

**ÇİZGİ FİLMDE HAYVAN TEMSİLLERİ:
“BENİM HAYVANLARIM” UYGULAMA FİLMİ
Melisa SARIALIOĞLU
Eskişehir 2022**

**ÇİZGİ FİLMDE HAYVAN TEMSİLLERİ: “BENİM HAYVANLARIM”
UYGULAMA FİLMİ**

Melisa SARIALIOĞLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Haziran, 2022

ÖZET

ÇİZGİ FİLMDE HAYVAN TEMSİLLERİ: “BENİM HAYVANLARIM” UYGULAMA FİLMİ

Melisa SARIALIOĞLU

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Haziran, 2022

Danışman: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

Çizgi filmin başlangıcından günümüze kadar hayvan karakterlere insanbiçimci özellikler verilerek temsilleri yaratılmıştır. İnsanbiçimcilik canlı ve cansız varlıkların insan özellikleri ve hareketleriyle temsil edildiği bir olgu olarak adlandırılır; insan dışı varlıkları, insan düşüncesinde anlam taşıyan bir hale getirme yolu olarak görülmektedir. Birçok araştırmada bu yaklaşımın hayvanların yanlış algılanmasına neden olduğu vurgulanmaktadır. Temel sorun insanbiçimcilik kavramından çok, bu kavramın insanmerkezciliğin temelinden ortaya çıkmasıdır. "İnsanmerkezci insanbiçimcilik", reklamlarda, televizyonda, sinemada ve çizgi filmlerde konuşan ve şarkı söyleyen tüm hayvanların aktardığı, gerçekleri ile çok az ilişkisi olan ancak doğal dünyanın popüler imajına çok iyi uyum duygusal, popüler insanlaştırmayı ifade eder.

Günümüzde medya kültürü, belirli özne konumları sunan ve meşrulaştıran normları belirleyen anlamları, değerleri ve zevkleri düzenlemede önemli bir eğitici güç haline gelmiştir. Medyada ve çizgi filmlerdeki hayvan temsilleri, insanların birer yansıması olarak tanıtılmaktadır. Bu durum hayvanların kendi gerçeklerini yok etmekte ve ortaya çıkan olumsuz durumlar görünmez hale gelmektedir. Bu araştırmada, çizgi filmde hayvanların temsili önceden var olan çalışmalar araştırılarak, eleştirel bir yaklaşımla, insanbiçimci ve insanmerkezci karşıtı bir duruştan “temsil”in sorunsallaştırılması yolu ile incelenecektir.

Anahtar Sözcükler: Çizgi Film, Kişileştirme, İnsanbiçimcilik, İnsanmerkezcilik, Hayvan oluş.

ABSTRACT

ANIMAL REPRESENTATION IN CARTOON FILMS “MY ANIMALS” ANIMATED FILM

Melisa SARIALIOĞLU

Department of Animation

Anadolu Üniversitesi, School of Fine Arts, June, 2022

Advisor: Prof. Hikmet SOFUOĞLU

From the beginning to the present of animation, animal characters were created by attributing anthropomorphic features. Anthropomorphism is called a phenomenon in which animate and inanimate beings are represented by human features and movements; it is seen as a way of making non-human beings meaningful in human thought. In many studies, it is emphasized that anthropomorphism causes misperception of animals. The fundamental problem is that anthropomorphism emerges from the foundation of anthropocentrism, rather than the concept of anthropomorphism. "Anthropocentric anthropomorphism" refers to the emotional, popular humanization conveyed by all the animals that speak and sing in advertisements, television, movies and cartoons, which have little relation to their real counterparts but fit well with the popular image of the natural world.

Today, media culture has become an important educational force in regulating meanings, values, and tastes that determine the norms that present and legitimize particular subject positions. Animal representations in the media and animation are introduced as a reflection of humans. This situation destroys the realities of animals and the negative situations that arise become invisible. In this research, the representation of animals in animation will be examined by researching existing studies, with a critical approach, through the problematization of "representation" from anti-anthropomorphist and anti-anthropocentric perspective.

Keywords: Animation, Personification, Anthropomorphism, Anthropocentrism, Becoming animal.

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜRLER

Araştırma süresince yanımda olan ve desteğini eksik etmeyen değerli tez danışmanım, sevgili hocam Prof. Hikmet Sofuoğlu'na en içten teşekkürlerimi sunarım. Her zaman yanımda olan ve desteklerini esirgemeyen, bu süreci benim için en güzel hale getiren sevgili aileme çok teşekkür ederim.

Tarih: 08/06/2022

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 intihal 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 sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Melisa SARIALIOĞLU

İÇİNDEKİLER

ÇİZGİ FİLMDE HAYVAN TEMSİLLERİ: “BENİM HAYVANLARIM” UYGULAMA FİLMİ	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜRLER	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Sorun	1
1.1.1. İnsanbiçimcilik	1
1.1.2. Medya ve hayvan temsilleri.....	4
1.1.3. Çizgi film ve hayvan temsilleri.....	5
1.1.4. Alanyazını	6
1.2. Amaç	8
1.3. Önem	9
1.4. Varsayımlar	9
1.5. Sınırlılıklar	9
1.6. Tanımlar	9

2.YÖNTEM	11
2.1.Temsil	11
2.2. Stereotip İçerik Modeli (SCM: The Stereotype Content Model)	13
2.2.1. İtaat klişesi	14
2.2.2. Tehditkar korku klişesi	15
2.2.3. Aşağılayıcı klişe	15
2.2.4. Koruyucu klişe.....	15
3. BULGULAR VE YORUM	17
3.1. Kavramsal Çerçeve	17
3.1.1. Hayvan haklarına genel bakış.....	17
3.1.2. Kurmaca olmayan yaban yaşam belgeselleri	20
3.1.2.1. <i>Kurmaca olmayan yaban yaşam belgesellerinin gelişimi</i>	20
3.1.2.2. <i>Disney'in “Gerçek Yaşam Maceraları”</i>	22
3.1.3. Çizgi filmlerde hayvan karakterlerin temsilinde insanbiçimci yöntemler	25
3.1.3.1. <i>Klişeleştirme (stereotype)</i>	25
3.1.3.2. <i>Ekran klişeleri</i>	26
3.1.3.3. <i>Çocuksuluk</i>	28
3.1.4. Hayvan oluş	33
3.1.4.1. <i>İnsanmerkezli düşünme biçimi</i>	33
3.1.4.2 <i>Deleuze ve hayvan oluş kavramı</i>	36
3.2. Stereotip İçerik Modeli (SCM: The Stereotype Content Model) Film İncelemeleri	40
3.2.1 “Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı” filminin incelenmesi	40
3.2.2. “Zootopia (Zootropolis)” filminin incelenmesi.....	46
3.3. “Benim Hayvanlarım” Uygulama Filmi Yapım Aşamaları	54
3.3.1. Synopsis	54
3.3.2. Senaryo.....	54
3.3.3. Karakterler ve özellikleri	56

3.3.4. Teknik aşamada kullanılan programlar	60
3.3.5. Storyboard	60
4. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	66
5. KAYNAKÇA.....	71
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 3.1. “Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı” filmi (2016).....	40
Görsel 3.2. Max.....	41
Görsel 3.3. Tiberius.....	43
Görsel 3.4. Gidget.....	44
Görsel 3.5. Norman.....	45
Görsel 3.6. “Zootopia” filmi posterini.....	46
Görsel 3.7. Çocuk Judy Hopps.....	47
Görsel 3.8. Yetişkin polis memuru Judy Hopps.....	48
Görsel 3.9. Yetişkin, çiftlik kıyafetli Judy Hopps.....	48
Görsel 3.10. Çocuk Nick.....	49
Görsel 3.11. Yetişkin dolandırıcı Nick.....	50
Görsel 3.12. Kahraman polis memuru Nick.....	50
Görsel 3.13. Belediye Başkan Yardımcısı Bellwether.....	51
Görsel 3.14. Belediye Başkan Yardımcısı Bellwether.....	51
Görsel 3.15. Belediye Başkanı Lionheart.....	52
Görsel 3.16. “Benim Hayvanlarım” filminden Asbasa karakteri otururken ve kendini koruduğu yapışkan sıvı içinde iken.....	56
Görsel 3.17. “Benim Hayvanlarım” filminden Ugtasa karakteri kabuğunun dışında iken ve kendini koruduğu kabuğunun içinde, kabuğunun ışıkları yanmış hali.....	57
Görsel 3.18. “Benim Hayvanlarım” filminden Desoçe denizdeki (sol) ve karadaki hali (sağ).....	58
Görsel 3.19. “Benim Hayvanlarım” filminden Köğırbek karakteri.....	59
Görsel 3.20. “Benim Hayvanlarım” filminden Yaku karakteri uçarken ve uyurken....	60
Görsel 3.21. “Benim Hayvanlarım” filminden storyboard kareleri.....	61
Görsel 3.22. “Benim Hayvanlarım” filminden storyboard kareleri.....	62
Görsel 3.23. “Benim Hayvanlarım” filminden storyboard kareleri.....	63
Görsel 3.24. “Benim Hayvanlarım” filminden storyboard kareleri.....	64
Görsel 3.25. “Benim Hayvanlarım” filminden storyboard kareleri.....	65

1. GİRİŞ

“Mickey fare değil, Sylvester kedi değildir. Onlar hayvandan daha çok sirk palyaçoları olarak görünmektedirler (Williams, 2001, s.34)”.

1.1. Sorun

Hayvan karakterler, çizgi filmlerin temel karakterleridirler. Çizgi filmin bir sanat formu olarak gelişiminde ve çizgi filmin estetik bir dil olarak evrimleşmesinde hayvan karakterler önemli bir yere sahiptirler. Başlangıcından günümüze kadar bu karakterlere insanbiçimci(antropomorfik) özellikler verilerek temsilleri yaratılmış ve canlandırılmıştır. Çizgi filmlerin ilk yıllarında, yaratılan hayvan karakterler var oldukları halleri ile çizgi filmlerde ele alınmışlardır. Bu dönemlerde hayvan karakterlerin tam olarak insanbiçimci hale getirilmedikleri gözlemlenir. Bu anlayış Winsor McCay’in “The Story of a Mosquito” eserindeki sivrisinek karakteri ile değişmiştir. McCay’in Sivrisineği’nin anatomik olarak bir böcek olduğu fakat aynı zamanda şapka ve pantolan giyen, valiz taşıyan insanımsı bir böcek olduğu, cesur, tedbirli, egoist gibi kişilik özelliklerine sahip olan hayali değil, “yaşayan bir birey” olarak betimlendiği ve insanbiçimli bu karakterin seyircinin yeni karşılaştığı bir karakter şekli olduğu söylenebilir (Gökçearslan, 2010, s. 352-253). Aslında Küçük Nemo (1911) ve How a Mosquito Runs (1912) gibi daha önceki filmleri yapmış olmasına karşın, McCay, Dinozor Gertie (1914) ile tanınır. Gertie'nin başarısı, hem yetişkinlere hem de çocuklara hitap eden, ancak hayvan olmanın çekimi ile karakterize edilen bir oyunculuğa sahip olması ve çağlar önce yaşamış bir hayvanın, sihirli bir şekilde yaşayan, nefes alan, hareket halinde hayata geçirilmesidir. Filmde McCay kendisini hareket eden dinazorun eğitmeni olarak tanıtır ve daha sonra, Gertie tarafından ele geçirilerek ve başının üstüne tünemiş derin arka plana doğru ilerlemek üzere çizgi filmin alanına girer (Telotte, 2010, s. 45).

1.1.1. İnsanbiçimcilik

İnsanlar ve hayvanlar arasında benzerlik arama ya da birbirleri üzerinden anlatım gerçekleştirme öyküleri çok eskilere dayanmaktadır. Edebi türlerden fabllar bu örneklerden biridir. İnsanbiçimci hayvanlarla dolu bu türde hayvanlar, insan gibi akıl yürüten davranan varlıklardır. Bu eserlerdeki hayvanlar üzerinden insan sosyal yapılarının temsil edildiği söylenebilir. Birçok eleştirmen tarafından ise bu hayvan

fabllarının, yanıltıcı insanbiçimci örnekler olarak görüldüğü belirtilmektedir (Korhonen, 2019, s. 211-212). Genel olarak insanbiçimcilik, canlı ve cansız nesnelere insan özellikleri ve hareketleriyle temsil edildiği bir olgu olarak adlandırılır. Saretzki, insanbiçimciliğin, hayvanları ve davranışlarını anlamak için kullanılan bir kavram olarak kullanıldığını vurgular. İnsanbiçimcilik, insan dışı varlıkları, insan düşüncesinde anlam taşıyan bir hale getirme yolu olarak görülmektedir. Bu tür epistemolojik (bilgi bilimi) ve metodolojik (yöntembilimsel) olarak yansıtıcı olmayan bir anlayışın bir diğer adından, “insanlaştırmak”tan da bahsedilmektedir. Bu terimin hayvan hayatına ait kavramları ve hayvan davranışlarını insanmış gibi çerçevelediği dile getirilmektedir (Saretzki, 2015, s. 50).

De Waal, "İnsanbiçimcilik" sözcüğünün, Yunanca "insan formu" sözcüğünden türetildiğini vurgular. İnsanbiçimciliğin orijinal anlamının, “insan niteliklerinin insan olmayanlara yanlış atfedilmesi veya en azından insanlarla insan olmayanlar arasındaki benzerliklerin olduğundan fazla tahmin edilmesi olarak” yorumlar (De Waal, 1999, s.256). Bu nedenle De Waal insanbiçimcilik tartışmasına yeniden odaklanarak, asıl sorunun insanbiçimcilik kavramı değil, daha çok bu kavramın insanmerkezciliğin temelinden ortaya çıkması olarak tanımlar (De Waal, 1999, s.260). Öte yandan Molloy, “İnsanbiçimciliğin Söylemi” adlı doktora tezinde insanbiçimciliğe ilişkin baskın söylemlerin, insanbiçimciliğin 'ilkel' animizmin bir biçimi olduğunu ve insanbiçimci uygulamaların popüler kültürel kurguların ve çocuk öykülerinin hayal edilen dünyalarının dışında çok az yeri olduğunu savduklarını vurgulayarak, insanbiçimciliği “insan olmayan hayvanları duygu, ahlak, dil veya bilişsel süreçlerle ilişkilendiren ve ‘insan’ ile 'hayvan' arasındaki farkı belirleyen ideolojik sınırı tehdit eden potansiyel bir uygulama (Molloy, 2006, s.1)” olarak görmektedir. Molloy’un sözünü ettiği ideolojik sınır, insanbiçimci uygulamalarla sınırlanır ve bu da bilim söylemleri ile popüler kültür arasındaki gerilimlere yol açar.

Saretzki “Hayvanları Ciddiye Almak: Modern Demokrasilerde İnsan-Hayvan İlişkilerini Yorumlamak ve Kurumsallaştırmak”(Taking Animals Seriously: Interpreting and Institutionalizing Human-Animal Relations in Modern Democracies) adlı yazısında büyükannesi ile arasında geçen ilgi çekici bir diyalogdan söz eder. Özetle bu diyalogda; köy hayatı içerisinde büyüyen yazarın hayvanlarla arasındaki etkileşimler üzerine babanesinin ona bazı hayvanlara iyi davranmasının onlarında illaki onu sevmesi ya da ona zarar vermesi gibi bir tepkinin gerçekleşme zorunluluğunun bulunmadığını dile

getirir. Birbirlerini anlayamamış olabilecekleri, en önemlisinin ise hayvanların tıpkı bizler gibi dünyayı gördüklerini düşünmenin doğru olmayabileceğini belirtir. Onların kendilerine ait bir algılarının, davranışlarının ve gördükleri bir dünyalarının bulunduğunu vurgular. Ne kadar uzun bir süre boyunca onları anlamaya çalışılsa, izlenilseler de, birbirimizle konuşamadığımız için bizlerin onları ya da onların bizleri doğru bir biçimde anlayabildiğimizden emin olunamayacağını savunur (Saretzki, 2015, s. 48-49).

Gallant ise insan-hayvan ilişkisini “Kişileştirme (Personafication)” başlığı altında daha geniş bir çerçeveden ele alır: Kişileştirme, yaşamı insan olmayan varlıklara insan duygu ve davranışlarını atfetme eylemidir. Kişileştirmede Teleoloji, İnsanbiçimcilik ve Animizm olmak üzere üç ana tür vardır (Gallant, 1981, s.16). Görüldüğü gibi Gallant’ın yorumunda insanbiçimcilik, kişileştirmenin bir alt kategorisidir. Diğer başlıklardan teleoloji, bir hayvanın hareketine amaç atfetmek anlamında kullanılmaktadır. Gallant şu örneği verir: Çocuk kitaplarında şu cümle ile sık karşılaşılır: “Bazı hayvanlar kışın sert koşullardan kaçınmak için göç eder.” Bu cümlede yazar, söz konusu türdeki her bir hayvanın her kış için daha sıcak bir yer bulması gerektiğine karar verdiğini ima eder. Oysa hayvanlar, "istedikleri" için değil, dış uyaranlara tepki verdikleri için göç ederler (Gallant, 1981, s.17). Animizm kavramı ise, “Doğada insan ruhuna az çok benzer ruhlar bulunduğunu kabul eden, Felsefede her nesnenin bir ruhi varlık veya ruh tarafından yönetildiğini kabul eden sistemdir (Vikipedi, http-1)”. Animizm için bir çocuğun oyuncağı ile “canlıymış” gibi konuşması örnek gösterilebilir.

1900'lerin başından bu yana, insanbiçimli karakterler dolaşımdadır, ancak izleyiciyi ikna etme, cezbetme, eğitime ve etkileme gibi sosyal amaçlara hizmet ettiği için hala büyüyen bir olgudur. "İnsanmerkezci insanbiçimcilik", reklamlarda, televizyonda, sinemada ve kitaplarda konuşan ve şarkı söyleyen tüm hayvanların aktardığı, gerçekleri ile çok az ilişkisi olan ancak doğal dünyanın popüler imajına çok iyi uyan duygusal, popüler insanlaştırmayı ifade eder (De Waal, 1999, s.260). Gallant, insanbiçimci yaklaşımın olumsuzluklarını şöyle örnekler: “İnsan dışında herhangi bir yırtıcı hayvan "kötü" olabilir mi? Bir kedicik, bir serçeyi öldürürken, bir sığıcıyı öldürmekten daha "acımasız" mıdır? İnsan duygularını insan olmayanlara atfetmek, bir hayvanın neden böyle davrandığını yanlış anlamamanın kesin bir yoludur(Gallant, 1981, s.17)”. Bu tür insancillaştırıcı uygulamalar, Disney filmleri ve çocuk anlatı kurguları

gibi popüler kültürün belirli yönleriyle ilişkilendirilirken, hayvan hakları, davranış bilimleri ve doğa tarihi gibi diğer söylemlerin insanbiçimcilikle ikircikli bir ilişkisi olmuştur.

1.1.2. Medya ve hayvan temsilleri

Medya, kültürün şekillendirilmesinde ve yönlendirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Çizgi filmler çocukların kültürünü ve günlük yaşamlarını derinden etkiler. Hollywood film endüstrisi, televizyon, uydu yayın teknolojileri, internet, afişler, dergiler, reklam panoları, gazeteler, videolar ve diğer medya biçimleri ve teknolojileri, kültürü insan anlamını ve davranışını şekillendiren ve insanlığımızı düzenleyen çok önemli bir güce dönüşmüştür. Seri üretilen görüntüler günlük hayatımızı doldurur ve algılarımızı koşullandırır. Temel sorun, kültürün, özellikle medya kültürünün, belirli özne konumları sunan ve meşrulaştıran normları belirleyen anlamları, değerleri ve zevkleri düzenlemede birincil değilse de önemli bir eğitici güç haline nasıl geldiğidir. Medya kültürünün, çocukluğu, gerçeği ve sosyal yapıyı dönüştürdüğü söylenebilir.

Günümüzde çocuklar, medyadaki temsilleri aracılığıyla doğa ve insan olmayan hayvanlarla gerçek hayattaki etkileşimlerden daha fazla bağ kurmaktadır. Sanayi devriminden günümüze, insan-doğa arasındaki ilişkinin zarar gördüğü, aralarındaki dengenin bozulduğu açıktır. İnsanmerkezci aklın bir yansıması olarak ortaya çıkan, doğaya ve hayvanlara karşı olan “tahribat”, en belirgin olumsuz değişimlerden biridir. Doğaya gidilmeden doğa hakkında, herhangi bir hayvan ile karşılaşmadığı halde hayvanlar hakkında doğru olmayan bilgilere sahip olunabilmektedir. Toplumlarda, giderek çoğalan şehirleşme ve teknoloji yönelimi ile insanların doğa ile arasındaki ilişkinin giderek azaldığı, insanların özellikle çocukların doğa ve hayvanlar hakkındaki bilgileri medyadan öğrendikleri görülmektedir. Bunun yanı sıra medyanın yansıttığı hayvan anlatımlarında “tilki kadar sinsi”, “arı kadar çalışkan” gibi bazı tanımlamalar ile hayvanlar için zararlı-zararsız, sevimli ya da korkunç gibi gerçekliği kesin olmayan kalıpların oluşturulduğu görülmektedir (Eidt, 2016, s. 3-4).

Medyada, hayvan temsillerinin kullanımı genellikle insan gibi olma ve insan ilişkilerinin yorumlanması gibi kullanılmakta ve insana göre ikincil bir konumda benimsenmektedir. Fakat hayvanların insanbiçimci temsili üzerine eleştiriler de bulunmaktadır. Phillips’e göre hayvanların insanların birer yansıması olarak tanıtılması kendi gerçeklerini yok etmekte ve onlar açısından oluşan olumsuz durumlar görünmez

hale gelmektedir (Phillips, 2016, s.5). Medyadaki hayvan temsilleri, gerçek hayvanların yaşamlarını etkilemektedir. Kayıp balık Nemo filmi'nden sonra palyaço balığı satışları yükselmiştir. Oysa filmde de akvaryumdan kurtulmaya çalışan bir balığın öyküsüne yer verilmektedir (Phillips, 2016, s.6).

İnsan-hayvan etkileşimi çalışmaları, hayvanların çocukluk deneyimlerinin ve özellikle hayvan anlatılarının yetişkinlikte hayvanlara yönelik tutumların oluşumuna katkıda bulunduğunu göstermektedir. Molloy'a göre çiftlik hayvanı görüntülerine günlük erişimimizin önemli bir bölümünü pazarlama yöntemlerini oluşturduğundan, tutumların oluşumunda reklamların da dikkate alınması eşit derecede önemlidir. Tavuk temsillerinin azlığının aksine, hem Birleşik Krallık hem de ABD reklamlarında inek temsillerinin yaygınlaşması, sembolik düzeyde bazı hayvanların ekonomik olarak diğerlerinden daha önemli olduğunu göstermektedir. Bu, ineklerin en etkili sekizinci reklam hayvanı olarak görüldüğü 2002 reklam anketi bunun kanıtıdır (Molloy, 2011, s. 83).

1.1.3. Çizgi film ve hayvan temsilleri

Doğanın, özellikle hayvanların çizgi filmlerdeki temsilleri, modern toplum doğadan uzaklaştıkça giderek insanmerkezli olmuştur. Gerçek hayvanların imgeleri ve davranışları, çizgi filmlerde insanların, hayvanların sahip olduğunu düşündükleri özellikleri "kendi çıkarlarına" uygun biçimde değiştirilmiştir. Hayvanların bu yanlış gösterimleri çizgi filmlerde yeniden üretildikçe, hayvan davranışını anlamak için standartlar, klişeler oluşturulmuştur. Disney'in anlatılarını izledikten sonra, geyikler, tavşanlar sadece insan bebeklerine çok benzemekle kalmaz, aynı zamanda onlar gibi davranırlar ve hayvan "arkadaşları"nın yaşadığı bir dünyada birbirleriyle eğlenirler. Batı'da Disney filmlerinin hayvan karakterlerinin anlatımında yarattığı temsiller ile önemli bir role sahip olduğu söylenebilir. Anlatım ve izleyici kitlesi ile büyük bir ağa sahip Disney filmlerinin hayvan karakterleri hareket, davranış gibi özelliklerinde olabildiğince gerçekçiliği yakalamaya çalışsa da, insan tarafından hazırlanan bir ürün olduğu için manipüle edildikleri ve bazı film eleştirilenleri, bilim insanları tarafından da doğaya karşı "sadakatsiz" oldukları için eleştirildikleri belirtilmektedir. Filmler ile gerçekle ilgisi olmayan "ideal" bir dünya yaratıldığı düşünülmektedir (Eidt, 2016, s. 5).

Çizgi filmlerdeki insanmerkezli aklın ürünü olan hayvan karakterler bizimle yaşarken, "gerçek" hayvanlar giderek ötekileştirilirler. Gerçek hayvanların temsilleri

medyada, çizgi filmlerde yeniden üretilirken temsilleri ve kendileri arasında “yabancılaşma ve ötekileşme” oluşmaya başladığı görülmektedir. Ayrıca hayvan temsilleri, gerçek hayvanların yaşamlarını etkilemektedir. Çizgi filmlerdeki hayvan temsilleri sayesinde bazı hayvan türlerine karşı empati ve sevgi duygusu ortaya çıkarken aynı zamanda bazı hayvan türlerine karşı ise olumsuz ön yargılar, hayvanlar arası sınıflandırmalar da gerçekleşmektedir. Kişileştirme yöntemi kullanılan hayvan temsillerinin, gerçek hayvanlar üzerinde insanların var olan algılarında değişiklikleri ortaya çıkardığı görülmektedir. Bu duruma örnek olarak filmlerde insan kıyafeti giydirilmiş, insan gibi davranan primatların kullanılmasının, insanların onlara karşı sempati beslemesine, evcil hayvan olarak görülmelerine, olası tehlikelerinin küçümsenmesine yol açtığından bahsedilmektedir (Grasso vd., 2020, s. 13). Bu durum aynı zamanda bu hayvanların kendi doğal yaşamlarından koparılmasına dair bir tehditde oluşturmaktadır.

Hayvanların görsel kültürdeki önemi ve çizgi filmlerdeki yaygın görünüşleri göz önüne alındığında, filmlerdeki hayvanlarla ilgili konulardaki az sayıdaki bilimsel araştırma kasıtlı bir körlüğün ürünü gibi görünmektedir. Hayvan davranışlarının isteyerek ya da istemeyerek çarpıtılması, bilinçsiz gözlemcilerin gözünde gerçek ile kurgu arasındaki ayrımı yapamayacak bir sorunun ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Gallant, 1981, s.16). Kişileştirme yönteminden sonra gerçek hayvanlar üzerine; yabancılaşma, ötekileştirme, tehlikesini yok sayma ya da olmayan bir tehlikeyi üzerine yükleme, doğasından koparma, evcilleştirilmeye maruz bırakılma, ön yargılarla karşılaşma, sınıflandırılma, türçülüğe maruz kalma, iyi-kötü, sevimli-çirkin, zararlı-zararsız vb. tanımlamaların içerisine sokulma ve daha belki de ön görülemeyecek birçok çerçeveyi oluşturacak, gerçeklikten uzak durumlar yaratılmaktadır. Bu filmlerdeki hayvanlar üst düzey sanatsal standartlara sahiptir, ancak ideolojiden arındırılmış bir bölgede bulunmazlar. Özgürlük, hoşgörüsüzlük, seçim, açgözlülük vb.gibi daha geniş insanbiçimli anlatılara bağlı kalırlar.

1.1.4. Alanyazını

İnsan olmayan hayvan karakterlerin temsilleri ile gerçek imgeleri arasında önemli farklar bulunduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Çizgi filmlerde hayvan karakterlerin temsillerindeki insanbiçimci yaklaşımlar üzerine birçok araştırma yapılmış ve bu araştırmalarda insanbiçimciliğin olumlu yönlerinden bahsedilmiştir. Örneğin

Disney yapımı “Bambi” (1942), “Snow White” (1937), “The Little Mermaid” (1989), “Beauty and the Beast” (1992), filmlerinde, hayvanlara ve doğaya karşı yapılan kötü davranışlar güç ilişkileri bakımından eleştirilmiştir. “2000 ve 2010 Yılları Arasında Disney'in Animasyon Filmlerinde İnsan Olmayan Hayvanları Portresi” adlı yüksek lisans tezinde Perez, insanbiçimli hayvan karakterlerin sevimli özellikleri nedeni ile çizgi filmlerin anlatısına yarar sağladığını ve çocuklara yetişkin davranışlarının aktarımında kolaylık sağladığını saptamıştır (Perez, 2011, s.61). Çocuklar üzerine gerçekleştirilen anlatımlarda, verilmek istenen mesajların daha kolay aktarılmasını sağlamak için bu temsillerin kullanıldığı açıkça görülmektedir. Çizgi film söz konusu olduğunda insanbiçimcilikten kaçınmak neredeyse olanaksızdır. Birçok akademisyen Disney'in filmlerinin Batı kültürü üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu kabul ettiğinden, bu çizgi filmlerde insanbiçimli hayvanların gerçek hayvanlar hakkındaki kültürel bakış açılarımızı nasıl şekillendirdiğini araştırmak zorunludur.

Çizgi filmlerde hayvan karakterlerin temsillerinin insanbiçimli yaklaşımlar üzerine yapılan diğer önemli çalışmalar şu şekilde özetlenebilir: Dokur'un yüksek lisans tezinde insanbiçimciliğin animasyon filmlerinde “özgür kullanım çeşitliliği” sunduğu dile getirilmektedir (Dokur, 2019). Yeşilot yüksek lisans tezinde şu saptamayı yapar; gerçek yaşamda hayvanların sevimli bulunmaları onları izleyici karşısında da ilgi çekici bir konumda bulundurmaktadır. Bu yüzden özellikle çizgi filmlerde insanlaştırılmış hayvan karakterlerin yoğun bir biçimde kullanıldığı görülmektedir (Yeşilot, 2000, s.18). “İnsanlaştırılmış hayvan karakterler” dikkat çekici bir tanımlama olduğu söylenebilir. Çoğu kez görülen temsili hayvan karakterler asıllarından çok farklı bir biçimde sunulmaktadır. Gizem Güvendağ, “Ekoeleştirel Süreç İlişkisel Film İnceleme Yöntemi İle “Ayı Kardeş” ve “Pom Poko” Çizgi Filmlerinin Analizi, “Çağrılmayan İnsan” Uygulama Filmi” adlı tez çalışmasında, “Ayı Kardeş” filminin analizinde, aynı dili konuşmayan hayvan ve insanın birbirlerine türler ötesi bir anlayış göstermesi, temelde bütün canlıların kardeş olduğu vurgusu desteklenmektedir. Kardeşlik vurgusuyla paralel olarak filmde güç ilişkileri ve liderlik yatay hiyerarşi düzenine dayanmaktadır. Yeryüzünde yaşayan canlıların ruhlar dünyasında beraber olacağı inancı kabileye güç ilişkileri bakımından eşitlikçi bir bakış açısı getirmiştir (Güvendağ, 2019). Bir diğer araştırmada ise insanbiçimciliğin insan ve hayvan arasında bir iletişim gerçekleştirilmesi ile insanın hayvan ile “empati” kurabilmesini sağlandığı belirtilmektedir (Niemyjska vd., 2018, s. 22-23). Her ne kadar bu saptamalar olumlu olarak görünse de bunların

dışında gerçekleşecek durumların özellikle hayvanlar üzerine olumsuz etkileri, küçümsenemeyecek derecede önemli bir sorundur. İnsanbiçimci yaklaşımlar nedeni ile bu hayvanların yaşamlarına etki edebilecek olumsuzluklar üzerine yapılan araştırmalarda, konunun daha ayrıntılı araştırılması üzerine önerilerde bulunulmuştur (Grasso vd., 2020).

Çoğunlukla, bu eleştirel çalışmalar, çizgi filmlerin hayvanların temsilini yaparken belirli sosyal ve kültürel klişeleri nasıl harekete geçirdiklerini, insanların insan olmayanlarla ilişkilerini nasıl tanımladıklarını ve hangi ideolojileri eleştirdiklerini ya da teşvik ettiklerini ele almaktadır. Bu çalışmaların çizgi film ve hayvan temsilleri arasındaki ilişkiyi, çoğunlukla tematik içerik olarak algıladıkları söylenebilir. Bu nedenle, sinema ya da diğer kurgusal eserlerde yaptıkları gibi çizgi film analizlerinde değerli görüşler ortaya koyarak, hayvanlar üzerine olan kaygıları vurgulamışlardır. Ancak, çizgi filmin diğer film türlerinden ayıran özelliklerinin birçoğu, diğer medyadaki kurgulara rağmen, bu süreçte ortadan kaybolmaktadır.

1.2. Amaç

Bu çalışma çizgi filmde insan olmayan hayvanların temsiline ilişkin alanyazınına katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Çizgi filmde insan olmayanların temsili üzerine yapılan araştırmaların çoğu, genellikle insanmerkezli bir bakış açısını korur: analizler, hayvanların temsilleri üzerinden insan sorunlarının somutlaşması olarak yorumlanmasına odaklanır. Genel olarak, insan olmayan hayvanlar, insan sorunlarıyla bağlantılı olarak, araçsal bir süreklilik içinde temsil edilirken insanmerkezlik ve insanbiçimciliğin kendisi sorgulanmaz. Örneğin Disney çizgi filmlerine eleştirel yaklaşım, son yirmi yılda feminizm, ırk, sınıf, tarih, çevre, tüketimcilik ve çocuk kültürü ile ilgilenen akademisyenler tarafından geliştirilmiştir.

Bu araştırmada, çizgi filmde insan olmayan hayvanların temsili önceden var olan çalışmalar araştırılarak, eleştirel bir yaklaşımla, insanbiçimci ve insanmerkezci karşıtı bir duruştan incelenecektir. Bu amaçla şu sorulara yanıt aranacaktır;

1.Çizgi filmde hayvanların insanbiçimciliğin neden olduğu olası olumsuz etkiler nelerdir?

2.Çizgi filmde insan olmayan hayvanlar ve diğer hayat formları nasıl temsil edilmektedir? Bu temsiller arasında farklılıklar varsa bunlar nelerdir?

3. İnsan olmayan hayvanlar ile temsillerinin birbirine karşıtlık içinde değil de birbiri ile ortaklık içinde düşünmenin bir yolu var mıdır?

4. Çizgi filmde insanbiçimciliği insanmerkezcilikten ayırmanın bir yolu var mıdır?

1.3. Önem

Bu araştırmanın önemi, çizgi filmlerin insanbiçimci yaklaşımlarını incelerken, katmanlı ilişkiler ağı çerçevesinde ele alarak, insan olmayan hayvan sorunlarının sadece insan merkezli olduğunun algısının ötesinde, kapsama alanını doğa ve canlı varlıklardan daha geniş tutarak, yeni bir değerlendirme yöntemi oluşturabilecek olmasıdır.

1.4. Varsayımlar

Bu çalışmada şu varsayımlar temel alınmıştır;

1. Çizgi filmler izleyiciyi dönüştürebilme potansiyeline sahiptirler.
2. Bu araştırma, çizgi filmlerde kullanılan insanbiçimciliğin diğer türlere karşı empati üretebileceğinin yanında izleyicileri temsil edilen hayvandan tümü ile ayırabileceğini düşünmektedir.
3. Bu çalışmada insan olmayan hayvanların bireyselliklerinin kabulü, klişeleştirme derecesine ve insanbiçimci özellikleri içerip içermediğine bağlı olduğu varsayılmaktadır.
4. Bu çalışmada başvurulan yazılı ve görsel kaynaklar güvenilirdir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma, çizgi filmlerde insan olmayan hayvanların incelenmesi ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

İnsan Olmayan Hayvanlar (İOH): "İnsan olmayan hayvan sözcüğü, birçok akademik hayvan çalışmasında insan ve insan olmayan arasındaki belirgin farkı uzlaştırmanın bir yolu olarak kullanılmaktadır (Perez, 2011, s.51)".

İnsanbiçimcilik (Anthropomorfizm): "İnsanbiçimcilik" sözcüğü, Yunanca "insan formu" sözcüğünden türemiştir. Genel olarak, İnsanbiçimcilik canlı ve cansız nesnelerin tamamen insan özellikleri ve hareketleriyle temsil edildiği bir olgu" olarak adlandırılır (Grasso ve diğerleri, 2020, s.5).

İnsanmerkezcilik (Anthropocentrism): Yaşamda ve doğada insan olmayan tüm yaşam formları, insanın amaçlarına hizmet eden kaynaklar olarak ele alınır.

Animizm: “Doğada insan ruhuna az çok benzer ruhlar bulunduğunu kabul eden, Felsefede her nesnenin bir ruhi varlık veya ruh tarafından yönetildiğini kabul eden sistemdir (Vikipedi, http-1)”.

Kişileştirme (Personification): Yaşamı insan olmayan varlıklara atfetme eylemidir. Daha sıkı bir bağlamda, insan duygularını insan olmayan hayvanlara atfetme eylemidir. Teleoloji, İnsanbiçimcilik ve Animizm olmak üzere üç ana tür vardır (Gallant, 1981, s.16).

Teleoloji: Bir hayvanın hareketine amaç atfetmek anlamına gelir. Örneğin "Bazı hayvanlar kışın sert koşullardan kaçınmak için göç eder." Yazar, söz konusu türdeki her bir hayvanın her kış için daha sıcak bir yer bulması gerektiğine karar verdiğini ima ediyor. Oysa hayvanlar, "istedikleri" için değil, dış uyaranlara tepki verdikleri için göç ederler (Gallant, 1981, s.17).

2.YÖNTEM

Bu çalışma üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde tarama modeline dayalı kavramsal bir çalışma gerçekleştirilmiştir. “Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır (Karasar, 2011, s. 77)”. Bu bölümde insanmerkezcilik ve insanbiçimcilik üzerine alanyazını taraması gerçekleştirilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise Sevillano ve Fiske'nin, hayvanları sosyal nesnel olarak inceledikleri araştırmalarında, hayvanlara yönelik davranışsal, yargısal eğilimleri incelerken Stereotip İçerik Modeli (SCM: The Stereotype Content Model) yaklaşımından yararlanılarak “Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı” ve “Zootopia (Zootropolis)” çizgi filmlerinin incelenmesi gerçekleştirilecektir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise araştırmanın kavramsal çerçevesini kapsayan 2 boyutlu animasyon tekniği ile gerçekleştirilen “Benim Hayvanlarım” adlı bir uygulama filminin üretim aşamaları ayrıntıları ile açıklanmıştır.

2.1.Temsil

Bu araştırmanın kavramsal çerçevesi için çok önemli olan, bir gerçekliğin inşası olarak temsilin anlaşılmasıdır. Fark ve Tekrar kitabında Deleuze, düşünce sürecini bir temsil kipi olarak kavramsallaştıran sekiz "düşünce imgesi için postüla" önerir. Düşüncenin temsile dayalı bu sekiz postüla farkı değil, özdeşliği varsayar. Deleuze'ün sekiz postüla içinde özellikle “Temsil Postüla”sının bu araştırma ile ilişkisi kısaca aşağıdaki gibi özetlenebilir.

Özdeşlik, benzerlik, anolojik ve karşıtlık¹ temsili düşünce imgesinin öğeleridir. Dünyayı tanımak için kullanılan algının araçlarıdır. Fark, kavramın özdeşliği, yargının anolojisi, yüklemelerin karşıtlığı, algılananın benzerliği olarak temsil edilebilir (Deleuze,2017, s.10). Temsilin bu dört görünümü, fark'ın yetersiz ya da sağlam bir temele dayanmayan kavramlar tarafından denetlenme biçimleridir. Deleuze'e göre “Temsil farkın olumlanan dünyasını elden geçirir. Temsilin tek bir merkezi,

¹ Özdeşlik: x eşittir y; x, y ile aynı şeydir.

Benzerlik: x, y'ye benzer.

Analoji: x, y ile ortak bir niteliği paylaşır.

Karşıtlık: x, y'ye karşıttır ya da x, y değildir.

kaybolmakta olan tek bir perspektifi ve dolayısı ile sahte bir derinliği vardır; her şeyi dolayimler ama hiçbir şeyi ne seferber eder ne harekete geçirir (Deleuze,2017, s.88)". Deleuze ayrıca fark'ın temsilin sınırlarına uymaya zorlandığında bozulmaya uğradığından söz eder. Fark, bir özdeşliğin yokluğuna indirgeyen herhangi bir kavram tarafından olumlu olarak temsil edilemez. Temsil, bir kavramın özdeş, benzer, analogik veya başka bir kavrama karşıt olabileceği ifade tarzını onaylar. Temsil böylelikle farkı özdeşliğin bir olumsuzlaması olarak ele alır. Deleuze'ün sözleri ile "Fark ancak özdeşliğe olan tabiyeti sürdürdüğü takdirde olumsuzu işaret eder ve kendisinin çelişkiye kadar taşınmasına izin verir. Her nasıl kavranırsa kavransın, özdeşliğin önceliği temsilin dünyasını tanımlar (Deleuze, 2017, s.15)". Deleuze için sorun daha çok bu benzerliğin konumundadır. Deleuze şu önermeleri örnekler:

"yalnızca birbirine benzeyen farklıdır', 'yalnızca farklar birbirine benzer'. Bunlar dünyaya ilişkin iki okumadır. Birinci okuma bizi farkı önsel bir benzeşmeden ya da özdeşlikten itibaren düşünmeye çağırırken, diğeri aksine benzeşmeyi ve hatta özdeşliği zemindeki bir aykırılığın ürünü olarak düşünmeye davet eder (Deleuze, 2015, s.288)".

'Yalnızca birbirine benzeyen farklıdır' temsillerin dünyasını tanımlar. Bu model çizgi filmde insan olmayan hayvanların temsillerinde kullanılan fark'ın okunma biçimidir. 'Yalnızca farklar birbirine benzer', simülakrların dünyasını tanımlar. Deleuze için "Simülakrların üzerine kurulu olduğu kökensel aykırılığın büyük ya da küçük olmasının pek bir önemi yoktur. Bu durumda benzerlik ancak bu iç farkın ürünü olarak düşünülebilir (Deleuze, 2015, s.288)".

Örnek olarak biri kırmızı, diğeri yeşil elma düşünelim; elmaları renk, cins, tür ve boyut vb.gibi özellikleri ile ayırt ettiğimizde farkı "yalnızca birbirine benzeyen farklıdır" üzerinden okumuş oluruz. Elmaların birinin erken, diğerin daha sonra dalından koparıldığını düşündüğümüzde farkı "yalnızca farklar birbirine benzer" üzerinden okumuş oluruz. Farklılık farklı biçimler, renkler, türler, cinsler arasındaki farklılık ya da özgün bir yapıdan çıkarılan farklılık değildir; farklılık tekrar yeni biçimler üreten güçtür. Bu bizi Spinoza'nın şu önermesine götürür; insanlar, hayvanlar ve cansız doğa arasında sadece "derece farkı" vardır (Uslu, 2015, s.98). Deleuze'ün Spinoza'dan aldığı beden kavramı şudur; "bireyleşmek için mücadele eden bir cisimde işleyen kuvvetlerin geçici bir toplamını ifade eder; bedenler cinslerine, türlerine ve organlarına göre değil, yapabildiklerine, kabil oldukları etkilere(*affect*), eylem olarak tutkularına göre ele alınırlar (Deleuze ve Parnet, 1990, s.88)". Deleuze ve Guattari'nin hayvan oluş kavramı, fark ve tekrarla süreduran dünyada, insan ve insan olmayan arasındaki, duygusal

karşılaşmaları açıklar. Duygulanımsal(etkileyen) hayvanlarla karşılaşmak, hayvanlıkla bir yakınlık ve ayırt edilemezlik alanına girmektir. Bu araştırmada Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş kavramı, çizgi filmde hayvanların temsilinde insanmerkezli insanbiçimciliğe alternatif bir çözüm olarak ele alınacaktır.

2.2. Stereotip İçerik Modeli (SCM: The Stereotype Content Model)

Hayvanlar üzerine düşünceler, algılar şekillenirken birçok etken devreye girmektedir. Bireysel olarak bir hayvanla karşılaşılın ya da karşılaşılmasın kişinin ait olduğu kültürden geleneklerinden, ya da masallardan veya reklam, belgesel vb. kitle iletişim araçlarından edinilen bilgilerle oluşturulmuş temsili o hayvan hakkında ön yargılar sağlamaktadır. Bu ön yargılar hem olumlu hem de olumsuz olabilmektedir. Değerlendirme gerçekleştirilirken hayvanlar farkında olarak ya da olmayarak belli sınıflandırmalar, gruplar içerisinde ele alınmaktadır. Kimi türler tamamen olumsuz bir grupta sınıflandırılırken kimi türler olumlu bir gruba ait kabul edilebilirler. Örneğin insanlar ile köpekler arasında dostluk düzeyinde bir bağ olduğuna dair bir yaklaşım bulunmaktadır ve bunu birçok çevreden duymak mümkündür. Sevellano ve Fiske'ye göre; Köpek ve arkadaşlık bir grup ve bir klişenin ilişkilendirilmesidir. Köpekler cana yakındır diyerek bir grubun tüm üyeleri hakkında olumlu bir bilgi yüklenmektedir. Bu tarz olumlu bir yönlendirmenin tüm köpek grubunun, kategorisinin üzerine atfedilmesi onlara karşı pozitif yargıların gelişmesini sağlamaktadır. Köpeklere karşı davranışlarda buna bağlı olarak olumlu yönde şekillenmekte ve pozitif bir ayrımcılık sağlamaktadır. Bu durumun istisnaları da bulunmaktadır. Kültürler klişeleri farklı yönlerde etkilemektedir. Bazı kültürlerden ve geleneklerden gelen bilgilerle bu olumlu yargılar gerçekleşirken bazı kültürlerde köpeklere karşı aynı tutumun gerçekleşmediği hatta zararlı olarak görüldükleri de belirtilmektedir (Sevellano and Fiske, 2016, s. 12).

Sevellano ve Fiske, hayvanları sosyal nesnelere olarak inceledikleri araştırmalarında, hayvanlara yönelik davranışsal, yargısal eğilimleri incelerken Stereotip İçerik Modeli (SCM: The Stereotype Content Model) yaklaşımından yararlanmaktadır. Bu yaklaşıma göre, gruplar arası izlenimler sosyal algının iki temel boyuttundan oluşmaktadır. Bunlar sıcaklık ve yeterlidir. Sıcaklık, bir kişi ya da grubun amacının ne olduğuna yönelik bir sorgulamayı içerir. Yeterlilik ise yeteneği ve kapasiteyi ele almaktadır. Bu iki boyut birlikte değerlendirildiklerinde dört farklı alan ortaya çıkmakta, farklı sosyal gruplar bu alanlarda konumlandırılmaktadır:

- Yüksek sıcaklık / yüksek yeterlilik alanındaki gruplar, referans gruplar olarak belirtilmektedir. Grup içi ve bağlaşıklık gruplar referans gruplarını oluştururlar, Sevillano, bir ülkenin vatandaşlarını bu alana örnek gösterir.
- Düşük sıcaklık / düşük yeterlilik alanındaki gruplar, toplumda olumlu bir işlevi olmadığı görülen gruplar olarak belirtilmektedir (örneğin, evsiz insanlar). Yüksek sıcaklık / düşük yetkinlik ve düşük sıcaklık / yüksek yetkinlik alanlarına yerleştirilen grupların, kendileri hakkında hem olumlu hem de olumsuz yargıları ortaya çıkaran kararsız stereotipleri alırlar.
- Yüksek sıcaklık / düşük yeterlilik alanındaki gruplar, tehdit edici olmayan hedeflerin peşinde koşan, ancak bunlara ulaşma kapasitesi olmayan (örneğin, yaşlı insanlar) olarak algılanır.
- Düşük sıcaklık / yüksek yeterlilik alanındaki gruplar, tehdit olarak görülebilecek amaçlara sahip ve bunlara erişebilme yeterliliği bulunanları içeren gruplardır. Bu yaklaşımın hayvanlar bağlamında da kullanılabileceği belirtilmektedirler (Sevillano ve Fiske, 2016, s. 13-14).

Sevillano ve Fiske, hayvan türlerinin bir eşitsizliğin içerisinde bulduklarından bahsetmektedirler. Bu farklı değerlendirmeleri kendi çerçevelerinde sıcaklık, yeterlilik, statü, karşılıklı bağımlılık farklılıkları başlıkları ile hayvan klişelerini incelemektedirler (Sevillano and Fiske, 2016, s.14).

2.2.1. İtaat klişesi

Sevillano ve Fiske, itaat klişesi başlığı içerisinde değerlendirdikleri çiftlik hayvanları (domuzlar, inekler), tavşanlar ve kuşlar üzerine şunlara değinmektedirler; çiftlik hayvanlarının, tavşanların ve kuşların genel olarak fiziksel ve zihinsel yeterliliklere sahip olmadıkları yönünde bir algı bulunmaktadır. Diğer hayvanlar arasında özel bir statüde bulunmadıkları ve araç gibi görüldükleri belirtilmektedir. Evcilleştirilebilme durumları bulunmaktadır ve bu eğilim onları insanların gözünde zararsız olduklarını hissettiren bir konuma almaktadır. İnsanlarda kendini üstün görme hissini oluşturabilmektedir. Değersiz görülebilmektedirler. Zararsız eğilimler, düşük zeka, düşük statü, inançları ile değerlendirilen bu canlılar itaat klişesi içerisinde bulunmaktadır. Bağımlı izlenimi yaratmaktadırlar ve yüksek sıcaklık / düşük yeterlilik alanına girmektedirler Fakat bunun yanı sıra bu canlıların üzerine olumsuzların yanında olumlu inançlar da barınabilmektedir (Sevillano and Fiske, 2016, s. 14-15).

2.2.2. Tehditkar korku klişesi

Tehditkar korku klişesi başlığı içerisinde değerlendirdikleri kurtlar, aslanlar, ayılar vb. hayvanlar üzerine şunlara değinmektedirler; Bu hayvanların önemli derecede zeki oldukları yönünde bir algı bulunmaktadır. Diğer hayvanların üzerinde görülmektedirler ve ayrıca diğer hayvanları yönettikleri düşünülmektedir. Genel olarak büyük etobur hayvanlar olumsuz olarak değerlendirilmekte ve korkulmaktadır fakat bunun yanında estetik bulunmakta, merak ve hayranlık duygularını da uyandırmaktadırlar. Saldırgan eğilimler, yüksek zeka, yüksek statü inançları ile değerlendirilen bu canlılar tehditkar korku klişesi içerisinde bulunmaktadırlar. Düşman izlenimi yaratmaktadırlar ve düşük sıcaklık / yüksek yeterlilik alanına girmektedirler. Genel olarak tehdit görüldükleri için avlanma gibi ya da ilgi çekici durumlarından dolayı hayvanat bahçelerine kapatılma gibi insanların bu hayvanlara karşı olumsuz davranışlarının gerçekleşebildiği belirtilmektedir (Sevillano and Fiske, 2016, s.15-16).

2.2.3. Aşağılayıcı klişe

Aşağılayıcı klişe başlığı içerisinde değerlendirdikleri omurgasızlar, kemirgenler ve sürüngenler üzerine şunlara değinmektedirler; Genel olarak düşük zihinsel ve duygusal yeterlilikte düşünülmektedirler. Bazıları fobik uyarıcılar olarak görülebilmektedir. Hastalık yayıcı oldukları yönünde bir algı da bulunmaktadır. Korku ve tiksinti gibi duygular ve buna bağlı tehdit olarak görme durumu ve yok etme dürtüsü oluşabilmektedir. Genellikle insan ile arasında bir iletişim gerçekleşmesi istenilmemektedir. Diğer hayvanlardan daha alt bir konumda görülmektedirler. Zararlı eğilimler, düşük zeka, ve düşük statü inançları ile değerlendirilen bu canlılar aşağılayıcı klişe içerisinde bulunmaktadır (Sevillano and Fiske, 2016, s.16-17). Bu gruptaki canlılar Stereotip İçerik Modeli yaklaşımından hareketle düşük sıcaklık / düşük yeterlilik alanında değerlendirilebilirler. Yüksek yeterlilik yerine düşük yeterlilik durumu içerisinde değerlendirilebilmesinin nedeninin, zararlı görüldükleri halde yapabilme kapasitelerinin yüksek olmadığı algısı olması olduğu söylenebilir.

2.2.4. Koruyucu klişe

Koruyucu klişe başlığı içerisinde değerlendirdikleri köpekler, kediler, atlar, şempanzeler ve maymunlar üzerine şunlara değinmektedirler; İnsana benzer zihinsel ve duygusal yeterliliğe sahip oldukları yönünde bir algı bulunmaktadır. Hayvanların

kültürel temsillerinde özellikle köpekler ve atlar insanların koruyucuları gibi görülmektedir. İnsanlarla aralarında yüksek bir etkileşim bulunmakta ve ailenin içine dahil edilmektedirler. Sevgi, şefkat ve karşılıklı koruma duygularını uyandırmakta ve arkadaş olarak görülmektedirler. Çocuk gibi de yaklaşılabilmektedir. Diğer hayvanlar arasında pozitif bir ayrımcılığa sahip bulunarak daha yüksek bir konuma yerleştirilmektedirler. Bunlara bağlı olarak temel yaşam hakkı ve özgürlük gibi konularda insanlar tarafından gerçekleştirilen aktiviteler de bulunmaktadır. Arkadaşlık, zeka ve yüksek statü inançları ile değerlendirilen bu canlılar koruyucu klişe içerisinde bulunmaktadır. Dostluk izlenimi yaratmaktadırlar ve yüksek sıcaklık / yüksek yeterlilik alanına girmektedirler (Sevillano and Fiske, 2016, s.17-18).

Bu klişelerden yola çıkarak hayvan türleri dört gruba bölünmektedir. Yoldaşlar (yüksek sıcaklık / yüksek yeterlilik), zararlılar (düşük sıcaklık / düşük yeterlilik), av (orta sıcaklık / düşük yeterlilik) ve avcılar (düşük sıcaklık / yüksek yeterlilik) (Sevillano, and Fiske, 2019, s.881). Öte yandan Koyuncu, Deleuze ve Guattari'nin Bin Yayla'da hayvanları üç tür olarak ele aldıklarını belirtmektedir. Evcil, sevimli hayvanlar bu ilk tür içerisinde yer almaktadır. İnsanlaştırılmakta ve bireyselleştirilmektedirler. "Benim" tamlaması ile kullanılmakta ve çoğunlukla aile bireyinin bir simgesi olarak ortaya koyulmaktadırlar. Bu tutum narsistik bir sevgi olarak görülmektedir. İkinci tür hayvanlar devlet hayvanları olarak adlandırılmaktadır. Farklı niteliklerin adandığı, salt organları çerçevesinde biyolojinin sınıflandırarak ayırdığı hayvanlardır. Üçüncü türü şeytani hayvanlar oluşturmaktadır. Bunlar insandan bağımsız, kendilerine ait hayvanlardır. "Oluşun hayvanları" olarak tanımlanmaktadır (Koyuncu, 2020, s. 181-182).

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Kavramsal Çerçeve

Araştırmanın kavramsal çerçevesi; hayvan haklarına genel bakış, kurmaca olmayan yaban yaşam belgeselleri, çizgi filmlerde hayvan karakterlerin temsilinde insanbiçimci yöntemler ve hayvan-oluş bölümlerini içermektedir.

3.1.1. Hayvan haklarına genel bakış

İnsanlar yüzyıllar boyunca kendisi ve çevresi ile ilgili düşünceler, sorular, yargılar gerçekleştirmişir. Bu süreç içerisinde insanların kendisini doğadan, diğer canlılardan ayırarak farklı bir konuma koyduğu söylenebilir. 16. 17. yy'larda bazı filozoflar tarafından aklın tek güç olarak görülmesiyle de bu ayrımın başladığı belirtilmektedir. Akıl, temel alınarak canlılar arasında bir hiyerarşi yaratıldığı görüşünden bahsedilmektedir. Bu görüşe göre de hayvanlar insanların altında yer almaktadır (Çüçen, s.4-6, http-2). Felsefe tarihine bakıldığında da Aristoteles, Kant gibi birçok filozof tarafından insan dışı canlıların hak sahibi olarak düşünülmediği belirtilmiştir (Aşar, 2018). İnsanı merkeze alan ve insan olamayan tüm varlıkları da insana faydalarına göre değerlendiren ve konumlandıran antroposentrizm (Savaş, Yurtman, Tölu, 2009, s.55) yaklaşımının bu durumun en önemli sebebinin olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Aristoteles, Decartes ve Kant'ın hayvanları "ötekiler" olarak sınıflandırdığı ve bir ayrımın gerçekleştiği belirtilmektedir. Akıl, zeka, vicdani ahlak gibi insan özellikleri sayılan bu niteliklerde eksikliklere sahip olanlarında, insanlardan aşağıda gördükleri hayvanların seviyesinde değerlendirildiler. Böylece hayvanların sadece insanlardan altta görülmekle kalmadığı aynı zamanda ötekileştirildiği belirtilmektedir (Perez, 2011, s.49-50). Gerçekleştirilen bu yargılardan hareketle hayvanların bir aşağılama biçimi olarak kullanıldığını söylemek yanlış olmayacaktır.

Descartes'in insan merkezli bir yaklaşım ile hayvanları değerlendirdiği ve hayvanları makinelere benzettiği belirtilmektedir (Savaş, Yurtman ve Tölu, 2009, s.55; Aşar, 2018, s.241-242). Aşar'a göre Descartes'in hayvanları makine olarak betimlemesinden sonra hayvanlar acı çekmeyen varlıklar olarak varsayılmışlar ve bu sebepten hayvanlara karşı "acımasız" davranışların gerçekleşmesine olanak sağlanmıştır (Aşar, 2018, s. 242). Hayvanlara karşı yaklaşımların ve onların yaşamlarının insanların

yargılarına göre bu kadar hızlı ve basit bir biçimde etkilenmesi gözler önüne serilmektedir. Kant'ın, hayvanları acı vb. hisleri hissedebilen canlılar olarak görsede insan merkezli bir yaklaşım ile onların değer ve haklardan yoksun olduğunu dile getirdiği belirtilmektedir(Savaş, Yurtman ve Tölu, 2009. s.55). Kant için hayvanlar insanlara tabidir. İnsan kutsal bir varlık iken hayvanlar nesnelere. Bu yüzden hayvanlarda araçsal değere sahiptir (Aşar, 2018, s.241). Acı hissedemedikleri varsayılarak değersizleştirilen hayvanların, acı hissettiğini kabul eden taraflardan bile hala insandan daha değersiz görülmesi, insanmerkezci bakış açısının bencil yaklaşımının sonucu olarak kabul edilebilir.

Gelişen ve değişen insan toplumlarında hayvanlara karşı da değişen bir bakış açısının olduğu görülmektedir. Özellikle hayvanların haklarına yönelik farkındalıkların oluşmaya başlağı söylenebilir. Bu farkındalıktan önce “hakların” sadece insanlara ait görüldüğünü söylemek yanlış olmayacaktır. “Hak” kavramının, insanın tanımladığı, insan tarafından birbirlerine verildiği ve bazı ayrıcalıkları, üstünlükleri sağladığı belirtilmektedir. Hayvanlara ailt haklarında insanlar tarafından verilmediği sürece hayvanlara uygulanamayacağından bahsedilmektedir (Maser, 1993, s.2).

19. yüzyılın başlarında hayvanlara karşı şiddetle ilgili çalışmalardan sonra hayvan hakları konusunun dünyada büyük bir kitle tarafından ele alındığı bilinmektedir (Donaldson, Kymlicka, 2016, s.9). 20. yy'ın son çeyreğinde hayvan hakları hareketinin doğduğu ve bu dönemde faydacı filozof Peter Singer'ın “Animal Liberation” kitabının hayvanların ahlaki değerlendirmesi üzerine tartışma başlattığı belirtilmektedir (Perez, 2011, s.49). Hayvan hakları üzerine “ilk olumlu gelişme” denilebilecek bir görüşün faydacı filozof J. Bentham tarafından gerçekleştirildiği dile getirilmektedir. Bentham'ın o zamana kadar insanlara üstünlük sağlayan akıl faktörünün asıl problemi yarattığı ve haklar için aklın ya da konuşabilme yetisinin mi yoksa acı çekebiliyor olmanın mı sorgulanmasını dile getirdiği belirtilmektedir (Aşar, 2018, s.243).

Hayvan hakları ve hayvan refahı hareketleri tarafından bu konuların artık önemli bir şekilde tartışıldığı görülmektedir. Hayvan hakları ve öncüsü olarak bahsedilen hayvan refahı örgütleri arasında da bir devamsızlık bulunduğu dile getirilmektedir. Hayvan refahında, hayvanlara karşı kibar ve insancıl bir davranma yaklaşımı benimsenirken hayvan hakları hareketinin daha kesin bir tavır takındığı ve hayvanların hiç kullanılmaması gerektiğini çünkü onların insan gibi acıyı hissedebilir oldukları belirtilmektedir (Perez, 2011, s.49).

Biyolog Jacop Von Uexküll'ün Descartes'in hayvanlar hakkındaki görüşlerini eleştirdiği ve yeni düşünceler getirdiği belirtilmektedir. Ona göre hayvanı makine olarak görmek onu bir eşya gibi görmektir. Halbuki hayvanların da tıpkı insanlar gibi kendi algısal dünyaları bulunmaktadır. Böyle düşünülürse hayvanlar nesne yerine özne olarak görülebilecektir (Aşar, 2018, s.244).

Hayvan Hakları üzerine önemli düşünceleri dile getirdiği belirtilen faydacı düşünür Peter Singer'ın "haklar" konusunda hissetme yeteneğini öne çıkardığı belirtilmektedir. Ona göre bir kaya hisse sahip değildir fakat bir canlı, acı vb. hisleri hissedebilir ve bu durum onu hak sahibi yapabilir. Bir diğer düşünür Tom Regan da Singer'ın canlılar üzerindeki faydacı kuramını eleştirmekte ve düşüncelerini eksik bulmaktadır. Regan'ın, dünyada var olan değil dünyada var olduklarının farkında olan canlıların yaşamın öznelere olduğunu düşündüğü belirtilmektedir. Ona göre insanlar ve hayvanlar içsel değerlere sahiptirler. Bitki gibi canlılardan farklıdır, kendi yaşam amaçlarına sahiptirler. Aşar'a göre Uexküll, Regan, Singer vd. gibi düşünürlerin ortaya koyduğu acı duyma, hissedebilme veya yaşam öznesi olmanın önemi gibi özellikler yine de yetersiz kalmaktadır. Hayvanlar, yine insanlara ait temel özellikler ile değerlendirilmişlerdir. Bu yüzden hayvan hakları üzerine gerçekleşen bu görüşler hala insanmerkezci bir bakış açısından kurtulamamıştır. Hayvanlar arasında da bir sınıf farkı gerçekleştirerek sadece bazı hayvanlar insanlara daha yakın hale getirilmiştir (Aşar, 2018, s. 245-249).

Hayvanlar ve insanlar arasındaki bu sınıflandırma durumunun türçülük terimi ile de ilgili olduğu söylenebilir. Hayvan insan ayrımında türçü bir yaklaşımın bulunduğu, üstün ve aşağı grup yaratılarak, aşağı görülen grubun (hayvanların) üst grubun çıkarlarına karşın kötü yaklaşımlara maruz kalabilmesine olanak sağladığı belirtilmektedir. Hayvanlara karşı gerçek bir saygı ortamı sağlanabilmesi için türçü olmayan terimlerin kullanılması gerektiği dile getirilmektedir (Perez, 2011, s. 49-51).

Donaldson ve Kymlicka "Zoopolis: Hayvan Haklarının Siyasal Kuramı" kitaplarında, hayvan hakları ile ilgili hareketlerin önemli ölçüde başarılı sonuçlar elde edemediğini belirtmektedirler. Başarısızlıkların sebebini tartışmalarda kullanılan hatalı terimlere bağlamaktadırlar. Bunlar kısaca "refahçı" yaklaşım , "ekolojik" yaklaşım ve "temel haklar" yaklaşımı olarak üç ana ahlaki çerçeveyi gösteren yaklaşımlardır ve bunlar yetersiz görülmektedir (Donaldson, Kymlicka, 2016, s.10-11).

3.1.2. Kurmaca olmayan yaban yaşam belgeselleri

İnsan ve hayvan temsillerini içeren alandan biri de yaban yaşamı konu alan kurmaca olmayan belgeseller ve televizyondur. Bu belgeseller ekolojik ve korumacıdır; yırtıcılık, hayvan zekası, cinsel davranış ve üreme her zaman ele alınan konulardır. Bilimsel eğilimlerin ardından, hayvan davranışlarının yorumlarını insanlara kadar genişletiler; hayvanın ailesiyle olan meşguliyetinden, eş seçimine ve cinsel davranışlara doğru evrilmişlerdir.

3.1.2.1. Kurmaca olmayan yaban yaşam belgesellerinin gelişimi

“Yaban Yaşamı İzlemek” kitabında Chris, hayvanlar hakkında bilgi edinmenin yanında kendimiz için de hayvanları izlediğimiz saptamasını yapar. Bu görüşünü “Hayvan İmgeleri: İnsanbiçimcilik ve Hayvan Aklı” kitabının yazarı Crist’in benzer görüşleri ile destekler; Crist’e göre belgeseller “hayvanın insan eyleminin nesnesi olarak görüldüğü bir çerçeveden, insan özelliklerinin hayvan özneler üzerine haritalandığı insanbiçimci bir çerçeveye, hayvanlarla ilgili bilgilerin insanı açıklamak için kullanıldığı alana doğru kaymıştır (Crist, 1999’dan aktaran Chris, 2006, s.X)”. Bu nedenle, bu belgesellerdeki hayvan temsilleri, yalnızca hayvan yaşamının değil, insan yaşamının anlaşılmasını ifade eder. Burt’a göre filmde hayvanların görsel yapısını incelemek, hayvanı kültürel ve sosyal ilişkiler ağı içinde görsel bir imge olarak düşünmektir. Filmi, toplumun değişen statüsünün hikayesinin bir parçası yapmak için filmdeki hayvan temsilini tarihsel bir perspektif içinde ele almak da önemlidir (Burt, 2002, s.39).

1900’lerin başında hayvanların fotoğraflanmasıyla ilgili kitaplar ve süreli yayınlar, genellikle, yaban yaşamla ilgili ayrıntılı bilimsel konuları kapsar. Chris’e göre, 19. yüzyılın sonunda ortaya çıkan film yapımı, bireylerin ve kurumların ırk, cinsiyet, milliyet ve sömürgecilik söylemlerini ürettikleri ve bunlara katıldıkları bir araç haline gelmiştir. İnsanları ve koloninin parçalarını eve getirmek yerine, fotoğrafçılar ve daha sonra film yapımcıları, kolayca taşınabilen ve sonsuz tekrarlanabilir resimler biçiminde görsel veriler toplamak için yurtdışına gitmişlerdir (Chris, 2006, s.4). Doğa fotoğrafçılığı sağlıklı bir etkinlik olarak kabul edilir. Temiz havayı ahlaki sağlığa bağlayan daha genel ve uzun süredir devam eden bir söylemle uyumlu olarak doğa fotoğrafçılığı, insanları kırsala götüren, zihne rahatlama ve bedene sağlık veren bir aktivite olarak tanımlanır.

Molloy'a göre, 20. yüzyılda film ve televizyonun bir kitle iletişim aracı olarak ortaya çıkmasıyla birlikte, yaban yaşam filmi ve doğa tarihi belgesel türü, 19. yüzyıl resimli doğa anlatısının ekran temelli mirasıdır. İnsan dışı hayvan yaşamının ve davranışlarının "gerçeği" filme kaydedilebilir ve anlatıcıların seslendirmeleri daha önceki baskıya dayalı anlatıların yazılı metninin yerini alır. Böylece, ister sözlü ister yazılı olsun, görüntü ve metin arasındaki etkileşim, insan dışı hayvanlar hakkında kapsayıcı bir doğruluk ifadesi üretmek için birleşir ve 'belgesel' sözcüğü, doğa filmini kurgusal olmayan veya olgusal olduğu düşünülen diğer metinlerle birleştirilir (Molloy, 2006, s.226).

20. yüzyılın ilk yarısı boyunca etnografik/seyahat formatındaki yaban yaşam film yapımı genellikle temsili ve söylemseldir; hayvan davranışlarına ilişkin gözlemlere ve beyaz olmayan insan davranışları üzerine kuruludur. Chris'e göre, 20. yüzyılın başlarındaki sinema filmleri, yaban yaşam film yapımını popüler tüketim için ırksal ideolojilerin ifade edildiği bir arena olarak kurar. Bununla birlikte yardımcı olarak kadınlara belirli görevler atayan, kadınları edimci ve sorgulayıcı bakışları içine alan ve türlerin yayılmasında hem insan hem de hayvan olmak üzere kadınsı çocuk doğurma ve çocuk yetiştirme çabalarını kutsayan eril projeye dönüşür. Bu temsiller görünüşte ilkel yaşam biçimlerinin güvenilir bir ayna görüntüleri olduğu varsayılır. Bu aynadan bakanlar, görmeyi umduklarını görürler; her zaman doğru, her zaman aynı ve her zaman zaten bilinen özneler yakalanır, sömürgeleştirilir ve metalaştırılırlar (Chris, 2006, s.3).

Yaban yaşam türünün kökleri ve erken gelişimi, hem bilime hem de eğitime ve eğlenceye olan bağlılığı, yalnızca öncüsü olarak kabul edilen sinematografik çalışmalarında bulunmaz. Yaban hayvanların en eski sinematik temsillerinin çoğu, aynı tarzda av gezilerinin ve safarilerin fotoğraf ve filme alınmış kayıtlarıdır. Bu geleneklerin öğeleri 1920'lerde, bilimsel ve korumacı yaklaşımlar biçiminde varlığını sürdürür.1930 yıllarında, stüdyo sisteminin yükselişi, Büyük Buhran'ın başlaması ile birlikte bu kayıtların yerini bilimsel ve deneysel filmler almıştır. Daha sonra Disney yaban yaşam filmini yeniden popüler hale getirmiştir (Chris, 2006, s.21). Amerika'da doğa filminin artması, medyanın insanların doğa algılarını şekillendirmesinin bir yolu olduğu söylenebilir. İnsanları nadiren gösteren bu filmler eğitici ve eğlenceli olarak sunulur. Savaştan bıkmış, çekirdek aile sağlıklı bir eğlence olarak doğa filmine ilgi göstermiştir. İlk filmlerin çoğu, anlatının gerçekliğini sorgulanabilecek şekilde

kurgulanmıştır. Bu programların başarıları, dokunulmamış, bozulmamış yaban yaşama ulaşma idealidir.

Disney sinemalarda kurgusal olmayan doğayı korurken, yeni televizyon ortamı hayvanları temsil etmek için kendi seçeneklerini hızla kodlamıştır. İlk TV hayvan şovları, büyük ölçüde stüdyoda ve daha sonra hayvanat bahçesi ortamlarında gerçekleştirilir. 1960'lara gelindiğinde, Wild Kingdom ve Jacques-Yves Cousteau ve National Geographic Society'nin film projeleri, dünya çapında doğal yaşam alanlarına (genellikle koruma parklarına) kaydirmiştir (Chris, 2006, s.21). 1970'lerde yaban yaşam TV prodüksiyonundaki artışa rağmen, ticari televizyon on yılın sonunda neredeyse tüm belgesel programlarını kamu yayıncılığına bırakır. Ancak 1980'lerde, hem pazara nüfuz etme hem de kanal kapasitesi açısından çarpıcı biçimde genişleyen kablolu televizyon ortamında, birçok ticari ağ, ucuz bir üretim aracı olarak kurgusal olmayan yaban yaşam belgesellerine dönmüştür. Animal Planet ve National Geographic Kanalı, belirgin bir şekilde yaban yaşamı içeriğine sahip başarılı küresel belgeseller üretirken, televizyon yelpazesinde, günün her saatinde ve dünyanın birçok yerinde hayvanların kurgusal olmayan temsilleri çoğalmıştır. Hayvanların görüntüleri - ve onlara yüklenen eski ve yeni anlamlar - 1980'lerden 21. yüzyılın başlarına kadar olan kablo, internet ve uydu çağında televizyonda çoğalmıştır (Chris, 2006, s.21-22).

3.1.2.2. Disney'in “Gerçek Yaşam Maceraları”

Görüldüğü gibi Disney dahil birçok şirket, “doğayı” kendi çıkarları için kullanmıştır. Bu, Disney'den çok önce başlayan bir gelenek olmasına karşın Disney bu süreci “Gerçek Yaşam Maceraları filmleri” ile gerçekleştirmiştir. Yaban doğa filmleri ve televizyon programları, II. Dünya Savaşı'ndan günümüze çeşitlenerek artmaktadır. 1960'larda çevre hareketinin yükselişi ile birlikte, inşa edilmiş doğanın rolü medyada her zamankinden daha belirgin hale gelmiştir. Disney doğayı yaratan tek şirket olarak tekel olmasa da, doğayı kendi hedeflerine ulaştırmak konusunda en deneyimli ve tartışmasız en başarılı şirkettir. Disney, doğayı zamansal ve uzamsal ilişkilerin kendi versiyonunu sunabileceği bir araca dönüştürmüştür.

İlk yaban yaşam filmleri, tipik olarak, hem hayvanları hem de beyaz olmayan insanları, kökenlerinden 1930'lara kadar sömürülecek ve hükmedilecek kaynaklar olarak temsil etmiştir. 1940'ların sonlarında, ortaya çıkan Disney'in Gerçek Yaşam Maceraları kendilerinden önceki yaban yaşam filmlerinden farklıdır. Bu belgeseller bilimsel

olmaktan çok kültürel insanbiçimci karaktere sahiptirler; duygusaldırlar. Filmler daha çok etnografik/seyahat formatına göre hazırlanmıştır. Hayvanlar, bitkiler, hava durumu, jeolojik olaylar, vb. gibi doğal dünyanın çeşitli yönleri, tek bir karakterin; “Doğa”nın uzantıları olarak sunulur. Disney animatörleri, tam uzunlukta Gerçek Yaşam Maceralarını yaratırken ilk hedefleri olarak doğallığı alırlar. Film, hareket ve davranışları insan modellerini ve benzerlerini düşündüren hayvan karakterleri doğal ortamlarında aktaran bir gerçeklik yorumu haline gelir. Daha sonra Disney bu yaklaşımını çizgi filmlerine yansıtır; Willis şu saptamayı yapar. "uyum tahakküm pahasına satın alınır... Doğanın doğal düzenleme mekanizmaları dışında hiçbir güç ya da otorite ima edilmez (Willis, 1987’den aktaran Giroux, 1999, s.107)”.

Disney, bilinçli olarak kültürün toplumsal değerlerini insanbiçimlendirilmiş karakterlere, özellikle de "gerçekçi" yaban doğada yaşayan karakterlere yansıtır ve böylece yeniden üretir. Bu tür filmlerin genellikle saf eğlence sağlamayı amaçladığını, ancak tarafsız bir doğa içinde, doğal hayvan davranışlarını gösterdikleri imasının yanıltıcı olduğu ve ardında daha derin ideolojilerin olduğu söylenebilir. Giroux, "doğa ve hayvanlar âlemi, kast, kraliyet ve yapısal eşitsizliği doğal düzenin bir parçası olarak sunmak ve meşrulaştırmak için mekanizma sağlar... Kızılderililerin soykırımı, cinsiyetçiliğin yaygınlığı ve demokrasinin krizi, basitçe doğa kanunları aracılığıyla işlenmektedir (Giroux, 1999, s.107)” diye yazar.

Disney, kurmaca olmayan yaban yaşam filmini sinema salonlarına hatırı sayılır bir başarıyla geri döndürmüştür. Teknik ve ticari nedenlerden dolayı Disney'in yaban yaşam filmleri memeliler ve kuşlar üzerinde yoğunlaşma eğilimindedir. Disney'in Gerçek Yaşam Maceraları için ilham kaynağı, Disney animatörlerinin Bambi (1942) için çizimlerini temel aldıkları yaban yaşam görüntüleri olduğu söylenebilir. Lutts (1992) makalesinde; Walt Disney’in, Bambi ve diğer yaban hayvan karakterlerinin doğru temsillerini yaratmaya özen gösterdiğini vurgular: Gerçek geyikler model olarak kullanılmış, yürümesi, yatması vb.gibi hareketlerinin canlandırılmalarında gerçekçiliği yakalamak için önemli çabalar sarf edilmiştir (Lutts 1992, s.6). 1963'te National Geographic için yazarı Robert De Roos ile yaptığı söyleşide Disney, animatörlerin eğitimi konusunda şu açıklamalarda bulunur:

“Pamuk Prenses'te ve Yedi Cüceler'de daha çok fantezi tarafında, sevimli küçük hayvanlarımız ve Bambi'de doğaya daha yakın olmamız gerekiyordu. Bu yüzden sanatçılarımızı hayvan hareketi ve anatomisi konusunda eğitmeliydik... hayvanları doğal ortamlarında fotoğraflamak için bazı doğa bilimci kameramanları kullandık. Çok ilginç şeyler yakaladık... (De Roos, 1963'ten aktaran Chris, 2006, s.28)”.

Disney, Seal Island filminden ödül kazandıktan sonra, 1949'da şaşırtıcı derecede kazançlı bir geniş gösterimle sinemalara geri dönmüştür. Seal Island'ın başarısından yararlanmak için Disney, "Gerçek Yaşam Maceraları" başlığı altında belgesel Oscar'larını getiren bir dizi kısa doğa filmi üretmiştir. Bunlar Ayılar Vadisi (Bear Valley, 1950); Nature's Yarım Dönüm (Half-Acre, 1951); Su Kuşları (Water Birds, 1952); ve Ayılar Ülkesi'dir (Bear Country, 1953) (Chris, 2006, s.29).

Yaban yaşamı konularına dönüş, Disney Studio'nun kurmaca olmayan filmi hem eğitici hem de eğlendirici olarak pazarlanabilecek bir türe dönüştürerek, stüdyonun savaş sonrası finansal çöküş sırasında hızlı bir gelir kaynağı olarak üretimi sürdürmesine olanak tanır. İzleyiciyi egzotik olana alıştırmak olduğu birçok etnografik filmde olduğu gibi, Doğa'nın karakteri ve tüm görünümleri öteki rolünde konumlandırılır. Cruz'a göre; bu filmlerin başarısı için iki yenilikçi yöntem kullanılmıştır: Birincisi doğal dünyadaki nadir, geçici anları arayan ve kaydeden Disney bakışı ve ikincisi akıldan çok, duyguları harekete geçirmek için izleyiciye bu görüntülerin biçimlendirilmiş son derece manipüle edilmiş bir sunumudur (Cruz, 2012, s. v). Bu filmlerde doğanın bozulmamış bir görünümünü sunmak için, insanlara ilişkin tüm kanıtlar çerçeveden çıkarılmıştır. Manzaralar zamansız ve insan varlığı tarafından bozulmamış olarak sunulurken, hayvanlar anlatının dramatik yönünü güçlendirmek ve izleyiciye “duygu” aktarabilmek için insanbiçimli hale getirilmiştir. Disney'in Gerçek Yaşam Maceraları filmleri, sahnelenmiş sekansları, bakış açısı çekimlerini ve popüler bir izleyici kitlesine hitap etmek için kullanılan uygunsuz müzik notalarını ve düzenleme tekniklerini kullanmalarıyla açıkça insanbiçimci olarak kabul edilir.

Ayılar Ülkesi (Bear Country, 1953) filminde hayvan “aileleri” temsilleri aracılığıyla, ekmek kazanan baskın bir erkek, evde oturan bir anne ve disiplinli çocuklar olarak muhafazakar bir şekilde idealize edilen savaş sonrası Amerikan ailesi temsil edilir; aileye bağımlı bir çocuk, kendini adanmış bir anne ve ailevi görevleri yerine getirmek için belirli aralıklarla ortaya çıkan serseri bir baba. Bu anlatı, akraba grupları, ebeveynlik ve gençleri beslemekle meşgul olmasıyla da tipikleşen Leopar Çocuk (The Leopard Son) ve Afrika'nın Fil Krallığı (Africa's Elephant Kingdom) gibi yaban yaşam

filmlerinde bir dizi çeşitleme ile günümüze kadar gelmiştir. Chris'e göre, bu belgeseller, erkek cinsel dürtüsüne ayrıcalık tanıyan ve erkek saldırganlığını kutlayan sosyobiolojik söylemin türlerinde yinelenir; eş seçiminde seçici olan, kendini yavruya şiddetle adayan ve başkasına tabi olan dişiye doğallaştırır; yaban yaşam türü bu varsayımları benimser ve sosyal normların medyayı olduğu kadar bilimi de şekillendirdiği söylenebilir. Chris, betimleyici ve yorumlayıcı uygulamalarda, araştırma ve temsilde, kendimizi görmek ve duymak istediğimiz hikayeleri yeniden anlatmak için doğada bulmaya eğilimli olduğumuzu vurgular (Chris, 2006, s.167).

2008'de ve March of the Penguins'in başarısının ardından Disney, doğa filmleri üretmeye ve dağıtmaya geri dönerek bağımsız Disneynature kanalını kurmuştur. Yeni kanal altındaki ikinci sürüm, çağdaş doğa filmlerinin tüm özelliklerine sahip bir yaban yaşam belgeseli olarak tanıtılan ve Disney'in 1950'lerin TrueLife Adventure filmlerinden büyük ölçüde ödünç alınan "The Crimson Wing: Mystery of the Flamingo" filmi yapılmıştır. Filmde müziğe, el değmemiş doğaya, binlerce flamingoya ve uçsuz bucaksız doğal manzaralara ait muhteşem görüntüler ve ayrıca bireyselleştirilmiş kuş karakterleri yer alır. Bu nedenle Disney'in Disneynature ile şirketin yaban yaşam film yapımındaki köklerine döndüğünü iddia etmesi şaşırtıcı değildir (Molloy, 2011, 83).

Molloy televizyonun, yaban hayatı programcılığında, dramatik eğlence arayışında tür sınırlarının bulanıklaşmasına katkıda bulunduğunu belirtir. Özellikle 1990'ların sonlarından itibaren, çeşitli şekillerde ön plana çıkan 3 boyutlu bilgisayar animasyon teknolojileri kullanılarak "Dinozorlarla Yürümek" gibi, insan-hayvan çatışmasını konu alan "Timsah Avcısı" gibi, "Büyük Kedi Günlüğü" adlı bireyselleştirilmiş hayvan karakterleri gibi formüllerle yaban yaşam film yapımında bir çeşitlenmeyle gidilmiştir. Bu bize yaban yaşam programlarının, sayısız başka mesajın ve göstergenin yaban hayvanlarla ilgili anlamları güçlendirmek ve onlara meydan okumak için rekabet ettiği daha geniş bir kültürel karışımın parçası olduğunu hatırlatır (Molloy, 2011, s. 83).

Özetle Disney'in Gerçek Yaşam Maceraları filmleri, sahnelenmiş sekansları, bakış açısı çekimlerini ve popüler bir izleyici kitlesine hitap etmek için kullanılan uygunsuz müzik notalarını ve düzenleme tekniklerini kullanmalarıyla açıkça insanbiçimci olarak kabul edilir.

3.1.3. Çizgi filmlerde hayvan karakterlerin temsilinde insanbiçimci yöntemler

3.1.3.1. *Klişeleştirme (stereotype)*

Bir klişe basitçe "belirli bir kişi veya şeyin yaygın olarak tutulan ancak sabit ve aşırı basitleştirilmiş bir görüntüsü veya fikri" olarak tanımlanabilir (Stereotype, 2017, http-3). Stereotiplerin bir dizi önemli işlevi vardır. Çevremiz hakkında yeni bilgileri hızlı bir şekilde işlememize, durumları değerlendirmemize ve bir kişinin davranışı ve bir olayın nasıl gelişebileceği hakkında önemli tahminlerde bulunmamıza olanak tanır. Bununla birlikte, klişeler de zarar verebilir ve kontrol edilmezse önyargı ve ayrımcılığı teşvik edebilirler. Bu klişeler, sosyal çevrelerimiz hakkındaki bilgileri kategorize etmenin yararlı bir yolu olarak hizmet eder. Buna karşılık, klişeleştirme, zaman içinde sabitlenen ve belirli özellikleri ön plana çıkarmanın yanı sıra, öznenin gerçekten bu özellikleri sergileyip sergilemediğine bakılmaksızın, özneleri yalnızca basitleştirilmiş ve abartılı özelliklere indirgeyen aşırı karakterizasyonları içerir. Kategorizasyonun önemli bir özelliği, insan ve hayvan arasındaki ayrımdır; bir kişinin kullandığı klişeler, kendi türünü destekleme ve diğer türü desteklememe eğilimindedir. Bir kimse kendi türünün üyelerini farklı, iyi, güzel, olumlu vb.gibi olarak görmeyi, diğer türün üyelerini aşırı homojen, kötü, çirkin, olumsuz vb. gibi olarak görme eğilimindedir.

3.1.3.2. *Ekran klişeleri*

Berger "Bakmak Hakkında" adlı kitabında 18. yüzyılın sonlarından 19. yüzyıla kadar giderek daha fazla sanayileşen ve kentleşen toplumlarla günlük temastan uzaklaşan hayvanların, yeni meta biçimlerine dönme yollarını ele alır: Hayvanlara bakmak yaban yaşam televizyonu veya hatta filmle başlamaz. Bu medya, sinema ve televizyonun icadından önceki yüzyıllarda ortaya çıkan kültürel uygulamaların kalıcılığını göstermektedir. John Berger'in iddia ettiği gibi hayvanat bahçeleri, gerçekçi hayvan oyuncakları ve hayvan betimlemelerinin yaygın ticari yayılımı, hayvanların günlük hayattan çekilmesi ile başlar: "Hayvanat bahçeleri, teşhir için teatral dekorlarıyla, aslında hayvanların nasıl kesinlikle marjinalleştirildiğinin gösterileriydi. Gerçekçi oyuncaklar, yeni hayvan kuklasına olan talebi artırır...hayvanlar daha egzotik ve uzak yapmak için rekabete zorlanmıştır (Berger, 1980, s.24)".

Ryan'ın saptaması ile, hayvanat bahçelerinin doğuşundan sonra bu durumu olumlama yönünde bazı görüşlerin dile getirildiği görülmektedir. Hayvanat

bahçelerinin, bilim insanlarının hayvanları hem canlı olarak hem de daha kolay bir şekilde araştırabilmelerine imkan sağladığı görüşünün bulunduğunu belirtir. Fakat bu durumun olumsuz yönlerine dair fikirlerinde ortaya çıktığı görülmektedir. Hayvanat bahçesindeki hayvanların buldukları şartlar içerisinde davranışlarının da değiştiği ve tek bir hayvanın bütün türü temsil edemeyeceğine dair bir anlayışın bir önceki fikri sarstığı görülmektedir (Ryan, 2019, s.12-13).

Berger'in kentleşme, sanayileşme ve mekanik yeniden üretimin hayvanlarla günlük temasını azalttığı ve dolaşımdaki hayvan temsillerinin sayısını artırdığı için geç modernitede hayvan imgesindeki patlamayı vurgularken, Jonathan Burt bu tür analizleri şu şekilde sorgular; hayvanın ortadan kaybolması temaları yalnızca modernitedeki bir kayıp duygusunu tanımlamakla kalmaz, aynı zamanda: "Hayvandan kopuş, onun saf göstergeye indirgenmesi, bu süreci eleştirirken bile, hayvanın gerçekte yer aldığı algılanan etkisini kavramsal düzeyde pekiştirir...Yasın bir versiyonu olarak bu kayıp teorileri, aslında hayvandan başka bir kaçışa dönüşür (Burt 2002, s.29-30)". Burt bu yorumlarını gerçek hayvan temsilleri üzerine yapmış olsa da, çizgi filmlerin dinamik ve akışkan özelliklerini anımsatan başka bir gözlemlenmeyle uyum içindedir: "hayvanları salt semiyotik aygıtlar olarak görmek yerine, onları değişim pasajlarının ayrılmaz bir parçası olan dinamik ve akışkan ögeler olarak görmek daha mantıklıdır (Burt 2002, s.83)". Hem sinema hem de çizgi filmde insan olmayan hayvan, bakışların akışına katılır ve böylece gözlemlenecek nesneleştirilmiş bir "gösteri" olarak statüsünü reddeder. Sinematografik yöntemler kullanılarak, insan olmayan hayvan, anlatıyı inşa eden bakış kalıpları içinde bireyselleştirilir.

Burt'e göre, "yapımcılar izleyicinin ne istediğine ilişkin bir fikre dayalı programlar yaratır ve bu da daha sonra kamusal beğeniye tanımlar. Bu kamusal beğeni filmin insan ile hayvan arasındaki bağlanma ve yabancılaşma derecelerini belirler (Burt 2002, s.41)". Bütün bu durumlarda, bu tür bir bağlanmadaki doğrudan temas biçimlerini ve bu tür bir bağlanmanın temsil edildiği teknolojik araçları birbirinden ayırmak mümkün değildir. Burt şu iddiada bulunur: "Ekrandaki hayvan, ona bir tür anlamsal aşırı yük olarak tanımlanabilecek şeyden türetilen belirsiz bir statü vererek birden fazla metaforik anlam yüklenebilse de, hayvan aynı zamanda bu sembolik çağrışımların çöktüğü göstergesel bir alandır. Başka bir deyişle, hayvan imgesi, temsil alanında bir kopuş biçimidir (Burt 2002, s.11)". Örneğin, böceklerin büyütülmüş olarak yakından çekilmesi, korku ve bilimkurgu gibi türleri yansıtır. Böcekler ne hayvanlar ne de

insanlar gibi değil, başka bir gezegenden figürler olarak görülür. Bu görüntü biçimi, uçan bir böceğin gözünden renkli çokgenlerden oluşan bir görüntü gibi tuhaf yakın çekimleri ve her türden farklı görüntü türlerinin bir birlikteliğini içerir. İzleyiciden ne gördüğünü anlamadan bakması istenir (Burt 2002, s.92).

Hayvan filmi görüntülerinin, film tarafından manipüle edilmesi daha akıcı bir sosyal bağlam oluşturur. İnsanbiçimli hayvan filmlerinin çeşitliliğinin ve hayvanların genel olarak çizgi filmlerde oynadığı rollerin çeşitliliğinin, kendi içlerinde zorunlu olarak sistematik olmayan insan-hayvan ilişkilerinin çok yönlü doğasını ifade ettiğini belirtmek gerekir. Bu çeşitlilik, hayvan betimlemelerinin zenginliği ile onun parçası olduğu anlam sistemleri arasındaki ilişkinin değerlendirilmesine karmaşık bir yön verir. Bir anlamda, hayvan filmi görüntülerini katı bir hayvan sembolizminin basit bir yansıması olarak görmek yerine, farklı faktörlerin bir karışımını çözenin bir yolu olarak görmek de aynı derecede uygundur (Burt 2002, s.88).

Burt'e göre filmde hayvanların görsel yapısını incelemek, hayvanı kültürel ve sosyal ilişkiler ağı içinde görsel bir imge olarak düşünmektir. Film, 19. yüzyılın başlarından itibaren hayvanın değişen statüsünün hikâyesinin bir parçası yapmak için, filmdeki hayvan temsilini tarihsel bir perspektif içinde ele almak da önemlidir (Burt 2002, s.39). Film genellikle insan ve hayvan arasındaki bağların güçlendirilmesini temsil ederken, aynı zamanda bir parçalanma modu olan hayvanı görmenin farklı yollarını da çoğaltır. Gerçekten de, birçok eleştirmenin hayvan bakışıyla ilgili açıklamalarında, bağlanma temasına hakim olan şey parçalanma temasıdır...Hayvanı görmenin ve filme almanın birden çok yolu, filmin hayvan dünyasıyla olan ilişkisinin kapsamının ve yoğunluğunun bir ölçüsüdür (Burt 2002, s. 41).

3.1.3.3. Çocuksuluk

Medyada ve çizgi filmlerde hayvan karakterlerin temsillerinde abartılı vücut özelliklerine (büyük göz, büyük ağız ya da tam tersi aşırı küçük göz, ağız vb.) sahip olduğu gözlenmektedir. Hayvanların aşırı bir şekilde insanbiçimli bir biçime dönüştürülmesi, öznelliklerinin zarar görmesine ve bedenlerinin, davranışlarının çocuksu görünümü yakalamaya çalışılırken olduğundan çok farklı bir biçimde basitleştirilmesine neden olmaktadır.

Disney'in hayvan karakterlerinin yüzlerinde bu tarz form değişiklikleri yaratırken, bedenlerini tanıdık gerçek hayvan bedenlerine sadık kalarak (Bambi

filmdeki geyik karakteri gibi) kullanılmıştır (Wittenberg, 2017, s.142-143). Disney filmlerinde, hayvan karakterlerde oyuncak hayvan görüntüsü bulunmaktadır ve çocuksu bir görünümün yakalanmaya çalışılmıştır. Hayvan karakterlerdeki insanbiçimcilik anlayışı ile hayvan karakterler kişiselleşerek gerçek hayvan doğallığına zarar verdiği düşünülmektedir. İnsanbiçimli hayvan karakterlerin Disney filmlerinin ayırt edici özelliği haline geldiği ancak hayvan karakterlerde yaratılan bu sevimli, çocuksu duygu ile gerçek hayvan vahşiliğinin yıpratılarak evcil hayvan görünümünü ortaya koyduğu düşünülmektedir (Eidt, 2016, s.7). Bu uygulamalarla birlikte insanbiçimci hayvan karakterler çocuk için daha basit bir tanımlamayı temsil eder; hayvanlar cinsiyet, etnik veya sosyal kimliklerden yoksun görünürler. Giroux'un bu konudaki görüşleri önemlidir: "doğa ve hayvanlar alemi, kast, kraliyet ve yapısal eşitsizliği doğal düzenin bir parçası olarak sunmak ve meşrulaştırmak için mekanizma sağlar... Kızılderililerin soykırımı, cinsiyetçiliğin yaygınlığı ve demokrasinin krizi, basitçe doğa kanunları aracılığıyla işlenmektedir (Giroux, 1999, s.107)".

Hayvanların değiştirilen gerçek imgelerinden yeniden ortaya koyulan temsillerinin izleyiciye, özellikle çocuklara daha yakın ve ilgi çekici geldiği söylenebilir. İnsan dışı hayvanların temsiline eklenen "sevimsizlik" aynı zamanda izleyicinin beklentilerini de etkiler; izleyici, yalnızca insanlar gibi ve sevimliyse hayvanlarla ilgilenir. Sevimsizliğin hayvan karakterlerin çocuklara öğretilmek ve verilmek istenen mesajlarda kullanılabildiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Öyle ki gerçek hayvanların da temsillerinden öğrenildiği söylenebilir.

ABD'de çocuk televizyonlarında cumartesi günleri yayınlanan programlarında yapılan bir araştırmada, hayvanların insan çıkarlarına uygun olarak temsil edildiği ve türçülük gibi sistemlerin doğallaştırıldığına ortaya koyulduğu belirtilmektedir. 1996 da İngiliz çocuk televizyonları üzerine yapılan bir diğer araştırmada da hayvan temsillerinde iki ana temanın belirlendiğinden bahsedilmektedir. Bunlara göre; türler filogenetik hiyerarşideki konumlarına göre değişik biçimlerde temsil edilmekte ve insanla ilişki kuran hayvanların temsilleri sevecen ve faydacı ilişkilerde tezat oluşturmaktadır (Aranceta Reboredo, 2022, s.15-16).

Hayvan karakterlerin temsillerinin birbirinden farklı bir biçimde gerçekleştiği görülmektedir. Yaratılan yargılar, temsilleri ve gerçekleri arasında bir mesafe yaratabilmektedir. Disney çizgi filmlerinde de hayvan karakterlerin eşit bir biçimde

imgelenmediği, birbirinden ayrıldığı ve bu yüzden anlatımlarının farklılaştığı görülebilir. Otçul hayvan karakterlerin (tavşan, maymun gibi) sevimli zararsız canlılar olarak tasvir edildiği ve genellikle bu karakterlerin başkahraman ya da ana kahramanın destekleyicisi, ona yardım eden yardımcı kahraman olarak sunulduğu belirtilmektedir. Eğer etobur karakterler bu rollerde gösterilecekse de yeme alışkanlıklarından bahsedilmediği düşünülmektedir (Eidt, 2016, s. 7).

Disney çizgi filmlerindeki hayvan karakterler ile gerçekleri arasında fiziksel, davranışsal belki de psikolojik denilebilecek farklar görülmektedir. Bu farkların ise her filmde çok benzer kurallar ile hayvan karakter temsililerine yüklendiği görülebilir. Çizgi filmlerindeki hayvan karakterlerin üzerine araştırma gerçekleştiren Perez'in 2000-2010 yılları arasındaki Disney filmlerini incelediği tezinde; Disney filmlerinde; hayvan karakterler klişelerle gösterme, insanmerkezli bir aile birimi tanımlaması ve esasında birbirinden ayrılmış insan ile hayvan karakterin dünyaları olarak hayvan karakter anlatımında üç ana tema bulunduğu bahsetmektedir. Disney'in, çizgi filmlerinde, hayvan karakterleri olumsuz kalıplarla göstermeyi sürdürdüğü, insanı üstün, hayvan karakterleri alt sınıf gibi gösterdiği, türçülük, cinsiyetçilik, sosyal hiyerarşi gibi özellikler ile insan ve hayvan dünyasını şekillendirdiği belirtilmektedir. İstisna bir kaç film haricinde hayvan karakterlerin sunumlarının önemli derecede insan merkezli olduğu vurgulanmaktadır. İnsanlık ile ilgili bilgileri insanbiçimli hayvan temsilleri üzerinden aktardığı ve bunu yaparken de gerçek hayvan imgeleri hakkındaki bilgilerin aktarımını sağlamadığı dile getirilmektedir (Perez, 2011, s.86).

Perez'e göre; hayvan karakterlerin klişelerle gösterilmesi, kendi türlerine ve insan klişelerine göre olmak üzere iki alt tema içermektedir. Farklı türlerdeki hayvan karakterleri komik göstermek için yaygın fakat çoğunlukla yanlış bilinen olumsuz nitelikler ile gösterilmektedir (Perez, 2011, s.86). Bu klişelerin ve insanmerkezli anlatımın hayvan karakterlerin gerçeğe uygun olmayan bir biçimde gösterilmesine sebep olduğu söylenebilir. Buna benzer gerçekte yanlış olmasına rağmen doğru kabul edilen bilgilerin oluşmasına neden olan Disney'in hayvan karakterlerdeki aile birimi anlayışı, gerçek imgelerinde rastlanması nadir görülebilecek, duygusal, ahlaksal, cinsiyetçi çerçeveli özellikler çizebilir. Nerdeyse tüm filmlerinde insanlara özgü aile birimi anlayışını, insanmerkezci prensipler ile hayvan karakterler üzerinden anlattığı ve türler arasında (Ayı kardeş filmi hariç) aile bağı göstermediğini belirtilmektedir (Perez, 2011). Disney'in evrenselliği yaratmaya çalıştığı fakat doğal dünyayı sunmadığını dile

getirmektedir. Bu bilginin yanı sıra aile-arkadaşlık gibi anlatımları içerisinde cinsiyetçi yaklaşımlarda da bulunduğu görülebilir. Minnie ve Mickey için, aynı çizilmelerine rağmen Minnie'ye, etek topuklu ayakkabı, zarif ve sevimli hareketler ile insanmerkezci klişelerin yüklendiği belirtilmektedir (Jardim, 2013, s.36).

Perez'in üçüncü olarak ele aldığı; İnsan ve hayvan ikilemi, evcilleştirme ve pedagojik olarak iki alt tema içermektedir. Disney karakterlerinin bazıları hayvan biçiminde görünse de insani davranışlar ve insani iletişim şekilleri kullanmaktadır. Hayvan haline dönüşüm bir ceza olarak gösterilmektedir. Bu süreçte iyi insan olma öğrenilir ve eski insan haline dönüşüm gerçekleşir. Dönüşümden sonra hayvan hayatı tekrar anlamını kaybeder. İnsan (erkek) elinde şekillenen bir dünyanın sonucunda, insan temsiline bağlı kalınır ve evcilleştirme ile bağımlı hale getirilir (Perez, 2011, s.87).

Perez hayvanları üç ana tema altında incelerken, "Hayvanları Canlandırma: Klasik Animasyonlu Çocuk Filmlerinde Hayvan Temsil Modlarını Keşfetme" konusunda araştırma yapan Philips hayvanları nesne, yemek, destek, yardımcı, köle, takım oyuncusu ve kendileri olarak yedi başlık altında incelemiştir.

Nesne Olarak Hayvanlar: Çizgi Filmlerde hayvanlar "nesne" olarak kullanılmaktadırlar; aynı film içerisinde hayvanlar arasında nesne olarak kullanılan ve karakter olarak kullanılan hayvanlar görülmektedir. Disney yapımı Küçük Deniz Kızı filminde, cadı Ursula'nın midyeyi kırmızı ruj olarak kullanması ve Dreamworks yapımı Shrek'te, Shrek'in bir kurbağayı hediye olarak balona dönüştürmesi hayvanların nesne olarak kullanımına örnek gösterilebilir. Phillips, izleyicinin nesne olarak gösterilen hayvanlar için herhangi bir duygu hissetmediğini belirtmektedir.

Yiyecek Olarak Hayvanlar: Hayvanların yiyecek olarak kullanılması nesne olarak kullanılmasına benzemektedir. Küçük deniz kızı çizgi filminde su yüzeyinde iken ifadesiz duygu belirtmeyen ve suya düştükten sonra nefes alıp veren ve yüz ifadelerine sahip olan balık karakterinin bu sahnede su üzerinde iken gerçek dünyaya (insan dünyasına) geçtiklerinde gıda olarak gösterilirler. Balıkların ve böceklerin diğer hayvanlardan daha çok ayrıldığını ve farklı görüldüğünü, bu yüzden de bu canlıların ötekileştirilerek değersizleştirdiği belirtilmektedir (Phillips, 2016, s.19-25). Perez ve Philips'in araştırmalarından yola çıkılarak Disney'in, hayvanların insan karşısında değersizleştirilmesi, ötekileştirilmesinin yanında hayvanlar içinde bile ötekileştirme yaparak sadece tüketilmek için var olan ürünler hissini yarattığı söylenebilir.

Yardımcı Olarak Hayvanlar: Philips'in bir diğer başlığı "Yardımcı Olarak

Hayvanlar”da, hayvanların bir karakter olarak görülmediği, kişiliklerinin bulunmadığı ve sadece hikaye anlatımına yarar sağlayan araçlar olarak kullanıldığı belirtilmektedir. Genellikle klişelerden ortaya çıkan ölüm habercisi akbabalar bu duruma örnek gösterilmektedir. “Yardımcı Olarak Hayvanlar” başlığında hayvanların ana karakterin yardımcısı, genellikle daha az insanbiçimci canlılar olduklarını vurgulamaktadır. Hikâyenin akışına yardımcı olurlarken, kişilikleri ve çevrelerinde insan olduğu sürece kurdukları ilişkileri vardır. Pocahontas filmindeki yardımcı karakter Meeko (rakun) bu duruma örnek olarak gösterilmiştir.

Köle Olarak Hayvanlar: Çizgi filmlerdeki, atlar ve köpekler gibi evcilleştirilmiş hayvanlar “Köle Olarak Hayvanlar” başlığı altında gösterilmektedir. Yardımcı karakter gibi gösterilseler de, aslında insana bağlı sadık hizmetkarlar olarak kullanıldıkları belirtilmektedir. Güzel ve Çirkin’de Belle karakterinin atı bu duruma örnek gösterilmiştir.

Takım Oyuncusu Olarak Hayvanlar: “Takım Oyuncusu Olarak Hayvanlar” başlığı altında, hayvan karakterlerin kendileri arasında gruplaştırıldığı ve hikaye içerisinde bir ekip gibi gösterildikleri belirtilmektedir. Bambi filminde insan tehdidine karşı birleşen orman hayvanları bu duruma örnek gösterilmiştir (Phillips, 2016, s.26-45).

Kendileri Olarak Hayvanlar: Philips’in en zor bulduğu başlık “Kendileri Olarak Hayvanlar”dır. Her ne kadar insanbiçimli canlılar olsa da gerçek hayvan bedenlerine, ihtiyaçlarına ve davranışlarına sahip olduklarını belirtmektedir. Bununla, gerçek hayvanların bilgisine değil, bizlerin gerçek hayvanlar için nelere inandığımızı bilmeye çalıştığımız düşüncesini dile getirmektedir (Phillips, 2016, s. 51).

1930’lar ve 1950’ler arasında Disney Stüdyoları, Metro- Goldwyn- Mayer ve Warner Brothers tarafından üretilen sayısız çizgi filmi, avcı ve av arasında merkezi bir ilişki içerir: Kedi Tom ve fare Jerry, kedi Sylvester ve kanarya Tweety, Wile E. Coyote ve Bugs Bunny veya Roadrunner bunlara örnek gösterilebilir. Bu çizgi filmlerin çoğu, dahiyane avcılarının avlarını yakalamak için sonsuz karmaşık stratejiler tasarladıkları, sadece kendilerine karşı dönen tuzaklar, cihazlar ve aldatmacalar bulmak, bedenlerini en korkunç şekillerde çarpıtan, düzleştiren veya parçalayan çizgi film klasikleri haline gelmiştir. Molloy, “Popüler Medya ve Hayvanlar” kitabında, avcılar ve avcılık temsillerinin çağdaş kültürü doldurduğunu vurgulayarak Disney çizgi filmi Bambi’den (1942) örnek verir. 'Bambi', birçok yönden geyik kelimesiyle değiştirilebilir hale

gelmiştir. Avlanma karşıtı bir ifade olarak önemi göz önüne alındığında, filmde hiçbir insanın temsili bulunmamaktadır. Bambi'nin annesi ekran dışında öldürülür ve avcı asla görünmez (Molloy, 2011, s.130). Bir diğer Disney filmi Tilki ve Tazı'daki (1981) avcı, yasa dışı olarak hayvanları avlayıp öldürmeye isteklidir. Bu şekilde “Tilki ve Tazı”, yasadışı faaliyetlerde bulunan avcıları temsillerinde “Bambi” ile ortak referans noktaları paylaşır.

Disney anlatısında hayvanların insan için var olduğu insan olmadığı sürece değersiz oldukları anlayışının tersi bir görüş Miyazaki filmleri içerisinde savunulmaktadır. “Film Ormanları Üzerinden İnsan-Çevre İlişkisine Dair Tespitler: Hayao Miyazaki Filmleri” konusunda araştırma yapan Mumcu'ya göre; Miyazaki'nin, insan dışı canlı cansız varlıkların insanın yararı için var olduğu iddiasının tersine kendi değerleri olduğuna inanmakta ve filmlerinde bunları işlemektedir. Var olan her şeyin birbirine bağlı olduğu ve varlığını devam ettirebilmesi içinde birbirlerine ihtiyaç duyduklarını, birbirleri ile eşit değere sahip olup en küçük bir değişimin bütünü etkileyeceği gösterilmektedir. Doğadaki insan olmayan canlı-cansız tüm varlıkların insanlardan ayrılamayacağı ve onlarla beraber bir bütün olduğu ve onlara karşı saygı duyulması gerektiği işlenmektedir (Mumcu, 2016, s. 85-97).

Bu araştırmanın odak noktası öncelikle insan-insan olmayan hayvan ilişkileri üzerinde olsa da, bunların genellikle doğanın baskın görüşüne bağlı olduğunu kabul etmek gerekir. Bunun nedeni yaban yaşam (ve diğer hayvanlar) genellikle "doğanın" bir parçası olarak kabul edilir ve bu nedenle sıklıkla kader, doğayı fethetmek gibi ortak anlatılarından etkilenir. Doğa, insanlar tarafından değer verilen bir kavramı temsil eder. Günümüzde çevre etiği fiziksel, sosyal ve kültürel alanlarda insan ve doğa ilişkisi üzerine yapılan bir araştırmadır; insanın doğayla ilişkisini sorgular; konusunu genellikle doğadaki hayvanlar, ekosistemler ve biyolojik çeşitlilik oluşturur.

3.1.4. Hayvan oluş

3.1.4.1. İnsanmerkezli düşünme biçimi

İnsanın doğayla ilişkisi her zaman sorunludur: İnsan, akıl ve ruh olmak üzere iki ayrı varlık olarak tanımlanmıştır. Bu yaklaşım İnsanı, insan olmayan hayvanlar karşısında ayrıcalıklı bir yere getirmiştir. Ancak insanın bu özel konumu, genellikle olumlu görülmüş; insanın kendisini doğadan soyutlaması değil, doğa ile birlikteliğini

sağlayan bir olanak olarak algılanmıştır. İnsan-doğa ayrımı, 16. ve 17. yüzyılda, Descartes'ın akli bedenden ayırması ile başlar. Ekolojik görüşler, Descartes'la başlayan "her şeyi akıl üretir" anlayışındaki kuramsal bilgiden çok "her şeyi beden üretir" anlayışındaki insanın doğayla duygusal bağına önem verirler.

Aydınlanma felsefesi için ruh ve madde birbirinden ayrı doğalara sahiptirler. Bu görüşe göre, doğada yalnızca insanda ruh bulunur. İnsan doğada düşünen, kendisine amaçlar edinen akıllı tek varlıktır. İnsan, bu özellikleri ile diğer insan olmayan varlıklardan bütünü ile farklı olarak en üstün yaratıktır. İnsan dışındaki doğa amaçsız mekanik bir makinedir. Doğa, insanın tüketebileceği, depolayabileceği sonsuz bir kaynaktır. İnsanın doğa karşısında insanmerkezci yaklaşımla konumlandırılmasına karşın günümüzde medyada ve gerçek yaşam belgesellerinde doğa insanbiçimci olarak çerçevelenmiştir. Doğal dünyanın çeşitli yönleri; hayvanlar, bitkiler, hava durumu, jeolojik olaylar, vb.gibi hepsi tek bir karakterin "Doğa'nın uzantıları olarak sunulmaktadır.

Aydınlanma felsefesinde insan-doğa ayrımı sonucunda, hayvanlar otomat olarak görülür. Çüçen'e göre "Descartes; insanın cennetten kovuluşuyla birlikte yitirdiği doğa üstünde iktidarını ve egemenliğini yeniden kurmak ve yaymak için çaba göstermeyi soylu bir amaç olarak görür (Çüçen, s.4, http-2)". İnsanlar ve hayvanlar arasında bu tür hiyerarşik bölünmeler, hem hayvan yaşamının küçümsenmesine hem de insanlığın öneminin abartılmasına dayandığı söylenebilir.

İnsanlar ve hayvanlar arasında benzerlik arama ya da birbirleri üzerinden öyküleme ve anlatım gerçekleştirmenin çok eskilere dayandığı bilinmektedir. Edebi türlerde insanbiçimci anlayışla hayvanlar insanlaştırılmış ya da insan gibi akıl yürüten varlıklar haline getirilmiştir. Bu araştırmanın ele aldığı çeşitli yaklaşımları içeren hem edebi hem de felsefi temelleri anlayabilmek için insan olmayan hayvanların insanmerkezli kurumsallaşma sürecinde iki önemli düşünce biçiminin irdelenmesi gerekmektedir.

Klasik dönem olarak adlandırabileceğimiz erken dönemde kurumsallaştırmanın ilk adımları zihin-beden ikiliği üzerine temellendirilir. Ryan'a göre; Aristoteles dil, mantık ve ahlaki uslamayı insanı (erkeği) hayvanlardan ayıran ve üst konuma taşıyan özellikler olarak görmektedir. Zihinsel yeterlilik bedensel yeterlilikten daha üstte görülmektedir. Aristoteles zihinin bedenden üstünlüğünü yöneten-yönetilen ilişkisi üzerinden açıklar; zihinsel güç yöneten, bedensel güç yönetilen ögedir. Aristoteles

yöneten-yönetilen ilişkisini hayvanlara cinsiyetçi bir yaklaşımla uygular; “Bütün hayvanların erkek tarafından yönetilmesi onlar için iyidir, çünkü böylece korunuyor olmanın faydalarından yararlanırlar (Ryan, 2019, s.18)”. Aristoteles kadınlar gibi, hayvanların da erkeklere hizmet ettiğini savunur. Diğer yandan Aristoteles’e göre hayvanlar zeka ve düşünceye sahip değildirler fakat hissetme yeteneğine sahiptirler. Onlar da insanlar gibi ruha sahiptirler fakat bu ruh kavramı kişisel bir kimlik değil, bedeni canlı tutan bir “yaşam ilkesi”dir (Ryan, 2019, s.21). İkinci önemli dönem kartezyen felsefenin ortaya çıktığı dönemdir. “Düşünüyorum öyleyse varım” ilkesi, akıl-beden, insan-hayvan arasındaki ayrılmayı ifade eder. Ryan’a göre “Descartes bütün hayvanları en akılsız insandan daha aşağı düzeyde değerlendirir... Kartezyen düşünce insanların hayvanlara yönelik zulümleri için malzeme sunar (Ryan, 2019, s.22)”.

17. yüzyılda Descartes’in dünya görüşüne itirazlar Spinoza ve Leibniz’den gelir. İki düşünür kartezyen akıl-beden ayırımına karşı çıkar. Ayrıca maddenin cansız olduğu düşüncesi de doğru değildir. Ryan’a göre:

“Descartes, akıl-beden, insan-hayvan, canlı-cansız gibi ikilikler kurarken Spinoza ve Leibniz yaratıcı teklik’ler önerirler. İnsan ve insan olmayı yaşamın içkin bir düzenlemesi olarak görürler. İnsan ve hayvanı karşıt ve hiyerarşik olmayan bir tarzda düşünmek için alan açarlar (Ryan 2019, s.23)”.

Diğer yandan Uslu’ya göre “Descartes’in akıllı varlıkları doğanın geri kalanından ayırma çabası Spinoza’ya göre sorunludur. Spinoza’ya göre insanlar, hayvanlar ve cansız doğa arasında sadece derece farkı vardır (Uslu, 2015, s.98)”. Spinoza’nın insanların yararına hayvanların kullanılması gibi bir görüşe sahip olduğu halde insanlar ile hayvanların birbirinden ayırıştırma gibi bir amaca sahip olmadığı ve hayvanların da hislere sahip oluşunu reddetmediği belirtilmektedir. Spinoza ve onu izleyen Leibniz’in görüşleri hayvanları farklı bir biçimde ele almayı ortaya koymaktadır. Algılar ile anıların birbirlerini etkilediği alanlarda insanlarla hayvanların pek de farklı davranmadıkları üzerine bir tartışmayı ortaya koymaktadır (Ryan, 2019, s.24-25). Leibniz, İnsan – hayvan arasında bir karşıtlık ya da sınıflandırma yapılmadan değerlendirebilecekleri bir ortam yaratma amacındadır; Monodoloji’inde hayvanların ruhlarının, yüksek algılarının ve akli çağrıştıran bir belleğe erişimlerini tartışır:

“... evvelce de edinmiş oldukları algısına benzeyen bir algısına sahip olan hayvanların, ...ilk tecrübelerinde edinmiş olduklarına benzer hislere kapıldıklarını görürüz. Mesela, köpeklere sopa gösterildiğinde, evvelce yedikleri sopanın acısını hatırlayıp viyaklayarak kaçarlar (Leibniz, 2011, s.104-105)”.

Leibniz, algılarla belleğin bağlantılandığı durumlarda “insanların da nasıl hayvanlar gibi davrandığını tartışarak şu önermeyi yapar; yaşamın basit özü hem insan hem de insan olmayan yaratıklarda karşılıklı bağlantı ya da uyum içinde ifadesini bulur (Leibniz, 2011, s.105)”.

18. yüzyılda Hume insan ve insan olmayan hayvanları birbirine daha da yaklaştırır: “insanlar gibi hayvanlar da bir çok şeyi deneyimden öğrenirler ve aynı olayların her zaman aynı sebebi izleyeceğini çıkarırlar (Ryan, 2019, s.27)”. Spinoza, Leibniz ve Hume felsefesinde, insan ve insan olmayan hayvanlar basitçe eşitlenmezler, hiyerarşiye karşı olarak, karşıtlıklarla insanın düşünme biçimlerini eleştirmenin yeni yollarını açarlar.

Aristoteles, Descartes, Kant gibi düşünürler tarafından hayvanlığın insanlığın temel düzeyine ve dolayısıyla felsefi düşüncenin arka planına indirildiği bakış açısına karşı, Nietzsche, insan hayvanının bu hiyerarşik ve tamamlayıcı modelinden radikal bir kopuş önerir. Nietzsche, insanların hayvanlığını bir erdem olarak ifade eder. İnsan olmanın ne anlama geldiğine dair düşüncelerinde hayvanlık ön plandadır. Nietzsche, hayvanlığı, belirgin bir şekilde insani bir alana girmek için üstesinden gelmesi gereken bir şey olarak yargılamak yerine, insanlığı, kurtulmamız gereken şey olarak görür. Yine Kant'ın aksine, Nietzsche, insanları ahlaki değerlendirmeyi yönlendirme iddiası olmayan hayvanlardan daha ahlaki varlıklar olarak tutmaz. Nietzsche'nin felsefi projesi, tam da insanlık kavramına duyulan saygının altını oymaya çalışır. Nietzsche, insan kültürünü hayvan doğasından farklı olarak görmek yerine, doğaya açık ve doğaya dayalı bir kültür kavramsallaştırmasını savunur (Ryan, 2019, s.82).

3.1.4.2 Deleuze ve hayvan oluş kavramı

Deleuze tekillikler düşüncesi ile insan ile hayvan arasındaki ayrımı ortadan kaldırmaya çalışır. Deleuze 'e göre “Tekillikler bireysel ya da kişisel olmaktan uzaktırlar, ama bireylerin ve kişilerin oluşumuna yön verirler (Deleuze, 2015, s.124)”. Tekillikler birey öncesi oldukları için ayrıştırıcı değil, birleştiricidirler. Bütün canlıların heterojen varlıklar olarak ortak bir zeminde buluşmalarını sağlayan temeldirler. Bu nedenle Deleuze'ün Spinoza'dan aldığı beden kavramı, “bireyleşmek için mücadele eden bir cisimde işleyen kuvvetlerin geçici bir toplamını ifade eder; bedenler cinslerine, türlerine ve organlarına göre değil, yapabildiklerine, kabil oldukları etkilere(*affect*), eylem olarak tutkularına göre ele alınırlar (Deleuze ve Parnet, 1990, s.88)”.

Beden kavramını bir kuvvetler çokluğu olarak yorumlayan Deleuze için Spinozacı olmak, bir hayvanı ya da bir insanı, biçimiyle, organlarıyla ve işlevleriyle tanımlamak değil, onu yapabildiği etkiyle (*affect*) ya da varlığında sürüp gitme kuvvetini kendi doğasına göre ifade etme tarzı olarak tanımlar. Spinoza kuvvetin bir şeyin üretimi açısından üstünlüğünü vurgular; Spinoza için “örümceğin varlığı ile gücü aynı şeydir: Bir yanda örümceğin varlığı, diğer yanda onun gücü yoktur. Örümcek olmak ağ örme gücüdür; varlığında sürüp gitme gücünü kendi doğasına göre ifade etme tarzıdır (Suhamy, 2017, s.13)”. Koyuncu’ya göre “Deleuze ve Guattari, canlıları tanımlarken organlarını ya da türsel karakteristiklerini değil, etkilenme kapasitelerini temel alan Uexküll’ün fikirlerinden de yararlanırlar; Uexküll’e göre, her canlı çevresini kendi öznel penceresinden görür (Koyuncu 2020, s.183)”. Koyuncu, Deleuze ve Guattari’nin beygiri yarış atından çok öküze benzettiklerini ve Uexküll’ün etolojisinin, Deleuze ve Guattari’ye, Spinoza’nın etiğinin de destekleyebileceği bir ontolojinin temellerini oluşturduğunu belirtir. Koyuncu’ya göre Deleuze ve Guattari “oluş metafiziğini gerek Uexküll’de gerekse Spinoza’da kimi kilitli kalmış kapıları açan bir anahtar olarak kullanır (Koyuncu 2020, s.183)”. Koyuncu, Deleuze ve Guattari, 1980 tarihli A Thousand Plateaus kitabından, hayvanları ayırt edebileceğimiz üç farklı yolu şu şekilde özetler;

“İlk olarak, Ödipal hayvanlar vardır... benim kedim, benim köpeğim. Bunlar, duygusallaştırılan ve küçük insanlar olarak bireyselleştirilen aile hayvanlarıdır. İkinci tür ...hayvanları salt organları temelinde sınıflandırıp cinslere, türlere ayıran biyolojinin hayvanları Devlet hayvanlarıdır. Üçüncü tür...sürü kipindedirler;..., Deleuze ve Guattari’nin tanımı ile, oluşun hayvanlarıdır...(Deleuze ve Guattari, 2007’den aktaran Koyuncu 2020, s.182)”.

İlk iki türe giren hayvanlar üst düzey insani ilgiyi gerektiren insanbiçimli yaratıklardır ve insanmerkezli amaçlara hizmet ederler. Deleuze ve Guattari'nin işaret ettiği üçüncü hayvan türü, sürüler halinde yaşayan, sürekli hareket halindeki göçebe "bir çokluk, bir oluş oluşturan etkileyen (duygulanımsal)" hayvanlardır. Onlar insanmerkezli ve insanbiçimli bir düzenlemeyi reddeden, hayvanlara yaklaşmanın üçüncü yoludur.

İnsanın hayvanlığı olumladığında ve insan hayvanla bir yakınlık kurduğunda karşılaştığımız şey "hayvan-oluş"tur. Deleuze ve Guattari'nin hayvan-oluş kavramı hayvanın çekimine kapılmaktır; yeni algılar ve duygular sunma gücüdür. Deleuze ve Guattari, Herman Melville’in Moby Dick romanında Kaptan Ahab’ın balinanın peşine düşmesi üzerinde dururlar. Ahab’ın balinanın peşine düşmesi bir amacı içermez; daha

çok farklılığı algılamak kişinin kendi kendisini dönüştürmesi söz konusudur. Kendi oluş gücüyle balina, hayatın tekil bir olayı olarak yorumlanır. Colebrook Deleuze'ün çapraz oluş kavramına vurgu yapar: “Roman çapraz oluşla ilgilidir: ne ‘insan’ ın oluşu, ne de doğanın oluşu; iki ayrı oluşu ifade ediyordur (Colebrook, 2004, s.175)”.

Deleuze ve Guattari'nin hayvan oluş kavramı, insan ve insan olmayan arasındaki, duygusal karşılaşmaları açıklar. Duygulanımsal hayvanlarla karşılaşmak, hayvanlıkla bir yakınlık ve ayırt edilemezlik alanına girmektir. Hayvan-oluş hayvanlarla özdeşleşmek ya da davranışlarını taklit etmek, bir hayvan gibi davranmak değildir. Colebrook'un yorumu ile hayvan-oluş, “hayvanın hareketlerine, algılama ve oluşlarına ilişkin bir histir. Kişinin sanki bir köpekmiş, bir böcekmiş gibi dünyayı gördüğünün düşünülmesidir ancak hayvan oluş, bir hayvan olma ve insan-alanını terk etme anlamına gelmez (Colebrook, 2004, s.182)”. Böyle bir yaklaşım yanıltıcı insan bakışını yaratacaktır, çünkü hala insan deneyiminde köklenmiştir: Sonuçta, hayvan hayatının insanileşmiş bir görüşünü ortaya çıkaracaktır. Hayvan deneyimini düşünürken ya da taklit ederken, hayvanı insan nitelikleri temelinde değerlendirmekten ötesi gelmez. Bu insanbiçimciliğin önemli açmazlarından biridir. Hepsinden önemlisi, “oluş hayal gücünde gerçekleşmez...Hayvan-oluşlar ne rüyalar ne de düşlemlerdir (Deleuze, 2007, s.262)”. Kafka: Minör Bir Edebiyata Doğru, kitabında Deleuze ve Guattari, Franz Kafka'nın edebi hayvanlarına odaklanarak hayvan oluşun ne anlama geldiğini genişletir:

“Kafka'nın metinleri, hepsi de arkalarında hiçbir yasa veya amaç bulunmayan kapılar, geçitler, hayvan hareketleri ve imgeleri üretir... yalnızca yeni algılama üslupları üretirler. Dünyayı bir hayvan olarak görmek, hiçbir yere çıkmayan geçitler olarak görmek veya küçülen bir beden bakış açısından görmek. Hayvanın çekimine kapılmak... (Colebrook, 2004, s.182)”.

Deleuze için hayvan-oluş, yaşamı kendi olmaktan çıkaran, kendine bir kaçış çizgisi olarak tekrar yaşama yol veren bir düşüncedir. Hayvan-oluşun en önemli özelliği bir süreci kapsaması ve durağan homojen bir çokluk olmamasıdır. Deleuze'ün oluşun hayvanları olarak tanımladığı bu kip, yersiz-yurtsuzlaşma hareketi içinde göçebe bir çokluk oluşturur. Hayvan türleri ve türler arasındaki farklılıkların çokluğunu göz önüne aldığında insanın üzerine düşen sorumluluğun önemi bir kez daha ortaya çıkar. Hayvan oluş kavramı bu araştırmanın önemli amaç cümlelerinden biri olan insanbiçimciliği, insanmerkezcilikten ayırmanın bir yolu var mıdır? sorusunun yanıtı olarak düşünülebilir. Hayvan oluş daima aşılmaz olduğu varsayılan sınırların kuruluşunu yöneten mantığı sorgular. Deleuze, Fark ve Tekrar'da temsilin karşıtlık

mantığı aracılığı ile üretildiğini vurgular. İnsanların kendilerini karşıtlıklar kurarak oluşturduklarına ifade eder. İnsan bir anlamda kendisini karşıtlıklardan yola çıkarak temsil etmektedir. Dünyayı “ancak benzer olanlar farklıdır” okuması ile “içkin fark”ın nasıl elden kaçırıldığını Colebrook şu şekilde açıklar:

“Deleuze, insanın bizi tutsak alan dayatılmış bir imge olduğunda ve bütün imgelerin en ırkçısı olduğunda ısrar etmiştir. Farklılığı yalnızca, benzeri tarafından önceden ehlileştirilmiş olması ve yeniden kazanılmış olması koşuluyla kabul edebildiği için ırkçidir. Her dönemin kendi görelî görme biçimine veya düşünme biçimine sahip olduğunu kabul ettiğimiz bir dönemde Deleuze, tam da görme ve düşünme güçlerinin her türlü verili kültür veya edimsel biçimin üzerinde ve ötesinde düşünülmesinde ısrar etmiştir (Colebrook, 2004, s.93)”.

Çizgi filmler, genellikle insan ve hayvan arasındaki bağların güçlendirilmesini temsil ederken, aynı zamanda bir parçalanma modu olan hayvanı görmenin farklı yollarını da çoğaltır. Hayvanı görmenin birden çok yolu, filmin hayvan dünyasıyla olan ilişkisinin kapsamının ve yoğunluğunun bir ölçüsüdür. Örneğin Aslan Kral (1994), Bambi'den bu yana, insan etkileşimi olmadan tamamen hayvan karakterlerden oluşan bir çizgi filmidir. Mastrostefano'ya göre, Aslan Kral'daki doğa, besin zincirinin tepesindeki orta sınıf Amerikalılar olarak insanlaştırılan aslanların doğayı tüketme haklarının meşrulaştırıldığı bir ekonomidir. Krallık, yırtıcı aslanlar ve onları besleyen, onlara hizmet eden hayvanlar "alçak tebaası" arasında bölünmüştür. Güç ve otorite tehdit edildiğinde farklılıkların adlandırılması dikkat çekicidir. Irkçılığın, belirli etnik grupların üyelerinin diğerlerinden daha üstün olduğu fikrine dayanması gibi, türçülük de, türlerin kardeşliği temelinde varlıklara farklı haklar verir ve insan ve insan olmayan hayvanları birleştiren, duyarlılık gibi temel özellikleri gözden geçirir. Disney'in mantığına göre, sırtlanların tümü kötüdür. Bu tür genellemeler, belirli insan olmayan hayvan türlerine karşı korku ve küçümsemeyi haklı çıkarmaya hizmet eder (Mastrostefano, 2013, s.43-44).

Colebrook'a göre Deleuze “Nietzsche ve Felsefe” kitabında ebedî dönüş öğretisini vurgulayarak insan-olmayan bir Nietzsche okuması önerir: “hayat hiçbir kurucu köken veya dışsal ilke olmadan farklılığın tekrar tekrar yeniden olumlanmasıdır (Colebrook, 2004, s.93)”. Yaşamın olumlanması bağlamında Batukan'ın önerisi önemlidir: “Hayvanın dili aynı zamanda ‘dilsizlerin dilidir’. Dolayısıyla bu dili duyabilmek ona kulak verebilmek için insanın kendi düşünce biçimlerinden başka olarak hayvanı ve doğa'yı tahakküm altına alan yapılardan vazgeçmesi gerekir (Batukan, 2015, s.80)”.

3.2. Stereotip İçerik Modeli (SCM: The Stereotype Content Model) Film İncelemeleri

Bu bölümde “Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı” ve “Zootopia (Zootropolis)” çizgi filmlerinin incelenmesinde bu araştırmanın yöntem bölümünde ayrıntıları ile açıklanan Sevellano ve Fiske’nin, hayvanları sosyal nesnelere olarak inceledikleri araştırmalarında, hayvanlara yönelik davranışsal, yargısal eğilimleri inceledikleri Stereotip İçerik Modeli (SCM: The Stereotype Content Model) yaklaşımından yararlanmışlardır.

Bu yaklaşıma göre, gruplar arası izlenimler sosyal algının iki temel boyuttan oluşmaktadır. Bunlar sıcaklık ve yeterlilik. Sıcaklık, bir kişi ya da grubun amacının ne olduğuna yönelik bir sorgulamayı içerir. Yeterlilik ise yeteneği ve kapasiteyi ele almaktadır. Bu iki boyut birlikte değerlendirildiklerinde dört farklı alan ortaya çıkmakta, farklı sosyal gruplar bu alanlarda konumlandırılmaktadır. Sevellano ve Fiske, hayvan türlerinin bir eşitsizliğin içerisinde bulduklarından bahsetmektedirler. Bu farklı değerlendirmeleri kendi çerçevelerinde sıcaklık, yeterlilik, statü, karşılıklı bağımlılık farklılıkları başlıkları ile hayvan klişelerini incelemektedirler (Sevellano and Fiske, 2016, s.14).

3.2.1 “Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı” filminin incelenmesi



Görsel 3.1. “Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı” filmi (2016)
(<https://www.illumination.com>)(Erişim tarihi: 17.04.2022).

Yönetmen: Chris Renaud

Gösterime Giriş Tarihi: 2016 (ABD)

Stüdyo: Illumination Entertainment

Konusu

Max sahibi Katie ile New York'ta yaşayan evcil bir köpektir. Katie onun için her şeydir ve birlikte çok mutludurlar. Fakat bir gün Katie eve başka bir köpek olan Duke'ü getirir. Max bundan hoşlanmaz. Max ve Duke arasında bir rekabet başlar ve bundan sonra başlarına birçok olay gelir.

Ana karakterlerden birisi olan Max evcil bir teriyer temsilidir. Filmin başında Max kendisini ve Katie (sahibi) ile tanışmalarını izleyiciye anlatmaktadır. Kendisinin "New York'taki en şanslı köpek olduğunu" söylemektedir ve Katie ile aralarındaki ilişkiyi "mükemmel" olarak yorumlamaktadır. Kendisini Katie'nin "ev arkadaşı" olarak görmekte ve onun yanına "taşındığını" belirtmektedir.



Görsel 3.2. Max

(<https://www.illumination.com/movie/the-secret-life-of-pets/>)(Erişim tarihi: 17.04.2022).

Max'in kendisinden, Katie ile tanışmalarından ve yaşamlarından bahsederken kendisini adeta bir insan gibi konumlandığı söylenebilir. Bir köpek gibi dört ayak üzerinde yürümesi ve insanlarla iletişim halinde iken köpeklere özgü sesler çıkarması gibi en belirgin özellikleri ile bir köpeğe benzemektedir. Fakat bunun yanında büyütülen yuvarlak gözler, hayvanlarla birlikte iken insanlar gibi konuşmasını sağlayan bir ağız ve yine çok belirgin yüz ifadeleri ve bu ifadelere yardımcı olacak belirgin kaşlar gibi oldukça net fiziksel insanbiçimci özelliklerinde eklendiği görülmektedir. Max'in sürekli olarak sahibinin ilgisini çekmeye çalıştığı, sahibini ve ilgisini kaybetmekten dolayı kaygı ve korkular yaşadığı görülmektedir. Başka bir köpek geldiğinde kıskançlık yaşamakta ve ondan kurtulmak ve sahibinin gözünde kötü göstermek için küçük fakat zekice davranışlar gerçekleştirmektedir. Ayrıca Max amaçları olan bir evcil köpektir.

Katie'yi korumak en önemli amaçları arasında gösterilebilir. Bunlardan yola çıkarak Max'in fiziksel ve psikolojik olarak insanbiçimci özelliklerle çerçeveslenmiş bir hayvan karakter temsili olduğu söylenebilir.

Max karakterinin koruyucu klişe ile oldukça eşleştiğini söylemek yanlış olamayacaktır. Koruyucu klişede bulunan köpeklerin çizgi filmdeki bir temsili olarak gösterilebilir. Klişenin çoğu özelliği bu temsilde görülmektedir. Dostluk, sevgi, şefkat, arkadaşlık, gibi özellikler atfedilmiş ve diğer hayvanlardan farklı ve üst bir konumda sınıflandırılmıştır. Pozitif bir ayrımcılığa sahip olduğu görülmektedir. Çocuk gibi görülmektedir ve karşılıklı koruma duyguları barındırmaktadır. Yüksek sıcaklık-yüksek yeterlilik alanında ve yoldaşlar grubunda değerlendirilebilir. Evcil sevimli hayvanlar türüne ait oldu görülmektedir.

Filmdeki diğer bir karakter olan Tiberius, bir çatıda kafese kapatılmış yalnız kızıl kuyruklu bir şahin temsilidir. İlk gösterildiği sırada kamera alt bir açıdan Tiberiusu göstermekte ve estetik bir görüntünün yanında güçlü ve esrarengiz bir havanın yaratıldığı hissedilmektedir. Kafesinde diğer birçok hayvana ait kemikler bulunmaktadır. Ayrıca gözleri siyah göz bantları ile kapatılmıştır. Oldukça yaban bir hayvan olduğu görülmektedir. Kendisine yardım eden saf Gidget'ı bile ilk başta kandırarak ona saldırmakta ve onu yemeye çalışmaktadır. Gidget'in onunla arkadaş olabileceğini söylemesi ile onu yemekten vazgeçip onunla işbirliği yapmaktadır. Fakat bu arkadaş olma durumu onun yabaniliğini yok etmemektedir. Gidget'ın onu zincirinden kurtardığında bile ilk olarak bir saldırma eğilimi göstermiş ve daha sonra kendisini engellemiştir. Ayrıca arkadaş olmaları ihtimalinden sonra Tiberius'un kısa bir hayalinde Gidget ile birlikte başka bir hayvanı avlamaya yaklaştıkları görülmektedir. Filmde diğer hayvanlarla da konuşabilen bir kuştur. Antropomorfik olarak tıpkı Max'te olduğu gibi büyük gözler ve konuşabilmesi için gagasına insanımsı özelliklerin eklendiği görülmektedir. Ayrıca yabani ve sinsi görünmesini sağlayabilmesi için göz kapaklarının da eklendiği görülmektedir.



Görsel 3.3. *Tiberius*

(<https://www.illumination.com/movie/the-secret-life-of-pets/>)(Erişim tarihi: 17.04.2022).

Tiberius karakterinin tehditkâr korku klişesi ile yoğun olarak eşleştiği görülmektedir. Başlangıçta düşman izlenimi yaratmaktadır. Yabani, güçlü, saldırgan ve zeki olarak görülmektedir. Ayrıca yalnızdır. Hayranlık duygularını uyandırabilmektedir. Diğer çoğu kuş karakterler konuşamazken o konuşabilmektedir. Düşük sıcaklık - yüksek yeterlilik alanında ve avcılar grubunda değerlendirilebilir. Tehditkâr korku klişesi içerisindeki hayvanların genel olarak tehdit görülmelerinden dolayı kafese kapatılma durumları da Tiberius'un kafese kapatılma durumu ile eşleştiği görülmektedir. Ayrıca Deleuze ve Guattari'in üçüncü tür olarak ele aldığı şeytani hayvanlar (Koyuncu, 2020, s. 181-182) sınıflandırmasına da dahil edilebilir.

Filmdeki diğer dikkat çekici hayvanlar sokak güvercinleridir. Sokak güvercinleri kendi hallerinde sokakta hareket etmektedir. Neredeyse insanbiçimli hiçbir özellik görülmemektedir. Diğer hayvanlarla bile konuşamamaktadırlar. Büyük gözleri bulunmaktadır. Gözlerinin aynı noktaya bakamamalarının abartıldığı görülmektedir. Herhangi bir zeka belirtisi görülmemektedir adeta hissiz gibidirler. Sadece Max onlara havladığında oldukları yerden uçarak gitmeleri ile bir tepki göstermektedirler. Diğer hayvanlardan hiçbir ayrıcalıklarının olmadığı görülmektedir. Ayrıca değersiz de gösterildikleri söylenebilir. Çünkü Max onları rahatsız ettiğinde Katie sadece Max'e gülmektedir ve onu küçük "şımarık bir çocuk" gibi sevmektedir.

Filmdeki güvercinlerin itaat klişesi içerisinde ele alındıkları görülebilir. Özel bir statüye sahip değildirlere ve değersiz bir konumda görülebilirler. Fiziksel ve zihinsel yeterlilikleri düşük görülmektedir. Ayrıca zararsız oldukları da görülmektedir. Yüksek / orta sıcaklık – düşük yeterlilik alanında değerlendirilebilirler. Evcilleştirilmemiş fakat

tamamen insandan kopmamış durumları ile Liminal hayvanlar içerisinde de değeriendirilebilirler.

Filmdeki dikkat çekici bir diğerkarakter Gino'dur. Gino evcil bir balıktır. Güvercinlerde görülen göz özelliklerine sahip olduğu ve konuşmadığı görülmektedir. Sahibi ona hoşçakal dediğinde ağızını açarak suda baloncuklar yapmaktadır. Bu hoşçakal demek olarak ya da sadece bir tesadüf olarak da yorumlanabilir. His ve zekâ konusunda yüksek bir yeterliliğe sahip görüldüğü söylenemeyebilir. Kişiliğine dair herhangi bir bilgi görülmemektedir.

Güvercinlerde olduğu gibi balık Gino da İtaat Klişesi içerisinde ele alınabilir. Düşük fiziksel ve zihinsel yeterliliği ve zararsız görüntüsü bu klişeyi desteklemektedir. Güvercinlerden tek farkı konumu olarak gösterilebilir. Güvercinlere göre pozitif bir ayrıcalığa sahip olduğu görülmektedir.

Gidget evcil pomeranian temsilidir. Süslü, havalı, bakımlı, romantik diziler izleyen bir köpektir. Bembeyaz tüylere sahiptir. Max'ten hoşlanmaktadır ve Max için her şeyi yapabilmektedir. Büyük gözler, konuşmasını sağlayan insan ağızı gibi hareket edebilen bir ağız gibi antropomorfik özelliklerinin yanında dişi olduğunu belirtmek için kullanılan klişeleşmiş belirgin koyu kirpikler ve saç tokası da görülmektedir. Cinsiyetçi birçok klişeyi barındırdığı görülmektedir. Güzel kız ana karakter erkeğe aşık olur klişesi de bu temsil üzerinden görülebilmektedir.



Görsel 3.4. *Gidget*

(<https://www.illumination.com/movie/the-secret-life-of-pets/>)(Erişim tarihi: 17.04.2022).

Gidget karakteri de koruyucu klişe ile eşleştirilebilir. Arkadaşlık özelliğinin atfedildiği ve diğerkarakter hayvanlardan farklı bir konumda sınıflandırıldığı görülmektedir.

Pozitif bir ayrımcılığa sahip olduğu söylenebilir. Yüksek sıcaklık-yüksek yeterlilik alanında değerlendirilebilir. Yoldaşlar grubunda değerlendirilebilir. Gidget'in da Evcil sevimli hayvanlar türüne ait oldu görülmektedir. Ayrıca Cinsiyetçi klişelerle de çerçeveslendiği görülmektedir. Süslü ve bakımlı olması ve bunun yanında ana erkek karaktere âşık güzel kadın karakter olarak görüldüğü söylenebilir.

Norman evcil bir hamster temsilidir. Sevimli bir temsil yaratıldığı söylenebilir. Düşük bir zihinsel yeterliliğe sahip olduğu görülmektedir Filmin bir sahnesinde Max ona hala evini bulamadın mı diye sorduğunda, Norman 3 haftadır bulamadığından bahseder ve tekrar oradan uzaklaşır. Norman gittiğinde Chloe ve Max onun evi bulamayacağı konusunda birbirleri ile onaylaşırlar. Bu sahne ile diğer hayvanlardan daha düşük zihinsel bir yeterliliğe sahip olduğu durumunun, diğer evcil hayvanların onu değerlendirmesi ile de pekiştirildiği görülmektedir.



Görsel 3.5. Norman

(<https://www.illumination.com/movie/the-secret-life-of-pets/>)(Erişim tarihi: 17.04.2022).

Genellikle aşağılayıcı klişe içerisinde değerlendirilen kemirgenlere göre Norman'ın itaat klişesi içerisinde değerlendirilmesinin daha doğru olabileceği görülmektedir. Fiziksel özelliklerinde yaratılan yuvarlak hatlar onu oldukça sevimli gösterdiği için aşağılayıcı bir konuma atılmasını engellemektedir. Ayrıca zihinsel ve fiziksel yeterliliklerinin düşük bir seviyede bulunmasından dolayı itaat klişesi ile değerlendirilebilir.

Genel olarak filmdeki hayvan karakterler birçok açıdan insanbiçimci özelliklere sahiptir. Filmdeki temsiller insanlar ile konuşamamaktadırlar. İnsanlar ile aralarında geçen iletişimlerde kendi türlerine özgü seslerin kullanıldığı görülmektedir. Ancak filmde çoğu kuş türü ve balıklar haricindeki tüm hayvan karakterlerin kendi aralarında

insanlar gibi konuştukları görülmektedir. Burada kuşlara ve balıklara antropomorfik olarak konuşma özelliğinin eklenmemesi dikkat çekici bir durum olarak görülmektedir. Bu canlıların diğer hayvanlar ile arasına bir sınır koyularak farklı bir konumda değerlendirildikleri görülebilir.

3.2.2. “Zootopia (Zootropolis)” filminin incelenmesi



Görsel 3.6. “Zootopia” filmi posteri

(https://zootopia.fandom.com/wiki/Zootopia/Gallery?file=Zootopia_Poster2.jpg)

(Erişim Tarihi: 24.04.2022).

Yönetmen : Byron Howard, Rich Moore

Gösterime Giriş Tarihi: 2016 (ABD)

Stüdyo : Walt Disney Animation

Yapımcı : Clark Spencer

Konusu

Zootopia birçok hayvanın bir arada yaşadığı modern bir metropoldür. Zootopia’da polis memuru olarak göreve başlayan Judy, diğer polis memuru hayvanların arasında daha küçük görülebilecek bir pozisyonda istemeyerek de olsa çalışmaya başlar ama bu işte de en iyisi olma hırsı ile görevini mükemmel bir şekilde yapmaya çalışır. Bu sırada dolandırıcı Nick ile tanışır ve ardından kimsenin çözemediği gizemli bir görevi Nickle beraber çözmeye çalıştıkları bir maceraya başlar.

Ana karakterlerden birisi olan Judy bir tavşan temsilidir. Çalışkan ve azimli bir kişiliğe sahiptir. Judy, çocukluğundan yetişkinliğine kadar, onu seven ve onun için endişelenen bir anne ve babaya sahiptir. Ayrıca onun için sevinen ve onu destekleyen birçok kardeşi de bulunmaktadır. Büyüyünce bir polis memuru olur ve Zootopia'ya gelir. Zootopia'yı herkesin hayallerini gerçekleştirebileceği bir yer olarak görmektedir. Zootopia polis merkezindeki ilk tavşan polistir ve diğer büyük, güçlü polis arkadaşlarından oluşan ekibe katılır. Dünyayı iyi bir yer yapmaya çalışmak istemektedir. Judy fiziksel, psikolojik olarak ileri derecede insanbiçimlendirilmiş bir karakterdir. Psikolojik olarak sürekli iyimser olmaya çalışan aynı zamanda biraz mükemmeliyetçi ve yaptığı her işi ciddiye alan bir duruşu olduğu söylenebilir. Fiziksel olarak bir tavşan ile benzeyen en ortak noktaları, kulakları, burnu dişleri, elleri ve ayakları olarak görülebilir. Fakat bunlarda insanbiçimci bir görünümde dir. Ellerini insan eli gibi kullanabilmesi buna örnek gösterilebilir. Ayrıca ağzı da insan ağzına benzemektedir. Tavşanların üst dudaklarında bulunan ayrıklık durumu Judy'de net bir şekilde bulunmamaktadır. Bunun haricindeki özelliklerinde insanbiçimcilik görülmektedir. İki ayak üzerinde yürümektedir. Kadınsı bir görünüş yaratmak için göğüs, biraz geniş kalça ve ince bel fiziksel klişelerinin eklendiği görülmektedir. Gözleri kocaman ve yuvarlaktır ve bütün bedeni yuvarlak hatlara sahiptir. Bu görüntünün ona sevimlilik kattığı görülmektedir. Polis memuru kıyafeti giyen bir tavşandır. Ayrıca filmde daha birçok farklı kıyafetler giydiği görülmektedir.



Görsel 3.7. Çocuk Judy Hopps

(https://zootopia.fandom.com/wiki/Judy_Hopps?file=Judy_onstage.jpg)(Erişim Tarihi: 24.04.2022).



Görsel 3.8. Yetişkin polis memuru Judy Hopps

(https://zootopia.fandom.com/wiki/Judy_Hopps?file=Judy_Standing_Render.png)

(Erişim Tarihi: 24.04.2022).



Görsel 3.9. Yetişkin, çiftlik kıyafetli Judy Hopps

(https://zootopia.fandom.com/wiki/Judy_Hopps?file=Judy_night_howlers_.jpg)

(Erişim Tarihi: 24.04.2022).

İtaat klişesi içerisinde değerlendirilen tavşanlara göre Judy bu klişenin bazı özelliklerini barındırırken bazı özelliklerine de ters düşmektedir. Genelde çiftlik hayvanlarının oluşturduğu bu klişe içerisindekilerle Judy'nin ortak noktaları Evcil bir hayvan olması, büyük bir aile içerisinde çiftlik ortamına benzer bir ortamda büyümesi gösterilebilir. İyimser, sevimli ve zararsız bir karakter olarak belirtmek yanlış olmayacaktır. Tıpkı klişe içerisinde tavşanların zararsız olarak görülmeleri gibi. Ayrıca film içerisinde küçük bir kısımda da olsa av ve avcı hayvanlar ayrımının bulunduğu ve Judy'nin de av hayvanları içerisinde ele alındığı görülmektedir. Gösterilme durumu açısından klişe içerisinde yer alabilir fakat Judy karakterinin bu duruma karşı gelmesi ile bu klişeyi eleştirdiği görülmektedir. Klişe ile uyuşmayan kısımlarında ise zeki ve çalışkan olması gösterilebilir. Genellikle itaat klişesindeki canlıların fiziksel ve zihinsel yeterliliğe sahip olmadıkları algısının bulunduğu dikkate alınacak olursa Judy karakterinin bu klişedeki bu özellikleri yitirdiği söylenebilir. Ayrıca bir kahraman olarak

filmii bitirmektedir. Genellikle bu kliŒe ierisindeki canlilar herhangi ayrıcalıklı bir konuma sahip olarak grlmezken Judy karakteri burada da bu kliŒe ile ters dŒebilmektedir. Bunlara baėlı olarak Judy karakteri hem itaat kliŒesi, hem de dostluk, sevgi, Œefkat ve koruyucu davranıŒlarından dolayı koruyucu kliŒe zellikleri ile temsil edildiėi belirtilebilir. Yksek sıcaklık, yksek yeterlilik alanında deėerlendirilebilir.

Ana karakterlerden birisi olan Nick bir tilki temsilidir. Zeki, kurnaz ve komik bir karakter olarak betimlenebilir. Judy'nin aksine ciddiyezsiz ve alaycı bir tavrı bulunmaktadır. Dolandırıcılık yapmakta ve yalnız yaşamaktadır. Tam anlamı ile kt bir karakter olarak deėerlendirilemeyebilir. nk filmin baŒında kt bir karakter olarak gsterilsede aslında kt olmadığı bu davranıŒlarının bir sebebi olduėu ve iyi bir karakterle birlikte aslında bu kt davranıŒlardan sıyrılarak iyi bir karaktere dnŒtė grlmektedir. Sonunda ise o da Judy gibi bir kahraman olmaktadır.

Nick kklėnde arkadaŒları gibi izci olmak istemekte fakat aralarındaki tek tilki ve avcı olduėu grlmektedir. Bu yzden arkadaŒları tarafından zarar grmektedir. Nick'in gvenilmez olduėu arkadaŒları tarafından dile getirilmektedir. Nick'in ocukken yaŒadıkları, yetiŒkin halindeki bu dolandırıcı tilkiyi yaratmaktadır. Nick' de fiziksel, psikolojik olarak insanbiimciliėin ileri derece grldė bir karakterdir. Gerek bir tilkinin aksine kıyafetler giymekte, iki ayak zerinde yrmektedir. Yuvarlak byk gzlere sahiptir. Bir tilki ile en benzer noktaları kulakları, el ve ayakları, kuyruėu ve kırmızı tyleri gsterilebilir. Bunun haricinde Nick'i bir insan olarak grmek yanlış olmayacaktır.



Grsel 3.10. ocuk Nick

(https://zootopia.fandom.com/wiki/Nick_Wilde?file=LittleNick.png)(EriŒim Tarihi: 24.04.2022).



Görsel 3.11. Yetişkin dolandırıcı Nick

(https://zootopia.fandom.com/wiki/Nick_Wilde?file=Nick_Sly_Fox_Render.png)

(Erişim Tarihi: 24.04.2022).



Görsel 3.12. Kahraman polis memuru Nick

(https://zootopia.fandom.com/wiki/Nick_Wilde?file=NickandJudyasCops.png#cite_note-10)

(Erişim Tarihi: 24.04.2022).

Nick'in zeki olması, filmin başlangıçlarında diğer hayvanlar tarafından bir yırtıcı olduğu için tehlikeli görülmesi, tek başına toplumdan uzakta yaşaması (tıpkı yabani hayvanların insanlardan uzakta yaşaması) gibi özellikleri ile tehditkar korku klişesi ile temsil edildiği görülebilir. Bu klişe içerisinde genellikle etobur hayvanların olumsuz değerlendirilme durumları Nick karakterinin de karşılaştığı ve klişeden etkilendiği bir durum olarak görülebilir. Diğer hayvanlara karşı bir düşman izleniminin bulunduğu bazı sahnelerde görülmektedir. Diğer hayvanları dolandırdığı sahneler bu duruma örnek gösterilebilir. Düşman izlenimi de bu klişenin özelliklerinden biri olarak görülmektedir. Fakat bu klişedeki özelliklerin birçoğunun filmin sonuna doğru Nick üzerinden yıkıldığı görülmektedir. Nick, düşük sıcaklık yüksek yeterlilik alanında bir karakter olduğu değerlendirilerek başlasada bazı klişeler yıkılarak yüksek sıcaklık yüksek yeterlilik alanında konumlandırılabilirdiği görülmektedir. Tehlikeli olmak yerine bir kahraman ve koruyucu özelliklerini alması ile koruyucu klişenin özelliklerini de temsil ettiği görülebilir.

Bellwether karakteri bir koyun temsilidir. Belediye başkan yardımcısı ve filmdeki gizli kötü karakterdir. Sevimli, zararsız biri olarak görülmektedir. Hatta bazı durumlarda görünmez olduğu bile görülmektedir. Zeki bir karakterdir. Belediye başkanından daha çalışkan ve daha zeki olduğunu düşünmekte, kendisinin bir av ve belediye başkanının bir avcı konumunda bulunduğunu belirterek bu sistemin tamamen değişmesi için çaba sarf etmektedir. Fiziksel ve psikolojik olarak insanbiçimciliğinin bulunduğu görülmektedir. “Kötü niyetlere” sahip bir koyundur. Dişi bir karakter olduğu belirtilmek için elbise giydiği, uzun kirpikleri olduğu, zarif ve narin fiziksel bir yapıya sahip olduğu ve bu klişelerle çerçeveslendiği görülmektedir. İki ayak üzerinde yürümekte, ellerini tıpkı insanlar gibi kullanabilmektedir. Büyük yuvarlak gözlere sahiptir ve gözlük takmaktadır. Çalışkan, gözlük takan insan klişesi de bu karakterde görülmektedir. Kabarık tüylere ve yuvarlak hatlara sahiptir. Bu durum tıpkı Judy karakterinde olduğu gibi onu sevimli göstermektedir.



Görsel 3.13. Belediye Başkan Yardımcısı Bellwether

(https://zootopia.fandom.com/wiki/Assistant_Mayor_Bellwether?file=Bellwether_Render.png)

(Erişim Tarihi: 24.04.2022).



Görsel 3.14. Belediye Başkan Yardımcısı Bellwether

(https://zootopia.fandom.com/wiki/Assistant_Mayor_Bellwether?file=Personality-Bellwether2.png)

(Erişim Tarihi: 24.04.2022).

Bellwether karakterinin itaat klişesi içerisindeki birçok özelliği temsil ettiği görülmektedir. İtaat klişesi içerisinde ele alınan koyunlar zararsız, sevimli canlılar olarak görülmekte diğer hayvanlara göre ayrıcalıklı bir konumda bulunmamaktadırlar. Bellwether'ın da görünüşü ve hissettirdiği duygular itibari ile bu özellikleri taşıdığı görülmektedir. Belediye başkan yardımcısı olması durumu ile ayrıcalıklı bir konuma sahip olduğu ve bu klişedeki özellikle çeliştiği düşünülse de filmin sonuna kadar aslında görünmez bir karakter olması ve onun bir kötülük yapabileceği ihtimalinin bile görülmemesi bu özelliğin farklı bir biçimde temsil anlatımı olarak yorumlanabilir.

Bellwether'in gerçek kişiliği ortaya çıktığında itaat klişesi içerisinde temsil ettiği birçok özelliği yitirdiği görülmektedir. Fakat bu özelliklerin yıkılması ve bu klişe içerisinde farklı bir açıya alınması, onun kötü bir karakter olması gerektiği gibi bir konum içerisine aldığı görülmektedir.

Lionheart karakteri bir aslan temsilidir. Güçlü, havalı bir görüntüye sahiptir. Karakter aynı zamanda Zootopia'nın uzun süredir belediye başkanıdır. Kabarık kürkü, kıyafeti ve makamı ile diğer hayvanlardan ayrıcalıklı ve üst bir konumda bulunduğu görülmektedir. Aslan kral klişesi burada da devam etmekte, bu sefer aslan belediye başkanı olarak ortaya koyulmaktadır ve yine tüm hayvanların lideridir.



Görsel 3.15. Belediye Başkanı Lionheart

(https://zootopia.fandom.com/wiki/Mayor_Lionheart?file=Mayor_Lionheart.png)

(Erişim Tarihi: 24.04.2022).

Zootopia filmi, izleyiciyi karanlık bir ormanda tek başına kalmış bir tavşan ve biraz sonra ona saldıran vahşi bir aslan sahnesi ile karşılamaktadır. Film biraz daha ilerlediğinde bu sahnenin bir tiyatro oyunu olduğu ve yavru tavşan Judy tarafından anlatıldığı görülmektedir. Judy özetle şöyle anlatmaktadır; binlerce yıl önce ataları,

korkunun hâkim olduğu bir dünyada yaşamaktaydı ve yırtıcıların kontrol edemedikleri biyolojik dürtüleri bulunmaktaydı. Av ve avcılar vardı. Fakat şimdi modernleşmiş dünyalarında bunlar yok olmuştu. Artık av ve avcı yoktu ve her hayvan istediği şey olabiliyordu. Bu sahnenin çok ilgi çekici bir sahne olduğu düşünülebilir. Hayvanlar için modern dünya ya da ilkel dünya diye bir ayırım olabilir mi? Bu durum insanmerkezci bir bakış açısının yansıması olarak görülmektedir. Filmde ilk aşamada ormandaki yavru tavşan ve aslan'ın karanlık bir ormanda gösterilmesi ile doğanın korkunç bir yer olarak betimlendiği görülmektedir. Aslanın yırtıcılığının bir ilkelik olarak görüldüğü ve modern dünyada bunların yok olduğu görülmektedir. Ayrıca yırtıcıların bu davranışının acımasızlık olarak betimlendiği ve bunun bir suçmuş gibi betimlendiği görülmektedir. Bir aslanın yırtıcılığı bir suç olarak görülebilir mi? Suç ve ceza insanlara ait kavramlar değil midir? Bir aslanın yırtıcılığını suç olarak görmek aslanın aslan oluşunu eleştirmek olarak görülebilir.

Bir başka hayvan temsili yavru bir koyun tiyatro sahnesinde hayallerinden bahsetmektedir. Uzaya bile gidebileceğini ve artık bir sürünün içerisinde “saklanması” gerekmediğini dile getirmektedir. Koyunun bir sürü içerisinde saklandığını bu temsil üzerinden belirtmek gerçek bir koyunun sürü içerisinde bulunma davranışının insan merkezli bir yorumu olarak değerlendirilmektedir. Fakat bu yorumlamanın olumlu bir yargı geliştirmede olduğu görülebilir. Adeta sanki koyunlar kurtarılmaya ihtiyaç duyan ve aslında sürülerinin içinde iken mutsuz olan hayvanlar gibi bir yargı oluşabilmektedir.

Doğasına dönmüş her hayvanın korkunç bir şekilde gösterildiği de görülmektedir. Hayvanların adeta bir canavar gibi gösterildiği görülebilir. Hatta bu hislerin yakalanabilmesi için doğal hallerine dönmüş hayvanların gözlerine kırmızımsı ve turuncumsu renklerin koyulduğu görülmektedir. Ayrıca dönüşmüş hayvanların konuşma yetisini de kaybettiği görülmektedir. Judy ve Nick' in sorgulamak için gittikleri Jaguar Mr. Manchas onlarla ilk başta konuşabilmekte dönüşükten sonra ise hem aklını hem de insan gibi konuşma yeteneğini kaybetmektedir. Burada da yine insanbçimli bir temsilin kendi gerçekliğine benzer bir hale dönüştüğünde bir alt konumda sınıflandırıldığı görülmektedir.

Hayvanların doğası ve doğalarına uygun davranışlarını aşağı görmek, iyi ya da kötü olarak değerlendirmek, bu hayvanların davranışlarına karşı olumsuz düşünceler geliştirebilir ve onlara karşı yanlış yargılar yaratabilir. Oysaki iyi ve kötü olarak değerlendirmek yerine olası durumlarını kabul etmek çok daha doğru olacaktır.

3.3. “Benim Hayvanlarım” Uygulama Filmi Yapım Aşamaları

3.3.1. Synopsis

Issız bir ormanda, Aya (insan karakter) bir ağacın arkasında saklanmakta ve etrafa bakmaktadır. Bu sırada önünden yukarıdan aşağı doğru hızla bir Asbasa (hayali hayvan karakteri türlerinden biri) kayarak geçer. Aya onun arkasından üzerine atlar ve kayarlar. Sonra çimenlerden Asbasa ile birlikte suyun içine dalarlar. Suyun derinliklerine doğru ilerlerken Aya bir Desoçe (hayali hayvan karakteri türlerinden biri) görür ve suyun yüzeyine giden desoçelerle birlikte suyun yüzeyine çıkar. Desoçeyi yakalamak için arkasından giderken desoçe tekrar suya batar ve Aya karaya doğru yüzer. Karaya geldiğinde yorgun olduğu için devasa bir Uğtasa'nın (hayali hayvan karakteri türlerinden biri) yanına oturur ve orda uyuya kalır. Hava kararır ve Uğtasalar kabuklarının içine girer ve kabukları ışıkları ile geceyi aydınlatır.

3.3.2. Senaryo

1. Dış/orman– öğle (genel çekim)

Issız ve sessiz bir orman içinde genel planda yerde duran bir kütük görünmektedir. Kütüğün arkasından birden bire AYA (8) çıkar. Etrafına ve sonra yukarı doğru bakar. Yukardan bir şeyin geldiğini fark edince tekrar kütüğün arkasına saklanır.

2. Dış/orman– öğle (genel çekim)

Yukarıdan (ekranın sol köşesinden) aşağı (ekranın sağ alt köşesine) doğru bir ASBASA (200) kayarak geçer. Geçerken ekranın çoğunu kaplar ve gittikten sonra geçtiği yerde salyamsı bir sıvı bırakır.

3. Dış/orman– öğle (genel çekim)

Aya kütüğün arkasından çıkar ve Asbasa'nın arkasından havaya zıplar.

4. Dış/orman– öğle (yakın çekim)

Yakın planda Asbasa'nın yüzü görünür. Gözleri kapalıdır ve hızla kaymaktadır. Yüzünde herhangi bir duygu ifadesi bulunmamaktadır.

5. Dış/orman– öğle (boy çekim)

Asbasa ve onun üzerinde neşe ile Asbasa'ya tutunmuş olan Aya görünmektedir. Hızla kaymaya devam ediyorlardır ve sonra Asbasa havaya doğru (ekranın üst kısmına) uçar ve ekrandan çıkarlar.

6. Dış/orman ve deniz– öğle (Genel Çekim)

Asbasa'nın havaya doğru atlamasının devamı görülmektedir. Daha sonra suyun içerisine dalar. Suyun içerisine dalmadan önce bedenini salyamsı bir yapının kapladığı görülür.

7. Dış/ denizin içi – öğle (genel çekim)

Asbasa ve Aya genel çekimde uzakta görünürler ve kameraya doğru yaklaşırlar. İkisindedir gözleri kapalıdır.

8. Dış/ denizin içi – öğle (boy çekim)

Aya gözlerini açar. Ekranın sol alt köşesinden sahneye bir Desoçe girer. Aya ona şaşırarak bakar.

9. Dış/ denizin içi – öğle (genel çekim)

Kamera desoçe ile devam ederek yukarı doğru çıkar. Üst açıdan aşağıda duran Aya ve Asbasa görünür. Aya Desoçe'ye bakmaya devam etmektedir.

10. Dış/ denizin içi – öğle (genel çekim)

Alt açıdan suyun üzerine çıkmakta olan Desoçeler görülür.

11. Dış/ denizin içi – öğle (genel çekim)

Alt açıdan bir tane Desoçe'ye yaklaşılr.

12. Dış/ denizin üstü – öğle (genel çekim)

Denizin üstü görünür. Karakter yoktur ve sonra ilk olarak bir Desoçe ve ardından Aya su yüzeyine çıkar. Aya, Desoçe'nin arkasındadır. Desoçe kameraya doğru yüzer ve Aya'da Desoçe'ye doğru yüzmeye başlar.

13. Dış/ denizin içi – öğle (bel çekim)

Kamera yan açığa geçer. Aya Desoçe'ye doğru uzanmaya çalışmaktadır. Bu sırada Desoçe suya dalar. Aya küçük bir su dalgasında sallanır. Sonra sırt üstü yatarak yüzmeye başlar ve ekranın soluna doğru ilerleyerek sahneden çıkar.

14. Dış/ çimenlerin üstü – öğle (boy çekim)

Aya yorgun bir şekilde bir köşeye doğru ilerler. Bu sırada arkasından bir Köğirbek geçer. Köğirbek ekranın solundan girer ve sağından çıkar. Aya köşeye oturmuştur. Gözlerini kapatıp uykuya dalar.

15. Dış/ çimenlerin üstü – öğle (genel çekim)

Kamera uzaklaşır ve devasa Uğtasalar görülür. Uğtasalar da teket teker kabuklarına çekilir.

16. Dış/ çimenlerin üstü – akşam (boy çekim)

Kamera uzaklaşmaya devam eder. Uğtasaların kabuklarındaki ışıklar yanmaya başlar. Uğtasaların arasından küçük bir Yaku uçarak çıkar ve kameraya doğru yaklaşır.

17. Dış /mekan yok – akşam (yakın çekim)

Yaku'nun kanadı ekranı kaplar ve film biter.

3.3.3. Karakterler ve özellikleri

Asbasalar tasarlanırken aslanlardan, balıklardan ve salyangozlardan esinlenilmiştir. İsimleri bu hayvanların isimlerindeki ilk iki harf (“As”lan, “Ba”lık, “Sa”lyangoz) birleştirilerek oluşturulmuştur. Bu hayvanlara dair en ilgi çekici bulunan özellikler, yeni hayvan türünü yaratırken kullanılmıştır. Ayrıca verilen özellikler bu hayvan türünün hayatta kalabilme özellikleri olarak yorumlanmıştır. Bu durum için en önemli örnek kayarken kullandıkları yapışkan sıvıdır. Aynı zaman da bu sıvı onlar suya girdiklerinde bütün vücutlarını kaplar ve adeta bir hava baloncuğuna dönüşür. Bu yüzden Asbasalar hem karada hem de suda yaşayabilen canlılardır. Psikolojik özellikleri yüzde yüz olarak bilinmemektedir. Çünkü insanlarla kurdukları ortak bir iletişim dili bulunmamaktadır. Diğer birçok hayvana göre fiziksel olarak daha büyük boyutlarda bulunmaktadırlar. Fakat bu büyük oluşlarına rağmen çok hassas ve güçsüz hayvanlardır. Büyük bedenlerinin yanında küçücük iki göğüs yüzgeci ve arkalarında bir kuyruk yüzgeci vardır. İnsanbiçimci bir şekilde tasarlanmamışlardır. Herhangi bir klişe içerisinde de değerlendirilmeleri bulunmamaktadır.



Görsel 3.16. “Benim Hayvanlarım” filminden Asbasa karakteri otururken ve kendini koruduğu yapışkan sıvı içinde iken

(Kaynak: Melisa Sarıalioğlu arşivi).

Uğtasalar devasa sürüngenlerdir. Tasarlanırken uğur böceği, tavşan ve salyangozlardan esinlenilmiştir. İsimleri bu hayvanların isimlerindeki ilk iki harf (“Uğ”ur böceği, “Ta”vşan ve “Sa”lyangoz) birleştirilerek oluşturulmuştur. Hayvanlarda ilginç bulunan özellikler yorumlanarak bu yeni türde kullanılmıştır. Yüzleri tavşan yüzünü andırmaktadır. Salyangoz kabuğu ve uğur böceği kanadı birleştirilerek karakterin aynı zamanda hayatta kalabilmesini sağlayan özelliği oluşturulmuştur. Kabuğunun içerisine girerek kendini korumakta, aynı zamanda kabuğunun içindeki ışık ve kabuk yüzeyindeki kırmızı renk ile etrafındaki hayvanları korkutarak kendinden uzak tutabilmektedir. Sadece karada yaşayabilirler. Psikolojik özellikleri yüzde yüz olarak bilinmemektedir. İnsanlarla kurdukları ortak bir iletişim dili bulunmamaktadır. Kendi aralarındaki iletişimlerinin kabuklarındaki ışıklar sayesinde sağlandığı düşünülmektedir. İnsanbiçimci bir şekilde tasarlanmamışlardır. Herhangi bir klişe içerisinde de değerlendirilmeleri bulunmamaktadır.



Görsel 3.17. “Benim Hayvanlarım” filminden Uğtasa karakteri kabuğunun dışında iken ve kendini koruduğu kabuğunun içinde, kabuğunun ışıkları yanmış hali
(Kaynak: Melisa Sarıalioğlu arşivi).

Desoçeler deniz canlılarıdır fakat kısa süreliğine karada da yaşayabilmektedirler. Tasarlanırken, denizanası, soğan ve çekirgeler esin kaynağı olarak kullanılmıştır. İsimleri bu terimlerdeki ilk iki harf (“De”nizanası, “So”ğan ve “Çe”kirge) birleştirilerek oluşturulmuştur. Denizanalarına benzer bir fiziksel yapıya ve bunun üzerinde tıpkı soğandaki gibi çizgilere ve katmanlara sahiptirler. Kafaları da yine yuvarlak bir biçimdedir ve çizgili katmanları bulunmaktadır. Karada da hareket

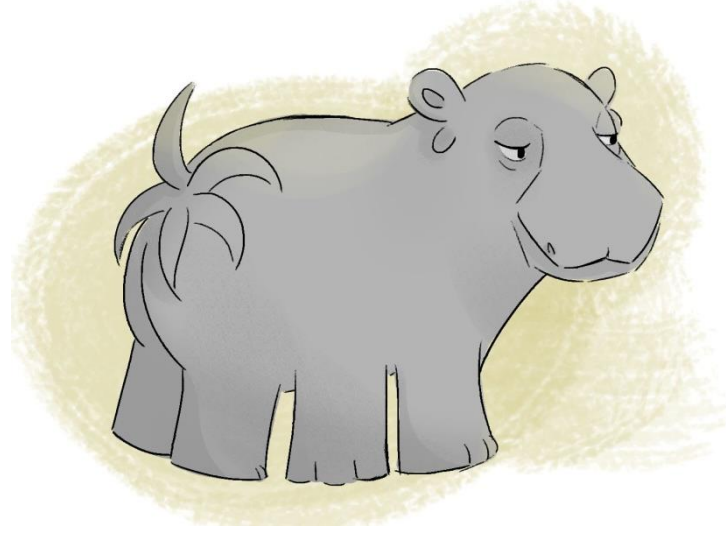
edebilmelerini sağlayan çekirgelerden esinlenilmiş uzun ince bacakları bulunmaktadır. Bunlar aynı zamanda deniz altında avlarını yakalamak için kullanılan uzuvlarıdır. Kafasının dışında yan tarafta gözleri bulunmaktadır ve etraflarından, arkalarından haberleri olmasını sağlamaktadır. Esinlenen hayvanların ve sebzenin ilgi çekici bulunan özellikleri, karaktere onu o yapan özellikler olarak yorumlanarak eklenmiştir. Psikolojik özellikleri yüzde yüz olarak bilinmemektedir. İnsanlarla kurdukları ortak bir iletişim dili bulunmamaktadır. Kendi aralarındaki iletişimlerinin, oluşturdukları ses dalgaları ile sağlandığı düşünülmektedir. İnsanbiçimci bir şekilde tasarlanmamışlardır. Herhangi bir klişe içerisinde de değerlendirilmeleri bulunmamaktadır.



Görsel 3.18. “Benim Hayvanlarım” filminden Desoçe denizdeki (sol) ve karadaki hali (sağ)
(Kaynak: Melisa Sarılioğlu arşivi).

Köğirbekler sadece karada ve havada yaşayabilmektedirler. Küçük hayvanlardır, boyları 35-50 cm arasında değişmektedir. Tasarlanırken köpek, su aygırı ve kelebeklerden esinlenilmiştir. İsimleri, bu hayvanların isimleri içerisinde geçen hecelerden (“Kö”pek, Su Ay “gır”ı , Kele “bek”)birleştirilerek oluşturulmuştur. Koku alma duyuları gelişmiştir. Boyutları küçük olmasına rağmen ağır hayvanlardır. Bu yüzden biraz ağır hareket edebilmektedirler. Kelebek kanadına benzer kullakları bulunmaktadır. Kuyruğunu kanat gibi kullanabilmekte çok yüksek olmasada alçak bir mesafede uçabilmektedirler. Kendi aralarındaki iletişimlerinin, kulaklarını çırpıtları zaman yaydıkları dalga ile oluştuğu düşünülmektedir. İnsanbiçimci bir şekilde tasarlanmamışlardır. Herhangi bir klişe içerisinde de değerlendirilmeleri

bulunmamaktadır. Psikolojik özellikleri yüzde yüz olarak bilinmemektedir. İnsanlarla kurdukları ortak bir iletişim dili bulunmamaktadır.



Görsel 3.19. “Benim Hayvanlarım” filminden Köğirbek karakteri
(Kaynak: Melisa Sarıalioğlu arşivi).

Yakular gökyüzü canlılarıdır. Tasarlanırken yapraklar ve kuşlardan esinlenilmiştir. İsimleri, bu kelimelerin ilk iki harfleri (“Ya”prak, “ku”ş) birleştirilerek oluşturulmuştur. Kanatları yaprak şeklindedir, bu aynı zamanda onların bir ağacın içinde saklanırken kolayca gizlenebilmesini de sağlamaktadır. Çünkü Yakular geceleri hareket eden canlılardır. Gündüzleri ağaçlarda uyumaktadırlar. Ağızları yoktur. Bedenleri jolemsi bir yapıya sahiptir. Bu sayede yiyeceklerinin üzerine yapışarak onları yiyebilmektedirler. Kendi aralarındaki iletişimlerini kokuları ile sağladıkları düşünülmektedir. Birçok hayvan türü ile de iletişim kurabildiği varsayılmaktadır. İnsanbiçimci bir şekilde tasarlanmamışlardır. Herhangi bir klişe içerisinde de değerlendirilmeleri bulunmamaktadır. Psikolojik özellikleri yüzde yüz olarak bilinmemektedir. İnsanlarla kurdukları ortak bir iletişim dili bulunmamaktadır.

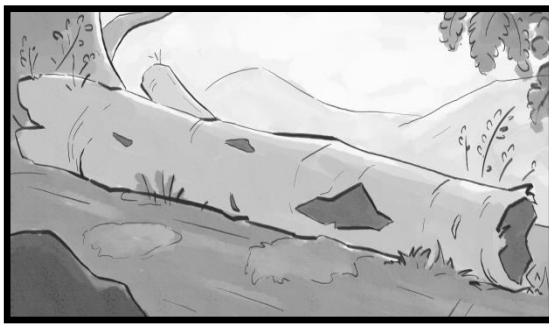


Görsel 3.20: “Benim Hayvanlarım” filminden Yaku karakteri uçarken ve uyurken
(Kaynak: Melisa Sarıalioğlu arşivi).

3.3.4. Teknik aşamada kullanılan programlar

Bu çizgi film yapılırken TvPaint, Krita ve Adobe After Effects programları kullanılmıştır. Storyboard çizimleri bütünüyle TvPaint programında yapılmıştır. Konsept çalışmaları, karakter çizimleri yine TvPaint ve Krita programları üzerinden yapılmıştır. Animasyon TvPaint programında yapılmış olup sahneler ve ses Adobe After Effects Programında birleştirilmiştir.

3.3.5. Storyboard



1)Öğle vakti sessiz bir orman içerisinde yerde duran bir ağaç kütüğü görülür.



2)Kütüğün arkasından Aya çıkar.



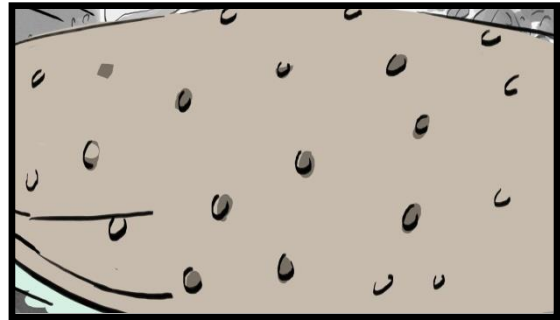
3)Aya yukarı doğru (ekranın soluna) bakar.



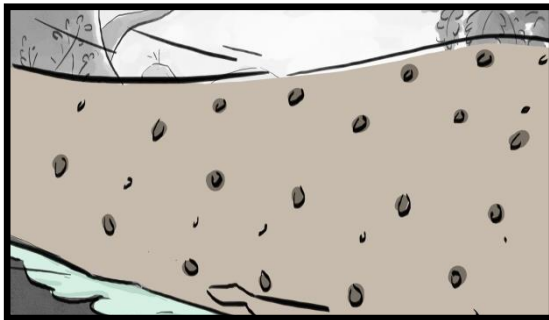
4)Ekranın solundan sahneye bir Asbasa girer.



5)Ekranın önünden kayarak geçer.



6)Neredeyse tüm sahneyi kaplar.



7)Arkasında salyamsı bir sıvı bırakır.



8)Aya kütüğün arkasından çıkar ve Asbasa'ya bakar.

Görsel 3.21. "Benim Hayvanlarım" filminden storyboard kareleri. (Kaynak: Melisa Sarıalioğlu arşivi).



9)Asbasa'nın arkasından havaya zıplar.



10)Yakın çekimde Asbasa gözleri kapalı ve hızlı bir şekilde kaymaktadır.



11)Boy çekimde Asbasa ve neşe ile onun üzerinde Aya görülür, kaymaktadırlar.



12)Asbasa kafasını kaldırır ve uçarak sahneden çıkar. (Aya ile birlikte)



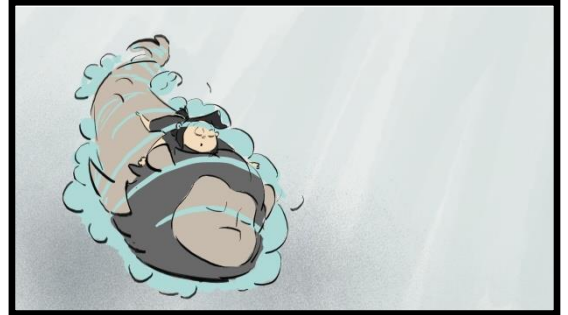
13)Genel çekimde Asbasa havada görülür. Bir sıvı ile kaplanmaya başlamıştır.



14)Suya dalışı görülür. Bütün vücudu o sıvı ile kaplanmıştır.



15)Suyun içerisinde uzaklarda görünür.



16)Kameraya doğru yaklaşır. Aya'da o sıvının içerisinde. Gözleri kapalıdır.

Görsel 3.22. "Benim Hayvanlarım" filminden storyboard kareleri. (Kaynak: Melisa Sarılioğlu arşivi).



17) Aya gözlerini açar, ekranın soluna bakar. Soldan bir karakter girer.



18) Bir Desoçe ekranın sol köşesinden sağa köşesine doğru ilerler. Aya aşağıdan bakar.



19) Su yüzeyine ilerleyen Desoçeler alt açıdan görülür.



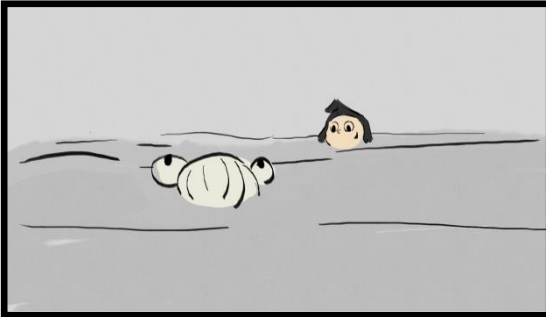
20) Bir tanesine yakın çekim yapılır.



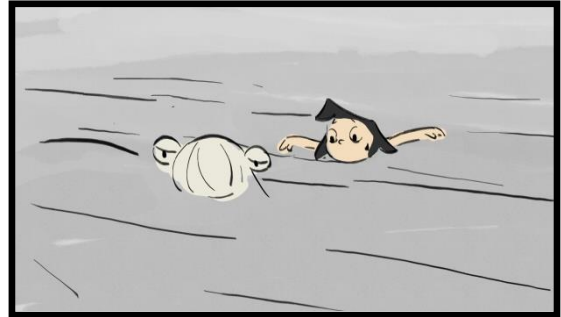
21) Suyun üzerine çıkılmıştır. Sahnede karakter yoktur.



22) Suyun içerisinden bir Desoçe çıkar. Gözleri yukarı doğru bakmaktadır.

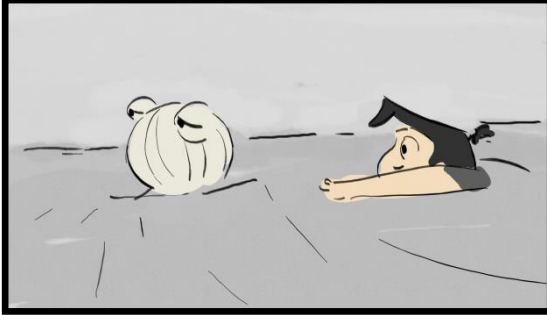


23) Desoçe'nin arkasından Aya'da su yüzüne çıkar.



24) Yüzerek Desoçeyi takip eder.

Görsel 3.23. "Benim Hayvanlarım" filminden storyboard kareleri. (Kaynak: Melisa Sarıalioğlu arşivi).



25) Aya, Desoçe'ye uzanmaya çalışır.



26) Desoçe suya dalar.



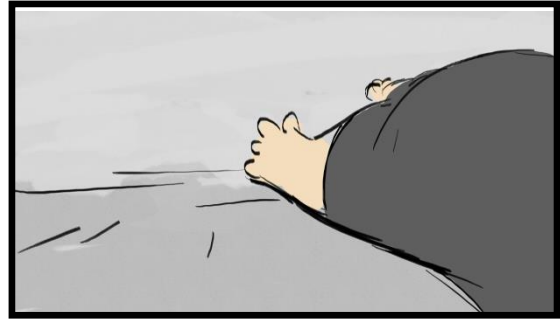
27) Aya küçük bir dalga içinde kalır ve gözlerini kapatır.



28) Sırt üstü yatar ve kameraya doğru yüzer.



29) Ellerini de iki yanına uzatarak kendini suya bırakır.



30) Ekranın sağ köşesinden çıkar.



31) Aya karaya çıkmıştır ve yorgun bir şekilde bir köşeye doğru yürür.



32) Aya'nın arkasından bir Köğirbek geçer.

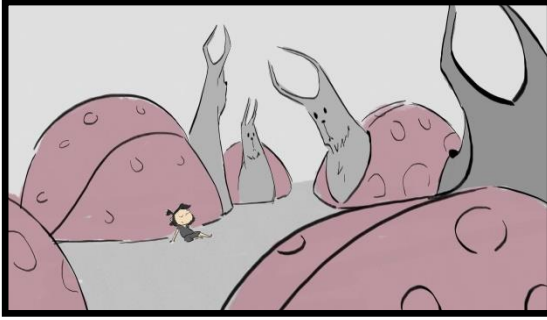
Görsel 3.24. "Benim Hayvanlarım" filminden storyboard kareleri. Kaynak: Melisa Sarılioğlu arşivi.



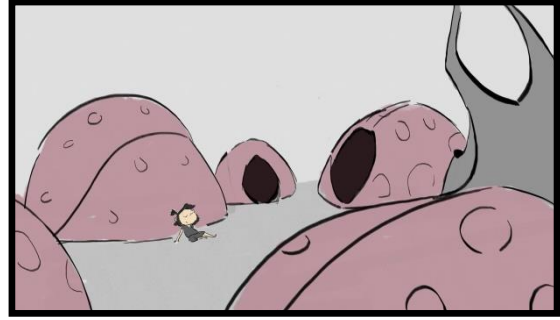
33) Aya köşeye oturur.



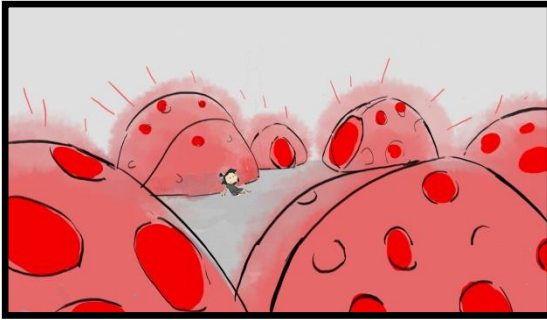
34) Gözlerini kapatır ve uykuya dalar.
Kögırbek sahneden çıkar.



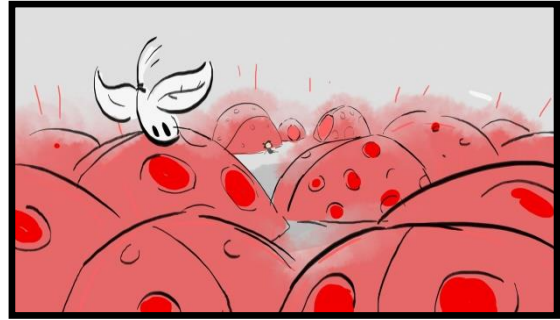
35) Kamera uzaklaşır. Aya'nın yaslandığı
devasa Uğtasa ve diğer Uğtasalar görülür.



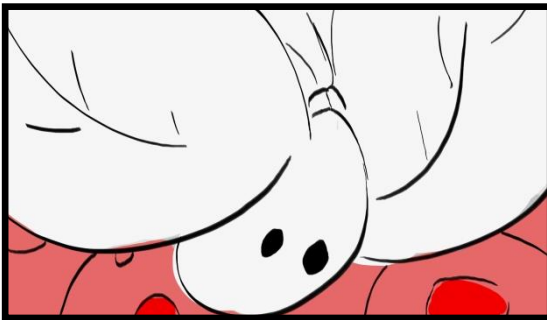
36) Uğtasalar teker teker kabuklarına
çekilir.



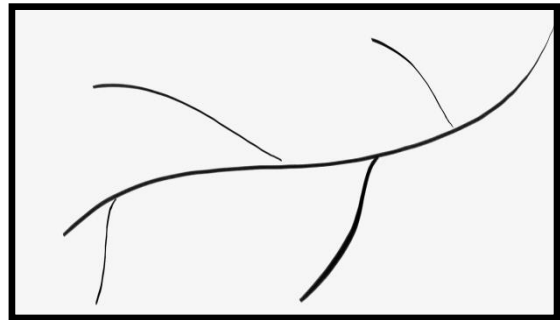
37) Hava kararır. Uğtasaların kabuklarının
ışıkları yanar.



38) Kamera uzaklaşmaya devam eder. Bir
Yaku, Uğtasaların arasından uçarak çıkar.



39) Kameraya yaklaşır.



40) Kanadı ekranı kaplar ve film biter.

Görsel 3.25. "Benim Hayvanlarım" filminden storyboard kareleri. (Kaynak: Melisa Sarıalioğlu arşivi).

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu arařtırmada tartıřılan kavramlar, çizgi filmlerde ve medyada insan olmayan hayvanların temsilinin insanmerkezli ve insanbiçimli güç dinamikleri dıřında anlařılamayacađını göstermektedir. Gerçek yařamda inřa edilen insanmerkezli sađduyu ve genellemelere dayanan temsiller bu sonuca ulařmada önemli bir etkendir.

Arařtırmanın kavramsal çerçevesi bölümünde insanmerkezli düşünceinin kurumsallařma sürecinde açıklandığı gibi öncelikle insanın dođayla iliřkisi sorunludur. İnsanın hem bir özne, hem akıllı ve ahlâkî bir varlık olarak tanımlanması insanı, insan olmayan canlılar karřısında ayrıcalıklı bir konuma getirmiřtir. Bařka bir deyiřle farklılıđın insan öznesi, kimlik, akıl gibi sađduyuya dayalı kavramlara bařvurulularak açıklanması ve temsilin bizzat kendisi bu sorunların temelini oluřturur. Deleuze'ün de belirttiđi gibi “Temsil farkın olumlanan dünyasını elden kaırır. Temsilin tek bir merkezi, kaybolmakta olan tek bir perspektifi ve dolayısı ile sahte bir derinliđi vardır; her řeyi dolayımlar ama hiçbir řeyi ne seferber eder ne harekete geçirir (Deleuze,2017, s.88)”.

Yaban yařam belgeselleri ve Disney'in “Gerçek Yařam Maceraları” bu arařtırmanın temel eksenlerinden biridir. 19. yüzyılın sonunda ortaya çıkan film yapımı, ırk, cinsiyet, milliyet ve sömürgecilik söylemlerini ürettikleri bir araç haline gelmiřtir. İlk yaban yařam belgesel filmleri de, buna benzer yaklařımla, dođa ile birlikte hem hayvanları hem de beyaz olmayan insanları, sömürülecek ve hükmedilecek harcanabilir kaynaklar olarak temsil etmiřtir. Ancak yaban yařam belgesel türünün kökleri ve erken geliřimi, yalnızca öncüsü olarak kabul edilen sinematografik çalıřmalarda bulunmaz. Yaban hayvanların en eski sinematik temsillerinin çođu, aynı tarzda av gezilerinin ve safarilerin fotoğraf ve filme alınmıř kayıtlar da bulunur. Dođa filminin artması, medyanın insanların dođa algılarını řekillendirmesinin bir yolu olduđu söylenebilir. İnsanları nadiren gösteren bu filmler eđitici ve eđlenceli olarak sunulur. İlk filmlerin çođu, anlatının gerçekliđi sorgulanabilecek řekilde kurgulanmıřtır. Bu programların bařarıları, dokunulmamıř, bozulmamıř yaban yařama ulařma idealidir. Crist'e göre belgeseller “hayvanın insan eyleminin nesnesi olarak görüldüđu bir çerçeveden, insan özelliklerinin hayvan özneler üzerine haritalandıđı insanbiçimci bir çerçeveye, hayvanlarla ilgili bilgilerin insanı açıklamak için kullanıldıđı alana dođru kaymıřtır (Chris, 2006, s.X)”. Bu nedenle, bu belgesellerdeki hayvan temsilleri, yalnızca hayvan

yaşamının değil, insan yaşamının anlaşılmasını ifade eder. Benzer görüşleri Burt’de dile getirir; filmde hayvanların görsel yapısını incelemek, hayvanı kültürel ve sosyal ilişkiler ağı içinde görsel bir imge olarak düşünmektir (Burt, 2002, s.39). Burt özetle şu iddiada bulunur: “Ekrandaki hayvan aynı zamanda bu imgelerle üretilen sembolik çağrışımların çıktığı göstergesel bir alandır. Başka bir deyişle, hayvan imgesi, temsil alanında bir kopuş biçimidir (Burt 2002, s.11)”.

“Yaban Yaşamı İzlemek” kitabında Chris, Disney’i yaban yaşam filmini popüler hale getiren şirket olarak vurgular (Chris, 2006, s.21). Disney “Gerçek Yaşam Maceraları” filmleri ile sinemalarda kurgusal olmayan doğayı korurken, yeni televizyon ortamı hayvanları temsil etmek için kendi seçeneklerini hızla kodlamıştır. Disney’in Gerçek Yaşam Maceraları kendilerinden önceki yaban yaşam filmlerinden farklıdır. Bu belgeseller bilimsel olmaktan çok kültürel insanbiçimci karaktere sahiptirler; duygusaldırlar. Hayvanlar, bitkiler, hava durumu, jeolojik olaylar, vb. gibi doğal dünyanın çeşitli yönleri, tek bir karakterin; “Doğa”nın uzantıları olarak sunulur. Disney, bilinçli olarak, kültürün toplumsal değerlerini insanbiçimlendirilmiş karakterlere, özellikle de "gerçekçi" yaban doğada yaşayan karakterlere yansıtır ve yeniden üretir. Bu tür filmlerin genellikle saf eğlence sağlamayı amaçladığını, ancak tarafsız bir doğa içinde, doğal hayvan davranışlarını gösterdikleri imasının yanıltıcı olduğunu ve ardında daha derin ideolojilerin olduğunu Giroux, şu şekilde dile getirir; “doğa ve hayvanlar âlemi, kast, kraliyet ve yapısal eşitsizliği doğal düzenin bir parçası olarak sunmak ve meşrulaştırmak için mekanizma sağlar... Kızılderililerin soykırımını, cinsiyetçiliğin yaygınlığı ve demokrasinin krizi, basitçe doğa kanunları aracılığıyla işlenmektedir (Giroux, 1999, s.107)”.

Stereotiplerin bir dizi önemli işlevi vardır. Çevremiz hakkında yeni bilgileri hızlı bir şekilde işlememize, durumları değerlendirmemize ve bir kişinin davranışı ve bir olayın nasıl gelişebileceği hakkında önemli tahminlerde bulunmamıza olanak tanır. Buna karşılık, stereotipler, zaman içinde sabitlenen ve belirli özellikleri ön plana çıkarmanın yanı sıra, öznenin gerçekten bu özellikleri sergileyip sergilemediğine bakılmaksızın, özneleri yalnızca basitleştirilmiş ve abartılı özelliklere indirgeyen aşırı karakterizasyonları içerir. Çizgi filmlerde sosyal ve kültürel olmanın yanında görsel stereotipler oldukça fazladır. Çocuksuluk, sevimlilik bunların başında gelmektedir. Philips hayvanları nesne, yemek, destek, yardımcı, köle, takım oyuncusu ve kendileri olarak yedi başlık altında incelemiştir.

Araştırmanın film incelemeleri bölümünde “Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı” ve “Zootopia (Zootropolis)” çizgi filmlerinin incelenmesinde Sevillano ve Fiske’nin, Stereotip İçerik Modeli (SCM: The Stereotype Content Model) yaklaşımından yararlanılmıştır. Bu yaklaşıma göre, gruplar arası izlenimler sosyal algının iki temel boyuttundan oluşmaktadır. Bunlar sıcaklık ve yeterlidir. Sıcaklık, bir kişi ya da grubun amacının ne olduğuna yönelik bir sorgulamayı içerir. Yeterlilik ise yeteneği ve kapasiteyi ele almaktadır. Bu iki boyut birlikte değerlendirildiklerinde dört farklı alan ortaya çıkmakta, farklı sosyal gruplar bu alanlarda konumlandırılmaktadır. Sevillano ve Fiske, hayvan türlerinin bir eşitsizliğin içerisinde bulduklarından bahsetmektedirler. Bu farklı değerlendirmeleri kendi çerçevelerinde sıcaklık, yeterlilik, statü, karşılıklı bağımlılık farklılıkları başlıkları ile hayvan klişelerini incelemektedirler (Sevillano and Fiske, 2016, s.14).

“Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı” çizgi filmi birçok açıdan sosyal yaşamda hayvanlar için düşünülen klişelerin kullanıldığı bir örnek olarak gösterilebilir. Türler arası sınıflandırma açık bir şekilde görülmektedir. Filmde, sokak hayvanları ve evcil hayvanlar arasında oldukça keskin bir ayrım bulunmaktadır. Sokak hayvanları yer altında yaşayan çıldırılmış ve terk edilmiş hayvanlar olarak görülmektedir. Mutluluk evcil hayvan olmakla gerçekleşmektedir gibi bir algı da görülmektedir. Bu durum ile filmdeki temsillerin gerçek imgeleri üzerine var olmayan duygu ve düşüncelerin atfedilmesine olanak sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu düşünceler kimi hayvanlara karşı ilgi duyulmasını sağlayabilecek iken kimilerine karşı (sokak güvercinleri gibi) ilgisizliği de normalleştirebileceği varsayılmaktadır.

“Zootopia” çizgi filminde birçok klişe bulunurken aynı zamanda bu klişelerin de kırılmaya çalışıldığı görülmektedir. Kötü, kurnaz tilki, aptal tavşan klişesi Judy ve Nick karakterleri üzerinden yıkılmaya çalışılmıştır. Filmdeki hayvan temsillerinin gerçek imgeleri ile arasındaki ana benzerliğin fiziksel olarak sahip oldukları bazı özellikler ile sağlandığı görülmektedir. Bunun haricinde buradaki hayvan temsillerini birçok açıdan insanbiçimlidir. Filmde ayrıca teleolojik yaklaşımlar da bulunmaktadır; insan hayatına dair amaçlara, hedeflere ve yaşantıya sahip hayvan temsilleri yaratılmıştır. İnsan toplumuna ait aile birimleri de göze çarpmaktadır. Her hayvan insan toplumundaki benzer aile ahlak yapılarına sahip görülmektedir.

“Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı” filminde her ne kadar hayvan karakterler insan biçimleştirilmiş olmasalar da insan ve hayvan olarak iki türün bulunduğu görülmektedir.

Hayvanlar hala kendilerine ait birçok fiziksel özelliği taşımakta ve fiziksel olarak tam olmasa da gerçek imgelerinin temsillerine yaklaşmaktadır. “Zootopia” filmi ise sadece hayvanlardan oluşmakta ve insan karakterler bulunmamaktadır. Fakat buna rağmen bu hayvan temsillerinin hayvanlardan çok, insan ve insan topluluğunun temsili olduğu açık bir şekilde görülmektedir. Bu yüzden bu hayvan karakterlerin, gerçek hayvanların temsilleri olarak görmenin doğru olmayacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmanın amaç bölümünde tanımlanan “Çizgi filmde insanbiçimciliği insanmerkezcilikten ayırmanın bir yolu var mıdır?” sorusu bu araştırmanın temel sorununu oluşturmaktadır. Bu sorunun yanıtı Deleuze’ün hayvan oluş kavramı ile verilebilir. Deleuze tekilikler düşüncesi ile insan ile hayvan arasındaki ayrımı ortadan kaldırmaya çalışır. Çünkü tekilikler bireysel ya da kişisel olmaktan uzaktırlar. Tekilikler birey öncesi oldukları için ayrıştırıcı değil, birleştiricidirler. Bütün canlıların farklı varlıklar olarak ortak bir zeminde buluşmalarını sağlayan temeldirler. Bu nedenle Deleuze’ün Spinoza’dan aldığı beden kavramı genişletir; “bedenler cinslerine, türlerine ve organlarına göre değil, yapabildiklerine, kabil oldukları etkilere(*affect*), eylem olarak tutkularına göre ele alınırlar (Deleuze ve Parnet, 1990, s.88)”. Bu nedenle Deleuze ve Guattari, canlıları tanımlarken organlarını ya da türsel karakteristiklerini değil, etkilenme kapasitelerini temel alan fikirlerlere yönelirler. Bu nedenle Deleuze ve Guattari, 1980 tarihli “A Thousand Plateaus” kitabında, hayvanları ayırt edebileceğimiz "Ödipal hayvanlar", “Devlet hayvanları” ve “Oluşun hayvanları” olmak üzere üç farklı yolu özetlerler. Deleuze ve Guattari, bu sınıflandırmanın hayvanlarla kurulan “ilişkilere” yönelik olduğunu önemle belirtirler.

Deleuze ve Guattari'nin işaret ettiği üçüncü hayvan türü, sürüler halinde yaşayan, sürekli hareket halindeki göçebe "bir çokluk, bir oluş oluşturan etkileyen(duygulanımsal)" hayvanlar insanmerkezli ve insanbiçimli bir düzenlemeyi reddeden, hayvanlara yaklaşmanın üçüncü yoludur. Çizgi filmlerde bu üçüncü yol, temsilden kaçış noktası olarak düşünülebilir. Daha da önemlisi çizgi filmin sunmuş olduğu olanaklarla var olanı temsil etmek yerine henüz gerçekleşmemiş olanın peşine düşmekle daha yaratıcı çalışmalar ortaya çıkabilecektir Çizgi film üretiminde insanbiçimcilik ve insanmerkezcilikten kaçmanın çok da kolay olmadığı bilinen bir gerçektir. Uygulama filminde de görüldüğü üzere tamamen hayal gücüne ait hayvanlar yaratılabilir. Bu tür üretimlerde gerçek hayvanlardan da yararlanılabileceği gibi mitolojik hayvanların ve soyu tükenmiş hayvanlarında çizgi filmlerde kullanılabileceği

düşünülmektedir. Bu duruma örnek olarak Buz Devri filmi örnek gösterilebilir. Bu öneriler doğrultusunda gerçek hayvanlar üzerine oluşabilecek olumsuzluklarında önüne geçilebileceği düşünülmektedir. Ayrıca bu yeni bakış açısının hayvan karakter tasarımlarına ve çizgi film senaryolarına birçok farklılık katarak büyük bir zenginlik sağlayacağı düşünülmektedir.

Deleuze ve Guattari'nin hayvan oluş kavramı, insan ve insan olmayan arasındaki, duygusal karşılaşmaları açıklar. Colebrook'un yorumu ile hayvan-oluş hayvanın hareketlerine, algılama ve oluşlarına ilişkin bir duygudur. Hayvan-oluş yaşamı kendi olmaktan çıkaran, kendine bir kaçış çizgisi bularak tekrar yaşama yol veren bir düşüncedir; daima aşılmaz olduğu varsayılan sınırların kuruluşunu yöneten düşünceyi sorgular. Çizgi filmler, genellikle insan ve hayvan arasındaki bağların güçlendirilmesini temsil ederken, aynı zamanda bir parçalanma modu olan hayvanı görmenin farklı yollarını da çoğaltır. Hayvanı görmenin birden çok yolu, filmin hayvan dünyasıyla olan ilişkisinin kapsamının ve yoğunluğunun bir ölçüsüdür. İnsanmerkezli düşünmenin dışına çıkmanın yollarından biri, bütün yaşamları etkileşim halindeki bedenlerin bağlantısı olarak görmektedir. Yaşamın olumlanması bağlamında Batukan'ın önerisi önemlidir: “Hayvanın dili aynı zamanda ‘dilsizlerin dilidir’. Dolayısıyla bu dili duyabilmek ona kulak verebilmek için insanın kendi düşünce biçimlerinden başka olarak hayvanı ve doğa’yı tahakküm altına alan yapılardan vazgeçmesi gerekir (Batukan, 2015, s.80)”.

5. KAYNAKÇA

- Aranceta Reboredo, O. (2022). *Nonhuman Animals In Media for Children: Vessels for Anthropocentric and Anthropomorphic Representation*. Yüksek Lisans Tezi
Universitat Pompeu Fabra: Department of Communication
- Aşar, H. (2018). Hayvan Haklarına Yönelik Temel Görüşler ve Yanılgıları. *Kaygı. Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, (30), 239-251.
- Batukan, C. (2015). Heidegger ve Deleuze’de Hayvan Soruna Giriş, *Cogito, Felsefede Hayvan Sorusu*, Sayı 80, İstanbul: YKY
- Berger, J. (1980). *About Looking*. New York: Pantheon Books.
- Burt, J. (2002). *Animals In Film*. London: Reaktion Books.
- Chris, C. (2006). *Watching Wildlife*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Colebrook, C. (2004). *Gilles Deleuze*. (Çev: C. Soydemir). Ankara: Bağımsız Kitaplar.
- Cruz Jr, R. (2012). *The Animated Roots of Wildlife Films: Animals, People, Animation and The Origin of Walt Disney's' True-Life Adventures'* (Doctoral dissertation, Montana State University-Bozeman, College of Arts & Architecture).
- Deleuze, G.(2015). *Anlamın Mantiği*. (Çev: H. Yücefer). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2017). *Fark ve Tekrar*. (Çev: B. Yalım ve E. Koyuncu). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. ve Parnet, C. (1990). *Diyaloglar*. (Çev: Ali Akay). İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Deleuze, G. ve Guattari, F.(2007). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. (Çev: B. Massumi) Minneapolis: University of Minnesota Press.
- De Waal, F. (1999). Anthropomorphism and Anthropodenial: Consistency In Our Thinking About Humans and Other Animals. *Philosophical Topics*, 27(1), 255-280.
- Donaldson, S. & Kymlicka, W. (2016). *Zoopolis: Hayvan Haklarının Siyasal Kuramı*. (Çev: M. Yıldırım). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Dokur, E. (2019). *Canlandırma Sinemasında Hayvan Karakterleri ve Antropomorfizm*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Eidt, S. (2016). *Disney's Animated Animals: A Potential Source of Opinions and Knowledge*. Doktora Tezi. Malone University.

- Gallant, R. A. (1981). Pitfalls of Personification. *Science and Children*, 19(2), 16-17.
- Giroux, H. A. (1999). *The Mouse that Roared: Disney and the End of Innocence*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Güvendağ, G. (2019). *Ekoeleştirel Süreç İlişkisel Film İnceleme Yöntemi ile "Ayı Kardeş" ve "Pom Poko" Çizgi Filmlerinin Analizi, Çağrılmayan İnsan Uygulama Filmi*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Grasso, C., Lenzi, C., Speiran, S., Pirrone, F. (2020). Anthropomorphized Nonhuman Animals In Mass Media and Their Influence On Human Attitudes Toward Wildlife. *Society and Animals*, 1-25. doi: 10.1163/15685306-BJA10021.
- Gökçearslan, A. (2010). Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 5(4), 347-364.
- Jardim, T. J. (2013). *Animals as Character: Anthropomorphism as Personality in Animation*. Yüksek Lisans Tezi, Johannesburg: University of the Witwatersrand: Digital Art.
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Koyuncu, E. (2020). Kedi Köpek Seven Herkes Ahmaktır”: Deleuze ve Guattari’nin Sevimsiz Hayvanları. *DTCF Dergisi*, 60 (1), 179-194
- Korhonen, T. (2019). Anthropomorphism and The Aesopic Animal Fables. In *Animals and their Relation to Gods, Humans and Things in the Ancient World* (pp. 211-231). Springer VS, Wiesbaden.
- Leibniz, G. W. (2011). *Monadoloji - Metafizik Üzerine Konuşma*. (Çev: A. Altınörs) Ankara: Doğu-Batı Yayınları.
- Lutts, R. H. (1992). The Trouble With Bambi: Walt Disney's Bambi and The American Vision of Nature. *Forest and Conservation History*, 36(4), 160-171.
- Maser, C. (1993). Do Animals Have Rights. *Trumpeter*, 10 (3), 1-7
- Mastrostefano, S. (2013). Gender and Ideology in Disney’s Beast Fables. *Honors Projects Overview*. 85
- Molloy, C. (2006). *Discourses of Anthropomorphism*. Doktora Tezi. Liverpool: John Moores University.
- Molloy, C. (2011). *Popular Media and Animals*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Mumcu, S. (2016). Evaluations On Human-Environment Relationship Through Filmic Forests: Hayao Miyazaki Films. *Electronic International Journal of Education, Arts, and Scienc*, 2(4), 75-105
- Niemyjska, A., Cantarero, K., Byrka, K., & Bilewicz, M. (2018). Too Humanlike to Increase My Appetite: Disposition to Anthropomorphize Animals Relates to Decreased Meat Consumption Through Emphatic Concern. *Appetite*, 127, 21-27
- Perez, O. L. (2011). *Disney's Portrayal of Nonhuman Animals in Animated Films Between 2000 and 2010*. Yüksek Lisans Tezi. Georgia: Georgia State University, College of Arts and Sciences.
- Phillips, M. (2016). Animating Animals: Exploring Modes of Animal Representation in Classic Animated Children's Film. Lisans Tezi. Williamsburg, VA : College of William and Mary
- Ryan, D. (2019). *Hayvan Kuramı Eleştirel Bir Giriş*. (Çev: A. Alkan). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Saretzki, T. (2015). Taking Animals Seriously: Interpreting and Institutionalizing Human-Animal Relations in Modern Democracies. *Historical Social Research / Historische Sozialforschung*. Vol. 40, No. 4 (154), 47-54.
- Savaş, T., Yurtman, İ. Y., ve Tölu, C. (2009). Hayvan Hakları ve Hayvan Refahı: Felsefi Bakış-Nesnel Arayışlar. *Hayvansal Üretim*, 50(1), 54-61.
- Sevillano, V. and Fiske, S. T. (2019). Stereotypes, Emotions, and Behaviors Associated with Animals: A Casual Test of The Stereotype Content Model and BIAS map. *Group Processes & Intergroup Relations*, 22(6), 879-900.
- Sevillano, V. and Fiske, S.T. (2016). Animals As Social Objects: Groups, Stereotypes, and Intergroup Threats. *European Psychologist*, 21(3). DOI: 10.1027/1016-9040/a000268
- Suhamy, A. ve Daval, A. (2017). *Spinoza ve Yaratıklar*. (Çev: M. Ç. Atmaca) İstanbul: Otonom Yayınları.
- Telotte, J.P.(2010). *Animating Space: From Mickey to Wall-E*. Kentucky: The University Press of Kentucky.
- Uslu, A. (2015). İnsanlar, Hayvanlar ve Taşlar Üzerine: Spinoza Felsefesinde Bireyleşme ve Doğa Farkı, *Cogito, Felsefede Hayvan Sorusu*, Sayı 80, İstanbul: YKY.

- Yeşilot, Ş. (2000). *Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit Manual of Methods, Principles and Formulas for classical, Computer, Stop Motion and Internet Animators*.
- Wittenberg, H. (2017). *Animated Animals: Allegories of Transformation in Khumba*. W.

Filmler :

- Meledandri, C. ve Healy, J. (Yapımcılar) ve Renaud, C. (Yönetmen). (2016). Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı. [Film]. ABD : Illumination Entertainment & Universal Pictures
- Spencer, C. (Yapımcı) ve Howard, B. Moore, R. (Yönetmenler). (2016). Zootopia [Film]. ABD: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Studios Motion Pictures

İnternet Kaynakları :

- http-1:** <https://tr.wikipedia.org/wiki/Animizm> (Erişim tarihi : 06.05.2022)
- http-2:** Çüçen, A. (?). Derin Ekoloji. Derin Ekoloji (yesilofke.com) (Erişim tarihi, 03.12.2021)
- http-3:** Stereotype. (2017, January 21). Retrieved from Oxford English Dictionaries online: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/stereotype>