

# Bilinci canlandırmak: Animasyon belgesellerde fenomenal bilincin somutlaştırılması

Işkın Özbulduk Kılıç | Doktor öğretim üyesi | Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi,  
Ankara, Türkiye | iskin.ozbulduk@hbv.edu.tr | <https://orcid.org/0000-0003-4801-7381>

## Atıf

Özbulduk Kılıç, I. (2025). Bilinci canlandırmak: Animasyon belgesellerde fenomenal bilincin somutlaştırılması. ARTS, 13, 53-78. <https://doi.org/10.46372/arts.1550255>

Geliş: 14.09.2024 | Kabul: 15.01.2025

## Öz

Bu çalışmada, animasyon belgesellerin bireysel bilinç ve öznel gerçeklik algısını dönüştürme kapasitesi incelenmektedir. Araştırma kapsamında, Chris Landreth'in 2004 yapımı *Ryan* filmi, fenomenal bilincin somutlaşması bağlamında ele alınmıştır. Film, karakterlerin içsel dünyalarını yansıtan fiziksel deformasyonların animasyon yoluyla somutlaştırılmasını ele alan içerikler görsel analiz ve yorumlayıcı içerik analiz teknikleri ile değerlendirilmiştir. Araştırmada, animasyonun belgesel sinemada bireysel deneyimlerin daha derinlemesine ve empati kurularak anlaşılmasına olanak tanıyan yaratıcı bir araç olduğu savunulmaktadır. Bulgular, animasyon belgesellerin, izleyicinin fenomenal bilinç ve öznel deneyimlere dair algılarını derinleştirerek belgesel estetiğine yenilikçi bir bakış açısı sunma potansiyeli taşıdıklarını göstermektedir. Sonuç olarak, animasyon belgesellerin hem gerçekliği hem de bireysel bilinç ve deneyimleri etkileyici bir biçimde görünür kılabileceği ve izleyiciye çok katmanlı bir deneyim sunabileceği ortaya konulmuştur.

## Anahtar kelimeler

sinema, animasyon belgesel, ryan, fenomenal bilinç

## Öne çıkanlar

- Animasyon belgeseller, görünen gerçekliği birebir yansıtmak yerine, bireyin fenomenal bilincini ve öznel deneyimlerini görselleştirerek, gerçeğin çok katmanlı yapısını daha derinlemesine sorgulayan bir anlatı olanağı sunabilir.
- Animasyon belgeseller, felsefenin problemlerinden biri olan ve "zor sorun" olarak adlandırılan bilinç meselesine yanıt aramak için yenilikçi bir araştırma yöntemi sunabilir, bilinç deneyimlerinin fenomenolojik boyutlarını görselleştirerek hem izleyici algısında derinlik oluşturabilir hem de bilinçle ilgili teorik tartışmaları zenginleştirebilir.
- Chris Landreth'in *Ryan* (2004) belgeseli, animasyonun fenomenal bilinci görselleştirerek felsefenin "zor sorunu"na dair özgün bir düşünme ve empati alanı yaratma potansiyelini ortaya koyar.

# Animating consciousness: The embodiment of phenomenal consciousness in animated documentaries

Işkın Özbulduk Kılıç | Assistant professor | Ankara Hacı Bayram Veli University, Ankara, Turkey | [iskin.ozbulduk@hbv.edu.tr](mailto:iskin.ozbulduk@hbv.edu.tr) | <https://orcid.org/0000-0003-4801-7381>

## Citation

Özbulduk Kılıç, I. (2025). Animating consciousness: The embodiment of phenomenal consciousness in animated documentaries. *ARTS*, 13, 53-78. <https://doi.org/10.46372/arts.1550255>

Submission: 14.09.2024 | Acceptance: 15.01.2025

## Abstract

This study explores the transformative capacity of animated documentaries in reshaping individual consciousness and the perception of subjective reality. Directed by Chris Landreth in 2004, *Ryan* is examined in this study within the context of the embodiment of phenomenal consciousness. The film's depiction of physical deformations, reflecting the characters' inner worlds, is analyzed through visual analysis and interpretive content analysis techniques. The research argues that animation serves as a creative tool in documentary cinema, enabling a deeper and more empathetic understanding of individual experiences. The findings indicate that animated documentaries have the potential to deepen viewers' perceptions of phenomenal consciousness and subjective experiences, offering an innovative perspective on documentary aesthetics. In conclusion, it is demonstrated that animated documentaries can effectively render both reality and individual consciousness visible, providing audiences with a richly layered experience.

## Keywords

cinema, animated documentary, ryan, phenomenal consciousness

## Highlights

- Animated documentaries can offer a narrative opportunity that questions the multi-layered structure of reality more deeply by visualizing the phenomenal consciousness and subjective experiences of the individual, rather than reflecting the apparent reality exactly.
- Animated documentaries can offer an innovative research method to seek answers to the so-called "difficult problem" of consciousness, which is one of the problems of philosophy; by visualizing the phenomenological dimensions of consciousness experiences, such documentaries can both create depth in the perception of the audience and enrich the theoretical discussions on consciousness.
- Chris Landreth's documentary *Ryan* (2004) demonstrates the potential of animation to visualize phenomenal consciousness, creating a unique space for reflection and empathy on the "difficult question" of philosophy.

## Giriş

Görmek ve inanmak, tarihsel ve felsefi bağlamda insan algısının en temel sorunsallarından biri olarak karşımıza çıkar. Görmek ile inanmak arasındaki ilişki hem kültürel hem de dilsel düzlemde köklü bir anlam taşır. Türkçede sıkça kullanılan "Gözümde mi inanayım, sana mı?" sorusu, yalnızca basit bir tereddüdü değil, aynı zamanda gerçeği nasıl algıladığımızı ve bu algının güvenilir olup olmadığını sorgulayan bir yaklaşımı içerir. Bu ifade, bireyin gördüğüyle duyduğu veya deneyimlediği şeyler arasındaki gerilimli ilişkiyi açığa çıkarır. Bunun nedeni, görünen ile gerçeğin her zaman denk olmamasından ileri gelmektedir. Başka bir ifadeyle kimi gerçekler görünür olmaya bilmektedir. Görünür olmayan yaşamsal gerçekliklerden biri, bireyin öznel deneyimlerini ve içgörülerini ifade eden fenomenal yaşamdır. Fenomenal yaşam, "bilinç" aracılığıyla farkına varılan ve insanın içinde varlık bulduğu bir gerçeklik düzlemidir. David Chalmers (1995) bilincin, zihin bilimindeki en şaşırtıcı sorunları gözler önüne serdiğini belirtir ve bu sorunları "zor problemler" ve "kolay problemler" olarak ikiye ayırır. Kolay problemler, hesaplamalı bilim veya nörobiyolojik süreçler aracılığıyla açıklanabilen, bilişsel bilimin standart yöntemleriyle çözüme ulaştırılabilen meseleleri ifade etmektedir. Zor problemler ise deneyim meselesidir. Düşünme ve algılama, bir bilgi işleme süreci olarak tanımlanabilir ancak bu süreç aynı zamanda öznel bir boyuta da sahiptir (Chalmers, 1995, s. 209-210).

Bilincin bu öznel boyutu, Amerikalı filozof Ned Block (2002, s. 206) tarafından fenomenalite ya da fenomenal bilinç olarak ifade edilmiştir. Bu durum zihin felsefesinin temel tartışma konularından biri olan zihin-beden sorununun da temelini oluşturmaktadır. Thomas Nagel, 1974 yılında *The Philosophical Review* dergisinde yayınladığı "Yarasa Olmak Nasıl Bir Şeydir" başlıklı makalesinde, zihin ve beden sorununun çözülemez olduğunun altını çizer ve bilinçli deneyimin öznel doğasını vurgulayarak, bir başkasının bilinçli deneyiminin tam anlamıyla anlaşılamayacağını ileri sürer. Fenomenal yaşamda, bireyin dünyayla kurduğu öznel ilişki, somut olmayan, ölçülemeyen ve hesaplanamayan bir düzlemde açığa çıkar. Ancak bu aktarılamayan öznellikler, "yaşayan bireyin" gerçekliği olarak yer bulmaktadır. Sanat, bireyin fenomenal duygularını görünür kılarak izleyiciyle buluşturan bir olgu olarak varlık kazanmıştır (Carroll, 2016, s. 93). Bu çalışma, somut gerçeklikleri aktarma ile kendini ifade etme eğiliminde olan belgeselin, animasyonla birleştiğinde, bireylerin aktarılması zor olan yaşamsal deneyimlerini ifade edebilme yetisi kazandığını savunmaktadır. Çalışmada bu durumun, felsefede "zor problem" olarak bilinen bilinç sorunu bağlamında, fenomenal olanın erişilebilirliği meselesine yönelik bir çözüm önerisi sunup sunamayacağına dair bir değerlendirme yapılacaktır.

Belgeseller, gerçeği temsil etme iddiasıyla öne çıkan sanatsal bir tür olarak hem içerik hem de anlatım biçimi açısından gerçeğin izlerini taşıdığı iddiasıyla, diğer sanatsal türlerden farklılaşır ve kendine özgü bir epistemolojik zemin oluşturur. Animasyon ise durağan görüntülerin bir hareket yanılması oluşturacak şekilde ardışık olarak sunulmasıyla bir görsel anlatı yaratır. İzleyicinin zihninde bir hareket hissi uyandıran bu teknik, doğrudan fiziksel gerçeklikten bağımsızdır; görüntülerin canlı aksiyon

filmlerinde olduğu gibi dış dünyadan bir referansı olmayabilir. Bu soyutlama, animasyonun gerçeklikle olan ilişkisini sorgulatan bir yapıya sahiptir. Animasyon, izleyiciyi dış gerçekliği taklit eden bir biçimden ziyade, izleyicinin gerçeklik algısını dönüştüren bir yapıya yönlendirmektedir. Animasyon belgesel ise bu iki formun birleşiminde yer alır. Bir yandan belgesel türünün gerçeği sunma iddiasını taşıırken, diğer yandan animasyonun soyut ve yaratıcı dilini kullanarak bu iddiayı farklı bir boyuta taşır. Animasyon belgeseller, izleyiciye sadece olayların dışsal bir kaydını sunmaz, aynı zamanda bireyin içsel dünyasını, öznel gerçekliğini ve fenomenal bilincini görünür kılma potansiyeline sahiptirler. Çalışma, animasyon belgesellerin bireyin dış gerçeklikle öznel deneyim arasındaki kopuklukları aşma çabasında yeni bir görsel dil sunduğunu varsayarak, bu belgesellerin bireyin deneyimlediği gerçekliği ifade etmede ve izleyicide bu durumlara yönelik empati geliştirmede nasıl bir araç olarak işlev gördüğünü tartışmaya açmaktadır. Böylece araştırma, felsefe tarihinde uzun bir geçmişe sahip ve günümüzde de devam eden bilinç problemi tartışmalarını merkezine alarak, bu meseleyi sanatsal bir perspektiften ele almayı hedeflemektedir.

Çalışmada, örneklem olarak Chris Landreth'in 2004 yapımı *Ryan* adlı animasyon belgeseli ele alınmaktadır. *Ryan*, bireysel bilinç, travma ve sanatsal üretim süreçlerini derinlemesine inceleyen bir örnek sunmaktadır. Bu çalışmada, animasyon belgesellerin bireysel bilinci ve öznel gerçeklik algısını nasıl görselleştirdiğini anlamak amacıyla niteliksel bir yaklaşım benimsenmiştir. Araştırmada yorumlayıcı içerik analizi, temel yöntem olarak tercih edilmiştir. Yorumlayıcı içerik analizi, açık ve örtük içerik arasındaki ayrımı merkeze alarak, görsel ve metinsel unsurların hem yüzeysel hem de derin anlamlarını ortaya çıkarmayı hedefleyen bir yöntemdir (Ahuvia, 2001, s. 141). Yorumsal içerik analizi, mesajların belirli özelliklerini nesnel ve sistematik bir şekilde incelemenin ötesine geçerek, mesajlarda yer alan kanıtlar üzerinden iletişime katılan kaynaklar ve alıcılar hakkında çıkarımlar yapmayı amaçlayan bir yöntemdir (Drisko ve Maschi, 2015, s. 3-4).

Denotatif anlamlar olarak da ifade edilebilen açık içerik, bir metnin ya da görselin doğrudan ifade ettiği unsurları tanımlar ve "birincil anlamlandırma" olarak adlandırılır. Bu anlamlar, sağduyuya dayalı ve fiziksel olarak algılanabilir özelliklerdir (Mick ve Buhl, 1992, s. 320). Örneğin, *Ryan* belgeselinde yer alan karakterlerin görsel temsilleri, animasyonun sunduğu denotatif içerik kapsamında değerlendirilebilir. Konotatif anlamlar olarak ifade edilen örtük içerik ise bir metindeki veya görseldeki unsurların bir araya getirilmesiyle oluşan anlamları ifade eder (Ahuvia, 2001, s. 141). *Ryan*'da karakterlerin fiziksel deformasyonları, onların içsel çatışmalarını ve travmalarını yansıtan konotatif bir anlam taşır. Bu çalışmada, denotatif ve konotatif anlamlar arasındaki ilişki hem görsel hem de yorumlayıcı içeriksel analiz aracılığıyla incelenmiştir. Açık içerik, temsillerin fiziksel özelliklerini ve doğrudan algılanabilir unsurlarını çözümlmek için kullanılmış; örtük içerik ise, bu unsurların bir araya gelerek nasıl daha derin bir anlam oluşturduğunu ortaya koymayı amaçlamıştır. Bu çalışmada, açık ve örtük içeriklerin her ikisinin de yorumlama sürecinin bir parçası olduğu vurgulanmıştır. Hem metinsel hem de görsel unsurların anlamlandırılması, soyut sembollere anlam atama sürecini içerir ve bu nedenle her iki düzey de yorumsaldır (Scott, 1994, s. 252).



"Yorumlama sırasında araştırmacı, bir dizi işlem (örneğin kodlama kuralları) gerçekleştirmez. Bunun yerine, yorumlama bir bütünsel kavrayış olarak ortaya çıkar ve bir anlamın sentezlenmesi, aydınlatılması ve kod çözme süreci gibidir" (Spiggle, 1994, s. 497).

Araştırmada görsel analiz yöntemi, animasyonun bireysel bilinç ve içsel çatışmaları ifade etmedeki rolünü incelemek için kullanılmıştır. Ryan belgeselinde animasyonun karakterlerin fiziksel deformasyonlarını metaforik bir araç olarak kullanması, bu yöntemin önemini artırmıştır. Örneğin, Ryan Larkin'in yaratıcı kimliği ile kişisel trajedileri arasındaki çatışma, animasyon teknikleri ve estetik tercihler yoluyla görselleştirilmiştir. Bu bağlamda, yorumsal içerik analizi ve görsel analizin birlikte uygulanması, Larkin'in bireysel deneyimleri ve fenomenal bilinci izleyiciye nasıl aktardığını anlamak için gerekli bir çerçeve sunmuştur. Belgeselin görsel dili analiz edilirken, karakterlerin fiziksel deformasyonlarının onların içsel dünyalarındaki kırılmaları nasıl yansıttığına ve animasyonun bu duygusal süreçleri nasıl somutlaştırdığına odaklanılmıştır. Özellikle, Larkin'in yaratıcı özgürlüğü ile kişisel trajedileri arasındaki çatışma, Landreth'in animasyon dili aracılığıyla metaforik olarak nasıl ifade edildiği üzerinde durulmuştur. Bu doğrultuda, filmdeki animasyon teknikleri ve anlatısal stratejiler incelenmiş, izleyici ile karakterler arasında nasıl empati kurulduğu detaylandırılmıştır.

### **Canlanan gerçek: Animasyon belgesel**

Belge ve belgesel kavramlarının tarihsel kökenleri incelendiğinde, belge anlamına gelen docu teriminin İngilizceye on beşinci yüzyılın ortalarında Latince ve Eski Fransızca kökenlerinden türeyerek girdiği gözlenir. Bu terimin iki ana anlam kümesi bulunmaktadır: Öğretme ve ispat. On sekizinci yüzyılda, belge terimi el yazmaları ve tapular gibi yazılı kanıtlarla ilişkilendirilmiş, aynı zamanda mezar taşları ve madeni paralar gibi eserler ile resmi yasal ve ticari belgeleri de kapsayacak şekilde genişlemiştir. On dokuzuncu yüzyılda, belgesel kelimesi dokümantasyon teriminin yaygınlaşmasıyla dile girmiştir ve Oxford İngilizce Sözlüğünde *documentary* kelimesi ilk olarak doğrudan belgelere atıfta bulunan bir sıfat olarak kullanılmıştır (aktaran Rosen, 1993, s. 65). Bu kavramın filmlerle ilişkili kullanımı Şubat 1926'ya dayanmaktadır. Bu tarihte, John Grierson, *New York Sun* gazetesine yazdığı bir eleştiride, Fransızların seyahat filmlerine uyguladıkları *documentaire* terimini ödünç alarak *documentary* terimini kullanmıştır. Grierson, bu terimi Robert Flaherty'nin *Moana* (1926) adlı filmini tanımlamak amacıyla kullanmış ve filmi, "Polinezyalı bir gencin günlük yaşamını görsel olarak aktaran bir yapım" olarak nitelendirmiştir. Grierson, bu değerlendirmesiyle belgesel niteliği taşıyan filmlerin temelini atmıştır. Daha sonra, Grierson, belgesel sinemayı "gerçekliğin yaratıcı bir şekilde sunulması" olarak tanımlayarak bu kavramın teorik temelini oluşturmuştur (aktaran Hardy, 1966, s. 13). Belgesel sinema terimi, yaygınlaştıkça anlamı da genişlemiştir. On dokuzuncu yüzyıldan yirminci yüzyıla kadar belgelerden olgusal filme uzanan anlamsal bir gelişme yaşanmıştır. Bu süreç, yazılı olandan filmsel olana, eğitimden kimlik doğrulamaya doğru bir vurgu kaymasını ifade etmektedir ve kısmen

teknolojik deęişimlerle ilişkilidir (Rosen, 1993, s. 66).

Belgesel film, sinemanın kurucu türlerinden biri olarak gerçeklięi kaydetme amacı taşıy ve fotoğraf gibi insani, sosyal ve doęal gerçeklikle ilişkilidir. Lumière kardeşlerin gündelik yaşamı yansıtan ilk filmleri, bu anlayışın bir sonucu olarak belgesel ve kurmaca ayırımına zemin hazırlamıştır. Ancak bu ayırım başlangıçta net değildir; birçok film, gerçek olayları sahnelenmiş öğelerle birleştirmiştir. Örneğin, *The Execution of Czolgosz with Panorama of Auburn Prison* (Edwin S. Porter, 1901), hem gerçek görüntü kesitleri hem de canlandırma içeren bir yapıdır. Bu dönemi katı ayrımlar yerine, dönemin koşullarıyla değerlendirmek belgesel tanımında esneklik sağlar (Pearson, 1996, s. 40). Kamera nerede çekim yaparsa yapsın bu filmler gerçekte belgeseldir. Bu türlerin hepsi farklı gözlem niteliklerini, niyetleri ve malzemeyi düzenleme aşamasında farklı güçleri temsil ettiğinden alt kategoriler hakkında kısa bir açıklama yaptıktan sonra, sadece üst kategorilerin belgesel tanımını kullanmak önerilmiştir (Grierson, 1966, s. 145). Grierson'un yaklaşımında belgesel tarihsel kayıt değeriyle öne çıkmaktadır. Belgesel filmler en genel ifadeyle gerçek hayat hakkındandır buraya önemli ve kapsamlı bir felsefi soru ortaya çıkar: "Hangi gerçek?" Bu soru, "gerçek nedir" sorusunun farklı versiyonlarına dair yanıtları ve bu yanıtlar arasında bir tercihi işaret eder. "Hangi gerçek?" denildiğinde aslında gerçekliğin tek bir mutlak biçimi olmadığını ve birden fazla gerçeklik anlayışının var olduğunu kabul etmiş oluruz. Belgeselin sunduğu gerçeklik hem yaratıcıların perspektifini hem de izleyicilerin yorumlarını içerir, bu da belgeselin çok katmanlı ve zengin bir anlatım aracı olmasını sağlar.

Hikâye anlatımı, yalnızca kurmaca filmlerle sınırlı değildir; tarih yazımı, sosyolojik araştırmalar, haber raporları ve vaka analizleri gibi alanlar da anlatım ilkelerini içeren hikâye anlatma unsurlarını barındırır. Bu yaklaşıma göre, kurgu her yerde olduğu için tamamen kurgudan arınmış bir anlatı sunmak mümkün değildir. Gerçek ve gerçeklik, yaşanan dünyaya atıf yaparken, özünde gerçek algısı ve inşa edilen gerçeklikle deęişen bir grup üslup konvansiyonudur (Hann, 2012, s. 7). Belgeselin nesnel bilgiye dayalı söylemi, izleyicinin güvenilirlik ve doęruluk beklentilerini pekiştirirken, bu kavramların tarihsel olarak sorgulanması, belgeselin gerçeklikle ilişkisini bulanık hale getirmiştir. Özellikle 1990'lardan itibaren belgesel malzemelerin daha deneysel bir şekilde ele alınmasıyla, "belgele dönüş" olarak adlandırılan süreç, çağdaş sanatın toplumsal ve kültürel konulara eğilimini ortaya koymuştur. Deneysel ve sanat belgeselleri, gerçek ile kurgu arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, belgeselin geleneksel estetiğine yönelik yeni yaklaşımlar sunmaktadır (Ehrlich, 2015 s. 16). Animasyon ise temel olarak, hareketsiz görüntülerin izleyicilerin zihinlerinde hareket yanılsaması yaratacak şekilde sunulmasını içerir. Dolayısıyla, animasyondaki hareket ekranda değil, izleyicinin zihninde meydana gelir. Canlı aksiyon sineması, doğası gereği gerçek hareketi ve fiziksel dönüşümleri yakalar. Bu hareketler, projeksiyon sırasında izleyicilerin zihinlerinde birleştirilen bir dizi hareketsiz kareye bölünür, bu da özel çekim teknolojisi sayesinde mümkündür. Animasyonda ise başlangıçta hareket yoktur; animatörler hareketsiz görüntüler yaratır ve bunları sıralar, böylece izleyicilerin zihninde bir hareket yanılsaması oluştururlar. Animasyon, hareket yanılsamasını yeniden üretmek yerine onu yaratır. Latince *anima* kelimesi "yaşam nefesi", "hayati ilke" veya "ruh" anlamlarına gelmektedir (Pikkov, 2015, s.

15-16). Türkçede de animasyon kavramına karşılık olarak canlandırma denmesinin nedeni, bu sürecin hareketsiz görüntülere hayat vererek onlara "can" katmasıdır. Türkçedeki canlandırma kelimesi de benzer şekilde animasyonun özünü, yani hareketsiz görüntülerle hareket ve yaşam yanılması yaratma işlevini ifade eder. Animasyonun temel "soyutlaması", izleyicinin dış gerçekliğin bir taklidini değil, başka bir şeyi izlediğinin farkında olmasını sağlama eğilimindedir. Bu tür filmlerde elde edilen herhangi bir gerçekçilik, filmin gerçekten yaşadığımız dünyaya benzediği hissinden çok, genel anlatısal kurallar ile ilgilidir. Steve Fore'a göre animasyonun gelişen teknoloji yardımıyla gerçek görüntülere yaklaşarak giderek daha "gerçekçi" sonuçlar üretmesi yaratıcı bir form olarak animasyonun doğasında var olan düşünömselliği azaltmaktadır (2007, s. 124). Bu durumda aksinin devamlılığı seyirci ile kurulan yepyeni bağ olarak karşımızda durmaktadır. Bu husus şöyle ifade etmek olasıdır; animasyonlar gerçeğe benzemediklerinde daha gerçekçidir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, animasyonun temel işlevlerinden biri, soyut veya görsel olarak mevcut olmayan unsurları görünür hale getirme yetisidir. Mevcut araştırmalar, animasyonun fiziksel dünyada kaydedilemeyen olayların temsili ile bireysel veya hayali deneyimlerin anlatımına olan katkısını vurgulamaktadır (Ehrlich, 2015, s. 4).

Kısa ve uzun metrajlı kurgu dışı animasyonların tarihi incelendiğinde, bu türün en önemli öncüllerinden biri olarak Winsor McCay'ın *The Sinking of the Lusitania* (1918) belgeseli öne çıkmaktadır. İlk örneği olarak değerlendirilmesi güç olsa da, bu kısa film, animasyon belgesel alanının en eski çalışmalarından biri olarak kabul edilir. Film kısa bir haber filmi formatında sunulmuştur. Bu film, izleyicilere önemli tarihsel olayları animasyon ile aktarmanın erken bir örneği olarak dikkat çekmektedir (Kraemer, 2015, s. 57). 1920'lere gelindiğinde Almanya ve Sovyetler Birliği'nde animasyon, belgesel filmlerde yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Walter Ruttmann ve Hans Richter gibi isimler hem belgeselci hem de animatör olarak önemli çalışmalar yapmışlardır. Dziga Vertov da bu dönemin önde gelen isimlerinden biridir. 1930'larda Britanya'da, Grierson'ın öncülük ettiği belgeselciler grubu ve deneysel animatörler Len Lye ve Norman McLaren gibi yönetmenler çalışmalarında animasyona yer vermiştir. Lye'in *Trade Tattoo* (1937) filmi, animasyon belgesellere örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca, animasyon tarihinde belgesel niteliği taşıyan pek çok yapım bulunmaktadır. John ve Faith Hubley'nin *Moonbird* (1959) ve *Cockaboo* (1974) filmleri ile Renzo ve Sayoko Kinoshita'nın *Pica Don* (1978) filmi, animasyonun belgesel türünde de etkili bir anlatım aracı olduğunu göstermektedir (Ström, 2001).

Belgesel ve animasyon terimleri genellikle ayrı film türleri veya kategorileri olarak kullanılır ve film yapımcıları, festivaller ve film literatürü tarafından bu şekilde sınıflandırılır. Ancak, bu kavramların derinlemesine incelenmesi bazı önemli farkları ortaya çıkarır. Animasyon, film teknolojisini kullanmanın belirli bir yolu olan teknik bir terimken, belgesel içeriğe atıf yaparak türün gerçekliği yansıtmaya kabiliyetini ifade eder. Sorun, animasyonun içeriğinin genellikle gerçek dışı ve mizahi olarak tanımlanmasıyla ortaya çıkar. Oysa animasyon, ticari Amerikan çizgi filmlerinin ötesinde, bilimsel çizimler, sanat eserleri ve tarihsel olayları canlandırma gibi çeşitli amaçlar için kullanılabilir. Neredeyse hiçbir belgesel tanımı, animasyon filminin kullanımını açıkça

dışlamaz. Çizgi film çizimleri, zaman atlamalı fotoğrafçılık veya bilgisayar tarafından oluşturulan görüntüler, geleneksel görsel belgesellerde nadiren kullanılsa da eğitim, klasik İngiliz ve modern doğa belgesellerinde önemli bir rol oynar (Strøm, 2001).

Belgesel sinemanın güncel örneklerinde biçimsel çeşitlilik ve karmaşıklık gözlemlense de animasyon belgesellerin izleyici nezdinde alt tür olarak kabul edilmesini zorlaştıran bir çelişki ortaya çıkmaktadır. Gerçek dünyadaki fiziki olgularla animasyonun sanal temsili arasındaki görsel ayrışma, bu iki anlatı düzlemi arasındaki boşluğun kapanamaz olduğunu düşündürmektedir (Ehrlich, 2015, s. 4). Ward'a göre (2011) animasyon belgesellerin artan çekiciliği, gerçekliğin belgesel temsilleri ile animasyonun fantezi ve hayal gücüne dayalı anlatılarının nasıl birleştirilebileceğini araştırmaya yönelik bir çabanın sonucudur. Belgeselin gerçekliğe bağlı yapısı ile animasyonun soyut doğası arasındaki bu görünüşteki karşıtlık, teorik olarak çözümlenmesi gereken bir mesele olarak öne çıkmaktadır (Ward, 2011, s. 294).

Annabelle Honess Roe'ye göre (2013) animasyon ilk bakışta belgesel projesinin gerçekliği yansıtma iddiasını zayıflatarak ona meydan okuyormuş gibi görünse de aslında tam tersini savunmaktadır. Roe, canlı aksiyon filminden materyal olarak farklılıkları sayesinde animasyonun, dünyayı algılamamanın yeni veya alternatif yollarını sunarak gerçekliğin nasıl sunulabileceğinin sınırlarını genişletip dönüştürdüğünü belirtir. Ona göre, animasyon belgeselin geleneksel içeriğini (gözlemlenebilir olaylardan oluşan "dış dünyayı") alışılmadık yöntemlerle ortaya koyabilir. Aynı zamanda, öznel ve bilinçli deneyimlerin "iç dünyasını" görsel olarak ifade etme yeteneğine sahip olduğuna dikkat çeker; bu konular genellikle belgeselin geleneksel alanının dışındadır. Roe, animasyonun tarihi birleştirebileceğini, coğrafi engelleri aşabileceğini ve başkalarının zihinsel durumlarını açığa çıkarabileceğini belirtir. Animasyonun bu özellikleri belgeselin özüne yeni bir boyut kazandırarak, izleyicilere daha derin ve çeşitli gerçeklikler sunar (Roe, 2013, s. 2).

Son yıllarda animasyon belgesel yapımlarının sayısında artış olmuştur. Bu yapımlar, dünya çapındaki festivallerde ve ana akım sinemalarda gösterime girmiştir. Örneğin, Brett Morgen'in *Chicago 10* (2007) ve Ari Folman'ın *Waltz with Bashir* (2008) gibi filmleri geniş kitlelere ulaşmıştır. Ayrıca, BBC'de yayınlanan Tim Haines ve Jasper James'in yönetmenliğini yaptığı *Walking With Dinosaurs* (1999) gibi dijital animasyonlar, televizyon belgesellerinde yeni bir çağ başlatmıştır. Bu örnekler, animasyonun belgesel formatında ne kadar etkili olabileceğini göstermektedir (Roe, 2016, s. 22). Animasyon fiziksel bir gösterenin doğrudan yapma gerekliliğe tabi değildir; fiziksel bir referansa bağlı kalmadan görsel temsiller sunabilir. Animasyonun fiziksel referansla olan bu kopuk bağı, belirgin görsel kurgusallığı güvenilir belgeleme konusundaki varsayımları sarsar (Ehrlich, 2013, s. 249). Animasyon filmler genellikle kurguya dayansa da belirli temalar ve tekniklerle belgesel türüne dönüşebilirler, böylece gerçek, otantik zaman ve olayları kurgusallaştırmadan yansıtabilirler. Animasyon filmler zamanı genellikle yeniden biçimlendirirken, birçok animasyon gerçek biyolojik zamanı da sunar, bu da onların bazen geleneksel belgesel filmlerden daha belgesel nitelikte olabileceğini gösterir (Pikkov, 2015, s. 56). Görsel imgelerin bolluğu ve zenginliği ile karakterize edilen çağdaş

bir görsel kültürde, izleyicilerin görsel yardımlara yönelik beklentileri, animasyonun fotoğrafla temsil edilemeyen veya fiziksel olarak var olmayan yönlerine genişletilmesiyle karşılanabilir (Ehrlich, 2013, s. 248-250).

İzleyici, animasyonun temsil ettiği şeyin gerçek olmadığını bilse de onu gerçekmiş gibi kabul ederek deneyime dalar. Öte yandan, esas olarak, merkezde olan kişi film yapımcısının kendisidir; bu görüntülerin somutlaştırdığı şey çoğunlukla onun hayal dünyasıdır (Nichols, 2008, s. 77). Animasyon belgesel izleyicisi, belirli sinematik mecazların stratejik kullanımı yoluyla, eserin bu bölümünün değişmiş ontolojik statüsüne karşı bilinçli hale getirilir. Animasyonun doğası gereği gerçekçi olmaması, canlandırılan durumların, anlatıların ve tasarımların daha önce karşılaşılmamış olgular olarak ortaya çıkmasına olanak tanır. Bu durum, seyirciyi hem insan deneyimine dair hem de sosyo-kültürel ve estetik epistemolojilere ilişkin derinlemesine düşünmeye sevk eder (Wells, 2002, s. 11). "Sinemada düşler üretilir ve bu düşler üzerinden gerçeklerin eleştirisi yapılır" (Diken Yücel, 2017, s. 154). Animasyon belgesellerde ise çoğunlukla düş olarak kabul edilen olgular gerçeğe dönüşür.

Roe (2013, s. 4) bir görsel-işitsel içeriğin animasyon belgesel olarak sınıflandırılabilmesi için üç kriterle sahip olması gerekliliğinin belirtir ve bunları şu şekilde sıralar: (i) Kare kare çekim ya da yaratım süreci ile oluşturulmuş olması, (ii) tamamen kurgusal bir evrenden ziyade, gerçek dünyayı konu alması ve (iii) yapımcılar tarafından belgesel olarak sunulması ve/veya izleyiciler, festivaller veya eleştirmenler tarafından belgesel olarak kabul edilmesi. Richard Barsam ve Paul Wells animasyon belgesellerin kuramsal çerçevesini oluşturma konusunda öncü yaklaşımlar geliştirmiştir. Barsam'ın belgeseller için önerdiği üretim biçimlerini temel alan Wells (2002) animasyon belgesellerde dört temel mod (taklitçi, öznel, fantastik ve postmodern) belirlemiştir. Patrick ise (2004) bu yaklaşımdan ayrılarak, filmlerin gerçeklik temsillerine odaklanmak yerine anlatım biçimleri üzerinden bir kategorizasyon yapmayı tercih etmiştir. Üç temel anlatı yapısı (açıklayıcı, anlatımlı ve ses temelli) ve Wells'in fantastik modunun bir uzantısı olarak tanımladığı genişletilmiş yapı ile, animasyon belgesellerin hikâye anlatım potansiyelini vurgulamıştır (Patrick, 2004, s. 39). Bu farklı yaklaşımlar, animasyon belgesel türünün hem gerçeklik hem de anlatı perspektifinden anlaşılmasını sağlayarak alana önemli katkılar sunmuştur.

### ***Bilincin sahnesi: Fenomenal deneyim***

İnsan yaşamı boyunca birçok unsurla karşılaşır ve onlarla iletişim kurar. Bu her zaman belirgin bir ilişki değildir. Sadece yanından geçen bir koku bile, birey için bir deneyimdir ve tıpkı havaya karıştığı gibi koklayanın yaşamına ve deneyimine karışır. Peki, tüm bu deneyimler nerede durur? Tüm bu deneyimlerin toplamına ne denir? Deneyimler, deneyimlerin kendisi olarak mı yoksa bıraktıkları bir his izi olarak mı bireyde kalır? Bu sorular çoğaltılabilir; ancak üzerinde uzlaşılmış bir tanım bulmak ya da tanımlamak o kadar kolay değildir. Belki de kesin olarak söylenebilecek tek şey, insanın öznel bir dünyasının olduğu ve tüm bunların da orada yer aldığıdır. "Bir insanın öznel dünyası,

belirli bir anda sahip olduğu algılama, duyumsama ve anımsama gibi deneyimlerin tümünü kapsar" (Alıcı, 2014, s. 12).

Deneyim sözcüğü, kavramları ve dili aşan bir niteliktedir. En belirgin özelliği ise ona sahip olmayanlara sahip olunan ve uzlaşım sal olan iletişim terimleri ve araçlarıyla aktarılmayan tarifi olmayan öznel, bireysel bir şeyin alameti farikasıdır. Bu bağlamda deneyimi paylaşmak, temsil etmek olası olamaz, aktarılan ise artık yaşanan asıl şeyden başka bir şeydir. Deneyimin bir diğer niteliği ise yaşayanın başına geldiğinde kişinin önceki gerçekliğinde bir değişim yaratan yeni şeyin açığa çıkmasına neden olmasıdır (Jay, 2012 s. 22-24). Deneyimin bu doğası, felsefede binlerce yıldır tartışılmakta olan zihin-beden sorunu, beden-ruh sorunu ve iç dünya-dış dünya ayrımı gibi ikilikler üzerinden ilerlemekte ve yanıtları henüz tam anlamıyla uzlaşım salmayan noktalara varmaktadır (Revonsuo, 2017, s. 25). Max Velmans'ın da dediği gibi "Bizler kadim tartışmaların mirasçularıyız" (2009, s. 3). Öznel deneyim ve bilinç üzerine tartışmalar Platon'a dek uzanmaktadır. Descartes ise maddenin beden ve ruh olarak ikiye ayrıldığı fikrine dayanan düalizmi tanımlamıştır (Alıcı, 2014, s. 24).

Antonio Damasio'ya göre (2020) herhangi bir sözlükten "bilinç" sözcüğünün anlamına bakıldığında, muhtemelen karşılaşılabilecek sonuç, onun "farkında olmak" ile olan bağı üzerinden kurgulanan anlamıyla olacaktır: "Bilinç, kişinin kendisinin ve çevresinin farkında olmasıdır." Bu farkındalık, kişinin kendi varlığı, çevresinin varlığı ve çevresindeki her şeyin varlığının farkına varması anlamına gelir (Damasio, 2020, s. 165). Bilinç kavramı, pek çok farklı anlama sahiptir. Ancak öncelikle, onun zihin kavramı ile olan farkını açığa çıkarmak anlamlı olacaktır. Zihin hakkında düşünmeye başladığında, ilk etapta onun ne olduğu bilindiği varsayılır fakat gerçekte onun nasıl bir doğaya sahip olduğu hakkında net bir fikir yürütmek zordur (Torey, 2019, s. 95). Zihin, Türk Dil Kurumu (2024) tarafından "canlının duyu ve davranışlar dışındaki ruhsal süreç ve etkinliklerinin bütünlüğü" olarak tanımlanmaktadır. Bilinç ise zihinsel süreçlerin niteliğidir (Özkan, 2019, s. 21). Başka bir ifadeyle "bilinç benlik sürecinin dahil olduğu bir zihin durumudur" (Damasio, 2020 s. 165).

Bilinçli zihin durumu ancak bir organizmanın kendisi tarafından ve sadece onun perspektifinden deneyimlenebilir. Bu durum, bir başkasının gözlemine açık değildir. Deneyim sadece kişinin kendisine ait bir durumdur (Damasio, 2020, s. 164). Bilinç genellikle biyopsikolojik bir işlev olarak iki farklı manada kullanılmaktadır. Bunlardan ilki koma, uyku ve uyanıklık gibi uyarılmışlık düzeylerinin farklı olduğu "bilinçli olma" anlamında kullanılmaktayken; ikincisi insanın farkında olduğu öznel deneyimleri içerir (Alıcı, 2014, s. 12). Bilinç tek başına birbiriyle oldukça farklı fenomene atıfta bulunur ve bu fenomenlerin her biri tanımlanmaya ihtiyaç duyar. Ancak bunların kimisini açıklamak daha kolay, kimisini daha zordur. Düşünmek algılamak, hissetmek bir yanı sıra bilgi işleme süreçleriyken bir yanı sıra da öznel süreçlerdir (Chalmers, 1995, s. 209).

Bilinci oluşturan öznel deneyimlerin her biri başka bir ifade ile öznel deneyimlerin en küçük birimi felsefeciler tarafından *qualia* olarak adlandırılır (Alıcı, 2014, s. 16). Örneğin, bir ayrılığın acısı veya bir kahvenin, bir çiçeğin kokusunun öznedeki hissi *qualia* olarak adlandırılır. Bugünkü bilgilerimize göre, *qualialar* duyumsama, algılama ve



anımsama gibi süreçler sonucunda ortaya çıkar ve tüm bu süreçler beyinde gerçekleşir. Deneyimlerin bireysel ve öznel doğası, onların tam anlamıyla anlaşılmasını ve temsil edilmesini zorlaştırırsa da bu süreçler, insan zihninin işleyişine dair pek çok soruyu beraberinde getirir. Sonuç olarak, bilinç ve deneyim kavramları, yalnızca nörobilimsel değil, aynı zamanda felsefi düzeyde de incelenmesi gereken karmaşık fenomenlerdir. Zihnin ve bilincin bu derin yapısını anlamak, insanın varoluşsal sorularına dair yeni ufuklar açabilecek önemli bir adım teşkil etmektedir.

Animasyon belgeseller, bilinç ve deneyim gibi öznel süreçlerin dışavurumunu mümkün kılan güçlü bir araç olarak karşımıza çıkar. Geleneksel belgesellerin genellikle üçüncü şahıs anlatımıyla sınırlı kaldığı noktalarda, animasyon, bireyin iç dünyasındaki deneyimleri, duyguları ve hisleri görünür kılmak için imkân sunar. Animasyon, dış dünyada gözlemlenmesi güç olan öznel yaşantıları, izleyiciye daha doğrudan aktarabilir; bu da fenomenal bilinç ve gibi kavramların belgesel sinemada anlatılmasını mümkün kılar. Bu nedenle, animasyon belgeseller, yalnızca görsel bir anlatım aracı değil, aynı zamanda bireyin zihinsel ve duygusal dünyasının daha derin boyutlarına erişim sağlayan bir köprü olarak değerlendirilebilen felsefi bir yöntem olarak belirebilir.

Animasyonun anlatsal gücü, seyircinin karakterlerle empati kurmasını ve onların birinci şahıs deneyimlerine daha yakından tanıklık etmesini sağlar. Animasyon, gerçek tanıklıkları ve içsel deneyimleri dışavurma yetisiyle, duygusal ve duygusal açıdan zengin bir anlatım sunar. Bu özelliğiyle animasyon hem bireysel bilincin hem de deneyimlerin kendine özgü doğasını görünür kılarak, izleyicinin başkalarının iç dünyasını anlamasına olanak tanır. Böylece animasyon belgeseller, bireyin öznel deneyimlerinin sinematik anlatımla bulunduğu bir platform sunar ve seyirciye daha derin, çok katmanlı bir deneyim yaşatarak hem görsel hem de duygusal bir etki yaratır. Bunlardan yola çıkarak bir sonraki başlıkta Ryan belgeseli incelenecek ve animasyon belgesellerin fenomenal bilinci nasıl açığa çıkardığı ve bu bilinci felsefi bir yöntemle dönüştürme potansiyeli taşıdığı değerlendirilecektir. Animasyonun, bireyin öznel deneyimlerini görünür kılma yetisi ile bilinç ve deneyim arasındaki derin ilişkiye nasıl katkı sağladığı bu bağlamda ele alınarak belgeselin felsefi tartışmaların merkezine nasıl yerleştiği incelenecektir.

### **Ryan olmayı bilmek**

Zihnin derinliklerine inmek, görünmez olanı görünür kılmamanın bir yolunu aramak, insanın en kadim arayışıdır; bu arayış, nihayetinde anlaşılma ve anlamak isteğine dayanır. İnsanın içsel karmaşası, duygusal fırtınaları ve zihinsel çıkmazları, sadece bir kişisel deneyim değil, başkalarıyla paylaşıldığında anlam kazanan ortak bir insanlık durumudur. Anlaşılma arzusu, bireyin kendisini başkalarına açarak hem kendi iç dünyasını görünür kılma hem de ötekilerden bir yankı bulma isteğidir. Anlaşılma ancak fenomenal deneyimlerin öteki olana aktarılabilmesi ile tam anlamıyla gerçekleşebilmektedir. Sanat da tam bu noktada, bir ifade biçimi olarak devreye girer; görünmeyeni şekillendirir, sözsüz olanı dillendirir ve bireyin içsel dünyasıyla başkaları arasında bir köprü kurar. Bu nedendir ki, sanatın her bir dalı sanatçının içsel



dünyasından dışarıya yansıyan öğeleri taşır. Bu, kimi zaman düzenlenmiş notalardır, kimi zaman birbirine karışan renklerdir. Kimi zaman ise bir ekranda, ışık ve karanlığın oyunları ile canlanan sinematik yaşamlardır. Bu, her zaman sanatçının kendisini yansıtmakla sınırlı kalmaz; bazen bir başkasının iç dünyasına dair bir bakış, bir görüş de üretebilir. Sanat, bu anlamda sadece bireysel bir ifade değil, başkalarının duygusal ve zihinsel dünyalarını anlamaya yönelik bir pencere açar. *Ryan belgeseli*<sup>1</sup> de tam bu bağlamda değerlendirilebilir: Larkin'in içsel dünyası, yalnızca kendi yaşadığı bir trajedi olarak değil, izleyicinin de anlayıp empati kurabileceği bir deneyim olarak sunulur. Animasyon, burada bir anlatı aracı olmaktan öte, zihinsel karmaşanın, acıların ve anlaşılma isteğinin dışavurumu haline gelir.

Filmin henüz ilk sahnesinde karakterlerin ruhsal ve fiziksel durumlarını daha derinden anlamamıza olanak tanıyan metaforik bir giriş sunulur. Landreth'in kendisini tanıttığı bu sahnede, yüzünün belirli yerlerinde grotesk deformasyonlar olduğunu görülür. Bu deformasyonlar, Landreth'in zihinsel ve duygusal kırılmalarını temsil eder; tıpkı belgeselin ana kahramanı Larkin'in içsel dünyasının çöküşünü açıklarken kullanılacağı gibi. Landreth'in yüzündeki ve başındaki çatlaklar ve anormal oluşumlar, sadece fiziksel bir bozulmayı değil, aynı zamanda insanın içsel dünyasındaki karmaşayı somutlaştırır.



Görsel 1. Landreth'in yüzündeki ve başındaki çatlaklar ve anormal oluşumlar

İlk sahnede bu görsellik, izleyiciyi fenomenal bilince ve öznel deneyimlerin dışavurumuna çeker. Yüzdeki bu deformasyonlar, gerçek ile hayal arasındaki sınırların ne denli bulanık olacağını ima eder. Zihinsel kırılmalar ve içsel sancılar, yalnızca fiziksel dünyada değil, ruhun katmanlarında da iz bırakır ve animasyon burada, bu izlerin görselleştirilmesinde etkili bir araç haline gelir. İlk sahne aynı zamanda belgeselin temel meselesi olan sanatçının içsel yıkımına dair bir ipucu verir. Landreth'in kendi varoluşsal sancılarını ve kusurlarını göstermekten kaçınmaması, Larkin'in de benzer bir içsel yolculuğa çıktığının

<sup>1</sup> 1960'larda Kanada film endüstrisinde önemli bir animatör olan Ryan Larkin'in hayatını ve düşüşünü, Chris Landreth'in üç boyutlu dijital animasyonlu bir belgesel formatında ele aldığı bir yapımdır. Larkin'in uyuşturucu ve alkol bağımlılığı nedeniyle animasyon kariyerini bırakıp evsiz kalmasının ardından, Landreth'in Larkin ile kurduğu dostluk ve evsizler barınağında yapılan röportajlar, film için temel malzeme olmuştur. Landreth, bu röportajları, her iki tarafın duygusal ve fenomenal deneyimlerini animasyon yoluyla görsel olarak ifade etmek için kullanmıştır (Mills, 2010, s. 7).

habercisidir. Bu sahne, filmin gerçeklikten sapmış ama bir o kadar da dürüst olan anlatı tarzını belirler ve izleyiciyi, zihnin derinliklerinde dolaşan bir karakterin trajik öyküsüne hazırlar. Tawseef Majeed'e göre (2020) Larkin'in kişisel başarısızlık deneyimlerinin saf bir tezahürü olarak sahnede sunulan imgeler, film yapımcısının yaratıcı müdahalesiyle daha derin bir boyuta taşınır. Bu imgeler, yalnızca sanatçının öznel varlığındaki duygusal nüansları değil, aynı zamanda film yapımcısının kendi duygusal dünyasıyla da ilişkilendirilen unsurları açığa çıkarır. Hiper-gerçek imgeler aracılığıyla film yapımcısının kendini tasvir etme süreci, özne ile uygulayıcının paylaştıkları ortak deneyimler ve benzer kaderlerin doğrudan bir yansımasıdır (Majeed, 2020, s. 1224).

Animasyon, canlı çekimlerle elde edilmesi zor olan ifade biçimlerini yaratma potansiyeline sahiptir. Anlatısına müzik, ritim ve duygusal derinlik katarken, izleyicinin karakterle kurduğu bağı güçlendirir. Bu güçlendirilmiş bağ, animasyonun dış dünyada var olan nesnelere, durumlar ve insanlar ile iç dünyada var olan anılar, hisler ve düşünceler arasında bir köprü inşa etmesine olanak tanır. İzleyici karakterin içsel deneyimlerine adım atar, birinci şahıs perspektifinde erişilmesi zor olan bu duygusal ve zihinsel süreçleri "hissetme" deneyimini yaşar (Gylne, 2021, s. 159-163) Bu bağlamda değerlendirildiğinde aynaya yansıyan ve daha sonra kafatasından içeriye girmek suretiyle beyindeki nöronlardan bilincin iç görüşüne seyahat etme olanağı sağlayan bu giriş seyirciyi Larkin'in öyküsünde kullanılacak anlatı yapısına da hazırlama olanağı sunar.

Ryan belgeselinin ikinci sahnesi, Larkin'in şimdiki halini tanıtan bir anlatıyla açılır. Mekân olarak, evsizlerin kaldığı bir pansiyonun yemek salonuna benzer, kasvetli ve soğuk bir atmosferde tasvir edilir. Pansiyonda bulunan diğer konukların ruhsal deformasyonları da fiziksel bozulmalar olarak betimlenmiştir. Mekân, bireyin içsel dünyasını, duygularını ve bilinç durumlarını görsel ve duygusal bir bağlamda somutlaştırır. Belgeselin fiziksel dünyası ile bireyin öznel deneyimleri arasındaki bağlantıyı kurarak, izleyiciye yalnızca karakterlerin dış dünyalarını değil, aynı zamanda içsel mücadelelerini de hissettirme gücüne sahiptir (Arısoy ve Rouyandozagh, 2024, s. 181). Bu sahnede, izleyiciye Larkin'in bir zamanlar ünlü ve aktif bir sanatçı olduğunu ancak şimdi zor bir hayat sürdürdüğünü açıklanır. Landreth, Larkin'in hikâyesini sunarken onu büyük bir saygıyla tanıtır, ancak hemen ardından Larkin'in fiziksel ve ruhsal olarak ne kadar yıpranmış olduğunu gözler önüne serer.



Görsel 2. Larkin'in yüzü

Bu sahnede Larkin'in yüzü, tıpkı Landreth'in kendi yüzündeki gibi grotesk deformasyonlarla şekillendirilmiştir. Ancak burada, deformasyonlar daha belirgin ve karmaşıktır; Larkin'in içsel dünyasındaki çatışmaları ve acıları doğrudan yansıtan bir dışavurum gibidir. Yüzündeki bu aşırı deformasyonlar, onun hayatında yaşadığı düşüşün ve içsel parçalanmışlığın simgesi haline gelir. Animasyon, burada sadece bir teknik değil, Larkin'in zihinsel yıpranışını görselleştirmenin bir yolu olarak kullanılır.



Görsel 3. Larkin'in anımsaması

Larkin'in eski çizimlerini görmesi, buna dair hissettiklerinin ve deneyimlediği içsel dünyanın belleğinde yeniden canlanmasına olanak tanır. Bu sahnede Larkin'in gençliğinde hissettiği yaratıcı özgürlük, o döneme ait özel duyuşsal ve zihinsel hislerle birlikte geri gelir. Anıların, hafıza ile yeniden kurgulanışı somutlaştırılarak seyirciye sunulur ve onlara Larkin'in geçmişteki başarılarının sadece dışsal bir ödülle değil, aynı zamanda içsel tatmin, coşku ve yaratıcılıkla nasıl dolu olduğuna dair bir pencere açılır. Burada Larkin'in eserlerinin görüntülerine, gerçek fotoğraflarına yer verilir. Gerçekçilik ile fenomenal olanın gerçekliği arasında bir diyaloji kurulur.



Görsel 4. Larkin ve Felicity

Solda oturan, renkli hatlarla tasvir edilen figür, Larkin'in derin bir aşkla bağlı olduğu Felicity'dir. Felicity'nin formu, diğer karakterlerden daha soyut ve parlak renklerle bezenmiş, adeta zihinde canlanan bir düşünce gibi belirsizdir. Bu sahnede Felicity, gerçekte değil, Larkin'in bilincinde varlık bulur; bir anı, bir gölge gibi süzülür zihnin derinliklerinde. Yarı saydam ve sınırları belirsiz olan bu figür, Larkin'in hafızasında dağınık ve silik bir iz bırakan hatırayı temsil eder. Felicity'nin bu varoluşu, hafızanın bulanık sularında, kaybolan bir geçmişin sureti olarak yansımaları bulur. Larkin, onu hâlâ sevdiğinden söz ederken onun eline zihninde dokunur ve bu kısacık an onun pek çok deformasyonunun kısa süreliğine de olsa düzelmesini ve siyah beyaz benliğin renklenmesine olanak verir. Bu aşkın imgesel olarak bilinçte nasıl bir niteliğe sahip olduğunu seyirci için somutlaştırır. Majeed'e göre (2020) animasyonun bireyin fenomenal bilinç ve öznel gerçeklik deneyimlerini sunma kapasitesi, klasik belgesel estetiğine meydan okuyan bir form olarak kendini kanıtlamıştır. Bu eserler, yalnızca bireysel travma ve savaş deneyimlerini ele almakla kalmaz, izleyicinin bu deneyimlerle daha derin empati kurmasını sağlar (Majeed, 2020, s. 1224).



Görsel 5. Larkin ve boşluk

Bir süre onun gençlik görsellerinden oluşan bir video ile animasyonları arasında her şeyin yolunda gittiği dönemi anımsatan renkli canlı dünya gösterilir. Ardında aniden

yalnızlaşır. Bu sahnelerin anlatısı, fenomenolojik açıdan Larkin'in geçmişindeki canlılık ve yaratıcılığın yerini derin bir boşluk ile karanlığa bıraktığını işaret eder. Bu geçiş, onun fenomenal bilincindeki bir değişimi, daha önce hissettiği anlam ve yaratıcılığın artık zihninde var olmayan birer duyuşal *qualia* haline geldiğini gösterir. Larkin'in spot ışığı altında yalnız kalması, bir zamanlar fenomenal bilincinde dikkatlerin odağı olduğu zamanları simgelerken, şimdi bu bilinç durumunun içinde yalnız ve savunmasız bir varlık haline geldiğini ortaya koyar. Larkin'in kendisini ve dünyayı algılama biçimi, dış dünyayla olan bağlarının zayıflamasıyla değişmiştir. Duyuşal dünyasının nitelikleri artık kaybolmuş, fenomenal bilinci boşluk ve yalnızlıkla dolmuştur. İçsel dünyasında deneyimlediği anlam arayışı artık bir yansıma olmaktan öteye geçmez ve izleyiciye, onun bu anlamı yeniden bulma çabasında kaybolmuş bir figür olduğunu hissettirir. Larkin'in topluma yabancılaşmışlığı, kendisine olan inancını kaybetmesi ve içsel olarak parçalara ayrılması, animasyonun görsel diliyle somutlaştırılır. Özellikle son sahnelerde Larkin'in zihninden çıkan renkler, onun içsel karmaşasını, boğulma hissini ve zihinsel yıkımını yansıtır. Bu renkler, bir zamanlar var olan yaratıcı enerjisinin kaotik bir şekilde dışavurumu olarak görülebilir. Ancak, bu renklerin düzensiz ve kontrolsüzce yayılması, Larkin'in iç dünyasının tamamen çökmekte olduğunu, bu renkler aracılığıyla bir tür "boğulma" deneyimi yaşadığını ifade eder.



Görsel 6. Larkin ve Derek

Larkin'in Derek ile olan sahnesi ile Felicity sahnesi karşılaştırıldığında, Larkin'in içsel dünyasındaki parçalanmayı ve bu parçalanmanın farklı yönlerden nasıl ele alındığı açıkça görülür. Derek'in sahnesinde, karakter siyah beyaz ve keskin çizgilerle betimlenmiş, Larkin'in zihninde somut bir otorite figürü olarak belirir. Bu sahnede dikkat çeken bir detay, ortak masanın artık mevcut olmamasıdır; bu, Larkin ve Derek arasındaki etkileşimde bir bağlantının veya bağ kurma çabasının eksikliğini simgeler. Derek, Larkin'in gözünde otoritenin bir temsilcisiyken, Larkin, bu otorite karşısında kendini savunmasız ve yetersiz hissetmektedir. Derek'in otoriter varlığı, Larkin'in içsel çatışmalarını ve yetersizlik duygularını daha da derinleştirir.





Görsel 7. Larkin'in kırılma anı

Bir diğer sahne incelendiğinde Landreth'in, bir termostan çıkan ve sürekli çağrı yapan eller ile simgelenen Larkin'in alkol bağımlılığına dair kaygıları Larkin ile iyi niyet göstergesi olarak paylaştığı gözlenir. Onun bu iyi niyeti ise seyirciye onun başında yanan bir floresan hale olarak somutlaştırılır. Ancak bu durum Larkin'i sinirlendirir. Bu öfke onun deformasyonunu arttırır. Zihninden çıkan unsurlar ile çevrelenerek görünmez olur. Landreth'in halesi söner ve düşer. Onun da deformasyonu artar ve yüzünden yeni dallar çıkar. Larkin ile bir kesişim yaşanır. Sorduğu soru ve Larkin'i sinirlendiren bağımlılık meselesi için pişmanlık, bir iç ses ve animasyon yardımıyla somutlaşır.



Görsel 8. Landreth'in kırılma anı

Landreth'in annesinin de alkol bağımlısı olduğu ve daha sonra bu yüzden öldüğü seyirciye sunulur. Landreth'in annesinin eski fotoğrafları siyah bir madde tarafından kaplanarak belirir. Robert Mills'e göre (2010) bu belgeselin yönetmeninin farkındalığıdır. Ona göre Landreth bunun farkına varmış ve bu kişisel aydınlanmayı filmde somutlaştırmıştır. Kapanış sahnesinde Larkin sokaklarda para dilenirken görülür. Landreth sokağın karşısından Larkin'i görür. Landreth, yaşanan deneyim sonucu değişmiştir. Deformasyon oranı artmıştır. Artık kafasının büyük bir kısmı yoktur ve Larkin'e benzemektedir. Fiziksel görünümündeki bu değişiklik, Larkin ile tanışması ve etkileşimi sonucunda kendisiyle ilgili yeni bir duruma işaret etmektedir.



Görsel 9. Landreth'in gözünden karşılaşma

Fore'a göre (2011) *Ryan* filmi, Larkin'in yaşam hikâyesini anlatmanın ötesinde, Landreth'in Larkin'i kişisel olarak anlaması ve ona verdiği tepkiler üzerine kurulu bir yapı sergiler. Film, sadece Larkin'in yaratıcı dehasının kırılma noktasına dair bir meditasyon değil, aynı zamanda Landreth'in kendini Larkin'in varsayımsal geleceği olarak görme kaygısını da içerir. Landreth'in kendisini fiziksel olarak parçalanmış bir figür olarak tasvir etmesi, kendi içsel mücadelelerinin ve korkularının metaforik bir temsili olarak işlev görmektedir (Fore, 2011, s. 289).



Görsel 10. Larkin'in gözünden karşılaşma

Görüldüğü gibi, bu belgeselde, kamerayla anlatılamayacak pek çok deneyim, his ve *qualia* animasyon yardımıyla somutlaştırılarak seyirciye sunulmuş ve görünmez olan görünür kılınmıştır. Bu sayede seyircinin karakterlerle empati kurma, onları anlama potansiyeli artmıştır. Filmin finalde "Her şeyi olduğu gibi görmeyiz ama kendimizi olduğumuz gibi görürüz" ifadesiyle kapanması onun tam da fenomenal olanı dert ettiğinin ifadesi olarak kabul edilebilir. Bu bağlamda "Ryan olmak nasıl bir şeydir?" diye dönüştürebileceğimiz ikonik soruya yanıt verme olasılığı artmış, bu da bu belgeselin felsefede bilinç sorununu araştırmayı sağlayan potansiyelinin önünü açmıştır.



## Sonuç

İnsanın zihinsel ve duygusal dünyasını keşfetme çabası, sanat ve felsefenin yüzyıllardır süregelen bir diyalogudur. Ryan belgeseli, bu diyaloga animasyonun sınırları aşan diliyle yeni bir boyut kazandırmıştır. Görsel anlatının soyut gücü, bireyin fenomenal bilincini açığa çıkararak, izleyiciyi yalnızca bir gözlemci değil, aynı zamanda bir hissedici haline getirmiştir. Böylece, aktarılamaz gibi görünen fenomenal dünya, aktarılabilir bir forma bürünmüştür. Bu dönüşüm, gerçeği temsil etme iddiasıyla belgesel ve yeni bir gerçeklik yaratma gücüyle animasyonun eşsiz birlikteliği sayesinde mümkün olmuştur. İki farklı anlatı formunun bu birleşimi, yalnızca bireysel deneyimlerin ifade edilebilmesini değil, aynı zamanda bu deneyimlerin izleyicide anlamlı bir yankı bulmasını sağlamaktadır. Bu tür bir sentez, sinematik unsurların özenle inşa edilmesiyle ortaya çıkmakta ve animasyon belgesellerin empatiyi tetikleyen derinlikli bir deneyim sunabilmesinin temelini oluşturmaktadır. Belgeselde Larkin'in travmatik geçmişi ve alkol bağımlılığı, animasyon aracılığıyla izleyiciye aktarılırken, karakterin içsel dünyası daha derin bir düzeyde anlaşılır hale gelir. Film, Larkin'in kişisel başarısızlıkları ve kırılğanlığı üzerinden, sanatçının varoluşsal sancılarını, yaratıcı sürecin karmaşıklığını ve içsel dünyaların dışavurulmasının zorluklarını gözler önüne serer. Bu, animasyon belgesellerin yalnızca empati yaratma gücünü değil, aynı zamanda bireyin bilinç durumlarını somutlaştırmadaki yetkinliğini de ortaya koyar.

Ryan, animasyonun belgesel türüne kazandırdığı yenilikçi olanakları ortaya koyarken, aynı zamanda temel bir felsefi soruyu gündeme taşır: İnsan deneyimlerinin derinliklerini başka bir bilince tam anlamıyla aktarabilmek mümkün müdür? Bu soru, Ryan gibi animasyon belgesellerin işlevine dair önemli bir tartışma alanı açmaktadır. Görsel metaforlar, soyut imgeler ve animasyonun sunduğu yaratıcı olanaklar, bireyin öznel dünyasını izleyiciye gerçekten yaklaştırabilir mi? Bu soruya kesin bir yanıt bu çalışma kapsamında sunulmasa da ortaya konan tartışma, gelecekteki araştırmalar için önemli bir zemin oluşturabilir. Özellikle izleyici yönelimlerine odaklanarak, animasyon belgesellerin bireysel deneyimleri aktarma ve izleyicide empati yaratma potansiyelinin daha ayrıntılı şekilde incelenmesi sağlanabilir. Böylelikle, bu alanda daha derinlemesine bir anlayış geliştirilmesi mümkün olacaktır. Gelecekteki araştırmalar, bilinç ve nörobilim arasındaki ilişkiyi film fenomenolojisiyle birleştirerek, animasyonun insan deneyimlerini anlama ve hissettirme gücünü daha ayrıntılı şekilde inceleyebilir. Böyle bir yaklaşım, Ryan gibi animasyon belgesellerin yalnızca sanatsal bir anlatı aracı değil, aynı zamanda bilinç üzerine düşünmenin bir yolu olarak nasıl işlev gördüğünü daha derinlemesine anlamamıza olanak sağlayabilir.

Animasyon belgesellerin en önemli işlevlerinden biri de toplumsal ve kültürel tartışmalara yaptığı katkıdır. Bu tür belgeseller, toplumsal travmalar, bireysel deneyimler ve kültürel kimlikler gibi hassas konuları ele alarak, izleyicinin bu konular üzerindeki farkındalığını artırır. Yenilikçi anlatım biçimleri sayesinde, izleyiciyi sadece bilgilendirmekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal meselelerle duygusal ve entelektüel düzeyde bağlantı kurmasını sağlar. Bu bağlamda, animasyon belgeseller, sinema sanatına yalnızca yaratıcı bir perspektif eklemekle kalmaz, aynı zamanda toplumsal bilinç

oluřturma ve farklı bakıř aıları sunma noktasında derinlemesine bir boyut kazandırır. Sonu olarak, animasyon belgeseller, bireyin ötekinin fenomenal dünyasına yaklaşarak empati kurmasını saėlamaya; bu empati aracılıėıyla kendisini anlamlandırmaya; kendinden ve ötekinden hareketle toplumu anlamaya olanak tanımaktadır. Aynı zamanda bu tür belgeseller, filmlerin yalnızca bir anlatı aracı olarak deėil, felsefi meselelerin arařtırma alanı olarak da görülebileceėini göstermektedir.

## Extended abstract

Throughout the careers of music performers, the regular practices they must engage in and the details of these practice processes have attracted the attention of researchers in various fields. Music studies involve multidimensional processes that intersect with disciplines such as physiology, psychology, and neuroscience. Movement plays a crucial role in the formation of music. Posture, finger, arm, shoulder movements, coordination of both hands, and conditioning are physical activities that musicians must consider while making music. Music movements are quite complex and difficult to follow. To display movements fluently and error-free, performers must automate the necessary music movements. Automated movements can be displayed effortlessly. Regular repetition is necessary for the automation of movements. Most musicians only practice the necessary repetitions physically. However, physical repetition alone is not sufficient.

The importance of mental activities should not be overlooked for movements to become appropriate. Music, especially when performed on stage, is often executed from memory. Memorizing, recording, processing, and recalling complex music movements require the development of cognitive skills. In this regard, using study strategies that focus on cognitive and perceptual activities becomes important in planning regular practices. Research conducted in the early 20th century in physiology, neurology, psychology, and education sciences has led to the development of many alternative study strategies. It has been found through experiments that study strategies focusing on cognitive and perceptual activities are effective in achieving success in music performance. These strategies involve cognitive and metacognitive activities in the study process. Setting goals and making study plans are important for efficient and effective study. Aimless, non-goal-oriented studies negatively affect the learning process and can lead to feelings of failure and loss of motivation. It is important to manage problem-solving and the necessary materials and conditions in designing the study plan.

The instrument study strategies investigated in this study focus on cognitive and metacognitive activities. Among cognitive activities; there are stages of remembering, detailing, and transforming. Metacognitive activities include the supervision, good planning, and organization of the study by the individual, where self-control and intrinsic motivation come into play. Managing internal and external resources will increase study success. Music studies require not only physical and mental but also perceptual activities. The act of making music occurs with the feedback of sensory organs. At the same time, emotions play a significant role in strengthening the expression of music. Simply resorting to physical repetitions to improve music movements is not enough. It is important to detail, transform, and remember the work or section of the work studied with cognitive activities for making music. For this, it is important to have a good grasp of music notation, as well as basic knowledge of all parameters of music such as melody, harmony, phrasing, nuances, period, and style.

On the other hand, body awareness and sensory feedback are important in expressing emotions. Dorsal receptors in muscles and tendons provide us with information about our muscle positions and provide kinesthetic feedback. In addition to this, the sounds

emanating from the instrument provide auditory feedback. Observing music movements and identifying music symbols provide visual feedback. Another important feedback is the tactile sensation resulting from touching the instrument with fingertip touch. Perceptual activities during the study process will provide body awareness and movement control. Resorting to holistic study models that encompass body, mind, and sensory integrity while working on instruments will be much more successful than one-dimensional study methods. Practicing without thinking repeatedly to strengthen music movements can harm the musculoskeletal system and cause injuries. Similarly, repetitions can negatively affect brain health and lead to neurological disorders if not properly structured and based on conceptual domain knowledge and body awareness. In this regard, instrument players need to carefully select their study strategies and shape them according to their own level, abilities, and goals.

The purpose of this study is to examine the contributions of study strategies that aim not only physical development but also cognitive and perceptual development as alternatives to traditional study methods in music practice. Studies examining the effects of cognitive and perceptual activities on music practice and detailing the stages of mental instrument practice techniques constitute the scope of the research. This research is designed as a case study. In the scope of the research, an experiment was conducted using mental practice technique with students. The information obtained from the experiment was analyzed. In the conclusion part of the research, the findings were interpreted and holistic recommendations for the use of existing study strategies in music studies were developed.

## Kaynakça

- Ahuvia, A. (2001). Traditional, interpretive, and reception-based content analyses: Improving the ability of content analysis to address issues of pragmatic and theoretical concern. *Social indicators research*, 54(2), 139-172. <https://doi.org/10.1023/A:1011087813505>
- Alicı, T. (2014). *Gerçek bir yanılsama: Bilinç* (1. baskı). Metis.
- Arısoy, E. ve Rouyandozagh, Y. D. (2024). At the intersection of cinema and architecture: An exploration of how architectural space transforms into a subject of social resistance in the film *Leila's Brothers*. *Sinefilozofi dergisi*, 9(18), 181-197. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.1439525>
- Block, N. (2002). Concepts of consciousness. D. J. Chalmers (Ed.), *Philosophy of mind: Classical and contemporary readings* (1. baskı) (s. 206-226). Oxford University.
- Carroll, N. (2016). *Sanat felsefesi: çağdaş bir giriş* (1. baskı) (Çev. G. K. Tirkeş). Ütopya.
- Chalmers, D. (1995). Facing up to the problem of consciousness. *Journal of consciousness studies*, 2(3), 200-219. <https://philpapers.org/rec/CHAFUT>
- Damasio, A. (2020). *Zihindeki benlik* (1. baskı) (Çev. E. Akman). ODTÜ.
- Diken Yücel, D., (2017). Thesus'un sinemadaki distopik yolculuğu ve dönüşümü üzerine. *SineFilozofi dergisi*, 2(3), 137-155. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/347983>
- Drisko, J. W. ve Maschi, T. (2015). *Content analysis* (1. baskı). Oxford University.
- Ehrlich, N. (2013). *Animated documentaries: Aesthetics, politics and viewer engagement*. Suzanne Buchan (Ed.), *Pervasive animation* (1. baskı) (248-271). Routledge.
- Ehrlich, N. E. (2015). *Animated realities: From animated documentaries to documentary animation* (Doktora tezi). Edinburgh Üniversitesi, Edinburgh.
- Flaherty, R. J. (Yönetmen). (1926). *Moana* [Film]. Paramount Pictures.
- Folman, A. (Yönetmen). (2008). *Waltz with Bashir* [Film]. Sony Pictures Classics.
- Fore, S. (2007) *Romancing the rotoscope: self-reflexivity and the reality effect in the animations of Jeff Scher*. *Animation*, 2(2), 111-127. <https://doi.org/10.1177/1746847707078273>
- Fore, S. (2011). *Reenacting Ryan: The fantasmatic and the animated documentary*. *Animation*, 6(3), 277-292. <https://doi.org/10.1177/1746847711416561>
- Glynnne, A. (2021). *Yaşamdan çizgilerle: animasyon belgesel*. B. Winston (Ed.), *Belgesel sinema kitabı* (1. baskı) (s. 159-164). Ayrıntı.
- Grierson, J. (1966). *Grierson on documentary* (1. baskı). University of California.
- Haines, T. ve James, J. (Yönetmen). (1999). *Walking with dinosaurs* [TV Belgesel]. BBC.

- Hann, J. S. (2012). A case for the animated documentary (Doktora tezi). Montana Eyalet Üniversitesi, Bozeman.
- Hardy, F. (1966). Introduction. Grierson on documentary (2. baskı) (s. 13-39). University of California.
- Hubley, J. ve Hubley, F. (Yönetmen). (1959). Moonbird [Film]. Hubley.
- Hubley, J. ve Hubley, F. (Yönetmen). (1974). Cockaboody [Film]. Hubley.
- Jay, M. (2012). Deneyim şarkıları: Evrensel bir tema üzerine modern çeşitlemeler (1. baskı) (Çev. B. Engin). Metis.
- Kraemer, J. A. (2015). Waltz with Bashir (2008): Trauma and representation in the animated documentary. *Journal of film and video*, 67(3-4), 57-68.  
<https://doi.org/10.5406/jfilmvideo.67.3-4.0057>
- Kinoshita, R. (Yönetmen). (1978). Pica don [Film]. Lotus.
- Landreth, C. (Yönetmen). (2004). Ryan [Film]. Copperheart.
- Lye, L. (Yönetmen). (1937). Trade tattoo [Film]. GPO.
- Majeed, T. (2020). Psychorealism in scene: Artistic imagery of subjective psyche and emotions in Ryan (2004). *Studies in Indian place names*, 40(10), 1219-1231.  
[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3703440](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3703440)
- McCay, W. (Yönetmen). (1918). The sinking of the Lusitania [Film]. Jewel.
- Mick, D. ve Buhl, C. (1992). A meaning-based model of advertising experiences. *Journal of consumer research*, 19(4), 317-338. <https://doi.org/10.1086/209305>
- Mills, R. (2010). A comparative analysis of the contemporary documentary films Ryan and Waltz with Bashir as animated representations of autobiographical reality (Yüksek lisans tezi). Witwatersrand Üniversitesi, Johannesburg.
- Morgen, B. (Yönetmen). (2007). Chicago 10 [Film]. Roadside.
- Nagel, T. (1974). What is it like to be a bat? *The philosophical review*, 83(4), 435-456.  
<https://doi.org/10.2307/2183914>
- Nichols, B. (2008). Documentary reenactment and the fantasmatic subject. *Critical inquiry*, 35(1), 72-89. <https://doi.org/10.1086/595629>
- Özkan, B. (2019). Nörofelsefe ve bilinç: Bilinç-kimlik etkileşiminin nörofelsefe açısından tanımlanması (1. baskı). Ginko.
- Patrick, E. (2004). Representing reality: Structural/conceptual design in non-fiction animation. *Animac magazine*, 3, 36-47. <https://doi.org/10.2307/j.ctv32bm1p2>

Pearson, R. (1996). Early cinema. G. Nowell-Smith (Ed.), *The Oxford history of world cinema* (1. baskı) (s. 13-42). Oxford University.

Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy: Theoretical writings on the animated film* (1. baskı) (Çev. E. Närepea). Estonian Academy of Arts.

Porter, E. S. (Yönetmen). (1901). *The execution of Czolgosz with panorama of Auburn prison* [Film]. Edison.

Revonsuo, A. (2017). *Bilinç: Özneliğin bilimi* (1. baskı) (Çev. S. Değirmenci). Küre.

Roe, A. H. (2013). *Animated documentary* (1. baskı). Palgrave Macmillan.

Roe, A. H. (2016). Against animated documentary? *International journal of film and media arts*, 1(1), 20-27. <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/article/view/5433>

Rosen, P. (1993). Document and documentary: On the persistence of historical concepts. M. Renov (Ed.), *Theorizing documentary* (1. baskı) (s. 58-89). Routledge.

Scott, L. (1994). Images in advertising: The need for a theory of visual rhetoric. *Journal of consumer research*, 21(1), 252-273. <https://doi.org/10.1086/209396>

Spiggle, S. (1994). Analysis and interpretation of qualitative data in consumer research. *Journal of consumer research*, 21(3), 491-503. <https://doi.org/10.1086/209413>

Strøm, G. (2001). The animated documentary. *Norsk medietidsskrift*, 8(2), 51-65. <https://doi.org/10.18261/issn0805-9535-2001-02-04>

Torey, Z. L. (2019). *Bilinçli zihin* (1. baskı) (Çev. A. Bucak). Pan.

Türk Dil Kurumu. (2024). *Zihin*. <https://sozluk.gov.tr>

Velmans, M. (2009). *Understanding consciousness* (2. baskı). Routledge.

Ward, P. (2011). Animating with facts: The performative process of documentary animation. *Animation*, 6(3), 294-305. <https://doi.org/10.1177/1746847711420555>

Wells, P. (2002) *Animation: Genre and authorship* (1. baskı). Wallflower.



**Lisans ve telif *License and copyright***

Bu çalışma Atıf-GayriTicari 4.0 Uluslararası ile lisanslanmıştır. Çalışmanın telif hakkı yazara aittir *This work is licensed under Attribution-NonCommercial 4.0 International. Copyright belongs to the author*

**Hakem değerlendirmesi *Peer-review***

Çift taraflı kör değerlendirme *Double-blind evaluation*

**Çıkar çatışması *Conflict of interest***

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir *The author has no conflict of interest to declare*

**Finansal destek *Grant support***

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir *The author declared that this study has received no financial support*

**Benzerlik taraması *Similarity check***

iThenticate

**Dizinleme bilgisi *Indexing information***

TR Dizin, EBSCO, MLA, ProQuest, ERIH PLUS, DOAJ ve FIAF