

# Yeni Medya ve İletişimsel Yaklaşımlar



Editör:  
Ruşen Nurhayat TANRIBİLİR

ISBN: 978-605-4613-90-8

Sertifika No: 11413

Birinci Baskı, s. 256, 160cm x 23,5cm

YENİ MEDYA VE İLETİŞİMSEL YAKLAŞIMLAR / Editör: Ruşen Nurhayat TANRIBİLİR

Birinci Baskı : Kriter Yayınevi 2015

Yayın Yönetmeni : Ekrem Ergül

Kapak Tasarımı : Erdiç Baş

Mizampaj : Kriter Yayınevi

Baskı : Sonçağ Yancılık Matbaacılık Reklam San. TİC. LTD. ŞTİ.

İstanbul Cad. İstanbul Çarşısı No: 48/48 İskitler / Ankara

Sertifika No: 25931 Tel: 0312 341 36 67

© Kriter Yayınevi

Kriter Basım Yayın Dağıtım Film Müzik Reklamcılık Yapım Sanayi ve Tic. ve Ltd. Şti  
Tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında yayıncının yazılı izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.

### İletişim

Hobyar Mah. Ankara Cad. No: 45/18-20. Eminönü-Fatih / İstanbul

Tel /Fax: 0 212 527 31 89

www.kriter yayinevi.com

info@kriter yayinevi.com

kriter yayin@gmail.com

# YENİ MEDYA VE İLETİŞİMSEL YAKLAŞIMLAR

Editör:

Ruşen Nurhayat TANRIBİLİR

Yazarlar:

Arzu ECEOĞLU

Başak ŞİŞMAN

Eda ÖZTÜRK

Elif ENGİN

Esen KUNT

Gül ŞENER

Güneş MUTLU

Ö. Ezgi YILDIZ

Özge U. YURTTAŞ

Ruşen Nurhayat TANRIBİLİR

Yeliz KUŞAY

Yüksel BALABAN

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ ..... vii

### BİLGİSAYAR OYUNLARININ ÇOCUKLARIN ZİHNİNDEKİ MEKAN KAVRAMINA ETKİLERİ ..... 1

GİRİŞ ..... 1

1. Çocuk, İletişim ve Mekan Kavramı ..... 2

2. Çocuk ve Renk Algısı ..... 5

3. Çocukların En Çok Oynadığı Bilgisayar Oyunları ..... 5

3.1. Bakery Story; ..... 6

3.2. Flap The Bird; ..... 7

3.3. FarmVille; ..... 8

3.4. LegoCity; ..... 9

3.5. MineCraft; ..... 10

4. Araştırma: Çocuk Gözüyle Mekan ..... 12

4.1. Araştırmanın Amacı: ..... 12

4.2. Araştırmanın Örneklem ve Metodolojisi: ..... 12

4.3. Araştırmanın Bulguları ve Değerlendirme: ..... 12

5. SONUÇ ..... 14

E-PAYLAŞIM ..... 19

ÖZET ..... 19

1. E-Paylaşım ..... 19

1.1. Ağızdan Ağıza Reklam ..... 20

1.2. E-Paylaşım: Tanım ve Özellikleri ..... 22

2. E-Paylaşım Türleri ..... 24

2.1. Olumlu/Olumsuz E-Paylaşım ..... 24

2.2. Viral Reklamlar: Viral Reklam Filmleri ve İnternet Kısa Filmleri ..... 25

2.3. Kanala Göre E-Paylaşım Türleri ..... 28

2.3.1. E-posta ..... 28

2.3.2. Sosyal Ağlar ..... 29

2.3.3. Sosyal Ağlar: Facebook, Twitter ve Diğerleri ..... 30

2.3.4. İnternet Günlükleri ..... 32

2.3.5. Tüketici Forumları.....	34
3. Sonuç ve Değerlendirme.....	35
<b>SİVİL TOPLUM KURULUŞLARINDA</b>	
<b>SOSYAL MEDYA KULLANIMI .....</b>	<b>41</b>
<b>GİRİŞ.....</b>	<b>41</b>
1. Sivil Toplum Nedir? .....	42
2. Sivil toplum Kuruluşları.....	46
3. Türkiye’de Sivil Toplum Kavramı ve Sivil Toplum Kuruluşları .....	49
4. Sivil Toplum Kuruluşları İçin Diyalojik ve Simetrik İletişimde Sosyal Medyanın Önemi .....	53
5. Sivil Toplum Kuruluşlarında Sosyal Medya Kullanımı.....	59
<b>SONUÇ.....</b>	<b>66</b>
<b>SESSİZ SİNEMADAN YENİ MEDYAYA</b>	
<b>CANLANDIRMA SİNEMASININ İLK STARI:</b>	
<b>KEDİ FELIX ÜZERİNE BİR İNCELEME.....</b>	<b>73</b>
<b>ÖZET .....</b>	<b>73</b>
<b>GİRİŞ.....</b>	<b>73</b>
1. Hareket İmge Olarak Sinemanın Doğuşu.....	75
1.1. Sessiz Dönem Canlandırma Sineması .....	77
1.2. Kitle Kültüründen Yansıyan Sinema .....	80
2. Kedi Felix Karakterinin Ortaya Çıkışı .....	81
2.1. Kedi Felix Karakterinde Chaplin Oyunculğunun Yansımaları.....	83
3. Yeni Medya ve Felix.....	88
<b>TARTIŞMA VE SONUÇ .....</b>	<b>91</b>
<b>HİKÂYESİNE BAK MARKAYI AL:</b>	
<b>ANLATISAL İKNA KURAMINA GENEL BİR BAKIŞ.....</b>	<b>97</b>
<b>GİRİŞ.....</b>	<b>97</b>
1. Argüman ya da Hikâye: Reklam Türlerine Yönelik Tanımsal Kategoriler.....	100
2. Anlatısal İşleme ve Genişletilmiş İnce Eleme Sık Dokuma Modeli.....	101
3. Taşınma Teorisi ve İkna.....	106
<b>SONUÇ.....</b>	<b>111</b>

## SESSİZ SİNEMADAN YENİ MEDYAYA CANLANDIRMA SİNEMASININ İLK STARI: KEDİ FELIX ÜZERİNE BİR İNCELEME

*Yüksel Balaban\* Esen Kunt\*\**

### ÖZET

Çalışmada sessiz dönem canlandırma sinemasının ilk süper kahramanı kabul edilen Kedi Felix karakterinin ortaya çıkışı sessiz sinemadan yeni medya evrilen yolculuğunda bir popüler kültür kitsch-nesnesi haline gelişi ele alınmaktadır.

Çalışmada ticari bir meta ve ilk canlandırma kahramanlarından biri olarak eğlence endüstrisinin, popüler kültürün kitlesel tüketimine sunduğu kedi Felix tiplmesi incelenmektedir.

Ayrıca Kedi Felix karakterinin yaratımında temel referans noktası olarak modellenen ve sessiz sinemanın hakim personalarından Charlie Chaplin'le ilişkisine ve Chaplin oyunculuğunun Felix'teki yansımalarına değinilecektir. Son bölümde de Kedi Felix karakterinin yeni medya içindeki yansımaları üzerinde durulmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Kedi Felix, Charlie Chaplin, Deleuze, Hareket İmge, Canlandırma Sineması.

### GİRİŞ

Modernizmin en önemli tezahürü kentin ortaya çıkmasıyla özellikle 1910'lardan itibaren sinema, tüm dünyada kitle kültürünün en önemli vechesi olarak kendini gösterir. Kitlenin yeni sanat anlayışını temsil eden sinema'nın

---

\*Öğretim Görevlisi, Nişantaşı Üniversitesi, Meslek yüksek Okulu, Radyo ve Televizyon Programcılığı, esenkunt@yahoo.com.

\*\*Yrd. Doç. Dr., Beykent Üniversitesi, Meslek yüksek Okulu, grafik Tasarım Bölümü, mailto: balabany@yahoo.com.

sessiz yıllarında Gilles Deleuze'un de kavramsallaştırdığı gibi hareket imgenin hakimiyetinde olan burlesk (Komedi ve parodi türünün ağırlıkta olduğu sinema) türünün gözde olduğu beden dili ve jestlerden oluşan bir sinemanın varlığı dikkat çekicidir.

Konuşmanın olmadığı bu süreçte hareketleri destekleyen abartılı mimik ve jestlerden örülmüş beden imgesi ve ona eşlik eden müzik ön plandadır. Sessiz dönem sinemasında yoğun olarak konuşmalar, konuşma balonları şeklinde yazıyla izleyiciye iletilir.

Dönemin oyunculuğunun bir anlamda hakim göstergeleri; bedenin başlı başına güçlü bir enstrüman olarak kullanılmasıdır. Bu bağlamda sessiz sinema bedenin bir habitus olarak konumlandığı ve hareket-imgelerin hakimiyetinde bir kültür endüstrisini de doğuşunu müjdelir.

Bu çalışmanın temel amaçlarından biri de Gilles Deleuze'un "İmge Hareketi" olarak kavramsallaştırdığı sinema teorisinin izinde bir kültür endüstrisi olarak ortaya çıkan erken popüler kültür ürünü olarak dikkat çeken Kedi Felix karakterinin dönemin önde gelen oyuncularından Charlie Chaplin ile olan etkileşimidir.

Bir anlamda Chaplin'in bedeni ön plana çıkartan oyunculuğu Felix'in yaratıcılarına karakter için güçlü bir çıkış noktası olmuştur. Felix'e aktarılan insansı özellikler için birebir modellenen sessiz sinema döneminin en önemli kişiliği Charlie Chaplin; şapkasından bastonuna paytak yürüyüşü ile kedi Felix'in birincil referans noktasıdır.

Ayrıca çalışmanın en önemli iddialarından biri de erken popüler kültür ürünü olan Kedi Felix karakteri ile Charlie Chaplin oyunculuğu arasındaki yansımaların Gilles Deleuze'un Hareket imge kuramına göre irdelenecek çalışmaların ilki olma özelliği taşımasıdır. Ayrıca makalenin ağırlıklı tonunu belirleyecek veçhelerden biri de Felix'in kitle kültürünü ürün olarak nasıl kitch bir nesneye dönüştürüldüğüdür. Bir açıdan ilk canlandırma karakteri olan Kedi Felix, Walt Disney'in de öncüsü olarak dikkat çekmektedir.

Ayrıca çalışmamızda Kedi Felix karakterininin Chaplin'in bir yansıması olarak ilerleyişi ve günümüz yeni medyasındaki konumu ve çeşitli uygulama alanlarını da gözler önüne sermeye çalışarak, geleneksel medya uygulamalarının günümüzde hangi formlarda yaşam bulduğu irdelenmektedir.

## 1. Hareket İmge Olarak Sinemanın Doğuşu

Hollywood'un erken popüler kültür ürünü olarak sunulan Kedi Felix karakterinin hangi bağlamlarda ortaya çıktığını sorgulamadan önce modernizmin kendine seçtiği en önemli uzam olan kentin kitlelerin yeni sanatı olan sinemayı nasıl biçimlendirdiğini de kısaca irdelemek gerekir.

Lumiere Kardeşlerin, sinematografi keşfi ve ardından gelen bir dizi yenilikle kent kültürünün en önemli tezahürü olarak sinema yavaş yavaş kitlelerin yeni beğeni biçimlerinden biri olarak kendini göstermeye başlar. 1910'lı yıllardan itibaren sinema, bir anlamda modernizmin itici gücü olan kitle kültürünün en dikkat çekici vechesi olmaya başlar.

George Melies'in çalışmalarıyla bir geleceği olmadığı düşünülen sinemanın kitlelerin en önemli sanatı olduğu yavaş yavaş kabul görmeye başladığı ve bunun da kitle kültürünün yayılmasında önemli bir etkisi olduğu özellikle sessiz sinemanın ve Gilles Deleuze'un daha sonra kavramsallaştıracağı Hareket imge'nin ağırlıkta olduğu bir dönemdir.

Bir anlamda *modern* ve *heterojen* bir görme rejiminin uzantısı olarak önce hareketli fotoğraf olarak sınıflandırılmaya çalışılan sinemanın zaman geçtikçe bundan çok daha ötesini simgelediği kabul edilecek ve öncelikli olarak kitlelere dönemin hakim popüler kültür ürünlerinin sunulmasında ve kabul edilmesinde ağırlığını ortaya koyacaktır. Bir anlamda da sinema kitlelerin yeni beğeni anlayışını ortaya koyan dönemin hakim görme rejiminin de en önemli yansımasıdır.

Sinemanın, bir panayır eğlencesinden kitlelerin *çağdaş sanatına* dönüşmesini Gilles Deleuze 20. yüzyıl düşüncesinin büründüğü yeni bir biçim, ayrıksı bir "optik bilinçdışı formu" olarak kavramsallaştırır. Deleuze için sinema, modern hayatın yeni iletişim dilidir. Dolayısıyla bu farklı görme diyalektiği beraberinde yeni bir epistemi de içerir (Frampton, 2012, s. 26, Felicity, 2011).

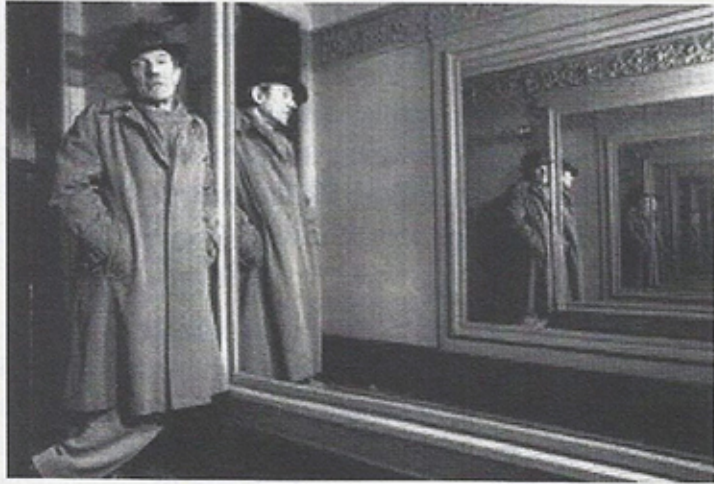
Bergson'un düşünceleri üzerine devşirdiği sinema kuramının en önemli boyutunu oluşturan Hareket İmge ve Zaman İmge kavramları üzerinden Deleuze sinemanın birbirini tamamlayan iki veriyle işlediğini ortaya koyar. (Gündoğan, 2010; Deleuze, 2006) Bu iki imgeyi de kısaca şu biçimde açıklar:

İmgeler adı verilen anlık kesitler aygıtın içinde olanlar ve bunlar yoluyla imgelerin peşi sıra akıp gittiği tekbiçimli soyut ya da algılanamaz zaman (Deleuze, 2014, s. 11).

Bergson'a göre hareket kat edilen mekanla karıştırılmamalıdır. Kat edilen mekan geçmiştir. Hareket şimdidir, kat etmenin edimidir. Kat edilen mekan bölünebilirken hatta sonsuzca bölünebilirken hareket bölünemez ya da her bölünüşünde doğası değişmiş olacaktır. (Deleuze, 2014,11)

Sinemanın ilk yılları sessiz sinemanın etkin olduğu dönem Deleuze'un Bergson'un izinde yaptığı kavramsallaştırmalarla Hareket imge dönemine denk gelir. Deleuze için İmge bir anlamda harekete eşittir. Kısaca bunu şu şekilde tanımlar:

“Şeylerin tamamı, yani imgelerin tamamı kendi eylemleri ve tepkilerine karışır. Bu evrensel varyasyondur. Her imge yüzlerin hepsinde ve temel parçaların hepsi aracılığıyla diğerleri üzerinde etkide bulunur” (Deleuze, 2014, s. 85)



Resim 1: Gilles Deleuze

Kaynak:<http://roychristopher.com/deleuze-and-guattari>

Daha sonraki bölümlerde üzerinde durulacak olan sessiz sinema ve Bürleks tarzı oyunculuğuyla dikkat çeken Charlie Chaplin'in oyunculuğu Gilles Deleuze'un kavramsallaştırdığı biçimiyle hareket imge üzerinden anlamlandırılır. Bir anlamda sessiz sinema'nın daha çok güldürü türü ve Chaplin imgesi üzerinden tanınmasının en önemli nedenlerinden biri de



güldürüde bedenin genel anlamıyla abartılı bir biçimde ortaya konulan jest ve mimikler üzerinden bir odak haline getirilmesidir.

Sessiz sinemanın bir alt dalı olarak ortaya çıkan Canlandırma Sineması da Chaplin'in oyunculuğunu, Deleuze, yeni eylem-ingenin göstergesi olarak tanımlar. Bir anlamda töre komedisi olarak isimlendirdiği oyunculukta özellikle Chaplin, "... gündelik nesnelere yapılan şaşırtmacaların çoğunluğunda görülen eylemin başka bir eylemle arasındaki küçük fark açısından filme alınmasıdır" (Deleuze, 2014, s. 212)

### 1.1. Sessiz Dönem Canlandırma Sineması

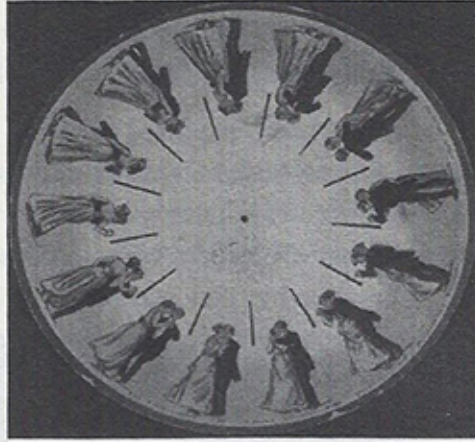
Sinema'nın yavaş yavaş kenti meydana getiren kitlenin en önemli eğlencesi olması hareket imgesinin başka alanlarda da varlık bulmasını sağlar. Bu alanlardan biri de kuşkusuz Walt Disney ve güçlü bir kitle kültürünü müjdeleyen Canlandırma Film Olgusudur. Kısaca canlandırmanın tarihi gelişimine bakıldığında arkasında bir dizi teknolojik gelişmenin hakimiyeti dikkat çeker. Canlandırma film olgusunun ortaya çıkışından önce bu alandaki gelişmeler, geliştirilen farklı araçlarla yaratılan hareket yanılsamasına dayanır. Bu yanılsamanın temelinde canlandırmanın da temelini oluşturan hareketsiz nesnelere hareket kazandırma olgusu yatar. Tek tek resimler geliştirilen bu araçlardan izlenildiğinde izleyenler üzerinde hareketliymiş kanısı uyandırır. Bunun temelinde ise gözün retina tabakasının bir sonraki resim belirene kadar bir öncekini çok kısa bir süreliğine tuttuğu gerçeği bulunur. Bu durum gözün ağ tabaka izlenimi olarak tanımlanır. Eğer gözün önünden resimler peşi sıra geçirilmeye devam ederse göz bu resimleri durağan olmalarına rağmen hareketliymiş gibi algılar.

İşte bu çalışma şekline dayanan araçlar geliştirilerek canlandırmayla ilgili temelleri atılmış olur. Bu araçlar farklı biçimlerde kavramsallaştırılmıştır. Başlıcaları: Phenakistoscope, Thaumatrope, Zoetrope, Praxinoscope gibi isimler alır.

1832 yılında Belçikalı bilim adamı Joseph Plateau, Phenakistoscope'u bulur. Bu araçta çalışma düzeni öncelikle aracın karton çember benzeri bir eksen ve hareket halindeki bir nesnenin ardı ardına gelen resimleri çemberin dış tarafına çizilmişti, eksen dönerken izleyicide bir kesikten çemberi izlemektedir. Eksen döndükçe obje hareket ediyormuş gibi görünür. Diğer

geliştirilen araçlardan buna benzer araçlardır ve daha öncede bahsedildiği üzere farklı isimler alır (Whitehead, 2012, s. 20).

Sinema aygıtlarının icadı tek bir çizgi üzerinde ortaya çıkmaz (Abisel, 2007, s. 13). Bu dönem içinde sinema sanatındaki gelişmeler canlandırma sanatını da etkiler. Fakat canlandırma özellikle de sessiz dönemdeki canlandırma şüphesiz ki sinema tarihinin küçük bir dalı olarak görülür. Ticari anlamda da canlandırma canlı filmler kadar önemli görülmez (Crafton, 1993, s. 5).



Resim 2: Phenakistoscope

Kaynak: <http://en.wikipedia.org/wiki/Phenakistoscope>

Sinema ve canlandırma sineması alanındaki gelişmelerle birlikte ilk canlandırma film olarak kabul edilen James Stuart Blackton'un *Komik Yüzlerin gülünç hikayesi* (*Humorous Phases Of Funny Faces*) 1906 yılında yapılır. Filmin ilk canlandırma film olarak kabul edilmesinde kesintisiz hareket olgusu önemli bir rol oynar. Filmin canlandırma türünde bir ilk oluşuna ilişkin farklı görüşler de ortaya konulur. J.S. Blackton'un yaptığı *The Enchanted Drawing*'de ilk canlandırma film olarak gösterilir. Fakat daha öncede belirtildiği üzere Blackton'un *Komik Yüzlerin gülünç hikayesi* isimli filmindeki kesintisiz hareket olgusu bu filmin ilk olma özelliğini sağlar.

Dönem içindeki öncülerden biride Fransız Emile Cohl'dür. Cohl'in ilk filmlerinden biri 1908 yılında gösterime giren *Fantasmagorie*'dir. Filmin dikkat çekici özelliklerinden biri yoğun bir şekilde transformasyonların görülmesidir. Objeler, karakterler birbirine dönüşmektedirler. Bununla birlikte Cohl'un oldukça yalın bir çizgisi bulunmaktadır. Cohl'ün eklektik sineması, esas olarak

birbirleriyle bağlantısı yokmuş gibi görünen resimlerin serbestçe aktığı ve modern yazarların birçoğunun da benimsediği 'bilincin serbest akışı' şeklinde stilize özellikler göstermektedir. Cohl'un ilerki dönem çalışmaları, daha anlamlı ve birbiriyle ilintili bağlamlar kurarak, kendinden sonraki canlandırma filmlerinin yapısını daha anlaşılır kılar. Böylece, birbirlerinden tamamen farklı olarak kurgulanan resimler, canlandırma sinemasının başkalaşım yeteneğini etkinleştirir. Bu başkalaşım, edebi yapıyı ortaya çıkararak kimi zaman da onu bozarak; durağanlık ve değişim, ortak öğeler ve birleşmeler gibi ayrımsamalar üzerinden gelişen ve resimsel öğeler arasında yeni bağlantıları ön plana alan bir düzenek üzerinden işler (Wells, 1998, s. 15).

Dönemin dikkate değer bir başka canlandırma sanatçısı ise Winsor McCay'dır. McCay kariyerine bir çizer olarak başlayan karikatür kökenli bir sanatçıdır. Yaptığı filmler genellikle arkadaşlarıyla bir konuda iddiaya girmesi ve girdiği iddiayı yapabileceğini kanıtlaması üzerine başlar. Filmlerinde sadece çizgiler değil McCay'ın arkadaşlarıyla iddiası ve filmlerin yapım aşamaları da görülür. McCay filmlerinde kendini göstermekten çekinmez.

McCay ilk filmi *Little Nemo*'yu 1911 yılında yapar. Film aslında daha önce çizdiği gazete karikatüründen gelmektedir. Filmde bazı karakterler eğilip şekil değiştirirken görülür, bir karakter diğerini çizer ve ikisi de bir ejderhanın ağzından ekranı terk eder (Whitehead, 2012, s. 26). Filmde McCay'ın geçmişteki sihirbazlık tecrübesinin izlerini karakterleri noktalardan bir efekt şeklinde oluşturarak ortaya koyduğu görülür.

McCay'ın bir başka filmi ise *Dinazor Gertie*'dir. Film yine McCay'ın dinazorların çizgiyle yeniden canlandırılabilirliği iddiasına dayanarak ortaya çıkar. Filmin en büyük özelliklerinden biri ilk karakter canlandırması sayılıyor olmasıdır. Gertie'nin hareketleri dönemin şartları düşünüldüğünde oldukça üst düzey sayılabilmektedir. Örneğin nefes alıp verdiğinde karnının şişmesi ve çizimindeki anatomik detaylar unutulmamıştır ve Gertie'ye bir kişilik katılmıştır. Bu özellik canlandırma filmlerindeki önemli kaygılardan biridir aynı zamanda. Bu özellik sayesinde izleyicinin karakterle etkileşim kurması daha kolay gerçekleşmektedir. Filmde görülen bir başka özellik ise konuşmaların, McCay'ın Gertie'ye verdiği komutların yazılı olarak filmde yer almasıdır. Sessiz dönem sinemasında yoğun olarak konuşmalar konuşma balonları şeklinde yazıyla izleyiciye iletilir.

McCay'ın, kendisini modern bir teknik adam olarak çalışmalarının arka planında sunma eğilimi, filmlerinde bilim adamlarıyla birlikte görüldüğü sahnelerde de örtüşür. *Bir sivrisinek nasıl çalışır* filminde bir entomolojistle ya da *Dinozor Gertie* filminde paleantolojistlerle beraber oynadığı sahneler McCay'ın bu yaklaşımını destekler (Samancı, 2004, s. 9).

Sessiz dönemin bir başka sanatçısı ise Max Fleischer'dır. Fleischer'ın canlandırma alanındaki en önemli özelliklerinden biri günümüzde de farklı şekillerde kullanılmakta olan gerçek insanların hareketlerinin canlandırma karakterlere aktarılması deneyimidir. Rotoskop ya da hareket yakalama canlandırma alanında çok iyi karşılıyor olmasa da o dönemki şartlar içinde bir yenilik olarak gerçekleşir.

Fleischer, rotoskop makinesi için patent alır. bu makinenin çalışma yapısı şu şekildedir. Bir kamera gerçek çekilmiş bir sekansın her bir çerçevesini ışıklı bir yüzey üzerine yansıtır ve çizer de bu görünümü ışıklı masanın üzerine yapıştırdığı bir kağıda kare kare kopyalar. Böylece gerçek hareketler canlandırma ortamına aktarılmış olur (Beck, 2004, s. 17). Aslında rotoskop canlandırma sinemasının çekiciliğini yok etme tehdidini taşıyacak kadar etkilidir (Samancı, 2004, s. 26).

Kentin ortaya çıkması ve kitlenin yeni beğenisini temsil eden sinemadaki bu teknik gelişmeler modern ve heterojen bir görme biçimini de yavaş yavaş ortaya koyar. Deleuze'e göre bir toplumu tanımlayan aletleri değil alışımlardır (Crary, 2010, s. 20). Deleuze, bir açıdan her çağa yön veren tabaka ya da tarihsel oluşumların önemli kırılma noktaları olduğunu çünkü bir tabakadan diğerine geçişte bir değişimin yaşandığını dile getirir. ".... Çünkü görünen şeyi kendisi biçimsel olarak değiştirirken, ifadelerin kendileri de sistemleri değiştirir" (Crary, 2010, s. 20). Phenakistoscope'tan, Thaumatrope, Zoetrope, Praxinoscope'a kadar çağının kitle görsel kültürünün birer ögesine haline gelecek bu optik aygıtlar modern ve heterojen bir görme rejimini ve arkasındaki kitle toplumunu muştulamaktadır.

## 1.2. Kitle Kültüründen Yansıyan Sinema

Modern hayatın en önemli tezahürü olan metropolün meşrulaştırılmasında (Berman, 2006) kitlenin yeni süsü işlevini gören sinema bir anlamda kenti sürekli olarak farklı biçimlerde tahayyül ederek biçimden biçime sokabilme işlevine sahiptir.

Modernizm bu bağlamda yeni bir ivme kazanarak kent, sinema ve kitle üçlüsüne dikkat çeker. Deleuzyen anlamda modernleşme kapitalizmin yerleşik olanı yersiz yurtsuzlaştırarak hareketli kıldığı, serbest dolaşımın önündeki engellerin kalktığı nesnelere ve göstergelerin değış tokuş edilebilir hale getirdiđi bir süreçtir (Deleuze, Guattari, 2000, s. 61).

Özellikle kitlenin ortaya çıkışıyla sinemanın ortaya çıkması erken kapitalist sürecin ürünleridir. Sinema da bu anlamda toplumsala sunduđu imge ve personalar üzerinden kapitalist harcı kullanarak kitlesel popüler kültür ürünlerini oluşturur. Bunu yaparken kapitalist makinanın içindeki arzu ve beğenilere göre hareket eder. Bir anlamda her dönemin hakim paradigmasına uygun gelecek yüz, imge ve kitchleri topluma sunar. Her dönem kendi imge ve yüzlerini oluşturur. Bu bağlamda Chaplin ve Kedi Felix, karakteri dönemin hakim kültürünün ürünleri olarak da dikkat çeker.

Özellikle Kedi Felix animasyon karakteri erken dönem Hollywood ürünü olarak dönemin kodlarına ve kapitalist burjuvanın çıkış mantığına uygun bir biçimde inşa edilmiştir. Felix'in bir animasyon karakter olarak yaratılıp sinema perdesinde seyircinin beğenisine sunulmasına paralel, piyasaya sürülen anahtarlıkları ile kitle kültürü içinde bir popüler kültür kitsch-nesnesine dönüştürülür (Lenburg, 2006, s. 240). Bu süreç bir anlamda güçlü bir endüstri olarak ortaya çıkacak o Walt Disney'e giden yola da vurgu yapar.

Kitsch nesne genel olarak Baudrillard'ın kavramsallaştırmasıyla bir kültürel kategoridir. Her yandan ödünç alınmış ayırt edici göstergelerin sanayisel ve kitlesel çoğalmasını Baudrillard kitle kültürünün popüler gerçekliđi olarak kavramsallaştırır (Baudrillard, 2010, s.136).

## **2. Kedi Felix Karakterinin Ortaya Çıkışı**

Kedi Felix karakteri sessiz dönem canlandırma sineması içinde en popüler karakterlerden biri olarak dikkat çekerek dönemi içinde bir Süper kahramana dönüşür. Sessiz dönem sinemasının getirdiđi zorluklar nedeniyle canlandırmada özellikle oyunculuk ön plana çıkar. Felix, birçok duygu ve düşüncesini oyunculuđuyla (genellikle de kuyruđunu kullanarak) ortaya koyar. Bu da onun vücut dilini olabildiğince üst düzeyde kullanmasını gerektirmektedir.

Felix karakterinin ortaya çıkış sürecinde karakterin arkasında, onu yaratan kişinin Otto Messmer olduğu görülür. Messmer, Felix karakterini Put Sullivan ile çalıştığı dönemde yaratır. İlk başlarda Messmer, karakteri yalnız başına çizerken giderek karakterin popülerliğinin ivme kazanmasıyla Sullivan ona yardım etmesi için başka animatörleri de görevlendirir.

Karakterin ismi ise, John King tarafından toplumun derinlerine kadar nüfus eden siyah kedilerin uğursuz olarak kodlanmasına karşı uğur getiren anlamına gelen ve latince "felicity" kelimesinden esinlenerek türetilen geleneksel bakış açısına bir tezat oluşturmak amacıyla "Felix" olarak verilir. Felix ilk olarak 1919 yılında Feline Follies ismiyle anılır sonrasında ise Felix resmi adını alır (Lenburg, 2006, s. 229).



Figür 1. Feline Follies

Kaynak: (Maltin, 1987, s. 23)



Figür 2. Felix the Cat

Kaynak: (John Halas, Masters of Animation, 1987)

Felix'in ilk tasarımı ile sonrası arasında büyük bir değişim vardır. İlk tasarımı ikinci tasarım kadar çok ilgi çekici değildir. Messmer'in, Felix'i siyah olarak tasarlamasının nedeni; karakterin düz siyah dokusunun canlandırmaya daha uygun olması ve dokuyu dış kenar çizgi işlemlerinden kurtarma çabasıdır (Maltin, 1987, s. 3). Felix, tasarım olarak yalnızca çekici değildir, aynı zamanda gözlerinin ve ağzının etrafındaki beyaz alan onun mimiklerini daha iyi sunar (Maltin, 1987, s. 26).

Sessiz dönem canlandırmasında karakterlerin yapısı genellikle geometrik formlara dayanır Bunun nedenlerinden biri bu tip karakterlerin canlandırmasını yapmanın daha kolay olmasıdır. Geometrik formların bulunması aynı zamanda karakter üzerinde canlandırılacak uzuv sayısını da azaltmaktadır.

Felix'in, fiziksel görünümüne bakıldığında izleyicinin belirli tahminlerine göre hesaplandığı görülmektedir. Felix, izleyiciye tanıdık gelen, sevimli evcil bir kedidir. Amerikan kültüründe çağlar boyunca kedilere özel bir anlam yüklenir. Kedilerin büyümlü bir güç olduğuna inanılır. Erken dönem batı sanatındaki ikonografik sistemin içinde kediler kutsal olarak yer almaktadır (Crafton, 1993, s. 321).

Felix'in, başarısının ardındaki etmenlerden biri de onun kişiliğine vurgu yapılmış olmasıdır. Karakterin yüz ifadelerinin oluşturulmasında, mimiklerinde, göz hareketlerinde kişilik sergilenmektedir. Özellikle göz hareketleri onun içinde bulunduğu durumla ilgili olarak izleyicinin ilgisini çekmekte ve bu ilgiyi sürekli olarak canlı tutmaktadır. İnsanın yüzünde bulunan ve evrensel nitelik taşıyan sekiz temel yüz ifadesinin birçoğunu Felix de görülmektedir. Bu anlamda yüz ifadeleri bir karakterin duygularını ortaya koymada önemli bir yer tuttuğu için karakterin gördüğü, kokladığı ya da hissettiği bir şeyle ilgili olarak belirgin bir algı oluşmaktadır.

## 2.1. Kedi Felix Karakterinde Chaplin Oyunculunun Yansımaları

Oyunculuk sanatların en eskilerinden biridir. İlk insan, mağarasının duvarına resimler çizmeden çok uzun zaman önce, Amerikan yerlisinin 19. yüzyıla kadar yaptığı türden topluluğa kabul törenleri düzenliyordu. Bunun yanında savaş ya da avda savaşçının gösterdiği yiğitlik ve cesareti topluluk karşısında oynayarak anlatması, genellikle ağır bir oyunculuk içeriyordu (Dmytryk, Dmytryk, 1995,s.7). Mimetik bir sanat olan oyunculuk sessiz sinemanın ilk dönemlerinde hareket imge üzerinden kendini gösterir.

Oyunculunun önemi tiyatrodaki, sinemadaki nasılsa canlandırma sinemasında da benzer şekildeydi. Canlandırma sanatında karakterlerin arkasında onları canlandıran ve onlara hayat, ruh veren sanatçılar bulunmaktadır. Canlandırmanın ilk dönemlerinde sanatçılar yapıtlarında kendilerini göstermişlerdir, zaman zaman sanatçının eli ya da tümüyle kendisi sahnede görülebilmektedir. Özellikle McCay'da bunu görmek olasıdır. Zaman geçtikçe ve teknikler daha da geliştikçe, günümüze gelindiğinde filmlerde sanatçının kendine has canlandırma tarzını anlayabilmek güçleşmektedir. Bugün için canlandırmada hangi sanatçının canlandırmanın hangi kısmını yaptığını dair bir teşhis ortaya koymak oldukça zordur.

Oyunculuk bir oyuncunun öykünme yoluyla, kendi yaratım gücüyle ya da belli kurallara göre (oyunculuk yöntemleri), başlıca mimik ve jestler aracılığıyla (oyunculuk araçları), gerekirse ezgi ve dans eşliğinde ya da maske, donatım ve sahne giysisiyle donanmış olarak, belli bir oyun kişisini canlandırma ya da rolü temsil edebilme (oyunculuk süreci) becerisidir (Çalışlar, 2009, s. 101).

Oyunculukta önemli noktalardan birisi, oyuncunun karşısındaki kitleye, bu ister tiyatrodaki seyirci ister sinemadaki izleyici ya da tür olarak canlandırma ya da gerçek çekimli oyuncularla yapılan eserlerde olsun, duygu aktarımı konusudur.

Duygu aksiyonla ateşlenir ve iletişim kurar. Eskiden bir oyuncu yeterli duygu potansiyeline sahipse, bunun doğrudan seyirciye geçeceğine inanılırdı. Oysa gerçek bu değildir; çünkü duygu soyut bir şeydir ve ancak belli bir aksiyonla anlam kazanır (Nutku, 2002, s. 20).

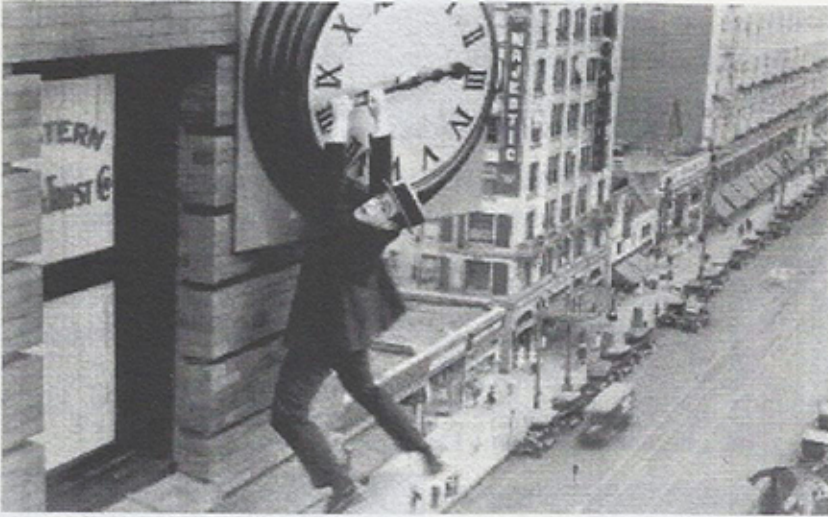
Sessiz dönem sinemasında bütün türler kendi içlerinde gelişim gösterirler. Fakat bunların içinde güldürüler daha ön plana çıkmaktadır. Özellikle Chaplin bu alandaki ustalardan biridir. Chaplin'in pandomim kökenli arka planı onun bu alanda öne çıkmasını sağlayan unsurların başında gelmektedir. Chaplin, ses kullanılmaya başlandıktan sonra bile buna karşı çıkarak oyunculuk anlayışının ses kullanımına çok uygun olmadığını düşünmektedir.

Sessiz sinema güldürüsünü, kaba itişmelerin, düşüp kalkmaların fantastik dünyasından, gerçek dünyaya indiren sanatçıların başında Chaplin gelmektedir. Chaplin, mekanik insan yerine yaşayan sıradan insanı koyan, onun arzularını duygularını ve toplumsal ilişkilerden doğan durumları güldürünün malzemesi haline getiren, komedinin seyirciyle yeni bir ilişki kurmasına öncülük eden sanatçıdır (Abisel, 2006, s. 126). Walter Benjamin de kitle kültürü ve Chaplin üzerine değinirken şöyle yazar :

Chaplin'in el kol hareketlerinde yeni olan şey şu: İnsanın ifade hareketlerini, sınırlarını güçlendirici, cesaretlendirici çok küçük birimler dizisi halinde parçalar. Hareketlerinin tek tek her biri, bu kesilmiş hareket parçalarından bir araya getirilmiştir. İnsan ister yürüyüşüne, ister değneğini elinde nasıl tuttuğuna odaklansın – bu her zaman çok küçük hareketlerden oluşan aynı kesik kesik silsiledir ve sinemadaki imgeler silsilesi yasasını insanın devindirici eylemler dizisi haline getirir (Buck-Morss, 2010, s. 296).



Sessiz dönem sinemasının Chaplin dışında güldürü alanında çalışmalar yapan sanatçılarından en dikkat çekenleri de Buster Keaton ve Harold Lloyd'dur. Bu oyuncularla birlikte güldürü filmleri bedensel sakarlıkların ön planda olduğu *koşup takılıp düşmeler, birisini islatma, yüze pasta atma* gibi kaba güldürülerin ötesinde; daha saygın bir yere yerleşmeye başlar. Güldürülerde artık eleştirel durumların hicvedilmesi günlük yaşam pratiğine ilişkin konuların ön plana çıktığı görülür.



Resim 3

Kaynak: <http://www.hiddenwdw.com/gonzo-keaton/buster-keaton-clock/>

Charlie Chaplin'in oyunculuk anlayışına bakıldığında pandomim kökenli olmasının izleri yoğun olarak görülebilir. Pandomim sayesinde Chaplin kendini sözsüz ifade etmeyi öğrenmiştir. Chaplin'in oyunculuk anlayışında "Durumlar, kelimeler olmaksızın gösterilebilecek türde olmalıdır. Örneğin bir karakter öfkeliyse, öfkesini gösterecek bir şeyler yapmasına izin verilmelidir, perdeye bu durumu açıklayan bir altyazı fırlatıp, adamın kameraya anlaşılmaz bir şeyler mırıldanması sağlanmamalıdır. Chaplin sessiz dönem sinemasının bazı yönetmenlerinin abartılı oyunculuk anlayışından da hoşlanmadığını dile getirerek bu durumların hakim ahlak anlayışına aykırı bulur. Ağlamaya hazırlanan bir aktristin oyunculuğunu doğal bulmaz. O bir sanatçının kendisini tam bir ekonomi içerisinde ifade etme tutkusuna sahiptir. Sahnedeki sinemaya geçen birçok oyuncunun, bu yeni mecrada en az hareketin en etkili ifade olduğunu anlamadığını söylemektedir (Hayes, 2009, s. 38).



Resim 4: Chaplin "şaşkınlık" ifadesi. (Chaplin, *City Lights*, 1913)

Kaynak: "City Lights" filminden.

Chaplin'in oyunculuğunu, Deleuze, yeni eylem-imgenin göstergesi olarak tanımlar. Bir anlamda töre komedisi olarak isimlendirdiği oyunculukta özellikle Chaplin, "... gündelik nesnelere yapılan şaşırtmacaların çoğunluğunda görülen eylemin başka bir eylemle arasındaki küçük fark açısından filme alınmasını" sağlar (Deleuze, 2014, s. 223)

Otto Messmer Kedi Felix karakterini yarattığında onun canlandırması ve beden dilinde Chaplin'i örnek olarak almış ve onun pandomim ve beden dilini ileride yapacağı çalışmalar için referans amacıyla kullanmıştır. Messmer'in Put Sullivan ile birlikte yaptığı *Charlie Cartoons* da Chaplin'in yarattığı karakter de bulunmaktadır. *Charlie Cartoons* da Chaplin filmlerine benzer temalar işlenmektedir.

Felix'le Chaplin beden dili ve jestlerin kullanımı dışında karakter bağlamında da birçok açıdan benzerlikler gösterir. Messmer, Felix'i karakterize ederken çeşitli kaynaklardan yararlandığını söyler. Charlie Chaplin'in tarzını kullandığını, onun komedi unsurlarının ve serbest dilinin kendi karakterinin desteklemesine yardımcı olduğunun da altını çizer (Lenburg, 2006, s. 240).

Felix de yine Chaplin gibi beceriklidir, düşmanları karşısında yalnızdır, yeri geldiğinde huysuzdur ve bu şekilde yaşam mücadelesini sürdürmektedir. Chaplin ile ilgili olarak yaptığı filmler Messmer'e Chaplin'in beden dilini ve pandomim yöntemini incelemeyi sağlamıştır ve Messmer de bu deneyimlerini ilerdeki filmlerinde kullanır. *Felix in Hollywood* filminde, Felix film

stüdyosunu gezmektedir ve kuyruğunu bir baston gibi kullanarak Charlie Chaplin'i taklit edip yapımcıyı etkilemeye çalışır (Maltin, 1987, s. 26). Her iki karakterde sorunlar karşısında çok pratik çözümler üretmeleri yönüyle de birbirlerine benzer.

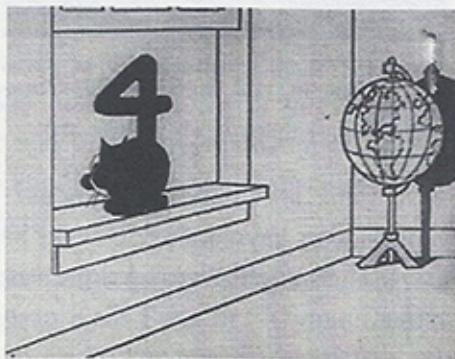
Felix için kuyruğunun önemi çok büyüktür, onun birçok hareketi, ruh hali kuyruğunun hareketlerinden anlaşılabilir. Örneğin kararsız olduğu bir durum karşısında kuyruğu bir soru işaretine dönüşebilmektedir.

Felix ile Chaplin arasındaki benzerliklerden birisi de kuyruk-baston benzerliği olarak söylenebilir. Chaplin, elindeki bastonunu aktif bir şekilde kullanır. Baston, onun vücudunun bir uzvudur adeta, onunla bütünleşir. Birçok yerde bastonunu çok yararlı bir şekilde kullanır. Bu yarar kimi zaman düşmanlarına saldırmak şeklinde olabildiği gibi kimi zamanda bastonun sapıyla onların ceplerini boşaltmak şeklinde de olabilmektedir. Felix de bastonun yerini kuyruk alır. Kuyruk onun zor durumda kaldığında kurtulması için gerekli olan araca dönüşür hemen. Bu bazen bir kürek, bir beyzbol sopası ya da olta olabilmektedir. Bu anlamda bastonla kuyruk arasında paralel bir şekilde benzerlik bulunmaktadır. Her ikisi de kahramanlarının birer yardımcı unsuru olarak işlev görürler. Zor anlarında onların kurtarıcıları olurlar adeta.



Resim 5: Chaplin, *In the Park*, 1915

Kaynak: <https://www.youtube.com>



Figür 3. Messmer, *Finds out*

Kaynak: <https://www.youtube.com/>

Her iki karakterin jest kullanımına bakıldığında benzerliklerden birisi de: *Felix In Hollywood*'da, Felix bir soruna çözüm düşünürken ellerini arkasına bağlar ve ileri geri şeklinde düşünceli olarak yürümeye başlar ve başı öne eğik durumdadır bu sırada. Chaplin'in oyunculuğunda da her ne kadar düşünceli

olmasa da ellerini arkadan bağlamış olduğu durumlar görürölür. 1923 yapımı *The Pilgrim* filminin başlangıcında tren istasyonunun da beklerken böyle bir sahne vardır.

Felix'in Chaplin'e benzer bir diğer özelliği de zaman zaman dönüp kameraya bakmasıdır. 'Venedik'te Yumurcıkların Otomobil Yarışı' (*Kid Auto Races at Venice, 1913*) adlı filmde Chaplin, serseri küçük adam giysileri içinde kameranın önünde dolaşıp durur ve seyirciye bakar. Chaplin daha sonraki filmlerinde de dönüp kameraya bakarak seyirciyle daha yakın bir bağ kurar (Abisel, 2006, s. 129). Felix karakterinin de Chaplin'in izinde zaman zaman kameraya bakarak doğrudan izleyiciyle iletişim kurma yolunu izlediği görölür.



Resim 6: Chaplin, re 8. Messmer, *Felix Turns The Tide*, 1922. *Kids auto races in Venice*, 1914,  
Kaynak: <https://www.youtube.com> Kaynak: <https://www.youtube.com>

Felix'le Chaplin arasındaki benzerliklerden bir başkası da fiziksel yapılarından kaynaklanır. Her iki karakter de yapı olarak küçük oldukları için çok hızlı hareket ederek kavga sahnelerinde aradan kolayca sıyrıldıkları göze çarpar.

### 3. Yeni Medya ve Felix

Kedi Felix karakterinin ortaya çıkışı 1900'lerin başına dayanmakla birlikte günümüzde popüler kültür içinde bilgisayar oyunlarında kendisine yer bulan bir karakterdir. Çağın gelişen teknolojiyle birlikte zamanının ilk canlandırma film yıldızı olan Felix dönemin hakim bilgisayar oyunlarında görölür. Böylece geçmişten günümüze varlığını farklı ortamlar yoluyla devam ettirmiş ve günümüzdeki takipçileriyle iletişim kurmuştur.

Bilgisayar oyunlarının tarihi 1960'lara kadar dayanmaktadır. İlk bilgisayar oyunu örneklerinin tamamının kökenleri, İkinci Dünya Savaşı sırasında geliştirilen teknolojilere dayanmaktadır. Bilgisayar oyunları tarihi için 1960'ların ikinci yarısı, geliştirilen oyun sistemlerinin üniversitelerle kısıtlı olmaktan çıkıp kitleselleşmenin ilk sinyallerini verdiği dönemdir (Kızılkaya, 2010, s. 63). Oyun sektörü 1978 ve 1983 de iki farklı krizle karşı karşıya kalmış olsa da günümüzde popülaritesi oldukça yüksek olan bir mecra konumundadır.

Oyunlarla ilgili yapı taşlarından biride gelişimde, işlem gücü ve yapay zekanın önemli bir konu olmaya başlamasıdır. Örneğin 1997 yılında IBM Deep Blue bilgisayarı dünya satranç şampiyonu Gary Kasparov'u mat etmeyi başarmıştır. Günümüzde elektronik oyunlar konusundaki en önemli gelişme çevrim içi oynanan oyunlardır. Aynı anda kimi zaman on binlerce oyuncunun bulunduğu sanal ortamlar bazen yönetilen karakterin gelişimi için mücadelelere sahne olurken kimi zaman da teröristlerin ve güvenlik güçlerinin oluşturduğu grupların ölümcül dövüşlerine ev sahipliği yapmaktadır( Yılmaz, Çağiltay, 2004, s. 2).

Bilgisayar oyunlarının gelişimi içinde günümüz medya ortamında internet erişimi çok kolay bir şekle büründüğü için oyun oynamak için sabit olan bir kişisel bilgisayar kullanmak gerekmemektedir. Artık bunların yerini daha çok mobil uygulamaların aldığı görülmektedir. Bilgisayar oyunları sektörünün giderek büyüyen bir sektör olması bu alana yatırım yapan şirketleri de farklı uygulamalar geliştirmeye yöneltmiştir. Özellikle akıllı telefonların yoğun olarak kullanılmaya başlanmasıyla birlikte bunlar için birçok uygulamanın da geliştirildiği görülmektedir. Hayatın her alanında kendine yer bulan akıllı telefonların kullanım amaçlarından biride oyun oynamaktır.

Bu bağlamda bakıldığında Felix karakteri için iphone'larda kullanılan bir oyun bulunmaktadır. Bu oyunun adı "Konuşan Kedi Felix'tir." Oyunun tanıtımında "Felix'i anlatmaya gerek yok çünkü o zaten dünyanın ilk çizgi film yıldızı ve en sevilen karakteridir" denilerek Felix'in bilinirliğine vurgu yapılmaktadır. Felix'in bir çizgi kahraman olmasından kaynaklanan şöhreti, oyun için bir pazarlama aracına dönüşmektedir bu yönüyle.



Resim 7: Konuşan Kedi Felix

Kaynak: <http://apple.vshare.com/520776043.html>.

Felix de olduğu gibi benzer şekilde film karakterleri oyun alanına geçerken; örneğin yıldız savaşlarının sonradan oyunu çıkmıştır yine Wolverine önce çizgi roman olarak ve sonrasında ise filmlerde ve oyunlarda kendisine yer bulmuştur; tersi durumlarda olmaktadır, önce oyunda boy gösteren bir karakterin daha sonra ise filmi yapılmaktadır. Buna örnek olarak ise Lara Croft: Tomb Raider verilebilir.

Temelinde Felix karakteri çizgi film olarak bilinmektedir bu bilinirliği onu bilgisayar oyunu alanına da taşımıştır. Oyunla ilgili üzerinde durulan bir başka özellikle Felix’le konuşulabileceği yani onunla etkileşimde bulunulabileceğidir. “Sizin söylediğiniz bir şarkıyı tekrar edebilir ya da onu dürttüğünüzde size tepki verebilir şeklindedir.” Bunların yanı sıra arkadaşlarınıza özel mesajlar gönderebilirsiniz ve kaydedilen videoların facebook ve youtube gibi sosyal medya ortamlarında da paylaşılabilineceğine vurgu yapılmıştır. Bu yönleri de bilgisayar oyunlarının en önemli niteliklerinden biri olan etkileşimli olma özelliğini ortaya çıkarmaktadır.

Etkileşimli olmak Hypermedya’nın üç özelliğinden biridir. Hypermedya, çoklu ortam uygulamalarının üst düzeydeki etkileşimli boyutunu tanımlamaktadır. Hypermedya kavramı, bilgisayar ve görüntü teknolojilerinin birleştirilmesiyle oluşturulan iletişim ortamlarını tanımlamaktadır. Bu anlamda etkileşimli olmaya değinilecek olunursa, Hypermedya uygulamaları çevrimiçi, web tabanlı uygulama kaynaklarını da içerisinde barındırmaktadır. Etkileşim sadece içerikten sunulanı seçmeyle sınırlı değildir. Kullanıcı yönlendirmesine, içerik deęi-

şimine de izin veren üst düzeyde etkileşim olanaklarına sahiptir (Öztürk, 2013, s. 12).

Felix oyununda değinilen arkadaşlara mesaj gönderme, yeni medyanın özelliklerinden biri olan *Kitlesizleştirme* kavramı ile açıklanabilir. Geleneksel medya ile gönderilen iletiler tüm izleyici, okuyucu dinleyici kitlesini kapsayacak şekilde gönderilirken, yeni medya ile kitle de yer alan bireylere özel mesaj gönderme olanağı gelişmiştir. Yeni medyanın kitlesizleştirme özelliği benim için önemli olanı bizzat bana gönderebilme şansını da vermiştir. Yeni medya kullanıcısı medyayı kendi gereksinimleri doğrultusunda düzenleyerek sadece beklentilerini karşılayacak içeriği alma, o iletilere maruz kalma olanağına da sahiptir (a.e, s. 19).

Felix'in Iphone'lar dışında Android telefonlar içinde uygulamaları bulunmaktadır. Bunun yanında internet üzerinde online olarak oynanabilen Felix oyunları mevcuttur. İnternet üzerinde oynanan "Felix The Cat" oyunu Nintendo tarafından geliştirilmiş bir oyundur. Grafik arayüz olarak çok temel düzeyde olsa da halen oynanabilen bir oyundur. Farklı platformlarda kendine yer bulan Felix geçmişteki şöhretini günümüzde büyük oranda yeni medyanın kullanım alanında da sürdürmektedir.

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Modernizmin en önemli uzamı olan kent, kitle kültürünün bir göstereni, heterojen bir görme rejimi olan sinemayı on dokuzuncu yüzyılın başlarında seyircilerin beğenisine sunar. Özellikle kitle kültürünün çıkışına paralel, sessiz sinema döneminin hakimiyetinde Charlie Chaplin'in, bedeni bir habitus olarak konumlandığı bürlesk tarzı oyunculuğu ile dönemin dikkat çeken personalarından biri olduğu görülür. Canlandırma sinemasının da sessiz sinemaya paralel ilk ürünlerini verdiği bir dönemdir.

Sessiz dönem canlandırma sineması içinde en önemli karakterlerden biri de Kedi Felix karakteridir. Erken dönem popüler kültür ürünü olan dikkat çeken Felix karakteri bir anlamda oluşturulurken dönemin önde gelen oyuncularından Charlie Chaplin'in oyunculuğundan da referans alınarak yaratılmış olan bir canlandırma karakteridir. Sinemanın bir panayır eğlencesinden çıkarak dönemin beğenilerini yansıtan bir forma dönüşmesi ve sessiz sinemanın etkin olduğu yıllarda bir alt tür olarak canlandırma sineması da yavaş yavaş varlık gösterir.

Makalenin temel hedeflerinden biri de erken popüler kültür ürünü olarak sunulan Kedi Felix karakterinin oluşumunda referans alınan Charlie Chaplin'le etkileşiminin izleri Gilles Deleuze'un bir sinema teorisi biçiminde kavramsallaştırdığı ve sessiz sinema dönemini simgeleyen hareket imge kavramı bağlamında irdelenmiştir.

Hareket imge Bergson'un hareket üzerine öne sürdüğü tezlerden esinlenerek ortaya konulur. Deleuze bu bağlamda hareket imgeyi “..cisimlerden ya da hareketli nesnelere çekilip çıkarılmış saf hareket biçiminde tanımlar (Deleuze, 2014, s. 39). Hareket imgeyi olanaklı kılan iki temel etmeni de planın hareketli hale geldiği kameranın hareketi ve montaj yoluyla planların sürekli olarak birleştirilmesi olarak tanımlar. Montaj da bu bağlamda hareket imgelerin zamanın dolaylı bir imgesini oluşturacakları şekilde düzenlenmesi kompozisyonudur.

Bu bağlamda canlandırma sanatı başlangıcından günümüze hem kullanımı anlamında hem de teknik olarak gelişiminde büyük gelişmeler kaydetmiş bir sanat dalıdır. Günümüzde geldiğinde ilk dönemlerdekine oranla daha yoğun bir şekilde ve birçok alanda kullanıldığı görülmektedir. Özellikle hızla gelişen sayısal teknolojiler bundaki başat rolü üstlenmişlerdir.

Geçmişten günümüze değin canlandırma sanatını başarıya taşıyan ölçütlerden biri de başka birçok sanat dalında olduğu gibi izleyicinin karakterlerle duygudaşlık içinde bulunması olmuştur. Bunu gerçekleştirmek için sanatçılar birçok farklı yöntemler ve teknikler denemişlerdir. İlk dönemlerde yoğun bir şekilde kullanılan rotoskop bunlardan biridir. Özellikle Disney stüdyosu bu tekniği kullanan stüdyolardan biridir. Canlandırılacak sahne çizilmeye başlamadan önce gerçek oyuncularla çekilir ve daha sonrasında ise bu sanatçıların önüne kimi zaman referans olması için kimi zaman ise birebir üzerinden geçilerek çizilmesi için konulurdu. Bu teknik günümüzde ise farklı bir şekilde uygulanmaktadır. Gelişen teknolojiyle birlikte üç boyutlu sayısal canlandırma alanında *hareket yakalama* teknolojisi kullanılmaya başlanmıştır. Bu teknolojiye ise gerçek oyuncuların performansları sayısal karakterle aktarılmaktadır ve bu sayede gerçek insan hareketlerine yakın sonuçlar elde edilmektedir.

Çalışmada üzerinde durulan Kedi Felix karakterinin canlandırılmasında izleyici üzerinde empati yaratılması, izleyicinin bir karakterden beklentilerinin karşılanabilmesi için Chaplin'in vücut dilinin kullanıldığı görülmektedir. Otto



Messmer de bu durumu Chaplin'in kendilerine referans olması için birçok pozunu içeren fotoğraflarını gönderdiğini dile getirmiştir. Chaplin'in birçok jesti hatta kimi zaman yürüyüş şekli dahi Felix'in performansında ortaya konulmuştur. Bu şekilde gerçek bir oyuncudan modellenen vücut dili ve jestler Felix karakterinde ortaya konulmuştur. Bunun bir yansıması olarak Felix'in vücut dili daha doğal, yapaylıktan uzak bir şekle bürünerek canlandırma sinemasının erken popüler dönem ürünlerinden biri olarak dikkat çekmektedir.

Kedi Felix'in yeni medya uygulamalarını incelediğimizde onun Chaplin'in sessiz sinemada yarattığı devrim niteliğindeki ve her bir döneme damga vuran ek olarak kendinden sonraki sinema anlayışının temellerine olan katkısının, yeni medya olanakları sayesinde günümüz koşullarında yaşatılması ve yeniden ve düzenli olarak tekrar tekrar üretilmesi bir anlamda popüler kültürün pozitif yansımasıdır. Yeni medyanın sınırsız olanakları arasında Felix gibi kült bir karakterin, yeni popüler kültür karmaşası içinde yeniden *yalın* ve *samimi* olana olan özlemle Chaplin'in yaşatılmasında, alt metinde büyük katkı sağlayacağı kanısındayız. Özellikle *moda* olgusu dahilinde yeniden yaratımların zorunluluk haline geldiği günümüzde henüz aplikasyon vb., teknolojilerin yolun başında olduğu düşünüldüğünde, bu sınırsız ve ucu bucağı belli olmayan teknolojik yaratımların yapımında yalın olana dönülerek Felix gibi uygulamalara tekrar can vererek yeni uygulamaların ve aplikasyonların temeli olarak alınması ve yaratılması Felix'in tekrar bir dönemin ilki olmasına olanak tanımış ve gelecekte yapılacak olan aplikasyonların temel özellikleri bakımından esinlendiği bir günümüz kültü olmasına neden olmuştur.

## KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2009). Sessiz Sinema, Ankara, De Ki.
- Baudrillard Jean. (2010), Tüketim Toplumu Söylenceleri, Yapıları, Çev. Hazal Deliçaylı, Ferda Keskin, İstanbul. Ayrıntı Yayınları
- Beck, J. (2004). Animation Art: From Pencil to Pixel, The History of Cartoon, Anime & Cgi, Spain, Harper Design.
- Berman, M. (2006). All That Is Solid Melts Into Air: The Experience of Modernity. Newyork: London: Penguin Books.
- Buck-Morss, Susan. (2010) Görmenin Diyalektiği Walter Benjamin ve Pasajlar Projesi Çev. Ferit Burak Aydar. İstanbul: Metis Yayınları
- Crafton, D. (1993). Before Mickey: The Animated film, 1898-1928,USA, The university of Chicago Press.
- Crary Jonathan (2010). Gözlemcinin Teknikleri: Ondokuzuncu Yüzyılda Görme ve Modernite Üzerine,Çev. Elif Daldeniz, İstanbul: Metis Yayınları.
- Çalışlar, A. (2009). Tiyatronun ABC'si, İstanbul, Say yayınları.
- Deleuze Gilles,Felix, Guattari. (2000). Anti Edipus Capitalism and Schizophrenia. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, Gilles. (2014) Sinema 1 Haret İmge; Çev. Soner Özdemir,İstanbul: Norgunk Yayıncılık
- Deleuze., Gilles. (2006). Bergsonculuk. Çev., Hakan Yücefer. İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Dmytryk, E, Dmytryk, J. P. (1995). Sinemada Oyunculuk, İstanbul, Afa yayınları.
- Felicity, C. (2011). Deleuze And Cinema The Film Concept Berg: Oxford; Newyork.
- Frampton, D. (2013). Filmozofi Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçim Manifesto. İstanbul: Metis Yayınları.
- Frisby, D. (2012). Modernlik Fragmanları, Simmel, Kraucer, ve Benjamin'in Eserlerinden Modernlik Teorileri. Çev., Akın Terzi. İstanbul: Metis Yayınları.
- Gündoğan, A. O. (2010). Bergson: Fikir Mimarları Dizisi 10. İstanbul: Say Yayınları
- Hayes, K. J. (2009). Charlie Chaplin, İstanbul, Agora Kitaplığı.

<http://apple.vshare.com/520776043.html>

- Kızılkaya, E. (2010). Bilgisayar oyunlarında ideolojik söylem ve anlatı, İstanbul, Marmara Ün.
- Kraucer, S. (2011). Kitle Süsü. Çev., Orhan Kılıç. İstanbul:Metis Yayınları.
- Lenburg, J. (2006). Who's Who In Animated Cartoons, New York, Applause Theatre & Cinema Books.
- Maltin, L. (1987). Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons, New York, A Plume Book.
- Nutku, Ö. (2002). Oyunculuk Tarihi 1, Ankara, Dost Kitapevi.
- Öztürk Mesude Canan, (20013) Dijital İletişim ve YeniMedya, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Yayınları.
- Öztürk, M. (2008). "Siegfried Kraucer'in Sinema Penceresi, Günlük Hayatın Güzelliklerinin Keşfedilmesi", Sinematografik Kentler Mekanlar, Hatıralar, Arzular, Mehmet Öztürk ( Ed.). içinde. İstanbul: Agora Kitaplığı
- Samancı, Ö. (2004). Animasyonun Ölenemez Yükselişi, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Wells, P. (1998 ). Understanding Animation, New York, Routledge.
- Whitehead, M. (2012). Animasyon Filmler, İstanbul, Kalkedon yayıncılık.
- Yılmaz, E. Çağıltay, K. (2004), TBD 21. Elektronik Oyunlar ve Türkiye, İstanbul, Ulusal Bilişim Kurultayı.