



ĞİRESUN
ÜNİVERSİTESİ . UNIVERSITY



SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Graduate School of Social Sciences

**RESİM VE BASKI SANATLARI
ANABİLİM DALI**
Yüksek Lisans Tezi

Arif BÜLBÜL
20152019027

2019

ĞİRESUN



GİRESUN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SANAT ve TASARIM ANABİLİM DALI

**TÜRK ANİMASYON FİMLERİNDEKİ KARAKTERLERİN, KÜLTÜREL
AÇIDAN İNCELENMESİ**

**CULTURAL ANALYSIS OF CHARACTERS IN TURKISH
ANIMATED FILMS**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

Arif BÜLBÜL

TEZ DANIŞMANI

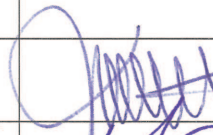

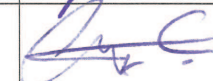
Prof. Abdi Yaşar SERİN

GİRESUN/2019

JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI

Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 18.09.2019 tarihli toplantısında oluşturulan jüri, Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Arif BÜLBÜL'ün "TÜRK ANİMASYON FİMLERİNDEKİ KARAKTERLERİN KÜLTÜREL AÇIDAN İNCELENMESİ" başlıklı tezini incelemiş olup aday 23-09-2019 tarihinde, saat 14:00 da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Aday çalışma, sınav sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans/Doktora/Sanatta Yeterlik tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Jürisi	Unvanı, Adı Soyadı	İmzası
Üye (Başkan)	Prof. Abdi Yaşar SERİN	
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Merve YILDIRIM	
Üye	Dr .Öğr. Üyesi Gülşen ÇELİK	

ONAY

...../...../2019

Prof. Dr. Güven ÖZDEM

Enstitü Müdürü

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduđum “TÜRK ANİMASYON FİLMLERİNDEKİ KARAKTERLERİN KÜLTÜREL AÇIDAN İNCELENMESİ” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım kaynakların kaynakçada gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

.... / ... / 2019

Arif BÜLBÜL

I

ÖN SÖZ

Sanat dünyası yaşanan hayatın bir nokta itibarıyla yansıtılmasıdır. Dolayısıyla hayatımızı etkileyen hususların sanat eserlerine yansımaması düşünülemez. Bu bağlamda animasyon filmleri çok etkili bir rol oynar. Biz de bu etkiyi animasyon karakterleri üzerinden araştırdık. Araştırmamız altı bölümden oluşmaktadır. Bunlar; “Giriş”, “Birinci Bölüm”, “İkinci Bölüm”, “Üçüncü Bölüm”den oluşmaktadır. Girişte araştırmanın amacı, problem durumu, önemi, sınırlılıkları ve yöntemi; birinci bölümde kültürün tanımı, animasyonun bir tekniği olan çizgi filmin doğuşu ve gelişimi, animasyonun teknik özellikleri, çeşitleri ve çizgi filmin yapım aşamaları, çizgi filmin Türkiye’deki tarihi gelişimi konularına yer verilmiştir. İkinci bölüm Türk animasyon filmlerindeki karakterlerin kültürel ve tarihsel açıdan incelenmesi ile yerli kültüre ait çizgi filmlerin çocuklar ve yetişkinler üzerindeki etkileri konusunda çeşitli görüşler içermektedir. Üçüncü bölümde Türkiye’de üretilen çizgi filmlerdeki başlıca karakterler incelenerek araştırmanın sonucu yorumlanmıştır. Bu konunun seçilmesindeki gaye çizgi filmlerin çocukların kültürel değerler edinmesinde önemli yer tutması ve Türkiye’de son yıllarda üretilen Ayas, Keloğlan ve Nasreddin Hoca gibi yerli çizgi filmler sayesinde dünyadaki diğer kültürler karşısında kendi kültürümüze ait değerlerin yeniden üretiliyor ve öğretiliyor olması ile yerli çizgi filmlerdeki, yerli karakterlerin kültüre etkisindeki yeri araştırılmaya çalışılmıştır.

Araştırmada konuyla ilgili kaynaklara dikkatimi çeken, uyarı ve yardımlarıyla yön veren ve tezimin yöneticiliğinde gösterdiği hassasiyetten dolayı sayın danışmanım Prof. Abdi Yaşar SERİN’e, teşekkür ederim.

Arif BÜLBÜL

GİRESUN-2019

ÖZET

TÜRK ANİMASYON FİMLERİNDEKİ KARAKTERLERİN, KÜLTÜREL AÇIDAN İNCELENMESİ

Çocukların medyada, ilgi, alaka ve algı yönünden izledikleri programların gelişimlerine, olumlu veya olumsuz katkıları büyüktür. Bu katkıda çizgi filmlerdeki karakterlerinde çok büyük rolü ve önemi vardır. Ülkemizde çoğunlukla yabancı çizgi filmler yayındadır. Bu filmler aracılığıyla yabancı kültürle çok erken yaşta karşılaşan gelişme çağındaki çocuklarımız, olumsuz yabancı kültürün etkileri altına girmektedirler. Kendi kültürümüz gelecek yeni nesillere tanıtılmadan, unutulmaya bırakılırken, çocuklarımız uyduruk hayallerle büyümektedirler. Kültür kaynaklarımızı her tür sanat alanına ve üretilen yerli çizgi filmlere yansıtmalıyız. Ülkemizi kültür zenginliğini dünyaya taşımak, gelecek nesillere aktarmak, ilgili tüm vatandaşlarımızın ortak ödevi olmalıdır. Bununda başlıca yolu çizgi filmlerden , filmlerin içindeki karakterlerden ve benzeri albenisi güçlü enstrümanlardan geçecektir. Bu film karakterlerini dünyaya tanıtmak sureti ile, tüm dünya ülkelerinde tanınan ve gelecek nesillerin temsilcileri olan çocuklar ve gençler üzerinde etkileri olan dünya karakterleri arasında yer edinmeleri sağlanarak, ülkemizi tanıtmak mümkündür. Her vatandaşımızın bu çok önemli konuyu desteklemesi şarttır. Bu araştırmada, bu hayati konu üzerine dikkat çekilerek, üretilen çizgi film senaryolarında, milli kahramanlarımızın geleneklerimizin daha çok kullanılması ile bizim ulusumuza has bir çizgi film çıkarılmasının gereği ve şartı ortaya konmaya çalışılmıştır. Çizgi filmlerde kullanabileceğimiz bir çok karakterimiz ve kahramanımız açığa çıkarılıp dünyaya yeterince tanıtılamamaktadır. Bunların göz göre göre unutulmalarını, yok olmalarını ve dünyadaki insani değerlerden uzak çizgi filmler altında , kültür emperyalizminin acımasızlığı altında ezilmelerini kabul edilmemelidir.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Film, Çizgi filmlerdeki Karakterler, Kültürel Miras, Çizgi Film Eğitimi.

III

ABSTRACT

CULTURAL ANALYSIS OF CHARACTERS IN TURKISH

ANIMATED FILMS

The programs they follow in terms of perception and interests have positive-negative contributions to child development. These contributors have a great role and significance in their characters in cartoons. Most of the cartoons published in Turkey are foreign-based. Children of the age of development encounter the negative effects of foreign culture by meeting these films at a very early age with foreign culture. While our folk culture is abandoned in memory without transferring to newly grown generations, our children grow up with fictitious adaptations. We must reflect our cultural resources to all kinds of art fields and native cartoons produced. Moving our country to the world of cultural richness, transferring it to the next generations, should be a joint assignment of all relevant citizens. In this way, the main path will be from cartoons, characters in films and similar charm from powerful Instruments. With the introduction of these film characters to the world, it is possible to introduce our country by providing a place among world characters, which are recognized in all countries of the world and have effects on children and adolescents who are representatives of future generations. It is imperative that each citizen support this crucial issue. In this study, we draw attention to this vital issue and to reveal the necessity and requirement of the creation of a unique and national cartoon tradition with more use of our traditions, national heroes, and cartoon scenarios. Many of our characters and heroes that we can use in cartoons cannot be revealed and introduced to the world. According to their eyes, we cannot accept their forgetting, their destruction, and the cruelty of cultural imperialism under the line films away from human values in the world.

Keywords: Cartoons, Characters in Cartoons, Cultural Heritage ,Cartoon Training

IV

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	I
ÖZET	II
TÜRK ANİMASYON FİLMLERİNDEKİ KARAKTERLERİN, KÜLTÜREL AÇIDAN İNCELENMESİ	II
ABSTRACT.....	III
CULTURAL ANALYSIS OF CHARACTERS IN TURKISH ANIMATED FILMS	III
RESİMLER DİZİNİ	VIII
ŞEKİLLER DİZİNİ	XII
GİRİŞ	1
1.1 Araştırmanın Amacı.....	1
1.2. Problem Durumu	2
1.3. Araştırmanın Önemi	3
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	4
1.5. Araştırmanın Yöntemi.....	4
1.5.1. Araştırma Modeli	4
1.5.2. Evren.....	5
1.5.3. Örneklem	5
1.5.4. Veri Toplama Araçları (Materyal).....	5
1.5.5. Verilerin Analizi	5
1.6. Tanımlar	6

1.7. Türkiye’de İlgili Araştırmalar.....	8
BİRİNCİ BÖLÜM.....	10
KÜLTÜRÜN VE ANİMASYONUN TANIMI	10
2.1. Kültürün Tanımı	10
2.2. Animasyonun Tarihi Gelişimi ve Özellikleri.....	11
2.2.1. Animasyon’un Bir Dalı Olan ‘’ Çizgi Film’’ in Doğuşu, Gelişimi ve Tarihçesi.....	11
2.2.2. Animasyonun Teknik Özellikleri, Çeşitleri ve Çizgi Filmin Yapım Aşamaları	21
Animasyon’un Teknik Çeşitleri.....	22
Tipler :.....	23
Storyboard :.....	23
Uç Resimler – Ara Resimler:.....	24
Background :	25
Çekim Cetveli:	26
Çekim:.....	26
2.2.3. Çizgi Film’in Türkiye’deki Tarihi Gelişimi	27
İKİNCİ BÖLÜM.....	33
3.1. Türk Animasyon Filmlerindeki Karakterlerin Kültürel Açıdan İncelenmesi	33
1. Görsel özellikler:.....	33
2. Psikolojik özellikler:	33
3. Sosyal ve kültürel özellikler:	34
Evvel Zaman İçinde (1951):	36
Altmışlar ve Yetmişlerde Türk Çizgi Film Kahramanları	36
Doksanlı yıllarda ve sonrasında Türk Çizgi Film Kahramanları	36
3.1.1. Yerli Kültüre Ait Çizgi Filmlerin Çocuklar ve Yetişkinler Üzerindeki Etkileri Konusunda Çeşitli Görüşler.....	39

VI

BULGULAR.....	41
4. TÜRKİYE’DE ÜRETİLEN ÇİZGİ FİLMLERDEKİ BAŞLICA	41
KARAKTERLER	41
İzleyici Kitleleri.....	41
4.1. Türk Animasyon Filmlerindeki Anonim Karakterler	44
4.1.1. Dede Korkut Hikayeleri’ndeki karakterler	44
TRT De Yayınlanan Çizgi Dizi; Dede Korkut Hikâyelerindeki Karakterler	45
Hikâyelerde geçen başlıca tipler:	48
Bilge Kişi Tipi	48
Dede Korkut:.....	48
Yönetici Kişi Tipi :	49
Bayındır Han :	49
Ulaş Oğlu Salur Kazan :	49
Savaşçı Alp Tipi :	50
Boğaç Han :	50
Deli Dumrul:	51
Bamsı Beyrek :	51
Kan Turalı :	52
Basat :	52
Emren:.....	52
Yigenek:.....	52
4.1.2. Evliya Çelebi, filmdeki karakterler.....	53
4.1.3. Karagöz ve Hacivat filmdeki karakterler.....	55
4.1.4. Keloğlan, filmdeki karakterler	58
Keloğlan:.....	58
Keloğlan’ın Annesi:	58
Karaçan:	58
Balkız:	58

VII

Kara ve Sivri	58
Örgülü	58
Sinek:	58
Huysuz:	59
Uzun.....	59
Bilgecan Dede.....	59
Çirkin Cadı.....	59
Vezir.....	59
Prenses	59
4.1.5. Nasreddin Hoca, filmindeki karakterler.....	61
4.2. Günümüzdeki Türk Animasyon Filmlerindeki Karakterler.....	63
4.2.1.Aslan filmindeki karakterler	63
4.2.2. Biz İkimiz, filmindeki karakterler	66
4.2.3. Canım Kardeşim, filmindeki karakterler	68
4.2.4. Ege ile Gaga, filmindeki karakterler.....	71
4.2.5. Hapşuu filmindeki karakterler	73
4.2.6. İstanbul Muhafızları filmindeki karakterler.....	74
4.2.7. Köstebekgiller filmindeki karakterler	76
4.2.8. Maysa ve Bulut, filmindeki karakterler	78
4.2.9. Pepee filmindeki karakterler	81
4.2.10. Rafadan Tayfa filmindeki karakterler.....	84
SONUÇ	86
KAYNAKLAR	89
ÖZGEÇMİŞ	94

VIII

RESİMLER DİZİNİ

- Resim 1.** “ Magic lantern “veya“sihirli fener”, Web: :
2https://cdn.globalauctionplatform.com/516f61fb-f170-4693-966e-a50000e751b7/1df96b95-e307-4ec6-bf84-a50000ec2c5d/original.jpg 12
- Resim 2.** Thaumatrope, Web: :
https://www.disneyinreview.com/wpcontent/uploads/2018/04/Thaumatrope.jpg... 13
- Resim 3.** Zeotrope, Web:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/99/Zoetrope.jpg/220px-Zoetrope.jpg 14
- Resim 4.** Phenakistoscope, Web:
4http://doublevision-berlin.de/wp-content/uploads/2015/10/William-Kentridge-Phenakistoscope 2000.jpg 14
- Resim 5.** Joseph Plateau, Web:
4https://4.bp.blogspot.com/-pTfuPNOW-Yo/VhdEpRGQr6I/AAAAAABABw/hnrq-g6pewM/s1600/Phenakistoscope.jpg..... 14
- Resim 6.** Praxinoscope, 1877 Web:
https://i.pinimg.com/originals/21/bf/d0/21bfd0f320fe38d2074e1cffca0e8e0d.jg ... 15
- Resim 7.** Eadweard Muybridge , Web:
https://imageswixmped30a86b8c4ca887773594c2.wixmp.com/intermediary/f/927b3542-9619-419b-b22c-6d9544df9fbe/d75slyy-91261def-94c6-4699-a67a..... 16

IX

Resim 8. Winsor McCay, Dinazor Gertie, Web:

https://imageswixmped30a86b8c4ca887773594c2.wixmp.com/intermediary/f/927b3542-9619-419b-b22c-6d9544df9fbe/d75slyy-91261def-94c6-4699-a67a-59411d3999eb.jpg/v1/fill/w_1065,h_750,q_70,strip/winsor_mccay__gertie_the_dinosaur_by_morteneng21_d75slyypre.jpg17

Resim 9. Felix the Cat –Felix, Web:

https://vignette.wikia.nocookie.net/mundocanibal/images/d/dd/Gato_F%C3%A9lix.png/revision/latest?cb=20150404171035&path-prefix=pt-br17

Resim 10. Mickey Mouse, 1929, Web:

<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcS7gpykS2ZSiidRBYlNy0ZSzcS4abtIhoNA1146TzteGflybhHTng> 18

Resim 11. Heidi, Web:

<http://filoji.com/wp-content/uploads/2016/10/heidi-ger%C3%A7ek-hikayesi-758x569.jpg>19

Resim 12. Manga, Web:

<https://libwww.freelibrary.org/assets/images/explore/mangaandanime.jpg>19

Resim 13. Animasyon (Çizgi Film) Çizim Masası, Arif Bülbül22

Resim 14. Çizim Masası (Hareketli) Kapağı ve Standart Asetat Pimi,22

Resim 15. Standart Asetat Pimleri, Web:

[:https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRChyAdYZVWihTU8jQZUoBbKqMP4lrprATqT3FTx9d1MDu0ryOU](https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRChyAdYZVWihTU8jQZUoBbKqMP4lrprATqT3FTx9d1MDu0ryOU)25

Resim 16. Animpaper , Animasyon için Kullanılan Delikli Kağıtlar, Web:

<http://vertigo.com.tr/wp-content/uploads/2014/03/animpaper.jpg>25

Resim 17. Tele Çizgi Çizgi film Stüdyosu, Tanıtım Kartı, Arif Bülbül Arşivi.....28

Resim 18. Dede Korkut, Web:

https://www.dunyabizim.com/images/haberler/2018/12/unesconun_tescil_ettigi_kultur_mirasimiz_dede_korkut_hikyeleri_h32001_9a69a.jpg48

Resim 19. Bayındır Han, Web:

<http://www.nkfu.com/wp-content/uploads/2014/07/bayindir-han.jpg>49

Resim 20. Boğaç Han

Web:https://1.bp.blogspot.com/3D6lWtsQo/Wo7qWRbF0I/AAAAAAAAAAuo/p8hV_4irg1Aa8ZzcZCU3pwhppgYZEnEGQCLcBGAs/s640/bogac-han-cevap_anahtari.png50

Resim 21. Deli Dumrul, web:

<https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcStSIEEpPcRI07LNEy7mwVsYTyrtgYx9KpR4Y0gjHuUN2fRRX-O>51

Resim 22. Bamsı Beyrek, Web: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:Nd9GcRsG5sTeTD93zfu7fg7dzwfOQMzA6j65V2nZWL_SjfZHfTiyf4P

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:Nd9GcRsG5sTeTD93zfu7fg7dzwfOQMzA6j65V2nZWL_SjfZHfTiyf4P51

Resim 23. Keloğlan, Web:

<http://i.hurimg.com/i/hurriyet/75/750x422/56a2539567b0a949b46dbada.jpg>58

Resim 24. Nasrettin Hoca, Web:

<https://seyler.ekstat.com/img/max/800/s/slCgQpWiZyiK4QAm636358961785309104.jpg>61

Resim 25. Aslan, Web:

<https://i.ytimg.com/vi/vILUz1G6u5c/maxresdefault.jpg>63

Resim 26. Biz İkimiz, Web:

XI

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTkZvdUPK0dJA7C3HO22hgWAg6h6vuT3kh91pyxjGuF_pgch40g&s 66

Resim 27. Canım Kardeşim, Web:

<http://ns1.matrakoyun.com/content/upload/games/images/canm-kardeim.jpg>.....68

Resim 28. Ege ile Gaga, Web:

<https://i.ytimg.com/vi/TM3g4rCw9TA/maxresdefault.jpg>71

Resim 29. Hapşuu, Web:

<http://www.buyukkocaeli.com.tr/d/news/48304.jpg>73

Resim 30. Köstebekgiller, Web:

https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BMTRlMDE3MjQtMzk5NC00NGNlLTg3NjktMThmOWVhZjNkZDNlXkEyXkFqcGdeQXVyNTcyNTg3Nzc@._V1_.jpg76

Resim 31. Maysa ve Bulut, Web:

<https://tse2.mm.bing.net/th?id=OIP.Ql0BiaEecJQv8OYEPHGE5QHaFj&pid=15.1>
.....78

Resim 32. Pepee, Web:

<http://i.hurimg.com/i/hurriyet/75/750x422/5bc6f25867b0a91cf8258ccf.jpg>81

Resim 33. Rafadan Tayfa, Web:

https://cdnuploads.aa.com.tr/uploads/Contents/2018/10/16/thumbs_b_c_eac346c67fc15121c7ea7ae3f3768be9.jpg.....84

XII

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Storyboard Örneği, Arif Bülbül.....	24
Şekil 2. Background , “ Hüzün Gezegeni”adlı çizgi film için, Damla Animasyon’da çizildi. 1994, Ankara.....	26
Şekil 3. Evliya Çelebi (Az gittik Uz Gittik), den bir sahne, (Asetat’ta), Pasin- Benice Animasyon Stüdyosu , İstanbul.....	53
Şekil 4. Karagöz Hacivat, Çizim:Arif Bülbül.....	55
Şekil 5. Hacivat, Çizim: Arif Bülbül.....	56

GİRİŞ

1.1.Araştırmanın Amacı

Çalışma Türk yapımı çizgi filmleri ve bu çizgi filmlerdeki kahramanları kapsamaktadır. Çocukların seyrettikleri programların çocuk gelişimine olumlu-olumsuz katkıları vardır. Bu katkıda çizgi filmlerdeki karakterlerinde çok büyük rolü ve önemi vardır. Çocuklar özellikle çizgi filmleri seyrederek ve sevdiği programları tekrar tekrar izlemekten hoşlanırlar. Türkiye’de yayınlanan çizgi filmlerin çoğu dış ülkelere ait. Bu filmler vasıtası ile çocuklar, dünyada bulunan başka kültürlerle küçük yaşta tanıştıkları için, bu kültürlerden olumsuz olarak etkilenmektedirler. Bizim çok zengin olan halk kültürü ürünlerimiz çocuk edebiyatı olarak tekrar ortaya konamaması nedeni ile, unutulmaktadır. Öte yanda çocuklarımız sonradan uydurulmuş veya fantastik hayallerle yetişmektedirler. Geleceğimiz olan çocuklarımıza öğretilmeden unutilan halk kültürü kaynaklarımızı her sanat dalına ve üretilen yerli çizgi filmlere yansıtmalıyız.

Dünyadaki yabancı kültürler ve özellikle batı kültürü, dünya çocuklarını ilgilendiren çocuk edebiyatı başta olmak üzere her dal ve ortaya çıkan, her ürünü ele geçirmiş durumdadır. İnsanın kimliği ile yurt ve millet sevgisi gibi duygular çocuk yaşta atılan temellerle oluşmaya başlar. Gelecek nesillerimize, yabancı kahramanlar yerine, ulusal kahramanlarımızı, kendi ürettiğimiz çizgi filmlerle tanıtabilir ve öğretebiliriz.

Bu araştırmanın ana amacı; Türkiye’de üretilen çizgi filmlerin ulusal kültürü yaşatma ve geliştirme konusundaki katkısını belirlemektir.

Araştırmanın amacı doğrultusunda araştırma soruları aşağıdaki gibidir.

1- Türkiye’de üretilen çizgi filmlerde hangi kahramanlar ele alınacaktır?

- 2- Türkiye’de üretilen çizgi filmlerde yabancı kültürün etkilerine rastlanmaktadır?
- 3- Türkiye’de üretilen çizgi filmlerde, yer verilen kahramanlar ulusal kültürü yansıtmakta mıdır?

1.2. Problem Durumu

En geniş anlatımıyla kültür, bir topluluğu tanıtan belirli maddi, manevi, duygusal ve zihinsel özelliklerin toplanmasından oluşur. Bilim ve edebiyatın yanında kültür, temel insan haklarını, değer yargılarını, yaşam şekillerini, örf ve adetlerini, inançlarını da içine alıyor. Genel olarak, insana ait her şey kültürdür diyebiliriz. Kültür, kendi içinde, farklı alt yapıları barındırır. Popüler kültür de bu yapılardandır.

Popüler kültürü çoğu insan benimser, sever ve hoşlanır. Popüler kültürün amacı insanları eğitmek ya da faydalı bilgiler vermek değildir. O insanları eğlendirmeyi amaçlar ve iş hayatının dışında olan etkinliklerini kapsar.

Kültürün gelecek kuşaklara aktarılmasında genç nesil ya da çocuklar etkilidir. Çocuklar sanal âlem, medya ve televizyon nedeni ile kendi kültür zenginliklerine yabancılaşmakta, kendi toplumlarının değerlerinden uzaklaşarak bir kimlik bunalımı sorunuyla baş başa kalmaktadırlar. Örneğin; Ortak Türk halk kültürü ürünleri Türk milletinin kendi hamuruna uygun olarak yoğurduğu yüzyıllardır içinde kendisini bulduğu kendi halk kültürüdür. Ortak Türk halk kültürü ürünlerinin oluşmasında, şekillenmesinde geçmişten günümüze gelen tarihi ve kültürel miras belirleyicidir. Türk milletinin kendi kültürüne uygun olarak yüzyıllardır kendini bulduğu ve oluşturduğu halk kültürü vardır.

Çocukların bu kültürel hamurla yoğrulması onların milli karaktere sahip olmasından son derece önemlidir. Araştırmanın problemi ;Her geçen gün unutulmaya yüz tutan ve emperyalist nedenlerle geleneklerin dışında şekillenmeye başlayan öz kültürün, milletimizin hafızasından silinmemesi için çocuk edebiyatımızda ve çizgi filmlerdeki kahramanların incelenmesi ve nasıl aktarılması gerektiğidir. Bu

nedenle kültürel açıdan incelenerek yeni yapılacak filmlere de ışık tutması amaçlanmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Dünyada tanınan birçok çizgi film stüdyosu, geleneklerden gelen anlatımların klasik hale gelmiş olan unsurlarını, yapıtlarında kullanarak ve yeni projelerde kullanmak sureti ile güncel hale getirmektedirler. Böylelikle kültür aktarımı ile kültür sürekliliği elde edebilmekte, ülkelerin tanıtımı ve kültürel zenginlikleri ortaya çıkabilmektedir. Ülkemizdeki sinema filmleri ile animasyon (çizgi film) filmlerinde gerek senaryo, gerekse filmlerdeki kahramanlar açısından, özgünlük en önemli sorunu teşkil etmektedir. Bu yanıltan ve kısırlaşmadan kurtulmak şarttır. Bu özgünlük için gereken materyaller masallarımız, efsanelerimiz, destanlarımız, gibi bir çok kültürel kaynaklarımızda fazlası ile vardır. Elektronik Medya'nın içinde yer alan ve popüler kültür üreticilerinden biri olan televizyon başlıca kültür ajanlarından birisidir. Evlerde televizyonu seyretme süresi ele alındığında çocukların zihin dünyalarının ve kültürlerinin oluşmasında televizyon çok önemli bir yer tutar. Geçmişte halk hikâyeleri, masallar Kültür aktarımı ve kültürün güncellenmesi görevini gerçekleştirirken, zamanımızda bu işi çizgi filmler yapıyor.

Çizgi filmlerde yer alan karakterler çocuklarımız tarafından örnek alınıyorlar. Bu da çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki önemli etkisini ortaya sermektedir. Televizyonlar ortak Türk kültürünü içeren filmleri göstermekte hassas davranıp öncelik verilerse çocuklar erken yaşta yabancı kültür etkisinden kurtulurlar. Herkesin bildiği üzere çizgi filmler zamanımızda uluslararası siyasi propaganda aracı olarak kullanılıyor. Farkındalık yaratması sebebiyle eserlerin analizine başvurulmuş çizgi filmler birer örnek teşkil edecektir.

Türkiye'de çizgi film sineması üreticileri, kararlı ve milli bir düşünceyle eser ortaya koymamaktadır. Çizgi filme gereken önemin verilmelidir. Çizgi filme daha çok özen gösterilmelidir. Çünkü sinema, edebiyat, grafik, müzik, bale sanatlarının

ortak ürünü çizgi film'dir. Günümüzde de hepsinden bağımsız olarak ayakta durmaktadır. Türkiye'de yeterli izleyiciye sahiptir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmada Türkiye'de bilinen anlamda, 1950'lerden sonra gelişmeye başlayan yerli animasyon sanatının 2019 tarihine günümüze kadar kısmı Türk çizgi filmlerinden çocukların en çok izledikleri çizgi filmler dikkate alınarak 15 tane yerli çizgi film ile sınırlandırılmıştır.

1.5. Araştırmanın Yöntemi

Bu bölümde araştırmanın modeli, veri toplama yöntemi ve verilerin çözümlenmesine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

- 1- Araştırmanın modeli
- 2- Veri toplama araçları
- 3- Verilerin çözümlenmesi

1.5.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada nitel araştırma metodolojisinden doküman incelemesi kullanılmıştır. Doküman incelemesi araştırılması amaçlanan olgu ya da olaylar hakkında bilgilerin yer aldığı yazılı materyallerin analizini kapsayan bir veri toplama yöntemidir. Animasyonun bir dalı olan çizgi filmin tarihi gelişimi, tekniği, toplumsal ve kültürel yönü ile Türkiye'de üretilen çizgi filmlerdeki karakterler de bu araştırmada incelenmiştir.

1.5.2. Evren

Bu çalışmanın evrenini; Yurdumuzda' 1950 yılından, 2019 yılına kadar yapılmış olan Çizgi Filmlerin (Animasyon) ve üretilen stüdyolar Evrenin örneklemini de Türk çizgi filmlerinden, çocukların en çok izledikleri çizgi filmler dikkate alınarak 15 tane yerli çizgi film ile sınırlandırılmıştır.

1.5.3. Örneklem

Çalışmanın örneklemini Türk çizgi filmlerinden, çocukların en çok izledikleri çizgi filmler dikkate alınarak 15 tane yerli çizgi film ile sınırlandırılmıştır.

1.5.4. Veri Toplama Araçları (Materyal)

Yapılan bu araştırmada kütüphane taraması yapılmıştır. Araştırmada bizzat 1988-95 yılları arasında, animatör ve şef animatör olarak çalışmış bulunduğum, Pasin - Benice Animasyon, Tele Çizgi Animasyon, (TRT ile çalışmalar) - İstanbul, Denge Animasyon (TGRT ile çalışmalar) - Ankara, ile Neron Prodüksiyon -İzmir, adındaki film Stüdyoları'ndaki tecrübelerim ile, animasyon sanatına gönül veren ve bu işin ilk çalışanları olma onur ve mutluluğunu taşıyan arkadaşlarımıza danışarak ve danışman Hocam sayın Prof. Abdi Yaşar SERİN ile ön görüşmeler yapılarak tespit edilmiştir. Sinema ve TV kanallarında gösterilen Türk çizgi filmleri materyal toplamada kolaylık sağlamış, araştırmada materyal olarak faydalanılmıştır.

1.5.5. Verilerin Analizi

Çalışmamızda veriler içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir. Betimsel analiz yöntemi kullanılarak çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilen veriler özetlenerek ve yorumlanarak nitel veriler oluşturulmuştur. İstatistik verilere göre en çok izlenen 15 tane çizgi film ele alınmıştır.

1.6. Tanımlar

Animasyon (Animate): Hayat vermek, hayatiyet kazandırma, ihya etmek.

Canlandırmak (Animated Cartoon): Ressam tarafından çalışılıp canlandırılan resimlerin ve objelerin sinema makinesiyle oynatılması işi.

Celanimasyon: "Cel" adı verilen saydam "Celluoid" (asetat) yapraklarda çizilen film. Çizgi filmin çok bilinen tekniğidir.

Paperanimasyon (Kağıt animasyon): Doğrudan kağıtlara çizilip boyanarak çekime hazırlama.

Simplifield Cel System: (Basitleştirilmiş sistem) Cel animasyon ve paper (kâğıt) animasyon tekniklerinin birlikte kullanılmasıdır.

Cotout (Kesme) ve Siluet animasyon: Fiziksel harekete dayanan filmler için uygundur. Bu teknikte, karton üzerine çizim yapılır, sonra karton oyulur ve cam üzerine yerleştirilir. Alttan ışık verilir. Siyah - beyaz ya da siluet halinde görülür.

Collage (Kolaj) Animasyon: Fotoğraf gravür gibi çalışmaların kesilerek bir araya getirilmeleriyle oluşturulmuştur.

Kinestasis: Duran resim ve fotoğraflar üzerinde, hareketlilik etkisi veren kamera, pan, tilt, zoom ve geçme ile yapılan bir türdür.

Cemeralless (kamasız) animasyon: Film kamerası kullanılmadan doğrudan doğruya film şeridi üzerinde kazıma ve boyama ile yapılan bir yöntemdir. (İnanç, 1981: 35)

Kukla Film: Kuklalar ayakta duracak şekilde hazırlanır. Oynak eklemlidirler. Kendilerine göre yapılmış dekorlar içinde ışıklandırılarak tek kare sistemi ile filme alınır.

Clay animasyon: Çamur ya da plasterin gibi değişken malzemelerden yapılmış figürlerin hareketlendirilerek filme alınması.

Object animasyon: Nesne animasyon, her türlü nesne ile film yapılabilir.

Pin SCREN: İğne ekran. Kalın bir çerçeve içinde beyaz levha üzerinde çalışılır.

Rotoskoping: Canlı (reel) filmin her karesinin kopya edildikten sonra tiplerin bunlar üzerine uygulanarak film yapılmasıdır.

Komputer Animasyon: Komputer kullanılarak yapılan animasyondur.

Grafik: Yazmak, resim çizmek, işaret, desen anlamındadır. Yunanca “grafikos” sözcüğünden gelmektedir.



1.7. Türkiye’de İlgili Araştırmalar

Bir araştırmaya göre; yerli ve yabancı çizgi filmler arkadaşlığa ve kardeşliğe ilişkin evrensel tema ve değerler konusunda benzer mesajlar verirken medeniyet dairesine ait anlayış farklılığından ötürü çocukluk-yetişkinlik-yaşlılık, para, güç, inanç sistemi ve medya bağımlılığı gibi konularda ise belirgin bir şekilde farklılaşmaktadır. Genel açıdan bakıldığında yerli yapımlarda neredeyse kusursuz çocuk modeli çizilmiş, çizgi filmler mesaj verme endişesiyle basit bir biçimde kurgulanmış, kurgu içinde tema ve konu bakımından bir zenginlik sağlanmamış/ sağlanamamıştır. Yabancı yapımlar ise kurgu ve çocuk bakışını yakalama konusunda mükemmel yaklaşıp da konu seçiminde neredeyse hiçbir hassasiyeti gözetmemiştir. Kendi içinde olumlu ve olumsuz tarafları olan yerli ve yabancı yapımların özellikle olumsuz yanları üzerinde düşünülerek ve sorgulanarak seyredilmesinde fayda vardır. Bu düşünme ve sorgulama süreci başlamadığı takdirde vakit herkes için geç olabilir. (Yılmaz, Erem, 2018, 9).

Yine bir araştırma örneğinde aşağıdaki görüşlere yer verilmiştir.

Günümüzde yüzlerce yerli-yabancı, kablolu-kablosuz televizyon kanalı var ve bunlardan onlarcası yirmi dört saat çizgi film yayını yapmaktadır. Bu durumda çocuk, evde olduğu her anını televizyon karşısında geçirme bahanesi bulmaktadır. Böylece aile içi iletişim zayıflamakta, çocukların uyku saati mevhumu ortadan kalkmakta, televizyondaki zararlı yayınlara karşı korunma olasılığı azalmaktadır. Bir başka handikap da çizgi film kahramanlarıyla ilgili yan ürünlerin satışlarının da çizgi film endüstrinin en önemli gelir kaynaklarından olmasıdır. Çanta, giysi, oyuncak gibi birçok yan ürünün satışından çizgi filmin gişe hâsılatından elde edilen gelirin kat kat fazlası kazanılmaktadır. Bu karakterlerin resimleri, figürleri ya da isimleri akla gelebilecek her türlü çocuk eşyasında kullanılmaktadır. Çocuklar da kendileriyle özdeşlendikleri bu karakterleri hayatlarının her

yerinde görmek için bunların satın alınmasını istemektedirler. Çocuklara verilen fikir, “tükettiğin sürece varsın” düşüncesidir. Çocuk, çoğu zaman popüler kültür ürünlerini belirleyen, yerel olmaktan ziyade daha da küresel hale gelen ideolojik içeriklerle kuşatılmış bir dünyada yaşamaktadır. Bir başka deyişle, modern toplumun yüzyıllar içinde oluşturduğu “üretici-yurttaş-çocuk” post modern toplumda yerini “tüketici-küresel-çocuk”a bırakmaktadır. (İnal, 2009: 43).



BİRİNCİ BÖLÜM

KÜLTÜRÜN VE ANIMASYONUN TANIMI

2.1. Kültürün Tanımı

“ Kültür, bir toplumdaki insanların toplum olarak paylaştıkları hayat biçimleridir. İnsanın toplumun bir üyesi olarak kazandığı bilgi, inanç, ahlak, sanat, hukuk, gelenek, görenek ve alışkanlıklarının toplamı kültürü oluşturur. Toplumlar kültüre (ekine) dayanmaktadır. Toplum ve kültür birbirinden ayrı olamaz.”

“Kültür günlük dilde aydın kişilerin ayrıcalığı olarak anlaşılırken bilimsel alanda uygarlık, beşeri alanda eğitim, estetik alanda güzel sanatlar, teknolojik alanda üretim olarak anlaşılır. Sosyolojide ise kültür insanların edindiği ve çeşitli yollarla birbirlerine ve sonraki kuşaklara ilettikleri maddi ve manevi öğeleri anlatır. Diğer bir deyişle kültür, insanların toplumsal ve tarihsel gelişim içinde yarattıkları tüm maddi (özdeksel) ve manevi (tinsel) öğelerin toplamıdır.”

“Kültür bir toplumun genel yaşam biçimidir. Dolayısıyla kültür bir toplumda yaşayanların öğrendikleri ve paylaştıkları her şeyi kapsar.” (Akgül, 2006: 8).

“ Kültür ürünleri, iletişim süreçlerinde kullanılır ve iletişim sayesinde kültür yayılır. Genç nesiller iletişim sayesinde kültürleriyle ilgili gerekli bilgiyi kazanırlar. Bu bilgi (kültür) aile, arkadaş çevresi vs. ile olduğu kadar iletişim araçlarıyla da yayılır.

“Daha önce hiç bulunulmayan bir ortamda bile nasıl davranılacağı bilinebilir; bunu iletişim araçlarıyla öğreniriz. Kısaca, iletişim olmazsa kültürden bahsetmek mümkün olmayacaktır. Kültür kavramı üzerine günümüze kadar yerli ve yabancı bilim adamları veya düşünürler tarafından pek çok tanım yapılmıştır.

Genel olarak kültür bir toplumun dil, din, tarih, sanat, ekonomi, yaşam biçimi, düşün unsurlarını kapsayan; bu haliyle toplumun birlik ve beraberliğini sağlayan olay ve olgular bütünlüğüdür.” (Akgül, 2006: 9).

Kültürü oluşturan başlıca öğeler; El sanatları, mimari, gelenekler, örf ve adet, düşünler, bayramlar, halk oyunları, yemekler, müzik adetleri, giyim şekilleri, din, ahlak kuralları, dil'dir.

2.2. Animasyonun Tarihi Gelişimi ve Özellikleri

2.2.1. Animasyon'un Bir Dalı Olan "Çizgi Film" in Doğuşu, Gelişimi ve Tarihi

"Sözlük anlamı olarak " canlandırma (animation) " dur. Animasyon özetle, resimleri tek tek veya hareket etmeyen cisimleri, hareket duygusu verebilecek biçimde göstermek, çevirmek ve düzenlemektir. Ülkemizde' de animasyon eğitimi ve öğretimi, canlandırma filmleri"Çizgi Film(Animasyon) veya Çizgi Film - Canlandırma Bölümü şeklinde, verilmektedir.

"Canlandırmanın tarihi ile ilgili değişik görüşler var. Fakat canlandırmanın tarihi ile ilgili alışlagelen düşünce," Mısır küpleri veya Yunan vazoları üzerine dizisel hareketlerle çizilmiş resimler. veya, yaklaşık 30.000 yıl önce Kuzey İspanya' bazı mağaraların duvarlarına fazladan çizilmiş ve boyanmış ayaklarıyla, hayvan resimleri. (Türker, 2011,1).

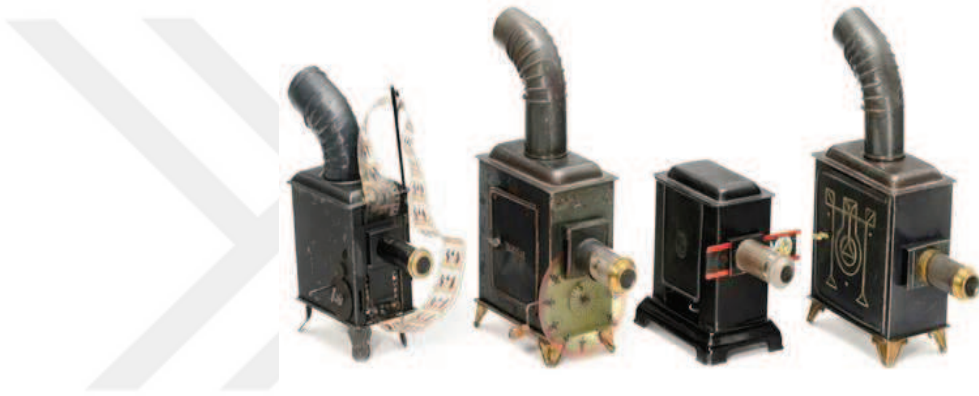
İnsanların tarih boyunca,, resim ya da resimleri veya belirli bir nesneyi hareketlendirme istekleri, yaptıkları ürünlerde ortaya çıkmış, ve tarih öncesinden günümüze kadar süregelmiştir. Durağan renk, durağan şekil sanatçılara, hayatın her döneminde, yaşamın tanımında yeterli olamamıştır. Ressamlar Taş devrinde bile, resimlerini hareket ettirebilmek için uğraşmış, fakat başarılı olamamışlar. Asya ve Uzak Doğu'da ortaya çıkan gölge oyunlarında ve özellikle, yayılmasında Türklerin önemli rol üstlendiği, Karagöz ve Hacivat tiplerinde, karakterler, deve derisinden iki boyutlu kukla olarak yapılmaktaydı.

Arkadan gelen bir ışık kaynağı ile Karakterlerin gölgeleri perdenin üzerine düşürülmekteydi. Avrupalı buluşçulara görüntünün bir perde üzerine düşürülmesi fikri ilham kaynağı olmuştur. 1920'li yıllarda gölge oyununun modern canlandırma tekniklerine uyum sağladığı anlaşılmıştır.

Alman canlandırmacı Lotte Reiniger, Çin gölge oyunlarından uyarladığı bir teknikle, başarılı canlandırma filmleri yapmıştır. Bunların en ünlüsü, olarak

kabul edilen "Prens Ahmed'in Maceraları" adlı filmde (1923-1926) tipler, tamamen silüettir . XVII. yüzyılda bir Cizvit rahibi olan Athannsius Kirchner'in bulmuş olduğu "magic lantern/ sihirli fener" ile günümüzdeki sinema makinelerinin gelişme sürecinin başladığını söyleyebiliriz. İçinde lambası bulunan bu sihirli fener, bir metal kutudan biraz daha küçüktü. Bir tarafındaki delikte bir mercek vardı.

Merceğin hemen arkasına yerleştirilen, üzerine bir resim boyanmış cam sürgü'den geçen ışık imgeyi bir perde veya duvar üzerine yansıtıyordu.



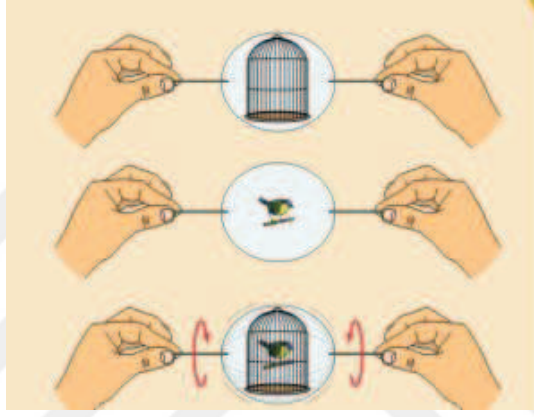
Resim 1. Magic lantern/ sihirli fener,

Bu "sihirli " oyuncak hızlı bir şekilde daha ileri - detaylı bir gelişme gösterdi ve XVII.yüzyılın sonunda Johannes Zahn, üzerine cam slaytların yapıştırıldığı, hareket yanılması verebilen bir döner disk ile gösteri yapmıştır (Türker, 2011,228).

Bu alet halkın eğlenceleri arasında yerini alarak müzik evlerinde, şovlarda, müzikli oyunlarda sihir ve yanılmalar üretmek için kullanılmıştır.

Görüntüyü bir duvara veya perdevari bir yüzeye yansıtma ile ilgili olan bu gelişmenin yanı sıra, sihirli oyuncaklar olarak adlandırılan, tamamen göz yanılması da yanan, hareketsiz bir dizi resimlerin, döngü içinde hareketlendirilmesini sağlayan araçlar insanların eğlence kaynakları olarak yaygınlaşmaya başlamıştır. Canlandırmanın teknik gelişim sürecini anlamak için, bir dizi sabit resmin hareket ettirilmesi çözümü ile ilgili gelişim sürecine bir göz atmak gerekir. (Türker, 2011, 229).

Animasyonun ilk örnekleri resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren bazı oyuncaklar şeklinde 19. yüzyılın başlarında görülür. Bunlardan en eskisi, "Thaumatrope" adı verilen oldukça basit bir oyuncaktı. Bu oyuncak, iki yüzünde birer resim olan, yanlarından iplere bağlı bir diski ve ipler parmakların arasında çevrildiği zaman bu iki resim birbirinin ardı sıra gözün önünden geçerek hareket eden tek bir resimmiş gibi görünmekteydi (Şenler, 2005,100).



Resim 2. Thaumatrope

1824'te Peter Roget'in "Persistence of Vision with Regard to Moving Objects" adlı yayınında; hareketsiz resimler yeteri kadar hızlı bir şekilde ve yeterli miktarda güçlü ışıkla gösterilirse göz onları bir araya getirecek, bu da bir hareket duygusunu oluşturacaktı (Türker, 2011, 229).



Resim 3. Zeotrope ,



Resim 4. Phenakistoscope, Joseph Plateau

Bu düşünce doğrultusunda Avrupa ve Amerika'da çok sayıda canlandırma oyuncakları üretilmiştir. Zeotrope (1834'de William George Horner tarafından geliştirildi.) Phenakistoscope (1833'de Joseph Plateau tarafından geliştirildi.) ve Praxinoscope gibi araçlar yaygınlaşmıştır. Silindirik bir yapıya sahip olan Phenakistoscope ve Zeotrope üzerinde eşit aralıklarla dar yarıklar bulunmaktadır.

İngelerin, bir birini izleyen hareketleri şeritler üzerine çizilip, silindirin iç yüzeyine yerleştirilmiştir. Silindir döndürüldüğünde, peş peşe geçen dizisel hareketsiz resimleri, dar yarıklara odaklanmış göz biraraya getirir ve böylece bir hareket yanılsaması oluşur. Fransız Joseph Plateau, 1881 yılında Phenakistoscope ile resimlerin gerçekten hareket ettirildiği ilk canlandırma filmlerini yapmaya başlamıştır.

Resim 5.
Josep Plateau





Resim 6. Praxinoscope

1880 yılında Fransız Emile Reynaud tarafından icat edilen Praxinoscope 'da bu canlandırma oyuncaklarına benziyordu, ama onlardan farklı olarak, dar yarıklar yerine merkeze yerleştirilen aynalarla hareket yanılsaması oluşturuyordu.

1873 yılında, Eadweard Muybridge koşan atların hareketlerini yakalamak için belli aralıklarla yerleştirilen çok sayıda fotoğraf makinası ile sıralı bir zamanlamayla deneysel fotoğraf çekimleri yapmıştır. Resim 7'de Muybridge'nin koşan atlarla ilgili çekmiş olduğu bir çok fotoğraf serilerinden birisi görülmektedir. Eadweard Muybridge, Galloping Horse (1878) Photograph. International Museum of Photography at George Eastman House, Rochester, N.Y. 1888 'de patenti George Eastman'a ait olan saydam, ve esnek selüloz makara filmler çok yapıldı.

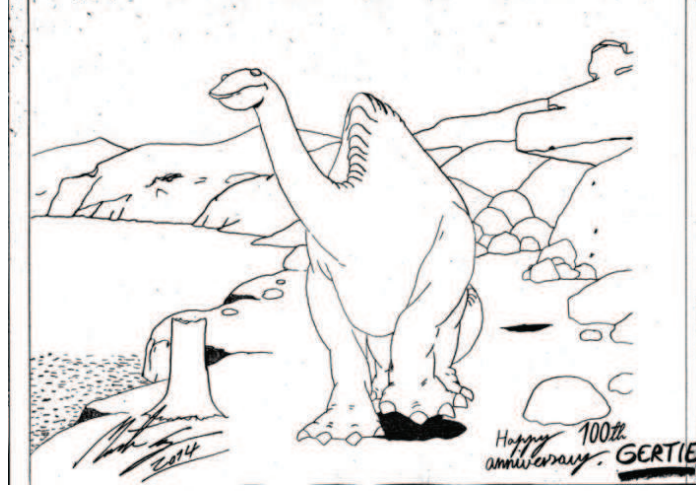


Resim 7. Muybridge , Koşan At Fotoğrafları

1895'in başlarında Paris'te Lumire kardeşler halka ilk hareketli resimleri (sinema) sundular.

Sinema filmlerinin çekimi için kameraların ve gösterimi için yansıtma (Projection) cihazlarının gelişmeye başladığı süreçte; bu bilgilerden yararlanan Stuart Blackton, Emile Cohl gibi sanatçılar siyah beyaz kısa canlandırmalar yapmışlardır. (Türker, 2011,231).

1909'da Amerikalı Windsor Maccay, "Gertie the Trained Dinassaur" adlı filmiyle Emile Cohl'ü izlemiştir. 1913-1917 yılları arasında Amerikalı yeni sanatçılardan Ben Harrison ve Manny Gould'un "Crazy Cat" gibi yeni filmleri ortaya çıkmıştır. Bu örneklerle Avustralya kökenli Pat Sullivan'ın "Felix the Cat" filmi, Max Fleischer'in "Koko the Clown" filmleri de verilebilir. (Şenler, 2005,103).



Resim 8. Winsor McCay, Dinazor Gertie

Canlandırma filmlerine gösterilen ilgi ve heyecan sonucunda Amerika’da 1900’lü yılların başlarında bir çok canlandırma şirketi kurulmuş, Dinky Doodle’in maceraları gibi seri filmler yapılmıştır. 1920’de yapılan Kedi Felik (Felixthe Cat) karakteri Otto Messmer tarafından yaratıldı ve canlandırması yapıldı. O yıllarda çok popüler olan Felix ilk “star” canlandırma karakterleridir. (Resim 9).



Resim 9. Felix the Cat – Felix

Felix’i tahtından indirecek olan yeni yıldız 1930’lu yıllarda sadece Amerika’da değil tüm dünyada insanların gönlünde taht kuracaktı. Bu yıldız Walt Disney stüdyolarında doğan ve gelişen Mickey Mouse’dur. (Türker, 2011,231).

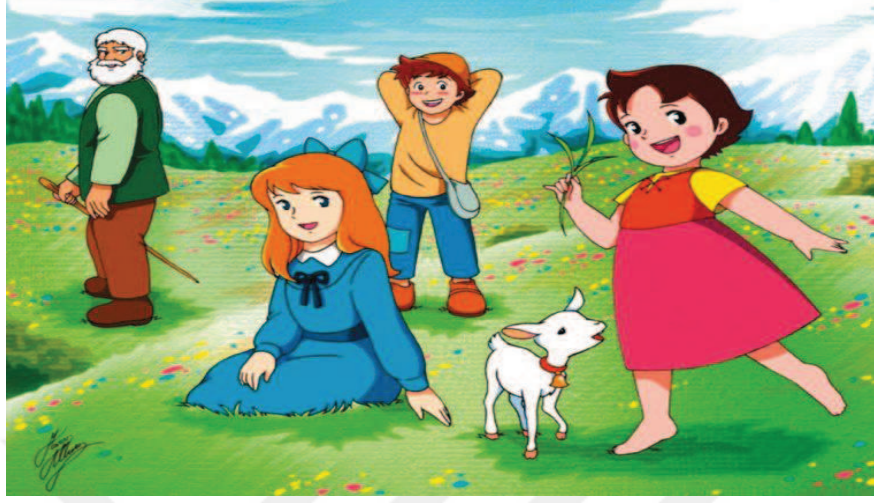


Resim 10. Mickey Mouse

On altı yaşında, bir illustrator olarak kariyerine başlayan Walter Elias Disney (1901- 1966), sanat okulunu bitirdikten sonra kendi Laugh-O-Gram-Corporation adlı şirketini kurmuş ve Ub Iwerks ile ilk kısa filmlerini yapmıştır. Yeteneğinin yanısıra ticari zekası ve öngörülleri ile, 1923'te kurduğu canlandırma ve film sektöründe günümüzün en büyük ve başarılı şirketi olan Walt Disney stüdyolarının tohumlarını atmıştır. Walt Disney, tüm dünyada tanınan, en ünlü çizgi film karakteri olan Micky Mouse'u 1928'de yaratmıştır.

Micky Mouse karakteri halen popülerliğini korumaya devam etmektedir. Sadece çizgi film olarak değil, tişört baskısından oyuncaklarına kadar çok geniş bir ürün yelpazesıyla bir ticari mala dönüşmüştür. Walt Disney'den çok daha eski bir kuruluş olan (1905) Warner Bros (Warner Brohers) şirketi canlandırma filmlerine artan ilgiyi görerek 1930'lu yıllarda bu sektöre el atılmıştır.

Yine aynı yıllarda Hanna-Barbara canlandırma stüdyoları canlandırma dünyasına bir çok yeni karakterler kazandırmıştır. Bu türden stüdyolar; canlandırma alanında yarattıkları karakterlerle, geliştirdikleri teknikler ve yöntemlerle, canlandırma film sektörünün bu gün varmış olduğu bilgi birikimine, estetik anlayışına, eğlence, eğitim, ve kültürel yaşamına büyük katkılar sağlamışlardır. Özellikle 1970'li yıllarda başlayan "Anime" tarzı olarak adlandırılan Japon canlandırma filmlerindeki "manga" tarzındaki karakterler günümüzde tüm dünyada popüler olmuş durumdadır. Batı ve Avrupa kültürünün yarattığı öyküleri (Heidi, Şeker Kız gibi) manga tarzında çizerek tekrar Batıya satmış hem ticari hem de kültürel anlamda bir sızma yaptıktan ve manga tarzını benimsettikten sonra, son yıllarda büyük oranda kendi kültürünün geleneksel ve mitolojik ürünlerini pazarlamada oldukça başarılı olmuşlardır. (Türker, 2011, 232).



Resim11. Heidi



Resim 12. Manga

Kültürler arası alışverişi güçlendirmede canlandırma filmlerinin oldukça büyük katkısı vardır ve Japon manga tarzı bunun en iyi örneklerinden biridir. (Türker, 2011, 232).

Dijital animasyon ise yukarıdaki sınıflamadan bağımsız, cell animasyonun bir uzantısı olarak günümüzün en önemli animasyon yöntemidir. Bilgisayarla canlandırmanın son derece ayrıntılı işlemleri temelde canlandırma sineması ile aynı ilkelere dayanır. Animatör her şeyden önce arzu edilen modelin bir şeklini yapar. Çizilen model genellikle bilgisayar

ekranında telden bir iskeleti andıran poligon ağlarından oluşmuş üç boyutlu nesne şeklindedir.

Stephen Spielberg'in "Jurassic Park"ı ve "Death Becomes Her"ı bu yöntemin ilk örnekleridir. 1980'li yılların ortasından itibaren Walt Disney'den de aldığı destekle dijital animasyon endüstrisinin içerisine giren P.I.X.A.R. bu alanda devrim sayılabilecek projelerin altına imza atar. "Toy Story" (1995), "Toy Story 2" (1999), "Monster Inc." (2001), "Finding Nemo" (2003), "The Incredibles" (2004) PIXAR'ın animasyon sinemasına rekorlar kırarak öncülük ettiği filmler arasındadır. Pixar, ürettiği Marionette, Ringmaster ve Render-Man i gibi yazılımlarla; ışıklandırma, modellerne, canlandırma ve fotoğraf sentezlerle gibi animasyonun temel noktalarına büyük gelişmeler sağladı. Animatörlerin/çizerlerin her karede karakter hareketlerini tüm detaylarıyla kontrol edebilmesini sağlayan bu yazılımlar animasyona başka bir boyut kazandırdı.

Üç boyutlu bilgisayar animasyonu filmlerinin en son halkası ise; "AntZ"(1998)'nin öyküsüdür. "AntZ", bilgisayar animasyonu ve görsel teknolojinin önemli bir kolu olan Pasific Data Images ve Dream Works işbirliği ile üretildi. Dreamworks'ün bu alandaki diğer önemli çalışmaları; Chicken Run (2000), Shrek (2001) dir. Detaylara oldukça önem verilen filmde Shrek'in yüz mimikleri için en başarılı animatörler çalışmıştır. Shrek 2 (2004), ve Madagascar (2005) sayılabilir. (Şenler, 2005,108).

Bu gelişmenin canlandırma film sektörü üzerindeki etkisini de, vizyona giren sinema filmlerinde rahatça görebiliriz. Kullanılan bilgisayar teknolojisi, canlandırma filmlere bambaşka boyutlar kazandırmıştır. Günümüzde canlandırma filmlerin yapımı çok masraflı olmasına karşın pek çok ülkede hızla yayıldığı ve geliştiği görülmektedir (Türker, 2011, 233).

2.2.2. Animasyonun Teknik Özellikleri, Çeşitleri ve Çizgi Filmin Yapım Aşamaları

Animasyon (Canlandırma) filmlerinin teknik olarak hareketin parçalanarak peş peşe kare kare saptanmasından oluştuğu bilinmektedir. Canlı filmlerde kameranın önündeki nesnenin hareketi filmin akışı içinde saptanır. Canlandırma sineması ise her karedeki hareketi teker teker tasarlar, oluşturur ve saptar. Tabii animatörle ressam arasındada” harekete bakış” açısından çok önemli bir fark vardır. Ressam hareketin bir anına bakar ve sonunda bir resim çizer. Animatör ise hareketin tümünü çizmek zorundadır. Bu filmin şeridi üzerinde her kareye teker teker saptama yapılarak bir bütün hareketli film elde etme yöntemidir. Bir başka deyişle, Animasyon özel teknikle çizilmiş resim yada kukla (papp) yapma, bebelere hareket verip, özel alıcı ile (Tek kare çekebilen) filme alınmasıdır. Burada nesnelere çekim sırasında canlı filmlerin tersine bütün hareket yapmazlar. Hareket her görüntü karesi için parçalarına bölünüp tek tek filme alınır. Bu işlemde anlatım tekniğinin canlandırma olması nedeni ile “Canlandırma sineması ” yada“ Canlandırma“ olarak da adlandırıldığı görülmektedir. Canlandırma ya da Animasyon denilince hemen akla “Çizgi film” gelmektedir. Oysa “Çizgi film” Canlandırma tekniği çeşitlerinden sadece bir tanesidir. (İnanç, 1985, 18).



Resim 13. Animasyon (Çizgi Film) Çizim Masası, Arif Bülbül



Resim 14. Çizim Masası (Hareketli) Kapağı ve Standart Asetat Pimi

Animasyon'un Teknik Çeşitleri

- a) Cel Animasyon (asetat)
- b) Paper Animasyon (Kağıt animasyon)

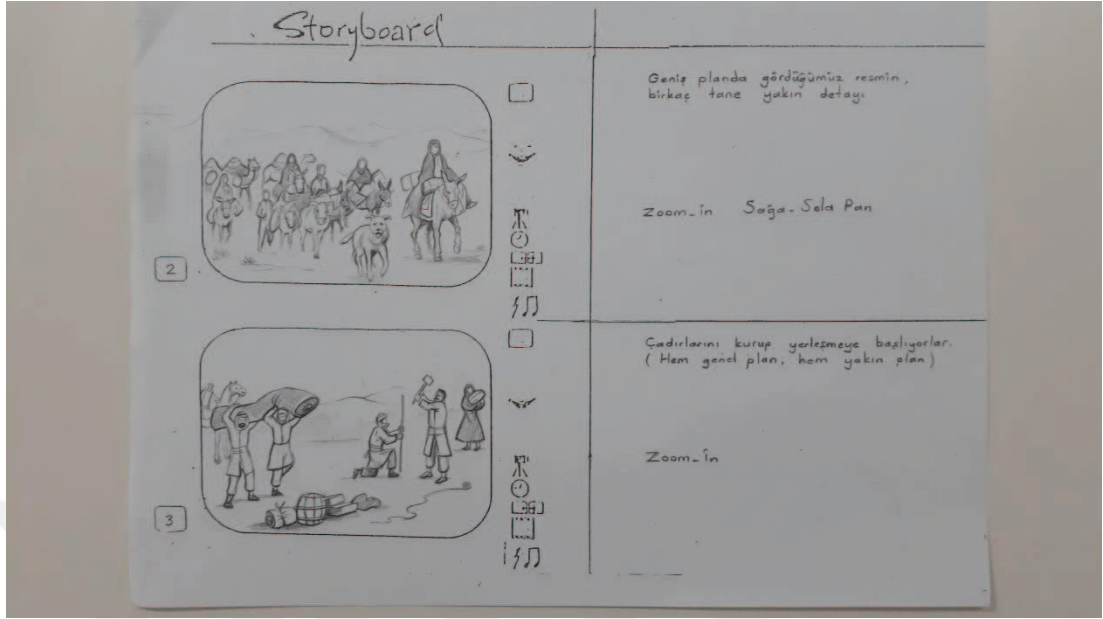
- c) Simplifield Cel System (Basitleştirilmiş sistem
 - d) Cutout (Kesme) ve Siluet Animasyon
 - e) Collage (Kolaj) Animasyon
 - f) Kinestasis
 - g) Cembraless (Kamerasız) Animasyon
 - h) Kukla film
 - i) Clay (çamur) Animasyon
 - j) Object (Nesne) Animasyon
 - k) Kum ve cam üzerine boyama ile yapılan Animasyon
 - l) Pin scree (iğne ekran) “ iğnelerin levhaya çeşitli boyda saplanmasıyla olur.
 - m) Rotoskoping Animasyon
 - n) Komputer Animasyon
- (İnanç, 1981, 37).

Çizgi film yapım aşamaları ise; Tiplerden, uç ve ara resimlerden, Background'dan, çekim cetvelinden ve çekimden meydana gelmektedir.

Tipler : Senaryoya uygun tipler çizilir. Burada tipin çizilmesi sadece bir karakteri ortaya çıkarmaya değil, hareketlerinde tasarlanmasını gerektirmektedir. Senaryo ve oyuncuların hazır olmasından sonra bunların bir kompozisyon halinde sunulmaları gerekmektedir. Bir resimli senaryo olan storyboard (öykü levhası) hazırlanır.
(İnanç, 1981, 37).

Storyboard : Senaryo ve tiplerin tıpkı bir çizgi roman gibi bir sinema filmi karesi içinde çizilmesidir. Storyboard da her planın gerçek resimleri standart delikli kağıtlara çizilir.

Çizgi filmde zaman , çizilen resim sayısı kadardır. Saptanan hareketin zamanı kadar çizilir ve çekilir. Çizgi filmci genellikle her resmi iki kare olarak çeker (İnanç, 1981, 37).

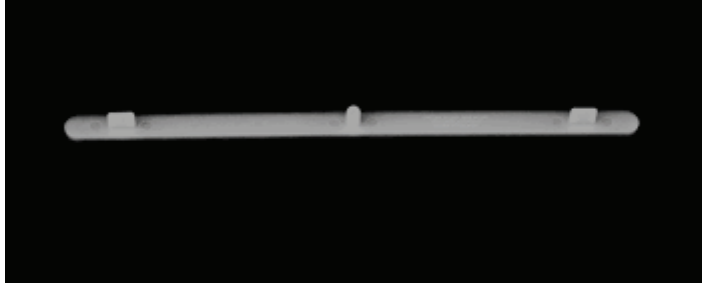


Şekil 1. Story Board Resmi. Çizim: Arif Bülbül

Uç Resimler – Ara Resimler:

Harekette varılan en kritik noktadır. Bu sadece hareketin başı ve sonu değildir. Baş ve son arasındaki kritik değişim noktalarıdır. Animatör uç resimler arasında zamanlamanın gösterdiği sayıda ara resimler çizer. Çizilen her resim sıra ile kodlanır. Animatör kâğıtlara çizilen resimleri ışıklı masada asetatlara itina ile kopya eder. (İnanç, 1981, 37-38).

Her asetat ayrı ayrı kodlanır. Bu işlemleri kopist yapmaktadır. Asetatlar ve Asetat pimleri standart olmaktadır. (İnanç, 1981, 37-38).



Resim 15. Standart Asetat pimleri ve Standart delikli Asetatlar



Resim 16. Animpaper , Animasyon için Kullanılan Delikli Kağıtlar

Background :

Fon, dekor, arka resim de denir. Filmde tiplerin, üzerinde hareket ettikleri ortamdır. Background sabit durabilir yada uzun boyutta çizilerek, asetatların altında her yöne hareket ettirilebilir.



Şekil 2. Background , Hüzün Gezegeni Çizgi Filmi, 1994
Damla Animasyon, Ankara

Çekim Cetveli:

Animatör'ün her resme verdiği programlama yardımı ile bir cetvel üzerinde tüm resimlerin çekim sırası ve çekilecek resim sayısı ile işlenir. Bu cetvelde hangi resim hangi sırayla kaç tane çekilecek, tekrarlanacak mı, hangi background hangi asetat altında ne kadar duracak, background resim hareketlerinin sırası, süresi, hangi asetatlar üzerinde duracak, kamera, objektif ve çekim cetvelini izleyerek çekim gerçekleştirilmektedir. (İnanç, 1981, 37-38).

Çekim:

Çekim cetvelindeki sıra izlenerek, resimler tek tek ve sıra ile negatif film üzerinde pozlanır. Banyo işlemi yapıldıktan sonra filmi kurgulamak, gerekli düzeltmeleri yapmak için bir iş kopyası basılır ve izlenir. Kurgulanan iş kopyası seslendirilir. Negatif kurgu yapılır. Ses ile negatif kurgu bir anda baskıya verilerek ilk pozitif kopya çıkar. Laboratuvar çalışması canlı (reel) filmlerle aynıdır. Son yıllarda çekim işlemleri video kamera aracılığı ile video bantlara yapılmaktadır. Pratik, ekonomik ve avantajlı olması nedeniyle (İnanç, 1981, 37-38).

2.2.3. Çizgi Film'in Türkiye'deki Tarihi Gelişimi

Türkiye'de animasyon tarihi, Türk gölge oyunu Karagöz'e kadar dayandırılrsa da bilinen anlamdaki animasyon, 1950'lerden sonra gelişmeye başlamıştır. Önceleri sinema reklamları için hazırlanan çizgi filmler şeklinde görülen Türk animasyon sanatı, daha sonra alanını ve tekniklerini geliştirerek varlığını ispatlamıştır (Balta, 1990,5). Türkiye'de animasyonun ilk denemeleri 1948-49 yılları arasında Vedat Ar'ın yöneticiliğini yaptığı bir kursla başlar. Vedat Ar'ın 1947 yılında on beş öğrencisi ile birlikte yaptığı, üç dakikalık Zeybek Oyunu adlı çalışması Türkiye'nin ilk animasyon filmidir (Onaran, 1994, 196).

1950'li yıllarda Vedat Ar, "Filmar" adlı bir stüdyo kurmuş ve burada bir yandan 2-3 dakikalık animasyon filmler üretirken bir yandan da değişik biçim araştırmaları yapmıştır (Şenler, 2005, 110).

Filmar ile aynı dönemde kurulan bir başka firma da "İstanbul Reklam Ajansı"dır. Ancak bu dönemde üretilen çizgi filmler kalite açısından zayıf kalmışlardır (Aygenç, 1990, 19).

Aynı yıllarda Radar Reklam'ın açtığı bir animasyon bölümü ile "Kare Reklam" adındaki bir stüdyo çalışmalarına başlamış; fakat uzun ömürlü olmamıştır.

Bununla birlikte "Stüdyo Çizgi" Evliya Çelebi, "Canlı Karikatür" adlı stüdyo ise Koca Yusuf ve Direkler Arası adlı filmleri yapmıştır (Atan, 1995, 27).

1970'li yıllara gelindiğinde, Tonguç Yaşar ilk kişisel filmi Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü? ile 1970 yılında 2. Altın Koza film şenliğinde ödül almıştır. Tonguç Yaşar bu eserinde Osmanlı kaligrafî sanatı ile oluşturulan simgelere adeta can vererek bilindik çizgi film anlayışının dışında deneysel bir araştırma ortaya koymuştur (Türker, 2011, 235). Ayrıca bu film, 900 filmin katıldığı 9. Annecy Çizgi Film şenliğinde ön elemeyi geçerek gösterilmeye değer bulunan ilk Türk çizgi filmi olmuştur (Abalı, 2012, 106).

Tonguç Yaşar ile Tan Oral'ın bu tür deneysel filmleri, Türkiye'de animasyon sanatının estetik açıdan gelişmesine katkı sağlarken animasyon filmin sadece reklam filmi olmadığını da ortaya koymuştur (Abalı, 2012, 108).

1980'lerin başında Türkiye'li animasyon sanatçılarının yurtdışındaki şenliklerde gösterime katıldığı ve ödüller aldığı görülüyor (aktaran Atan, 40).

Bahattin Alkaç'ın " Tombişin" Öyküsü adlı çizgi filmi 1980'de, Almanya'da katıldığı bir yarışmada övgüye değer bulunmuş. Ali Murat Erkorkmaz'ın "Quick Case" isimli çalışması ise 1983'te Annecy Canlandırma Film Festivali'nde, 350 Film arasında ilk ona girmiş ; Televizyon' nun reklam filmleri yayınlamaya başlaması ile birlikte çizgi filmlere ikinci kez talep artışı yaşanmış. TRT, Türkiye yapımı çizgi filmlere yer vermeye başlamıştır. (Hünerli, 2005, 65).

Derviş Pasin ile Ateş Benice, 1984 yılında, Pasin Benice Çizgi Film Stüdyolarını kurmuşlar ve çizgi film üretmeye başlamışlardır.

Bu stüdyoda "Evliya Çelebi", "Tomurcuk", "Süper Cıvıv", "Ece ile Yüce" gibi birçok filmin yanında, yurtdışında da çok ilgi gören yetmişbeş bölümlük (beş dakikalık) "Karınca Ailesi" filmi çekilmiştir.

Resim 17.

Tele Çizgi , Çizgi film Stüdyosu,
Tanıtım Kartı, Arif Bülbül Arşivi



1980'li yılların ikinci yarısında ise Çizgi Reklam, Tunç İzberk Stüdyosu, Tele Çizgi, Animatek, Ajans Blu, Artnet gibi birçok stüdyo çeşitli devlet kurumları için eğitici ve öğretici animasyon filmleri yapmaya başlamış (Hünerli, 2005, 66).

Pasin - Benice Stüdyosu'nda 1988 yılında Derviş Pasin tarafından Dede Korkut Hikayeleri'nden alınan 50 dakikalık "Boğaç Han" çizgi filmi yapıldı. Bu film Türkiye'nin ilk uzun metrajlı filmidir. 1988 yılında Ankara'da Bahattin Alkaç tarafından kurulan Damla Animasyon Çizgi Film Stüdyosunda, Kültür Bakanlığı için "Deli Dumrul ve TRT için de birçok çizgi film yapıldı. 1989'da yine Bahattin Alkaç tarafından kurulan Denge Animasyon Stüdyo'sunda ; TRT'ye, Kültür Bakanlığı'na ve Türkiye'deki birçok kuruma animasyonlar hazırlandı. Ayrıca Almanya , Avusturya, Amerika, Arabistan, Fransa ve İspanya gibi birçok ülkeye animasyon filmi üretilti.

1984 yılında, Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nde, Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde animasyon dersleri vermeye başlanmıştır.

1988 yılına gelindiğinde Anadolu Üniversitesi Uygulamalı Güzel Sanatlar Okulu'nda, çizgi film eğitimi hakkında ilk ciddi çalışmalar yapılmaya başlanmış, 1988 ve 89 yıllarında Anadolu Uluslararası Çizgi Film Festivali yapılır iken; 1989 yılında ilk çizgi film semineri gerçekleştirilmiş. 90'lı Yıllar Türkiye'de ilk animasyon bölümü, 1990 yılında Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Çizgi Film (Animasyon) Bölümü adı altında kurulmuştur.

Bu yıllarda Kültür Bakanlığı, Türk Kültürünü tanıtmaya yönelik "Dedem Korkut" Manas Destanı" ve Ak Tay " gibi çizgi filmler yaptırmış (Atan, 1995, 33). Ayrıca bu yıllarda Diyanet İşleri Başkanlığı'nda çocuklara dini ve milli değerleri aktarmak adına, " Bir Hikaye Bin Ders" , Küçük Mücahit", "Bosna Alevler İçinde", " Nasreddin Hoca" gibi çizgi filmler üretilmesini istemiş.

1993'de Türkiye'de çizgi film yapım sanatçıları mesleki anlamda bir araya getirmek için Çizgi Filmciler Derneği kurulmuş, Dernek, Türkiye'de çizgi film sanatını geliştirmek, çizgi filmciler arasında iletişim kurmak, uluslar arası etkinlikler konusunda bilgilendirmek ve Türk kültürünü çizgi film vasıtası ile çocuk ve gençlere

tanıtmak amacını taşıyor. Türkiye’de animasyonun gelişmesiyle birlikte animasyon sanatçıları yurt dışındaki birçok büyük stüdyoda çalışmaya başlamış. Bunların en başında Tahsin Özgür gelmekte.

Walt Disney’de çalışan Özgür, Tarzan (1997), Herkül (1999) ve Asteriks’te (1994) animatör olarak görev almış, Şahin Ersöz ise, Walt Disney’in storyboard sanatçısı olarak Herkül (1997) ve Balto’da görev almış.

1994 yılında Ankara’da bulunan Denge Animasyon Stüdyo’sunda ; benimde çalışmış olduğum, TGRT için, “Feza’da iki Türk” adında çizgi film ile, Diyanet İşleri Başkanlığı için, Hüzün Gezegeni adlı film yapılmıştır.

2000’li yıllar Anadolu Üniversitesi’nden sonra 2005 yılında Maltepe Üniversitesi’nde ve 2006 yılında Kütahya Üniversitesi’nde Çizgi Film-Animasyon Bölümü açılmıştır. Böylece animasyona ilgili kişilerin erken yaşlarda eğitim almaları sağlanmıştır. (Abalı, 2012, 109 - 110) .

“01.11. 2008’de Türkiye’nin ilk ve tek yerli çocuk kanalı olma özelliği ile TRT Çocuk yayın hayatına başlamıştır. TRT Çocuk’un yayına girmesiyle birlikte gelişmekte olan animasyon sektörü yeni bir döneme girmiş. Ardından, 2011’de kabul edilen “Radyo ve Televizyon Kurulu ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun’unda yer alan “Genel ve tematik içerikli yayın yapan televizyon kuruluşlarının, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer vermeleri halinde, çizgi filmlerin en az yüzde yirmisinin, diğer çocuk programlarının en az yüzde kırkının Türkçe dilinde üretilmiş yapım olması ve Türk kültürünü yansıtmaları zorunludur” maddesi (14.Madde) ile birlikte yerli yapım çizgi film üretiminin devlet tarafından destekleneceği duyurulmuş. Bu gelişmeler doğrultusunda yeni animasyon stüdyoları açılmış ve bu stüdyolarda yerli yapımlar üretilmiştir.”

“2009 yılında, Türkiye’nin ilk üç boyutlu çizgi film serisi Keloğlan, Animax Animasyon Stüdyoları tarafından yapılarak TRT Çocuk kanalında yayınlandı. İki sezon boyunca gösterilen Keloğlan, 2012’de reelle animasyonun birleştirildiği yeni bölümlerle ekrana geldi.” (Abalı, 2012, 110 -111).

Türkiye’de 100’den fazla animasyon stüdyosu bulunmaktadır. Bu stüdyoların çoğu, İstanbul, Ankara ve Eskişehir’de yer almaktadır. Türkiye’deki animasyon stüdyolarının tamamına yakını, küçük ve orta ölçekli işletme statüsündedir. Türkiye’de animasyon stüdyoları; çizgi dizi, uzun metrajlı film, tanıtım, reklam, eğlence, müzik klipleri, oyun, mimari animasyon, eğitim, simülasyon vb. faaliyet alanları için animasyon filmleri yapmaktadır. (Animasyon Sektörü Raporu, 2018).

“Günümüzde birçok animasyon stüdyosu çalışmalarını sürdürmektedir. Bunlardan bazıları ve yaptıkları filmler şu şekilde sıralanabilir:

Ankara

Animax Animasyon Stüdyoları: Keloğlan Masalları, Keloğlan Odama Saklandı, Anka Anadolu Kartalları.

Mavi Rüya Animasyon: Dede Korkut Hikâyeleri.

R. Ajans: Kuzucuk.

ve **Atom, Animax, Animanya, ISF Studios** Çizgi Film Stüdyoları.

İstanbul

Cordoba Animasyon Stüdyosu: Cille, Nane ile Limon, Gizemler Diyarına Yolculuk.

Siyah Martı Reklam ve Animasyon Stüdyosu: Harika İşler Takımı, Biz İkimiz, Köstebekgiller, Kimin Tarlası, Kelile ve Dimne.

Zor Zanaat Prodüksiyon: Tel Ali, Tilki, Çizgi Film Makinesi, Canlı Serüven.

Haylaz Film: Leylek Kardeş.

Düşler Evi Çizgi Film Stüdyosu: Küçük Hazarfen.

Grafi 2000 Prodüksiyon: Rüya’nın Günlüğü.

İstanbul Büyükşehir Belediyesi Kültür A.Ş. ve Neher Prodüksiyon : İstanbul Muhafızları

ve **Sinefekt, Grafi 2000, Cordoba, 4 Yüz Production, ABT İstanbul, Adiseba-ba, Maara Animasyon, Cartoon Animasyon ve Multimedya Stüdyoları, Animasyon Cumhuriyeti, Anima İstanbul, Melon Prodüksiyon A.Ş. İstanbul, Animatürk İstanbul, Haylaz Prodüksiyon, Pasin Animasyon İstanbul, Lighthouse Çizgi Film Stüdyoları.**

Eskişehir

Resimli Filim Animasyon: Maysa ve Bulut

Düşyeri Çizgi Film ve Animasyon Stüdyosu: Pepee

Düslerevi İstanbul/Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümü: Ege ile Gaga

(Abalı, 2012, 110 -111).

Görüldüğü gibi son yıllarda Türkiye’de animasyon, özel sektörde büyük gelişmeler göstermiş ve birçok yapıma imza atılmıştır. Özellikle Keloğlan Masalları, Dedede Korkut Hikâyeleri, Küçük Hazarfen gibi yapımlar, Türk kültürüne ait öğelerin ilgi ile takip edildiğini göstermektedir. Bu durum ise animasyon-kültür ilişkisinin önemini bir kez daha ortaya koymaktadır. Özetle; Dünya’da ve Türkiye’de çizgi film hakkında çok kapsamlı araştırmaların olmasına karşın, bu filmlerdeki kahramanların kültürel açıdan incelenmesi konusunda, bir çalışmaya rastlanmamaktadır. Bu araştırmanın bu tür bir boşluğu dolduracağı umulmaktadır.

İKİNCİ BÖLÜM

3.1. Türk Animasyon Filmlerindeki Karakterlerin Kültürel Açından İncelenmesi

Karakter nedir? Bilindiği gibi kurgusal bir metin zaman, mekân, olay ve kişi olmak üzere dört temel öğeden meydana gelir. Kurgunun ana öğelerini harekete geçiren ve bu öğeler arasında organik bir bağ kurulmasını sağlayan dinamik güç ise kişidir. Zaman ve mekân kurgudan bağımsız olarak da var olabilir. Örneğin düşünsel türler de bir zaman ve mekân algısı içerisinde örülür. Ancak olayın -doğa olayları- hariç kişiden bağımsız olması söz konusu değildir. (Yeşilot ,2000, 21-24)

Çizgifilm dalında bir karakterin nasıl oluşturulacağı ile ilgili sınıflamalar daha belirgindir. Çocuk edebiyatı yapısı ve içeriği yönünden animasyon disiplininde farklılıklar gösterir. Fakat bir karakterin oluşturulması aşamaları her iki disiplinde de benzer yollar gidilerek yürütülmektedir . Örneğin animasyonda görsel olan karakter dış özellikleriyle görüntülenirken, edebî metinde betimleme yoluyla sunulmaktadır.

“ Şenel Yeşilot (2000, 21-24) animasyon karakter özellikleri listesini şu şekilde sıralamaktadır:

1. Görsel özellikler: yaş, cinsiyet, anatomik bozukluklar, boy, kilo, saç ve deri rengi, vücut yapısı, tavır ve duruş, konuşma tarzı, görünüş (giyim, kuşam, stil).

2. Psikolojik özellikler: zekâ düzeyi, özel yetenekleri, olaylara bakışı, yaratıcılığı, entelektüel alt yapısı, takıntıları, geçmişte yaşadığı önemli olaylar, fobileri, diğer karakterler hakkında düşünceleri, gizlediği yanları.

3. Sosyal ve kültürel özellikler: ismi, doğum yeri, ırkı, ailesi, mesleği, medenî durumu, yaşadığı yer ve çevresi, zaman, takma ismi, arkadaşları, ekonomik durumu, özel ilgi duyduğu alanlar, dinsel inançlar, yaşam tarzı, değer yargıları, idealleri. Yeşilot (2000, Numarasız) karakter öğelerini ise şu şekilde sıralamaktadır: kişilik, kişilik ögesi olarak davranış, motivasyon, çelişki, özgünlük, değişim, karakterlerin tanınması, yan karakterler, kadın karakterler, kişiliğin bölüştürülmesi, diyalog, komikler, kötü karakterler, hayvan ve diğer karakterler, isim seçimi, karakterlerin kullandığı eşyalar ve araçlar, karakterlerin zayıflığı. Bu sınıflamanın çocuk edebiyatının karakterleri için oluşturulması da mümkündür.” Çizgi filmlerle ilgili ilk teşebbüslerin sinema çalışmalarıyla aynı anlarda gerçekleştiği kabul edilmektedir. Görüntüde “anı” yakalayan fotoğrafın icadından sonra zaman-mekân uyumunu yansıtmak fikri daha cazip olmuştur. Bunun üzerine temelde görsel bir yanılsamaya neden olan birtakım araç ve gereçler geliştirilmiştir. Çizgi filmin ve etki gücünün 20. yüzyılda ABD’de başlayan popüler sanat hareketleri sonrası arttığı görülür. Popüler sanat hareketleri ile birlikte medya ve sanat keskin çizgilerle ayrıştırılamaz olmuştur. Çizgi filmler de medya-sanat yaklaşmasının önemli örnekleri olmuştur. Öyle ki, Mickey Mouse’un dünya üzerindeki popüleritesi çizgi filmlerin medya araçları üzerinden toplumlara ve geniş kitlelere ulaştığını kanıtlar. Çizgi filmlerin yararlandığı kaynaklar ise temelde “kültür” eksenli olmaktadır. İlk örneklerinden günümüze genel bir bakışla değerlendirildiğinde çizgi filmlerin kültürel unsurlar içerdiği, üretim süreçlerinde sözlü ve yazılı kaynaklardan, destanlardan, masallardan, vb. kültüre dair hemen tüm olaylardan istifade edebildiği söylenebilir. Örneğin, Stüdyo Ghibli’nin ürünü olan bir çizgi filmde Japon toplumu anlatılırken Pixar yapımı bir başka çizgi filmde Amerikan aile yapısının izlerini fark etmek olasıdır. Dolayısıyla çizgi filmler, yalnızca çizgisel üslup ya da teknik farklılıklar ile değil, topluma bakışlarıyla da birbirlerinden farklılık göstermektedirler. Çizgi filmlerdeki bu tür farklılıklar ya da benzeşmeler kurallaşmış yapıları, kurallar da programlamayı oluşturur. Örneğin silindirik şapkalı bir karakter tasviri, izleyicide politikacı çağrışımı yapmakta ya da “kötü kalpli” karakterler çirkin

gölüşleri ve sivri burunlarıyla resmedilmektedir. Ortaçağ dönemini ele alan bir çizgi filmde de çizgi karakterler ve çizgiye dair tüm unsurlar izleyicinin görsel algısında yer edinebilmesi için, tarihsel koşullara uygun tasvir edilir. Böylelikle izleyici, henüz karakteri görmeden onlarla alakalı bir tanımlama geliştirir. Türk animasyon filmlerindeki kültürel motifler, mitolojiden, destandan, milli ve dini unsurlardan teknik özellikler ve hikâye kurguları dikkate alınarak açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Ekin, Dede Korkut, Keloğlan, Nasreddin Hoca. (Uçan, 2018, 1134).

Çizgi film, bir kitle iletişim aracı olarak görüldüğünde hem hedef kitlesinin ağırlıklı olarak çocuklar olması hem de görsel ve işitsel öğelerin hemen tüm unsurlarını (renk, resim, biçim, hareket, ses, ışık, vb.) kullanması bakımından büyük öneme sahiptir. Tesir gücü ve hedef kitlesi dikkate alındığında çizgi filmler, güçlü programlamalar içermektedir.

Çizgi filmlere dair programlamalar, genellikle kültür merkezli olmakta ve bu tür kültürel programlamalar gelenek ve göreneklerden faydalanmaktadır. Gelenek, kavram olarak kültür şifrelerini şekillendirmekteki etkisi, genç kuşaklara aktarım mekanizmaları, toplumsal belleğin değişim ve dönüşüm süreçlerini izleyebilmeyi kolaylaştırıcı yönü gibi nitelikleriyle halkbilimciler için her zaman önemli bir değerlendirme ve araştırma sahasıdır.

Gelenek üzerinden devam eden tartışmaların çizgi film dünyasındaki karşılığı, ele alınış biçimleri ise detaylı biçimde analiz edilmemiş ya da bu bağlamda yeterli sayıda çalışma üretilmemiştir. Ancak, çizgi ve çizginin aracılığıyla temsil bulan tüm alanlar (karikatür, çizgi roman, çizgi filmler, vb.) sözlü kültürün görsel materyaller ile okunması noktasında halkbilimciler için zengin malzemeler sunmaktadır (Özüner, 2012, 172).

Popüler kültürün ağırlığını iyiden iyiye 1960'lı yıllarda hissettirmesiyle birlikte yabancı çizgi romanlardan ve karakterlerden uyarlamalar olmuştur. Bunlar: Tarkan, Zagor, Kızılmaske, Mandrake, Baytekin, vb. gibi karakterlerdir. Bu tür uyarlama-kopyalama yayınların dışında, milliyetçi çizginin kuvvetle hissedildiği Kara Murat, Tarkan, Deli Balta, Karaoğlan, Köroğlu gibi buldukları topraklarda adaletin

temsilcisi olma görevini üstlenen yerli kahramanlar Türk çizgi hayatına kazandırılmıştır (Çetin, 2010, 194).

Türk çizgi romancılığında örneklerini gördüğümüz bu milliyetçi tavır, çizgi filmlerde de etkisini göstermektedir. İlerleyen yıllarda ise, Türk milliyetçiliği ile birlikte dini unsurların ve değerlerin çizgi filmlerin konularına dâhil edildiği görülmektedir. Günümüzde Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, çizgi filmlerin belirli oranlarda Türk kültürünü yansıtması zorunluluğunu kanuni hâle getirmiştir. Bu tür uygulamaların, çizgi filmlerdeki kültürel unsurları arttırdığı görülmektedir.

Evvel Zaman İçinde (1951): Evvel Zaman İçinde, Türkiye'nin yurtdışı çizgi film yapımlarında olduğu gibi ciddi bir ekip çalışması ile yürütülen ilk çizgi film girişimidir (Yıldırım, 2014, 38).

Türk çizgi film tarihinin henüz ilk projesinde, Keloğlan ve Nasreddin Hoca'yı birlikte kullanması, çizgide kültürel unsurların yerinin tartışılması anlamında çok önemlidir. "Evvel Zaman İçinde" Türk masal ve fıkralarından, halk edebiyatının temel değerlerini oluşturan kahramanlardan yola çıkarılarak girişilen ilk çizgi film teşebbüsüdür. Ancak tamamlanamaması üzücüdür.

Altmışlar ve Yetmişlerde Türk Çizgi Film Kahramanları

Bu yıllarda çizgi film alanında önemli gelişmeler olmuş, altmışlı yıllarla birlikte tanıtım amaçlı çizgi filmler üretilmeye başlanmış, bu doğrultuda reklam ajansları kurulmuştur (Hünerli, 2005, 65).

Türk çizgi filmciliğinin sıra dışı örneklerinden biri "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü? (1969)" adlı yapımdır.

Doksanlı yıllarda ve sonrasında Türk Çizgi Film Kahramanları

Çizgi film alanında o yıllarda dünya genelinde bilgisayar destekli yöntemlerin kullanıldığı görülür. Türkiye'de 2008 yılında TRT Çocuk'un yayın hayatına girmesi ile birlikte çizgi film üretimi artmıştır. TRT Çocuk Türkiye'de yeni çizgi film ajanslarının kurulmasını sağlamıştır. Türkiye'de yerli filmlerin desteklenmesi, çizgi film-

lerde kültürel işaretlerin bulunması zorunluluğu gibi kanuni düzenlemeler kültürel programlamalar taşıyan çizgi filmlere ilgiyi arttırmıştır.

Bu dönemdeki Türk yapımı çizgi filmlerin büyük çoğunluğu iki şekilde kategorize edilebilir: Direkt Türk kültürü üzerine temellendirilen çizgi filmler (destan, masal, vb. uyarlamalar) ve dolaylı olarak Türk kültürü izleri taşıyanlar. İkinci sınıftaki çizgi filmlerde dahi belirgin kültürel programlamalar mevcuttur. Devlet eliyle teşvik edilen çizgi filmlerde kültürel temalar ya da izler taşıma zorunluluğu, hem olumlu hem de olumsuz bir durum olarak görülebilir. Bu teşviklerden yararlanabilmek için özensiz yapımların ortaya çıktığı söylenebilir. Bir başka görüş ise bu yapımların her şartta Türk çizgi filmciliğinde öncü bir role sahiptirler. Zengin bir materyal sunan Türk destanlarının ne ölçüde görselleştirilebildiği asıl sorundur. Öyle ki, çizgi filmler incelendiğinde destanlarda klasik Amerikan yaklaşımlarının olduğu görülmektedir. Hem öyküde hem de karakter çizimlerinde bu yanlış davranışlar dikkate çarpmaktadır (Uçan, 2018, 1139).

Keloğlan Masalları (2009-), Türkiye'nin en uzun soluklu çizgi dizisidir. Çizgi dizinin ana karakteri olan "Keloğlan" tasvirinin geleneksel anlatımlara benzediği görülür. Keloğlan, gömleği, yeleği, şalvarı, ayağında çarığı ve sırtında bir sopaya bağlanmış azığıyla ile tasvir edilmiştir (Bayraktar, 2014, 38). Çizgi dizinin diğer karakterleri ise Karakaçan, Balkız, Kara, Sivri, Huysuz ve Uzun, Örgülü, Bilge Can Dede, Kara Vezir, Çirkin Cadı, Mucit, Prenses, Sinek ve Keloğlan'ın annesidir. Çizgi dizideki hikâyenin gidişatına göre yeni karakterler eklenmektedir. Çizgi dizilerin hepsinde görülen "iyi" ile "kötü" karakter programlamaları üzerinden yapılan sınıflandırmalar, Keloğlan Masalları'nda da görülmektedir. "İyi" kalpli karakterler, yüz ifadeleri ve giyimleriyle kolaylıkla "kötü" karakterlerden ayrılmaktadır. Üstelik adlandırmalar bile (Huysuz, Kara Vezir, Çirkin Cadı, vb.) bu farklılıkları belirginleştirmektedir. Fakat çizgi dizideki hem karakterlerin hem mekânların hem de çevresel unsurların yeterli özen gösterilmeden tasarlandığı nettir.

Çizgi film gibi çocuklar için hazırlanan ve önemli bir tesire sahip olan iletişim aracının doğru ve sağlıklı kullanılabilmesi, yeni nesillerin Türk kültür ve yaşayışına dair doğru bilgiler edinebilmesi açısından önemlidir. Türk kültürünün değerlerini, Batılı anlayışta programlama yoluna gitmek ya da aynı doğrultuda üretilen görsel

kalıpları çizgi dizilerimize doğrudan katmak -saray örneğinde olduğu gibi- değerlerimizin gelecek kuşaklara yanlış iletimine sebep olacaktır.

Birçok yönüyle Türk edebiyatının yapıtaşlarından olan “Dede Korkut Hikâyeleri”, 2014 yılında TRT Çocuk tarafından çizgi dizi olarak adapte edilmiştir. “Dede Korkut Hikâyeleri” başlığı ile sunulan bu çizgi dizi, 2014-2015 yılları arasında yayımlanmış olup elli iki bölümdür. Çizgi dizi, doğrudan Türk kültürü üzerine dayanan yapımlara örneklik etmektedir. Çizgi dizinin öne çıkan iyi karakterleri, “Boğaçhan, Uruz, Aybüke, Basat, Bamsı Beyrek, Araz, Dede Korkut” ve kötü karakterleri olan, “Şöklı Melik ile adamları, Tepegöz” olarak listelenebilir. Yardımcı karakterler ise obadaki insanlar, Keskingöz adındaki atmaca benzeri bir kuş, atlar, koyunlardır. “Dede Korkut Hikâyeleri”nin uyarlamaları olarak sunulan çizgi dizinin, başarısı iyi değildir. Fakat karakterlerin tasarımında ve bölümlerin olay kurgularında “Dede Korkut Hikâyeleri”nin aslına sadık kalınmıştır. Çizgi dizideki bu teferruatlar, “Dede Korkut Kitabı” ile uygunluk gösterilmektedir. Ancak, çizgi dizinin hikâyesinde ciddi sorunlar mevcuttur. Seyirciyi hikâyeye bağlayacak hareket öğelerinden mahrum bölümler, birbiri takip eden olaylar ve bölümler arasındaki kopukluklar, senaryo açısından “Dede Korkut Hikâyeleri” çizgi dizisinin olumsuzluklarından. Çizgisel tasarım açısından da özgün bir tarz olduğu söylenemez. Filmin kahramanlarından Basat’ı büyüten aslanların “Walt Disney’in Aslan Kral (1994)” yapımındaki dişi aslanları hatırlatması, üç boyutlu olarak betimlenen bütün karakterlerin birbirlerinden “boyutsal ve oransal farklılıklar” ile ayrışıyor oluşu ve karakterlerin açık çizgisel değerlerinin eksik oluşu, çizgi dizinin tümünün renk ve ışık açısından tesirden uzak oluşu, karakter ayrıntılarının (göz, kulak, burun, mimik, ifade, vb.) itinasız hazırlanması, kıyafet ayrıntılarının doku etkisinden büyük oranda mahrum bırakılması gibi sebepler, çizgi dizinin menfi yönleridir.

İlk deneyim olması ile önemli olan “Dede Korkut” daha başarılı örneklerle geliştirilmelidir.

3.1.1. Yerli Kültüre Ait Çizgi Filmlerin Çocuklar ve Yetişkinler Üzerindeki Etkileri Konusunda Çeşitli Görüşler

Türkiye’de de farklı dönemlerde sanatçılar, Türk kültürünün zengin içeriğinden, karakterlerinden, biçim ve öykülerinden esinlenerek eserler üretmişlerdir. Türk çizgi film senaryolarına en çok konu olan geleneksel anlatılar ve kişiler ise Keloğlan Masalları, Nasrettin Hoca Fıkraları, Dede Korkut Hikâyeleri, 17. yüzyıl gezginlerinden Evliya Çelebi’nin hikâyeleri, Türk gölge oyunu karakterlerinden Hacivat ve Karagöz olarak sıralanabilir. Farklı dönemlerde pek çok kısa metraj filme ve televizyon serisine konu olan bu anlatılar ve karakterler günümüzde de devletin resmi kanalı olan TRT’nin, TRT ÇOCUK kanalında yeni yapılan çizgi filmlerin senaryolarına kaynaklık etmektedir. Örneğin “Maysa ve Bulut” isimli çizgi film, yörüklerin yaşamını ve kültürlerini konu almaktadır. Film, Maysa adında küçük bir yörük kızının hikâyelerini, yörüklerin yaşam biçimlerini, geleneklerini, aile ilişkilerini, giyimkuşamlarını, masalları, halk ozanlarını, bayramları, kutlamaları, inanışları ve daha pek çok kültürel birikimi aktaracak şekilde anlatmaktadır. Tarihi kaynaklardan bugüne uzanan yörük yaşamını yaratıcı bir senaryo ile bugünün çocuklarıyla buluşturmaktadır. Ayrıca, Evliya Çelebi’nin maceralarını konu alan Çelebi ve Laklak, Keloğlan masallarının güncellendiği “Keloğlan”, Karagöz ve Hacivat gibi Türk kültürünün önemli karakterlerinin dünyayı keşfettiği “Hacivat ve Karagöz Dünyayı Geziyor”, “Nasrettin Hoca”, Hezarfen Çelebi’nin İstanbul’da geçen çocukluğunu anlatan “Küçük Hezarfen” ve daha pek çok çizgi film TRT Çocuk kanalında yayımlanmaktadır. Türk yapımı bu çizgi filmler kültür aktarımında önemli bir yere sahiptir. Eski bir Türk misket oyunundan yola çıkarak hazırlanan “Cille” çizgi filmi bu anlamda heyecan vericidir. Çünkü unuttuğumuz ya da daha önce hiç duymadığımız bir geleneği evrensel bir senaryo içinde hatırlatmaktadır (Taş Alicenap, 2015, 18).

Çizgi filmler yoluyla kültür aktarımı bağlamında dile getirilmesi gereken bir diğer nokta, yabancı yapım çizgi filmlerin dublaj yoluyla izlenmesinin sağlanmasıdır.

Dış kaynaklı masallar, çevrilirken iki temel yol izlenmektedir. Bunlardan biri, bir dilden diğerine yapılan bire bir çeviriler, diğeri ise anlamın temelde aynı kalma

sıyla birlikte serbest cümle yapılarıyla yapılan çevirilerdir. Serbest çeviriler çocuğun ana dilinde kolaylıkla anlayabileceği daha somut anlatımlar ortaya koymakla birlikte, türün alındığı dile ait kültürel unsurları da bünyesinde barındırmaktadır. Kendi kültürel değerlerini tam olarak öğrenememiş bir çocuk bu durumda, yabancı kültürlerin tesirinde kalmakta ve kültürel değerlerinden yoksun bir şekilde yetişmektedir. Bir süre sonra da kendi kültürel değerleri ile çeviri eserler yoluyla edindiklerini birbirinden ayıramaz hale gelmektedir. Bunun için çeviri masallarda edebi metinlerin kültürel boyutları mutlaka göz önünde bulundurulmalı ve denetlenmelidir (Gürel, Temizyürek ve Şahbaz, 2007, 258).

Çocukların, izledikleri çizgi filmlerde karşılaştıkları karakter özelliklerini analiz edecek potansiyelleri olmadığından, ebeveynlerin bilinçli bir yaklaşımla seçici davranmaları gerekmektedir. Bununla birlikte yerli yapım çizgi filmlerin sayısının artırılması ve niteliklerinin geliştirilmesi önerilmektedir. Bu bağlamda izlenme oranlarının artacağı ve kültürel değerlerimizin benimsenmesinin sağlanacağı düşünülmektedir. Diğer taraftan bu sınırlı araştırma bulguları, çocukların çizgi film tercihlerinin kendi karakterleri ile ilişkili olabileceği doğrultusunda sonuçlar ortaya koymuştur. Bu bağlamda özellikle ebeveynlerin çizgi filmlerden çocuklarına zarar gelmeyeceklerini düşünerek onları, ekranlar karşısında, içeriklerini bilmedikleri çizgi filmlerle baş başa uzun süreli bırakmamaları önerilmektedir (Cerrah, Özsevgeç ve Saka, 2018, 732).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

4. TÜRKİYE'DE ÜRETİLEN ÇİZGİ FİLMLERDEKİ BAŞLICA KARAKTERLER

İzleyici Kitleisi

Türkiye'de animasyon yapımlarını genellikle belli bir yaş grubundaki çocukların izledikleri düşünülmektedir. Fakat son dönemde dünyada ve Türkiye'de yapılan animasyon filmlerine sadece çocukların değil, yetişkinlerinde ilgi gösterdikleri gözlemlenmiştir.

TÜİK 2017 verilerine göre, Türkiye nüfusu 80,8 milyondur. Türkiye'de 15-64 yaş aralığında yer alan yetişkin nüfus, 54,9 milyon olup bu sayının 27,7 milyonunu erkek, 27,2 milyonunu ise kadınlar oluşturmaktadır. Yine 65 ve üstü yaş aralığında olan nüfus ise 6,9 milyon olarak belirlenmiştir. 0-14 yaş arası nüfus ise yaklaşık temelini, 0-14 yaş gurubu çocuklar oluşturmaktadır. Özellikle televizyonlarda yayınlanan çizgi diziler, çoğunlukla bu yaş grubunda yer alan çocuklar tarafından izlenmektedir. Türkiye'de çocukların televizyonda izledikleri program türlerine baktığında, çizgi film programlarının ağırlıklı olarak izlendiği göze çarpmaktadır. 2013 TÜİK verilerine göre, 6-10 ve 11-15 yaş gruplarında çocukların televizyon izleme süreleri ve en fazla izledikleri üç program türüne aşağıda yer verilmiştir.

6-10 yaş grubunda yer alan erkek çocukların %47,7'sinin, kız çocuklarının ise %51,4'ünün 0-2 saat arasında televizyon izlediği anlaşılmaktadır. 3-4 saat televizyon izleyen erkek çocuklarının oranı %41,3 iken, kız çocuklarının oranı ise %37,7'de kalmıştır.

Sonuç olarak, 6-10 yaş grubunda yer alan çocukların büyük bir kısmının 4 saatten fazla televizyon izlemediği anlaşılmaktadır. 6-10 yaş

grubunda yer alan çocukların yaklaşık % 95'inin çizgi film izlediği görülmektedir. Yine bu yaş aralığında olan erkek çocuklarının %41,5'inin, kız çocuklarının ise %46,9'unun film ve dizi programlarını izlediği anlaşılmaktadır. Eğlence, müzik ve yarışma programlarını izleyen erkek çocuklarının oranı %33,4 iken; kız çocuklarında bu oran %40,5 olmuştur.

Sonuç olarak, 6-10 yaş aralığında yer alan çocukların tamamına yakınının çizgi film izlediğini söylemek yanlış olmayacaktır. 11-15 yaş grubunda bulunan çocukların 6-10 yaş grubunda bulunan çocuklar ile benzer sürelerde televizyon izledikleri görülmektedir. Sonuç olarak, bu yaş aralığındaki çocukların genelde dört saate kadar televizyon izledikleri anlaşılmaktadır.

11-15 yaş grubunda yer alan çocukların televizyonda izledikleri program türlerinin oranlarında değişiklik olduğu gözlemlenmektedir. Buna göre, 6-10 yaş aralığında bulunan çocukların %95'i çizgi film izlerken; 11-15 yaş aralığında yer alan çocuklarda bu oran %50'i bandına gerilemiştir. 11-15 yaş aralığında bulunan erkek çocukların %71,2'si film ve dizi programlarını izlerken, kız çocuklarında bu oran %82,9 olmuştur. Bu yaş aralığındaki çocuklarda eğlence, müzik ve yarışma programlarının çizgi filme göre daha fazla izlendiği anlaşılmaktadır.

Türkiye'de birçok yerli yapım uzun metraj animasyon filmi vizyona girmiştir. Uzun metrajlı animasyon filmlerinde yabancı yapım çizgi dizilerde toplamda daha fazla izlenme gerçekleşmektedir. 2017 yılında ülkemizde toplam 42 animasyon filmi gösterime girmiştir. Youtube, bir video barındırma sitesi olarak son yılların en popüler medya alanlarının başında gelmektedir. Birçok videonun yer aldığı Youtube'da aynı zamanda animasyon yapımları da yer almaktadır. Dünyanın her yerinden çocuk ve yetişkinler, Youtube aracılığıyla çizgi diziler, müzik klipleri ve kısa ve uzun metrajlı filmler izleyebilmektedir. (Animasyon Sektörü Raporu, 2018).

Okul öncesi- ilköğretim dönemindeki çocukların en çok izledikleri çizgi filmlerin ne olduğunu belirlemek ve belirlenen çizgi filmlerde yer alan evrensel değerlerin hangi oranda yer aldığını saptamak amacıyla yapılan araştırmanın bulgularına aşağıda yer verilmiştir. Çocukların ağırlıklı sıra ortalamalarına göre en çok izledikleri çizgi filmler ve bu çizgi filmlerin ağırlıklı sıra ortalamaları Çizelge 1’de verilmiştir.

Çizelge 1. Çocukların En Çok İzledikleri Çizgi Filmler ve Ağırlıklı Sıra Ortalamaları

Filmler	Ağırlıklı sıra ortalaması
Keloğlan	376
Pepee	300
Ege ile Gaga	150
Scooby Doo	148
Niloya	128
İstanbul Muhafızları	128
Köstebekgiller	121
Canım Kardeşim	113

Okul öncesi- ilköğretim dönemindeki çocukların en çok izledikleri çizgi filmlerin ağırlıklı sıra ortalamalarına göre sırasıyla “Keloğlan, Pepee, Ege ile Gaga, Scooby Doo, Niloya, İstanbul Muhafızları, Köstebekgiller, Canım Kardeşim” olduğu belirlenmiştir.

Çocukların en çok izledikleri çizgi filmlerde en fazla yardımlaşma/dayanışma (n=40) değerinin vurgulandığı, bunu sırasıyla dostluk (n=23), saygı (n=23), hoşgörü (n=17), özgürlük(n=14), sevgi (n=10), dürüstlük (n=5), adalet (n=5) ve kardeşlik (n=3) değerlerinin izlediği bulunmuştur. (Kadan, Aral, 2017, 107-108).

Aşağıda sırası ile , Aslan, Biz İkimiz, Canım Kardeşim, Dede Korkut Hikayeleri, Ege ile Gaga, Evliya Çelebi, , Hapşuu, İstanbul Muhafızları, Karagöz ve Hacivat, Keloğlan, Köstebekgiller, Maysa ve Bulut, Nasrettin Hoca, Pepee, Rafadan Tayfa adındaki 15 tane Türk çizgi film ve çizgi dizi filmlerindeki başlıca karakterler araştırılmıştır. ele alınan bu karakterler, çocukların en çok izledikleri filmler dikkate alınarak incelenmiştir.

4.1.Türk Animasyon Filmlerindeki Anonim Karakterler

4.1.1. Dede Korkut Hikâyelerindeki karakterler

Türk ortak geçmişinin, kültürünün, kültürel değerlerinin, yansıtıldığı, Türk milletinin en önemli eserlerinden biri de, Dede Korkut Hikâyeleridir.

Dede Korkut Hikâyelerinin değeri; tarihe, atasözüne, edebiyata, dile, geleneğe, atasözüne, coğrafyaya vb. pek çok alana kaynaklık ettiği içindir. Dede Korkut Hikâyeleri, eğitimde, kültürü, edebi ve tarihi değerleri yansıtır. Hikâyelerdeki örnek alınabilecek kahramanlar sayesinde, birçok kültürel değerın aktarılmasında kullanılmaktadır.

Dede Korkut Hikâyeleri Oğuz Türklerinin 12-14. yüzyıllarda Anadolu'nun doğusundaki geleneksel yaşam tarzını, aile yapısını, dilini, dinini, dünyaya mitolojik açıdan bakışını, etnografyasını, mücadelelerini anlatmakta ve kesin olarak bilinmemekle birlikte 15. yüzyılın ortalarından itibaren yazıya geçirildiği tahmin edilmektedir . Dede Korkut Hikâyelerinin her birinde toplumun yaşayışı, âdetleri, gelenekleri ve çeşitli yönleri ile bütün bir Oğuz kavminin yaşamı yansıtılmaktadır. Hikâyelerde temelde ele alınan konular Oğuz kavmi ve onların yaşamı olup, hikâyeye kahramanlarından bu amaçla yararlanılmaktadır (Deveci, Belet, Türe, 2013, 296) .

Eserin bu yönüyle dilin kültür taşıyıcılığı özelliğini yansıttığı ve toplumun ortak değerleri hakkında bilgi verdiği söylenebilir.

Her toplumda eğitimin temel işlevlerinden biri, toplumun kültürel mirasının sürekliliğini sağlamaktır.

Bu mirasın her kuşağın kültür birikimi sürecini önceki kuşağın bıraktığı yerden devralarak sürdürebilmesi ve o toplumun değerlerinin yeni kuşaklara öğretilmesi yoluyla gerçekleştirilebilmesi için (Baydar, 2009),

Dede Korkut Hikâyeleri gibi ürünlerin eğitimde ve özellikle değer eğitiminde kullanılmasının büyük bir önemi vardır. (Atan, 1995, 33).

Pasin - Benice Stüdyosu'nda Derviş Pasin tarafından 1988 yılında yapılan Boğaç Han “ Türkiye'nin ilk uzun metrajlı filmidir. 50 dakika olup, Dede Korkut

Hikayelerinden alınarak filme aktarılmıştır. Yine Ankara’da Damla Animasyon Çizgi Film Stüdyosu, , Kültür Bakanlığı için “Deli Dumrul’u ve TRT için de birçok çizgi film yapmıştır. Damla Animasyonu, 1988 yılında Bahattin Alkaç kurmuştur.

Bu yıllarda Kültür Bakanlığı, Türk Kültürünü tanıtmaya yönelik “ Dedem Korkut” Manas Destanı” ve Ak Tay “ gibi çizgi filmler yaptırmış. (Atan, 1995, 33).

TRT’de Yayınlanan Çizgi Dizi; Dede Korkut Hikâyelerindeki Karakterler

Türk edebiyatının önemli eserlerinden biri olan “Dede Korkut Hikâyeleri” 2014 yılında TRT Çocuk tarafından çizgi dizi olarak adapte edilmiştir. “Dede Korkut Hikâyeleri” başlığı ile sunulan bu çizgi dizi, 2014-2015 yılları arasında yayımlanmış olup elli iki bölümden müteşekkildir. Çizgi dizi, doğrudan Türk kültürü üzerine temellendirilen yapımlara örnek olmaktadır. Dizinin ikinci bölümünde, bir gölde, Türk Mitolojisinde önemli bir yeri olan Su Perisi karakteri yer almakta. Bu bölümde başlayıp, birçok bölümde görülen, Tepegöz, karakteri, Türk Mitolojisinde önemli bir yere sahiptir. Yine bu bölümde, (2. Bölüm), Bamsı Beyrek, Boğaç Han’a ve Aybüke’ye cirit oyununu öğretiyor.

Türkler Anadolu’ya gelirken Türk tarihinde önemi çok büyük olan atlarıyla birlikte, atlara ait birçok kültürel motifi de birlikte getirmiştir. Buna en iyi örnek ise birçok yörede “değnek oyunu” olarak adlandırılan “cirit”tir. Cirit oyununun Cengiz Han döneminde Anadolu’ya geldiği tahmin edilmektedir. Cirit oyunu biniciliği geliştirmek amacıyla oynanmaktaydı. At ile binicinin birlikte mücadele ettiği bu oyundaki atlar, özel olarak yetiştirilirdi.

Günümüzde pek yaygın olmayan bu oyun halen bazı yörelerde oynanmaktadır. Örneğin; Erzurum, Artvin, Kars, Bayburt, Siirt, Konya ve Diyarbakır.

7. Bölümde, Bamsı Beyrek ve Banu Çiçek adlı kahramanlarımız evlenmek istediği için, Dede Korkut onlara yardım ediyor. Fakat Banu Çiçek’in abisi, Deli Karçar, onlara engel olmaya çalışıyor. Evlilik, Türk kültüründe hayatın geçiş dönemi

denilen unsurlardandır ve çok önemli bir yere sahiptir. Bu dizinin 19. bölümde iftar sofrası, 21. Bölümde Ramazan Bayramı vardır.

Bütün hikâyelerin hepsinde (On iki), İslami yaşantı görülmektedir. İlk Müslüman Türk Oğuz boyudur. Oğuzlar, İslam'a canı gönülden bağlıdırlar fakat bunun yanında Şamanlık törelerini de unutmamışlardır. İslam inancına göre, vatan, namus, anne-baba, için savaşmak, dini bir görevdir. Aile çok önemlidir. Namus çok önemlidir uğruna can verilir, kadınlar toplumda saygınlık görürler, yalan yoktur ve çok kötüdür. Doğru ve dürüst olmak çok önemlidir.

Yine 26. Bölümde kahramanlarımız göl kenarında oyun (buynuz) oynamaktadırlar., oyunlar Türk kültüründe zeka, beden ve kültür gelişimine çok faydalıdır ve mücadeleciliği, kendine güveni, yeterliliği aşılır. Oynana oyunlar şunlardır:

Münüz (buynuz): Ebe olan bir çocuğun, boylu olan hayvanları sayması ve diğer çocukların onu tekrar etmesidir. Bu tekrarlar bazen boynuzsuz hayvanların adını söyleyen ebe, çocukları şaşırtarak yanlış söylemelerine neden olur. Yalıs söyleyenler ceza olarak soya atılırlar.

Karaguni: Yani saklambaçtır. Günümüzde de çocuklar oynamaktadır. Bu durum kültür devamını göstermektedir.

Kuzurcuk; Günümüzde de olan bu oyun, kız çocuklarının, insan şeklinde oyuncaklar yapmasıdır. Bu da Türk oyunlarının çok eskilere dayandığını göstermektedir. Aileye bağlılığı pekiştirir.

Tepük: Yuvarlak bir şeyin etrafına, hayvan kılı, keçe vb. sarılması ve çocukların bu cismi tepiklemesi ile oynanan bir nevi futbol oyunu idi. Bedensel gelişimi ve mücadele ruhunu artırır.

Köçürme: Oyun, yere çizilen çizgiler üzerine dizilen taşları kaydırarak ve yer kaparak, rakibin taşlarını tek tek toplayarak kazanılır. Günümüzdeki beş taş veya dokuztaş denilen oyuna benzer. Günümüzde Saka (Yakut) Türklerinin çocukları, bizim beş taş dediğimiz oyunu ve topaç dediğimiz oyunları oynarlar.

Çelik - Çomak: Uzun ve kısa olan sopalarla oynanan bir oyundur.

Aşık: Bu oyunda, aşık denilen bir kemik bulunur. Kemiğin, düz, sırt, çukur ve avuç içini dolduran, anaç denilen 4 yüzeyi vardır. Bu oyunda en önemlisi, bu aşık kemiğinin düz yüzünün yere oturtulmasıdır. Günümüzde misket ile oynanır.

Yalngu (Salıncak): Çocukların salıncakta sallanmalarıdır. bahar aylarında ve bayramlarda, nevruz bayramında, salıncaklarda genç kızlarda, sallanmış.

28. bölümde, Dede Korkut Kopuz çalar. Kopuz Türk kültür tarihi içinde çok önemli bir yere sahip, XVII. Yüzyıl'a kadar çalındığı bilinen, günümüzde de Altay Türkleri ozanlarınca çalınan, Türk sazıdır. Üç tellidir. 33. Bölümde, Obada ataların Demirdağ'dan Çıkışlarının Bayramı hazırlıkları yapılmaktadır.

Demirdağ'dan çıkış (Ergenekon Destanı) Türk destanlarının içinde ayrı ve seçkin bir yeri olup, en büyük Türk destanlarından biridir. Bu destanın, Türk toplum yaşamında yüzyıllarca etkisi olduğu gibi, bugün bile Anadolu'nun dağlık köylerinde, birtakım gelenek ve göreneklerde etkisi görülmektedir. (Bayram, 2016, 97).



Resim 18. Dede Korkut

Hikâyelerde geçen başlıca tipler:

Bilge Kişi Tipi

Dede Korkut: Dede Korkut, Oğuz Türklerinin sesi olarak doğruyu, iyiliği ve Tanrı'nın birliğini dile getiren bir ulu kişi olarak hikâyelerde yer edinir. İyilik imgelerini, Oğuz boyunun kendini gerçekleştirmesi yönünde ortaya koyan Dede Korkut, öykülerde Boğaç Han, Uruz, Bamsı Beyrek, Kan Tunalı ve Yigenek'in iyi, güzel ve doğru gibi çeşitli değerlerden yana olması konusunda rehber olur. Hikâyenin sonunda Oğuz hanlarına Oğuzname düzerek dua eden Dede Korkut, Tanrı'nın yeryüzündeki sesi ve iyilik açılımı olarak değer eğitimine büyük katkılar sağlamaktadır. (Şahin, 2009). Dede Korkut'un kişiliği Türk Kültürü bakımından çok önemlidir.

Yönetici Kişi Tipi :**Bayındır Han :****Resim 19.** Bayındır Han

Bayındır Han, Oğuzların ve en üst rütbede en sayılan kişisidir. Hikâyelerde Hanlar Hanı “Bayındır Han”olarak yüceltilir. Olaylar, hikâyelerin altısında (12 hikâye) Bayındır Han’ın yılda bir defa verdiği ziyafette başlamaktadır. Hikayelerde, olaylara karışmaz, kahramanlık göstermez, beyler onun hanlığı altındadır. Beylerini divanda toplayıp, emirlerini, buyruklarını söyler, onların akına çıkmaları iznini verir.

Ulaş Oğlu Salur Kazan :

Oğuzların en korkusuz ve en cesur beyidir. Bayındır Han’ın damadıdır. Uruz’un babasıdır. İç ve Dış Oğuz’un beylerbeyidir. Bütün Oğuz beyleri ona bağlıdır. Düşmanları devamlı onu takip ederek, zayıf anını yakalamaya çalışırlar ve ondan korkarlardı.



Resim 20. Boğaç Han

Savaşçı Alp Tipi :

Boğaç Han :

Boğaç Han, Dede Korkut Kitabı'nın birinci Oğuznamesi'nin konusunu oluşturur. Dirse Han'ın karısının sözünü dinleyip sosyal hayatta iyilikler yapması ve dua etmesi ile bir erkek çocuk sahibi olması önemlidir. Boğaç "boğa" sözcüğünden türemedir. On beş yaşına kadar isim verilmeyen Dirse Han'ın oğlu, dövüş için hazırlanmış bir boğayı yenerek öldürdükten sonra, Dede Korkut tarafından Boğaç adını aldı. Burada verilmek istenen mesaj, "gücün yenemediğini akıl yener"dir.



Resim 21. Deli Dumrul

Deli Dumrul:

Deli Dumrul, mitolojik özellikleri olan önemli ve sevimli bir kahramandır. 1 “bir kuru çayın üzerine köprü yapar ve üzerinden geçenlerden otuz üç akçe alıp, geçmeyenden zorla döverek kırk akçe alır. Azrail ile savaşa tutuşur. Sonrasında duası kabul edilerek hatası affedilir.



Resim 22. Bamsı Beyrek

Bamsı Beyrek :

Bamsı beyrek adını Dede Korkut vermiştir. Bay Büre'nin oğludur. Yayını sadece kendisi çekebilen yiğit bir kahramandır.

Kan Turalı :

Oğuzlar arasında kahraman ve cesur olan dört yiğitten birisidir., Kanlı Koca'nın oğludur. Kan Turalı, sevimli, duygusal yönüyle çelişkiler yaşayan bir delikanlıdır.

Basat :

Basat, Dış Oğuz Beylerinden Aruz'un oğlu, Kazan'ın da dayısının oğludur. Oğuz'un başına gelen bir olaydan sonra aslan tarafından büyütülmüştür.

Adını Dede korkut vermiştir. Oğuzları yok olmaktan kurtaran büyük bir kahramandır. Oğuzları yok etmeye çalışan canavar Tepegöz'ü öldürmüştür.

Emren:

Akıllı, manevi yönü güçlü bir kahramandır. Begil'in oğludur, Genç olmasına rağmen aklını ve gücünü kullanarak, babasını ve obasını kâfirlerin saldırısından kurtarmıştır.

Uruz Bey:

Uruz Bey, babası Kazan Bey ile birlikte üç hikâyede ve özellikle babasını kâfirlerin elinden kurtardığı hikâyede gösterdiği kahramanlık onun babası Salur Kazan'ın yerini alabileceğini ispatlamıştır.

Yigenek:

Oğuz'un genç ve yiğit kahramanlarından. Babası Kazılık Koca'yı on altı yıllık tutsaklığından kurtarır. Kazılık Koca Oğludur. Dış Oğuzlardan Emen'in yeğenidir.

4.1.2. Evliya Çelebi, filmindeki karakterler



Şekil 3. Evliya Çelebi,
(Az Gittik Uz Gittik) .

Pasin Benice Çizgi Film Stüdyosu'nda, 1984 yılında üretilen, ve 1986 yıllarında TRT'de yayınlan Az Gittik Uz Gittik adındaki çizgi filmde Evliya Çelebi atı Küheylan ile birlikte Türkiye'nin çeşitli illerini dolaşarak, o illerin önemli yanlarını ve Türk kültürünü tanıtmaktadır. Bu çizgi film o yıllarda izleyenlerin büyük beğenisini kazanmıştır.

Ayrıca, Türk kültürünün önemli karakteri Evliya Çelebi'nin dünyayı keşfettiği maceralarını anlatan çizgi film Çelebi ve Laklak, TRT Çocuk kanalında yayımlanmaktadır. Evliya Çelebi ile ilgili çizgi filmler kültürümüzün tanıtılmasında çok önemli bir yere sahip olmuşlardır.

2014 yılında yapılan Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu adlı bir animasyon filmi Türkiye'nin ilk 3 D Animasyon filmi olma sıfatını taşımakta. Film tarihimizin en önemli şahsiyetlerinden biri olan ve yaşamı süresince edindiği gözlemleri Seyahatname adını verdiği çok önemli bir kaynaktan toplayan Evliya Çelebiyi konu alıyor. Animasyon türü filmde. Evliya Çelebi, 1600 yılında dünya'nın her yerini görmek için çıkacağı yolculuktan önce, en yakın arkadaşı kaz ile beraber ölümsüzlük suyunu içer. Bunu öğrenen kötü kraliçe tarafından cezalandırılır. Uzun bir uykuya

dalan Evliya Çelebi ve yakın arkadaşı kaz ,yüzyıllar sonra, 2000'li yılların İstanbul'unda gözlerini açarlar. Ve çok tatsız bir süprizle karşılaşrlar. Asırlar önce peşlerine düşen kötü kraliçe, İstanbul'da da onların peşini bırakmayacaktır.

Film'in senaryosu zayıf ve sinema filmi olmaktan uzakta. Sadece çocuklara hitap etmekte. Bir sinema filmi olmaktan uzaktır.

Film Evliya Çelebiyi başkahraman olarak görmesine rağmen, onun dünyasına dair fazla bir şey barındırmıyor. Onun dünyayı dolaşma isteği senaryoda bir çeşit araç olmaktan öteye geçmiyor. Filmin 2 boyutlu animasyon olan jenerik bölümü güzel 3 Boyutlu İstanbul modellemesi başarılı. Senaryoda karakter yolculuğu ile belirgin bir giriş yok. Diyaloglar zayıf. Şehirdeki sahnelerde, ana karakter var fakat yardımcı karakter yok. Hikaye anlatımı yetersiz. Özensiz ve çocuklara ulaşamayan bir animasyon filmi.

4.1.3. Karagöz ve Hacivat filmindeki karakterler



Şekil 4. Karagöz ve Hacivat çizim: Arif Bülbül

Karagöz ve Hacivat oyunlarının, hem tarihsel süreç içerisinde yüklendiği görev hem de taşıdığı değer oldukça önemlidir. Türk kültürünün kendine ait özellikleri ve kuralları vardır. Karagöz ve Hacivat ile ilgili çizgi filmler bu kuralları ve özellikleri aktarmada, çok önemli bir yere sahip olabilirler. Bu Animasyon filmleri, konularını doğrudan Türk kültüründen, inanışlarından ve günlük yaşamından aldıkları için, içerinde bol miktarda kültürel zenginlik bulundurlar. Bu nedenden dolayı, bu filmleri diğer ülkelere kültür aktarımında ve Türk dilini öğretmede önemli bir araç olarak kullanabiliriz.

Çizgi filmlere de konu olan, Karagöz ve Hacivat oyunları konularını içerisinde bolca kültürel unsur içeren halk hikâyelerinden ve günlük yaşamdan alır. Bu sebeple bu oyunundaki kişiler değişik değişik tip ve karakterlerdir.. Filmdeki olaylar

ve kişiler ayrıntıları ile değil yüzeysel olarak işlenir ama tipik ve önemli özellikler vurgulanarak izleyiciye mesajlar verilir. Oyunun baş kişileri Hacivat ve Karagöz'dür. Karagöz halkı, Hacivat ise biraz daha üst tabakayı temsil ederler. Karagöz oyunlarındaki konular ve olaylar komedi tarzındadır. Kültürün manevi ve maddi olarak iki boyutu vardır. manevi kültür boyutu, değerlerimiz, örf ve adetimiz, inançlarımızdır. Maddi kültür boyutu ise giyim-kuşam, yemek, eşya vb. dir. Karagöz ve Hacivat'ta bu unsurların hepsini görme imkânı vardır. Bu da onun ne kadar önemli olduğunu anlamamızı sağlar.

“Hacivat-Karagöz diyalogları canlandırmaya ve etkinlik oluşturmaya oldukça elverişli halk kültürü unsurlarındandır”. “Karagöz, 2009 yılında UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirasının Temsili Listesi'ne kayıt ettirilmiştir” (Yılmaz, Taşkın, 2014, 273).

Karagöz; dil ve millî kültür hazinelerinin aktarımında eğitsel anlamda önemli rol oynamaktadır.



Şekil 5: Hacivat çizim: Arif BÜLBÜL

Mizah unsurlarıyla özellikle çocukların eğitiminde aktif olarak kullanılmaktadır. Topluma ayna tutan bir temaşa sanatımızdır. Halkın söyleyemediği anlatamadığı birtakım duygu ve düşünceler perde gerisinde hayalci tarafından dile getirilir. Batılılaşma ve teknolojik gelişmeler neticesinde birtakım değerlerimizin yok olmaya yüz tuttuğu bir dönemde sahip olduğumuz bu değerlerin layık olduğu şekilde ilgi görmesi ve eğitimde kullanılması, hem dil gelişimi hem de kültürel değerlerin gelecek nesillere aktarımında işlevsel olarak kullanılması sağlanmalıdır. Toplum olarak birçok değerimize sahip çıkmadığımız için bu değerler ya elimizden uçup gitmekte ya da yok olmaktadır. Değerlerimizin yok olmasını engellemek, onları koruyup kollama birey olarak hepimizin görevi olmalıdır (Bulut, 2014, 87).

4.1.4. Kelođlan, filmindeki karakterler



Resim 23. Kelođlan

Kelođlan: Türk masal kahramanlarının en çok bilinenidir ve filmler ve çizgi filmler bu başkahramanın adını taşır. Bu kahraman cesurdur. İyi kalplidir. Çok zekidir. bu çocuk, saçı olmadığı için bu isimle adlandırılmıştır. Masallardaki Kelođlan ile çizgi filmlerdeki kelođlan tiplerini benzemektedir. Kelođlandaki diğer kahramanlar;

Kelođlan'ın Annesi: Kelođlan'ın annesi iyi kalpli, sevecen bir kadındır. Fakat zaman zaman Kelođlan'a karşı çok sert davranmaktadır.

Karakaçan: Tehlike anında ona yardım eden, Kelođlan'ın eşegidir. Bu özelliđi ile Türk halk hikâyelerinde geçen "karamanın atı" motifine uymaktadır. bu atlar hikâyelerde kahramana yardım eden ve onun kahramanlığını destekleyen bir özelliktir.

Balkız: Kelođlan'ın iyi kalpli, cesur bir arkadaşıdır.

Kara ve Sivri : Kelođlan'ın arkadaşıdır.

Örgülü: Kelođlan'ın arkadaşıdır. Çok korkak bir kızdır.

Sinek: Kelođlan'ın rakibidir ve kötü bir karakterdir. Kelođlanla aynı köydedir.

İnatçı ile Tomurcuk: Sinek'in kötü arkadaşlarıdır.

Huysuz: Genelde başarısız olan bir hırsızdır. orta yaşlardadır.

Uzun: Oldukça saftır. Tek derdi yemek yemektir. Huysuz'un suç ortağıdır. Hırsızlık yapmayı istememesine rağmen, onun arkadaşı olduğu için mecbur kalmaktadır.

Bilgecan Dede: Çok bilgili olduğundan bu isimle adlandırılır Vaktini çoğu zaman, bir şeyler icat etmek için geçirir. Keloğlan ve arkadaşlarının çözemedikleri problemler karşısında ilk başvurdukları kişidir. Filmin en yaşlı karakteridir.

Çirkin Cadı : Bu cadı kadın, filmdeki kötü karakterlerden birdir. oldukça çirkin bir kadındır.

Vezir: siyasi güce sahip kötü bir karakterdir. Çirkin Cadı ile işbirliği yapmaktadır.

Prenses: Keloğlan'ın arkadaşıdır, Kendini beğenmiş, konuşan bir kirpidir.

İnsanın ortaya çıkışından günümüze değin geçen süre boyunca, gayri ahlaki şeyler (cinayet, gasp, yalan, sahtekârlık, aldatma, ihanet), hep yanlış bulunmuş, ahlaki değerler ise (dürüstlük, sevgi, samimiyet, saygı, vefa, sadakat,) hep doğru bulunmuştur. Keloğlan masallarında da kahramanlık ve olaylar zinciri aynıdır. Keloğlan, padişahın kızını almak için çeşitli maharetlerle, zayıflıklardan da istifade ederek, çeşitli taktiklerle sonuca ulaşmaktadır.

Tüm toplumlarda, kahramanlar türetilmiş, kötülüklerle mücadele ve savaşma yolları, iyilikleri övme, adaleti, savunma, Haksız olandan alarak haklı olana verme, yaşantılarında yer almıştır. bu da anlatımın bir çeşidi olan masallarda yer bulmuştur.

Keloğlan çizgi filminde en fazla yardımlaşma/dayanışma değerinin vurgulandığı, bu değeri sırasıyla dostluk , saygı , hoşgörü, kardeşlik ve özgürlük değerlerinin izlediği belirlenmiştir (Kadan, Aral, 2017,108).

Keloğlan masallarında, ejderha motifinin zaman zaman aynısını zaman zaman da ejderhanın yerini alan bir devi veya canavarı görürüz Keloğlan masallarında Keloğlan bir zulme, bir zarara, bir ziyana, bir tehlikeye, bir aldatmaya vb. bir duruma maruz kalmadıkça asla şiddete başvurmaz. Ama zor durumda kaldığı her olayda ak-

lını kullanmanın yanı sıra şiddet de kullanarak problemi çözer veya bu tehlikeden kurtulur veya haksızlığı önler veya adaleti sağlar. Nuhoglu, 2014, 99).

“Keloğlan”, 2009 yılında, Animax Stüdyoları tarafından yapılarak, Türkiye’nin üç boyutlu ilk çizgi film serisi ünvanını aldı. TRT Çocuk Televizyonu’nda iki sezon gösterildi. 2012 yılında reel ile animasyon’un birleştirildiği yeni bölümlerle ekrana geldi.

TRT Çocuk’ta yayınlanan Keloğlan Masallarında, zeki, adaletli ve yardımsever, Keloğlan karakterinin değerleri aktarma konusunda başarılı olduğu da ortadadır. Filmde Türk Mitolojisine ait unsurlara ve sihir ve büyü gibi olağanüstü güçlere fazla yer veriliyor.



Resim 24. Nasrettin Hoca

4.1.5. Nasreddin Hoca, filmindeki karakterler

Nasreddin Hoca üzerine Türkiye’de pek çok çizgi film denemesi yapılmıştır. Ancak, bu denemeler içerisinde kayda değer etki yaratan tek örnek 1990 yapımı çizgi dizidir. Senaryo ve çizgi filmi Tunç İzberk hazırlamış ve yapımcılığını Nedret Çatay üstlenmiştir. Nasreddin Hoca (1990), beş bölümden oluşmaktadır: Çizgi filmin karakter Nasreddin Hoca, cübbesi, kavuğu ve beyaz sakalları ile kodlanmış betimlemeye uyumlu bir görüntü çizmektedir.

Nasreddin Hoca’nın masal kitabı uyarlamalarında karşımıza sıkça çıkan bu tasvir, çizgi tarihimizde kurallaşmış bir yapıyı doğurmuştur. Bununla birlikte, çizgi filmde yer alan diğer tüm karakterler, Hoca’nın eşeği başta olmak üzere karikatür mantığında ele alınmış ve karakterle birtakım sempatik tavır, tutum ve roller biçilerek çizgi dizi daha sempatik ve çocuklara dönük bir havaya büründürülmüştür. (Uçan , 2018, 1140).

Nasrettin Hoca, Şeker Hoca adıyla, Diyanet Televizyonunda izleyicinin karşısına çıkmıştır. Dizi 51 bölümden oluşmaktadır. Film, karikatürizedir ve bilgisayar animasyonunda gerçekleştirilmiştir. Çizgi film de Şeker Hoca(Nasrettin Hoca), oğlu Ömer, karısı, eşeği Karakaçan, balıkçı Cemal reis, değirmenci Niyazi efendi, mahal- lenin çocukları, Şükrünaz Efendi, Deli Kadri, Lokman Hekim gibi karakterler vardır.

Tüm karakterler Türk kültürüne uygun, eski giyim tarzında, ve davranışlarında olup, yaşadıkları mekanda(evler vb.), Türk Kültürüne uygun unsurlarla donatılmıştır. 3. Bölümde sakızlı muhallebi, 9. Bölümde uçurtma, 10. Bölümde hoca yün çırpıyor. 12. Bölüm sporun önemi. 18. Bölüm bilmeceler adı geçmektedir.



4.2. Günümüzdeki Türk Animasyon Filmlerindeki Karakterler

4.2.1. Aslan filmindeki karakterler



Resim 25. Aslan

Fiziksel özellikleri: Sarı saçlı, zayıf

Kişilik özellikleri: Hayalci, heyecanlı, meraklı, icat peşinde olan, sorunlu.

Yasadığı yer: Şehirdeki ev, cadde ve sokaklar

Aslan' karşısına sürekli çıkan sorunlar nedeni ile, heyecanlı ve bilimsel bir yolculuk yapan, bu esnada, tecrübe kazanan bir karakter. Bu çizgi film, bilim tekniği ve teknolojiyi sevdirmek, bilimsel düşünme yöntem ve yollarını, çocuklara öğretmek için amaçlanmış bir çizgi filmidir. Sorunsuz bir çocuk, sorunsuz bir hayat düşünülemez. Aslan adlı başrol çocuk karakteri, bir sorun ile karşılaşınca, bu sorunlar her bölümde ayrı bilim yolculuğuna, ayrı maceraya, ayrı heyecana neden oluyor. Aslına bakarsak bu engeller her çocuğun karşılaşılabileceği türden.

Bu filmdeki ana mesaj şudur ki, günlük ihtiyaçlar, bilimsel gelişmeleri, teknik ve teknolojik gelişmeleri, ortaya çıkarır. Örneğin Aslan, çizgi filmin bir bölümünde sek

sek oynarken, çizgileri düz yapmayı sağlayan bir alet icat ediyor. Örneğin bir sümük- lü böceğin yerde bıraktığı iz çocuklara yapacakları bir alet için ilham verebiliyor. Filmde Aslan'ın en büyük destekçisi de dedesi. Günümüzde özellikle büyük şehirler- de, çocukların fiziksel olarak yapabilecekleri, sek sek oyunu, bilye oyunu vb. gibi oyunları oynayabilecekleri sahalarda git gide azalmaktadır. Filmde Aslan bir sorunla karşılaştığı vakit, sorunu çözmeye çalışıyor. Bunun için de, her konuda tecrübeli, bilgili olan dedesine başvuruyor. Bu çizgi film olumlu dede imajı veriyor. Bu filmde çocukların bilimsel araştırmalar yapmasının bilimin ne denli basit ve kolay olduğu, herkesin kolayca yapabileceği bir uğraş olduğu mesajı verilmeye çalışılıyor. Filmde Aslan ve arkadaşları. gözlem yaparak çevrelerinden, tabiattan faydalanarak, dedesin- den de yararlanarak, gereksinim duydukları icadı, yapmaya çalışırlar. Bu esnada birkaç başarısız denemeden sonra amaçlarına ulaşırlar. Filmde Aslan'ın vermek istediği mesajlardan bir de: “ İcatların , çoğu kez başarısız denemelerden sonra ger- çekleşebileceği” fikri. Aslan filmi bize şu mesajları veriyor. Gündelik ihtiyaçlar Bi- limsel, Teknik, ve Teknolojik gelişmeleri doğurur. Gündelik ihtiyaç ve sorunlar bi- limsel çalışmalar için fırsattır. Çocuklar, (Aslanın dedesi ve ninelerimiz örneğinde olduğu gibi), büyüklerin tecrübelerinden yararlanmalıdırlar. Tecrübeler buluşlara yön verir. Bilimsel uğraş basit ve kolaydır. Çocuklar ve herkes ve bilimsel çalışma yapabilir. Sorunları çözmek için önce çevremize bakmalıyız. Çevremizi iyi gözlem- lemeliyiz. Bilimsel icatlar, çoğu kez başarısız denemelerden sonra ortaya çıkar.

Aslan filmi ve karakterleri, bilim ve teknolojiyi sevdirebilmek amacıyla ol- dukları için, Türk kültürünü, bazı bölümlerde konu edinmişler. Bu bölümlerden bi- rinde (6. Bölüm) okulda panayıra gezi düzenlenir. Öğretmenleri Aslan ve arkadaşla- rını Panayıra götürür. Günümüzde unutulmaya yüz tutan Panayırın Türk Kültüründe önemli bir yeri vardır. Panayırlar belli zamanlarda kurulan, genelde birkaç gün yada hafta devam eden ve sergi niteliğinde olan büyük pazarlarmış. İnsanlar panayırlara, çadır tiyatrosuna gitmek, salıncaklara, dönme dolaplara binmek, çeşitli eşyalar (ayna, tarak, çakı) ve giysiler almak, hayvan alım satımı yapmak, köfte, börek gibi yiyecek- ler yemek için giderlermiş. Panayırlarda genellikle eğlence araçları da kurulduğu için, halk arasında lunapark ile karıştırılmış. Bu bölümde de panayır denmesine

rağmen, çocuklar lunaparkta eğleniyor, çarpışan arabalara biniyor, basket atıyor, atlı karıncaya biniyorlar. Bir bölümde (8. Bölüm), Aslan arkadaşı Mehmet ve arkadaşları, geçmişte kullanılan doğal boyalardan, çini ve ebru, sanatından ve kültüründen bahsediyorlar. Bir bölümde (13. Bölüm) müzik kültürümüz konu ediliyor. Aslan'ın annesi ona dedesinin eski plaklarını ve gramofonu tanıtıyor. Dedesi Aslan ve Zeynep'e saz çalıyor. Yine bu bölümde Aslan dedesinin doğum gününü kutlamak, ona hediye almak istiyor. Doğum günü kutlaması, günümüzde çok benimsenen yabancı bir kültür. Bir bölümde (50. Bölüm), Aslan ve arkadaşları, oyun kültürümüzde önemli bir yere sahip olan misket oyununu konu ediniyorlar. 60. bölümde, Aslan karakteri ile arkadaşları Zeynep ve Mehmet, hediye ve yardımlaşmanın önemi ile dini bayramlarımızdan olan Ramazan Bayramının öneminden bahsediyorlar.

4.2.2. Biz İkimiz, filmdeki karakterler



Resim 26. Biz İkimiz

Arda:

Fiziksel özellikleri: Esmer, kısa saçlı

Kişilik özellikleri: Keşfetmeyi ve öğrenmeyi, oynamayı seven

Yaşadığı yer: Şehirdeki tarihi ve kültürel çevre, evleri ve evlerinin bahçesi

Ceren:

Fiziksel özellikleri : Esmer, yeşil gözlü, at kuyruğu saçlı olan

Kişilik özellikleri: Keşfetmeyi ve öğrenmeyi, oynamayı seven

Yaşadığı yer: Şehirdeki tarihi ve kültürel çevre, evleri ve evlerinin bahçesi

Bu çizgi filmde Arda ve Ceren isimli ikiz kardeşler, arkadaşları kitap ile harfleri ve matematiği öğrenmektedirler. Çizgi filmin bazı bölümlerinde, Milletimizin milli, manevi ve kültürel değerleri, Türk örf ve adetleri, birlik ve beraberlik içindeki bir aile yaşantısı anlatılmaktadır. Bunlara birkaç örnek verirsek ; Bir bölümde; Faik amcalarını Ailece bayram ziyaretine giderler.. Yine bir bölümde; Arda ile Ceren Resim yaparken, Anneanneleri elinde kahve değirmeniyle yanlarına gelir. O esnada

kahverengi boya da bitmiştir. Ceren'in aklına bir fikir gelir. Arda ile mutfakta ananesinin hazırladıkları kahveyi, boya olarak kullanırlar. Bunu öğrenen anneanne durumu kızına anlatır ve gülümserler. Başka bir bölümde; Arda ile Ceren'e anneleri sek sek oynamayı öğretir. "Misafirperverlik" adlı bölümde, Arda ile Ceren'in bu bölüm de yeni bir arkadaşları olur. Annesi Türk babası Japon olan Mitsuko ile tanışır- lar, ona kültürlerini anlatırlar, bildikleri oyunları öğretirler ve çok eğlenirler. Bir bölümde; Arda ile Ceren arkadaşları Aslı mahalleden taşınırlar. anneleri artık arkadaş- larını özlediklerinde onlara kartpostal atmalarını ve bunun dostluklarının kuvvetlene- ceğini anlatması üzerine, onlarda arkadaşlarına kartpostal gönderirler. Yine bir Bölümde ; Arda beş taş oyununu öğretir. Biz İkimiz çizgi filminde, biraz büyük çocuk- lar hedeflemiş , fakat eğitici olmak ile birlikte, Türk çocuğunun aile yaşantısı anla- tılmaktadır. 3. bölümde tarihi kız kulesi, 4. Bölümde geleneksel kukla kültürü konu olmuş. 6. Bölümde çocuklara öğretmenleri tarafından , yerel oyun olan 5 taş oyunu öğretiliyor. 7. bölümde kahve kültürü ve bu kültürde önemli yeri olan, tarihi kahve çekme makinası tanıtılmaya çalışılmış. Yine bazı bölümlerde Arda ve Ceren birbirle- rine bilmeceler sorup, bulmaya çalışıyorlar. 9. Bölümde çocukların babalarının do- ğum günü konu ediliyor. Doğum günü kutlaması ve pasta kesme, ülkemizde de çok benimsenen yabancı bir kültür. 15. Bölümde, kahramanlarımız yabancı konuklarına ülkemizin kültürünü ve misafirperverliğini öğretiyorlar. 20 bölümde, kahramanları- mız, tarihi mirasımız olan galata kulesini önce internetten araştırıp, sonra gezerek öğreniyorlar. Birçok bölümde bilmeceler ve cevaplarını bulma konusu işleniyor.

Biz İkimiz çizgi filmi günümüz yaşantısını anlattığı için, filmdeki kahraman- ların giysilerinde, geleneksel kıyafetler kullanılmamış. Günümüz yaşamındaki kıya- fetlere yer verilmiş. Kahramanlarımızın yaşadığı çevrede ve mekanlarda da tarihi ve kültürel yapıtlara yer veriliyor.(galata veya kız kulesi vb.) Yine yaşadıkları evler de pencere ve kapılarda ve iç dekorda ahşap malzemeler bolca resmedilse de belli bir tarz ve yöresel ev tipi yok.

4.2.3. Canım Kardeşim, filmdeki karakterler



Resim 27. Canım Kardeşim

Mine'nin Yaşı: 6 (Anaokulu)

Fiziksel özellikleri: Kızıl Saçlı

Kişilik özellikleri: Meraklı, çok hayal kuran, maceracı, saygılı,

Yaşadığı yer: anne, baba ve kedileri ile yaşadıkları evleri

Müge'nin Yaşı: 9 (3. Sınıf)

Fiziksel özellikleri: Esmer

Kişilik özellikleri: Saygılı, sevgi dolu, maceracı

Yaşadığı yer: : anne, baba ve kedileri ile yaşadıkları evleri

Canım Kardeşim Çizgi Filmindeki başlıca karakterler, Mine ve Müge adında iki kız kardeş. Bu kardeşler birbirlerine sevgi ile bağlılar. Yine filmde başlıca karakterler biri, babaları Galip bey ile anneleri Lale hanım. Filmde, milli kültürümüzde çok önemli yeri olan aile yapısı, aile olabilmek ve kardeşliğin önemi anlatılıyor. Aile ortamında nasıl yaşanılır? Eğlenceli bir şekilde nasıl vakit geçirilir? Aile sevgisi ile, kültürümüzün çok önemli unsurları arasında yer alan kültürel değerlerimiz, hoşgörü, sevgi, dostluk saygı, yardımlaşma, kardeşlik, özgürlük ve dürüstlük gibi değerler Canım Kardeşim çizgi filminde verilmeye, öğretilmeye çalışılıyor. Yine bu aile ile birlikte yaşayan, Mincır adındaki kedilerinin de gözünden bu maceraların yaşanması Türk Kültüründe çok önemli bir yeri olan hayvan sevgisinin önemi vurgulanıyor.

Canım Kardeşim filminin ilk bölümünde Mine karakteri, Pamuk helva (pamuk şeker) cı' olmak isteyerek, Türk Kültüründe yeri olan ve kaybolmaya yüz tutan bu eski geleneği anımsatıyor. 5. Bölüm'de, çeşitli yörelerin halk oyunlarından örnekler veriliyor ve bu kültürel zenginliğimiz tanıtılıyor. 7. Bölümde karakterler birbirlerine bilmeceler sorarak, bilmecelerimiz yaşatılmaya çalışılıyor. Yine bir bölümde resim ve müzik sanatı, ile spor konusu ele alınıyor. (23-24-25-26. Bölüm), 40. Bölümde sinema kültürü ele alınıyor. Türk kültürümüzün önemli bir parçası olan dini (51. Bölüm), ve milli bayramlarımız (80. Bölüm), misafirliğin önemi (63. Bölüm) gibi kültürel değerlerimiz çizgi film vasıtası ile aktarılmaktadır. Yine 86. Bölümde, babaları onlara gazeteden haberler okuyor. Mine ve Müge karakterleri de, gazeteci olmak istiyorlar. babaları onlara gazetenin önemini anlatıyor. Anneleri de onlara kendi gazetelerini çıkarmalarını öneriyor. Mine ve Müge bu öneriye çok seviniyorlar. Canım kardeşim adlı bir gazete çıkarıyorlar. 87. Bölümde çizgi filmdeki kahramanlara mektup gelir. Babaları ve anneleri, onlara yazının icadı, tarihi ve alfabenin ortaya çıkışı ile, Mısır medeniyeti ve kültürü'nün önemli eserlerinden dikilitaş'ı ve taştaki Hiyeroglif yazısını anlatır. 89. Bölümde karakterlerimize babaları Galip bey, Türk ve dünya kültürünün çok önemli unsurlarından olan arıcılığın ve arının, ekolojik denge nin önemini anlatır.

Yine 90- 91- 94. Bölümde kahramanlarımız köyün, çiftliğin ve hayvancılığın önemini konu ediniyorlar., 96. Bölümde bahçe kültürü, (çiçeğin önemi ve çeşitleri),

konu ediniliyor. 104. Bölümde film kahramanları, yardımlaşmanın (imece kültürünün), önemini işlerler. 106. Bölümde, Müziğin ve müzik notasının önemi, 108. Bölümde çevre kirliliğinin önemi konu ediniliyor.

Canım Kardeşim çizgi filminde, filmdeki kahramanların giysilerinde, geleneksel kıyafetler kullanılmamış. Günümüz yaşamındaki kıyafetlere yer verilmiş. Yine yaşadıkları evlerde, evlerin içlerinde, ev eşyalarında, tarihi ve geleneksel, izlere rastlanmıyor.



4.2.4. Ege ile Gaga, filmdeki karakterler



Resim 28. Ege ile Gaga

Ege :

Fiziksel özellikleri: Siyah saçlı

Kişilik özellikleri: Gizemlerin peşinden giden, meraklı

Yasadığı yer : Evi ve evin doğal çevresi

Gaga'nın cinsi: Karga

Kişilik özellikleri: Maceracı

Yasadığı yer : Ege'nin evi ve Doğal çevre

Çocuklarımız bu filmle yaratıcılığını kullanmayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı, bir bölümde renkleri, başka bir bölümde tangram oyununu, kitap sevgisini, hayvan sevgisini öğreniyorlar. Türkiye'de şimdiye kadar yapılan animasyonlar da, merkezde aile var., daha çok büyükler yol göstermekte. Bu çizgi film de ise, merkezde çocuk var." Filmdeki kahramanların giysilerinde, günümüz yaşamındaki kıyafetlere yer verilmiş. Geleneksel kıyafetler kullanılmamış. Fakat yaşadıkları, evlerin içlerinde ve ev eşyalarında, tarihi ve geleneksel, evlerimize benzeyen, örme duvarlı, tuğla çatılı, tahtanın çok kullanıldığı,, camlarında saksı olan, ev tipleri canlandırılmış.

"Ege ile Gaga" adlı animasyon dizisiyle çocukların yaratıcılığının geliştirilmesi hedefleniyor. Filmdeki başkahramanın adı Ege ve onun arkadaşı, konuşabilen bir karga olan Gaga. Çizgi filmde bu iki arkadaş bahçelerinde olan biten şeyleri keşfediyorlar. Karşılaştıklarına çıkan problemleri çözmek için akıllarını kullanıyorlar. Problemi çözdükten sonra günlüklerine not alıyorlar. Ege ile Gaga çizgi filminde en fazla vurgulanan değer dayanışma/yardımlaşma,değeri olduğu, bunu sırasıyla saygı, özgürlük, dostluk değerlerinin izlediği belirlenmiştir (Kadan, Aral, 2017, 10

4.2.5. Hapşuu filmindeki karakterler



Resim 29. Hapşuu

Hapşuu:

Fiziksel özellikleri: Kızıl saçlı, mavi gözlü, devamlı hapşırır

Kişilik özellikleri: Meraklı ve maceracı

Yasadığı yer: Evi ve evin doğal çevresi

Arkadaşları: **Meli:** Koyun, **Mız:** Arı, **Takatuka:** Robot

Hapşuu ve hep yanında olan arkadaşları Meli, Vız ve Takatuka'nın maceralarını konu edinen, çocukların çok sevdiği ve izlediği popüler bir çizgi filmidir. Hapşuu, meraklı ve hergün yeni bir şeyler öğrenen, bir çocuk. Bu çizgi filmde eğitim ve öğretime dayalı bir film olduğu için, gerek background, gerekse filmdeki kahramanlar açısından, ulusal kültür unsurlarına rastlanmamaktadır.

4.2.6. İstanbul Muhafızları filmindeki karakterler

Mehmet :

Fiziksel özellikleri: Kumral, atletik

Kişilik özellikleri: Girişken, maceracı, vatansever

Yaşadığı yer: İstanbul'un tarihi ve kültürel mekanları

Elif :

Fiziksel özellikleri: Esmer, sportmen

Kişilik özellikleri: Maceracı, vatansever

Yaşadığı yer: İstanbul'un tarihi ve kültürel mekanları

Ali :

Fiziksel özellikleri: Esmer, gözlüklü

Kişilik özellikleri: Ürkek ve hayalci, maceracı, vatansever

Yaşadığı yer: İstanbul'un tarihi ve kültürel mekanları

Zeynep:

Fiziksel özellikleri: Sarışın, başında bant var

Kişilik özellikleri: Araştırmacı ve bilgili, maceracı, vatansever

Yaşadığı yer: İstanbul'un tarihi ve kültürel mekânları

İstanbul Muhafızları, 3D tekniği ile hazırlanan ve İstanbul'u, İstanbul'un tarihî eserlerini korumak amacı ile yapılan bir çizgi film. Çocuklara İstanbul'u ve Tarihi sevdireyor. Mehmet, Elif, Ali ve Zeynep İstanbul Muhafızları'nın 4 kahramanı, İstanbul'un tarihî ve kültürel mekânlarını, Gürgen ve Azmi' den korumaya çalışıyorlar. 4 arkadaş, İstanbul'u korurken, İstanbul ve tarihî yerler hakkında hem bilgiler veriyorlar hem de İstanbul'u ve tarihi sevdirmeye çalışıyorlar.

İstanbul Muhafızları'nın bir amacı, yeni kuşaklarda tarihî değerleri koruma bilinci oluşturmak; diğer amacı ise, günümüzde unutulmaya yüz tutan mahalle kültürünü ve mahalle işbirliğini çocuklara hatırlatmak. Bir yanda, İstanbul'un Muhafızı olan, Mehmet, Elif, Ali, Zeynep, diğer yanda İstanbul'un tarihi eserlerine zarar vermek isteyen Gürgen ve Azmi. Gürgen, tarih dersinden yıllarca geçememiştir. O nedenle tarihe ve tarihî eserlere düşmandır. Yardımcısı olan Azmi ile birlikte İstanbul'un tüm tarihi geçmişini, kültürel değerlerini, geçmişini silebilmek için tarihî yapılara zarar vermeğe başlamışlardır.. Fakat onların tahmin edemedikleri ise, İstanbul'un artık sahipsiz olmadığıdır. İstanbul'un koruyucuları; Mehmet atletik ve girişken yapıdadır. Elif sportmendir. Ali ürkek ama hayalcidir. Zeynep araştırmacı ve bilgilidir. Bir de onları tehlikelere karşı uyararak ve yol gösteren 'ulu çınar ağacı' vardır. İstanbul'un bütün tarihî yapılarına zarar vermek isteyen tembel Gürgen ile Azmi'nin her girişiminde onların karşısına çıkan İstanbul Muhafızları'nın macera ve eğlence dolu mücadelesi çocuklar ve seyirciler tarafından heyecanla izlenmektedir.

4.2.7. Köstebekgiller filmindeki karakterler



Resim 30. Köstebekgiller

Pelin :

Fiziksel özellikleri: Örgülü saçlı küçük kız

Kişilik özellikleri: Meraklı, hayvansever, araştırmacı

Yaşadığı yer: evleri ve bahçesi

Caner:

Fiziksel özellikleri

Kişilik özellikleri:

Yaşadığı yer: Evleri ve bahçesi

Pelin'in bahçesinde yaşayan Köstebekgiller: Baba, Anne, Dede, Süslü, Boyo, Bebi

Köstebekgiller; doğa sevgisini, dürüstlüğü, aile olmayı, paylaşmayı, güçlü, olmayı, mücadele etmeyi, eğlenmeyi ve verimli olabilmeyi ailelerimize anlatan, birleştirici olumlu enerjiye sahip reel bir animasyon filmi. (Turan, 2015)

Dizide, gerçek karakterler ile animasyon birleştirilmiştir. Filmde ailesi ile birlikte yaşayan küçük Pelin ile arkadaşı Caner karakteri vardır. Pelin öğrenmeye ve özellikle de hayvanların yaşamını araştırmaya pek meraklıdır. Evlerinin bahçesinde keyifli bir hayat süren Köstebekgillerin yaşamaktadır.. Köstebekgiller ailesi; Baba, Anne, Dede, Süslü, Boyo, ve Bebi'den oluşuyor. Pelin, Köstebekgillerle çok iyi anlaşılıyor ve beraber ilginç maceralar yaşıyorlar.

Köstebekgiller çizgi filmde en fazla hoşgörü değerinin vurgulandığı bu değeri sırasıyla özgürlük, yardımlaşma/dayanışma, saygı, sevgi ve dürüstlük değerlerinin izlediği belirlenmiştir (Kadan, Aral, 2017, 111).

4.2.8. Maysa ve Bulut, filmindeki karakterler



Resim 31. Maysa ve Bulut

Maysa :

Fiziksel özellikleri: Kumaral, küçük kız çocuğu

Kişilik özellikleri: oyuncu, türküler ve masallarla dolu yaşamları olan maceracı

Yaşadığı yer: Yörük obası Akçaoba

Bulut :

Fiziksel özellikleri: Sarışın, zayıf erkek çocuğu

Kişilik özellikleri: oyuncu, türküler ve masallarla dolu yaşamları olan maceracı

Yaşadığı yer: Yörük obası Akçaoba

Bu çizgi dizi filmde, başlıca karakter, Maysa adında bir kız çocuğu ile, onun çobanlık yapan arkadaşı Bulut adında bir erkek çocuğu. Bu filmde Toros dağlarında Akça Oba denilen yerde, göçebe olarak yaşayan yörüklerin yaşam mücadelesi işleniyor. Filmde bu iki arkadaşın başından geçen, her bölümde farklı farklı maceralar, olaylar anlatılıyor. Maysa'nın Babasının adı Devran'dır. dedesi bilge bir kişidir. Ninesi'nin adı Güneş'tir. masalcıdır. Annesi ve diğer kızlar hayvancılık işleriyle uğraşmaktadır. Filmde Göçebe yaşantısının vazgeçilmezi olan çadırların kurulması, kaldırılması ve göç edilmesi öğretilirken, kimi bölümlerde karşılıklarına çıkan sorunlar, bazen babalarının, bazen dedelerinin, bazende arkadaşlarının sayesinde çözüme kavuşmakta Filmde kültürel pek çok şey vardır. Örneğin; bir bölümde, Maysa'nın babası ona çekirdekleri, ekmeyi, dedesi de ona kayısı fidesi dikmeyi öğretir.

bir bölümde; , Maysa'nın arkadaşı Bulut, Çınar ve obadakiler, koyunları derede yıkamaya götürürler. koyunlarını"kırklık" adı verilen özel makaslarla tıraş ederek, bu şekilde koyunların hem daha iyi beslenmelerini, hemde sıcak yaz günlerini daha rahat geçirmelerini sağlıyorlar.

Bir bölümde, okula gitme ile haftasonu tatili, bir bölümde, gölge oyunu, müzik kültürü, halk ozanı, yemek kültürü (tarhana hazırlama), obadan kışlağa göçetme, , ceviz kabuğundan oyuncaklar yapma, boya yapma,(kilimleri boyama), bir bölümde bayram kültürü, (bayram hazırlığı, bayram kutlaması, , iftar, sahur, sahur'da çalınan davul, ramazan şerbeti, Karagöz, Hacivat kukla gösterisi), çeşitli yarışlar,(dreden koyun geçirme yarışı, yağlıgüreş, eşek yarışı), bir bölümde Maysa ve Bulut Resim sanatını öğreniyor. Çizgi filmde, geleneksel el sanatlarına, daha çok yer verilebilse, daha iyi olabilirdi.

Yörüklerin hayatını anlatan çizgi filmde Türk kültürünü ve yaşam tarzını yansıtan pek çok unsur tespit edilmiştir.

Sonuç olarak Maysa ve Bulut isimli animasyon çizgi filmin kültür aktarımı ve somut olmayan kültürel mirasın korunması yönünden önemli bir yapım olduğu düşünülmektedir. Her bölümde farklı örf, adet, gelenek ve göreneklere değinilirken bugün

unutulmuş halk inanışları canlandırılmakta; Türk'ün misafirperverliği, öğretmene/hocaya verdiği değer, hayvanları sevmesi ve koruması gibi önemli toplumsal özelliklerin üzerinde durulmaktadır. (Karakuş, 2016, 145).



4.2.9. Pepee filmindeki karakterler



Resim 32. Pepee

Pepee'nin Yaşı: 5

Fiziksel özellikleri: Siyah saçlı, şapkalı

Kişilik özellikleri: doğal, zıppır, haylaz, muzip, kendi kişisel sorumluluklarını yerine getiren, kendine özgü bir çocuk.

Yaşadığı yer: ailesi ile birlikte yaşayan

Pepee filmindeki baş karakter Pepee'dir. Filme adını veren, akıllı bir çocuktur. Şuşuu: Olayları anlatan karakterlerle konuşan kişidir. Dizide görünmez.

Pepee'nin küçük kız kardeşinin adı; Bebee, Pepee'nin annesinin adı; Annee, Pepee'nin babasının adı; Babaa, Dedesi'nin adı; Dedee, Ninesi'nin adı; Ninee, Köpeğinin adı; Köpüş, Kuzeni ve yakın arkadaşının adı; Şıla, Zulu: Pepenin Zürafa arkadaşının adı Zulu, Maymun arkadaşının adı Maymuş, Şılanın küçük erkek kardeşinin adı; Eke, Yakın arkadaşları, Zezee, Bibi, Kekee, Mimi ile Filmde ayrıca, Pepee'nin Öğretmeni, Eniştesi ve , Teyzesi yer almaktadır.

Pepee çizgi filmindeki bölümlerde konu olarak; Çocuk şarkıları, eğlenceli oyunlar, oyun havaları, çocuk bilmeceleri, bulmacalar, bayramın önemi, okul öncesi eğitici içerikler, görev ve sorumluluk, anne sevgisi, aile sevgisi, yemek yemenin yararları, kardeş sevgisi, trafik, sayı sayma, 23 nisan kutlama, renk bilgisi, temizlik (diş fırçalama), duyu organları, meyve sevgisi, keşif, geometrik şekiller, hesap yapma, ''zıtlıklar, büyük - küçük'', ''uzun- kısa'', ''sıcak-soğuk'', ''az - çok'', hastalık, doğum günü, misafirlik, başarı duygusu, mevsimler,ağaç dikme, sporun faydaları vb. gibi eğitici ve kültürel değerler, yer almaktadır.

2008-2013 yılları arasında, 184 bölümü TRT'de yayınlanmaya başlayan ve daha sonra, 185. Bölümünden itibaren Show Tv de gösterilmeye devam eden,(toplam bölüm sayısı 200 den fazla olan) Pepee, ülkemizde çocuklar tarafından en çok seyredilen olması bakımından rekor kıran çizgi filmlerden biridir. Pepee'nin yaş grubu okul öncesi, 3 - 6 yaş grubu. Pepee Eskişehir'de bulunan, Düşyeri Çizgi film ve Animasyon Stüdyosu'nda yapılmaktadır.

Pepee, eğitici nitelikli bir çizgi dizi olup okul öncesi eğitime destek sağlaması gibi amaçlarla çocuklara yönelik hazırlanmış bir yapıdır. Pepee'de birtakım kültürel programlamaların belirgin oluşuna karşın, Pepee'yi ikinci sınıf kategoride, dolaylı olarak kültürel programlamalar taşıyan çizgi filmler kapsamında değerlendirmek, daha doğru olacaktır. Çizgi dizinin çıkış noktası temel düzeyde bazı becerilerin (sayı saymak, nesnelere birbirinden ayırmak, vb.) çocuklara kazandırılabilmesine katkı sunmak iken, Türk aile yapısı, milli değerler, inanç sistemi, halk oyunları gibi değerler ikincil düzeyde izleyicilere aktarılmaktadır. Çizgi dizideki dil olarak ise, Batılı unsurlardan sıyrılma çabası görülmektedir. Batıda kullanımı üzerinden türeyen tanımlamalar yerine Türkiye'de halk arasında kullanımı yaygın olan ''Koçum!'', ''Kerata!'' gibi seslenme biçimleri gözlemlenmektedir (Türkmen, 2012, 148).

Pepee'nin çocuklar üzerindeki tesirinin büyük oluşunun belirli sebepleri vardır. Öncelikle Pepee, kültürel değerleri çizgi film aracılığıyla ''sempatik''leştirerek aktarmakta, çocukların sosyal hayatlarında var olan kavramları bu şekilde onlara yeniden sunmaktadır.

İkinci olarak Pepee, Batılı çizgi karakter ve kahramanları dışında, Türk çocuklarının yakınlık ve özdeşlik kurabileceği ilk yerli çizgi kahramandır. Bu anlamda Pepee, önemli bir boşluğu doldurmaktadır. Üçüncü olarak, Pepee'nin ticari başarısının sürekliliği, çizgi dizi ekseninde üretilen oyun, oyuncak, balon, dergi, kitap, vb. ürünler ile sağlanmış ve Pepee fiziksel olarak çocukların duyumsayabildikleri bir kimliğe dönüşmüştür.

Amerika Birleşik Devletleri merkezli yapımların bu tür yan ürünlerine aşina iken, benzer bir pazarlama yöntemi Pepee üzerinden uygulanmıştır. Pepee'nin ulusal düzeyde tanınırlık kazanmasına karşın, evrensel bir nitelik taşıyamamasındaki temel etkenler, teknik olarak yetersizliği dışında, kültürel vurgulamalardaki sıklık ve baskınlıktır. Bu yönüyle Pepee, ancak Türk çocuklarının bağ kurabileceği bir çizgi karakter olmaktadır. Pepee çizgi filminde en fazla dayanışma/yardımlaşma ve dostluk (değerlerinin vurgulandığı, bunu sırasıyla sevgi, saygı ve hoşgörü değerlerinin izlediği belirlenmiştir. (Kadan, Aral, 2017, 109)

Pepee Çizgi Filmi'nin gelenek ve görenekleri yaşatması ile çocuklar tarafından çok sevilmesi yanında, yabancı bir ülke çizgi filminden alıntı olduğu yönünde çok çeşitli iddialar vardır. Bu tip eleştiriler ve araştırmalar ilerideki yıllarda yapılacak olan çizgi filmlerin yapılmasında daha dikkatli davranılması hususunda iyi bir örnek teşkil edecektir.

4.2.10. Rafadan Tayfa filmindeki karakterler



Resim 33. Rafadan Tayfa

Rafadan Tayfa Çizgi filmi, İstanbul'da yaşayan ve arkadaşlarıyla bütün gün dışarda vakit geçiren arkadaş topluluğunu anlatıyor. Başlarına gelen çeşitli olayları birlikte aşan neşeli bir gruptur. Rafadan Tayfa çizgi filminde, çocukların yüksek hayal gücü ve sokağın tüm oyunları mevcuttur.

Çizgi filmde yer alan başlıca karakterler:

Akın; En küçük erkek karakterdir. Köpeğinin adı da Yumak'tır. Kamil; Ailesi mahalledeki tek bakkalın sahibidir.

Hayri; canı sık sık yemek yemek isteyen en obur karakterdir. Onun oburluğu bütün olayları etkiler. Rafadan Tayfa adı Hayri'nin fikridir..

Mert; Rafadan Tayfa'nın lideridir. erkeklerin en sinirlisidir. akıllıdır. Akın'ın abisidir.

Sevim; Mert ve Akın gibi akli başında en büyük karakterdir.

Hale; Kiloludur. Hayri'nin kardeşidir. Fakat Hayri kadar yemek düşkünü değildir.

Basri Amca; Yaşlı bir karakterdir.

Yumak; Çizgi filmdeki tek hayvandır. Akın'ın köpeğidir.

Rüstem Abi; Tek yetişkin ve sakin bir karakterdir. Köfte satarak geçimini sağlar. Herkes köftelerini çok sever. Çocuklara iyi davranan biridir.

Fatma Nine; Rüstem Abi köfte tarifini her kaybettiğinde ona köfte tarifini gönderir.

Sadettin usta; Basri gibi mahallenin bir büyüğüdür.

Ankaralı Ozan; Kamil'in amcaoğludur. Saz çalıp, kaset çıkaran, oyun havası söyleyen, kaset çıkaran bir Ankaralıdır.

TRT çocuk kanalında en çok izlenen çizgi film olan Rafadan Tayfa çizgi karakterlerinin karakter çözümlmelerine bakıldığında beklenen rubrik değerlerini karşıladıkları söylenebilir. Ayrıca MEB Sosyal Bilgiler öğretim programlarında yer alan değer ölçülerine bakıldığında her bir karakterin Türk kültür ve değerlerine uygun tasarlandığı, kıyafet ve aksesuarların gerek çocuk yaşlarına uygunluğu gerekse Türk kültür ve değerlerine uygun olduğu görülmektedir.

İlköğretim seviyesindeki çocukların rol model veya örnek olarak izledikleri kahramanları onların hayal dünyalarından gerçek dünyalarına olan uygulama aktarımına oldukça etkisi olduğu düşünüldüğünde kahramanların yansıttığı görsel mesajların oldukça etkili olduğunu söylemek mümkündür (Gürdal A, Pamuklu, Gürdal E, 2017:457).

SONUÇ

Türkiye'deki çizgi film sanatçıları farklı zamanlarda yaptıkları çizgi film çalışmalarında, Türk kültürünün zenginliğinden, karakterlerinden, biçim, öykü ve masallarından esinlenerek eserler üretmişler, kültürümüze ait olan malzemeleri kullanmışlardır. Türk çizgi film senaryolarına konu olarak en fazla, Keloğlan Masalları, Nasrettin Hoca Fıkraları, Dede Korkut Hikâyeleri, 17. Yüzyıl gezginlerinden Evliya Çelebi'nin Hikâyeleri, Türk gölge oyunu karakterlerinden Hacivat ve Karagöz olarak sıralanabilir.

1968'de Oğuz Aral, Tekin Aral ve Ferruh Doğan, karakter olarak Koca Yusuf'u konu edinen bir çizgi film yaparak Türk kültüründen örnek vermişlerdir. Yerli çizgi film çalışmalarındaki canlanma ve gelişme, Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu'nun (TRT) yerli yapım çizgi film üretimine verdiği destek ile başlamıştır. 80'li yıllarda TRT Kurumu için, uzun metrajlı ve konulu filmler yapılmaya başlandı. Kültürümüzde önemli yerlerde olan Nasrettin Hoca gibi fıkra karakterleri, Keloğlan, Karagöz, Hacivat, Evliya Çelebi gibi tarihimize yeri olan önemli kişi ve karakterler, Boğaçhan, Deli Dumrul gibi destan kahramanları senaryolarda yer almaya başladılar. Bunlar eskiden olduğu şekilde, günümüzde de çizgi film çalışmalarında önemlerini korumaktadırlar. Ulusların kültür zenginliklerinin nesillere yayılması için yeniden tekrarlanarak üretilmesi şarttır. Günümüzde teknolojinin de gelişmesi sayesinde, insanları kendine çekmeyi başaran çizgi filmler, kültürlerin yayılmasında çok önemli bir paya sahip olmuştur. Tanınan, sürekli tekrarlanan konularımızın çeşitlerinin çoğaltılması, yeni konulara bürünmesi, özgünleşmesi, yeni karakterlerle zenginleşmesi için kültürümüzün zenginliğinden daha çok yararlanmamız şarttır. Animasyonlar (çizgi filmler), izleyenin görsel ve işitsel algısına hitap etmekte ve bu algıları bir eğlenceye çevirmektedir. Böylece, izleyenleri kendi kontrolleri altına alabilmektedir. Bu filmleri izleyenlerin çoğunun çocuklar oluşu sebebiyle, çizgi film yöntemiyle nesillere aktarılacak şifreleri yaymak mümkün hâle gelmektedir. Çizgi filmlerin kültürel açıdan güçlü olmaları, milletten millete değişiklik göstermeleri bunun sonuç-

ları olmaktadır. Dünya üzerinde çizgi film üretiminde söz sahibi olan milletler, kendi kültürel değerlerini çizgi filmlerle anlatmakta beceri ve tecrübe kazanmışlardır.

Kullandıkları yollarla, bu kültür değerlerini izleyene direk vermektense dünyadaki uluslararasıda geçerli olan konularla aktarırlar. Evrensel olan ve tüm dünyada benimsenen, önemsenen bu konuların içine bir de, o ulusun kültürünün izlerini taşıyan, çizgi film kahramanlarının serpiştirilmesi ve bu kahramanların, benimsenip sevilip, hatta bir idol haline dönüşmeleri, filmi yapan ülkelerin kültürel değerlerini, gelecek nesillere aktarmalarında çok büyük bir pay sahibi olmaktadır. Türkiye'nin kültürünü, Türk çizgi filmlerinde tanıtmak, yaymak ve yaşatmak için yapılmaya çalışılan yasalar sonucunda, çizgi film üretimi artmıştır. Fakat bu durum diğer yandan çizgi film yapımcılarında az zamanda çok film üretme telaşına neden olmuştur. Türkiye'deki film üretiminin artırılması, bu konuda ileri giden ülkelere yetişilmesi, yetişmeye gayret gösterilmesi için alandaki yatırımların çoğaltılması, ileri ülkelerdeki çizgi film stüdyolarına benzer stüdyoların derhal yapılması gerekmektedir.

Türk kültürünün zengin tarihi ve edebi arşivinden yararlanarak kaliteli çizgi filmler üretilmesi yoluyla, çizgi filmciliğimizin tüm dünyada tanınmasını sağlayacaktır. Çizgi filmler çocuklarımızın severek izlediği yayınlar olduğu için onların yaşlarının ve ergenlik dönemlerinin göz önüne alınması, çocukların gelişimleri esas alınmak suretiyle ve pedagogların bilgileri doğrultusunda yapıldığı takdirde, eğlendirici ve eğitici, öğretici, faydalı olabilecektir. Fakat bu filmleri çok para kazanmak, fazla satmak için yapma gereği düşüncesi ortaya çıktığı takdirde bunun zararını çocuklar görmektedir.

Çocukları, konusunun ne olduğunu bilmediğimiz filmlerden ve aralarına serpiştirilen reklam filmlerinden uzak tutmalıyız. Böyle olduğu takdirde çocuk izlediği filmde daha fazla reklam izleyip, izlediklerini istemek yoluna sevk etmektedir. Onun içindir ki, çocuklarımıza ve gençlerimize yararlı, eğitici ve öğretici, reklamı olmayan filmler izletmemiz gerekir. Filmler onların gelişmelerine ve yaşlarına uygun olarak seçilmelidirler. Çizgi filmlerde konular sevgi, saygı, aile sevgisi, doğa ve hayvan sevgisi, barış, hoşgörü, iyilik, yardım severlik olmalıdır. Çizgi filmlerde şiddeti özendirici temalar ve kahramanlar olmamalıdır. Bugünlerde popüler olan bazı film

ve oyunların çocukları olumsuz etkilediđi hatta ölüme sürüklediđi görölmektedir. Bununla ilgili basında yeterince haber mevcuttur.

Çizgi filmler için yararlı konular seçilmelidir. Ülkemizde gösterilen yabancı çizgi filmlerin çevirisi yapılırken filmin hitap ettiđi yaşıñ özellikleri dikkate alınarak film kahramanlarının hareketleri, davranışları, etrafları ile olan ilişkileri milli, manevi, toplumsal değerlere, insan haklarına ve evrensel değerlere ters olmamasına özen gösterilmelidir. Çünkü çizgi film tek başına bir eğlence deđil, çocukların zihinsel dünyalarının oluşmasına katkıda bulunan önemli bir figürdür.



KAYNAKLAR

- Abalı, N. (2012). Türkiye’de Animasyonun Dünü ve Bugünü. *Aylık Bilişim Kültür Dergisi*, Sayı: 147, s. 106 – 111.
- Açık D.(Eylül 2016).Eğitici animasyon “Ege ile Gaga” ekrana geliyor.Web: <https://www.aa.com.tr/tr/yasam/egitici-animasyon-ege-ile-gaga-ekrana-geliyor/652745> adresinden 8 Ocak 2019’da alınmıştır.
- Akgül A. E. (2006) Popüler Kültür-Televizyon İlişkisi *Üzerine Bir Değerlendirme*, Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Atan, U. 2004. "Televizyon Teknolojisinde Çizgi Film İle Eğitim", IV. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu, Proceedings Voll: II, 1017, Sakarya.
- Atan , U. (1995). *Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya. s.,33
- Aygenç , F. (1990). *Kukla Animasyon Üzerine Bir Deneme Çalışması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Eseri, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara .
- Balta, T. (1990) *Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneysel Analizi Üzerine Bir Araştırma*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanatta Yeterlilik Eseri, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Baydar, P. (2009). *İlköğretim beşinci sınıf sosyal bilgiler programında belirlenen değerlerin kazanım düzeyleri ve bu süreçte yaşanan soruların değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Bayraktar , Z. (2014). Geleneğin Güncellenmesi Bağlamında Masaldan Çizgi Filme Keloğlan Tipi Üzerine. *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*. S.49. s. 32 - 38.
- Bayram , D. (2016). *Felsefeyi Anadolu’da yeniden yurtlandırmak – ‘Dede Korkut Hikayelerinin Felsefi Analizi’-* , Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hitit Üniversitesi , Sosyal Bilimler Enstitüsü , Çorum. s. 97-98-99
- BEBKA, (2018) Bursa, Eskişehir, Bilecik Kalkınma Ajansı, Eskişehir Yatırım Destek Ofisi, Animasyon Sektörü Raporu

- Bulut M. (2014).Türkçe Eğitiminde Dil ve Kültürel Değerlerin Kazanılmasında Karagöz / Gölge Oyununun İşlevsel Kullanımı Üzerine Bir Değerlendirme *International Journal of Languages' Education and Teaching* , December , s.97
- Çetin, Y. (2010). Okutan Çizgiler. *Milli Folklor*. S (85). s. 194.
- Deveci,H., Belet, D., Türe , H. (2013). Dede Korkut hikayelerinde yer alan değerler, *Sosyal Bilimler Dergisi*,46, 296
- Elpen, L. (Mart 2008).[http:// cizgifilmciler.net/ canlandirmacilar/ cizgifilmengelleri.php](http://cizgifilmciler.net/canlandirmacilar/cizgifilmengelleri.php) adresinden 05Mart2011 de alınmıştır.
- Ergin, M. (2003). Dede Korkut Kitabı. HİSAR Kültür Gönüllüleri.
- EŞİTTİ , Şakir (2016) . Çizgi Filmlerde Küresel ve Yerel Kültürün İnşası : Caillou ve Pepee Örneği
Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi Cilt:32 , s: 32
- EVREN, Burçak ve YILDIRIM, Müjgan (2014). Türk Sinemasının İlk Uzun Metrajlı Çizgi Filmi: Evvel Zaman İçinde. Adana: Adana Büyükşehir Belediyesi Kültür Yayınları , s . 38
- Geleneksel çocuk oyunları (2008, Kasım).
- Web: <http://cocuk-oyunlarim.blogspot.com/2008/03/met-celik-comak-cocuk-oyunlari.html> 26 Mayıs 2019'da alınmıştır.
- Güngör, R. Ş. (2016). “Dede Korkut Hikayelerinde İslamî Unsurlar”
HİKMET-Akademik Edebiyat Dergisi [Journal of Academic Literature],
Prof. Dr. Mine MENGİ Özel Sayısı, Yıl 2, Sayı 5, 2016, ss. 314-335
Yükleme Tarihi: 31.08.2016 - Kabul Tarihi: 13.10.2016
- GÜRDAL,A.,G. PAMUKLU,A. GÜRDAL,E,(2017) Yerli Çizgifilm Karakterlerinin Değer Eğitimi Açısından İncelenmesi, 5/9 , 457
- Web : [https://www.researchgate.net / investigation-of-the-domestic-cartoon](https://www.researchgate.net/investigation-of-the-domestic-cartoon) adresinden 24 Kasım 2018'de alınmıştır.
- Global Media Journal: Turkish Edition, 2 (4). s.64-86.
- Gürel, Temizyürek, Şahbaz (2007) 258
- HÜNERLİ, Selçuk, *Canlandırma Sineması Üzerine*, Es Yayınları, İstanbul 2005. s.65 - 66İNANÇ D. D. (Haziran 1985) ''*Milliyet Sanat Dergisi*'' . Sayı:18.
- İnal, Kemal. (2009). Türkiye’de Çocukluk: Nereye!.Çocuk ve Medya, 2.B.,ss. 28-29.Selda İçin Akçalı (der.), Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

İNANÇ D. D. (Ağustos 1981). '' *Sanat Olayı Dergisi*'' . s. 35 - 38 .

Kadan, G., Aral, N. (Kasım 2017). Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 4/14
Web: [http:// www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/13.gul_kadan.pdf](http://www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/13.gul_kadan.pdf) adresinden
01 Şubat 2019'da alınmıştır.

Kadan, G., Aral, N. (Kasım 2017). Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 5 – 9 /
14

Web: [http:// www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/13.gul_kadan.pdf](http://www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/13.gul_kadan.pdf) adresinden
01 Şubat 2019'da alınmıştır.

Karakuş , N. (2016) , *Maysa ve Bulut isimli animasyon çizgi filmin kültürel öğeler açısından incelenmesi.Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* , *Cilt :13* (Sayı : 34), s.140 – 145.

Karakuş , N. (2015) , Okul Öncesi Döneme Hitap Eden Tema İçerikli Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimine Katkısı Yönünden Değerlendirilmesi (Niloya Örneği), *Değerler Eğitimi Dergisi,cilt:12* (Sayı :30),s 260 – 264.

Karataş E. (2014) Çocuk Edebiyatında “Karakter” Kavramı, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı 33, Güz, 63- 64

KOCACIK, Faruk; 2003, *Toplumbilim Ders Notları*, Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları, Sivas. s. 86

MAHİROĞULLARI , Adnan , (2005). Küreselleşmenin Kültürel Değerler Üzerine Etkisi. *Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi*,Vol.50 (1). 1276

NUHOĞLU , Mualla , Murat , 1 Keloğlan Masalları ve Kültürel Etkileşim , *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Yıl: 2, Sayı: 6, Eylül 2014, s. 96-106

Onaran, A.Ş. (1994). *Türk Sineması (1. Cilt)*, Ankara: Kitle Yayınları, s. 196.

Özsevgeç, Cerrah, L., Saka A., (2018), Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi, 3(2),725-734.

Özüner , E , Ö . (2012). “Kırkyama Kahramanlar: Tarihi Çizgi Romanlarda Gelenek İcadı ve İmhası”, *Milli Folklor*, 95, s.172.

Pepée yerli mi? - Yeniçağ Web: <https://www.yenicaggazetesi.com.tr> > Güncel / 8/5/2013/ adresinden 01 Ekim 2019'da alınmıştır.

Pınar Süt'üm Anasayfa / Hayat Güzeldir/ Geçmiş Etkinlikler / Boyo'nun Rüyasına Katılmaya Hazırmısınız ? Web: pinarsutum.com/boyonun-ruyasina-katilmaya-hazirmisiniz adresinden 07 Ocak 2019'da alınmıştır.

Şahin, G. (Haziran, 2016). 50 Asırlık Doğum Günü Geleneği. Web: <https://sanatkaravani.com/50-asirlik-dogum-gunu-gelenegi/> adresinden 23 Mayıs 2019'da alınmıştır.

Şahin, V. (2009). Dede Korkut hikâyelerinde iyilik kültürü. I. Ulusal İyilik Sempozyumu, Elazığ. 23 Kasım 2011,

Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 3, s. 100 -103 -110.

Stevick P. (2004). Roman Teorisi. (Çeviren: Sevim Kantarcıoğlu) Ankara: Akçağ Yayınları.

Taş Alicenap, Ç. (2015). "Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması". *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*. Sayı:37, s.18.

Tepecik A. (1990) *Ortaöğretim Kurumlarında Grafik Eğitimi ve Kültür Aktarma Aracı Olarak Önemi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara .

Turan, B. (Ağustos 2015). Köstebekgiller Dünya Markası yolunda Düyader & Dümader ile el ele... Web: <http://blog.milliyet.com.tr/belginturan> adresinden 6 ocak 2019'da alınmıştır.

TURHAN, M. (1994). *Kültür Değişmeleri*. (1. Baskı). , İstanbul: Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları.

Türker , H. İ. (2011). Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt: 1, (Sayı: 2), s. 6.

Türker , H. İ. (2011). Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt: 1, (Sayı: 2), s. 228 - 233.

TÜRKMEN , Nilgün (2012). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 36, Sayı: 02, s. 148

Uçan , B. (Şubat 2018) Türk Çizgi Filmlerinde Kültürel Programlamalar *.Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi , Cilt: 11 (Sayı: 55) . s. 1134 – 1139.*

Yeşilot Ş. (2000). Karakter Geliştirme ve Bu Süreçte Ortaya Çıkan Sorunlar. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Animasyon Ana sanat Dalı. Eskişehir

YILDIZ, Şerife; 2005, *Dil, Kültür, İletişim Ve Medya*, Sinemis Yayınları, 1.Baskı, Ankara. s. 3 – 5

Yılmaz, F. , Taşkın, M. (2014,Eylül). Hacivat Karagöz oyunları ile Türkçenin Yabancı dil olarak öğretimi ve kültür aktarımı . *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Sayı: 5, s. 273

Yılmaz, O. ve Özdemir Erem, N. H. (2018). Çizgi filmler ne anlatır?. *Hece Dergisi Çocuk Edebiyatı Özel Sayısı*, 104-105, 542-552.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı,adı : Bülbül,Arif
Uyuğu : Türkiye cumhuriyeti
Doğum tarihi ve yeri : 3 Ağustos 1964 - Şebinkarahisar
Adres : Giresun Güzel Sanatlar Lisesi
Telefon : 0530 353 26 77
e-mail : bulbulariff@hotmail.com

Öğrenim Durumu

Lisans : Marmara Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi , Resim Bölümü 1988

Yüksek Lisans : Giresun Üniversitesi 2019

Çalışma Özgeçmişi : Pasin Benice, Teleçizgi , (İstanbul), Denge Animasyon (Ankara), Çizgi Film Stüdyoları'nda Şef Animatörlük, Neron prodüksiyon ve Gündüzler Peyzaj (İzmir)'da animatörlük ve tasarımcılık yaptı.
Ç.P.Lise , Bilim Sanat Mrk.,ve Ortaokul'da (Hatay, Giresun)' öğretmenlik yaptıktan sonra, halen Giresun Güzel Sanatlar Lisesi'nde Öğretmenlik görevini yürütmektedir.

Diğer Görevleri : Giresun Gençlik Merkezi Müdürlüğü'nde ,
Karikatür Eğitimliği (7. Yıl)

Katıldığı Sergiler : (Karma)

Karadenizde Kadın Konulu Sergi, Orgi, Yer: Migros, Ordu

Ebru Sergisi, Halk Eğitim Merkezi Yer : Can Akengin Sergi Sarayı, Giresun

Karadenizin Renkleri Turizm Haftasında Sergi Şöleni,
Yer : Trabzon, Giresun , Ordu 2013

Renkler ve Yansımalar Resim Sergisi GRHD

Yer : Can Akengin Sanat Galerisi, **Giresun** 21 / 28 -12 -2015

Karadenizin Renkleri Turizm Haftasında Sergi Şöleni

Yer : Trabzon Devlet Güzel Sanatlar Galerisi, **Trabzon** 15-04-2015

Can Akengin Sanat Galerisi, **Giresun** 20-04-2015

24 Kasım Öğretmenler Günü Resim Sergisi

Yer : Giresun Üniversitesi Rektörlük Fuaye Salonu Güre Yerleşkesi

Giresun 24-30-11-2016

Karadenizin Renkleri Turizm Haftasında Sergi Şöleni

Yer : Trabzon Devlet Güzel Sanatlar Galerisi , **Trabzon** 17-04-2017

Yer : Can Akengin Sanat Galerisi, **Giresun** :22-04-2017

Giresun Temalı Resim Sergisi , GRHD

Yer : Can Akengin Sanat Galerisi, **Giresun** 15 / 25 – 06 -2017

24 Kasım Öğretmenler Günü GRHD Resim Sergisi

Yer : Giresun Üniversitesi Rektörlük Fuaye Salonu Güre Yerleşkesi

Giresun 24-30-11-2017

Karadenizin Renkleri Turizm Haftasında Sergi Şöleni

Yer : Can Akengin Sanat Galerisi, **Giresun** 15 - 22-04-2018

Karadenizin Renkleri Turizm Haftasında Sergi Şöleni

Yer : Trabzon Devlet Güzel Sanatlar Galerisi, **Trabzon** 15- 22 /04-2019