel 5.6 Kavağın Yolculuğu isimli projede kullanılan 11 x 17 inç boyutlarındaki çizgi roman şablonu	151
Görsel 5.7 Kavağın Yolculuğu isimli projenin 17. sayfası için senaryo yazımı sürecinde çizilen küçük resim taslağının çizgi roman şablonu üzerindeki yerleşimi	152
Görsel 5.8 Kavağın Yolculuğu isimli projenin 17. Sayfasının eskiz çizimi.....	153
Görsel 5.9 Kavağın Yolculuğu isimli projenin 17. sayfasının final çizimi	154
Görsel 5.10 Kavağın Yolculuğu isimli projenin 18. sayfasının final çizimi	155
Görsel 5.11 Uraz isimli karakterin karakter sayfası	158
Görsel 5.12 1912’de Edirne’ye göçen Rumelili mülteciler	158
Görsel 5.13 Kafası karışık bir şekilde canlanan Populus’un Uraz’ın yerde duran çantasını görüp onu omzuna asarak yürümeye başladığını gösteren bir sayfa (Kavağın Yolculuğu, sayfa 4)	160
Görsel 5.14 Populus’un gerçek formunun ilk kez görüldüğü sayfa (Kavağın Yolcuğu isimli çizgi romanın 33. sayfası olması için planlanan eskiz sayfası)	161
Görsel 5.15 Populus karakterinin dönüştüğü kavak ağacı (Kavağın Yolcuğu isimli çizgi romanın son sayfası olması için planlanan eskiz sayfası)	162
Görsel 5.16 Bali Çelebi isimli karakterin karakter sayfası	163
Görsel 5.17 Hacı İvaz isimli karakterin karakter sayfası	164
Görsel 5.18 Bursa, Orhaneli’de bulunan Karagöz heykeli	165
Görsel 5.19 Gölge oyunlarındaki Karagöz ve Hacivat’ın temsilleri.....	166
Görsel 5.20 Fabio Fabbi – Orientalist	167
Görsel 5.21 Fabio Fabbi – The Harem Dancers	167
Görsel 5.22 Gonca (Verd) isimli karakterin karakter sayfası	168

Görsel 5.23 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 12. sayfası.....	169
Görsel 5.24 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 13. sayfası.....	169
Görsel 5.25 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 14. sayfası.....	170
Görsel 5.26 Ecevit Bey, Umay Ana, genç çift, Alma ve Narcissus (soldan sağa) için karakter tasarım sürecinde çizilen çizimler	171
Görsel 5.27 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 19. Sayfası olması için planlanan sayfanın eskizi	172
Görsel 5.28 The Meeting Place (Joseph Austin Benwell, 1864).....	172
Görsel 5.29 Echo and Narcissus (John William Waterhouse, 1903).....	174
Görsel 5.30 Romalı bir adam heykeli	174
Görsel 5.31 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 25. sayfası.....	175
Görsel 5.32 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın karakterlerinin boy farkını gösteren bir şablon	176
Görsel 5.33 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 1. sayfası.....	177
Görsel 5.34 Erciyes Dağı'nda bulunan titrek titrek kavak ormanlarının fotoğrafı	178
Görsel 5.35 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 7. sayfası.....	178
Görsel 5.36 Dere kenarında yetişen nergisleri gösteren bir manzara fotoğrafı.....	179
Görsel 5.37 Döğer Kervansarayı (Servet Uygun tarafından çekilen bir fotoğraf).....	179
Görsel 5.38 Hayfa Körfezi'nin karşısında yer alan kale kent Akka'daki Han-ı Avamid'in çizimi (Steve Paschal)	180
Görsel 5.39 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 19. sayfası.....	180
Görsel 5.40 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 27. sayfası.....	181

Görsel 5.41 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 30. sayfası olması için planlanan eskiz sayfası.....	182
Görsel 5.42 İstanbul’da bir Osmanlı evini gösteren bir çizim (1830).....	183
Görsel 5.43 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 1. Sayfası olması için planlanan taslak sayfası.....	184
Görsel 5.44 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 1. sayfası olması için planlanan eskiz sayfası.....	184
Görsel 5.45 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 11. sayfası olması için planlanan taslak sayfası.....	185
Görsel 5.46 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 11. sayfası olması için planlanan eskiz sayfası.....	185
Görsel 5.47 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinde kullanılan Procreate isimli programın ara yüzünü gösteren bir görsel	187
Görsel 5.48 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 22. sayfası.....	188
Görsel 5.49 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 8. sayfası olması için planlanan eskiz sayfasının çinileme süreci için mavi renk verilmiş versiyonu	189
Görsel 5.50 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 8. sayfası olması için planlanan eskiz sayfasının çinileme süreci için mavi renk verilmiş ve opaklığı kısılmış versiyonu	189
Görsel 5.51 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 8. sayfası.....	190
Görsel 5.52 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 25. sayfası.....	192
Görsel 5.53 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 25. sayfasına metinlerin yazılacağı balonların eklenme aşaması.....	193
Görsel 5.54 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 25. sayfasındaki balonlara yazıların eklenme aşaması	194

- Görsel 5.55** Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 25. sayfasının balon kuyruğu eklenmiş final versiyonu..... 195
- Görsel 5.56** Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın animasyon uygulamasında hareketlendirmek için parçalara ayrılmış bir panel 196
- Görsel 5.57** Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın animasyon uygulamasında 11. sahnenin After Effects programı içerisinde düzenlemelerinin yapıldığı bir görsel 197



1 GİRİŞ

1.1 Problem

Antropomorfizm (insan biçimcilik) olgusu geçmişten günümüze insanoğlunun hayatının bir parçası olmuştur. İnsanlar etrafında gördükleri hayvan, nesne ve doğal varlıkları anlamlandırmak için antropomorfik bir düşünce tarzına baş vurmuşlardır. Tanrı'yı insan formunda betimlemekten gök gürlediğinde havanın sinirli olduğunu düşünmeye kadar günlük hayatımızda karşımıza çıkan birçok insan dışı varlık insanlara ait özellikler ile tanımlanmışlardır. Bu durum insanların insan olmayı kendileri gibi düşünme eğilimlerinden kaynaklanmaktadır. İnsanların kendileri gibi olmayanda kendilerini görme ihtiyaçları tarih boyunca inanç, felsefe, edebiyat ve sanat gibi insan hayatının her alanında kendini gösteren antropomorfik karakterler ve düşüncelerin ortaya çıkmasında neden olmuştur. Zaman içinde insan olmayan her tür varlık ve kuram insanlara ait özellikler ile harmanlanarak insanların sanat ve felsefede kendilerini ifade etmelerine aracı olmuştur.

Antropomorfizm olgusunun kökeni M.Ö. 5. ve 6. Yüzyıllar arasında yaşamış olan Yunan filozof Xenophanes'in çalışmalarına dayanmaktadır. Xenophanes, farklı toplumların inandıkları farklı tanrıları o toplumda yaşayan insanların fiziksel özellikleri ile tasvir etme eğilimlerini anlatırken antropomorfizm terimini kullanan ilk kişidir. Xenophanes'in kullandığı antropomorfizm terimi Yunanca insan anlamına gelen ánthrōpos ve şekil veya form anlamına gelen morphē kelimelerinden türemiş bir terimdir. Antropomorfizm olgusu M.Ö. 5 ve 6. Yüzyıllar arasında ortaya atılmış olsa da insanların antropomorfik düşünceye tarih öncesi dönemlerden beri sahip olduklarını kanıtlayan sanat eserleri mevcuttur. Bu tür sanat eserleri çeşitli arkeolojik kazılar sonucunda elde edilmişlerdir ve elde edilen eserler arasında antropomorfizm olgusunun tarihteki en eski örneklerinden biri olduğu düşünülen 'Aslan Adam' isimli heykele ulaşılmıştır. 1939'da Almanya'nın Ulm şehri yakınlarındaki Hohlenstein-Stadel Mağarası'nda yapılan kazılar sonucu elde edilen heykelin karbon tarihlendirilmesi yapıldığında heykelin günümüzden 30 bin yıl öncesinde üretildiği ortaya çıkmıştır.

Bu eser insanların antropomorfik düşünceye ilk insanlardan bu yana sahip olduklarını göstermektedir fakat Stephen Mithen, antropomorfik düşüncenin arkeolojik olarak nasıl temsil edileceğinin belirsiz olduğunu söylemiş ve tarih öncesi dönemlerde üretilen antropomorfik eserlerin varlığının antropomorfik düşüncenin kanıtı olamayacağını öne

sürmüştür. Buna karşın kanıt eksikliğinin bu düşüncenin var olmadığını kanıtlamayacağını belirterek erken dönemdeki insanların antropomorfik düşünceye sahip olmalarının olası bir durum olduğunu söylemiştir (Mithen ve Boyer, 1996, s. 717-718). Mithen’a göre tarihi eserler doğrudan bu eserleri üreten ilk insanların antropomorfik düşünceye sahip olduklarını kanıtlama konusunda yetersiz olsalar da bulunan eserler antropomorfik karakter formlarının antropomorfizm olgusu ortaya çıkmadan önceki dönemlerde bile insanoğlunun sanatında var olduklarını ve insanların antropomorfik düşünceye eğilimli olduklarını göstermektedir.

İnsanların antropomorfik düşünceye olan eğilimleri yorumlayan Guthrie (1997, s. 57), konuyla ilgili: “Kronik belirsizlik karşısında hepimiz öncelikle en önemli olanı ararız. Hayvanlar için bu diğer canlılardır. İnsanlar ve diğer birkaç hayvan için, canlılar ve özellikle de insanlardır.” yorumunda bulunmuştur. Hume (1957) ise insanların antropomorfik düşünceye olan yatkınlıklarını: “İnsanlar arasında tüm varlıkları kendileri gibi düşünmeye yönelik evrensel bir eğilim vardır... Ay’da insan yüzleri buluruz, bulutlarda ordular.” yorumuyla vurgulamıştır. İnsanoğlunun sahip olduğu antropomorfik eğilim insanların insan olmayı anlama ihtiyaçlarından yola çıkmış olsa da bu eğilimin sonucunda ortaya çıkan düşünceler zaman içinde negatif eleştiriler almışlardır. Farklı toplumların inandıkları Tanrı’yı insan özellikleri ile tasvir etmelerini açıklarken ortaya çıkan antropomorfizm olgusu, tarih boyunca Tanrı’ya insan özellikleri atfetmenin yanlış olduğu yönünde eleştiriler almıştır. Antropomorfizm olgusu özellikle teologlar tarafından eleştirilse de orta çağ teologları olgunun kaçınılmaz olduğunu kabullenmişlerdir (Daston, 2005, s. 39). Tarih boyunca aldığı eleştirilere rağmen antropomorfizm olgusu günümüzde hala çeşitli ilahi figürlerin inanç, düşünce ve kurguda tasvir edilmesinde kullanılmaktadır.

Antropomorfizm olgusu ortaya çıktıktan sonra yüzyıllarca Tanrı ve diğer ilahi varlıklara insan özellikleri atfedilmesi durumunu açıklarken kullanılmıştır. Günümüzde ise antropomorfik karakterlerin en yaygın örnekleri insan özelliği atfedilmiş hayvanlardır. Antropomorfizm kelimesinin kullanımını hayvanlara genişleten ilk kişi ise Viktorya Dönemi polimatı George Henry Lewes’tir. Henry, 1858 yayınladığı bir eserinde: “Bu hayvanların görünüşünden bahsederken büyük bir antropomorfizmle konuşuyoruz... Yumuşakçaların görünüşü insan görüşü değildir...” yorumunda bulunmuş ve insanların hayvan eylemlerini insan doğasına göre yorumlamalarına yol açan antropomorfize etme eğilimlerinde hata yaptıkları yönünde eleştirilerde bulunmuştur.

Kelimenin kapsamının hayvanlara insan özellikleri atfedilmesi yönünde genişletilmesini takip eden dönemlerde antropomorfizm olgusu ölçülebilir sonuçlar vermediği sebebi öne sürülerek özellikle Batı bilim dünyası tarafından negatif eleştiriler almaya devam etmiştir. Bu durumun Batı kültürünün hayvanlarla olan ilişkisinin Doğu kültüründeki insan/hayvan ilişkilerinden daha farklı olduğunu öne süren Varsava (2011) ise bu durumun Batı'ya özgü durum olduğunu ve Batı'da insanları ve hayvanları karşı karşıya getiren bir ikilik durumu olduğunu öne sürmüştür. Batı'daki ikilik durumuna karşın Doğu kültürlerinde insan/hayvan ilişkileri daha yaygındır. Bu nedenle hayvanlara antropomorfik düşünce ile yaklaşılması durumu Doğu kültüründe Batı kültürüne kıyasla daha kolay kabul görmektedir.

Antropomorfizm olgusu aldığı farklı eleştirilere rağmen insanlık tarihi boyunca her kültürde kendini gösteren bir olgu olmuştur. Lewes'in antropomorfizm kelimesini hayvanlar için kullanmasından yüzyıllar önce yazılmış olan Ezop Masalları insan özelliği verilmiş hayvanları didaktik şekilde kullanan eserlerdir. Ezop Masalları'na benzer şekilde farklı kültürler M.Ö. yıllardan günümüze kadar insan özelliği verilmiş hayvanları kurgusal eserlerde insan yerine kullanmışlardır. Dini ve bilimsel topluluklar tarafından negatif eleştiriler alan antropomorfizm olgusunun pozitif etkileri üzerinde duran araştırmacılar ise antropomorfizmin edebiyattaki kullanımının çocuk ve yetişkin okurlarla bağ kurma yönünden faydalı olduğunu belirtmişlerdir. Çocuk eğitimi üzerine yapılan araştırmalar ise antropomorfik hikayelerin çocukların gerçeğe dayalı biyolojik bilgileri daha kolay öğrenmeleri konusunda faydalı olduğunu ortaya koymuşlardır. Antropomorfizmin çocuk eğitimi konusunda sağladığı faydaların yanı sıra antropomorfizm olgusu çocukların duygusal bağ kurma özelliklerinin gelişiminde de fayda sağlayan bir olgudur.

Antropomorfizm olgusunun günümüzde aktif olarak kullanıldığı bir diğer alan ise reklamcılık sektörüdür. Chandler ve Schwarz (2010) isimli araştırmacılar tüketicilerin ürün değiştirmesi üzerine yaptıkları bir araştırmada antropomorfik düşüncenin dikkati ürünün işlevselliği üzerinden çekerek tüketicileri kişilerarası alanda öne çıkan bilgilere daha duyarlı hale getirdiğini söylemişlerdir. Başfıncı ve Çilingir ise görsel reklamlarda antropomorfizmin markanın hatırlanması konusunda fayda sağladığını ortaya koymuşlardır (Başfıncı ve Çilingir, 2015, s. 110). Tüketici ürünlerinin reklamlarında antropomorfizm olgusunun kullanılmasının yanı sıra ürünlerin tasarımında antropomorfizm kullanılması da reklamlardakiyle benzer şekilde tüketicinin dikkatini

ürünün üzerine çekmede ve ürünün daha hatırlanabilir olmasında etkili bir yöntemdir. Tüketici ürünleri ve reklamcılık alanında kullanılan antropomorfik maskotlar da ürün ve tüketici arasında ürünün işlevselliği ötesinde bir bağ kurmaya yardımcı olan karakterlerdir.

Antropomorfik karakterlerin en sık kullanıldığı alan ise eğlence sektörüdür. Tarih boyunca birçok film, kitap, dizi, oyun vb. yapımlar tüketicilere sundukları kurgusal dünyalarda antropomorfik karakterler kullanmışlardır. Antropomorfik karakterler 9. sanat olarak tanımlanan çizgi romanlarda (Screech, 2005) da sıklıkla kullanılan karakter türleridir. *Blacksad* (2000) ve *Maus* (1986-1992) isimli çizgi romanlar hayvan temelli antropomorfik karakterlerin ana karakterler olduğu ve uluslararası alanda ödül kazanmış çizgi roman serileridir. DC Comics bünyesinde yayınlanan Swamp Thing ve Marvel Comics tarafından yayınlanan Groot karakterleri ise bitkisel canlılara insan özellikleri atfedilmesiyle ortaya çıkan antropomorfik karakterlerdir. Yıllar içinde insan olmayan farklı türden özneler insan özellikleri verilerek karakterize edilmiş ve günümüz popüler kültürünün önemli bir parçası haline gelmişlerdir. Günümüz popüler kültürü üzerinde büyük bir etkiye sahip olan ve Amerikan çizgi roman sektörünün en önemli karakterlerinden biri olan Superman isimli karakter çizgi roman anlatılarındaki önemli antropomorfik karakter örnekleri arasında gösterilebilir. Karakter dış görünüş olarak tamamen insansı bir fizyolojik yapıya sahip bir uzaylıdır. Superman karakteri gezegeni Krypton'un havaya uçması sonucu Amerika'nın Kansas eyaletine düşmüş ve düştüğü yerde onu bulan bir çift tarafından insan dünyasına daha kolay entegre olabilmesi için normal bir çocuk gibi yetiştirilmiştir. Karakter yayın hayatı boyunca Amerika'nın önemli sembollerinden biri haline gelmiş ve iyilik ve umudu sembolize etmesi yönüyle çevresindeki diğer kurgusal karakterler tarafından 'onlardan daha insan' olduğu yönünde pozitif eleştiriler almıştır.

Türkiye'de üretilen çizgi romanlardaki antropomorfik karakterler arasında gösterilebilecek en ünlü örnek ise Bülent Üstün tarafından yaratılan Kötü Kedi Şerafettin isimli karakterdir. Karakter bir kedi olmasına karşın insan gibi konuşur, düşünür ve iki ayak üzerinde yürür. Karakter tasarım açısından incelendiğinde kedilerdeki fizyolojik ve karakteristik özelliklere de sahip olan insan ve kedi arasında homojen bir yapıya sahip bir karakterdir. Günümüzde hala gelişmekte olan Türk çizgi roman sektörü incelendiğinde Türkiye'de eğitim ve reklamcılık alanında kullanılan antropomorfik karakter örneklerinin

yüksek oranda karikatür dergilerinde yayınlanan anlatılarla sınırlı oldukları ve ele alınan temel antropomorfik türün hayvanları temel alan antropomorfik karakter türü olduğu görülmektedir. Türk çizgi romanları ve Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler üzerine yapılan çalışmaların sınırlı olması Türk çizgi roman medyasındaki antropomorfik karakterlerin dünyada kullanılanlara kıyasla daha kısıtlı bir çeşitliliğe sahip olmasının nedeni olarak gösterilebilir.

Bu araştırmada Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakter kullanımının ve konu üzerine yapılmış araştırmaların kısıtlı olmasından yola çıkılarak Türk çizgi romanlarında üretilen antropomorfik karakterlerin özelliklerini tespit etmek ve bu karakterlere alternatif oluşturabilecek yeni antropomorfik karakterler ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın ilk bölümünde literatür taramasında dayalı tarama modeli kullanılmış, ulusal ve uluslararası görsel ve yazılı kaynaklar taranarak çalışmanın teorik ve kuramsal altyapısı oluşturulmuştur. Araştırmanın ikinci bölümünde ise araştırmanın ilk bölümünden edinilen bulgular doğrultusunda antropomorfik karakterler metafiziksel, cansız, bitki, hayvan ve var olmayan canlılara dayalı antropomorfik karakter türleri örnekleri ile sınıflandırılarak antropomorfizm olgusu geniş bir kapsamda ele alınmıştır. Sonrasında Türk çizgi roman medyasında yaratılan antropomorfik karakterler Disalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin ortaya koyduğu yapısal, jestsel, bilinçli ve antropomorfik karakter formu isimli 4 antropomorfik form üzerinden içerik analizi yöntemi çözümlenmiştir. Araştırmanın üçüncü bölümünde ise ikinci bölümde analiz edilen antropomorfik karakter formları dikkate alınarak Kavağın Yolculuğu isimli fantastik kurgu türünde 40 sayfalık bir çizgi roman üretilmiştir. Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman üretilirken çizgi roman üretim süreçleri olan hikâye oluşturma ve senaryo yazımı, sayfa düzeni ve panellerin planlanması, karakter ve mekanların tasarlanması, eskiz çizimlerin yapılması, dijital çinileme ve metinlerin eklenmesi aşamaları takip edilmiştir. Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman üretildikten sonra çizgi roman içindeki panellerin içindeki çizimler ve kesme-çıkarma animasyon (cut-out animation) tekniği kullanılarak 1 dakika 45 saniye uzunluğunda bir animasyon uygulaması üretilmiştir.

1.2 Amaç

Bu araştırmada Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakter kullanımının sınırlı olmasından yola çıkılarak Türk çizgi romanlarında üretilen antropomorfik karakterlerin özelliklerini tespit etmek ve bu karakterlere alternatif oluşturabilecek yeni antropomorfik

karakterler ortaya koymak amaçlanmıştır. Çalışmada, Türk çizgi roman medyasında yaratılan antropomorfik karakterler Disalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin ortaya koyduğu yapısal, jestsel, bilinçli ve antropomorfik karakter formu isimli 4 antropomorfik form üzerinden içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. Sonrasında elde edilen bulgular dikkate alınarak Kavağın Yolculuğu isimli özgün bir çizgi roman hazırlanmıştır. Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman üretildikten sonra çizgi roman içindeki panellerin içindeki çizimler kesme-çıkarma animasyon (cut-out animation) tekniği ile hareketlendirilerek 1 dakika 45 saniye uzunluğunda bir animasyon uygulaması üretilmiştir.

Çalışmada aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır;

1. Disalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin ortaya koyduğu yapısal, jestsel, bilinçli ve antropomorfik karakter formları çizgi romanlarda karakter tasarım süreçlerinde kullanılabilir mi?
2. DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya koydukları 4 antropomorfik form, antropomorfik karakterleri alt türlere göre kategorize etmek için yeterli midir?
3. Türk çizgi romanlarında antropomorfik karakter örnekleri bulunmakta mıdır? Varsa özellikleri nelerdir?
4. Türk çizgi romanlarında kullanılan antropomorfik karakterlerin tür ve form açısından uluslararası çizgi romanlardaki antropomorfik karakterlerden farkları/benzerlikleri var mıdır?
5. Türk kültüründe, gelecekte Türk çizgi romanlarında antropomorfik karakter yaratmada kullanılabilecek çeşitlilikte antropomorfik formda karakterler var mıdır? Varsa bu karakterler çizgi romanlarda nasıl kullanılabilirler?

1.3 Önem

Bu çalışma Türkiye'de hala gelişmekte olan çizgi roman medyasında kullanılan antropomorfik karakterlerin özellikleri ve sınırlılıklarını tespit etmesi, mevcut örneklerle yeni alternatifler sunması ve Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler konusunda Türkiye'de yapılmış ilk çalışma olması nedeniyle önemlidir. Araştırmada antropomorfik karakterleri örneklemek için kullanılan 5 alt tür ve DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi isimli araştırmacılar tarafından ortaya atılan 4 antropomorfizm formu Türk

izgi romanlarındaki antropomorfik karakterleri özömlmek için kullanılmıştır. Yapılan özömlmeler sonucunda Türk izgi romanlarındaki antropomorfik karakterlerin yapısal veya jestsel antropomorfik formdan en az birinin özelliklerine sahip olduđu ve Türk izgi romanlarında bitki temelli antropomorfik karakterler bulunmadığı tespit edilmiştir. Bu doğrultuda uygulanan Kavağın Yolculuđu isimli izgi roman projesi bitki temelli antropomorfik karakterlerin yanı sıra yapısal veya jestsel antropomorfik formun özelliklerini taşımayan antropomorfik bir karakter örneğı sunması yönünden önemli bir çalışmadır.

1.4 Sınırlılıklar

Bu Çalışmayı oluşturan sınırlılıklar aşağıdaki gibidir:

- izgi roman uygulaması geleneksel izgi roman üretim teknikleri süreçlerine bağı kalınarak dijital bir çizim uygulaması ile üretilmiştir.
- izgi roman uygulamasında kullanılan antropomorfik karakter türü Türk izgi romanlarında örneğı bulunmuyor olması nedeniyle bitki temelli antropomorfik karakter olarak belirlenmiştir. Uygulamada var olmayan canlıları temel alan Türk mitolojisinde anlatıları olan mitolojik karakterler de kullanılmış, Türk izgi romanlarında kullanılan temel antropomorfik karakter türü olan hayvan temelli antropomorfik karakterler projede uygulanmamışlardır.
- Araştırmanın örneklemi ulusal ve uluslararası medyadaki antropomorfik karakterler içeren izgi romanlardır.

1.5 Tanımlar

Antropomorfizm: İnsana has özelliklerin insan dışı varlıklara atfedilmesi olgusudur (Sönmez & Nart, 2022).

Metafizik: Felsefenin, varlık, bilgi, öz, neden, kimlik, zaman ve mekân gibi soyut kavramlar da dahil olmak üzere, şeylerin ilk ilkeleriyle ilgilenen dalıdır. Metafizik iki ana yaklaşıma sahiptir: Biri, var olan şeylerin deneyimin ötesinde olduğunu savunur (Platon'un görüşü), diğeri ise deneyimlenen nesnelerin tek gerçekliğı oluşturduğunu

savunur (Kant, mantıksal pozitivistler ve Hume tarafından ileri sürülür). Metafizik ayrıca, var olanların tek bir özden mi yoksa çoklu öğelerden mi oluştuğu ve var olanların zorunlu mu yoksa rastlantısal mı olduğu konularını da tartışma alanına dahil etmiştir (Knowles, 2005).

Çizgi Roman: Elle çizilmiş ve belirli bir süreklilik içinde art arda gelen bir metinle bütünleşen ve basılı olan resimlerden oluşan bir anlatım biçimidir (Gündüz, 2004).

Konuşma ve Düşünce Balonu: Konuşma ve düşünce balonları, harfler, kelimeler, yazı tipi, renk ve şekil gibi birden fazla iletişim öğesini bir arada kullanan edebi araçlardır ve karakterlerin duygusal ve bilişsel tutumlarının toplumsal yönlerini, bu tutumların gündelik sosyal etkileşimlerde nasıl ifade edildiğine benzer bir biçimde yansıtırlar (Wallner, 2017).

Çizgi Roman Şablonu: Çizgi romanların çizildiği yüzeydir. Bristol board adı verilen ve çizgi romanların standart boyutta basılması için üretilmiş özel bir çizim tahtası vardır. Özellikle çizgi romanlar için tasarlanmış bu tahtalarda mavi çizgilerle belirtilmiş bilgiler bulunur. Kitabın başlığı, sayı numarası, sayfa numarası, senin adın ve mürekkepliyeinin adı için ayrılmış alanlar vardır. Üst kısımdaki bu öğelere ek olarak, sanatçı için çok değerli olan teknik çizgiler ve bilgiler de yer alır. İşaretlemeler mavi renkte olduğundan, bitmap taraması yapan bir tarayıcı tarafından algılanmaz; böylece kesim (trim line) ve baskıya hazır alan (copy-safe) çizgilerinin nerede olduğu net bir şekilde işaretlenir ve bu ölçümlerin son basılı çizgi romanda görünmesi konusunda endişelenmene gerek kalmaz (Schmidt, 2009).

Sayfa Düzeni: Sayfa düzeni (layout), aynı zamanda bir çizgi roman sayfasının ‘dışsal bileşimsel yapısı’ (external compositional structure, ECS) olarak tanımlanır. Bu yapı, panellerin birbirleriyle olan ilişkisine dair örgütlenme biçimidir; yani panellerin dışsal konumlanmasıdır (Cohn vd., 2019, s. 67).

DPI: İnç başına düşen nokta sayısıdır. Bir tarayıcı farklı DPI değerlerinde tarama yapacak şekilde ayarlanabilir. Sayı ne kadar yüksekse (çizgi roman baskısı için 400 dpi normaldir), bilgisayar dosyası o kadar büyük olur ve görüntü o kadar net çıkar (Schmidt, 2009).

Multiplane Camera: Multiplane kamera, animasyon karelerinde derinlik hissi yaratmak için geliştirilen, birden fazla cam katmanının (planın) birbirine göre farklı hızlarda hareket ettirilmesi esasına dayanan bir animasyon tekniğidir. Bu teknik, ilk kez 1937

yılında Amerikalı mühendis William Garity tarafından geliştirilmiş ve Disney tarafından *The Old Mill* (Wilfred Jackson, 1937) adlı kısa filmde kullanılmıştır. Multiplane kamera sayesinde, ön, orta ve arka planlardaki çizimler ayrı katmanlara yerleştirilerek daha zengin, derinlikli ve dinamik bir görüntü elde edilmiştir (Holliday & Pallant, 2021, s. 66-67).

Panel: Sayfa içindeki tek bir sınırlandırılmış görseldir. Paneller, çizgi roman anlatısının yapı taşlarıdır (Schmidt, 2009).

Çinileme: Çizgi romanlarda çinileme, endüstri içinde ayrı bir sanat formu olarak, kara kalem çizimlerine mürekkep uygulayarak çizimleri seri üretime hazırlama sürecidir. Sadece net siyah çizgiler üretebilen baskı teknolojisinin tarihsel zorunluluğundan kaynaklanan çinicinin birincil sorumluluğu, sanat eserinin netliğini ve yeniden üretilebilirliğini sağlamaktır. Tarihsel olarak bu, ilkel baskı süreçlerinin sınırlamalarını telafi etmek için daha kalın çizgiler kullanmayı içerse de modern teknoloji artık daha ince ayrıntılara izin vermektedir. Sadece kopya etmenin ötesinde, çinileme, kara kalemle çizilmiş sanatı yorumlamak ve geliştirmek için sanatsal beceri gerektirir, etkili görsel hikâye anlatımı ile okuyucuya bilgi iletişimi sağlar (Janson, 2003).

Kesme-çıkarma Animasyonu (Cut-Out Animation): Kesme-çıkarma animasyonu kameranın masa üstüne doğru bakacak şekilde yerleştirildiği bir düzende, düzlemsel 2D ‘kuklaların’ hareket ettirilmesine dayanan özgün bir tekniktir. Genellikle kâğıt, karton ya da kumaş gibi malzemelerden yapılan bu kesit figürler; ipler ya da küçük kâğıt raptiyelerle birleştirilerek, stop-motion animasyonla aynı yöntemler kullanılarak kare kare hareket ettirilir (Yuan, 2010, s. 6).

2 ANTROPOMORFİZM

2.1 Antropomorfizm Tanımı ve Tarihçesi

Antropomorfizm kelimesinin kökeni Yunanca insan anlamına gelen *ánthrōpos* ve şekil veya form anlamına gelen *morphē* kelimelerine dayanmaktadır (Chambers'dan aktaran Bliss, 2017, s. 42). Antropomorfizm (insan biçimcilik), insanlık tarihi boyunca insanların çevrelerini anlamlandırmada ve kendilerini ifade etmede kullandıkları bir süreç olmuştur. “İnsanlar arasında tüm varlıkları kendileri gibi düşünmeye yönelik evrensel bir eğilim vardır... Ay'da insan yüzleri buluruz, bulutlarda ordular.” (Hume, 1957). Bu eğilim insanoğlunun üç temel ihtiyacının sonucu olarak gösterilebilir. İnsanlar çevrelerindeki dünyayı anlamak, etkili ve yetkin bir sosyal aracı olarak başkalarıyla bağ kurmak veya ilişkisel bir bağlantı sürdürmek ve ait olmak adına antropomorfizme baş vurma eğilimi gösterirler (Başfıncı ve Çilingir, 2015, s. 108). Bu eğilimin insanların düşünce yapıları ve bu doğrultuda ürettikleri eserler üzerindeki etkilerinin izleri tarih boyunca çeşitli çağlarda karşımıza çıkmaktadır. Antropomorfizm olgusunun yazılı kaynaklarda karşımıza çıkmasından önceki dönemlerde bile insanlar antropomorfik formda heykeller üretmiş ve ilahi varlıkları nitelendirmek için insani özellikler kullanmışlardır.

İlerleyen zamanlarda ise insanlar antropomorfik düşüncüyü ilahi varlıkları nitelendirmenin ötesine taşımış ve bu olguyu sanat ve felsefe alanlarında kullanmaya başlamışlardır. Ezop Masalları gibi eserler antropomorfizm ile okurlara ders verirken daha modern zamanlarda üretilmiş çeşitli animasyon filmleri izleyenlere hayvanların insanlar gibi egemen oldukları dünyalar sunmuşlardır. Reklamcılık alanında ise kullanıcıya sunulan ürünler insani özellikler veya insanı andıran fiziksel formlar ile üretilerek kullanıcıya sunulmuş, bu özelliklere sahip olmayan ürünler için ise antropomorfik reklam maskotları kullanılmıştır. Türkiye’de üretilen Arçelik markasının maskotu Çelik, 2002 yılında markanın reklamlarında kullanılmak üzere üretilmiş obje temelli bir antropomorfik karakter örneğidir. Karakter insan gibi konuşur, duygularını mimikler ile aktarır ve insan gibi hareket eder.

Bu tür karakterlerin çeşitli alanlarda artmakta olan kullanımının nedenleri arasında Hume’un öne sürdüğü evrensel eğilim gösterilebilir. Konu üzerine yapılan bir araştırmada 132 üniversite öğrencisine birer taş verilmiş ve öğrenciler iki gruba ayrılmışlardır. Bir gruba taşı kendileri için dekore etmeleri, diğer gruba ise taşı satılmak üzere dekore etmeleri söylenmiştir. Sonrasında öğrencilerin taş ile kurdukları bağ incelenmiş, satma

istekleri, satış için biçecekleri fiyat araştırılmıştır. Araştırmanın sonucunda taşı kendileri için tasarlayan öğrencilerin taş ile aralarında bir bağ olduğu gözlemlenmiştir (Barış, 2013). Bu bulgulara göre insanların herhangi bir insani özelliğe sahip olmayan sırdan bir taş ile bile duygusal boyutta bir bağ kurma becerisine sahip oldukları sonucuna ulaşılabilir. Bu becerinin temeli insanların sahip oldukları antropomorfik düşüncedir.

Tarih boyunca filozoflar antropomorfik düşüncenin insan zihninde yaygın olduğunu destekleyen düşünceler dile getirmişlerdir. Bacon, insan anlayışının evrenin doğasından ziyade insanın doğasıyla açıkça ilişkisi olan nedenlere dayandığını belirtmiştir. Spinoza ise insanların dünyayı kapsamlı bir biçimde insana benzer şekilde hayal ettiklerini söyler. Goethe insanların ‘ne kadar antropomorfize olduklarını asla bilmediklerini’ söylemiştir. Psikoloji alanında çalışan Theodule Ribot ise insanlarda iyi bilinen ancak açıklanamayan bir eğilimin sonucu insanların çevrelerinde hareket eden ve tepki veren her şeye kendilerinininkine benzer amaçlar, irade ve nedensellik atfettiğini söylemiştir (Guthrie, 1995, s. 63).

Bu düşüncenin doğallığına yönelik ikna edici bir argüman 1996 senesinde Pascal Boyer’dan gelmiştir. Boyer, gelişim psikolojisinde alana özgü zihinsel modüllerle ilgili araştırmalara dayanarak, antropomorfik varlıklarla ilgili fikirlerin insan kültüründe yaygın olduğunu, çünkü bir yandan dikkat çekici olacak kadar sezgiye aykırı varsayımlar sergilerken, aynı zamanda çıkarımsal potansiyele sahip olmak için yeterli sezgisel arka plana sahip olduklarını, kısacası kavranmalarının kolay olduğunu öne sürmüştür (Mithen ve Boyer, 1996, s. 717). Antropomorfizm tarihine bakıldığında ise insanoğlunun antropomorfizm olgusu yazılı olarak hayatlarına girmeden önce bile antropomorfik düşünce ile hareket ettiklerini gösteren eserlere rastlanabilmektedir.

Yıllar içinde ‘ánthrōpos’ kelimesinden türeyen çeşitli kelimeler antropomorfizm olgusuna ilişkin kavramlar için kullanılmışlardır. Antropomorfist (anthropomorphist) 1610’da, antropomorfit (anthropomorphite) ise 1449’da görülmektedir (Bliss, 2017, s. 42). Reginald Pecock 1449 yılında yayınladığı eserinde “antropomorfit” tanımını tanrıya el, ayak gibi çeşitli insan uzuvları atfeden “Antropomorfisit” olarak adlandırdığı bir sektin mensupları için kullanmıştır (Sönmez ve Nart, 2022, s. 582). David Hume ise (1757) *The Natural History of Religion* adlı kitabında tanrısal varlıkları insanlarla ilişkilendirmek için milattan önce kullanılmaya başlanan antropomorfizm olgusunu, insan formu ve ilahi

varlıkların sınırlılıklarından çıkararak bu olgunun sadece tanrı tasavvuruyla sınırlı olmadığını savunmuş ve antropomorfizmi günümüzde anlaşıldığı hali ile tarif etmiştir (Hume'den aktaran Sönmez ve Nart, 2022, s. 583).

Antropomorfizm olgusuna ilişkin yazılı eserler incelendiğinde ise bu olgunun M.Ö. 5. ve 6. Yüzyıllar arası yaşamış Yunan filozof Xenophanes'in çalışmalarında ele alındığını görürüz (Guthrie, 1995). Xenophanes, insanların tanrıları ve diğer metafiziksel varlıkları insanlara ait fiziksel özellikler ile tasvir etme eğilimini anlatırken antropomorfizm terimini kullanan ilk kişidir. Xenophanes'in gözlemi antropomorfize etmenin iki temel yolundan birini yansıtmaktadır. Bunlardan ilki insan olmayan bir şeye insana ait fiziksel özellikler atfetmek, ikincisi ise insan olmayanlara insana özgü bir zihin atfetmektir (Waytz, Cacioppo ve Epley, 2010). Xenophanes, çalışmalarında toplumdaki tanrı tanımlarının toplumdan topluma farklılık gösterdiğini ve bu durumun insanların tanrılara kendi özelliklerini aktarma eğilimlerinden ortaya çıktığını iddia eder.

Etiyopyalıların, tanrıları kalkık burunlu ve siyah tenli, Trakların ise mavi gözlü ve kıvılc saçlı tasvir ettiklerinin üzerinde durur. Xenophanes, insanların tanrılara kendi özelliklerini aktarma eğilimini "... Ama öküzlerin, atların ya da aslanların elleri olsaydı ya da elleriyle resim yapabilir ve insanlar gibi işler başarabilirlerdi, atlar, tanrıların figürlerini atlara benzer şekilde çizerlerdi, öküzler de öküzlere benzer ve her birinin sahip olduğu türden bedenler yapacaklardı." yorumuyla daha geniş bir çerçevede ele almış ve bu olgunun düşünebilen canlılar için kaçınılmaz bir süreç olduğuna dikkat çekmiştir (Leshner, 2001).

Antropomorfizm olgusunun tarihteki en eski örnekleri ise Almanya'nın Ulm şehri yakınlarındaki Hohlenstein-Stadel Mağarası'nda 1939 yılında yapılan kazılar sonucu elde edilen arkeolojik bulgulardır. Figüratif sanatın en eski örnekleri olduğuna inanılan bulgular arasında günümüzden 30 bin yıl öncesine karbon tarihlendirilmesi yapılan bir 'Aslan Adam' (Lowenmensch) bulunmaktadır (Dalton, 2003) (Bkz. Görsel 2.1).

Görsel 2.1

Aslan Adam Heykelciği



Kaynak: <http-1>

Aslan Adam heykelciğinin antropomorfik örnek olarak gösterilebilmesindeki en temel özelliği iki ayak üzerinde dik durabilen bir canlıyı tasvir etmesidir. Bu form ile Aslan Adam heykelciği hayvan temelli antropomorfizmin yanı sıra obje temelli antropomorfizme de örnek olarak gösterilebilmektedir. Herhangi bir insani özelliği olmayan fil dişi oyularak insana ait bir formu temsil edecek şekilde yeniden biçimlendirilmiştir.

Milattan önceki yıllarda üretilmiş antropomorfik eser bulgularından bir diğeri ise Trois-Freres Mağarası'nda (Ariege, Fransa) M.Ö. 13.000 yılından kalma dik bir insan duruşu gösteren boynuzlu geyik benzeri bir figürün mağara resmidir. Kimse bu tasvirlerin neden yapıldığından emin olmasa da büyük ruhları veya hayvanların efendilerini simgeledikleri düşünülmektedir. Arkeolog Stephen Mithen, bu eserlerin antropomorfik düşünceyi kullanması nedeniyle, modern öncesi zihinden modern insan zihnine geçişi kanıtladığını öne sürmüştür (Mithen'den aktaran Bliss, 2017, s. 43). En eski temsili duvar sanatının bulunduğu Chauvet Mağarası'nda ise bizon başı ve gövdesi ile insan bacaklarına sahip bir yaratık resmi bulunmaktadır.

Elde edilen arkeolojik bulgular antropomorfik canlı türlerinin tarih öncesi çağlardan beri insanlar tarafından çizim ve heykelticilik gibi sanat alanlarında kullanıldıklarını göstermektedir. Buna karşın Stephen Mithen, neandertallerin ya da ilk insanların antropomorfik düşünceye sahip olduklarına dair hiçbir kanıt bulunamadığını öne sürmüş ve antropomorfik düşüncenin arkeolojik olarak nasıl temsil edileceğinin belirsiz olduğunu söylemiştir. Buna karşın kanıt yokluğunun yokluğun kanıtı olmadığını belirterek erken dönemlerde insanların alana özgü bir zihniyete sahip olmalarının olası bir durum olduğunu söylemiştir (Mithen ve Boyer, 1996, s. 717-718).

Mithen'in öne sürdüğü kanıt yoksunluğuna karşın kazılarda elde edilen tarihi eserler antropomorfik karakter formlarının antropomorfizmin insanoğlu tarafından tanımlanmasından önceki dönemlerde bile insan hayatının bir parçası olduklarını kanıtlamaktadırlar. Bu durum, insanların, insan olmayanı tanımlamak için insandan yola çıkma içgüdülerinin ilk insanlardan bu yana var olduğunu göstermektedir. Bu içgüdünün temeline dair bir yorum antropomorfizm alanında çalışmalar yapan Stewart Elliot Guthrie'den gelmiştir. Antropomorfizmin animizm ve zoomorfizm ile aynı stratejiden kaynaklandığını öne süren Guthrie: "Kronik belirsizlik karşısında hepimiz öncelikle en önemli olanı ararız. Hayvanlar için bu diğer canlılardır. İnsanlar ve diğer birkaç hayvan için, canlılar ve özellikle de insanlardır." yorumunda bulunmuştur (Guthrie, 1997, s. 57).

Antropomorfizmin içgüdüsel olduğunu savunan Guthrie, antropomorfik düşüncenin insan olmayan canlılarda da gözlemlenebilen bir 'hata' olduğunu yönelik eleştirilerde bulunmuştur. İnsanlar gibi hayvanların da çevrelerini daha iyi anlamak adına hayvan olmayan şeylere hayvanlara ait özellikler atfetmeleri üzerinde durmuştur. Hayvanların veya diğer canlıların hayvan olmayan varlıklar hayvan özellikleri ile nitelendirmesi zoomorfizm olarak adlandırılmaktadır. Zoomorfizm, Yunanca 'hayvan' anlamına gelen zōon ve 'biçim' ya da 'şekil' anlamına gelen morphē kelimelerinden türetilmiştir. Hayvansal olmayan nesnelere, insanlara ve olaylara hayvansal niteliklerin yüklendiği; insanlara, tanrılara ve diğer nesnelere hayvansal özelliklerin atfedildiği bir edebi tekniktir (http-2). Guthrie, zaman zaman cansız şeyleri canlılarla karıştıktıkları durumlara örnekler vererek (kuşların tırtıla benzeyen dalları gagalamaları ve atların üflenen kağıtlardan ürkmeleri) zoomorfik düşüncenin (insanlar içinse antropomorfik düşüncenin) hatalı varsayımlara yol açabileceğini belirtmiştir. Antropomorfizm ve zoomorfizmi 'bir hata

kategorisi' olarak adlandırmasına karşın bu tarz düşünmenin makul bir strateji olduğunu belirtmiştir:

“Dolayısıyla, genellikle bir düşünce sapması, bir tür hüsnükuruntu, bilmediklerimizi açıklamak için bildiklerimizi kullanma ya da bunların hepsi olarak kabul edilen antropomorfizm, temelde bunların hiçbirisi değildir. Bunun yerine, geriye dönüp bakıldığında hatalı olsa da makul bir düşüncedir, bizim için en önemli olan yönlerin, dünyanın bunlara sahip olmayan kısımlarına atfedilmesi. Bir sapma olmaktan çok, doğal, evrensel ve kaçınılmaz olan bir algısal hatalar sınıfıdır. Benzer nedenlerle ilişkili olduğu animizm ya da zoomorfizm gibi, bu kategorik hata da bizi en çok ilgilendiren şeylerin varlığı için gerekli uyanıklığımızın bir maliyetidir. İsteklerimizi yerine getirmek bir yana, çoğu zaman bizi alarma geçirir. Ve bilinçli bir akıl yürütmeden kaynaklanmak bir yana, genellikle farkındalığımızın dışında ve her zaman kontrolümüz dışında olan bir stratejiye dayanır.” (Guthrie, 1997, s. 58).

İlahi varlıklara insanlara ait özellikler atayan antropomorfik düşünce biçimleri de Tanrısal figürleri alçalttıkları yönünde eleştirilere uğramışlardır. Xenophanes: “Ama ölümlüler Tanrıların doğarak yaratıldıklarına ve kendi (ölümlülerin) giysilerine, seslerine ve bedenlerine sahip olduklarına inanırlar” (Freeman, 1948, s. 28). Emanuel Cenami Spada, Xenophanes'in antropomorfizm konusunda yaptığı açıklamalarda filozofun bugün kategorik bir hata olarak adlandırılabilir bir şeyi tespit ettiğini öne sürmüştür. Tanrıların doğuyorlarsa ölmeleri gerektiğini fakat Tanrıların ölümsüz varlıklar olduğunu ve Tanrı kavramını antropomorfize etmenin Tanrıların hangi özelliklere sahip olmaları gerektiği konusunda çelişkiler yarattığını söylemiştir. Tanrıların mükemmel varlıklar olduklarını, bu nedenle onlara insani nitelikler ve kusurlar atfetmenin yanlış olduğunu belirtmiştir (Spada, 1997, s. 38). Orta çağ dönemi teologları ise Tanrı'ya ve özellikle meleklerle insan özellikleri atfetmeyi kaçınılmaz fakat riskli bir olgu olarak kabul etmişlerdir (Daston, 2005, s. 39). Tarih boyunca teologlar antropomorfizmi özellikle kendi güvenilirliklerini tehdit ettiği için ciddiye almış ve eleştirmişlerdir (Guthrie, 1995, s. 63). İlahi varlıkları nitelendirmek için kullanılan antropomorfik düşünce aldığı eleştirilere rağmen günümüze kadar devam etmiştir. Dini kitaplarda yazılı tasvirlerin ötesinde insanoğlu bu varlıkları kendi hikayelerini anlatmak için kullanmıştır. Edebiyat, çizgi roman, dizi ve film gibi çeşitli medyalarda ilahi karakterler zaman zaman insani özelliklere sahip doğa üstü varlıklar olmanın aksine doğa üstü özellikleri olan insanlar şeklinde tasvir edilmişlerdir.

İlahi varlıklara insani özellikler atanması ile başlayan antropomorfizm olgusu ilerleyen yıllarda yalnızca ilahi varlıklar için değil, insan olmayan canlı ve cansız her varlık için kullanılmaya başlanmıştır. Günümüzde antropomorfizmin en ünlü örnekleri hayvan temelli antropomorfik karakterlerdir. İlahi varlıkları ele alan antropomorfizmin dini yönden aldığı olumsuz eleştiriler ise olgunun kapsamının fiziksel dünyada var olan canlılara genişletilmesi ile bilimsel yönden gelmeye devam etmişlerdir.

Birçok bilim insanı için antropomorfizm olgusal bir hatanın ve entelektüel bir başarısızlığın adıdır. Antropomorfizm genellikle insan zihinsel özelliklerini insan olmayan organizmalara atfetme hatası olarak tanımlanır ve insanların eleştirel olmadıkları ve duygusal oldukları için bu hataya düştükleri söylenir (Sober, 2005, s. 85). 19. ve 20. yüzyıllara gelindiğinde antropomorfizm, büyük ölçüde ölçülebilir doğruluktan yoksun olduğu gerekçesi ile özellikle Batı bilim dünyası tarafından şiddetli eleştiriler almıştır. Gillian Elizabeth Bliss (2017) antropomorfizmin aldığı bilimsel eleştirilerin modern Batılı insanın ruhunda antropomorfizm kullanımına karşı altta yatan bir huzursuzluk duygusu yarattığına inandığını söylemiştir (s. 44).

Nina Britt Varsava'da (2011) bu huzursuzluk durumunu Batı'ya özgü bir durum olarak değerlendirmiştir. Farklı kültürlerde insan ve hayvan ilişkilerinin farklı olduğunu ve Batılılarda insan ve hayvanları karşı karşıya getiren bir insan/hayvan ikiliği olduğunu öne sürmüştür. Ancak Batı kültürünün aksine Japon kültürünün rasyonellikten ziyade duygusallığı insan/hayvan ayrımının merkezine koyduğunu söylemiştir (s. 11). Bu durumda hayvanları antropomorfize etmenin farklı kültürler tarafından farklı tepkiler aldığını ve kültürel olarak insan ve hayvanlar arasındaki ilişkilerin daha yaygın olduğu kültürlerde antropomorfizm kullanımının bu ilişkilerin yaygın olmadığı kültürlerle kıyasla daha kolay kabul gördüğünü söylemek mümkündür. Ancak antropomorfizm, aldığı farklı eleştirilere rağmen tarih boyunca her kültürde kendini gösteren bir olgu olmuştur.

Ephraim Chambers (1753) antropomorfizmi, “Tanrı’ya insan figürü atfedenlerin hatası” olarak tanımlamıştır (Chambers’dan aktaran Sönmez ve Nart, 2022, s. 582). Etolog J. S. Kennedy ise *The New Antropomorfizm* (1992) adlı kitabında hayvan davranışları konusundaki antropomorfik düşüncenin her insanda yerleşik olduğunu ve bu düşüncenin erken çocukluk döneminden itibaren insanlara kültürel olarak aşılandığını öne sürmüştür. Hayvan davranışlarını tahmin ve kontrol etme çabasının doğal seçim tarafından kalıtsal yapımıza ‘önceden programlandığı’ söylemiş ve bu nedenle antropomorfik düşüncenin

hayvan davranışlarının uyumluluğu üzerine yapılan bilimsel araştırmalarda faydalı olduğunu öne sürmüştür. Ancak aynı zamanda insanların hayvan davranışlarını antropomorfik olarak yorumlama eğilimlerinin bu davranışların nedenselliğinin bilimsel olarak incelenmesinin önüne geçtiğini söylemiştir (Kennedy, 1992, s. 5). Antropomorfizmi özensiz düşünmenin bir göstergesi olarak yorumlamış ve bu olgunun insanları yanlış sonuçlara götüreceğini savunmuştur. Hayvan davranışlarının bir bilim olarak olgunlaşması için antropomorfizm yanılışından kurtulması gerektiğini söylemiştir (Kennedy'den aktaran Varsava, 2007, s. 18). Kennedy bu yorumunda günümüzde devam etmekte olan hatalı bir varsayımı eleştirmiştir. İnsanlar yolda yürüyen hayvanların kendileri gibi önceden planlanan bir yere yolculuk yaptıklarını düşünme yönünde eğilim gösterebilirler. Veya yakaladığı geyiği yemeden önce geyiğin tüylerini yalamaya başlayan aslanın geyik ile 'arkadaşlık' bağı kurduğunu öne sürebilirler. İnsanların yaptıkları bu varsayımlar, Kennedy'nin sözünü ettiği antropomorfizm yanılışından kaynaklanmaktadır ve insanların bilimsel veriler değil duygusal yorumlamalar yaparak ulaştıkları çıkarımlardır.

Ekopsikolog Uta Maria Jürgens ve Paul Hackett, insanların kurtlar hakkındaki görüşlerini yorumlarken kurtların kötü olma gibi insani bir özelliğe sahip olmakla ilişkilendirilmeleri üzerinde durmuşlardır. İnsanların kurtlar hakkında görüşleri için kurt biyolojisinin yanı sıra insanların kurtları ve davranışlarını nasıl algıladıkları ve anladıklarının da anlaşılması gerektiğini iddia etmişlerdir (Jürgens ve Hackett'dan aktaran Sly, 2021, s. 34-35). Kurtlara atanan insanlara özgü kötülük özelliğinin edebiyattaki en ünlü örneği *Little Red Riding Hood* (Kırmızı Başlıklı Kız) masalındaki Büyük Kötü Kurt karakteridir (The Big Bad Wolf). Charles Perrault'nun (1628-1703) masalı olan *Little Red Riding Hood*, daha sonra Grimm kardeşlerden Jacob (1785-1863) ve Wilhelm (1786-1859) tarafından yeniden ele alınmıştır (Genç, 2016, s. 164).

Wendy Doniger antropomorfizmi (ve zoomorfizmi) insanlar ve hayvanlar arasındaki ötekiliği azaltmaya, farklılıklar arasındaki aynılığı bulmaya yönelik bir girişim olarak tanımlamıştır fakat bu aynılığın hem insanlara hem de insan olmayanlara insanlık dışı muamele gösterilmesine yol açabileceğini söylemiştir (Doniger, 2005, s. 34). Hayvanları antropomorfize etmeye yönelik bir diğer eleştiri ise Yvettes Watt'dan gelmiştir. Antennae derisinde Watt, hayvanların sanat alanındaki antropomorfik temsilleri ilgili şu yorumda bulunmuştur:

“...Hayvanlar, ilk bakışta birincil özne gibi görünseler bile, son dönem çağdaş sanatta sıklıkla marjinalleştiriliyor. Buna göre, hayvanların uygunsuz kavramsal gündemleri taşımaya zorlanan yük hayvanları olarak sömürülmemesi ve hayvan sanat eserlerinde bir dizi sorunlu ve etik dışı kullanım ve temsile izin verilmemesi için, hayvanın bir birey olarak saygılı bir şekilde temsil edilmesi ve hayvanın bir sembol ya da gösterge olarak kullanılmasından kaçınılması, sanatçılar ve küratörler tarafından dikkate alınması gereken büyük önem taşıyan bir konudur.” (Watt’dan aktaran Bliss, 2017, s. 205).

Bernaerts vd., (2014, s. 70) insan dışı anlatımın, anlatı metinlerinde çeşitli işlevlere hizmet edebileceğini söylemişlerdir. Hayvan ya da nesne anlatımının bazı durumlarda hicivsel bir strateji olabileceğini ve çocuk edebiyatında insan dışı anlatımın didaktik bir işleve sahip olabileceğini öne sürmüşlerdir. Fakat bu kullanımın belli durumlarda etik sorunları ön plana çıkardığını ve insanların fiziksel çevreleri ve diğer canlılarla olan sorunlu ilişki biçimlerini ortaya koyduğunu söylemişlerdir. Howard Morphy ise hayvanların sanattaki temsillerini yorumlarken hayvanların sanata dönüştürüldüklerinde, genellikle insanlık durumunun yansımaları, insan düşüncesinin yardımcıları haline geldiklerini söylemiştir (Morphy, 2014, s. 14). Bu durum zaman içinde çeşitli hayvanların belirli insan özellikleri ile bağdaştırılarak klişe karakter arketiplerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Jürgens ve Hackett’in belirttikleri kötü kurt stereotipinin yanı sıra tilkiler kurnaz, baykuşlar bilge, aslanlar cesur, karıncalar ise çalışkan olarak klişeleşmiş karakter tiplerine dönüşmüşlerdir. Bu klişeleşmiş arketipler insanlarda belirli hayvan türlerine karşı bilimsel verilerden uzak, duygusallığa dayalı bir ön yargı oluşmasına yol açmıştır.

Antropomorfizm yıllar içinde birçok araştırmaya konu olan ve yaygın olarak kullanılan bir olgudur. Bu nedenle çeşitli topluluklar tarafından (özellikle dini ve bilimsel topluluklar) hatalı varsayımlara yol açtığı öne sürülerek eleştiriye uğramıştır. Fakat bu duruma karşın antropomorfizmin faydalarını ortaya koyan araştırmacılar da olgunun kullanımın pozitif etkileri üzerinde durmuşlardır. Çocuk edebiyatı araştırmacıları Burke ve Coppenhaver’a göre antropomorfizm, çocuk ve yetişkin okuyucularla iletişim kurma ve onlarla daha derin bir bağ oluşturma konusunda faydalı şekilde kullanılabilir:

“Siyasi, dini, sosyal veya kişisel riskler yüksek olduğunda, metaforik ateşe yakın durduğumuzda, hayvanların kullanımı uzun zamandır entelektüel ve psikolojik mesafe sağlamış ve doğrudan keşfetmekte rahat olamayacağımız şeyleri eleştirel olarak keşfetmemize izin vermiştir.” (Burke ve Coppenhaver, 2004, s. 207).

Antropomorfizmin çocuklar üzerindeki etkilerini araştıran başka bir araştırmada ise antropomorfik hikayelerin (antropomorfik resimler içerenler başta olmak üzere),

çocukların gerçeklere dayalı biyolojik bilgileri öğrenmelerine fayda sağladığına yönelik kanıtlar bulunmuştur. Antropomorfik resimler içeren hikâye kitaplarını okuyan erkek çocukların, kamuflajsız bir hayvanın bir yırtıcı tarafından avlanma riskinin daha yüksek olduğu sonucuna varabildikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca hem kız hem de erkek çocuklar antropomorfik bir hikâye kitabı okuduktan sonra yırtıcının kamuflaj olmayan hayvanı neden yiyeceğini daha iyi açıklayabilmişlerdir. Bu bulgular antropomorfizmin her zaman hatalı varsayımlara yol açmayacağını ve hatta hayvanlar konusunda öğrenmeyi geliştirebileceğini göstermektedir (Geerds, Van de Walle ve LoBue, 2016, s. 19-20).

Çocuk kitaplarında kullanılan soyutlama ve antropomorfizm olguları, çocuklar için hazırlanan illüstrasyonlarda, çizerlerin kendilerine özgü sanatsal yorumlarını ve metinleri güçlendiren, kavramları öğrenme aşamasındaki çocuklarda yaratıcı bakış açılarını tetikleyebilen ve çocuklarda odaklanmayı arttırabilen etkili olgulardır (Aliosman ve Karaata, 2023, s. 12). Bugünün çocuk kitaplarında çeşitli formların nitelikli şekilde soyutlandığı ve kavramların insanbiçimci bir yaklaşımla görselleştirildikleri örneklerle sıkça rastlanmaktadır (s. 14). Antropomorfizm olgusu ise çocukların duygusal ve empatik bağ kurma özelliklerinin gelişiminde fayda sağlamaktadır. Böylece çocuklar bu (antropomorfik) karakterleri daha yakından tanıyıp hissedebilirler. Bu durum hikayelerin ve verilen mesajların çocuklara daha etkili şekilde iletilmesine olanak sağlamaktadır (s. 19). Hayvanların didaktik olarak kullanımının en ünlü örnekleri ise M.Ö. yüzyılda yazılmış Ezop Masalları'dır. Ezop Masalları, insanlar arasında yaşanabilecek gündelik olay örgülerinin hayvanlar üzerinden aktarıldığı ve okuyucuların sonunda ders çıkarabilecekleri masallardır. Ezop, masallarında insan karakter kullanmamasına karşın okuyucuları hayvanlar üzerinden düşünmeye sevk eder.

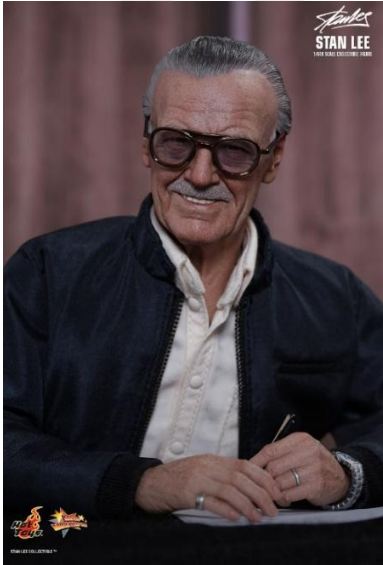
Yıllar içinde çeşitli araştırmacılar hayvanlar ile düşünmenin faydalarını dile getirmişlerdir. Cheryce Kramer hayvan imgelerinin nasıl ürün sattığını ve ruh hali yarattığını açıklamıştır, James Serpell evcil hayvanların sahiplerinin sağlık ve mutluluk durumlarını geliştirdiğini belgelemiştir, Gregg Mitman hayvan kişiliklerinin halkı ve politikacıları vahşi yaşam istatistiklerinden daha etkili bir biçimde harekete geçirdiğini söylemiştir. Günümüzde köpek sahipleri başta olmak üzere insanlar evcil hayvanları ile arkadaş ve ailelerinden daha yakın bir bağa sahip olduklarını iddia etmektedirler. National Geographic International gibi yayıncılar, belgesel yapımlarda bile hayvanlar arasında

izleyicinin özdeşleşebileceği bir ‘kahraman karakter’ aramaktadırlar (Daston ve Mitman, 2005, s. 6).

Antropomorfizm olgusu günümüzde reklamcılık alanında tüketici ve ürün arasında ihtiyaç ötesinde bir ilişkinin oluşması için sıklıkla kullanılmaktadır. Chandler ve Schwarz (2010), antropomorfik düşüncenin tüketicilerin ürün değiştirme üzerindeki etkisini araştırdıkları bir yazıda bir ürün hakkındaki antropomorfik inançların ön plana çıkarılmasının, dikkati ürünün işlevselliği gibi hususlardan uzaklaştırdığını ve tüketicileri kişilerarası alanda öne çıkan bilgilere duyalı hale getirdiğini söylemişlerdir (Başfıncı ve Çilingir, 2015, s. 110). Başfıncı ve Çilingir ise reklamlarda antropomorfizm kullanmanın etkisi üzerine yaptıkları araştırmada görsel reklamlarda antropomorfizmin varlığının hem markaya yönelik tutuma hem de marka hatırlanabilirliğine tüketici ihtiyacının türünden bağımsız olarak olumlu yönde katkı sağladığını ortaya koymuşlardır (s. 125).

Görsel 2.2

Hot Toys firması tarafından üretilen 1/6 ölçekli Stan Lee aksiyon figürü



Kaynak: <http-3>

Reklamcılıkta kullanılan antropomorfik karakterlerin yanı sıra satılan ürünlerin antropomorfik formlara sahip olmaları da tüketicinin dikkatini ürün üzerine çekmede ve ürünün akılda kalıcı olmasında etkilidir. İnsan bedeninin andıran formlarda üretilen parfüm şişeleri, kurukafa şeklindeki alkol şişeleri ve kadın formunu andıran ince belli bardaklar günlük yaşantımıza karşımıza çıkan insan formunu obje ile birleştiren fiziksel

olarak antropomorfik forma sahip objelerdir. Obje temelli antropomorfizmin en belirgin görülebileceği ürünler ise oyuncak firmaları tarafından üretilmektedir. Yalnızca fiziksel olarak antropomorfik olan bu ürünler konuşma, düşünme ve hissetme gibi insani özellikler göstermeden yalnızca insanın dış görünüşünü temsil ederler (Bkz. Görsel 2.2).

2.2 Antropomorfik Karakter Türleri

Antropomorfizm olgusu incelendiğinde olgunun kullanım alanları, antropomorfik formlar, antropomorfizmin tarihçesi, faydaları ve zararları üzerine yapılmış araştırmaların bulunduğu görülmüştür fakat yapılan literatür taraması sonucunda antropomorfizmi alt türlere ayıran bir araştırma bulunamamıştır. Literatürdeki bu eksiklik doğrultusunda yapılan genel kaynak taramaları sonucunda araştırmanın bu bölümünde antropomorfik karakterler 5 başlığa bölünmüş ve antropomorfizm olgusu farklı türden karakter örnekleri üzerinden ele alınmıştır. Bu 5 tür seçilirken yaygın kullanım alanına sahip farklı antropomorfik karakterler gruplandırılmıştır. Gruplandırmalar sırasında başlık olarak seçilen ilk tür antropomorfizm olgusunu kullanan ilk kişi olan Xenophanes'in çalışmalarından yola çıkılarak seçilmiştir. Xenophanes, antropomorfizm olgusunu insanların Tanrı ve diğer ilahi varlıkları insan özellikleriyle nitelendirmeye olan yatkınlıklarını açıklarken kullanmıştır. İlerleyen yüzyıllarda da antropomorfizm kelimesi Tanrı ve ilahi varlıklara insan özellikleri verilmesini açıklamak için kullanılmaya devam etmiştir. Bu doğrultuda antropomorfik karakter türleri için alt gruplar belirlenirken ilahi varlıklar başlangıç noktası olarak alınmış, sonrasında açıklanacak olan türün kapsamı genişletilerek duygu ve soyut konseptlere dayalı karakterleri de içine alan metafiziksel varlıklara dayalı antropomorfik karakter türü araştırmada alt tür olarak kullanılması için seçilmiştir.

Metafiziksel varlıklara dayalı antropomorfik karakter türü seçildikten sonraki aşamada antropomorfik karakterler canlı ve cansız varlıklara dayalı antropomorfik karakterler olarak ikiye ayrılmışlardır. Daha sonrasında canlılara dayalı antropomorfik karakter türü ikiye bölünmüş ve bitki ve hayvanlara dayalı antropomorfik karakterler başlıkları altında ele alınmışlardır. İnsan, hayvan ve bitki türü dışında kala mantar ve bakteri türündeki canlılar ise antropomorfizm olgusu içerisinde yaygın bir kullanıma sahip olmadıkları için kendilerine ait bir başlıkta ele alınmamışlardır. Metafiziksel, cansız, bitki ve hayvana dayalı antropomorfik karakterler incelenecek olan alt türler olarak seçildikten sonra son

olarak yalnızca kurgusal anlatılarda var olabilen ve gerçek dünya var olamayan canlılardan oluşan karakterleri kapsayan uzaylı, yaratık, sihirli varlıklar ve mitolojik canavarlar gibi var olmayan canlılara dayalı antropomorfik karakterler başlığı yaygın kullanılan antropomorfik karakter türlerini açıklamak için seçilmiştir.

2.2.1 Metafiziksel varlıklara dayalı antropomorfik karakterler

Metafizik varlığın oluşun ve dünyanın doğası ile ilgilenen bir fizik dalıdır. Metafizik felsefenin temelidir. Aristoteles metafiziği ilk felsefe olarak adlandırmış ve ilk nedenler ve şeylerin ilkeleri ile ilgilenen bir konu olduğunu söylemiştir. Başlarda Yunan kökenli ‘metaphysika’ (fizikten sonra) kelimesi yalnızca Aristoteles’in eserinin fizikle ilgilenen bölümlerinden sonra gelen kısmını belirtmekteydi. Daha sonra klasik metinlerin orta çağ yorumcuları tarafından fiziksel olanın üstünde ya da ötesinde olan olarak yanlış yorumlanmış ve böylece metafizik zamanla fiziği aşan şeyin incelenmesi haline gelmiştir. Aristoteles metafiziği üç ana bölüme ayırmıştır: Ontoloji (fiziksel veya zihinsel varlıkların tanımı ve sınıflandırılması, özelliklerinin doğası ve değişimin doğası dahil olmak üzere varlık ve varoluş çalışması), doğal teoloji (dinin ve dünyanın doğası, ilahi olanın varlığı, yaratılışla ilgili sorular ve diğer çeşitli dini veya manevi konular dahil olmak üzere Tanrı'nın incelenmesi), evrensel bilim (çelişmezlik yasası gibi mantık ve akıl yürütmenin ilk ilkelerinin incelenmesi). Bu bölümler günümüzde metafiziğin ana dalları olmaya devam etmişlerdir ([http-4](http://4)).

Metafizik olgusu günümüzde felsefi araştırmalarda üzerinde durulmaya devam eden bir olgudur. Bunun yanı sıra bu araştırmalarda üzerinde durulan kavramlar çeşitli medyalarda insani özellikler eklenerek metafiziksel kavramlara dayanan antropomorfik karakterlere dönüşmüşlerdir. Başta ilahi varlıklar olmak üzere insan düşünce ve hisleri, soyut (abstract) kavram, form ve konseptler çeşitli kitap, film, çizgi roman, oyun ve animasyon benzeri medyalarda insan özellikleri verilerek antropomorfik karakterler haline getirilmişlerdir.

Rick Riordan tarafından yazılan *Percy Jackson* (2005) kitap serisi (serinin ilk iki kitabı 2010 ve 2013 yıllarında yayınlanan iki filme, ilk kitabı ise tekrardan 2023 yılında Disney Plus tarafından yayınlanmaya başlayan bir diziye uyarlanmıştır), Disney tarafından yayınlanan *Hercules* (1997), 2005 yılında başlayan ve günümüzde devam etmekte olan *God of War* oyun serisi, 1995 ve 2000 yılları arasında Vertigo tarafından çizgi roman

olarak yayınlanan ve 2016-2019 yılları arasında dizi olarak yayınlanan *Preacher* serisi, Neil Gaiman'ın yazıp Terry Pratchett ile yayınladığı *Good Omens* kitabı (1990) (kitap 2019 yılında kendi adında bir dizi serisi olarak yeniden uyarlanmaya başlanmıştır) ve *Good Omens*'in yazarı Neil Gaiman tarafından yazılıp 2017'de diziye uyarlanan *American Gods* (2001) kitabı Tanrıların ve Tanrı olmayan ilahi varlıkların antropomorfize edildiği ünlü yapımlardandır. Bu yapımlarda Tanrı, melek, şeytan gibi ilahi ve mitolojik varlıklara insanlara özgü fiziksel formlar ve motivasyonlar verilmiştir.

Örneğin *Lucifer* (2016-2021) isimli dizide Lucifer karakteri (karakter Hristiyan dinindeki şeytanın kendisidir) cehennemi yönetmekten sıkılır ve 'görev yerini' terk ederek Los Angeles'da bir gece kulübü işletmeye başlar. Karakter dizi boyunca giyim, araba ve para gibi materyalist düşüncelere ve kadınlara olan ilgisiyle öne çıkmaktadır. Dizi süresince ekranı paylaştığı Dedektif Chloe Decter karakterine âşık olan Lucifer, Chloe'nin kalbini kazanmak için daha iyi bir 'insan' olmaya çalışır. Metafiziksel antropomorfik karakter örneği olarak başlayan karakter dizi boyunca ilahi varlık statüsünü kaybetmemiş olmasına karşın dizi genelinde insanlaştırılmış bir ilahi varlık olarak değil, ilahi özelliklere (süper güçlere) sahip bir insan gibi ele alınmıştır. Dizi boyunca İncil'de yer alan Michael (Mikail), Gabriel (Cebrail), Uriel, Azreal (Azrail), Raziel, Zadkiel isimli melekler, Adam (Âdem) ve Eve (Havva) ve Tanrı'nın kendisi (Hristiyan dininde olduğu gibi Lucifer'ın babası olarak) Lucifer ile ekranı paylaşmışlardır. Lucifer karakteri Neil Gaiman tarafından yaratılmış ve dizide Tom Ellis tarafından canlandırılmıştır.

Görsel 2.3

Lucifer dizisindeki Lucifer (sağda) ve Dedektif Chloe (solda) karakterleri



Kaynak: <http-5>

Dini ve mitolojik inançlara dayanan metafiziksel antropomorfik varlıkların yanı sıra insan his ve düşüncelerine dayalı antropomorfik karakterler de Pixar Animasyon Stüdyoları'nın *Inside Out* (Ters Yüz, 2015) isimli filminde karşımıza çıkmaktadırlar. Film, küçük bir kız olan Riley'nin ailesi tarafından taşınmaya zorlandığında yaşadığı farklı duyguları ele alır. Fakat filmde Riley'nin duyguları Riley'nin kafasının içinde 'yaşayan' ve çeşitli kontrol panelleri ile Riley'yi yönlendiren antropomorfik karakterlerdir. Bu karakterler Joy (Neşe), Anger (Öfke), Sadness (Üzüntü), Disgust (Tiksinti) ve Fear (Korku) isimli karakterlerdir. Karakterler fiziksel olarak insan formu olmalarının yanı sıra insan gibi giyinir, konuşur ve düşünürler. Filmdeki ana karakterlerden biri olan Joy, neşe duygusunun fiziksel temsili olmasına karşın temsil ettiği duygudan bağımsız olan duygusal iniş çıkışlar yaşar. Neşeli olması ile ön plana çıkan karakter film boyunca diğer duygulara karşı sabırsız ve otoriter davranışlar sergiler, onlara (özellikle Sadness'a) sinirlenir ve işler ters gittiğinde üzülür. İnsanlarda bulunan bir duygunun fiziksel temsili olmasına karşın Joy karakteri kendi içinde farklı insani duygular yaşayan bir karakterdir. Filmin yan karakterlerinden olan Bing Bong karakteri ise Riley'nin küçükken 'yarattığı' hayali arkadaşdır. Karakter Riley'nin fiziksel düzlemde var olmayan düşüncelerinin fiziksel olarak ortaya çıkan temsilidir.

Görsel 2.4

(soldan sağa) Anger, Disgust, Joy, Fear ve Sadness isimli karakterler



Kaynak: Inside Out filminden bir kare

Inside Out filmi izleyici ve eleştirmenler tarafından pozitif yorumlar almış ve 88. Akademi Ödülleri'nde En İyi Animasyon Film Ödülü'nü kazanmıştır. Benzer şekilde *Soul*

(2020) filmi de Pixar Animasyon Stüdyoları'nın ürettiği Akademi Ödüllü bir animasyon filmidir. Filmde Joe Gardner isimli bir bando öğretmeni çocukluk hayali olan caz müzisyeni olmanın hayalini kurmaktadır. Filmin başında hayalini gerçekleştirmek için büyük bir fırsat yakalayan Joe'nun ruhu, talihsiz bir kaza sonucu bedeninden ayrılır. Filmin devamında Joe'un ruhunun (filmin ismi Soul ruh anlamına gelmektedir) bedenine dönme çabasını izleriz. Film boyunca Joe'ya eşlik eden 22 karakteri ise henüz 'yaşama nedenini' bulamamış bedensiz bir ruhtur. Joe, dünyadaki bedenine dönme yolculuğunun başında kendilerini 'danışmanlar' olarak tanıtan bir grup soyut canlı ile karşılaşır. Bu canlıların hepsi kendilerine Jerry ismi ile hitap etmektedirler. Jerry'lerin hepsi saydam, iki boyutlu ve formlarını değiştirme özelliğine sahip insansı canlılardır. Filmde Joe'nun bedenine geri dönmesine engel olmaya çalışan Terry isimli karakter ise Jerry'lerle aynı özellikleri paylaşır fakat Jerry'lerin genel uzun ince vücut yapılarının aksine kısa ve geniş bir vücut yapısına sahiptir.

Filmin yönetmeni Pete Docter, IGN ile yaptığı röportajda filmdeki ruhları nasıl tasarladıkları üzerine konuşmuştur (<http-6>):

“Çoğu çalışmamızda olduğu gibi araştırmayla başladık, bu nedenle birçok din uzmanıyla ve medeniyetleri inceleyen insanlarla konuştuk, böylece farklı geleneklerden insanların ruhu nasıl temsil ettiğini, orada herhangi bir ipucu olup olmadığını anladık. Genel olarak cevaplar, insanların zaman içinde ruhu ruhani, fiziksel olmayan, buharlı olduğunu gördükleri yönündeydi ve bu tamamen yardımcı olmasa da bir ipucuydu.”

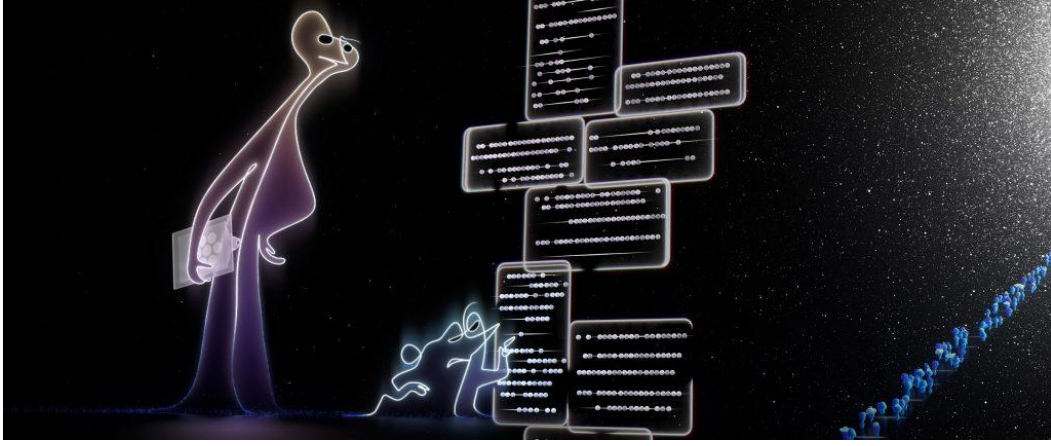
Yönetmen ve filmin tasarım ekibi yaptıkları araştırmalar sonucu ruhların 'bulutsu' bir yapıda olmaları gerektiğine karar vermişlerdir. Bu sebeple ruhların tasarımında yüksek oranda havadan oluşan bir katı madde olan aerogel materyalinden esinlenmişlerdir. Bulutsu yapılarının yanı sıra göz, ağız, el ve ayak gibi (ruhlar ayakları olmadan havada süzülen metafiziksel yapılardır fakat 22 karakteri film süresince formunu değiştirip iki ayak üzerinde durmaktadır) insani özelliklere sahip karakterlerdir. Filmin tasarım sürecinde ekibi en çok zorlayan karakterler ise danışmanlardır. Yönetmen IGN röportajının devamında danışmanların tasarım sürecinden bahseder:

“Bu yüzden insan gibi görünmediklerinden, ruh olmadıklarından, orada başka bir şey olduğundan emin olmak istedik. Onlar, gün boyunca bu ruhlara rehberlik eden evrendir ve seyircinin herhangi bir şekilde onların insan olduğu konusunda kafasının karışmasını istemedik. Başka bir dünyaya ait olmasını istedik ama aynı zamanda bir melek ya da Tanrı ya da buna benzer bir şey gibi de olmamasını istedik.”

Filmdeki danışmanlar yaşayan çizgiler gibi görünürler. Tasarım ekibi danışmanlar üzerine çalışırken Picasso'nun eserlerinden ilham almış ve fiziksel olarak tel ile yaptıkları modellerin gölgelerini duvara yansıtarak üç boyutlu düzlemde var olabilecek iki boyutlu canlıları görselleştirmeye çalışmışlardır. Danışmanların soyut formlarının yanı sıra öne çıkan bir diğer özelliği ise hepsinin insana ait bir surat yapısına sahip olmasıdır. Fiziksel dünyanın dışında var olan bu canlılar ve onların yönlendirdikleri ruhlar soyut kavramlara insani özellikler veriler oluşturulmuş metafiziksel antropomorfik karakterlerdir.

Görsel 2.5

(soldan sağa) Jerry ve Terry karakterleri



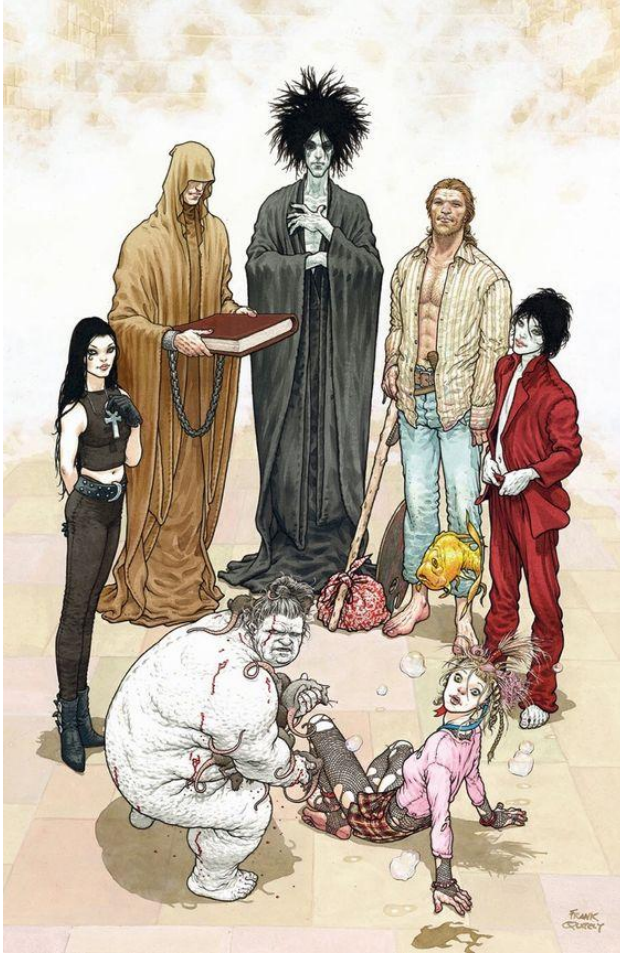
Kaynak: Soul filminden bir kare

Pixar Stüdyoları'nın *Day & Night* (2010) isimli kısa animasyon filminde ise gece ve gündüz kavramlarını insanlaştırmış ve bu kavramları kısa filmin ana karakterleri olarak kullanmışlardır.

Çizgi roman evrenleri de metafiziksel antropomorfik varlıkların sıklıkla kullanıldığı evrenlerdir. *Lucifer* dizisinin ana karakteri olan Lucifer Morningstar karakteri Neil Gaiman tarafından yaratılmış ve ilk kez *Sandman* çizgi romanlarında ortaya çıkmıştır. *Sandman* serisinin ana kahramanı Morpheus ise Rüya Kral ve Dream (Rüya) isimleriyle de anılmaktadır ve rüyaların vücut bulmuş halidir. Kendisi gibi çeşitli konseptlerden oluşan bir aileye mensup olan Dream'in kardeşleri Destiny (Kader), Death (Ölüm), Destruction (Yıkım), Desire (Arzu), Despair (Çaresizlik) ve Delirium (Hezeyan) isimli antropomorfik varlıklardır. 7 kardeşten oluşan bu ailenin ismi Endless (Ebediler) ailesidir.

Görsel 2.6

Endless (soldan sağa saat yönünde): Death, Destiny, Dream, Destruction, Desire, Delirium, Despair
(Frank Quietly tarafından çizilen bir görsel)



Kaynak: <http-7>

Sandman serisinin 7 yıllık yayın hayatı boyunca antropomorfik karakterlerin yanı sıra önemli tarihi figürler de anlatılan hikayelerin karakterleri olarak kullanılmışlardır. William Shakespeare, Marco Polo, Mark Twain ve Sezar Augustus gibi önemli tarihi karakterler seri boyunca Ebediler ile etkileşimde bulunmuşlardır. Seri, New York Times'ın En Çok Satanlar listesine giren ilk grafik romanlardan biridir ve 1991 yılında En İyi Kısa Kurgu dalında Dünya Fantezi Ödülü'ne layık görülen ilk çizgi romandır. Ayrıca seri, üçü En İyi Devam Eden Seri, biri En İyi Kısa Öykü ve dördü En İyi Yazar olmak üzere 26 Eisner Ödülü, En İyi Resimli Anlatı dalında iki Bram Stoker Ödülü ve 2003 yılında Uluslararası Çizgi Roman Festivali Senaryo Ödülü'nü kazanmıştır (<http-8>).

2.2.2 Cansız varlıklara dayalı antropomorfik karakterler

Animizm kavramı animasyon arařtırmalarında sıkça karřımıza çıkan bir tanımdır. Piaget (1933) ve sonrasında gelen psikologların çoęu animizmi cansız olana yařam atfedilmesi řeklinde tanımlamıřlardır (Guthrie, 1997, s. 57). Animizm kavramı, antropomorfizm ile sıkça karıřtırılan bir kavramdır. Animistik karakterler, insan özelliklerinden en az birine sahip nesnelerdir. Wills ve Ranchhod'a göre animizm, karakter tasarımı sürecinde kiřilik ve antropomorfizm kullanımıyla ortaya çıkan bir terimdir. Karakterin tasarımı ve kiřilik özellikleri insani özelliklere ne kadar yaklařırsa karakter o kadar antropomorfiktir, karakterin insani özellikleri ne kadar az ise o kadar animist'tir (Dokur, 2019, s. 17-18).

Cansız varlıklara dayalı antropomorfik karakterler Pixar Animasyon Stüdyoları tarafından üretilen filmlerde sıklıkla kullanılmaktadır. Stüdyo, 1980'lerde üretmeye bařladığı kısa animasyon filmleri olan *Luxo Jr.* (1986), *Red's Dream* (1987) ve *Tin Toy* (1988) filmlerinde çeřitli objeleri bilgisayar ile üretilen görüntüler (CGI) kullanarak canlandırmıřlardır. Stüdyonun ilk kısa filmi olan *Luxo Jr.*'da yařananlar iki masa lambası arasında geçmektedir. Filmin ana karakterlerinden biri olan Luxo Jr. sonrasında Pixar Animasyon Stüdyoları'nın maskotu olmuřtur. Karakter, Pixar filmlerinin aılıřında zıplayarak sahneye girer ve Pixar yazısındaki 'İ' harfinin üzerinde zıplayarak onu ezer.

Görsel 2.7

Pixar Animasyon Stüdyoları filmlerinin aılıř sahnesi



Kaynak: Pixar Animasyon Stüdyoları tarafından üretilen bir animasyon filminin aılıřının ekran görüntüsü

Stüdyonun ikinci kısa filmi olan *Red's Dream* filminde Eben's Bike adlı bir bisiklet dükkanının köşesinde yatmakta olan kırmızı bir tek tekerlekli bisiklet hayal kurmaktadır. Hayalinde bir sirk gösterisinin merkezinde olduęunu ve toplanla hokkabazlık gösterisi

yaptığını düşlemektedir. Fiziksel olarak insani bir özelliğe sahip olmayan bu objeyi antropomorfik yapan şey insanlara özgü olan hayal kurma becerisidir.

Stüdyonun üçüncü kısa filmi olan *Tin Toy* ise tenekeden bir oyuncakın onunla oynamak isteyen bebekten korkup kaçmaya çalışmasını anlatır. Stüdyo, bu filmin üretimi sırasında (ve önceden yayınladıkları kısa filmlerinde) gelişmekte olan bilgisayar teknolojilerinin sınırlarını zorlamayı ve yeni teknolojiler geliştirmeyi amaçlamıştır. *Tin Toy* filmi ve filmin yapımı sırasında kullanılan teknolojiler ise ilerleyen yıllarda ilk uzun metraj CGI film olan *Toy Story* (Oyuncak Hikayesi, 1995) filminin yapımında önemli rol oynamışlardır. Bu sebeple *Tin Toy* filmi stüdyonun en önemli filmlerinden biridir. Pixar Stüdyoları'nın kısa filmlerinde ve sonrasında ürettikleri ilk uzun metrajlı animasyon filmde objeleri karakter olarak kullanmalarının nedeni ise bilgisayar ile görüntü üretme teknolojisinin insan (veya organik canlılar) üretme konusundaki yetersizliğidir. O yıllarda bilgisayarda üretilen görüntüler karakterlerin plastik ve inorganik bir görünüme sahip olmalarına neden olmuştur. Bu sebeple stüdyo, teknolojinin gelişmesi ve test esilmesi aşamasında ürettikleri filmlerde inorganik materyallerden oluşan karakterler kullanmışlardır.

Görsel 2.8

Tin Toy karakteri



Kaynak: *Tin Toy* kısa filminden bir kare

Pixar, *Knick Knack* (Kaçış Planı, 1989) isimli kısa filmde obje antropomorfizmine dayalı karakterlerin hikayelerine devam etmiştir. Filmin ana karakteri kar küresi içinde yaşayan bir kardan adamdır. Pixar Stüdyoları ilk kez *Geri's Game* (1997) isimli kısa filmlerinde insan bir karakteri ana karakter olarak kullanmışlardır.

Pixar, cansız varlıklara dayalı antropomorfik karakterler kullanmaya ilerleyen yıllarda yayınladıkları animasyon projelerinde devam etmişlerdir. *Cars* (Arabalar, 2006) isimli

filmin dünyasında yaşayan canlılar antropomorfik araçlardır. *Partly Cloudy* (Parçalı Bulutlu, 2009) kısa filminin ana karakteri ise insanlara götürülmek üzere bebekler yaratan (bebekleri insanlara götüren karakter antropomorfik bir leylektir) bir buluttur. *The Blue Umbrella* (Mavi Şemsiye, 2013) isimli kısa film ise kırmızı bir şemsiyeden hoşlanan fakat ona ulaşmaya çalışırken başarısız olan mavi bir şemsiyeyi konu alır. Film boyunca amacına ulaşmaya çalışan şemsiyeye inşaat tabelası ve drenaj borusu gibi nesneler yardım ederler.

Nesnelere dayalı antropomorfik karakterler yıllar içinde çeşitli animasyon, oyun ve kitap karakterleri olarak kullanılmışlardır. Disney'in *Pinocchio* (Pinokyo, 1940) filminin ana karakteri olan Pinokyo, Gepetto isimli yaşlı bir ağaç oymacısı tarafından üretilmiş, fiziksel olarak genç bir erkek çocuk formuna sahip, sihir ile canlanan bir kukladır. İnsan gibi düşünen, hareket eden ve konuşma becerisine sahip olan Pinokyo, filmin sonunda 'gerçek bir çocuk olma' hayalini gerçekleştirene kadar insan olma hayali kuran antropomorfik bir objedir. Disney'in *The Brave Little Toaster* (Küçük Cesur Tost Makinesi, 1987) filminin karakterleri ise insanların günlük yaşamda kullandıkları nesnelerdir. Disney'in iki boyutlu animasyon filmi *Aladdin* (1992) filminde ana karakterlere uçan ve konuşmasa da hareket ederek duygularını aktaran bir halı eşlik eder. Columbia Pictures tarafından yayınlanan yetişkin animasyon komedi filmi olan *Sousage Party* (Sosis Partisi, 2016) filminin karakterleri ise çeşitli eşyalar ve gıda ürünleridir.

Bazı yapımlarda ise nesnel özellikler alan insan karakterler öne çıkmaktadırlar. Bu karakterler ilk bakışta antropomorfik objeler gibi görünseler de özlerinde insan oldukları için insan biçimci olarak değerlendirilemezler. Halime Yücel Altınal, 'Reklamlarda İnsanbiçimcilik' (2003) adlı yazısında 'nesne biçimcilikten' bahsetmektedir. Nesne biçimciliğin insan biçimciliğin karşıtı olduğunu ve reklamlarda kullanılan bir yöntem olduğundan bahseden Altınal, nesne biçimciliği 'insana nesnede olduğu düşünülen nitelikler atfedilmesi' olarak tanımlamıştır.

Nesne biçimsel karakter örneklerini Disney'in *Beauty and the Beast* (Güzel ve Çirkin, 1991) filminde görmek mümkündür. Filmde insan dışı bir forma sahip olan karakterler genç bir prens ve onun çalışanlarıdır. Bir cadının büyüsünü yüzünden genç prens Beast'e, çalışanları ise çeşitli ev eşyalarına dönüştürler. Beast; vücudu tüylerle kaplı, uzun dişleri, kuyruğu, keskin pençeleri ve boynuzları olan bir karakterdir. Vahşi hayvanlara özgü çeşitli fiziksel özellikler bir araya getirilerek tasarlanmış olan karakter hayvanlara özgü

nitelikler alan bir insan olduđu için insanbiçimci değil hayvan biçimci (zoomorfik) bir karakterdir. Filmde öne çıkan yan karakterler olan Mrs. Potts (çaydanlık), Cogsworth (sarkaçlı saat) ve Lumière (mum) karakterleri de Beast ile benzer şekilde insan dışı bir varlığa dönüşen fakat insan olan karakterlerdir. Fakat Beast karakterinin aksine hayvan özellikleri değil, nesne özellikleri alan (hatta doğrudan nesnelere dönüşen) bu karakterler nesne biçimsel karakterlerdir.

Antropomorfik objeler stop-motion animasyonlar ve geleneksel gölge oyunlarının gösterilerinde de kullanılmaktadır. Stop-motion film üretim sürecinde kil, plastik ve çeşitli şekil verilebilir materyallerden üretilen ve insanı andıran kuklalar, içlerine metal armatürler döşenerek insanların görüntü ve hareketini taklit edebilen nesnelere dönüştürülür. Daha sonrasında üretilen kuklalar bir animatör tarafından pozlanır ve her pozun fotoğrafı çekilir. Çekilen fotoğraflar arka arkaya oynatıldığında ise animatör tarafından pozlanan kuklanın akıcı bir şekilde hareket ettiği görseller elde edilir. Elde edilen görsellerdeki karakterler filmin dünyasında gerçek insanları temsil eden karakterler olsalar da canlandırılmalarında kullanılan kuklalar antropomorfik objelerdir.

Gölge oyunları, deriden yapılan ve canlandırılacak olan karakterleri tasvir eden şekil ve kuklaların gölgelerinin arkadan vuran ışık ile beyaz bir perdeye yansması temeline dayanmaktadırlar (Koç ve Koca, 2006). Resmi olarak 2009 yılında UNESCO'nun kültürel miras kapsamında kabul edilmiş geleneksel gölge oyunları, günümüzde Türk kültürüne özgü olarak değerlendirilmektedirler (Karahan, 2019). Günümüzde gölge oyunlarının en ünlü karakterleri ise Karagöz ve Hacivat karakterleridir. Sergilenen çeşitli gösterilerde kukla ustaları tarafından canlandırılan bu karakterler insan olmaları yönünden antropomorfik karakterler olarak sınıflandırılmazlar fakat karakterlerin hayata geçirilmesinde kullanılan kuklalar insan formunu tasvir ettikleri için fiziksel olarak antropomorfik forma sahip objelerdir.

Edebi yapımlar da yazarlar objeleri hikâyenin karakteri veya anlatıcısı olarak kullanmışlardır. Harry Mulisch'in *The Statue and the Clock* (Het beeld en de klok, 1989) adlı romanındaki anlatıcı bir heykeldir. Andrea Kerbaker'ın *Diecimila* (On Bin, 2003) adlı romanı bir kitap yaşamının öyküsüdür. Hollandalı yazar Willem Jan'ın *Specht en zoon* (2004) kitabında anlatıcı, ünlü bir portre sanatçısının tuvalidir (Bernaerts vd., 2014, s. 69-70). J. K. Rowling tarafından yazılan *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (Harry

Potter ve Felsefe Taşı, 1997) kitabında karşımıza çıkan Sorting Hat (Seçmen Şapka), konuşan ve düşünen ‘canlı’ bir şapkadır.

Nesnesel antropomorfizmin kurgudaki en sık kullanılan örnekleri ise robot karakterlerdir. Alman yönetmen Fritz Lang, (1920’de Capek’in robot sözcüğünü ilk defa kullanmasından kısa bir süre sonra) *Metropolis* (1927) filminde Maria isimli bir robot karakteri izleyiciye tanıtmıştır. (Boudou’dan aktaran Dölekli, 2019, s. 26-27). Oxford İngilizce Sözlüğü ’ne göre robot kelimesi, Çek dilinde ‘zorla çalıştırma’ dan gelmektedir. Terim ilk olarak Karel Capek’in *R.U.R.* (Rossum’un Evrensel Robotları, 1920) isimli oyununda kullanılmıştır ([http-9](http://9)).

Pek çok bilim kurgu yapımı insansı robotları gelişmiş veya gelişmekte olan bir dünyanın fütüristik temellerini vurgulamakta kullanmışlardır. *Terminator* (1984) filmleri ve Portal oyun serisi gibi yapımlar insansı robotları hikâyenin kötü karakterleri olarak kullanmışlardır. *Transformers* serisi ise antropomorfik robotlar arasındaki iyi ve kötü savaşını anlatır. *Star Wars* (1977) film serisi, *Star Trek* (1960’larda televizyon serisi olarak başlamıştır) serisi ve *Doctor Who* (ilk bölümü 1963’te yayınlanmıştır) serisi gibi yapımlar insanlara benzeyen, insanlar gibi düşünen ve hareket eden robotların sıkça kullanıldığı bilim kurgu serileridir. *Blade Runner* (1982) ve *I Robot* (2004) filmleri ise insan gibi düşünebilen robot ve androidleri ‘insan nedir’ düşüncesini sorgulamak için kullanmışlardır.

Iron Giant (1999), *Wall-e* (2008) ve *Big Hero 6* (2014) filmleri antropomorfik robotların animasyon medyasında kullanıldığı örneklerdir. Bu filmlerdeki robotlara insan olan karakterler de eşlik etmektedirler. Blue Sky Studios’un *Robots* (Robotlar, 2005) animasyon filmi ise tamamen robotların hâkim olduğu insansız bir dünyada Rodney isimli ana karakterin hikayesini anlatır.

Antropomorfik objeler kurgusal karakterlerin yanı sıra satış ve reklamcılık alanlarında da sıkça kullanılmaktadırlar. Tasarım pratiğinin ilerlediği ve olgunlaştığı yıllarda insan benzeri formlar ortak bir tema olarak kalmıştır. Bu tema günlük hayatta kullanılan ev ürünlerinde, araçlarda ve insansı robotlarda açıkça görülmektedir. Amerikan alışveriş şirketi olan eBay’de antropomorfik araması yapıldığında çoğunluğu tuzluk ve biberlik olan 100’den fazla kitsch ürün listesi çıkmaktadır (DiSalvo ve Gemperle, 2003).

İnsan formunu andıran saksılar ve mutfak eşyaları, insanları taklit eden robotlar, insan gibi iletişim kuran dijital asistanlar (Siri, Alexsa, Cortana vb.), insan vücudunu andıran

ürün ambalajları, farları insan bakışlarını taklit eden otomobiller antropomorfik ürünler için sayılabilecek örneklerdendir (Sönmez ve Nart, 2022, s. 591). DiSalvo ve Gemperle (2003), antropomorfik formun belirli bir tasarım hedefine ulaşmasında bir araç olarak kullanımını anlamak için tasarım alanını incelemiş ve seçtikleri altı antropomorfik ürün üzerinden antropomorfik formun kullanım alanlarını araştırmışlardır. Araştırmalarının sonucunda araştırmada kullanılan ürünlerin antropomorfik formun dört kullanımını yansıttığı sonucuna ulaşmışlardır. Bu kullanımlar: Her şeyi aynı tutmak, bilinmeyeni açıklamak, ürün özelliklerini yansıtmak ve insani değerleri yansıtmaktır.

Bazı ürünler uzun yıllardır antropomorfik bir form kullandığı için bu formla tanımlanmış ve antropomorfik form bu ürünler için geleneksel hale gelmiştir. Bu nedenle ürünlerin formu yıllar içinde büyük bir değişim geçirmeden aynı tutulmuştur. Antropomorfik form ile bağdaştırılan ürünlerin aksine yeni gelişen işlev ve teknolojilerin tüketici karşısına çıkarıldığına tüketicinin ‘yabancı olana karşı gösterdiği direnci kırmak’ için ürünlerin insanların daha kolay kabullendiği antropomorfik formlarda üretilmişlerdir. Asimo ev robotu gibi ürünler ise ürünün nasıl çalıştığına bağlı olarak insanların ürün ile olan ilişkilerini yapılandırmak için antropomorfik form kullanmışlardır. İnsani değerleri yansıtmayı amaçlayan antropomorfik ürünler ise ürünlerin sosyokültürel deneyimine odaklanmaktadır. Bu ürünler antropomorfizmi kişisel, sosyal veya kültürel değerleri ifade etmenin bir yolu olarak kullanmışlardır (DiSalvo ve Gemperle, 2003).

Markalar ürettikleri fiziksel ürünlerin yanı sıra pazarlama alanında da antropomorfik karakterleri maskot olarak kullanmışlardır. Arçelik firmasının maskotu Çelik ve Çeliktaz, Michelin firmasının maskotu Michelin Man (Türkçe’ye Lastik Adam olarak çevrilmektedir) ve Kool-Aid içeceğinin maskotu Kool-Aid Man obje temelli antropomorfik maskotlar için gösterilebilecek örneklerdendir.

2.2.3 Bitkilere dayalı antropomorfik karakterler

Kurgusal medyada metafiziksel ve cansız varlıkların yanı sıra canlı varlıklar da antropomorfik karakterler olarak kullanılmaktadırlar. Bitki temelli antropomorfik karakterler canlı varlıklara dayalı antropomorfik karakterlerin bir türüdür. Konuşan meyve ve sebzeler, bilge ağaçlar ve dans eden çiçekler gibi insani özelliklere sahip bitkisel canlılar özellikle animasyon filmlerde kullanılmakta olan antropomorfik bitki

örnekleridir. Bu bitkiler arasında ağaçlar ise hem kültürel hem de mitolojik anlamda büyük bir önem taşımaktadır.

Anlam olarak doğada bulunan bitkisel bir özneyi tanımlamakta kullanılan ağaç, kültürel olarak çeşitli anlamlar taşıyan ve sembolik değerlere sahip bir ögedir. Ağaç; yaşamı, ölümsüzlüğü, bolluğu ve bereketi, umudu, doğurganlığı, üremeyi ve sağlığı sembolize eder. Ağaç hem dünya kültürlerinde hem de Türk kültüründe kutsal bir ögedir (Turancı ve Özgen, 2018). Geçmişte ilkel dinlerden günümüzde inanılan dinlere kadar ağaçlara verilen kutsal değer devam etmiştir. Ağaca verilen değer onu diğer varlıklar arasında özel bir yere koymuştur. Bu durum insanoğlunun ağaçlara zengin anlamlar yüklemesine ve ağaçlarla ilgili sayısız mit ve efsane oluşmasına sebep olmuştur. Bu bağlamda ağaç, mitolojik olarak sevilen ve sık sık kullanılan bir sembol haline gelmiştir (Öztekin, 2008). Ağaç sembolü, çeşitli toplumlarda Hayat Ağacı, Yaşam Ağacı ve Dünya Ağacı gibi isimlerle karşımıza çıkmaktadır. Türk kültüründeki ağaç inanışları da Hayat Ağacı anlatılarından gelmektedir. Hayat Ağacı ve onu temsil eden ağaç tek ve yalnız bir ağaçtır. Bu durum Türk inanç sisteminde Tanrı'nın tek ve eşsiz olduğunun göstergesidir (Mengeş, 2012). Kültürel açıdan büyük öneme sahip ağaçlar kurgusal metinlerde de sıkça karşımıza çıkmaktadırlar.

Disney'in *Pocahontas* (1995) filminde ana karakter olan Pocahontas'a Grandmother Willow (Büyükanne Söğüt) isimli antropomorfik bir ağaç danışmanlık yapmaktadır. Komik ve sevecen olan bu ağaç bilge ve kadim bir figür olarak tasvir edilir ve filmde Pocahontas'a ruhani danışman olarak hizmet vermektedir. Doğada olduğu gibi filmde de birçok hayvan söğüt ağacının dallarını yuva olarak kullanmaktadır.

Görsel 2.9

Pocahontas filmindeki Büyükanne Söğüt karakteri



Kaynak: Pocahontas filminden bir kare

J. R. R. Tolkien tarafından yazılan *Lord of the Rings* (Yüzüklerin Efendisi) kitaplarındaki Ent ırkı, Orta Dünya'daki (kitaptaki olaylar Orta Dünya isimli bir fantezi dünyasında geçmektedir) kadim ırklardan biridir. Ent ırkı, ağaç temelli antropomorfik karakterlerden oluşan ve ağaçları tehlikelerden koruyan bir ırktır. Ent'lerin her üyesi, koruduğu ağaç ile benzerlik göstermektedir. Serinin ikinci kitabı olan *The Two Towers*'da (İki Kule, 1954) tanıtılan Treebeard (Ağaçsakal) karakteri ise Ent ırkının Orta Dünya'daki en yaşlı üyesidir. Tam yaşı bilinmeyen karakter için Fangorn ismi de kullanılmaktadır. Yaklaşık 4,5 metre boyundaki karakter Büyükanne Söğüt karakterinin aksine zemine sabit olmayan, yürüyebilen ve insanı formunu andıran uzuvlara sahip bir karakterdir. Gandalf, İki Kule kitabının beşinci bölümünde karaktere: "...bu Orta Dünya'da Güneş'in altında hâlâ yürüyen en yaşlı canlı." diye hitap etmiştir.

Ağaç temelli antropomorfik karakterler bilge ve kadim varlıkların yanı sıra insanı andırabilen formları yüzünden (ağaçların dalları insanların kollarına ve gövdelerinde bulunan oyuklar insan yüzlerine benzetilebilmektedir) çeşitli yapımlarda korku unsuru olarak da kullanılmaktadırlar. Korku unsuru olarak kullanılan ağaç temelli antropomorfik karakter örnekleri Disney'in ilk uzun metraj animasyon filmi olan *Snow White and the Seven Dwarfs* (Pamuk Prenses ve yedi Cüceler, 1937) filminde karşımıza çıkmaktadır. Filmde, kaçarken perili bir ormana giren Pamuk Prenses, ormanın içinde korkunç ve insansı silüetlere sahip ağaçlar ile karşılaşır. Sahnede ağaçların boşluklarında bulunan baykuşların karanlıkta parlayan gözleri ağaçlara ait gibi görünmektedirler. Sahnedeki bazı ağaçlar ise doğal olarak gözlere sahiptir ve el benzeri dallarını Pamuk Prensesi yakalamak için kullanırlar. Filmdeki bu ağaçlar, sonrasında Disney Parkları'nda bulunan Perili Köşk atraksiyonundaki *Perili Ağaçlar*'a ilham kaynağı olmuşlardır. Perili Ağaçlar, üzerlerine insanı andıran yüzler oyulmuş yedi adet animatronik ağaçtan oluşurlar.

Silly Symphonies, Walt Disney Productions tarafından üretilen, 1929 ve 1939 yılları arasında yayınlanmış 75 kısa müzikal filminden oluşan bir animasyon serisidir. Bu serinin *Flowers and Trees* (Çiçekler ve Ağaçlar, 1932) isimli kısa filminin karakterleri antropomorfik bitkilerdir. Film, bir kuşun ötmesiyle uyanan bitkiler ile başlar. Uyanan ağaçlar ve çiçekler insan gibi esner ve gerinirler, mantarlar yerden çıkar, filmin ana karakteri olan ağaçlardan biri gözlerini ovuşturur. Filmin kötü karakteri ise gri renkli, çarpık dalları olan ve uyandığı sahnede kafasındaki oyuğun üzerine akbabalar tünemiş bir

karakterdir. Karakter esnerken ağzından çıkan bir kertenkele ağacın görsel olarak ağacın olmayan dilinin yerini tutacak şekilde kullanılmıştır ve esnediği sırada karakterin ağzından yarasalar çıkalar. Karakter çarpık dallar ve kuru görünen gövdesiyle *Snow White* filminde korku unsuru olarak kullanılan ağaçlar ile benzerlik göstermektedir. Filmin devamında ana karakter olan ağaç dişi bir ağaca serenat yaparken filmin kötü karakteri dişi ağacı kaçırmaya çalışır ve bunun sonunca ana karakter ile bir düelloya tutuşurlar. Düelloyu kaybeden kötü karakter intikam almak için bir orman yangını başlatır. Yangından kaçmaya çalışan antropomorfik bitkiler ise bulundukları toprak zeminden çıkarak insan gibi koşmaya başlarlar. Filmde ormanda yayılan alevler de antropomorfize edilmiş, iki ayak üzerinde koşan ve kaçmaya çalışan ağaçları kovalayan figürler olarak gösterilmişlerdir. Filmin sonunda yangını başlatan kötü ağaç alevlere yakalanır ve kurtulamaz. Diğer karakterler ise kuşların yardımı ile yangının söndürülmesinin ardından dans ederek kutlama yaparlar.

Görsel 2.10

Flowers and Trees filmindeki kötü ağaç



Kaynak: *Flowers and Trees* filminden bir kare (<http-10>)

Disney animasyonlarında kullanılan antropomorfik bitkilerin yanı sıra *The Little Shop of Horrors* (Küçük Korku Dükkanı, 1986) filmi, 4 filmde oluşan *Attack of the Killer Tomatoes* (Katil Domateslerin Saldırısı, 1978-1991) film serisi, Amerika yapımı olan *VeggieTales* serisi, 2011 yılında yayınlanmaya başlayan *Gumball* çizgi dizisi ve Dane Boedigheimer tarafından yaratılan ve 2009'da web serisi olarak yayınlanmaya başlayan *The Annoying Orange* serisi, bitki temelli antropomorfik karakterlerin kullanıldığı film ve dizi serileri örnekleridir.

Bitki temelli antropomorfik karakterler dizi ve filmlerin yanı sıra oyunlarda da sıklıkla kullanılmaktadırlar. Bitki temelli antropomorfizmin oyunlarda kullanımının günümüzdeki en ünlü örneklerinden biri Popcap Stüdyoları tarafından 2009’da piyasaya sürülen *Plants vs Zombies* (oyunların adı için PvZ kısaltması da kullanılmaktadır) isimli oyun serisindeki karakterlerdir. 2009 ve 2019 yılları arasında 6 adet oyunu yayınlanmış olan serinin 7. oyunu *Plants vs Zombies 3*, belirli ülkelerde oynanabilir durumda olmasına karşın henüz dünya çapında yayınlanmamıştır. Seri, kule defansı türünde bir strateji oyunudur. Serinin ana oyunları, oyuncunun belirli bir alana yerleştirdiği bitkiler ile oyuncunun evine saldıran zombilere karşı bir defans oluşturması temeline dayanır.

Görsel 2.11

PvZ2 Oyunun karakter sayfası



Kaynak: PvZ2 oyunundan bir ekran görüntüsü (27. 03. 2024)

Serinin ilk oyunu olan *Plants vs Zombies* oyununda oyuncuların kullanabilecekleri 49 adet antropomorfik bitki bulunmaktadır. Ana serinin ikinci oyunu olan *Plants vs Zombies 2: It's About Time* oyununda ise 15 Şubat 2024 tarihinde yayınlanan 11.2.1 güncellemesi itibariyle oynanabilir 191 adet antropomorfik bitki bulunmaktadır.

Ünlü çizgi roman yayın şirketleri olan Marvel Comics ve DC Comics şirketlerinin kurdukları evrenler de bitki temelli karakterlere sahiptirler. DC Comics'in Swamp Thing isimli karakteri ilk kez *House of Secrets*'ın 97. sayısında (1971) ortaya çıkmıştır. Karakterin hikayesi Alec Holland isimli bir bilim adamının çeşitli kimyasallarla kaplanıp bir bataklığa düşmesi sonucu başlar. Holland, kimyasalların ve bataklığın etkisiyle Swamp Thing adı verilen bitkisel bir canavara dönüşür. İnsan bedeni dönüşüm geçiren Holland aslen insan olduğu için geçirdiği dönüşüm bitki biçimseldir. İlerleyen yıllarda

yayınlanan *Swamp Thing* (2019) isimli televizyon serisi gibi yapımlar ise karakterin hikayesini deęiřtirmiş ve *Swamp Thing*'i kendisini Alec Holland sanan bitkisel bir canlı olarak yeniden yorumlamışlardır. Hikâyenin bu versiyonunda Alec Holland düřtüşü bataklıkta ölür fakat bataklıkta bulunan bitkiler antropomorfik bir bitki formunda ve Alec Holland'ın anılarına sahip şekilde geri canlanırlar.

Görsel 2.12

Swamp Thing karakteri



Kaynak: Swamp Thing, 2019 dizisinden bir sahne

Marvel Comics'in Groot isimli karakteri ise Planet X (X Gezegeni) kökenli antropomorfik yapıda bitkisel temelli bir uzaylıdır. Bu özellięiyle karakter hem bitki temelli hem de var olmayan canlı temelli bir antropomorfik karakter olarak sınıflandırılabilir. Karakter ilk kez *Tales of Astonish*'in 13. sayısında (1960) istilacı bir uzaylı olarak ortaya çıkmıştır.

Görsel 2.13

(soldan saęa) Groot ve Rocket Raccoon



Kaynak: Guardians of the Galaxy, 2014 filminden bir sahne

Karakterin günümüzdeki en ünlü versiyonu ise Guardians of The Galaxy isimli çizgi roman serisinde Rocket Raccoon isimli antropomorfik bir rakunun yardımcısı olan versiyonudur. Bu iki antropomorfik karakter Guardians of the Galaxy isimli galaktik bir süper kahraman grubunun üyeleridir. Karakterler Guardians of the Galaxy (Galaksinin Koruyucuları, 2014) isimli filmin yayınlanmasıyla günümüz popüler kültür dünyasında ünlü karakter haline gelmişlerdir.

2.2.4 Hayvanlara dayalı antropomorfik karakterler

Günümüzde kurgusal alanda en çok kullanılan antropomorfik karakterler hayvan temelli antropomorfik karakterlerdir. Bu tür karakterler tarih boyunca çoğu kültürde mağara resimlerinden dini formlara, mitlerde, kültürel halk masallarında, yetişkin ve çocuk edebiyatında ve siyasi ve sosyal hicivlerde bir şekilde mevcut olmuşlardır (Bliss, 2017, s. 7). Hayvan temelli antropomorfik karakterlerin örneklerine milattan önceki zamanlarda çizilmiş mağara resimlerinde ve heykelciklerde rastlamak mümkündür. İnsanoğlu, sanatsal üretime başladığı tarih öncesi zamanlardan günümüze kadar insan formu ve becerilerine sahip hayvan karakterler üretmeye devam etmişlerdir.

Hayvan temelli antropomorfik karakter temsillerinin örneklerine Paleolitik çağlardan kalma sanat eserlerinde rastlanabilmektedir. Buna karşın antropomorfizm kelimesi yüzyıllar boyunca meleklerle ve Tanrı'ya insani nitelikler atfedilmesi anlamında kullanılmıştır. Antropomorfizm kelimesinin kullanımı hayvanlara genişleten ilk kişi ise yumuşakçalar üzerinde çalışan Viktorya dönemi polimatı George Henry Lewes'tir. Lewes, *Sea-side Studies at Ilfracombe, Tenby, the Scilly Isles, and Jersey* (Ilfracombe, Tenby, Scilly Adaları ve Jersey'de Deniz Kenarı Çalışmaları, 1858) adlı eserinde yumuşakçaların görünüşünü değerlendirirken; “Bu hayvanların ‘görünüşünden bahsederken büyük bir antropomorfizmle konuşuyoruz... Yumuşakçaların görünüşü insan görüşü değildir...” yorumunda bulunmuştur. Yazının devamında ise insanların, hayvan eylemlerini insan doğasının analogilerine göre yorumlamasına neden olan antropomorfize etme eğilimlerinde sürekli hata yaptıklarına yönelik eleştirilerde bulunmuştur (Wynne, 2007, s. 126).

Hayvan davranışlarına yönelik bilimsel araştırmalar ilerleyen yıllarda devam etmiş ve 1930'larda, hayvanların laboratuvar ortamından ziyade doğal yaşam alanlarında incelenmesi ile ilgilenen yeni bir akademik disiplin olan etoloji ortaya çıkmıştır. 1950'lerde Tinbergen ve Lorenz gibi alanın önde gelen uzmanları, karşılaştırmalı psikolojiyi hayvanların incelenmesine taşımışlardır. Yöntemleri hayvanlarla iletişim kurmayı ve onların zihinsel durumlarını hayal etmek için antropomorfizm kullanmayı amaçlamıştır. Hayvanların insanlarla aynı duyguları yaşayabileceklerine inanmışlardır (Bliss, 2017, s. 52). Kennedy ise *The New Antropomorfizm* (1992) adlı yazısında insanların, hayvanların kendileri gibi duygu ve amaçlar olduğuna inanmaya her zaman hazır olduklarını fakat antropomorfik inancın hiçbir zaman doğruluğun kanıtı olmadığını savunmuştur.

Antropomorfizm kelimesinin anlamının hayvanlara genişletilmesi 1858 yılında gerçekleşmiş olsa da sanat ve edebiyat alanında antropomorfik hayvan kullanımı, karakterlerin antropomorfik olarak nitelendirilmeye başladığı yıllardan öncesine dayanmaktadır. Antropomorfik karakterlerin edebiyattaki en eski örnekleri M.Ö. 6. yüzyılda yazılmış *Ezop Masalları*'dır. Yaygın inanışa göre Yunanistan Samos'lu bir öykü anlatıcısı ve köle olan Aisopos'un (Ezop) masalları, fabl türünde yazılmış ilk masallardır. Bu masallar kulakta kulağa aktarılarak Sokrates'e kadar ulaşmış, masallardan bazıları anonimleşmiş, bazıları ise şiir diline dönüştürülmüştür. İnsanlar arasında yaşanabilecek olayları hayvanlar üzerinden aktaran Ezop, yaşadığı dönemlerde bu hikayeleri insanların arasındaki sorunların çözülebilmesi için ders verecek şekilde anlatarak saygı duyulan bir sanatçı olmuştur. 17. Yüzyıl yazarı La Fontaine, Ezop Masallarından yola çıkarak *La Fontaine Masalları* olarak bilinen öyküleri üretir. La Fontaine Masalları da Ezop Masalları gibi hayvanların kişileştirilmesi üzerine kurulu ve toplumdaki ahlaki değerler ilgili yönlendirici ve öğretici olan eserlerdir (Dökeroğlu, 2020, s. 221).

Edebiyatta antropomorfizm kullanımının ünlü bir diğer örneği ise George Orwell'in *Animal Farm* (Hayvan Çiftliği, 1945) romanıdır. Romanda Rus Devrimi'nin vaat ve ihanetlerinin ahırda geçen kostümlü bir versiyonu sunulmuştur (Burke ve Copenhaver, 2004, s. 207). Roman, hayvan karakterler kullanılarak yazılmış siyasi içerikli hicivsel bir romandır.

Julian Barnes'ın *A History of the World in 10½ Chapters* (1989) isimli kitabının açılışında ise anlatıcı olarak nüktedan bir ağaç kurdu kullanılmıştır. Polonyalı yazar Andrzej

Zaniewski'nin çok okunan romanı *Rat*'de (Sıçan, 1993) bir sıçan, doğumundan ölümüne kadar hayatını ayrıntılı şekilde anlatır. Basklı yazar Bernardo Atxaga'nın *Dos Hermanos* (İki Kardeş, 1995) adlı romanında hikâye bir kuş, sincaplar, bir yıldız, bir yılan ve bir yaban kazı tarafından anlatılır. Flaman yazar Jan Lauwereyns'ın *Monkey Bussiness* (2003) adlı romanında ise anlatıcı iş hayvanı olarak kullanılan tutsak bir maymundur (Bernaerts vd., 2014, s. 70). Lewis Carroll'un *Alice's Adventures in Wonderland* (Alice'in Harikalar Diyarında Maceraları, 1865), Kenneth Grahame'ın *The Wind in the Willows* (Söğütlerdeki Rüzgâr, 1908) kitabı, Peter Rabbit karakterinin yaratıcısı Beatrix Potter'ın masalları ve EB White'ın *Charlotte's Web* (Charlotte'nin Ağı, 1952) isimli kitabı antropomorfik hayvan karakterler barındıran klasik eser örneklerindendir. Edebiyatta hayvan karakterler siyasi hicivlerden çocuk kitaplarına çeşitlilik gösteren birçok farklı türden eserde var olmaktadır.

Dr. Cathy Sly, antropomorfik hayvanların geniş kullanım alanıyla ilgili şu yorumda bulunmuştur: “Hayvan karakterler ayrıca cinsiyet, yaş, sınıf ve etnik köken gibi özellikleri dağıtma eğilimindedir ve bu da bir hikâyenin daha çoğulcu bir kitleye hitap etmesini sağlar.” (Sly, 2021, s. 11). Bruce Shaw (2010) ise hayvanların bir nevi uzaylı olduklarını söylemiştir. Görme ve duyma duyularının insanlardan farklı olduğunu ve insanlar için toksik olan maddeler ile beslenebildiklerini söyleyen Shaw: “Onlar uzaylılar ama aramızda yaşıyorlar ve onlarla çoğu zaman mutlu bir şekilde hatta bazen sevgiyle etkileşime geçiyoruz. Dolayısıyla bilim kurgu ve fantezinin çoğunlukla aramızdaki bu uzaylılarla ilgilenmesi şaşırtıcı değil.” yorumuyla, fantastik kurgularda hayvan karakterlere karşı ilginin hayvan ve insan arasındaki farklardan kaynaklandığını öne sürmüştür. Lorraine Daston ve Gregg Mitman (2005) ise: “Bizler hayvanız, hayvanlarla birlikte düşünüyoruz.” yorumlarıyla hayvanlar ve insanlar arasındaki benzerliklere dikkat çekmişlerdir.

Edebiyatın birçok türünde karşımıza çıkan hayvan temelli antropomorfik karakterler, animasyon yapımlarında da sıklıkla kullanılmaktadırlar. Günümüzde yaygın şekilde kullanılmalarına karşın hayvan karakterlerin ortaya çıkışı yavaş olmuştur. Bray, popüler ayılarını çizgi romanlarından filmlere aktarmayı denemiş fakat başarısız olmuştur. Hayvanlar, 1910'lu yıllara kadar yapımlarda önemli roller oynayan karakterler olmamışlardır. İlk önemli hayvan animasyon karakteri olan Old Doc Yak, (karakter ilk olması özelliğiyle Guinness Dünya Rekorları'na girmiştir) ([http-11](http://11)). 1912'den beri

Chicago Tribune’de yer alan bir karakterdi (karakter öncesinde Chicago Examiner’da Buc Nix ismi ile çizgi bant karakteri olarak yer almıştı). Sidney Smith tarafından yaratılan karakter, Temmuz 1913’te Selig Polyscope Şirketi tarafından Winsor McCay’ın animasyon stilini takip eden bir dizi deneysel kısa animasyon filmi olarak makaralar halinde piyasaya sürülmüştür (Crafton, 1993).

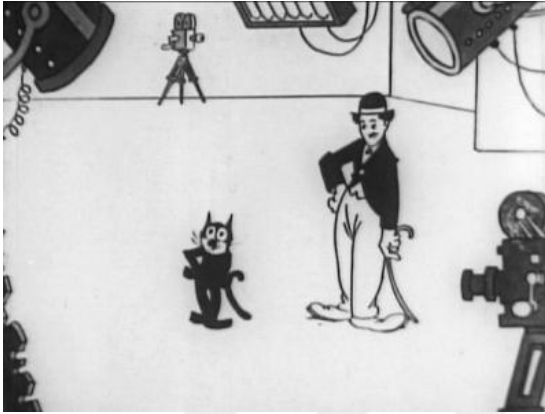
Old Doc Yak ile benzer şekilde dönemin hayvan temelli animasyon karakterlerinin birçoğu çizgi bant karakteri olarak üretilmiş ve sonrasında animasyon yapımlara uyarlanmışlardır. Bunun nedeni Amerikan animasyon endüstrisinin ilk çalışanlarının çoğunlukla grafik sanat, gazete illüstrasyonu, karikatür ve reklamcılık gibi alanlardan gelmiş olmalarıdır. Çalışanlar, yayınladıkları çizgi bantlarda yarattıkları karakterleri sonrasında ürettikleri animasyonlara taşımışlardır. Bu sanatçılar arasında Winsor McCay, John Bray, Paul Terry, Max ve Dave Fleischer, Walt Disney, Walter Lantz ve Tex Avery gibi günümüzde tanınırlıklarını sürdürmüş isimler bulunmaktadır (Bliss, 2017, s. 73).

1900’lerin tanınmış animatörleri arasında Avusturalyalı sanatçı Pet Sullivan’da bulunmaktadır. Avusturalya’da animasyon üretmemiş olmasına karşın Amerika’da kurduğu Pet Sullivan Stüdyosu ile ünlenen sanatçının yarattığı en önemli karakter *Felix the Cat* isimli antropomorfik siyah bir kedidir. Dünyaca ünlenen karakter Felix, uzun bir süre boyunca Pet Sullivan’ın Felix the Cat’i olarak tanınmıştır. Fakat sonraki yıllarda stüdyonun baş animatörü olan Otto Messmer, karakterin Sullivan’a değil kendisine ait olduğu iddiasında bulunmuştur. Messmer bu iddiayı Sullivan’ın ölümünden sonraki yıllarda oraya atmıştır. Günümüzde bu iddiaların doğruluğu tartışma konusu olmaya devam etmektedir. Karakter ilk olarak *Feline Follies* (1919) isimli animasyon filminde yer almıştır (filmin karakteri olan siyah kedinin ismi Master Tom’dur fakat film ilk Felix filmi olarak kabul edilmektedir). Dünya çapında büyük ses getiren Felix ve animasyonlarının aldığı en büyük eleştiri ise dönemde ünlü bir diğer isim olan Disney’in Mickey Mouse animasyonlarının aksine ses kullanmıyor olmasıdır. Bu eleştiriler üzerine stüdyo, 1930’lu yıllarda Copey Pictures ile bir dizi sesli Felix animasyonu üretmek için anlaşma imzalamıştır. Bu anlaşma sonucu önceden yayınlanmış Felix animasyonlarına ses eklenmeye başlanmıştır fakat yapılan çalışmalara rağmen Felix popülerliğini ilerleyen yıllarda koruyamamıştır. Yıllar içinde çeşitli animasyon dizilerinde ve 1991’de *Felix the Cat: The Movie* isimli uzun metrajlı bir filmde kullanılmaya devam eden karakterin yayın hakları, 2014 yılında Dreamworks Animation tarafından satın alınmıştır (Torre ve Torre,

2018). Karakter iki ayakları üzerinde yürüyen siyah bir kedidir. Varlığına sessiz animasyon filmleriyle başlayan karakter duygu ve düşüncelerini aktarmak için jest ve mimiklerini kullanır. Bu yönüyle ünlü sessiz sinema sanatçılara benzetilmiştir. Karakter, *Felix in Hollywood* (Felix Hollywood’da, 1923) isimli kısa animasyon filminde dünyaca ünlü sessiz film yıldızı Charlie Chaplin ile kısa süreliğine yan yana gelmiştir (Bkz. Görsel 2.14).

Görsel 2.14

Felix the Cat (solda) ve Charlie Chaplin (sağda)



Kaynak: Felix in Hollywood filminden bir kare

Animasyon tarihinde önemli bir diğer yapım olan *Steamboat Willie*, ilk kez 18 Kasım 1928’de New York’daki Colony Tiyatrosu’nda gösterime girmiştir. Yapımın yayınlandığı yılın başında Walt Disney, New York’taki yapımcısının *Oswald the Lucky Rabbit* (Şanslı tavşan Oswald) çizgi filmlerinin yayın haklarını devraldığını öğrenmiştir. Oswald karakteri Disney’in 1923’te kurduğu şirketine Ub Iwerks ile birlikte yarattığı antropomorfik bir tavşandı. Disney’in şirketi için önemi olan bu karakterin yayın haklarını kaybetmesi üzerine Walt Disney, Oswald’ın yerini doldurabilecek bir fikir üretmek için çalışanları ile bir araya gelmiş ve bunun sonucunda Mickey Mouse karakteri ortaya çıkmıştır. Karakterin tasarlanması görevini ise Walt’ın baş animatörü Ub Iwerks üstlenmiştir. Karakterin yaratılması sonrası üretilen ilk iki çizgi film olan *Çılgın Uçak* ve *Dörtnala Güreşen Gaucho* isimli sessiz filmler Walt’ın çabalarına rağmen dağıtımları yapılması için satılamamıştır. Bu sırada Al Johnson, ilk senkronize ses ile yayınlanan *The Jazz Singer* filmini gösterime sokmuştur. Bu gelişme üzerine Disney, ürettiği filmlere senkronize ses eklemenin filmlerin satılmasını kolaylaştıracağını düşünmüş ve tarihteki ilk senkronize edilmiş ses (ekranda görünen hareket ile eşleşecek şekilde kaydedilen ses) ile üretilen animasyon filmi olan *Steamboat Willie* için çalışmalara başlamıştır. Şirket için

dönüm noktası olan bu yapım ve yapımın ana karakteri olan fare, ilerleyen yıllarda Walt Disney için önemini korumaya devam etmiştir. Disney, karakterle ilgili: “Umarım bir şeyi asla gözden kaçırmayız, her şeyin bir fareden başladığını.” yorumuyla Mickey Mouse’ın şirket için önemini vurgulamıştır (Smith, tarihsiz). Filmin yayınlanması ile büyük bir başarı yakalayan Walt Disney Şirketi, animasyon tarihine ilerleyen yıllarda ilk multiplane cameranın (çok düzlemli kamera) icadı ve kullanımı, ilk three-strip technicolour tekniği ile üretilen *Flowers and Trees* filmi ve ilk kez aynı renk tekniği ile üretilen uzun metraj animasyon filmi olan *Snow White and the Seven Dwarfs* gibi yapımlarla katkıda bulunmaya devam etmiştir.

Mickey Mouse karakteri günümüzde Disney’in en ünlü karakteri ve maskotudur. Bunun yanı sıra karakter Floyd Gottfredson tarafından üretilen gazete şeritlerinde de yer almıştır. Sonrasında çizgi romanlarda kullanılmaya başlayan Mickey Mouse, sevgilisi Minnie Mouse ve köpeği Pluto ile birlikte resmedilmiştir (Dokur, 2019, s. 23-24). Minnie Mouse, Mickey’e benzer şekilde çizilen antropomorfik bir faredir, Pluto ise karikatürize edilmiş ve çeşitli surat ifadeleri ile duygularını aktarabilen bir karakterdir fakat karakter Mickey ve Minnie aksine doğrudan insani özelliklere sahip değildir. Pluto, Mickey gibi bir hayvan olmasına karşın Mickey’nin arkadaşı değil, evcil hayvanıdır.

David Whitley, (2016) Disney’in Pluto gibi ana karakter olmayan fakat ana karakterlere eşlik eden hayvan karakterlerinden bahsederken bu tip karakterleri ‘yardımcı olanlar’ ve ‘dost olanlar’ şeklinde açıklar. Örneğin *Snow White* filminde ana karaktere ormanda yaşayan çeşitli hayvan yardımda bulunurlar. Ana karakterin ilerlemesinde hayvan yardımcıların rolü birçok peri ve halk masalında gelenekseldir ve Disney bu yardımcıları yaygın şekilde kullanmıştır. Disney filmlerindeki ‘hayvan yardımcıları’, aynı zamanda hayvan dostlar olarak da karşımıza çıkarlar.

Örneğin *Finding Nemo* (Kayıp Balık Nemo, 2003) filminde ana karakter Marlin’e oğlunu bulmak için çıktığı yolculukta Dory isimli bir balık eşlik eder. Dory ve Marlin arasında film boyunca başlarına gelen olaylar sonucu bir dostluk bağı oluşur. Filme yardımcı rolünde başlayan Dory, filmin sonunda Marlin’in dostu olmuştur. Benzer bir ilişkiyi Pixar filmi *Ratatouille*’da (Ratatuy, 2007) filmin insan ana karakteri Linguini ve filmin hayvan ana karakteri Remy arasında görmek mümkündür. Filmde, aşçı olma hayali kuran fare Remy, Paris’te ünlü bir restoranda çalışan Linguini ile karşılaşır. Yemek yapma konusunda kötü olan Linguini, Remy’nin yardımıyla çalıştığı restoranın önde gelen

şeflerinden biri haline gelir. Film süresince birbirlerine yardım eden karakterlerin arasındaki ilişki süreç boyunca gelişir ve aralarında güçlü bir dostluk bağı oluşur. Pluto gibi evcil hayvan olarak kullanılan karakterler ise filmlerde temel olarak ‘dost hayvan’ rolünü üstlenirler.

Kam Yan Maria Grazia Yeung ise (2020) Disney’in hayvan karakterleri tasvir etme yöntemlerini 4 kategoride incelemiştir. Bu kategoriler; hayvanlara insan zayıflıkları eklenmesi, seçilen hayvanların özelliklerinin ilgili insan özellikleriyle birleştirilmesi, seçilen hayvanların özelliklerinin ilgili insan özellikleriyle zıtlaştırılması ve insanlara özgü özelliklerin hayvanlara eklenmesi şeklindedir. Yeung, incelenen hayvan karakterlerin bunlardan dördüne de sahip olabileceğini belirtmiştir (s. 3).

Antropomorfik hayvan karakterlere insan zayıflıklarının eklenmesi karakterlerin kişiliklerini güçlendirmede ve onları daha insansı karakterler haline getirmede faydalı bir yöntemdir. İnsanlara ait kibir, gurur, kindarlık, ego ve kontrol dışı öfke gibi negatif duyguların hayvan karakterlere aktarılması, bir yandan karakterlerin zayıf yönlerini ortaya çıkarırken diğer yandan karakterleri bu duyguları yaşamış olan izleyiciler için daha anlaşılır hale getirir. Örneğin *The Lion King* (Aslan Kral, 1994) isimli filmde Simba isimli genç aslan, hayvanların kralı olan babası Mufasa’nın krallığının tek veliahdıdır. Bu durum genç aslanın gururlu, kibirli ve büyük bir ego sahibi bir karakter olmasına yol açmıştır. *Alladdin* (1992) filmindeki Iago isimli karakter ise kibirli ve açgözlü bir karakter olması ile öne çıkmaktadır.

Seçilen hayvanların özelliklerinin insan özellikleri ile birleştirilmesi ise *Ratatouille* filminde görülebilen bir durumdur. Aşçı olmak isteyen fare Remy, yemek yaparken koku alma duyusundan sıkça faydalanan bir karakterdir. Güçlü bir koku duyusuna sahip olan karakterin bu özelliği gerçek dünyadaki farelerin güçlü koku alma duyuları ile benzerlik göstermektedir. *Winnie the Pooh and the Honey Tree* (1966) filmindeki Winnie the Pooh isimli karakter ise sarı renkli ve antropomorfik bir ayıdır ve doğadaki ayılar ile benzer şekilde bal yemeye oldukça düşkündür.

Seçilen hayvanın özelliklerinin insan özellikleri ile zıtlaştırılması ise hayvan karakterin türüne zıt düşen bir karakter özelliğine sahip olması temeline dayanır. Örneğin *Finding Nemo* filminde karşımıza çıkan Bruce isimli karakter büyük beyaz köpekbalığıdır. Doğada yırtıcı hayvanlar olan büyük beyaz köpekbalıkları etoburlardır ve yaşadıkları okyanusun içindeki kan kokusunu iyi bir şekilde alabilirler. Bruce karakteri ise kendisi

gibi köpekbalığı olan fakat et yeme fikrine karşı çıkan bir grup balığın lideridir. Bu durum karakterin ait olduğu köpekbalığı türünün doğasına ters düşmektedir. Buna karşın karakter köpekbalıklarında bulunan keskin koku duyusuna sahiptir. Filmde Dory isimli karakterin burunun kanaması sonucu kan kokusu alan Bruce kısa süreliğine de olsa kontrolü avlanma içgüdüsüne kaybeder ve Dory ve Marlin'i avlamaya çalışır.

İnsanlara özgü özelliklerin hayvanlara eklenmesi Disney başta olmak üzere animasyon şirketleri tarafından sıkça kullanılan bir karakterize etme yöntemidir. İnsanlara ait düşünceler ve amaçların yanı sıra insanların kullandıkları fiziksel ürünler (kıyafetler, takılar, aksesuarlar vb.) ve insanlara ait hobiler yaratılan hayvan karakterlerin kişiliklerini güçlendirmede kullanılır. İnsanların fiziksel becerilerinin bu becerilere sahip olmayan hayvanlara verilmesi de oldukça yaygın bir durumdur. Örneğin Mickey Mouse iki ayak üzerinde yürüyebilen bir faredir. Dory ise okuma yazma bilen bir balıktır. *Alice in the Wonderland* filmindeki tırtıl sürekli içtiği nargile ile tasvir edilir. *The Great Mouse Detective* (Muhteşem Fare Dedektif, 1986), filmdeki Bartholomew isimli fare kilolu, kıyafet giyen ve alkole düşkün bir faredir. *The Aristocats* (Aristokediler, 1970) filminde ise canlı müzik yapan ve kedilerden oluşan bir caz grubu vardır.

Disney'in hayvan karakterleri tasvir ederken kullandığı bu 4 yöntemin hepsi *Zootopia* (2016) isimli filmde karşımıza çıkmaktadır. Film, Judy Hopps isimli polis olmak isteyen bir tavşanın hayalini gerçekleştirmek adına Zootopia isimli büyük bir şehre taşınmasını ve kendisinin iyi bir polis olduğunu kanıtlamaya çalışırken karşılaştığı zorlukları konu alır. Judy'nin çalıştığı karakoldaki diğer polisler büyük hayvanlardan oluşmaktadır ve Judy, polis gücüne kabul edilen ilk tavşandır. Bu nedenle diğer hayvanlar tarafından önemsiz olarak görülür ve kendini kanıtlamak için diğer polislerin çözemediği bir kayıp vakasını çözerek değerini kanıtlamak için yola koyulur. Film boyunca Judy'ye Nick isimli bir tilki eşlik etmektedir.

Filmin karakterleri tamamen antropomorfik memeli hayvanlardan oluşmaktadır. Balık, kuş ve sürüngen gibi hayvan türleri filmde kullanılmamıştır. Birçok yapımın aksine filmdeki hayvanlar, doğada kendi türlerine karşılık gelen hayvanlarla fiziksel benzerlikler gösterirler. Örneğin Mickey Mouse karakteri bir fare olmasına karşın neredeyse köpeği Pluto ile aynı boydadır fakat *Zootopia* filminde fareler, tavşanlar ve daha büyük memeli canlılar, türler arasında gerçek dünyada var olan boyut farkları göz önüne alınarak farklı boyalarda tasvir edilmişlerdir. Ayrıca filmdeki memeli hayvanlar yırtıcılar ve yırtıcı

olmayanlar olarak ikiye ayrılmışlardır ve bu durum taraflar arasında filmin dünyasında ırkçı sayılabilecek ön yargılara yol açmıştır.

Önyargıya sahip olmak filmdeki hayvanlara eklenen insanlara özgü bir zayıflıktır. Seçilen hayvan özelliklerinin eklenmesi ise hayvanlar arasındaki boyut farkında ortaya çıkmaktadır. Filler, büyük ve ağır karakterlerdir. Tavşan ise küçük ve çeviktir. Filmdeki kutup ayıları doğadaki kutup ayıları gibi şehrin karlı ve soğuk bölümünü yaşam alanı olarak tercih etmişlerdir. Filmdeki tembel hayvanlar ise diğer canlılara kıyasla oldukça yavaş şekilde hareket ederler. Filmdeki karakterlerin ait oldukları hayvan türünün özelliklerine zıt düştüğü örnekler de bulunmaktadır. Filmde çita olan bir polis oldukça kilolu ve tembeldir. Doğadaki en hızlı ve çevik memelilerden biri olan çita türünden olmasına karşın karakter hızlı hareket edemez ve kilosu yüzünden ani hareket ettiğinde nefes nefese kalır.

Bu örneklerin yanı sıra filmdeki her karakter insanlara özgü özellikler eklenerek yaratılmıştır. Filmdeki karakterlerin hepsi kıyafet giyer ve iki ayak üzerinde yürürler. Kıyafet giymeyi reddeden bir grup hayvan ise bazı insanların sahip olduğu nüdist düşüncüyü takip eden karakterler olarak tasvir edilmişlerdir. Filmde çeşitli iş gruplarında çalışan hayvanlar, insanlar gibi okuma yazma becerilerine sahip hayvanlardır. Karakterler araba kullanabilir, matematik hesabı yapabilir, şarkı söyleyip enstrüman çalabilirler. Ayrıca filmdeki her karakterin hayvan olmasına karşın gerçek hayatta insanlar tarafından antropomorfik düşünce ile hayvanlara atfedilen belirli stereotipler de filmin dünyasında mevcuttur. Bu durumun en öne çıkan örneği filmin ana karakterlerinden biri olan tilki Nick'in kendisi dahil filmde karşılaştığı çoğu hayvan tarafından kurnaz olarak nitelendirilmesidir.

Zootopia filmi izleyenler ve kritikler tarafından büyük beğeni toplamış ve 2017 yılında En İyi Animasyon Film Akademi Ödülü'nün kazananı olmuştur. Film, gerçek dünyada var olan metropol şehir hayatını hayvanların egemenliğindeki bir dünyaya uyarlamış ve pek çok polisiye türündeki anlatıda karşılaşılabileceğimiz 'kayıp vakası' hikayesini yalnızca antropomorfik hayvanlar ile anlatılabilecek bir hikâye olarak yeniden yorumlamıştır. Filmin karakterleri insanlara özgü olabilecek bir anlatı içindeki hayvanlardır fakat film bu anlatıyı güçlendirmek için kullandığı hayvanların özelliklerinden faydalanmıştır.

Disney Stüdyoları yıllardır antropomorfik hayvanları yaygın şekilde kullanan bir animasyon stüdyosudur. Walt Disney'in söylediği gibi 'hayatına bir fare ile başlamış' olan stüdyo, yıllar içinde yayınladığı *Dumbo* (1941), *The Little Mermaid* (Küçük Deniz Kızı, 1989), *Bambi* (1942), *101 Dalmatians* (101 Dalmaçyalı, 1961), *Lady and the Tramp* (Leydi ve Sokak Köpeği, 1955), *Finding Dori* (Kayıp Balık Dori, 2016) ve *Robin Hood* (1973) gibi filmlerde hayvan temelli antropomorfik karakterleri filmlerin ana karakterleri veya hayvan yardımcıları olarak kullanmışlardır.

Hayvan karakterlerin animasyon medyasında kullanımı oldukça yaygındır ve yıllar içinde birçok animasyon stüdyosu anlatılarını çeşitlendirmek ve daha geniş bir kitleye hitap edebilmek için antropomorfik hayvanları kullanmışlardır. Animasyon yapımlarda kullanılan popüler antropomorfik hayvanlardan biri olan ve Nickelodeon kanalında yayınlanan *SpongeBob SquarePants* (Süngerbob KareŞort, 1999) dizisinin ana kahramanı SüngerBob karakteridir. Denizin altında bir ananasta yaşayan ve geçimini hamburger pişirerek kazanan SüngerBob karakteri antropomorfik bir deniz süngeridir. Seride ahtapot, yengeç, plankton, balina ve çeşitli balık türlerine dayanan birçok antropomorfik karakter bulunmaktadır. Serideki tek karada yaşayan memeli hayvan türündeki karakter ise Sandy isimli bir sincaptır. Serinin yaratıcısı Stephen Hillenburt ise dizi ile ünlenmesi öncesinde deniz biyoloğu olarak çalışmıştır.

DreamWorks Şirketi de antropomorfik hayvanları animasyon yapımlarında sıklıkla kullanan bir şirkettir. Şirketin yayınladığı ilk uzun metraj animasyon yapımı olan *Antz*, Pixar'ın *A Bug's Life* (Bir Böceğin Yaşamı, 1998) filminden birkaç ay önce yayınlanmıştır. İki filmin ortak noktası ise filmlerin karakterlerinin tamamen antropomorfik böceklerden oluşuyor olmasıdır. Filmlerin ana karakterleri ise karıncalardır. DreamWorks, ilerleyen yıllarda yayınladığı *Chicken Run* (Tavuklar Firarda, 2000), *Shrek* (2001), *Spirit* (Özgür Ruh, 2002), *Shark Tale* (Köpekbalığı Hikayesi, 2004), *Madagascar* (2005), *Flushed Away* (Fare Şehri, 2006) ve *Bee Movie* (Arı Filmi, 2007) filmleri ile antropomorfik hayvanların ana karakterler olduğu hikayeler yayınlamaya devam etmiştir. Stüdyonun yayınladığı en ünlü film serilerinden biri olan *Kung Fu Panda* serisi ise 2008 yılında yayınlanan *Kung Fu Panda* filmi ile başlamıştır. Filmin dünyası Zootopia ile benzer şekilde insanların değil antropomorfik hayvanların egemen olduğu bir dünyadır. Fakat Zootopia'dan farklı olarak Kung Fu Panda filminde yalnızca

memeliler değil, böcek, kuş ve sürüngen türündeki hayvanlara dayalı karakterler de bulunmaktadır.

Filmin ana karakteri Po isimli bir pandadır ve film, Po'nun Ejder Savaşçısı olarak seçilmesini ve bu yolda aldığı eğitimi anlatır. Filmde Po'ya 'Öfkeli Beşli' adında beş adet antropomorfik kung fu dövüşçüsü eşlik etmektedir. Bu beşli bir kaplan, bir turna, bir peygamber devesi (mantis), bir engerek yılanı ve bir maymundan oluşmaktadır. Grubun her üyesi ilgili hayvan türü ile ilişkilendirilen bir kung fu dövüş stilini temsil etmektedir (Chung, 2018, s. 31). Po karakteri ise ilgili hayvana spesifik özellikler ve tezatlıklar kullanılarak tasvir edilmiştir. Bir panda ayısı olan Po oldukça kilolu ve yemek yemeyi seven bir karakterdir. Gerçek pandalar da günde 10 ila 16 saat aralığında bir süreyi yemek yemeye harcayan (http-12) kilolu canlılardır. Panda gibi çevik olmayan bir hayvan türünde olan Po'nun kung fu ustasına dönüşmesi, seçilen hayvanın özelliklerinin ilgili insan özellikleriyle zıtlaştırılması yöntemi kullanılması ile ortaya çıkan bir tasvirdir. Kung Fu Panda serisi güncel olarak 4 film ve 3 televizyon dizisinden oluşmaktadır.

Görsel 2.15

(soldan sağa) Maymun, Mantis, Kaplan, Po, Engerek, Turna



Kaynak: Kung Fu Panda: Legends of Awesomeness dizisinden bir kare (http-13)

Antropomorfik hayvanların egemen oldukları kurgusal dünyalar izleyicilere farklı hayvan türündeki karakterler arasındaki etkileşimleri görme fırsatı verir. Bir tavşan ve tilki kayıp bir susamurunu arayabilirler veya bir peygamber devesi bir yılan ile omuz omuza çarpışabilir. Bu kurgusal dünyaların yanı sıra antropomorfik hayvanların insanlar ile iç içe yaşadıkları dünyalar da hayvanların insanlar ile olan ilişkilerini izleyicilere hayvanların gözünden sunmuşlardır.

Wes Anderson'ın yazıp yönettiği *Isle of Dogs* (Köpek Adası, 2018) filmi 2038 yılında Japonya'da yayılmaya başlayan bir köpek salgını sonucu hükümet tarafından izole bir adaya sürgün edilmiş köpeklerin hikayesini anlatır. Stop Motion animasyon türündeki filmin insan ana karakteri olan Atari Kobayashi isimli Japon bir çocuk sürgünden aylar sonra adaya gönderilen köpeğini bulmak için adaya yolculuk eder. Adada karşılaştığı köpekler çocukla aynı dili konuşmamaktadırlar fakat yolculuğunda çocuğa yardım ederler. Köpeklerin karakterleri sürgünden önceki hayatlarını yansıtmaktadır. Adaya gönderilmeden önce bir sokak köpeği olarak yaşamakta olan Chief (Şef), dağınık tüylü, siyah renkli ve adadaki küçük bir köpek grubunun liderliğini yapan bir karakterdir. Geçmişte onu sahiplenmiş bir ailenin küçük çocuğuna ısırarak zarar verdiği için evden atılmış ve sokaklara dönmüştür. Filmdeki bir diğer karakter olan Nutmeg ise adaya sürgün edilmeden gösteri köpeği olarak dışı bir köpektir. Sonrasında Chief'in ekibine katılan Nutmeg, film süresince Chief'e karşı romantik duygular geliştirir. Geçmiş yüzünden Atari'ye yardımcı olma konusunda çekinen Chief'i 12 yaşındaki çocuğa yardım etmesi için ikna eden karakter Nutmeg'dir. Terkedilmiş ve pis bir adada yaşamasına rağmen gösteri dünyasındaki hayat stilini karakterin davranışlarını etkilemeye devam etmektedir. Karakterin tüyleri diğer köpek karakterlerle karşılaştırıldığında daha temiz ve bakımlıdır. Sakin ve ağırbaşlı olan karakter kendisine ilgi duyan Chief'e karşı duygusal bir yakınlık geliştirmeye başlamış olsa da bu hislerini ifade etme konusunda temkinli davranır.

Görsel 2.16

(soldan sağa) Chief ve Nutmeg



Kaynak: Isle of Dogs filminden bir kare

Hayvan karakterler Türkiye'de çocuklar için üretilen animasyonlar ve reklamcılık alanında da sıkça kullanılmaktadırlar. Günümüzde Türkiye'de oldukça popüler olan *Kral*

Şakir (2016) serisi çocuk animasyonlarında hayvan temelli antropomorfik karakterler ile üretilmiş animasyon yapımlardan biridir. ‘Cartoon Network Türkiye’ adlı kanalda yayınlanmaya başlayan çizgi film Grafi2000 ekibi tarafından üretilmiştir. Yayınlandığı kanalın ilk orijinal ve yerli üretilen dizisidir (Tekin, 2022, s. 6). Dizinin ana karakteri olan Şakir ve ailesi antropomorfik aslanlardır. Dizi boyunca Şakir’in yanında bulunan Necati karakteri ise Şakir ailesinin dostu olan bir fildir.

Çatlak Yumurtalar da Türk yapımı bir dizidir ve TRT Çocuk kanalı tarafından Mart Ajans’a yaptırılmıştır. İzleyici kitlesi olarak 6-9 yaş aralığındaki çocukları hedefleyen dizide kardeş olan Limon ile Zeytin karakterlerinin günlük hayatta başlarından geçen olayları anlatmaktadır (Güngör, 2017, s. 39). Dizi için *Sizinkiler* ismi de kullanılmaktadır. Serinin iham kaynağı ünlü Türk çizer Salih Memecan’ın 1991 yılında Sabah Gazetesi’nde başlayan Sizinkiler isimli bant karikatür serisidir. Bant karikatür serisi olarak insanlara tanıtılan Limon ile Zeytin karakterleri günümüzde hikâye kitapları, boyama kitapları, kırtasiye ve tekstil ürünleri gibi birçok tüketim ürünüde tüketiciye sunulmaktadır (Kozan, 2015, s. 204). Serinin karakterleri kümes hayvanlarından oluşurlar, Limon ile Zeytin civciv, Babişko (baba karakteri) horoz, Çıtçıt (anne karakteri) ise tavuktur.

Sizinkiler serisiyle benzer şekilde *Karınca Ailesi* çizgi dizisi de 6-9 yaş grubu arasındaki çocuklara hitap eden, TRT tarafından Pasin-Benice Stüdyoları’na yaptırılan bir yerli çizgi filmidir (Güngör, 2017, s. 40). Serinin karakterleri antropomorfik karıncalardan oluşmaktadır. *Pırdino* (2016) ve *Köstebekgiller* (2010) serileri ise TRT Çocuk kanalında yayınlanan, animasyon ve gerçek görüntüleri birleştirerek oluşturulmuş çizgi dizilerdir. *Pırdino* dizisinin ana karakteri konuşabilen bir dinozordur, *Köstebekgiller* ise antropomorfik bir köstebek ailesini konu alır.

Bülent üstün tarafından yazılıp çizilen Kötü Kedi Şerafettin karakteri de Limon ile Zeytin karakterleri ile benzer şekilde hayatına bir bant karikatürü karakteri olarak başlamıştır. Karakterin kendi ismiyle yayınlanan seri, 2016 yılında aynı ada sahip 3 boyutlu animasyon türünde üretilen bir sinema filminde uyarlanmıştır (Demir, 2021, s. 151). Yetişkin bir kitleye hitap eden serinin ana karakteri olan Şerafettin turuncu, alkolik ve ağzı bozuk bir kedir. Filmde Şerafettin’e Misket ve Tacettin isimli iki kedi, Rıza isimli bir fare ve Rıfkı isimli bir martı gibi farklı türlerde antropomorfik hayvanlar eşlik eder.

Antropomorfik hayvanların ana karakterler olduğu başka bir çizgi roman serisi ise *Blacksad* (2000) isimli grafik roman serisidir. Serinin ana karakteri olan John Blacksad

siyah renkli bir kedi dedektiftir. Polisiye türündeki seri, ana karakterin karakolda çalışan bir hayvan olması ve tamamen hayvanların egemen olduğu bir dünyada geçmesiyle *Zootopia* filmine benzemektedir fakat *Zootopia*'nın dünyasının aksine *Blacksad*'in dünyasında sürüngenler ve kanatlı hayvanlar da antropomorfize edilmişlerdir. Kullanılan hayvanların türleri, karakterlerin kişiliklerini destekleyecek şekilde seçilmiştir. Kedi olan Blacksad çevik bir karakterdir ve iz sürme konusunda başarılıdır (doğadaki kediler de avlarının izlerini sürme konusunda başarılı canlılardır). Seride sonradan tanıtılan Otto Lieber isimli karakter ise bilim adamı olan bir baykuştur (baykuşlar bilgeliği sembolize ederler). Serinin ilk kitabında kötü adam olarak karşımıza çıkan kurbağa türündeki karakter Ivo Statoc, soğuk kanlı bir katildir ve kendinden bahsederken soğuk kanlı tasvirini kullanır (kurbağalar ve sürüngenler doğada soğuk kanlı canlılardır).

Serideki hayvanlar iki ayak üzerinde yürüyen ve kıyafet giyen insan formunda hayvanlardır. Özellikle erkek karakterlerde surat ve kafa yapıları karakterlerin ait oldukları hayvan türünün fiziksel özelliklerine sahiptir fakat serideki birçok kadın karakter daha insansı bir surat yapısı ile tasvir edilmişlerdir.

Görsel 2.17

(soldan sağa) Alma Mayer ve Otto Lieber



Kaynak: Blacksad-Red Soul, 2005 grafik romanından bir panel

Dünyaca ünlü Ronesans adamı Jim Steranko, *Blacksad* çizgi romanındaki açılış yazısında (2010) *Blacksad* karakterleri ile ilgili konuşmuştur:

“Yaratıcıların yaklaşımı, insan gibi davranan hayvanlardan ziyade, hayvanlara benzeyen insanlar üzerine kurulu. Arada büyük bir fark var ve görüldüğü kadar da uzak değil. Kim tiz sesli bir kütüphaneciyi bir kuşa, bir inşaat işçisini bir ayıya ya da yaşlı bir teyzeyi bir ineğe benzetmemiştir ki? Guarnido ve Díaz Canales, karakterlerini hayvanlaştırarak okuyucuları

hayvanların komik olmaktan biraz uzak olduđu bir arenaya girmeye davet ediyor ki bunu kabul etmek nispeten daha kolay çünkü James Gurney'in Dinotopia'sı ya da Bob Zemeckis'in Who Framed Roger Rabbit'inden farklı olarak öncül çok çekici ve ustaca tasarlanmış.” (Canales, 2010)

Steranko, bu yorumunda *Blacksad* karakterlerinin insanlığına dikkat çekmiştir.

Blacksad karakterinin bir kedi olması, karakteri ‘hayvan masalı’ geleneğinin içine yerleştirmektedir (Racerdo Suárez, 2023, s. 24). Serinin ortak yaratıcısı Juan Díaz Canales: "Noir türünü hayvani olanla karıştırdığınızda çok zengin bir zıtlıklar oyunu elde edersiniz. Bir yanda çok güncel bir tür olan ve bir asırlık geçmişi bile olmayan dedektif öyküsü. Diğer yanda, insanlar kadar eski ve muhtemelen yazının icadından daha eski olan masal." (Canales & Guarnido'dan aktaran Racerdo Suárez, 2023, s. 23) sözleriyle serinin masalsı yapısının bilinçli şekilde oluşturulduğuna dikkat çekmiştir.

Fabl ve grafik romanı birleştiren bir diğer önemli edebi eser ise Art Spiegelman'ın Yahudi soykırımını konu alan *Maus I: A Survivor's Tale - My Father Bleeds History* (Maus I: Bir Hayatta Kalanın Hikayesi - Babam Tarihin Kanını Akıtıyor, 1986) adlı eseridir. Eser, yazarın babasının Nazilerle yaşadığı deneyimleri antropomorfik karakterler kullanarak anlatmaktadır. *Maus*, ilk kez *Funny Animals* (1972) adlı bir çizgi roman antolojisinde üç sayfalık bir çizgi roman olarak ortaya çıkmıştır (Jardim, 2013, s. 11). Sonrasında grafik roman olarak *Maus*'un devam romanı *Maus II: A Survivor's Tale - And Here My Troubles Began* (Maus II: Bir Hayatta Kalanın Hikayesi – Ve Sorunlarım Başladı, 1992) yayınlanmıştır. Spiegelman bu çalışmasıyla Pulitzer Ödülü'ne layık görülmüştür (Kunz, 2012, s. 83).

İkinci Dünya Savaşı sırasında yazarın babası Vladek Spiegelman'ın hayatta kalma çabasını işleyen eserlerde Yahudiler fare, Almanlar kedi, Polonyalılar domuz, Amerikalılar ise köpek şeklinde tasvir edilmişlerdir. Bu hayvanların seçilmesinde dönemin toplumsal koşulları etkili olmuştur. Amerikalılar Almanları, Almanlar ise Yahudileri, gerçek dünyada köpeklerin kedileri ve kedilerin fareleri kovaladığı gibi ‘kovalamaktadırlar’ (Kunz, 2012, s. 83).

Spiegelman'ın Yahudiler için fareleri kullanması, Nazilerin propagandalarında Yahudileri Alman halkının kaynaklarını tüketen ‘haşereler’ olarak tasvir edilmeleriyle de paralellik göstermektedir. Spiegelman, fare karakterlere yardımcı olacak Polonyalılar içinse kedi, köpek ve fare zincirinin dışında bir hayvana ihtiyaç duymuş ve dönemin komik hayvan

çizgi filmlerindeki yaygınlığına dayanarak domuzları kullanmıştır. Bu metafor Hitler'in Polonyalılar ve Yahudiler için olan planlarını da yansıtmaktadır. Yahudiler önemsiz 'haşaratlar' gibi imha edilmektedirler, Polonyalılar ise işe yarar hale gelene kadar (kesip yenilecek hale gelene kadar) beslenen domuzlar gibi ölümüne çalıştırılmaktadırlar (Jardim, 2013).

Eserde kullanılan hayvanlar metaforik anlamlar taşıyacak şekilde seçilmişlerdir fakat taraflar arasındaki güç dengeleri yalnızca hayvan türleri ile vurgulanmıştır. Doğada büyük bir boy farkına sahip kedi ve fareler eserde aynı boydadırlar. Bunun nedeni yazarın eserinde kedileri (Nazi ideolojisini) üstün kılmak ve fareleri (Yahudileri) yardıma muhtaç savunmasız canlılar olarak tasvir etmek istememesidir (Jardim, 2013, s. 13).

Görsel 2.18

Maus I: A survivor's Tale - My Father Bleeds History çizgi romanından paneller



Kaynak: Maus I: A survivor's Tale - My Father Bleeds History (1986)

Antropomorfik hayvanlar reklamcılık alanında da sıklıkla kullanılan karakterlerdir. Reklamlarda hayvan kullanımı global olarak yaygın bir uygulamadır ve durum reklama ve markaya yönelik olumlu bir tutuma yol açmaktadır. Bunun nedeni hayvan kullanımının marka, ürün veya hizmete karşı sempati ve sevgi duyulmasını sağlamasıdır (Lancendorfer, Atkin ve Reece'den aktaran Akyol, 2016, s. 337). Lerner ve Kalof (1999) ise reklamlarda hayvan tasvirlerinin altı ana temadan oluştuğunu öne sürmüşlerdir; sevilen kişiler olarak hayvanlar, semboller olarak hayvanlar, araçlar olarak hayvanlar, alegoriler olarak hayvanlar, baş belaları olarak hayvanlar ve doğadaki hayvanlar. Reklamların birçoğunda birden fazla tema olabileceğini ve kullanılan hayvanların çoğunlukla antropomorfize edilmediklerine değinmişlerdir. Antropomorfize edilen hayvanların ise çoğunlukla hayvanları alegori olarak tasvir eden çok temalı bir mesajın

parçası olduklarını ve hayvan imgelerinin çoğunun insanların cinsiyet ve ırk sınırlarını pekiştirdiğini söylemişlerdir.

Ayça Çekiç Akyol'un Türkiye reklamlarında hayvan kullanımı üzerine yaptığı araştırmaya göre Türkiye'de hayvan kullanımının en fazla rastlandığı reklamlar ürün reklamlarıdır (%76,7), en az rastlanan reklam kategorisi ise kurumsal reklamlardır (%3,3). Kullanılan hayvanların ise yüzde 75,6'sının insani özellikler sergilediği, yüzde 24,4'ünün ise antropomorfik olmayan hayvanlar olarak kullanıldığı görülmektedir.

Dalın makasının civcivi, 118 80 bilinmeyen numaralar hattının civcivi ve ayıcığı, Eti Petito'nun ayıcığı, Erpiliç markasının tavuğu ve Süttaş'ın ineği Türkiye reklamlarında kullanılan antropomorfik hayvanlar için gösterilebilecek örneklerdendir.

2.2.5 Var olmayan canlılara dayalı antropomorfik karakterler

Kurgusal dünyalar tüketicilere gerçek hayatta karşılaşamayacakları evrenlerin ve canlıların hikayelerine tanık olma fırsatı sunmaktadırlar. Bu dünyalarda fizik kuralları önemini yitirebilir, var olmayan canavarlar ve varlıklar hüküm sürebilir ve insan olmayan varlıklar insanların yerini doldurabilirler. Bu tür evrenler 'bilim kurgu' adı verilen bir anlatı türünde sıklıkla kullanılmaktadırlar. Adam Roberts (2016), günümüzde bilim kurgu olarak adlandırılan türün kökenlerinin antik Yunan hikayelerine dayandığını iddia etmektedir (s. 9). Bazı insanlar içinse eski Mısır hiyeroglifleri ve eski Maya kalıntılarında karşımıza çıkan resim yazısı anlatısı içindeki Tanrısal figürler bilim kurgu yapımlarında sıklıkla kullanılan uzaylıları tasvir etmektedirler (Dölekli, 2019, s. 5).

Bilim kurgunun ilk erken dönem yazılı örneğinin M.S. 2. yüzyılda yaşayan Samsatlı Lukianos'un *Gerçek Bir Öykü* isimli eseri olduğu kabul edilmektedir. Eser, konusu itibarıyla satırlarına uzaylıyı alan ilk edebi eser olarak görülmektedir (Boudou'dan aktaran Dölekli, 2019, s. 33). İlk çağdaş bilim kurgu yapıtı ise Astronom Johannes Kepler'in *Somnium* (1608) isimli eseridir (Dölekli, 2019, s. 33). Edebi eserler bilim kurgu sinemasının oluşumunda büyük bir etkiye sahiptirler. Yıllar içinde üretilen birçok bilim kurgu sineması yapımı, ilham kaynağı olarak eski anlatı ve mitleri kullanmıştır.

Georges Méliès'in *Voyages Dans La Lune* (Ay'a Seyahat, 1902) isimli filmi bilim kurgunun sinemadaki başlangıcı olarak edilmektedir. Filmin ilham kaynağı ise Jules Verne'nin *Ay'a Seyahat* ve H.G. Wells'in *Ay'daki İlk İnsanlar* kitaplarıdır (Dölekli, 2019,

s. 26). Sonrasında gelen erken dönem bilim kurgu yapımları ise dram ve korku unsurları ile desteklenmişlerdir. James Whale'ın korku klasiği *Frankenstein* (1931) filmi Mery Shalley'nin aynı adlı romanından uyarlanmıştır (s. 28) ve Henry Frankenstein isimli bir bilim adamının topladığı cansız insan parçalarından oluşan canlı bir yaratık yapmasını konu alır.

Bilim kurgu yapımları, 1930 ve 1940 yıllarında ABD ve Avrupa sinemasında periyodik bölümler halinde yayınlanmaya başlamışlardır. Bilim kurgu sineması, 2. Dünya Savaşı'ndan sonra altın çağını yaşamaya başlamıştır. Bilimsel gelişmelerin insanların toplu halde katledilmesi için kullanıldığı bu savaş, insanlığa bilimin ne kadar ilerlediğini göstermiştir. Bu nedenle dönemin bilim kurgu yapımları işgal ve bilimin kötüye kullanılması konularını işlemişlerdir (Dölekli, 2019, s. 29). Dünyanın uzaylılar tarafından işgal edilmesi konusu ilerleyen yıllarda yayınlanan birçok popüler bilim kurgu filminin ana konsepti olmuştur. *War of the Worlds* (Dünyalar Savaşı, 2005), *Independence Day* (Kurtuluş Günü, 1996), *Mars Attacks!* (Çılgın Marslılar, 1996) ve *Signs* (İşaretler, 2002) filmleri dünya dışı varlıkların gezegeni istila etmeye çalışmalarını konu alan bilim kurgu yapımlarına örnektir. Bu yapımlardan *Signs* ve *Mars Attacks!* Filmlerindeki uzaylılar fiziksel olarak insanı andıran antropomorfik uzaylılardır. Bu tür antropomorfik uzaylılar ünlü bilim kurgu ve dizi serileri olan *Star Wars*, *Star Trek* ve *Doctor Who* gibi bilim kurgu serilerinde de antropomorfik robotlar gibi sıklıkla kullanılmışlardır.

Günümüzün popüler bilim kurgu yönetmenlerinden James Cameron, IGN ile yaptığı bir röportajda bilim kurgunun ana akım haline gelebilmesi için içinden vicdanın çıkarıldığını söylemiştir. 60'ların bilim kurgu yapımlarının distopik havasına dikkat çekmiş ve *Soylent Green* (Açlık, 1973) ve *Planet of the Apes* (Maymunlar Cehennemi, 1968) filmlerini distopik dünyalarda geçen bilim kurgu yapımlarına örnek olarak göstermiştir. İlerleyen yıllarda ise George Lucas'ın, yayınladığı *Star Wars* (Yıldız Savaşları, 1977) filmi ile bilim kurguyu suçluluk duygusundan arındırarak eğlenceli hale getirdiğini söylemiştir. Lucas'ın *Star Wars* evrenini başlatması ile bilim kurgu, Cameron tarafından neo-mit olarak adlandırılan bir yapıya dönüşmüştür. Cameron günümüzde bilim kurguyu yönlendiren yapımların popüler kültür filmleri olduğuna dikkat çekmiştir: "Artık ister Transformers, ister Marvel ya da DC süper kahramanları olsun, efsanevi karakterler panteonumuz var. Şu anda en yüksek para kazanma seviyesinde bilim kurguyu yönlendiren şeylerin çoğu bunlar." (http-14).

Cameron'ın belirttiği üzere günümüz bilim kurgu sinemasındaki antropomorfik dünya dışı canlı örnekleri popüler kültürümüzün önemli birer parçalarıdır. Bu canlılara örnek olarak gösterebileceğimiz Na'vi ırkı, James Cameron'ın yönetmenliği yaptığı *Avatar* filmlerinde (2009, 2022) karşımıza çıkan uzun ve ince bir vücut yapısına sahip, kuyrukları ve büyük gözleri olan, mavi tonlarında bir ten rengine sahip antropomorfik canlılardan oluşmaktadır.

Görsel 2.19

Zoe Saldana tarafından canlandırılan Neytiri isimli Na'vi



Kaynak: Avatar, 2009 filminden bir kare

Cameron'un sözünü ettiği *Star Wars* film serisinde de birçok farklı türden antropomorfik uzaylı karakter bulunmaktadır. Serinin en ünlü uzaylı karakterlerinden olan Yoda isimli karakter yaşlı, küçük boyutlarda, sürüngenimsi yüz hatlarına ve yeşil bir deriye sahip olan bilge bir karakterdir. Serinin ana karakterlerinden biri olan Luke Skywalker karakterini eğiten Yoda'nın film evreni içerisinde hangi uzaylı ırkının mensubu olduğu bilinmemektedir. Bu bilgi eksikliği nedeniyle filmin hayranları Yoda'nın ırkını el ve ayaklarında bulunan üç adet parmağa dayanarak "Tridactyls" olarak isimlendirmişlerdir (<http-15>). Yoda, *The Empire Strikes Back* (1980) filminde tanıtılmıştır. Serinin bir diğer önemi karakteri ise Yoda ile benzer şekilde Luke Skywalker ile aynı tarafta savaşmış olan Chewbacca karakteridir. Uzun boylu ve vücudu tüylerle kaplı olan karakter iki ayak üzerinde yürümesi, araç kullanabilmesi ve düşünebilmesi gibi insansı özelliklere sahiptir fakat Yoda'nın aksine insanlar gibi konuşma becerisine sahip olmayan karakter çıkardığı

kükremeye benzer bir ses ile iletişim kurmaktadır. Karakter, film evreni içerisinde Wookiee isimli uzaylı ırkının bir üyesidir.

Görsel 2.20 ve Görsel 2.21

(soldan sağa) Yoda ve Chewbacca karakterleri



Kaynak: Star Wars: Episode V- The Empire Strikes Back filminden kareler

Star Wars filmlerinde yardımcı karakter olarak görebileceğimiz antropomorfik uzaylılar, klasik bilim kurgu yapımları olan *Alien* (1979) ve *Predator* (1987) isimli yapımlarda hikâyenin insan ana karakterlerini avlayan ve öldüren canlılar olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Bu filmler erken dönem bilim kurgu sineması yapımları ile benzer şekilde korku unsurları ile desteklenmiş filmlerdir.

20th Century Fox tarafından yayınlanan ve Ridley Scott tarafından yönetilen *Alien* (Yaratık) filmi bir grup insan astronotun uzay görevleri sırasında temas ettikleri uzaylı bir yaşam formu tarafından öldürülmelerini ve hayatta kalma mücadelelerini ele alır. Xenomorph adı verilen bu uzaylı ‘Facehugger’ (yüze sarılan) adı verilen eklem bacaklı bir uzaylının insan konağın suratına yapışarak vücuduna yerleştirdiği bir larvanın olgunlaşmış halidir. Larva yeterince büyüdüğünde konak insanın göğüs kafesini delerek dışarı çıkar. Bu aşamada larvaya ‘Chestbuster’ (göğüs patlatan) ismi verilmektedir. Facehugger ve Chestbuster aşamasındaki uzaylılar herhangi bir insan özelliği bulundurmamalarına karşın olgunlaşan larva zamanla insan konağın fiziksel özelliklerini alarak antropomorfik bir canlı haline gelir. İki ayak üzerinde yürüyebilen bu canlı fiziksel olarak insansı bir forma sahiptir fakat iskeletinin dışarıda olması, bir kuyruğa sahip olması ve uzaylının türüne özgü kafatası şekli ile insandan ayrılır. Xenomorph’lar film serisi boyunca insan dışındaki canlıları da konak olarak kullanmışlardır. Örneğin *Alien 3* (1992) filminde karşımıza çıkan ‘The Runner’ (koşucu) ismi verilen Xenomorph türü bir

köpeğin konak olarak kullanılması sonucu ortaya çıkmıştır ve olgun halinde köpek benzeri zoomorfik bir canlı formundadır.

Xenomorph, Facehugger ve Chestbuster'ların dizaynı H.R. Giger'in eserlerine dayanmaktadır. Henüz filme bir yönetmen atanmamışken filmin yazarı Dan O'Bannon Giger'la temasa geçmiş ve ilk Facehugger konseptini oluşturması için onu işe almıştır. Ridley Scott'ın yönetmen olarak kadroya alınması sonrası O'Bannon ona Giger'in *Necronomicon* (1977) adlı kitabını göstermiştir. Kitaptaki *Necronom IV* (1976) ve *Necronom V* (1976) isimli yaratıkların tasvirleri Scott'ı şaşkına döndürmüştür: "Neredeyse masadan düşüyordum... İşte bu! Hayatımda hiçbir şeyden bu kadar emin olmamıştım." (Scott vd., 1979, s. 12). *Alien* filmindeki uzaylılar sonrasında video oyunları, kitap ve çizgi romanlarda kullanılmaya devam etmişlerdir.

Görsel 2.22

Xenomorph



Kaynak: Alien: Covenant 2017 filminden bir kare

Alien ile benzer şekilde 20'th Century Fox tarafından yayınlanan *Predator* (Av, 1987) filmi ise bir kurtarma görevi için uzaklardaki büyük bir ormana gönderilen bir takım askerin karşılaştıkları uzaylı bir canlı tarafından avlanmalarını ele alır. İlk başta onları gözlemlemekte olan bir uzaylının varlığından habersiz olan ekip, derisi yüzülmüş insan cesetleri bulurlar. Zamanla bu cesetleri öldürüp derisini yüten varlığın kullandığı teknoloji sayesinde görünmez olabilen antropomorfik bir uzaylı olduğu anlaşılır. Bu uzaylıya avcı anlamına gelen Predator ismi verilmektedir. Sürüngeimsi bir deriye sahip predatorları insanlardan ayıran en belirgin özellikleri ağız şekilleridir. Bir insan gibi avlanabilen predatorlar 'Yautja' türünde uzaylılar olarak geçmektedirler. Yautja'lar kültürel olarak kendilerini kanıtlamak için farklı türden canlıları avlayan ve başarısız olduklarında kollarında bir cihaz ile kendilerini imha eden bir uzaylı ırkıdır. Irkın avcılık

kültürü çeşitli medyalarda bu türden canlıların yollarının Xenamorph'lar ile kesişmesine neden olmuştur. 20th Century Fox tarafından yayınlanan *Alien vs. Predator* (2004) ve *Alien vs. Predator: Requiem* (2007) filmleri bu kesişmeyi ele almaktadırlar.

Görsel 2.23

Predator karakteri



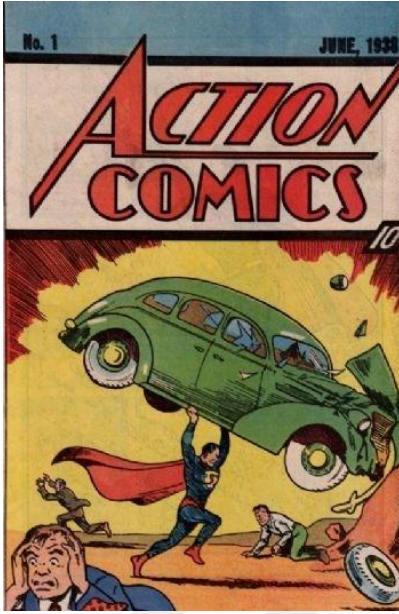
Kaynak: Predator filminden bir kare

Bilim kurgu türündeki anlatılar çizgi roman sektöründe de sıklıkla kullanılmaktadırlar. Bilim kurgu ve Amerikan çizgi roman sektörünün en önemli kurgusal karakterlerinden biri ise Superman isimli karakterdir. İlk kez Action Comics no. 1'de (Haziran 1938) Jerry Siegel ve Joe Shuster isimli on yedi yaşındaki iki lise öğrencisi tarafından yaratılan karakter dönemin bilim kurgu yapımlarından farklı olarak uzaylı olan Superman karakterini topluma yabancılaşmış, insan düşmanı, güç takıntılı bir tehdit olarak değil, varlığını ihtiyacı olanlara adamaya yemin etmiş gerçek bir mesih figürü olarak görülecek şekilde yaratmışlardır (Andrae, 1987, s. 125). Superman karakteri yaratılışından günümüze kadar Amerikan çizgi roman medyasında için önemli bir karakter olmuştur ve hikâye ve süper güç olarak çeşitli dönüşümlerden geçmiştir. Superman'ın hikayesinin günümüzdeki en popüler versiyonu Krypton isimli gezegeninin havaya uçması ve ailesinin Superman'i güvenle büyümesi için Dünya'ya göndermesi ile başlar. Karakter fiziksel dış görünüş olarak tamamen insana benzediği için insanların arasına kolayca karışabilmektedir fakat uzaylı fizyolojisi sayesinde uçuş, duvarların arkasını görebilme, süper güç ve hız, gözlerinden ışın atabilme ve kurşun geçirmez bir deriye sahip olma gibi

özelliklere sahiptir. Dışarıdan bakıldığında tamamen insan gibi görünen bu karakter gerçekte insan olmadığı için antropomorfik bir karakterdir.

Görsel 2.24

Action Comics no.1 kapağı



Kaynak: [http-16](http://16)

Bilim kurgu yapımlarının ilham kaynağı antik mit ve hikayelerde de uzaylılar gibi insan olmayan varlıklara sıklıkla yer verilmiştir. Yunan mitolojisindeki minotaur (minotor), satyr (satir), centaur (sentor), sirenler (Yunan mitolojisindeki deniz kızı benzeri varlıklar) ve Echidna (Ekidna) gibi varlıklar çoğunlukla belirli hayvanların fiziksel özellikleri ile insanların fiziksel özellikleri harmanlanarak tasvir edilen mitolojik canlılardır. Gerçek dünyada var olmayan bu canlılar hem insan hem de hayvanlara ait özelliklere sahip olmaları ile antropomorfik ve zoomorfik canlılardır.

Fantezi türünde yapımlar olan *Percy Jackson* filmleri ve dizisi, *Harry Potter* filmleri (2001-2011), Disney'in *Herkül*'ü (1997), *Clash of the Clans* ile *Wrath of the Titans* (2010-2012) filmleri mitolojik karakterlere dayalı antropomorfik karakterlerin kullanıldığı yapımlardır.

Fantezi türündeki anlatılar mitoloji anlatılarının yanı sıra peri masallarını da ilham kaynağı olarak kullanmışlardır. Thompson (1977), peri masalları için Almanca Märchen (masal, peri masalı) terimini kullanmaktadır. Märchen'ler motif veya epizotların arka

arkaya sıralandığı uzun hikayelerdir. Thompson Märchen’leri; “Belirli bir yeri ya da belirli karakterleri olmayan gerçek dışı bir dünyada geçer ve harikulade şeylerle doludur. Bu hiç olmayan diyarda mütevazı kahramanlar düşmanlarını öldürür, krallıkların başına geçer ve prenseslerle evlenirler.” şeklinde tanımlar (s. 8). Günümüzde peri masallarının edebiyattaki en ünlü örnekleri Grimm kardeşler tarafından yazılan veya derlenen hikayelerdir. Birçok peri masalı yıllar içinde animasyon türündeki yapımlara uyarlanmışlardır.

Walt Disney Animasyon Stüdyoları peri masallarını animasyon yapımlara uyarlama konusunda uzun bir geçmişe sahiptir. Şirketin ilk uzun metraj animasyon yapımı olan *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) filmi ve yıllar içinde yayınladıkları *The Ugly Duckling* (Çirkin Ördek Yavrusu, 1939), *Cindirella* (1950), *Pinocchio* (Pinokyo, 1940), *The Princess and the Frog* (Prenseler ve Kurbağa, 2009), *Peter Pan* (1953), *Tangled* (Karmakarışık, 2010) (Deppe, 2018) ve *The Little Mermaid* (Küçük Deniz Kızı, 1989) filmleri, eski peri masallarından uyarlanmış filmlerdir. Bu filmlerde karşımıza çıkan Tinker Bell ve *Pinokyo* filmindeki peri karakteri, peri masalı anlatılarında kullanılan fakat gerçek dünyada var olmayan antropomorfik karakterlerdir.

Disney yapımlarında sıklıkla kullanılan peri masalı anlatıları 2001 yılında Dreamworks tarafından yayınlanan *Shrek* isimli filmde tek bir dünyada toplanmışlardır. *Shrek* filmi, tamamen bilgisayar animasyonu ile üretilmiş 5. filmidir (ilki *Toy Story*) ve En İyi Animasyon Film dalındaki Akademi Ödülü’nü kazanan ilk filmidir. William Steig’in 1990 tarihli aynı adlı çocuk kitabından uyarlanan film, masal gelenekleri ve Disney estetiğine yönelik parodik ve ironik göndermelerle doludur. Masal geleneklerine yönelik göndermeleri sebebiyle film eleştirmenleri *Shrek* hakkında ‘masallar hakkında bir masal’, ‘masal karşıtı’ ve ‘masal parodisi’ şeklinde yorumlarda bulunmuşlardır. Filmin deri ciltli bir kitabın müzik eşliğinde yavaşça açılması ile başlaması ise Disney’in ilk uzun metraj filmi *Snow White and the Seven Dwarfs* filminin açılışına göndermedir. Filmdeki Prenses Fiona isimli karakter ise Disney’in *Sleeping Beauty* (Uyuyan Güzeli, 1959) filmine gönderme yapan bir karakterdir. Karakter gerçek aşkın öpücümü ile geceleri onu bir deve dönüştüren lanetinden kurtulmak ister. Fakat Disney anlatılarındaki prenseslerin aksine Fiona yalnızca kurtarılmayı bekleyen çaresiz bir kadın değil, filmin kahramanlarından biridir. Filmin ana kötüsü Lord Farquaad karakterinin ise Disney’in icra Kurulu Başkanı Micheal Eisner’a bir gönderme olduğu düşünülmektedir. *Shrek*’in yapımcısı Jeffrey

Katzenberg'ün eski patronu Eisner'dan bu karakter ile intikam aldığı söylenmektedir (Frizzoni ve Schmitt, 2008, s. 231-239).

Filmin ana karakteri Shrek yeşil renkli bir 'ogredir'. Türkçe'de dev anlamına gelen ogreler peri masalları ve folklorda insanlar ile beslenen dev yaratıklardır. Kelime, 17. yüzyılın sonlarında *Contes de ma mère l'oye* (Kaz Ana Masalları) kitabının yazarı Charles Perrault tarafından kullanılmasıyla popülerlik kazanmıştır (http-17).

Görsel 2.25

Shrek isimli karakter



Kaynak: Shrek filminden bir kare

Shrek ise normal bir insana kıyasla büyük ölçülerde olmasına karşın masallardaki devler gibi devasa bir karakter değildir. Karakteristik kulak şekli ve yeşil derisi dışındaki fiziksel özellikleri normal bir insanın sahip olabileceği özelliklerdir. Öte yandan karakter çocukları (veya insanları) yemez ve böcek, soğan ve et gibi yemekleri tercih eder. Bataklıkta tek başına sakin bir hayat süren Shrek film serisi süresince bataklıktaki hayatını geride bırakır ve Fiona ile evlenerek Far Far Away Krallığı'nın prensi olur. Gerçek dünyada var olmayan ogre türündeki bir canlı olan Shrek, animasyon yapımlardaki en ünlü antropomorfik karakterlerden birisidir.

2.3 Antropomorfik Karakter Formları

Antropomorfik karakterlerin oluşumunda karakterlerin sahip olduğu insanlara ait özellikler farklılık gösterebilmektedirler. İnsan bedenini taklit eden ev ürünleri ve robotik

alanında kullanılan insan fizyolojisini taklit eden makineler gibi objeler insan düşünce ve bilincine sahip olmayan fakat insanların fiziksel özellikleri temel alınarak üretilmiş antropomorfik objelerdir. Dijital asistanlar gibi soru cevap prensibi ile çalışan programlar ise fiziksel olarak insan özelliği göstermezken insanlara özgü iletişim kuma becerisine sahip olmaları yönünden antropomorfiklerdir.

Carl DiSalvo, Jodi Forlizzi ve Francine Gemperle (2004), tasarım üzerine çalışmalar yapan Richard Buchanan'ın (2001) ortaya koyduğu 4 tasarım düzeninden yola çıkarak antropomorfizmi 4 form üzerinden ele almışlardır. Araştırmacılar, bu formlar ile gelecek tasarım çalışmaları için bir başlangıç noktası belirlemeyi hedeflemişlerdir:

“Bu dört tür antropomorfik biçimi, tasarımcıların tasarlanmış antropomorfik biçime ilişkin düşünceli ve temellendirilmiş tartışmaları için bir başlangıç noktası olarak sunuyoruz. Birçok durumda, ister mevcut bir tasarım çözümüne bakıyor ister yeni bir çözüm için plan yapıyor olsunlar, tasarımcıların hangi tür antropomorfik formun el altında olduğunu ya da hedefin hangisi olduğunu belirlemeleri gerekecektir.” (DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle, 2004).

DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin araştırmaları sonucunda ortaya çıkan 4 form; yapısal antropomorfik form, jestsel antropomorfik form, antropomorfik karakter formu ve bilinçli (farkında) antropomorfik form şeklindedir. Yapısal ve jestsel antropomorfik form insan bedenine vurgu yapmaktadır. İnsanların sahip oldukları fiziksel niteliklerin insan olmayan öznelerde kullanıldığı formlardır. Antropomorfik karakter formu ve bilinçli antropomorfik form ise insanı vurgular. Antropomorfik karakter formu, insan formunu insanların özellikleri ve bireylerin sosyal pratikleri ile ilişkili hale getirir. Bilinçli antropomorfik form ise insan formunu insan olmakla ilişkilendirir. Antropomorfik bir özne bu formlardan yalnızca bir tanesine sahip bir eşya veya tamamına sahip bir karakter olabilir.

DiSalvo ve diğer araştırmacılar belirli bir antropomorfik formun türünü ayırt edebilmek adına sorulabilecek çeşitli sorular belirlemişlerdir. Bu sorular şu şekildedir:

Yapısal

Bir vücut ya da vücut parçaları var mı?

İnsan vücudu gibi mi çalışıyor?

Parçalar tüm insan bedenleri için evrensel mi?

Antropomorfik olmak zorunda mı?

Jestsel

Eylem ya da ifade var mı?

Bu eylem size bir şey söylüyor mu?

İnsani bir anlam yükleyebilir misiniz?

Antropomorfik olmak zorunda değil mi?

Karakter

İnsan ilişkilerini taklit ediyor mu?

Karakterini veya sosyal rolünü tanımlayabilir misiniz?

Bir insan deneyimi ile ilgili mi?

Antropomorfik olmak zorunda değil mi?

Bilinçli

Farkında gibi görünüyor mu?

İnsan bilincinin bir simülasyonu var mı?

Onunla bir insan gibi ilişki kuruyor musunuz?

Antropomorfik olmak zorunda mı?

Bu sorular tasarımcıların ne tür bir antropomorfik formu ele aldıklarını belirlemeleri için bir başlangıç noktasıdır.

2.3.1 Yapısal antropomorfik form

DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü 4 antropomorfik formdan ilki yapısal antropomorfik formdur. Yapısal antropomorfik forma sahip karakterler insan bedeninin fiziksel işleyişini ve yapısını taklit ederler. İnsan anatomi ve fizyolojisinden yola çıkılarak tasarlanan antropomorfik karakterlerin sahip olduğu bir formdur. Antropomorfik objeler arasında bu forma en belirgin şekilde sahip olan objeler insan bedenini taklit eden figürlerdir. Fakat bu objeler bilince sahip olmayan, yalnızca insan formu verilerek üretilmiş nesneler oldukları için bilinçli antropomorfik forma sahip değildirler.

Yapısal antropomorfik forma sahip karakterler kurgusal dünyalarda sıklıkla kullanılmaktadırlar. *Blacksad* grafik romanlarında bulunan karakterlerin tamamı yapısal antropomorfik forma sahip karakterlerdir. Karakterler insanları yansıtan fizyolojilerinin yanı sıra işlevsel bir bilince ve toplumsal bir konuma sahiptirler. Bu özellikleriyle *Blacksad* karakterleri 4 antropomorfik forma da sahip karakterlerdir. Benzer şekilde *Zootopia* filminin dünyasındaki hayvan karakterler de yapısal antropomorfik formdaki

karakterlerdir. *Blacksad* karakterlerine kıyasla ait oldukları hayvan türünün fizyolojisine daha yakın bir fiziksel yapıya sahip olsalar da ellerini bir insan gibi kullanabilmeleri ve iki ayak üzerinde yürüyebilmeleri ile insan formunu yansıtır.

2.3.2 Jestsel antropomorfik form

DiSalvo ve diğer araştırmacıların öne sürdüğü ikinci antropomorfik form jestsel antropomorfik formdur. Jestsel antropomorfik form insan davranışlarına odaklanır ve insanların bedenleri aracılığıyla iletişim kurma yollarını taklit eder. Jestsel antropomorfik forma sahip karakter ve objeler insanların düşüncelerini aktarmak için kullandıkları jest, poz ve mimikleri (kafayı iki yana sallamanın hayır, aşağı yukarı sallamanın evet anlamına gelmesi gibi) kendi düşüncelerini aktarmada araç olarak kullanabilirler. Örneğin *Star Wars* filmlerindeki R2D2 isimli robot karakter gövdesini iki yandan destekleyen iki sabit kol üzerinde hareket eden ve insan formuna sahip olmayan bir karakterdir. R2D2, diğer karakterlerle iletişim kurmak için çıkardığı robotik seslerin yanı sıra kafa hareketi ile de evet ve hayır cevabı verebilir. Karakter hayır demek için kafasını sağa ve sola çevirmektedir. Evet içinse kafa hareketi kısıtlı olduğundan gövdesi ile insanların evet anlamındaki kafa hareketine benzeyen yukarı aşağı bir hareket yapar.

Görsel 2.26

R2D2 isimli karakter



Kaynak: http-18

Aladdin (1992) filminde ana karakterlere eşlik eden Magic Carpet (Sihirli Halı) da duygu ve düşüncelerini aktarmak için bedensel hareketlere başvuran bir karakterdir. Karakter, fiziksel olarak dikdörtgen şeklinde sıradan bir halıdır.

Görsel 2.27

Magic Carpet isimli karakter



Kaynak: <http-19>

Karakteri öne çıkaran özellikler ise uçabilen ve bilince sahip bir halı olmasıdır. Bu özellikler sayesinde dikdörtgen şeklindeki vücudunu insanlara özgü çeşitli hareketleri taklit etmek için kullanabilir.

2.3.3 Antropomorfik karakter formu

DiSalvo ve diğer araştırmaların öne sürdükleri üçüncü form antropomorfik karakter formudur. Bu forma sahip özneler insanların özelliklerini, rollerini veya işlevlerini taklit eder ve bireysel eylemin amacını vurgular. Bireyleri tanımlayan ve tarif eden nitelik veya alışkanlıkların sergilenmesi antropomorfik karakter formunun kanıtıdır. Araştırmacılar bu forma örnek olarak Jean-Paul Gaultier'in "Le Male" parfüm şişesini göstermişlerdir. Yapısal ve jestsel antropomorfik form unsurları içerse de şişe, bir bütün olarak ele alındığında antropomorfik bir karakter formudur çünkü şişe yalnızca belirli bir giyim tarzına sahip bir erkeği değil, belirli özelliklere sahip bir insan tiplemesini tasvir eder.

Görsel 2.28

Jean-Paul Gaultier 'in "Le Male" parfüm şişesi



Kaynak: http-20

Bilince sahip kurgusal antropomorfik karakterlerin çoğu, bir yandan da antropomorfik karakter formlarıdır. Toplum hayatında insanların sahip olduğu pozisyon ve rollerde karşımıza çıkabilirler. İşe sahip olma, arkadaşlık ilişkileri kurma, romantik ve cinsel birlikteliklerde bulunma gibi insanların sosyal hayatta sahip oldukları ilişkiler antropomorfik karakter formundaki karakterlerde karşımıza çıkabilirler. Bilince sahip olmayan kurgusal antropomorfik karakter formu örneği ise *Cast Away* (Yeni hayat, 2000) filmindeki Wilson isimli karakterdir. Film, FedEx çalışanı olan Chuck Noland'ın teslim edilmesi gereken kargolarla birlikte ıssız bir adaya düşmesini ve orada mahsur kalmasını konu alır. Adada tek başına olan Chuck, teslim edilecek eşyalar arasında bulduğu bir voleybol topunu geçirdiği bir kaza sonucu öfkeyle tutar ve uzağa fırlatır. Kaza yüzünden kanaması olan Chuck'ın elindeki kan voleybol topunun üzerine bulaşır. Filmin devamında yalnızlık yüzünden sorunlar yaşamaya başlayan Chuck, voleybol topuna bulaşan kanın üzerine bir surat çizer ve çeşitli otlar ve çalılarla voleybol topuna saçlar yapar. Voleybol topuna Wilson ismiyle hitap etmeye başlayan Chuck'ın adadaki tek arkadaşı Wilson'dır ve film süresince karakterin diyalogu ona 'arkadaşlık' eden Wilson ile gerçekleşir. Adadan kaçma girişimleri sırasında Wilson ile konuşmaya devam etmekte ve onu da adadan kurtarmaya çalışmaktadır.

Görsel 2.29

(soldan sağa) Chuck ve Wilson



Kaynak: Cast Away filminden bir sahne

Hikâyenin başında sıradan bir voleybol topu olan Wilson, Chuck'ın yalnızlığı sonucu filmin ikinci ana karakterine haline gelir. İnsan suratını tasvir eden özellikleri ile yapısal formda bir antropomorfik karakter olan Wilson, Chuck'ın arkadaşı olması yönünden antropomorfik bir karakter formudur.

2.3.4 Bilinçli antropomorfik form

Antropomorfizmin dördüncü formu ise bilinçli antropomorfik formdur. Bilinçli antropomorfik forma sahip karakterler insanların düşünce, bir amaca sahip olma ve sorgulama kapasitelerini taklit ederler. Başkalarıyla ilişkili olarak benlik bilgisine, soyut fikirler inşa etme ve manipüle etme becerisine veya başkalarıyla aktif olarak birlikte hareket etme becerisine sahip olan karakterler bilinçli antropomorfik forma sahiptirler. Formları ortaya koyan araştırmacıların belirttiği üzere bilinçli antropomorfik form örneklerine tüketici ürünlerinde ulaşmak zordur fakat bilinçli form, kurgusal dünyalarda sıklıkla kullanılan bir antropomorfizm formudur.

Kurgusal dünyalardaki antropomorfik karakterler doğuştan bilince sahip olarak doğan canlılar olabilecekleri gibi insan bilincine sahip olacak şekilde programlanmış makineler de olabilirler. Örneğin *Zootopia* filmindeki karakterler insanlara özgü bir düşünce

kapasitesine sahip, düşünebilen, hayal kurabilen ve insan bilincinin kişiye sağladığı özelliklere doğuştan sahip olan antropomorfik canlılardır. *Star Wars* gibi bilim kurgu yapımlarında sıklıkla karşımıza çıkan droidler ise insan bilinci ile doğmayan (hatta doğmayan fakat üretilen) fakat insan bilincine sahip olacak şekilde programlanmış antropomorfik karakterlerdir (Bkz. Görsel 2.26).

Fakat bir insan aracılığı ile kontrol edilen cihazlar, kendi bilinçleri olmadığı için bilinçli antropomorfik karakterler değildir. Bu duruma örnek olarak Marvel filmlerinde Iron Man (Demir Adam) isimli karakterin uzaktan kullandığı zırhlar gösterilebilir. Tony Stark (Iron Man'ın gerçek ismi) zırhların içinde değilken bile onlar aracılığı ile konuşabilmektedir fakat konuşan kişi zırhın kendisi olmadığı için zırhlar bilinçli antropomorfik karakterler değildir. Zırhların içinde bulunan ve Tony Stark'a yardımcı olmak için programlanan Jarvis isimli yapay zekâ programı ise insan bilincine sahip olacak şekilde programlanmış, kendine ait fiziksel bir bedeni olmayan bilinçli bir antropomorfik karakterdir.

2.4 Marvel Çizgi Romanlarında Antropomorfik Karakter Türleri ve DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin Ortaya Koyduğu 4 Antropomorfik Form

Marvel Comics günümüzde çizgi roman endüstrisinin en büyük yayınevlerinden biridir. Marvel Comics tarafından yayınlanan çizgi romanlardan uyarlanan filmler gişede büyük başarı elde etmektedirler. Çizgi roman ve sinema endüstrisindeki başarısı ile popüler kültür üzerinde önemli bir etkisi olan Marvel Comics, 1939 yılında Pulp dergisinin yayıncısı Martin Goodman tarafından kurulmuştur. Goodman, Marvel Comics ismini ilk kez 1939 yılında yayınlanan bir çizgi roman serisinde kullanmıştır fakat bu yıllarda Goodman'ın çizgi roman şirketinin ismi Timely Comics'tir. Marvel Comics'in günümüzde popüler olan birçok karakteri, şirketin adının Timely Comics olduğu zamanlarda üretilmiş ve popülerliğe kavuşmuşlardır. Timely Comics, 1950'lerde Atlas Publishing (Atlas Yayıncılık) ismi ile yeniden markalaşmıştır ve firma, 60'lara kadar Marvel ismini kullanmaya başlamamıştır (Lavin, 1998, s. 47). Şirketin 60'ların başında kullanmaya başladığı Marvel (Mucize) ismi günümüz çizgi roman sektöründeki en önemli isimlerden biridir.

Marvel Comics'i günümüzdeki ününe kavuşturan özelliği ise sayfalarında yer verdiği fantastik karakterlerdir. Marvel Comics'in dünyası süper kahramanların egemen olduğu

bir dünyadır ve bu dünyada insanüstü özelliklere sahip insanların yanı sıra antropomorfik varlıklar da sıklıkla kullanılmaktadırlar. Pek çok farklı tür ve formda antropomorfik varlığa sahip Marvel Comics evreni, karakter çeşitliliği açısından oldukça zengin bir evrendir. Bilim kurgu türünün hâkim olduğu Marvel hikayelerinde çeşitli türde uzaylılar, hayvanlar ve soyut varlıklar insanlara ait olan fiziksel özellikler ile imgeleştirilmişlerdir. Antropomorfik varlıkların hüküm sürdüğü pek çok kurgusal dünyanın aksine Marvel dünyasında en sık kullanılan antropomorfik karakter türü hayvan temelli değil, var olmayan canlılara ve nesnelere dayalı antropomorfik karakterlerdir. Hayvan temelli antropomorfik karakterler Marvel evreninde bulunmaktadır fakat antropomorfik hayvanlara kıyasla zoomorfik insanlar Marvel anlatılarında daha yaygındırlar (Ör: Örümcek Adam, Akrep, Kertenkele vb.).

2.4.1 Marvel çizgi romanlarında yapısal antropomorfik karakterler

Marvel çizgi romanlarında en sık kullanılan antropomorfizm formu yapısal antropomorfik formdur. Rocket Raccoon ve Howard the Duck (Ördek Howard) gibi hayvan temelli canlılar yapısal antropomorfik forma sahip karakterlerdir. Bu karakterler, yapısal formun yanı sıra antropomorfizmin diğer 3 formuna da sahiptirler. İki ayak üzerinde yürüyebilir ve vücutlarını bir insan gibi duygu aktarımında kullanabilirler. İnsan bilincine sahip olan bu karakterler sosyal canlılardır ve bu özellikleri ile antropomorfik karakter formlarıdır.

Benzer şekilde pek çok ilahi ve soyut varlık da Marvel çizgi romanlarında insan formu ile imgeleştirilerek metafiziksel antropomorfik karakterler olarak kullanılmışlardır. Marvel evrenindeki en ünlü ilahi varlık İskandinav mitolojisinde şimşek Tanrısı olan Thor isimli karakterdir. Thor, Marvel çizgi romanlarında da mitolojide olduğu gibi şimşek Tanrısı olarak tasvir edilmektedir fakat karakter mitolojide sahip olduğu Mjölnir isimli sihirli çekici ile insanlara yardım eden bir süper kahraman olarak yeniden yorumlanmıştır. Pek çok dinde olduğu gibi İskandinav mitolojisinde de Tanrılar, insanlara ait fiziksel özellikler ile tasvir edilmektedirler. Bu nedenle Thor isimli Tanrı da hem mitolojide hem de Marvel çizgi romanlarında insanlara ait bir fiziksel forma sahip olan yapısal forma sahip antropomorfik bir karakterdir.

Görsel 2.30

(soldan sağa) Thor isimli Tanrının İskandinav mitolojisindeki ve Marvel çizgi romanlarındaki tasvirleri



Kaynak: http-21

Marvel evreninde bulunan kozmik canlılar da insan formu ile imgeleştirilmişlerdir. Yapısal forma sahip bu varlıklar arasında Infinity (sonsuzluk), Eternity (Ebediyet), Living Tribunal (Yaşayan Mahkeme), Galactus, Oblivion (Unutuluş), Death (Ölüm) ve Ego the Living Planet (Yaşayan Gezegen Ego) gibi karakterler bulunmaktadır. Bu karakterler insan olmayan kozmik varlıklardır fakat insanlara ait fiziksel özellikler ile tasvir edilmişlerdir. Örnek olarak verilen karakterler arasında Ego hariç hepsi bütün bir insan bedenine sahiptir. Ego ise çizgi romanlarda yalnızca insan suratına sahip devasa bir gezegendir. Ego, yalnızca devasa bir surat olmasına ve diğer insani uzuvlara sahip olmamasına karşın mimikleri ile duygu aktarımı yapabildiği için jestsel antropomorfik forma da sahiptir.

Görsel 2.31

Ego the Living Planet isimli karakter



Kaynak: http-22

Marvel çizgi romanlarında obje temelli antropomorfik varlıklar da popüler kültürde önemli bir yere sahiptirler. Çizgi romanlarda Thor'un da üyesi olduğu Avengers (Yenilmezler veya İntikamcılar olarak çevrilmektedir) ekibinin ünlü rakiplerinden olan Ultron isimli karakter, çizgi roman evrenindeki yaratıcısı Hank Pym'in zihnine sahip olacak şekilde programlanmış bir robottur. Yaratıcısının zihninin yozlaşmış bir versiyonuna sahip olan Ultron, insan formunda görünen ve kendi bilincine sahip bir robottur. Yapısal forma sahip olan Ultron, insansı bedeni ve zihni ile antropomorfizmin 4 formuna da sahip bir karakterdir. Bu durum bilince sahip çoğu yapısal antropomorfik karakterde görülmektedir.

Yapısal formda olmasına karşın antropomorfizmin 4 formuna da sahip olmayan örnekler ise tüketici ürünleri ve başkaları tarafından kontrol edilen nesnelerdir. Kurgusal Marvel dünyasında filmlerdeki karşılıklarıyla benzer şekilde kullanılan Demir Adam zırhları, yapısal antropomorfik forma sahip objelerdir. Zırhlar, yalnızca Tony Stark'ın süper kahraman olmasını sağlayan araçlardır. Fiziksel yapıları sayesinde yapısal ve jestsel antropomorfik forma sahip olan bu zırhlar kendilerine ait bir bilince sahip olmadıkları için bilinçli bir antropomorfik forma sahip değildir.

Görsel 2.32

Marvel çizgi romanlarında Tony Stark'ın kullandığı zırh örnekleri



Kaynak: http-23

Tony Stark'ın zırhları sosyal olarak Demir Adam kimliğinin kahramanlığını temsil etmektedirler. Karakterin süper kahraman kimliğindeki gücü ve farklı türden becerileri Tony Stark'ın ürettiği zırhlar arasında çeşitlilik göstermektedir. Çizgi romanlarda karşımıza çıkan zırhlar arasında kendi isimlerine sahip olan çeşitli zırhlar vardır ve bu zırhların her biri Tony Stark tarafından belirli bir tehdide karşılık olarak üretilmiş ve kullanılmışlardır. Kendilerine ait ayırt edici bir görüntüye, isme ve işleve sahip olan

zırhlar Marvel evreninde kahramanlığın ve teknolojinin temsilidirler. Bu özellikleri onları antropomorfik karakter formu kategorisine de sokmaktadır. Bu nedenle kendilerine ait bir bilince sahip olmayan Demir Adam zırhları, antropomorfizmin yalnızca 3 formuna sahiptir.

2.4.2 Marvel çizgi romanlarında jestsel antropomorfik karakterler

Marvel çizgi romanlarında pek çok sayıda yapısal antropomorfik karakter bulunmaktadır. Bu karakterler insanlara ait fiziksel yapıları sayesinde insanlar tarafından duygu aktarımında kullanılan jest ve mimikleri de kullanabilmektedir. Bu nedenle yapısal forma sahip karakterler jestsel antropomorfik forma da sahiptirler. Yapısal olmayan karakterler arasında vücut dili ile iletişim kurabilen karakterler ise çoğunlukla hayvan ve cansız varlık temelli antropomorfik karakterlerdir.

Örneğin Cosmo the Space Dog (Uzay Köpeği Cosmo) isimli Marvel karakteri süper güçlere sahip bir köpektir. Gerçek dünyadaki köpeklerde görülen jest ve mimikleri kullanan Cosmo, insanlara ait bir bilince sahiptir. Cosmo karakteri, Soğuk Savaş sırasında Moskova sokaklarında bulunan ve gerçek dünyada yörüngeye gönderilen ilk hayvan olan Laika isimli köpeğe bir göndermedir. Cosmo da Laika'ya benzer şekilde Ruslar tarafından uzaya fırlatılan fakat yolculuğu sırasında yörüngeden çıkarak kozmik bir radyasyona yakalanan golden retriever/labrador karışımı erkek bir köpektir. Radyasyon, Cosmo'ya telepati ve telekinezi gibi güçler kazandırmıştır (Spry, 2023). Cosmo karakteri bu güçler sayesinde insanlara ait bir bilince kavuşmuştur ve telepatik olarak insanlar ve Marvel evrenindeki diğer üstün zekalı canlılar ile konuşabilmektedir.

Görsel 2.33

Cosmo isimli karakter



Kaynak: <http-24>

Yapısal olarak herhangi bir antropomorfik özelliğe sahip olmayan Cosmo, dönüşüm geçiren zihni sayesinde bilinçli bir antropomorfik karakter formudur. Köpek bedeninin sınırlılıkları içerisinde kullandığı jest ve mimiklerini yalnızca köpeklerin kullandığı şekilde değil, insanlara ait duygu ve düşünceleri aktarmak için de kullanabilmektedir. Bu nedenle Cosmo, jestsel antropomorfik forma sahip bir karakterdir.

Yapısal forma sahip olmayan fakat jestsel antropomorfik forma sahip olan bir diğer karakter örneği ise Dr. Strange isimli karakterin kullandığı Cloak of Levitation (Havaya Yükselme Pelerini) isimli pelerindir. Dr. Strange karakteri ‘Mistik Sanatların Ustası’ unvanı ile anılan ve birçok büyülu objeye sahip olan bir karakterdir. Karakterin pelerini de bu objelerden biridir ve onu giyen kişinin uçmasını sağlamaktadır. Cloak of Levitation, duyarlılığa sahip büyülu bir obje olarak tasvir edilmektedir. Pelerinin işlevi çizgi romanlar boyunca sabit kalsa da (giyen karakterin uçmasını sağlamak pelerinin birincil işlevidir) insan benzeri bir bilince sahip olması çeşitli hikayelerde göz ardı edilmiş veya kullanılmamıştır. Pelerinin sahip olduğu bilincin en belirgin örneği ise çizgi romanlardan uyarlanan *Dr. Strange* (2016) filminde görülmektedir.

Görsel 2.34

(soldan sağa) Cloak of Levitation ve Dr. Strange



Kaynak: Dr. Strange (2016) filminden bir sahne

Pelerin, çizgi romanlarda Dr. Strange’e hediye edilen mistik bir eserdir fakat film versiyonunda pelerin, Dr. Strange’i ‘seçmiştir’. Kendi iradesi ile Strange’in sırtına yerleşen pelerin bir dövüş sahnesinde onu korur ve kendi başına hareket ederek düşmanlara saldırır. Filmin devamında ise Strange’in ağladığı bir sahnede pelerin, karakterin göz yaşlarını siler. Pelerinin film versiyonunun sahip olduğu bilinç çizgi roman

versiyonuna kıyasla daha çok öne çıkarılmıştır ve karakter *Alladdin* filminde karşımıza çıkan Sihirli Halı ile benzer şekilde sihirli özelliklere sahip ve kendi bilinciyle hareket edebilen (ve uçabilen), fiziksel olarak herhangi bir insan özelliğine sahip olmayan bir eşyadır. Bu nedenle karakter yapısal antropomorfik forma sahip olmasa da jestsel antropomorfik formun özelliklerine sahiptir.

2.4.3 Marvel çizgi romanlarında antropomorfik karakter formları

Antropomorfik karakter formları insan ilişkilerini, sosyal yapılarını veya deneyimlerini taklit eden insan olmayan varlıklardır. Kurgusal dünyalarda bulunan antropomorfik karakter formları antropomorfizmin diğer 3 formundan en az birinin özelliklerine de sahiptirler. Bilinçli antropomorfik formun özelliklerine sahip olan karakterler sosyal bir canlı olan insanın bilincini taklit ettikleri için bu bilincin beraberinde gelen sosyal ve toplumsal özelliklere de sahip olurlar. Yapısal antropomorfik varlıklar ise fizyolojik olarak insan özelliklerine sahip oldukları için sahip oldukları insan imgesinin çağrıştırdığı sosyal özelliklere sahiptirler (Jean-Paul Gaultier'ın "Le Male" parfüm şişesinin maskülen bir erkeği çağrıştırması gibi).

Bu sebeple antropomorfik karakter formu, Marvel evreninde (ve diğer kurgusal evrenlerde) en sık karşımıza çıkan antropomorfizm formudur. Bilinci olmayan antropomorfik karakter formlarının bu formun özelliklerine sahip olma durumu ise hikâyeden hikâyeye ve bulundukları dünyadaki diğer karakterlerin onlar ile olan etkileşimlerine bağlı olarak farklılık gösterebilir.

Örneğin Marvel evreninde Tony Stark'ın kullandığı Demir Adam zırhları bulundukları evren içerisinde antropomorfik karakter formlarıdır. Aslen yalnızca bir insanın zırh olarak kullanabilmesi için üretilmiş olan bu cihazlar, Marvel evreninde (ve kurgusal bir karakter olarak gerçek dünyada) Demir Adam karakterinin kahramanlığının imgeleri olarak karakterize edilmişlerdir. Fakat zırhlar Marvel evreni dışındaki bir bağlamda ele alındıklarında yalnızca teknolojik araçlar olarak görülebilirler. Dolayısıyla bilinci olmayan antropomorfik karakter formlarının sahip oldukları sosyal roller ve çağrıştırdıkları insan deneyimleri, içerisinde bulundukları evrene ve onlarla etkileşime geçen karakterlere özeldir.

Demir Adam zırhları ile benzer şekilde Marvel evreninde bulunan Sentinels (Sentineller) isimli robotlar da evren içinde spesifik sosyal anlamlara sahiptirler. Mutant türündeki karakterleri yakalamak veya öldürmek için üretilmiş olan Sentinels, Marvel evrenindeki insanların mutantlara karşı olan öfkesinin, ırkçılığının ve ön yargılarının temsilcileridir. Mutantlar için yıkım ve baskıyı, mutant karşıtları için ise bir kurtarıcıyı temsil ederler.

Görsel 2.35

Sentinel isimli karakter



Kaynak: http-25

Marvel evreni içinde programlandıkları, Marvel evreni dışında ise yazıldıkları şekilde işlev gösteren Sentinels'i yalnızca yapısal ve jestsel birer tüketici olmaktan çıkaran ve onları antropomorfik karakter formları haline getiren özellikler çizgi roman yazarları tarafından karakterlere verilmiş ve bulundukları evren içerisindeki farklı karakterler ile olan etkileşimleri ile vurgulanmıştır.

Demir Adam zırhları ve Sentinels örneklerinden farklı olarak kendilerine ait bir insan bilincine sahip olan karakterler ise diğer karakterlerle aralarındaki etkileşimi aktif olarak etkileyebilirler. Bilinçli antropomorfik karakterlerin onları antropomorfik karakter formu yapan özellikleri diğer karakterlerde yarattıkları kişisel ve sosyal çağrışımların yanı sıra, insan bilinci sayesinde sahip oldukları sosyal becerilerdir.

2.4.4 Marvel çizgi romanlarında bilinçli antropomorfik karakterler

Marvel evreni de çoğu kurgusal evrende olduğu gibi insan bilincine sahip karakterler ile doludur. İskandinav Tanrıları gibi metafiziksel varlıklar, Cosmo ve Howard the Duck gibi hayvan temelli antropomorfik karakterler, Groot benzeri bitki temelli karakterler, Ultron gibi robotlar ve gerçek dünyada var olmayan birçok uzaylı ve fantastik türden karakter Marvel hikayelerinin ana veya yardımcı karakterleri olmuşlardır. Çizgi romanlarda bir karakterin insan bilincine sahip olduğunu anlamak için karakterin eylemleri incelenebilir. Diyalog içermeyen hikayelerde karakterlerin bilinci, yaptıkları eylemler ve bu eylemlerin arkasındaki insani bir niyetin ve amacın varlığı ile vurgulanmaktadır. Bilinçli antropomorfik karakterlerin sahip oldukları bilincin en belirgin kanıtı ise bu tür karakterlerin düşüncelerini okuyucuya aktarmak için kullanılan konuşma ve düşünce balonlarıdır. Bu tür diyalog balonları ile aktarılan insani düşünceler ve cümleler yalnızca insan bilincine sahip karakterler için kullanılır fakat bir diyalog balonunun varlığı tek başına ele alındığında antropomorfik bilincin kanıtı değildir.

Örneğin bir diyalog balonu duvarda asılı bir hoparlörden çıkıyorsa bu balonun varlığı hoparlörün antropomorfik bir bilince sahip olduğunu değil, insan bilincine sahip bir varlığın hoparlör aracılığı ile iletişim kurduğunu gösterir. Bu tür durumlarda aktarılan diyalogu kuran karakterin antropomorfik olup olmadığını belirlemek için diyalogun ana kaynağı incelenmelidir. Hoparlör ve benzeri araçlar tarafından aktarılan diyalogun kaynağı bir insansa bilinçli antropomorfizmin varlığından söz edilemez.

Benzer şekilde diyalog balonları hayvanlar için de kullanılabilir. Bu tür durumlarda balonun varlığına değil içinde yazan yazının içeriğine dikkat edilmelidir. Eğer balon içinde yazan yazı insanlara ait bir bilincin üretebileceği bir düşünce ise diyalog balonunun kaynağı olan hayvan karakter bilinçli forma sahip bir antropomorfik karakterdir. Fakat diyalog balonu kaynağı olan hayvanın türünün gerçek dünyada çıkardığı bir sesi okuyucuya aktarma amaçlı kullanılıyorsa diyalog balonuna değil karakterin eylemlerine bakılmalıdır.

Görsel 2.36

(soldan sağa) *Lucifer*, *Rogue*, *Gambit*



Kaynak: Merry X-Men Holiday Special Vol. 1 #1 çizgi romanından bir panel

Yukarıdaki görselde Marvel çizgi romanlarında Gambit isimli karakter tarafından sahiplenilen Lucifer isimli bir kedinin çıkardığı kedi sesi diyalog balonu ile okuyuculara aktarılmış. Lucifer'in çizgi romanlardaki işlevi ise herhangi bir insani özelliği bulunmayan bir evcil hayvan olmasıdır. Dolayısıyla karakter antropomorfik bir karakter değildir.

Lucifer ile benzer şekilde bir Marvel süper kahramanının kedisi olan Niels isimli kedi karakter ise *Pet Avengers* (Evcil Hayvan Yenilmezler) isimli seride kendisi gibi süper güçleri olan veya süper kahramanların yardımcısı rolündeki hayvan karakterlerden oluşan bir ekibin üyesidir. Seride bilinçli antropomorfik forma sahip hayvan karakterlerin yanı sıra diğer serilerde insana ait bir bilinç ile tasvir edilmeyen hayvan karakterlere de bilinçli antropomorfik formun özellikleri verilmiştir. Örneğin Spider Man (Örümcek Adam) isimli karakterin halası May'in sahip olduğu Ms. Lion isimli köpek, Lucifer karakteri gibi antropomorfik olmayan sıradan bir evcil hayvandır. Fakat Ms. Lion, *Pet Avengers* serisindeki diğer hayvanlar ile iletişim kurabilmesi için seri boyunca bilinçli antropomorfik karakter formunun özellikleri ile tasvir edilmiştir. Karakterin diyalogları okuyucuya konuşma balonları ile aktarılmıştır. Ayrıca karakter gerçek hayattaki köpekler gibi havlayabilmektedir (İngilizcede bark sözcüğü Türkçede köpeklerin çıkardığı ses için kullanılan hav sözcüğüne karşılık gelmektedir) (Bkz. Görsel 2.37).

Görsel 2.37

(soldan sağa) Ms. Lion ve Niels



Kaynak: Lockjaw and the Pet Avengers #1 (2016) çizgi romanından bir panel

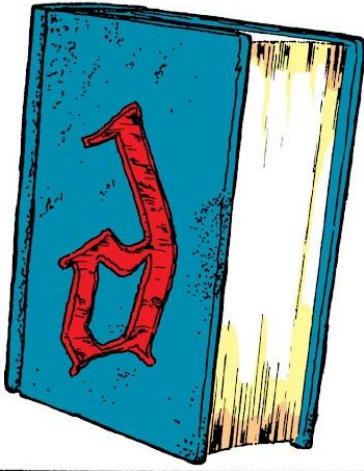
Benzer şekilde Niels da süper güçleri olan sıradan bir kedidir fakat karakter, *Pet Avengers* (2016) serisinde yapısal formun özelliklerini taşımayan bilinçli bir antropomorfik karakter olarak tasvir edilmiştir. Karakterin diyalogunu okuyucuya aktarmak için konuşma balonlarından faydalanılmıştır. Lucifer karakterinin aksine Niels karakteri için kullanılan konuşma balonları hayvanlara ait bir sesi değil, antropomorfik bir bilinçle üretilen cümleleri okuyucuya aktarır.

Bir karakterin bilincinin olduğunu anlamak için diyalog balonları ile aktarılan düşünceler ve karakterlerin aksiyonları incelenebilir. Bunun yanı sıra belirli ölçüde bir bilinç sahibi olan objeler de Marvel evreninde bulunmaktadır. Bu objeler diyalog kuramazlar veya kendi başlarına hareket edemezler. Bu tür varlıkların bilinci, onlar ile etkileşime geçen karakterler tarafından algılanmaktadır. Kullanıcısı ile mental olarak iletişim kurabilir ve onları yönlendirebilirler.

Örneğin Marvel çizgi romanlarındaki Darkhold isimli kara büyü kitabı kullanıcısının zihnini yozlaştırabilen ve pek çok hikâyede 'kötü niyetli' olarak tasvir edilen büyülü bir nesnedir. Kitap doğrudan konuşarak iletişim kuramaz veya kendi başına aktif olarak kötülük yapamaz fakat kullanıcısını yazarı olan Chthon'u dünyaya getirmek için bir paratoner olarak kullanır.

Görsel 2.38

Darkhold



Kaynak: [http-26](http://26)

Farklı yazarlar tarafından farklı şekillerde tasvir edilmiş olan Darkhold, yapı olarak geleneksel bir antropomorfik karakter değildir fakat pek çok Marvel hikayesinde kötü bir bilince sahip sihirli bir obje olarak tasvir edilmesi yönüyle bilinçli antropomorfik formun özelliklerine sahiptir.

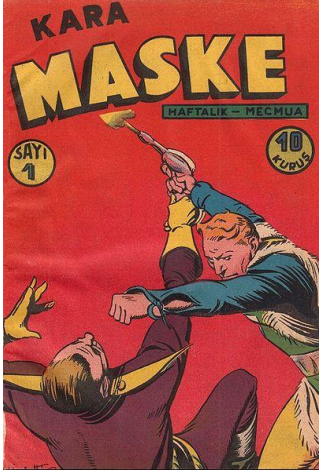
Ms. Lion ve Darkhold gibi varlıkların antropomorfik özellikleri bu varlıkları ele alan yazarlara ve yer aldıkları serilere göre değişiklik gösterebilmektedir. Bu tür varlıklar içinde bulundukları hikâyeye daha iyi hizmet etmeleri amacı ile zaman zaman bilinçli antropomorfik form özellikleri verilerek yeniden yorumlanmışlardır.

2.5 Türk Çizgi Romanlarında Antropomorfik Karakterler

Günümüzde popüler kültürün gelişimi ve yayılmasında büyük bir etkiye sahip olan çizgi romanlar 18. Yüzyılda varlık göstermeye başlamışlardır (Karabudak, 2015, s. 23). Çizgi romanların Türkiye tarihi incelendiğinde ise ilk örneklerin Cumhuriyet'ten hemen önce ortaya çıktığı görülmektedir. Türkiye'de çizgi roman alanındaki ciddi çalışmalar ise 1940'lı yıllarda *Kara Maske* ile başlamıştır.

Görsel 2.39

Kara Maske #1 (1947)



Kaynak: <http-27>

Çocuk Dünyası dergisinin bir eki olarak piyasaya sürülen bu çeviri eser, sonrasında yayınlanan çizgi romanlara öncülük etmiştir. Kara Maske yayınlanmaya başladıktan sonraki yıllarda Türkiye’de çeviri eserlerin yanı sıra yerli üretim çizgi romanlar da yayınlanmaya başlamıştır. İlk yerli çizgi roman ise *Türk Kahramanı Köroğlu* (1953) adlı eserdir.

Görsel 2.40

Türk Kahramanı Köroğlu #31



Kaynak: <http-28>

Karaoğlan, Timur, Akbulut Kaan, Kızıltuğ, Alptekin, Tarkan, Tolga, Bahadır, Baytekin, Malkoçoğlu, Kara Murat gibi eserler ise yerli kahramanları konu alan çizgi romanlardır

(Yalçın ve Aktaş'tan aktaran Karabudak, 2015, s. 23). Türkiye'deki çizgi roman yayıncılığının gelişiminde mizah dergileri ve karikatürler de önemli bir konumdadır.

Mizahın türlerinden biri olan karikatür bir tür çizgi sanatıdır. Kelimenin kökeni; yüklemek, hücum etmek, doldurmak, abartmak, alaya almak gibi çeşitli anlamlara gelen 'caricare' fiilinden türemiştir ve yazılı olarak ilk kez Annibale Carracci'nin *Arti di Bologna* (1646) yapıtı için yazdığı önsözde Giovanni Atanasio Mosini tarafından kullanılmıştır. Zeynep Kamiloğlu (2013), Türkiye'de de yaygın olan karikatür sanatının iki türde karşımıza çıktığını öne sürmüştür. İlk tür eğlencenin amaçlandığı küçük öykülerden oluşan 'mizah karikatürleri', ikincisi ise karikatüristlerin siyasi liderler arasındaki diyalogları komedi ile birleştirmeleriyle ortaya çıkan 'politik karikatürler' dir (s. 166, 167). Türkiye'de karikatür sanatı, okurların karşısına mizah dergileri içinde yayınlanan çizgisel hikayeler olarak sunulmaktadır.

Mizah dergileri, Türk basın tarihinde en çok satan dergiler arasındadırlar. Türk popüler kültürü ve gündelik hayatında önemli bir yere sahip olan mizah dergiciliği Osmanlı Dönemi'nde başlamış ve günümüze kadar varlığını sürdürmüştür (Gönenç ve Cantek, 2017, s. 9). Bu dönemde yapılmış olan çalışmalara rağmen Türkiye'de karikatür sanatının gelişimi geç bir dönemde olmuştur. Semih Balcıoğlu bu gecikmenin nedenini Osmanlı'daki teokratik düzenden kaynaklı resim yasağına bağlamaktadır. Dini etkenlerden kaynaklı resim yasakları Osmanlı dönemi sanatçıları figüratif olmayan sanat alanlarına (yazı, tezhip, çini, tahta oymacılığı vb.) yöneltmiştir (Balcıoğlu'ndan aktaran Bayram, 2009, s. 111). Osmanlı İmparatorluğu'nun Batılılaşmaya başlaması ise Türk basınının gelişimini hızlandırmış ve Türkiye'de mizah dergilerinin yayınlanmasına olanak sağlamıştır (Gönenç ve Cantek, 2017, s. 9).

Türkiye'deki mizahi yayın girişimleri Rum kökenli Teodor Kasap tarafından yayınlanan *Diyojen* (1870) dergisi ile başlamıştır.

Görsel 2.41

Diyojen dergisi fasiküllerinden birinin kapağı



Kaynak: <http://29>

Bilinen ilk Türk karikatürünün yayınlandığı dergide dönemin Osmanlı yönetimine yönelik eleştiriler bulunmaktadır. Yayın hayatına 183 sayı devam eden *Diyojen* dergisi 10 Ocak 1873'te kapatılmıştır (Tanilli'den aktaran Bayram, 2009, s. 111). *Diyojen* dergisinin yayınlanmaya başlamasından 1. Meşrutiyet'in ilanına kadar olan süreçte Türkiye'deki mizah dergisi yayıncılığı *Çingiraklı Tatar* (1873), *Hayal* (1873-1877), *Tiyatro* (1874-1876), *Latife* (1875), *Kara Sinan* (1875) ve *Medılah* (1876) gibi dergilerle devam etmiştir fakat yayınlanan dergilerin birçoğu yayınlanmaya başladıktan kısa bir süre sonra kapatılmışlardır (Gönenç ve Cantek, 2017, s. 9). Bir Türk tarafından çıkarılan ilk mizah dergisi ise 1876'da Çaylak Tefvîk tarafından çıkarılan *Çaylak* dergisidir (Özer, 1991, s. 225).

Görsel 2.42

Çaylak Dergisi'nden bir sayfa



Kaynak: <http://30>

1870'li yılların sonuna gelindiğinde ise mizah dergilerinin yayınlanmasını olumsuz yönde etkileyen gelişmeler yaşanmıştır. 1876 Anayasası'nın ilanı ile başlayan parlamenter monarşi sistemi, 1878'de Padişah II. Abdülhamit'in anayasayı askıya alması ve parlamentoyu dağıtması ile sona erer. Sonrasında yaşanan otuz üç yıllık baskı rejiminde İstanbul'da mizah dergisi yayınlamak mümkün olmamıştır. Bu dönemde yayınlanan mizah dergileri yurt dışında yayınlanmış ve Osmanlı topraklarına gizlice sokulmuşlardır. 1908'de II. Meşrutiyet'in ilanı ise Osmanlı topraklarında mizah dergisi yayınlanmasını tekrardan mümkün kılmıştır ve bu tarihten itibaren kırktan fazla mizah dergisi yayınlanmaya başlamıştır. İlerleyen yıllarda baskıcı rejim, savaş ve ekonomik koşullar sebebiyle bu sayı zamanla azalmıştır. 1914 yılında İstanbul'da yalnızca üç mizah dergisi yayınlanmaktadır (Gönenç ve Cantek, 2017, s. 10). İlerleyen yıllarda yeni mizah dergileri yayınlanmaya devam etmiştir fakat bu dergilerden pek çoğu yayınlanmaya başladıktan kısa süre sonra kapatılmışlardır.

20'li yıllarda yayınlanan mizah dergileri arasında Millî Mücadele yanlısı *Güleryüz* (1921-1923) gibi eserlerin yanı sıra padişah yanlısı eserler de yayınlanmaktadır. 1922'de Refik Halit Karatay padişah yanlısı ve Atatürk karşıtı tutumuyla bir kadro oluşturur ve *Aydede* dergisini çıkarır. *Aydede* dergisi Kurtuluş Savaşı'nın kazanılması sonucu kadrosunda çalışan yazar ve çizerlerin yurtdışına kaçmaları sonucunda kapanmıştır. Daha sonrasında Yusuf Ziya Ortaç ve Orhan Seyfi Orhon, aynı kadro ile *Aydede*'nin benzeri olan *Akbaba* dergisini yayınlamışlardır (Özer, 1991, s. 226). *Akbaba* dergisi (1922-1977) 55 yıllık yayın hayatı ile Cumhuriyet Dönemi'nin en uzun süre yayınlanan mizah dergisi olmuştur (Özhan, 2019, s. 21).

Görsel 2.43

Akbaba Dergisi'nin 16 Ekim 1930 tarihinde yayınlanan sayısının kapağı



Kaynak: [http-31](http://31)

Akbaba'nın yayınlanmaya devam ettiği yıllarda yayınlanmaya başlayan Markopaşa (1946-1947) dergisi ise 60.000'lere ulaşan tirajı ile çok satışlı ilk mizah dergisi olması yönünden Türk karikatür tarihi için önemli bir eserdir (Özer, 1991, s. 230).

Görsel 2.44

Markopaşa Dergisi'nin ilk sayısından bir görsel



Kaynak: [http-32](http://32)

60'lı yıllarda gerçekleşen basım-yayım alanındaki teknolojik gelişmeler ise mizah dergileri üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Yüksek basım sayılarına ulaşmanın teknik açıdan mümkün olmadığı bu yıllarda yeni matbaa makineleri ve karayolunun gelişimine bağlı olarak büyüyen dağıtım şirketleri sayesinde dönemin birçok dergisi yüz bini geçen

satış rakamlarına ulaşmıştır (Gönenç ve Cantek, 2017, s. 16). Gelişen basım-yayım teknolojileri sayesinde artan satış rakamları ve 60'lı yılları takip eden dönemlerde yayınlanmaya başlayan yeni mizah dergilerinin etkileri 2000'li yıllara kadar devam etmiştir.

26 Ağustos 1972 yılında Oğuz Aral yönetimindeki *Gırgır* dergisi *Gün Gazetesi* ile ücretsiz olarak verilmeye başlamıştır (Özhan, 2019, s. 14). Derginin yaratıcısı Oğuz Aral, 12 Mart 1971 ihtilali sonrası *Gün* gazetesinin politik tutumunun *Gırgır*'da çalışanların politik tutumuyla çelişmeye başlaması sebebiyle *Gün* ile olan beraberliği bitirip *Gırgır*'ı dergi haline getirmeye karar vermiştir. *Gırgır* dergisi, yalnızca Türkiye'de değil, dünya çapında da bir başarı yakalamış ve 12 Eylül 1980 darbesi sonrasında 600.000'e ulaşan satış rakamlarıyla, ABD'nin *Mad* ve Rusya'nın *Krokodil* dergilerinden sonra dünyanın en çok satan üçüncü mizah dergisi olmuştur (Çakır, 2001). 1972'den 1989'a kadar Türkiye'nin en çok satan mizah dergisi olan *Gırgır*, Musa Peygamber ile ilgili tepki çeken bir karikatür yayınlaması sonucunda 17 Şubat 2017'de kapatılmıştır ([http-33](http://33)).

Görsel 2.45

Gırgır Dergisi'nde yayınlanan ve tepki çeken Musa Peygamber ile ilgili karikatür



Kaynak: [http-34](http://34)

1980 darbesi sonrasında *Gırgır*'dan ayrılan yazar ve çizerler ise 1985 yılında *Limon* dergisini çıkarmışlardır. Yayın hayatı kısa süreli olan dergi 1991 yılında kapatılmış ve aynı yıl *LeMan* ismiyle yayın hayatına devam etmiştir. Günümüzde hala yayınlanmakta olan dergiden yıllar içinde ayrılan farklı gruplardaki çizerler ise 2000'lerin başında *Lombak* (2001) ve *Penguen* (2002) dergilerini çıkarmışlardır (Özhan, 2019, s. 25). *LeMan*'ın aksine *Lombak* (2001-2009) ve *Penguen* (2002-2017) dergileri günümüzde yayınlanmamaktadırlar.

Görsel 2.46

Penguen Dergisi'nin son kapağı (2017)



Kaynak: <http-35>

2000'li yılların önemli mizah dergilerinden bir diğeri ise Penguen dergisinin eski çalışanları tarafından kurulan *Uykusuz* (2007) dergisidir (Boz, 2013, s. 106). Yayınlandığı yıllar süresince okurların beğenisini kazanan ve yüksek bir triyaja sahip olan dergi 2023 yılında karikatüristler tarafından gösterilen tepkilere rağmen kapatılmıştır (<http-36>).

Görsel 2.47

Uykusuz Dergisi'nin son kapağı (2023)



Kaynak: <http-37>

Türk karikatür dergileri arasında kısa süreli bir yayın hayatına sahip olmasına rağmen tamamen kadın çizerler ve yazarlar tarafından hazırlanmasıyla dünyadaki sayılı örneklerden olan *Bayan Yanı* (2011-2013) dergisi de Türk karikatürü için önemli bir dergidir. *LeMan* dergisinin çalışanlarının yanı sıra pek çok kadın sanatçının desteğiyle hazırlanmış olan dergi 11 sayılık bir yayın hayatı sonrasında kapatılmıştır (Boz, 2013, s. 119).

Türkiye’de mizah dergiciliği ve karikatür sanatı çok eski bir tarihe sahiptir ve yerli üretim eserler geniş okuyucuyu kitlelerine ulaşılarak Türk popüler kültüründe önemli bir etkiye sahip olmuşlardır. Kötü Kedi Şerafettin ve Otisabi benzeri popüler Türk karakterler de mizah dergilerinde yayınlanan hikayeler ile başlayıp sonradan bu hikayelerin derlendiği çizgi roman ciltleri olarak yayınlanmışlardır.

Dünya genelinde de çizgi romanlar ilk çıktıkları dönemlerde çizgi bantlar ve karikatürlere benzer özellikler taşıyan ve mizah unsurları içeren eserlerdir. Çizgi romanların İngilizce karşılığı ‘comic’ kelimesi de bu dönemlerden kalmıştır. 1930’lu yılların sonrasında çizgi romanlar gazetelerden ayrılarak dergi formunda yayınlanmaya başlamışlardır. Çizgi bantlar ise dergilerde yayınlanmaya devam etmişlerdir (Cantek, 1996). Türkiye’de yayınlanan çizgi roman ve mizah dergileri de yayın hayatlarına genellikle gazetelerde yayınlanarak başlamışlardır. Türkiye’de çizgi romanın ilk örneği olan *Lüklüğün Serüvenleri* isimli eser de Orhan Tolon tarafından çizilmiş ve *Çocuk Sesi* dergisinde yayınlanmıştır (http-38).

Gazetelerde yayınlanan çizgi bantlar ve çizgi romanlar arasında birçok benzerlik bulunmaktadır fakat okuyucuya ulaşması açısından bu iki tür arasında büyük bir farklılık mevcuttur. Gazete okuyucusu karikatür bandı olmasa da gazeteyi alacaktır. Bu nedenle gazetelerdeki çizgi bantlar daha güncel konuları ele alırlar. Çizgi romanların okurları ise çizgi roman içerisindeki süregelmekte olan hikâyeyi takip etmek ve devamını okumak için çizgi roman alırlar (Cantek, 1996). Gazetelerden ayrılarak dergileşen mizah dergileri içinde yayınlanan hikayeler de bu yönden çizgi romanla benzerlik gösterebilirler fakat birçok çizgi romanın aksine mizah dergileri tek bir hikâyenin değil, pek çok çizer ve yazar tarafından hazırlanan farklı hikayelerin haftalık olarak yayınlandığı dergilerdir.

Genellikle çizimlerin ön planda olduğu çizgi romanların Türkiye’de başlangıcına bakıldığında yazının ağırlıklı olduğunu görülmektedir. Yurt dışından çevirisi yapılarak yayınlanan çizgi romanlara bile orijinal metinde olmayan uzun anlatılar eklenmiştir ve

ilk dönemlerde çizgi roman terimi yerine öykü, hikâye, terfika, sinema romanı ve resimle roman gibi terimler kullanılmıştır. Sinema romanı ifadesi çizgi romanlardaki hikâye anlatım şeklinin sinema ile olan benzerliğinden kaynaklanmaktadır. Resimle roman ifadesi ise 50’li yıllarda Hürriyet gazetesinde başlayan bir akımın ismidir. Bu dönemlerde kurgu ve resimler arasındaki devamlılık yoğun olarak metinler ile sağlanmaktadır (Cantek, 1996).

Yurt dışından çevrilerek Türkiye’de yayınlanan çizgi romanlar arasında 50’li yıllarda ülkemizde yayınlanmaya başlayan *Tommiks* ve *Teksas* isimli eserlerin yakaladıkları başarı sonrasında ülkemizde çizgi roman kavramıyla özdeşleşen Teksas-Tommiks ismi ortaya çıkmıştır.

Görsel 2.48

Teksas-Tommiks çizgi roman kapakları



Kaynak: [http-39](http://39)

Bu çalışmalar Türkiye’de çizgi roman türündeki eserlerin geniş bir kitleye yayılmasına olanak sağlamış olsalar da yeni eserlerin ortaya çıkmasının önüne geçmişlerdir. Bu duruma ek olarak çizgi romanlar, Türkiye’deki okuma oranının düşüklüğünün nedeni olarak gösterilerek katı eleştiriler almışlardır (Cantek, 1996). Çizgi romanın Türkiye’de aldığı eleştiriler ve çizgi roman okuyan kitlenin çeviri eserleri tüketiyor olmaları Türk çizgi romanlarının gelişmesinin önüne geçen faktörlerdir. Bu duruma karşın Türkiye’de mizah dergileri dışında geleneksel olarak karikatür bandı özelliklerini değil, düzenli yayınlanan ve tek bir kahramanın maceralarını anlatan yerli çizgi roman örnekleri de Türk okurlarına sunulmuşlardır.

Sezgin Burak tarafından 1966’da yazılan *Tarkan*, Attila’nın ve Hun halkının dünya genelindeki gücünü yansıtan bir kahramandır. Sezgin Burak’ın İtalya’da bulunduğu

süreçte derlediği bilgileri kullanarak oluşturduğu karakter diğer çizgi romanlardan farklı olarak eski bir tarihi konu almaktadır ve gerçek tarihi olaylara dayanan hikayeleri diğer tarihi çizgi romanlara kıyasla daha ön planda kullanır (Sarıca, 2023, s. 265).

Görsel 2.49

Tarkan isimli karakter



Kaynak: http-40

Türk çizgi roman tarihinde fantastik öğelerin kullanıldığı ilk yerli çizgi roman *Köroğlu* ise sahip olduğu süslü ve şiirsel dil sebebiyle uzun süren bir yayın hayatına sahip olamamıştır.

Görsel 2.50

Köroğlu #1 (solda) ve #21 (sağda)



Kaynak: http-41

Dönemin ünlü bir diğer çizgi romanı ise Suat Yalaz tarafından kaleme alınan *Karaoğlan* isimli eserdir. Tarihi bir çizgi roman olan *Karaoğlan*'da kahramanın Cengiz Han'ın hazinelerini araması anlatılır (Alpin'den aktaran Sarıca, 2023, s. 264).

Görsel 2.51

Karaoğlan #122 (1 Haziran 1966)



Kaynak: <http-42>

Rahmi Turan tarafından yazılan ve Abdullah Turan tarafından çizilen *Kara Murat* isimli eser başta *Kara Murat- Fatih'in Fedaisi* isimli bir hikayeye başlamış, sonrasında karakterin beğenilmesi ile *Günaydın* gazetesinde yayınlanmaya devam etmiştir (Sarıca, 2023, s. 267).

Görsel 2.52

Kara Murat isimli karakter



Kaynak: [http-43](http://43)

Türk çizgi romanında tarihsel anlatımlar sıklıkla kullanılmış ve okurlar tarafından büyük ilgi toplamışlardır. İlerleyen yıllarda *Tarkan* ve *Kara Murat* gibi karakterler kendi isimlerini taşıyan sinema filmlerine uyarlanmış ve çizgi roman okurlarının dışındaki büyük bir kitle tarafından tanınarak Türk popüler kültüründe önemli karakterler haline gelmişlerdir.

Türk çizgi romanlarında ve karikatürlerinde ana karakterler çoğunlukla insan veya insan özellikleri verilmiş karakterlerdir. Özellikle yerli üretilen veya çeviri olarak yayınlanan geleneksel çizgi romanlarda insan bir kahramanın hazine peşinde koşması veya insanları kurtarması konusu kullanılmıştır. Türk karikatürleri ise halkı ve siyaseti mizah kullanarak yorumlar ve eleştirir. Turan Selçuk, karikatürlerle ilgili şu yorumda bulunmuştur:

“Karikatürün hammaddesi insandır. İnsanın çelişkileri, yanlışları, yapıtları, yaptıkları, davranışları, gözlemleri. La Fontaine dahil, hayvanları konu edinen birçok mizahçı ve mizah çizeri bu kahramanları yine insan ilişkileri içinde algılamışlar ya da çizmişlerdir. İnsanı alış biçimine gelince: Toplumlari, kişileri oldukları gibi görmek, çelişkilerini, yanlışlarını gerçeklerden uzaklaşmadan değerlendirdikten sonra eleştirmektir. Evrensel çelişkinin diyalektiğindeki insan çelişkisi, çizgiyle mizahın hammaddesidir.” (http-38).

Selçuk’un “hammaddesi insan” yorumunu karikatürlerde sıklıkla kullanılan hayvan temelli antropomorfik karakterlerde görmek mümkündür. Türk karikatür sanatında sıklıkla kullanılan hayvanlar verilmek istenen mesajı doğrudan veya dolaylı olarak okurlara iletme konusunda önemli figürlerdir. Türk karikatürünün ilk dönemlerinde bile insan hareketleriyle tasvir edilmiş hayvan örnekleri mevcuttur. Antropomorfik hayvan kullanımının karikatürlerdeki yaygınlığına karşın hayvanlara insan özellikleri verilmesine karşı çıkan eleştiriler de mevcuttur. Zahir Güvemli, *Karikatürist Cem ve*

San'atı (1952) yazısında hayvanların karikatürünün yapılamayacağına, gülmenin canlılar arasında yalnızca insana müteveccih olarak kalabileceğini söylemiştir. Bu eleştirilere karşın Türk çizerleri yarattıkları eserlerde eserin ana karakteri veya yardımcı karakter olarak hayvanları kullanmışlardır (Şenyapılı'dan aktaran Özer & Özçelik, 2021, s. 2216-2217). Oğuz Aral'ın karakteri olan *Köstebek Hüsnü*'nün köpeği Abdürrahim, Salih Memecan'ın *Sizinkiler* karakterleri, Selçuk Erdem'in hayvanları, Erdil Yaşaroğlu'nun *Komikaze*'lerindeki hayvan karakterler (Özer & Özçelik, 2021, s. 2217), Serkan Altuniğne'nin *Bobo* isimli köpek karakteri ve Bülent Üstün'ün *Kötü Kedi Şerafettin*'i Türk karikatürlerinde insan özellikleri verilerek kullanılmış hayvan karakterlerdir.

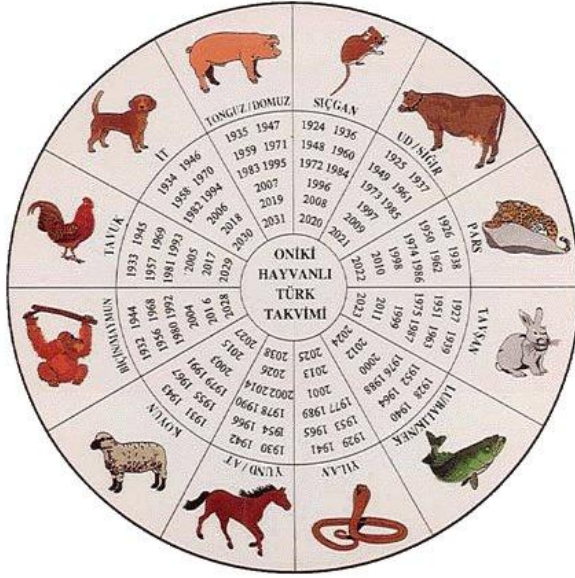
Türk çizgi roman ve karikatürlerinde antropomorfik hayvan kullanımının diğer antropomorfik karakter türlerine kıyasla daha yaygın olmasının nedenleri arasında Türklerin kültürel olarak hayvanlara yakın olmaları gösterilebilir. Türk tarihi boyunca çeşitli toplumlar hayvanlara sembolik değerler yüklemiş ve anlatılarda hayvan karakterler kullanmışlardır. Örneğin Mevlana'nın *Mesnevi*'sinde en sık kullanılan hayvanlar olan aslan, eşek, deve, köpek ve kuşlarla ilgili otuz kadar hikâye bulunmaktadır. Kurbağa, kurt, buzağı, sivrisinek, tavşan vb. hayvanlar da *Mesnevi* içinde çeşitli hikayelerde kullanılmışlardır (Nur, 2017, s. 31-32). Eski Türklerde hayvan ana ve hayvan ata inancı da oldukça yaygın bir inançtır (Yıldız, 2020). Bu inancın temelinde Türklerin hayvan soyundan gelmeleri ile ilgili anlatılar vardır. Çeşitli Türk boyları kendilerinin hayvan soyundan geldiklerine inanmış ve destanlarında hayvanları insanların atası olarak anlatmışlardır.

Göktürkler'in *Ergenekon* ve *Bozkurt Destan*'larında ve Uygurlar'ın *Türeyiş Destanı*'nda Türkler'in bir kurttan türediklerini belirten hikayeler bulunmaktadır. M. S. 400 yıllarında Orta Asya Türk kabilesi olan Kao-çı efsanesinde ise hükümdarın kızı bir kurtla evlenmiştir ve kabiledaki insanlar bu evlilik sonucu dünyaya gelmişlerdir (Doğan, 2001, s. 615). Ünlü Türk çizgi roman karakteri olan Tarkan ise kurtlar tarafından evlat edilen ve büyütülen bir karakterdir (Bkz. Görsel 2.49) (Sarica, 2023, s. 271). Kurtlar, Türkler için önemli hayvanlardır ve birçok metinde insana ait özelliklerle tasvir edilmişlerdir.

Eski Türk devletleri tarafından kullanılmış olan 12 *Hayvanlı Türk Takvimi*'nin efsanesi de bilinçli antropomorfik formun özelliklerini taşıyan hayvanların kendi aralarında geçen bir diyalogu anlatır.

Görsel 2.53

12 Hayvanlı Türk Takvimi



Kaynak: <http://44>

Efsaneye göre takvimde yer alan hayvanlar toplanır ve yıl hesabı yapmak isterler. Sonrasında her yıla bir hayvan ismi vermeye karar veren hayvanlar arasında aralarından hangisinin isminin ilk yıla verileceği ile ilgili bir tartışma başlar. Her hayvan takvimin kendi adıyla başlamasını istemektedir. Kısa bir tartışma sonrasında sıçan, kurnazlığı sayesinde birinci olur ve ilk yıla sıçanın ismi verilir. Tartışan hayvanlar arasında yer alan deve ise sıçan tarafından kandırılır ve takvimde yerini alamaz (Ospanaliyeva, 2011, s. 225-226). 12 Hayvanlı Türk Takvimi'nde yer alan hayvanlar yıllara göre sıçan, sığır, pars, tavşan, ejder, yılan, at, koyun, maymun, tavuk, köpek ve domuz şeklinde sıralanmaktadır (Turan, 1941, s. 107).

3 YÖNTEM

Bu araştırma 3 bölümden oluşmaktadır. Araştırmanın ilk bölümünde literatür taramasına dayanan tarama modeli kullanılmıştır. Karasar'ın tanımına göre (2012);

“Tarama modelleri, geçmişte veya hala var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır. Onları herhangi bir şekilde değiştirme etkileme çabası gösterilmez. Bilinmek istenen şey vardır ve ordadır. Önemli olan ona uygun bir biçimde ‘gözleyip’ belirleyebilmektir.”

Araştırma süresince ulusal ve uluslararası görsel ve yazılı kaynaklar taranarak çalışmanın kuramsal ve teorik altyapısı yapılan literatür taraması sonucunda ortaya konulmuştur.

Araştırmanın ikinci bölümünde ise ulusal ve uluslararası çizgi romanlarda kullanılan antropomorfik karakterler, DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin ortaya koyduğu 4 form üzerinden bu formların özellikleri dikkate alınarak içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. İçerik analizi; nesnel, ölçülebilir, doğrulanabilir bilgilere ulaşmak amacıyla doküman, metin ve evrak gibi pek çok farklı materyali belli kurallar dahilinde (örnekleme, kodlama, kategori vs.) analiz etmeyi amaçlayan nitel araştırma yöntemi içerisinde yer alan bir tekniktir (Metin ve Ünal, 2022, s. 273).

Araştırmanın üçüncü bölümünde ise ikinci bölümde analiz edilen antropomorfik karakter formları dikkate alınarak elde edilen bulgular ışığında antropomorfik karakterlerin yer aldığı 40 sayfalık *Kavağın Yolculuğu* isimli bir çizgi roman üretilmiştir. Üretim aşamasında çizgi roman üretim süreçleri olan hikâye oluşturma ve senaryo yazımı, sayfa düzeni ve panellerin planlanması, karakter ve mekanların planlanması, eskiz çizimlerin yapılması, dijital çinileme (temizleme) ve metinlerin eklenmesi süreçleri uygulanmıştır. Çizgi roman üretim sürecinde Will Eisner'in *Comics And Sequential Art* (2008), Scott McCloud'un *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels* (2006), Dave Gibbons ve Tim Pilcher'in *How Comics Work* (2017) ve Buddy Scalera'nın *Creating comics from start to finish: Top pros reveal the complete creative* (2011) isimli eserlerinden yola çıkılmıştır.

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın üretim süreçleri tamamlandıktan sonraki aşamada ise çizgi roman içerisinden seçilen farklı panellerdeki çizimler kesme-çıkarma animasyonu (cut-out animation) tekniği ile hareketlendirilmek amacıyla parçalara ayrılmışlardır. Sonrasında ayrılan parçalar Adobe After Effects isimli program

kullanılarak hareketlendirilmiř ve 1 dakika 45 saniye uzunluęunda bir animasyon uygulaması üretilmiřtir.



4 BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu bölümünde Türkiye’de yaratılmış olan *Kötü Kedi Şerafettin* (1996), *Sizinkiler* (1991) ve *Bobo* (2014) isimli seriler ölçüt örneklem yöntemi kullanılarak seçilmişlerdir. Serilerin seçilmesindeki ölçüt serilerdeki ana karakterlerin antropomorfik karakterler olmaları ve serilerin düzenli yayınlanan seriler olmalarıdır. Serilerin içinden seçilen antropomorfik karakterler DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle’nin ortaya koyduğu yapısal, jestsel, karakter ve bilinçli antropomorfik formların özellikleri kullanılarak analiz edilmişlerdir.

4.1 Kötü Kedi Şerafettin

1996’da *L-Manyak* dergisinde yayınlanmaya başlayan *Kötü Kedi Şerafettin* isimli çizgi roman serisi Bülent Üstün tarafından yaratılmış antropomorfik bir kedinin İstanbul’un Cihangir semtindeki maceralarını anlatmaktadır. Hikayedeki insan olmayan karakterlere insan isimlerine sahip, insan gibi konuşabilen ve insana özgü davranışlara sahip karakterlerdir. Seride zaman zaman Şero ismini de kullanan ana karakter Şerafettin de cinsel dürtüleri ön planda olan başı sürekli dertte olan bir karakterdir (Bayrak, 2022, s. 130). Karakter insanlar gibi iki ayak üzerinde yürüyebilir ve insanlar gibi konuşarak iletişim kurabilir. Hikâyenin ana karakteri olan Şerafettin’in yanı sıra Misket ve Tacettin isimli iki kedi, Rıza isimli bir fare ve Rıfkı isimli bir martı gibi farklı türden hayvanlar da insan özellikleri verilerek karakter haline getirilmişlerdir.

Görsel 4.1

Kötü Kedi Şerafettin isimli karakter



Kaynak: <http-45>

Çizgi Roman Yolculuğu isimli YouTube kanalında verdiği bir röportajda ([http-46](#)) karakterin oluşum sürecinden bahseden Bülent Üstün, karakterin oluşumunda küçükken ailesi ile baktıkları kedilerin ve babasının izlediği Türk dizilerindeki karakterlerin Şerafettin karakterinin oluşumundaki etkilerinden bahseder:

“Kedileri çok seven bir aileydik ve bahçeli bir göçme evimiz vardı ve bahçede 25 tane falan kedimiz vardı. Bize abone, bizim diyebileceğimiz kedilerdi. Onlar böyle şey gibi, yedi cücüler gibi, hepsinin başka bir karakteri var, bir alıngan var, bir öfkeli var. Bu kedi karakterleri arasından bizi en çok etkileyen böyle ağır ağabeyler oldu. Sarı bir kedimiz vardı, babam onu çok seviyordu. O kedi yavruydu ve işte ergenliğe girince o ağır ağabeylerden biri olacağını belli etti. Mesela bayramlarda el öptükten sonra gidip onun elini öperdik Cengiz’le. Öptük bir de alnımıza koyardık böyle. Onun da çok hoşuna giderdi aslında, birkaç bayram sonra o gelip elini öptürmeye başladı. 88’lerde kaynanalar dizisi vardı babam çok severdi hep ailece izlerdik. O kaynanalar dizisinde Şerafettin karakteri vardı, babam onu çok sevdiği için arada bu bizim karizmatik kediye Şerafettin diye seslendiğini hatırlıyorum. Şerafettin ismi aslında biraz oradan kalma. Ben 94’te askere giderken sarı Şero’muz 9 yaşındaydı, ben 96’da askerden döndüğümde ölmüştü, babamlar aslında söylemediler bana ben askerdayken öldüğünü, dönünce öğrendim öldüğünü. Orda biraz sarsıldım aslında çünkü onunla karşılaşmayı hayal ediyordum yani onu da çok özlemiştim.”

Röportajın devamında Bülent Üstün ve Şerafettin hakkında konuşan çizir Mehmet Çilingir (röportajda Memo Tembelçizer mahlasını kullanmaktadır) Bülent Üstün’ün Şerafettin’i yaratmasından ve karakterin Türk mizahi için olan öneminden şu sözlerle bahsetmektedir:

“Askerden yeni dönmüştü o sırada, aniden Kötü Kedi Şerafettin diye bir tip çizdi, benim de haberim yok aslında 24 saat beraber yaşıyoruz ama ne zaman düşündü ne zaman kurguladı etti bilmiyorum. Bir baktım öyle bir şey çizmiş. Böyle bütün çizirler, mizah dergilerinden ve mevcut mizah anlayışından sıkılmışken ve mizah öldü abi mizah öldü artık bundan sonra bir şey olmaz derken Kötü Kedi Şerafettin’in yayınlanmasıyla birlikte böyle bir şey kalmadı, mizah öldü geyiği bitti.”

Kötü Kedi Şerafettin, Türk çizgi romanları önemli bir seridir. Seri, sonrasında aynı ismi taşıyan bir sinema filmine uyarlanmış ve 5 Şubat 2016’da sinemalarda gösterime girmiştir. 121 bin 723 izleyici sayısı ile yayınlandığı tarihte vizyona giren diğer filmler arasında en çok izleyici sayısına sahip film olmuş ve 1 milyon 190 bin TL hasılat toplamıştır ([http-47](#)). Filmin yakaladığı başarı ve karakterin popülaritesine rağmen serinin bir devam filmi bulunmamaktadır.

Şerafettin karakteri antropomorfik bir karakterdir ve DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi tarafından oluşturulan yapısal, jestsel, karakter ve bilinçli antropomorfik formun özelliklerini taşımaktadır. Karakterin sahip olduğu yapısal, jestsel, karakter ve bilinçli antropomorfik formun özellikleri aşağıda ayrı başlıklar altında açıklanmışlardır.

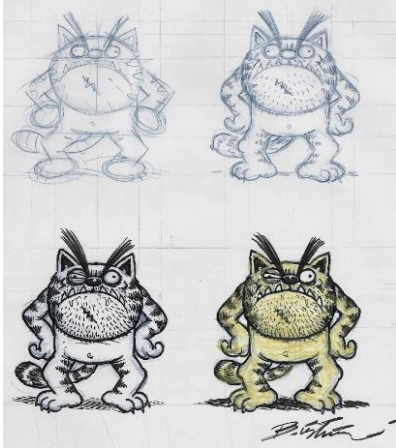
4.1.1 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin yapısal antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi

DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü 4 antropomorfik formun ilki olan yapısal antropomorfik form insan bedeninin fiziksel yapısı ile ilgili bir formdur. Bu forma sahip antropomorfik karakterler insan bedeninin fiziksel işleyişini ve yapısını taklit ederler.

Kötü Kedi Şerafettin isimli Türk çizgi roman karakteri tasarım açısından insan anatomisi ile tasarlanmış olan yapısal antropomorfik formun özelliklerine sahip bir karakterdir. Kötü Kedi Şerafettin karakteri turuncu bir kedi olmasına karşın yapısal olarak abartılı şekilde tasarlanmış insansı bir vücut formuna sahiptir. Ayaklarında 3, ellerinde ise 4 adet parmak bulunan karakter doğadaki kedilerin aksine elindeki baş parmağı insan elindeki baş parmaklarla benzer şekilde bir şeyleri tutmak için kullanabilmektedir (Bkz. Görsel 4.3). Karakterin gerçek hayattaki kedilerle olan bir diğer farkı ise genelde 8 meme ucuna sahip kedilerin aksine Şerafettin'in insanlardaki iki adet meme ucu ve kedilerde bulunmayan insansı bir göbek deliği vardır.

Görsel 4.2

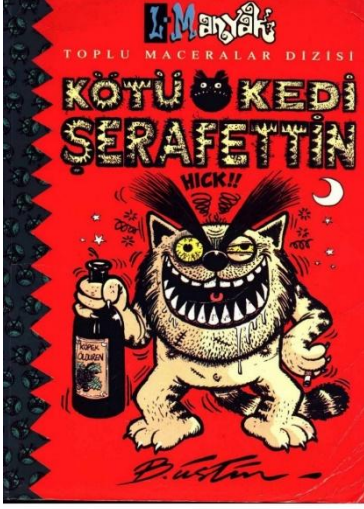
Bülent Üstün tarafından çizilen Kötü Kedi Şerafettin karakter sayfası



Kaynak: [http-48](http://48)

Görsel 4.3

Kötü Kedi Şerafettin #1 kapağı (1 Kasım 1997)



Fotoğraf: Leman Dergisi

Karakterin en belirgin yapısal özelliği ise insanlar gibi iki ayak üzerinde yürümesidir. Karakter, çizgi roman içerisinde zaman zaman normal kediler gibi 4 ayak üzerinde resmedilmiş olsa da (Bkz. Görsel 4.4 son panel) karakteristik olarak sıklıkla 2 ayak üzerinde dururken veya seyahat ederken çizilen bir karakterdir.

Görsel 4.4

L-Manyak dergisinden bir sayfa



Kaynak: <http-49>

Kötü Kedi Şerafettin karakterinin iki ayak üzerinde yürütmesi, baş parmağını kullanma şekli ve insanla benzer fizyolojik özellikleri (meme uçları ve göbek deliğı) karakterin sahip olduğı yapısal antropomorfik forma ait özelliklerdir.

4.1.2 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin jestsel antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi

DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü jestsel antropomorfik form insan davranışları ve beden ile iletişim kurma yolları ile ilgilidir. Duygu ve düşünce aktarımında jest ve mimik kullanabilen antropomorfik karakterler jestsel antropomorfik formun özelliklerine sahiptirler.

Fizyolojik olarak insan özelliklerine sahip Şerafettin karakteri duygu ve düşüncelerini aktarırken jest ve mimiklerini insanlara özgü şekilde kullanabilen bir karakterdir. Ağzı bozuk karakter hikayelerinde coğrafyaya özgü jestler kullanmanın yanı sıra vücut hareketleriyle duygu ve düşüncelerini aktarabilmektedir (Bkz. Görsel 4.5).

Görsel 4.5

Kötü Kedi Şerafettin karakterinin sinirli bir şekilde ellerini beline koymuş olarak çizilmiş bir resmi



Kaynak: <http://50>

Vücut dili ile duygularını aktarabilen karakter insanlara özgü olan el sallama (Bkz. Görsel 4.6) ve tespah çekme (Bkz. Görsel 4.7) gibi jestsel el hareketlerini de yapabilmektedir.

Görsel 4.6

Kötü Kedi Şerafettin karakterinin elini sallarken çizilmiş bir resmi



Kaynak: [http-51](http://51)

Görsel 4.7

Kötü Kedi Şerafettin karakterinin tespih çekerken çizilmiş bir resmi



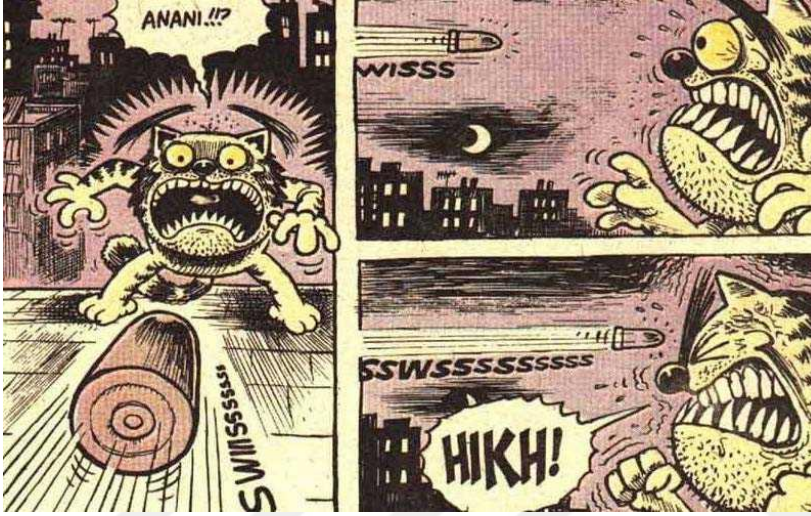
Kaynak: [http-52](http://52)

Jestler ile duygularını aktarabilen Şerafettin karakterinin karikatürize şekilde çizilen suratı da insan mimiklerini andıran ifadelerle karakterin hissettiklerini okurlara aktarmaktadır. Karakterin suratındaki en belirgin özellik ise büyük iki kaşdır ve bu kaşlar

sayesinde karakter insanlarda görülen surat ifadelerini abartılı şekilde yansıtabilmektedir. Sıklıkla sinirli şekilde resmedilen karakter öfke duygusunu abartılı şekilde çatığı kaşlarıyla aktarırken (Bkz. Görsel 4.5) korku (Bkz. Görsel 4.8) ve üzüntü (Bkz. Görsel 4.9) gibi duygular da insansı mimikler resmedilerek aktarılır.

Görsel 4.8

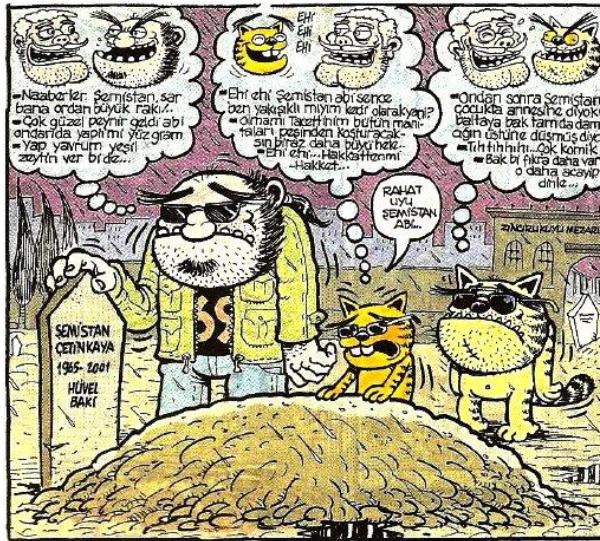
Kötü Kedi Şerafettin karakterinin korkmuş surat ifadesi



Kaynak: <http-53>

Görsel 4.9

Tonguç, Tacettin ve Şerafettin (soldan sağa) karakterlerinin üzgün ifadeleri



Kaynak: <http-54>

Benzer şekilde çizgi romandaki diğer antropomorfik karakterler de mimikleri ile duygularını insansı biçimde kullanarak aktarabilmektedirler (Bkz. Görsel 4.10).

Görsel 4.10

Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanındaki hayvan karakterlerin çeşitli mimiklerini gösteren bir sayfa



Kaynak: <http://55>

Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanın ana karakteri olan Şerafettin karakteri ve çizgi romanda yer alan diğer antropomorfize edilmiş hayvan karakterlerin vücut dili ve mimikleri ile duygu ve düşüncelerini insana özgü biçimde aktarabilme özellikleri çizgi romanda yer alan hayvan karakterleri jestsel antropomorfik forma sahip olan antropomorfik karakterler kategorisine sokmaktadır.

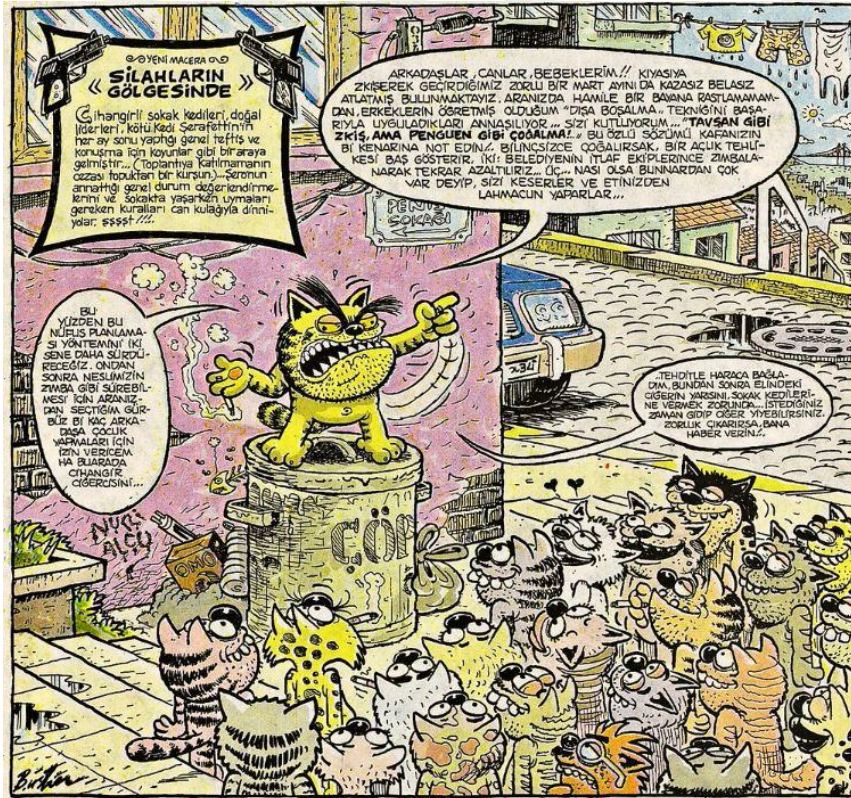
4.1.3 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin antropomorfik karakter formu üzerinden çözümlenmesi

DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü antropomorfik karakter formu insanların rol ve özellikleri ile ilgilidir. Bireysel eylemin amacının vurgulandığı forma sahip antropomorfik karakterler bireyleri tanımlayan nitelik ve alışkanlıklara sahip karakterlerdir.

Hikayeleri Cihangir'in sokaklarında geçen Şerafettin karakteri sahip olduğu insansı bilinç ve konuşma becerisi sayesinde hikâyede yer alan insanlar ve kendisi gibi antropomorfik olan diğer hayvan karakterle sosyal düzeyde ilişkiler kurabilmektedir. Bülent Üstün'ün yarattığı karakter yazarın betimlemesiyle 'ağır abilerden' biri olan Şero isimi bir kediden esinlenilerek yazılmıştır. Şerafettin karakteri, yazarın çocukluğunda sahip olduğu kedinin abartılmış ve antropomorfize edilmiş kişilik özelliklerine sahiptir. Karakter kavgacı, ağzı bozuk ve mahallesindeki diğer hayvanlara üstünlük kurmaya çalışan bir karakterdir.

Görsel 4.11

Şerafettin karakterinin mahallesindeki kedilere konuşma yaptığı bir panel



Kaynak: Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanından bir panel

Hikayedeki diğer antropomorfik karakterlerle arasında saygı, korku veya düşmanlık temelli ilişkilere sahip olan karakter cinsel yönüyle de ön plana çıkmaktadır. Çizgi romanda çeşitli türden canlılarla cinsel ilişkiye girerken resmedilen karakterle hikâyede yer alan dişi kediler arasında süregelen ve cinsel ilişki temelli sosyal dinamikler bulunmaktadır. Bu ilişkilerin zaman zaman Şerafettin karakterinin zorlamasıyla yaşanıyor olmasına karşın karaktere cinsel arzu besleyen dişi kediler de çizgi romanda karakterin üzerine ilişki amacıyla koşarken resmedilmişlerdir.

Görsel 4.12

Cüce Tayyar isimli bir köpeğin Şerafettin kostümü içinde sokağa çıktığı bir panel



Kaynak: Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanından paneller

Şerafettin karakterinin zorlamasıyla yaşanan cinsel ilişkilerin birinden doğan Tacettin isimli oğlu da babasıyla benzer şekilde antropomorfik bir karakterdir ve doğadaki gerçek kedilerin aksine ikili arasında daha insansı bir baba oğul ilişkisi bulunmaktadır. Tacettin çoğunlukla Şerafettin'in yanında görülür ve bir sorun yaşadığında yardım almak için babası Şerafettin'in yanına gider. Şerafettin ise Tacettin'e karşı beslediği sevgiye karşın oğluna yer yer kaba ve küfür içeren bir üslupla yaklaşır.

Görsel 4.13

Şerafettin ve Tacettin arasında yaşanan bir diyalog örneği

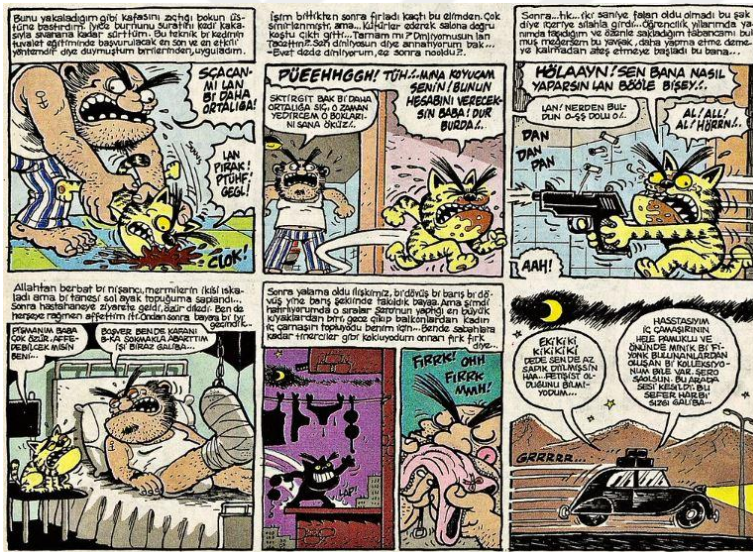


Kaynak: Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanından paneller

Şerafettin ve Tacettin arasındaki baba oğul ilişkisinin bir benzeri de Şerafettin ve babası Tonguç arasında yaşanmaktadır. Tonguç'un menisi üzerine oturan kedisinin hamile kalması sonucu dünyaya gelen Şerafettin, Tonguç tarafından büyütülmüştür ve karakterler birbirlerine baba ve oğlum diye hitap ederler. Şerafettin'in oğlu Tacettin ise Tonguç'a dede diye hitap etmektedir. Şerafettin ve Tonguç arasında yoğun bir sevgi bağı olmasına karşın zaman zaman birbirlerine karşı kaba, nefret dolu ve birbirlerine zarar vermeye çalıştıkları bir şekilde resmedilmişlerdir. İkili, birbirlerine zarar vermelerine ve birbirlerinin hayatında sebep oldukları problemlere rağmen baba oğul ilişkilerini korumaktadırlar.

Görsel 4.14

Tonguç ve Tacettin arasında geçen ve Şerafettin ile Tonguç'un arasında yaşanan eski olayları anlatan bir hikâye



Kaynak: Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanından paneller

Şerafettin'in cinsel ve aile ilişkilerinin yanı sıra kurduğu arkadaşlık ilişkileri de insanların sahip oldukları sosyal arkadaşlık ilişkileri ile benzerlik göstermektedir. Karakter çoğunlukla erkek kedilerle arkadaşlık ederken çizilmiştir ve arkadaşlarıyla arasında geçen diyaloglar çoğunlukla cinsel içeriklidir. Karakter, arkadaşları ile sohbetleri sırasında alkol ve tütün ürünleri tüketirken görünebilmektedir.

Görsel 4.15

Şerafettin'in arkadaşı Cemil ile birlikte ağaçta bira içerken cinsel ilişkiye giren insanları dikizledikleri bir görsel



Kaynak: Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanından bir panel

Şerafettin karakteri, 'mahallenin ağzı bozuk kabadayısı' tiplemesine sahip bir insanın karakteristik özelliklerine sahip bir karakterdir. Şerafettin'in çizgi romanda bulunan diğer karakterlerle kurduğu sosyal ilişkilerin dinamikleri de bu tiplemenin bir uzantısıdır. Karakterin kavga etmediği erkek kediler sorunları için ondan yardım alırken karakter tarafından taciz edilmemiş dişi kediler onu arzularlar. İçinde bulunduğu Cihangir sokaklarında yaşayan diğer insan ve hayvan karakterlerle arasında kurduğu sosyal ilişkilerle Şerafettin karakteri antropomorfik bir karakter formudur.

4.1.4 Kötü Kedi Şerafettin karakterinin bilinçli antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi

DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü bilinçli antropomorfik forma sahip karakterler insan bilincini taklit ederler. İnsanların amaca sahip olma, sorgulama ve düşünce becerisine sahip olan antropomorfik karakterler bilinçli antropomorfik forma sahip karakterlerdir.

Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanındaki hayvan karakterlerin çoğu insan bilincine ve düşüncelerini sözlü olarak aktarma özelliğine sahip olan karakterlerdir. Çizgi romanın ana karakteri olan Şerafettin de çizgi romandaki diğer hayvanlar gibi yalnızca hayvan

Kötü Kedi Şerafettin çizgi roman serisinin ana karakteri Şerafettin başta olmak üzere insan gibi düşünebilen ve konuşabilen pek çok antropomorfik karakter çizgi romanın hikayelerinde ana veya yan karakter rollerinde resmedilmişlerdir. Bu karakterler, sahip oldukları insana özgü bilinç sayesinde bilinçli antropomorfik forma sahip karakterlerdir.

4.2 Sizinkiler

1991’de Sabah Gazetesi’nde yayınlanmaya başlayan *Sizinkiler-Limon ile Zeytin* karikatürleri antropomorfik kümes hayvanlarından oluşan bir ailenin hayatını anlatmaktadır. Salih Memecan tarafından yaratılan seri ilerleyen yıllarda TRT Çocuk kanlında *Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar* (2012-2014) ismiyle yayınlanmaya başlayan bir animasyon diziyeye uyarlanmıştır. Daha sonrasında Disney Channel’da Limon ile Zeytin (2015) ismiyle serinin karikatürleri animasyona uyarlanmaya devam etmiştir (Kozan, 2015, s. 204-205). Sizinkiler karikatürlerindeki hayvan ailesi Limon ile Zeytin isimli iki civciv, Babişko isimli bir horoz ve Çıtçıt isimli bir tavuktan oluşmaktadır.

Görsel 4.18

Limon, Çıtçıt, Babişko ve Zeytin (soldan sağa) (Sizinkiler ailesi)



Kaynak: <http-56>

Sizinkiler serisini yaratmadan önce siyasi karikatürler üreten Salih Memecan, Şamdan Plus dergisinin internet sitesinde yayınlanan bir röportajında (24 Nisan 2013) (<http-57>) “Limon ve Zeytin’i yaratırken bu denli uzun soluklu bir işe imza atacağınızı düşünüyor muydunuz?” sorusuna karşılık olarak şu cevabı vermiştir:

“Amerika'ya gittiğim zaman öğrencilik yıllarımda gazetelerde hep gördüm bant karikatürler vardı. Hatta bir gazetede neredeyse 60 tane bant karikatür vardı, bu bant karikatürler Amerika'da en çok bağımlılık yaratan ve en çok sevilen, takip edilen bölümlerdi. Bir köşe yazarını işten çıkartınca kıyamet kopmuyordu ama o basit görünen bant karikatürlerden bir tanesini çıkardığın zaman kıyamet kopuyordu. Ben Türkiye'ye geldiğim zaman gazetelerde böyle bir şeyin eksikliğini hissettim ve bunu ben yapayım dedim. O zamana kadar hep siyasi karikatürler yapıyordum, bir de şunu fark ettim; o dönem çocuklarım küçüktü, kızım ve oğlum benim çizdiğim karikatürleri okumuyordu, yaptığım işle ilgilenmiyorlardı. Ben de bunun üzerine iki tane civciv çizdim, birini siyah yaptım adı Zeytin oldu, birini sarı yaptım adını Limon koydum. Bu işe başlamadan önce ciddi bir araştırma yaptım, Amerika'da ve dünyada bu işin nasıl yapıldığını araştırdım. Bir kere iş aile üzerine olunca çok başarılı oluyor ve herkesin ilgisini çekiyor. Orada insanlar kendilerini buluyorlar ve daha çok sahip çıkıyorlar. Bir de ben işlere başlarken hep uzun soluklu olsun isterim, bu işe de o gözle başladım. Zaten bu yüzden Sabah gazetesinde 25 yıldır çiziyorum. 22 yıldır 'Bizim City' ve 'Sizinkiler'i çiziyorum. Uzun soluklu olacağına emindim bu işin ve öyle de oldu. Hep araştırdım bu işle ilgili seminer ve konferanslara katıldım, işimi iyi öğrendim ve işimi de o doğrultuda yapıyorum.”

Verdiği cevap sırasında Amerika ve Türkiye'deki karikatür kültürünün farklarından bahseden Memecan, *Sizinkiler* karakterlerini Türk karikatürlerine bir katkı sağlamak ve siyasi çalışmalarıyla ilgilenmeyen çocuklarının da okuyabileceği bir eser üretmek amacıyla yaratmıştır.

Salih Memecan tarafından yaratılan *Sizinkiler* serisinin karakterleri Bülent Üstün'ün Şerafettin karakteriyle benzer şekilde DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi tarafından oluşturulan yapısal, jestsel, karakter ve bilinçli antropomorfik formun özelliklerini taşımaktadırlar. Karakterin sahip olduğu yapısal, jestsel, karakter ve bilinçli antropomorfik formun özellikleri aşağıda ayrı başlıklar altında açıklanmıştır.

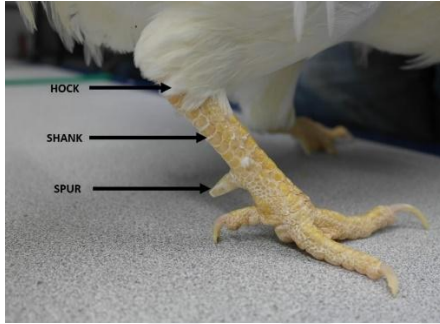
4.2.1 Sizinkiler karakterlerinin yapısal antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi

Daha önceki bölümde bahsedildiği üzere DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü yapısal antropomorfik form insan bedeninin fiziksel yapısı ile ilgili bir formdur. İnsanın fiziksel özellik ve işlevlerine sahip olan antropomorfik karakterler bu formun özelliklerine sahiptirler.

Sizinkiler karikatürlerinin ana karakterleri olan Limon ile Zeytin ve ailesi yapısal olarak insan özellikleri verilerek antropomorfize edilmiş kümes hayvanlarından oluşan bir ailedir. Karakterler civciv, horoz ve tavuk türündeki kanatlı kümes hayvanlarından oluşmaktadırlar. Gerçek dünyadaki hayvan karşılıkları ile benzer şekilde iki ayak üzerinde yürüyen karakterler gerçek dünyadaki tavukların aksine öne doğru değil (Bkz. Görsel 4.19) arkaya doğru kıvrılan bir diz eklemine (hock joint) (Bkz. Görsel 4.20) sahiptirler.

Görsel 4.19

Gerçek bir tavuğun bacak yapısı



Kaynak: [http-57](http://57)

Sizinkiler karakterlerinin bacaklarının fiziksel formu karakterlerin sahip oldukları insansı yapısal özelliklerden biridir. Bu form sayesinde karakterler gerçek dünyadaki tavuklar gibi değil, iki ayak üzerinde ilerleyen insanlar gibi dizlerini arkaya katlayarak ve kollarını sallayarak yürürler.

Görsel 4.20

Limon karakterinin yürüme hareketi (solda)



Kaynak: [http-58](http://58)

Sizinkiler karakterlerinin yapısal olarak insanlara benzer bir diğer özellikleri de gitmek istedikleri yönde yürürken gerçekleştirdikleri kafa ve göz hareketleridir. İnsanlar, kafaları hareket etse bile odak noktalarını göz kasları ile sağladıkları için insanların odak noktası kafa hareketine bağlı olarak değişmez fakat gerçek dünyadaki tavuklar kafalarını hareket ettirdiklerinde görüş açıları sabit kalmamaktadır. Bu nedenle tavuklar yürürken odak noktalarını korumak ve ilerleyebilmek adına kafalarını ileri ve geri sallıyorlarmış gibi görünen bir kafa hareketiyle yürürler (http-59). *Sizinkiler* serisinin karakterleri ise gözlerini istediklerine yönde çevirerek odak noktalarını insanlar gibi gözleri ile sağlayabilmektedirler. Benzer şekilde karakterler gözleriyle odaklandıkları bir noktadan gözlerini ayırmadan kafalarını hareket ettirebilmektedirler (Bkz. Görsel 4.21). Bu nedenle karakterler yürürken kafalarını tavuklar gibi hareket ettirmezler.

Görsel 4.21

Zeytin karakterinin odak noktasını bozmadan kafasını döndürdüğünü gösteren bir karikatür



Kaynak: http-60

Kafa hareketi ve bacak yapısının yanı sıra *Sizinkiler* karakterleri kollarının fiziksel yapısı ve sahip oldukları işlevsel bir baş parmağa sahip elleri ile de yapısal olarak insan özelliklerine sahip karakterlerdir. Gerçek dünyadaki tavukların aksine bir çift kanada değil iki adet insansı kola sahip olan karakterler kollarının ucunda bulunan 4 parmağa sahip olan ellerini insanlar gibi çeşitli objeleri tutmak (Bkz. Görsel 4.22) veya çeşitli el jestleri ile duygu ve düşünce aktarmak için kullanabilmektedirler. Gerçek dünyadaki tavukların kolları ise tüylerle kaplıdır ve kollarının sonunda el veya parmak bulunmamaktadır.

Görsel 4.22

Çıtçıt isimli anne karakterinin (solda) el işlevini gösteren bir panel



Kaynak: <http-61>

Sizinkiler ailesindeki karakterlerinin sahip oldukları insansı fiziksel yapı ve işlevler karakterlerin sahip oldukları yapısal antropomorfik formun özellikleridir.

4.2.2 Sizinkiler karakterlerinin jestsel antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi

Daha önceki bölümde bahsedildiği üzere DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü jestsel antropomorfik form insanların bedenlerini kullanarak iletişim kurma yolları ile ilgilidir. Bu forma sahip antropomorfik karakterler jest ve mimik yoluyla uygu aktarımı yapabilmektedirler.

Yapısal antropomorfik formun özelliklerine sahip olan *Sizinkiler* karakterleri insansı fiziksel yapıları sayesinde vücutlarını ve suratlarını çeşitli jest ve mimikler ile duygu aktarımı yapmak için kullanabilmektedirler. Örneğin karakterler tartıştıkları sırada göz kapaklarının ortalarını sinirli bir insan yüzü ifadesini andıracak şekilde aşağı indirmiş ve kollarını dışarıya uzatmış bir biçimde resmedilmişlerdir (Bkz. Görsel 4.23). Bu

görselleştirme karakterlerin diyalog balonları ile aktarılan duygularını vücut dilleri ile vurgulamaktadır.

Görsel 4.23

Limon (sağda), Çıtcıt (ortada) ve Babışko (solda) karakterlerinin evdeki bir tartışma sırasında sergiledikleri jest ve mimikleri gösteren bir karikatür



Kaynak: [http-62](http://62)

Fiziksel jestler ile vurgulanan diyaloglar ve düşünceler serinin karikatürlerinde sıklıkla kullanılan görsel unsurlardır. Karakterler açıklama yaparlarken kollarını iki yana açarlar ve kendileri ile karşılarındaki kişi arasında bir karşılaştırma yaparken ellerini karşılarındaki kişiyi ve kendilerini gösterecek şekilde sallarlar (Bkz. Görsel 4.24). Karakterlerin kafası karıştığında ise parmaklarını çenelerine koyup düşündüklerini vurgulayan bir vücut pozunu sergilerler (Bkz. Görsel 4.25). *Sizinkiler* karikatürlerinde kullanılan jestlere dayalı görsel unsurlar karakter diyaloglarını desteklemenin yanı sıra karakterlerin duyguları basit bir şekilde görselleştirerek diyaloglardan bağımsız şekilde okuyucuya aktarabilmektedirler.

Görsel 4.24

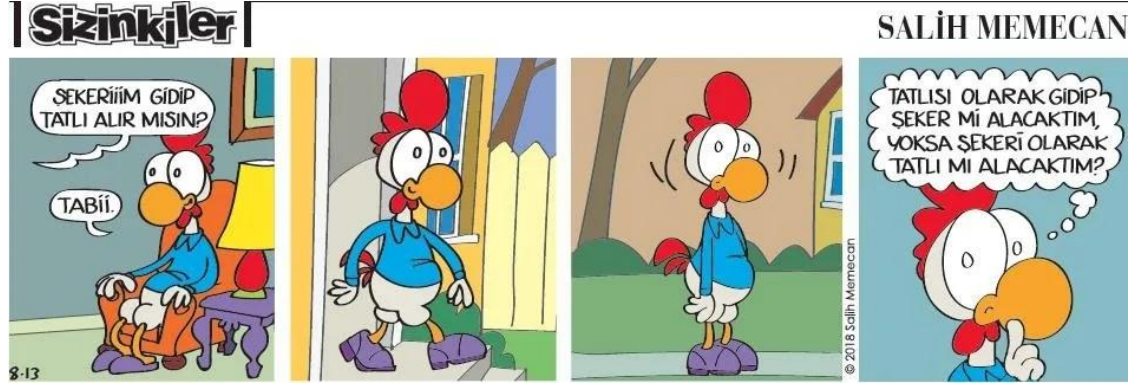
Babışko karakterinin ayna karşısında kendisi ile olan diyalogunda kullandığı jestleri gösteren bir karikatür



Kaynak: [http-63](http://63)

Görsel 4.25

Babişko karakterinin kafası karıştığında kullandığı jestleri gösteren bir karikatür



Kaynak: [http-64](http://64)

Karakterlerin düşüncelerini vurgulamak için vücut dillerinin yanı sıra mimikleri de kullanılmaktadır. Karakterler heyecanlı veya mutlu oldukları gaga şeklindeki ağızları gülümseyen bir mimikle çizilerek vurgulanmaktadır (Bkz. Görsel 4.26). Korku duygusu yaşayan karakterler ise gözleri sonuna kadar açılmış ve göz bebekleri spiralleşmiş bir şekilde resmedilmişlerdir (Bkz. Görsel 4.27). Hayal kırıklığı ve bıkkınlık gibi duygular hisseden karakterlerin hisleri ise gözlerini devirdikleri bir surat ifadesi ile vurgulanmaktadır (Bkz. Görsel 4.28). Karakterlerin duygu durumları karikatürize edilerek abartılmış insansı surat ifadeleri kullanılarak okurlara aktarılmaktadır.

Görsel 4.26

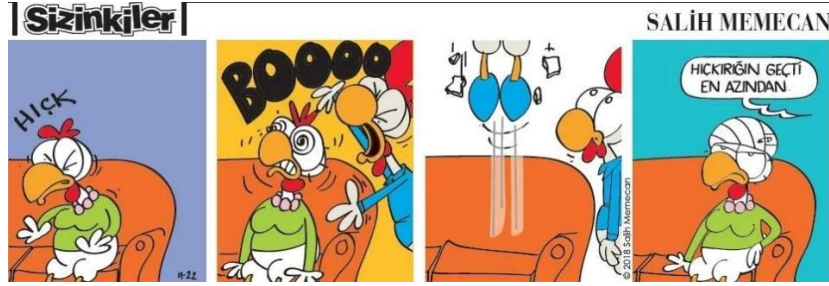
Zeytin karakterinin mutlu ve heyecanlı surat ifadesini gösteren bir panel (ortada)



Kaynak: [http-65](http://65)

Görsel 4.27

Babişko karakterinin korkuttuğu Çıtçıt karakterinin korkmuş surat ifadesini gösteren bir karikatür



Kaynak: [http-66](http://66)

Görsel 4.28

Limon karakterinin neşeli (solda), endişeli (ortada) ve bezgin (sağda) surat ifadelerini gösteren bir karikatür



Kaynak: [http-67](http://67)

Sizinkiler karakterleri yapısal fiziksel formları sayesinde vücutlarını duygu ve düşünce aktarımı yapmak için diyaloga ihtiyaç duymadan kullanabilmektedirler. Karakterlerin bedenlerini bu şekilde kullanabilme özellikleri karakterde görülen jestsel antropomorfik formun özellikleridir.

4.2.3 Sizinkiler karakterlerinin antropomorfik karakter formu üzerinden çözümlenmesi

Daha önceki bölümde bahsedildiği üzere DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü antropomorfik karakter formuna sahip karakterler insanların sosyal rol ve işlevlerine sahiptirler. İnsan olan bir bireyin nitelik ve alışkanlıklarına sahip olan fakat insan olmayan karakterler antropomorfik karakter formlarıdır.

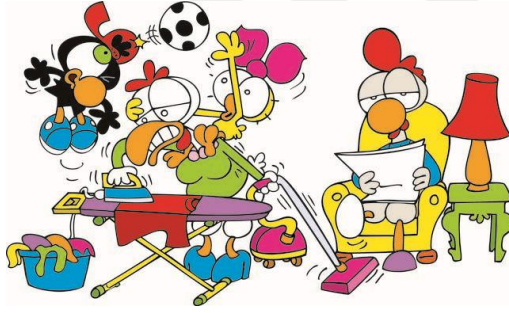
Sizinkiler karikatürlerinin ana karakterleri iki çocuklu geleneksel bir aile yapısına sahip antropomorfik kümes hayvanları. Karakterlerin kendi aralarındaki sosyal dinamikleri

geleneksel Türk aile yapısını yansıtacak şekilde yazılmış ve karakterler aile içindeki rollerini yansıtacak şekilde tasarlanmışlardır.

Seride anne rolündeki Çıtçıt karakteri seri boyunca sıklıkla görülen bir karakterdir ve zamanının çoğunu yaşadığı evin içerisinde ev işleri yaparak ve çocuklarla ilgilenerek geçirmektedir. Gün içinde kahve tüketmek dışında mola verirken veya hobileriyle ilgilenirken yazılmayan Çıtçıt'ın aksine evin babası rolündeki Babişko karakteri sıklıkla otururken veya gazete okurken resmedilmiştir (Bkz. Görsel 4.29). Evin geçimini sağlama rolünü üstlenmiş olan Babişko, bunu bahane ederek ev işlerine yardımcı olmayan, kızı Limon'a karşı nazik bir baba olmasına karşın çocuklarının yetiştirilmesi konusunda aktif bir rol üstlenmeyen bir karakterdir (Koçak & Katlan, 2021).

Görsel 4.29

Sizinkiler ailesinin ev yaşantısını betimleyen bir görsel



Kaynak: <http-68>

Sizinkiler ailesindeki evlilik modeli geleneksel bir evlilik modelidir, kadın ev işlerine ve çocuklara bakar, baba gelir sağlar ve çocuklar okula giderler.

Görsel 4.30

Limon ile Zeytin'in okula giderken sırt çantaları ile resmedildikleri bir karikatür



Kaynak: <http-69>

Gerçek tavuklar yavrularıyla 30-40 gün aralığında ilgilenmektedirler. Bunun sonrasında yavrular 40-45 gün daha annelerini takip ederler ve anneden ayrılırlar (http-70). *Sizinkiler* serisindeki aile yapısında ise anne ve baba figürü olan karakterler okula giden çocukları ile aynı evde yaşamakta ve onlarla insansı bir aile yapısını yansıtacak şekilde ilgilenmektedirler. Örneğin Çıtçıt (Bkz. Görsel 4.31) karakteri Limon isimli kızına uyumadan önce masal okumaktadır.

Görsel 4.31

Çıtçıt'ın Limon'a uyuması için masal okuduğu bir karikatür



Kaynak: http-71

Çıtçıt'ın yanı sıra Babişko (Bkz. Görsel 4.32) karakteri de çocukların bakımıyla ilgili sorumlulukları Çıtçıt'a kıyasla daha az üstlenen bir ebeveyn olsa da Babişko da anne karakteri ile benzer şekilde uyumaya çalışan kızına masal okuyan bir babadır.

Görsel 4.32

Babişko'nun Limon'a uyuması için masal okuduğu bir karikatür



Kaynak: http-72

Karakterler aile içerisindeki rollerini giydikleri kıyafetlerle de yansıtmaktadırlar. Babişko karakteri klasik bir aile babası olarak yakalı, uzun kollu ve düğmesiz bir gömlek giymektedir ve sıklıkla ayaklarında ev terliği varken resmedilmiştir. Evin annesi rolündeki Çıtçıt ise uzun kollu yeşil bir kıyafet ve inci kolye benzeri açık pembe renkli bir takı ile resmedilmektedir. Taktığı kolyenin yanı sıra karakterin evin içinde bile giydiği topuklu ayakkabıları da karakterin kadınsallığını ön plana çıkararak Babişko karakterinin klasik ev erkeği görüntüsü ile kontrast oluşturmaktadır. Evin kızı Limon da benzer şekilde cinsiyetini görsel olarak vurgulayacak küçük kız çocuklarının tasarımlarında sıklıkla kullanılan pembe bir kurdele ile resmedilmektedir. Ailenin küçük oğlu Zeytin ise kafasına ters bir şekilde taktığı şapkası ve giydiği karakteristik spor ayakkabılarla küçük afacan erkek çocuğu tiplerinin tarifine uyacak şekilde görselleştirilmiş bir karakterdir.

Karakterler, görsel olarak hikâyede sahip oldukları insansı rolü yansıtırken kişilik olarak da insanlara özgü bir aile yapısı içerisinde bulunan rollere sahiptirler. İnsanlara ait bir ile yapısına sahip olmaları ve bu yapı içerisinde sahip oldukları rollerle *Sizinkiler* serisi karakterler antropomorfik karakter formlarıdır.

4.2.4 Sizinkiler karakterlerinin bilinçli antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi

Daha önceki bölümde bahsedildiği üzere DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü bilinçli antropomorfik forma sahip karakterler insan bilincini taklit ederler. Bilinçli antropomorfik forma sahip karakterler insanlar gibi düşünebilen ve sorgulama yapabilen karakterlerdir.

Gerçek dünyadaki tavuklar çeşitli durumlarda kendi aralarında veya onlarla ilgilenen çiftçiler ile çıkardıkları sesler, vücut dilleri ve gösterdikleri fiziksel tepkiler ile iletişim sağlayabilmelerine (Abeke, 2023) karşın insanların yaptığı gibi sözlü bir iletişim sağlayamayan canlılardır. *Sizinkiler* serisindeki karakterler ise fizyolojik olarak insana benzeyen tavuklar olup iletişim kurma konusunda insanlarla benzer şekilde vücut dillerini kullanarak veya sözlü diyalog kurarak iletişim sağlamaktadırlar. Sesli diyaloglarının yanı sıra karakterler anlamlı düşünceler oluşturma yetisine de sahiptirler (Bkz. Görsel 4.33).

Görsel 4.33

Çıtıcı karakterinin sözlü diyalogunu ve Babişko karakterinin düşünme yetisini gösteren bir karikatür



Kaynak: [http-73](http://73)

Sizinkiler serisinin çocuk karakterleri Limon ile Zeytin de insansı bir bilince sahip karakterler olup felsefi sorular sorabilme ve mizah yapabilme yetisinde sahip karakterlerdir (Bkz. Görsel 4.34). Karakterler kendi aralarında sözlü iletişim kurarlar, birbirlerine sorular sorar, düşünür ve karşılık verebilirler.

Görsel 4.34

Limon ile Zeytin arasında gerçekleşen bir diyalogu gösteren bir karikatür



Kaynak: [http-74](http://74)

Serinin karakterlerinin düşünebilme ve sözlü iletişim kurabilme yetenekleri gerçek dünyadaki tavuklarda ulunmayan insansı özelliklerdir. Bu özelliklere sahip olan *Sizinkiler* karakterleri bilinçli antropomorfik forma sahip karakterlerdir.

4.3 Bobo

Serkan Altuniğne'nin ilk kez 2014 yılında Berlin'de çizdiği Bobo isimli karikatür karakteri çizerin gerçek hayattaki Chow Chow (Çin Aslanı) cinsi köpeğinden esinlenerek yarattığı bir karakterdir. *Penguen* ve *Uykusuz* dergilerinde *Bobo* ismiyle yayınlanan karikatürlerin ana karakteri olan Bobo'nun maceraları ilerleyen yıllarda ciltlenerek yalnızca Bobo'nun karikatürlerini içeren kitaplar halinde yayınlanmaya başlamışlardır.

Serkan Altuniğne, *Uplifers* medya şirketinin internet sitesinde yayınlanan Yağmur Aşık Mola ile yaptığı bir röportajında (2021) gerçek hayattaki köpeği Bobo ile olan ilişkisi ve kurgusal bir karakter olan Bobo'nun yaratılışı üzerine sorulan soruları şu şekilde cevaplamıştır:

“Katılım valla. Bobo ile biz 13,5 yıldır ev arkadaşız. Kendisi en yakın arkadaşlarımdan biri. Oldukça huysuz bir arkadaş olmasına rağmen en az benim ona olduğum kadar bana düşkün kendisi. Günün ortalama 20 saatini beraber geçiriyoruz diyebilirim. Evde de zaten dibinizden ayrılmayan bir yapısı var. Ben nereye, o oraya yaşıyoruz. Bu 13,5 yılda da toplansanız 20-25 gün ayrı kalmışsınız. Genelde tatillere beraber çıkıyoruz ya da hiç çıkmıyoruz. Bütün hayatımızı Bobo'ya göre tasarlıyoruz diyebilirim. Ev seçerken bile ‘Hmm güzel ama 2. Kat ve asansör yok; Bobo'ya olmaz.’ diyerek tutmuyoruz mesela. Bobo hayatıma 2007 yılında girdi. Eşim Ezgi ile beraber girdiler hatta. Henüz 3 ya da 4 aylıktı. Köpek bakımı konusunda hiçbir fikrim olmayan bir dönemde bir anda Bobo ile yaşar buldum kendimi. Hatta Chow Chow denen cinsten bile kendisiyle birlikte haberdar oldum. Çok huylu bir köpek Bobo. Gerçekten Chow'ların tüm karakteristik özelliklerinin yanı sıra ek kendi huyları da var. Dolayısıyla zaten sürekli sizi eğlendirebiliyor birlikte vakit geçirirken. Doğal bir komikliği var. Ne yapsa komik oluyor aslında.

Ben ilk olarak Bobo'yu 2014 yılında Berlin'de çizdim. O sıralarda Bobo 7 yaşındaydı ve ben bu birlikteliğimizin sonsuza kadar sürmeyeceğini fark etmeye başlamıştım. Bobo'dan sonra da Bobo'nun hayatımda olmasını istedim. Tarif edemiyorum size benim hayatımda ne kadar önemli ve boşluğu doldurulamaz olduğunu ama tahmin ediyorsunuzdur diye düşünüyorum. Evinde evcil dostlarıyla yaşayanlar beni anlayacaktır. Neyse, işte bu sebeple Bobo çizmeye başladım. 2014 yılından beri de çiziyorum. Ancak son 2 yıldır hemen her gün Instagram'da yeni bir macerasını yayımlıyorum. Bu tabii kendisine olan ilgiyi artırdı. Özellikle çizgi Bobo'nun gerçek bir karşılığı olduğunu öğrenince insanların alakaları daha da arttı. Tabii ikisinin birbirine karıştırılmasını istemiyorum asla. Çizgi Bobo ölümsüz ancak gerçek Bobo ile günün birinde ayrılmak zorunda kalacağız maalesef. İşte o kara gün geldiğinde çizgi Bobo beni tedavi edecek diye umuyorum. Ummak istiyorum. Bobo'yu çizmeye kısaca böyle karar verdim.” (http-75).

Bobo serisinin esin kaynağı olan köpek Bobo, 2022 yılında hayatını kaybetmiştir. Kurgusal bir karakter olan Bobo ise gerçek hayattaki Bobo'nun antropomorfize edilmiş bir versiyonudur. Serkan Altuniğne karakteri karikatürize ederek karaktere insansı jest ve mimiklerin yanı sıra insana ait bir düşünce becerisi eklemiştir.

Bobo karikatürlerinin ana karakteri olan Bobo, yazar tarafından ona verilen belirli özellikler sayesinde antropomorfik bir karakterdir fakat karakterin fizyolojisi gerçek hayattaki Bobo'nun fiziksel özelliklerine bağlı kalınarak çizilmiş olup yapısal olarak insansı bir fiziksel özellik eklenmemiştir. Bu nedenle Bobo, DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi tarafından oluşturulan yapısal, jestsel, karakter ve bilinçli antropomorfik formun yalnızca üçünün özelliklerini taşımaktadır. Karakterin sahip olduğu jestsel, karakter ve bilinçli antropomorfik formun yanı sıra karakterin sahip olmadığı yapısal antropomorfik formun özellikleri aşağıda ayrı başlıklar altında açıklanmıştır.

4.3.1 Bobo karakterinin yapısal antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi

Daha önceki iki bölümde bahsedildiği gibi DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü yapısal antropomorfik form insan bedeninin fiziksel özelliklerini taklit eden antropomorfik karakterin sahip olduğu bir antropomorfizm formudur.

Bobo karikatür serisinin ana karakter olan Bobo isimli köpek Serkan Altuniğne'nin gerçek hayattaki Bobo isimli köpeğinden esinlenerek yarattığı antropomorfik bir köpektir. Altuniğne karakteri yaratırken karaktere insansı özellikler vererek karakteri antropomorfize etmiştir. Bobo karakteri düşünebilir ve insansı jest ve mimiklerle duygularını okuyuculara aktarabilir fakat fizyolojik olarak karakter herhangi bir antropomorfik özelliğe sahip değildir. Karakter dört ayak üzerinde yürür (Bkz. Görsel 4.35), ellerini (patilerini) yalnızca gerçek dünyadaki köpeklerdeki fiziksel sınırlamalara bağlı şekilde kullanabilir ve gövdesinde köpeklerde bulunmayan fakat insanların sahip olduğu herhangi bir fiziksel işlev bulunmaz.

Görsel 4.35

Bobo karakterinin hızlı yürüme hareketini gösteren bir görsel



Kaynak: <http://76>

Bobo karakteri fizyolojik olarak gerçek köpeklerdeki fiziksel sınırlamalarla kısıtlı olduğu için sahibinin dikkatini çekmek istediğinde ön patilerini sahibinin üzerine koyar (Bkz. Görsel 4.36).

Görsel 4.36

Bobo karakterinin sahibinin dikkatini çekmeye çalışmasını gösteren bir karikatür



Kaynak: <http://77>

Bobo karakterinin sahip olduđu fiziksel yapı insanlara özgü herhangi bir yapısal özelliğe sahip değildir. Karakter, yapısal olarak gerçek köpeklerin fizyolojik özelliklerine ve kısıtlamalarına sahiptir. Bu nedenle Bobo karakteri yapısal olarak antropomorfik olmayan bir karakterdir.

4.3.2 Bobo karakterinin jestsel antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi

Daha önceki iki bölümde bahsedildiği gibi DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü jestsel antropomorfik forma sahip antropomorfik karakterler jest ve mimikler yoluyla duygu ve düşünce aktarımı yapabilen karakterlerdir. Antropomorfik bir karakterin iletişim kurmak için beden dilini insanlar gibi kullanabilmesi karakterin jestsel antropomorfik forma sahip olduğunun göstergesidir.

Köpekler kulak, göz, dudak ve kuyruk gibi organlarını çeşitli şekillerde kullanarak diğer köpekler ve insanlarla kısıtlı bir iletişim kurma becerisine sahip canlılardır. Bu iletişimde kullanılan vücut dili köpek davranışları üzerine yapılan çalışmalardan edinilen bilgilerle anlam kazanabilir.

Köpekler cinsel olarak uyarıldıklarında, gergin hissettiklerinde, sevindiklerinde, acıktıklarında veya saldırganlık anında insanlar tarafından anlaşılacak fiziksel hareketler yaparlar. Çatışma anında kulaklarını başlarının yanına doğru uzatırlar, düzleşmiş kulaklar ise algılanan bir tehdit karşısında sergilenen düşmanca bir tavrın işaretidirler. Gerginlik anında köpeklerde görülen bir diğer tepki ise göz bebeklerinin küçülmesi ve kaşları çatılmış gibi görünmelerine sebep olan bir surat ifadesinin sergilenmesidir. Bu ifade köpeğin tehditkâr bir tutum sergilediğini bildirirken benzer bir gerginlik durumunda “balina gözü” adı verilen ve kafa derisinin geriye çekilmesi sonucu gözlerdeki beyaz alanın görünmeye başladığı korku ifadesini andıran bir surat ifadesi de gerilen köpeklerde görülebilir. Köpeklerin dudak ve kuyruk hareketleri de duygu durumlarının anlaşılması konusunda önemli unsurlardır (Handelman, 2012). Bobo isimli antropomorfik karakter de duygu aktarımı konusunda gerçek köpeklerle benzer bir vücut dili kullanmaktadır fakat karakterin jest ve mimikleri karikatürize edilerek abartılmış ve bunun sonucunda karakterin jest ve mimikleri antropomorfize edilmiş bir biçimde çizilmişlerdir.

Bobo karakteri sinirlendiğinde sahibiyle benzer bir surat ifadesiyle çizilir. Gerçek hayattaki köpeklerin gerginlik anında kaşları çatılmış gibi görünen surat ifadeleri abartılarak insansı bir ifadeyle görselleştirilmiştir. Ayrıca karakter sinirli olduğunda insanların yaptığı gibi ön kollarını öne doğru uzatarak insansı bir vücut diliyle duygu aktarımı yapabilir (Bkz. Görsel 4.39). Karakterin vücut dili kullanımı zaman zaman insanların vücut dilleriyle benzerlik gösterse de karakter vücudunu sahip olduğu köpeklerle özgü fiziksel sınırlar içinde kullanmaktadır ve duygu aktarımı sırasında yapısal olarak insani bir özellik sergilemez.

Görsel 4.39

Bobo'nun sinirlendiğini gösteren bir görsel



Kaynak: http-80

Korku durumunda ise karakter kaşlarının ortasını havaya kaldırarak insan korkan insanlardakine benzer bir surat ifadesiyle çizilmiştir. Sevinç veya mutluluk hissi ise karakterin dudaklarının gülümseyen bir biçimde çizilmesiyle ve gerçek köpeklerde görülen ve mutluluk bildiren bir kuyruk sallama hareketi ile gösterilmektedir (Bkz. Görsel 4.40).

Görsel 4.40

Bobo karakterinin mutluluk (panel 1, 2 ve 6), şaşkınlık (panel 3 ve panel 4 içerisinde görsel 3) korku (panel 4 içerisinde görsel 1 ve 2) ve sinir (panel 4 içerisinde görsel 4 ve panel 5) duygularını yaşarken sergilediği vücut dilini gösteren bir sayfa



Kaynak: <http://81>

Yapısal bir antropomorfik özelliğe sahip olmayan Bobo karakteri surat ifadelerini ve kısıtlı şekilde kullanabildiği beden dilini duygularını aktarmak için kullanabilmektedir. Bu özelliği sayesinde Bobo karakteri jestsel antropomorfik forma sahip bir karakterdir.

4.3.3 Bobo karakterinin antropomorfik karakter formu üzerinden çözümlenmesi

Daha önceki iki bölümde bahsedildiği gibi DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü antropomorfik karakter formu insanların niteliklerine, alışkanlıklarına ve sosyal rollerine sahip antropomorfik karakterlerin sahip olduğu bir formdur. İnsanlara özgü bireysel özellik ve sosyal dinamiklere sahip fakat insan olmayan karakterler antropomorfik karakter formlarıdır.

Altuniğne yaptığı röportajlarda Bobo'dan "En yakın arkadaşlarımdan biri" tanımını kullanarak söz etmektedir. Bu tanımda geçen arkadaşlık ilişkisi seride de Bobo ve sahibi arasında görülebilmektedir. Bobo'nun sahibi Sedat (yazar serideki insan ana karakter için

kendi adını kullanmamıştır) sürekli Bobo ile bir diyalog halindedir. Sedat'ın söylediklerine karşılık veren Bobo ise Sedat'a karşılık verir fakat Sedat Bobo'nun dediklerini anlamadığı için ikili arasındaki diyaloglar tek taraflı gerçekleşir. Bobo'nun söyledikleri seride “GAV GAV GAV” şeklinde yazılan bir ses efekti ile aktarılmaktadır ve serideki insanlar yalnızca bu sesi duymaktadırlar. Bobo'nun konuşma sırasında asıl söyledikleri ise okurlara bir düşünce balonu içinde yazılan anlaşılır cümlelerle aktarılmaktadır (Bkz. 3.39.). Sedat ve Bobo ikilisi seri içinde iki tarafın da birbirini anladığı bir diyalog kuramasalar da ikili arasında geçen diyalog serinin büyük çoğunluğunu oluşturmaktadır.

Görsel 4.41

Sedat ve Bobo arasında geçen tek taraflı konuşmaların yaşandığı bir sayfa



Kaynak: <http://82>

Sedat, seri içinde Bobo'nun yaptıklarına kızabildiği gibi başına gelen üzücü olayları da Bobo ile paylaşır (Bkz. Görsel 4.42). Sedat'ın Bobo ile olan diyalogu iki arkadaş arasında yaşanan ve kişilerin dertleşerek birbirlerinin sorunlarına çözümler önerdikleri bir dinamik içerisinde gerçekleşebilir. Bobo karikatürlerindeki diyalogu iki insan arasında gerçekleşen bir diyalogdan ayıran temel özellik ise Sedat'ın sorunları karşısında çözüm önerisi sunan Bobo'nun Sedat tarafından anlaşılmamasıdır.

Sedat ile Bobo arasında yaşanan bir diyalog örneği

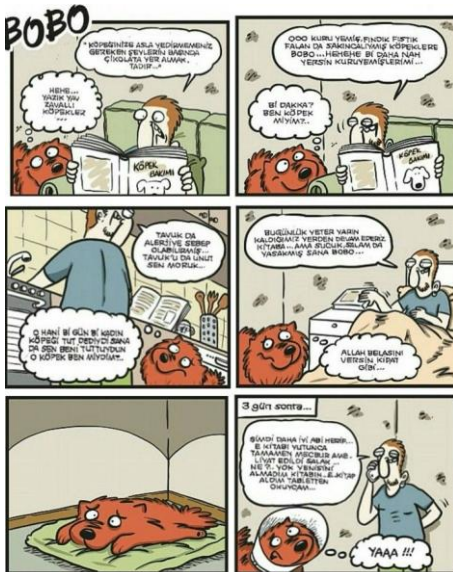


Kaynak: <http-83>

Sedat seri içinde Bobo'ya köpek veya Bobo diye hitap etse de Bobo ile olan diyalogları sırasında zaman zaman argoda arkadaş anlamında kullanılabilen “moruk” kelimesiyle hitap etmektedir (Bkz. Görsel 4.43).

Görsel 4.43

Sedat'ın Bobo'ya moruk kelimesiyle hitap ettiği bir karikatür



Kaynak: http-84

Bobo serisi yazar ve yazarın gerçek hayattaki köpeği arasındaki canlı dinamiğinden esinlenilerek ortaya çıkmıştır. Bu nedenle Bobo ile Sedat arasındaki karakter dinamiği gerçek dünyadaki köpekler ve sahipleri arasındaki canlı dinamiğinin bir benzeridir. Gerçek dünyadaki köpek-sahip dinamiğinden farklı olarak Bobo seri içinde insansı bir bilince sahip olan antropomorfik karakterdir. Bu nedenle gerçek dünyadaki köpeklerin aksine sahibinin söylediklerini insan bilincine sahip bir canlı gibi anlayabilir ve insan bilinci ile sahibine cevap verebilir. Sahibi Bobo'nun söylediklerini anlamadığı için ikili arasında yaşanan diyaloglar tek taraflı olsalar da ikili arasındaki insan arkadaşlığı benzeri sosyal dinamik seri boyunca görülebilmektedir.

Sedat karakterinin hayatında yakın bir arkadaş rolünde bulunması özelliği Bobo karakterinin sahip olduğu antropomorfik karakter formunun özelliğidir. Bu nedenle Bobo karakteri antropomorfik bir karakter formudur.

4.3.4 Bobo karakterinin bilinçli antropomorfik form üzerinden çözümlenmesi

Daha önceki iki bölümde bahsedildiği gibi DiSalvo, Forlizzi ve Gemperle'nin öne sürdüğü bilinçli antropomorfik form insan bilincine sahip karakterlerin sahip olduğu bir antropomorfik formdur. Bu forma sahip antropomorfik karakterler insan gibi düşünebilen karakterlerdir.

Bobo serisinin ana karakteri olan Bobo isimli köpek sahibi Sedat ile doğrudan anlaşılır bir diyalog kuramasa da karakter insan benzeri bir bilinçle anlaşılır düşünceler oluşturma yetisine sahip olan bir karakterdir. Seri içindeki karakterlerin yalnızca “GAV GAV GAV” olarak duyabildiği şekilde konuşan Bobo, sahibi Sedat ve diğer insanların kurduğu cümleleri anlayıp onlara anlaşılır şekilde cevap verebilmektedir (Bkz. Görsel 4.44). Bobo'nun verdiği cevaplar serideki karakterler tarafından anlaşılmasalar da okurlara düşünce balonu içerisinde verilen metinlerle aktarılırlar.

Görsel 4.44

Bobo'nun etrafında konuşan insanları anladığı ve onlara cevap verdiği bir karikatür

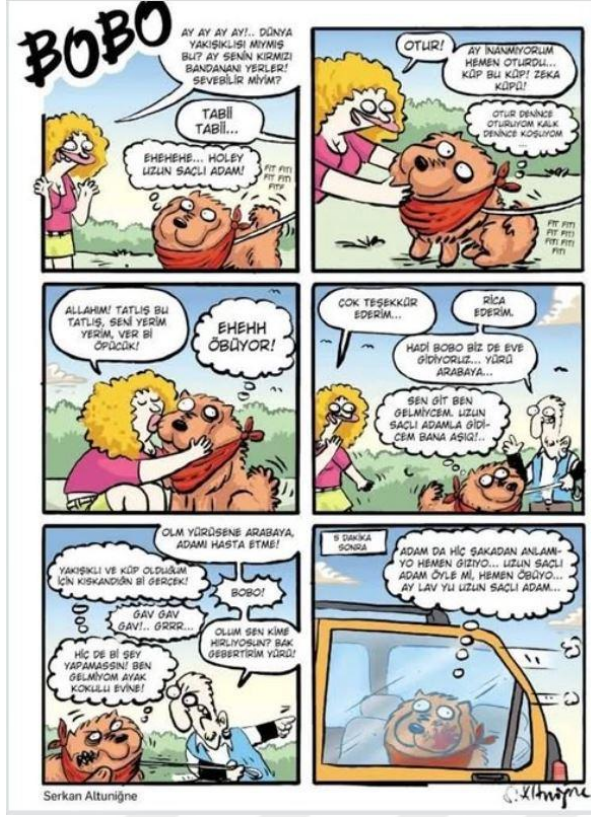


Kaynak: <http://85>

Bobo karakteri, insan cümlelerini anlayabilmesinin yanı sıra kendisine komut verildiğini ve aşk ile mizah konseptinin varlığından haberdar olan bir karakterdir. Aşağıdaki karikatür sayfasında (Görsel 4.45) Bobo kendisine yaklaşan bir kadının farkına varır sevinir. Kadından uzun saçlı adam olarak bahseden Bobo (Bobo karakteri insan cinsiyetlerini karıştırabilmektedir) kadının otur komutu üzerine oturur ve “Otur denince oturuyorum kalk denince koşuyorum.” der. Kadın Bobo’nun dediklerini anlamasa da Bobo’nun kurduğu bu cümle karakterin ona verilen komutları (zaman zaman yanlış olsa da) anlayabildiğini göstermektedir. Karikatürün devamında kadından sevgi ve ilgi gören Bobo, Sedat’ın kendisini götürmeye çalışması üzerine uzun saçlı adamla gitmek istediğini ve adamın ona âşık olduğunu söyler. Kadının cinsiyetini karıştırırsa da Bobo karakteri sevildiğini anlayabilen ve aşk konseptinin varlığından haberdar bir karakterdir. Sayfanın son iki panelinde ise Sahibi ile gitmeme konusunda ısrar etmeye devam eden Bobo sahibinden yediği bir tokat sonucu sahibinin arabasına biner ve “Adam da hiç şakadan anlamıyor.” şeklinde söylenir. Bu cümle Bobo karakterinin mizah konseptini anladığını ve şaka yapabildiğini göstermektedir.

Görsel 4.45

Bobo karikatürlerinden bir sayfa



Kaynak: http-86

Bobo karakteri çevresindeki insanları anlayabilen ve anladıkları karşısında okurlar tarafından anlaşılabilen cümlelerle karşılık verebilen bir karakterdir. Karakter insanlara anlayabilmesi ve insani bir bilinçle düşünce oluşturabilmesinin yanı sıra insan ilişkilerin görülen aşk ve mizah gibi konseptleri kavrayabilmesiyle köpeklerde var olmayan insansı bir bilincin özelliklerine sahip bir karakterdir. Sahip olduğu bu özellikler sayesinde Bobo karakteri bilinçli antropomorfik forma sahip bir karakterdir.

Genel olarak değerlendirildiğinde ele alınan tüm örneklerin antropomorfik özellikler taşıdıkları görülmektedir. Ancak dikkat çeken nokta serilerdeki karakterlerin hepsinin hayvan temelli antropomorfik karakterler olmalarıdır. Oysa Türk mitolojinde, efsanelerinde ve kültürel kaynaklarda bu konuda kaynak oluşturabilecek çok fazla örnek bulunmaktadır fakat bu tür örnekler devam eden Türk çizgi roman serilerinde hayvan temelli örneklerle kıyasla daha kısıtlı kullanılmışlardır. Bitki temelli antropomorfik karakter örnekleri ise serileşmiş eserlere kullanılmamıştır. Bu çalışmada analiz edilen antropomorfik karakter formları dikkate alınarak elde edilen bulgular ışığında Türk çizgi

romanı için yeni bir eser üretmek ve bu eserde Türk çizgi romanında sıklıkla kullanılan hayvan temelli antropomorfik karakterlere alternatif oluşturabilecek hayvan temelli olmayan antropomorfik karakter örnekleri ortaya koymak amaçlanmaktadır. Çalışmanın bundan sonraki bölümünde bitki ve var olmayan canlılara dayalı antropomorfik karakterlerin yer aldığı bir çizgi roman uygulamasının aşamaları ayrıntılı olarak anlatılacaktır.



5 KAVAĞIN YOLCULUĞU İSİMLİ ÇİZGİ ROMAN UYGULAMASI

Literatür çalışması ve ardından çizgi roman analizleri sonrası elde edilen verilerden yola çıkarak bu çalışmada çizgi roman üretim süreçleri takip edilerek 41 sayfalık *Kavağın Yolculuğu* isimli, ana karakteri bitki temelli antropomorfik karakter olan ve dijital olarak çizilen bir çizgi roman uygulaması ve kesme-çıkarma (cut-out) tekniği ile üretilen bir animasyon uygulaması üretilmiştir. Çizgi roman uygulaması sırasında takip edilen çizgi roman üretim süreçlerinde aşağıda listelenen basamaklar takip edilmiştir:

1. Hikâye oluşturma ve senaryo yazımı
2. Sayfa düzeni ve panellerin planlanması
3. Karakter ve mekanların tasarlanması
4. Eskiz çizimlerin yapılması
5. Dijital çinileme (temizleme)
6. Metinlerin eklenmesi

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın yapım aşamaları ve adından üretilen animasyon uygulamasının üretim süreci aşağıda verilen başlıklarda detaylı olarak açıklanmıştır.

5.1 *Kavağın Yolculuğu* İsimli Çizgi Roman Projesinde Hikâye Oluşturma ve Senaryo Yazımı Süreci

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinin ilk aşamasında projenin hikayesi için Türk ve dünya mitolojisinde bitkileri temel alan anlatılar ve genel Türk tarihinde bitkilerin toplum hayatındaki işlevleri ve sembolik değerleri üzerine literatür taraması yapılmış ve yapılan taramalar sonucunda elde edilen bilgilerle bitki temelli antropomorfik karakterlerin ön planda olduğu bir hikâyenin tretmanı yazılmıştır. Yazılan tretman sonrasında çizgi roman yapımına uygun şekilde senaryolaştırılarak sayfa ve panellere bölünerek daha detaylı bir şekilde yeniden yazılmıştır.

5.1.1 *Kavağın Yolculuğu* isimli çizgi roman projesinde hikâye oluşturma süreci

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinin üretim sürecinin ilk aşaması olan hikâye oluşturma sürecinde ilk olarak çizgi romanda kullanılacak olan antropomorfik

karakterlerin türleri belirlenmiştir. Çizgi romanda kullanılacak antropomorfik karakter türleri belirlenirken Türk çizgi romanlarında sıklıkla kullanılan hayvan temelli antropomorfik karakter örneklerine alternatif karakter örnekleri ortaya koyma amacı doğrultusunda hayvan olmayan antropomorfik karakter türleri üzerine araştırmalar yapılmış ve yapılan araştırmalar sonucunda Türk çizgi romanlarında örneği bulunmayan bitki temelli antropomorfik karakter türünün çizgi romanda uygulanacak temel antropomorfik karakter türü olması kararlaştırılmıştır. Projede uygulanan bitki temelli antropomorfik karakterlerin yanı sıra var olmayan canlılara dayalı antropomorfik karakter türündeki canlılar da Türk mitolojisindeki anlatılar temel alınarak projede uygulanmışlardır.

Projede bitki temelli antropomorfik karakterin uygulanmasına karar verildikten sonra bitkilerin sembolik değerleri üzerine araştırmalar yapılmıştır. Yapılan araştırmalar ve hikâyenin ana konusu üzerine yazılan ön taslaklar sonucunda ‘tarihsel fantastik kurgu’ türünde bir anlatıma sahip olan *Kavağın Yolculuğu* isimli çizgi romanın hikayesi oluşturulmuştur. Oluşturulan hikâyenin tretmanı şu şekildedir:

“Babasının ölümü sonucu aile mesleği olan odunculuğu devralan 16 yaşındaki Uraz, odun kesmek için gittiği evinden uzak bir kavak ormanında o ormanda yaşayan Yelbegen tarafından öldürülür. Uraz’ın ölü bedeninin yanında duran ve yeniden dirilmenin sembolü olan bir kavak ağacı ise Uraz’ın ölü bedenini sararak kendisine Uraz’ın formunda bir beden oluşturur. Bu kavak ağacı Uraz’ın babasıyla birlikte diktikleri ve baktıkları bir kavak ağacıdır. Kavaktan oluşan bu beden kendini Uraz sanmaktadır ve tek hatırladığı şey evinden uzakta bir ormanda kaybolduğudur. Kendisinin Uraz olduğunu düşünen bu canlı, kafası karışık şekilde ailesinin evine dönmek için yola koyulur.

İlk başta ne yöne gitmesini gerektiğini hatırlayamayan Uraz, ormanda yürümeye başlar. Kısa bir süre ormanın sınırına ulaşan Uraz ileride akan bir derenin yanındaki büyük bir incir ağacı altında oturan bir çift görür. Yol sormak için çifte yaklaşmak isteyen Uraz’ı gören çift çılgınlık atarak kaçmaya başlarlar. Ne olduğunu anlayamayan Uraz, olayın üzerine elini yüzünü yıkamak için incir ağacının yanındaki etrafı nergis çiçekleriyle kaplı dereye doğru yürümeye başlar. Bu sırada arkasından gelen bir sesle irkilir. Ses, Uraz’a evden çok uzakta olduğunu söylemekte ve ona eski dostum diye hitap etmektedir. Uraz, sesin nereden geldiğini anlamak için etrafına bakmaya başlar fakat etrafta kimse yoktur. Sesi hayal ettiğini düşünerek derenin kenarına eğilir fakat ses tekrardan konuşmaya başlar. Ses, Uraz’ın onu tanıyamaması karşısındaki şaşkınlığını dile getirir ve gözlerinin tekrardan açılması için ona bir hediye vereceğini söyler. Sesin kaynağını görmek için tekrardan etrafına bakmaya başlayan Uraz, yanındaki dev incir ağacı dışında bir şey göremez. Tekrardan konuşan ses Uraz’a yaklaşmasını ve dallarından en bereketli görünen meyveyi koparıp yanında taşımasını ve

yolculuğunun sonuna kadar bu meyveyi yememesini söyler. Sesin incirden geldiğini fark eden Uraz incire yaklaşır ve dallarına bakmaya başlar. Bu sırada incirin dallarında asılı, neredeyse küçük bir elma büyüklüğünde parlak bir incir görür. Şaşkınlıkla incire uzanıp onu dalından koparan Uraz etrafında bakıp onunla konuşan sese istediğini yaptığını, şimdi ne yapması gerektiğini sorar fakat sesi tekrardan duyamaz.

Olanlara anlam veremeyen Uraz daldan aldığı inciri çantasına koyar. Uraz'ın inciri çantasına koyduğu sırada arkasından gelen bir sesle nergis çiçeklerinin ortasında aniden beliren ve sudaki yansımaları izlemekte olan bir adamı fark eder. Uraz, yabancıya nerede olduklarını sormak için seslenir fakat yabancı Uraz'ı susturarak dikkatini dağıtmamasını ve sudaki yansımayı bozmamasını söyler. Sudaki yansımasından gözlerini ayırmayan adam eliyle arkadaki yolu göstererek yoldan gelenleri rahatsız etmesini, gelen kişilerin sürekli yüzlerini yıkamak için dereyi ziyaret ettiklerini ve suyu dalgalandırarak adamın manzarasını bozduklarını söyler. Adamın işaret ettiği yöne bakan Uraz, bir kağıt üzerinde yolculuk yapan iki adam görür. Dere kenarındaki adama teşekkür eden Uraz kağıt üzerinde yolculuk eden insanlara doğru koşmaya başlar.

Kağıt üzerindeki adamlara durmaları için seslenerek onlara doğru koşmaya devam eden Uraz adamların dikkatlerini çekmeyi başarır. Kağıtdaki adamlar Uraz'ın ilk karşılaştığı çiftin aksine onu görünce korkup kaçmazlar, bunun yerine ona nasıl yardımcı olabileceklerini sorarlar. Uraz, onlara kaybolduğunu ve yaşadığı evi tarif ederek oraya dönüş yolunu aradığını söyler. Uraz'ın tarif ettiği evin yerini bilmediklerini söyleyen adamlar Uraz'ı yakınlardaki bir kervansarayaya yol sorması için götürmeyi teklif ederler. Adamlara teşekkür eden Uraz, kağıdının üzerine çıkar ve adamlara isminin Uraz olduğunu söyler. Kağıdı süren adam da kendi isminin Bali Çelebi, arkadaşının isminin ise Hacı İvaz olduğunu söyler.

Yolculuk sırasında uyuyakalan Uraz, tanıdık bir sesin ona seslenmesiyle uyanır. Ses, Uraz'ın annesine aittir. Annesinin sesini duyan Uraz heyecanla kağıdan atlayıp ormanda sesin geldiği yöne doğru koşmaya başlar. Bu sırada arkasından kalan adamlar onu durması için uyarmaya çalışmaktadırlar fakat Uraz onları dinlemez. Ormanın içine giren Uraz bir anda karşısında annesini görür. Tam ona sarılacakken kağıdaki adamlar Uraz'a yetişirler ve ona durması için bağırırlar. Adamların tepkisini anlayamayan Uraz arkasına döner ve neden durması gerektiğini sorar. Hacı İvaz, Uraz'a karşısındakinin bir Azmıç olduğunu ve oradaki üç kişiden en az birinin gözlerini Azmıç üzerinde tutması gerektiğini söyler. Hacı İvaz, Azmıç'ın onları takip ettiğinden incir ağacından bu yana şüphelendiğini söyler. Uraz, İvaz'ın saçmaladığını düşünür fakat arkasına döndüğünde annesi gibi görünen yaratığın kadın erkek karışımı karanlık bir varlık olduğunu görür. Ortaya çıkan varlık Uraz'ı kavak ormanından bu yana takip etmektedir. Yalnızken onu yakalama fırsatı bulamamış, bu sebeple annesinin sesini taklit ederek onu kendine çekmeye çalışmıştır. Foyası ortaya çıkan Azmıç sinirlenir ve kaçmak için hamle yapar. Azmıç'ın hamlesi İvaz'ın attığı bir baltayla yarıda kesilir. Balta Azmıç'a saplanır fakat ona ciddi bir zarar veremez. Azmıç sinsi bir gülümsemeyle baltayı göğsünden çıkarır ve baltayı İvaz'ın arkasında duran Çelebi'ye fırlatır. Atılan balta yüzünden

herkes gözlerini Azmıç'tan ayırır ve baltaya bakarlar. Bu durumdan istifade eden Azmıç Uraz'ı yakalar fakat Uraz'a temas ettiği anda elleri yanmaya başlar. Azmıç, herkesin gözleri önünde küle dönüşür. Azmıç'ın attığı balta ise Çelebi'nin hayati organlarını ıskalamış fakat koluna saplanmıştı. Uraz ve İvaz, Çelebi'nin yarasını sararlar ve grup yardım bulmak ve Uraz'ın yol sorması için kervansaraya gitmeye devam ederler.

Grup kervansaraya ulaştığında Uraz, ona yardımcı olan adamlar ile vedalaşır ve yardımları için teşekkür eder. Kervansarayın kapısından giren Uraz konuşacak birilerini ararken karşısına bir tüccar çıkar. Tüccar, Uraz'a satış yapmaya çalışır, Uraz ise adama yalnızca bilgi istediğini söyler. Adam Uraz'a istediği her şeyi söyleyebileceğini fakat bunun için ödeme alacağını söyler. Üzerinde parası veya takas edecek bir eşyası olmayan Uraz'ın aklına incir dalından aldığı meyve gelir. Adamla pazarlık etme düşüncesi ile meyveyi tüccara göstermek isteyen Uraz, elini incirin bulunduğu çantaya doğru götürür. Uraz'ın eli incire ulaşmadan Uraz'ın dikkati yapmak üzere olduğu şeyi yapmamasını söyleyen bir kadının sesiyle dağılır. Uraz, sesin geldiği yöne baktığında güllerle kaplı bir taç giyen yirmili yaşlarda güzel bir kadın görür. Kadın, Uraz'a elini cebinden çekmesini ve yanına gelmesini söyler. Uraz'ın karşısındaki tüccarın kafası karışmıştır. Uraz'ın nereye baktığını anlayamaz ve ona ne olduğunu sorar. Tüccarın şaşkın bakışları eşliğinde Uraz, tüccarı terk eder ve kadının yanına gider.

Kadın, samimi bir tavırla Uraz'ın gözüne tanıdık göründüğünü söyler ve Uraz'ı cebindeki tılsımı asla kaybetmemesi için uyarır. Uraz, kadının cazibesine karşı koyamaz ve onun kadar güzel bir kadının burada ne aradığını sorar. Kadının cebindeki inciri nereden bildiğini sorgulamayı bile düşünmemiştir. Kadın gülümseyerek içinde bulundukları kervansarayın bilginin ve kültürün aktarım yeri olduğunu, ayrıca sevgililerin ve kalbi kırıkların yollarının burada kesiştiğini söyler. Gel zaman git zaman buradaki kalbi kırıkları haberleri olmadan sevgiye ulaştırdığını, sevgiye ihanet edenlere ise dikenlerini batırdığını söyler. Kadının cazibesinden gözlerini alamayan Uraz'ın aklı, kadının dönüp ona neden burada olduğunu sormasıyla geri gelir. Kendini silkeleyen Uraz kadına sadece ailesinin evinin yolunu aradığını söyler. Kadın Uraz'a ailesini sorar. Uraz, kadına babasının geçen yıl öldüğünü, annesine geçim sağlamak için ağaç kesmeye gittiği kavak ormanında kaybolduğunu ve eve dönmek istediğini söyler. Kadın, gülümseyerek Uraz'a ismini sorar. Uraz, kadına ismini söyler ve kadın anlamını sorunca Uraz, adının talih anlamına geldiğini ve ailesi yıllarca çocuk sahibi olamayınca doğan tek oğullarına bu ismi verdiklerini söyler. Kadın gülümseyerek Uraz'a evinin yolunu bulması için ona yardımcı olabilecek birini tanıdığını ve Uraz'ı o kişiye götüreceğini söyler. Kadına teşekkür eden Uraz ona ne isimle hitap edebileceğini sorar. Kadın, en sevgi dolu divan sanatçılarından ona Verd ismiyle hitap ettiklerini, Uraz'ın ise ona Gonca ismiyle hitap edebileceğini söyler.

Gonca ve Uraz kervansarayın yakınındaki bir ormana doğru yola koyulurlar. Gonca, Uraz'ın önünden emin adımlarla karanlık ormanın içine yürümektedir. Durumdan huzursuz olan Uraz kadına yoldan emin olup olmadığını sorar. Uraz kadını sorguladığı sırada aniden açık bir

alandan durduklarını fark eder. Elma ağaçları sarılı bu alan, Uraz için büyülmüş bir yer gibi görünmektedir. Gonca, bu alanın ortasında durmaktadır. Merakla etrafına bakan Uraz, Gonca'ya neden orada olduklarını sorar. Gonca ise Uraz'a yardımcı olacak kişinin burada zaman geçirmeyi sevdiğini ve her an ortaya çıkabileceğini söyler. Hala etrafına bakmakta olan Uraz kafasını Gonca'ya döndürdüğünde Gonca'nın gitmiş olduğunu, yerde ise bir gül yığını durmakta olduğunu fark eder. Uraz, Gonca'yı görme umuduyla etrafa seslendiği sırada elma ağaçlarının arasından ona bakmakta olan bir çocuk görür.

Çocuğa karşı nazik bir hareketle ona zarar vermeyeceğini anlatmaya çalışan Uraz'ın sözü, çocuğun lafa girmesi ile kesilir. Çocuk, Uraz'a onu ve Gonca'yı bir arada görmeyi beklemediğini söyler. Gonca'nın adını duyan Uraz ona yardımcı olacak kişinin karşısındaki çocuk olduğunu anlar. Çocukla konuşmak için ağzını açtığı sırada çocuk Uraz'ı bir yerlerden tanıdığını düşündüğünü söyler ve ona adının Populus olup olmadığını sorar. Uraz ise kendisinin Ecevit oğlu Uraz olduğunu ve annesi Umay'ın yanına dönmeye çalıştığını söyler. Uraz'ın ailesinin adını duyan çocuğun gözleri bir anda büyür ve çocuk, Uraz'ın ailesini tanıdığını, Uraz'ın ailesinin yaklaşık yirmi sene kadar önce çocukları olmadığı için kendisine gelip meyvelerinden topladığını söyler. Bunu duyan Uraz on yaşından büyük olamayacak çocuğa bakar ve söylediğinin mümkün olmadığını söyler. Çocuk ise alaycı bir gülümsemeyle Uraz'a dönüp görünüşün aldatıcı olabileceğini söyler. Uraz, çocuğun dediklerine anlam veremez ve tekrardan ailesini tanıyıp tanımadığını sorar. Küçük çocuk tekrardan Uraz'ın ailesini tanıdığını söyler ve onlara ulaşması için Uraz'ın onu takip etmesini ister. Gözlerini deviren Uraz yaşadıklarından yorgun düşmüştür ve çocukla tartışacak enerjisi kalmamıştır. Çocuğa onu takip edeceğini söyler ve çocuğa ismini sorar. Çocuk, Uraz'a gülümseyerek bakar ve adının Alma olduğunu ama Uraz'ın bunu zaten bildiğini söyler. Alma ve Uraz ormanda ilerlerken Gonca arkalarından endişeyle izlemektedir.

Yolculuk sonunda Alma ve Uraz ormanın sınırına ulaşırlar. Alma, Uraz'a dönüp geldiklerini söyler. Uraz ise tam Alma'ya karşı çıkacakken uzakta ailesinin evini görür. Ailesinin evini bulmanın sevinciyle Alma'yı arkasında bırakan Uraz eve doğru koşmaya başlar.

Evin kapısına yaklaştığı sırada arkadan uzanan bir el Uraz'ı durur. Bu el Gonca'ya aittir. Bir anda Gonca'yı gören Uraz şaşırır ve ona nereden geldiğini sorar. Gonca'nın samimi ve sakin kişiliğinin yerini hüzünlü bir üslup almıştır. Gonca, Uraz'ın neden tanıdık geldiğini anladığını ve ona inciri yemesi gerektiğini söyler. Bu kez Gonca'nın inciri nereden bildiğini soran Uraz'a karşılık Gonca, Uraz'a ısrar eder ve Alma'nın Uraz'a Populus diye seslenmesi üzerine taşların yerine oturduğunu, Uraz'ın inciri yediğinde her şeyi anlayacağını söyler. Gonca'nın ona sıcak davranmasının verdiği güven duygusuyla Uraz, incirden aldığı meyveyi yer.

İncirin meyvesini yediği anda Uraz'ın gözleri sonuna kadar açılır kendisinin aslında ne tür bir varlık olduğunu fark eder. İnsan görüntüsü yerini ağaç gövdesiyle kaplı bitkisel bir varlığa bırakır. Varlık, Ecevit oğlu Uraz'ın ağaç kesmeye gittiği kavak ormanında yaşayan bir Yelbegen tarafından öldürüldüğünü hatırlar. Gerçek Uraz'ın babası ise yıllarca aile mesleği

olan odunculuk için o kavak ormanına gelmiş, hiçbir zaman ihtiyacından fazlasını almamış ve ormana saygılı davranmıştır. Her sene kazandığı paradan biriktirmiş ve kestiği ağaç sayısı kadar yeni fidan ekmiştir. Yelbegen ise bencilce ormandaki ağaçları kıran ve onları yerinden söken bir canlıdır. Bu canlının kavaklara saygı duyan Ecevit'in oğlunu öldürmesi kavakları sinirlendirmiştir. Uraz'ın son anlardaki korkusu ve çocukluğundan beri baktığı ve altında öldüğü kavağın siniri ise ortaya kendisini Uraz sanan bitkisel bir varlık çıkartmıştır.

Kendisini Uraz sanan bitkisel varlık yaşananları anlaması üzerine sakin bir tavra bürünür. Gonca endişeli bir şekilde varlığa Uraz diye hitap eder ve ona iyi olup olmadığını sorar. Varlık Gonca'ya döner ve ona aslında tam olarak Uraz olmadığını, ölen çocuğun yalnızca anılarına ve bu sebeple ruhunun bir kopyasına sahip olduğunu söyler. Bu durum kişiliğini ve bedenini oluşturan kavak tarafının görüşüne bulut düşürmüştür ve normal insanların onu bir ağaç canavarı olarak algılamasına neden olmuştur. İncirin meyvesi ise onun diğer bitkilerle olan iletişimini geri açmış ve ağaç kaplı fiziksel bedeninin görüntüsünü diğer insanlardan gizlemiştir. İncirin büyüğü incir ağacı üzerinde etkili olmadığı içinse inciri insan formunda görmemiştir.

Varlığın yolculuğunun asıl amacı ise Uraz'ın bedenini ailesine geri getirmektir. Kavak ağacıyla kaplı gövdesinin altında bunca zamandır Uraz'ın ölü bedenini taşımaktadır. Varlık Gonca'ya arkasını döner ve aile evinin kapısını çalar. Kapıya Uraz'ın annesi çıkar. Kadın Gonca'yı göremez fakat karşısında dikilen bitkisel varlığın Uraz olduğunu kısa sürede fark eder. Başta varlıktan korkan kadın onun oğlunun bir parçası olduğunu anlayınca varlığa sarılır ve gözyaşlarına boğulur. Artık kendine Populus olarak hitap etmekte olan varlık ağlayan kadına oğlunun başına gelenleri anlatır ve üzgün olduğunu söyler. Kadına oğlunun kavak bedeninin içinde huzurla uyduğunu ve ona ve kadına son bir hediye bırakmak istediğini söyler.

Populus, evin yanına doğru yürür ve geniş bir boşlukta durur. Ağaç bedeni yavaşça dönüşüm geçirmeye başlar ve Populus, kısa bir sürede 30 metrelik bir kavak ağacına dönüşür. Uraz'ın annesinin göremediği Gonca ise hafif bir gülümseme ve tek bir el hareketi ile ağacın etrafını güller ile sarar. Kafasını kaldırarak uzun ağaca bakar ve son bir gülümseme ile yeniden görüşmelerini umarak eski dostu olarak hitap ettiği varlığa veda eder. Gonca'nın bedeni güllere dönüşür ve ağacın etrafındaki esinti ile uçarak uzaklaşır. Geride sadece Uraz'ın annesi ve dev bir kavak ağacı kalmıştır.”

Hikâyede yer alan karakterlerin antropomorfik bitkiler olması ve bu bitkilerin karakter özelliklerinin Türk tarihindeki bitkilerin sembolik değerlerinden yola çıkılarak yazılmış olmasından yola çıkılarak anlatı için tarihsel fantastik kurgu türünde seçilmiştir. Anlatının tarihsel olmasında etkili olan bir diğer unsur ise projenin karakter tasarımı sürecinde tarihi kişilerin referans olarak kullanılmasıdır. Tarihi kişileri temel alan referanslar doğrultusunda anlatıya Hacı İvaz ve Bali Çelebi isimli meslek olarak demir ustası olan

iki karakter eklenmiştir. Bu karakterler, gerçekte 14. Yüzyılda yaşamış olan ve öldükten sonra Türk gölge oyunlarının ünlü karakterleri ‘Hacivat ve Karagöz’ karakterlerine esin kaynağı olan Hacı İvaz ve Bali Çelebi isimli kişilerden esinlenilerek tasarlanmışlardır. Hikâyenin geçtiği dönem ise anlatıda belirtilmemiştir fakat konsept tasarımında Selçuklu Dönemi’nden erken modern döneme kadar süren bir zaman dilimindeki Türk estetiği kullanılmıştır.

Hikâyenin ana karakteri Uraz’ın aile yapısı ve mesleği ise hikâyenin anlatısını güçlendirmek için seçilmiştir. Uraz’ın aile mesleğinin odunculuk olması kararlaştırılırken anlatıda Uraz’ın bedeninin insan özellikleriyle canlanan bir kavak ağacı tarafından evine götürülecek olmasından yola çıkılmıştır. Uraz’ın bedenini eve götürmesi için seçilen kavak ağacı ise kavak ağaçlarının ölümün ve yeniden doğuşun sembolü olmasından yola çıkılarak seçilmiştir (Tosun, 2021). Uraz ve babasının ağaç keserek geçimlerini sağlamaları fakat yaşayan ağaçlara zarar vermemeleri kestikleri ağaçların yerine yeni fidan dikiyor olmaları kararlaştırılırken hikâyede Uraz’ın ailesi ve Uraz’ın öldüğü orman arasında pozitif bir ilişki oluşturmak amaçlanmıştır. Hikâyede Uraz’ın bedenini annesine teslim eden kavak ağacı Uraz’ın gençken diktiği bir kavak ağacıdır ve bu dinamik gerçek ana karakter olan Populus (Latince kavak ağacı) ve taşıdığı Uraz arasında anlatının başında yaşanan olaylar gerçekleşmeden öncesine dayanan bir bağ oluşturmaktadır. Uraz’ın babasının ölümü ise hikâyede karakterin annesi ile olan bağına vurgu yapmak amacıyla kullanılmıştır. Karakterin öldüğü ormanda tek başına olması ise babasının ölmüş olması ve annesine bakmak görevinin Uraz’a kalmış olmasının bir sonucudur.

Hikâyenin başında gerçek Uraz’ı öldüren Yelbegen ve Uraz’ın öldüğü kavak ormanı arasındaki ilişki mitolojik metinlerden yola çıkılarak yazılmıştır. İsim olarak Yelbegen, kötü ruh anlamına gelen ‘yel’ ve iri, kocaman anlamına gelen ‘begen’ kelimelerinin birleşiminden türemektedir. Varlığa bu ismin verilmesinde ağaç motifinin Türk mitolojisinde önemli olması ve Yelbegenlerin yaşadıkları ormanlardaki ağaçlara zarar vermeleri temel alınmıştır. Mitolojide Yelbegenler kavak ormanlarında yaşar ve yaşadıkları ormanda üzerlerine oturdukları kavak ağaçlarını ağırlıkları ile bükerek ağaçlara zarar verirler. Bu nedenle ormanda eğri bir kavak ağacı görüldüğünde o ağacı Yelbegen’in büküğüne inanılmaktadır (http-87). Yelbegen’in kavak ormanlarına zarar vermesi ve ormana fidan diken Uraz’ı öldürmesi Uraz’ın küçükken diktiği kavak ağacının canlanmasında etkili olmuş olaylardır.

Canlanan kavak ağacının Uraz'ın bedenini evine ulaştırmak için çıktığı yolculukta yanında taşıdığı ve incirden aldığı tılsım incir ağacının sembolize ettiği bolluk ve bereketi temsil etmektedir. İncir ağacı, bolluk ve bereketin yanı sıra dini anlam da taşıyan bir bitkidir. Âdem ve Havva vücut bölümlerini incir yaprağı ile örterek gizlemişlerdir. Ayrıca incir ağacı ölümsüzlüğün de sembolüdür (Gültekin, 2008). Öte yandan incir varlık, yaşam, güç, verimlilik, bolluk, bereket, bilgelik, aydınlık ve cinsellik gibi kavramları da sembolize eden bir ağaçtır (Koçak, 2011). Bilgelik sembolü olan incir hikâyede kendisini Uraz sanmakta olan Populus'un gerçek doğasını ilk fark eden karakterdir. Populus'un hikâyede karşılaştığı ilk karakterler ise genç bir çifttir fakat çift Populus'u gördüklerinde korkup kaçarak. Çiftin korkup kaçmasıyla kendisini Uraz sanan Populus'un insan dışı bir görünüme sahip olduğuna vurgu yapmak amaçlanmıştır. Populus'un insan dışı formu, Populus'un kendisini Uraz sanmasından yola çıkılarak hikâyenin sonuna kadar okuyucudan saklanmış ve okurların Populus'un yaşadıklarını onunla aynı anda öğrenmesi amacıyla karakter hikâyenin başında gerçek Uraz'ın formunda görselleştirilmiştir.

Populus'un incir tarafından tanınması ve konuşan inciri duyabilmesi ise karakterin gerçek doğası sayesinde yaşanan olaylardır. İncir, görüntüsü sayesinde Populus'u tanır, Populus aslında bir bitki olduğu için inciri duyabilmektedir fakat hikâyenin bu noktasında ana karakter bitkileri insan formunda görememektedir. Bu durum incirden aldığı bir tılsımla değişir. Hikâyeye gizem eklemek amacıyla eklenen incir tılsımının hikayedeki fonksiyonu ise Populus'un diğer bitkileri insan gibi görmesini sağlamak, insanların Populus'u Uraz gibi görmelerini sağlamak ve Populus'u olası tehlikelerden korumaktır. Bu tılsımın incir tarafından verilmesinde incir ağacının bolluk ve bereketi temsil etmesi önemli bir unsurdur. Öte yandan incirin tılsımı Âdem ve Havva'nın vücut bölümlerini saklamak için kullandığı incir yaprağıyla benzer şekilde Populus'un gerçek formunu insanlardan saklamaktadır. İncirin bilgelik ve aydınlığı temsil ediyor olması incir tılsımının Populus'un diğer bitkileri insan formunda görmesini sağlamasıyla vurgulanmıştır. İncirin tılsımını alması üzerine Populus, hemen yanında duran Narcissus'u (nergis) görebilmiş ve hemen ardından karşılaştığı Bali Çelebi ve Hacı İvaz ile okuyucuların gördüğü gerçek Uraz'ın formunda tanışabilmiştir. Hikâyenin devamında Populus'un İvaz ve Çelebi ile yolculuğu sırasında yaşanan Azmıç isimli mitolojik bir canlının saldırısı ise incir tılsımı sayesinde Populus'un zarar görmemesiyle ve ona

saldıran Azmıç'ın alev alarak ölmesiyle sonuçlanmıştır. Bu olay incirin sembolize ettiği güç kavramını vurgulamakta ve okurlara incir tılsımının gücünü göstermektedir.

Azmıç isimli mitolojik karakter hikâyeye aksiyon eklemek ve incir tılsımının koruyucu gücünü göstermek amacıyla yazılmış bir karakterdir. Türk ve Balkar mitolojisinde 'Kayıp Cini' veya 'Yol Cini' olarak bilinen bu yaratık belli bir görüntüsü olmayan şeytani bir ruhtur. Azmıç, tek başına yola çıkan insanların peşine takılıp onları kaçırmayla bilinir (Karakurt, 2012, s. 141). Azmıç isimli mitolojik canlı hikâyenin başında Uraz'ı girdiği kavak ormanında takip etmeye başlamış ve sonrasında Uraz ölüp yerine Populus geçtiğinde takibine devam etmiştir. Karakter tek başınayken saldırma fırsatı bulamayan Azmıç anlatının devamında Populus, İvaz ve Çelebi ile yolculuk ederken Uraz'ın annesinin sesini kullanarak Populus'u kandırmış ve onu tek başına ele geçirmeye çalışmıştır fakat İvaz ve Çelebinin müdahalesinin yanı sıra incir tılsımının koruyucu etkisi sonucu Azmıç'ın planı işe yaramamış ve yaratık yanarak can vermiştir. Can vermeden önce yalnızca Bali Çelebi'ye hayati olmayan bir hasar verebilmiştir.

Hikâyenin devamında yaralı Bali Çelebi yardım alabilmek için ve Populus'a evinin yolunu soracak birilerini bulabilmek için Çelebi ve Uraz olduğunu düşündüğü Populus'la beraber kervansaray'a gider. Kervansaray, hikâyenin Selçuklu Dönemi'nde geçiyor olması ve Anadolu Selçukluları'nda kervansarayların önemli birer ticaret ve konaklama yeri olması sebebiyle seçilmiştir. Ayrıca kervansaray, Gonca karakterinin hikâyede ilk kez görüldüğü mekandır. Hikâyede Gonca karakteri antropomorfize edilmiş gül bitkisidir. Karakteri tanıtmak için mekân olarak kervansarayın seçilmesinde resim, minyatür, şiir ve şarkı gibi sanatlarda gülün sıklıkla tercih edilmesi (Karafakı & Çetinkaya, 2016) ve simyada bilgeliği temsil etmesi etkili olmuştur (<http://88>). Gül, ayrıca sevgi, sevgili, güzel ve güzellik sembolü olarak da kullanılmaktadır (Süme, 2017). Sembolize ettiği bilgelik ve güzelliğin yanı sıra Türk sanatında önemli bir yere sahip olması sebebiyle antropomorfik bir gül olan Gonca hikâyede farklı kültürlerin bir araya geldikleri bir mekân olan kervansarayda tanıtılmıştır.

Populus'un İvaz ve Çelebi'den ayrılarak Gonca ile tanışması ardından hikâyeye tanıtılan mekân ve karakter ise Uraz'ın ailesinin geçmişte yaşadıkları sorunlarla ilişkilendirilmiştir. Anlatıda evinin yolunu Gonca'ya soran Populus, Gonca tarafından etrafı elma ağaçları ile kaplı geniş bir alana götürülür. Götürüldüğü mekâna Gonca tarafından yalnız bırakılan Populus kısa bir süre sonra Alma isimli karakterle tanışır.

Alma, elma meyvesinin antropomorfik temsilidir ve Uraz'ın ailesini tanıyan bir karakterdir. Alma ismi ise elmanın Eski Türkçe 'deki karşılığıdır.

Türklerde önemli bir meyve olan elma ağacı ve kısırlık arasında eski anlatılara dayanan bir ilişki bulunmaktadır. Örneğin Manas Destanı içinde Yakup Han'ın, çocuğu olmayan karısı için "Gidip elma ağacı altında yuvarlanmıyor" diyerek şikâyet ettiğini anlatan bir yazı geçmektedir. Anadolu masallarında ise çocukları olmayan çiftlere bir derviş veya hızır tarafından elma yemeleri öğütlenmektedir (Ögel, 1971, s. 474). Alma karakteri de Uraz'ın ailesi ile Uraz doğmadan önce 'tanışmış' bir karakterdir. Hikâyede Populus'un sonradan öğrendiği üzere Uraz'ın ailesi geçmişte çocukları olmadığı için sıkıntılar yaşamış ve Anadolu masallarındaki anlatıyla benzer şekilde çareyi elmada aramışlardır. Bunun sonucu olarak Alma, Uraz'ın ailesini tanıyan bir karakterdir ve Populus'a annesinin evini bulma konusunda yardımcı olmuştur. Ayrıca Alma, kendisini Uraz sanan Populus'un gerçek doğası hakkında şüphelenmiş ve ona adının Populus olup olmadığını sormuştur.

Alma, Populus'a Uraz'ın evini bulmasında yardımcı olduktan sonra Populus evine vardığını düşünmenin mutluluğuyla Uraz'ın annesinin evine koşmaya başlar fakat eve ulaşmadan önce Gonca onu durdurmuştur. Alma'nın ona Populus diye hitap etmesiyle karakterin gerçekte ne olduğunu anlayan Gonca, Populus'a taşıdığı incir tılsımını yemesini söyler. İncirin tılsımını tüketmesi üzerine Populus, gerçekte Uraz olmadığını anlamıştır. İncir tılsımının Populus'un gerçek doğasını anlamasına yardımcı olması incirin bilgelik ve aydınlığı temsil eden bir meyve olmasıyla ilişkilidir. İncir sayesinde gerçek doğasını anlayan Populus Uraz'ın annesinin karşısına çıkar ve onunla oğlunun başına gelenler üzerine konuştuktan sonra ona oğlunu evine ulaştırdığını ve kadına son bir hediye vereceğini söyler. Hikâyenin sonunda Populus Uraz'ın annesinin evinin yanında saniyeler içinde devasa bir kavak ağacına dönüşmüştür.

Populus'un son dönüşümü gerçek kavak ağaçlarının yetiştirme şekilleri ile paralellik taşımaktadır. Kavak ağaçları çok hızlı büyüeyebilen ağaçlardır ve 10 ila 20 metre arasında bir boya ulaşabilmektedirler (Tosun, 2021). Hikâyede bir anda devasa bir kavak ağacına dönüşen Populus'un arkasında Uraz'ın ağlamakta olan annesi kalmıştır. Hikâye, Populus'un ölü Uraz'ı evine ulaştırması, evde oğlunu bekleyen annenin oğlunun başına gelenleri öğrenmesi ve gözü yaşlı kadının ona oğlunun bedenini getiren ağacın karşısında oğluna ettiği dua ile son bulur.

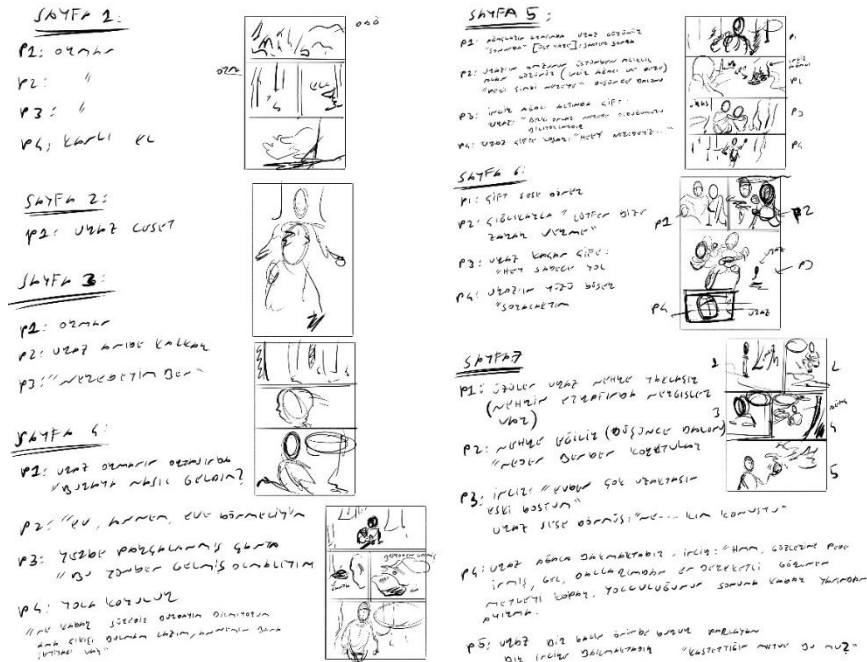
5.1.2 Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinde senaryo yazımı süreci

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın hikayesi oluşturulduktan sonraki aşamada yazılan hikâye çizgi roman senaryosu olarak sayfalara ve panellere bölünerek ve diyaloglar eklenerek daha detaylı şekilde yeniden yazılmıştır. Bu aşamadaki yazım sürecinde tretmanda geçen olaylar ‘SAYFA #’ başlığı altında ‘Panel #’ şeklinde numaralandırılan alt başlıklar içinde sayfa düzeni ve panellerin planlanması süreci ile eş zamanlı olarak ve sahneler bölünerek yazılmışlardır.

Çizgi roman üretimi sırasında çizilen küçük resimler (thumbnail) ise yazılan senaryonun sayfa sayfa veya bir bütün olarak grafiksel açıdan işe yarayıp yaramadığını kontrol etme olanağı sağlamaktadırlar (Gibbons & Pilcher, 2017, s. 61). Bu nedenle senaryo sürecinde yazılan sayfa ve panellerin içindeki sahneler senaryo sayfasının sağ tarafına eskiz olarak çizilen küçük resimlerle çizim sürecinde yardımcı olması adına görselleştirilmişlerdir.

Görsel 5.1 (solda) ve Görsel 5.2 (sağda)

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın ilk 7 sayfasının senaryo ve sayfa düzeni eskizi



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Yukarıdaki görseller projenin ilk yedi sayfasına ait senaryo ve sayfa düzeni taslaklarını göstermektedir. Taslak olarak yazıldıktan sonra temize çekilen projenin ilk yedi sayfasına ait senaryo yazılarının son versiyonunda ise görsel bulunmamaktadır. Fakat panellerin içine çizilecek olan görsellerin içeriği ve panel içindeki görsellerde bulunan karakterlerin diyalogları daha detaylı ve anlaşılır bir şekilde yazılmıştır (Bkz. Görsel 5.3., Görsel 5.4. ve Görsel 5.5.).

Görsel 5.3

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinden senaryo sayfası örneği

SAYFA 1

Panel 1:

Yüksekten görünen bir orman manzarası. (Geniş panel)

Panel 2:

İlk panelde görünen ormanın içi, orman zemini ve ağaçlar.

Panel 3:

Ormanın içinde farklı bir yer, ağaçların birinin altında orada yatan Uraz'ın kan içinde duran eli görünmekte.

Panel 4:

Önceki panelde görünen ele yakın çekim. Elin bilekten yukarısı görünmemekte.

SAYFA 2

Panel 1:

Kan içinde duran elin sahibi olan Uraz'ın cesedi ormanda bir ağacın altında göğsünde büyük bir yarayla kanlar içinde yatmakta. (Tam sayfa)

SAYFA 3

Panel 1:

Ormandaki ağaçlar ve ormanın zemini. (geniş panel)

Panel 2:

Uraz aniden suratında panik ve şaşkınlıkla kafasını kaldırır. (Arka plan panel 1'deki çizim)
(Geniş panel)

Panel 3:

Uraz merakla etrafına bakmaya başlar. Nerede olduğunu bilmemektedir.

Uraz: "Neredeyim ben?"

SAYFA 4

Panel 1:

Uraz etrafına bakmaya devam etmektedir. (Geniş panel)

Uraz: "Buraya nasıl geldim?"

Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.4

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinden senaryo sayfası örneği

Panel 2:

Uraz yerde duran çantasını görür.

Uraz: “Çantam?”

Panel 3:

Yerde duran çantaya yakın plan.

Uraz: “İplerim ve baltam burada değiller, yalnızca çanta ile eve odun taşıyamam.”

Panel 4:

Çantasını koluna takmış olan Uraz ormanda yürümeye başlar.

Uraz: “Ne zamandır buradayım bilmiyorum ama eve dönüş yolunu bulmam lazım... Odunları başka zaman da toplayabilirim.”

SAYFA 5

Panel 1:

Uraz ormanda yürümektedir.

Başlık kutusu: “Bir süre sonra...”

Uraz: “Sonunda ormanın sınırı...”

Panel 2:

Uraz açıklık alanda dev bir incir ağacı altında oturan bir çift görür.

Uraz: “Peki şimdi nereye geldim?”

Panel 3:

İncir ağacı altında oturmakta olan çift. (Yakın plan)

Uraz: “Belki onlar nerede olduğumuzu bana söyleyebilirler...”

Panel 4:

Uraz çifte doğru koşmaya başlar.

Uraz: “HEEY! YOLUMU KAYBETTİM BANA YADIMCI OLUR MUSUNUZ?”

SAYFA 6

Panel 1:

Çift mutlu bir ifadeyle Uraz'ın bağırduğu yöne bakar.

Panel 2:

Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.5

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinden senaryo sayfası örneği

Çiftin suratlarındaki mutlu ifade bir anda korkuya döner.

Genç çift: "LÜTFEN BİZE ZARAR VERME!"

Panel 3:

Genç çift çığlık atarak Uraz'ın geldiği yönün ters yönünde koşmaya başlarlar. Uraz arka planda hala koşmakta ve soru sormaya çalışmaktadır.

Uraz: "HEY! SADECE YOL..."

Panel 4:

Uraz'ın kafası karışık surat ifadesi. (Yakın plan)

Uraz: "...Soracaktım..."

SAYFA 7

Panel 1:

Genç çiftin kaçmasına üzülen Uraz incir ağacının yanındaki nehre doğru yürür.

Uraz: "Yalnızca yol sormak istemişim..."

Panel 2:

Uraz, nehrin kenarına üzgün bir şekilde diz çöker.

Uraz: "Neden benden korktular ki?"

Panel 3:

Uraz düşündüğü sırada arkasından gelen bir sesle irkilir ve sesin geldiği yöne bakar.

Ses: "Evinden çok uzaktasın eski dostum..."

Uraz: "Ne! Kim konuştu?"

Panel 5:

Uraz yanında duran incir ağacına bakmaktadır.

Ses: "Hmm... Gözlerine perde inmiş. Gel. Dallarından en bereketli görünen meyveyi kopar, yolculuğunda sana yardımcı olacaktır."

Panel 6:

Sesin incir ağacından geldiğini düşünen Uraz ayağa kalkar ve incir ağacının dallarında gördüğü diğer incirlere benzemeyen bir incir meyvesine doğru uzanır.

Uraz: "Kastettiğin meyve bu mu?"

Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Senaryonun son versiyonundaki diyaloglarda normal konuşma balonu içinde yer alacak olan diyaloglar düz bir şekilde yazılırken düşünce balonu içinde yer alacak olan diyaloglar italik bir stilde yazılmışlardır. Projenin hikâye oluşturma ve senaryo yazımı süreci tamamlandıktan sonraki aşamada senaryo taslağında sayfanın sağ tarafına çizilmiş olan skeç çizimlerden yola çıkılarak sayfalar ve paneller çizim aşamasına hazır hale gelecek şekilde düzenlenmişlerdir.

5.2 *Kavağın Yolculuğu* İsimli Çizgi Roman Projesinde Sayfa Düzeni ve Panellerin Planlanması Süreci

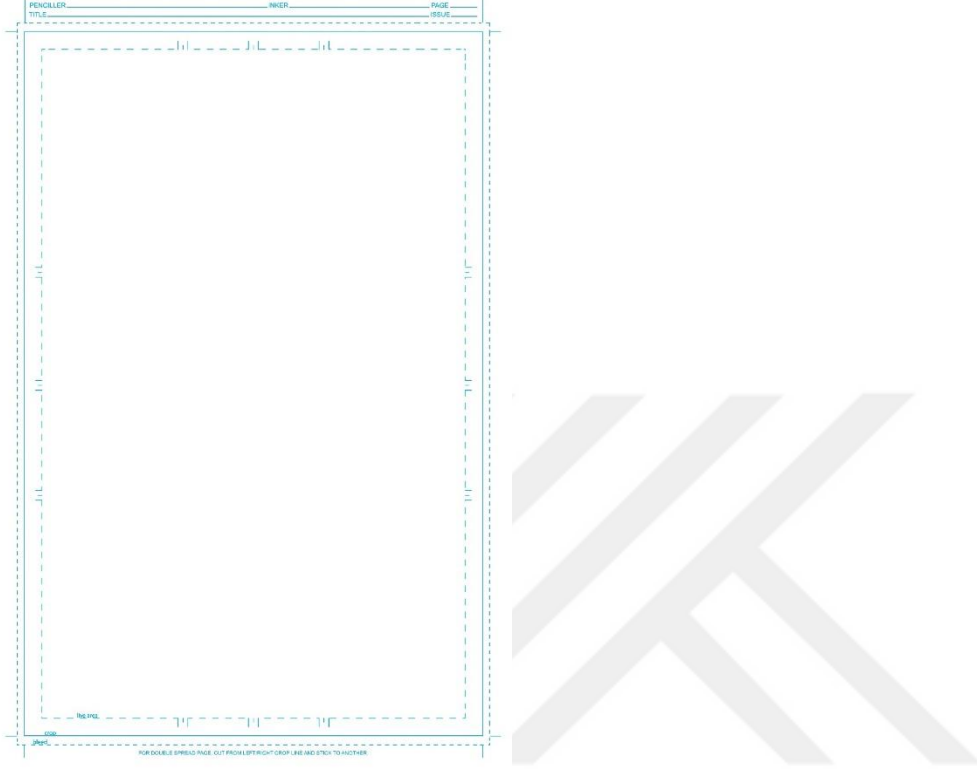
Projenin sayfa düzeni ve panellerin planlanması süreci sırasıyla taslak çizimlerin yapılması, düzenlenecek sayfaların standart bir çizgi roman şablonundan yola çıkılarak dijital olarak oluşturulması ve taslak çizimlerin kullanılan şablonun sınırlılıklarına bağlı kalınarak gerekli sayfalara eskiz çizimlerin yapılması sürecine hazır olacak biçimde yerleştirilmesi adımlarını takip eden bir süreçtir. Sürecin sonunda eskiz çizimlerin yapılması sürecine hazır olan sayfa ve paneller elde etmek amaçlanmıştır.

Senaryo sürecinde yazılan taslak sayfalarının üzerinde çalışılan çizimler *Kavağın Yolculuğu* isimli projenin sayfa düzeni ve panellerin planlanması sürecinin ön aşamasını oluşturmaktadırlar. Bu aşamadan sonra hazırlanacak çizgi romanın sayfa boyutları belirlenmiş ve taslak olarak çizilen sayfalar çizim sürecine hazır hale gelecek şekilde boyutlandırılarak sayfalara yerleştirilmişlerdir.

Projenin sayfa düzeni sürecinde ilk aşamada çizimlerin yapılacağı sayfalar hazırlanmıştır. *Kavağın Yolculuğu* isimli proje Procreate isimli bir çizim uygulamasında dijital olarak çizilmiştir. Çizimlerin yapılacağı sayfa için 279 x 432 mm boyutlarında bir sayfa açılmıştır. Açılan dosyanın boyutları standart 11 x 17 inç ölçeğindeki bir çizgi roman şablonu boyutuna göre ayarlanmış ve projenin sayfa ve panel planlaması bu şablon üzerinden yapılmıştır (Bkz. Görsel 5.6). Çizimlerin çözünürlük olarak net olmaları için ise açılan sayfa inç başına düşen nokta sayısını belirten 300 DPI (dots per inch) ölçeğinde ayarlanmıştır.

Görsel 5.6

Kavağın Yolculuğu isimli projede kullanılan 11 x 17 inç boyutlarındaki çizgi roman şablonu



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

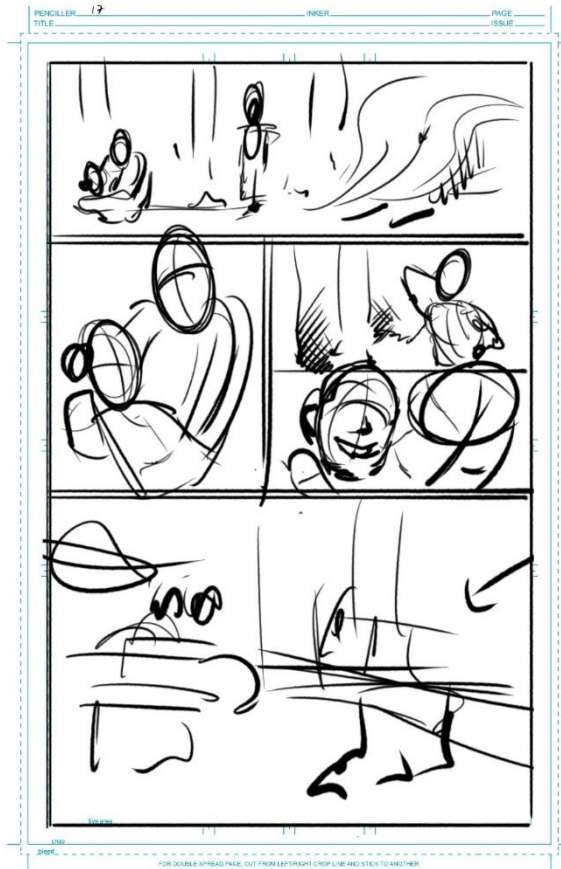
Şablonun sol alt köşesinde yazan live area (canlı alan), crop (kırpma) ve bleed (kanama) yazıları üzerinde yazdıkları çizginin kapladıkları alanın çizgi roman şablonundaki işlevini bildirmektedirler. Şablonda live area ismiyle belirtilen orta alandaki kesik çizgili kısım şablon üzerindeki projelerin ana görsellerin ve konuşma balonlarının bulunması gereken alandır. Bu alana çizilen görseller sonrasında basılacak olan projelerde kırpılma riski taşımazlar. Live area ve crop çizgisi arasında kalan alan ise baskı sırasında kırılabilir alanı belirtir. Bu alanda önemli bir çizim ve konuşma balonu bulunmamalıdır. Crop çizgisinin dışında kalan ve bleed olarak isimlendirilen alan ise baskı sırasında kırılacak alanı göstermektedir. Bu alana yapılacak çizimler basılan sayfalarda görünmezler.

Genel sayfa tasarımlarının yanı sıra sayfa içerisine çizilecek panel tasarımları çizgi roman üretiminde önemli bir aşamadır. Çizgi roman senaryolarında planlanan panellerin terminolojisi sinematografide kullanılan terimlerle aynıdır (yakın çekim, aşırı yakın çekim, orta çekim, uzun çekim, kurucu çekim vb.). Fakat sinemadan farklı olarak sahneler

arası ilişkiler arka arakaya oynatılan video görüntülerle değil ardışık şekilde çizilen statik görsellerle sağlanırlar (Gibbons & Pilcher, 2017, s. 78). Kavağın yolculuğu isimli projenin sayfa düzeni yapılırken kullanılan şablondaki alanlar sayfalardaki panel ve çizimlerin yerleştirilmesi için kullanılmıştır ve şablon içine çizilecek olan panellerin kadrajları sayfa ve panel yerleşimi sırasında taslak olarak planlanmışlardır.

Görsel 5.7

Kavağın Yolculuğu isimli projenin 17. sayfası için senaryo yazımı sürecinde çizilen küçük resim taslağının çizgi roman şablonu üzerindeki yerleşimi



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Yukarıdaki görselde senaryo yazımı sürecinde çizilen ve projenin 17. sayfasına ait taslak çizimin çizgi roman şablonundaki yerleşimi taslak çizimlerin sayfa üzerinde yerleştirildiği aşamaya örnek olmak amacıyla gösterilmektedir. Bu aşamanın örneği olarak 17. Sayfa taslağının seçilmiş olmasının nedeni 17. sayfanın düzeninin dijital çinileme süreci sırasında değiştirilmiş olmasıdır. Sayfa düzeni ve panellerin planlanması

süreci, çizgi romanın sonraki aşamalarında yapılacak olan çizimler ve projenin final halinin nasıl görüneceğini anlamaya yardımcı olan bir ön hazırlık sürecidir ve bu süreçte verilen kararlar planlama sürecini takip eden süreçlerde değişime uğrayabilirler.

Sayfa düzeninin çizgi roman üretiminin ilerleyen süreçlerinde de değişebileceğini göstermek amacıyla seçilen 17. sayfanın taslak çizimi şablona yerleştirilirken sayfa içindeki panellerin kenarları baskı sırasında kırılmamaları için live area sınırlarına konulmuştur. Taslak çizimi sayfaya yerleştirildikten ve karakter tasarım süreci tamamlandıktan sonraki aşama olan eskiz çizimlerin yapılması sürecinde ise taslak çizimler dijital çinileme süreci için daha anlaşır şekilde çizilmişlerdir (Bkz. Görsel 5.8).

Görsel 5.8

Kavağın Yolculuğu isimli projenin 17. Sayfasının eskiz çizimi



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.8 de görünen 17. sayfa eskizinin ilk panelinde geniş çekim kadraj, ikinci ve üçüncü panelde ise yakın çekim bir kadraj, dördüncü panelde ise aşırı yakın çekim bir

kadraj kullanılmıřtır. Sayfanın ilk drt panelinde kullanılan kadrajlar hikâyenin akıřı gz nnde bulundurularak panel iinde yařanan olaya ve/veya diyalĖa uygun bir grsel sunmak amacıyla kararlařtırılmıřlardır. Sayfanın beřinci paneli ise hikâyede kurucu panel iřlevi gren bir paneldir. Kurucu paneller hikâyede gerekleřen olayların gerekleřtikleri alan hakkında okuyucuya bilgi veren, genellikle geniř ekim bir kadraja sahip olan yer ve mekân izimleridir. Genellikle hikâyenin giriřinde veya hikâye iinde nemi bir mekân deĖiřikliĖi yapıldıĖında yeni mekânı tanıtmaq iin sayfanın bařında kullanılırlar.

Grsel 5.8 de grnen 17. sayfanın son paneli olması iin kullanılan ve hikâyede gidilen kervansarayın giriřini tanıtmaq kurucu panelin yeri, dijital inileme ařamasında hikâye akıřına daha iyi hizmet etmesi iin deĖiřtirilmiř ve bir sonraki sayfanın bařına yerleřtirilmiřtir (Bkz. Grsel 5.9 ve Grsel 5.10).

Grsel 5.9

KavaĖın YolculuĖu isimli projenin 17. sayfasının final izimi

17



Kaynak: Yazarın kiřisel arřivi

Görsel 5.10

Kavağın Yolculuğu isimli projenin 18. sayfasının final çizimi

18



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

17. sayfanın son paneli olması için planlanan kurucu panel, eskiz çizimlerin yapılması sürecine kadar değiştirilmemiştir. Dijital çinileme sürecinde ise hikâye akışında bir sonraki adım olsa da içinde bulunduğu sayfanın akışını bozuyor olması gerekçesiyle bir sonraki sayfanın başına konulmuştur. Kurucu panelin 17. sayfanın akışını bozmasının gerekçesi ise panelin hikâye içinde gidilen yeni bir mekânın kurucu paneli olmasıdır. 17. sayfa içinde bulunan eski konumunda panelin tanıttığı mekâna geçiş çok ani şekilde gerçekleşmektedir. Bu nedenle kurucu panel 18. sayfanın başına alınmış ve 17. sayfanın sonuna karakterlerin yeri değişen kurucu panelin içinde gösterilen kervansaraya gitmeden önce araçlarına bindikleri 5. panel ve kervansaraya doğru gittiklerini gösteren 6. panel çizilmiştir (Bkz. Görsel 5.9). Kurucu panelin sayfa düzenindeki yerinin yanı sıra içindeki çizim de daha iyi bir anlatı akışı elde etmek için dijital çini sürecinde değiştirilmiştir. Eskiz sürecinde panelin sol tarafına çizilen tüccar, ana karakterlerin önünü kapattığı

gerekeçisiyle dijital çini sürecinde kaldırılmış ve bu sayede ana karakterlerin önü açılmıştır.

Ayrıca kaldırılan tüccarın yarattığı boşluk okurların panel içindeki görseli gözleri ile daha kolay şekilde takip etmelerini sağlamıştır. Görsel anlatılarda çizimler projenin hedef kitlesinin okuma alışkanlıklarına uygun şekilde çizilmelidir. *Kavağın Yolculuğu* isimli projenin hedef kitlesi Türk okurlardır ve Türk okuma alışkanlığında yazılar soldan sağa doğru okunurlar. Bu nedenle çizgi romanlardaki paneller ve çizimler planlanırken okurların anlatıyı soldan sağa doğru ilerleyen bir göz hareketiyle kolayca takip edebilmeleri amaçlanmıştır.

Sayfa düzeni ve panellerin planlanması süreci çizgi romanda anlatılan hikâyenin akıcı ve anlaşılır olması için önemli bir süreçtir. Bu süreçte yapılan planlamalar çizgi roman üretiminin sonraki aşamalarında çizilecek olan görseller için bir rehber oluştururlar. Bu nedenle sayfa ve panellerin eskiz çizimi sürecinden önceki aşamada planlanmış olması eskiz aşamasının sorunsuz ilerlemesi için önemlidir fakat planlama sürecinde kararlaştırılan sayfa düzeni ve panel içerikleri daha sonraki aşamalarda hikâye anlatısına daha iyi hizmet etmeleri adına değiştirilebilirler.

5.3 *Kavağın Yolculuğu* İsimli Çizgi Roman Projesinde Karakter ve Mekanların

Tasarlanması Süreci

Çizgi roman üretiminde karakter tasarım süreci önemli bir aşamadır. Çizgi romanın hikayesindeki karakterlerin hikâyenin geçtiği dönemi ve yazılan karakterin kişilik özelliklerini yansıtacak şekilde tasarlanmaları önemlidir. Çizgi roman karakterlerinin ön tasarımı yapıldıktan sonra tasarımı yapılan karakterler çizgi roman içerisinde tutarlı bir şekilde çizilebilmedir. Tasarlanan karakterlerin görünümünün çizgi roman projesinde tutarlılığını korumanın yolu ise tasarımı yapılan karakterler için karakter sayfası oluşturmaktır. Karakter sayfasında çizilen karakterin önden, yandan ve arkadan görünümünün yanı sıra karakterin kişiliğini yansıtacak bir aksiyon pozu eklenebilir. Bu sayede tasarlanan karakterin farklı açılardan nasıl çizilmesi gerektiğini gösteren bir kılavuz elde edilir (Gibbons & Pilcher, 2017, s. 39). Bu kılavuz, karakter sayfasındaki karakteri çizecek olan her sanatçının karakteri tutarlı şekilde görselleştirmek için kullanması gereken bir kılavuzdur.

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinin senaryosu yazıldıktan ve paneller planlandıktan sonraki süreçte çizilecek olan karakterlerin ve hikayedeki önemli mekanların tasarımları yapılmıştır. Bu süreçte hikayedeki önemli karakterler için karakter sayfaları oluşturulmuş, hikâyede kısa bir süre yer alan karakterler ise eskiz aşamasında çizilen sayfalar üzerinde karakter sayfası oluşturmadan tasarlanmışlardır. Karakterler için oluşturulan karakter sayfaları ve karakterlerin özellikleri aşağıdaki başlıkla detaylı şekilde açıklanmıştır.

5.3.1 Uraz / Populus

Kavağın Yolcuğu isimli çizgi romanın hikayesi Uraz isimli 16 yaşında bir gencin ölümü ile başlamaktadır. Hikayedeki olaylar yaşanmadan hemen önce ölmüş olan Uraz'ın bedeni altında öldüğü kavak ağacı tarafından sarılır ve ortaya kendini Uraz sanan Populus isimli karakter çıkar. Hikâyenin devamında ise Populus isimli karakter kendisi Uraz sanarak Uraz'ın aile evine dönmeye çalışmaktadır. Hikâyenin sonunda Uraz olmadığını öğrenen Populus ise gerçek doğasını öğrendikten sonra farklı bir karakter olarak yazılmıştır. İçinde Uraz'ın ölü bedenini taşıyan Populus'un dış fiziksel tasarımı da hikâyenin sonunda değişmiş ve Populus, Uraz'ın fiziksel görüntüsüne benzer bir dış görünüme sahip olan antropomorfik bir kavak ağacı olarak çizilmiştir. Anlatının büyük bir kısmında Populus karakteri kendisini Uraz sandığı ve Uraz'ın anılarına sahip olduğu için karakter anlatı boyunca Uraz'ın kişilik özelliklerini ve fiziksel görüntüsünü yansıtır. Bu nedenle hikâye başlamadan önce ölmüş olmasına rağmen hikâyede takip edilen ana karakter aslında Uraz'dır ve projenin karakter tasarım sürecinde ilk olarak Uraz tasarlanmıştır.

Görsel 5.11

Uraz isimli karakterin karakter sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Uraz karakteri tasarlanırken Türkler 'in eski tarihlerde giydikleri kıyafetlerin görselleri aştırılmış ve karakterin daha modern bir görünüşe sahip olması için 20. Yüzyıl'da Rumeliler tarafından giyilen kıyafetler karakterin tasarımında temel alınmıştır.

Görsel 5.12

1912'de Edirne'ye göçen Rumelili mülteciler



Kaynak: http-89

Karakterin isminin anlamı ise Türkçe kökenlidir ve güç, kuvvet, cesaret ve şans gibi anlamlara sahiptir (http-90). Karakter uzun yıllar boyunca çocuk yapmaya çalışan fakat başarısız olan bir ailenin uzun uğraşlar sonunda doğan ilk ve tek çocuğu olduğu için aile oğullarına şans anlamındaki Uraz ismini vermiştir.

Uraz, genç yaşlardan babası ile birlikte aile mesleği olan odunculuk işinde çalışmaya başlamıştır fakat babası öldüğünde eve gelir sağlayabilmek için odunculuğu tek başına yapmaya başlamıştır. Hikâyede karakter 16 yaşındadır ve odun toplamak için gittiği ormanda hikâye başlamadan hemen önce öldürülmüş, sonrasında ise yerini Populus almıştır. Populus anlatının son bölümüne kadar Uraz'ın fiziksel görünümüne sahip olduğu ve Uraz odun toplarken öldürüldüğü için anlatı boyunca aslında Populus olan Uraz karakteri odun toplarken giydiği kıyafetler ile görünür. Karakterin kafasında eskiden babasına ait olan el sarması bir sarık vardır. Benzer şekilde karakterin bel ve alt bacak bölgesine de odun toplarken kıyafetlerinin dağılmaması ve dallara takılmaması amacıyla sargılar sarılmış ve karakter sade bir tasarımla çizilmiştir.

Karakterin üzerinde kıyafetlerine ek olarak hiçbir aksesuar bulunmaz. Yanında taşıdığı tek eşya ise hikâye boyunca omzunda asılı olan çantasıdır. Uraz ormana gelirken odunculuk için kullanacağı çanta, balta ve ip benzeri eşyalarla beraber gelmiştir fakat Uraz ölüp yerine Uraz'ın anılarına sahip Populus geçtiğinde dirilen karakter çanta dışındaki eşyaları bulamaz ve tek bir çanta ile odun toplayamayacağını düşünerek yalnızca çanta ile ormandan ayrılır.

Görsel 5.13

Kafası karışık bir şekilde canlanan Populus'un Uraz'ın yerde duran çantasını görüp onu omzuna asarak yürümeye başladığını gösteren bir sayfa (Kavağın Yolculuğu, sayfa 4)

4



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Uraz karakterinin çantası karakter sayfasına çizilmemiştir. Uraz'ın sarığı ise çizimler arasındaki istikrarı daha kolay sağlamak amacıyla çizgi romanda karakter sayfasına kıyasla daha sade çizilmiştir.

Hikâyede gerçek Uraz'ın yerine geçmiş olan Populus'un tasarımı ise çizgi roman sayfası üzerinde yapılmış, karakterin kendisine ait bir karakter sayfası oluşturulmamıştır. Bunun nedeni Populus'un fiziksel formunun Uraz'ın fiziksel bedeninin bitkilerle kaplanmış hali olması ve Uraz'ın karakter sayfasının Populus için de kullanılabilmesidir.

Görsel 5.14

Populus'un gerçek formunun ilk kez görüldüğü sayfa (Kavağın Yolcuğu isimli çizgi romanın 33. sayfası olması için planlanan eskiz sayfası)



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

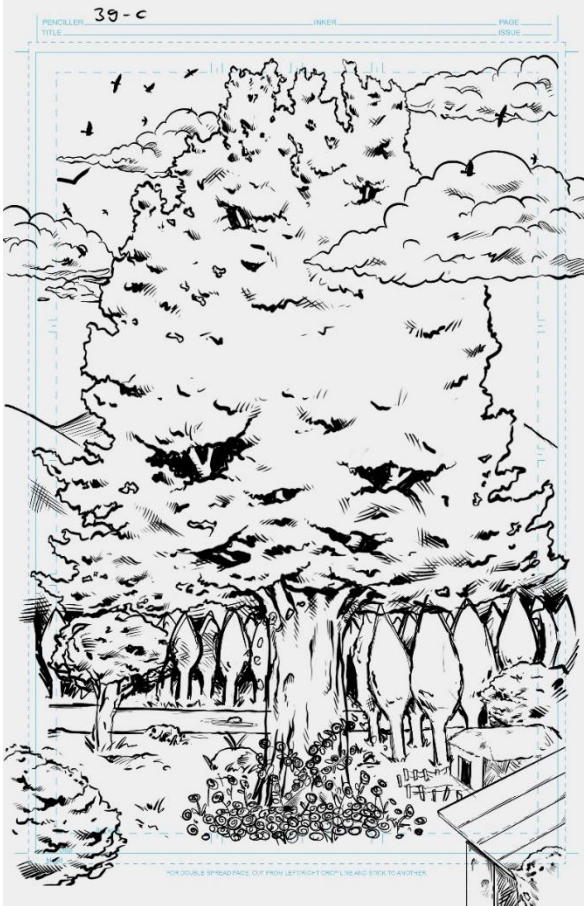
Üstteki görselde Populus'un gerçek formunun ilk kez ortaya çıktığı sayfa gösterilmiştir. Populus karakteri surat ve vücut yapısı olarak Uraz'ın fiziksel özelliklerine sahiptir fakat etten bir gövdeye değil tamamen kavak ağacıyla kaplı bir gövdeye sahiptir. Üzerinde herhangi bir kıyafet veya aksesuar taşımayan karakterin kafasının üst kısmı Uraz'ın taktığı sarıgın yerini tutacak şekilde uzatılarak çizilmiştir. Bu tasarımla Uraz ve Populus arasında benzer bir silüet sağlamak amaçlanmıştır.

Populus karakterinin ismi ise kavak ağacının bilimsel adı ve Latince karşılığı olan 'Populus' isminden gelmektedir. Çizgi romanın adı olan *Kavağın Yolculuğu* ismi de hikâyede yolculuk eden karakter olan Populus'un adına bir göndermedir. Populus karakteri hikâyenin başında insansı özellikler kazanarak antropomorfik bir karaktere

dönüşen bir kavak ağacıdır. Hikâyenin sonunda da yolculuğunu tamamlaması üzerine devasa bir kavak ağacına dönüşür ve yapısal antropomorfik form özelliklerini kaybeder.

Görsel 5.15

Populus karakterinin dönüştüğü kavak ağacı (Kavağın Yolcuğu isimli çizgi romanın son sayfası olması için planlanan eskiz sayfası)



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Gerçek kavak ağaçları kısa sürede hızlı bir şekilde uzayabilen ağaçlardır. Populus'un hikâyenin sonunda geçirdiği değişim de kavak ağaçlarının bu özelliklerine benzer şekilde hızlı bir şekilde gerçekleşmiştir ve karakter devasa bir ağaca dönüşmüştür.

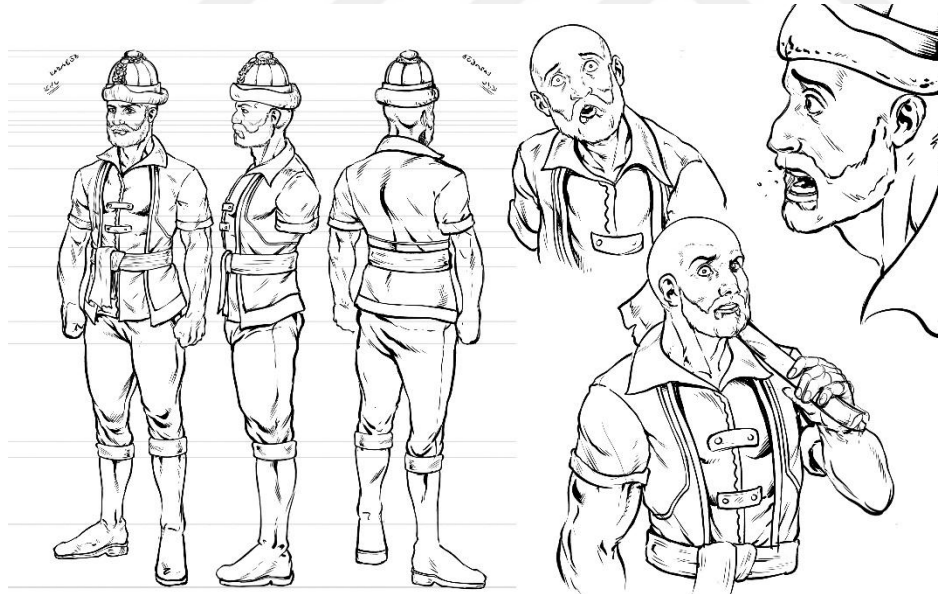
5.3.2 Bali Çelebi ve Hacı İvaz

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanda ana karakter Populus'a yolculuğu sırasında yardım eden insan karakterler olan Bali Çelebi ve Hacı İvaz, ünlü Türk gölge oyunu

karakterleri olan Karagöz ve Hacivat'ın esin kaynağı olan gerçek insanlardan esinlenilerek yazılmışlardır. Gerçek hayatta Bali Çelebi, gölge oyunlarındaki Karagöz'ün esin kaynağıdır ve kendisi Selçuklu Türkü olan bir demir ustasıdır. Gölge oyunlarında Hacivat'ın esin kaynağı olan Hacı İvaz ile Padişah Sultan Orhan'ın Bursa'da yaptırdığı bir cami inşaatında tanışır ve arkadaş olurlar. Çalıştıkları inşaatı ettikleri muhabbetlerin inşaatın yapımının önüne geçtiği gerekçesi ile padişahın emri tarafından başları vurularak cezalandırılırlar fakat suçsuz oldukları ortaya çıktığında padişah verdiği emirden pişman olur. Padişahın acısını hafifletmek isteyen Şeyh Küşteri isimli bir adam ise bir deri üzerine Karagöz ve Hacivat karakterlerini resmeder ve çizdiği şekilleri ışık önünde ve perde arkasında oynatır. Bu sayede Bali Çelebi ve Hacı İvaz, Karagöz ve Hacivat karakterlerine esin kaynağı olmuşlardır (Mutlu, 1995). *Kavağın Yolculuğu* çizgi romanında karakterler gerçek hayattaki Hacı İvaz ve Bali Çelebi'nin isim ve mesleklerine sahip karakterlerdir.

Görsel 5.16

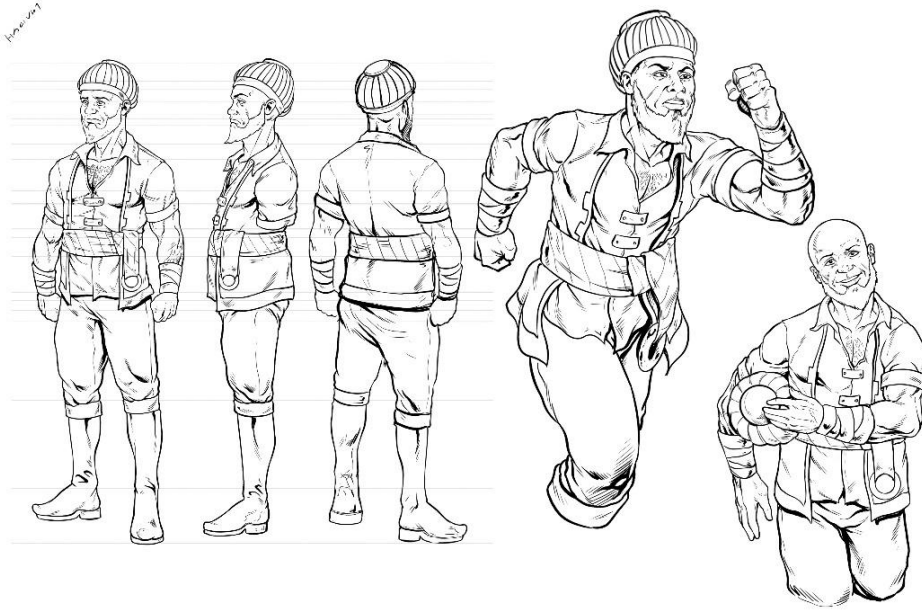
Bali Çelebi isimli karakterin karakter sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.17

Hacı İvaz isimli karakterin karakter sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Bali Çelebi ve Hacı İvaz isimli karakterler tasarlanırken gerçek hayatta yaşamış olan aynı ismi taşıyan insanlar için dikilen heykeller ve bu kişilerden esinlenilerek ortaya çıkmış olan Karagöz ve Hacivat karakterlerinin tasarımları incelenmiştir. Karakterlerin karakter sayfalarında ise iki karakter arasında daha kolay ayırım yapabilmek amacıyla gerçek isimleri değil gölge oyunlarındaki karşılıkları olan Karagöz ve Hacivat'ın ismi yazılmıştır.

Tasarım sürecinde ilk tasarlanan karakter Bali Çelebi'dir. Çelebi'nin tasarımında Bursa iline bağlı bir ilçe olan Orhaneli'de bulunan Karagöz heykeli temel alınmıştır.

Görsel 5.18

Bursa, Orhaneli’de bulunan Karagöz heykeli



Kaynak: <http://91>

Bursa’da bulunan Karagöz heykelindeki şapka Bali Çelebi karakterinin şapkası için doğrudan kullanılmıştır. Heykelin kısa kollu ve belden aşağı sarkan kıyafeti ve beline bağlı olan kumaş parçası ise karakterin kıyafetinde tasarım olarak değiştirilmiş fakat heykeldeki genel tasarım korunmuştur. Karakteri ayaklarına ise heykeldeki figürün silüeti korunarak botlar eklenmiştir.

Daha sonrasında tasarlanan Hacı İvaz karakteri de öncesinde tasarlanan Bali Çelebi üzerinden tasarlanmış ve karakterlere gölge oyunlarındaki karşılıkları ile benzer şekilde birbirine benzeyen giysiler giydirilmiştir. Karagöz ve Hacivat karakterleri gölge oyunlarında da kısa kollu ve belden aşağı sarkan bir kıyafet, bele bağlı bir kumaş karakteristik şapkalarla temsil edilen karakterlerdir.

Görsel 5.19

Gölge oyunlarındaki Karagöz ve Hacivat'ın temsilleri



Kaynak: <http-92>

Karakterlerin ikonografilerinde önemli bir diğer unsur ise sakal şekilleridir. Karagöz yuvarlak uçlu bir sakala, Hacivat ise sivri uçlu bir sakala sahiptir. *Kavağın Yolculuğu* projesindeki Bali Çelebi ve Hacı İvaz karakterleri de gölge oyunlarındaki karşılıkları gibi karakteristik sakallarla tasarlanmışlardır. Gölge oyunlarındaki tasarımlarına kıyasla yapılan tek büyük değişiklik ise Hacı İvaz'ın daha yuvarlak ve kısa bir şapkasının olmasıdır. Bu değişim karakterin görünüş olarak Bali Çelebi ile daha kolay ayırt edilebilmesi için yapılmıştır. Karakterlerin vücutları ise demir ustaları oldukları için güçlü görünmeleri amaçlanarak kaslı bir yapıyla çizilmiştir.

5.3.3 Gonca (Verd)

Gonca karakteri antropomorfik bir güldür ve gül Osmanlı döneminde önemli bir motiftir. Birçok tarihi hikâye ve minyatür çalışmasında güle, Fatih Sultan Süleyman başta olmak üzere çeşitli Osmanlı imparatorlarıyla birlikte yer verilmiştir (Karafakı & Çetinkaya, 2016). Ayrıca gül güzelliğin de sembolü olan bir bitkidir. Bu nedenle Gonca karakteri tasarlanırken feminenlik ve doğu kültürünü yansıtmak için İtalyan oryantalist ressam Fabio Fabbi'nin eserlerinden esinlenilmiştir (Bkz. Görsel 5.20 ve Görsel 5.21).

Görsel 5.20

Fabio Fabbi – Orientalist



Kaynak: <http-93>

Görsel 5.21

Fabio Fabbi – The Harem Dancers



Kayak: <http-94>

Oryantalist bir görünüme sahip olan Gonca karakterinin gerçek doğasını yansıtmak için ise kafasına üzerinde üç adet gül olan bit taç çizilmiştir. Ayrıca karakterin kolyesi ve küpeleri de yaprak şeklindedir ve eteğinin uçlarında yapraklı bir motif bulunmaktadır.

Görsel 5.22

Gonca (Verd) isimli karakterin karakter sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Karakter, hikâyede Gonca adını lakap olarak kullanmaktadır. Karakterin gerçek adı ise divan edebiyatında gül kelimesi yerine kullanılan ve Arapça kökenli bir kelime olan Verd'dir. Hikâyede Uraz sandığı Populus ona ne olarak hitap etmesi gerektiğini sorduğunda ana karaktere karşı hissettiği sempatiden ötürü kendisine tam açılmamış gül anlamına gelen Gonca ismiyle hitap etmesini söylemiştir.

5.3.4 Azmıç

Hikâyede Populus'a saldıran Azmıç isimli yaratık var olmayan canlılara dayalı antropomorfik bir karakterdir. Kayıp Cini veya Yol Cini olarak yaratığın belli bir görüntüsü olmadığı için karakterin tasarım sürecinde karakter sayfası yapılmamıştır. Hikâyede ilk kez ortaya çıktığında Uraz'ın annesinin formunda olan Azmıç karakteri (Bkz. Görsel 5.23) çizgi romanın panelleri boyunca devamlı şekilde fiziksel değişim geçirerek kademeli olarak değişen farklı görünümlerde resmedilmiştir.

Görsel 5.23

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 12. sayfası

12



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.24

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 13. sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.25

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 14. sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

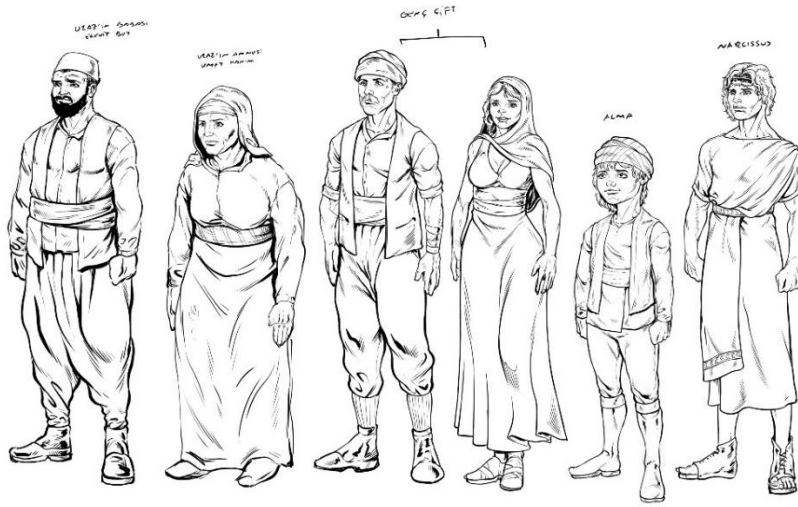
İlk kez 12. sayfanın 5. panelinde (Bkz. Görsel 5.23) yüzü görünen Azmiç isimli karakterin dönüşümü Uraz formundaki Populus ona arkasını döndüğünde başlamıştır. Başta Uraz'ın annesinin formuna sahip karakter sayfa 13 ve 14 boyunca (Bkz. Görsel 5.24 ve Görsel 5.25) kademeli olarak fiziksel bir dönüşüm geçirmiştir. Karakterin dönüşüm aşamaları karakter sayfası olmadan çizgi romanın sayfaları üzerinde animasyondaki baştan sona çizim yöntemiyle benzer şekilde son aşama planlanmadan sırayla çizilmiştir. Tasarım aşamasında bu yöntemin kullanılma amacı ise belirli bir fiziksel formu olmayan Azmiç karakterine organik ve plansız bir dönüşüm sunabilmektir.

5.3.5 Yan karakterler

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesindeki karakterler olan genç çift, dolandırıcı tüccar, Ecevit Bey, Umay Ana, Alma ve Narcissus isimli karakterler projede önemli rollere sahip olsalar da hikâyede kısa bir süre yer almaktadırlar.

Görsel 5.26

Ecevit Bey, Umay Ana, genç çift, Alma ve Narcissus (soldan sağa) için karakter tasarım sürecinde çizilen çizimler



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Bu karakterler için eskiz aşamasında şablon olarak kullanılması adına tek pozdan oluşan çizimler yapılmıştır (Bkz. Görsel 5.26.). Dolandırıcı tüccar karakteri ise eskiz çizimlerin yapılması sürecinde karakterin ilk kez görüldüğü 19. sayfanın 3. paneli üzerinde tasarlanmıştır (Bkz. Görsel 5.27).

Görsel 5.27

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 19. Sayfası olması için planlanan sayfanın eskizi

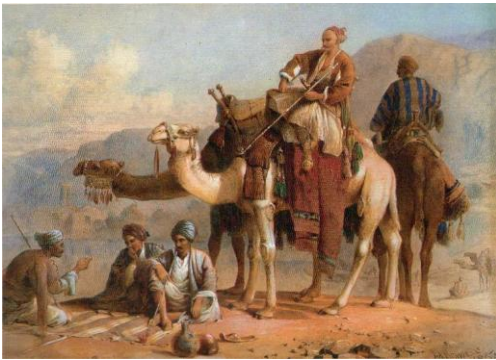


Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Karakterin tasarım sürecinde tarihi Orta Doğulu tüccar çizimleri esin kaynağı olarak kullanılmıştır.

Görsel 5.28

The Meeting Place (Joseph Austin Benwell, 1864)



Kaynak: [http-95](http://95)

Karakterin hikayedeki işlevi Populus'u dolandırmaya çalışmasıdır. Hikâyede yalnızca 3 sayfa boyunca görünen karakterin Populus'u dolandırma çabası Gonca'nın müdahalesi ile yarım kalmış ve karakter bir daha görünmemiştir.

Tüccar karakteri ile benzer şekilde hikâyede tek bir işlevi olan genç çiftin (Bkz. Görsel 5.26) hikayedeki işlevleri ise kendisini Uraz sanan Populus'u gördüklerinde korkup kaçmalarıdır. Karakterlerin tasarımları için eski Türk dönemlerindeki giysiler incelenmiştir.

Yan karakterler arasında hikâye sürecinde en büyük işleve sahip karakter ise Alma isimli karakterdir (Bkz. Görsel 5.26). Alma, Uraz'ın annesinin evini bulma konusunda Populus'a yardım etmiştir. Ayrıca karakter hikâyede Populus ismini söyleyen ilk karakterdir. Alma karakteri antropomorfik olarak karakterize edilen elma bitkisidir. Elma ağacı Türklerde kısırlıkla ilişkilendirildiği ve Türk kültüründe çocuğu olmayan kadınlara yedirildiği için Alma karakteri çocuğa benzer yapısal bir formla tasarlanmıştır. Karakterin tasarımında eski Türk dönemlerinde çocukların giydikleri kıyafetlerden esinlenilmiştir. Karakterin ismi ise eski Türkçe 'de elma yerine kullanılan alma kelimesinden gelmektedir.

Alma ile benzer şekilde antropomorfik bir bitki olan Narcissus (Bkz. Görsel 5.26) antropomorfik özellikler verilmiş bir nergis çiçeğidir ve Roma mitolojisindeki Narcissus'un hikâyesinden esinlenilerek yazılmış bir karakterdir. Mitolojide kendine takıntılı olan Narcissus, hayatına giren her kadını üzmesiyle meşhur bir insandır ve bu özelliği Narcissus'un hikayesinin Roma mitolojisi versiyonunda onun lanetlenmesine yol açmıştır. Roma mitolojisinde Narcissus, Echo adlı bir su perisini kaba şekilde reddeder ve Echo, geride yalnızca yankılanan sesi kalacak şekilde yok olur. Bunun Üzerine intikam tanrısı Nemesis, Narcissus'u cezalandırmak amacıyla onu bir gölete gitmesi için büyüler. Göletin yansımada kendini gören Narcissus ise göletteki yansımaya âşık olur. Kendi yansımaya âşık olan Narcissus'un aşkı bir yansımaya karşı olduğu için karşılıksız kaldığında ise Narcissus, yaşadığı aşkın acısıyla nergis çiçeğine dönüşür. Narsist kelimesinin kökeni de Narcissus'un hikayesinden gelmektedir (http-96). Roma mitolojisinde Narcissus nergis çiçeğine dönüşen bir insan olması yönünden bitki biçimsel bir karakterdir fakat *Kavağın Yolculuğu* isimli çizgi romanda karakter gölün yanında

duran nergis çiçeklerinin insan formu olarak kullanılmasıyla antropomorfik bir karakter olarak yazılmıştır.

Narcissus karakterinin tasarımında Narcissus'un hikayesine ait eski sanat eserleri (Bkz. Görsel 5.29) ve karakterin kökeni Roma mitolojisine dayandığı için eski roma heykelleri (Bkz. Görsel 5.30) incelenmiştir.

Görsel 5.29

Echo and Narcissus (John William Waterhouse, 1903)



Kaynak: <http-97>

Görsel 5.30

Romalı bir adam heykeli



Kaynak: <http-98>

Ecevit Bey ve Umay Ana (Bkz. Görsel 5.26) ise Uraz'ın anne ve babasıdır. Hikâye başlamadan öncesindeki bir tarihte ölmüş olan Ecevit Bey ve hikâyede hala hayatta olan Umay Ana'nın tasarımları için eski modern Türklerin kıyafetleri incelenmiştir. Ecevit Bey hikâye başlamadan öldüğü için çizgi romanda yalnızca geçmişte yaşanan olayları anlatan panellerde karakter tasarım sürecinde tasarlanan çizimdeki halinin gençliği olarak çizilmiştir (Bkz. Görsel 5.31). Geçmişe dönük olan olayları anlatan panellerde Ecevit Bey'in yanı sıra Umay Ana da gençlik yıllarında çizilmiştir.

Görsel 5.31

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 25. sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Yukarıdaki görselde 2. ve 3. panelde Ecevit Bey ve Umay Ana'nın çocuk sahibi olamadıklarını öğrendikleri bir olay anlatılmaktadır. Sayfanın 4. ve son paneli ise 3. panelden sonra zaman atladığını ve çiftin çocuk sahibi olmayı başardığını gösteren bir

paneldir. Panelde uzun süre çocuk sahibi olma konusunda başarısız olmuş olan Umay Ana kucağında yeni doğmuş Uraz'ı tutmaktadır.

Geçmişe dönük olayların anlatıldığı panellerde gençliği görülen Umay Ana'nın gençlik yıllarının tasarımı karakter tasarım sürecinde çizilen tek pozluk karakter sayfası şablon olarak kullanılarak eskiz sürecinde sayfa üzerinde yapılmıştır.

Karakterlerin isimleri ise Uraz'ın ismiyle benzer şekilde hikayedeki işlev ve kişiliklerine göre seçilmiştir. Uraz'ın adı çocuğu olmayan bir çiftin ilk ve tek çocuğu olduğu için şanslı anlamındadır. Uraz'ın babası içinse odunculukla ailesini geçindiren bir karakter olduğu için çalışkan anlamına gelen Ecevit ismi seçilmiştir. Umay Ana'nın ismi ise eski Türkler'in inandıkları Umay Ana isimli bir tanrıçadan gelmektedir. Tanrıça olan Umay Ana hamile kadınlara ve bebeklere koruyan bir tanrıça olarak bilinmektedir (Geybullayev, 1999, s. 215). Karaktere bu ismin verilmesiyle hikâyede çocuk sahibi olmakta zorlanan ve hikâyenin sonunda tek çocuğunu kaybetmiş olan kadının yaşadıkları ile tezatlık oluşturmak ve kadının hikayedeki annelik rolünü vurgulamaktır.

Görsel 5.32

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın karakterlerinin boy farkını gösteren bir şablon



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın karakter tasarım sürecinin sonunda tasarlanan karakterlere ait birer adet önden çizim yan yana gelecek şekilde tek sayfa içerisinde sıralanarak eskiz sürecinde yardımcı olması için karakter boy şablonu oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 5.32). Boy şablonunun amacı tasarlanan karakterler arasındaki fiziksel farklılıkları eskiz sürecinden önce görebilmektir.

5.3.6 Mekanlar

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanda kavak ormanı, elma ormanı, kervansaray ve ana karakterin evi gibi farklı mekanlar bulunmaktadır. Bu mekanlar çizilirken gerçek dünyada var olan mekanların fotoğrafları ve tarihi çizimlerden esinlenilmiştir.

Görsel 5.33

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 1. sayfası

1



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Çizgi roman büyük bir kavak ormanını gösteren kurucu bir panelle başlar ve panellerdeki görseller ormanın içini göstererek devam ederler. Sayfa 1 'in kurucu panelleri ve diğer panellerindeki ağaçların gövdelerinin çizimi için gerçek kavak ormanları ve kavak ağaçları incelenmiştir.

Görsel 5.34

Erciyes Dağı'nda bulunan titrek titrek kavak ormanlarının fotoğrafı



Kaynak: http-99

Hikâyenin başladığı kavak ormanından bir sonraki önemli mekân ise incir ağacının yanında duran ve Populus'un Narcissus'la karşılaştığı mekân olan bir derenin kenarındır (Bkz. Görsel 5.35). Bu mekân çizilirken yanlarında nergisler yetişen derelerin görselleri incelenmiştir (Bkz. Görsel 5.36). İncelenen görseller eskiz çizim süreci aşamasında mekân çizimlerinin ve mekanlarda bulunan bitki türlerinin anlaşılır şekilde çizilebilmesini sağlamıştır.

Görsel 5.35

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 7. sayfası

7



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.36

Dere kenarında yetişen nergisleri gösteren bir manzara fotoğrafı



Kaynak: http-100

Dere kenarı çizilirken derenin yanında yetişmiş olan çiçekleri nergis olduklarının anlaşılması için nergis görsellerine bakılmıştır. Derenin yanında duran incir ağacının yakın plan çizimleri için ise incir ağaçlarının yaprakları incelenmiştir.

Hikayedeki tek tarihi mekân olması yönünden önemli bir mekân olan kervansarayda geçen sahneler için günümüzde tarihi yapı olarak bulunan kervansaraylar (Bkz. Görsel 5.37) ve eski dönem kervansaray hayatını gösteren çizimler (Bkz. Görsel 5.38) incelenmiştir.

Görsel 5.37

Döğer Kervansarayı (Servet Uygun tarafından çekilen bir fotoğraf)



Kaynak: http-101

Çizgi romanın 18. sayfasında gösterilen kervansarayın girişi (Bkz. Görsel 5.10.) doğrudan Döğer Kervansarayı'nın dış cephe planı üzerinden tasarlanmıştır.

Görsel 5.38

Hayfa Körfezi'nin karşısında yer alan kale kent Akka'daki Han-ı Avamid'in çizimi (Steve Paschal)



Kaynak: <http-102>

Görsel 5.38 'de gösterilen çizim ve eski dönem kervansaray hayatını resmetmiş benzer çizimler projedeki kervansarayın iç mekanının ve kervansaray hayatının tasarımında esin kaynağı olarak kullanılmıştır.

Görsel 5.39

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 19. sayfası



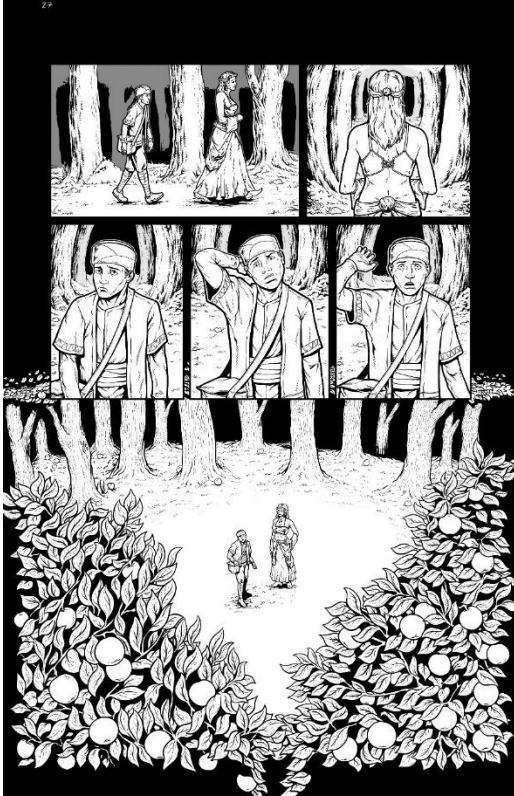
Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Projenin üretiminde Türk çizgi romanlarına bitki temelli antropomorfik karakterler tanıtmaya amacı ön planda olduğu için proje genelinde bitkisel görseller sıklıkla kullanılmıştır. Bu nedenle çizilen kervansarayın tasarım aşamasında mekânın ortasına büyük bir ağaç çizilmiştir. Bu sayede tamamı insan yapımı olan mekân ve doğa arasında bir ilişki kurulmuştur.

Kervansaray sonrasında anlatıda tanıtılan bir diğer önemli mekân ise Populus'un Alma ile tanıştığı elma ormanıdır. Bu elma ormanı anlatıda Populus'un Gonca önderliğinde gittiği fakat oraya ulaştığını fark etmeden kendisini bir anda içinde bulduğu gizemli bir alandır. Bu nedenle orman tasarlanırken elma ağaçları referans olarak kullanılmış fakat ağaçlar gerçek bir ormandaki gibi rastgele dağılmış bir şekilde değil, geniş bir alanın etrafını saracak şekilde çizilmişlerdir (Bkz. Görsel 5.40). Bu mekân tasarımıyla elma hikâyede bir anda ana karakterin önünde beliren ormanın normal bir alan olmadığının betimlenmesi amaçlanmaktadır.

Görsel 5.40

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 27. sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Elma ormanının ardından gelen ve hikâyenin kapanış olaylarının yaşandığı son mekân ise Uraz'ın ailesinin evidir (Bkz. Görsel 5.41). Ev, Populus'un hikâye boyunca ulaşmaya çalıştığı mekandır ve hikâyenin sonunda karakter evin yanında bir ağaca dönüşerek bu mekânın bir parçası haline gelir.

Görsel 5.41

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 30. Sayfası olması için planlanan eskiz sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Uraz'ın ailesinin evinin tasarımı için eski Türk evlerinin mimarisi referans olarak kullanılmıştır (Bkz. Görsel 5.42). Bakılan referanslar sonucunda günümüzde hala varlığını sürdüren Osmanlı Dönemi'nde kullanılmış olan evlere benzer mimari özelliklere sahip bir ev çizilmiştir.

Görsel 5.42

İstanbul'da bir Osmanlı evini gösteren bir çizim (1830)



Kaynak: <http-103>

Uraz'ın ailesinin evinin etrafındaki ağaçlar ise odunculukla geçinen ailenin doğayla olan bağlantısını vurgulamak için kullanılmıştır. Hikâyenin başında ölmüş olan Uraz'ı bedenini evine ulaştıran varlık geçmişte Uraz tarafından dikilmiş antropomorfik bir kavak ağacı olan *Populus*'tur. *Populus*, gerçek doğasını fark ettikten sonra Uraz ve babasının doğaya saygılı olduklarını, odunculuk yaparken yalnızca kuru ağaçları kestiklerini ve yerlerine yeni ağaçlar diktiklerini dile getirmiştir. Odunculukla geçinen bir ailenin evinin etrafında ağaçlar bulunuyor olmasının nedeni *Populus* dile getirmiş olduğu aile ve doğal yaşam arasındaki karşılıklı ilişkidir.

5.4 *Kavağın Yolculuğu* İsimli Çizgi Roman Projesinde Eskiz Çizimlerin Yapılması Süreci

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinde senaryo yazımı, sayfa düzeni ve panel planlaması ve karakter tasarımı süreçlerinin ardından gelen eskiz çizimlerin yapılması sürecinde çizgi romanda kullanılacak olan görseller dijital çinileme aşamasına hazır hale gelecek şekilde panel planlama sürecinde taslak çizimlerden yola çıkılarak daha anlaşılır şekilde çizilmişlerdir. Bu aşamada taslak sürecinde yerleri ve pozları belirlenen karakterlerin ve kadrajı belirlenen mekanların tasarım sürecinde çizilen görselleri kullanılarak eskiz çizimleri yapılmıştır.

Görsel 5.43

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 1. Sayfası olması için planlanan taslak sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.44

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 1. sayfası olması için planlanan eskiz sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.45

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 11. Sayfası olması için planlanan taslak sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.46

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 11. sayfası olması için planlanan eskiz sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Yukarıdaki görsellerde *Kavağın Yolculuğu* isimli çizgi roman projesinin 1. ve 11. Sayfası için panel planlama sürecinde yapılan taslak sayfaları (Bkz. Görsel 5.43 ve 5.45) ve bu taslaklar üzerinden çizilen eskiz çizimler (Bkz. Görsel 5.44 ve 5.46) gösterilmiştir. Eskiz çizimleri yapılan sayfalar çizgi roman üretiminin bir sonraki aşaması olan dijital çinileme sürecine hazır hale getirilmiştir.

5.5 *Kavağın Yolculuğu* İsimli Çizgi Roman Projesinde Dijital Çinileme (Temizleme) Süreci

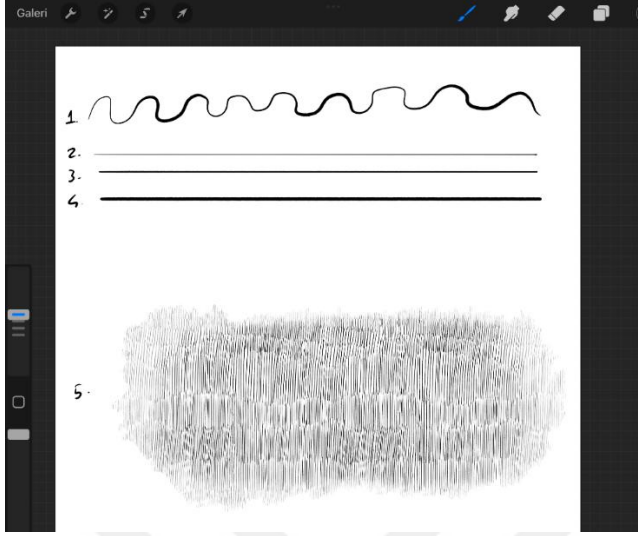
Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinin eskiz süreci tamamlandıktan sonra projenin görsellerinin tamamlanmasında son aşama olan dijital çinileme sürecinde eskizi çizilen paneller daha temiz şekilde çizilerek projenin son görselleri oluşturulmuştur. Dijital çinileme süreci, kâğıt üzerinde klasik şekilde çizilen çizgi romanlarda mürekkepleme ismiyle de kullanılabilir fakat sürecin işlevi dijital programlarda gerçekleştirilen süreçle aynıdır. Çizgi roman sanatçısı olan Dave Gibbons, çizgi romanlardaki mürekkepleme süreci ile ilgili şu yorumda bulunmuştur:

“Mürekkeplemeyi her zaman sevmişimdir, çünkü önceki aşamaları (küçük resimler, mizanpajlar ve kalemler) düzgün bir şekilde yaptıysanız ve işe yarayacağından eminseniz, mürekkepleme sadece sanatı tamamlama sürecidir.” (Gibbons & Pilcher, 2017, s. 86).

Geleneksel çizgi romanların çinileme süreçlerinde kâğıt üzerine mürekkep ile çizim yapmak için kalın ve ince uçlu kalemler ve fırçalar kullanılmaktadır. *Kavağın Yolculuğu* isimli çizgi roman projesinde ise ince ve kalın uçlu kalemlerin yerine geçecek basınç ayarlı dijital bir fırça kullanılmıştır.

Görsel 5.47

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinde kullanılan Procreate isimli programın ara yüzünü gösteren bir görsel



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Yukarıdaki görselde projenin üretimine kullanılan Procreate isimli programın ara yüzü gösterilmektedir. Görselde açık olan beyaz sayfa ise çizgi roman şablonu boyutlarında açılmış olan üzerine dijital çizimlerin çizildiği bir sayfadır. Sayfa üzerinde yer alan çizgiler projenin üretimi sırasında kullanılan fırçaların özelliklerini göstermek için çizilmiştir. 1’den 4’e kadar numaralandırılmış olan çizgiler proje çizilirken kullanılan fırçaya aittir. 1 numaraları çizgi tek seferde çizilmiştir ve çizgi üzerindeki değişik kalınlıklar kullanılan fırça basınç ayarlı bir fırça olduğu için kalemin ekrana bastırılması ile ortaya çıkmıştır. Fırçanın düşük, orta ve yüksek basınçlı bir dokunuşa nasıl tepki verdiği ise sırasıyla 2, 3 ve 4 numaralı çizgilerde gösterilmiştir. Fırçanın basınçla dayalı olarak değişen kalınlığının yanı sıra ara yüzün sol orta kenarında duran fırça ayarı çubuğundan fırçanın gerçek kalınlığı ayarlanabilmektedir. Ayar çubuğundan değiştirilen boyut kullanılan fırçanın basınç uygulanmadan sahip olduğu gerçek boyutunun yanı sıra fırçanın basınçla elde edilen boyutunu da etkilemektedir. Ayar çubuğunun alt yarısı ise fırçanın opaklık ayarını değiştirmek için kullanılabilmektedir fakat proje sürecinde kullanılan fırça her zaman %100 oranında bir opaklıkta kullanılmış, projede gri olarak görünen alanlar gri renk ile boyanarak çizilmiştir.

Sayfa üzerinde 5 sayısı ile gösterilen alanda ise projede belirli panellerde dokulu bir arka plan elde etmek için kullanılan ve geleneksel bir kalemle yapılan bir tarama efektini taklit eden bir fırça kullanılmıştır (Bkz. Görsel 5.48). Bu fırça, basınç özelliği olmayan,

kalemle çizilen alanı tarama çizgileriyle dolduran bir fırçadır. Çini aşamasında kullanılan diğer fırçanın aksine tarama efekti veren fırçanın opaklığı yer yer daha silik bir doku efekti elde etmek amacıyla düşürülerek kullanılmıştır.

Görsel 5.48

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 22. sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Projenin çinileme sürecinde öncelikle eskiz sürecinde çizilen resimlere mavi renk verilmiş (Bkz. Görsel 5.49) ve sonrasında eskiz çizim katmanı, opaklığı %10 olacak şekilde ayarlanarak (Bkz. Görsel 5.50) çinileme yapmak üzere eskiz katmanının üzerine yeni bir katman açılmıştır. Açılan yeni katman üzerine çizgi roman projesinde kullanmak üzere seçilen fırçalar ile projenin final halinde okurlara sunulacak olan çizimler yapılmıştır (Bkz. Görsel 5.51).

Görsel 5.49

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 8. sayfası olması için planlanan eskiz sayfasının çinileme süreci için mavi renk verilmiş versiyonu



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.50

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 8. sayfası olması için planlanan eskiz sayfasının çinileme süreci için mavi renk verilmiş ve opaklığı kısılmış versiyonu



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Görsel 5.51

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 8. sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinde çini sürecinde çizilen resimler projenin son aşaması olan metinlerin eklenmesi sürecine hazır hale getirilmiştir.

5.6 *Kavağın Yolculuğu* İsimli Çizgi Roman Projesinde Metinlerin Eklenmesi Süreci

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinin son yapım süreci olan metinlerin eklenmesi sürecinde dijital çinilemesi yapılmış olan sayfaların üzerine konuşma ve ses balonları eklenmiştir. Bu süreç sırasında senaryo yazımı sürecinde yazılmış olan diyaloglar ve ses efektleri çizimlerin üzerine yerleştirilerek çizgi roman okumaya hazır bir hale getirilir.

Çizgi romanlarda yalnızca metinleri ekleyen kişilere harfçi (letterer) denmektedir. Harfçilerin veya çizgi roman sürecinde metinleri ekleyen kişiler çizgi roman sayfalarına sözcükleri yerleştirir ve okurların hikâyeyi kafalarında duymalarını sağlarlar. Harfli kelimeler diyalog, altyazı, ses efektleri ve diğer işitsel temsilleri içerebilir. Metin ekleme aşamasında eklenen harfler kelime balonları, düşünce balonları, altyazı kutuları, ses efekti formları ve benzer diğer görsel öğelerin içerisine yazılırlar. İçerisine kelimelerin ekleneceği şekiller sayfaya yerleştirilirken okuyucunun gözünü sayfa boyunca

yönlendirecek şekilde stratejik olarak yerleştirilmelidirler (Scalera, 2011). Çizgi roman sayfası üzerinde metinlerin yazıldığı şekillerin yerleşimi en az panelleri yerleşimi kadar önemlidir ve başarısız şekilde sayfa üzerine yerleştirildiklerinde hikâyenin akışını negatif şekilde etkileyebilirler.

Geçmişte elle çizilmiş çizgi roman sayfalarının üzerine benzer şekilde elle çizilerek eklenen metin balonları ve yazılar günümüzde teknolojik araçların gelişmesiyle final hali çizilmiş resimlerin üzerine dijital olarak da eklenmeye başlanmışlardır. Dijital olarak eklenecek metinler dijital ortamda çizilen resimlerin üzerine doğrudan aynı veya farklı bir uygulama kullanılarak eklenebilirler. Geleneksel olarak elle çizilmiş resimler ise taranarak dijital ortama aktarılma sonrası üzerlerine dijital şekilde metin eklemeye hazır hale gelirler. *Kavağın Yolculuğu* isimli çizgi roman projesi Procreate isimli bir dijital çizim uygulamasında çizilmiştir fakat kullanılan uygulamanın yazı ekleme konusundaki kısıtlılıkları sebebiyle projenin metin ekleme sürecinde Clip Studio Paint isimli bir program kullanılmıştır. Clip Studio programı üzerinden gerçekleştirilen metinlerin eklenmesi sürecinin aşamaları *Kavağın Yolculuğu* isimli çizgi roman projesinin 25. sayfası üzerinden açıklanacaktır (Bkz. Görsel 5.52). Aşamaların açıklanması için örnek sayfa olarak 25. sayfanın seçilmesinin nedeni sayfa içerisinde iki farklı türden balon şekli kullanılmış olmasıdır.

Görsel 5.52

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 25. sayfası



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Projenin metin ekleme sürecinin ilk aşamasında Procreate uygulaması kullanılarak çizilen çizgi roman sayfaları Jpeg formatında kaydedilmiş ve Clip Studio Paint programının içerisine aktarılmışlardır. Daha sonrasında aktarılan sayfaların üzerine Clip Studio programının ‘balon’ aracı içerisindeki ‘yuvarlak balon’ ve ‘dikdörtgen balon’ araçları kullanılarak metinlerin ekleneceği şekiller oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 5.53). İçerisine metin eklenecek olan şekiller oluşturulurken ‘balon aracı’ içinde kullanılacak olan balonun şeklini belirleyen dijital aracın çizgi kalınlığı 6 olacak şekilde ayarlanmış ve balonun iç bölgesi program içinde konuşma balonları için otomatik olarak seçilmiş bir renk olan beyaz renginde bırakılmıştır. Çizgi kalınlığı ve rengi ayarlanan şekiller daha sonrasında okurların gözünü hikâyenin akışı doğrultusunda yönlendirecek şekilde sayfaya yerleştirilmişlerdir.

Görsel 5.53

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 25. sayfasına metinlerin yazılacağı balonların eklenme aşaması



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Üstteki görselde gösterilen sayfanın 1. ve 2. Paneline eklenen balonlar ‘yuvarlak balon’ aracı kullanılarak oluşturulmuştur. Yuvarlak konuşma balonlarının işlevi karakterlerinin diyaloglarını doğrudan görselleştirmektir. Yuvarlak konuşma balonlarının içerisindeki metinler anlatı içerisinde balonun kuyruğunun uç kısmının gösterdiği yöndeki karaktere ait diyaloglardır. Konuşma balonlarının ucundaki kuyruk ise metin ekleme sürecinin son aşamasında eklenmiştir.

Öte yandan projenin 25. sayfasının 3, 4 ve 5. panellerine eklenen dikdörtgen şeklindeki konuşma balonu türü çizgi roman anlatısı içinde farklı işlevlere sahiptir. Sayfaya Clip Studio programının dikdörtgen balon isimli aracı kullanılarak eklenmiş olan dikdörtgen konuşma balonları anlatı içerisindeki bir zaman atlayışını okurlara yazılı olarak bildirmek için kullanılabilir. Dikdörtgen bir balon içinde yazılan ‘... saat sonra’ ve benzeri yazılar balonun içinde bulunduğu panel ile önceki panel arasında geçen zamanı belirtmek için kullanılır. Benzer şekilde dikdörtgen balon içerisine yazılan tarihler okurlara anlatının geçtiği zaman hakkında bilgi vermek için kullanılabilir. Dikdörtgen balonlar zaman atlayışı ve içinde bulunulan zamanın yanı sıra anlatının geçtiği mekân hakkında da okuyucuyu bilgilendirmek için kullanılabilirler. Dikdörtgen balonlar içine yazılan mekân

Dikdörtgen balonların diyalog aktarma konusundaki işlevleri ise panel içindeki konuşmanın sahibi olan karakterin iç sesini okuyucuya aktarmak veya balonun içinde bulunduğu panelin dışında gerçekleşen bir konuşmayı görselleştirmektir. Projenin 25. sayfasındaki dikdörtgen balonlar panel dışında gerçekleşen bir konuşmayı görselleştiren dikdörtgen balonlara birer örnektirler. 25. sayfadaki dikdörtgen paneller sayfanın 2. panelinde Uraz isimli karakterin yuvarlak balon içinde aktarılan diyalogunun devamıdır. Yuvarlak balon içindeki diyalogun devam etmekte olduğu ise balon içindeki cümle sonuna eklenen ‘...’ ile belirtilmiştir. Dikdörtgen balonların içerisindeki metinlerin bir diyalog metni olduklarını belirtmek içinse balon içindeki metinlerin başına ve sonuna tırnak işareti (“ ”) eklenmiştir (Bkz. Görsel 5.54). Sayfa içerisindeki balonlara eklenen metinler balonların içine balonların içerisindeki alanları ortalayacak şekilde yerleştirilmiştir. *Kavağın Yolculuğu* isimli çizgi romana eklenen metinler için yazı boyutu 12 olacak şekilde ayarlanan BackIssuesBB isimli bir font kullanılmıştır.

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 25. sayfasındaki balonlara yazıların eklenme aşaması



194

Konuşma balonlarının içine metinlerin eklenmesinden sonraki aşamada ise sayfaya yerleştirilen balonlara balon kuyruğu eklenerek çizgi romandaki metinlerin eklenmesi süreci tamamlanır (Bkz. Görsel 5.55). Dikdörtgen balonlar ise sayfa içinde kuyruk eklenmeden kullanılmaktadır.

Görsel 5.55

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın 25. sayfasının balon kuyruğu eklenmiş final versiyonu



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Metinlerin eklenmesi sürecinin son aşaması olan konuşma balonlarına kuyrukların eklenmesi aşamasında Clip Studio programının 'balon kuyruğu' isimli aracı kullanılmıştır. Balon kuyruğu aracı ile balonların sonuna eklenen kuyrukların ucu balon içerisindeki diyalogun sahibi olan karakteri göstermelidir. Balon kuyruğu çizgi roman okuyucusunun diyalogun hangi karaktere ait olduğunu anlaması için önemli bir görsel öğedir. 25. sayfanın 1. paneli içerisindeki iki konuşma balonu ise panel içindeki Gonca isimli karaktere ait diyalogları aktarmak için kullanılan balonlardır. Karakterin diyalogunun uzunluğu nedeniyle panel içinde iki adet konuşma balonu kullanılmış ve balonlar bağlayıcı veya köprü çizgi olarak adlandırılan bir çizgi yardımıyla birleştirilmiştir. Bu çizginin işlevi tek bir karakterin devam eden bir diyalogunu barındıran ve birbirine yakın şekilde sayfa üzerine yerleştirilen konuşma balonları

arasındaki bağlantıyı sağlamaktır. Sayfa üzerindeki bağlayıcı çizgi oluşturulurken konuşma balonlarına kuyruk eklemekte kullanılan ‘balon kuyruğu’ aracı kullanılmıştır.

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi roman projesinin yapım süreci metinlerin eklenmesi sürecinin son aşamasında konuşma balonlarına balon kuyruklarının eklenmesi ile son bulmuştur. *Kavağın Yolculuğu* isimli proje siyah beyaz olması planlan bir uygulama olduğu için çizgi roman yapım süreçlerinde metinlerin eklenme sürecinden sonra uygulanan renklendirme süreci *Kavağın Yolculuğu* isimli projenin yapım süreci sırasında uygulanmamıştır.

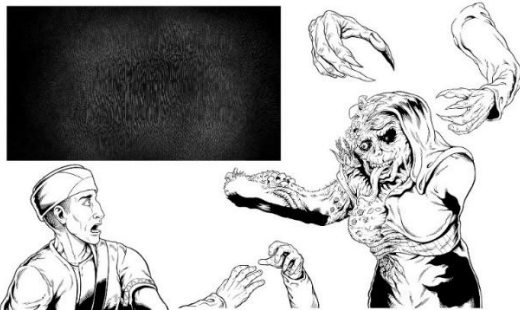
5.7 Kavağın Yolculuğu İsimli Çizgi Roman Projesinde Animasyon Uygulaması

Süreci

Kavağın Yolculuğu isimli projenin üretim sürecinde takip edilen çizgi roman yapım süreçleri tamamlandıktan sonraki aşamada çizgi roman içerisinden seçilen çeşitli paneller hareketlendirilerek 1 dakika 45 saniyelik bir animasyon uygulaması üretilmiştir. Animasyon uygulaması üretilirken çizgi roman içerisinden seçilen paneller uygulanacak hareket göz önünde bulundurularak farklı parçalar halinde ayrıştırılmıştır (Bkz. Görsel 5.56). Sonrasında ayrıştırılan parçalar After Effects programı kullanılarak dijital kesme-çıkarma animasyonu (cut-out animation) tekniği ile üretilen bir animasyon uygulaması için dijital olarak hareketlendirilmişlerdir.

Görsel 5.56

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın animasyon uygulamasında hareketlendirmek için parçalara ayrılmış bir panel

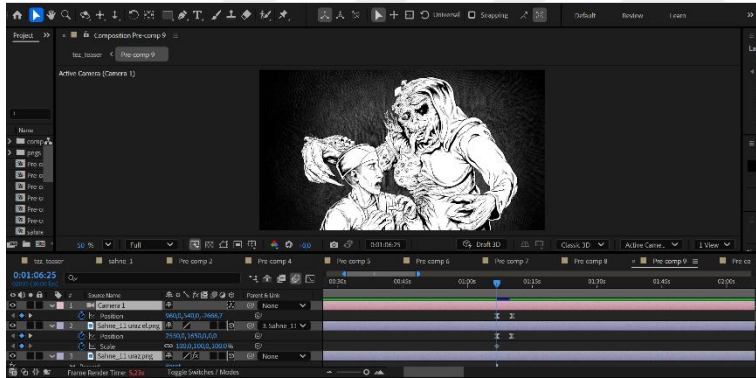


Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Parçalara ayrılan paneller çizgi romandaki panelin orijinal halini yansıtacak şekilde Adobe After Effects programına aktarıldıktan sonra gerekli parçalara After Effects programı içerisindeki boyut (scale), pozisyon (position), döndürme (rotation) vb. özellik ayarları ile After Effects içerisindeki kukla aracı (puppet tool) kullanılarak hareket verilmiştir. Hareket ettirilen parçaların hareketleri ve bu hareketlerin zamanlamaları After Effects programı içerisindeki zaman çizelgesi (timeline) üzerinden anahtar kareler (keyframe) atanarak ayarlanmıştır (Bkz. Görsel 5.57). Zaman çizelgesi, After Effects programında üretilen bir projenin katmanlarının zamana bağlı olarak düzenlenmesi ve anahtar karelerin yönetimi için kullanılmaktadır. Zaman çizelgesi projelerin katmanlarına eklenen efekt, ses, geçiş ve animasyonların başlangıç ve bitiş noktalarının kontrolünün yapıldığı temel çalışma alanıdır.

Görsel 5.57

Kavağın Yolculuğu isimli çizgi romanın animasyon uygulamasında 11. sahnenin After Effects programı içerisinde düzenlemelerinin yapıldığı bir görsel



Kaynak: Yazarın kişisel arşivi

Zaman çizelgesi içerisine atanan anahtar kareler ise bağlı oldukları katmanın opaklık, pozisyon, rotasyon vb. özelliklerinin ayarlandığı kontrol noktalarıdır. Anahtar kareler bu özelliklerin değerlerini zaman çizelgesi içerisinde belli bir noktaya sabitlemek için kullanılırlar. Zaman çizelgesinde farklı zaman noktalarına yerleştirilen anahtar karelerin arasındaki süre boyunca bu karelere atanmış özellik değerleri arasında yazılım tarafından otomatik geçişler oluşturularak animasyon elde edilir. Bu çalışmada After Effects programında bulunan dijital araçlar ile gerçekleştirilen bir animasyon yapımı süreci sonucunda kesme-çıkarma animasyon tekniği kullanılarak kısa bir animasyon projesi üretilmiştir.

6 SONUÇ VE ÖNERİLER

İnsan olmayan varlıklara insan özellikleri atfedilmesine dayanan antropomorfizm olgusu insanlık tarihinin her döneminde örneklerini görebileceğimiz antropomorfik düşünce yapısına dayalı bir olgudur. Tarih boyunca araştırmacılar insanların insan olmayanı anlamlandırmak için antropomorfik bir düşünceye baş vurduklarını öne sürmüşlerdir. Antropomorfizm kelimesi ilk olarak 5. ve 6. yüzyıllar arasında yaşamış Yunan filozof Xenophanes tarafından farklı milletlerin inandıkları Tanrıları kendi toplumlarındaki insanların fizyolojik özellikleri ile nitelendirmeye olan yatkınlıklarını açıklarken kullanılmıştır. Yüzyıllar sonra George Henry Lewes isimli bir bilim adamı kelimenin kullanımını hayvanlara insan özelliklerinin verilmesini de kapsayacak şekilde genişletmiştir. Günümüzde antropomorfizm kelimesi insan olmayan varlıklara insan özelliklerinin atfedilmesi anlamında kullanılmaktadır. Yıllar içinde antropomorfizmin anlamının genişlemesiyle antropomorfik karakter türleri ve formları da çeşitlilik göstermeye başlamışlardır. Antropomorfizm olgusuna neden olan antropomorfik düşünce ile ortaya çıkan bu tür varlıklar ise antropomorfik varlıklardır. Bu varlıklar günümüzde reklamcılık, eğlence ve eğitim gibi farklı alanlarda pozitif etkiler sağlayacak şekilde kullanılmaktadırlar. İlk ortaya atıldığında insan özelliğiyle nitelendirilen Tanrı ve diğer ilahi varlıkları açıklarken kullanılan antropomorfizm olgusu ilerleyen zamanlarda hayvan, obje ve bitki temelli varlıkların da insan özellikleri ile nitelendirilmelerini veya bu tür varlıklara insan özellikleri verilmesi durumunu anlatmak için kullanılmaya başlamıştır. Bunun sonucunda ortaya çıkan farklı türden antropomorfik varlıkların kaç alt türü olduğuyla ilgili kesin bir araştırma bulunmasa da antropomorfizm olgusu DiSalvo, Gemperle ve Forlizzi isimli araştırmacılar tarafından 4 forma bölünerek açıklanmıştır.

Bu çalışmada DiSalvo vd. araştırmacılar tarafından ortaya atılan yapısal jestsel, bilinçli ve antropomorfik karakter formu isimli 4 antropomorfik form Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterlerin özelliklerini tespit etmek amacıyla Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterleri çözümlemek için kullanılmıştır. Yapılan çözümlemeler sonrasında Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterlerin özellikleri ve sınırlılıkları tespit edilmiştir. Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterin sahip oldukları sınırlılıkların yanı sıra yapılan literatür taraması sonunda Türkiye’de çizgi romanlar üzerine yapılan araştırmaların kısıtlı olduğu ve Türk çizgi romanlarında antropomorfik karakterler üzerine yapılan çalışmaların sınırlı olduğu görülmüştür.

Buradan yola çıkarak antropomorfizm olgusu ve Türk çizgi romanlarında antropomorfik karakter içeren eserler üzerine literatür taraması gerçekleştirilmiş ve bir çizgi roman uygulaması yapılmıştır. Gerçekleştirilen uygulamada Türk çizgi romanlarında örneği bulunmayan bitki temelli antropomorfik karakterler Türk çizgi romanlarında kullanımı sınırlı olan antropomorfik karakterlere alternatif olarak kullanılmışlardır. Bu çalışma sonucunda elde edilen veriler aşağıda ayrıntılı olarak sunulmaktadır;

DiSalvo vd. araştırmacıların ortaya koyduğu yapısal, jestsel, bilinçli ve antropomorfik karakter formlarının çizgi romanlarda karakter tasarım sürecinde kullanılabilecekleri düşünülmektedir. Bu formların karakter tasarım sürecindeki nasıl kullanılabileceklerine yönelik bulgular aşağıdaki gibidir;

- DiSalvo vd. araştırmacılar tarafından ortaya atılan 4 antropomorfik formdan ilk ikisi olan yapısal ve jestsel antropomorfik form antropomorfik karakterlerin fiziksel yapıları ile ilgili formlardır. Yapısal antropomorfik forma sahip antropomorfik karakterler fizyolojik olarak insan özelliklerine sahip insan dışı karakterlerdir. Yapısal antropomorfik forma sahip karakterler insansı fiziksel özellikleri sayesinde jestsel antropomorfik formun özelliklerine de sahiptirler. Yalnızca jestsel antropomorfik forma sahip antropomorfik karakterler ise insansı fiziksel özelliklere sahip olmayan fakat bedenlerini insansı jest ve mimikler üretmek amacıyla kullanabilen karakterlerdir. Antropomorfik karakterler tasarlanırken tasarlanan karakterin hangi formun özelliklerine ve kısıtlamalarına sahip olacağının önceden kararlaştırılması karakter tasarım sürecinde tasarlanacak karakterlerin fizyolojik özelliklerinin belirlenmesinde önemli bir adımdır. Yapısal antropomorfik forma sahip olacak şekilde tasarlanan karakterlerin fizyolojik olarak insan bedeninin özellikleri ile tasarlanmaları gerekmektedir. Jestsel antropomorfik forma sahip karakterler ise insan fizyolojisi verilmeden, sadece insanlara özgü jest ve mimikleri yapabilecek fiziksel özelliklere sahip bir beden ile tasarlanmalıdırlar. Bilinçli ve antropomorfik karakter formu ise karakterlerin anlatıdaki işlevlerini ve kişilik özelliklerini belirleyici formlardır. Bilinçli antropomorfik karakterler insan bilincini taklit eden karakterlerdir. Antropomorfik karakter formuna sahip karakterler ise insanların sosyal işlevini taklit ederler. Bilinçli ve antropomorfik karakter formu karakter tasarım sürecinde

karakterin kişiliğinin belirlenmesi ve hedef kitleyle güçlü bir bağ kurulması için önemli unsurlardır.

DiSalvo vd. araştırmacıların ortaya koydukları 4 antropomorfik formun antropomorfik karakterleri alt türlere göre kategorize etmek için sınırlı oldukları düşünülmektedir. Elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir;

- DiSalvo vd. araştırmacıların ortaya attıkları 4 antropomorfik form antropomorfik karakterleri fizyolojik ve karakteristik özelliklerine göre kategorize etmek için kullanılabilecek kuramlardır fakat yapısal forma sahip antropomorfik karakterlerin jestsel forma da sahip olmaları ve bilinçli forma sahip antropomorfik karakterlerin antropomorfik karakter formunun da özelliklerine sahip olmaları sebebiyle 4 form üzerinden yapılan kategorileştirmelerde örtüşmeler yaşanmaktadır.

Türk çizgi romanlarında antropomorfik karakter örneklerinin bulunduğu görülmektedir. Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterlerin özellikleri aşağıdaki gibidir;

- Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler incelendiğinde Türk çizgi romanlarında devamlı bir seri olarak yayınlanan hikayelerde antropomorfik karakter kullanımının karikatürlerdeki antropomorfik karakter kullanımına kıyasla daha kısıtlı olduğu tespit edilmiştir. Tespit edilen kısıtlamalara ek olarak seri olarak yayınlanan hikayelerde kullanılan antropomorfik karakterlerin büyük oranda insan özelliklerine sahip hayvanlar oldukları ve DiSalvo vd. araştırmacıların ortaya koydukları 4 antropomorfik formun en az üçünün özelliklerine sahip karakterler oldukları görülmüştür.

Türk çizgi romanlarında kullanılan antropomorfik karakterlerin tür ve form açısından uluslararası çizgi romanlardaki antropomorfik karakterler ile sahip oldukları ortak yönlerin yanı sıra Türk ve uluslararası çizgi roman medyasında kullanılan antropomorfik karakter tür ve formları arasında farklılıklar olduğu görülmektedir. Bulgulardan elde edilen benzerlik ve farklılıklar aşağıda açıklanmıştır;

- Ulusal ve uluslararası çizgi roman medyasındaki antropomorfik karakterler insan özelliklerine sahip insan dışı varlıklar olmaları bakımından benzerlik gösterse de tür ve form çeşitliliği açısından farklı antropomorfik özelliklere sahip karakterlerdir. Uluslararası çizgi romanlarda hayvan temelli antropomorfik

karakterlerin yanı sıra farklı türlerdeki antropomorfik karakterler de sıklıkla kullanılmaktadırlar. Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler ise genellikle hayvan temelli antropomorfik karakterlerdir. Hayvan temelli olmayan antropomorfik karakter örneklerinin ise Türk çizgi romanlarında sınırlı oldukları görülmüştür. Ulusal ve uluslararası çizgi roman medyasındaki antropomorfik karakterlerin form özellikleri benzer olsa da Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler uluslararası örneklere kıyasla daha sınırlı bir antropomorfik form çeşitliliğine sahiptir. Uluslararası çizgi romanlarda kullanılan antropomorfik karakterler 4 antropomorfik formdan yalnızca bir formun veya tüm formların özelliklerine sahip olabilmeleri yönünden zengin bir antropomorfik form çeşitliliğine sahiptir. Türk çizgi romanlarında kullanılan antropomorfik karakterler ise 4 antropomorfik formun en az 3 tanesinin özelliklerine sahip karakterlerdir. Bu nedenle Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler sınırlı bir form çeşitliliğine sahiptir.

Türk kültüründe, gelecekte Türk çizgi romanlarında antropomorfik karakterler yaratmada kullanılacak çeşitlilikte antropomorfik formda karakterlerin bulunduğu görülmektedir. Bu karakterlerin çizgi romanlarda kullanılması için öneriler aşağıdaki gibidir;

- Türk mitoloji ve halk hikayelerinde insanlara ait özellikleri sembolize eden varlıkların ve antropomorfik karakterlerin ön planda oldukları anlatılar mevcuttur. Bu anlatılardan yola çıkarak Türk çizgi romanlarındaki karakter çeşitliliğini arttırmak ve yeni anlatılar yaratmak için Türk kültüründeki hikayelerde geçen antropomorfik varlıkları Türk çizgi romanlarında örneği bulunmayan antropomorfik karakterler üretmek için kullanmak mümkündür. Türk kültüründe, insan özelliklerine ve çeşitli sembolik değerlere sahip nesneler, insan duygu ve düşüncelerini sembolize eden bitkiler ve insansı özellikler taşıyan hayvanlar Türk halk hikayeleri ve masallarında sıklıkla kullanılan varlıklardır. Bu varlıkların temsil ettikleri kavramların özelliklerine dayanarak antropomorfik karakterlere dönüştürülmeleri ve çizgi roman anlatılarına uyarlanmaları Türk çizgi roman anlatılarını zenginleştirmek için kullanılabilir.

Antropomorfik karakterler Türk kültüründe ders vermek, eğlendirmek ve bilgi aktarmak gibi amaçlarla kullanılan karakterlerdir. Türklere ait yazılı ve sözlü pek çok kaynakta bu tür karakterlere ait örnekler bulunmaktadır. Türk masallarındaki didaktik fabl türündeki

anlatılar insanlara antropomorfik hayvan karakterler üzerinden ders veren eserlerdir. Türk gölge oyunlarında kullanılan insan biçimli kuklalar ise yıllardır Türk kültüründe eğlence aracı olarak kullanılan antropomorfik objelerdir. Türk halk hikayelerinde insanlara özgü değerleri sembolize eden bitkiler de antropomorfik olmayan fakat insanlara ait kavramların görsel öğeleri olarak kullanılan varlıklardır. Bu tür antropomorfik örnekler incelendiğinde Türk kültüründe Türk çizgi romanları için özgün ve farklı işler üretmek amacıyla kullanılabilecek farklı türden antropomorfik varlıkların bulunduğu görülmektedir. Bu varlıkları Türk çizgi romanlarında kullanılmak üzere çizgi roman anlatısına adapte etmek Türk çizgi romanlarını zenginleştirmek ve Türk kültüründe yer alan anlatıları çizgi roman okuyucu kitlesine kazandırmak için faydalı olacağı düşünülen kaynaklardır.

Bu araştırmada Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakter kullanımının sınırlı olmasından yola çıkılarak Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterlerin özelliklerini tespit etmek ve yeni öneriler sunmak amacıyla Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterler DiSalvo ve diğer araştırmacıların ortaya attıkları dört antropomorfik form üzerinden çözümlenmiştir. Yapılan çözümler sonucunda Türk çizgi romanlarındaki antropomorfik karakterlerin bu dört formun en az üçünün özelliklerine sahip oldukları, bu formlardan ikisi olan yapısal ve jestsel antropomorfik formun özelliklerinin ise çözümlenen her karakterde mevcut olduğu tespit edilmiştir. Bu doğrultuda araştırmanın sonucunda yapılan çizgi roman uygulamasında yapısal ve jestsel antropomorfik formun özelliklerine sahip olmayan bir karakter örneği Türk çizgi roman anlatılarındaki antropomorfik karakter formu kullanım çeşitliliğini arttırmak amacıyla uygulanmıştır. Gelecekte Türk çizgi romanları ve antropomorfik karakterler üzerine yapılacak olan çalışmalarda antropomorfizm formları incelenerek mevcut çeşitliliğin daha da artmasına yönelik uygulamalar gerçekleştirilebilir. Bunun yanı sıra araştırmada ulusal ve uluslararası medyalardaki antropomorfik karakter örnekleri taranmış ve antropomorfik karakterler 5 farklı alt tür üzerinden kategorize edilmişlerdir. Araştırma kapsamında kullanılan beş alt tür gelecekte antropomorfik karakterleri alt türlerde kategorize etmek üzerine yapılabilecek alternatif çalışmalarda başlangıç noktası olarak kullanılabilir.

KAYNAKÇA

- Abeke, F. O. (2023). DO CHICKENS SPEAK?. *Nigerian Journal of Animal Production*, 1402-1404.
- AKYOL, A. Ç. (2016). TÜRK TELEVİZYON REKLAMLARINDA HAYVAN KULLANIMI. *Electronic Journal of Social Sciences*, 15(57).
- ALİOSMAN, N., & KARAATA, E. (2023). Resimli Çocuk Kitaplarında Soyutlama ve Antropomorfik Yaklaşımlarla Kavram Anlatımı ve Karakter Tasarımı Örneği. *Marmara Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 14(2), 1-21.
- Altinel, H. Y. (2003). Reklamlarda insanbiçimsellik. *Asker Kartarı*, 107.
- Andrae, T. (1987). From Menace to Messiah: The History and Historicity of Superman. *American Media and Mass Culture: Left Perspectives*, 124-138.
- Barış, G. (2013, Temmuz, 8). Antropomorfizm kişileştirme eğilimi. <https://gulfidanbaris.com/antropomorfizm-kisilestirme-egilimi/>, Erişim tarihi: 06. 12. 2023
- BAŞFIRINCI, C., & Cilingir, Z. (2015). Anthropomorphism and advertising effectiveness: Moderating roles of product involvement and the type of consumer need. *Journal of Social and Administrative Sciences*, 2(3), 108-131.
- Bayrak, U. (2022). Çizgi Romandan Canlandırma Sinemasına Geçiş, Kötü Kedi Şerafettin Örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 8(15), 123-135.
- Bayram, Y. (2009). Türkiye'de siyasi karikatürün yeri ve 11 nci Cumhurbaşkanlığı seçimine ilişkin siyasi karikatürlerin çözümlenmesi. *Selçuk İletişim*, 6(1), 107-123.
- Bernaerts, L., Caracciolo, M., Herman, L., & Vervaeck, B. (2014). The storied lives of non-human narrators. *Narrative*, 22(1), 68-93.
- Bliss, G. E. (2017). Redefining the anthropomorphic animal in animation (Doctoral dissertation, Loughborough University).
- Boz, U. (2013). Toplumsal eleştiri yöntemi olarak mizah: Türkiyede mizah dergisi örnekleri (Gırgır, Penguen, Uykusuz, Bayan Yanı Dergi Kapakları) (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Burke, C. L., & Copenhaver, J. G. (2004). Animals as people in children's literature. *Language Arts*, 81(3), 205-213.
- Canales, J. D. (2010). Blacksad. *Dark Horse Comics*.
- Cantek, L. (1996). Türkiye'de çizgi roman (Vol. 58). *İletişim Yayınları*.
- Chung, H. J. (2012). Kung Fu Panda: Animated animal bodies as layered sites of (Trans) national identities. *The Velvet Light Trap*, (69), 27-37.
- Cohn, N., Axner, J., Diercks, M., Yeh, R., & Pederson, K. (2019). The cultural pages of comics: Cross-cultural variation in page layouts. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(1), 67-86.
- Crafton, D. (1993). Before Mickey: the animated film 1898-1928. *University of Chicago Press*.

- Çakır, D. (2001). 70'li Yılların Karikatür Dili: Gırgır. *Popüler Tarih*, 14, 90-95.
- Dalton R. (2003). Lion man takes pride of place as oldest statue. *Nature*, 425(6953), 7.
<https://doi.org/10.1038/425007a>.
<https://www.nature.com/news/2003/030901/full/news030901-6.html>
- Daston, L. (2005). Intelligences: Angelic, animal, human. In *Thinking with animals: new perspectives on anthropomorphism* (pp. 37-58). Columbia Univ. Press.
- Daston, L., & Mitman, G. (Eds.). (2005). *Thinking with animals: New perspectives on anthropomorphism*. Columbia University Press.
- Demir, R. (2021). "Kötü Kedi Şerafettin" Animasyon Filminin Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Çözümlemesi. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 14(33), 146-161.
- Deppe, M. (Şubat 26, 2018). 11 Stories to Celebrate on "Tell a Fairy Tale Day". d23.com. <https://d23.com/11-stories-to-celebrate-on-tell-a-fairy-tale-day/>, Erişim tarihi: 22. 03. 2024
- DiSalvo, C., & Gemperle, F. (2003, Haziran). From seduction to fulfillment: the use of anthropomorphic form in design. In *Proceedings of the 2003 international conference on Designing pleasurable products and interfaces* (ss. 67-72).
- DiSalvo, C., Forlizzi, J., & Gemperle, F. (2004). Kinds of Anthropomorphic Form. In *Futureground-DRS International Conference* (pp. 17-21).
- Doğan, L. (2001). Türk Kültüründe Hayvanlar ve Hayvan İsimleri. *Türk Dünyası Dil Ve Edebiyat Dergisi*(12).
- Dokur, E. (2019). Canlandırma sinemasında hayvan karakterleri ve antropomorfizm (Master's thesis, Güzel Sanatlar Enstitüsü).
- Doniger, W. (2005). Zoomorphism in Ancient India: Humans more bestial than beasts. *Thinking with animals: New perspectives on anthropomorphism*, 17-36.
- DÖKEROĞLU, Ö. T. (2020). Bir Sanat Biçimi Olarak Antropomorfizm. *The Journal of Social Sciences*, 38(38), 214-241.
- Dölekli, M. A. (2019). Görsel yapımlarda uzaylı fenomeni Doctor Who dizi film örneği (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. WW Norton & Company.
- Freeman, K. (1948). *Ancilla to the pre-Socratic philosophers: A complete translation of the fragments in Diels, Fragmente der Vorsokratiker*. Harvard University Press.
- Frizzoni, B., & Schmitt, C. (2008). Shrek—ein postmodernes Märchen (No. 3, pp. 187-202). Waxmann.
- Geerds, M. S., Van de Walle, G. A., & LoBue, V. (2016). Learning about real animals from anthropomorphic media. *Imagination, Cognition and Personality*, 36(1), 5-26.
- GENÇ, H. N. (2016). KIRMIZI BAŞLIKLİ KIZ MASALININ FRANSIZCA VE TÜRKÇE BASKILARI ÜZERİNE BİR İNCELEME. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 56(1), 163-176.

- Geybullayev, G. (1999). ESKİ TÜRKLERDE UMay TANRIÇASI. Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi, 3(2), 213-216
- Gibbons, D., & Pilcher, T. (2017). How Comics Work. Wellfleet Press.
- Gönenç, L. C. L. (2017). Muhalefet Defteri: Türkiye’de Mizah Dergileri ve Karikatür. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Guthrie, S. E. (1995). Faces in the clouds: A new theory of religion. Oxford University Press.
- Guthrie, S. E. (1997). Anthropomorphism: A definition and a theory. In R. W. Mitchell, N. S. Thompson, & H. L. Miles (Eds.), Anthropomorphism, anecdotes, and animals (pp. 50–58). State University of New York Press.
- Gültekin, R. E. (2008). TÜRKLERDE BEREKET SEMBOLÜ OLARAK KULLANILAN MEYVE MOTİFLERİ VE MİMARİDE DEĞERLENDİRİLMESİ. Electronic Turkish Studies, 3(5).
- Gündüz, U. (2004). *Bir popüler kültür ürünü olarak çizgi romanın kültürel, toplumsal ve siyasal işlevleri* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Güngör, İ. (2017). TRT Çocuk Kanalında Yayınlanan Çizgi Dizilerin İletişim Engelleri Açısından İncelenmesi.
- Handelman, B. (2012). Canine behavior: a photo illustrated handbook. Dogwise Publishing.
- Holliday, C., & Pallant, C. (2021). The depth deception: Landscape, technology and the manipulation of Disney’s multi-plane camera in Snow White.
- Hume, D. (1957). The natural history of religion. Stanford University Press. (Orijinal yayın tarihi, 1757).
- Janson, K. (2003). *The DC comics guide to inking comics*. Watson-Guptill.
- Jardim, T. J. (2013). Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation (Doctoral dissertation).
- Kamiloğlu, Z. (2013). PENGUEN DERGİSİNDEN HAREKETLE TÜRK KARİKATÜR TARİHİNDE MİZAHIN SALDIRI İŞLEVİ. Milli Folklor, 25(98).
- Karabudak, N. (2015). Türkiye Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı tarafından yayımlanan çocuk roman ve çizgi romanlarının tematik incelenmesi (Doctoral dissertation, Bursa Uludag University (Turkey)).
- Karafakı, F. Ç., & Çetinkaya, Ç. (2016). Türk Süsleme Sanatında Gül’ün Kullanımı. Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 13(1), 13-20.
- Karahan, Z. G. Y. (2019). Karagöz-Hacivat Oyunlarında Doğa İkilemi. Folklor/Edebiyat, 25(100), 1133-1144.
- Karakurt, D. (2012). Türk mitoloji ansiklopedisi. Açıklamalı-Resimli. Türk Söylence Sözlüğü.
- Karasar, N. (2012). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kennedy, J. S. (1992). The new anthropomorphism. Cambridge University Press.

- Knowles, E. (2005). Metaphysics. In *The Oxford Dictionary of Phrase and Fable*. Oxford University Press ,
<https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/acref/9780198609810.001.0001/acref-9780198609810-e-4516> , Eriřim tarihi: 1 Haziran 2025
- Koç, F., & Koca, E. (2006). Karagöz (Gölge Oyunu) Tasvirlerindeki Giysi Özellikleri. Somut Olmayan Kültürel Miras Yaşayan Karagöz Uluslararası Sempozyumu, 27-29.
- Koçak, A. (2011). Bilgelik Varlık Bereket Sembolü İncirin Serüveni. Bilge Seyidoğlu Kitabı, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Koçak, B. A., & Katlan, D. (2021) A Feminist Reading of Limon and Zeytin: Motherhood and Gender Roles. KARE, (12), 45-62.
- Kozan, E. (2015). Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı: " Sızinkiler-Çatlak Yumurtalar" ve " Can" Çizgi Film Örnekleri. Marmara Üniversitesi.
- Kunz, S. (2012). Meta Maus-A look inside a Modern Classic review. Journal of Science and Technology of the Arts, 4(1), 82.
- Lavin, M. R. (1998). A librarian's guide to Marvel Comics. Serials Review, 24(2), 47-63.
- Lerner, J. E., & Kalof, L. (1999). The animal text: Message and meaning in television advertisements. Sociological Quarterly, 40(4), 565-586.
- Leshner, J. H. (2001). Xenophanes of Colophon: fragments: a text and translation with a commentary (Vol. 4). University of Toronto Press.
- McCloud, S. (2006). Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels.
- Mengeş, G. (2012). Ağaç sembolünün tarihsel gelişim içerisinde Türk resim sanatına yansması ve Cumhuriyet dönemi Türk resminin ağaç sembolü üzerinden irdeleniři (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- METİN, O., & ÜNAL, Ş. (2022). İçerik Analizi Tekniğı: İletişim Bilimlerinde ve Sosyolojide Doktora Tezlerinde Kullanımı. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22(Özel Sayı 2), 273-294. <https://doi.org/10.18037/ausbd.1227356>
- Mithen, S., & Boyer, P. (1996). Anthropomorphism and the evolution of cognition. Journal of the Royal Anthropological Institute, 717-721.
- Morphy, H. (Ed.). (2014). Animals into art. Routledge.
- Mutlu, M. (1995). Karagöz. Tiyatro Arařtırmaları Dergisi, 12(12), 53-63.
- Nur, İ. H. (2017). MESNEVİDE HAYVAN KARAKTERLERİ (METAFORLARI). Uluslararası Türk Kültür Coğrafyasında Sosyal Bilimler Dergisi, 2(1), 29-47.
- Ospanaliyeva, B. (2011). Kazakistan'ın Jambıl Bölgesi Efsaneleri. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Ögel, B. (1971). Türk mitolojisi (Vol. 1971, p. 181). MEB.
- Özer, A. (1991). TURK MiZAH DERGiLERi VE KARiKATÜR SANATINDAKi DEGiřMELER. Kurgu, 9(1), 217-233.

- ÖZER, R. T. B., & ÖZÇELİK, H. (2021). GÜNÜMÜZ TÜRK SERAMİK SANATINDA HAYVAN FORMLARINDA KARİKATÜRİZE ETKİLER. *International Journal of Social and Humanities Sciences Research (JSHSR)*, 8(73), 2215-2222.
- Özhan, T. (2019). Türk siyasal hayatındaki gelişmelerin politik mizaha yansımaları:'Akbaba Dergisi'örneği (1922-1977) (Master's thesis, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Öztekin, S. (2008). Dinlerde Hayat Ağacı (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Racero Suárez, J. (2023). A Reading of Blacksad as Graphic Novel in Terms of the Noir Tradition.
- Roberts, A. (2016). The history of science fiction. London: Palgrave Macmillan.
- SARICA, S. (2023). Fantastik Türk Çizgi Romanları Tarkan ve Kara Murat'ın Biçimsel Yaklaşım ile İncelenmesi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(32), 263-294.
- Scalera, B. (2011). Creating comics from start to finish: top pros reveal the complete creative process. Penguin.
- Schmidt, A. (2009). *The insider's guide to creating comics and graphic novels*. Penguin.
- Scott, R., Skeritt, T., Weaver, S., Cartwright, V., & O'Bannon, D. (1979). Alien. Los Angeles: Twentieth Century Fox Home Entertainment.
- Screech, M. (2005). Masters of the ninth art: bandes dessinées and Franco-Belgian identity (Vol. 3). Liverpool University Press.
- Sly, C. (2021). Anthropomorphic or zoomorphic?:-Fictional animals. *Scan: The Journal for Educators*, 40(4), 10-15.
- Smith, D. (tarihsiz). Steamboat Willie. In nd, Library of Congress, https://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/steamboat_willie.pdf, Erişim tarihi: 07. 03. 2024
- Sober, E. (2005). Comparative psychology meets evolutionary biology. Thinking with animals: New perspectives on anthropomorphism, 85.
- Sonmez, F., & Nart, S. (2022). ANTROPOMORFİZM: KAVRAMIN TARİHİ, TEORİLER VE TÜKETİCİ DAVRANIŞLARI BAĞLAMINDA BİR LİTERATÜR İNCELEMESİ. *İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(2), 580-613.
- Spada, E. C., Amorphism, mechanomorphism, and anthropomorphism, in Anthropomorphism, Anecdotes, and Animals (Mitchell, R.W, Thompson, N.S, Miles, H.L eds.). State University of New York Press, Albany, New York, 1997, 37-49.
- Spry, J. (Mayıs 10, 2023). Who is Cosmo the Spacedog? All you need to know about 'Guardians of the Galaxy Vol. 3's' telepathic pup. Space.com. <https://www.space.com/cosmo-the-spacedog-guardians-of-the-galaxy-volume-3>, Erişim tarihi: 24. 04. 2024
- SÜME, G. Ç. (2017). Türk Kültüründe Değerler Simgesi Gül. *Akra Kültür Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 5(13), 105-123.

- TEKİN, Z. (2022). Kültür Aktarımında Çizgi Filmlerin Önemi: ‘Kral Şakir’ Çizgi Filmindeki Evrensel ve Milli Değerler. VECHE, 1(1), 1-14.
- Thompson, S. (1977). The folktale (Vol. 204). Univ of California Press.
- Torre, D., & Torre, L. (2018). Pat Sullivan and Felix the Cat. Australian Animation: An International History, 31-51.
- Tosun, S. (Şubat 22, 2021). Kavak Ağacının Mitolojisi ve Özellikleri. Peyzax.com. <https://www.peyzax.com/kavak-agacinin-mitolojisi-ve-ozellikleri/>, Erişim tarihi: 06. 02. 2025
- Turan, O. (1941). On İki Hayvanlı Türk Takvimi. Cumhuriyet Matbaası.
- TURANCI, E., & ÖZGEN, Ö. (2018). Türk Kültüründe Ağaç Sembolizmi ve Filmlere Yansıması. Etkileşim(1), 154-171. <https://doi.org/10.32739/etkilesim.2018.1.15>
- Varsava, N. B. (2011). Talking apes: the problem of anthropomorphous animals (Doctoral dissertation, University of British Columbia).
- Wallner, L. (2017). Konuşma balonunu konuşmak: İlkokul sınıfında edebi araçlar olarak çizgi roman balonlarının inşası. *Çizgi Romanlar ve Grafik Romanlar Dergisi*, 8(2), 173–192.
- Waytz, A., Cacioppo, J., & Epley, N. (2010). Who sees human? The stability and importance of individual differences in anthropomorphism. *Perspectives on Psychological Science*, 5(3), 219-232.
- Whitley, D. (2016). The idea of nature in Disney animation: From Snow White to WALL-E. Routledge.
- Wynne, C. D. (2007). What are animals? Why anthropomorphism is still not a scientific approach to behavior. *Comparative Cognition & Behavior Reviews*, 2.
- YEUNG, K. Y. M. G. (2020). Anthropomorphic animal characters in Disney animated films: The representations and impositions of human nature.
- Yıldız, N. (Ağustos 20, 2020). İslamiyet Öncesi Türk Sanatında Hayvan Sembolizmi. Arkeofili.com. <https://arkeofili.com/islamiyet-oncesi-turk-sanatinda-hayvan-sembolizmi/>, Erişim tarihi: 04. 05. 2024
- Yuan, N. (2010). Production design for traditional cut-out animation: Digital remediation of genre-specific aesthetics” (Doctoral dissertation, Tesis, Master of Communication Studies, Auckland University of Technology, New Zealan).

İnternet Kaynakları

- http-1 : <https://museumulm.de/en/collections/archaeology/>, Erişim tarihi : 12. 01. 2024
- http-2 : <https://literarydevices.net/zoomorphism/>, Erişim tarihi: 15. 12. 2023
- http-3 : <https://www.hottoys.com.hk/productDetail.php?productID=345>, Erişim tarihi: 12. 02. 2024
- http-4 : https://www.philosophybasics.com/branch_metaphysics.html, Erişim tarihi: 14. 02. 2024
- http-5 : <https://www.pluggedin.com/tv-reviews/lucifer/>, Erişim tarihi: 14. 02. 2024

- http-6 : https://www.youtube.com/watch?v=Y_LuOJrrXXg , Eriřim tarihi: 16. 02. 2024
- http-7 : <https://tr.pinterest.com/pin/314477986481582286/> , Eriřim tarihi: 29. 03. 2024
- http-8 : <https://thelibrary.org/blogs/article.cfm?aid=4058> , Eriřim tarihi: 29. 03. 2024
- http-9 : <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/robot> , Eriřim tarihi: 18. 03. 2024
- http-10 : https://disney.fandom.com/wiki/Flowers_and_Trees , Eriřim tarihi: 29. 02. 2024
- http-11 : <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-animal-cartoon> , Eriřim tarihi: 05. 03. 2024
- http-12 : <https://www.wwf.org.uk/learn/fascinating-facts/pandas#:~:text=They%20spend%20a%20lot%20of,day%20feeding%2C%20mainly%20on%20bamboo.> , Eriřim tarihi: 12. 03. 2024
- http-13 : <https://www.prnewswire.com/news-releases/megahit-martial-arts-panda-is-back-as-nickelodeon-and-dreamworks-animation-premiere-kung-fu-panda--legends-of-awesomeness-new-cg-animated-series-monday-nov-7-at-530-pm-etpt-132549638.html> , Eriřim tarihi: 12. 03. 2024
- http-14 : <https://www.ign.com/articles/2018/05/01/james-camerons-story-of-science-fiction-premiere-amc-sci-fi-movies-tv> , Eriřim tarihi: 18. 03. 2024
- http-15 : <https://screenrant.com/star-wars-yoda-species-explained-mandalorian-baby/> , Eriřim tarihi: 20. 03. 2024
- http-16 : <https://comicspriceguide.com/titles/action-comics/1-NESTL/plvpov> , Eriřim tarihi: 07. 04. 2024
- http-17 : <https://www.britannica.com/topic/ogre> , Eriřim tarihi: 24. 03. 2024
- http-18 : <https://starwars.fandom.com/wiki/R2-D2> , Eriřim tarihi: 12. 04. 2024
- http-19 : https://disney.fandom.com/wiki/Magic_Carpet , Eriřim tarihi: 12. 04. 2024
- http-20 : <https://www.amazon.com.tr/Jean-Gaultier-Erkek-Parf%C3%BCm-Paket/dp/B001BAG38G> , Eriřim tarihi: 12. 04. 2024
- http-21 : https://www.quora.com/How-closely-does-Thor-from-the-Avengers-resemble-the-actual-Norse-god?no_redirect=1 , Eriřim tarihi: 19. 04. 2024
- http-22 : <https://www.marvel.com/comics/discover/558/ego-the-living-planet> , Eriřim tarihi: 19. 04. 2024
- http-23 : <https://www.cbr.com/iron-man-tony-stark-golden-avenger-armor-ultron-agenda/> , Eriřim tarihi: 19. 04. 2024
- http-24 : <https://sinetopya.com/post/galaksinin-yeni-koruyucusu-cosmonun-esinlenildigi-gercek-kahraman-layka/> , Eriřim tarihi: 24. 04. 2024
- http-25 : https://marvel.fandom.com/wiki/Sentinels?file=Sentinel_MK_IV_from_Uncanny_X-Men_Vol_1_151_0001.jpg , Eriřim tarihi: 27. 04. 2024
- http-26 : <https://marvel.fandom.com/wiki/Darkhold> , Eriřim tarihi: 02. 05. 2024

- http-27 : <https://www.phantomwiki.org/index.php/File:Karamaske1.jpg> , Eriřim tarihi: 09. 11. 2024
- http-28 : <https://www.levant.com.tr/en/product/2924773/turk-kahramani-koroglu-nun-maceralari-resimli-ve-renkli-haftalik-mecmua-fiati-30> , Eriřim tarihi: 09. 11. 2024
- http-29 : [https://tr.wikipedia.org/wiki/Diyojen_\(dergi\)#:~:text=Diyojen%20\(Osmanl%C4%B1ca%3A%20%D8%AF%DB%8C%D9%88%DA%98%D9%86\)%2C,ba%C5%9Flayan%20ilk%20Osmanl%C4%B1%20mizah%20dergisi.&text=Haftal%C4%B1k.,say%C4%B1dan%20itibaren%20haftada%20%C3%BC%C3%A7%20kuzey](https://tr.wikipedia.org/wiki/Diyojen_(dergi)#:~:text=Diyojen%20(Osmanl%C4%B1ca%3A%20%D8%AF%DB%8C%D9%88%DA%98%D9%86)%2C,ba%C5%9Flayan%20ilk%20Osmanl%C4%B1%20mizah%20dergisi.&text=Haftal%C4%B1k.,say%C4%B1dan%20itibaren%20haftada%20%C3%BC%C3%A7%20kuzey) , Eriřim tarihi: 09. 11. 2024
- http-30 : <https://seyriadem.com/caylak-1876/> , Eriřim tarihi: 10. 11. 2024
- http-31 : <https://www.gercekedebiyat.com/haber/akbaba-mizah-dergisinde-1930-tarihli-muhalefetimizin-hali-yazisi-10206.html> , Eriřim tarihi: 10. 11. 2024
- http-32 : <https://kolajart.com/wp/2015/09/01/hakan-erol-icimizdeki-seytan/markopasa-1donem-1946/> , Eriřim tarihi: 10. 11. 2024
- http-33 : <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/girgir-dergisi-kapatildi-tum-calisanlari-isten-cikarilacak-677907> , Eriřim tarihi: 11. 09. 2024
- http-34 : <https://www.diken.com.tr/berbat-karikaturu-nedeniyle-kapanan-girgin-cizerine-bir-yil-15-gun-hapis/> , Eriřim tarihi: 11. 09. 2024
- http-35 : <https://www.penguen.com/> , Eriřim tarihi: 11. 11. 2024
- http-36 : <https://www.birgun.net/haber/mizah-yok-edilemez-418959> , Eriřim tarihi: 16. 09. 2024
- http-37 : https://www.facebook.com/photo/?fbid=543109057978473&set=a.543109044645141&locale=tr_TR , Eriřim tarihi: 11. 11. 2024
- http-38 : <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/selcukun-gorusleri-aciklamalari-ve-soylesileri-126354> , Eriřim tarihi: 06. 09. 2024
- http-39 : <https://teksastommiks2.tr.gg/ana-sayfa-1.htm> , Eriřim tarihi: 11. 11. 2024
- http-40 : [https://tr.wikipedia.org/wiki/Tarkan_\(%C3%A7izgi_roman\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Tarkan_(%C3%A7izgi_roman)) , Eriřim tarihi: 11. 11. 2024
- http-41 : <https://www.agahmuzayede.com/urun/7874770/turk-kahramani-koroglu-nun-m-cer-lari-resimli-ve-renkli-haftalik-mecmua> , Eriřim tarihi: 11. 11. 2024
- http-42 : https://tr.wikipedia.org/wiki/Karao%C4%9Flan_%28%C3%A7izgi_roman%29#/media/Dosya:Karao%C4%9Flan_Say%C4%B1_122_1966.jpg , Eriřim tarihi: 11. 12. 2024
- http-43 : https://tr.wikipedia.org/wiki/Kara_Murat#/media/Dosya:Kara_Murat.jpg , Eriřim tarihi: 11. 12. 2024
- http-44 : https://tr.wikipedia.org/wiki/12_hayvanl%C4%B1_takvim#/media/Dosya:Turkta_kvim1.jpg , Eriřim tarihi: 11. 12. 2024

- http-45 : <https://www.bursadabugun.com/galeri/sinema/kotu-kedi-serafettin-898/4.html> , Eriřim tarihi: 11. 15. 2024
- http-46 : https://www.youtube.com/watch?v=gJhGOChgS3o&ab_channel=%C3%87izgiRomanYolculu%C4%9Fu , Eriřim tarihi: 11. 15. 2024
- http-47 : <https://www.yenisafak.com/hayat/kotu-kedi-serafettin-giseyi-ele-gecirdi-2410896> , Eriřim tarihi: 11. 18. 2024
- http-48 : <https://indigodergisi.com/2022/05/kotu-kedi-serafettin-yaraticisi-bulent-ustun/> , Eriřim tarihi: 11. 19. 2024
- http-49 : https://x.com/Mizah_Arsiv/status/1637506789338931202/photo/2 , Eriřim tarihi: 11. 19. 2024
- http-50 : <https://www.ntv.com.tr/sanat/filmine-az-kaldi,EnzKtFaemkmnKdGfMS83zw> , Eriřim tarihi: 11. 20. 2024
- http-51 : <https://x.com/manyoSerafettin/status/299542748380401664/photo/1> , Eriřim tarihi: 11. 20. 2024
- http-52 : <https://x.com/manyoSerafettin/status/299542235404439553> , Eriřim tarihi: 11. 20. 2024
- http-53 : <https://wannart.com/icerik/20012-turkiyenin-en-baba-yigit-kedisi-kotu-kedi-serafettin> , Eriřim tarihi: 11. 20. 2024
- http-54 :
- http-55 : https://www.facebook.com/photo.php?fbid=695499677136112&id=689445057741574&set=a.695499480469465&locale=he_IL , Eriřim tarihi: 11. 20. 2024
- http-56 : <https://cocukbilimi.com/sizinkiler/> , Eriřim tarihi: 03. 12. 2024
- http-57 : <https://poultry.extension.org/glossary/hock/> , Eriřim tarihi: 05. 12. 2024
- http-58 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/11/23> , Eriřim tarihi: 18. 12. 2024
- http-59 : <https://www.webtekno.com/tavuklarin-yururken-kafa-sallama-nedeni-h127127.html> , Eriřim tarihi: 18. 12. 2024
- http-60 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/11/15> , Eriřim tarihi: 18. 12. 2024
- http-61 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/11/28> , Eriřim tarihi: 18. 12. 2024
- http-62 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/10/26> , Eriřim tarihi: 19. 12. 2024
- http-63 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/11/27> , Eriřim tarihi: 19. 12. 2024
- http-64 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/08/13> , Eriřim tarihi: 19. 12. 2024
- http-65 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/08/20> , Eriřim tarihi: 19. 12. 2024

- http-66 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/11/22> , Eriřim tarihi: 19. 12. 2024
- http-67 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/10/09> , Eriřim tarihi: 19. 12. 2024
- http-68 : <https://www.kizlarsoruyor.com/kultur-sanat/a23220-onlar-bizden-biri-sizinkiler> , Eriřim tarihi: 08. 01. 2025
- http-69 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/09/20> , Eriřim tarihi: 08. 01. 2025
- http-70 : <https://eksiseyler.com/bir-tavuk-yetistiricisinden-tavuklari-daha-iyi-tanimanizi-saglayacak-ise-yarar-bilgiler#:~:text=tavuklar%20yavrular%C4%B1na%2030%2D40%20g%C3%BCn,e%C5%9F%20zamanl%C4%B1%20yumurtlamas%C4%B1%20ile%20m%C3%BCmk%C3%BCnd%C3%BCr> , Eriřim tarihi: 08. 01. 2025
- http-71 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/09/08> , Eriřim tarihi: 08. 01. 2025
- http-72 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/08/22> , Eriřim tarihi: 08. 01. 2025
- http-73 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/09/14> , Eriřim tarihi: 12. 01. 2025
- http-74 : <https://www.sabah.com.tr/cizerler/sizinkiler/2018/09/06> , Eriřim tarihi: 12. 01. 2025
- http-75 : <https://www.uplifers.com/bobo-karakterinin-yaraticisi-unlu-karikaturist-serkan-altunigne-ile-keyifli-bir-sohbet/> , Eriřim tarihi: 13. 01. 2025
- http-76 : <https://www.frmtr.com/heulwen/7631395-bobo-karikaturaleri.html> , Eriřim tarihi: 19. 01. 2025
- http-77 : <https://tr.pinterest.com/pin/782007922773450619/> , Eriřim tarihi: 19. 01. 2025
- http-78 : <https://tr.pinterest.com/pin/608689705862806521/> , Eriřim tarihi: 19. 01. 2025
- http-79 : <https://ipekag.com/2020/06/25/son-defa-dergi-aldim/> , Eriřim tarihi: 20. 01. 2025
- http-80 : <https://www.frmtr.com/heulwen/7631395-bobo-karikaturaleri.html> , Eriřim tarihi: 20. 01. 2025
- http-81 : <https://tr.pinterest.com/pin/343399540335016772/> , Eriřim tarihi: 20. 01. 2025
- http-82 : <https://tr.pinterest.com/pin/608689705862806768/> , Eriřim tarihi: 20. 01. 2025
- http-83 : <https://tr.pinterest.com/pin/231935449546488044/> , Eriřim tarihi: 21. 01. 2025
- http-84 : <https://tr.pinterest.com/pin/170222060909130064/> , Eriřim tarihi: 21. 01. 2025
- http-85 : https://www.instagram.com/karikaturalubisey/p/Cgm4cvojN3o/?hl=en&img_index=5 , Eriřim tarihi: 21. 01. 2025
- http-86 : https://www.instagram.com/karikaturalubisey/p/Cgm4cvojN3o/?hl=en&img_index=3 , Eriřim tarihi: 21. 01. 2025

- http-87 : <https://www.ilimge.com/turk-mitolojisi-dev-anlatilari-yelbegenler>, Eriřim tarihi: 05. 02. 2025
- http-88 : http://www.astroset.com/bireysel_gelisim/sembol/s21.htm, Eriřim tarihi: 06. 02. 2025
- http-89 : <https://www.ekrembugraekinci.com/article/?ID=592&t%C3%BCrkler--kendine-si%C4%9Finani-geri-vermez->, Eriřim tarihi: 11. 02. 2025
- http-90 : <https://uzemigunsem.gedik.edu.tr/uraz-isminin-anlami-nedir-detayli-isim-analizi>, Eriřim tarihi: 12. 02. 2025
- http-91 : <http://www.orhaneli.gov.tr/karagoz-heykeli#gallery-1>, Eriřim tarihi: 12. 02. 2025
- http-92 : <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/karagoz-ve-hacivat-kimdir-41035617>, Eriřim tarihi: 12. 02. 2025
- http-93 : <https://onokart.wordpress.com/category/orientalizm/>, Eriřim tarihi: 13. 02. 2025
- http-94 : <https://tr.pinterest.com/pin/774124925730053/>, Eriřim tarihi: 13. 02. 2025
- http-95 : <https://josephaustinbenwell.yolasite.com/orientalist-paintings.php>, Eriřim tarihi: 14. 02. 2025
- http-96 : <https://bloomandfresh.com/blog/mitolojik-hikayelere-konu-olan-cicekler>, Eriřim tarihi: 15. 02. 2025
- http-97 : <https://greekreporter.com/2024/08/19/narcissus-greek-mythology/>, Eriřim tarihi: 15. 02. 2025
- http-98 : <https://romanroadspress.com/2014/10/romanfashion/>, Eriřim tarihi: 15. 02. 2025
- http-99 : <https://www.trthaber.com/foto-galeri/erciyes-daginin-oksijen-kaynagi-titrek-kavak-ormanlari/22197/sayfa-3.html>, Eriřim tarihi: 15. 02. 2025
- http-100 : <https://tr.pinterest.com/pin/1074671529831114642/>, Eriřim tarihi: 15. 02. 2025
- http-101 : <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/afyonkarahisar/gezilecekyer/doger-kervansarayi>, Eriřim tarihi: 15. 02. 2025
- http-102 : <https://bahaihawaii.org/art/caravanserai/>, Eriřim tarihi: 15. 02. 2025
- http-103 : https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2682818251963122&id=1458217324423227&set=a.1458235151088111&locale=zh_CN, Eriřim tarihi: 16. 02. 2025

EKLER

EK-1 “*Kavağın Yolculuğu*” İsimli Çizgi Roman Projesi

EK-2 Animasyon Uygulaması



EK-1 USB Bellek

USB Bellek İerik;

- “*Kavağın Yolculuğ*” İsimli izgi Roman Projesi



EK-2 USB Bellek

USB Bellek İçerik;

- Animasyon Uygulaması



ÖZ GEÇMİŞ

Adı-Soyadı: Umut Sunkar

Yabancı Dil: İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı:

E-Posta:

ORCID Numarası:

Eğitim ve Mesleki Geçmiş:

2025- (devam etmekte) Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film (Animasyon) Bölümü

2022-2025, Yüksek Lisans, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Çizgi Film (Animasyon) Ana Sanat Dalı

2017-2022, Lisans, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi Film (Animasyon) Bölümü