

**T.C. MALTEPE ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**SANAT POLİTİKALARI VE İŞLETMECİLİĞİ YÜKSEK**  
**LİSANS PROGRAMI**

**TÜRKİYE'DE ÇİZGİ FİLM ANİMASYON EĞİTİMİNİN**  
**AKADEMİK YARATICILIK BAĞLAMINDA**  
**İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**TUNÇ KAÇAR**

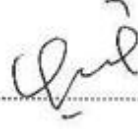
Danışman Öğretim Üyesi:

Prof. Dr. Gül Batuş

İstanbul, Eylül 2017

T.C. Maltepe Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

15.09.2017 tarihinde tezinin savunmasını yapan Ahmet TUNÇ KAÇAR'a ait "Türkiye'de Çizgi Film Animasyon Akademik Eğitiminin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi" başlıklı çalışma, Jürimiz Tarafından Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Anasanat Dalı, Sanat Politikaları ve İşletmeciliği Tezli Yüksek Lisans Programında Yüksek Lisans Tezi Olarak ~~Çeyiz FAIRCLOUGH~~ Oy Çokluğuyla Kabul Edilmiştir.



Prof. Dr. Gül BATUŞ  
Başkan (Danışman)



Yrd. Doç. Dr. Çeyiz FAIRCLOUGH  
(Üye)



Yrd. Doç. Dr. Nesrin AKÖREN  
(Üye)

## YEMİN METNİ

18.11.2017

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum "TÜRKİYE'DE ÇİZGİ FİLM ANİMASYON EĞİTİMİNİN AKADEMİK YARATICILIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ" adlı çalışmanın, proje safhasından sonuçlanmasına kadar olan bütün süreçlerinde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın tarafımda yazıldığını ve yararlandığım bütün eserlerin "Kaynakça"da gösterilenlerden oluştuğunu, "Kaynakça"da yer alan bu eserlerden metin içinde atıf yaparak yararlanmış olduğumu belirtir ve onurumla doğrularım.

141147206  
Ahmet Tunç Kaçar



# TÜRKİYE’DE ÇİZGİ FİLM ANİMASYON EĞİTİMİNİN AKADEMİK YARATICILIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

## ÖZET

“Türkiye’de Çizgi Film Animasyon Eğitiminin Akademik Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi” başlıklı tez çalışmasında, esas olarak, animasyon eğitiminin, Türkiye’de animasyon alanın gelişmesine olan katkısı incelenmektedir. Türkiye’de animasyon alanının daha başarılı hale gelebilmesi için, eğitimde uygulanabilecek yeni yöntemler ve dikkat edilmesi gereken unsurlar araştırılmıştır. Dünya üzerinde animasyon alanında başarılı örneklerin ortak özelliği olan yaratıcılık kavramı incelenmiştir. Yaratıcılık kavramın özellikleri yaratıcı kişinin ayırt edici yönleri, yaratıcı ürün ortaya koyarken gerçekleşen süreç ve yaratıcı ürünün ortaya konmasını olanaklı kılan ya da kolaylaştıran çevre bağlamında araştırılmıştır. Türkiye’de verilen ön lisans, lisans ve yüksek lisans derecesinde Çizgi Film Animasyon eğitimleri kapsamlı şekilde incelenmiştir. Ders içeriklerinin, yaratıcılık bağlamında incelenmesi, eğitimin, alanın gelişmesine katkısını ölçebilmek için faydalı olmuştur. İzlenebilecek yollar, edinilen bulgular doğrultusunda önerilmiştir.

**Anahtar kelimeler:** Yaratıcılık, Animasyon, Sanat Eğitimi, Sanat

# **ANALYSIS OF EDUCATION OF CARTOON AND ANIMATION UNDER CONTEXT OF ACADEMIC CREATIVITY IN TURKEY**

## **ABSTRACT**

This thesis titled as “ Analysis of Education of Cartoon and Animation Under Context of Academic Creativity In Turkey “ aims to calculate value of improvement in Cartoon and Animation field in Turkey. New methods to apply in education of Cartoon and Animation and points of importance have been researched in order to create a thriving field of Cartoon and Animation in Turkey. Concept of Creativity have been examined as a common feature of every successful Cartoon and Animation field of work. Concept of creativity have been examined under contexts of creative personality traits that stand out, process of creating a creative product and environment that is suitable for a creative process to occur. Contents of classes have been examined in Cartoon and Animation associate degrees, bachelor’s degrees and post graduate degrees in Turkey. Contents of classes have been surveyed under context of creativity which contributed to calculate value of improvement in academic education of Cartoon and Animation.

**Key words:** Creativity, Animation, Education of Arts, Art

# İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
<b>İÇİNDEKİLER</b>	<b>vii</b>
<b>ŞEKİLLER LİSTESİ</b>	<b>ix</b>
<b>ÖZET</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>xiii</b>

## BÖLÜM 1

Giriş	1
1.1 Araştırmanın Amacı	2
1.2 Araştırmanın Önemi	3
1.3 Araştırma Yöntemi	3
1.3.1 Araştırma Evreni	4

## BÖLÜM 2

### YARATICILIK BAĞLAMINDA ÜRÜN, KİŞİLİK, SÜREÇ, ÇEVRE VE EĞİTİM İLİŞKİSİ

2.1 Yaratıcı Ürün	6
2.2 Yaratıcı Süreç	8
2.3 Yaratıcılık ve Kişilik İlişkisi	15
2.3.1 Yaratıcı Kişiler Kimlerdir ?	23
2.4 Yaratıcılık ve Kültürel Çevre İlişkisi	26
2.5 Yaratıcı Kişilik Nasıl Geliştirilir ?	29
2.6 Yaratıcılık ve Eğitim İlişkisi	34

### BÖLÜM 3

## TÜRKİYE'DE ÇİZGİ FİLM ANİMASYON EĞİTİMİNDE VERİLEN DERSLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

3.1	Bozok Üniversitesi Meslek Yüksek Okulu Derslerin İçeriği Bakımından Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	37
3.1.1	Bozok Üniversitesi Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Bölümü Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi	37
3.2	Eskişehir Anadolu Üniversitesi Derslerin İçeriği Bakımından Çizgi Film Animasyon	41
3.2.1	Eskişehir Anadolu Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi	41
3.3	Maltepe Üniversitesinde Derslerin İçeriği Bakımından Çizgi Film Animasyon	44
3.3.1	Maltepe Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi	44
3.4	Kütahya Dumlupınar Üniversitesinde Derslerin İçeriği Bakımından Animasyon Ana Sanat Dalı	53
3.4.1	Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Animasyon Ana Sanat Dalı Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi	54
3.5	İzmir Yaşar Üniversitesinde Derslerin İçeriği Bakımından Çizgi Film Animasyon	56
3.6	İzmir Yaşar Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi	56
3.6	Ayvansaray Üniversitesi Plato Meslek Yüksek Okulu Derslerin İçeriği Bakımından Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	59
3.6.1	Ayvansaray Üniversitesi Plato Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Bölümü Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi	60

3.7	Söke Meslek Yüksek Okulu Derslerin İçeriği Bakımından Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	61
3.7.1	Söke Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Bölümü Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi	62
3.8	Eskişehir Anadolu Üniversitesi Derslerin İçeriği Bakımından Çizgi Film Animasyon Ana Sanat Dalı	63
3.8.1	Eskişehir Anadolu Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Ana Sanat Dalı Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi	64
3.9	Mimar Sinan Üniversitesi Derslerin İçeriği Bakımından Enformatik	66
3.9.1	Mimar Sinan Üniversitesi Enformatik Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi	67
3.10	Orta Doğu Teknik Üniversitesi Derslerin İçeriği Bakımından Modelleme ve Simülasyon	68
3.10.1	Orta Doğu Teknik Üniversitesi Modelleme ve Simülasyon Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi	68
3.11	Orta Doğu Teknik Üninersitesi Derslerin İçeriği Bakımından Oyun Teknolojileri	71
3.11.1	Orta Doğu Teknik Üniversitesi Oyun Tekolojileri Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi	72
	<b>SONUÇ</b>	77
	<b>KAYNAKLAR</b>	79
	<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	80



## Şekiller Listesi

<b>Şekil 2.1</b> Felix Yoon yapmış olduğu elli ufak şekil ve karakter tasarımı	15
<b>Şekil 2.2</b> Vincent odasını kıyamet kulesi olarak hayal etmektedir	17
<b>Şekil 2.3</b> Vincent halasını mum heykele dönüştürmeyi hayal etmektedir	18
<b>Şekil 2.4</b> Vincent'in iyi çocuk kişiliği ile Vincent Prince kişiliği	19
<b>Şekil 2.5</b> Mayor karakterinin neşeli ve kızgın kişilikleri	20
<b>Şekil 2.6</b> Yürüyen kalenin doğayı krlettiği sahne	21
<b>Şekil 2.7</b> Sophie'yi lanetleyen büyü	21
<b>Şekil 2.8</b> Sophie'yi lanetinden kurtaran büyücü	22
<b>Şekil 2.9</b> İnsanların büyüleri ormana saldırması	23
<b>Şekil 2.10</b> Büyülü orman tanrısı	23

# 1. BÖLÜM

## GİRİŞ

Bu çalışma, Türkiye’de Çizgi Film Animasyon eğitiminin, insan oğlunun gelişiminde önemli yeri olan, yaratıcılık bağlamında incelenmesini içermektedir. Çizgi Film Animasyon eğitiminin yaratıcı bireyler barındıran, yaratıcı karaktere sahip yaşam alanlarına nasıl dönüştürülebileceği konusunda bir takım araştırmalar yapılmıştır. Yaratıcılık kavramının kişilik, süreç, çevre ve eğitim ilişkisi toplanan veriler doğrultusunda değerlendirilmiştir. Yaratıcılık denildiğinde daha önce düşünülmemiş ya da o zamana kadar yapılmamış olanın düşünülmesi ya da yapılması akla gelebilir. Tez çalışmasında yaratıcılığı anlayabilmek için kimlerin yaratıcı olduğunu, yaratıcı ürünlerin ortaya çıkarılma süreçlerini ve yaratıcılığın nasıl bir ortamda etkin biçimde gerçekleşebileceği gibi soruların yanıtları aranmaktadır. Çizgi film, tarihte ilk olarak 1922’de Walt Disney’in Laugh-O-Gram adlı stüdyoyu kurup, animasyon işine girmesi ile başlamıştır. Bilgisayarın ve internetin icadı ile teknik ve görsel anlamda hızla gelişen çizgi film endüstrisi, zamanla dünyanın bir çok ülkesine yayılmıştır. Yaratıcılık kavramı kapsamlı şekilde incelenmiş, Türkiye’deki çizgi film animasyon eğitiminin yaratıcılık ile ilgili olan dersleri, toplanan verileri doğrultusunda değerlendirilmiştir. Bulgular doğrultusunda Türkiye’de çizgi film animasyon eğitimine katkısı olabilecek öneriler ortaya konmuştur.

### 1.2 Araştırmanın Amacı

Tez çalışması Türkiye’de Çizgi Film Animasyon Akademik eğitiminin, animasyon alanında başarılı ürünler ortaya çıkarma konusundaki katkısının nasıl geliştirilebileceği konusundaki merakıyla ortaya çıkmıştır. Yaratıcılık kavramının kapsamlı incelemesi, Türkiye’deki çizgi film animasyon akademik eğitiminin animasyon alanı ile alakalı kısmının incelenmesi ve ortaya çıkan bulgular doğrultusunda yaratıcılığın daha etkili nasıl gerçekleşebileceği konusunda önermeler sunmayı amaçlamaktadır. Yaratıcılık kavramı ile ilgili üç önemli başlık ortaya konulmuştur. Çizgi film animasyon alanında yaratıcı ürünler ortaya koymayı

amaçlayan bireylerin yaratıcı yönlerinin kişilik bağlamında geliştirilebilmesine katkı sağlayacak bulgular ortaya koymak amaçlanmıştır. Yaratıcı ürünler ortaya koymuş bireylerin kişiliklerinin diğer insanlardan farklı yönleri incelenmiştir. Yaratıcı karaktere sahip kişilerin kendi aralarındaki benzerlikler ve tutarsızlıklar da ortaya konulmuştur. Her hangi bir yaratıcı ürün ortaya koyulur iken deneyimlendiği gözlemlenen süreçler de farklı görüşler doğrultusunda ortaya konulmuştur. Çizgi film animasyon eğitiminde yaratıcı bir çevrenin, yaratıcı sürecin sağlıklı ilerlemesine ve bireylerin yaratıcı kişiliklerinin gelişmesine olan katkısı değerlendirilmiştir. Eğitim alanında Türkiye'deki genel durum ortaya konulmuştur.

### **1.3 Araştırmanın Önemi**

Ülkemizde akademik eğitim bağlamında ilk olarak 1990 yılında Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde, Çizgifilm Animasyon Bölümü adı altında kurulmuştur. Daha sonra bu bölüm, 2005 yılında İstanbul Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde de kendini göstermiştir. Ancak Türkiye ve Türkiye dışında bu alandaki yenilikler ve ortaya konulan ürünler göz önüne alındığında, gerek teknik gerek de sanatsal alanda yurt dışındaki bazı ülkelerin, diğerlerine oranla daha başarılı olduğu göze çarpmaktadır. Eskişehir Anadolu Üniversitesi bölüm başkanı Doç. Dr. Fethi Kaba'ya göre Türkiye'de animasyon alanında kişinin kendini geliştirmesi oldukça mücadele gerektiren bir hal almıştır. Eğitim sonrası alana dair teknolojik gelişmelerin takip edilmesi de büyük önem arz etmektedir. Ayrıca eğitim sonrası mezun olan öğrencilerin iş ortamında karşılaştıkları kısıtlamalar, aldıkları ücretlerin yetersiz olması gibi sorunları da atlamamak gerekir. Bu alanda uygulanacak cömert girişimlerin ve politik olarak destekleyici düzenlemelerin yararlı olacağı belirtilmiştir (bilişim dergisi, 2012). Yurt dışında animasyon alanında yapılan yatırımların ve politikaların, alana dair gelişime katkısı ölçülmüştür. Ancak her alanda olduğu gibi çizgi film animasyon eğitiminin de yaratıcı bireyler ile yaratıcı bir ortam içerisinde çok daha etkili bir biçimde gerçekleşeceği de açıktır. Yaratıcı bireyin, yaratıcılık sürecinin ve yaratıcı çevrenin temel özelliklerini, Türkiye'den eğitim alanında örnekler ile incelemek, ülkemizde animasyon alanındaki gelişmeleri destekleyecektir.

### 1.3 Araştırma Yöntemi

Yaratıcılık kavramı yaratıcı ürünün nitelikleri üzerinden araştırılmıştır. Yaratıcı ürünü yaratıcı kılan özellikler incelenmiştir. Yaratıcı süreç bağlamında yaratıcı ürünün ortaya konulması aşamaları başından sonuna araştırılmıştır. Yaratıcı süreci geçiren bireyin kişilik özellikleri araştırılmıştır. Yaratıcı bireylerin ortak ve ayırt edici özellikleri incelenmiştir. Yaratıcı kişilere birbirinden farklı yönleri ile öne çıkan örnekler gösterilmiştir. Yaratıcı süreç içine girebilen kişilerin kültürel çevreleri ile olan bağlantıları araştırılmıştır. Çevresel etmenlerin yaratıcılığı destekleyici olabilecek yönleri ortaya konulmuştur. Yaratıcılık kavramının doğuştan gelen bir yetenek ya da sonradan geliştirilebilen bir özellik olup olmadığı araştırılmıştır. Yaratıcılığı geliştirebilecek yöntemler sebep sonuç ilişkisi ile birlikte incelenmiştir. Yaratıcılık ile eğitim arasındaki bağlantı incelenmiştir. Eğitim kurumlarının yaratıcılığı destekleyici olabilmesi için gerekli olan öğeler araştırılmıştır. Türkiye genelinde Çizgi Film Animasyon eğitimini ön lisans, lisans ve yüksek lisans düzeyinde veren eğitim kurumları araştırılmıştır. Ön lisans bağlamında Bozok Üniversitesi Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon bölümü, Ayvansaray Üniversitesi Plato Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon bölümü ve Söke Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon bölümü derslerinin içerikleri bakımından araştırılmıştır. Lisans bağlamında Eskişehir Anadolu Üniversitesi Çizgi Film Animasyon bölümü, Maltepe Üniversitesi Çizgi Film Animasyon bölümü, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Çizgi Film Anasanat Dalı bölümü ve İzmir Yaşar Üniversitesi Çizgi Film Animasyon bölümü derslerinin içerikleri bakımından araştırılmıştır. Yüksek Lisans Bağlamında Eskişehir Anadolu Üniversitesi Çizgi Film Ana Sanat Dalı bölümü, Mimar Sinan Üniversitesi Enformatik Bölümü, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Modelleme ve Simülasyon bölümü ve Orta Doğu Teknik Üniversitesi Oyun Teknolojileri bölümü derslerinin içerikleri bakımından incelenmiştir. Bütün eğitim kurumlarının ders içerikleri bağlamında yaratıcılık ile olan bağlantıları araştırılmıştır.

### 1.3.1 Arařtırma Evreni

Tez alıřması literatür taraması yöntemi ile ortaya konulmuřtur. alıřmanın gerekleřtirilmesi esnasında, yaratıcılık kavramının psikolojik baėlantıları, kiřilik özellikleri, gerekleřme süreci, sürecin gerekleřtiėi ortam ve ortaya konulan yaratıcı ürün baėlamında ortaya konulmuř kitaplardan faydalanılmıřtır. Eėitimin yaratıcı dűřünme ile baėlantılı ya da zıtlık iinde olduėu yönleri konu ile alakalı kiřilerin yazdıkları kitaplardan faydalanılarak arařtırılmıřtır. İnternet taraması yöntemi ile akademik eėitim kurumlarının internet sayfalarında yer alan ders ierikleri kısımlarından yararlanılmıřtır.



## 2. BÖLÜM

# YARATICILIK BAĞLAMINDA ÜRÜN, KİŞİLİK, SÜREÇ, ÇEVRE VE EĞİTİM İLİŞKİSİ

Yaratıcılığın ilk bakışta göze çarpan, karakteristik bazı özellikleri vardır. Aynı görünen olgular arasında farklı olanı fark edip ortaya çıkarabilme yeteneği olarak değerlendirilebilir. Bu aslında daha önce yapılmamış olanı yapmanın yanı sıra hali hazırda yapılmış olanların farklı yorumlanması ile de gerçekleşebilmektedir. Rıza'ya (1999) göre yaratıcılık merak, hayal gücü, keşif, yenilik, buluş, çeşitlilik gibi deyimler ile aynı anlamda kullanılmaktadır (Rıza, 1999). Yaratıcılık kavramı, genel olarak dört bağlamda incelenmektedir. Yapılan araştırmada yaratıcılık bağlamında ortaya koyulan yaratıcı ürün, yaratıcı ürün ortaya koyanın kişiliği, kişinin ürünü ortaya koyar iken geçirdiği süreç, ve sürecin gerçekleştiği çevrenin özellikleri bağlamında incelenmiştir. Gerek endüstri, gerek sanat, gerekse yaratıcı olarak değerlendirilen diğer bütün alanlarda ortaya koyulmuş olan yaratıcı ürünün özellikleri araştırılmıştır. Yaratıcı ürün, somut bir sanat eserinden bir fikre, sağlık alanındaki bir soruna çözümden anlık spontane bir şakaya kadar birçok şeyi içermektedir. Yaratıcı ürün ortaya koyan kişilerin, bu ürünü ortaya koymalarını sağlayan bir takım kişilik özellikleri vardır. Bu özelliklerin araştırılması, yaratıcı kişileri diğer insanlardan ayırt eden unsurları ortaya çıkartmaktadır. Nasıl bir ürün olursa olsun, yaratıcı bir ürünün ortaya koyulmasında bir takım süreçlerin olduğu ileri sürülmüştür. Söz konusu süreçler, yaratıcı bir ürün ortaya koyma çabalarını destekleyici niteliktedir. Yaratıcı ürünün ortaya koyulması esnasında ürün, kişilik ve süreci etkileyen bir de çevresel faktörler vardır. Çevresel faktörler yaratıcılığı destekleyici ya da baskılayıcı olabilmektedir. Tezin araştırma konusu edindiği çizgi film animasyon akademik eğitiminin Türkiye'de daha yaratıcı hale getirilebilmesi, yaratıcılığa dair unsurlar ile eğitim yöntemlerinin bir arada değerlendirilmesi ile birlikte değerlendirilmiştir.

## 2.1 Yarararıcı Ürün

Ortaya konulan bir ürünü yarararıcı kılan faktörlere dair ürünün üretildiđi çevre ve o çevreye olan etkileri göz önünde bulundurulmuştur. Yavuzer (1989) yarararıcı bir ürünün endüstri alanında verimin artışı sağlanması ve orjinallik üzerinden değerlendirildiđini ortaya koymuştur. Ancak ürünün üretiliş aşamasında yöneticilerin ürün üzerinde durması ürünün verimliliđi bakımından olumsuz etki yarattığı ortaya koyulmuştur. Aynısı sanatsal ürünlerin yaratılış aşaması için de geçerli olduđu belirtilmiştir. Ürünün alanına dair bilgi birikimi ürünün yarararıcı niteliđini etkilemektedir. Bir soruna yönelik üretilmiş ise birden fazla çözüm kaynađı olarak da ortaya konulabilmektedir. Yarararıcı ürün daha önce ortaya konulmuş ürünlerden farklı olarak kendini göstermesi gerektiđi gibi önceden ortaya konmuş materyal ve bilginin kullanılması ile de ortaya konulabilmektedir (Yavuzer, 1989). Yarararıcı ürünün tanımlanmasına dair benzer birçok fikir ortaya konulmuştur. Rıza (1999) yarararıcı ürüne dair gelecek açısından faydalı olan, bir sorunu çözen ya da kolaylaştıran, geçmiş hüsrarların yarattığı kuşkuyu yenen niteliklere sahip olduđunu ortaya koymuştur. Yarararıcı ürün bilimsel bir kuram, edebi bir eser, anlık etkili bir jest, geliştirilmiş herhangi bir şey ya da yeni bir tasarım olabilmektedir (Rıza, 1999). Yarararıcı ürünün yenilik ile bağlantılı olduđu, önceden düşünülmemiş bir şeyi ortaya koymakla ya da düşünölmek istenmemiş bir şeyi düşünme cesareti gösterme ile bağlantılı olduđu bulgular sonucunda ortaya çıkmıştır. Bender (2013) yarararıcı ürüne dair daha önce kurulmamış bağlantıların tespiti sonucu ortaya çıktığını, problem çözücü olduđunu ve tatmin edici cevaplar barındırdığını tespit etmiştir. Yarararıcı ürün sıradan birşeyin sıradışı bir şekilde farkedilişi ile de gerçekleşebileceđi ortaya konulmuştur. Yarararıcı ürünün ortaya çıkabilmesi için yeterli bilgi birikiminin gerekli olduđu, resim yapılması ve ressam olunması arasındaki fark ile ortaya konulmuştur (Bender, 2013). Yarararıcı bir ürün ortaya koymak için bir çok farklı araştırmada bilgi birikimi gerektiđine vurgu yapılmıştır.

## 2.2 Yaratıcı Süreç

Yaratıcı bir ürün ortaya koyulması için kişinin belli bir süreçten geçmesi gerektiği incelenen çalışmalarda belirtilmiştir. Yanık (2007) yaratıcı sürecin ilk aşamasını yaratıcı ürün ortaya koyma heyecanı olarak tespit etmiştir. Heycanın ardından konuya dair bilgilerin toplanması gelmektedir. Etraflıca düşünerek farklı çözümler hayal edilmesi gerektiği ortaya konmuştur. Ortaya konulan çözümlerin gerçeklerle ne kadar bağdaştığının bulunması gerektiği belirtilmiştir. Sürecin sonunda gerçeklikle bağdaşan orjinal yaratıcı fikir ya da fikirlerin gerçekleşmesi için yapılması gereken çalışmaya geçilmektedir. Sürece dair ya da farklı bir görüşe dair öncelikle ihtiyacın belirlenmesi gerektiği ortaya koymuştur. İhtiyacın belirlenmesi gerekliliğine karşı bazı yaratıcı ürünlerin ortaya çıktıktan sonra ihtiyacının farkedildiğine de değinilmiştir. İhtiyacın tespitinden sonra eldeki verilerin araştırılması süreci söz konusu olmaktadır. Eldeki verilerin kapsamlı bir araştırma yapılarak çeşitlendirilmesi ve gerekirse kişisel sınırların aşılması gerektiği belirtilmiştir. Yapılan araştırma sonucu elde edilen bilgilerin kişinin kafasına yerleşmesi için belli bir zaman gerektiği belirtilmiştir. Bu süre içerisinde her hangi bir zamanda akla gelen parlak fikirlerin kaydedilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Kaydedilen yaratıcı fikirlerin işe yarar bir hale getirilmesi ile yaratıcı sürecin sonlanması aktarılmıştır. Yaratıcı süreç daha ana parçaları ile bilgi toplama, çözümlenme ve sonuç olarak değerlendirilmiştir. Yaratıcı bir sürecin başlaması için bilgi toplanması gerektiği belirtilmiştir. Çözümleme aşamasında elde edilen bilgilerin birbirleri ile birlikte değerlendirilmesi yapılmaktadır. Çözümlemenin kolay yapılabilmesi için kişinin esnek düşünce yapısına sahip olması gerektiği belirtilmiştir. Sonuçta ise tüm uğraşların neticesi olarak yaratıcı ürünün meydana gelmesi aktarılmıştır (Yanık, 2007). Yaratıcı sürecin her aşamasının önemli olduğu görülmektedir. Bazı çalışmalarda yaratıcı fikirlerin akla gelmesi aşamasına vurgu yapılmıştır. Alder (2002) yaratıcı süreci bilgi toplanması, kuluçka, aydınlanma ve kontrol olarak ortaya koymuştur. Bilgilerin toplanıp sindirilmesi esnasında kişide başarısızlık duygusunun oluşmaya başladığı ortaya koyulmuştur. Bilgiler ışığında yaratıcı bir fikir ortaya koyma aşamasında sorunun gittikçe daha içinden çıkılmaz bir hal aldığı zamanlarla karşılaşabilmektedir. Başarısızlık duygusunun gerçekleştiği anlarda parlak fikrin ortaya çıkabildiği ve yaratıcı kişilerin duygusal dalgalanmalar yaşayabildikleri



aktarılmıştır. Yaratıcı fikrin ortaya çıkışından itibaren akıcı bir işe girişme süreci devreye girebilmektedir. Bu aşamada kişi uzun ve yoğun çalışma saatlerine aldırış etmeksizin fikrini gerçekleştirmek için çalışabilmektedir. Bu çalışma heyecanının bir başlangıcı ve bir sonu olduğu belirtilmiştir. Süre içerisinde kişi yaratıcı ürününü gerçekleştirmeye dair bir adım atmış ya da ürününü tamamlamıştır. Akış süresinin değişken olması ile birlikte ortaya çıkabilecek ürünün kişiden kişiye ve elde edilen birikimin kalitesi ile bağlantılı olduğu belirtilmiştir (Alder, 2002). Yaratıcı sürecin tanımlanmasına dair benzer çalışmalar da yapılmıştır. Bender (2013) yaratıcı ürünün birden ortaya çıkamayacağını, konu ile alakalı bir sürecin ve yoğun çabanın sonucunda gerçekleşebileceğini tespit etmiştir. Yaratıcı sürecin bilgilerin toplandığı hazırlık aşaması, eski ve yeni bilgilerin etkileşime girdiği kuluçka aşaması, yaratıcı fikrin ortaya çıktığı aydınlanma aşaması ve fikirlerin gerçekliklerinin test edildiği gerçekleştirme aşaması olarak ortaya koymuştur. Süreç gerçekleşirken yenilik, kendine özgünlük, sıra dışılık gibi özelliklerin uyum ve sentez içerisinde bulunması gerektiği ortaya konulmuştur. Sürecin sonunda soyut ya da somut bir ürünün ortaya çıkması gerektiğine vurgu yapılmıştır (Bender, 2013). Yaratıcı sürecin gerçekleşmesine dair benzer çalışmalar yapılmış ancak farklı yerlere vurgular yapılmıştır. Rıza (1999) yaratıcı süreçte hazırlık aşamasında elde edilen bilgilerin yazılı olarak kaydedilmesi gerektiğini aktarmıştır. Kuluçka aşamasını diğer aşamalara nazaran daha sakin geçebildiğini aktarmıştır (Rıza, 1999). Sürecin ortaya konulmasına yönelik başka çalışmalar da yapılmıştır. Yavuzer (1989) yaratıcılık sürecinin aşamaları olan hazırlık, kuluçka, aydınlanma ve gerçekliğin tespitinin gerçekleşme sırasının olmadığını ortaya koymuştur. Kuluçka sürecinde yaratıcı fikrin ortaya çıkmasına dış etmenlerin de katkı ya da engel teşkil edebileceği ortaya konulmuştur. Özgür bir şekilde ifade edilen etkileyici becerilerin orjinallik ve verimden daha önemli olduğu ortaya konulmuştur. Sürecin sonunda yaratıcı ürün yeni bir fikrin gerçekleştirilmesi ile ya da eski bilgilerin birlikte kullanılması ile ortaya konulabilmektedir. Her iki durum için de eski bilgilerin kapsamlıca kavranması gerektiğine vurgu yapılmıştır.

## 2.3 Yaratıcılık ve Kişilik İlişkisi

Yaratıcılığa dair daha sağlıklı fikir yürütebilmek için, öncelikle yaratıcılığın nereden kaynaklandığı incelenebilir. Psikoloji alanında yapılan çalışmalar ile insan bilincinin üç temel işlem mekanizması olduğunu ortaya konmuştur. Bu kavramlar bilinç, bilinçaltı ve bilinç dışıdır. Bacanlı'nın (2007) aktarımı ile Sigmund Freud'un ortaya koymuş olduğu bilinç, çevrede ve kişinin kendisinde olup bitenlerin farkında olduğu durumdur. İnsanlar günlük yaşantılarında bilinç safhasında yaşarlar. Bilinç altı ise bilinçli olarak öğrenilenler, bilinçli ya da bilişsiz tekrar edilmesi ile davranışları ya da hafızayı etkileyen edimlerdir. Bu edimler bazı yöntemler ile bilince çıkarılabilmektedir (Bacanlı, 2007). Bilinçaltına örnek olarak sık kullanılan bir telefon numarasını hatırlamak zorunda kalmadan çevrilebilmesi, başka bir şey ile uğraşırken eve ya da sıklıkla gidilen bir yere gidiş rotasını hatırlamak zorunda kalmadan ulaşılabilmesi örnek gösterilebilir. Bunların dışında insanın kendini yanında güvende ya da rahat hissettiği birisi eğer farklı bir yerde görülür ise otomatik olarak rahatlama örnek olarak gösterilebilir. Ersevimi'nin (2006) aktarımı ile Freud'un ortaya koymuş olduğu insanların dış dünya ile olan bağlantılarının çeşitlenmesi sonucu ortaya çıkan merak ya da yönelim kaynaklı yatırımları (cathexes) gerçekleştirir. Endişe, üzüntü ve hayal kırıklıklarından uzaklaşma eğilimi sebebi ile de gerektiğinde yatırımlarından geri çekilmeleri (anti-cathexes) durumu gerçekleşir. Endişe üzüntü ya da hayal kırıklıklarının kişilerde bilinç altı savunma mekanizmalarına yol açtığı ve bu savunma mekanizmalarının kişilerde esnek düşünme yeteneğinin gelişmemesine sebep olduğu aktarılmıştır (Ersevimi, 2006). Kişilerin çevrelerine olan meraklarının desteklenmesinin yaratıcılığın gerçekleşebilmesi ile bağlantılı olduğuna dair bulgular ortaya çıkmıştır. Howkins'e (2013) göre yaratıcı karaktere sahip kişilerin inaç ve değer yargıları, hayalperestliklerini engelleyici değildir. Yaratıcı kişilerin hayalperestlikleri bilinç üstünde çevrede olup bitenlerin daha farklı ya da faydalı nasıl olabileceği üzerine çalışmaktadır. Benzerlikler üzerinden hareket etmektense farklılıklar üzerinden yaşantılarını sürdürmeye yatkındırlar. Sürekli gidilen bir yere farklı rotalar bulma çabası bu özelliğe örnek gösterilmiştir. Kendi yollarını ve yöntemlerini gurur ile savunmaları da yaratıcı kişilerin karakterlerine örnek teşkil etmektedir (Howkins, 2013). Yaratıcı yönü kuvvetli insanların bazı ortak kişilik özellikleri olduğu tespit edilmiştir. Yaratıcı kişinin özelliklerine dair bir çok fikir

ortaya atılmıştır. Yaratıcı kişiliğe dair yapılan tespitlerin bazıları birbirini destekler nitelikte iken bazıları ise birbirine zıt düşmektedir. Csikszentmihalyi, (1996) yaratıcı karaktere sahip kişinin, çelişkili karakteristiklere sahip olabildiklerini ileri sürmüştür. Mihaly Csikszentmihalyi'e göre yaratıcı kişi enerjik olmasına karşın genelde sakin ve rahat davranmaktadır. Zeka seviyesi yüksek olup çocuksuluğu ve yetişkin bir akılcılığı bir arada göstermektedir. Sorumluluk duygusu gelişmiş olmasına karşın eğlenmeyi bilmektedir. Gerçekçi bir hayat görüşü olmasına karşı halayperest yönüne de sahiptir. Sosyal anlamda dışa dönüklüğü ve yalnız kalma dürtüsünü birarada görür. Mütevazılığı kendini beğenmişlik ile birlikte görülür. Yaratıcı kişiler karşı cinsin kişilik özelliklerini yansıtır. Kadınlar hemcinslerine göre daha kontrolcü, erkekler ise etrafına daha duyarlı olabilmektedir. Kuralcılığı benimserken aynı zamanda isyankar da olabilmektedirler. Kişilik özellikleri risk almanın belirsizliğine katlanmalarına olanak sağlar ve onları yaratıcı davranmaya itmektir. Dürüst bir karaktere sahip olmak yaratıcı kişilere yaşamda acı çektirirken aynı zamanda eğlendirmektedir (Csikszentmihalyi, 1996). Yaratıcı kişiliğin önemli unsurlarından birisi de bilgi birikimidir. Kişi herhangi bir konuya dair yeterli bilgiye sahip değil ise yeni ya da farklı bir ürün ortaya çıkarması güçleşmektedir. Ortaya konulan yaratıcı ürünün üretimi esnasında işe yaramayacağı tespit edilen fikirlerden kurtulabilmek için fikir esnekliği ve sürekli geliştirme yönelimi önemlidir. Enver Tahir Rıza'ya (1999) göre bilgi birikimi, yaratıcı bir ürün ortaya koymak için şart değil ancak önemlidir. Yeni ya da farklı bir ürün ortaya koymak için konuya dair yeterli bilgi birikimi yaratıcı ürünün tespiti için gereklidir. Farklı alanlarda da bilgi sahibi olmak alanlar arası yaratıcı fikirlerin doğmasına katkı sağlamaktadır. Farklı ve yeni fikirleri hızlı ve bol miktarda üretilmesi ile kişilerin yaratıcı yönleri arasında bir bağlantı söz konusudur. Yaratıcı bir ürün geliştirirken birbirinden olabildiğince farklı fikirler ortaya koymak benzer birçok fikir ortaya koymaktan daha yaratıcı bir yaklaşımdır. Yaratıcı ürün ortaya koyan kişinin özgünlüğü de önemli bir ölçüt niteliğindedir. Ürünün alışılmışın dışında beklenmedik bir etki yaratması, ürünü ortaya koyan kişinin yaratıcılığı ile doğru orantılıdır. Olguların birbirinden farkları doğrultusunda sınıflandırılması ve düzenlenmesi de yaratıcılığın özelliklerindedir. Önceden ortaya konulmuş fikirlerin doğruluğu konusunda duyulan şüphe yaratıcı düşüncenin en önemli özelliklerinden birisidir. Karşılaşılan olguları geliştirme ve hiç bir zaman son halini alamayacağı duygusu ile hareket etmek yaratıcı bir davranıştır. Yaratıcılığın önemli belirtilerinden birisi de bireyin geri bildirimlerini kendi içinde aramaya olan

yatkınlığıdır. Yaratıcı kişinin ortaya çıkardığı ürünün kendi gözünde değerli olması başkalarının gözünde değerli olmasından önemlidir (Rıza, 1999). Yaratıcı ürün ortaya koymuş, yaratıcı karaktere sahip kişilerin kişilik özellikleri arasındaki tutarsızlığa dair bir çok düşünce ortaya konulmuştur. Stein'a (1974) göre yaratıcı karakterin özellikleri sıralanırken öncelikle başarı gelir. Yaratıcı kişilik başarı duygusunu hayallerinde yaşamakla yetinmeyen bireylerin özelliğidir. Yaratıcı kişilikte başarı gerçekleştirilmesi gereken bir şeydir. Yaratıcı kişilik kendi içerisinde tutarsızlıklar barındırabilmektedir. Genellikle düzen gereksinimi yaratıcı kişiliği yansıtmaktadır. Çevreye ilgi ve merak yaratıcı kişilik özelliğidir. Liderliğe yatkınlık ve güçlü olma isteği doğrultusunda çevresine kendini kanıtlama arzusu yaratıcı karakteri betimler. Liderliğe yatkınlıktan kaynaklı baskın, saldırgan ve çevreden bağımsız olma yatkınlığı yaratıcı kişilik özelliğidir. Çevrenin ya da kişinin kendi sebep olduğu sosyal baskı yaratıcı karakterlerde ters etki yaratır. Yaratıcı kişi geleneksel değer yargılarından az etkilenen, çevresini daha az umursayan, baskın ve lider bir karakterden uzak da olabilmektedir. Devamlılık, birşey üretme heyecanı, kendi yönelimlerini kontrol edebilme, ısrarcılık ve bir şeyi yarım bırakmama isteği yaratıcı kişiliği yansıtmaktadır. Çevrede olup bitenin daha iyi nasıl olabileceğine olan merak, yaratıcı kişiliği yapıcı eleştirel kılmaktadır. Yapıcı eleştirelilik, yaratıcı karakterin memnuniyetsiz ya da tatmin edilemeyen bir yapıda olduğu izlenimini yaratabilmektedir. Çevresine olan merak, yaratıcı kişiliği farklı konularda bilgi edinmeye ve ilgi alanlarında çeşitliliğe yol açmaktadır. Yaratıcı kişilik duyguları yansıtmayı ve deneyimlemeyi önemseyen bir yapıya sahiptir. Yaratıcı kişiliğe sahip bireylerin değer yargıları estetik kaygılar içerebilmektedir. Yaratıcı kişiliğe sahip erkeklerin kadınsı davranışlara yönelimi olurken erkeksi saldırganlık ve baskınlıktan yoksun da olabilmektedirler. Yaratıcı kişilik, insanlar arası ilişkilere yönelimi zayıf şekilde de gözlemlenebilmektedir. Yaratıcı kişiliğe sahip bireyler, içe dönük bir karaktere sahip olup yalnızlıktan hoşlanabilirler. Sosyal etkileşimlerde, yüksek sosyal değere sahip olma kaygısı taşımamak ile birlikte, sosyal değeri yüksek kişilerden de etkilenmezler. Yaratıcı Kişilik için türeticilik, kararlılık, bağımsızlık, bireysellik, coşku, çalışkan olmak, sorumluluk, güvenilirlik, sözü dinlenirlik, hoş görü ve anlayıştan daha önemlidir. Yaratıcı kişiliğe sahip birey kendini ya da çevresini eleştirmekten ve küçümsemekten uzak durmaktadır (Stein,1974). Stein'ın görüşleri, yaratıcı kişiliğe dair önemli bir kaynak oluşturmak ile birlikte tüm yaratıcı kişilerin özelliklerini yansıtmamaktadır. Yaratıcı kişiliğe sahip birey bahsedilen

kişilik özelliklerinden çoğunu kendi içinde tutarlı biçimde gösterebilir ancak hepsini göstermesi pek olası değildir. Yavuzer'e (1989) göre yaratıcılığı nitelendiren özellikler sorunların tespit edilebilmesi, düşünce aktarımı esnasındaki akıcılık, esneklik, özgünlük, bir ürünün yeniden tanımlanabilmesi ve yaratıcı kişinin kendi düşüncelerini karşısındakine hissettirmeden kabul ettirebilmesi olarak ortaya koymaktadır. Yavuzer sanatçıların kişilik özelliklerine dair ise suçluluk duygularının diğer insanlara göre daha yüksek olduğunu, içe dönük olduklarından dolayı daha zengin bir hayal dünyasına sahip olduklarını, otorite figürlerine karşı daha uyumsuz olduklarını aktarmıştır. Yaratıcı kişilik özellikleri arasında esnekliğe dair yaratıcı kişinin karşısına çıkan sorun ile ilgili herşeyi anlayamamış olmasına rağmen rahat bir şekilde çözüm arayabilmesi aktarılmıştır. Esnek bir düşünme yapısına sahip olmayan kişilerin karşısındaki sorun ile ilgili belirsizliğe tahammül edemediklerini, ya belirsizlikten uzaklaştıkları ya da belirsizliği ortadan kaldıracak herhangi bir nesneyi benimsedikleri aktarılmıştır. Yaratıcı kişinin yeni olana güvenme cesaretinin olduğu, kuşku ve belirsizliklere rağmen yolunda inanarak ilerleyebildiği aktarılmıştır. Bağınaz yapıya sahip kişinin ise yeniye olan tahammülsüzlüğünün değişim korkusundan kaynaklandığı, yaratıcı bireylerin ayırt edici özelliklerinden birinin yaratıcı cesareti olduğu aktarılmıştır (Yavuzer, 1989). Yaratıcılığın belli kişilerde olup diğer insanlarda olmadığı ya da herkezde mevcut olduğu ancak farklı derecelerde ve sıklıklarda gerçekleştiğine dair fikirler ortaya konulmuştur. Bender'in (2013) anlatımı ile Joy Paul Guilford yaratıcı düşünme için gerekli olan yetenekleri problem ve problem durumlarına olan duyarlılık duygusu, problemlerin çözümüne ilişkin çok sayıda farklı fikirler üretebilme, işe yarar ancak alışılmışın dışında fikirler üretebilme, fikirler arasında rahatlıkla geçiş yapabilme, nesnelere arasındaki karmaşık ilişkileri algılayabilme ve değerlendirebilme olarak ortaya koymuştur. Yaratıcılığın önemli özelliklerinden birisi sürekliliği olan değişmez bir veri gibi algılanamayacağıdır. Yaratıcılık kişilerde etkili ya da daha etkisiz yönde dalgalanabilmektedir. Ausubel ve Robinson'ın yaratıcı kişiliğe dair yaptıkları çalışmanın sonuçları aktarılmıştır. Yaratıcı kişilerin kendine has fikirleri olan, çevresinde olup bitenleri kavrayan, çevresinden bağımsız fikir yürütebilen, yeni deneyimlere açık, esnek düşünebilen ve şüpheli kişiler olarak tanımlanmıştır. Belirsizliğe ya da eksik bilgiye tahammülü olan, karmaşık olguları basit olanlara tercih eden, kendilerine yetebilen, öz beğenileri yüksek ve risk almaya yatkın kişiler olarak betimlenmiştir. Ayrıca kişilik bozukluğu gibi görünen özelliklerinin çelişkili

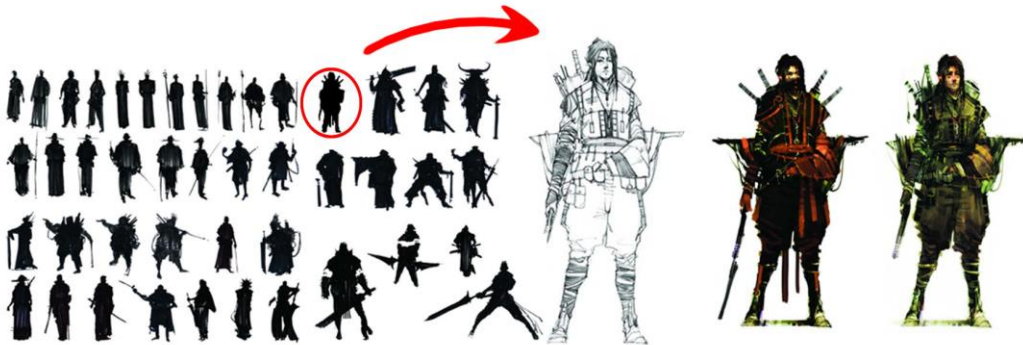
kişilik özellikleri gösterebildiklerinden, şüpheciliklerini açık sözlülük ile dile getirmeye yatkınlıklarından kaynaklandığı da aktarılmıştır. Değişime ve yeniliğe açık olmak ve riskli durumlarda tereddütten uzaklık yaratıcılığın en belirgin özellikleri olarak aktarılmıştır. Karakter özelliklerinden kaynaklı serüvenci ve isyancı yapıları çevrelerine alaycı yaklaşımlarına sebep olabilir. Odaklandıkları konuya bağlılıkları çevreleri tarafından inatçılık olarak algılanabilmektedir. Bir sanat dalına hayatlarının amacı olarak da odaklanabilmektedirler. Yaratıcı kişilerin aşırı merakları, kendilerini yaşadıkları çevrenin barındırdığı tabuları ve yanlış olarak değerlendirilen davranışları sorgulamaya itebilmektedir. Çevresi ile çatışan yaratıcı birey bir süre sonra depresyon, melankoli ve içine kapanıklık yaşayabilmektedir (Bender, 2013). Yaratıcı kişilik özellikleri gösteren bireylerin zaman ile yaşadıkları toplumun normları ile sürtüşebildiği algısı bulgular sonucunda ortaya çıkmaktadır. Bu sürtüşmenin sonucunda çevresine meraklı, dışa dönük, yeniliklere açık, maceracı yapıları, melankolik ve içe dönük bir hal de alabilmektedir. Duygusal dalgalanmanın kaçınılmaz olarak yaratıcı bireylerde gerçekleştirdiği ortaya çıkmaktadır. Yaratıcı kişilik ile ilgili olarak ilham anındaki davranışlarının incelenmesine yönelik çalışmalar ortaya konulmuştur. Grudin'e (1990) göre yaratıcı kişiye belli bir alan ile ilgili ilham gelebilmesi için konuya dair belirli bir bilgi birikimi ve tecrübe gereklidir. Yaratıcı bir avukatın matematik alanında birden büyük bir yenilik ortaya koyamayacağı ya da yaratıcı bir futbolcunun birden bir bilgisayar oyunu tasarlayamayacağı gibi örnekler ortaya konulmuştur. Yaratıcı kişinin ilham anında kendine has olan bir şeyi ortaya koyuyor olmasının getirdiği tutku ve çalışma azmini ortaya çıkarmaktadır. Çalışma azminin yaratıcı ürün ortaya çıkartmaya yetebilmesi için samimi bir özgüven ve çıkabilecek engellere karşı ıstarcı bir mücadele ruhu gerekmektedir. İlhamın gerçekleştiği anda yapılan çalışmanın zaman ve yorgunluk gibi etmenler düşünülmeden gerçekleştirilmesi, kişinin kendi fikrine olan bağlılığını ortaya koymaktadır. Kişinin yaratıcı ürününe olan bağlılığı ve onu gerçekleştirme inancı kendisine özgü bir masumiyet ve oyunculuk duygusu ortaya koymaktadır. Faydacı ya da estetik bir kaygının varlığı ilham anında kişinin kendi fikrine olan bağlılığı için önem teşkil etmektedir. İlham anında yaratıcı ürüne dair bütünsel yaklaşımlar, başkalarının göremeyeceği küçük detayların ya da büyük parçaların birlikte değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır. Bakış açısında çeşitliliğe yol açan bütünsellik, yaratıcılığın daha verimli gerçekleşmesine olanak sağlamaktadır. Yaratıcı ilhamın bir başka unsuru da dış çevreye cüretkar yaklaşımdır. Kişi yaratıcı

ürünü ortaya koymak pahasına başka insanların riskli bulabileceği davranışlara kolaylıkla girebilir. Yeni fikirlere açıklık, işe yaramaz fikirleri acımasızca elemek ve kabul edilmez tuhaflıklarına ramen iyi fikirlerin peşinden cesurca gitmek yaratıcı curetkarlığı betimlemektedir. Yaratıcı kişinin aldığı risklerin olumsuz sonuçları da olabilmektedir. İlham anında yaratıcı kişi karşılaştığı olumsuz sonuçlardan dolayı fikrinden vazgeçme ya da geri adım atmaya meyilli değildir. Yaratıcı kişi elde ettiği sonuçları başarı ya da hüsrana gibi duygusal bağlamda değerlendirmemektedir. Kişi elde edilen olumlu sonuçları neyin işe yaradığını tespit etmek adına bir ilerleme, olumsuz sonuçları ise neyin işe yaramadığını tespit etmek adına bir ilerleme bağlamında değerlendirmektedir. Yaratıcı kişinin karşılaştığı olumsuz sonuçlar beklediğinden fazla da olabilmektedir. Denemelerinin başarısızlığı, fikrin büyük ölçüde yanlışlığının tespiti, eleştirilmenin yarattığı baskı, fikir içindeki çelişkiler ve bunların hepsi ile karşılaşma ihtimali yaratıcı kişide geçici umutsuzluklara ve hüsrana duygusuna yol açabilmektedir. Böyle olumsuz sonuçlara karşı dirençli durabilmek ise fikirlerini daha doğru ya da işe yarar şekilde düzenleyebilmek için önem taşımaktadır. Yaratıcı ilham anında tamamlayıcı bir açık zihinli olma durumu ortaya konulmuştur. Açık zihinli olma durumu olguları tamamlanmış olarak değerlendirmemek, her zaman bir şeyler eklenebileceği ya da çıkarılabileceği duygusu ile hareket etmek şeklinde betimlenmiştir (Grudin, 1990). Yapılan araştırmanın sonucunda ortaya çıkan bulgular, yaratıcılığın kişilik özelliklerine dair birçok görüşün ortaya koyulmuş olduğunu göstermiştir. Ortaya koyulan fikirler arasında anlatım farkları olmasına karşın birçok benzerlik de tespit edilmiştir. Alder (2002) yaratıcı kişilerin işe yarayabilecek fikirlerin ya da fırsatların peşinde karşılaştıkları olumsuz sonuçları kapsamlıca değerlendirdiklerini ortaya koymuştur. Yaratıcı kişilerin zayıf ve güçlü yönlerinin keşfeder ve güçlü yönlerini en iyi şekilde kullanmaya yatkın oldukları belirtilmiştir. Başarısızlıkları üzerine duygusal hüsrana yaşamaya yatkın olmadıkları ortaya koyulmuştur. Yaratıcı kişilerin düşünme şekilleri bağlamında çağrışımlar sonucu elde edilen fikirlerin ifade edilmesi esnasındaki akıcılık ortaya koyulmuştur. Akla gelen fikirleri alışılmadık yönleri ile değerlendirebilme özelliği ortaya koyulmuştur. Yaratıcı kişiler mantıksal olarak birbirinden uzak kavramlar arasında bağlar kurarak orjinal fikirler ortaya çıkarabilmektedirler. Çözülecek sorunlara karşı duyarlı bir yapıya sahiptirler. Belirsizliğe karşı duygusal bağlamda dayanıklı bir yapı sergilemektedirler. Doğru

olarak kabul edilebilecek unsurlarda çeşitlilik arayışı içindedirler. Risk almaya eğilimi olan kişiler olarak tanımlanmıştır ( Alder, 2002).

### 2.3.1 Yaratıcı Kişiler Kimlerdir ?

Tarihte yaratıcı kişilerin, yaratıcı ürünler ortaya koymaları ile duygusal yönden kendilerini ifade etme konusunda çekince yaşamamaları arasında bir bağlantı tespit edilmiştir. Le, Yamada, Yoon & Robertson (2006) Felix Yoon isimli sanat öğrencisi örnek teşkil etmektedir. Felix kendisine verilen projede avcı karakterini tasarlarken, Tasarıma küçük baş parmağı skeçleri ile başlamış ve bu skeçleri birbirinden olabildiğince farklı ortaya koymaya çabalamıştır. Yapmış olduğu skeçlerin içinden doğru olduğunu düşündüğü şekil üzerinden tasarımını gerçekleştirmiştir. (Le, Yamada, Yoon & Robertson, 2006). Bu projede Felix Yoon elli farklı ufak şekil arayışının ardından estetik açıdan diğerlerinden farklı ve iyi olan şekil üzerinden tasarımını sürdürmüştür. Yapılan küçük skeçler ve ortaya koyulan karakter tasarımı şekil 2.1 de gösterilmiştir. Ufak şekil skeçleri yöntemi daha önce tasarlanmamış olanın arayışına iyi bir örnektir.



Şekil 2.1 Felix Yoon'un yapmış olduğu elli ufak şekil ve karakter tasarımı.



Howkins'e (2013) göre fazla seçeneğin içinden tercih yapılması bolluk zihniyeti ile hareket etme anlamına gelmektedir. Eldeki sınırlı kaynakla yetinmeyip kişinin kendisine en iyiye ulaşabileceği kaynakları yaratma çabası olan bolluk zihniyeti yaratıcı bir davranış olarak ortaya konulmuştur (Howkins, 2013). Bir başka yaratıcı girişimi ile öne çıkan isim, Nolah Bushnell'dir. Birçok şirketin kurucusu olan Bushnell, 1972 yılında Atari şirketini kurarak video oyun dünyasının ilk kurucularından olmayı başarmıştır. Şirketi kurduktan sonra birkaç sene içerisinde üç yüz milyon dolar kar elde eden ve Amerikanın en hızlı büyüyen şirket sahipleri arasına girmiştir. Howkins (2013) Bushnell Atari şirketini kurmaya öncelikle bir girişimci olmaya karar vererek başlamıştır. Çalıştığı şirketteki insanlarla arasındaki sosyal bağları kuvvetli tutmuş ve alanlarında en iyi olan bilgisayar mühendisi, patent avukatı ve reklamcıya, daha ortada olmayan şirketine katılma teklifinde bulunmuştur. Günümüzde dahi önemini kaybetmemiş olan yazılım alanında bir şirket olacağını söylemiştir. Yapmış olduğu teklifi kabul edenler ile yaptığı toplantılar sonucunda ortaya çıkan yazılım fikirleri değerlendirilerek ortaya Atari şirketi çıkmıştır (Howkins, 2013). Bushnell gibi kişilerin, sosyal değerlerini yüksek tutarak yaratıcılıklarını ortaya koydukları gözükmektedir. Çalıştığı şirkette kendi konularının en iyisi olan kişileri, anlattığı gibi yönlendirebilmiştir. Hazırda çalışıyor oldukları bir şirket olmasına ramen kendisi için çalışmaya ikna edebilmesi, Bushnell'in çevresine kendini kanıtlama derdi olan, baskın ve lider bir kişilik yansıttığını göstermektedir. Howkins'e (2013) göre Bushnell gibi liderlik vasıfları yönünden yaratıcı kişiler, bir hayali gerçekleştirme yolunda ilerleyen ve o hayalin gerçekleşebileceğine yürekten inanan kişilerdir. Hayallerini yalnızca kendilerinin gerçekleştirebileceği inancı ile hareket etmektedirler. Bir işi ya da görevi başarıyla tamamlamaya yatkınlık da önemli bir özelliklerindedir. Yaratıcı kişiler, finans gerektiren girişimlere korkusuzca atılabilirler, dışa maddi ya da manevi bağımlılıkları olmamaktadır. Hayallerini gerçekleştirme konusunda zaman kaybetmekten rahatsızlık duymaktadırlar (Howkins, 2013). Sanatsal yaratıcılığın kişinin duygularını utanmadan, şüphe duymadan ve çevreden gelebilecek olumsuz geri bildirimlerden etkilenmeden yansıtabilmesi ile bağlantılı olduğu ortaya çıkmıştır. İçe dönük kişilerin eğer dışarıdan gelebilecek olumsuz geri bildirimlerden etkilenmiyorlar ise sanatsal yaratıcılığa yatkın olabildikleri bulgular sonucu ortaya çıkmıştır. İçe dönük kişiliği sayesinde zenginleşen hayal dünyasını çevresine özgün şekilde ifade edebilen bir örnek Tim Burton'dur. Salisbury'nin (2008) çalışmasında Tim Burton

çocukluğunda arkadaş çevresi geniş olmayan içine kapanık ve bireysel hayal dünyasını gerçek hayata tercih eden birisi olarak anlatılmıştır. Çevresi ile uyumlu olmamasının onu hayal dünyasına daha çok çektiği ve hayal dünyasını zenginleştirdiği belirtilmiştir. Tim Burton canavar filmlerini çok sevdiğini ve bu tarz filmlerin kendi kafasında oluşturduğu kişisel mitolojiye hayran kaldığını belirtmiştir. Tim Burton'un kafasında kurduğu mitolojiye dair Vincent filminde Vincent'in annesinin çiçek bahçesini kazdıktan sonra annesi onu odasına yollar. Vincent'in kendi odasını kıyamet kulesi olarak gördüğü sahne şekil 2.2. de gösterilmiştir.



Şekil 2.2 Vincent odasını kıyamet kulesi olarak hayal etmektedir.

Toplum tarafından korkunç ya da tuhaf algılanabilecek figürlerin Tim Burton için sevimli figürlerden çok daha sıcak kanlı ve içten olduğu belirtilmiştir. Korkunçluğun ve tuhaflığın Tim Burton için normal olduğuna dair Vincent filminde Vincent'in halasını mum heykele dönüştürme hayalini şekil 2.3 de gösterilmiştir.



Şekil 2.3 Vincent halasını mum heykele dönüştürmeyi hayal etmektedir.

Yalnız ve içine kapanık bir çocukluk geçiren Tim Burton'un hayal dünyasında oluşan mitolojiden ve kendi psikolojik bağlantılarından beslenerek çizimler yaptığı belirtilmiştir. Çocukluk döneminde birkaç arkadaşı ile yapma uğraşı içine girdikleri çizgi film ve stop motion denemelerinden bu konuda ne kadar az bilgi sahibi olduklarını çıkardıkları anlatılmıştır. Zenginleşmiş kişisel dünyasını yansıtmaya heyecanının kendisini bu alanda geliştirmeye motive ettiği ortaya koyulmuştur. Tim Burton çizim yaparken motive kaynağını kendisine özgü bir mitolojik evrenden yararlanarak psikolojik durumunu yansıtan şeyleri çizme uğraşı olarak tanımlamıştır. Canlı modelden çizim derslerinde belirli kurallar içerisinde çizim yapmaya zorlandığı için hissettiği psikolojik baskıdan söz edilmiştir. Baskının kendi içinden gelen motivasyonu yok ettiğini, dolayısı ile başkalarının nasıl düşünüp değerlendirdiğini önemsemeden çizim yapmaya devam ettiği belirtilmiştir. Tim Burton kendisi için önemli olanın çizmeyi sevdiği için çizmesi olduğunu belirtmiştir. Tim Burton Disney stüdyolarında çalışmaya başladıktan bir süre sonra Disney'in yaratıcılıktan sorumlu müdürü Tom Wilhite ile tanışmıştır. Tom Wilhite, Vincent isimli film çekebilmesi için Tim Burton'a mali destek sağlamıştır (Salisbury, 2008). Vincent filminin değerlendirilmesi ile Tim Burton'un kişiliği arasındaki bağlantılara dair çalışmalar ortaya konulmuştur. Metin ve Erkan'ın (2015) yaptığı çalışmada Tim Burton'un filmlerinde çocuksu bir tema ile gotik bir korku temasının birlikte işlendiği belirtilmiştir. Vincent filminde hayal dünyasının çekiciliği ile gerçek

yaşamın sorumlulukları arasında sıkışmışlık işlenmektedir. İçine kapanık bir çocukluk geçiren Tim Burton'un kendi çocukluğunu yansıttığı bir film olduğu ortaya konulmuştur. Vincent filminin komiklik, tuhaflık, melankoli ve estetik unsurları bir arada barındırdığı ortaya konulmuştur. Sosyal etkileşimlerden uzak kalan ana karakterin hayal dünyasına yönelimi ve bu sebep ile gerçek kendisi ve hayalindeki kendisinin yarattığı karakter bölünmesi anlatılmaktadır. Gotik melankoliyi ve sevimliliği birlikte barındıran tema kullanması ve filmlerinde kişilik bölünmesi yaşayan karakterler kullanması kendisine özgü filmler ortaya koymasını sağlamıştır (Metin ve Erkan, 2015). Kişilik bölünmesine dair yapmış olduğu filimlerden Vincent karakterinin iyi bir çocuk ve Vincent Prince isimli karakter arasındaki geçişi şekil 2.4. de gösterilmektedir. Nightmare Before Christmas filminde mayor isimli karakterin neşeli ve kontrollü kişiliği ile kızgın ve kontrolsüz kişiliği arasındaki geçiş şekil 2.5. de gösterilmiştir.



Şekil 2.4. Vincent'in iyi çocuk kişiliği ile Vincent Prince kişiliği.



Şekil 2.5. Mayor karakterinin neşeli ve kızgın kişilikleri.

Kişinin zengin bir hayal dünyası olmasının yaratıcılığın yansıtılmasında önemli bir rolü oldu ortadadır. Kişisel hayal dünyası ile dünyada modernleşme sonrası ortaya çıkan sorunlara değinebilen önemli bir örnek Hayao Miyazaki'dir. Şen'in (2017) yaptığı çalışmada Miyazaki'nin animelerinde ekolojik dengenin bozulması ve teknolojinin doğa üzerindeki tahribatının insan ile doğa arasındaki bağlantıya verdiği zararın işlendiği belirtilmiştir. Miyazaki hikayesini ve taşıdığı mesajları fantastik bir evren aracılığı ile aktarmaktadır. Doğanın tahribatı ve teknolojinin doğa üzerindeki tehditkarlığı Howl'un Yürüyen Kalesi filmindeki bir sahneden şekil 2.6. da gösterilmiştir. Howl'un Yürüyen Kalesi filminin ana karakteri olan Sophie, yaşlandırılan bir lanete maruz kalmıştır. Filmdeki lanetin yaşlı, zengin ve şişman bir kadın ile betimlenişi şekil 2.7. de gösterilmiştir. Doğanın faydalı ve iyileştirici yönü, Sophie'yi lanetinden kurtaracak olan büyücünün kuzguna benzemesi şekil 2.8 de gösterilmiştir.



Şekil 2.6. Yürüyen kalenin doğayı kirlettiği sahne.



Şekil 2.7. Sophie'yi lanetleyen büyü.





Şekil 2.8. Sophie'yi lanetinden kurtaran büyücü

Mesajlar fantastik bir hikayede gerçekleşerek izleyicinin deneyimlemesini sağlamaktadır. Kişisel hayal dünyası zengin olan Hayao Miyazaki, fantezi kurmanın kendini gerçekleştirmek ve bilgi edinmek yolunda önemli bir motivasyon kaynağı olduğunu belirtmiştir. Fantezi kurmanın yaşamaya mecbur bırakılanların içindeki sahtelikten, gereksizlikten ve sıradanlıktan uzaklaşarak bir özgürleşme olduğunu belirtmiştir. Modern yaşamın sorunları içinde kendini bulan insanın geçmişte bu sorunların olmadığı bir dönemin hayalini kurduğu ortaya konulmuştur. Hayao Miyazaki'nin animeleri modernleşmenin sorunlarını barındırmayan ancak modernleşme ile mücadele içinde olan bir hayal dünyasını yansıtmaktadır. Princess Mononoke filminde insanların büyülü ormana saldırarak orayı kar getiren bir şehire dönüştürme çabası şekil 2.9. da gösterilmiştir. Hayao Miyazaki animelerinde tanrısal figürleri yüzleri ile birlikte izleyiciye sunmuştur. Doğa ve doğa üstü ile bağlantısı kopmuş insanların bu bağlantıyı yeniden kurabilmelerini tanrıların yüzlerini resmederek sağladığı ortaya konulmuştur. Princess Mononoke filminde orman tanrısı şekil 2.10 da gösterilmiştir. Çocuksu anlatım yerine mesajlarını fantastik dünyadaki çocuklar aracılığı ile aktarmayı hedeflemiştir (Şen, 2017).



Şekil 2.9. İnsanların büyüdü ormana saldırması.



Şekil 2.10. Büyüdü ormanın tanrısı.

## 2.4 Yaratıcılık ve Kültürel Çevre İlişkisi

Yaratıcılığın tanımlanması bağlamında çevresel faktörlerin kişilerin yaratıcı bir kişiliğe sahip olabilmelerine ya da bu kişilik yapısını koruyabilmelerine olumlu ya da olumsuz etkileri olduğu tespit edilmiştir. İnsanlar çeşitli sebeplerden dolayı hayatlarında farklı yerlerde çalışıp yaşamayı tercih edebilmektedirler. Kişiler



arasında yaratıcı karaktere sahip olmakla, böyle bir karaktere hiç sahip olamama arasında geniş bir spektrum mevcuttur. Howkins (2013) yaratıcı bir çevrenin tanımlamasına dair söz konusu olan yaratıcı mekanın kalitesinin konu ile alakalı o zamana kadar ortaya konmuş ürünlerin sayısı ve kalitesi ve zamanın güncel çalışmalarının sayısı ve kalitesini belirleyici unsur olarak ortaya koymuştur. Ortaya konulan unsurlar göz önüne alındığında yeni ve yaratıcı fikirlerin ortaya çıkmasına olanak sağlanmaktadır. Mekanların yaratıcılık bağlamındaki kalitesi yine ilgili konuya bağlı sakinlerinin yaratıcılığa yatkınlığından, o mekanın değer yargıları ve inanç sistemlerine, mekanın bulunduğu ülkenin politik koşullarından el altında bulunan teknolojik imkanlara kadar geniş bir konular bütününe de bağlı olduğu ortaya konulmuştur. Mekanlar arası güvenilir gruplar ile kurulacak iletişim bağlantıları da yaratıcılığın daha hızlı ilerlemesine vesile olabilmektedir. Yaratıcı mekanların ortak özelliklerine dair değişim barındırması, fikirsel çeşitlilik barındırması, öğrenme barındırması ve adaptasyon barındırması olarak değerlendirilmiştir. Değişim barındırma, kişilik özelliği olduğu gibi yaratıcı çevrenin de özelliği olarak belirtilmiştir. Değişmekten çekinmeyen, rahatsızlık duymayan, ya da hep aynı olandan haz etmeyen kişiler, kendilerini değiştirebildikleri gibi, çevrelerinde de tek düzelikli kabul etmeme eğilimindedirler. Gerek fiziksel gerek fikirsel olsun yaratıcı mekanlarda değişim her alanda fark edilebilmektedir. Değişimin yaratıcı mekandaki asıl işlevi de daha önce denenmemiş olanın denenmesine olanak sağlanmasıdır. Fikirsel çeşitlilik de yaratıcı mekandaki kişilerin aralarındaki fikirsel farklılıklardır. Değişim korkusu olmayan bireyler, doğal olarak kendi düşüncelerine karşıt da olsa başka fikirlere ve düşüncelere toleranslı yaklaşabilmektedirler. Bu kişilik yapıları sayesinde de ortak aklı kullanarak farklı fikirleri tarafsızca gözden geçirip faydalı olabilenleri benimseyip, faydasız olanları da eleyebilirler. Önemli olan bu kararların önceden belirlenmiş bir ideoloji ya da kurallar bütünü tarafından değil, insanların ortak yaratıcı akılları tarafından alınmasıdır (Howkins, 2013). Yeni ve orjinal bir ürün fikri ortaya atabilmek için bilgi birikiminin önemine vurgu yapılmıştır. Çevresel faktörler içerisinde yaratıcılığı engelleyici bazı faktörler ortaya konulmuştur. Alder (2002) yaratıcı ürün ortaya koyulması ihtimali olan bir çevrede kişilerin gözlemlenmesinin, sınındıklarının farkında olmalarının, otorite altında buldukları algısının ve başarısı karşısında ödüllendirileceği algısının yaratıcılığa zarar verdiğini ortaya koymuştur. Yaratıcılığın başkalarının kabul ve takdiri ile bir anlam kazanabileceği belirtilmiştir. Takdir ya da

kabul edenler bir sistem dahilinde var olmaktadır. Bir organizasyon ya da geniş bir kültür normları bütünü bu sistemi oluşturabilmektedir. İyi fikirler kendiliğinden kabul görmez. İyi fikrin ortaya çıkması içinde bulunduğu kültürel çevre dahilinde gerçekleşmektedir. Yaratıcı bir ürünün ortaya konulması sürecinin gerçekleştiği çevrenin, bu yaratıcı ürünü benimsemesi ve kabulü önem teşkil etmektedir. Yaratıcılığın doğu ülkelerinde kültürel olarak kabul edilen özellikleri ortaya atılan fikrin kadim ve geleneksel bir bilgiye dayanması gerektiği ve hakikate dair bir duygunun ifadesi niteliğinde olması gerektiği olarak ortaya konulmuştur. Yaratıcılık doğu geleneğinin genelinde dünyevi sorunlara çözüm bulmaktan ziyade dinsel bir terim niteliğindedir. Yaratıcılığın kolay gerçekleşebileceği çevrelerin genel özelliklerine dair kişilerin dışarıdan kontrolünün en az olduğu ortamlar belirtilmiştir. Temel ihtiyaçları karşılanmış ve kendini gerçekleştirme peşinde olan kişilerin bulunduğu ortamlar olarak ortaya konulmuştur. Değerlendirmenin ve kontrollerin dışarıdan yapılmasından ziyade kişinin öz değerlendirmesine olanak tanınması gerektiği ortaya koyulmuştur. Yaratıcı bir süreç içerisinde inanılan bir fikrin peşinde bağlılık ile gidilmesinin teşvik edilmesi yaratıcı bir çevre özelliği olarak belirtilmiştir. İçsel motivasyon etmenleri bağlamında kişinin çalışma azmi, merakı, yeterlilik seviyesi gibi etmenler belirtilmiştir. Dışsal motivasyon etmenleri bağlamında eleştiri, maddi ödüller, kısıtlamalar, tanınma gibi faktörler ortaya konulmuştur. Yaratıcılığın gerçekleşebilmesi için içsel motivasyonların etkili olması gerekmektedir. Yaratıcılığın gerçekleşebilmesi için sevgi faktörü de ortaya konulmuştur. İnsanların sevdikleri kişiler ile çalıştıklarında yaratıcılık konusunda daha verimli oldukları ortaya konmuştur. Yaratıcılığın gerçekleşemediği çevrelerde çoğunluğun davrandığı gibi davranma, dışsal herhangi bir motivasyon kaynağı olmaksızın çalışmama gibi davranışların gerçekleştiği belirtilmiştir. Yaratıcı kişiler kendilerini geliştirmeye açık bireylerdir. Yaratıcı çevrelerde aktarılan bilgilerin ya da kuralların kısıtlayıcı şekilde aktarılmasında ziyade yol gösterici şekilde aktarılmasının büyük fark yaratacağı ortaya konulmuştur (Alder, 2002). Yaratıcılığın gerçekleşmesinde yaratıcı çevrenin önemine vurgu yapan başka çalışmalar da mevcuttur. Bender'e (2013) göre yaratıcılık kişilerde farklı derecelerde görülmektedir. Bu değişimin sebeplerinden birisi kişinin yaratıcılığını ortaya çıkarıp sergileyebilmesine olanak sağlayacak ortamın özellikleridir. Çevrenin yaratıcılığın gerçekleşmesini engelleyici bazı faktörler ortaya konulmuştur. Duygusal engeller bağlamında kişinin yaratıcı yönünü sergilemesi, utandırıcı duygusal deneyimler

yaşatılması ile engellenebilmektedir. Kişi aptal yerine koyulma ihtimali sebebi ile hata yapmaktan çekindiği bir ortamda ise orada yaratıcı bir ürün ortaya koyması oluça güç hale gelmektedir. Otorite figürlerinin belirsiz durumlara karşı tahammülsüz davranışlar sergilemesi çevreyi yaratıcılıktan uzaklaştırmaktadır. Kültürel engeller bağlamında toplumlar arasında farklılıklar saptanmıştır. Hayal etmenin gereksiz olduğu ya da oyun oynamanın yetişkinler için olmadığı gibi düşüncelerin yaygınlığı, yaratıcılığı kültürel olarak engellemektedir. Sonradan öğrenilen engeller bağlamında eşyaların işlevleri dışında kullanılmamasına dair öğretiler ve kutsal tabulara dayanan gelenekler belirtilmiştir. Algılama engelleri bağlamında geleneksel adetlerin problem tespitini engellediği saptanmıştır. Ortaya konulmuş olan engellerin kaldırılması yönündeki uygulamalar yaratıcı bir çevrenin kurulması için önerilmiştir. Genel olarak bakıldığında bireyin bilgi edinme isteğinin ve duygusal evrenini geliştirmesinin desteklenmesi gerekmektedir. Yaratıcı ürün ortaya koyabilmek için çok sayıda bilgi kaynağından beslenmek gerektiğine değinilmiştir. Bilgi miktarındaki çeşitlilik mevcut bazı kalıpların yıkılmasına yardımcı olabilmektedir. Kişinin bilgi edinme isteğinin ve duygusal evreninin geliştirilebilmesi, bilgi edinmeye yönelik ve duygusal zekaları gelişmiş kişilerin liderliğinde gerçekleşebilir. Sanatsal yaratıcılığın duygularla ve bireysel hayal dünyası ile gerçekleşebileceği ortaya konulmuştur. Sanatsal yaratmaya dair bireysel hayal dünyasının farklı bir dışavurumu olduğu tespit edilmiştir. Kişilerin duygusal duyarlılıklarının bu dışavurumu gerçekleştirmelerindeki öneme vurgu yapılmıştır (Bender, 2013). Yaratıcılığın gerçekleşmesi ile bir çevrenin uyumu arasında ters bir bağlantı olduğu ortaya çıkmaktadır. Rıza (1999) yaratıcılığın gerçekleşmesini özgün bir fikrin beyanı, farklı bir bakış açısı ya da bir probleme farklı bir yönelim olarak tespit etmiştir. Uyumda ise beklenileni yapma ve çevreyi değiştirerek başkalarını rahatsız etmeme durumu ortaya konulmuştur. Maslow'un ihtiyaçlar piramidine dayanarak çevresel faktörlerin kişinin fizyolojik ihtiyaçlarını, güvenlik ihtiyacını ve duygusal ihtiyaçlarını karşılayabilmesine elverişli olması yaratıcılığın gerçekleşmesi için şart olduğu ortaya konulmuştur. Yaratıcılığın gerçekleşmesine sebep olan kişinin içinden gelen motivasyonlar, ortaya konulacak ürünün kişinin kendi isteği ve heyecanı ile gerçekleştirmesine dayandırılmıştır. Yaratıcılığı engelleyen dıştan gelen motivasyonlar ise otorite figürleri tarafından ödül ya da ceza yöntemlerinin kullanılması ile gerçekleşmektedir (Rıza, 1999).

## 2.5 Yaratıcı Kişilik Nasıl Geliştirilir ?

Yapılan araştırmada elde edilen bulgular sonucunda yaratıcı çevreleri yaratıcı kılan en önemli faktörün insanlar olduğu ortaya çıkmıştır. İnsan gruplarının kültürel ve sosyal gelenekleri duygusal zekayı, yaratıcılık heyecanını ve cesaretini yansıtabildiği ölçüde buldukları mekanı yaratıcı kılmaktadırlar. Bu mekanlar basit bir arkadaş grubundan çekirdek aileye, ufak bir yatırımcı takımından büyük şirketlere kadar geniş bir alanı kapsayabilmektedir. Yaratıcı bir ürün ortaya koymak için gerekli olan bilgi birikimini elde etme ve kendini sürekli geliştirme heyecanı önem teşkil etmektedir. Kişinin yaratıcı bir ürün ortaya koyma ve kendini gerçekleştirme sürecini yaşayabilmesi için duygusal anlamda kendini ifade etme çekingenliği olmayan ve kendini geliştirmeye değer bir kişi algısına sahip olması gerektiği ortaya çıkmıştır. Howkins (2013) öğrenmenin gerçekleşebilmesi için davranış değişikliğinin gözlemlenmesi gerektiğini ortaya koymuştur (Howkins, 2013). Yaratıcı kişinin davranışlarını yeni öğrenimleri doğrultusunda değiştirebilecek bir zihinsel rahatlığa ve açıklığa sahip olması gerekmektedir. Yaratıcı kişilerin tek düzeliği benimsemedikleri ve bir soruna birden fazla cevap bulma yatkınlıkları elde edilen bulgular aracılığı ile ortaya çıkmıştır. Böylelikle tek düzeliği benimseyen, belli ilgi alanların dışında farklı şeyler denemeye yatkın olmayan ve değişimden hoşlanmayan kişilerin olabileceği de gözükmektedir. Sanatsal yaratıcılığın duyguların ifade edilmesindeki akıcılık ve başarı ile bağlantılı olduğu ortaya çıkmıştır. Kişilerin hayatlarında denemekten özellikle duygusal bağlamda çekince duydukları alanlar üzerine giderek konfor alanlarından çıkma çabalarının yaratıcı kişiliği sanatsal yönden geliştirebilmektedir. Konfor alanında çıkma çabası bireyin kendini duygusal bağlamda ifade etme becerisini geliştirmesi anlamına gelmektedir. İnsan toplulukları, dünyanın çeşitli bölgelerinde farklı gelenek yapılarına, değer yargılarına, toplumsal ve bireysel alışkanlıklara sahiptirler. Yaratıcı bireylerin inandıkları fikrin peşinde başka insanların görüşlerinden etkilenmeden ilerleyebildikleri takdirde hedeflerine ulaşabildikleri belirtilmiştir. Geri bildirimlerini kendi içinden toplayan bireylerin özelliği olan bu kişilik yapısını geliştirme çabası yaratıcılığı geliştirilmesine katkı sağlayabilmektedir. Toplumsal değer yargılarının toplumu düzenli tutma işlevi üzerine yoğunlaşmasının yaratıcı kişilerin ortaya

çıkışını engeller nitelikte olabildiğine dair fikirler ortaya koyulmuştur. Edgerton'a (1992) göre insanlar sosyolojik olarak çevrelerinde karşılaştıkları sorunlara çözüm bulma konusunda yeteneklidirler. Aynı zamanda insanların zalimliklere, gereksiz sıkıntılara ve ahmaklıklara yönelimleri, sosyal etkileşimlerinde ve değer yargılarında gözlemlenebilmektedir. Eğer Bir insan topluluğu, geleneksel inançlarını yıllar boyu sürdürebilmiş ise geleneklerin günlük yaşantılarında önemli rol oynaması kaçınılmaz olmaktadır. Toplumsal geleneklerin toplum düzenini sağlamaya katkıları olabildiği gibi bireysel gelişime zararlı hatta ölümcül olabilmektedir (Edgerton, 1992). Toplumsal olarak inanılanların gerçekliği sorgulanamaz bir hal aldığında bu durum yaratıcı kişinin merakına ve geliştirici tutumu ile çelişmektedir. Toplumu düzenleme işlevi bakımından kuvvetli değer yargılarının etkili olduğu çevrelerde gelişen insanların yaratıcı yönlerinin gelişiminin engellenebileceği ortaya çıkmaktadır. Kişilerin yaratıcı merak ve heyecandan yoksun kaldıklarında kendilerine konfor alanları yarattıkları ve bu alanlardan çıkmamaya yatkın olabildikleri ortaya çıkmıştır. Konfor alanlarının çevreden ya da kurgusal öğelerden beklenti içerisinde olma durumu ile bağlantısına değinilmiştir. Edgerton (1992) kurgusal öğelerden beklenti içinde olma durumunu mor çorap giyildiğinde lotonun para kazandırma ihtimalinin yükseldiği ve iyi dilekler ile atılan bozuk paranın şans getirdiği inançları ile örneklendirmiştir. Kuyuya bol kazançlı bir iş dileği ile bozuk para atan genç iş hayatında başarılı olmak adına kişiliğinde gerçekleştirmesi gerekebileen değişimlere yönelmeyeceği ortaya koulmuştur. Kurgusal öğelerden beklenti içinde olmak aşırı önem yüklenmediği sürece etkisiz ya da az zararlı olmaktadırlar (Edgerton, 1992). Çevreden ya da kurgusal öğelerden beklenti içerisinde olma durumunun çaba gerektiren çalışmalara ve öğrenme yönelimlerini engellediği sonucu çıkmaktadır. Beklenti odaklı olmak yerine harekete geçme odaklı olmaya yönelik kişiliği değiştirme çabaları yaratıcı kişiliği geliştirici olabilmektedir. Toplumsal olarak inanılanların gerçekliği sorgulanamaz bir hal aldığında bu durum yaratıcı kişinin merakına ve geliştirici tutumu ile çelişmektedir. Toplumu düzenleme işlevi bakımından kuvvetli değer yargılarının etkili olduğu çevrelerde gelişen insanların yaratıcı yönlerinin gelişiminin engellenebileceği ortaya çıkmaktadır. Kişilerin yaratıcı merak ve heyecandan yoksun kaldıklarında kendilerine konfor alanları yarattıkları ve bu alanlardan çıkmamaya yatkın olabildikleri ortaya çıkmıştır. Konfor alanlarının çevreden ya da kurgusal öğelerden beklenti içerisinde olma durumu ile bağlantısına değinilmiştir. İnsanların kendileri ile ilgili inançlarının yaratıcı yönlerini önemli ölçüde etkilediğine dair

çalışmalar yapılmıştır. Yanık'a (2007) göre insanların yaratıcılığı engelleyen çevrelerde yetişmesi ve uzun süre kendini geliştirmemeleri yaratıcı olmadıkları inancının yerleşmesine sebep olmaktadır. Bu inançları yıkmak zor olsa da hata yapmaktan korkmadan riskler almaya çabalamanın etkili olduğu belirtilmiştir. Hata yapıldığında bunun her şeyin sonu olmadığını kavramanın önemi belirtilmiştir. Hata olarak nitelendirilebilecek öğeleri yalnızca gerçekleştirenler olarak algılanması gerektiği ifade edilmiştir. Gerçekleştirenlerden neler öğrenilebileceğine ve bu öğrenilenler doğrultusunda daha farklı nelerin yapılabileceğine odaklanılması gerektiği açıklanmıştır (Yanık, 2007). Kişilerin kendileri ile ilgili zaman içinde oluşan inançlarının yaratıcılığı engelleyebildiği ortaya çıkmıştır. Kişinin kendisi ile ilgili zararlı inançlarının değiştirilebildiğine dair görüşler ortaya konulmuştur. Pellicer'a (2010) göre insanların kendileri ile ilgili zararlı inançlarını değiştirebilmeleri için beş aşamalı bir süreçten geçmeleri gerekmektedir. Zararlı olduğu anlaşılan inancın tam tersi yönde yararlı bir söylem ortaya konularak zararlı inanca meydan okunması gerekmektedir. Yararlı söylemin işlevi sebebi ile kişi tarafından kabul edilmesi gerekmektedir. Kabul edilen yararlı inancın gerektirdiği davranış değişiklikleri gerçekleştirilerek inanç benimsenmelidir. Benimsenen inancın dış dünyada yarattığı farklılıklar gözlemlenerek geri bildirimler toplanmalıdır. Geri bildirimler istenilen sonuçları yansıtmıyor ise süreç değiştirilerek tekrar denenmelidir. İstenilen sonuçlar elde edildikçe kişinin gerçekleştirmiş olduğu değişimi onaylamış olacağı belirtilmiştir (Pellicer, 2010).

## **2.6 Yaratıcılık ve Eğitim İlişkisi**

Howkins'e (2013) göre eğitim insan oğlunun çok eski geleneklerinden olup latince "educare" kelimesinden gelmektedir. Avrupa'da rönesans dönemi sonrası eğitimin daha bilimsel ve seküler bir hal almasına ramen modern toplumlarda eğitimin toplumu düzenleme gibi bir işlevi olduğu öne sürülmektedir. Yaratıcı zekaya sahip olmak çocukların gelişim süreçlerinin bir parçasıdır. Ancak okulların yaşamda karşılaşılan olguları ve davranış normlarını öğretmeye başlamasından itibaren, yaratıcılığın sanat bağlamına hapsedildiği ileri sürülmektedir (Howkins, 2013). Eğitimin günümüzde toplumu düzenleme işlevine katkı sağlayan bir yapı olduğunu ortaya koyan benzer görüşler mevcuttur. Şengöre'e (2014) göre eğitimin günümüzde

toplumdaki bireylerin gençliklerinden itibaren toplum düzeni sağlayacak bazı değerlere, genel kültüre, inançlara ve normlara sahip olmaları amacını taşıdığı belirtilmiştir. Eğitim sayesinde toplum düzenini bozucu öngörülemez olacak bazı kaotik durumların önüne geçmek mümkün olabileceği belirtilmiştir. Eğitimin böyle bir durumda izleyebileceği iki yol ortaya konulmuştur. Bilimsellik sürekli küçüklü büyüklü gelişim ve değişimler gerektiren bir alandır. Bilimsellik kitlesel eğitimin gerektirdiği önceden belirlenmiş, hazır ve uzun süre geçerliliğini koruma kaygısı taşıyan bilgi aktarım yöntemi ile bağdaşmamaktadır. Eğitim bilimsel gelişmeyi yansıtamayan hazır bilgi paketleri ile öğrenciyi aldatıcı bir yol izleyebilmektedir. Ancak eğitim hazır bilgi paketleri yerine bilgiyi üretmenin yollarını öğretme yolunu da izleyebilmektedir. Bilimsellikten uzak ve hazır bilgi aktaran eğitim, öğretene ve öğrenene için zahmetsiz ve sahte bir başarı algısı yarattığından ötürü tarih boyunca birçok kültürde ezici çoğunlukla tercih edildiği ileri sürülmüştür. Toplum düzenini sağlamak için birbirine benzeyen bireyler yaratma çabası sonucu eğitimin bilimsellikten ve araştırmacı yöntemlerden uzaklaşmış olduğu ortaya konulmaktadır (Şengör, 2014). Araştırmacı yöntemler bağlamında konu ile ilgili önceden ortaya konulan ürünlerin öğrenilmesi akla gelebilir. Bilimselliğin sürekli değişen ve gelişen yapısı da farklı olanın ortaya konulması ile bağdaşmaktadır. Eğitim Bağlamında bir çevrenin yaratıcı bir ortam olabilmesinin fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak da ele almak mümkündür. Yanık'a (2007) göre bir çevrenin yaratıcı bir çevre olabilmesi için konuya dair teknik malzeme bakımından yeterlilik, ortak çalışmalara imkan sunan bir ortam, ölçülü disiplin kuralları ve ezber yerine değerlendirmeyi destekleyicilik gibi fiziksel unsurlar önem teşkil etmektedir. Zihinsel etmenler bağlamında klasik eğitimin hedeflemiş olduğu gibi varolan bilgiyi aktarmak yerine bilgiyi yeni ürünler çıkartmak için kullanılması ortaya konulmaktadır. Disiplinin sağlanması sorumluluğunun eğitmen rolüne sahip olan tek kişi yerine sınıftaki tüm bireylerin üzerinde olması gerektiği aktarılmıştır. Öğretim üyesinin otorite rolünden çok bir lider rolünde olması gerektiğine vurgu yapılmıştır. Tek bir doğruya götüren düşünce yapısı yerine birden fazla doğruya götüren düşünce yapısının benimsenmesi gerektiği ortaya konulmuştur. Diploma gibi hedefler yerine özgün bir ürünün ortaya konulmasının önemsenmesi gerektiği vurgulanmıştır. Duygusal bağlamda böyle bir ortamın gerçekleşebilmesi için aile içinde ve eğitim kurumlarında farklı fikirlerin ve yaratıcı eğilimlerin desteklenmesi gerektiği ortaya konulmuştur. Yaratıcı bir eğitim sisteminde bireyin yöneldiği farklı alanların desteklenmesi gerektiği, bireyin

okuyarak kendini eliştirmesinin baskı yapmadan sağlanması gerektiği belirtilmiştir (Yanık, 2007). Öğretimin günümüzde üniversite ve üniversite öncesi eğitim kurumlarında öğrencilerin temel ahlak ve kültürel değerlere sahip kişiler olarak yetiştiklerine dair görüşler ortaya konulmuştur. Özsoy'a (2009) göre eğitim kurumları çoğu zaman devlet tarafından desteklenir ya da işletilir. Eğitim kurumları toplumda birbirine benzeyen değer yargılarına sahip kişiler yetiştirmeyi hedefler. Birbirine benzeyen bireyler başkalarının kültürel değerlerine saygı göstermekte ve toplum düzenini bozmamaya yatkın olmaktadır. Türkiye'deki modernleşme sürecinin en belirgin özelliğinin bireyin öznelliğinin geliştirilmesi yerine devletin örgütleyici ve tanımlayıcı egemenliğinin topluma aktarılması olarak belirtilmiştir. Böylece güçlü konumdaki devletin kontrol altında tuttuğu öznelliği olmayan ya da zayıf olan bireyler sistemi halini almıştır. Bu sistemde bireysel yönelimlerden çok devlet ve topluma karşı yükümlülük esası söz konusu olmuştur. (Özsoy, 2009) Yaratıcı çevre bağlamında yaratıcılığın gerçekleşmesi için kişisel motivasyonun önemli olduğuna dair fikirler ortaya konulmuştur. Howkins (2013) kişilerin iç motivasyonları ile yaratıcı bir sürece girebilmeleri için öncelikle öğrenmeye açık ve hazır olmaları gerektiğini ortaya koymuştur. Başarızlığa yatkın ve kaotik doğasına karşı kişisel motivasyonlu öğrenim iyi organize edilip yönetilirse klasik eğitim anlayışından çok daha etkili olabileceği belirtilmiştir. Öğrenimin gerçekleştiği yaratıcı çevrede kişiler duruma ayak uydurarak kendilerini geliştirmektedirler. (Howkins, 2013) Kişilerin iç motivasyonları ile hareket ederek yaratıcı ürün ortaya koymaya yatkın bireyler olabilmeleri için eğitim alanında yapılabilecek bazı fikirler ortaya atılmıştır. Yavuzer'e (1989) göre her şeyden önce otorite ya da lider konumundaki kişilerin öğrencilere yaklaşımlarında değer yükseltici tutum sergilemeleri gerektiğini ortaya koymuştur. Yüksek değere sahip olduğunu hisseden birey hata yapmaktan korkma gereksinimi duymadığı için katılıktan uzaklaşacaktır. Katılıktan uzaklaşmak bireyde özgünleşmeye ve kendine özgü olan bir şeyi sergileme heyecanına sebep olmaktadır. Dış değerlendirmelerden yoksun bir çevrenin kendini gerçekleştirme heyecanını beslediği ortaya konulmuştur. Dış değerlendirmelerden yoksunluktan anlatılmak istenen kişisel değer yargılarından bağımsız değerlendirme ve eleştiri yapabilmektir. Kendini bireysel düşünceler merkezli değerlendirildiğini hissetmeyen kişilerde kendi özgünlüklerini gerçekleştirmekte rahat ve özgür davrandıkları ortaya konulmuştur. Duygu sezisi yüksek kişilerin bulunduğu çevrede yaratıcı ürün ortaya koyma yönelimi kolaylaşmaktadır. Kişiler yaratıcı ürün ortaya koyma sürecinde



başarısız olmuş, fazla ileri gitmiş ya da başarılı olmuş olabilirler. Değerlendirenler kendine özgü yönünü ortaya çıkartma girişiminde bulunan kişinin nasıl duygusal eğilimler ile hareket ettiğini anlayıp bunu kişiye hissettirmeleri yaratıcılığı desteleyici olduğu ortaya konulmuştur. Yaratıcı yönünü gerçekleştirme cesareti göstermek, başarısızlık karşısında sonuçlara katlanmayı da gerektirmektedir. Kişinin kendini gerçekleştirici riskler almaya yönelebilmesi için yüksek değerli birey olduğunu hissetmesi, dış değerlendirmeden yoksun bir çevrede bulunması ve duygusal zekası yüksek kişilerin liderliğinde eğitim görmesi gerekmektedir. Yaratıcı kişiliğin eğitim öncesi gelişimine dair çocuğun otorite figürlerinin varlığı ve otorite figürlerinin başarılı ve saygı değer olduklarının çocuğa yansıtılmasının önemine değinilmiştir (Yavuzer, 1989). Yaratıcı yönün akademik eğitime geçmeden geliştirilmesinin önemi vurgulayan düşünceler ortaya koyulmuştur. Başaran'a (1994) göre akademik eğitim öncesi çocuğun yaratıcılığını geliştirebilecek en önemli etken taklit yeteneğinin gelişimidir. Çocuğun çevresindeki otorite figürlerini taklit ederek bir anlamda bilinç altını yapılandırmaktadır. Otorite figürleri yüksek değerli, saygı değer ve duygusal zekalarını geliştirmiş kişiler ise çocuk onları taklit ederek yaratıcı yönü kuvvetli bireyler haline gelebilmektedirler. Okul öncesi dönemde çocukların hayal ile gerçekleri birbirine karıştırabildikleri ve gerçekleri çarpıtarak ifade ettikleri ortaya konulmuştur. Yaratıcılığın ve duygusal zekanın geliştirilmesine dair çocukları bu yönlerini yalan söylemeye meyilli oldukları şeklinde yorumlamamak gerektiği ifade edilmiştir. Gelişim ilerledikçe gerçekler ile hayallerin birbirinden ayırt edilmesi kolaylaşmaktadır. Çocuklar hayal kurma yönleri engellenmediği takdirde gerçeklere hayal ettiklerini eklemeye yolu ile yaratıcılığa yönelmektedirler (Başaran, 1994). Hayal gücünün yaratıcılık ile bağlantısına dair başka görüşler de mevcuttur. Rıza'ya (1999) göre çocukların daha yaratıcı olmalarının sebebi hayal kurmaya yatkınlıklarıdır. Yaşın ilerlemesi ile bilgi artışı gerçekleşmektedir. Eğer bireyin yaratıcı yönü engellenmiş ise bilgi birikimi yaratıcılığı tetiklemekte yetersiz kalmaktadır. Yaratıcılığı engelleyen faktörlerin başında bireysel farklılıkların önemsizlenmesi ve ezber dayalı eğitim gelmektedir. Eğitimde öğrencinin kendine özgü yönünün keşfedilmesi ve geliştirilmesinin esas alınması gerektiği belirtilmiştir. Eğitimin asıl amacının bireylerin kendilerini geliştirecek enerjilerinin boşa gitmesini engellemek olarak ortaya konulmuştur. Eğitim sürecinde öğrencinin pasif rolde bulunması, kural ve zorunlulukların dayatılması, yönelim eksikliği gibi etmenler yaratıcılığı engellemektedir. Yaratıcılık ve zekaya dair yaratıcılığı geliştirilmiş zeki

olmayan bireyin yaratıcılığı engellenmiş zeki olan bireyden daha yaratıcı olabildiği ortaya konulmuştur. Eğitim çevresinin fiziki ve psikolojik yanları üzerinde durulmuştur. İç karartıcı fizyolojik ihtiyaçları karşılamaktan yoksun ya da yetersiz ortamların yaratıcılığı fiziksel olarak engellediği belirtilmiştir. Psikolojik yanı ise kişinin diğer öğrenciler ve otorite figürleri olan öğretmenler ile olan sosyal ilişkileriyle ilişkilendirilmiştir. Otorite figürlerinin baskıcı ya da başı boş tavırlardan kaçınmaları gerektiği belirtilmiştir. Otorite figürlerinin kişilerin duygusal ifade heyecanlarını desteklemesi ve kalıplaşmış ya da dar sınırlı bilgi aktarımlarından uzak durmaları gerektiği ortaya konulmuştur. Ön yargılarda uzak, belirsizliğe tahammülün olduğu ve öngörünün yüceltiildiği bir ortamın eğitimde yaratıcılığı destekleyeceği belirtilmiştir. Otorite figürlerinin yaratıcı eğitim ortamını gerektirdiği şartları sağlayabilmeleri için kendilerinin yaratıcı bireyler olmaları gerektiği ortaya konulmuştur. Hayal etmeye teşvikin, yaratıcı ürün ortaya koyabilme konusunda cesaretlendirici tavırların önemine vurgu yapılmıştır (Rıza, 1999). Çizgi film akademik eğitimin Türkiye’de yaratıcı şekilde gerçekleşmesine katkı sağlayacak yöntemlerden bazıları ortaya konulmuştur. Türkiye’deki eğitime dair bazı eleştirel yaklaşımlar mevcuttur. Amanvermez’e (1989) göre Türkiye’deki gençliğin kendine güveni olmama, umursamazlık, geleceğe dair karamsarlık, birbirine yabancılaşma gibi sorunları mevcuttur. Gençlerin bu durumunun sorumluluğu Türkiye’deki eğitim modeline yüklenmektedir. Ailelere okul öncesi eğitim verilmesinin planlanıp uygulamaya geçirilmemiş olması önemli bir etken teşkil etmektedir. Mevcut anaokulu ve kreşlerin de devlet denetiminden mahrum bırakılması eleştirilmektedir. İlk okul ve sonrası eğitimde gençlerin kişisel yönelimleri ve yetenekleri önemsenmemektedir. Kalıplaşmış ve ezbere bilgiler ile eğitilen gençlerin yaratıcı yönü gelişmeyen bireyler haline almaları eleştirilmiştir (Amanvermez, 1989). Türkiye’deki eğitim sistemine yönelik benzer eleştirel yaklaşımlar da mevcuttur. Bender (2013) Türkiye’deki ezbere dayalı ve kalıplaşmış eğitimin yalnızca belleği geliştirmeye yönelik olduğunu belirtmiştir. Öğretilenlerin bire bir istenmesi öğrencileri sentez yapmaktan uzaklaştırmakta ve yaratıcı bireyler olmalarını engellemektedir. Eğitimin bilgi depolayan ve topluma uyumlu bireyler yetiştirme eğilimi yaratıcılığı engelleyen faktörlerdendir. Sanat bağlamında öğrencileri duygusal yönden çekimsiz hale getirebilecek tüm etkenler ortadan kaldırılmalıdır. Yaratıcı ortam sunan bir eğitim kurumunda öğrencilerin kendi fikirlerinin peşinden güvenerek gitmeyi ve başarısızlığın sonuçlarına katlanma cesareti göstermeyi

öğrenebilmesi gerektiği belirtilmiştir (Bender, 2013). Yaratıcılığın engellenmesinin eğitim bağlamında benzer görüşler ortaya konulmuştur. Yanık (2007) eğitimdeki ezberci yöntemlerin ve bazı bireysel faktörlerin yaratıcılığı engellediğini ortaya koymaktadır. Yaratıcılığı engelleyen eğitim ortamından ya da eğitim öncesi çevresel faktörlerden kaynaklı bazı bireysel faktörler ortaya koyulmuştur. Bireysel faktörler öz güvensizlik, hata yapma ve eleştirilme korkusu, komik duruma düşme korkusu, mükemmellik arayışı, yoğunlaşma zorluğu ve tutuculuk olarak belirtilmiştir. Ezberci eğitim verilen çevrelerdeki faktörler aşırı kuralcılık, hayal kurmanın zaman kaybı olarak algılanması, yaratıcılığın çocukca bir uğraş olarak değerlendirilmesi, sorunların sadece matematiksel yollarla çözülebileceği inancı, akıl ve mantığın mutlak yol gösterici olduğu inancı olarak belirtilmiştir. Eğitimde otorite figürlerinin öğrencilere güvensizliği, kusursuzluk isteği, tek bir yanıt olduğu inancı ile hareket etmeleri, belli yanıtlar beklemeleri, aşık olanın sorgulanmasını eleştirmeleri gibi faktörler öğrencilerin aptal görünme korkusunu tetikleyicidir (Yanık, 2007). Kişilerde yaratıcı yönün yalnızca hayatın belli bir döneminde geliştirilemeyeceği yapılan araştırmanın bulguları sonucunda ortaya çıkmıştır. Eğitim döneminde öğrencilere yaratıcı yönlerini geliştirebilecekleri şekilde yaklaşımlara dair fikirler ortaya koyulmuştur. Bacanlı'ya (2007) göre öğrencilere saygı gösterilmesi, sahip oldukları yeteneklerin yüceltilmesi, öğrencilerin bireysel yönlerinin kabul edilmesi gibi faktörler önem teşkil etmektedir. (Bacanlı, 2007).

### 3. BÖLÜM

## TÜRKİYE’DE ÇİZGİ FİLM ANİMASYON EĞİTİMİNDE VERİLEN DERSLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Eğitim bağlamında Türkiye’de ilk çizgi film eğitimi 1990 yılında Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’nde Çizgi Film Animasyon Bölümü adı altında kurulmuştur. Anadolu Üniversitesi’nin ardından 2005 yılında Maltepe Üniversitesi’nde ve 2006 yılında Kütahya Üniversitesi’nde Çizgi Film Animasyon bölümü açılmıştır. Türkiye’de verilen eğitimin 2008 yılında TRT Çocuk’un yayına girmesi sonrasında gelişen animasyon sektörüne çalışan yetiştirme işlevi ortaya çıkmıştır. Türkiye’de animasyon alanında lisans öncesi olarak meslek yüksek okullarında, lisans ve lisans üstü olarak üniversitelerde eğitim verilmektedir. Meslek yüksek okullarında genel olarak sektöre çalışmaya elverişli kişiler yetiştirme amaçlandığı görülmektedir. Lisans eğitiminde sektörde çalışmaya elverişli bireyler yetiştirmenin yanı sıra yaratıcı ortam sağlamaya dair uğraşlar göze çarpmaktadır. Üniversiteler verilen dersler bakımından benzerlikler gösterirken bazı konularda birbirlerinden ayrılmaktadır. Lisans üstü eğitimin yaratıcı düşünceye farklı bir bakış açısı kattığı görülmüştür. Yapılan çalışmada eğitim kurumlarının amaçları doğrultusunda verilen eğitimin yaratıcılık ile olan bağlantısı araştırılmıştır. Yapılan araştırmada alfabetik sıraya göre meslek yüksek okulları ön lisans, daha sonra ise üniversiteler lisans ve yüksek lisans düzeyinde incelenmiştir.

### 3.1 Bozok Üniversitesi Meslek Yüksek Okulu Derslerinin İçeriği Bakımından Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon

Bölümde iki sene eğitim verilmekte ve toplam dört yarıyıl bulunmaktadır. Animasyon Tekniği I dersi basit sözcükler kullanarak kişinin kendini ya da bir durumu anlaşılır şekilde çizgi yolu ile aktarabilmesini amaçlamaktadır. Programlama Temelleri dersinde programlamaya dair yeterliliklerin kazandırılması amaçlanmıştır. Doku ve

katman bilgisi dersinde Adobe Photoshop programı kullanımı ile ilgili temel yeterliliklerin kazandırılması amaçlanmıştır. Matematik I dersi yazılım konusu ile bağlantılı olarak meslek için gerekli temel bilgi ve becerileri uygulama yeterliliği kazandırma amaçlanmıştır. Animasyon Tekniği II dersinde laboratuvar ortamında Autodesk Maya yazılımı kullanılarak temel üç boyutlu modelleme ve doku kaplama kavramları üzerine çalışmalar yapılmaktadır. Araştırma Yöntem ve Teknikleri dersinde kolay ve etkili araştırma yapmanın tekniklerinin aktarımı amaçlanmıştır. Bilgisayar Destekli Tasarım dersinde tasarım yaparken bilgisayar destekli programlardan nasıl faydalanılacağı anlatılmaktadır. Modelleme Teknikleri dersinde modelleme ile ilgili temel yeterliliklerin kazandırılması amaçlanmaktadır. Web Tasarımı Teknikleri dersinde bir WEB projesi için HTML işlemlerini yapma yeterlilikleri kazandırmak amaçlanmıştır. Üç Boyutlu Tasarım I dersinde Autodesk Maya programı kullanılarak iki boyutlu çalışmaları üç boyutlu hale nasıl getirildiği anlatılmaktadır. Bilgisayar Destekli Tasarım II dersinde tasarım ve çizim modelleme sistemleri ile ilgili analizler yapılması, AutoCAD programı kullanılarak üç boyutlu tasarım ve çizimler yapılması amaçlanmıştır. Röntgen İşleme Teknikleri dersinde dijital görüntülerde genel düzenlemeler yapma yeterliliği kazandırmak amaçlanmıştır. Tarayıcılar üzerinden orijinal görüntüleri aktarma işlemi, görüntü işleme programları, araç paletleri, katman oluşturma ve kullanım yöntemleri kanal oluşturma ve filtre uygulamaları gibi konular ders içeriğinde yer almaktadır. İllüstrasyon I dersinde bilgisayarda görsel tasarımlar oluşturma yeterlilikleri kazandırmak amaçlanmıştır. Bilgisayarda harf, rakam ve yazılarda temel düzenlemeler, tasarıma hazırlık gibi konular ders içeriğinde yer almaktadır. Kurumsal kimlik, amblem, logo, kartvizit, davetiye, broşür tasarımı gibi mesleki uygulamalar yapılmaktadır. Üç Boyutlu Tasarım II dersinde üç boyutlu mimari tasarım, karakter modelleme ve benzeri mesleki uygulamalar yapılmaktadır. Alternatif modelleme teknikleri, kullanılabilir ışık türleri, sahne ışıklandırma teknikleri, ışık parametreleri, ışık efektleri, material editor penceresinin kullanımı, kamera türleri, kamera ve diğer öğelerin sahneyi zenginleştirici animasyonları ders içeriğinde yer almaktadır. Görüntü İşleme Teknikleri II dersinde fotoğraf işleme, fotoğraf basma, renk ayarlama teknikleri, dijital ortamda renklendirme ya da dönüştürme becerileri kazandırmak amaçlanmıştır. Katman birleştirmenin düzenleme ve dönüştürme, görüntü boyutları ayarlama teknikleri, imaj ve kesim işlemleri, görüntü kayıt formatları, renklendirme yöntemleri, renk ayırma sistemleri ders içeriğinde yer almaktadır.

İletişim dersinde sözlü, sözsüz, yazılı, biçimsel, biçimsel olmayan iletişim kurma teknikleri anlatılmaktadır. İllüstrasyon II dersinde bilgisayarda görsel tasarımlar oluşturma becerisi kazandırmak amaçlanmıştır. Bilgisayarda resim işleme, afiş oluşturma, takvim oluşturma, etiket oluşturma ve kitap kapağı oluşturma gibi konular ders içeriğinde yer almaktadır.

### **3.1.1 Bozok Üniversitesi Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Bölümü Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi**

Meslek yüksek okulunun diğer bazı örneklerde olduğu gibi öğrencilere sektörde belli alanlarda çalışabilmeleri için belli yeterliliklerin kazandırılması amaçlanmıştır. Programlamanın temellerini oluşturacak dersler, işlerinde kullanabilmeleri için gerekli olan matematik dersleri, mimari alanda teknik çizim becerileri kazandırmayı amaçlayan dersler, web tasarımı için gerekli dersler, mimari teknik çizim için kullanılan Autocad programına yönelik dersler, meslek etiği ve e-ticaret konularını kapsayan derslerin verilmesi ağırlıklı olarak sektöre yönelik bir planlamayı göstermektedir. Sağlanan eğitim ortamının yaratıcı bir süreç için gerekli olan bilgi edinme aşamasına dair dersleri içerdiğini gözlemlenmektedir. Verilen derslerin hazırda mevcut bir sektöre yeterlilik kazandırmayı amaçlıyor olması kabul edilmiş belli program ve yöntemlerin dışına çıkmaya elverişli gözükmemektedir. Mevcut yapılanların dışında yeni bir şey ortaya çıkarma, mevcut yapılanların farklı yorumlanması ile bir şey ortaya çıkarmaya elverişsiz bir ortam olduğu ortaya çıkmıştır.

## 3.2 Eskişehir Anadolu Üniversitesinde Derslerin İçeriği Bakımından Çizgi Film Animasyon

Eskişehir Anadolu Üniversitesinde Çizgifilm Animasyon eğitiminin süresi dört sene, sekiz yarı yıldan oluşmaktadır. Çizgi Film Teknikleri I dersinde çizgi film üretimine dair bazı teknik bilgilerin aktarılması amaçlanmıştır. Çizgi filmin gelen kuralları, sinema bilgisi, çizgi film yapım süreci, zamanlama ve hareketin tasarlanması gibi konular ders içeriğinde yer almaktadır. Animasyon Desen I dersinde üç boyutlu teknik anlatım yöntemlerinin aktarımı amaçlanmıştır. Çizilen öğelerin birbirleri arasındaki oran orantının yakalanması, ışık gölge aktarımı ve renk ve doku aktarımı gibi becerilerin kazanılması ders içeriğinde yer almaktadır. Canlı modelden yapılan çizimleri farklı çizim malzemeleri kullanılarak üretilmektedir. Temel Bilgi Teknolojisi dersinde bilgisayarlarda kullanılan donanım parçaları incelemektedir. Temel Sanat Eğitimi I dersinde plastik sanatların temeli olan ışık, gölge, çizgi, nokta, leke ve doku kavramları işlenmektedir. Cansız objelerin kullanılması ile lekenin ve noktanın yorumlanması işlenmektedir. Doğal ve yapay dokular araştırılıp tanımlanmaktadır. Teorik ve uygulamalı olarak doğal olan tanımlandıktan sonra onun bozulup yeniden yapılandırılması gibi çalışmalar da ders içerisinde yer almaktadır. Sanat Kavramları I dersinde sanat kavramı farklı boyutları ile incelenmektedir. Çizgi Film Teknikleri II dersinde çizgi film yapım sürecini kapsayacak aşamaların aktarılması amaçlanmaktadır. Aşamalar fikir, senaryo, storyboard tasarımı, fikre ve senaryoya uygun karakterlerin tasarlanması süreçlerini kapsamaktadır. Üretilen hareket tasarımları, sahne tasarımı, hareket ve zaman uyumu konuları ders içeriğinde yer almaktadır. Animasyon Desen II dersinde çizimlerin üç boyutlu teknik anlatım yöntemlerini ile birlikte anlaşılması amaçlanmaktadır. Nesnelerin ve karakterlerin birbirine olan orantısı, ışık, gölge, renk ve doku aktarımları ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayar Destekli Görsel Tasarım dersinde tasarım aracı olarak bilgisayarın kullanılması ve tasarımların bilgisayar ortamına atılıp düzenlenmesi işlenmektedir. Tasarımlarda dijital teknik anlatım yöntemleri incelenmektedir. Adobe Photoshop programı kullanılarak tasarım yapılması, yapılan tasarımın bilgisayara aktarımı, tasarımın boyanması teknikleri, boyanan tasarımın sunuş teknikleri gibi yöntemler ders içeriğinde yer almaktadır. Temel Sanat Eğitimi dersinde rengin psikolojik ve fizyolojik olarak tanımlanması

yapılmaktadır. Karakter Geliştirme dersinde canlandırmaya uygun karakter tasarım yöntemlerinin aktarımı amaçlanmaktadır. Yazınsal olarak karakter tasarım yöntemini tanımlanması, çizgisel ön çalışma yöntemini ve model sayfası oluşturma tekniklerinin aktarımı amaçlanmaktadır. Tasarlanan karakterler, animasyonu yapılmaya uygun bir iç sisteme sahip şekilde sunulmaktadır. Çizgi Filme Giriş dersinde klasik canlandırma tekniklerinin incelenmesi ve uygulaması amaçlanmaktadır. Zamanlama, hız, hareket esnekliği ve senkronunun sağlanması konuları ders içeriğinde yer almaktadır. Elektronik Görüntü I dersinde , üç boyutlu karakter modelleme yöntemlerinin incelenmesi ve uygulanması amaçlanmaktadır. Modelleme araçlarının tanımlanması, modellemede izlenecek yol, animasyona uygun karakterin kağıt üzerinde tasarlanması ve bu karakterin modelleme, ışıklandırma ve render alma gibi yöntemleri ders içeriğinde yer almaktadır. Öykü Tasarımı I dersinde senaryo ve senaryo yazım süreçleri incelenmektedir. Senaryo yazım aşamalarının tanımlanması, öğrencilerin bu süreçleri çizgi filmlerine aktarmaları, sinopsis ve treatment yazımı, çekim senaryosu yazımı, çekim senaryosunun görselleştirilmesi ve storyboarda dönüştürülmesi gibi süreçler ders içeriğinde yer almaktadır. Görsel Anlatım I dersinde temel kurgu yaklaşımlarının açıklanması yapılmaktadır. Öğrencilerin oyuncu düzenlemesi ve sahnenin ritmine uygun temel kurgusal yöntemleri izleme becerilerini edinmeleri amaçlanmaktadır. Karakter Animasyonu dersinde öğrencilerin karakter animasyonunu nitelikli şekilde yapabilmeleri amaçlanmaktadır. Çizgi Film I dersinde klasik canlandırma teknikleri üzerinden hareketin hızı, senkronu, esnekliği ve hareketlerin birbiri ile olan uyumunun öğretilmesi amaçlanmaktadır. Elektronik Görüntü II dersinde üç boyutlu ortamda animasyona yönelik üretilen unsurların renklendirilmesi, doku kaplama yöntemleri, ışıklandırma yöntemlerinin kapsamlı şekilde incelenmesi amaçlanmaktadır. Öykü Tasarımı II dersinde metinler arası ilişkiler incelenmektedir. Derste aynı zamanda masal ve mitoloji gibi teorik kavramların incelenmesi ve öğrencinin izlediği filmierin senaryolarını, öykü, karakter, zaman, mekan öğeleri açısından değerlendirme edimlerinin kazandırılması hedeflenmektedir. Görsel Anlatım II dersinde gerçeklik ve kurnaca kavramları işlenmektedir. Sinemada anlatı, geleneksel ve çağdaş anlatı, postmodern anlatı, gösterge bilimsel açıdan gösterge, gösteren ve gösterilen kavramları ve psikanalitik film kuramı gibi teorik kavramlar ders içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Filmde Sahne Tasarımı dersinde çizgi film projelerinde filmin konusuna ve türüne göre uygun sahneler tasarlama teknikleri işlenmektedir. Öykü ve



öyküye yönelik karakter geliştirme, tasarlanan karaktere uygun sahne tasarımı, kadraj, ışık ve renk aktarım yöntemleri gibi usuller ders içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Film II dersinde çizgi film için konu yaratma becerisini geliştirmek amaçlanmaktadır. Bilinçaltı ve gözlem yeteneğinin tanımlanması, çizgi filmin ön üretim süreci kapsamında araştırma ve düzenleme becerisinin edinilmesi, anlatmaya değer ölçülere uygun konu anlatım tasarlanması, konuyu görsel ifade etme yöntemleri, yapılan çizim ve araştırmaların kurgulanması süreçleri ders içeriğinde yer almaktadır. Sayısal Kurgu I derinde tasarımlarda dijital teknik anlatım yöntemleri işlenmektedir. Adobe After Effects programının genel yapısı incelenmektedir. bilgisayar ortamına aktarılan videolar üzerinde sayısal işlemler yapılmasını, metin, görsel ve işitsel teknik anlatım elemanlarını kullanarak tasarımlar yapılması ders içeriğinde yer almaktadır. Üç Boyutlu Modelleme ve Doku Kaplama dersinde üretilmiş olan animasyona uygun modellenmiş karakterin kemik sistemi yerleştirme ile animasyona hazır hale getirilmesi süreci işlenmektedir. İki Boyutlu Bilgisayar Animasyonu dersinde animasyon üretimine yönelik tasarım ve animasyon ilkeleri tanımlanmaktadır. Vektörel ve rastel görüntü tanımları, geleneksel ve bilgisayar animasyon arasındaki farklar, iki boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri ve bu uygulamalar esnasında karşılaşılabilecek sorunların çözülmesine yönelik uygulamalar ders içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Film Tasarımı dersinde çizgi film projeleri geliştirme, projelerinde filmin konusuna ve türüne göre anlatımına hizmet edecek teknik anlatım yöntemlerini işlenmektedir. Öykü ve konu geliştirme yöntemleri, belirlediği hikayeye uygun aktarım yöntemleri, kadraj, ışık ve renk aktarımı, sahnelmelerin doğru zamanlanması, sahnelerin birbirleri ile olan bağlantıların ve sonunda çıkan çizgi filmin sunum teknikleri dersin içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Film Uygulamaları dersinde çizgi film projeleri geliştirilerek, çizgi filmlerinin konusuna uygun anlatımına hizmet edecek teknikleri belirlenip kullanılması işlenmektedir. Sayısal Kurgu II dersinde dijital teknik kullanım yöntemleri daha detaylı şekilde ele alınmaktadır. Üç Boyutlu Bilgisayar Animasyonu dersinde üç boyutlu hareketlendirme yöntemleri incelenmektedir. Hareketlendirme araçları, hareketlendirme yolları, üç boyutlu çalışma stiline uygun hareket tasarlama yöntemleri ve oyunculuk teknikleri ders içeriğinde yer almaktadır. İki boyutlu Bilgisayar Animasyonu dersinde Adobe Flash programı kullanarak bir öykü tasarlayıp kurgulayabilme becerisini edinimi amaçlanmaktadır. Flash programına uygun storyboard hazırlama, vektörel tasarıma uygun karakter tasarlama, karakteri

hareketlendirmeye uygun hale getirme teknikleri animasyon yöntemleri, arka plan ve kamera hareketleri, renklendirme, zamanlama ve çıkabilecek teknik sorunların çözümlenebilmesine yönelik çalışmalar ders içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Film Yapımı I dersinde öğrencinin şu ana kadar çizgi film üretimi ile ilgili öğrendiklerini kullanarak, karar verdiği teknik ve tarzda planladığı çizgi filminin üretip, uygun medya ortamında sunumunu gerçekleştirmesi amaçlanmaktadır. Üç Boyutlu Animasyon Üretimi dersinde öğrencinin şu ana kadar üç boyutlu ortam ile ilgili öğrendiklerini kullanarak, karar verdiği yolda, üç boyutlu animasyon projesini gerçekleştirmesi amaçlanmaktadır. Çizgi Film Yapımı II dersinde karar verilen çizgifilm üretimine devam ettilmesi amaçlanmaktadır. Üç Boyutlu Animasyon Üretimi II dersinde karar verilen üç boyutlu animasyon projesine devam edilmektedir.

### **3.2.1 Eskişehir Anadolu Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi**

Üniversitenin, çizgi film animasyon bölümünde işlenen derslerin içeriğine bakıldığında çok büyük bir fark görmemekle birlikte teorik bazı kavramların, öğrencilerin kafasında netleştirilmesi için yapılan çalışmalar dikkat çekmektedir. Doğal ve yapay kavramları Temel Sanat Eğitimi dersinde, rengin psikolojik ve fizyolojik tanımları üzerine değinilmesi ve gösterge bilimsel olarak gösterilen, gösterge ve gösteren kavramlarına değinilmesi, pratikte gerektirilen çalışmaların yanı sıra kavramsal olarak gereği duyulan çalışmaların yapıldığını görmekteyiz. Ortaya çıkarılmaya çalışılan ürünün öncelikle ne olduğunun anlaşılmasını sağlayıcı çalışmalar olduğu görülmektedir. Yaratıcılığın başarılı bir şekilde gerçekleşebilmesi için yeterli bilgi birikimi temel zorunluluk olduğuna göre bu yöndeki çalışmaların yaratıcı süreçleri besleyici etkisi olabileceği görülmektedir. Dersler geleneksel animasyon teknikleri ve kavramlarının yanı sıra üç boyutlu animasyon üretimini eşit miktarda ele almaktadır. Bazı derslerde deneysel farklı malzemeler ile animasyon ve çizim üretilme çalışmaları yaratıcılığa elverişli bir ortam sunmaktadır.

### **3.3 Maltepe Üniversitesinde Derslerin İçeriği Bakımından Çizgi Film Animasyon**

Maltepe Üniversitesini ele alındığında Çizgi Film Animasyon eğitiminde eğitim süresi dört sene, sekiz yarı yıldan oluşmaktadır. Temel Tasarım I dersinde temel tasarımın ilkelerini, uygulama yaptırarak öğretmeyi hedeflemektedir. Temel tasarım öğeleri olan nokta, çizgiyi kullanarak, renk uygulamaları yaparak ve perspektif temellerine uygun çeşitli tasarım uygulamaları ders içeriğinde yer almaktadır. Araştırma ve Sunum Teknikleri I dersinde akademik araştırma teknikleri, kaynak taraması yöntemleri işlenmektedir. Animasyon Filmi ve Fotoğrafi dersinde fotoğraf sanatının teknik özellikleri işlenmektedir. Uygulamalar yapılarak tekniklerin kavranması hedeflenmektedir. Animasyon sanatı içerisinde fotoğraf uygulamalarının çeşitleri incelenmektedir. Camera Obscura'dan güncel dijital fotoğraf makinelerine kadar olan gelişim süreci işlenmektedir. Doğru fotoğrafın çekilmesi için gerekli olan teknik ayarların öğrenilmesi için uygulamalar yapılmaktadır. Temel Çizim I dersinde görsel anlatım unsuru olarak çizginin tanınması ve çizim becerilerinin geliştirilmesine yönelik konular ele alınmaktadır. Gözlemlenen, algılanan, tasarlanan ve ifade edilmek istenilen tüm unsurların çizilerek görselleştirilmesi ve kişisel bir çizgi zevki ve tarzının geliştirilmesine yönelik araştırma ve uygulamaların yapılması amaçlanmaktadır. Temel Tasarım II dersinde temel tasarımın ilkelerini, uygulama yaptırarak öğretmek amaçlanmaktadır. Renk Teorisi dersinde renk kullanım ve etkilerine yönelik temel bilgi ve prensiplerin irdelenmesi ve bu bilgilerden hareket ile Renk ve Işığın nasıl kullanılacağına yönelik kişisel tarz ve yöntemlerin geliştirilmesi, geleneksel ve dijital metotlar kullanılarak uygulama yeterliliklerinin kazanılması hedeflenmektedir. Temel Çizim II dersinde görsel anlatım unsuru olarak çizginin tanınması ve çizim becerilerinin geliştirilmesine yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Animasyon Sanatının Temelleri dersinde Çizgi film ve Animasyon sanatının temel unsurları olan zamanlama, hareket planlaması, ağırlık, enerji ve deformasyon gibi kavramların anlaşılmasına yönelik araştırmalar ve uygulamaların yapılması amaçlanmaktadır. Animasyon sanatı ve Film üretiminin yaygın olarak kabul görmüş ve profesyonel yeterlilikler olarak tanımlanan temel prensip ve uygulama yöntemlerine yönelik çalışmaların yürütülmesi dersin içeriğinde yer almaktadır. Karakter Tasarımı dersinde karakter tasarımı sanatının sadece çizgi filmlerde değil

görsel anlatım sanatlarının tümüne ne şekilde bir katkıda bulunduğu incelenmesi hedeflenmektedir. Animasyonu yapılabilecek karakter teriminin detaylı olarak analizi ve karakterlerin tasarım prensiplerinin anlaşılması amaçlanmaktadır. Animasyon Film ve Sinematografi dersinde çizgi film animasyon sanatının bir sinema türü olmasından hareket ile film diline yönelik bilgi birikiminin sağlanması, kamera ve bileşenlerinin tanınması, etkin kullanımı, sinematografik teknikler kullanılarak görsellerin elde edilmesi, kaydedilmesi, izlenmesi, kişisel anlatım tarzlarının geliştirilmesine yönelik yeterliliklerin kazanılması hedeflenmektedir. Dijital Modelleme ve Animasyon Tasarımı I dersinde üç boyutlu modelleme programında yetkinlik kazandırmak ve tasarımların üç boyutlu ortama taşınabilmesi hedeflenmektedir. Bilgisayar tabanlı animasyon yapımı için gerekli olan temel modelleme bilgisi verilerek farklı tekniklerin tetkik edilmesi ve uygulamalı örneklerle öğrencilere üç boyutlu ortamda kendilerini ifade etmeleri için gereken becerilerin kazandırılması hedeflenmektedir. Çizgi film ve animasyon üretimi için stilize edilmiş karakter ve set tasarımı konuları ders içeriğinde yer almaktadır. Karakter Animasyonu dersinde karakter animasyonuna yönelik temel alıştırmalar ile karakterlerin ikna edici düzeyde animasyonlarının yapılmasını sağlayan unsurların detaylı olarak incelenmesi ve karaktere hayat kazandıran unsurların vurgulanması amaçlanmaktadır. Karakterin hikâye ve sahne içerisinde kendisinden beklenen oyunculuğu gerçekleştirmesine yönelik uygulama yeterlilikleri ders içeriğinde yer almaktadır. Storyboard Sanatı ve Teorisi dersinde storyboard yeteneğinin edinilmesi ve geliştirilmesini amaçlamaktadır. Yazılı bir metnin film dilini de kullanarak devamlılığını sağlamak ve storyboard görselleştirme teknikleri işlenmektedir. Görsel hikaye anlatımının storyboard kullanarak animasyon ve sinema sektöründeki yeri incelenmektedir. Animasyon Film ve İllüstrasyon dersinde üç boyutlu ortamda modelleme ve üretim yapılması amaçlanmaktadır. Bilgisayar Animasyonu Sanatı dersinde üç boyutlu ortamda animasyon üretimi yapılması hedeflenmektedir. Deneysel Animasyon Sanatı dersinde alternatif animasyon teknikleri ve fikirlerini tetkik edilmesi, animasyon üretim aşamalarında karşılaşılan problemlere daha geniş bir perspektiften bakma ve daha etkili çözümler bulma konuları işlenmektedir. Uygulanan yeni teknikler ve bilgilerle kalıpların dışına çıkılması, tasarım ve üretim süreçlerinde daha yaratıcı, işlevsel ve estetik ürünler ortaya koymak hedeflenmektedir. Çizgi film Animasyon'da Film Analizi I dersinde çizgi film ya da diğer formatlarda üretilmiş uzun metraj film çalışmalarının izlenerek öğrencilerin

kendi anlatım dillerini geliřtirmeleri hedeflenmektedir. Öğrenciler ile birlikte seçilen uzun metraj film örneklerinin seyredilmesi, çeřitli konu başlıkları altında sanatsal açıdan filmlerin detaylı analizinin ve kritiğinin yapılması ders içeriğinde yer almaktadır. Animasyon İçin Öykü Geliřtirme ve Senaryo Yazımı dersinde bir fikrin hikayeleřtirilmesi ve sonrasında film üretimine uygun řekilde senaryolařtırılması hedeflenmektedir. Sürece yönelik bilgi birikiminin saėlanması, senaryo yazım formatı ve tekniklerine yönelik uygulama yeterliliklerini kazanılması hedeflenmektedir. İllustrasyon Sergi Tasarımı dersinde belirlenmiř konsept dahilinde arařtırmalar yapılarak illüstrasyon çalıřmaları üretilmesi ve üretimlerin sergi formatına getirilecek donanım kazandırılması hedeflenmektedir. Stop Motion Animasyon Sanatı dersinde görsel anlatım unsuru olarak stop motion animasyon tekniėi kullanılarak animasyon film üretimine yönelik prensiplerin irdelenmesi ve uygulama yeterliliklerinin kazanılması hedeflenmektedir. Görsel Efekt Animasyonu dersinde çizgi film animasyon üretiminde kullanılmak üzere görsel efekt yapısı altında toplanılan üretimlerin neler olduėunun anlaşılması hedeflenmektedir. Görsel efektlerin aslına uygun ve ikna edici řekilde yeniden üretilmesi temel prensiplerinin irdelenmesi ve bunlara yönelik uygulama yeterliliklerinin kazanılması hedeflenmektedir

### **3.3.1 Maltepe Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi**

Derslerin farklı animasyon dallarından çalıřmalar ve deneysel öğeler içermesi yaratıcılık açısından önem teşkil etmektedir. Konu ile alakalı farklı unsurların anlaşılması çabası yaratıcı süreçleri yaratıcılığın bilgi edinme aşamasına yardımcı olmaktadır. Normal animasyon tekniklerinin yanı sıra fotoğraf sanatı, stop motion, sinematografi gibi derslerde gösterilen teknikler animasyon üretimine tek boyutlu bir açıdan bakmayı önleyici görünmektedir. Animasyon dünyasında fotoğraf, stop motion ya da sinematografik öğelerin kullanımı yaratıcılık açısından önem teşkil etmektedir. Farklı konular ile ilgili bilgi edinmek önemli olsa da yeni bir şeyler ortaya konulmadığı, var olanların farklı yorumlanmadığı ya da farklılařtırılmadığı bir ortam tek düze kalmaktadır.

### **3.4 Kütahya Dumlupınar Üniversitesinde Derslerin İçeriği Bakımından Animasyon Ana Sanat Dalı**

Animasyon Ana Sanat Dalı eğitiminde animasyon konusuna Temel Bilgi Teknolojisi Kullanımı dersinde bilgisayar sisteminin temel kavramları, işletim sistemi, internet, ofis uygulama ve tasarım yazılımları temel seviyede kullanım amaçlanmaktadır. Bilgisayar temel kavramları, internet kullanımı iletişim sistemi, ofis ve tasarım programlarının kullanılması ders içeriğinde yer almaktadır. Animasyon Üretim Teknikleri dersinde canlandırma bir filmin üretim sürecinde izlenecek alternatif yollar, seçilen üretim metodunun teknik yönlerinin anlatımı ve oluşturma sürecinde yaşanacak olası sorunlara karşı alınacak tedbir ve tepkilerin öğretimi amaçlanmaktadır. Geleneksel yöntemler ile üretilen iki boyutlu animasyonlar, bilgisayar ile üretilen üç boyutlu ya da iki boyutlu animasyonlar, stop motion tekniği ile uygulaması yapılan animasyon türleri işlenmektedir. Yapım aşamaları ve üretim kuralları gibi konuların teknik terimleri yapısal öğeleri ile birlikte ulusal ya da yurtdışı örnekleri üzerinden detaylı anlatımı dersin içeriğini oluşturmaktadır. Animasyon Desen I dersinde canlı model çizim çalışmalarıyla genel anatomi ve çizim bilgisi kazandırılması amaçlanmaktadır. Desen çalışması, çizime konu öğelerin yerleştirilmesi, çizimde oran, çizimde ışık, renk, doku uygulamaları, kompozisyon çalışmaları, boya malzemeleri ile çalışma ve kısa süreli eskiz çalışmaları ders içeriğinde yer almaktadır. Perspektif: Dersin amacı, perspektifi, çeşitli temel ve ileri düzey örnek ve uygulamalar ile grafik tasarım sürecine nasıl entegre edilebileceğini kavratmaktır. İçerik olarak, perspektif temel kavram ve öğeleri hakkında bilgi aktarımı, temel ve ileri düzey perspektif egzersizlerini sayabiliriz. Temel Sanat Eğitimi I dersinde doğadaki nesnelere ilişkin gözlemler yapmak, görme ve algılama farklılıkları, ayırt etme yetisinin geliştirilebilmesi sanatın görsel dilini oluşturan tasarım ilkelerininin kavranması amaçlanmaktadır. Sanatın görsel dilini oluşturan eleman ve ilkelerin verilmesi dokunun tanımı, doku çeşitleri ve doku araştırmaları ders içeriğinde yer almaktadır. Temel Bilgisayar Bilimleri dersinde tasarım yazılımlarının temel bilgilerinin aktarılması ve uygulamalar üzerinde pratik yaptırmak amaçlanmaktadır. Tasarım programlarının temel bilgilerinin pratikte verilmesi ve mesleki uygulamalar için alt yapının oluşturulması ders içeriğinde yer

almaktadır. Animasyon Desen II dersinde canlı modelden çizim çalışmalarıyla genel anatomi ve çizim bilgileri kazandırılması amaçlanmaktadır. Desen çalışması, çizime konu öğelerin yerleştirilmesi, çizimde oran, çizimde ışık ve gölgelerin yeri ve buna yönelik uygulama yapılması, renk ve doku uygulamaları, kompozisyon çalışması, boya malzemeleri ile çalışma, kısa süreli eskiz çalışmaları ders içeriğinde yer almaktadır. Temel Sanat Eğitimi II dersinde doğadaki nesnelere ilişkin gözlemler yapılması, görme, algılama farklılıkları, ayırt etme yetisinin geliştirilebilmesi, sanatın görsel dilini oluşturan tasarım eleman ve ilkelerin incelenmesi amaçlanmaktadır. Görsel anlatımda rengin tanımı, oluşumu, rengin sınıflandırılması, rengin fiziksel, fizyolojik ve psikolojik etkileri, renk skalasının oluşumu, renk olgusu ve etkileri ders içeriğinde yer almaktadır. Temel Fotoğraf I dersinde sanat kavramı içinde fotoğrafın nasıl bir yerde olduğunun araştırılması, fotoğrafın resim sanatına olan etkileri, oluştuğu yapısal öğeler ve ışık ile fotoğraf ilişkisinin anlaşılması amaçlanmaktadır. Fotoğrafın yapısal öğeleri belirli örnekler üzerinden incelenerek görsel bir disiplin kazandırılması, dersin farklı boyutları olan kamera türleri, parçaları ve yardımcı ekipmanları ders uygulamaları içerisinde yer almaktadır. Disiplinin uygulamaya dayanan teknik ve sayısal boyutunun teorik aktarımı ve siyah beyaz fotoğraf üzerinden ilk uygulama çekimlerinin yapılması ders içeriğinde yer almaktadır. Senaryo Yazımı ve Öykü Geliştirme dersinde animasyon sektörüne özgü yazma sürecinde pratik bilgilerin aktarılması, pedagojik teoriler, farklı yaklaşımlar üretmek, ihtiyaca cevap veren öykü üretmek, keşfetmek, hayalden planlayarak giriş seviyesinde bir yazının oluşturma amaçlanmaktadır. Açıklayıcı bir yazı yazarak öğrencinin kendi görüşleri ile başkalarının çalışmalarını ifade edebileceği edebi unsur oluşturmak ders içeriğinde yer almaktadır. Hedef doğrultusunda uygulanması gereken yazım kuralları, teknikler, sözcük oyunları ve yaratıcı ifade ile algı yönetme uygulamaları yapılmaktadır. Çizgi Filme Giriş dersinde çizgi film teknikleri ile yapım sürecine yönelik uygulama projelerini gerçekleştirmek amaçlanmaktadır. Çizgi film oluşturma sürecinde kullanılan tekniklerin öğrenilmesi ve çizgi film oluşturma sürecinin aşamaları ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayarla İki Boyutlu Animasyon I dersinde tasarım aracı olarak bilgisayar kullanımı ve tasarımları bilgisayar ortamında düzenli görselleştirmeler amaçlanmaktadır. Adobe Photoshop grafik tasarım programının araç kutusu, katmanlar, filtreler, efektler ve tarayıcının kullanımı ders içeriğinde yer almaktadır. Karakter Geliştirme dersinde işlevsel animasyon film karakterleri tasarlanması

amaçlanmaktadır. Çizgi film oluşturma sürecinde kullanılan karakterlerin tasarlanması ders içeriğinde yer almaktadır. Senaryo Yazımı ve Öykü geliştirme II dersinde klasik ve dramatik yapıya uygun film senaryosunun yazım kurallarının uygulandığı bir dosya sunma becerisini kazandırmak amaçlanmaktadır. Sinemanın keşfiyle ortaya çıkan senaryonun temel kuralları, aşamaları ve film dilinin yaratıcılığı gibi unsurların öğretimi, ülkemizde ve dünyada, belli bir dönemde aşırı ilgi gören senaryo örneklerinin incelenmesi ve uygulama ödevleri ders içeriğinde yer almaktadır. Temel Fotoğraf II dersinde fotoğrafın güncel uygulama alanları, ihtiyaca göre verdiği cevaplar ve fotoğrafçının konu ile olan ilişkisinin nasıl olması gerektiği bilincini kazandırarak sinemanın özü olan fotoğrafı kavratmak amaçlanmaktadır. D-SLR model bir fotoğraf kamerasının imkanları ile yapılabilecek tekniklerin uygulamalar, etkili kompozisyon, ışık, hareket, renk kullanımı, tripod ve kameranın kullanımı gibi uygulamalar ile sabit odaklı objektif ile oluşturulacak olan foto hikaye çalışmaları ders içeriğinde yer almaktadır. Görsel Algı ve İletişim dersinde insan iletişiminin temel prensiplerinin, kuramlarının aktarılması ve iletişimin görsel iletişim tasarımındaki rolünün kavratılması amaçlanmaktadır. İnsan iletişiminin temel prensiplerinin ve kuramlarının aktarılması ve iletişimin görsel iletişim tasarımındaki rolünün kavratılması amaçlanmaktadır. Gösterge bilim, işaret, sembol, ikon, edinilmiş deneyler, görüntünün yorumu, biçimsel eleştiri, kavramsal eleştiri ve fikir eskizlerinin oluşturulması ders içeriğinde yer almaktadır. İleri Fotoğraf dersinde günümüzde geleneksel ve kimyasal boyutundan arınarak farklı bir boyuta ulaşan fotoğraf disiplininin sayısal teknoloji imkanları ile sentezlenmesinin ve aydınlık oda uygulamalarının aktarımı amaçlanmaktadır. D-SLR fotoğraf kameralarının eşgüdümlü çalıştığı cihazlar, sayısal görüntü formatları, RAW ve RAW üzerinde düzenlenebilecek yapılandırmalar ile Canon DPP, Lightroom, Nikon ViewNX, Adobe Photoshop uygulamaları ders içeriğinde yer almaktadır. Sayısal Karakter Tasarımı dersinde işlevsel animasyon karakterlerini sayısal ortamda, bilgisayar yazılımları ve yardımcı ekipmanları ile tasarlanması amaçlanmaktadır. Çizgi film üretim sürecinde kullanılacak karakterlerin oluşturulması için Adobe Photoshop ve Adobe Illustrator yazılımları ile birlikte tablet uygulamaları ders içeriğinde yer almaktadır. Animasyona uygun karakterlerin ihtiyaca yönelik biçimde tüm ayrıntılarıyla sayısal ortamda oluşturulması hedeflenmektedir. Çizgi Film I dersinde klasik canlandırma tekniklerinin öğretilmesi ve line test sistemiyle uygulanması amaçlanmaktadır. Line test sistemi kullanarak denemeler yapıp klasik canlandırma



teknikleri kunalılması ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayarla İki Boyutlu Animasyon II dersne tasarım aracı olarak bilgisayar kullanmaları ve tasarımların bilgisayar ortamında düzenlenip görselleştirilmesi açıklanmaktadır. Adobe Photoshop programının araç kutusu, katmanlar, filtreler, efektlerin ve tarayıcının kullanımında ders içeriğinde yer almaktadır. Sayısal Ses ve Video dersinde güncel yazılımlar üzerinde kurgu, sayısal efekt, ses-görüntü teknikleri gibi uygulamaların giriş seviyesinde öğretimi amaçlanmaktadır. Kurgunun temel mantığı ve kurgu tekniklerinin kavranması, tekniklerin uygulama alanları, çeşitli kurgu yazılımlarının tanıtımı, uygulamada kullanılacak malzemelerin seçimi, zaman çizelgesi üzerine belirli ahenkler ile yerleştirimi ders içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Film II dersine çizgi film teknikleri ile yapım sürecine yönelik uygulama projelerinin gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır. Öğrencilerin kendi hazırladıkları bir senaryo ile öğrendikleri tüm bilgilerden yola çıkarak kendi kişisel filmlerinin oluşturulması ders içeriğinde yer almaktadır. Üç Boyutlu Modelleme ve Doku Kaplama dersine ü. boyutlu karakter donanım yöntemleri ile üretim süreçlerini öğretilmesi amaçlanmaktadır. 3D Max programı ile animasyonda kullanılmak üzere üç boyutlu modeller oluşturulması ve karakterlerin giydirilmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Temel Görsel Senaryo dersinde görsel senaryo kavramının canlandırma film üretim sürecindeki yerini belirlemek ve bir canlandırma filminde görsel senaryonun önemi ile ilgili bilinç uyandırmak amaçlanmaktadır. Kağıt üzerinde çizilen sahnelerin, öyküye uygun biçimde sıralanması, öyküyü anlatması, görsel senaryonun içeriğinde bulunması gereken teknik terimler, işaretler, sanal kamera hareketleri, ölçeklendirmeleri, sahne yapısı, diyaloglar, üretim sürecinde uygulanacak olan planların çizimi ve bunlardan yola çıkılarak oluşturulacak görsel senaryo ödevleri ders içeriğinde yer almaktadır. Sayısal Tipografi ve Görsel Manipülasyon dersinde görsel iletişim tasarımının ana öğelerinden olan tipografinin insanlık tarihindeki rolü, temelleri, yazı karakterleri, araçlar ve tekniklerin uygulamalı proje ile video üzerinde doğru kullanımının aktarılması amaçlanmaktadır. Oluşturulmuş video üzerinde sayısal olarak kullanılacak tipografinin yapısı, yazı karakterinin içerikler ile uyumu, baskın video rengi ile yazı karakteri rengi uyumu, et kalınlığı, punto, serif, gotik, x yüksekliği gibi kavramların uygulama üzerinde öğretilmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Sayısal Sahne Tasarımı dersinde farklı konu ve türlere göre animasyon uygulamalarının sahne tasarımlarının sayısal ortamda gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır. Sahne tasarlamaya imkan verecek güncel yazılımların kullanımı, sahneyi oluşturacak tüm

elemanların üretimi, uygulamada teknik kurallara bağlı kalma etiği, sahneye ilişkin öngörü yapabilme, görüntü açısı, karakterlerin sahnedeki konumu, ışık ve diğer materyallerin teknik unsurlara uygun biçimde kullanımı ders içeriğinde yer almaktadır. Üç Boyutlu Bilgisayar Animasyon dersinde üç boyutlu animasyona yönelik karakter hareketlendirme teknik ve yöntemlerinin, 3D Max aracılığı ile öğretilmesi amaçlanmaktadır. Çizgi film Uygulamaları dersinde çizgi filmlerinde sahneleri tek tek ele alıp bütünü sağlayacak profesyonel bir yaklaşımla canlandırılmaları, ekip çalışmasını pekiştirilmeleri, oyunculuk katılmaları ve kurgulamalarının öğretilmesi amaçlanmaktadır. Ekip çalışmasıyla profesyonel anlamda bir çizgi film oluşturulması da içeriğinde yer almaktadır. Stop Motiona Giriş dersinde stop motion animasyonun tasarım ilkeleri, üretim süreçleri ve tekniğin uygulanmasına ilişkin temel bilgi, sabır ve zaman kullanımının öğretimi amaçlanmaktadır. Giriş seviyesinde hamur malzeme ile oluşturulacak karakterin birbirinden bağımsız farklı framerde hareket ettirilip ışık, gölge gibi sinematografik öğeleri göz önünde bulundurma bilinci kazandırılması amaçlanmaktadır. Her hareketin fotoğraflanması ve sayısal ortamda eklektik biçimde sıralanması ile oluşturulacak canlandırmalar ders içeriğinde yer almaktadır. Çoklu Ortam dersinde tipografi, ses, grafik, animasyon ya da video ürünlerinin sentezlenerek yazılım aracılığı ile sanal platformda düzenlenmesi tekniklerinin aktarılması amaçlanmaktadır. Animasyon, sayısal ses, video, tipografi, taranmış imajlar gibi birbirinden bağımsız öğelerin, tasarımın ilke ve öğeleri çerçevesinde sayısal ortamda bir araya getirilerek oluşturulacak kısa film projesi üretimi dersin içeriğinde yer almaktadır. Sayısal Konsept Tasarımı dersinde kavramsal tasarım içerikleri oluşturmak ve sayısal ortamda üretilen içerikleri tasarlamak için uyulması gereken kuralların öğretilmesi amaçlanmaktadır. Eskiz, boyama, ürün ekseninde ortaya çıkacak olan özgünlük, biriciklik ve yaratıcılık öğelerinin önemi vurgulanmaktadır. Figür, nesne, mimari unsur, manzara, kompozisyon, mekanik, organik ya da inorganik her türlü ürünün üretim sürecinde uyulması gereken tasarım kriterleri ve proje ürünleri ders içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Film Yapımı I dersinde çizgi film tekniklerinden herhangi birini kullanarak bağımsız film projesi gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır. Bilgisayarda Üç Boyutlu Animasyon Proje I dersinde üç boyutlu animasyon yöntemlerini kullanarak kısa bir film hazırlaması amaçlanmaktadır. Reklam Animasyonu dersinde pazarlama ilkeleri, reklamın hukuki sınırları ve etik değerleri göz önünde bulundurarak, ürün pazarlamasını, satış rakamlarını yukarı

çekmeyi hedefleyen, canlandırma bir ürün ortaya koyulması amaçlanmaktadır. Pazarlaması görsel medya aracılığı ile yapılacak bir ögenin belirlenmesi, reklamı yapılacak ögenin hedef kitleyi cezbeciliği, kafasındaki soru işaretlerini kaldırması ve müşteri beklentilerini göz önünde bulundurarak animasyon yapım tekniklerinin uygulamaları ders içeriğinde yer almaktadır. İleri Modelleme Yazılımları dersinde figür, nesne, mimari unsur, mekanik, organik ya da inorganik her türlü olgunun ileri seviyede üç boyutlu yazılım, filtre ve renderer kullanarak modelleme tekniklerinin öğretilmesi amaçlanmaktadır. Z-brush gibi detaylı çalışma olanakları sağlayan üç boyutlu modelleme programları ile ileri modellemeye giriş yapılmaktadır. Karakter 3D Max ya da Autodesk Maya programları yardımıyla topoloji ve kaplama yapılarak canlandırma film ve oyun benzeri konseptlerde kullanımına hazır hale getirilmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Film Yapımı II dersinde çizgi film tekniklerinden herhangi birini kullanarak bağımsız film projesi gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır. Çizgi film tekniklerinden herhangi birini kullanarak bağımsız bir canlandırma film oluşturulması ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayarda Üç Boyutlu Animasyon Proje II dersinde üç boyutlu animasyon yöntemlerini kullanarak kısa bir film hazırlaması amaçlanmaktadır. Sayısal Görsel Efekt dersinde dijital ortamda üretilen canlandırma filmler içerisinde kullanılacak model, parça dinamikleri ve karmaşık görsel etkilerin hangi im yollarının aktarılması amaçlanmaktadır. İleri Görüntü İşleme dersinde green box stüdyo görüntülerinin sayısal ortamda lenmesi ve yaratıcı efekt tekniklerinin öğretimi amaçlanmaktadır. Adobe After Effects, 3D Max, Maya, Lightwave, Cinema 4D yazılımlarının içine dışarıdan çağırılan görüntülerin uzman seviyesinde yapılandırılması ders içeriğinde yer almaktadır. Güncel renderer ve yama yazılımlar ile işlenmesi ve bu doğrultuda, yüksek çözünürlüklü HD formatta kısa film hazırlanması uygulanmaktadır. İllüstrasyon I dersinde önceki yıllarda öğretilen teknik yaratma becerilerini kullanarak özgün ve yaratıcı görsel anlatım yöntemleri geliştirebilmesi amaçlanmaktadır. İllüstrasyonun tanımı, grafik tasarım içinde illüstrasyon, grafik tasarımda kullanıldığı alanlar, endüstri grafığın alanında kullanımı, yayın grafığı alanında kullanımları ders içeriğinde yer almaktadır. Kağıt Animasyon dersinde karton, kağıt, keçe, fotoblok objelerinin kesilerek, belirli bir senaryo üzerinden hareketle zemin üzerinde oynatılması yöntemlerinin öğretimi amaçlanmaktadır. Cut out animasyon hareket algısı, objelerin parça halinde yer değiştirmesi ya da tamamen yeni parça eklenip çıkarılması, eklektik düzlem kullanma becerisi ve tüm bunların

yazılım ile sentezlenerek ortaya uzun metrajlı bir cut out animasyon filmi çıkarılması ders içeriğinde yer almaktadır. Vektörel Animasyon dersinde vektör tabanlı animasyon yazılımlarının işleyişi ve yazılımların kullanımıyla yapılabilecek animasyon oluşturma tekniklerinin öğretimi amaçlanmaktadır. Adobe Flash, Toon Boom, Adobe After Effects gibi vektörel tabanlı karakter ve arka plan hazırlanabilecek yazılımların kullanımı ile animasyon uygulaması yapılmaktadır. Reklam ve tanıtım amaçlı uygulanacak görsellerde vektörel animasyonun işleyişi ders içeriğinde yer almaktadır. Temel Suluboya Teknikleri dersinde görsel senaryo çalışmalarının desteklemesi amaçlanmaktadır. Kağıt üzerinde suluboya ile yapılacak çalışmalar, canlı model, natüremort çizimler, aynı malzeme ile yapılacak hayalden eskiz çizimleri, figür, sahne, alien, yaratık vb. unsurların çizim ve boyamaları ders içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Roman dersinde çizgi roman projesi geliştirilmesi ve geliştirilen çizgi öykülerin görselleştirilmesi amaçlanmaktadır. İllüstrasyon II dersine önceki yıllarda edinilen teknik ve yaratma becerileri kullanılarak özgün ve yaratıcı görsel anlatım yöntemleri geliştirilmesi amaçlanmaktadır. İllüstrasyonun tanımı, grafik tasarım içinde illüstrasyon, grafik tasarımda kullanıldığı alanlar, endüstri grafiğinin alanında kullanımı ders içeriğinde yer almaktadır. Genel Anatomi dersinde insan vücudunu tanımaya yönelik genel kemik, eklem yapıları, genel kas yapıları, artistik anatomik oranların öğretimi amaçlanmaktadır. Figür hareketleri sırasında değişen kemik, kas, eklem konumlarının tasarımcı adayları tarafından doğru şekilde resmedilmesi, renklendirilmesi, sayısallaştırılması ve canlandırılması gibi unsurlar ders içeriğinde yer almaktadır. İnsan vücudunda bulunan kemik, kas isimleri, kas, kemiklerin ağırlıklı olarak çalıştığı ve kasıldığı bölgelerin çizim teknikleri işlenmektedir. Fantastik Yaratık Tasarımı dersinde tasarımın temel öğe ve ilkeleri çerçevesinde insan figürü dışında kalan benzersiz olmayan fantastik figürlerin geleneksel ve sayısal teknikler ile oluşturulması amaçlanmaktadır. Gerçekte var olan kavramlar dışında yaratık oluşturmanın yolları, fantastik olarak kurgulanan karakterin sahip olduğu objeler ve yaşadığı çevrenin kağıt üzerinde tasarlanması ders içeriğinde yer almaktadır. Yaratığın taksonomisi, tonal düzeni, vücut yapısı, anatomisi, kostümü, bedenini alacağı poz, oluşturulan tür üzerindeki temel aydınlatma teknikleri, karaktere özgü benzersizlik gibi profesyonel bilgilerin öğretimi amaçlanmaktadır. Sinema Kuramları dersinde sinemayı başlangıcından bu yana yapısal, işlevsel açıdan inceleyen başlıca kuramları ve kuramcıları öğretmek sinemaya daha geniş bir perspektiften bakılması amaçlanmaktadır. Stop Motion

Stüdyosu dersinde stop motion animasyonun üretim süreçleri, tekniğin uygulanmasını hedef alarak green box stüdyo, kamera, kamera yardımcı ekipmanları, ışık kullanımı gibi teknikleri öğretmek ve uzman seviyesinde bir ürün ortaya çıkarmak amaçlanmaktadır. İleri düzeyde kukla ve hamur malzeme kullanabilen öğrenciye ders için özel olarak oluşturulmuş ortamda ışık, fotoğraf kamerası ekipmanlarının kullanımı, kukla yapımı, kuklanın hareket ettirilmesi, elde edilen imajların sayısal ortamda yapılandırılması ile canlandırma kısa film oluşturma süreçleri ders içeriğinde yer almaktadır. Üç Boyutlu Anatomi Modelleme dersinde genel insan ve hayvan anatomisinin, üç boyutlu yazılımlar ile detaylı biçimde modellenmesinin öğretimi amaçlanmaktadır. 3D Max, Maya, Z-brush modelleme programları ile birlikte insan ya da hayvan anatomisi gibi fiziksel bütünlükleri olan figürlerin modelleme uygulamaları, üç boyutlu modelleme yazılımları ile figür modellemenin teknik kuralları, ortaya çıkan yapının yüksek seviyeli bir renderer ile işlenmesi ve vücut parçalarının üç boyutlu yazılımlar ile oluşturulması ders içeriğinde yer almaktadır. Sayısal Renk Teorisi ve Işık dersinde iki boyutlu ve üç boyutlu projelerde kullanılacak ışık ve renk araçlarına ilişkin temeller ile pratik uygulamaların öğretimi amaçlanmaktadır. Adobe After Effects, Adobe Premiere, Maya, Z-brush, 3D-max ve Cinema 4D yazılımları kullanılmaktadır. Işık, renk sorunlarına ilişkin çözümler, yazılım üzerinde ışık, sayısal ortamdaki saydam, yarısaydam, opak maddeler üzerindeki ışık ve renk uygulamaları, atmosfer, doku, form, gölge, yansıyan, süzülen ve direkt ışık türleri ders içeriğinde yer almaktadır. Film ve Animasyon Analizi dersinde film eleştirisinin tarihini, kuramını ve alandaki uygulamaları öğretmek amaçlanmaktadır. Animasyon Proje Sunum dersinde düzenlenmiş bir özgeçmiş ile iki boyutlu, üç boyutlu canlandırma film ve görüntülerden oluşan portfolyo ya da projenin başından sonuna kadar izlenecek yollar ders içeriğinde yer almaktadır. Canlandırma film projelerinde yapılan sunum için gerekli materyaller, uygulama yöntemlerinin detayları, projenin başlaması ile birlikte sunum dosyası oluşturma, görsel materyallerin hazırlanması ve hazırlıkların planlanması işlenmektedir. Pazarlama Teorileri dersinde pazarlamaya ilişkin teoriler, saha araştırmaları, pazarlama yönetimi ve hedef kitlenin beklentilerine yönelik ürün oluşturma amaçlanmaktadır. uygulanmış modern pazarlama stratejilerinin analizi, alternatif pazarlama stratejilerinin değerlendirilmesi ve hayali bir müşteri için kapsamlı bir pazarlama planının hazırlanması ders içeriğinde yer almaktadır. Yeşil Plan Stüdyosu dersinde green box stüdyo ve yardımcı malzemelerinin uzman

seviyesinde öğretimi amaçlanmaktadır. Görsel efekt gerektiren animasyon uygulamalarında green box stüdyo, ışık, kamera ve kamera yardımcı ekipmanları ile elde edilen görüntülerin sayısal ortamda düzenlenmesi der içeriğinde yer almaktadır.

### **3.4.1 Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Animasyon Ana Sanat Dalı Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi**

Üniversitede işlenen derslerin animasyon konusuna dair oldukça çeşitli ve kapsamlı olması yaratıcılığı destekleyici gözükmektedir. En temel desen dersleri, klasik animasyon yapım teknikleri, stop motion animasyon yöntemlerinin kapsamlı uygulamaları ve üç boyutlu modelleme, animasyon tekniklerine kadar geniş bir alanı kapsayan bir öğrenim spektrumu görülmektedir. Mitoloji ve İkonografi dersinde işlenen Roma dönemi sanat eserlerinin incelenmesi Hıristiyan ikonografisi ve çok tanrılı dinlerin yaygın olduğu döneme ait sanat eserlerini incelenmesi gibi konuları kapsamlı işleyen çalışmalar oluşturulacak olası yaratıcı süreçlerin güncel tarihi gerçekler içeren çalışmalar ortaya çıkarmasına katkı sağlamaktadır. Animasyon konusunda yaratıcı süreç oluşturulabilmesi için kuramsal alt yapı zenginliğinin önemi ve gerekliliğine dikkat edildiği ortaya çıkmaktadır. Görsel Algı ve İletişim dersinde insan iletişiminin temel prensipleri, gösterge bilim, işaret, sembol, ikon gibi kavramların incelenmesi, üretilmesi planlanan bir animasyonun yaratıcı süreçlerinin kuramsal açıdan bilimsel doğrular içermesini sağlamaktadır. İleri Fotoğraf dersinde işlenen fotoğraf çekme tekniklerinin kapsamlı şekilde işlenmesi, kompozisyonun görsel dengesi, kompozisyonun verdiği duygusal etki gibi konuların kişiler tarafından çizimin dışında farklı bir alanda yakalanmasını sağlamaktadır. Animasyon üretimi esnasında kompozisyon ile ilgili karşılaşılabilecek mücadelelere bilinenin dışında farklı bir yöntem ile yaklaşması yaratıcılığı destekleyici bir ders içeriği kullanıldığını göstermektedir. Stop Mmotion tekniği ile animasyon üretme konusunda verilen Stop Motion Stüdyosu dersinde işlenen kapsamlı eğitimin yaratıcı süreçlerin temelini oluşturan frklı konularda bilgi edinme konusunda katkı sağlayıcı olduğu gözükmektedir. Pazarlama teorileri dersinde kişilerin ürettikleri çalışmaların animasyon sektöründe kabul edilebilir şekilde sunulmasının öğretilmesi üniversitenin sektöre eleman yetiştirdiği gerçeğini destekler niteliktedir. Sayısal Boyama dersinde

belirli kurallar çerçevesinde bir ders içeriği izlendiği görülmektedir. Reklam Animasyonu ve Pazarlama Teorileri derslerinde verilen eğitimin sektörde iş imkanı elde etmeye yönelik olduğu tespit edilmektedir.

### **3.5 İzmir Yaşar Üniversitesinde Derslerin İçeriği Bakımından Çizgi Film Animasyon**

Üniversitenin çizgi film animasyon eğitimi toplam dört sene, sekiz yarıyıldan oluşmaktadır. Temel Sanat Eğitimi dersinde iki boyutlu temel tasarım ilkelerinin incelenmesi, yoğun çalışmalar ile uygulanması ve tasarım duygusunu kazandırmak amaçlanmaktadır. ödev bazlı ders, temel tasarım ilkelerinin öğretilmesi, örnekler ile pekiştirilmesi, konu anlatımları eşliğinde işlenmesi ve stüdyo çalışmaları ders içeriğinde yer almaktadır. Analitik Desen I dersinde form, desen, doku ve gölge temel tasarım prensiplerinin öğretilmesi amaçlanmaktadır. İnsan vücudunun anatomik yapısının estetik açıdan analizleri ile gerekli bilgi ve donanımın aktarılması amaçlanmaktadır. Çizim tarzı şekillendirerek yeterli ve hızlı pozlama tekniklerini geliştirmek, insan bedeninin anatomik yapısını bol çizim yaparak pekiştirmek, konu anlatımları ve serbest çalışma teknikleri ders içeriğinde yer almaktadır. Temel Bilgisayar Grafiği dersinde grafik tasarımda kullanılan temel programları uygulamalı olarak öğretilmesi ve öğrencilere dijital ortamda problem çözme becerisi kazandırılması amaçlanmaktadır. Grafik tasarımın temel metodları doğrultusunda Adobe Photoshop, Illustrator ve Indesign programlarının kullanılmasını sağlayacak teorik bilgilerin aktarılması ders içeriğinde yer almaktadır. Animasyon I dersinde animasyon sanatının zamanlama, hareket, ritim ve kurgu gibi niteliklerinin tanıtılması amaçlanmaktadır. Animasyon sanatına bakış açıları kazandırmak ve sanatın farklı tekniklerinin aktarılması amaçlanmaktadır. Animasyonun temellerinin öğretilmesi, örneklerle pekiştirilmesi, konu anlatımları ile işlenmesi ve ilgili ödevin sunulması ders içeriğinde yer almaktadır. Sömestr sonunda her öğrencinin içinde temel animasyon çalışmalarını barındıran bir portfolyosu olması hedeflenir. (Mesleki kaygı) Hareketli Bilgisayar Grafiği dersinde film tasarımında kurgunun her yönü ile teknik olarak ve kurgu mantığı içinde çalışılabilir düzeye çıkılması amaçlanmaktadır. Film tasarımında bilgisayar kullanımının yeri, kurgu programlarının kullanılması, kadraj bilgisinin amaca uygun işlenmesi, kurgu teknikleri ve yöntemleri ders

içeriğinde yer almaktadır. Temel Sanat Eğitimi II dersinde tasarım ilkelerinin farklı projeler ile uygulanarak öğretilmesi, grafik tasarımın farklı alanlarına yönelik her türlü projeyi üretebilecek bir alt yapının kazandırılması ve ileriye dönük her türlü grafiksel projeyi çözümlenebilecek yeterlilikte yaratma amaçlı çok yönlü proje uygulamaları ders içeriğinde yer almaktadır. Geleneksel Canlandırma Teknikleri I dersinde iki boyutlu animasyon projeleri üretiminde animasyon disiplinlerini uygulama, öyküleyici bir yapı belirlenip yaratıcı animasyon uygulamaları ve animasyon üretimi sürecini bireysel ya da takım olarak organize etme becerisinin aktarılması amaçlanmaktadır. İki boyutlu bilgisayar animasyon süreci dahilinde farklı uygulamalarının kullanılarak kısa animasyon üretimi ders içeriğinde yer almaktadır. Görsel Anlatım I dersinde üç boyutlu ortamda karakter animasyonu temellerinin öğretilmesi amaçlanmaktadır. Üç boyutlu ortamda yapıların değerlendirilmesi yetisinin geliştirilmesi, iki boyutlu ortamda yapılan ürünlerin üç boyutlu ortama aktarımı, iki boyutlu animasyon ilkeleri bağlamında ağırlık, postur ve karakter hareketinin mekanığı üzerinde durularak üç boyutlu animasyona giriş yapılması ders içeriğinde yer almaktadır. Canlandırma Sineması Tarihi I dersinde animasyon sanatının teknik gelişim süreci konusunda bilgilendirmek ve sanatın tarihinde önemli örneklerin incelenmesi amaçlanmaktadır. Canlandırma sineması tarihinden örnek filmler, dönemler, ekoller, türler ve yönetmenlerin incelenmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Uygulamalı Medya Estetiği dersinde film ve video başta olmak üzere görsel işitsel medya tasarımlarının biçimsel öğelerinin ve estetik ilkelerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Işık, renk, uzam konularını tarihsel ve güncel örnekler ve görsel düzenlemenin anlam üzerindeki etkileri işlenmektedir. Animasyon Storyboard I dersinde çizgi kalitesine göre stil geliştirme, storyboardu bir düşünme ve fikir geliştirme aracı olarak işlemek ve üretilmesi planlanan çizgi film ve canlandırma sineması projesinin ön yapım aşamasında fikirlerin görselleştirilmesi amaçlanmaktadır. Öyküyü irdeleyerek etkili bir biçimde görselleştirmeye yardımcı olacak unsurların tanınması, görsel öyküleme anlatımında karakter ve mekan araştırması, kompozisyon, kamera açıları, renk ve ışık bilgisini örnekler ve egzersizlerle desteklenmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Canlandırma sineması projesinin planlanması ve ön yapım sürecinde storyboard üretilmesi amaçlanmaktadır. Geleneksel Canlandırma Teknikleri II dersinde iki boyutlu animasyon projeleri üretiminde animasyon disiplinlerini uygulama ve öyküleyici bir yapı belirleyip bunu yaratıcı animasyon uygulamalarında kullanmak



amaçlanmaktadır. Animasyon üretimi sürecini bireysel ya da takım olarak organize etme becerisini sergileme, iki boyutlu bilgisayar animasyonunu keşfetme, iki boyutlu bilgisayar animasyonunun süreci dahilinde farklı teknik uygulamalar ve storyboard gelişim bilgilerinin kısa animasyon üretimi için kullanılması ders içeriğinde yer almaktadır. Uygulamalı Medya Estetiği dersinde film, video başta olmak üzere görsel işitsel medya tasarımının biçimsel öğelerinin ve estetik ilkelerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Görsel işitsel medya estetiğinin belirleyici unsurları arasında yer alan üç boyutlu alan, hareket, ses ve kurgu konularını tarihsel ya da güncel örnekler aracılığıyla ele alınması ders içeriğinde yer almaktadır. Karakter Tasarımı II dersinde hareketli çizimin, ifadenin, pozların, sahnelemenin önemini göstermek, konseptleri, teorileri ve yaratıcı geliştirme sürecini birleştirip animasyon için karakter tasarımı oluşturmak amaçlanmaktadır. Konseptleri, fikirlerin, teorilerin karakter tasarımı ile birleştirilip analiz edilmesi, proje sonuçlandırmak için karakter tasarımındaki prosedürleri grup tartışmalarında analiz etmek ders içeriğinde yer almaktadır. Gerçekçi karakterlerden ziyade stilize karakter geliştirme, karakter tasarımına dair duygu, kişilik, kimlik, ifade ve dil yaratımı işlenmektedir.

### **3.5.1 İzmir Yaşar Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi**

Derslerin geneline bakıldığında diğer eğitim kurumlarında benzer olarak görülen kurallar dahilinde bilgi edinme süreçlerinin ağır bastığı görülmektedir. Animasyon I dersinde sene sonunda öğrencilerin edinmeleri ön görülen demoreel çalışmasında mesleki alanda yer alma kaygısı öne çıkmaktadır. Hareketli Bilgisayar Grafiği dersinde önceden belirlenmiş kurallara uygunluk durumu yaratıcılığı engelleyici faktörler arasına girmektedir. Yaratıcı ürün ortaya koymak için yeterli bilgi birikimi gerektiği göz önüne alındığında Canlandırma Sineması Tarihi dersinin yaratıcılığı destekleyici olduğu görülmektedir.

### **3.6 Ayvansaray Üniversitesi Plato Meslek Yüksek Okulu Derslerin İçeriği Bakımından Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon**

Meslek yüksek okulunda bilgisayar destekli tasarım ve animasyon bölümünde animasyon ile ilgili toplam on dokuz ders bulunmaktadır. Temel Sanat Eğitimi dersinde çizgi, leke, form, kompozisyon gibi desen sanatını oluşturan temel öğelerin canlı modelden ve ölü doğadan çizimlerle tanıtılması amaçlanmaktadır. Gözlem yapma, algılama ve yerleştirme yetilerini güçlendirmek amacıyla çeşitli atölye çalışmaları uygulanması ders içeriğinde yer almaktadır. Görsel İletişim dersinde fikirlerin geleneksel ve alternatif yöntemler ile iletilebilmesi için gerekli becerilerin edinilmesi amaçlanmaktadır. Piyasada çalışan bir tasarımcının sorumluluklarının anlaşılması, çizim ve diğer görsel anlatım teknikleri ile fikirlerin iletilebilmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Bağlamsal Çalışmalar dersinde günümüz sanat, tasarım düşüncesini şekillendiren kültürel tarih ve sosyal teori hakkında araştırma yürüterek bilgi edinilmesi amaçlanmaktadır. Tasarım düşüncelerini özellikle hareketli grafik tasarım alanını etkileyen tarihi ve kültürel gelişmelerin incelenmesi, sunum tekniklerinin kullanılması, notlar ve görsel günlükler tutulması ders içeriğinde yer almaktadır. Dijital İmaj Yaratımı dersinde baskı ve dijital ortama yönelik imaj dosyaları hazırlanması, çözünürlük, renk uzayları, vektör, piksel, dosya uzantıları gibi temel ve ileri düzey kavramların öğretilmesi amaçlanmaktadır. Adobe Photoshop ve Adobe Illustrator yazılımlarının kullanımı ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayar I dersinde öğrencilerin mesleki ve akademik hayatlarında gerekli olacak temel yazılımların öğretilmesi amaçlanmaktadır. Bilgisayarın yeni kullanım alanları, sosyal medya, dijital yaşam, multimedya kavramı, grafik kullanıcı ara yüzleri, temel yazılım ve donanım bilgileri gibi konular ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayar II dersinde Microsoft Office yazılımlarının öğretilmesi amaçlanmaktadır. Word, PowerPoint, Excel, Outlook ve Windows 7 programları hakkında ileri düzey bilgilerin aktarılması ders içeriğinde yer almaktadır. İki Boyutlu ve Üç Boyutlu Zaman Bağlı Dijital Uygulamalar dersinde animasyon üretim tekniklerinin yanı sıra zaman bağımlı animasyon üretim tekniklerinin aktarılması amaçlanmaktadır. Üç boyutlu tasarımın dışındaki animasyon üretimlerinde zamanın kullanılmasına yönelik iki ve üç boyutlu üretimler yapılması ders içeriğinde yer almaktadır. Yaratıcı Fikir Geliştirme dersinde görsel iletişim projelerinde

kullanılmak üzere yaratıcılığının geliştirilmesi için gerekli tekniklerin öğretilmesi amaçlanmaktadır. Fikir üretiminin tanımlanması ve geliştirilmesi hedeflenmektedir. Fikir geliştirmek ve yaratıcılığı ön plana çıkaracak tasarımlar oluşturmak ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayar Destekli Teknik Çizim Modelleme dersinde üç boyutlu ve iki boyutlu tasarımların üretim tekniklerinin öğretilmesi amaçlanmaktadır. İki boyutlu ve üç boyutlu tasarımların üretim süreci, dijital ortamda tasarımlar oluşturulurken bilinmesi gereken temel özelliklerin öğretilmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Mesleki Uygulama dersinde iş görüşmelerinde kullanabilecek demoreel için yapılan çalışmalarını ilgili kariyer hedefi doğrultusunda etkili, yaratıcı ve profesyonel bir portfolyo haline dönüştürülmesi amaçlanmaktadır. Üç Boyutlu Modelleme ve Animasyon dersinde ürünlerin üç boyutta ifade edilmesini sağlayan çalışma maketi ve model yapım tekniklerinin öğretilmesi amaçlanmaktadır. Autodesk Maya programının temelleri ve programın öğretilmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Üç Boyutlu Ürün Modelleme dijital teknik çizim vasıtasıyla ürünlerin üretim detay planlarının oluşturulması ve işlevsel özelliklerinin tanımlanması amaçlanmaktadır. Detay planları çıkarılmış çizimlerin modellenerek dijital ortama aktarılması ve 3D Max yazılımının kullanımının öğretilmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Etkileşimli Animasyon Teknikleri dersinde web'e yönelik etkileşimli animasyonların üretim süreçlerinin öğretilmesi amaçlanmaktadır. ActionScript, Adobe Flash ve Adobe Captivate programları kullanılarak oyun tasarımı, etkileşimli animasyonlar, uzaktan eğitime yönelik animasyonlar ve etkileşimli olarak kullanıcı kontrolünde akışı sağlanan her türlü animasyonun üretilme süreçleri dersin içeriğinde yer almaktadır. Stop Motion ve Çizgi Film Üretim Teknikleri dersinde canlandırma ve çizgi film tekniği ile bilgisayara bağlı olmadan geleneksel olarak tasarlanan tüm animasyonların üretim süreçleri ve tasarlanma sürecinin aktarılması ders içeriğinde yer almaktadır. Nesne canlandırma, flipbook ve geleneksel animasyonların tüm süreçlerinin uygulamaları ders içeriğinde yer almaktadır. Dijital Post Prodüksiyon ve Kurgulama dersinde Final Cut Pro ve Adobe Premiere programlarının kullanılarak görüntü ve sesleri kurgulanması amaçlanmaktadır. Çekimleri yapılmış olan bir projenin kurgulanıp ses, renk düzeltilmesi, jeneriği ile birlikte gösterime hazır haline getirilmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Üç Boyutlu Modelleme ve Animasyon Uzmanlığı dersinde tasarlanan ürünlerin üç boyutta ifade edilmesi ve ileri düzey canlandırma yapım tekniklerinin aktarılması amaçlanmaktadır. Düşünülen fikirlerin animasyona dökülmesi, ileri düzey animasyon üretimi, . animasyonu bir sinema

ögesi olarak tasarlanması ve animasyon alanına yönelik ürünlerin yaratılması ders içeriğinde yer almaktadır. Üç Boyut Teknolojisi ve Üretim Süreçleri dersinde üç boyutlu tasarımların animasyon filmlerinde kullanımı ve görsel efektlerin tasarım süreçlerinin anlatılması amaçlanmaktadır. Senaryo, ses, efekt alanlarındaki teknolojik gelişmelere paralel animasyon filmlerin oluşturulması ve gelişen yeni teknolojileri ders içerisinde incelenmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Video Prodüksiyon dersinde teknik ve teorik olarak temel kurgu prensiplerinin öğretilmesi, ses ve görüntülerin birleştirilme tekniklerinin aktarımı amaçlanmaktadır. Apple Final Cut Pro ve Adobe Premiere programlarının öğretilmesi, temel kurgu kavramları, diyalog sahneleri, aksiyon sahneleri ve belgesel kurguları ders içeriğinde yer almaktadır. Bitirme Projesi dersinde edinilen bilgi ve deneyimler çerçevesinde bağımsız bir tasarım projesi geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Animasyon alanı standartlarında projeler geliştirilmesi hedeflenmektedir.

### **3.6.1 Ayvansaray Üniversitesi Plato Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Bölümü Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi**

Meslek yüksek okulunda işlenen dersler amacına hizmet edecek şekilde ağırlıklı olarak animasyon alanında kullanılmakta olan iki ana donanıma ve bu donanımlara yönelik üretilmiş yazılımların öğretilmesine göre tasarlanmıştır. Machintosh bilgisayarlara özel üretilmiş olan Final Cut Pro adlı programın kullanımı ve windows işletim sisteminde ağırlıklı olarak kullanılan Adobe yazılımlarının birlikte öğretilmesi animasyon alanına yönelik eğitim verildiğini göstermektedir. Yaratıcı Fikir Geliştirme dersinin içeriğinde yer alan fikir üretimi becerisinin tanımlanması yapılmaktadır. Yaratıcılığın ne olduğuna dair yapılacak kuramsal ve pratik çalışmalar öğrencilerin üretecekleri unsurları yaratıcı bağlamda gerçekleştirebilmelerini kolaylaştırıcıdır. Sanatsal kuramlar üzerine çalışmalar içeren Temel Sanat Eğitimi ve Görsel iletişim gibi derslerin öğrencilerin üretecekleri unsurların sanatsal değerlerinin derecesine bilgi edinme bakımından katkı sağladığı görülmektedir. Çizgi, leke, form, kompozisyon gibi desen sanatının temellerini oluşturan kavramlar

üzerinden çalışmalar yapılması öğrencilere bilgi desteği bakımından yaratıcılığı destekleyici olduğu ortaya çıkmaktadır.

### **3.7 Söke Meslek Yüksek Okulu Derslerinin İçeriği Bakımından Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon**

Meslek yüksek okulunda bilgisayar destekli tasarım ve animasyon bölümünde iki sene eğitim verilmekte ve toplam dört yarıyıl bulunmaktadır. Animasyon Teknikleri dersinde Adobe Flash programı aracılığı ile grafiklerin fonksiyon, işlev ve hareket bağlamında işlenmesi amaçlanmaktadır. Adobe Flash programlama dili ile animasyon ve interaktif formlar oluşturması ders içeriğinde yer almaktadır. Temel Tasarım I dersinde görsel çalışma oluşturulurken yararlanılan kurallar, ilkeler ve amaçların anlaşılması amaçlanmaktadır. Temel sanat ve görsel iletişim için gerekli bilgiler ve tasarımın alt yapısı ders içeriğinde yer almaktadır. Matematiğe Giriş dersinde meslek için gerekli olan matematik bilgi ve becerilerinin aktarılması amaçlanmaktadır. Algoritma ve Programlama dersinde algoritma geliştirme ve program yazma becerilerinin kazandırılması amaçlanmaktadır. Uygulamalar içerisinde karşılaşılabilecek problemlerin kavranıp çözümlenmesi, problemin ifade edilmesi, problemin çözüm yollarını belirlenmesi ve en uygun yolun kullanılması ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayar Destekli Tasarım I dersinde, bilgisayar destekli tasarım yapma bilgi ve becerilerinin kazandırılması amaçlanmaktadır. Temel çizim elemanları, koordinat sistemi, temel çizim komutları, yazı yazma, ölçülendirme, izometrik çizimler, üç boyutlu ve iki boyutlu çizim uygulamaları ders içeriğinde yer almaktadır. Animasyon Teknikleri II dersinde web sayfalarında kullanılmak üzere istenilen nitelikte resim ve animasyon oluşturulması için gereken bilgi ve becerinin aktarılması amaçlanmaktadır. Animasyon tasarımı için hazır paket programlarının öğretilmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayar Destekli Tasarım II dersinde bilgisayar destekli tasarım yapma bilgi ve becerilerinin kazandırılması amaçlanmaktadır. Bilgisayar Destekli Hareketlendirme I dersinde animasyona yönelik karakter hareketlendirme teknik ve yöntemlerinin üç boyutlu animasyon yazılımı aracılığıyla öğretilmesi amaçlanmaktadır. Deformasyon animasyonu, kinematik çözümleyiciler, ışık ve kamera animasyonları ders içeriğinde yer almaktadır. Sistem Analizi ve Tasarımı dersinde uygulama projesi tasarlama, sunum

bilgi ve becerilerinin kazandırılması amaçlanmaktadır. hazırlanan proje ürünü için bilimsel yöntem kullanılarak ürün analizi ve sunumunun yapılması ders içeriğinde yer almaktadır. Organik Modelleme I dersinde deforme edilebilir, canlandırılabilir ve canlandırmaya uygun topolojik yapıya sahip modelleme becerilerinin aktarılması amaçlanmaktadır. Yontma ve boyama yöntemi ile model oluşturma, kaplama, yüz animasyonu, kemik sistemiyle hareketlendirme, renklendirme, ışıklandırma ve kompozisyon konuları ders içeriğinde yer almaktadır. Görsel Programlama dersinde Visual C#.Net programlama dilini en iyi şekilde tanınması, programlar geliştirilmesi, programlama tekniklerinin öğretilmesi ve problemlerin programlama dili kullanılarak çözümlenmesi amaçlanmaktadır. Grafik ve Tasarımda Hazır Kütüphane Kullanımı dersinde Direct3D ve OpenGL hakkında bilgi aktarımı, OpenGL ile programlamaya giriş ve API (Uygulama Programlama Arayüzü) konusunda bilgi aktarımı amaçlanmaktadır. Temel işlevler, dönüşümler, olay tanımlama işlevleri ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayar Destekli Hareketlendirme II dersinde üç boyutlu animasyona yönelik karakter hareketlendirme teknik ve yöntemlerinin üç boyutlu animasyon yazılımı ile aktarılması amaçlanmaktadır. Gelişmiş animasyon kontrolleri, kinematik, ters kinematik, karakter animasyonları, mekanik animasyonlar, parçacık sistemleri, alan etkileri, mimik animasyonları ve fiziksel tepkimeler ders içeriğinde yer almaktadır. Sistem Analiz ve Tasarımı II dersinde projesi tasarlama ve sunum becerilerinin kazandırılması amaçlanmaktadır. Proje ürünü için bilimsel yöntem ve teknikleri kullanarak ürün analizi ve sunumu ders içeriğinde yer almaktadır. Organik Modelleme II dersinde insan, hayvan ya da hayali bir karakterin modellenerek topolojik yapısını kas sistemine uygun modellenmesi, uyumlu kemik sistemi hazırlanarak harekete bağlı deri, kas deformasyonlarının uygulanması amaçlanmaktadır. Çizimlerin üç boyutlu teknik anlatım ile açıklanması ve sunulması ders içeriğinde yer almaktadır. Yönlendirilmiş Çalışma dersinde mesleki konuda derinlemesine araştırma yapılması, yapılan çalışmaların önceden belirlenmiş şartlara uygun olarak raporlanması ve sunumu amaçlanmaktadır.

### **3.7.1 Söke Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar destekli Tasarım ve Animasyon Bölümü Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi**

Meslek yüksek okulu amacına uygun olarak teknik anlamda yoğun bir ders programı sunmaktadır. Matematik alanında verilen derslerin sanatsal kaygıdan ziyade ölçülü, teknik anlamda bütünlük teşkil eden, yazılım mühendisliğine uygun bir eğitim olduğu anlaşılmaktadır. Üç boyutlu teknolojilerin gerçekleştirilmesi için yazılım alanında algoritmik hesaplamalar yapabilme yetisi gerekmektedir. Buna yönelik edinimlerin kazanımı ile ilgili derslerin yanı sıra, arayüz kullanımı üzerinden tasarımlar yapmaya elverişli programların öğretilmesi, öğrencilerin teknik sanatsal açıdan gelişmelerine olanak sağlamaktadır. Okulun kendi içerisinde mesleki açıdan yazılım mühendisliğine hazırlık bağlamında uygun bir programa sahip olduğu görülmektedir. Animasyon Teknikleri dersinde istenilen niteliklerde ölçüler aranması ve Yönlendirilmiş Çalışma dersinde önceden belirlenmiş mesleki şartlara uygun sunumlar beklendiği gözlemlenmektedir. Yaratıcılığın önceden belirlenmiş kurallar doğrultusunda gerçekleşmeyeceği göz önüne alındığında önceden belirlenmiş kurallara ya da ihtiyaçları belli olan animasyon alanına yönelik eğitimin yaratıcılığı engellediği ortaya çıkmaktadır.

### **3.8 Eskişehir Anadolu Üniversitesi Derslerin İçeriği Bakımından Çizgi Film Animasyon Ana Sanat Dalı**

Eskişehir Anadolu Üniversitesinde verilen tezli yüksek lisans programı olan Çizgi Film Animasyon Ana Sanat Dalı bölümü diğer tezli yüksek lisans programlarında ile benzer şekilde bir sene alınması zorunlu dersler ve tez yazımı süresini kapsamaktadır. Çizgi Film ve Sinema I dersinde çizgi film, sinema, tiyatro, müzik, dans ve yeni medya alanları aralarındaki etkileşimlerin kavranması amaçlanmaktadır. Etkileşimler üzerinden daha önce yapılmamış olanın araştırılması sağlanmaktadır. Çizgi film lisans yeterliliklerinin uzmanlık düzeyinde geliştirilmesini sağlamak ve gerek sanatsal gerekse sektörel alanda yeterliliklerin kullanılabilmesi amaçlanmaktadır. Ders kapsamında çizgi film üretiminde karşılaşılan sorunlara geliştirilebilecek çözümler, yapılmış olan çalışmalara eleştirel bakış açıları

geliştirmek gibi çalışmalar yapılmaktadır. Çizgi Film Proje I dersinde bir animasyon film projesinin temel aşamalarının tasarlanması amaçlanmaktadır. Öykü, senaryo yazılması, karakterlerin görsel tasarımı, storyboard, animatik hazırlığı, sahne hazırlığı, renklendirme, hareketlendirme, kayıt, kurgu ve sunum aşamaları ders içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Film Çözümlemeleri I dersinde film anlatısı ve anlatıyı oluşturan öğelerin çözümlenmesi amaçlanmaktadır. Anlatı kavramı, anlatıyı oluşturan öğeler, gösterge bilim kavramı, psikanalitik film çözümlenmeleri ve özdeşleşme kavramı gibi konular ders içeriğinde yer almaktadır. İzlenen çizgi filmler araştırılan film kuramları üzerinden değerlendirilmektedir. Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri dersinde bilimsel yöntemin aşamalarının ortaya konulması amaçlanmaktadır. Bilimin nitelikleri, bilimsel yöntemin tanımı, bilimsel araştırmada problemin tanınmasındaki değişkenler, amacın tanımlanması, önemin tanımlanması, varsayımların ifade şekilleri, sınırların ifade şekilleri ve tanımların ifade şekilleri ele alınmaktadır. Bilimsel araştırmada araştırma modelinin özelliklerinin açıklanması, araştırma model türlerinin tanımlanması, evren ve örneklem kavramları gibi konular ders içeriğinde yer almaktadır. Seminer dersinde tezin yazılmaya başlamadan önce öğrencini ilgisini çeken bir konunun belirleyip araştırması amaçlanmaktadır. Konunun sınırlarını belirleme, araştırma yöntemini belirleme, araştırma yöntemleri kapsamında farklı kaynakların kullanılması, yazılı metin hazırlama, edinilen bilgilerin sunulması ve hazırlanan çalışmanın katılımcılar ile değerlendirilmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Film ve Sinema II dersinde sayısal sinema ile çizgi film ilişkisini açıklanması amaçlanmaktadır. İzleyici ve sunum mekanını göz önüne alınarak sayısal sinemanın gerçeklik anlayışı işlenmektedir. Çizgi film ile izleyici arasındaki ilişki, sinema, çizgi film ile sayısal sinema arasındaki tarihsel gelişimin irdelenmesi, eski ile yeni medya arasındaki ilişki, sinema ile sayısal sinemada kurgunun irdelenmesi, veri tabanı ve arayüz gibi sayısal sinemaya özgü olan olguların analizi ve mizah türleri ders içeriğinde yer almaktadır. Çizgi Film Çözümlemeleri II dersinde anlatı kavramının ve öğelerinin daha kapsamlı ele alınması amaçlanmaktadır. mekan kavramının tanımlanması, zaman kavramının tanımlanması, karakterin tanımlanması ve anlatıda öykünün tanımlanması konuları ders içeriğinde yer almaktadır.



### **3.8.1 Eskişehir Anadolu Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Ana Sanat Dalı Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi**

Verilen derslerin içerisinde tezin yazılmasına katkı sağlayan ve animasyon üretimine yaratıcı bir çerçeveden bakılabilmesine olanak sağlayan Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri dersi yaratıcılığı desteklemesi yönünden katkısı değerlendirilmiştir. Öğrencilerin bilimsel araştırma yöntemlerini, kuramsal temellerinden ve uygulama yöntemleri konusunda bilgilendirilmeleri yaratıcılık için gerekli olan bilgi edinme sürecini desteklemektedir. Çizgi Film ve Sinema I dersinde çizgi film, sinema, tiyatro, müzik, dans ve yeni medya alanları arasındaki ilişkilerin incelenmesi yaratıcılığın temel özelliklerinden olan ortaya konulmuş ürünlerin farklı yorumlanması yaratıcılığı destekleyici olduğu ortaya çıkmıştır.

### **3.9 Mimar Sinan Üniversitesi Derslerin İçeriği Bakımından Enformatik**

Üniversite kapsamında eğitimi verilmekte olan Enformatik yüksek lisans bölümü bilgi teknolojileri ile alakalı bir bölümdür. Türkiye'deki diğer enformatik bölümlerinden farkı bilgisayar grafiği konusuna odaklanmış olmasıdır. Enformatik Bölümü sürdürdüğü faaliyetlerle sayısal teknolojilerin sanat ve tasarımda daha etkin kullanımını, geliştirilmesini ve yenilikçi kullanım alanları yaratılmasını amaçlamaktadır. Bölüm diğer yüksek lisans seviyesindeki sanat ve tasarım eğitim programları için de bilişim teknolojilerinin daha yaygın ve özgün kullanımı için çözümler üretmeyi hedeflemektedir. Eğitim bağlamında diğer yüksek lisans programlarında olduğu gibi iki yarı yıllık zorunlu dersleri kapsamakta ve geri kalan sürede tez yazılması için ayrılmıştır. Bilimsel Nedensellik ve Yazım dersinde yürütücüsü ve konuk konuşmacılar ile belirlenen temalar çerçevesinde haftalık seminerler verilmesi amaçlanmaktadır. Derslere dışarıdan katılan konuk konuşmacılar da yaptıkları yayınlar ve araştırma projeleri ile ilgili tecrübelerini öğrencilerle paylaşmaktadırlar. Tez çalışmaları sırasında akademik araştırmalar yürütülebilmesi için gerekli kuramsal alt yapı ve temel adımlar konusunda donanım kazandırmak amaçlanmaktadır. Derste temel araştırma terminolojisi, araştırma konu

seçimi, kaynak tarama, veri toplama ve analizi, nitel ve nicel araştırma yöntemleri ve bilimsel yazım konularına değinilmektedir. Tasarım Enformatiği dersinde vektör, piksel tabanlı yazılımlarda temel çizim, geometrik modelleme ve görüntü işleme teknikleri ile ilgili konuların incelenmesi amaçlanmaktadır. İki ve üç boyutlu hareket temelli görüntü uygulamalarının prensipleri ders içeriğinde yer almaktadır. Doğrusal animasyonlar, anahtar kare animasyonları, kamera animasyonu, düz kinematik, ters kinematik ve parçacık sistemleri gibi konular ders kapsamı içerisinde. Bilişim ve İnovasyon dersinde yenilikçi iş fırsatlarının yaratılmasına yönelik becerilerin öğrencilere kazandırılması amaçlanmaktadır. Girişimcilik fırsatlarını belirlemek, kanıtlanmış içerikler, yönetim ve modellerin kullanılması ders içeriğinde yer almaktadır. Değer önerisi, müşteri segmentleri, stratejik işbirlikleri ve iş modelleme, dersin temel içeriğini oluşturmaktadır. Grafik Amaçlı Bilgisayar Programlama dersinde bilgisayar algoritmalarının çözümlenmesi ve tasarımı konuları incelenmektedir. Verimli algoritmaların tasarımı ve çözümlenmesi ile ilgili teknikler, Algoritma becerisi ile temel programlama teknikleri, problem analizi ve akış şemaları ders içeriğinde yer almaktadır. Sanat ve Geometri dersinde çevrede bulunan yapılardaki geometrik biçimlerin incelenmesi, sanat ve geometri arasındaki ilişkilerin kurulması amaçlanmaktadır. İnsan ve Bilgisayar Etkileşimi dersinde insan ve bilgisayar etkileşimi, etkileşim tasarımı konularında genel bir anlayış ve deneyim kazandırmak amaçlanmaktadır. Kullanıcı merkezli arayüzlerin tasarımında göz önünde bulundurulması gereken fiziksel, sosyal ve bilişsel etkenler ders içeriğinde yer almaktadır. Yürütülen çalışmalar, mobil ortamlar ekseninde özelleştirilmekte ve bu mecra kapsamında gerçekleştirilmektedir. İnsan ve bilgisayar etkileşimi ile ilgili teknik konulardan ziyade psikolojik ve sosyal konular üzerine daha fazla odaklanılmakta, süreç içerisinde interaktif sistemler, geliştirme işlemleri, etkileşim stilleri ve tasarım konuları ele alınmaktadır. Seminer dersinde bilgisayar ortamında sanat ile ilgili konularda teorik bilgileri pekiştirmek, bilimsel araştırma kültürü, deneyimi kazandırmak ve öğrenciyi tez aşamasına hazırlamak amaçlanmaktadır. Sayısal Medya Atölyesi dersinde güncel etkileşimli medya tasarımı konularında bilgilendirmek ve bu bilgiler çerçevesinde çoklu ortam tasarımı yöntemlerinin anlatılması amaçlanmaktadır. Sayısal medya türleri incelenerek çoklu ortam tasarımı içinde kullanımı, etkileşim medya tasarımı incelenmesi ve bilgisayar ortamında çoklu ortam tasarımı uygulamaları ders içeriğinde yer almaktadır. Temel Robotik Uygulamaları dersinde robotik bilimi hakkında genel bilgilendirme

amaçlanmaktadır. Robot kontrolü, ileri kontrol algoritmaları, robot programlama dilleri, robotların kullanım amaçları, robotların mekanik yapısı, çalışma ilkeleri, ve kontrolleri ders içeriğinde yer almaktadır. Web ve Mobil Uygulamalar dersinde web tabanlı temel içerik sağlayıcılar olan web sitesi, mobil uygulamalar ile ilgili temel teknik bilgileri vermek ve bu bilgileri uygulamalı projeler üzerinden kullanılabilir hale getirmek amaçlanmaktadır. Etkileşimli çevirim içi medya, sosyal yapının incelenmesi, teorik olarak irdelenmesi, Temel web tasarımı, mobil tasarım ilkeleri, sayfa düzenlenmesi, içeriğin yöntemi, renk, grafik, site yönetimi ve kredibilite gibi konular ders içeriğinde yer almaktadır. Web tasarımı tanımlanarak kullanıcı sistem ilişkisi boyutunda web elementleri incelenir. Parametrik Tasarım Uygulamaları dersinde teknolojinin gelişimi ile birlikte mimarlıkta yeni bir tasarlama ortamı olarak kullanılan bilgisayar aracılığı ile ortaya çıkan hesaplamalı tasarım yöntemleri ve bu yöntemlerden özellikle Parametrik Tasarım konusunun ele alınması amaçlanmaktadır.

### **3.9.1 Mimar Sinan Üniversitesi Enformatik Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi**

Yaratıcılık bağlamında Bilimsel Nedensellik dersinin işleniş şeklinde yaratıcılığın temel gereksiniminden olan, bilgi edinme konusunda farklı bir yol izlenmektedir. Konuya dair katılımcıların her hafta öğrencilere seminer vermeleri genel kuramsal bilgiler edinilmesinin dışında daha kişisel ve eşsiz deneyimlerin de öğrenciler tarafından edinilmesini sağlayabilmektedir. Konuya dair bu zamana kadar ortaya konulmuş olanların kavranması bakımından öğrencilere daha geniş bir perspektif kazandırmaktadır. Yaratıcılık bağlamında öğrencilerin kendilerine yaratıcı iş fırsatları yaratabilmeleri konusunda donanım sahibi olmalarına yönelik Bilişim ve İnovasyon dersi önem teşkil etmektedir. Dersin ekonomik bağlamda kazanç sağlayabilecek bir durum oluşturulması için gerekli analiz ve girişim yöntemleri hakkında bilgiler vermesi, bilgi edinme konusunda yalnızca yaratıcılık bağlamında değil ayrıca ekonomik boyutları ile düşünme fırsatı verdiği anlaşılmaktadır. Yaratıcılığın ekonomi ile birlikte değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Öğrencilerin yaratıcı yönlerinin gerçekler ile bağdaşması amaçlanmıştır. İnsan ve Bilgisayar Etkileşimi dersinde yaratıcı ortamda bilgi edinmek için gerekli olan süreci gerçekler

ile bağdaşan bir şekilde ele alındığı görülmektedir. İnsan ve bilgisayar arasındaki etkileşimlerin kullanıcı merkezli şekilde ele alınması insanların günümüzde teknolojik gelişmelere ayak uydurma esnasında karşılaşılabilecek sorunlara yaratıcı çözümler üretilen bir platform sunmaktadır. Geliştirilebilecek yaratıcı bilgisayar ya da telefon uygulamalarının üretilirken insan ve bilgisayar etkileşimi gerçeklerinin göz önünde bulundurulması amaçlanmıştır. Tasarımsal uygulamaların gerçekler ile bağdaşan bir şekilde ele alınmasını sağlayan Temel Robotik Uygulamaları dersinde özellikle üç boyutlu sayısal ortamda kullanılan teknik hareketlendirme işlemlerinin gerçek hayatta uygulanmasının getirmiş olduğu zorluklar çerçevesinde ele alındığı görülmektedir.

### **3.10 Orta Doğu Teknik Üniversitesi Derslerin İçeriği Bakımından Modelleme ve Simülasyon**

Orta Doğu Teknik Üniversitesi Enformatik bölümü kapsamında yüksek lisans programı olarak verilen Modelleme ve Simülasyon programı genel çerçevede ele alındığında modelleme ve simülasyon yeteneklerini geliştirmek ve entegre etmek ile birlikte, konuya dair disiplinler arası araştırmalar yapmak, savunma sanayi ve özel kamu sektörlerindeki modelleme ihtiyacının karşılanmasını amaçlamıştır. Tezsiz bir program olup mesleki çalışanlara yöneliktir. Program genelinde toplam beş zorunlu ders olup bunların yanı sıra dört seçmeli ders bulunmaktadır. Belirleyici Karar Modelleri dersinde belirleyici karar modelleri metodolojisi üzerinde durulmaktadır. Kuhn ve Tucker'ın en uygun koşulları, simplex metodu ile çizgisel programlama, ikilik teorisi, çift simplex metodu, ön uyumluluk analizi, parametrik çizgisel programlama, ulaştırma algoritması, görevlendirme sorunları, tam sayı programlama modelleri ve döküm algoritması ders içeriğinde yer almaktadır. Sistem Simülasyonu dersinde simülasyon metodolojisi ve model inşası konularının aktarımı amaçlanmaktadır. Simülasyon dilinde modelleme, raslantısal değişken oluşturma, tasarımın temel ilkeleri, simülasyon modellerinin incelenmesi, ileri simülasyon modelleme, etkileşim ve uyum konseptleri ders içeriğinde yer almaktadır. Savunma sistemlerine dair modellemeler, istasyon alt modelleri, devamlı ve karışık simülasyonlar ders içeriğinde yer almaktadır. Nesne Tabanlı Programlama dersinde C++ kullanılarak veri yapılarının incelenmesi amaçlanmaktadır. Nesne tabanlı

programlama diline giriş, modüler program tasarımı, soyut veri tipleri prensipleri, basit nesnelere konsepti, yerel değişkenler metodları, sınıflar ve örnekler ders içeriğinde yer almaktadır. Dağınık Etkileşimli Simülasyon dersinde dağınık ayırık sonuçlu simülasyon, dağınık etkileşimli simülasyon ve bağıntılı sanal mekanlar konularını işlenmektedir. Üst düzey mimari, bütünlük geliştirme uygulama süreci, uzay görevleri için konsept modeller üretme, sentetik mekan incelenmesi ve onaylanması ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayar Grafiği dersinde bilgisayar grafiğine giriş, render alma iş yolu ve sadeleştirme algoritmaları konularının aktarımı amaçlanmaktadır. İki boyutlu üç boyutlu hareket, hiyerarşik modelleme, animasyon, hareket analizi, render alma kuralları, modelin aydınlatılması, renklendirilmesi, geometrik modelleme, saklı yüzey sorunu çözülmesi, kaplama, deformasyon ve ray tracing yöntemleri ders içeriğinde yer almaktadır. Stokastik Karar Modelleri dersinde olasılık teorisi, rastlantısal değişkenler, rastlantısal değişkenler fonksiyonları ve sekansları konularının aktarılması amaçlanmaktadır. Kavuşum konsepti, stokastik süreç, doğum ölüm modellerine göre problemleri sıralama, yenileme teorisine giriş, güvenilirlik ve değişim modellerinde uygulamalar ders içeriğinde yer almaktadır. Karar Analizi dersinde belirsizlik altında karar verme, mali değer beklentisini en üst düzeye çıkarma, standart beklentileri en üst düzeye çıkarma, yargısal olasılık, istihbarat değeri, ölçülere uygun analiz yöntemi ve risk paylaşımı konuları işlenmektedir.

### **3.10.1 Orta Doğu Teknik Üniversitesi Modelleme ve Simülasyon Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi**

Derslerin geneline bakıldığında yaratıcılığa dair göze çarpan en belirgin olgu, işlenen konuların savunma sistemleri gibi gerçeklikle bağdaşmak durumunda olan detaylı hesaplamalar ve bilgi edinimleri gerektirmesidir. Odaklanılan alanın savunma sistemleri gibi özel bir alan olması yaratıcı bir ortamın sınırları belli bilimsel bir şekilde gerçekleşmesini sağlayabilmektedir. Karar analizi dersinde belirsizlik altında kararlar verilmesi ile ilgili konuların işlendiği görülmektedir. Belirsizlik rahatlıkla altında karar verebilme özelliğinin yaratıcı kişilere ait bir özellik olduğu göz önüne alındığında verilen eğitimin yaratıcılığı geliştirici olduğu ortaya çıkmaktadır.

### 3.11 Orta Doğu Teknik Üniversitesi Derslerin İçeriği Bakımından Oyun Teknolojileri

Oyun teknolojileri özellikle girdiğimiz yüzyılda seri bir şekilde gelişme göstermiştir. Bu mecra yalnızca teknik olarak değil aynı zamanda estetik olarak da geniş bir araştırma alanı sunmaktadır. Teknik anlamda bilgisayar grafikleri animasyonu, oyun ses tasarımı, oyun fiziği, modelleme ve simülasyon prosedürleri, içerik üretimi, donanım tasarımı programlaması gibi alanlarda araştırma ve geliştirme alanı sunmaktadır. Estetik anlamda ise oyun estetiği, görsel tasarım, etkileşim tasarımı, kullanıcı deneyimi hesaplaması ve modelleri, ses ve müzik tasarımı gibi konular işlenmektedir. Oyun teknolojilerinin disiplinler arası verimli bir yaratıcı ortam ortaya koymasını sağlamaktadır. Okulun sunmuş olduğu program yeni nesil oyun yapımcı ve tasarımcılarını yetiştirmeyi hedeflemektedir. Program kapsamında toplam on dört ders bulunmaktadır. Üç Boyutlu Geometrik Modelleme ve İşleme dersinde üç boyutlu veri işleme, detaysız, düzenli isimlendirmesi olmayan, yüksek topolojili olmayan modeller üzerinde çalışmalar amaçlanmaktadır. Düzensiz ve tamamlanmamış modelleri işleyebilen algoritmalar yazılması amaçlanmaktadır. Uygulamalı paralel Grafik İşleme Ünitesi (GPU) Programlama dersinde GPU programlama konusunda uygulamalı bilgi vermek ve geliştirme sahası sunmak amaçlanmaktadır. OpenCL ve CUDA C kullanılarak GPU yazılımları geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Bilgisayar Oyunlarında Yapay Zeka dersinde oyunlarda kullanılabilen sıradan yapay zeka mühendisliği ve varlık davranışları oluşturmanın temel kavramlarının aktarımı amaçlanmaktadır. Karar alma, yol planlama, grup davranışları, skript programlama, iki uçağın savaşı, trafik simülasyonu, hareketli bir hedefe roketli saldırı ve kuş davranışları gibi uygulamalar ders içeriğinde yer almaktadır. Oyun ve Sanal Mekanlar İçin Ses Tasarımı dersinde dijital ses ekleme, örnekleme, filtreleme, zaman-frekans ayarları gibi dijital ses ile ilgili temel konseptlerin aktarılması amaçlanmaktadır. İnsanın ses algısı, pitch algısı, ses rengi, ses yüksekliği, ritim, ses dokusu ve maskeleye gibi konular ders içeriğinde yer almaktadır. Oyun konseptine özel olarak uzaysal ses algısı, stereofonik duyum, üç boyutlu ortamda ses kaynaklarının lokalizasyonu ve uzaklık algısı gibi konular işlenmektedir. Bilgisayar Animasyonu dersinde temel bilgisayar animasyon

tekniklerinin öğretilmesi amaçlanmaktadır. Animasyon anahtarları, story boarding, kinematik sistemleri, fizik tabanlı dinamik modelleme, hareket yakalama (motion capture), sahne kompozisyonu ve ışıklandırma gibi konular ders içeriğinde yer almaktadır. Bilgisayar Grafikleri dersinde en son render alma tekniklerinin araştırılması amaçlanmaktadır. Ray tracing, radyosite, paralel küresel ışıklandırma, çoklu işlemcili çalışma, uzay bölme, çoklu çözünürlüklü modelleme, haritalama, dönüştürme, GPU programlama ve dağıtılmış ağ bağlantılı sanal çevreler konuları ders içeriğinde yer almaktadır. Oyun ve Simülasyon Temelleri dersinde oyun sektörüne dair teknik alanda psikolojik ve sosyolojik araştırmalar yapmak amaçlanmaktadır. İnsanların bilgisayar oyunu oynarken oyun tercihleri, oyuncuların birbirleri arasındaki iletişimleri, oyun oynama esnasındaki zihinsel süreçler, oyunların eğitim ile birlikte üretilmesi, oyunların sosyal hayata olan etkileri ve cinsiyet sorunları gibi soruların incelenmesi ders içeriğinde yer almaktadır. Oyun Estetiği dersinde oyun estetiği konusunu tarihsel süreçlerin incelenmesi amaçlanmaktadır. Basit görsel tasarım, etkileşimli çevrelerde görsel tasarım, evren tasarımı, hareket grafikleri, oyun sanatı ve rol yapma oyunlarında görsel estetiğin önemi konuları ders içeriğinde yer almaktadır. Her hafta bir konuk konuşmacının konuya dair verdiği seminere öğrenciler katılabilmektedir. Öğrencilerden, öğretilen tüm konseptleri kapsayan bir oyun raporu yazmaları beklenmektedir. Oyun Üretim Süreçleri dersinde bilgisayar oyunlarındaki tarihsel ve teknik evrimi ortaya koymak amaçlanmaktadır. Tasarım süreçleri ve uygulamaları, oyun üretiminde kullanılan son teknikler ve genel olarak kabul gören oyun motorları dersin içeriğinde yer almaktadır. Öğrencilerin uzmanlaşmak istedikleri alana dair oyun tasarım süreçlerine hakim olmaları amaçlanmaktadır. Oyun Birimleri dersinde oyuncu deneyiminin göz önünde bulundurulması ve dönüşebileceği alanın araştırılması amaçlanmaktadır. Bilgisayar Oyunlarında Ses ve Müzik Üretimi dersinde bilgisayarda ses müzik ile ilgili temel bilgileri uygulamalı yöntemlerle uygulanması amaçlanmaktadır. Öğretilen teoriler üzerinden müzik kompozisyonu ve ses üretimi hedeflenmiştir. Uygulamaların büyük bir kısmı, estetik hissi, yaratıcılığın sanatsal tarafı konuları dikkate alınarak öğrenciler tarafından gerçekleştirilmektedir. Ses ve müzik tasarımlarının görsel öğelerle uyumluluğu konusu da ders kapsamındadır. Dijital Olmayan Oyun Tasarımı dersinde geleneksel masa üstü oyunları, kart oyunları gibi karşılıklı ya da masa üstünde oynanan oyunlar ile ilgili detaylı tasarım ve analiz konuları işlenmektedir. Oyun tarzının tarihsel süreci, kart, şans, rol yapma oyunları

arasındaki tasarımsal farkları ve benzerliklerin ortaya konulması hedeflenmiştir. Oyunlarda geleneksel insan etkileşimli sistemlerin temellerinin ve prensiplerinin anlaşılması ders içeriğinde yer almaktadır. Prosedürel Ses Tasarımı dersinde prosedürel olarak ses dosyalarının üretilmesi amaçlanmaktadır. Etkileşimli sentez algoritmaları kullanılarak ses tasarımının teknik anlamda geliştirme yolları ve oyunlara uygulanma teknikleri araştırılmaktadır. Oyun Tasarımında Psikoloji dersinde oyun tasarımında göz önünde bulundurulması gereken psikolojik teorilerin araştırılması amaçlanmıştır. Ders haftalık psikolojik literatürlerin okuyucular tarafından okunması ve sınıf içinde tartışılması şeklinde gerçekleştirilmektedir

### **3.11.1 Orta Doğu Teknik Üniversitesi Oyun Teknolojileri Derslerinin Yaratıcılık Bağlamında İncelenmesi**

Derslerin genelinde gözlemlenen oyun teknolojileri alanında en yeni teknolojik yöntemlerin ve gelişmelerin detaylı şekilde takip edilmesidir. Üç Boyutlu Geometrik Modelleme ve İşleme dersinde günümüzde detaylı, yüksek bütçeli bir çalışma düzeninin içerisinde karşılaşılabilecek olan düzensiz ve tamamlanmamış modellerin yazılım dili yolu ile en uygun şekilde tamamlanmasına dair çalışmalar yapılmaktadır. Uygulamalı paralel Grafik İşleme Ünitesi (GPU) Programlama dersinde OpenCL ve CUDA C gibi son dönemde konuya dair kullanılan yazılımlar ile ilgili bilgi edinmeye ve geliştirmeye yönelik çalışmaların yapılması, yeni teknolojik gelişmelere yönelik amaçları ortaya koymaktadır. Yapay zeka çalışmalarının yapısı yeni teknolojik yöntemlerin hedeflenmesini göstermektedir. Ses tasarımının oyunlar ve sanal mekanlara özel yapılması ile ilgili çalışmalar oyunlar içerisinde son dönemde kullanılmaya başlanan simülasyon tabanlı görsel içeriklere yönelik çalışmalar ile teknolojik yeni gelişmelere olan yönelime örneklerdir. Bölümün işlediği dersler içerisinde yeni teknolojik gelişmelerin incelenmesi, kuramsal olarak oyun geleneğinin tarihsel temellerini ve genel mantığını inceleyen derslerin olduğu görülmektedir. Oyun Estetiği dersinin çevre, oyun evreni ve hareket grafikleri konularını tarihsel evrimi ile birlikte ele aldığı görülmektedir. Yaratıcı bir süreç için gerekli olan veri toplama aşamasını destekleyici olduğu görülmektedir. Dijital Olmayan Oyun Tasarımı dersinde oyun matığının geleneksel masa üstü oyunlarının tarihsel evrimi üzerinden ele



alınmaktadır. Oyun Tasarımında Psikoloji dersinde bilgisayar oyunlarının oyuncular üzerindeki etkileri değerlendirilmektedir. Oyun ve Simülasyon Temelleri dersinde oyuncuların bilgisayar oyunlarına yönelik tercihleri, bilgisayar oyunlarının sosyal hayata etkileri ve eğitim konusunda nasıl evrilebileceği ile ilgili konular ele alınmaktadır. Kuramsal olarak oyun geleneğinin tarihsel temellerinin göz önünde bulundurulması yaratıcılığın gereği olan bilgi edinme aşamasını destekleyicidir. Üretim sürecinin teknik uyumluluk anlamında en uygun üretim izlencesini ele alan Oyun Üretim Süreçleri dersinde uzmanlık alanı yönünde gelişmeye karar veren öğrencilerin diğer alanların zorlukları, kolaylıkları, avantajları ve uyumluluk toleransları ile ilgili çalışma düzenine katkı sağlayacak şekilde bilgilendirildikleri görülmektedir. İşlenen derslere bakıldığında yaratıcılık için gerekli olan bilgi edinme sürecine katkı sağlayacak iki ana yöntem görülmektedir. Oyun tasarımının geleneksel tarihsel evriminin incelenmesi ve son dönemde hızla evrilen oyun teknolojilerindeki yeniliklerin incelenmesidir.

## SONUÇ

Yapılan çalışmada yaratıcılık kavramı yaratıcı ürün, süreç, kişilik, kültürel çevre ve eğitim açısından incelenmiştir. Yaratıcı ürün bağlamında yaratıcı bir ürünün dış motivasyonlardan bağımsız kişinin içinden gelen motivasyon ile üretilebildiği ortaya çıkmıştır. Yaratıcı ürünün niteliğinin, ürünü ortaya koyanın bilgi birikimi ile doğru orantılı olduğu tespit edilmiştir. Yaratıcı bir ürünün daha önce ortaya koyulmuş ürünlerin kullanılması ile ya da daha önce ortaya koyulmuş ürünlerden farklı olarak kendini göstermesi gerektiği belirtilmiştir. Yaratıcı ürünün cesaret ile olan bağlantısı daha önce ortaya konma cesareti gösterilememiş bir ürün ortaya koymak ile ilgili olduğu ortaya çıkmıştır. Yaratıcı süreç bağlamında yaratıcı bir ürün ortaya koyma heyecanının olması gerektiği belirtilmiştir. Heyecanın verdiği motivasyon ile bilgi toplanması aşaması ortaya konulmuştur. Bilgi toplama aşamasında yaratıcı fikirlerin kaydedilmesi gerektiği belirtilmiştir. Ortaya çıkan yaratıcı fikirler doğrultusunda gerekli kontroller yapılarak üretim aşamasına geçilmesi gerektiği belirtilmiştir. Parlak fikirlerin başarısızlık duygusunun baskın olduğu duygusal dalgalanma zamanlarında ortaya çıkabildiği belirtilmiştir. Yaratıcı kişilik bağlamında yaratıcı kişiliğin bilinç ve bilinç altı ile bağlantılı olduğu ortaya çıkmıştır. İnsanların doğduktan sonra karşılaştıkları şeylere yatırım yaptıkları belirtilmiştir. Yapılan yatırımların sonucunda endişe, üzüntü ya da hayal kırıklıkları gerçekleşmesinin kişileri esnek düşünen yaratıcı kişiler olmaktan uzaklaştırdığı ortaya konulmuştur. Kişinin geri bildirimlerini kendi içinde ya da dışarıda araması arasındaki farkın yaratıcılık ile olan bağlantısı ortaya çıkmıştır. Tim Burton geri bildirimlerini kendi içinde arayan bir kişi olduğu ortaya çıkmıştır. Tim Burton'un animasyon alanında kendine özgü bir tarz ortaya koymuş olmasının geri bildirimlerini kendi içinde arayan bir kişi olmasından dolayı gerçekleştiği ortaya çıkmıştır. Kişilerin içlerinden gelen merak duygusu ile hareket ederek yaratıcı bir ürün ortaya koyulabildiği ortaya çıkmıştır. İçten gelen merakı desteklemek için bireysel inanç ve değer yargıları üzerinden kişilerin engellenmemesi yaratıcılığı destekleyici olduğu ortaya çıkmıştır. Sosyal yeteneklerin yaratıcılık ile doğrudan bir bağlantısı olmadığı ortaya çıkmıştır. Nolah Bushnell'in yaratıcı bir ürün ile ilgili kendi şirketini kurmasını tamamen sosyal yetenekleri sayesinde gerçekleştirdiği görülmüştür. Tim Burton ise sosyal

yetenekleri güçlü olmadığı için kendi iç dünyasını zenginleştirebilmiştir. Yaratıcılık ile ilgili olarak bir şeyi gerçekleştirme heyecanı ile hareket etmek ve dış ya da iç engelleyici faktörlerden kurtulabilmek önem teşkil etmektedir. Farklı olanı görme çabasının özgürce gerçekleşmesi sonucunda toplumsal düzen ile uyumsuz fikirlerin ortaya çıkabildiği tespit edilmiştir. Kişilerin yeni ya da sıra dışı fikirlerine toleranslı davranılmasının yaratıcılığı destekleyici olduğu ortaya çıkmıştır. Bolluk zihniyetinin yaratıcılık ile bağlantılı olduğu ortaya çıkmıştır. Az sayıda seçenek ile yetinmeden bir çok iyi fikir arasından seçim yapabilmenin yaratıcılık ile bağlantılı olduğu görülmektedir. Felix Yoon yapmış olduğu karakter tasarımı çalışmasında bolluk zihniyetine örnek teşkil etmektedir. Ortaya konulmuş ürünlerin alışılmamışın dışında sunulmasının yaratıcı olduğu belirtilmiştir. Hayao Miyazaki'nin modern toplum ile birlikte gelen sorunları fantastik evrenler üzerinden aktarması ortaya konulmuş olgular üzerinden sıra dışı ürün ortaya koymaya örnektir. Sanatsal yaratıcılığın geliştirilmesine dair duygusal kaynaklı konfor alanlarından çıkmaya yönelik bütün çabaların yaratıcılığı geliştireceği ortaya konulmuştur. Beklenti içinde olmanın, kişilerin gelişimini ve yaratıcılığı engelleyici olduğu ortaya çıkmıştır. Beklenti içinde olmaktansa kişilerin istediklerini elde etmek için harekete geçmeye yönelik bütün çabalarının yaratıcılığı destekleyici olduğu ortaya konulmuştur. Kişilerin kendileri ile ilgili inançlarının yaratıcılığı engelleyebilen içsel faktörler olduğu ortaya konulmuştur. Karşılaşılan hayal kırıklıkları, endişe ve üzüntüler ile zamanla bilinç altına yerleşen yaratıcı olmama inancının bilinçli çalışmalar ile değiştirilebileceği ortaya konulmuştur. Yaratıcılığın doğduktan sonra çevreden öğrenilenler ile geliştirilebileceği gibi sonradan da öğrenilebilen bir şey olduğu ortaya konulmuştur. Yaratıcı çevre bağlamında tek düzeliğin benimsenmemesinin yaratıcılığı destekleyici olduğu ortaya konulmuştur. Kültürel olarak değer yargılarına ve geleneklere bağlı olunmamasını yaratıcılığı destekleyici olduğu vurgulanmıştır. Çevrede gerçekleşen öğrenim ve uyum sağlama durumlarının yaratıcılığı destekleyici olduğu ortaya çıkmıştır. Çevrede farklı ya da alışılmamış fikirlere toleranslı davranılmasının önemi vurgulanmıştır. Çevrede dışsal motivasyonlardan çok içsel motivasyonların desteklenmesinin önemi vurgulanmıştır. İçsel motivasyonların desteklenmesinin otorite rolündekilerin duygusal zekası ile bağlantılı olduğu ortaya konulmuştur. Otorite figürlerinin, öğrencilerin ortaya attıkları sıradışı, başarılı ya da başarısız fikir ve uygulamalarının duygusal sebeplerini farketebilen kişiler olması gerektiği ortaya konulmuştur. Diğer öğrencilere örnek teşkil ederek onların da benzer davranışlar

sergilemelerini sağlamaları gerektiği vurgulanmıştır. Yaratıcılık ile eğitim arasındaki ilişki bağlamında genel anlamda eğitimin toplumu düzenlemeye yönelik olduğu vurgulanmıştır. Birbirine benzeyen insanlar yetiştirerek toplumda kaosun engellenmesinin amaçlandığı belirtilmiştir. Toplum düzenleme işlevini eğitimin kalıplaşmış bilgi paketlerinin aktarılması yolu ile gerçekleştirdiği belirtilmiştir. Belirli kuralların dışında düşünülmemesi ve davranılmaması gibi uygulamaların toplum düzenleme işlevine hizmet ettiği ortaya konulmuştur. Bilginin üretilmesine yönelik eğitimin ise yaratıcılığı geliştirici olduğu belirtilmiştir. Bilgi edinim kolaylığı ile yaratıcılık arasında bağlantı olduğu tespit edilmiştir. Konu ile ilgili ortaya konulmuş ürünlere ulaşım kolaylığının yaratıcılığı geliştirici olduğu tespit edilmiştir. Otorite rolündeki kişilerin baskı ve kuralları kullanarak öğrenciler üzerinde disiplin kurmasının yaratıcılığı engelleyici olduğu belirtilmiştir. Otorite rolündeki kişilerin liderlik yaparak eğitimi gerçekleştirmelerinin önemine dikkat çekilmiştir. Lider rolünün baskı ve kuralların dışında kabul edilebilmesi için duygusal zekanın ve insanlar arası iletişimin önemi vurgulanmıştır. Duygusal zekanın dışında otorite rolündeki kişilerin değerlendirmelerini bireysel değer yargıları üzerinden değil, bilgi birikimleri doğrultusunda tartışmaya açık şekilde yapmalarının önemine dikkat çekilmiştir. Diploma ya da yüksek not alma gibi hedefler yerine özgün bir ürün ortaya koymanın hedeflenmesi eğitimi yaratıcı hale getireceği ortaya konulmuştur. Özgün bir ürün ortaya koyma esnasında öğrencilere aldıkları risklerin gerektiğinde sonuçlarına katlanmaları gerektiğinin de öğretilmesi gerektiği belirtilmiştir. Akademik anlamda yaratıcılığın gerçekleşebilmesinin altında öğrencilerin eğitim öncesi gelişimlerinde yaratıcı bireyler olarak yetişmelerinin önemi vurgulanmıştır. Türkiye'nin modernleşme sürecinde özneliğin geliştirilmesi yerine devlet otoritesinin geliştirilmesinin esas alındığı vurgulanmıştır. Toplumda özneliği zayıf bireylerin güçlü bir devlet tarafından yönetilmesi durumunun genel olarak Türkiye'deki eğitimin de benzeri yönde şekillenmesine yol açtığı belirtilmiştir. Türkiye'deki Çizgi Film Animasyon eğitimi incelendiğinde meslek yüksek okulları çevresinde ön lisans, üniversiteler çevresinde lisans ve yüksek lisans düzeyinde eğitim verildiği görülmektedir. Meslek yüksek okullarının Türkiye'de animasyon alanında kullanılan Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premiere, Microsoft Office, Autodesk Maya, AutoCad, 3D Max ve Final Cut Pro gibi bilgisayar programlarının mesleki üretime yönelik öğretilmesini kapsadığı görülmektedir. Meslek Yüksek Okullarında öğrencilere Türkiye'de animasyon

alanında kendilerine iş imkanları sağlayacak yöntemlerin aktarıldığı gözlemlenmiştir. Üniversitelerde verilen lisans düzeyindeki eğitimlerin de benzeri programların mesleki amaçlar ile öğretilmesini amaçladığı görülmektedir. Üniversitelerin genelinde yaratıcılık için gerekli olan bilgi edinme sürecini destekleyici çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Stop motion gibi daha önce denenmiş farklı animasyon üretim yöntemlerinin aktarıldığı gözlenmiştir. Fotoğraf sanatının animasyon ile bağdaşan yönlerinin anlatıldığı dersler olduğu gözlemlenmiştir. Animasyon tarihine yönelik derslerin yaratıcılık için gerekli bilgi edinme sürecine katkısı olduğu tespit edilmiştir. Derslerin öncede belirlenmiş kurallar çerçevesinde ilerlediği ve geçerliliğini uzun süre koruma eğiliminde olan paket bilgi programları kullanıldığı gözlemlenmiştir. Üniversitelerde verilen yüksek lisans düzeyindeki eğitimlerde sanat dalları arası ilişkilerin kurulmaya çalışıldığı gözlemlenmiştir. Bilgi edinmenin yolları araştırılmaktadır. İhtiyaca yönelik araştırmanın yapılabilmesine yönelik eğitimin yaratıcılığa katkısı değerlendirilmiştir. Verilen dersler arasında robot hareketlendirme gibi üretilenlerin gerçekler ile birlikte kontrol edilmesini gerektiren derslerin olduğu görülmektedir. Yaratıcı bir fikrin ortaya koyulması sonrasında gerekli olan, fikrin kontrol edilmesi aşamasını destekleyici çalışmalar olduğu ortaya çıkmıştır. Türkiye’de animasyon sektöründe düşük bütçeli ve düşük risk barındıran animasyon projelerinin bazı televizyon kanallarına kabul ettirilmesine yönelik bir çaba görülmektedir. Animasyon alanının çalışanlara sunduğu ortamda çalışma şevkini destekleyebilecek ekonomik bir düzenin olmadığı ortaya çıkmıştır. Eğitim bağlamında daha yaratıcı bireylerin yetişmesi için eğitim ortamının yaratıcı gelenek ve kurallar barındırmasının yaratıcı yönünü geliştirmeye elverişli kişilere destekleyici olacağı ortaya çıkmıştır. Sanatsallığın duyguların çekinilmeden ortaya koyulabilmesi ile bağlantılı olduğu ortaya çıkmıştır. Sanat eğitiminde öğrencilerin kendi aralarında ve otorite figürleri arasındaki sosyal ilişkilerinin önemi vurgulanmıştır. Duygusal zekası yüksek olan otorite figürlerinin öğrencilerin yaratıcı ya da yaratıcı olmayan girişimlerindeki içsel motivasyon kaynaklarını görebildikleri tespit edilmiştir. Böyle bir ortamda otorite figürlerinin korkunun ve kuralların arkasına sığınarak disiplini sağlamaktansa liderlik ederek diğer öğrencilere davranışsal örnek teşkil edebilmeleri gerektiği tespit edilmiştir. Eğitim bağlamında otorite figürlerinin sosyal becerileri yüksek ve yaratıcı bireyler olmaları gerektiği ortaya çıkmıştır. Çizgi Film Animasyon eğitimi ve yaratıcılık ile ilgili yapılan araştırmalar sonucunda alınan eğitimin daha farklı şekilde yaratıcı yönü destekleyici

nasıl olabileceğine yönelik bulgular ortaya çıkmıştır. Derslerin işlenişi esnasında kısıtlayıcı konuların kişilerin yaratıcı yönlerini engelleyici olduğu görülmüştür. Eğitim esnasında kişilerin kendilerine özgü çalışmalar yapabilmelerinin yaratıcılığı desteklediği görülmüştür. Eğitimci kadrosunun ilham veren ve animasyon alanında yaratıcı işler ortaya koyabilmiş kişilerden oluşmasının katkısı değerlendirilmiştir. Eğitim esnasında öğrencilerin sanatsal yöndeki motivasyonlarının eğitimciler tarafından desteklenmesi gerektiği ortaya çıkmıştır. Motive edici eğitim dışı etkinliklerin ya da gezilerin yaratıcı yönü destekleyici olabileceği görülmüştür. Ekip şeklinde üretilen proje çalışmalarının ders için üretilmesi ve önceden koyulan kısıtlayıcı kuralların yaratıcılığı engelleyici olduğu görülmüştür. Öğrencilerin yaratıcılıklarına dair öznel fikir ve düşüncelerinin dinlenip anlaşılmasının önemi ortaya çıkmıştır. Eğitimcilerden alınan teknik anlamda yetersiz geri bildirimlerin motivasyon kırıcı olabildiği görülmüştür.

## KAYNAKÇA

**Alder H.** (2002), *CQ Boost Your Creative Intelligence*, Hayat Yayınları, İstanbul

**Amanvermez S.** (1987), *Gençliğin Eğitimi*, Doğu Matbaacılık, Ankara

**Bacanlı H.** (2007), *Eğitim Psikolojisi*, Asal Yayın ve Bilişim, Ankara

**Başaran İbrahim E.** (1994), *Eğitim Psikolojisi: Modern Eğitimin Psikolojik Temelleri*, Ege Üniversitesi, İzmir

**Bender Merih T.** (2013), *Duyguların İzinde Sanatsal Yaratma*, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara

**Edgerton Robert B.** (1992), *Sick Societies*, Buzdağı Yayınevi, Ankara

**Ersevım İ.** (2006), *Freud ve Psikanalizin Temel İlkeleri*, Assos Yayınları, İstanbul

**Grudin R.** (1990), *The Grace of Great Things*, Ticknor & Fields, New York

**Howkins John** (2013), *The Creative Economy, How People Make Money From Ideas*, Penguin Books, USA

**Rıza Enver T.** (1999), *Yaratıcılığı Geliştirme Teknikleri*, Anadolu Matbaa, İzmir

**Robertson Scott** (2006), *The Skillful Huntsman*, Design Studio Press, Hong Kong

**Stein Morris İ.** (1974) *Stimulating Creativity*, Academic Press, Cambridge

**Şengör Celal** (2016), *Bilgiyle Sohbet*, Popüler Bilim Yazıları, Kültür Yayınları, İstanbul

**Yanık O.** (2007) *Yaratıcılık, Beslenme Saati*, İstanbul

**Yavuzer Halide S.** (1989), *Yaratıcılık*, Bogaziçi Üniversitesi, İstanbul

### Dergiler

Türkiye Bilişim Derneği (Ekim 2012), *Bilişim Dergisi*, sayı: 147

### Elektronik Kitap

**Pellicer J.** (2010), *The Tao of Badass*, [www.TheTaoOfBadass.com](http://www.TheTaoOfBadass.com)

**Salisbury M.** Burton on Burton, Erişim tarihi: 10.08.2017,  
[https://books.google.com.tr/books?hl=en&lr=&id=uMArccgmO-0C&oi=fnd&pg=PT5&dq=Tim+Burton&ots=nNIghTIEYP&sig=W4iPW1xgou63dkxC3R0ZpliOeW4&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Tim%20Burton&f=false](https://books.google.com.tr/books?hl=en&lr=&id=uMArccgmO-0C&oi=fnd&pg=PT5&dq=Tim+Burton&ots=nNIghTIEYP&sig=W4iPW1xgou63dkxC3R0ZpliOeW4&redir_esc=y#v=onepage&q=Tim%20Burton&f=false)

### **Yararlanılan Tez**

**Özsoy S.** (2009), “Türk Modernleşmesi”, Demokrasi ve Eğitim: Dewey Perspektifinden bir Çözümleme, Eğitim Danışmanlığı ve Araştırmaları İletişim Hizmetleri

### **Yararlanılan Makale**

**Şen A.** (2015), Walter Benjamin’in Kavramlarıyla “Hikaye Anlatıcısı”nın Görsel Temsilcisi: Hayao Miyazaki

### **İnternet Kaynakları**

<http://myoteknik.bozok.edu.tr/tr/bilgisayardta> Erişim Tarihi: 10.01.2017  
<http://abp.anadolu.edu.tr/tr/program/dersler/198/13> Erişim Tarihi: 12.02.2017  
<http://gsf.maltepe.edu.tr/cizgifilmtr> Erişim Tarihi: 14.02.2017  
<http://gsf.dpu.edu.tr/index/sayfa/883/animasyon-anasanat-dali>  
<http://animation.yasar.edu.tr/> Erişim Tarihi: 14.02.2017  
<https://universitetercihleri.com/ddmain/uni/1915/0/2944/Bilgisayar-Destekli-Tasarim-ve-Animasyon-Bolumu.html> Erişim Tarihi: 23.02.2017  
<http://www.akademik.adu.edu.tr/myo/soke/default.asp?idx=323037> Erişim Tarihi: 27.02.2017  
<http://abp.anadolu.edu.tr/tr/program/programProfili/925/8> Erişim Tarihi: 28.02.2017  
<http://www.msgsu.edu.tr/tr-TR/enformatik-bolumu/248/Page.aspx> Erişim Tarihi: 01.03.2017  
<http://modsim.metu.edu.tr/> Erişim Tarihi: 02.03.2017  
<http://www.artinstitutevancouver.com/vfx-game-design/3d-modeling-diploma> Erişim Tarihi: 02.02.2017  
<https://www.youtube.com/watch?v=fxQcBKUPm8o&t=201s> Erişim Tarihi: 20.07.2017  
<https://www.youtube.com/watch?v=4OiMOHRDs14> Erişim Tarihi: 20.07.2017  
<https://www.youtube.com/watch?v=iwROgK94zcM> Erişim Tarihi 20.07.2017



## ÖZGEÇMİŞ

1986 da İzmir’de doğdu. İzmir’deki Metin Aşık Ođlu İlk Öğretim Okulunu (1997) Bitirmiştir. İzmir’deki Emlak Bankası Mavişehir Ortaokulunu (2001) bitirmiştir. İzmir’deki Süleyman Demirel Lisesini (2005) bitirmiştir. Kanada Vancouver’daki The Art Institute of Vancouver’da 3D Modelling for Animation and Games programını (2011) bitirmiştir. İstanbul’daki Maltepe Üniversitesi Çizgi Film Animasyon Bölümünü (2014) bitirmiştir.

