

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



KÜLTÜR AKTARIMI BAĞLAMINDA “KRAL ŞAKİR ÇİZGİ
FİLM SERİSİ” ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gamze YETEN

Görsel Sanatlar Anasanat Dalı
Görsel Sanatlar Programı

ARALIK, 2022

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



KÜLTÜR AKTARIMI BAĞLAMINDA “KRAL ŞAKİR ÇİZGİ
FİLM SERİSİ” ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gamze YETEN
(Y1912.240016)

Görsel Sanatlar Anasanat Dalı
Görsel Sanatlar Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Güneş OKTAY

ARALIK, 2022

ONAY FORMU

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduđum “Kültür Aktarımı Bağlamında Kral Şakir Çizgi Film Serisi ” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça ’da gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (06/12/2022)

Gamze YETEN

ÖNSÖZ

Kültür Aktarımı Bağlamında “Kral Şakir Çizgi Film Serisi ” Analizi adlı yapmış olduğum çalışmamda, bana ışık tutan ve destek olan çok değerli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Güneş OKTAY’a sonsuz teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım. Eğitim hayatım boyunca beni destekleyen aileme ve her zaman desteğini hissettiğim sevgili annem Seyhan YETEN’e teşekkürü borç bilirim.

Aralık, 2022

Gamze YETEN

KÜLTÜR AKTARIMI BAĞLAMINDA “KRAL ŞAKİR ÇİZGİ FİLM SERİSİ” ANALİZİ

ÖZET

Kültür, milletleri birbirinden ayıran temel bir olgudur. Her kültür kendine ait özellikleri ile tanınabilir. Kültür zaman içerisinde kendini tamamlayan, yeni öğelerin eklenebileceği ve aktarım ile devamlılığını sürdürebilen bir kavramdır. Bu bağlamda kültür aktarımı, toplumların kültür inşasında gereklidir. Kültür aktarımı sözlü, yazınsal ve günümüzde medya yoluyla aktarılmaktadır. Kitle iletişim araçları aracılığıyla yayınlanan çizgi filmler günümüzde çocuklara kültürü tanıtmada yardımcı olmaktadır. Çocukların kendi kültürlerini öğrenmesinde yerel yapım çizgi filmlerde kültürün doğru aktarılması önem arz etmektedir. Bu bağlamda çalışmada Cartoon Network kanalında yayınlanan ilk yerli yapım olma özelliğini taşıyan uluslararası üne sahip olan ve yirmi üç dilde yayınlanan Kral Şakir çizgi film serisinin yirmi beş bölüm izlenerek analizi yapılmıştır. Çizgi filmde Türk kültürüne ait öğelerin çözümlenmesi gerçekleştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Film, Kral Şakir, Kültür Aktarımı

“ KRAL ŞAKIR CARTOON SERIES ” ANALYSIS İN THE CONTEXT OF CULTURAL TRANSFER

ABSTRACT

Culture is a fundamental phenomenon that separates nations from one another. Each culture can be recognized by its own characteristics. Culture is a concept that completes itself over time, that new elements can be added and that can maintain its continuity with transmission. In this context, cultural transfer is necessary in the cultural construction of societies. Cultural transfer is transmitted through oral, literary and today media. Cartoons published through mass media help children to introduce culture today. It is important to convey the culture correctly in locally produced cartoons for children to learn about their own culture. In this context, in this study, the King Şakir cartoon series, which has the distinction of being the first domestic production broadcast on the Cartoon Network channel, has a transnational reputation and is broadcast in twenty-three languages, has been analyzed by watching twenty-five episodes. The analysis of the elements of Turkish culture was carried out in the cartoon.

Keywords : Cartoon, King Şakir, Cultural Transfer

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ONUR SÖZÜ	i
ÖNSÖZ.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	iv
İÇİNDEKİLER	v
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	viii
I. GİRİŞ	1
A. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	3
B. Araştırmanın Yöntem ve Teknikleri.....	4
II. ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON, TARİHİ VE TEKNİKLERİ.....	5
A. Animasyon ve Çizgi Filmin Tanımı ve Tarihçesi.....	5
B. Animasyon ve Çizgi Filmin Yapım Aşamaları	24
C. Çizgi Filmin Türkiye'deki Gelişimi	29
D. Çizgi Filmin Özellikleri.....	36
III. KÜLTÜR	38
A. Kültür Nedir?	38
B. Kültür Çeşitleri	42
C. Kültür Aktarımı	44
D. Medyanın Kültür Aktarımındaki Önemi	47
E. Çizgi Film ve Kültür Aktarımı	52

IV. KRAL ŞAKİR ÇİZGİ FİLMİ ve KÜLTÜR AKTARIMI ÜZERİNDEN İNCELEMESİ	57
A. Kral Şakir Hakkında Genel Bilgi ve Filmin Künyesi	57
B. Kral Şakir Çizgi Filminde Kültür Aktarımı üzerinden incelenmesi ve Aktarılan Kültürel Ögeler.....	64
1. Aile Yapısı	65
2. Hitap Şekilleri	66
3. Çocuk oyunları.....	66
4. Kıyafet ve Aksesuarlar	67
5. Müzik ve Halk Oyunları	67
6. Yaşam Biçimi.....	68
V. SONUÇ.....	71
VI. KAYNAKÇA	74
ÖZGEÇMİŞ.....	82

ÇİZELGELER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Çizelge 1. Kral Şakir'in tüm sezonlarının bölüm detayları.....	58
Çizelge 2. Kral Şakir Çizgi Filminde Aktarılan Kültürel Öğeler.....	64

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1. Fransa, Lascaux Mağarası	7
Şekil 2. Thaumatrope.....	9
Şekil 3. Phenakistoscope	10
Şekil 4. Zoetrope	11
Şekil 5. Flipbook	12
Şekil 6. Praxinoscope	12
Şekil 7. Eadweard Muybridge	13
Şekil 8. Humorous Phases of Funny Faces'den bir sahne	14
Şekil 9. Fantasmagorie'den bir Sahne	15
Şekil 10. Little Nemo Slumberland'den bir sahne	16
Şekil 11. Betty Boop.....	17
Şekil 12. Rotoscope	18
Şekil 13. Mickey Mouse.....	20
Şekil 14. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler.....	21
Şekil 15. Animasyonun 12 Temel Prensipleri	22
Şekil 16. Ölü Gelin (Corpse Bride) Yapım Aşaması	25
Şekil 17. Disney Pixar Monster University Storyboard	27
Şekil 18. Karmakarışık (Tangled) Karakter Tasarımı	27
Şekil 19. Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon) Sahne	28
Şekil 20. Moana Sahne	28
Şekil 21. Frozen 2 (Karlar Ülkesi 2) Modellenmiş sahne	29

Şekil 22.	Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?	34
Şekil 23.	Keloğlan	36
Şekil 24.	Cartoon Network “Zorba Olma Kanka Ol” Reklamı	53
Şekil 25.	Tatlılar ve Tuzlular Bölümü.....	67
Şekil 26.	112. Bölüm Kemeçe Sahnesi	68
Şekil 27.	112. Bölüm Horon Sahnesi	68
Şekil 28.	İstanbul Boğazı.....	69
Şekil 29.	Fatih Sultan Mehmet Köprüsü ve Rumeli Hisarı	70

I. GİRİŞ

Bireyler toplumun kendisini oluşturur. Toplumlar veya milletlerse kendilerine özgü özellikleri, örf adet, mimari yapı, mit gibi birçok ögenin birleşimi ile kendi kültürlerini oluşturmaktadır. Toplumların kültürü zaman içerisinde değişebilir ve yeni ögeler var olabilir. Toplumların kültürünün devam etmesi ise sonraki nesle aktarımı ile mümkün olmaktadır. Kültür aktarımı, kültürün oluşması ve devam edebilmesinde önemli bir kavramdır. Bu aktarım bireylerin çocukluktan itibaren karşılaştıkları bir olgudur.

M. Şirin'e (2017 s 6) göre çocuk, içinde doğup büyüdüğü toplumun sosyo-kültürel yapısına uygun şekilde kimliğini ve karakterini alır. İnsan hayatının on iki yıllık dönemindeki kültürleşmenin neredeyse yüzde yetmişini belirlediği geleneksel ve modern pedagojinin ortak kabulüdür. Her kültür ve medeniyetin kültürel karakteri vardır. Çocuk kültürü bağlı olduğu medeniyetin çocukluk aynası kabul edilir.

Her bireyin çocukluk döneminden geçtiği göz önünde bulundurulduğunda ve bu dönem içerisinde kültürü anlamlandırma ve tanımları gerçekleşmesinden ötürü kültür kavramının devamlılığında çocuğun önemli yeri vardır. Yerel kültürün aktarılması çocuk ile başlayıp yine bir sonraki nesilde yer alan çocukla devam eder. Bu şekilde kültür aktarımı süregelen bir olgu olup varlığını sürdürür. Teknolojik gelişmelerin öncesinde kültür aktarımı yazılı, sözel ve görsel olarak aktarılmaktaydı fakat günümüzde kitle iletişim araçları aracılığıyla da bu aktarım gerçekleşmektedir.

Kitle iletişim araçlarında çocukların seyircisi oldukları yüksek oranda çizgi filmlerdir. TÜİK tarafından 2013 yılında yapılan bir araştırmaya göre ise, "06-15 yaş aralığındaki çocukların "%92,5'i her gün TV izlemiş ve bu oranın %93,8'i çizgi film izlemiştir"(TÜİK, 2013). TÜİK tarafından yapılan araştırma neticesinde çocukların çizgi film izleme oranlarının ne denli yüksek olduğu görülmektedir. Çizgi filmler çocukların ilgisini çekebilerek, onlara görsel veya işitsel olarak bilgi aktarımını sağlayacak, kültürlerini tanımlarını ve tanıtmalarını

mümkün kılar. Çocuklar izledikleri çizgi filmlerde yer alan kültürel öğeleri benimseyebilmektedir. Bu sebeple toplumların kendi kültürlerini yerel yapım çizgi filmler yoluyla da çocuklara tanıtmalı, çocukların kültürlerine aşina olmasını sağlamalıdır.

2008’de TRT Çocuk kanalının yayına başlaması ve yerli yapım çizgi filmlere yer verilmesiyle Türk çocuk seyircilerin kendi kültürlerini çizgi film aracılığıyla öğrenmelerine olanak sağlanmıştır. Bu hususta Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun’la çocukların izlediği içeriklere 2011 yılında denetim getirmiştir. Bu kanunun çocukların halk kültürünün gelişimine yer veren 14. maddesinde “Genel ve tematik içerikli yayın yapan televizyon kuruluşlarının, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer vermeleri hâlinde, çizgi filmlerin en az yüzde yirmisinin, diğer çocuk programlarının en az yüzde kırkının Türkçe dilinde üretilmiş yapım olması ve Türk kültürünü yansıtması zorunludur” (RTÜK, 2011). Bu kanunla bağlantılı olarak Cartoon Network kanalı 2016 yılında Türk yapımı bir çizgi film yayınlama kararını almış ve Grafi2000 kanalı bir proje hazırlamış ve seçilmiştir. Kral Şakir’in Cartoon Network kanalında yayınlana başlaması bu şekilde gerçekleşmiştir.

Çalışma Kapsamında Cartoon Network kanalında ilk yerli yapım çizgi film olma özelliğini taşıyan ve yirmi üç ülkede yayınlanmaya devam eden Kral Şakir’in Türk kültürünün öğelerini çocuklara tanıtmada ne denli başarılı olduğu araştırılmıştır. Araştırmaya dahil olan konu işlenirken çalışmanın giriş ve sonuç bölümleri dahil toplam beş bölüm olarak hazırlanmıştır. Giriş ve sonuç bölümleri haricindeki üç bölümde ele alınan konular ise ilk olarak çizgi film, animasyon gibi genel kavramların tanımı, tarihî gelişimi üzerinde durularak bu kavramlar üzerinde yapılan literatür taramasına hâkim olmak, literatüre katkı sağlamak amaçlanmıştır. Bunun yanı sıra bu kavramlar hakkında bilgi sahibi olmak, tekniklerini açıklamak hedeflenmiştir.

Üçüncü bölüm olan “Kültür” başlığı altında öncelikle kültür kavramının tanımı yapılmıştır. Devamında kültürün toplumlar için önemi ve kuramsal olarak kültür olgusu açıklanmıştır. Bölümün devamında kültür çeşitlerine yer verilmiştir. Kral Şakir’in kültür aktarımı bağlamında analizinde yararlanılmak üzere konuyla ilintili olan kültür çeşitleri sınırlandırılarak açıklanmıştır. Tezin amacı olan kültür aktarımı konusu ve kuramlarla desteklenerek toplumların kültürlerinin

devamlılığı noktasında kültür aktarımının ne denli önemli olduğu açıklanmıştır. Bölümün devamında medyanın kültür aktarımında bireyler üzerinde etkisi ve tematik yayın kanallarının toplum içerisinde bulunan kişilere nasıl bir aktarım gerçekleştirdiği üzerinde durulmuştur. Bireyliğin temelinin çocuklukta oluşumuna başlaması sebebi ile kültür aktarımının öncelikle çocuklara aktarımının önemli olması noktasında medya kavramı altında yer alan kitle iletişim araçları ile yayınlanan çizgi filmler ve kültür aktarımı incelenmiştir.

Dördüncü olan Kral Şakir Çizgi Filmi ve Kültür Aktarımı Üzerinden İncelemesi bölümde çizgi film hakkında teknik bilgiler, karakter analizi ve çizgi filmin sezonları içerisinden sınırlandırılmak üzere yirmi beş bölüm seçilmiştir. Bu bölümler aile yapısı, hitap şekilleri, çocuk oyunları, kıyafet ve aksesuarlar, müzik ve halk oyunları, yaşam biçimi başlıkları altında incelenerek çözümlenmiştir.

A. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Çocuklar, çizgi filmlerin izleyici kitlesinin büyük çoğunluğunu oluşturmaktadır. Çocuklar izledikleri çizgi filmlerin içeriğine göre farklı kültürleri benimsemektedir. Bu durum çocukların kültürel anlamda olumlu veya olumsuz olarak gelişmelerine yansımaktadır. Çocuklarda çizgi filmlerin yol açtığı kültürel sorunlar, Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM)'ın korunması hususunda UNESCO'nun hazırladığı SOKÜM sözleşmesi ile resmîlik kazanmıştır. Çocukluk dönemi insanların hayatlarını şekillendirebilmektedir. Bu sebeple çocukluk döneminde kültürel değerlerin öğreniminin büyük önemi vardır. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) verilerine göre 6-10 yaş aralığında çocukların %95'i çizgi film izlemektedir. Günümüzde neredeyse her çocuğun çizgi film izlediği göz önünde bulundurulduğunda, çizgi filmlerin çocukların kendi kültürlerini tanımadaki rolünün ne kadar önemli olduğu görülmektedir. Bir milletin kültürünü yeni nesillere aktarabilmesi için asimile olmaması ve kendi kültürünü koruma altına alması önemlidir. Bu çalışmada çizgi filmlerin kültürel aktarımındaki önemi ve çocuklara kültürün doğru aktarılması konusunda farkındalık yaratmak için Cartoon Network kanalında ilk yerli yapım çizgi film özelliğini taşıyan Kral Şakir adlı çizgi film serisi incelenecektir.

B. Arařtırmanın Yöntem ve Teknikleri

Çalıřmada makaleler, kitaplar, dergiler, raporlar, tezler, bildirgeler incelenmiřtir. Kral řakir çizgi film serisi ierisinde yer alan yirmi beř bölüm izlenerek Türk kùltürünü aktarmadaki bařarısı aile yapısı, hitap şekilleri, çocuk oyunları, kıyafet ve aksesuarlar, müzik ve halk oyunları başlıklarıyla sınırlandırarak çözümlemesi gerekleřtirilmiřtir.

II. ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON, TARİHİ VE TEKNİKLERİ

A. Animasyon ve Çizgi Filmin Tanımı ve Tarihçesi

Çalışma kapsamında ikinci bölüm olan Çizgi Film ve Animasyon, Tarihi ve Teknikleri başlık içerisinde çizgi filmin tarihsel gelişimi nasıl ortaya çıktığı, bir çizgi filmin hazırlanmasında hangi tekniklerin kullanılabileceği ve bu doğrultuda hangi tür animasyonların hazırlanacağına değinilmiştir. Bölümün devamında animasyonun Türkiye'deki tarihine yer verilerek ülkemizde animasyonun başlangıcı, verilen devlet destekleri ve yarışmalar doğrultusunda gelişimi anlatılmıştır. Son olarak Çizgi Filmin Özellikleri alt başlığında ise çocuklar üzerinde çizgi film etkileri, yaşlarına göre çizgi filmlerden etkilenme düzeyleri ve algılama biçimleri açıklanmıştır.

Devinimsiz yani durağan olan cisimlerin hem görsel hem çizim hem kukla hem de kil ya da bu unsurların benzerleri ile –izleyici olan– seyircinin bu durağan olan cisimlerin durağan olmadığını düşündürmeye “animasyon” denilmektedir. Animasyon, bir nevi düşündürme sanatı olarak bilinmektedir. Düşündürme sanatı olarak bilinen ve devinimsiz olan cisim devinimliymiş gibi ifade ettirmeye yarayan animasyon kelimesinin kökeni Fransızcaya dayanmaktadır. Fransızca “animation” kelimesinden gelen aynı zamanda Latince “animare” olarak da bilinen kavramla aynı karşılığa olduğundan ondan da esinlenen kelimenin sözlük anlamı ise; “canlandırmak” şeklindedir. Hünerli'ye göre Türkçe sözcükte “canlandırma” olarak dilimize geçen bu kavramın iki anlamlı olduğudur. İlk anlamı hareket etmekken ikinci anlamı ise sinemada resimleri tek kare tek kare hâlinde hareketlendirmek şeklindedir. Buradan yola çıkarak söylenebilir ki; nesnelerin gösterimi sırasında seyirciye hareket ediyormuş hissini verebilecek biçimde filme aktarılması olarak ifade edilebilir (Hünerli, 2005,8).

“Canlandırma” kelimesi şeklinde Türkçeye yerleşen kelime animasyon olarak bilirse dahi bu kavramın Türkçedeki şekli animasyonun bir alt dalı olarak bilinen “çizgi film”dir. Çünkü Türkçede çizgi film canlandırma karşılığı olarak

hem kabul görülmüş hem de dilde yaygınlaşma imkânı bulmuştur. Canlandırma anlamında kullanılan çizgi film kavramı iki boyutlu olup, çizgisel tekniklerle yapılmaktadır. Animasyonun bir alt dalı olmasına karşılık her ne kadar animasyon yerine kullanılıyor olsa dahi sadece çizgilerle yapılan değil aynı zamanda kukla olan film ya da canlandırma filmlerin her biri de “çizgi film” olarak ifade edilmektedir.

Durağan görüntülerin önce hareket dizisi oluşturduğu daha sonra da tek tek filme alınıp saniyeler içerisinde 24 kare şeklinde hızlıca seyirciye sunulurken o durağan olan görüntülerden her birisinin gözün ışık içerisindeki hassas tabakalarında beyin aracılığıyla bir süre duraklamasına neden olmaktadır. Duraklayan kare kendisinden bir sonraki karede optik şekilde bağlanır. Bu süreç filmin içerisinde yer alan her bir kare için uygulanır. Bu uygulama biçimi çizgi filmi oluşturmaktadır. Çizgi filmin gerçekçi olan sinema filminden ayrılması;

- Kare kare olan durağan görüntülerden oluşmasından
- El çizimi, renkli, hareketli olması ve bunların sanatçılar tarafından üretilerek grafik ya da plastik sanatlara dayanmasından kaynaklanmaktadır (Kaba, 1992, 1).

Sinemada var olan animasyonlar ya özel yapılmış olan resim çizimleriyle ya da gerçekçi sinemada olan oyuncular yerine de kukla, yapma olan bebekler aracılığıyla hareket ettirerek filmin oluşması sağlanır. Bu kullanımlar içerisinde en yaygın olanı Cartoon ismi verilen canlı resim tekniğidir. (Tansuğ, 1988, 114).

Canlı resim tekniğinden yararlanarak oluşturulan animasyonlar, çizgi filmler insanlığın çok eski devirlerinden itibaren insanlar için resmî iletişim aracı olarak kullanılmış ve yapılan bu çalışmalar sayesinde kendileri için bir nevi ifade edebilme biçimi oluşturmuşlardır.

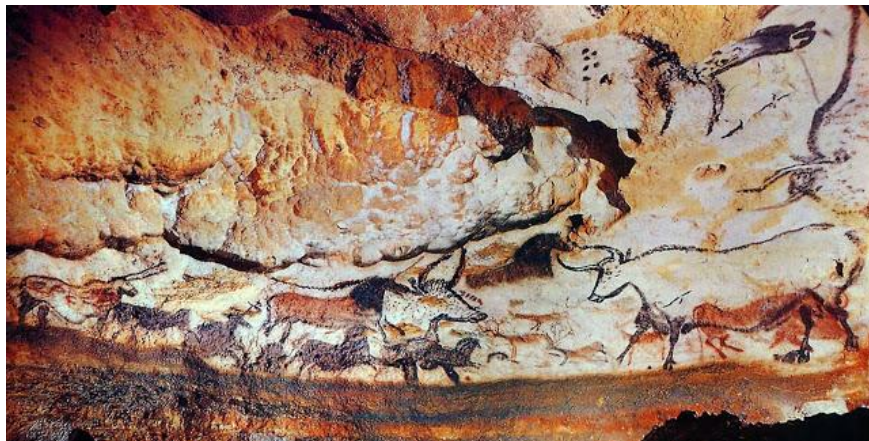
İnsanlığın eski devirlerinden itibaren bir nevi kendilerini ifade etme aracı olarak görülen animasyon kavramının tarihî insanların daha yerleşik yaşama geçmeden çok öncesinde yazının keşfinden önce mağara duvarlarına yaptıkları resimlere dayanmaktadır. Çünkü mağara duvarlarındaki resimler çizilirken âdeta hareket hâlindeymiş gibi ifade edilmiştir. Böylece durağan olan resmin durağan değil de hareket hâlindeymiş gibi hissedilmesi sağlanmıştır. Tarihin çok eski devirlerinde mağara duvarlarına kazınan ve hareket hissini yaratılması istenilen

resimler için günümüzde bu tür yorumlar yapılmasına karşılık elde herhangi bir veri olmadığı için o dönemde insanların hangi amaçla yaptıkları dair bir kanıt maalesef yoktur. Bu resimlerin durağanlıktan hareketliymiş gibi hissedilmesine yönelik yorumlar günümüz insanına aittir. Bu tür çalışmalara örnek verilecek olunursa eğer;

- Altamira Mağarası'nda duvara koşan bir domuzun resmedilmesi ve hareket etkisi yaratmak için de sekiz ayaklı olarak işlenmesi,
- Fransa Lascaux Mağarası'nda atların ve ren geyiklerinin bacakları birbirlerine karışmış şekilde resmedilmesi sayılabilir.

Tarihin çok eski dönemlerinde –yazının keşfinden öncesinde– hareketin aktarılması Orta Çağ dönemine gelindiğinde de kendisini göstermiştir. Bu defa yapılan çalışmalar mağara duvarlarına değil de el yazması olan kitap resimlerinde görülmektedir. Kitaplarda bu resimlerin olmasının sebebi ise olayları ve olayların İlk çağlardan sonra da yaşamış olan insanlarda da hareketi aktarma isteği sürmüştür.

Eski klasik zamanlardan itibaren var olan bu resimler hikâye anlatabilmek için var olmuştur. Tarihteki her medeniyette gerek Yunanlılar olsun gerek Mısırlılar her daim bu tür resimlere rastlanılmaktadır (Kinsey, 1973, 9). Mesela Eski Japonlarda olayları aktarabilmek, olayın seyrini gösterebilmek için rulolara resimler yapmıştır. Amaç resimdeki hareketi anlatmaktır. Bu konuda yapılmış önemli çalışmalar içerisinde ise Leonardo Da Vinci'nin insan bedeni eskizi gösterilmektedir.



Şekil 1. Fransa, Lascaux Mağarası

Kaynak: (URL 4- <https://www.narsanat.com/magara-sanati-ve-kutsal-lascaux-magarasi>)

Canlandırma ismi verilen kiminin animasyon kiminin çizgi film ismini verdiği mesele gerek mağara duvarlarında gerekse el yazmalarındaki resimlerle başladığı söylene dahi canlandırma adına yapılan gelişmelerin 17. yüzyıl sonrasında gelişme göstererek tarih sahnesinde yer aldığı görülmektedir. Bu tarihler de sinemanın doğuşundan 50 sene öncesine denk düşmektedir.

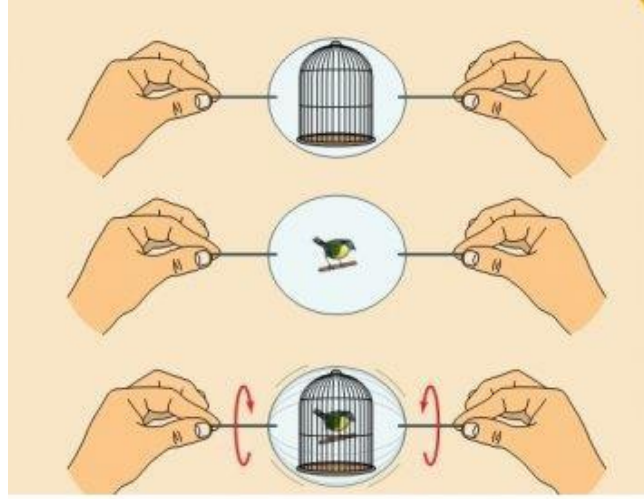
17. yüzyıldan itibaren icat edilen ve çizgi filmin geliştirilmesine katkı sağlayan aygıtlar şu şekildedir:

17. yüzyılda görülen gelişmelerden ilki Papaz A. Kircher tarafından geliştirilmiştir. Papaz, büyülü fener (magic lantern) isimli bir aygıt geliştirerek tarih sahnesine çıkmıştır. Bu aygıt, karanlık bir kutunun içerisine konulan ayna ile mercek sayesinde oluşmaktadır. Yani aygıtın oluşumu için karanlık bir kutu, içerisinde ayna ve merceğe ihtiyaç bulunmaktadır. Daha sonra bu aygıtın içerisine ya doğal olan güneş ışığı ya da yapay olan mum ışığı verilerek görüntünün yansıması sağlanmıştır. Bu amaçla çalışan büyülü fenerin bu işlevi yapmasıyla hareketler hızlı olarak insanın gözünde yansımaya uğrar ve o görüntünün devamı varmış hissine kapılır. Oluşan durum bir nevi düşünme sanatının insan zihninde ortaya çıkmasına olanak sağlar. Olanığı sağlayan aygıtta büyülü fener olmuştur. 17. Yüzyılda bir papaz tarafından bulunan bu aygıt daha sonra önemli bir hâle gelerek popülerleşmiş ve sonrasında eğlence aracı işlevi görerek kullanılmıştır.

18. yüzyıla gelindiğinde ise tarihler 1736 yılını gösterdiğinde Pietr Van M. isimli birinin ortaya çıktığı ve delikli disk şeklinde olan “ilk çizgi canlandırma” aygıtını geliştirdiği bilinmektedir.

19. yüzyıl içerisinde ise İngiliz bir Fizikçi tarih sahnesine çıkmıştır. Geliştirdiği aygıt optik olan oyuncaktır. İsminin “thaumatrope” olarak bilindiği bu oyuncak zamanında çok sevilen oyuncaklar arasında yerini almıştır. Bu oyuncakın amacı ise; optikteki yansımaları insanlara tanıtılabilmektir. Şekil 2’de görüldüğü üzere icat edilen bu aygıt yüzeyinde resimler bulunan ve her iki ucunun bir ipe bağlı olduğu diskten oluşmaktadır. Thaumatrope ortasındaki disk döndürüldüğü vakit her iki yüzünde de bulunan görsellerin tek bir yüz gibi

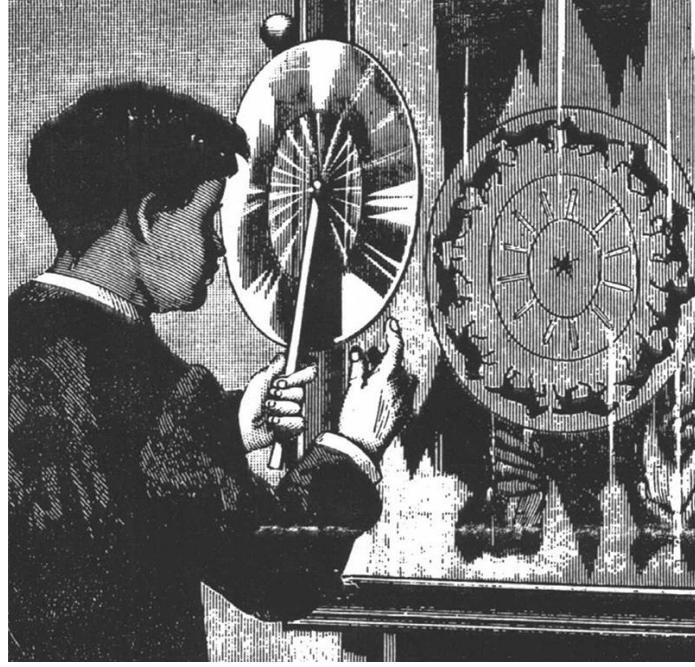
algılandığı ortaya çıkmaktadır. Tek bir yüz gibi ortaya çıkmasının sebebi ise gözün yanılsamasından kaynaklıdır. Thaumatrope aygıtı 19. Yüzyılda tarihler 1824 yılını gösterdiğinde Kraliyet Tabipler Koleji olarak bilinen bir okulda tanıtımı yapıldı. Tanıtımı yapılan aygıtın şekli şekil 2’de yer almaktadır. Görseldeki gibi bir yüzde kuş bulunurken diğer yüzde boş kafes yer almış ve o diski döndürdüklerinde kafesin içerisinde kuş varmış hissi ortaya çıkmıştır.



Şekil 2. Thaumatrope

Kaynak: (URL 5- <https://umutium.com/blog/sanat-ve-tasarim/hareketli-goruntu-tarihi-thaumatrope-nedir>)

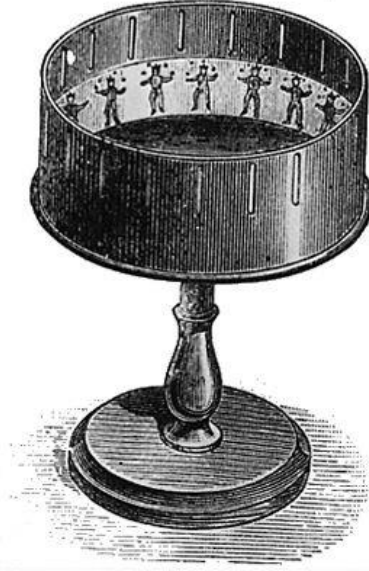
Aygıt gelişimleri Thaumatrope bulunduktan sonra da devam etmiştir. Tam 7 yıl sonra bu defa Belçikalı olan bir fizikçinin “Phenakistoscope” isimli bir aygıtı bulduğu bilinmektedir. Bu aygıtın çalışması ise 16 adet eşit aralıklarla çizilmiş resmin bulunduğu diskin aynaya doğru tutulup döndürülmesiyle hareket ediyormuş izlenimini yaratması şeklindeydi. Thaumatrope’den 7 yıl sonra bulunan Phenakistoscope ile çizgi filmin başlangıcı kabul edilmiştir. Bu aygıtın çizgi film tarihi için büyük bir adım olduğu söylenebilmektedir.



Şekil 3. Phenakistoscope

Kaynak: (URL 6- <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR0usxm4xvDSODGE7uH3Yyir47p00kY5yNyuI62z5jAqvbI2oajhL8Vg2uv2y3c8w93FM&usqp=CAU>)

Phenakistoscope sonra aygıtların gelişimine, yeni icatlara devam edilmiştir. 1834 yılında Zoetrope isimli bir aygıt William George Horner tarafından İngiltere’de icat edilmiştir. Aygıtın ilk kelimesi olan “zoe” Yunancada “hayat”, ikinci kelimesi olan “trope” ise Yunancada “dönüş” anlamındadır ve birleşimine bakıldığında “hayat çemberi” anlamı taşıyan aygıtın üst kısmı açık silindir içi ise boş bir silindir şeklindedir. Bu aygıtta dair örnek Şekil 4’te gösterilmektedir. Silindirin iç yüzeyinde birbirini takip eden resimler bulunmakta olup silindirin üst kısmında ise seyircinin görebilmesi için aralıklar yer almaktadır. Silindir şeklinde olan aygıtın döndürülmesiyle o bulunan aralıklardan seyirci tarafından görselin hareketli olarak gördüğü bilinmektedir.



Şekil 4. Zoetrope

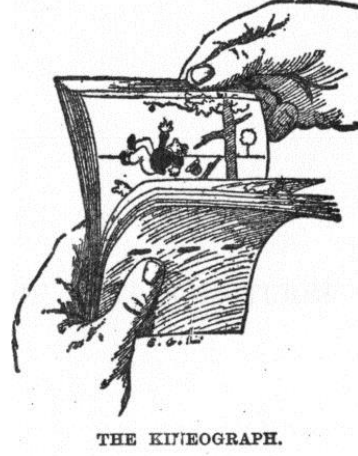
Kaynak: (URL 7- <https://www.alamy.com/an-engraving-depicting-a-zoetrope-one-of-several-pre-film-animation-devices-that-produce-the-illusion-of-motion-by-displaying-a-sequence-of-drawings-or-photographs-showing-continuous-phases-of-that-motion-dated-19th-century-image235038712.html>)

İcat edilen bir diğer aygıt 1868 yılında olmuştur. Flipbook ismi verilen ve John Barnes isimli biri tarafından keşfedilen bir kitaptır. Bu kitapta çizim ve fotoğraflar bulunmakta olup bu fotoğraf ve çizimlerin sıralı bir şekilde olduğu bilinmektedir. Böylece sayfalar hızlıca çevrildiğinde kitap içerisinde yer alan görüntülerin âdeta hareket ettiği görülmektedir.

19. yüzyılın sonunda icat edilen aygıttan bir diğeri de Praxinoscope isimli olan ve Emile Reynaud tarafından icat edilen aygıttır. Bunun önemi ise zoetrop isimli hayat çemberi anlamına gelen optik oyuncağın geliştirilmesi ile oluşmasından kaynaklanmaktadır. Praxinoscope içerisinde bir adet silindir ve dış kısmında çember mevcuttur iç kısımda bulundan silindirde parçalı aynalar vardır silindire bakan çember kısmında ise birbirini takip eden hareket görüntüleri yer almaktadır. Düzenek çevrildiğinde aynaya yansıyan görüntü illüzyona sebep olup izleyicide hareket ediyormuş izlenimi yaratmıştır.

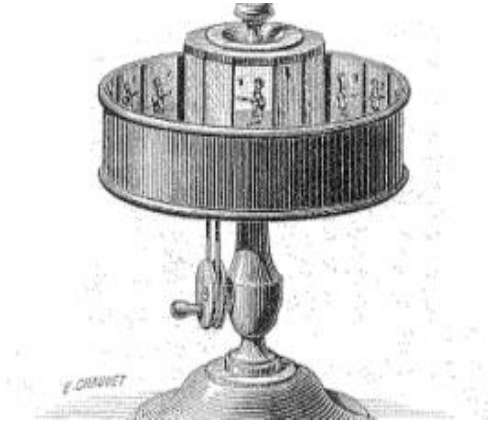
Emile Reynand, geliştirdiği bu aygıt ile 17. Yüzyılda bir Papaz tarafından icat edilen büyü lü fener isimli aygıtla birleştirerek gösteri yapmıştır. Bu yaptığı gösterilere “optik tiyatro” ismini vermiştir. Daha sonra verdiği bu ismin patentini alarak Paris’te müzikle birlikte praxinoscope ile tiyatro işletmeye başlamıştır.

Çizgi filmin başlangıcı Phenakistoscope isimli aygıtla başlarken ilk defa çizgi film gösteriminin gerçekleşmesi ise Reynand tarafından gerçekleştirilmiştir.



Şekil 5. Flipbook

Kaynak: (URL 8- <https://www.semanticscholar.org/paper/Place-of-flip-book-animation-technique-in-design-Alt%C4%B1n-Bing%C3%B6l/498a4d21e57a66e5dbcd333589205db8c108515c>)

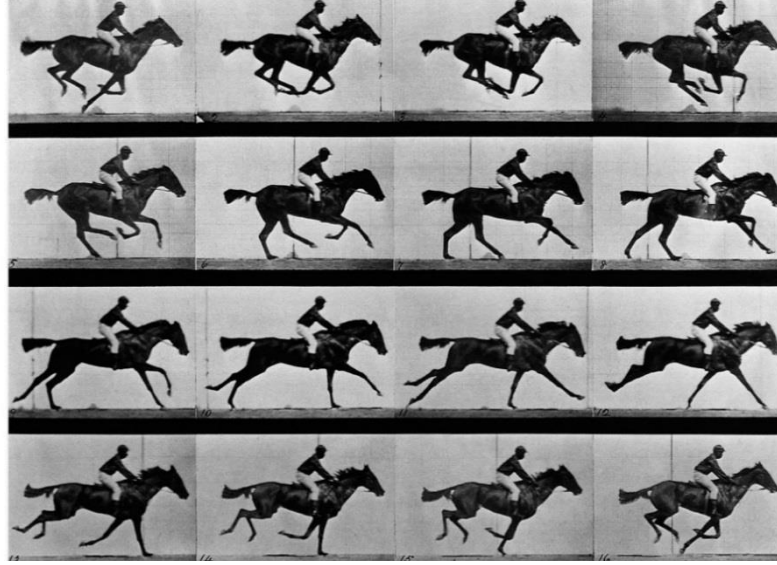


Şekil 6. Praxinoscope

Kaynak: (URL 9- <http://educartlab.blogspot.com/2018/04/precinema-il-prassinoscopio.html>)

İlk çizgi film gösterimi gerçekleştirildikten sonra ise ilk defa sinema makinesi olarak isimlendirilecek olan Eadweard Muybridge tarafından, koşan atların hareketli bir sekansını yakalamak için kullandığı 24 adet fotoğraf makinasıyla hareket sürecini 24 karede yakalamış ve sekans haline getirmesiyle sayılmıştır. Şekil 6'da gösterilen fotoğraf Eadweard Muybridge'nin deneyinin aktarılmış hâlidir. Yapılan bu deney büyük bir ilgi toplamıştır.

Daha sonra ise tarihler 1887 yılını gösterdiğinde de sekans kullanımı için önem arz eden yirmi bin fotoğraf kullanılarak Eadweard Muybridge tarafından “Hayvan Hareketleri” ismini taşıyan kitabın yayıma hazırlanıp yayımlanması gerçekleşmiştir (Abisel, 2014, 14). Bu kitap ise görüntülerin hareketli olması adına bir nevi kavşak noktası olmuştur (Sinepedi).



Şekil 7. Eadweard Muybridge

Kaynak: (URL 10- <https://www.reprodart.com/a/muybridge-eadweard/manandhorsejumpingfromani.html>)

Çizgi film gösteriminin ilkinin Emile Reynand tarafından geliştirilen aygıt ve “optik tiyatro” adını verdiği gösteriler ile gerçekleştiği söylene de tam anlayla ilk çizgi film gösteriminin 1906 yılında olduğu söylenmektedir. 1906 yılında Amerika Birleşik Devletleri’de ilk defa gerçekleştirilen çizgi film gösterimini James Stuart Blackton tarafından Vitagraph Co. adına yapılan “Humorous Phases of Funny Faces” isimli çizgi film oluşturmaktadır. Bu çizgi film 8 bin çizimin bir araya gelmesiyle oluşturulmuştur. Çizgi filmde gösterilen ise, gözlerini bir yandan hareket ettirirken bir yandan da sigarasının dumanını çeken genç bir kıza üfleyen adam vardır. Bunun yanı sıra çemberin içerisine doğru atlayan köpek bulunmaktadır. Adam, genç kız, sigara dumanı, çemberden geçen köpek gibi basit hareketlerin ilk çizgi filmde yer aldığı görülmektedir. Şekil 8’de de bu çizgi filmdeki sahneden bir bölümün yer aldığı görülmektedir. Burada genç kız ile adamın olduğu anlaşılmaktadır.

Amerikan çizgi filmlerinde genel bir kural gibidir muhakak filmin en başında resmi çizen kişinin kendisi yani ressam muhakkak gösterilmektedir. İlk çizgi film sayılan ve ABD’de gerçekleştirilen bu filmde de önce ressam gösteriliyor daha sonra da onun çizdiği resim aktarılıyor. Aktarılan resim bir an da canlanıyor, sonrasında da hareket etmeye başlıyor.



Şekil 8. Humorous Phases of Funny Faces’den bir sahne

Kaynak: (URL 11- <https://videonuz.ensonhaber.com/izle/dunyanin-ilk-cizgi-filmi-humorous-phases-of-funny-faces>)

Çizgi filmin gelişimi konusunda 17 Ağustos 1908 yılında da gelişme kaydedilmiştir. Emile Cohl isimli karikatürist sanatçısı 1 dakika 50 saniye süren Fantasmagorie isimli çizgi filmi üretmiştir. Fantasmagorie isimli çizgi film siyah-beyaz ola kısa filmidir. Ve karikatürist bu filmleri aktarırken kâğıdın üzerine tek tek çizdiği ve çizdiği karelerin toplamının 700 adet olduğu bilinmektedir. Bu görüntüleri negatif filme çekmiştir, böylece çizgi film tahta görüntüsü şeklinde anlaşılabilir. Şekil 9’da da görüldüğü üzere çizimler beyaz kâğıdın üzerine çizilmiştir ama negatif filme çevrildiği için siyah tahta üzerinde beyaz çizgiler varmış gibi anlaşılmasını ve görülmesini sağlamıştır.



Şekil 9. Fantasmagorie'den bir Sahne

Kaynak: (URL 12- <https://mubi.com/tr/films/fantasmagorie>)

Bu geliştirilen kısa çizgi film hakkında Bendazzi, görüşlerini ifade etmiştir. İfade ettiği görüşleri 4 şekilde sınıflandırmış, yorumlamıştır. Bendazzi'nin yaptığı yorumlar şu şekildedir:

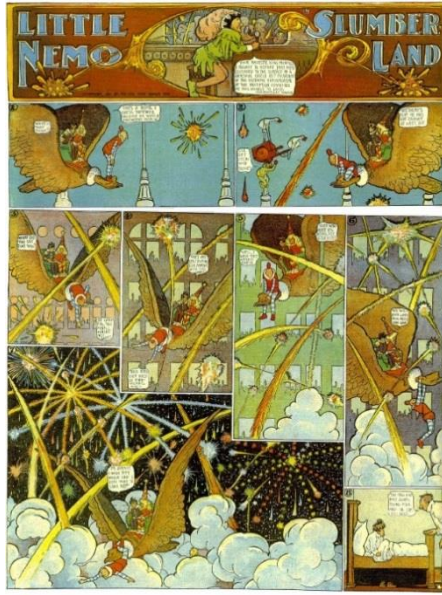
- 1.Halkın bu yeni türü benimseyerek üretken bir sürece geçildiğini söylemiştir.
- 2.Cohl tarafından bulunan bu yeni yöntem de diğer karikatüristlerin aksine onda grafik yoğunluğu hâkimdi.
- 3.Çizgi filmin sahneleri arasında kopukluk bulunmaktaydı ama buna rağmen film sonunda tamamlayıcılık vardır.
- 4.Dördüncü olarak da film sahne sahne canlandırılmış ve bu durum başarıyla gerçekleşmiştir. Bir hikâye yoktur ama doğa ile iç içe olan bir durumun anlatılması söz konusudur.

Fantasmagorie sayesinde yeni bir dil yaratılmış olup bu tarihten itibaren hem aksiyonun hem de animasyonun sanat içerisinde paralel bir şekilde devam etmiştir (Bendazzi, 2016, 31)

Cohl'un 1908 yılından itibaren yeni bir dilin var olduğu cut-out isimli bir türün sektörde yer edinmesine neden olmuştur. Cut-out denilen bu tür karton ya da kâğıt gibi ürünler ile arka planı sabit tutarak nesnelerin hareketlerinin farklı

şekillerde seyirciye aktarımına denilmektedir. Cohl sadece yeni bir dil ve cut out isimli türü bu sektöre kazandırmamış aynı zamanda George Mcmanus'un kahramanı Snookum'u canlandırarak çizgi romandan canlandırma sinemasına yapılan ilk uyarlamayı gerçekleştirmiştir (Hünerli, 2005, 23).

1911 yılına gelindiğinde ise tarih sahnesine McCay isimli bir gazete karikatüristinin çıktığı görülmüştür. Bu karikatürist gazete için çizgi serisi hazırlamıştı. Hazırladığı bu çizgi serisini çizgi filme dönüştürmüştür. Dönüştürdüğü bu filmin adı Little Nemo şeklindedir. Filme dönüşen ve gösterimi New York'ta gerçekleştirilen Little Nemo'nun seyirci tarafından takdirini kazanmıştır (Williams, 2001, 16).



Şekil 10. Little Nemo Slumberland'den bir sahne

Kaynak: (URL 13- <https://updatemexico.com/uplife/upshow/little-nemo-uno-de-los-comics-con-mas-imaginacion/>)

Winsor Little Nemo Slumberland'in çizgi romanı için 4000 adet, Gertie the Dinosaur (1914) için 10000 adet çizim ve The Shinking Of Lusitiana (1915) animasyonu için 25.000 kare çizim yapmıştır.

İlk canlandırma filmlerinde, her çizim geri planlarıyla birlikte her karede tekrar edilerek çiziliyordu. Bu durum ister istemez teknik anlamda filmin çekilmesi için biraz sıkıntı yaratmaktaydı. Çünkü böylece süre artıyordu, çekim çok yavaş ilerliyordu. İlk çizgi filmin 1906 yılında yayımlandığı söylenilirse eğer yaklaşık bir 8 yıl kadar bu sorun devam etmiştir. Tarihler 1914 yılını

gösterdiğinde ise Eal Hurd tarafından bu çekimlerin yavaşlamasına sebep olan sorun giderilmiştir. Çünkü Eal Hurd saydam film tabasını bulmuş böylece biçimleri saydam tabakalara çizmeye başladılar ve çizilen bu saydam tabakaların tek bir dip yüzeyi önünde oynatılması sağlanmış oldu. Earl Hurd tarafından bulunan ve hem zamanın hem de paranın kullanımı konusunda tasarruf sağlayan tekniğin adı “saydam yapraklı canlandırma tekniği” olarak tarihte yerini almıştır (Wells, 2006, 28).

Teknikler, filmlerin yanı sıra bu tarihlerde ortaya çıkan bir diğer isimde animasyon ile ilgilenen 4 kardeştir. Fleischer olarak bilinen bu kardeşlerin her biri de animasyon ile ilgilenmiştir fakat animasyona yön veren Max Fleischer’dir. Max Fleischer, Out of Inkwell (Mürekkep Okkasından Çıkma) dizisinde Soytarı Koko’yu çekerek animasyona giriş yapmıştır. Fleischer, Koko’nun serüvenlerini kendi mizah anlayışının yanında Amerikan toplumunun da sorunlarına inmiş ve toplumda yer etmiştir. Max Fleischer ve kardeşleri Mutt and Jeff, Popeye(Temel Reis) Betty Boop adlı dizileri çekerek ünlenmişlerdir. Bir ıspanak fabrikası olan Crytal City’nin reklamı olarak tasarlanan Popeye yediği bir kutu ıspanak ile olağanüstü güçlü bir hale gelmektedir (Güler, 2018, 19).

Dört kardeş tarafından hazırlanan bir diğer film karakteri ve serisi ise günümüzde de hâlâ ününün devam ettiği “Betty Boop” (Dizzy Dishes) adındaki dişi çizgi film karakteri ve onun filminin serisidir. 1930 yılında dört kardeş sesli olarak bu film serisini hazırlamıştır. Sesli olarak hazırlanan bu seride dişi olarak yarattığı Betty Boop karakterini seksi görünümde resmetmesi ile de Amerikadaki toplum içinde olan bazı meselelere gönderme yapmışlardır (Hünerli,2005,24).

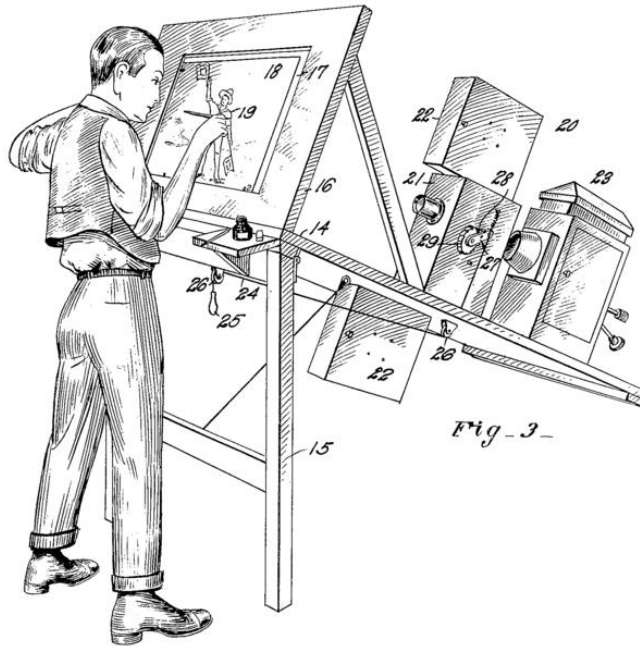


Şekil 11. Betty Boop

(URL 14- <https://allthatsinteresting.com/esther-jones>)

Sadece çektiği ile değil aynı zamanda kendisi bu sektörde bir şey icat ederek de adını duyurmuştur. Rotoscope'un mucidi olan Max F. Bu icat ile elde etmek istediği şey görüntünün hareketlerinin aktarılmasıydı. Böylece gerçeğe yakın bir şekilde aktarımının gerçekleşmesi sağlanmış olmuştur.

Rotoskop ile saydam yapraklı canlandırma tekniğinin kullanılmasına imkân sağlamaktadır. Böylece hem zaman hem maliyet açısından tasarruf sağlanırken hem de “gerçekçi bir şekilde” hareket eden çizimler elde etmek amacı güdüldüğünden normal canlandırma işlemiyle yeniden fotoğraflanabilmesi mümkündür. Rotoskop ile böylece iki teknik kullanılarak amaca ulaşıldığı söylenebilir (Crafton, 1993, 99). Şekil 11’de de bu icada ait görsele yer verilmiştir.



Şekil 12. Rotoscope

Kaynak: (URL 15- <https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/rotoscoping-animation.html>)

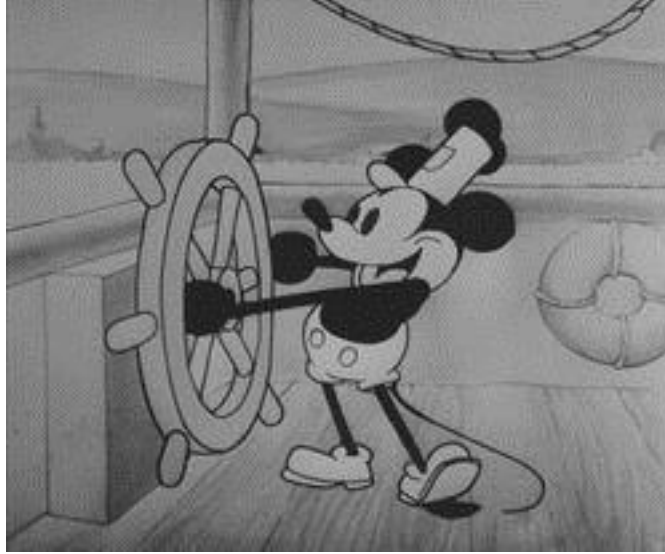
Günümüzde hâlâ popülerliğini koruyan Disney ise 5 Aralık 1901’de Chicago’da doğmuştur. İlk şirketi Laugh-O-Gram-Corporation’ı kurup, Ub ve birkaç arkadaşıyla birlikte kısa filmler yapıyorlardı. Kurdukları bu stüdyoda yaptıkları ilk çalışması olan Alica in Cartoonland (Alice Karikatürler Diyarında)’dır. Hazırladıkları animasyonlar yerel tiyatrodaki gösterime sunuluyordu fakat yaşadıkları maddi imkansızlıklar nedeniyle şirketin iflasına

sebepe olmuştur. Walt Disney, iflasından sonra Hollywood'a giderek Alice in Cartoonland serisini satmaya çalıştı. Seriyi uzun uğraşların ardından Margaret J. Winkler'e satmıştı.

Walter ve kardeşi Roy stüdyo kiralayıp çalışmalara devam etmiştir, burada birçok animasyon üretmişlerdir bu animasyonlardan bir tanesi de Oswald the Lucky Rabbit'tir. Samancı'ya (2014) göre Disney canlandırma filmlerini yaptığı sürede, kendi tarzını bulmak amacıyla emeklemiştir. Disney'in karakterleri kukla canlandırmalarına benziyordu yaratmış olduğu Oswald the Lucky Rabbit karakteri, Mickey Mouse'un ilkel bir formu olduğu düşünülmektedir. 1929 yılında yapmış olduğu The Sketelon Dance(İskelet Dansı)'de kukla canlandırmalarına benzer şekilde yapılmıştır. (Samancı,2004, s.37)

Disney tekrar kendi stüdyosunu kurmuş Disney Stüdyosunda ve Mortier'i küçük bir fare olarak yaratmıştır. Mortier'e insani özellikler ekleyerek onu sevimli, dürüst ve iyimser bir fare yapmıştır. Mortier'in bu özellikleri herkes tarafından çok sevilince Mickey Mouse olarak ismi değiştirilmiştir. Walt Disney, Mickey Mouse karakterini çizmenin yanı sıra seslendirmiştir.

İflas eşiğini gören, ilk başlarda satışı olmayan bir süreçten sonra Disney 1928 yılında ilk sesli çizgi film tiyatrosunu yapmışlardır. Bu tiyatroyu yaptıklarında Ub Iwerks ve ekibi ile Steambot Willie birlikte ekip olarak yapmış olup, ses ve görüntüyü birleştirmişlerdir. Mickey Mouse tiyatrodaki ıslık çalmış, dans etmiş ve geminin dümenini çevirmişti izleyicilerden ve sonrasında dağıtıcılardan büyük ilgi gördü. Mickey Mouse karakterinden sonra filme Mickey'nin kız arkadaşı Minnie Mouse eklendi sonrasında Pluto, Goffy ve Donald Duck eklendi. Donald Duck'ın yaramaz ve huysuz tavırları izleyici tarafından oldukça beğenilmişti.



Şekil 13. Mickey Mouse

Kaynak: (URL 16- <https://imaginationishonesty.wordpress.com/2010/11/10/the-development-of-mickey-mouse/>)

Disney, için uzun metrajlı olan film gösterimi ise 1937 yılında seyirciye gösterimi sağlamıştır. Bu uzun metraja sahip olan ilk çizgi film ise Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler masalının görüntü ve sesli olarak aktarımıdır. Seyircilerin beğenisini ve takdirini alan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Walt Disney için âdeta bir dönüm noktası olmuştur. Daha sonra da Grimm Kardeşler masalını bu şekilde uyarlamışlardır. Bu uyarlama tam olarak iki yıl sürmüştür. Disney Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler'in ardından, Kül Kedisi, Uyuyan Güzel, Pinokyo, Winnie The Pooh, Bambi, Aslan Kral, 101 Dalmaçyalı, Peter Pan filmlerini de hazırlamış ve izleyiciye aktarmışlardır.

Uzun metrajlı olan, seyircinin ilgisini kazanan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmi için derinlik kazanılmasını sağlamak amacıyla bir icat gerçekleştirmişlerdir. Gerçekleştirilen icat ise çok düzlemlili kameradır. İzleyenlere üç boyutlu bir film izleme hissini sağlamak için de rotoskopi tekniğini kullanmışlardır. Böylece insanın vücudundaki hareketleri gerçek bir şekilde ya da gerçeğe en yakın şekilde aktarımı sağlanmıştır. Disney'in yaptığı tüm bu yenilikler, adımlar ve çalışmalar onların hem yenilikçi olarak anılmasına hem de öncü olmasını sağlamıştır.



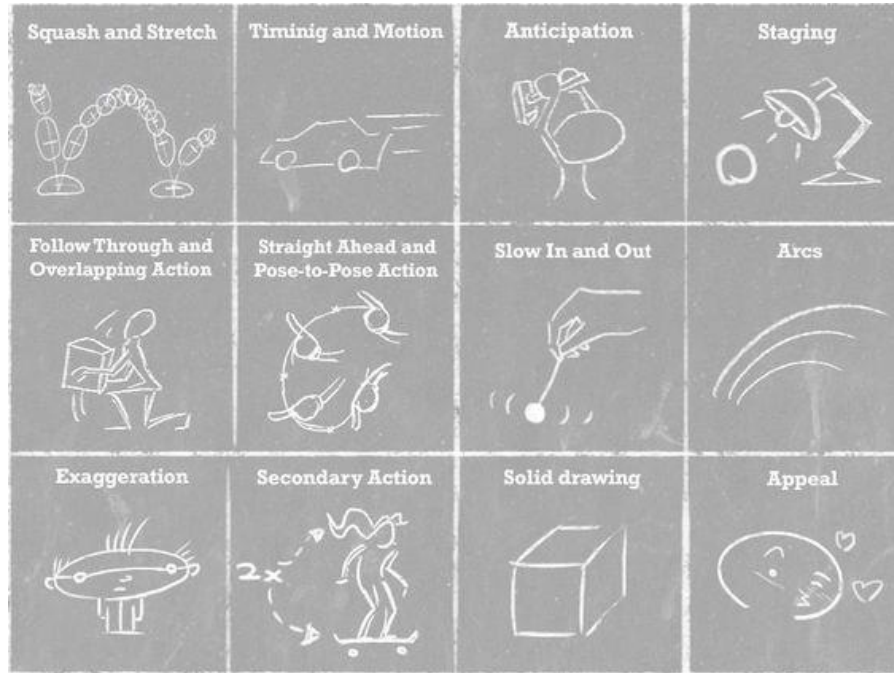
Şekil 14. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler

Kaynak: (URL 17 -https://en.wikipedia.org/wiki/Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs_%281937_film%29)

Disney canlandırma filmlerinde yaratıklar ya da bu tür varlıklara, cansızların canlı gibi davranmalarına yer verilmemektedir. Çünkü amaçları gerçeğin mantık çizgisine dayandırmaktan kaynaklanmaktadır. Gerçeğe yakın bir çizgide hareket etmek istediklerinden ötürü de “live action” denilen dramatik oyunculuktan yararlanmışlardır. Disney’in canlandırma filmlerinde “live action” sinemada kabul gören dramatik oyunculuk kullanılır. Disney filmlerinde yer alan karakterler gerçek dünyadaki insan ya da hayvanlara aittir. Bunun sebebi de onların iyi ve kötü kişiliğe sahip olabilmesinden kaynaklanmaktadır (Samancı,2004, 47-49).

Disney birçok film denemiş ve her biri günümüzde de devam eden yankılar uyandırmıştır ama içlerinde en önemlisi 1940 yılındaki Fantasia filmi olarak kalmıştır. Çünkü burada hem canlandırma tekniklerini kullanmış hem de müzikten yararlanmışır. 1940 yapımı olan Fantasia filmidir. Böylece Disney’in sese üçüncü boyut özelliği verdiğini ve çok boyutlu seslendirme anlamına gelebilecek buluşları da kullandığı görülmüştür. Disney’in yeni teknik denediği ve önemli sayılan bu eseri tutmamış ve satılmayınca Disney’in kayıplar yaşamasına da neden olmuştur (Hünerli, 2000, 27).

İşini büyük bir titizlikle yapan ve geliştirmek için uğraşan Walt Disney, Don Graham of the Chouinard Art Institute'de animatörlerin çizimlerini geliştirerek animasyonları daha gerçekçi ve daha başarılı bir çizimlerle destekleyebilmesi için çizim dersleri almalarını sağlamıştır. Burada kendilerini geliştiren ve animasyonlarının daha başarılı olması için uğraşan animatörler olan ve Frank Thomas ve Ollie Johnston 1981 yılında The Illusion of Life: Disney Animation isimli kitabı çıkartarak animasyonun en önemli kurallarından bahsettiler ve ortaya 12 temel kuralı koymalarına sebep oldu. 12 temel prensibi var etmeleri sebebiyle ve bu ilkeleri yaratan kişi olan The Nine Old Men ile animasyonu başlangıç aşamasından taşıyarak ilerletmesine başlangıçtan yüksek bir konuma gelmesine neden olmuştur (Ladonisi, 2017, 8).



Şekil 15. Animasyonun 12 Temel Prensibi

Kaynak: (URL 18- <https://scifi.radio/2017/09/07/12-principles-animation-updated-modern-age/>)

Geliştirilen ve animasyonun yükselmesini sağlayan bu 12 temel ilke şu şekildedir:

- 1.Squash and Stretch (Sıkıştırmak ve Ezmek); Bir obje veya karakterin zemin üzerinde harekete geçmeden önce gerilmesi, sıkışması hareket esnasında ise esnemesidir.

- Anticipation; (Beklenti, yapılan eylemin sonraki harekete yansması); Eylemin gerekleřmeden nceki karakter veya objede yarattığı aksiyon.
- Staging (sahneleme); Sahnenin izleyiciye yalın bir řekilde aktarılması ve izleyicinin hafızasında yer edinip sonrasında da anımsayabilmesidir.
- Straight Ahead Action and Pose To Pose (Dümdüz, doğru pozdan poza);
- Tasarlanan sahnenin bir sonraki sahnede kendini takip etmesi olarak tanımlanmaktadır. Pose to Pose ise animasyon sahnelerinin nceden tasarlanıp zamanına göre ilerlemesidir.
- Follow Through and Overlapping Action (Peři Sıra Takip-Üst Üste binen hareket); Tasarlanan sahnedeki karakterin gerekleřtireceği eylemin hareketin doğal akışına uygun olarak akıcı halde birbirini takip etmesidir. Hareketin sonlanması durumunda birbirlerine baėlı cisimlerin ana paranın durması halinde ana paraya baėlı cisimler harekete devam eder ve sonrasında hareketini sonlandırır.
- Slow In and Slow Out (İvmeleneme - yavaşlama); Cisim, eylemini fizik kuralları çerevesinde gerekleřtirmektedir. Animasyonun da gerekçi görünmesi için ierisinde hareket eden her cismin fizik kurallarına göre hareket etmesi gerekmektedir. Cisim belli bir sürede hız kazanmaktadır ve aynı řekilde yavaşlama eyleminde de belli ölçüde sürenin geçmesi gerekmektedir.
- Arcs (Yay) ; Hareket halinde olan canlılar kendilerine baėlı bulunan uzuvlar ile hareketi gerekleřtirir, hareket esnasında uzuvlarda gövdeye dairesel olarak hareket görülür. Bu dairesel hareket animasyonun gerekçi görünmesinde ok etkilidir.

- Secondary Action (İkincil Hareket); Animasyonda gerçekleşecek cismin veya karakterin ana eyleminin yanında ikinci bir eylem gerçekleştirmesidir.
- Timing (Zamanlama); Zamanlama animasyonda dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan biridir. Animasyonun anlamlı halde seyirciye aktarılması için zamanlamanın doğru bir şekilde planlanması gerekmektedir. Bu prensip doğrultusunda animasyon içerisinde meydana gelecek tüm durumlar zamanlamayla anlam kazanır. Karakterin yürütmesinde hızlı bir şekilde yürüyen bir karakter telaşlı bir şekilde seyirci tarafından algılanırken, olağandan yavaş yürüyen bir karakter yorgun olarak algılanabilir.
- Exageration (Abartı); Bu prensipte seyircinin ilgisini çekmesi için karakterlerin yüz ifadeleri ve hareketleri abartılı bir biçimde gösterilmektedir. Resmederken kullanılan her karakterin ve cismin derinlik duygusunu katabilmesi için hacimli şekilde resmedilmesidir.
- Appeal (Çekicilik); Seyircinin dikkatini çekmek için tasarlanan karakterlere, ilgi çekici özelliklerin eklenmesi gerekmektedir. Karakterin mimikleri, kıyafetleri, hareketleri seyircinin ilgisini çekmeli ve seyircide izlemeye devam etme isteği uyandırmalıdır.

B. Animasyon ve Çizgi Filmin Yapım Aşamaları

Günümüzde canlandırma yapmak için birden fazla teknik bulunmaktadır. Önceleri sınırlı tekniklerle yapılan animasyonlar sonralarda çeşitlenmiş ve şu an birçok teknikle animasyonlar yapılabilir hale gelmiştir. Animasyonun ortaya çıktığı ilk dönemlerde çizimle canlandırmalar yapılmış bilgisayarın kullanılması ile animasyonlar bilgisayar üzerinden yapılmaya başlanmıştır. Günümüzde canlandırmaların büyük bir çoğunluğu bilgisayarda hazırlanmaktadır. Canlandırmaların yapım tekniklerini geleneksel animasyon, stop motion animasyon ve bilgisayar animasyonu olarak üç başlık altında toplayabiliriz.

Geleneksel canlandırma tekniđi saniyede 24 kare çizilerek animasyon ortaya çıkarılır. Geleneksel canlandırma tekniđi iki boyutlu bir tekniktir. Hareketler saydam kađıtlar üzerine çizilir ve aktarılarak çizilmiş hareketle ilintili bir şekilde devamlılıđını koruyarak sonraki hareket çizilir. Bu teknikle yapılan canlandırmalar 2 olmaktadır.

Stop motion tekniđi, hazırlanan nesnelerin hareket ettirilerek her hareketinin fotođraflarını çekerek, çekilmiş olan fotođrafların animasyona çevrilmesidir. Stop motion tekniđi içerisinde kukla, kil ve oyun hamuru kullanarak objeler hazırlanabilir. Bu malzemelerden herhangi birini kullanarak yapılan karakter ve objelerin, belli bir hareket dođrultusunda hareketin ařamalarını takip ederek fotođraf çekimi gerçekteřir. Çekilmiş her hareketin görüntüsü saniyede 24 kare olacak şekilde birbiri ardına eklenerek stop motion animasyon hazırlanır.



Őekil 16. Ölü Gelin (Corpse Bride) Yapım Ařaması

Kaynak: (URL 19- <https://www.salt10.com/olu-gelin-animasyonunun-perde-arkasi-ve-bilinmeyenleri>)

Bilgisayarın kullanılmaya bařlanmasından sonra canlandırmada da bilgisayar kendine yer edinmiř ve bilgisayar ortamında canlandırmalar yapılmaya bařlanmıřtır. Bilgisayarın ilk dönemlerinde çekilmiş görüntüler bilgisayar ortamında kurguları yapılmıř sonrasında ise günümüzde hala kullanımı devam

eden animasyon için kullanılan üç boyutlu ve iki boyutlu programlarda animasyonun tamamı yapılabilir hale gelmiştir.

İki boyutlu canlandırmalar için programlar üzerinden karakter tasarımı, mekan tasarımı gerçekleştirilir. Hazırlanan tasarımlar, video programlarında karakterler ve objeler oynatılarak animasyona çevrilir. Üç boyutlu animasyon yapımında bütün tasarımlar üç boyutlu programlarda hazırlanır. Karakterler, mekanlar üç boyutlu olarak modellenerek hareketleri eklenir ve render alınır.

Animasyonun başlangıcında sanatçıların çizerek yapmasından dolayı ismi çizgi film olarak kalmıştır fakat aslında bu teknik çizgiyle yani el çizimiyle yapılan animasyonlar için kullanılmalıdır. Yaygın kullanımı olan çizgi film ve animasyonun yapım aşamaları birbirlerinin aynısıdır, bu sebepten yapım aşamasında gerçekleşen bütün çalışma yöntemleri animasyon ve çizgi film için de kullanılabilir. Animasyonun başlangıcında sanatçıların çizerek yapmasından dolayı ismi çizgi film olarak kalmıştır fakat aslında bu teknik çizgiyle yani el çizimiyle yapılan animasyonlar için kullanılmalıdır. Yaygın kullanımı olan çizgi film ve animasyonun yapım aşamaları birbirlerinin aynısıdır, bu sebepten yapım aşamasında gerçekleşen bütün çalışma yöntemleri animasyon ve çizgi film için de kullanılabilir.

Animasyonların yapım aşamasında başlangıçta bazı yöntemler birbirlerine benzese bile iki boyutlu animasyon ve 3 boyutlu animasyon için farklı noktalar vardır. Animasyon hazırlamak için öncelikle bir fikir süreci gereklidir. Yapılacak animasyon için bu fikir senaryoya dönüşür ve storyboardu hazırlanır. Karakter ve mekan tasarımı yapıldıktan sonra iki boyut için çizimi üç boyut içinse modelleme yapılır, sonrasında yapılan animasyonun renderı alınır ve sahnelerin kurgusu yapılır. Animasyonun seslendirmesi eklenir.

Fikir aşamasında öncelikle en kaba haliyle karakter özellikleri, hikayenin içeriği gibi animasyonu oluşturacak olan önemli hatlar belirlenir. Bu fikirler ortaya konulduktan sonra yazılı bir metne dönüştürmek için öncelikle animasyonun sinopsisi oluşturulur. Sinopsis, hikayede ki detayları ve diyalogları içermeden hikayenin kısa ve en anlaşılır şekilde özetlenmesidir. Sinopsis aşamasından sonra animasyonun senaryosu yazılır, senaryo içerisinde diyaloglar, mekan, gündüz veya gece burada animasyonun bütün detayları yer alır.

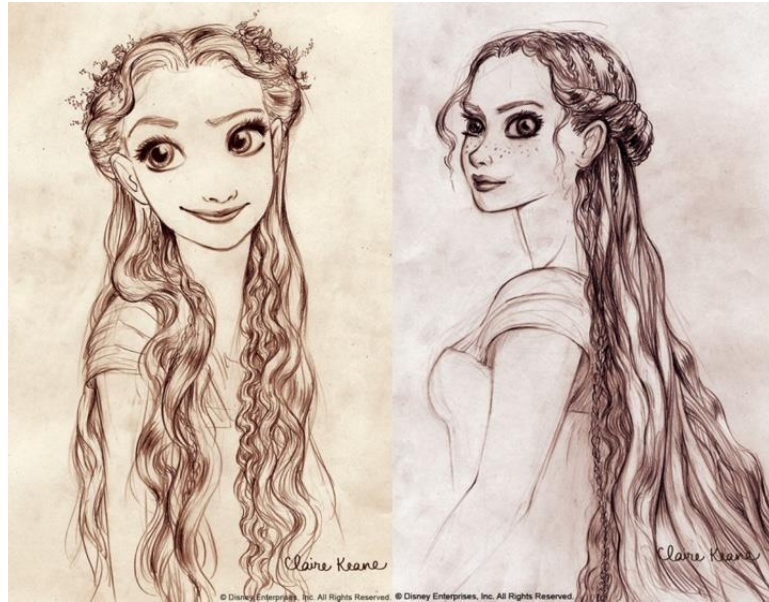
Storyboard, fikir ve senaryodan sonra ki diğer aşamadır. Storyboard belli başlı bilgileri kapsayan senaryonun görselleştirilmiş hali denilebilir, hikayenin oluş sırasına uygun bir biçimde çizimler yapılır. Storyboard için kullanılacak sayfa karelere bölünür ve sahneler, kamera açıları, çekim planları gibi detaylar bu karelere resmedilir.



Şekil 17. Disney Pixar Monster University Storyboard

Kaynak: (URL 20- <http://www.animasyongastesi.com/eren-erdoganla-storyboard-sanatciligi-uzerine/>)

Animasyon yapım aşamasında karakter tasarımı aşamasına geldiğinde ise animasyonun içerisinde yer alacak tüm karakterler tasarlanır. Karakter tasarımı sırasında hikâyenin dinamiğine göre ve karakterlerin özellikleri göz önünde bulundurularak tasarım yapılması gerekmektedir. Karakterlerin kıyafetleri, aksesuarları tamamlayıcı öğeleri eklenir. Tasarım sırasında karakterler seyirciye sevimli görünecek şekilde yapılmalıdır.



Şekil 18. Karmakarışık (Tangled) Karakter Tasarımı

Kaynak: (URL 21- <https://www.pushing-pixels.org/2011/01/03/the-art-of-tangled.html>)

Mekan tasarımı, senaryoya uygun, bir şekilde konuyla ve zamanla uyumlu olarak tasarlanması gerekmektedir. Bu aşamada animasyon içerisinde kullanılacak dekor ve arka plan öğeleri tasarlanır. Animasyon için senaryoya göre birçok arka plan tasarımı yapılmaktadır. Animasyonun türüne göre sahneler renklendirilir örneğin savaş içerikli bir animasyonsa sahneler daha koyu, eğitici ve öğretici bir animasyonsa yaş grubuna göre daha canlı ve daha parlak sahneler tasarlanır.



Şekil 19. Ejderhamı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon) Sahne

Kaynak: (URL 22- <https://www.asoundeffect.com/how-to-train-your-dragon-3-sound>)



Şekil 20. Moana Sahne

Kaynak: (URL 23- <https://www.buzzfeed.com/andyneuschwander/18-beautifully-epic-shots-from-moana>)

Modelleme, animasyon için tasarlanan karakter, mekan ve diğer öğelerin 3 boyutlu olarak tasarlanmasıdır. Animasyon içerisindeki bütün nesnelere, dekoratif ürünler, karakterler, gökyüzü, binalar gibi dünya üzerinde olan her şey modellenir. Modelleme tamamlandıktan sonra texture çalışılır. Texture, modellemesi yapılan çalışmanın dış yüzeyine doku eklenmesidir. Her şeye doku eklenebilir bir kumaşa, tahtaya, çime, demire, saça, duvara gibi birçok örnek verilebilir. Texture çalışması animasyonun gerçeklik hissini arttırmaktadır. Modelleme aşaması bittikten sonra animasyona dönüştürmek içinse rig yöntemi kullanılmaktadır. Son olarak yapılan animasyonun renderı alınır, efektleri eklenir ve seslendirmeler eklenerek son kurgusu yapılır ve animasyonun yapım aşaması tamamlanmış olur.



Şekil 21. Frozen 2 (Karlara Ülkesi 2) Modellenmiş sahne

Kaynak: (URL 24- <https://www.sidefx.com/community/frozen-ii>)

C. Çizgi Filmin Türkiye'deki Gelişimi

Dünya genelinde animasyon filminin gelişimine değinildikten sonra Türkiye'ye ilk defa animasyon filmi ne zaman gelmiştir ve gelişimi nasıl olmuştur soruları üzerinde durularak Türkiye'de animasyon filminin seyrine bakılacaktır.

İlk defa 1932 yılında Walt Disney yapımı olan bir film ile Türkiye'de animasyona dair ilk izler görülmüştür. The Skeleton Dance (İskelet Dansı) Kadıköy Opera Sinemasında gösterime girerek Türkiye animasyon ile bir nevi tanışma imkânı bulmuştur. Türkiye'nin animasyonla tanışmasının ardından animasyon üretimi anlamında ilk adımı Cemal Nadir Güler atmıştır. Cemal Nadir Güler, yapmış olduğu "Amcabey Plajda" adlı karikatürünü canlandırma haline

getirebilmek için çalışmalar yapmış fakat yeterli imkanlarının olmamasından dolayı ve tek başına bir animasyonun yapımını üstlenmesinden ötürü “Amcabey Plajda” başarıyla sonuçlandıramamıştır.

1940'lara gelindiğinde ise animasyona olan ilgi artmış ve sanatçılar bu alanda çalışmalar yapmaya başlamıştır. Bu sanatçılardan en önemlisi olan Vedat Ar ilk Türk animasyonuna öncülük etmiştir. Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Profesörü olan Ar, “FilmAr” adlı bir stüdyo açmış ve burada on beş akademi öğrencisiyle birlikte animasyon çalışmaları yapmıştır. 1947 yılında üç dakika süren “Zeybek Oyunu” adlı Türkiye'nin ilk animasyonunu hazırlamışlardır.

1951 yılında Türkiye'nin profesyonel anlamda hazırlanmış olan ilk animasyonu Yüksel Ünsal tarafından hazırlanan “Evvel Zaman İçinde (Nasrettin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan)” adlı çalışmasıdır. Animasyonun yapım aşaması 7-8 yıl sürmüştür ve bu sırada filmin banyosunun yaptırılması için ABD'ye gönderimi sağlanmıştır. Filmin tamamlanmasına az bir süre kala, ABD'ye gitmiş olan filmin kayıp olduğu öğrenilmiştir, bu durum imkansızlıklardan dolayı Türk animasyon tarihine olumsuz olarak yansımıştır. Türk animasyonu, ABD gibi ülkelere göre geri kaldığı bu dönemde yurt dışına animasyon eğitimi için giden kişilerin döndüklerinde edindikleri bilgilerle animasyona katkı sağladıkları görülmüştür.

FilmAr ile birlikte aynı yıllarda açılmış diğer bir ajans ise Süheyl Gürbaşkan tarafından kurulan İstanbul Reklam Ajansı olmuştur. Oğuz Aral, Altan Erbulak, Yalçın Çetin gibi önemli sanatçılar ajansın bünyesinde canlandırmalar hazırlamıştır. Bu dönemde canlandırmalara büyük bir ilgi gösterilmiş ve İstanbul Reklam Ajansı animasyon üzerine birçok çalışma gerçekleştirmiştir. Animasyon alanında çalışmalar yapan kişilerin bu anlamda düzgün bir eğitimlerinin olmamasından kaynaklı canlandırmalar, animasyonun temel prensiplerine uygun olmadan hazırlanmış ve ki animasyon alanında çalışmalar yapan kişilerin bu anlamda düzgün bir eğitimlerinin olmamasından kaynaklı animasyonlar kaliteli işler ortaya çıkmamıştır. İstanbul Reklam Ajansının yapmış olduğu Pe- Re- Ja kolonyaları için hazırlanmış olan canlandırma filmi Cannes Film Festivalinde gösterime kabul edilmesi ile Türk animasyonu önemli bir canlanma yaşamıştır. Fakat Türkiye'deki animasyon alanında çalışmalar yapan kişilerin bu anlamda düzgün bir eğitimlerinin olmamasından kaynaklı

canlandırmalar, animasyonun temel prensiplerine uygun olmadan hazırlanmış ve kaliteli işler ortaya çıkmamıştır. Türk animasyonu, ABD gibi ülkelere göre geri kaldığı bu dönemde yurt dışına animasyon eğitimi için giden kişilerin döndüklerinde edindikleri bilgilerle animasyona katkı sağladıkları görülmüştür.

Türkiye’de reklam sektöründe birtakım gelişmelerin söz konusu olduğu görülmüştür. Ama pozitif açıdan yani olumlu katkıları anlamında Türkiye’deki reklam alanında yapılan gelişmeler 1960 yıllarına denk gelmektedir. Çünkü 1960 yılında reklam ajanları kurulmaya başlamakla birlikte bunların arasında önemli sayılanlarda olmuştur. Önemli sayılan reklam ajanslarından bazıları şunlardır:

- Radar Reklam
- Canlı Karikatür
- Kare Ajans
- Sinevizyon
- Artnet
- Karikatür Ajans.

1960 yılından itibaren reklam ajanslarının ülkede kurulmaya başlaması reklamcılığın gelişimine katkı sağlamıştır. Bu kurulan ajansların amaçları ise reklamlardan para kazanmak, kazandıkları paralarla da kısa veya uzun metrajlı çizgi filmler yaparak başarı sağlamaktır (Hünerli, 2005, 59). Reklamla sağlanan gelirlerin yanı sıra özgün filmler üretilmesinde etkili olan bir diğer alan ise “ödüllü yarışmalar” olmuştur. Sonunda ödül verilen yarışmaların düzenlenmesi gelir açısından katkı sağlanmıştır. Böylece Türkiye’de canlandırma olarak kendini geliştiren animasyon filmlerinin çekilmesi ve başarı sağlanması, aynı zaman içerisinde de bu sektörün de canlanması adına önem arz etmektedir. Düzenlenen bu ödüllü yarışmalar içerisinde sayılabilecek olanları kronolojik sıra ile verildiğinde şu şekildedir:

- 1969 yılında yapılan TRT tarafından düzenlenen Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışması,
- 1972 yılında düzenlenen Altın Koza Film Şenliği,

- 1967 ve 1977 yılları arasında Boğaziçi Üniversitesi Sinema Kulübü tarafından yapılan Kısa Film Yarışması,
- Akşehir’de 1978 yılında yapılan Nasreddin Hoca Canlandırma Film Yarışması,
- Kültür Bakanlığı tarafından 1978 yılında yapılan Nasreddin Hoca konusundaki Film Yarışması

Bu yarışmalara katılım sağlamak için gösterime sokulan animasyon filmleri ve elde edilen gelirlerle yapılan filmler sayesinde ülke içerisinde bu sektörde bir canlandırmadan bahsedilebilir. 5 farklı yarışma türünden bahsedilmiştir. Bu yarışmalar ülke içerisinde gerçekleşmiş olup bunların içerisinde Boğaziçi Üniversitesi Öğrenci Kulüpleri tarafından gerçekleştirilen yarışmada Mehmet Celal Ülken iki filmi ile katılım sağlamıştır. Bu filmleri Kibritler ile Bücü şeklindedir. Bu filmleri ile tarihte ilk defa özgün bir şekilde Türk canlandırma filmlerini üretmesi bakımından anılmaktadır. Aynı şekilde 1970 yılında ise Kısa Film yarışmasına Meray Ülgen’inde katılım sağladığı bilinmektedir (Hünerli, 2000, 55).

Türkiye’de çizgi film/ animasyon film konusunda yapılan çalışmalar içerisinde hem kültürel değerlerin kullanılması hem de bu değerlerin özgün bir şekilde kullanılması açısından bakıldığında ise ilk olarak Tonguç Yaşar’ın 1969 yılında yapılmış olan “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” filmi gelmektedir. Bu filmde kültürel değerlerin kullanımı açısından bakıldığında Kur’an-ı Kerim’de geçen bir ayetin içerisinde geçen kelimeleri kayığa ve küreklere benzetildiği yani başta hat sanatının ele alındığı görülmektedir. Hat sanatı başta tutularak geleneklerin yenilenmesi üzerine bir çalışma sunmuştur. “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” filmine bakıldığında filmi yayıma hazırlayanın Tonguç Yaşar olduğu filmde senaryo aynı zamanda bir sanat tarihçisi olan Sezer Tansuğ tarafından yazılmıştır. Senaryo içerisinden örnek bir kesit sunmak gerekirse eğer şu örnek verilebilir:

"Bu Ne Amentü Gemisiydi ki Yürümezdi

Vav’lar Soluya Soluya Kürek Çekti

Hz. Ali’nin Yüreği Titredi

“Yâ Hak” Okunu Gerdi

“Yâ Hak” Oku Varıp Yüreği Deldi

“Ah Mine’l Aşk” Dedi

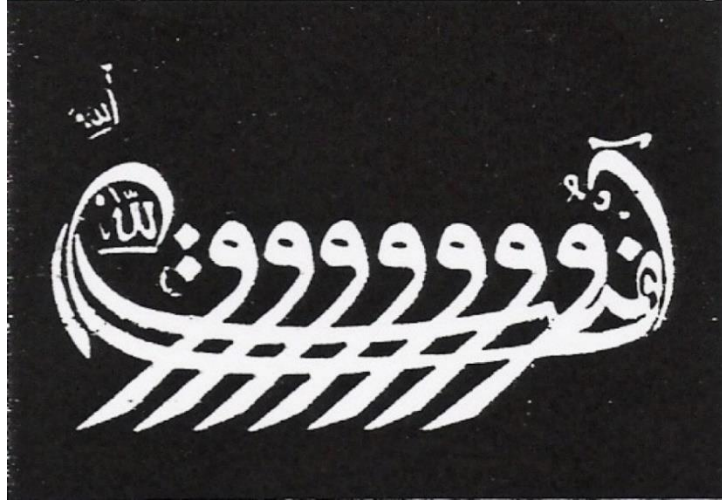
Gözlerinden Yaşlar İndi

Vardı geminin Altına Erişti

Amentü Gemisi Yürüdü Gitti...”

Senaryodan verilen örnekten hareket ederek söylenebilir ki bu film ile Arap alfabesinden harflerin karakterleştirildiği bir kısa film. İlk kültürel değerleri barındırması açısından özgün animasyon filmi olarak sayılan bu film birçok ödüle de layık görülmüştür. Hem Altın Koza’da hem de Annecy Film Şenliği’ne katılmıştır. Altın Koza’da seçici film ödülünü alırken Annecy Film Şenliği’nde ise Türk filmleri arasından ilk defa burada gösterime giren çizgi film olması açısından önem kazanmıştır (Alsaç, 1994, 48). Bu canlandırma filmi Antalya 2. Altın Portakal Şenliği’nde ödül almıştır ve Fransa Annecy’de gerçekleşen festivalde dokuz yüz filmin içerisinde gösterilen ilk Türk çizgi filmidir.

“Amentü gemisi nasıl yürüdü? sorusunun cevabı ise “aşk” ile yürüdüğüdür. Soru iki türlü de yani hem “iman” hem de “imge, söz ve hareket” arasındaki ilişki açısından anlamlıdır. Soru hangi şekilde sorulursa sorulsun cevabı “aşk”tır: Âmentü gemisi, aşkla yürür. İman, aşksız gerçekleşemez ve Âmentü kelimelerinin yazılı, zamansız ve donuk imgelerinin yürümesi, hareket etmesi, zamana, varlığa kavuşmasının yolu da aşktır. Yani “aşk”, sadece imanın gerçekleşmesinin şartı olarak değil, harfler ve varoluş arasındaki ilişkiyi açıklayarak imge ve söz ilişkisini de Batıdakinden çok farklı bir noktaya taşıyacak niteliktedir. Tansuğ’un yazı resimlerde bulunduğu diyalektik, “aşk” olmadan gerçekleşemez. Bu belki de Yahya Kemal’in “iman bir şevk olduğu zamanlar geçti” diyerek iman, şevk ve sanat arasında kurulan ilginin artık olmamasından duyduğu hüznü verilen bir cevap olarak da düşünülebilir. Zira iman ve şevk değil ama iman, aşk ve sanat arasındaki ilgi tekrar ve tekrar kurulabilir” (Gemuhoglu, 2014, s.35).



Şekil 22. Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?

Kaynak: (URL 25- <https://www.tsa.org.tr/tr/yazi/yazidetay/67/%EF%BF%BDmentu-gemisi-nasil-yurudu>)

1970 yılında Tan Oral tarafından “Sansür” adlı canlandırma filmi hazırlanmıştır. Yedi dakika süren bu canlandırma siyah beyaz çalışılmıştır. Düşünce ve ifade özgürlüğünün kısıtlanmasına ithafen yaptığı bir çalışmadır. TRT Kültür Sanat ve Bilim Ödülleri’nde 16mm’de ödül almıştır fakat canlandırması TRT’de yayınlanmamıştır.

1970’lerin sonlarına doğru televizyonlarda ve sinemalarda canlandırmaları görmek mümkün hale gelmişti. Radyo Televizyon Kurumu (TRT) bu yıllarda yabancı yapımlı çizgi filmleri yayınlamıştır.1980’lerde ise TRT’de Türk çizgi filmlerine yer verilmiştir. Pasin- Benice film Stüdyosu kurulmuş ve bu stüdyonun kuruluşu Derviş Pasin ile Ateş Benice tarafından kurularak kendi soy isimlerini stüdyoya vermişlerdir. Bu stüdyoda devletin kanalı olan TRT için “Tomurcuk”, “Ece ile Yüce” vb. tarzda pek çok film hazırlamıştır. Daha sonra bu stüdyoda meşhur Dede Korkut Hikâyelerinin geliştirilmesiyle yaklaşık 50 dakikadan oluşan “Boğaç Han” isimli Türkiye’deki ilk uzun metraj animasyon filmini hazırlanmıştır.

1980 yıllarında TRT’nin yayınladığı çizgi filmlerin ilgi görmesinden dolayı yerli stüdyolarla çalışmış ve projeler hazırlamışlardır. Bu yıllarda stüdyolar, devlet kurumları ile çalışarak toplumsal mesajlar veren çizgi filmler üretmişlerdir.

1960 yıllarında başlayan reklam ajanslarının kurulması 1980 yılından itibaren kısa veya uzun metraj filmlerinin çekilmesi için kurulan ya da dönüşen

ajansların hem eğitici hem de öğretici anlamda animasyon filmlerinin yapımına başlanmıştır. Eğitici ve öğretici anlamda olan insanlara birtakım mesajlar vermeyi içeren sigaranın zararlarından bahseden, trafik kazalarına karşı önlemler, orman yangınları gibi hususlarda dikkat çekmek için animasyon filmlerinde yer verilmiştir (Hünerli, 2005, 66).

1988 yılında Ankara’da Bahattin Alkaç, Damla Animasyon’u kurmuştur. Damla Animasyon ’da TRT, Diyanet İşleri ve Kültür Bakanlığı için işler yapmıştır. 1989’da ise Bahattin Alkaç Denge Animasyon’u kurmuş ve Arabistan, Almanya, İspanya, Amerika, Fransa ve Avusturya için animasyon hazırlamıştır.

1980’lerin son dönemlerinde bilgisayarda hazırlanan üç boyutlu canlandırmalar yapıldığı görülmektedir. 1989’de Kerem Kurdoğlu Yapı Kredi için üç boyutlu bir logo hazırlamıştır. Türk canlandırma tarihinde üç boyutlu ilk canlandırma olarak bilinmektedir.

TRT’de 1990 yılında bir yolsuzluk gerçekleşmiş ve çizgi film yapımlarında da kapsamaktadır, bu yolsuz TRT’nin canlandırma sektöründen desteğini çekmesine sebebiyet vermiştir. TRT’nin bu hareketinden Türk canlandırması olumsuz anlamda etkilenmiş ve birçok animasyon stüdyosu kapanmıştır.

Animasyonun giderek ilerlemesi üzerine Türkiye’de üniversitelerde eğitimi verilmek üzere animasyon bölümleri açılmaya başlanmıştır. Animasyon bölümü Türkiye’de ilk defa 1990 yılında açılmış olup, Anadolu Üniversitesi ev sahipliğinde eğitim verilmiştir. 2021- 2022 yıllarına gelindiğinde Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi’de bu alanda eğitim vermeye başlamıştır. Üniversitelerde bu bölümlerin açılması ile karikatürist, yapımcı gibi bu alanda faaliyet gösterecek olan kişilerin yetişmesinin çok daha erken yaşlarda olmasına olanak tanınmıştır (Abalı, 2012, 109-110). 1993’te çizgi film sektörünü Türkiye’de geliştirmek ve Türk kültürünü canlandırmalar aracılığıyla çocuklara aktarmak amacıyla Çizgi Filmciler Derneği kurulmuştur. Derneğin kuruluşu Türk canlandırmasının gelişimi için önemli bir adım olmuştur.

2008 yılında Türkiye’de TRT Çocuk kanalı kurulmuştur, bu kanal ilk ve tek Türk animasyon kanalıdır. TRT Çocuk’un kurulması Türk canlandırma sanatı için oldukça önemli bir anlam ifade etmektedir. Animasyon sektörü için verimlilik sağlamış ve üretimin devamlılığını sağlayarak Türk animasyonunun devamlılığını

sağlamıştır. 2009'da Türkiye'nin ilk üç boyutlu animasyon dizisi olan Keloğlanı, TRT Çocuk için Animax Stüdyosu hazırlamıştır.



Şekil 23. Keloğlan

Kaynak: (URL 26- [https://tr.wikipedia.org/wiki/Keloğlan_Masalları_\(dizi\)\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Keloğlan_Masalları_(dizi)))

Türk kültürünü çocukların öğrenerek yaşamaları ve kendi benliklerinden kopmamaları adına büyük önem taşımaktadır. Bu konuda çocukların ilgisini çeken animasyonlar akla gelen ilk uygulama yöntemidir. Buradan verilecek mesajlar veya anlatılanlar çocukların zihninde yerleşmeleri için iyi bir olanak olarak görülmektedir. Bu tür gelişmeler Türkiye'de 2011 yılında görülmüştür. Bu konuda 2011 yılında çocuklara kendi kültürlerinin aktarılması konusunda ciddi adımların atılması söz konusu olmuştur. Eğer yerli yapımlar için kanallarda çizgi film yayınlamaları durumunda, bir kısıt getirmişlerdir. Bu filmlerin %40'ı Türkçe dilinde olması bu dilde üretilmesi gerekmektedir. Bu husus da yasa çıkartılarak çocukların kültürünü tanıması ve böylece gelecek nesil için aktarımının da sağlanması kolaylaşmış ve devamı sağlanmış olmuştur. Bunu uygulayan bütün yerli yapımlara da desteğin devlet tarafından verileceği bizzat bildirilmiştir.

D. Çizgi Filmin Özellikleri

Çizgi film, 1960'lardan sonra bilinmeye başlamış, televizyonun her eve ulaşılabilir olması ile 1990-2000 yılları arasına tekabül eden süreçte ise çocukların çoğunluğunun çizgi film izleme alışkanlığının başladığı dönemlerdir. Geçen yirmi yıllık süreçte ise çocukların çizgi filme olan ilgisi giderek artmış ve

neredeşye her ocuk gnlk 1 ila 5 saat arası izgi film izler durumuna gelmiřtir. izgi Filmlerde bařlangıta mesaj iermeden, tarihi olayları, masalları veya karakterlerin (hayvanlar, hayal rn karakterler vb.) gndelik yařamı halinde sunulmuřtur. ocukların gndelik hayatlarında yer kaplamasıyla izgi filmlerde alt metni olan, eęitici senaryolar yazılarak ocuklara eęitici ierikler retilmeye bařlanmıřtır.

izgi filmler, kitlesel iletiřim aracı olarak kabul edilmektedir. Televizyonlarda izlenen izgi filmler ocuklar iin yasa ile denetlense de internette bulunan izgi filmlerin denetimi iin herhangi bir yasa bulunmamaktadır. Bu noktada denetleme mekanizmasının ocuęun ebeveynleri olması gerekmektedir. izgi filmler ocukları olumlu etkileyebildikleri gibi olumsuz anlamda etkilemesi de mmkn olabilmektedir. ocuklar 12 aylık itibari ile izgi filmlerde grdkleri renklere ve biimlere alıřarak onları izleyebilirler. 12 aylık ile 5 yař arasında ise izgi filmlerdeki olay rgsn anlama durumundadırlar. 6 ila 11 yař aralıęındaki ocuklarda izledikleri izgi filmin etkisinde kalma durumu artmakta ve duygusal olarak baę kurmasına sebebiyet vermektedir. 12 yař ve sonrasındaki ocuklarda ise izledikleri izgi filmlerin etkisinde kalma durumunun zamanla azaldıęı grlmřtir.

izgi filmler gnmzde eęitim ęretimde de kendine yer edinmiř, anaokulundan lise eęitimine kadar eřitli derslerde akılda kalıcılıęı, kolay anlaşılabilmesi ve ocukların sıkılmadan ęrenilebilmesi iin kullanılmıřtır. Her yařa uygun izgi filmler mevcuttur. rneęin el yıkama becerisini geliřtirmek iin, sebze meyve tketimini arttırması iin, paylařımda bulunması iin, hayvanları tanınması iin, banyo yapmayı sevmesine kadar bir ok ierik bulunmaktadır. ocuęun yařının artmasıyla beraber temel seviyede gndelik beceriden ziyade olay rgs ierisinde devam eden izgi filmler tercih edilir. Bu baęlamda izgi filmler ocuklar iin byk bir nem arz eder, izledikleri izgi filmlerde bulunan karakterleri rol model alma eęilimindedirler. Bu durum onların kiřisel ve duygusal geliřimlerini etkilemektedir.

III. KÜLTÜR

A. Kültür Nedir?

Üçüncü bölüm olan Kültür başlığı altında kültürün tanımı, açıklaması ve milletler için kültürün ne anlam ifade ettiği açıklanmıştır. Çalışmayla ilintili kültür çeşitleri sınırlandırılarak tanımlamaları yapılmıştır. Kültürün korunması ve devamlılığının sürmesi açısından aktarımının önemi vurgulanmıştır. Çalışmanın ana konusu olan Kral Şakir'in kültür aktarımı konusunu daha iyi anlamak amacıyla çizgi filmlerin kültür aktarımı incelenmiştir.

Kültür, her toplumun kendine has birikimleriyle tarihsel süreçte oluşmaktadır. Toplumların devamlılığı sürdükçe milletlerin kültürünün devinimi devam edecektir. Kültürü kavramsal anlamdan ziyade toplumların yüklediği anlamlar bağlamında ele alındığında, kendine ait olan kültürel örüntülerin değişmesi ve dönüşmesi çok olağan bir durumdur. Her toplum tarihsel süreçte kültürlerine yeni öğeler eklemiş ve bu birikimlerle kültürün kendisi oluşmuştur. Tarihte, insanoğlu bulunduğu küçük veya büyük tüm topluluklarda kendilerine özgü kültürü var etmişlerdir. Milletlerin kendine ait kültürel örüntüleri onların birbirinden ayrışmasına sebep olabilmektedir. Kültürün var olabilmesi, insanın varlığı ile mümkündür.

Kavramın kökeni Latincedeki “colera” kelimesinden doğmuş ve sonrasında dönüşerek “cultura” halini almıştır. Cultura anlamsal olarak “ekip biçmek”, “yetiştirmek veya yerleşmek” gibi anlamlara sahiptir. Kültür kavramı 18. Yüzyılda Fransız ve Alman filozoflar tarafından anlam atfedildiği bilinmektedir. Kültür kavramı insan için eğitimini, maddi, manevi durumunu, başarısını ve iyi özelliklerini ifade etmektedir. 18. yüzyılda (1793 yılında) Voltaire tarafından kullanılan insanın zekâsındaki oluşum, gelişim ve geliştirilmesi anlamı ile kullanılmaya başlamıştır. Fransa’da ilk defa kullanılan kavram sonrasında Almancaya geçmiş Almancada sözlük içerisinde “culture” olarak yerini almıştır.

Colera kelimesinden türeyerek cultura olan ve günümüzde de “kültür” olarak bilinen kelimenin farklı anlamları vardır.

Türk Dil Kurumu (TDK) “kültür” kelimesini “tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, hars, ekin” şeklinde tanımlamıştır. (TDK, 2022)

Antropoloji, sosyoloji, etnoloji, dilbilimi, göstergebilim, felsefe kuramları gibi pek çok alanda kültüre kavramsal açıdan birçok anlam yüklenmiş ve farklı perspektiflerden kavram ele alınmıştır. Disiplinler kendi alanlarını göz önünde tutarak kültürü farklı pencerelerden anlamlandırmışlardır. Bu sebeple kültürün disiplinler için farklı anlamlar ifade ettiği görülmektedir. Kültür kavramının anlam çokluğunun kaynağıdır. Günümüzde bile henüz kültür kavramı için net sınırları olan bir tanım yapmak zordur.

Güvenç’e göre (1994, s 96) kültür kavramını yaptığı araştırmalar sonucunda 4 farklı tanımının olduğunu tespit etmiştir. Kelimenin 4 farklı anlamı şu şekilde: Bilim alanında uygarlık, beşerî alan içerisinde ve eğitim sürecinde ortaya çıkan ürün, estetik, güzel sanatlar, maddi (teknolojik) ve biyolojik alanda üreme, tarım alanın ekin, çoğaltma ve yetiştirme olmuştur. Malinowski (1990, s 66) kültürü, insanın insana, maddeye, içinde doğup büyüdüğü fiziksel çevreye karşı tavır alışını belirleyen bir bütün olarak görmektedir. Kültürü tanımlarken eylem ve etkinlik boyutundan yola çıkmıştır.

Birey, doğası gereği kendi varoluşunu gerçekleştirecek bir kültürel örüntü oluşturmaktadır. Daha sonra kendisi tarafından konulan kurallar ve gelenekler tarafından kuşatılan birey, geliştirdiği davranış kalıplarına göre davranış şekilleri üretmektedir. Kültür, eski dünyanın yaşam tarzını yok etmiş olan tarihin sonucudur, ama ayrı bir alan olarak, halen, kısmen tarihsel bir toplumda kısmi kalan algılanabilir zekâ ve iletişimden başka bir şey değildir. Kültür, pek anlamlı olmayan bir dünyanın anlamıdır. (Assmann, 2001, s 21)

Genellikle bir kültürün oluşumu için tarihi kaynaklara bakıldığında o kültürdeki insanların geriye bıraktığı eser, alet gibi somut olan değerlerine

bakılır. Oysaki kültürü sadece bu unsurlar oluşturmazlar. Mesela o kültür içerisinde bulunan kişilerin yorumlama şekilleri ve kavrama şekilleri de etkilidir. Bu eserleri o kişi nasıl yorumluyor ya da nasıl ele almış gibi düşünceleri de incelemek o kültürün oluşumuna dair bilgi sahibi olunmasını sağlamaktadır. (Banks, 2010, s.8)

Levi Strauss'sa kültür şu şekilde tanımlamıştır: "Her kültüre bir sembolik sistemler bütünü olarak bakılabilir ve bu sistemlerin en önde gelenleri dil, evlenme kuralları, ekonomik ilişkiler, sanat, bilim ve dindir. Bu sistemler, fizik gerçekliğin, sosyal gerçekliğin görünümünü, bu iki gerçeklik tipinin kendi aralarında kurduğu ilişkileri ve sembolik sistemlerin kendi aralarında kurduğu ilişkileri dile getirme amacı taşır." (Cuche, 2013, s 61)

Bir toplumun kültürü dil, eğitim, gelenek, felsefe, mitler, bilim, din, gelenek vb. gibi pek çok ögenin birleşimiyle oluşmaktadır. Bu ögeler bir gösterge olarak tanımlanıp incelenmektedir. Göstergebilim, göstergelerin kültürel bağlamda analizini yapmakta ve kültürü inceleyen kuramlar arasında önem sahibidir. Göstergelerin görünenden çok gösterilmek istenen kavramın ne olduğuna odaklanıp ardında göstergeyi çözümler. Çalışmanın konusu olan Kral Şakir' adlı çizgi film serisinde yer alan göstergelerin çözümlenmesinin yapılması konusunda göstergebilimin bakış açısından yararlanılarak ögeler incelenecektir.

Barthes'a (2016, s 47) göre gösterge iki temel unsurdan oluşmaktadır. Gösteren ve gösterilen. Bu bağlamda gösterenin bir gösteren ve bir gösterilenden kurulu olduğunu ve gösterenler düzleminin anlatım düzlemini gösterilenler düzleminin ise içerik düzlemini oluşturduğunu söylemek gerekir. Oswald'a (2011 s 37-38) göre ise göstergebilim; anlama ve anlamlandırmaktır. Göstergebilim anlamını yapılandırmak amacıyla kültürel kodlara yönelerek, popüler kültürden eserlerin analiz edilmesini sağlar. Veri toplama amacıyla yenilikçi yaklaşımların, kodların ve kültürel eğilimlerin saptanmasını beraberinde getirmektedir.

Daha geniş bir tanımla gösterge, insanların bir topluluk yaşamı içinde birbirleriyle anlaşmak amacıyla yarattıkları ve kullandıkları diller, çeşitli jestler (el, kol, baş hareketleri), sağır-dilsiz alfabesi, trafik işaretleri, bazı meslek gruplarında kullanılan flamalar, reklam

afişleri, moda, mimarlık düzenlemeleri, yazın, resim, müzik gibi çeşitli birimlerden oluşan ve ses, yazı, görüntü, hareket gibi gereçler vasıtasıyla gerçekleşen dizgelerin oluşturduğu anlamlı bütünün birimleridir. Mesela bir tablodaki bir renk ögesi ya da bir figür gösterge olarak değerlendirilebileceği gibi, bir yazınsal yapıtta kahramanın amacı ya da davranışı veya moda açısından bir bluz çevresindeki öbür birimlerle ilişkiye girmiş bir gösterge olarak değerlendirilebilir. (Rıfat, 1992, s6)

Roland Barthes, göstergeleri düz anlam ve yan anlam olarak iki başlık altında değerlendirmiştir. Göstergenin, gösteren ve gösterilen arasındaki bağlantı anlamlama olarak nitelendirilir. Düz anlamda gösterge, gösterilene doğrudan yan anlam olmaksızın aktarılır. Düz anlam herkes için ortak payda konumunda olup yan anlama sahip değildir. Yan anlamda ise gösterge, gösterilen kişinin anlamlamasına göre değişkenlik gösterebilir. Bu anlamlama da bireyler kültürel değerler ve yaşayış biçimine göre farklılık göstererek çözümlenir. Gökalp'e (1998 s364) göre Barthes çözümleme yaparken dört temel ilkeye bağlı kalır. Biçimselleştirme, yayıncılık, çoğulluk ve işlemsellik ilkeleri sırayla yapıtı anlamlandırmak için kullanılır. Birinci evrede yapıtın biçimini araştırmak, ikinci evrede metnin anlamını ve çağrışımını esas almak, üçüncü evrede metnin çağrıştıırabileceği tüm olası anlamları değerlendirmek ve son evrede ise metnin üç aşamada çözümlenmesini öngörerek değerlendirme yapılır. Bu ilkeler ve evreler metnin her anlamıyla okunmasını sağlamaktadır.

İnsan sosyal bir canlıdır, bunda konuşabilmesi de büyük önem taşır. Birey konuşarak sosyal ilişkilerini temellendirir ve güçlendirir. İnsan gündelik yaşamında duygusal durumunu, olay ve olguları göstergeleri anlamlandırarak kavrar ve bunların aktarımına ihtiyaç duyar. Bunları yaparken gündelik yaşamında göstergeleri çözümler, yaşam içerisinde kültürel kod göstergeleri de mevcuttur. Kültürün öğelerinin bireylere yansması bireylerin göstergeleri yorumlamasıyla mümkün olabilir. Bireyler kültürel kodların önce çözümlenmesini yaparak bir tutum haline dönüştürebilir. Birey göstergebilimin kavramlarından yararlanmasa dahi göstergebilimsel yöntemlerle göstergeye yaklaşarak onları anlamlandırır. Anlam kazanan kültürel öğeler, bireye kodlanır ve kültürel aktarımın bir öznesi olur. Kültürün devamlılığının sürmesi ise öznesi olan kendi

kültürünün, farklı bireylerle paylaşması ve aktarmasıyla gerçekleşir. Bu noktada kültürün geçerliliğinin olması ve kendini var edebilmesi yalnız, bireylerin göstergeleri çözümleyerek aktarması ile mümkün olur.

Göstergebilimsel bakış açısından bütün kültürel olgular anlamlama dizgeleridir; çünkü bu olgular hem dizimsel hem de dizisel eksenlerin bağıntılarına ve karşıtlıklarına göre yapılanmışlardır. Göstergebilimciler, mutfak gibi kimi başka kültürel göstergelerin de dil gibi bir yapısı olduğu için anlamlama dizgeleri olarak incelenebileceğini göstermişlerdir. (Levi-Strauss, 1963, s 6) Sayın'a (2014, s 63) göre insanlar göstergeler aracılığıyla birbirlerini anlar ve iletişim kurarlar. Bir toplumun kültürü, o toplumun insanların birlikte yaşamasına olanak verir. Kültür de göstergelerden oluşan bir dizgedir. Bir kültürün göstergelerden oluşan bir bütüncü olduğu söylenebilir. Bu bütüncü kuşkusuz bir dizge niteliği taşımaktadır.

Toplumun öğretisi olan ve bilgi aktarımını da sağlayan kültürler, öğrenilenleri bir sonraki nesle aktarım sağlayabilmektedirler. Bir kültürün var olabilmesi için bu devamlılığın sağlanması gerekmektedir. Kişinin doğduğu andan hayatının noktalandığı son ana kadar "kültür" kavramı ile bir bütündür. Birey yaşamı boyunca toplumun kültürel öğeleri ve sosyal çevresine göre yaşamını düzenler. Kültür kavramı bireyin tüm yaşamını şekillendirmesinde bir yol gösterici olmasından dolayı bireye aktarılan kültürün yaşadığı toplumla bağdaşmış olması onun sosyal hayatını yabancılaşma yaşamadan sürdürmesine olanak sağlar.

B. Kültür Çeşitleri

Bireyin hayatının şekillenmesinde etkisi olan ve gelecek nesillere öğretilerinin aktarılmasını sağlayan kültürün birden fazla alt başlıkları bulunmaktadır. Bu bölümde kültür kavramının alt başlıklarından olan genel kültür, manevi kültür, maddi kültür, kitle kültürü, halk kültürü ve popüler kültür, çalışmanın son bölümünde kültürel öğeler incelenirken onları sınıflandırmaya yardımcı olmak amacıyla açıklanacaktır.

Genel kültür, herhangi bir toplumun veya milletin kabul gördüğü kültür türü olarak ifade edilebilir. Toplumun bütünü tarafından benimsenmiş, bilgi sahibi

olunan bilgilerin tümüdür. Toplumun değerleri, dini inançları, sanat ve mimarisi, alışkanlıkları genel kültürün bütünü oluşturur.

Kültür içerisinde bazı yörelere ya da bölgelere farklılıkların meydana gelmesi olağan bir durumdur. Özellikle Anadolu'ya günümüz şartları açısından bakıldığında bugünkü o kültürel koşulların oluşmasının en önemli ana maddesi Türklerdir. Onlar sayesinde bugün pek çok kültürün bir arada olması sağlanmıştır. Anadolu'ya bakıldığı zaman küçük olan kültürel çevreler ve o çevrelerin oluşturduğu yapılar bütün hâlde yaşamakta, barınmaktadır. Bu durum kültür zenginliğinin göstergesidir. Bu zenginlik birbirinden ayrılmayacağı gibi yeni bir Anadolu Türk kültürünün oluşumunu da ifade etmektedir (Artun, 2000,7).

Maddi kültür, toplum içerisindeki bireylerin oluşturmuş oldukları fiziki öğelerin tümüdür. Bireyler tarafından oluşturmuş tüm öğeleri içerisinde barındırır. Maddi kültürün öğeleri o kültürün sembelleri konumundadır. Maddi kültüre örnek olarak; tasarlanmış mimari yapılar, müzeler, dini yapılar, parklar, ticari ürünler el ile tasarlanan tüm nesnelere maddi kültürün öğesidir.

Manevi kültür, toplumları birbirinden ayıran en önemli öğedir. Toplumun kültürüne göre şekillenir ve toplumun yazılı olmayan kültürel öğelerini içerir. Manevi kültürün öğeleri arasında değer yargıları, dil, din, kültür, normlar yer alır. Bu öğeler görülemez veya dokunulamaz tamamen manevi değerlerdir

Kitle kültürü, 19.yüzyılda kapitalizmin etkisiyle ,yeni egemen kültür olarak ortaya çıkmıştır. Bu kültür, özel sektörün, sürekli artan endüstri üretimi ve işçi sınıfının tüketimini kapsayan bir sistem olarak görülmüştür. Kültürel üretim de kitle üretimi yapan kapitalist pazara bağlı yaşam biçimi şeklinde kendini göstermiştir. Pazar güçleri ulusal ve uluslararası sömürüyü sürdürebilmek için üretim ile var olan kitlesel tüketim potansiyelini korumak zorunda kalmışlardır. İrfan Erdoğan kitle kültürünü Kitle kültürü, kitle üretimi yapan bir endüstriyel yapının yarattığı maddi yaşamı gerçekleştirme ve bu gerçekleştirmenin materyal ve bilişsel-düşünsel biçimidir. (Erdoğan, 2013, s.1)

Bugün içinde bulunduğumuz bünyesinde yaşadığımız ve bir parçası olduğumuz toplumu hem azınlıklardan hem de kitlelerden oluşan bir dinamik birlikteliğinin bütünü şeklinde ifade edebiliriz. İçinde yaşadığımız topluda bütün

olarak yaşamamızı sağlayan iki unsur olarak saydığımız azınlık ve kitlelerden azınlık için nitelikli bireylerin var olduğu topluluk olarak; kitlelerden ise nitelikli olmayanların oluşturduğu topluluk şeklinde bahsedilebilir. Azınlıklar, özellikle nitelikli bireyler ve bu bireylerin oluşturdukları topluluklardır. Kitle ise, özellikle nitelikli olmayan kişilerin oluşturdukları topluluklardır. Bu sebeple de azınlığın kendisini çoğunluktan ayırması gerekmektedir. Bu gereklilik özellikle de azınlığın oluşumu için önemlidir (Gasset, 2003, 10).

Halk kültürü, bir ülkede yaşayan halkın benimsedikleri kültürel öğelerin tümüdür. Gelenek görenekler, adetler, yaşam biçimi, dini değerleri vb. öğelerin bulunduğu kültür çeşididir. Halk kültüründen söz edilebilmesi için öğelerin toplumun çoğunluğu tarafından kabul görmesi gerekmektedir.

Popüler kültür, kolay bir biçimde aşına olunan ve hızlıca tüketilen kültürel alışkanlıklardır. Bu kültür türü geniş kitleler tarafından kabul edilmesi gerekmektedir. Herhangi bir nesne ya da kavram da bu kültürün ögesi arasında yer alabilmektedir.

“Kimilerine göre popüler kültür kitlelerin yaşadıkları koşullara eleştirel bir gözle bakmalarını engellemekte, onların bilinçlenmelerini önlemektedir. Kimilerine göre ise geniş kitlelere yaşamın ağır temposunda soluk aldırarak, yaşamın ağır koşullarına katlanma imkânı sunmaktadır.” (Çağan, 2003, s.35)

Popüler kültür, bazılarına göre, çok satan ve kültürel beğenimizin gerilemesine sebep olan, “dolmuş müziği”, “gözü yaşlı filmler” ve “bulvar gazeteleri” gibi ürünlerdir. Bazılarına göreyse, bunlar, köyden kente göç eden nüfusun yeni dünyayı tanıma ve anlamlandırma rehberidir. Popüler kültürün geniş kitlelerin toplumsal konumlarını iyileştirmelerini, bilinçlenmelerini engelleyen bir uyuşturucu niteliğinde olduğunu ya da tam tersine, geniş kitlelerin soluk almalarını ve toplumsal hayatın zorlayıcı koşullarına katlanmalarını sağlayan bir alt kültür olduğunu düşünenler de vardır. (Oskay, 2001 s.237)

C. Kültür Aktarımı

Kültür, bir toplulukta zaman içerisinde meydana gelen öğeler ve durumların oluşumudur. Bu düşünceyle hareket edildiği takdirde insanın var olduğu yani insanın varlığının olduğu her şeyi kültür ile ilişkilendirebilmek mümkündür. Tüm

anlayışlardan hareketle hem insanın var olduğu hem de kendi milletinde yani kendi evinin sınırları içerisinde hissettirmeye yarayacak olan bütün anlamlar kültür ile ifade edilebilir. Kültür aktarımı, toplumların asimilasyonunu ve bireylerin kültüre yabancılaşmasının da önüne geçer.

Kısacası kişinin yaşama biçimindeki her unsur kültürün ögesidir. Kültürün içerisine de bu sebeple gerek teknolojik gerek hukuki gerek teknik her şeyin kültürü benimsediği ve meydana getirdiği bilinmektedir (Uygur, 1996, 17). Tüm insan topluluklarının bir kültürü vardır, bu kültürde her öge bir kurum oluşturur, bu kurum da insanın öteki insanlarla ve ortamla tüm ilişkilerinde etkindir, sürekli bir etkileşim modelinde belirginleşir. Bu kurumların özelliği, kuşaktan kuşağa aktarımlarının biyolojik kalıtsallıkla değil, toplumsal kalıtla gelenekle gerçekleşmesidir. (Bourse, 2017, s.132)

Kültürel bir yapının oluşumu ve sürdürülebilirliği kültür aktarımı ile gerçekleşir. Kültür aktarımı, bireye kendinden önceki nesilden kendine aktarılan gelenek görenek, yaşam biçimi, davranış, konuşma, maddi ve manevi kültürel öğelerin tümüdür ve bu öğeler nesillerce aktararak kültürel bir yapı oluşturulmuştur. Bu öğeler sadece bir birey nezdinde değil, toplumda bulunan bireylerin de aktarımı ile kültürün devamlılığı sağlanır.

Açık ki bir kuşağın kültür geleneklerinin bir sonrakine aktarılması gerekir. Yetiştirme tarzına ilişkin yöntem ve mekanizmalar her kültürde bulunmak zorundadır, çünkü her kültür eserinin özü iş birliğidir. Her toplulukta kurumların bulunması, törelerin, ahlakın ve yasanın yaptırım uygulaması gerekir. Kültürün maddi arka planının yenilenmesi ve etkili konumda korunması gerekir. (Malinowski, 1992, s.66 67)

Kültür aktarımı kişilerin çocukluk itibariyle başlayıp, tüm hayatı boyunca devam eder. Çocukluk dönemi itibariyle bireyler önce çekirdek aile içerisinde kültürel öğelerle tanışır ve benimser. Davranışları öğrendiği kültürel öğelerin çerçevesinde şekillenir. Birey akranları ile oyun dönemine geldiğinde ise daha geniş çaplı bir kültürel etkileşimin içine girip, kültürünü tanıma fırsatı bulur. Çocuklar arasında olan bu etkileşimde yeni kültürel öğeler aktarılır, kültürel kodlar pekişir ve birey yaşamı boyunca toplumunun kültürüyle yaşam biçimini düzenler. Güvenç'e (1994, s 130) göre eğitim, çocuğun yalnız bakımını değil,

onun doğuştan gelen eğilim ve dürtülerinin sosyal hayatın koşullarına göre sınırlanmasını, kısıtlanmasını öngörür. Her kültürel sistem üyelerini besler; fakat kimlerin nerelerde, ne zamanlarda, neleri, nasıl yiyeceklerini yine kültür belirler.

Kültürün bireyler üzerinde önemi tarih boyunca araştırılmış ve değerlendirilmiştir. İnsanı bu denli etkileyen, kültür kavramından çok bulunduğu toplumun kültürel öğeleri olmuştur. Toplumların kültürel aktarımlarında pek çok yöntem bulunmaktadır. Bu aktarımda en önemli araç daima sözlü aktarım olmuştur. Toplum içerisinde bulunan bireylerin iletişimi binlerce yıldır devam eden bir durum olmasından dolayı sözlü aktarım tarihi de bir o kadar eskidir.

Dil, sadece iletişim için değil nesiller arasındaki aktarımın gerçekleşmesi içinde önemli bir araçtır. Nesiller arası iletişim sayesinde bireyler kültürel örüntülerini öğrenir ve yine dil sayesinde onları kendinden sonra gelen nesle aktarır. Dilin kültür kavramı nezdinde önemli olmasının sebebi kültürün var olabilmesi için gerekli olan nesiller arası aktarımda en eski ve en sık kullanılan araç olmasıdır. Dil ile aktarılan pek çok kültürel göstergeyi bireyler çözümler ve kültürel örüntüleri öğrenir. Birey aynı şekilde öğrendiği kültürel örüntüleri de yine dil sayesinde sonraki nesillere aktararak kültürün kendini oluşturmasında rol oynar.

Göstergebilimin tarihsel süreç içerisindeki gelişimi incelendiğinde ilk insanların iletişimine gönderme yapmak mümkündür. İlk insanların iletişimi somuttan soyuta doğru giden bir yol izlemiştir. Böylece iletişimde ortaya çıkan temel araç olarak dil gelişmiştir. Dil göstergelerden oluşan bir dizgedir. Dilsel göstergelerin iki düzlem içerdiğini söyleyebiliriz. Bu düzlemlerden birincisini sesler oluşturmaktadır. Bu sesler belli bir biçim alınca anlamlı sözcükler ortaya çıkar. Bu sözcüklerin kodlarını bilen aynı toplumun üyeleri de işte bu ortak bilme yoluyla iletişim kurabilirler. İkinci düzlem ise kavramlardır. Kavramlar zihnimizde oluşur. Bunlar ortaya çıktıklarında birer gösteren olarak belirirler. Yani kavramların bir gösterileni vardır. Aristotelesçi ve Aydınlanmacı düşünürlerde dış dünya, zihnimize olduğu gibi yansır ve sözcükler bu yansımaların, dış dünyanın temsilcisi olarak düşünülür, fikirler değişmez bir dünyanın izdüşümü olarak kabul edilir. (Sayın, 2014: 17).

Son yüzyıla kadar kültürel öğeler sözlü ve yazılı bir biçimde nesillere aktarılmış fakat şu an geldiğimiz noktada kültürel öğeler, televizyon, teknolojik araçlarla medya ve medyanın alt başlıklarında yer alan kitle iletişim araçlarıyla da aktarılmaktadır. 21. Yüzyılda medya, kültürün ayrılmaz bir bütünü haline gelmiş ve medya araçları kültürün aktarıcısı aynı zamanda taşıyıcısı konumuna sahip olmuştur. Bu bağlamda medya kültürel aktarım ve kültürel değerleri yansıtmaya açısından önemli bir değer olarak kabul görmüştür.

Kültürel biçimlerin devamını sağlayan ve toplum ile arasındaki bağlantıyı oluşturan iletişim örüntüleridir. Böylece doğal olan dilden günümüzdeki teknolojinin ilerlemesiyle medyaya kadar olan bütün iletişim araçlarında maddi koşulları izlemek yerine o maddi koşulların yaratılması için iletişim örüntüleri aracı olurlar (İrvan, 2014, 15).

D. Medyanın Kültür Aktarımındaki Önemi

Medya, gelinen yüzyılda kültür aktarımı bağlamında kendine önemli bir yer edinmiştir. Dünya üzerinde medya araçlarının sıklıkla kullanılmaya başlamasından dolayı bu alanda da farklı değer yargılarının aktarılması kaçınılmaz olmuştur. Aktarılan değerlerin, bireyler üzerinde tesir etmesi ve özellikle çocukların medya aracılığıyla izlediği içeriklerden aktarıma maruz kalması sebebiyle bu çalışma içerisinde medyanın kültür aktarımındaki önemine yer verilmiştir.

Latineden türeyerek dilimize gelen “medya” kelimesi Latince anlamıyla ortam veya araç karşılığında kullanılmaktaydı. Latince “medium” olan bu kavramın çoğullaştırılarak “medya” şeklinde dilimize geldiği topluma ya da kişiye aktarılan her türlü bilgi, eğitim ya da temel sorumluluklar şeklinde tanımlanabilmektedir. Bu sorumluluklar görsel olabildiği gibi ses ile yani işitsel olarak da olabilmektedir. (Soydan, Alpaslan, 2014, 57).

İnsanın yakın deneyim alanının dışında kalan, zaman-mekan bağlamı çok farklı deneyimleri kişilerin güncel dünyasına taşıyarak aracılık etmektedir. İster yeni medya denilen bilgisayarlı ve mobil iletişimin sağladığı dolayım olmasın, isterse televizyon radyo-gazete gibi geleneksel medyanın sağladığı dolayım olmasın, bütün

medya türleri günümüz insanının gerçeklikle bağlantısını güçlü bir biçimde yapılandırmaktadır. Böylelikle kişi, hiç yaşamadığı deneyim alanlarına, bir parçası olmadığı ve olamayacağı yaşanmışlıklara yalnızca tanıklık etmekle kalmaz, bunlara ilişkin durmaksızın anlamlar üreterek toplumsal gerçekliğin yapılandırılmasına katkı sunar. Yapılandırmasında adeta bir işçi arı gibi çalıştığı toplumsal gerçeklik de, dönüp dolaşıp kişinin deneyimini koşullandırmaktadır, belirlemektedir. (Dursun, 2013, s.33)

Medya, geleneksel medya ve yeni medya olarak iki başlığı bulunmaktadır. Geleneksel medya da iletişim tek taraflı ve alıcıya yönelik içerikler sunulmaktadır. Geleneksel medya başlığı altında bulunan araçlar şunlardır; dergi, gazete, radyo, televizyon, kitaplar. Yeni medya olarak tanımlanan medya türünde ise iletişim süresi kısalmıştır ve geri bildirimler kısa süre içerisinde alınabilmektedir. Bu medya türünde, geleneksel medyanın aksine iletişim iki taraflı interaktif bir biçimde sağlanmaktadır. Bilgiye erişim hızı oldukça hızlı ve basittir. Yeni medya araçları; internet, sosyal medya, mobil uygulamalar, bilgisayar, tablet, cep telefonları yer almaktadır.

“Kitle iletişim araçları spordan siyasete, sanattan eğlenceye değin yaşamın neredeyse istisnasız olarak tüm alanlarında ürettiği ve kullandığı sözel ve görsel dil aracılığıyla, bireyin kendisini ve içinde yaşadığı toplumu ve toplumsal olguları anlamlandırmakta ve tanımlamaktadır” (Oskay, 2014, s.169). Kitle iletişim araçları, bireylerin sosyal davranışlarını önemli ölçüde etkilemektedir. Bu bağlamda kitle iletişim araçlarının bireylerin gündelik yaşamlarını doğrudan etkileyerek, bireylerin oluşturduğu toplumun şekillenmesine sebebiyet verebilmektedir. Medyanın, topluma kazandırdığı bu davranışlar kültürün dönüşümünü meydana getirmekte veya kültür aktarımına olanak sağlamaktadır. Kitle iletişim araçları, bireylere olumlu anlamda kazanımlar sağlayabildiği gibi olumsuz davranış ve duygular da katabilmektedir. Toplumlar üzerinde birliği zedeleyici bireyler üzerinde ise bireysel kimlik aşınmasına sebebiyet verebilmesi olasıdır. Medya, insan psikolojisi ve davranışlarını etkileyebildiği için oldukça önemli bir yere sahiptir ve doğru biçimde kullanılması gereken bir araçtır.

Bütün toplumlarda var olan bir gerçeklik olarak her toplumun kendi ürettiği kültür mevcuttur. Günümüzde ise medya aracılığı ile dünyanın farklı

noktalarından kültürel örüntülerini tanıyabiliriz. Medya aracılığıyla toplumun büyük bir kısmı farklı kültürden öğelerle karşılaşması halinde bu öğeleri benimsemesine sebep olabileceğinden medyanın kültür kavramı etkisi üzerinde önemi yadsınamaz. Adıgüzel'e (2001, s 103) göre yaşamın her alanında var olan bu kültür ve kültürün var olduğu ortam kitle iletişim araçları geliştiği zaman pazarlamaya dönüşmesine neden olmuştur. Kendilerinde olmayan özelliklerin üretildiği ve kültürün artık o ülkelere ihraç edildiği bilinmektedir.

Medyanın bireyler üzerindeki etkisi günümüzde çarpıcı bir hal almaya başlamış ve kişiler, kitle iletişim araçlarını baz alarak yaşam şekillerini ve davranışlarını dönüştürme eğilimine girmişlerdir. Kitle iletişim araçları, bireyler üzerinde direkt etki sahibi olduğu gibi kültürel kodların aktarımında da etkilidir. Kültürel öğelerin, medyanın her dalında aktarım olanağı mümkündür. Oldukça büyük kitleye sahip olan televizyon izleyicisi ve medya araçlarını kullanan bireylerin herhangi bir zaman diliminde, dünyanın herhangi bir toplumuna ait olan kültürel kodla karşılaşması oldukça olağandır.

Medyanın içeriğinde bulunan tüm kitle iletişim araçları, bireylere göstergeler sunmaktadır. Bu göstergelerin nereden ve nasıl olduğunun günümüzde pek bir önemi kalmamış ve bireyler sadece kendi kültürüne değil birçok kültüre de aşina olmuş durumdadır. Kitle iletişim aracı olarak kullanılan telefonun kişiler üzerinden kültüre etkisi değerlendirildiğinde, bu noktada geliştirilmiş birçok uygulama bize gün içerisinde farklı kültürleri tanımamıza ve bu farklı kültürlerin aktarımına olanak sağlamaktadır. Uygulamalar içerisinde geçirilen vakitte bireyler kültürel göstergelerle karşılaşır. Sosyal medya da bulunan uygulamaların (instagram, twitter ve şu an çok popüler olan tiktok vb.) yetişkinleri, çocukları kapsayan yaş ortalaması oldukça geniş bir aralığı olan kullanıcılara sahiptir. Sosyal medya, insanların vakitlerinin büyük bir bölümünde kendine yer edinmiş ve bazı bireylerde alışkanlık durumuna gelip ortalama kullanımın üzerinde zaman geçirilmektedir. Sosyal medyanın bağımlılığa dönüşen kullanıcıların geçirmiş oldukları vakit günlerinin büyük bir bölümünü kapsamakta ve içeriklerde gösterilen konumunda olmalarından ötürü verilen göstergeleri çözümleyerek doğrudan özümseme noktasına gelebilmektedirler.

Arık'a göre (Arık,2013, s110) sosyal medya, internet erişimine sahip olan kişilerin büyük çoğunluğu tarafından kullanılmakta ve bu araçların

popülerleşmesine zemin hazırlamaktadır. Sosyal medya araçları, yeni bir kültürün toplumları hızla etkisi altına almayı da beraberinde getirmiştir. Toplumlardaki kültürel yapının etkilenmesine sebebiyet vermekte ve gelecekte televizyonun yaratmış olduğu etkiyi geride bırakacaktır.

Kültür aktarımında televizyon ele alındığında ise ulaşılabilirliğinin kolay olmasından dolayı her ekonomik sınıftan insanın evinde kolaylıkla ulaşabileceği bir medya aracıdır. Günümüzde bireyler tarafından televizyon izleme alışkanlığı bir davranış biçimi halini almış ve alışkanlığa dönüşmüştür. Televizyonun kullanım kolaylığı, tek düğme sayesinde erişilebilmesi ve seyircinin zevkine göre kanallar olmasından ötürü tercih edilmektedir. Toplumun kendi yerel kanallarının yayın yapmasından dolayı bireyler kendi kültürel öğelerini seyredebilir ve eş zamanlı olarak farklı hayatlarla karşılaşarak yaşam içerisinde gözlemleyemediği durumlara aşına olabilmektedir. Televizyon karşısında bireyler pasif konumda gelen görüntüleri ve sesleri seyretmekle beraber alıcı konumunda bulunurlar.

Televizyon insanlar üzerinde büyük bir etki sahibi olduğu için George Gebrner'e (2002) göre bu etkinin vurgulanabilmesi için bir kuram geliştirmiştir. Geliştirilen kuram Ekme Kuramı olarak bilinmektedir. Bu kuram sonucunda insanlar üzerinde televizyonun etkisine dair ulaşılabilen bilgiler şu şekildedir:

- Uzun dönemli bir etkiye sahiptir.
- Uzun dönemli olan bu etki bazen az bazen kademeli olarak bazen de birikme ile oluşmaktadır.
- İzleyicilerin davranışlarını etkilemektedir.
- Televizyon fazla izlendiği takdirde gerçek hayat yerine televizyondaki dünya insanları etkisi altına almaktadır.
- Şiddet konusunda kişinin zihnini biçimlendirir.
- Medya ve televizyon aracılığıyla hem değerlerin hem de tutumların kültürde var olduğunu kültüre dair bu tutumlarda etkili olduğu yönündedir.
- İnsanların birbirleri ile ilgili olan değerlerini aktarır.

- Hem imgeler hem de mesajlar aracılığıyla toplumda hâkim olan ideolojinin kitlenin zihnine yerleştiğini ve farklı biçimlerde kişinin zihnine ekildiğidir.

Ekme kuramında geçen ifadelerden yola çıkarak ekme kuramı sonucunda televizyonun uzun süreli bir etkisinin olduğu ve kişinin zihnine hâkim olarak onun her açıdan uzun süre başında durduğunda etkilenme sürecine katkı sağlayacağı bilinmektedir (Taylan, 2011, 58).

Gebrner televizyonun bireyler üzerinde etkisini vurgulamak amacıyla Ekme Kuramı'nı ortaya çıkartmıştır. Bu kuram, insanların izleme alışkanlıklarının televizyondan gönderilen mesajları izleyicinin algılama ve uygulamasıyla ilgilidir. Ekme kuramının savunduğu düşünce, televizyonun seyirci üzerinde etkisi zaman içerisinde artarak etkili olacaktır. Bireylerin direkt davranışlarına etkili olmaktan ziyade onların yaklaşımlarına yön vermesidir. Bu kuram, televizyon yoluyla iletilen mesajların aslında toplumdan bağımsız değil toplumun kültürel kodlarının yansıması olduğunu öne sürmektedir. Gerbner'in çalışmaları doğrultusunda televizyonu fazla seyreden kişiler televizyondan gelen iletilerden daha çok etkilenirken görece daha az televizyon izleyen seyirci mesajlardan daha az etkilenmektedir.

Televizyon, günümüzde de kitle iletişim araçları arasındaki popülerliğini korumaya devam etmektedir. İnsanlar televizyon karşısında gün içerisinde yaşamış olduğu problemleri bir kenara bırakarak kendi hayatından soyutlanıp televizyonda yayınlanan içeriklere odaklanırlar. Seyredilen programlar ve dizilerde bireylerin olağan gündelik hayatında karşılaşmamış olsa dahi, televizyonda seyrederek olaylara aşinalık durumunu kazandırabilmektedir. Bu durum televizyonlarda seyredilen her program için geçerlidir. Konular sıklıkla işlenirse bireyler bu durumu kanıksayarak yavaş yavaş olağanlaştırma eğilimindedirler. Gerbner'in kuramında da bahsi geçen bireylerin izleme alışkanlığı arttıkça tutumlarında da değişiklikler gözlemlenebilmektedir. Özellikle dönem dönem popülerleşen dizilerde yer alan olgu ve olaylar seyirciler tarafından sevilmetedir.

Herhangi bir televizyon içeriğinde kullanılan dil, davranış, giyim, replik gibi pek çok öge seyirci tarafından sevilip benimsenebilmektedir. Aynı şekilde

verilmek istenen mesajlar ve alt metinler alıcı konumunda olan seyirciye ulaşarak zamanla özümsemelerine olanak sağlamaktadır. Bireyin televizyon izlerken herhangi bir çaba göstermemesi, odak halde seyretmesi, zihinsel herhangi bir çalışma gerekmemesinden ötürü de iletilere tamamen açık hale gelmesine yol açar. Televizyonun insan yaşamı üzerinde etkileri önemli ölçüdedir. Bu konu hakkında literatürde birçok araştırma yer almaktadır. İnsan zaman içerisinde alışkanlık kazanan bir canlı olmasından ötürü televizyona sürekli maruz kalması halinde etkilenebilmektedir. Kültürel anlamda televizyon, yayınlanan programların seyircisine kültürel herhangi bir öğeyi yansıtması durumunda bireylerde bir kazanım olarak etkisini gösterecektir.

E. Çizgi Film ve Kültür Aktarımı

Çizgi filmler her yaşta bireye hitap etmekle beraber günümüzde çocuklar için eğitici bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır. Walt Disney sayesinde önceleri sadece eğlence aracı olarak görülmesine karşın zaman içerisinde çizgi filmlere öğretme görevi atfedilmiştir. Günümüzde animasyonun bu denli öneme sahip olmasının sebepleri arasında çocuklar tarafından oldukça sevilmesi gösterilebilir. Türkiye İstatistik Kurumu tarafından 2013 yılında çalışmada; “06-15 yaş aralığındaki çocukların “%92,5’i her gün TV izlemiş ve bu oranın %93,8’i çizgi film izlemiştir” (TÜİK, 2013). Bu denli yüksek seyirci kitlesi çizgi filmi bir endüstri haline getirmiştir.

Çizgi filmler popüler olmaya başladığı ilk dönemlerde çocuklar için herhangi bir filtreleme gereksiniminde bulunmaksızın yayınlanmaktaydı. Şiddete, cinsiyetçi kalıplara ve çocuklarda olumsuz davranışlara sebebiyet vermeleri mümkündü. Bu çizgi filmler; silahşor olan Red Kit, sürekli kavga eden Tom ve Jerry, rakibiyle çatışan Temel Reis, prensesin iyi kadın olmak için sürekli toplum tarafından dayatılan rollere güzelleme yapan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler adlı çizgi film ve buna benzer birçok çizgi film mevcuttur. Günümüzde çizgi filmlerin çocuklar üzerinde etkisinin önemiyle karşı karşıya kalınması ile çizgi filmlere verilen özen artmış ve yayınlanan çizgi filmler çocuklara öğretici olması temel alınmıştır.

Çizgi filmlerin çocuklar üzerinde etkisinin bu denli önemli olmasının sebebi, çocukların zihinsel gelişiminin bebeklikten itibaren başlaması ile

ilişkilidir. Çocuklar her yaş döneminde farklı özellikler ile zihinsel ve fiziksel gelişimini sürdürmektedir. Çocuklar okuldan önce ailesinden eğitim almaktadır. Bu noktada aileler farklı sebeplerden ötürü çocuklarına çizgi film seyretmesine olanak sağlar. Günümüzde ailelerin ve dolayısıyla çizgi film üreticilerinin bilinçlenmesiyle çocuk gelişimine katkı sağlayan çizgi filmler yapılmaktadır. Çocuklar, çizgi filmlerden arkadaşlık sevgi, yardımlaşma, iyilik gibi birçok olumlu kavramlar öğrenmektedir. Buna örnek olarak Şekil 23’de görülmekte olan Cartoon Network adlı çizgi film kanalının yayınlamış olduğu “Kral Şakir” adlı çizgi film serisinin karakterlerini kullanarak hazırlamış olduğu şarkının görseli yer almaktadır. Şarkıda fiziksel ve sözlü şiddet yerine iyilikle problemleri halledilmesi gerektiğini vurgulanmaktadır.



Şekil 24. Cartoon Network “Zorba Olma Kanka Ol” Reklamı

Kaynak: (URL 27- <https://www.youtube.com/watch?v=vVMYAlpPaXk>)

M. Şirin’e (2017 s 8) göre Bir toplumda yeniliğe en açık özne, çocuktur. Bir yandan çocukla kültürel devamlılık sağlanırken, öte yandan kültürün nesilleri sosyalleştiren işlevi de devam eder. Çocukluğun toplumsal tarihi aynı zamanda çocukluğun kültürel tarihidir. Çocuğun dünyasına giren her bilgi kültürdür. Çocuğun doğumundan başlayarak büyüme, gelişme ve kendini gerçekleştirme kültürlenme ile gerçekleşir.

Bebeklikte izledikleri çizgi filmlerde sadece hareket, ses, renk ve ekrandan gelen görüntüye odaklanırken sonrasında olay örgüsüne, karakterlerin davranış ve tutumlarıyla ilgilenirler. Bu doğrultuda çizgi filminden etkilenmeleri de değişkenlik göstermektedir. Çocukların yaşlarının gerektirdiği zihinsel gelişim özellikleriyle beraber çizgi filmlerden çıkardığı anlamlar da değişiklik göstermektedir.

Bebeklik döneminde doğrudan çizgi filmlerde geçen olay ve durumları algılayamamaktadırlar. Bu durum bebeğin yaşının ilerlemesiyle değişmekte seyretmiş olduğu çizgi filmde geçen olayları anlamaya başlamaktadır.

Çocuklar gelişimleri esnasında model alma yoluyla hareketlerini sürdürürler. Çocuklar esasında çevresindeki insanların aynalarıdır. Çevresindeki kişilerin hareketlerini doğru veya yanlış ayrımı yapamadıklarından böyle bir kavramı bilmediklerinden ötürü onları tekrar ederler. Bir bebek genellikle çekirdek ailesiyle zaman geçirdiği için onların hareketlerini rol model alma eğilimindedirler. Ebeveynleri ile vakit geçirdiklerinde bebekler bir süre sonra davranışlara aşına olacak ve olağan bir durum olarak özümseyecektir. Örnek olarak kız bebekler annelerinin yaptığı davranışları, erkek bebekler babalarını rol model alma eğilimindedirler. Çocukların öğrenimleri sosyal çevresinin hareketlerini gözlemleyerek gerçekleşmektedir. “Bandura’ya göre insanların sergilediği birçok davranış, diğer insanların yaptıkları davranışları gözleme ve onları modelleme yoluyla kazanılır. Örneğin, öğrenciler ebeveynlerini kitap okurken ya da yemek yaparken izleyebilirler; herhangi bir kişinin cesurca ve korkusuzca hareket ettiğini gözlemleyebilirler” (Bayrakçı, 2007: s203).

Bebeklerin rol model alma eğilimi yalnızca çevresinden değil, seyretmiş olduğu çizgi filmlerdeki kahramanları da kapsamaktadır. Onlara izlediği çizgi filmde seyrettiği kahramanların davranışları ilgi çekici geldiğinden yaptıklarını yapmak isteyecek aynı şekilde tutumlarını taklit edecektir. Bebekler doğduğunda zihinlerinde yaşam reflekslerinden başka herhangi bir bilgi olmadığından dolayı gördüğü her şeyi beyinlerine yerleştirmekte ve sonrasında onları kullanmaktadırlar. Bu noktada bebeklerin seyretmiş olduğu çizgi filmlerin önemi gözler önüne serilmektedir.

Çizgi film çocuklara yönelik bir medya içeriğidir. Masalsı bir dünyada gelişen olaylar ve masalsı kahramanlar ekrandan çocukların hayal dünyasına çizgi filmlerle akıverir. Tabii olarak bu medya içeriğinin de üretim ağırlığı ve kültürel damgası Batı imzasını taşır. Çizgi filmlerdeki dini törenler, çizgi film kahramanlarının inanış biçimleri, kutsal saydıkları şeyler çocuklar tarafından hemen benimsenebilir. Çizgi dünyanın tamamen sahte ve kurmaca dünyasının gerçekliğine inanan çocuk bilinci geliştikçe ilk dönemlerde çizgi

filmlerden aldığı mesajların kalıntılarıyla başlangıçta şartlanmış olduğu konularda içinde olduğu geleneklere uyumda zorlanabilir. Ya da hiç zorlanmadan geleneğe yabancılaşabilir (Hacıbektaşoğlu, 2014, s. 27).

Günümüzde çizgi filmlerin çocuklar tarafından sıklıkla seyredilmektedir. Neredeyse her çocuğun çizgi film izlediği düşünüldüğünde, onların davranışlarının izledikleri çizgi filmler doğrultusunda şekillenmesi anlamına gelmektedir. Bu sebeple çocuklara izletilen çizgi filmler denetlenmeli ve içerik bakımından çocuklara uygun hazırlanmış olması gerekmektedir. Ülkemizde çizgi filme verilen önem son 15 yıl içerisinde artmış ve çocuk üzerinde etkisi tartışılarak ebeveynler bilinçlenmiştir. Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun’la çocukların izlediği içeriklere 2011 yılında denetim gelmiştir. Bu kanunun 8. Maddesinde yer alan; “ İsteğe bağlı yayın hizmeti sağlayıcıları, çocuk ve gençlerin fiziksel, zihinsel veya ahlaki gelişimini olumsuz etkileyebilecek nitelikteki yayın hizmetlerinin, bunların bu tür hizmetleri normal şartlar altında duymayacakları ve görmeyecekleri şekilde sunulmasını sağlamakla yükümlüdür.” Ve çocukların halk kültürünün gelişimine yer veren 14. madde de ise “Genel ve tematik içerikli yayın yapan televizyon kuruluşlarının, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer vermeleri hâlinde, çizgi filmlerin en az yüzde yirmisinin, diğer çocuk programlarının en az yüzde kırkının Türkçe dilinde üretilmiş yapım olması ve Türk kültürünü yansıtması zorunludur” (<https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuatmetin/1.5.6112.pdf> , 27.05.2022).

Kültür, bireyin bebeklikten itibaren toplumla özdeşleşmesi ve kimliğini kazanmasına sebebiyet vermesinden dolayı, neredeyse her çocuğun çizgi film izlediği göz önünde bulundurulduğunda ise kültürün çizgi filmlerde işlenmesinin gerekliliği de ortadadır. Ülkemizde bu konuda çalışmalar yapılmış ve United Nations Educational Scientific and Cultural (UNESCO), 2003 yılında Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) adlı hazırladığı sözleşmeyle somut olmayan kültürü korumak amacıyla hazırlanmış, 2006 yılında ise TBMM’de kabul edilmiştir. SOKÜM tarafından koruma listesine alınanlar; “Somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında taşıyıcı işlevi gören dille birlikte sözlü gelenekler ve anlatımlar (destanlar, efsaneler, halk hikâyeleri, atasözleri, masallar, fıkralar vb.), gösteri sanatları (Karagöz, meddah, kukla, halk tiyatrosu vb.), toplumsal

uygulamalar, ritüeller ve şölenler (nişan, düğün, doğum, Nevruz, vb. kutlamalar), doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar (geleneksel yemekler, halk hekimliği, halk takvimi, halk meteorolojisi vb.), el sanatları geleneği (dokumacılık, nazar boncuğu, telkâri, bakırcılık, halk mimarisi)'dir" (<https://www.kulturportali.gov.tr/portal/somutolmayankulturelmiras> 25.05.2022).

Devlet kanalı olan TRT Çocuk, yayın tarihinden itibaren pek çok Türk kültürüne ait öğeye yer veren çizgi filmler yayınlamıştır. SOKÜM tarafından koruma altında olan kültürel öğeleri içeren çizgi filmlere yer vermiştir. Bunlar; Keloğlan Masalları, halı dokumacılığını konu alan Maysa ve Bulut, Türk kültür mimarisine ve kültürel öğelere yer veren Rafadan Tayfa, Türk tarihi eserlerini tanıtan İstanbul Muhafızları sayılabilir.

IV. KRAL ŞAKİR ÇİZGİ FİLMİ VE KÜLTÜR AKTARIMI ÜZERİNDEN İNCELEMESİ

A. Kral Şakir Hakkında Genel Bilgi ve Filmin Künyesi

Grafi2000 firması tarafından hazırlanmış olup Cartoon Network kanalında yayınlanan ilk yerli yapım olma özelliğini taşımaktadır. Kuntay Kumbur'un yönetmenliğini yaptığı, komedi çizgi dizi serisidir. Haluk Can Dizdaroğlu senaristliğini, Mustafa Oral, Atilla Şendil, Levent Ünsal, Emre Turanlı, Didem Atlıhan, Sema Kahriman seslendirmelerini yapmıştır. 16 Mayıs 2016 yılında "Çöp Odası" isimli ilk bölümüyle yayına başlamıştır. 2022 itibari ile 6 sezonu bulunmaktadır. Her sezonu 39 bölüm olarak yayınlanmakta olup 5. Sezonu 5 bölüm yayınlanmış ve yayını halen devam etmektedir. Kral Şakir fantastik olaylar içeren bir çizgi film serisidir. Kral Şakir çizgi film serisi, aslan yavrusu olan Şakir'in ismini taşımaktadır. Ana karakterler Necati, Şakir ve Remzi'dir. Olaylar Şakir, Necati, Remzi, Canan ve kedi olan anne Kadriye'nin etrafında gelişmektedir. Şakir ve ailesi İstanbul'da Hayvan Tepe'de bir dairede yaşamaktadırlar.

Kral Şakir çizgi filminin yayınlanan tüm bölümlerinin detayları Çizelge 1'de Kral Şakir'in tüm sezonlarının bölüm detayları yer almaktadır.

Çizelge 1. Kral Şakir'in tüm sezonlarının bölüm detayları

Bölüm Adı	Yayın Tarihi	Bölüm
Çöp Odası	16 Mayıs 2016	1
Filmciler	16 Mayıs 2016	2
Peyami'nin Listesi	17 Mayıs 2016	3
Yemek Savaşı	17 Mayıs 2016	4
Çok Uzaktaki AVM	18 Mayıs 2016	5
Bozuk Televizyon	18 Mayıs 2016	6
Yalnız ve Öfkeli	19 Mayıs 2016	7
Altın Günü	19 Mayıs 2016	8
Ev İşi	20 Mayıs 2016	9
Süper Joystick	20 Mayıs 2016	10
Babalar Yarışıyor	19 Haziran 2016	11
En Eski Spor	2 Ağustos 2016	12
Kutsal Kemik Avcıları	3 Ağustos 2016	13
İçimde Biri Var	4 Ağustos 2016	14
Böcek Necati	5 Ağustos 2016	15
Civcivler Firarda	8 Ağustos 2016	16
Şakir'in Rüyası	9 Ağustos 2016	17
Origami	10 Ağustos 2016	18
1 Nisan	11 Ağustos 2016	19
Çanak Çömlek	12 Ağustos 2016	20
Şakir'in Kopyaları	7 Ocak 2017	21
Drone	8 Ocak 2017	22
Gizemli Komşu	14 Ocak 2017	23
Kanepe Krallığı	15 Ocak 2017	24
Büyük Güç Büyük Sorumluluk	21 Ocak 2017	25
Mutsuz Balina	22 Ocak 2017	26
Bir Köy var Uzakta	28 Ocak 2017	27
Kaçak Damat	29 Ocak 2017	28
Pembik	4 Şubat 2017	29
Temiz Deniz	5 Şubat 2017	30
Piksel Macerası	23 Nisan 2017	31
Lunapark	23 Nisan 2017	32
Son Sefer	9 Ağustos 2017	33
Aksiyon Yıldız	10 Ağustos 2017	34
Beylikdüzü ve Ötesi	11 Ağustos 2017	35
Kepçe Adam	14 Ağustos 2017	36
Sınav Gecesi	15 Ağustos 2017	37
Kayıp Pasta	16 Ağustos 2017	38
Cevaplar	5 Şubat 2017	39

Çizelge 1. (devamı) Kral Şakir'in tüm sezonlarının bölüm detayları

Bölüm Adı	Yayın Tarihi	Bölüm
Buzdolabı	17 Ağustos 2017	1
Elektronik Sporlar	5 Şubat 2018	2
Kardan Adamların Yükselişi	7 Şubat 2018	3
Dinozor Gribi	8 Şubat 2018	4
Uykusuz	9 Şubat 2018	5
Kaşıkçı Elması	12 Şubat 2018	6
Dünyanın En Büyük Karpuzu	13 Şubat 2018	7
Çatı Katı	14 Şubat 2018	8
Şaman	15 Şubat 2018	9
Oyun Fuarı	16 Şubat 2018	10
Saç	19 Şubat 2018	11
Gizemli Meteor	20 Şubat 2018	12
Muhtişim İkili	21 Şubat 2018	13
Hızlı Tren	3 Ağustos 2018	14
Pelerin	7 Ağustos 2018	15
Özelkalem	8 Ağustos 2018	16
Sanatın Gardiyanları	9 Ağustos 2018	17
Çılgın Değişim	10 Ağustos 2018	18
Küresel Isınma	13 Ağustos 2018	19
Görünmezlik	14 Ağustos 2018	20
Plüton	15 Ağustos 2018	21
Sinirli Sihirli Küre	16 Ağustos 2018	22
Paralel Evrenler	17 Ağustos 2018	23
Kartal Gözü	20 Ağustos 2018	24
Uçan Halı	21 Ağustos 2018	25
Takıntı	22 Ağustos 2018	26
Üç Dilek	23 Ağustos 2018	27
Acayip Bir Gezegen	24 Ağustos 2018	28
Gökkuşağı	27 Ağustos 2018	29
Yalan Dünya	28 Ağustos 2018	30
Çikolata Adamın Yalnızlığı	29 Ağustos 2018	31
Kara Delik	30 Ağustos 2018	32
İnternetin Sonu	31 Ağustos 2018	33
Zamanı Satın Alan Kadın	3 Eylül 2018	34
Sessizlik Yemini	4 Eylül 2018	35
Rekorlar Kitabı	5 Eylül 2018	36
Zaman Döngüsü	6 Eylül 2018	37
Künefe	7 Eylül 2018	38
Süper Mega Muhtişim Çanta	10 Eylül 2018	39

Çizelge 1. (devamı) Kral Şakir'in tüm sezonlarının bölüm detayları

Bölüm Adı	Yayın Tarihi	Bölüm
Vahşi Batı	23 Ocak 2019	1
Acıkmayan Bir Necati	4 Ocak 2019	2
Mamutabi	8 Ocak 2019	3
Gofretler Karıştı	9 Ocak 2019	4
Tracon	10 Ocak 2019	5
Prens Balık	11 Ocak 2019	6
Asla Pes Etme	14 Ocak 2019	7
Rüya Komedisi	15 Ocak 2019	8
Kahraman Canan	16 Ocak 2019	9
Marsa Giden Araba	17 Ocak 2019	10
Düğme	18 Ocak 2019	11
Karınca İstilasası	21 Ocak 2019	12
Hediye	22 Ocak 2019	13
Remzi Çıldırdı	24 Ocak 2019	14
Organik İnternet	25 Ocak 2019	15
Gizemli Kıyafetler	28 Ocak 2019	16
Kolyenin Gücü	29 Ocak 2019	17
İssız Ada	2 Eylül 2019	18
Gizemli Piramit	3 Eylül 2019	19
Tencere Kafa Necati	4 Eylül 2019	20
Yarışma	5 Eylül 2019	21
Kanlı Ay	6 Eylül 2019	22
Kaktüslerin Efendisi	9 Eylül 2019	23
Kelebek Etkisi	10 Eylül 2019	24
Tatlılar ve Tuzlular	11 Eylül 2019	25
Zaman Bakanlığı	12 Eylül 2019	26
Antik Bir Macera	13 Eylül 2019	27
Korkuluk	16 Eylül 2019	28
Leke	17 Eylül 2019	29
Gömlük	18 Eylül 2019	30
Turnuva	19 Eylül 2019	31
AVM İnşaatı	20 Eylül 2019	32
Dünyalar Arası AVM	23 Eylül 2019	33
Radyoaktif Hamsi	24 Eylül 2019	34
Matematiğin Gizemi	25 Eylül 2019	35
Kurt Adam Şakir	26 Eylül 2019	36
Gizemli Müzik	27 Eylül 2019	37
Zindanlar ve Canavarlar	30 Eylül 2019	38
Büyük Adam	1 Ekim 2019	39

Çizelge 1. (devamı) Kral Şakir'in tüm sezonlarının bölüm detayları

Bölüm Adı	Yayın Tarihi	Bölüm
Sınıf Başkanı	6 Ocak 2020	1
Atlantis	7 Ocak 2020	2
Evren Abi	8 Ocak 2020	3
Kelebekler	9 Ocak 2020	4
Uzak Akraba	10 Ocak 2020	5
Çamur	13 Ocak 2020	6
Galaksi Nakliyat	14 Ocak 2020	7
Galaktik Zırh	15 Ocak 2020	8
Kasırga	16 Ocak 2020	9
Bilgisayar Korsan	17 Ocak 2020	10
Dürümcü	20 Ocak 2020	11
Salyangoz	21 Ocak 2020	12
Yıldız Batu	22 Ocak 2020	13
Çin Seyahati	23 Ocak 2020	14
Kareli Macera	24 Ocak 2020	15
Pire	27 Ocak 2020	16
Radyo Sörfü	28 Ocak 2020	17
Sinekbot	29 Ocak 2020	18
Gökdelen	30 Ocak 2020	19
Civciv Takımı	31 Ocak 2020	20
Modem Çağı	3 Şubat 2020	21
Otopark	23 Nisan 2020	22
Ajan Fil	23 Nisan 2020	23
Öfke Kontrolü	23 Nisan 2020	24
Salı Pazarındaki Teyze	23 Nisan 2020	25
Kurabiye Testi	23 Nisan 2020	26
Büyük İkramiye	23 Nisan 2020	27
Seslerin Dünyası	15 Eylül 2020	28
Bal Mumu Müzesi	16 Eylül 2020	29
Uzay Macerası	17 Eylül 2020	30
On Numara Beş Yıldız	18 Eylül 2020	31
Küçük Küçük Kasırga	21 Eylül 2020	32
Kayıp Vana	22 Eylül 2020	33
Çılgın Kuryeler	23 Eylül 2019	34
Ayçiçeği	24 Eylül 2020	35
İki İnatçı Kedi	25 Eylül 2020	36
Jet Kasa Firarda	28 Eylül 2020	37
Tatil Evi Evi	29 Eylül 2020	38
Filşehir	30 Eylül 2020	39

Çizelge 1. (devamı) Kral Şakir'in tüm sezonlarının bölüm detayları

Bölüm Adı	Yayın Tarihi	Bölüm
Herkes Necati'yi Sevsin	1 Ocak 2021	1
Tembel Maraton	5 Ocak 2021	2
Kayıp Eşya	6 Ocak 2021	3
Patron Çıldırdı	7 Ocak 2021	4
Bıçırık	8 Ocak 2021	5
Süper Hızlı Şakir	11 Ocak 2021	6
Gelecek Adam Necati	12 Ocak 2021	7
Altın Kupa	13 Ocak 2021	8
Beyaz Eşyalar Çıldırdı	14 Ocak 2021	9
Lahmacun mu Pizza mı ?	15 Ocak 2021	10
Telefon	18 Ocak 2021	11
Oyun Daveti	19 Ocak 2021	12
Kar Küresi	20 Ocak 2021	13
Sivilce	21 Ocak 2021	14
Doğum Günü	22 Ocak 2021	15
Evcil Hayvan	25 Ocak 2021	16
Sınırsız Para Hilesi	26 Ocak 2021	17
Altın Sucuk	27 Ocak 2021	18
Canavar Kamyon	28 Ocak 2021	19
Dedektif Canan	29 Ocak 2021	20
Süpürge Savaşları	6 Eylül 2021	21
Kırmızı Buton	7 Eylül 2021	22
Süper Kumanda	8 Eylül 2021	23
Bowling Turnuvası	9 Eylül 2021	24
Boza Uykusu	10 Eylül 2021	25
Bir Sepet Yumurta	13 Eylül 2021	26
On Boyutlu Sinema	14 Eylül 2021	27
Evrenin En Büyük Sırrı	15 Eylül 2021	28
Seksek	16 Eylül 2021	29
Salçalı Ekmek	17 Eylül 2021	30
Kravat Problemi	20 Eylül 2021	31
Kutudan Çıkan Lahana	21 Eylül 2021	32
Özel Gün	22 Eylül 2022	33
Uydu Değişim Programı	22 Eylül 2021	34
Meteor Peşinde	24 Eylül 2021	35
Ayaklanan Çamaşır Makinesi	27 Eylül 2021	36
Roket Kahramanlar	28 Eylül 2021	37
Altın Rapçi	29 Eylül 2021	38
Küçük Kurbağa	30 Eylül 2022	39
Kek Turizm	3 Ocak 2022	1
Uzaylı Ajan	4 Ocak 2022	2
Karışık Kumpir	5 Ocak 2022	3
Köpek Balığı	6 Ocak 2022	4
Çılgın Mahkeme	7 Ocak 2022	5

Kaynak: ([https:// cartoonnetworkturkiye.fandom.com/tr/wiki /Kral_%C5%9Eakir_B %C3%B6l%C3%BCmleri_Listesi](https://cartoonnetworkturkiye.fandom.com/tr/wiki/Kral_%C5%9Eakir_B_%C3%B6l%C3%BCmleri_Listesi))

Kral Şakir çizgi filminde karakterler hayvanlardan seçilmiştir. Şakir baş karakter ve bir aslandır. Şakir, çocuk aslan olarak izleyici karşısına çıkmıştır. Türk kültüründe yer alan cinsiyetlere atfedilmiş renkler kullanılmıştır. Karakterlerin kıyafetlerinde ise renklerde bu şekilde bir kültürel öğeye yer verilmemiştir. Karakter çizimlerinin sade ve yalın şekilde tasarlandığı görülmektedir. Çocuklara ve yetişkinlere de hitap eden mizahi bir dil üslubu kullanılmıştır.

Şakir karakteri çocuksu, heyecanlı, mutlu ve enerjik bir karakter olarak seyirciye yansıtılmaktadır. Teknolojinin gelişimiyle ortaya çıkan video oyunlarının yaygınlaşması ile popüler kültürün ögesi konumuna gelen video oyunlarını sıklıkla oynadığı görülmektedir. Türk kültürüne uygun şekilde büyüklerine saygılı davranışlarda bulunmaktadır. Şakir kendini tamamen Türk olarak nitelendirir. Şakir karakteri babası Remzi ve Necati ile vakit geçirmektedir. Aksiyon, macera sever ve oldukça cesur bir karakterdir. Bu karakter özellikleri bölümler içerisinde meydana gelen problemleri çözerken de görülür.

Remzi karakteri aslan ve aile babası olarak seyirci karşısına çıkar. Remzi yardımsever, iyi aile babası ve birazda akli havada bir karakterdir. Duygularını ön planda tutar ve onlarla hareket eder. Sevdiklerine yardım etmek için hiç düşünmeden olayları çözmeye çalışır ve maceraya atılır. Esprili, eğlenceli ve çocuksu bir yanı vardır. Bölümler içerisinde Remzi'nin Türk kültürüne ait olan yaprak sarmasına düşkünlüğünü pek çok kez seyirciye aktarmışlardır.

Necati bir fildir. Senaryolar içerisinde Türk kültürüne özgü yemeklere olan düşkünlüğü ve sürekli farklı yöresel yemekleri vurgulaması sebebiyle çocuklara bu yemekleri de tanıtarak örnek bir karakter olmaktadır. Necati'de, Remzi ve Şakir gibi aksiyonu oldukça sever ve üçü birlikte aksiyonları çözer. Gamsız, eğlenceli, yardımsever ve çoğu kez davranışlarının sonucunu düşünmeden davranır. Necati ile Remzi yakın arkadaşlardır, bu iki karakter ile çocuklara dostluğu ve paylaşımı da öğreten sahnelere yer verilmiştir.

Canan karakteri Remzi ve Kadriye'nin çocuğudur. Karakter kedi olarak tasarlanmıştır. Kitap okumayı seven, bilgili, bilim sever, akılcı ve kültürlü bir karakterdir. Bölümler içerisinde yer alan sorunlara mantık çerçevesinde

yaklaşarak çözmeyi hedefler. Kadriye karakteri Canan ve Şakir'in annesi, Remzi karakterinin ise eşidir. Kadriye Türk toplumunda anne rolüne atfedilmiş özellikleri taşıdığı görülmektedir. Karakter maceraların içinde pek fazla dahil olmuş şekilde görülmemektedir. Genellikle ev işleri yaparken karakter seyirci karşısına çıkmaktadır. Yardımcı karakterler olarak Peyami, Mirket, Tanju, Akbaba Kürşat, Keçi Necmi gibi karakterler mevcuttur.

B. Kral Şakir Çizgi Filminde Kültür Aktarımı üzerinden incelenmesi ve Aktarılan Kültürel Öğeler

Aşağıda oluşturulan tablo Kral Şakir'in Youtube kanalından yirmi beş bölüm izlenerek hazırlanmıştır. Tablo içerisinde yer alan kültür aktarımına yardımcı başlıklar literatür taraması yapılarak seçilmiştir. Tabloda bulunan bölümler tek tek izlenerek başlıklara göre Türk kültürünü tanıtmadaki başarısı incelenmiş, sahnelerde yer alan kodlar çözümlenerek artı ve eksi olarak bölümlere puan verilmiştir.

Çizelge 2. Kral Şakir Çizgi Filminde Aktarılan Kültürel Öğeler

Bölüm	Aile Yapısı	Hıtap Şekilleri	Çocuk Oyunları	Kıyafet ve Akse-suarlar	Müzik ve Halk Oyunu	Yaşam Biçimi
3.Bölüm Peyami'nin Listesi	+	+	-	-	+	+
9. Bölüm Ev işi	+	+	+	+	-	+
14. Bölüm İçimde Biri Var	+	+	-	-	-	+
24. Bölüm Kanepe Krallığı	+	+	+	-	+	+
26. Bölüm Mutsuz Balina	+	+	+	-	-	+
28. Bölüm Kaçak Damat	+	+	-	+	-	+
32. Bölüm Lunapark	+	+	-	-	-	+
35. Bölüm Beylikdüzü ve Ötesi	+	+	+	-	-	+
40. Bölüm Buzdolabı	+	+	-	-	-	+
45. Bölüm Kaşıkçı Elması	+	+	-	+	-	+
48. Bölüm Şaman	+	+	-	+	+	+
52.Bölüm Muhtişim İkili	+	+	-	-	-	+
59.Bölüm Görünmezlik	+	+	-	-	-	+
66. Bölüm Üç Dilek	+	+	+	-	-	+
68.Bölüm Yalan Dünya	+	+	-	-	-	+
75. Bölüm Rekorlar Kitabı	+	+	-	-	+	+
77. Bölüm Künefe	+	+	-	-	-	+
84. Bölüm Prens Balık	+	+	-	-	-	+
94. Bölüm Gizemli Kıyafet	+	+	-	-	+	+
90. Bölüm Karınca İstilas	+	+	-	-	-	+
98. Bölüm Tencere Kafa Necati	+	+	-	-	-	+
103. Bölüm Tatlılar ve Tuzlular	+	+	-	+	+	+
112. Bölüm Radyoaktif Hamsi	+	+	-	-	+	+
128. Bölüm Dürümcü	+	+	-	-	-	+
137. Bölüm Cıvciv Takımı	+	+	-	-	-	+
Toplam	25	25	5	5	7	25

Kral Şakir'in yirmi beş bölümü içerisinde yirmi beş puanı alan başlıklar aile yapısı, hitap şekilleri ve yaşam biçimi olmuştur. Bu öğelere izlenen her bölüm içerisinde yer verilmiştir. Türk kültürüne ait çocuk oyunları, kıyafet ve aksesuarlara beş bölümde rastlanmıştır. Müzik ve halk oyunlarına ise yedi bölümde yer verilmiştir.

1. Aile Yapısı

Analizi yapılan Kral Şakir adlı çizgi filmle aile yapısı incelendiğinde Türk aile yapısına uygun bir yaşam sürdürdükleri görülmektedir. Türk aile yapısında yer alan aile kavramına uygun bir biçimde Şakir annesi Kadriye, babası Remzi, kardeşi Canan ve dedesi Peyami ile yaşamaktadır. Eyce'ye (2000) göre Türk ailesinde, aile üyelerinin hak ve sorumlulukları bellidir. Kadın ve erkek birbirlerini gözeterek, kendilerine yüklenen sorumluluklarını yerine getirirler. Çocuğun da aile içinde önemli bir yeri vardır. Saygı temeli üstüne kurulmuş olan aile çoğunlukla küçük aile biçimindedir. Bu özellik eski Türklerden itibaren, günümüze gelinceye kadar en belirgin özellik olarak karşımıza çıkıyor.

Çizgi filmin göstergebilimsel çözümlemesi yapıldığında ailenin sıklıkla aynı masada yemek yediği, salonda beraber oturduğu görülür ki bu gösterendir. Gösterilenin ise çocuklara aile kavramının önemini vurgulanması olduğu düşünülebilir. Buna karşın Canan ve Şakir'in birlikte oyun oynadıkları görülmemektedir. Aralarındaki bağın daha zayıf olduğu izlenimi uyandırmaktadır. Baş karakter olan Şakir genelde babası Remzi ve Necati ile vakit geçirdiği görülmektedir. Aynı şekilde Kadriye ve Remzi'nin, analizi yapılan bölümler arasında ilişkilerinin yüzeysel olarak işlendiği görülmektedir. Remzi, Kadriye ile çıktığı yıldönümü yemeğinde oldukça mutsuz olmuştur. Sahnenin çözümlemesi yapıldığında düz anlam mutsuz olarak görülmesine karşın yan anlamda anne ve babanın ilişkilerinin yüzeysel olarak işlenmesi, izleyen çocuklarda annelerin geri planda kaldığını düşünmelerine sebebiyet verebilir.

Kadriye ile Canan oldukça iyi bir anne kız ilişkisine sahiptir. Kadriye “evladım, kızım, çocuğum” gibi hitaplar kullanarak ona sevgisini göstermektedir. Canan hem babasıyla hem annesiyle vakit geçiren bir karakterdir fakat Şakir'in ev haricinde annesiyle pek vakit geçirmediği görülmektedir. Dede olan Peyami ise karakterlere eşit şekilde yakın olduğu görülmektedir. Necati karakteri aileden

birisi olmamasına rağmen sıklıkla yemek sofrasında ve salonda aileyle birlikte görülmesi, ev sahiplerinin misafirperverliğini vurgulamaktadır. Tatlılar ve Tuzlular bölümünde kız isteme sahnesinin konu alındığı görülmektedir. Bu Türk aile yapısında yer alan bir gelenektir. Erkek tarafının ailesi veya yakınları kız tarafını tatlı ile ziyarete gider. Böyle bir geleneğin çizgi filmde yer alması çocuklara Türk kültürünün somut olmayan kültürel miraslarının aktarılmasında olanak sağlar.

2. Hitap Şekilleri

Kral Şakir adlı çizgi filmde karakterlerin kullandıkları dil ve hitap şekilleri Türk kültürünü yansıtmaktadır. Dilsel göstergeler doğrultusunda kelimelerin düz anlamları ile değerlendirilmiştir. “Dilsel gösterge kelimenin özüne iner ve altında ne gibi anlamlar yattığını irdeler.” (Aygel, G. 2022 s16) Konuşmalarında deyimlere yer verildiği görülmektedir. Yapılan analizler doğrultusunda karakterler Türkçe olan hitap şekillerini tercih etmektedir. Sıklıkla “anne”, “baba”, “ağabey”, kalıpları kullanılmaktadır. Remzi karakterinin Şakir ve Canan’a “evladım”, “çocuğum”, “kızım”, “oğlum” şeklinde hitap ettiği görülmektedir. Eşi Kadriye’ye ise ismi ile veya “karıcığım” hitap biçimlerini kullanmaktadır. Peyami karakterine Şakir ve Canan “dede” olarak seslenmektedirler. Kadriye’yi kaçıran maymun “yenge” şeklinde seslenmiştir. Remzi karakteri Necati’ye Türk kültüründe oldukça yaygın olarak kullanılan “kedi olalı bir fare tuttun”, “şansına küs” deyimlerini söylemiştir. Kadriye karakteri Canan kaybolduktan sonra Türk kültüründe olumsuz bir olay sonrasında kullanılan “vah başımıza gelenler” cümlesini kullanmıştır. Remzi’ye “kocam” hitap şeklini tercih etmektedir.

3. Çocuk oyunları

Kral Şakir adlı çizgi filmde analizi yapılan 25 bölüm içerisinde Türk kültüründe yer alan çocuk oyunları oldukça kısıtlıdır. Sadece Ev işleri bölümünde karakterlerin “kutu kutu pense” oynadığı görülmektedir. Necati, “terazi lastik jimnastik” oyununun şarkısını söylemiştir. Karakterler sıklıkla video veya telefon oyunu oynamaktadır. Video oyunları içerisinde futbol ve bir bölümde yer alan “pehlivan gezegeninden kaçanların yüzleşmelerinin intikamının bedeli” adlı oyunlar mevcuttur.

4. Kıyafet ve Aksesuarlar

Karakterler tüm bölümler içerisinde sıklıkla aynı kıyafetle görülmektedirler. Batı kültürünü yansıtan bu kıyafetler geleneksellikten uzaktadırlar. Kadriye karakterinin bileklerin altın bilezik görülmektedir. Bu Türk kültüründe kullanılan ve sevilen bir aksesuardır. Bölümler içerisinde Necati gelen müşterilere dondurma vermek için Kahramanmaraş'a ait olan geleneksel dondurma satıcılarının kullandığı kıyafeti giyer. (Şekil 24)



Şekil 25. Tatlılar ve Tuzlular Bölümü

Kaynak: (URL 28- <https://www.youtube.com/watch?v=HLeY5hb4Kak>)

Analizi yapılan bölümler içerisinde Feride karakterinin düğünü olduğu sahnede üzerinde gelinlik bulunmaktadır. Bu gelinliğe aksesuar olarak Türk kültüründe bir adet olarak yer alan ve günümüzde de devam eden bele kırmızı kuşak bağlandığı görülmektedir. Bileklerinde altın bilezikler yer almaktadır. Yine aynı bölüm olan Kaçak Damat'ta Türk halk kültüründe gelenekselleşmiş ve nazardan koruduğu inanişisi devam eden nazar boncuğu görülmektedir. Nazar boncuğu Şakir karakterinin kundağında görülmektedir. Bölümler içerisinde yer alan diğer geleneksel kıyafet ise Şaman ve Kaşıkçı Elması bölümlerinde yer alan Osmanlı tarihinde sıklıkla kullanılan kavuk ve Osmanlı geleneksel kıyafetleridir.

5. Müzik ve Halk Oyunları

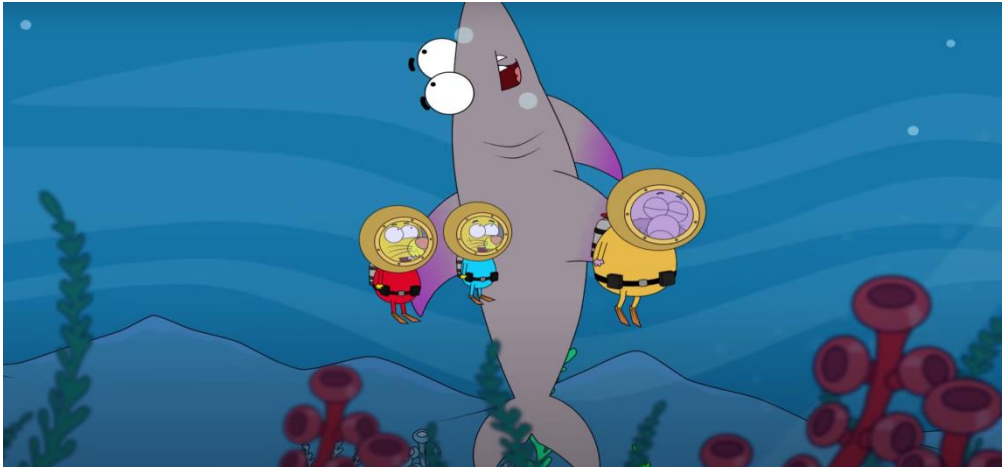
Analizi yapılan bölümlerde halay, horon ve zeybek halk oyunlarına yer verilmiştir. Tatlılar ve Tuzlular bölümünde Samet'e kız istemeye gittikleri evde karakterler halay çekmişlerdir. Radyoaktif Hamsi bölümünde ise kaptanın Türk

halk kültüründe Karadeniz yöresine özgü müzik türü olan kemençe ve halk oyunu olan horon teperken görülmektedir. (Şekil 25 ve şekil 26) Bölümler içerisinde Peyami'nin Türk sanat müziğinden bahsettiği de görülmüştür. Şaman bölümünde ise müze müdürünün “dandini dandini dastana” ninnisini söylemiştir.



Şekil 26. 112. Bölüm Kemençe Sahnesi

Kaynak: (URL 29- https://www.youtube.com/watch?v=V-xY493y2_E&t=721s)



Şekil 27. 112. Bölüm Horon Sahnesi

Kaynak: (URL 30- https://www.youtube.com/watch?v=V-xY493y2_E&t=721s)

6. Yaşam Biçimi

Kral Şakir Türk yaşam biçimine uygun hazırlanmış bir çizgi filmidir. Yaşamış oldukları İstanbul'da yaşadıkları mahalle Türk halk kültüründe

benimsenmiş mahalle kültürüne uygun tasarlanmıştır. Dönmez S.'ye (2019 s 373) göre mahallenin en önemli damarları ise sokaklardır. Mahalleyi oluşturan evler, bakkallar, kahvehaneler ve cami gibi mekânlar birbirlerine sokaklar ile bağlanmaktadır. Hayatının belirli bir bölümünü sokakta geçiren mahalleli aynı zamanda sokak aracılığı ile sosyalleşmektedir.

Mahalle içerisinde bakkal, manav, pastane, kahvehane, züccaciye, nalbur, dürümcü, kebabçı yer almaktadır. Kahvehane Türk kültüründe erkeklerin toplandığı bir mekandır. Günümüzde halen pek çok mahallede varlığını sürdürmektedir. Geleneksel olan bakkal modeli de Türk kültüründe yer alan şekliyle işlenmiştir. Karakterlerin bakkal ile yakın ilişkileri olduğu görülmektedir. Çizgi filmde geçişlerde İstanbul Boğazı veya Rumeli Hisarı ile Fatih Sultan Mehmet Köprüsü kullanılmaktadır. Mekan olarak Topkapı Sarayı, Türk tarihi müzesi yer almaktadır.



Şekil 28. İstanbul Boğazı

Kaynak: (URL 31- https://www.youtube.com/watch?v=lQd-eNw_rZw&t=102s)



Şekil 29. Fatih Sultan Mehmet Köprüsü ve Rumeli Hisarı

Kaynak: (URL 32- https://www.youtube.com/watch?v=IQd-eNw_rZw&t=102s)

Çizgi filmde Türk kültüründe farklı yörelerden birçok yemeğe yer verilmiştir. Özellikle Necati karakterinin yemeğe olan düşkünlüğü seyirciye Türk halk kültürüne ait yemekleri tanıtmakta başarılı olmaktadır. Bu yemekler arasında sıklıkla dürüm ve lahmacun görülmektedir. Kebap ve yaprak sarma da bölümlerin analizinde yer almaktadır. Remzi ve Şakir'in bölümlerde Adıyaman ve Şanlıurfa yöresine ait olan çiğ köfte partisi düzenlemiştir. Çizgi film içerisinde Türk kültürüne ait yöresel yiyecekler arasında birçok yiyecek ve içecek yer almaktadır. Bunlar: güllaç, sütlaç, lokum, ayran, haydari, kokoreç, tavuk göğsü, keşkül, pastırma, çay ve baklavadır. Bölümlerin çözümlenmesinde Türk kültüründe yer alan çaydanlık, semaver de yer almaktadır.

V.SONUÇ

Animasyon, durağan görsellerin hareket ediyormuş etkisini hissettiren bir sanat dalıdır. Başlangıçta optik oyuncaklarla geleneksel yöntemlerle çizilen resimlerin hareket ettirilmesi sağlanmış, teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgisayarlar üzerinden animasyonlar hazırlanmıştır. Günümüzde animasyonlar farklı alanda kullanılan bir sanat dalı haline gelmiştir; Eğitim, eğlence, ticari... Çalışma ile bağlantılı olarak çocuklar için eğlence amacı güdülen hazırlanmış olan Kral Şakir çizgi film serisi konu alınmıştır.

Günümüzde çocukların büyük oranda çizgi film izlediği TÜİK'in yaptığı araştırmalar doğrultusunda elde edilmiş bulgulardır. Çocukların çizgi film izleme oranlarının bu denli yüksek olmasıyla ilintili olarak izlediği çizgi filmlerin çocuğun gelişiminde rol oynadığı bilinmektedir. Çocuklar toplum içerisinde değişim ve dönüşüme en uygun olan bireylerdir. Çocuk ile kültür aktarılırken, çocuğun kültürel benzerlikler dolayısıyla sosyalleşmesi de sağlanır. Çocuğun doğumdan itibaren gelişimi ve birey olma inşası kültür ile oluşur.

Çalışma içerisinde kültürün önemi ve çocuklara çizgi film aracılığıyla aktarılması ve Cartoon Network kanalında yayınlanan Kral Şakir çizgi filmi izlenerek kültür aktarımına ilişkin bulgular elde edilmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda Kral Şakir'in Türk kültürel değerlerinin aktarımında bazı başlıkların daha baskın olduğu görülmüştür.

Kral Şakir adlı çizgi filmde yirmi beş bölüm izlenerek Türk kültür öğeleri, 6 başlık altında incelenmiştir. Bu başlıklar; aile yapısı, hitap şekilleri, çocuk oyunları, kıyafet ve aksesuarlar, müzik ve halk oyunları, yaşam biçimidir. İzlenen bölümlerin çözümlenmesi doğrultusunda yukarıda yer alan başlıklarla bir tablo oluşturulmuştur (Çizelge 2). Çizelge incelendiğinde aile yapısının, yaşam biçiminin ve hitap şekillerinin işlendiğini görülmektedir. Türk kültüründe aile kavramına atfedilen özellikler içerisinde aile fertleri birbirlerine saygılıdır. Fertler sorumluluk sahibidir, bireyler birbirlerine önem vererek diğer aile bireylerini de düşünerek özverili ve yardımsever davranır. Aile kavramında

çocuğun yeri önemlidir, çocuğun aileyi temsil ettiği düşünülerek kültüre uygun yetiştirilmek istenir.

Analizi yapılan bölümler içerisinde yer alan göstergeler doğrultusunda aile birliğinin birlikte vakit geçirmesi, aile üyeleri arasında yer alan dayanışma, birbirlerine duydukları aile sevgisi gibi kodların çözümlenmesi yan anlamda çocuklara ailenin önemini vurgulamakta ve Türk kültüründe yer alan aile kavramını onlara aktarmaktadır. Kral Şakir adlı çizgi filmin analizi doğrultusunda aile yapısı incelendiğinde aile bireylerinin birbirlerine sevecen ve saygılı davrandığı görülmektedir. Olaylar Şakir, Necati ve Remzi etrafında geliştiği için genellikle üçünün arasındaki ilişki seyirciye sunulmaktadır.

Dilsel göstergeler çözümlendiğinde günlük kullanım dilinin çizgi film içerisinde doğru kullanımı izleyen çocukların Türk dilini öğrenmesine katkı sağlayabilmektedir. Türkçe isimler, deyimler ve özellikle hitap şekilleri kullanılmıştır. Çocuklar bu çizgi filmi izlediğinde hitap şekillerini öğrenebilir ve Türk kültürünün içerisinde bulunan sözel ifadeleri benimseyerek kültür aktarımında yer almış olur. Bölümlerin analizinde yer alan göstergelerde karakterlerin sıklıkla video ve telefon oyunu oynamaktadır. Kral Şakir çizgi film üzerinden çalışma kapsamında sınırlandırılan bölümlerin seyirciyi olan çocuklara Türk kültüründe yer alan çocuk oyunlarından kutu kutu pense oyunu hariç diğer oyunların aktarımının gerçekleşmediği sonucuna ulaşılmıştır.

Kıyafet ve aksesuar başlığı altında analiz yapıldığında beş bölümde yer verildiği görülmüştür. Türk kültürünü yansıtan çok az kıyafet ve aksesuar kullanılmıştır. Bölümlerde yer alan Anadolu Türk Tarihi Müzesi ve Topkapı Sarayı çocukların tarihlerini basit seviyede öğrenmesi ve kültürün aktarılması açısından oldukça faydalı olarak nitelendirilebilir.

Çizgi film serisinde halk oyunları öğeleri incelendiğinde horon, zeybek ve halaya müzik olarak incelendiğinde bir bölümde karakter kemeçe çalmış, farklı bir bölümde ise halay müziği duyulmuştur. Peyami karakteri Türk sanat müziğinin bahsini geçirmiştir. Bölümlerin içerisinde yer alan bu kültürel motifler çocuklara aktarılmakta onların Türk kültüründe yer alan halk oyunlarını öğrenmelerine olanak sağlamıştır.

Yaşam biçimi ele alındığında ise çizgi filmin Türk kültürel öğeleri içerdiğini görülmektedir. Türk kültürüne ait yemeklere sıklıkla bölümler içerisinde yer verilmektedir. Necati karakterinin Türk yemeklerine olan sevgisi, çocuklara Türk yemeklerinin aktarımında yardımcı olacaktır. Bölümler içerisinde buldukları mahalle, Türk kültürüne ait mahalle kavramına çok yakındır. Karakterlerin mahalle içerisinde bulunan esnaflarla yardımlaşma halinde olduğu görülmektedir. Türk kültüründe yer alan mahalle olgusu, Türk yemekleri çocuklara aktarılarak onların mahalle kültürünü devam ettirebilmelerini ve Türk kültürüne yer alan yemekleri tanımalarını sağlar.

Yayınlandığı dönemdeki popülerliği yanı sıra hem 23 ülkede yayınlanmakta hem de çocuklara yönelik uluslararası çizgi film kanalı olan Cartoon Network'te yayınlanan ilk yerli yapım olma özelliği barındırdığı için Kral Şakir çizgi filmi, kültür aktarımı üzerine yapılan incelemeye örnek olarak seçilmiştir. Bu anlamda elde edilen bulgular doğrultusunda Türk aile yapısı, hitap şekilleri ve yaşam biçimine yönelik örnekler sıklıkla karşımıza çıkarken kıyafet ve aksesuarlara çocuk oyunlarına ait örneklerin sınırlı olduğu gözlenmiştir. Müzik ve halk oyunlarına ise yedi bölümde yer verilmiştir. Çocuk oyunlarının sınırlı işlenmesi sebeplerinden biri de günümüzde sokakta oynayan çocukların yerini evde video oyunu oynayan çocuklara bırakmış olması olarak da düşünülebilir. Kültür aktarımında her ulusal hem uluslararası değişimlerin, anlık popüler olanın ya da toplum içinde yer edinmiş, kabul görmüş davranış ve uygulamaların genel olarak yapımlara da yansıtıldığı görülmüştür.

VI. KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- ABİSEL, N. (2014), **Sessiz Sinema**, 3.Baskı, **De Ki Basım Yayım**,
- ADORNO, (1996), Theodor, Horkheimer Max, **Aydınlanmanın Diyalektiği**,
Kabalcı Yayınları, İstanbul
- ALSAÇ, Ü.(1994), **Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film**,
İletişim Yayınları, İstanbul.
- ARTUN, E. (2000). **“Halk Kültürü ve Folklorun Türk Kültüründeki Yerine
Kültürel Değişim ve Gelişim Açısından Bakış” Adana Halk
Kültürü Araştırmaları 1**, Adana
- ASSMANN, J., (2001) **Kültürel Bellek**, (Çev.: Ayşe Tekin), **Ayrıntı Yayınları**,
İstanbul
- ATABEK, G. ve ATABEK, Ü. (2007), **Medya Metinlerini Çözümlemek**. İçerik,
Göstergebilim ve Söylem Çözümleme Yöntemleri, **Siyasal Kitabevi**,
Ankara
- BACANLI, H. (2017). **Değer bilinçlendirme yaklaşımı**, **Çizgi Yayıncılık**,
Konya
- BARTHES, R. (2003). **Çağdaş Söylenler**, **Metis Yayınları**, İstanbul
- BARTHES, R. (2016). **Göstergebilimsel Serüven**, **Yapı Kredi Yayınları**,
İstanbul
- BECKERMAN, H., (2003), **Animation: TheWholeStory**, **Allworth Press**,
- BENDAZZİ, G. (2016). **Animation a World History. Wolume 1: Foundations
-The Golde Age**. **Crc Press, A Focal Pressbook**.
- BOURSE, M. (2017) **Kültürel Çalışmaları Anlamak**, Çeviren: Halime Yücel,
İletişim Yayınları, İstanbul

- CUCHE, D. (2013) **Sosyal Bilimlerde Kültür Kavramı**. Bağlam Yayıncılık, İstanbul
- ÇAĞAN, K. (2003). **Popüler Kültür ve Sanat**, Altinküre Yayınları, Ankara.
- DURSUN, Ç. (2013) **İletişim Kuram Kritik**, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara
Enstitüsü İletişim Fakültesi Radyo Televizyon Sinema Bilim Dalı. İstanbul.
- GASSET, ORTEGA Y.(2003). **Kitlelerin Ayaklanması**, Çev. Koray Karaşahin, **Babil Yayınları**, İstanbul.
- GEMUHOĞLU, Z. (2014, Ocak-Şubat). **Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü. Hayal Perdesi**
- GERBNER, G. GROSS, L., MoORGAN, M., SİGNORIELLİ, N., SHANAHAN, J. (2002) **Growinupwithtelevision: Cultivationprocesses**. Media effects: **Advances in theoryandresearch**, 2, 43-67.
- GÖKALP, G. (1998) **Göstergebilim Açısından Bir Şiir Değerlendirmesi: ‘Bir Sözlükte Kitap Adları**, Ankara
- GURİAUD, P. (1990) **Göstergebilim**, Çev. Mehmet Yalçın, **İmge Kitabevi**, Ankara
- GÜVENÇ, B. (1997). **Kültürün ABC'si**. Yapı Kredi Yayınları. İstanbul
- GÜVENÇ, B. (1994), **İnsan ve Kültür, Remzi Kitabevi**. İstanbul
- GÜNAY, D. (2012). **Görsel Göstergebilim ve İmgenin Adlandırılması**, İstanbul: **Es Yayınları**.
- GÜNEŞ, S. (1995) **Medya ve Kültür**, Vadi Yayınları, Ankara
- HÜNERLİ, S . (2005). **Canlandırma Sineması Üzerine**, **Es Yayınları**, İstanbul.
- İRVAN, S. (2014), **Medya Kültür Siyaset**, **Pharmakon Yayınevi**, Ankara
- KAPLAN, M. (1998) **Kültür ve Dil**, **Dergâh Yayınları**, İstanbul
- KÖKTÜRK, M (2006) **Kültür Bilimi Yazılar**, **Hece Yayınları** Ankara
- LEVİ- STRAUSS, C. (1963). **Structural Anthropology**,(Çev: C. Jacobson & B. G. Schoepf), **Basic Books Press**, New York
- MALINOWSKI, B. (1990) **İnsan ve Kültür**, **V Yayınları**, Ankara

- MALINOWSKI, B. (1992) **Bilimsel Bir Kültür Teorisi**, Çeviren: Saadet Özkal, **Kabalıcı Yayınları**, İstanbul
- ONUR, B. (2009). **Türk Modernleşmesinde Çocuk. İmge Kitabevi**, Ankara
- OSKAY, Ü. (2001) **Yıkanmak İstemeyen Çocuklar Olalım**, **Yapı Kredi Yayınları**, İstanbul
- OSKAY, Ü. (2014) **Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri**, **İnkılap Kitabevi**, İstanbul
- OSWARLD R. L. (2011). **Marketing Semiotics: Signs, Strategies and Brand Value**. **Oxford University Press**, New York.
- ÖZLEM, D. (2012). **Kültür Bilimleri ve Kültür Felsefesi**. **Notos Kitap**, İstanbul
- RIRAF, M. (1992). **Göstergebilimin ABC'si**, İstanbul: **Simavi Yayınları**.
- RIRAF, M. (2000). **XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları**, **Om Yayınevi**, İstanbul
- RIFAT, M. (2011). **Homo Semioticus ve Genel Göstergebilim Sorunları**. **Yapı Kredi Yayınları**. İstanbul
- MÜMTAZ. (1994) **Kültür Değişmeleri**. **Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları**. İstanbul
- PAUL, W. (2006) **The Fundamentals Of Animation/ Ava Book Production/Singapore**
- TÜRKOĞLU, N. (2003) **Kitle İletişimi ve Kültür**. İstanbul: **Naos Yayınları**.
- SAMANCI, Ö. (2004) **Animasyonun Ölenemez Yükselişi**, 1. Basım, **İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları**, İstanbul
- SAYIN, Ö. (2014). **Göstergebilim ve Sosyoloji**. **Anı Yayınevi**. Ankara
- UYGUR, N. (1996). **Kültür Kuramı**. **Yapı Kredi Yayınları**, İstanbul
- WILLIAMS, R. (2001). **The Animators Survival Kit**. New York: **Faber and Faber Inc**,

MAKALELER

- ABALI, N. (2012). **Türkiye’de Animasyonun Dünü ve Bugünü. Aylık Bilişim Kültür Dergisi**, Sayı: 147, 106-113.
- ARIK, E. (2013). **Yurttaş Gazeteciliğinin Günümüzdeki Görünümü: Twitter Gazeteciliği Örneği. Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi**. Sayı: 36, s. 273-287.
- BANKS, J. A. (2010). **Multicultural Education: Characteristics and Goals In** J. A. Banks & C. A. M. Banks (Eds.), *Multicultural Education: Issues and Perspectives* (Seventh Edition ed., pp. 3-26). United States of America JohnWiley & Sons
- BAYRAKÇI, M, (2007), “**Sosyal Öğrenme Kuramı ve Eğitimde Uygulanması**”, *SAÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14: 198-210.
- BERRİN, E. (2000) **Tarihten Günümüze Türk Aile Yapısı. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi** 1.4 223-244
- ÇİÇEK, M. (2014). “**Dilbilimsel İlkeler Görsel Göstergelere Uygulanabilir Mi?**” *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*,
- DÖNMEZ, S. C. (2019). “**Semt Bizim Ev Kira**” 2000 Sonrası Türk Sinemasında Mahalle, Futbol ve Kentsel Dönüşüm. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 7 (1), 370-397.
- GÖÇER, A. (2012) **Dil-Kültür İlişkisi ve Etkileşimi Üzerine, Türk Dili Dil ve Edebiyat Dergisi**, Ankara
- KARAKUŞ, N. (2015). **Okul öncesi döneme hitap eden tema içerikli çizgi filmlerin değerler eğitimine katkısı yönünden değerlendirilmesi (Niloya örneği). Değerler Eğitimi Dergisi**, 12(30), 251- 277
- ÖZER, Ö. (2005) **Televizyonun Yetiştirme Rolü: Ankara Çevik Kuvvet Örneği, Gazi Üniversitesi İletişim Dergisi**, Bahar/Kış 2005, Sayı: 20, 1-20.
- SOYDAN, E. ve ALPASLAN, N. (2014). **Medyanın Doğal Afetlerdeki İşlevi, Sosyal Bilimler Dergisi**, İstanbul
- ŞİRİN, M. R. (2017). **Çocuk ve çocukluk: Kültürel ve sosyolojik boyut. Çocuk ve Medeniyet Dergisi**, 2(3).

TEZ KAYNAKLARI

- AYGEL, G. (2022) Çocuk Animasyon Film Afişlerinde Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Göstergibilimsel Açıdan İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Sivas.
- DENLİ, S. (1997), Gösterge Bilim Açısından Grafik Gösterge Anlamlarının İncelenmesi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- EREN, Ş. (2012) Popüler Kültür Ve Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Evlilik Programları: “Esra Erol’da Evlen Benimle” Örneği. (Yüksek Lisans Tezi) Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- HACIBEKTAŞOĞLU, E. S. (2014). Kültürel Çalışmalar ve Çizgi Filmlerin Çocuk İzleyici Üzerindeki Etkileri Araştırması. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul, Türkiye: İstanbul Arel Üniversitesi.
- HÜNERLİ, S (2000) Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli. Doktora Tezi İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler
- SAMUK, O. (2018). Çizgi Filmlerin Söz Varlığı Üzerine Bir İnceleme. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

- AKBULUT, U. (2012) “Mağara resimleri 40 bin yıl öncesinden bize ulaştı.”. Erişim tarihi 03.03.2021, <http://www.uralakbulut.com.tr/wp-content/uploads/2009/11/MA%C4%9EARARES%C4%B0MLER%C4%B0-40-B%C4%B0N-YIL-%C3%96NCES%C4%B0NDENB%C4%B0ZE-ULA%C5%9ETI-TEMMUZ-2012.pdf>
- ERDOĞAN, İ. (2013). Popülerkültür nedir? <http://kutuphane.halkcephesi.net/Yazarlarold/Irfan%20Erdogan/poplerkltr.html> (25.02.2022)

Radyo Ve Televizyonların Kuruluş Ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun
(<https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuatmetin/1.5.6112.pdf>)

TÜİK,06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Taknolojileri Kullanımı ve Medya.
Türkiye İstatistik Kurumu. İstanbul : Türkiye İstatistik Kurumu, 2013;
Araştırma. Alınan adres:
<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866>.

URL-1 <http://www.animasyongastesi.com/animasyon-prensipleri/>

URL-2 <https://www.kulturportali.gov.tr/portal/somutolmayankulturelmiras>

URL-3 TDK: Türk Dil Kurumu Kültür <https://sozluk.gov.tr/> (24.02.2022)

URL-4 Şekil 1: Fransa, Lascaux Mağarası <https://www.narsanat.com/magara-sanati-ve-kutsal-lascaux-magarasi/>

URL-5 Şekil 2: Thaumatrope <https://umutium.com/blog/sanat-ve-tasarim/hareketli-goruntu-tarihi-thaumatrope-nedir/>

URL 6- Şekil 3: Phenakistoscope (Kaynak: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR0usxm4xvDSODGE7uH3Yyi-r47p00kY5yNyuI62z5jAqybI2oajhL8Vg2uv2y3c8w93FM&usqp=CAU>)

URL 7- Şekil 4: Zoetrope <https://www.alamy.com/an-engraving-depicting-a-zoetrope-one-of-several-pre-film-animation-devices-that-produce-the-illusion-of-motion-by-displaying-a-sequence-of-drawings-or-photographs-showing-continuous-phases-of-that-motion-dated-19th-century-image235038712.html>

URL 8- Şekil 5: Flipbook <https://www.semanticscholar.org/paper/Place-of-flip-book-animation-technique-in-design-Alt%C4%B1n-Bing%C3%B6l/498a4d21e57a66e5dbcd333589205db8c108515c>

URL 9- Şekil 6: Praxinoscope <http://educartlab.blogspot.com/2018/04/precinema-il-prassinoscopio.html>

URL 10 - Şekil 7: Eadweard Muybridge <https://www.reprodart.com/a/muybridge-eadweard/manandhorsejumpingfromani.html>

- URL 11- Şekil 8: Humerous Phases of Funny Faces'den bir sahne
<https://videonuz.ensonhaber.com/izle/dunyanin-ilk-cizgi-filmi-humorous-phases-of-funny-faces>
- URL 12- Şekil 9: Fantasmagorie'den bir Sahne
<https://mubi.com/tr/films/fantasmagorie>
- URL 13- Şekil 10: Little Nemo Slumberland'den bir sahne
<https://updatemexico.com/uplife/upshow/little-nemo-uno-de-los-comics-con-mas-imaginacion/>
- URL 14- Şekil 11: Betty Boop <https://allthatsinteresting.com/esther-jones>
- URL 15- Şekil 12: Rotoscope
<https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/rotoscoping-animation.html>
- URL 16- Şekil 13: Mickey Mouse
<https://imaginationishonesty.wordpress.com/2010/11/10/the-development-of-mickey-mouse/>
- URL 17- Şekil 14: Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler
https://en.wikipedia.org/wiki/Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs_%281937_film%29
- URL 18- Şekil 15: Animasyonun 12 Temel Prensipleri
<https://scifi.radio/2017/09/07/12-principles-animation-updated-modern-age/>
- URL 19 Şekil 16: Ölü Gelin (Corpse Bride) Yapım Aşaması
<https://www.salt10.com/olu-gelin-animasyonunun-perde-arkasi-ve-bilinmeyenleri/>
- URL 20- Şekil 17: Disney Pixar Monster University Storyboard
<http://www.animasyongastesi.com/eren-erdoganla-storyboard-sanatciligi-uzerine/>
- URL 21- Şekil 18 Disney Karmakarışık (Tangled) Karakter Tasarımı
<https://www.pushing-pixels.org/2011/01/03/the-art-of-tangled.html>

URL 22- Şekil 19: Ejderhanı Nasıl Eğitirsin? (How to Train Your Dragon) Sahne
<https://www.asoundeffect.com/how-to-train-your-dragon-3-sound/>

URL 23- Şekil 20: Moana Sahne
<https://www.buzzfeed.com/andyneuschwander/18-beautifully-epic-shots-from-moana>

URL 24- Şekil 21: Frozen 2 (Karlar Ülkesi 2) Modelenmiş sahne
<https://www.sidefx.com/community/frozen-ii/>

URL 25- Şekil 22: Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?
<https://www.tsa.org.tr/tr/yazi/yazidetay/67/%EF%BF%BDmentu-gemisi-nasil-yurudu>

URL 26- Şekil 23: Keloğlan
[https://tr.wikipedia.org/wiki/Keloğlan_Masalları_\(dizi\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Keloğlan_Masalları_(dizi))

URL 27- Şekil 24: Cartoon Network “Zorba Olma Kanka Ol” Reklamı
<https://www.youtube.com/watch?v=vVMYAlpPaXk>

URL 28- Şekil 25: Tatlılar ve Tuzlular Bölümü
<https://www.youtube.com/watch?v=HLeY5hb4KAk>

URL 29- Şekil 26: 112. Bölüm Kemeçe Sahnesi
https://www.youtube.com/watch?v=V-xY493y2_E&t=721s

URL 30- Şekil 27: 112. Bölüm Horon Sahnesi
https://www.youtube.com/watch?v=V-xY493y2_E&t=721s

URL 31- Şekil 28: İstanbul Boğazı Kaynak:
https://www.youtube.com/watch?v=lQd-eNw_rZw&t=102s

URL 32- Şekil 29: Fatih Sultan Mehmet Köprüsü ve Rumeli Hisarı
https://www.youtube.com/watch?v=lQd-eNw_rZw&t=102s

Çizelge 1:
https://cartoonnetworkturkiye.fandom.com/tr/wiki/Kral_%C5%9Eakir_B%C3%B6l%C3%BCmleri_Listesi

Çizelge 2:
https://cartoonnetworkturkiye.fandom.com/tr/wiki/Kral_%C5%9Eakir_B%C3%B6l%C3%BCmleri_Listesi

ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad : Gamze YETEN

Öğrenim Durumu

Yüksek Lisans: : İstanbul Aydın Üniversitesi
Görsel Sanatlar Anadalı, Görsel Sanatlar Bölümü

Lisans: : İstanbul Aydın Üniversitesi
Çizgi Film ve Animasyon Bölümü

Yayınlar

Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Dergisi, Çocuklara Türk Kültürünün Aktarılmasında Çizgi Filmlerin Yeri ve Önemi