

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EL SANATLARI EĞİTİMİ BÖLÜMÜ

ÇİZGİ FİMLERİN 6-18 YAŞ GRUBU
BİREYLERİN YAŞANTILARINDA YERİ VE ÖNEMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Y. G.
Yükseköğretim Kurulu
Dokümantasyon Merkezi

TEZ DANIŞMANI : Doç.Dr. Taciser ONUK
TEZİ HAZIRLAYAN : Metin İNCE

12041

ANKARA - 1991

Ö N S Ö Z

Dünyada pek çok kişinin ilgi ile izlediği çizgi film, çocuklar kadar yetişkinlerinde zevkle seyrettiği bir film türüdür. Canlandırma sinemasının en çok kullanılan en popüler dalı olan bu teknik, temelleri çok ötelere giden ve normal sinema ile birlikte ortaya çıkarak gelişen yapısı ile günümüzde büyük aşamalar kaydetmiştir.

Pek çok ülke, canlandırma sinemasından hemen hemen akla gelebilecek her alanda yararlanmakta. Gelişmesi için devlet desteği sağlanmakta özellikle okullarda bu konuda eğitim ve öğretim amaçlı programlarda yer almaktadır.

Ülkemizde ise sinemamızın 80 yıla yakın geçmişine karşın canlandırma sineması için anlatılacak fazlaca birşey olduğu söylenemez. 1960'lı yıllarda Tonguç Yaşar, Tan Oral, Oğuz Aral Mustafa Emektar (Mıstık) gibi karikatüristlerin özel ilgileri sonucunda yapılmış kısa metrajlı çizgi filmlerden söz edebiliyoruz.

Günümüzde bu konuya ilgi duyan birkaç sanatçının dışında çizgi film sanatıyla uğraşanların sayısının yeterli olmadığı söylenebilir. Bu konuda yapılanlar da reklam filmlerinden pek öteye geçmemekte.

Az da olsa çizgi film yapım ve üretimi sürmekle birlikte, bu alanda izleyiciler açısından yapılmış olan araştırmaların sayıları ise oldukça yetersiz.

Ülkemizde azımsanmayacak kadar izleyicisi olan bu sanatın, öncelikle, izleyici, yapımcı arasındaki ilişkilerin belirlenmesi ve kültür değerlerimizin bu ilginç özelliklerinden yararlanması gerekmektedir.

Bu araştırmanın amacı, bu kadar sevilmesine zevkle izlenmesine karşın, çizgi filmlere karşı çocukların ne ölçüde il-

gi gösterdiklerini belirlemek,bu ilgi ölçüsünde beliren görüşleri değerlendirmek ve konuyla ilgileneceklerle yardımcı olabilmektir.

Bu konuda araştırma olanağı veren çalışmalarım süresince yardımlarını esirgemeyen danışmanım Sayın Doç.Dr.Taciser Onuk'a,araştırma süresince öneri ve görüşlerinden yararlandığım Sayın Doç.Dr.Gürhan Can'a teşekkürlerim sonsuzdur.

Ocak 1991

Metin İNCE



İ Ç İ N D E K İ L E R

Sayfa

GİRİŞ	I
Problem	6
Araştırmanın Amacı	7
Araştırmanın Önemi	9
Araştırmanın Yöntemi	10
Tanımlar	13
Literatür Özeti	16

A. BİRİNCİ BÖLÜM

I. ANİMASYON SANATI İLE İLGİLİ GENEL BİLGİLER	18
I.1. Animasyonun Tanımı	18
I.2. Animasyon İşleminin Oluşumu	18
I.3. Animasyonda Konu	22
I.4. Animasyonda Planlama	24
I.5. Animasyon Çekim Yöntemi	26
I.6. Animasyon Teknikleri	29
I.6.1. Kesim ve Siluet Tekniği	30
I.6.2. Kukla Film Tekniği	30
I.6.3. Seramik Çamuru ile Canlandırma	30
I.6.4. Nesnelerle Canlandırma	30
I.6.5. Kum ve Cam Üstüne Boyama	31
I.6.6. Pinscreen Tekniği	31
I.6.7. Kompüterle Canlandırma	32

B. İKİNCİ BÖLÜM

2. ANİMASYONUN TARİHÇESİ	33
2.1. Gelişimi	33

2.2. Animasyonun Sinema İçindeki Yeri	40
2.2.1. Canlandırmada Hareket ve Zaman ...	41
2.2.2. Canlandırma Sinemasında Zaman Kavramı	43
2.2.3. Canlandırmada Hareket Analizi	44
2.2.4. Canlandırma Sinemasında Değişim Öğeleri	46
2.3. Türkiye'de Animasyon Sanatı	49
2.4. Animasyonun Eğitimdeki Yeri	54
2.4.1. Eğitimde Görsel Algı	54
2.4.2. Görsel İletişimin Eğitimdeki Yeri	55
2.4.3. Eğitimde Görsel Ortamlar	58
2.4.3.1. Film ve Televizyon	59
2.4.3.2. Öğretme Yardımcıları	60
2.4.4. Görsel Eğitimde Okul Dışı Etmenler	61
C. ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	
3. DEĞERLENDİRME, ANKET YOLUYLA SAĞLANAN BİLGİLER	62
D. DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	
SONUÇ, ÖZET VE ÖNERİLER	88
Özet	88
Öneriler	93
EKLER	
Soru Kağıdı Örneği	95
Şekiller Listesi	101
Çizelgeler Listesi	103
Fotoğraflar	105
KAYNAKÇA	119

G İ R İ Ş

İnsanoğlu resim çizmeyi öğrendiğinden bu yana hareketi canlandırabilmek için uğraşmıştır.

"... sinemanın bulunuşu ile insanoğlu asırlardır tasarladığı "hareketi verebilmek düşüncesini gerçekleştirmiştir." (I).

Varoluşundan bu yana, görsel olarak iletişimi sağlamak amacıyla çizgiyi kullanan insanlar, yaşadıkları mekanlarda, mağaralarda, etkilendikleri olayları ve avladıkları hayvanları kendileriyle özdeşleştirmek amacıyla resimlerini yaparken çizgiyi kullanıyorlardı. Çizdiklerinin gerçeğe yakın olması için de canlandırmağa, hareket vermeye çalışarak anlatımı pekiştirmeye özen gösteriyor, bunu da; yaptıkları hayvan resimlerinde çok yönlü kollar ve bacaklar ekleyerek gerçekleştireyorlardı. Bu düşüncelerle gerçekleştirilen av sahneleri ise şaşılacak derecede hareketli bir özellik taşımaktadır.

Görsel değerlerin oluşumunda en dinamik etkenlerden biri de hareket sorunudur. Animasyon (canlandırma); Bir nesnenin belirli bir mekanda ve belirli bir süre içerisinde bir yerden bir yere konum değiştirmesi de hareketi oluşturmaktadır. Görsel sanatlar içinde animasyon, ayrı ayrı resimleri ya da hareketsiz nesneleri, gösteri sırasında hareket duygusu verecek biçimde düzenleme ve çekim yapma tekniğidir.

Görme duygusuna bağlı sanatsal-iletişim olgusunda hareketi kitleye yönelik olarak kullanan araçlar sinema ve televizyondur. Özellikle, canlandırma sineması, zaman ve mekan sınırlarını zorlayarak, hareket ögesini, görmekten daha yukarı düzeyde duyarlılıkla, estetik boyuta yükselmesini sağlar.

(I) Nijat Özön, Sinema El Kitabı, Elif Yayınları, İstanbul, 1964, S.3.

Görsel iletişimin sağlanması için çizgiyi kullanarak hareketi gerçekleştirmeye uğraşan sanatçı temelde bir mesajı iletme kaygısı içinde bulunmaktadır. Grafik sanatlar içinde çizginin kullanımı, iletişim araçlarının paralelinde gelişimini sürdürerek, plastik sanatlar içinde bugünkü düzeyine ulaşmıştır.

Toplumdaki değişim süreci içinde grafik sanatların yayın organlarıyla çoğaltılması ve aktarılması büyük bir anlam taşır.

İnsan, çevresiyle olan ilişkisinin büyük bir bölümünü görsel olarak sağlamaktadır. İletişim araçlarıyla kapsamları genişletilen anlatım biçimlerinin her türünün izlendiği günlük yaşamda, görsel algılama egemendir. Endüstri çaının sonucu olarak gelişen iletişim araçlarının etkisiyle günümüz insanı, giderek daha az okumakta ve konuların çeşitli iletişim araçlarıyla daha kolay algılanabilirliğinden okumaya daha az zaman ayırmaktadır.

Görsel iletişim araçlarının gelişimi teknolojiye bağımlı olarak ilerlemektedir. Bilimsel ve teknolojik yapılanmanın değişmesi ile toplumlar, farklı iletişim araçlarının etkisi altında kalmakta ve toplumun yaşama, düşünme biçimleri değişmektedir. Özellikle kitle iletişim araçlarından en yaygın olan Televizyon, toplumların eğitim ve eğlence gereksinimlerini karşılar duruma gelmiştir denilebilir.

Televizyon bu işlevini çeşitli görsel sanatlardan yararlanarak yerine getirir. Bu sanat dallarından biri de animasyondur. Sinema sanatı içinde yer alan ve teknik olarak çok yakın benzerlik gösteren animasyon; canlandırma sineması olarak adlandırılmaktadır. Canlandırma da temel özellik, hareketin saptanmasında yatmaktadır.

"Sinemada hareket, her saniye için 24 kare görüntü alıcı ile sürekli kaydedilirken, canlandırmada her saniyelik görüntü alıcıda değil, kağıt üzerinde sanatçı tarafından analiz edildikten sonra alıcıda

tek tek kaydedilir." (2).

Animasyon, ülkemizde yaygın anlamıyla bilinen Çizgi Yapım, günümüzde teknik buluşların gelişmesi, televizyonun yaygınlaşması ile bu sanat dalı geniş boyutlar kazanarak yeni uygulama alanları bulmuştur.

"20.yüzyıl bilimsel ve teknolojik gelişmeler ve değişim çağıdır. Bu gelişim ve değişim dünyanın varoluşundan beri en üst düzeye erişerek, insanın yaşamını ve onun bu yaşam için yetiştirilmesini büyük ölçüde etkilemiştir." (3)

Doğaldır ki, bunun sonucu olarak eğitimin yapısı giderek değişmiş, bilimsel alanda hızlı yapılaşmaya gerek görülmüştür. Toplum yapısındaki zorunlu değişim, artan dünya nüfusu, üretim sürecinde otomasyona geçişin etkisiyle arzulanan ve artan eğitim istemlerinin karşılanmasında değişik biçimlerde güçlükler ve uyumsuzluklar ortaya çıkmıştır.

Eğitimde fırsat eşitliği yönünden; dengesiz dağılım, sayıca fazla sınıf mevcutları, öğretmen, okul araç ve gereç gibi eğitim yetersizlikleri soruna yeni çözüm yolları aramayı zorunlu kılmıştır.

Öğrenme ve öğretme sürecinin kısaltılması ve eğitimin etkinliğinin artırılması amacıyla yardımcı nitelikte kullanılabilecek bilgisayar, teyp, video-teyp, slayt göstericileri, televizyon gibi pek çok araç gereç ile değişik uygulama yöntemleri geliştirilmiştir.

Günümüzde ise toplumlar gelişmelerini kültürel alanda üst düzeye ulaşmış ülkeler düzeyine getirmeye çalışmaktadırlar. Bu aşamada, eğitime ve eğitime katkısı olan bütün kuruluşlara sağlıklı bir toplum oluşturmakta büyük görevler düşecektir.

"Gelişen diğer ülkelerdeki gibi ülkemizde de kalkınma sürecinin bir parçası olarak eğitim ve eğitim sistemi

(2) John Halas, Film Animation: a Simplified approach (Switzerland: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization-Unesco, 1976), S.II.

(3) Cevat Alkan, Eğitim Teknolojisi, Ankara, 1977, S.43.

biireylerin ekonomik ve toplumsal kalkınmaya katkıda bulunabilecek sayı ve nitelikte yetiştirilmelerinde etken bir öğedir."(4)

İnsanlar için, çağın değişim ve hızına uygun olarak öğrenme ve bilgilenme gerekmektedir. Punu ise sürekli farklılaşan etkenler altında değişmeyen yöntemlerle sağlamak olanaksız görünmektedir.

Bu görüş ve düşünceler doğrultusunda televizyon geniş ölçüde yaygınlaşarak hemen hemen her eve girmiştir. Uygun bir yayın politikası halinde etkili bir uyarıcı ve yönlendirici olabilecektir. Ancak bugüne kadar gerçekleştirilen uygulamaların televizyonun arzulanan düzeyde olduğunu söylememize olanak tanımamaktadır.

Eğitim-öğretim ve eğlence türü yapımların amacı, kuşkusuz istenileni öğretmek ve bu yolla uygun davranışlar geliştirmeye yardımcı olmaktır. Kalıcılığın sağlanabilmesi, yapının, uygulamaya gerçekleştirmeye yönelerek, böylece görşelliği taşıyada yatmaktadır. Görüntüsel bir iletişim aracı olan animasyonun temel potansiyeli, karmaşıklığı açığa çıkarmak, görünmez olanı görünür hale getirerek hızlı ve doğru bir bilgilenme sağlamaktır.

Çizgi filmler hazırlanırken, gereğinde canlı, normal aksiyon filmlerinden de yararlanılmakta oluşu, sinema tekniği oluşunda yatmaktadır. Herhangi bir olay, bir yapılanma, bir hareket canlandırma yoluyla analiz edilebilmekte ve simgelerle basitleştirilerek açıklamayı gerçekleştirebilmektedir.

Tüm bu oluşumların izini, çizgi yapımlarda görsel olarak izleme, bireylerde hem yaratıcılığı geliştirmekte, hem de bireylerin yaşantılarına yepyeni boyutlar katma aşamasını gerçekleştirdiği düşünülmektedir.

Canlandırmanın yani animasyonun ülkemizde kültürel açıdan çizgi film olarak bilinmesi, konunun gerçek anlamda herkes-

(4) DPT (Devlet Planlama Teşkilatı), Kalkınma Planı, 3. Beş Yıl, Ankara, 1973, S.710.

çe tanındığı, bilindiği ve hoşlanıldığı şeklinde yorumlanması doğru olacaktır.

Çizgi filmlerin etkililiğinin ölçülmesi düşünüldüğünde; çizgi yapımlarda konu, gerçekçi bir yaklaşımla verilebildiği gibi, hayal gücünü geliştirebilecek bir biçimde sunulabilmekte ve böylece öğretim süreci sevimli hale dönüştürülerek öğrenme isteği artırılabilir. Ayrıca rengin ve sesin devreye girmesiyle akılda kalıcılığı artırmakta, aynı zamanda görerek ve işiterek etkin bir öğrenme sağlanabilmektedir.

Çizgi filmlerin bu özellikleri, eğitim ve öğretim filmlerinin yapısına ve amacına uymakta özellikle teknik konuların açıklanmasında çok etkili olmaktadır. Pahalı bir teknik ürün olmasına karşın, eğitim ve öğretimin gerçekleştiği okul ders yardımcıları içinde kullanılabildiği gibi okul dışında kitle iletişim araçlarınınca değişik programlarda da kullanılmasında yarar vardır.

Çizgi film, teknikle sanatın iç içe olduğu, görselliği çok etkili bir sinema tekniğidir. Bunun için de Grafik Sanatların, sinemanın, müziğin edebiyatın, balenin akla gelebilecek her ileri çalışmanın, özellikle elektroninin ortak ürünü olma yolundadır.

Küçük yaş gruplarından itibaren çizgi filmler, çizgi resimler çocukların çabuk okuma ve kavrama yeteneklerini geliştirmesi bakımından tam anlamıyla yararlı ve uygun uyarıcılardır.

Problem

Türkiye'de çocuk ve ergen eğitiminin genel olarak temel eğitimi; okul öncesi (anaokulu). ilkokul, ortaokul ve lise öğrenimi biçiminde oluşturulması ve incelenmesi; okul çağı düşünçesine uygun karşılık olacaktır. Eğitimin genel amaçlarından birisi de kültürel düzeyi artırmak suretiyle ülkede yaşayanların refah seviyelerini yükseltmektir. Bu amaçla ülkemizde kitle iletişim araçlarından olan televizyonla 1981 yılında başlatılan okuma-yazma seferberliği böyle önemli bir gereksinimden hareketle gerçekleştirilmiştir.

Günümüzde çağdaş yaşam gereği, bilgi çağına doğru hızla yol alan toplumumuzun bu süratle ayak uydurması gerekmektedir. Bu bağlamda eğitim problemleri içinde okullaşma oranındaki sayısal artış gözönüne alındığında çağdaş iletişim araçlarından yararlanılması ve etkilenilmesi kaçınılmaz görünmektedir.

Eğitim programlarının kitleye yönelik olarak yeniden yapılanması için değişik projeler gündeme gelmekte ve uygulamaya geçiş aşamasında ise bu tür iletişim araçlarından yararlanılmaktadır. Televizyonun eğitim programlarının uygulanmasındaki avantajları bilinmekte, bireylerin okul dışı zamanlarının saptanan ilkeler doğrultusunda yararlı biçime dönüştürülerek amacına ulaşması gerekliliği doğmaktadır. Bunu gerçekleştirebilmek için her şeyden önce; bireylerin ilgi, istekleri ile yapılanın yeterliliği ya da aksayan yönlerinin araştırılması yoluna gidilmelidir.

Televizyonla yapılan ve yayınlanan eğlence-eğitim amaçlı animasyon yapımlarının, çocukların bu konuda ilgili gereksinimlerini karşılayıcı, programlara etkin bir şekilde katılmasını sağlayıcı olması alınması gereken önlemler arasındadır.

Bu özellikleri yanı sıra çocuklara yönelik olduğu kadar ergen ve gençlerin hatta büyüklerin de ilgi ile izledikleri çizgi yapımlardan kaç kişinin yararlandığını saptamak ama-

cıyla,gerekli girişim ve çalışmalarda bulunulması zorunludur.

"Çocuk yayınları,gerek örgün(okul) eğitime yardımcı olarak,gerekse okul dışı daha geniş kapsamlı bir eğitim amacı ile yayınlar arasında yer almaktadır."(5)

Genel olarak,çocuk ve ergen programları içinde yer alan animasyon yapımlarının,uygulamanın gerektirdiği niteliklere göre,aksayan ve eksik yönlerinin giderilmesiyle,bireylerin düşüncelerinin bilinmesinin sorunun çözümlenmesinde önemli bir etkiye ve yere sahip olabilir.

Pöyle önemli bir konunun Türk eğitim sistemi içinde yeterince uygulamaya geçmediği ve araştırılmadığı görülmüştür.Fugüne kadar kesin olarak yerinin saptanamaması ise problem olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu nedenle bu araştırma,ilgili araştırma ve kaynaklardan yararlanılarak konuya yeni yaklaşımlar getirmesi bakımından kuramsal,araştırmanın amaçlarını gözleme dayalı olarak test etmeye yönelik olduğundan pratik öneme sahiptir.

ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın,genel amacı; 6-18 yaşlar arasındaki bireylerin,çizgi filmlerle ilgili bilgileri,görüşleri ve eğilimlerini belirlemektir.Araştırmanın kapsamına giren denekler okul öncesi (anaokulu),ilkokul,ortaokul ve lise dönemi olarak yaş gruplarına ayrıldığında; deneklerin bulundukları yaş grupları ile çizgi filmlere ilişkin bilgi,görüş ve eğilimleri arasında bir ilişki olup olmadığı,bilgi düzeylerinin derecesi ve okul dışı etkenliği açısından kendilerine sağladığı katkıları incelemektir.

(5) Aysel Aziz, Radio ve Televizyonla Eğitim,(Ankara:A.Ü. Eğitim Fakültesi,1982 a), S.96.

Bu amaçla aşağıdaki sorulara cevaplar aranmıştır.

1. Deneklerin kişisel, toplumsal ve sosyo-ekonomik özellikleri arasındaki farklılıklar nelerdir ?

2. Yaş guruplarına göre, deneklerin televizyon izleme sıklıkları değişiyor mu ?

3. Yaş guruplarına göre, deneklerce en çok izlenen yayınlar hangileri olmaktadır ?

4. Deneklerin çizgi film izlemekten hoşlanıp, hoşlanmama durumları nasıldır ?

5. Deneklere göre, çizgi film (Animasyon) deyimi hangi türleri anımsatmaktadır ?

6. Çizgi film izleyen deneklerin, çizgi yapımlardan hangi türleri, daha çok tercih etmektedirler ?

7. Denekler en çok hangi çizgi film kahraman tiplemesini (İnsan, hayvan, mekanik kahraman) tercih ederek izlemektedirler ?

8. Çizgi film yardımıyla, anlatılmak istenilen herhangi bir olayın anlaşılma durumu nasıldır ?

9. Çizgi roman okumak ya da çizgi film seyretmek arasındaki tercihleri ve nedenleri nelerdir ?

10. Çizgi roman okumaya ya da çizgi film seyretmeye karşı ailelerinin tutumları nasıldır ?

11. Çizgi film izlemenin ders çalışmaya yönelik olumsuz etkisi varmıdır ?

12. Çizgi film yapımı bakımından deneklerin bilgilenme düzeyleri nasıldır ?

13. Deneklerin en fazla ilgilerini çeken çizgi film konuları hangileridir ?

14. Yayınlanan programlar içinde yer alan çizgi yapımların yayın saatleri uygun mudur ?

ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Ülkelerin kalkınmasında önemli bir rolü olan eğitimin etkililiği, büyük ölçüde eğitim alan bireylerin okul içi ve okul dışı yaşantıları ile bağlantılıdır. Okul içindeki ve okul dışındaki oluşturulan ortamın yaratıcılığı destekleyici ve yön verici olması gerekmektedir.

Çocukların okul dışı yaşantılarının ise değişik görsel ve işitsel araçlar tarafından paylaşılmakta oluşu, kitle iletişim araçları yardımıyla edinilen izlenimlerin bireyler üzerindeki etkilerini önemli kılmaktadır.

Görsel iletişim araçlarından olan televizyon, günümüzde çeşitli teknik yapımları izleyicilere ulaştırmakta ve doğrudan belirleyicilik özelliği taşımaktadır. Görsel iletişimin arttığı günümüzde çocuklarımıza yönelik televizyon programları bilgi edindirmeyi, yaratıcılığı, estetik biçimde görsel algılamayı özendirici, teşvik edici yararlanılabilir ve uygulanabilir özelliğe sahip olması gerekmektedir.

Bu inançla yola çıkıldığında, çocuklarımızı geleceğe hazırlarken; onların imgelem güçlerini, yaratıcılıklarını duyguyu ve düşüncelerini dengeli bir bütün olarak geliştirme çabalarının gerekliliği ortadadır.

Bu amaçla konuya ilişkin, çocukların çizgi yapımlara karşı ilgilerini ve isteklerini belirlemek üzere bilimsel araştırmaların yapılması ve elde edilen sonuçların uygulamaya geçirilmesinin önemi büyüktür.

Konu ile ilgili başta Milli Eğitim Bakanlığı olmak üzere T.R.T ve üniversitelerin gerekli önlemleri alması beklenir.

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

"Çizgi filmlerin çocukların yaşantılarındaki önemli Yeri ve Etkisi" konulu bu araştırmada, yukarıda belirlenen genel amaç doğrultusunda sorulan sorulara cevaplar getirmeyi amaçlayan bir saha araştırması ve anket uygulaması yapılmıştır. Elde edilen verilerin değerlendirilmesi ile ulaşılan bulgular, yer yer, konuyla ilgili değerlendirmeler ve düşüncelerle karşılaştırılmıştır.

Söz konusu olabilecek düşüncelerin belirlenmesi bakımından yapılan araştırmada yalnızca kuramsal bilgilere yer verilmeyip, gözlem ve deneye dayalı yöntemlerle anket verilerinin uygun bir ortam içerisinde değerlendirilmesine çalışılmıştır.

Bu açıdan konu incelenirken, önce anket sorularının hazırlanması bakımından çizgi filmlerin çocuklar için ne ifade ettiği, hangi özellikleri taşıdığı, hangi tür konulardan ve tiplemelerden hoşlandıkları, ülkemizde çizgi filmlerin yeri ve durumu, çizgi yapımlarda işlenen konular; yayın zamanları gibi konularda ön çalışmalar yapmak gerekmiştir.

Araştırma Ankara İl'i kentsel alanı ile sınırlanmıştır, nedeni; Ankara'nın tümünü araştırma kapsamına almanın çevreyi gereksiz yere genişletme düşüncesidir. Örneklemi tayin edecek kriterleri içeren DİE verileri doğrultusunda kriterlere uygunluk gösteren yerleşim birimleri arasında Çankaya ve Mamak ilçeleri seçilmiştir.

Anket uygulaması yapmak için Ankara Milli Eğitim Müdürlüğüne Eylül 1989'da dilekçe ile başvuru yapılmış, Ekim 1989 daizin belgesi alınmıştır. Belirlenen tarihler arasında uygulama kolaylığı sağlayabilecek okullar tesadüfi olarak belirlenmiştir.

Anket sorularına verilebilecek cevaplar, seçenekler şeklinde sıralanmıştır. Soru kağıdının hazırlanmasında, özellikle kullanılan kavram ve kelimelerin en basit düzeyde tutulmasına çalışılmıştır.

Anket, gerekli hazırlıkların tamamlanmasından sonra 15 Şubat-30 Mart 1990 tarihleri arasında uygulanmıştır.

Tesadüfi örnekleme yöntemi ile seçilen Ankara İl'i Çankaya İlçesine bağlı 8, Mamak İlçesine bağlı 7, İlkokul ve Ortadereceli Okulda toplam 586 çocuk ve ergenle yapılan, toplam 32 sorudan oluşan "Çizgi Film" İzleyici Anketi'nin verileri, özellikle Çizgi Filmlerin çocukların Okul içi ve dışı yaşantılarını etkileme durumu ile konuya karşı olan ilgi düzeylerini belirlemeye yöneliktir. Eğlence ve eğitim içerikli olan çizgi filmlerin çocukların yaşantılarındaki yeri ve etkisini ölçebilecek olan soruların sonuçları bu bölümü oluşturmaktadır. Araştırmanın verileri ve bu verilerin değerlendirilmesi ile elde edilen bulgular, cinsiyet, yaş grupları gibi karakteristiklere göre değerlendirilmiştir.

Cinsiyet bakımından araştırma kapsamına alınan deneklerden 268 i kız (% 45.7), 318 i erkektir (% 54.2).

Anket uygulaması sonucu elde edilen 586 adet soru kağıdı formu elle değerlendirilmiş olup, araştırma örneklemine giren öğrenciler soruları içten cevaplamışlardır.

Okul çağındaki çocukların araştırma kapsamına alınmasının nedeni; ilgi düzeyleri çizgi filmlere karşı en yüksek oranda bu grubun oluşturmalarıdır.

Araştırmanın zorlukları arasında, bu konu ile ilgili yeterli araştırma yapılmaması, yeterli kaynak bulunamaması ve kurumların araştırma yapacaklara ve yapanlara gerekli kolaylıkları göstermemeleridir.

Araştırma dört bölümden oluşmaktadır, başta Giriş, Problem, Amaç, Önem, Yöntem, Tanımlar ve Literatür Özeti, birin-

ci bölümde Animasyon Sanatı ile ilgili Genel Bilgiler, ikinci bölümde Animasyon Sanatı'nın Tarihi Gelişimi, Sinema içindeki Yeri, Türkiye'de Animasyon Sanatı ve Animasyonun Eğitimdeki Yeri işlenmiştir.

Üçüncü bölümde ilk ve orta dereceli okullarda öğrenim gören çocuklar üzerinde uygulanan anketler değerlendirilmiş ve yorumlanmıştır.

Dördüncü bölüm sonuç bölümüdür, bu bölümde elde edilen bilgiler ışığında özetlenerek önerilere yer verilmiştir.



Tanımlar

Animated (Animasyon) : Canlandırmak, Animat'e "canlı", Animation "canlılık, hareket, heyecan, canlandırma" (6).

Animated Film : Canlandırılmış film.

Animated Cartoon : Canlı resim, resimlerin tek tek elle çizilerek canlandırılma tekniği.

Animatör : Canlandıran canlılık veren. Animasyon filmi- ni başından sonuna dek planlayan, çizen gerçekleştiren kişi, (Fr. Animateur) canlandıran ruh hareket veren (7).

Animation Stand : Animasyon çekiminin yapıldığı özel masa, Canlandırma masası.

Ana Hareket : Bir hareketin ilk ve son çizimleri.

Analog Computer : Mekanik kompüter.

Asetat : Işık geçiren selluloid yapraklar.

Background : Arka plan, dekor fon.

Collage Animation : (Karma animasyon) Her türlü görün- tüsel materyalin toplanıp sabit bir pozisyon haline geçirilip tek bir gidiş halinde verilmesidir.

Cross : + işaretler (hareketlerin çekimde ve çizimde üst üste geldiğini kontrol etme imkanı veren işaret).

Comic Strip : günlük gazetelerde yayımlanan resimli öyküler (Comic strip geleneğinin görüldüğü yıllar 1909).

Compound : Kamera altında üzerinde pim işaretler ve cam plaka bulunan düzenek.

Cut-Out : Kesme çıkarma (Kesip çıkarılan obje ve fi- gürlerle yapılır).

Cartoon Film : Çizgi film tekniğinde kullanılan en yay- gın tekniktir. Bu teknikte çizimler "Cel" adı verilen saydam selluloid yapraklar üzerine animasyon masasında yapılır.

Çizgi Film : Devam eden resimlerdir. Bu resimlerin her biri bir hareketin kısa süren anlarını oluşturur. Oluşturulan

(6) Fahir İz and H.C.Hony, The Oxford English-Turkish Dictionary, Oxford University Press, 1978.

(7) Mustafa Nihat Özön, Francois Dictionary, İstanbul, 1962.

resimler filme alınır ve sonunda bir ekran üzerinde hareketli durumda gösterilerek resme canlılık etkisi kazandırılır.

Çalışma Tablosu : (The Workshect) Animasyon filminde, çekim işleminin bakılarak yürütüldüğü planlama.

Direktör : Animasyon filminde yönetmen.

Dissolves :Erime.

Dubbing :Filmin seslendirilme işlemi.

Dope Sheet : Çekim planı.

Efekt : Seslerin özel olarak yeniden oluşturulma işlemi.

Flat Animation : Yassı düz animasyon.

Full Animation : (Tam animasyon) Tam animasyon 8 veya daha fazla çizimin bir saniye(24kare)için hazırlanmasından oluşur.

Fine Grain : Filmin ilk kopyası.

Fleischer Yöntemi :Yatay uzun resimler gibi,dekor ya da küçültülmüş peyzaj resimlerin çizim ve uygulanım işlemi.

Gölge ve Yassı Figür Animasyonu : Gölge filmler çeşitli filmlerin arkadan ışıklandırılarak saydam bir perdeye düşürülen gölgelerin animasyonu esasına dayanır.

In Between Animation :(Ara animasyon) Ara çizimciler tarafından gerçekleştirilmektedir.Hareket uçları arasındaki boşlukları doldurup sahne ve sekansların tamamlanmasıdır.

Key Animation : Kilit Animasyon (canlandırma Kılavuzu).

Limited Animation : (Sınırlı Animasyon) Konu başlangıçta tam animasyon gibi düşünülür sonra aralarında hareketler yakalanarak ağırlık bu hareketlere verilerek oluşturulur.

Layout : (Çalışma Planları) Storyboard sonrası öykünün kesinlik kazandığı aşama,bu aşamada her sahne detaylandırılır. Sahnede yer alan objenin şekil ve hareketlerle olan ilişkisi, kamera açıları duran hareketli parçaların koordinasyonu,çekim aşamaları sahnemin süresi ile tüm aşamaların tamamlanması planlama.

Model Sheet : Model yapraklar.

Panoramique : Alıcının dikey eksenini çevresindeki 360 derecelik dönüşünde, herhangi birini yapması.

Live-action : Canlı filmlerle, animasyon filmlerini çekebilecek özelliğe göre yapılmış düzenek.

Paper Animation : (Kağıt animasyon) Bu teknikte çizimler kağıt üzerine çizilir ve boyanır.

Pin Board : İğneli perde.

Plastic Animation : (Plastik animasyon) Obje-Kukla animasyonu, üç boyutlu objelerin animasyonu.

Producer : Prodüktör, animasyon filminin üretiminde yapımcı .

Pin screen : İğneli perde animasyonu.

Sound Track : Ses bandı.

Senkronize : Eşleme.

Single Frame : Kameranın tek kare çekim yapma özelliği.

Strackback : (Çizme-Çekme) Grafik, yazı ve büyümeyi ifade eden çizgisel resimlerde işlemler gösteride film ileri doğru akarken büyüme görüntüsü elde edilmektedir.

Senaryo : Film haline getirilmeye uygun öykü, çekilecek her sahnenin belirtildiği, konuşmaların açıkça detaylandırıldığı geliştirilmiş öykü.

Storyboard : (Görüntü Taslağı) Animasyon filminde konunun resimli öyküsü.

Travelling : Kameranın kaydırılma işlemi.

Trick : Hile ve sihirbazlık işlerinin kullanıldığı ilk devre.

The Line or Pencil Test : (Çizgi veya kalem testi) Bazı sahnelerin bölümlerinin tamamlandığında bu çizimlerin konuya hareketlere uygun olup olmadığının test edilmeye hazır olma durumunun gerçekleştirildiği aşama.

Timings Chart : Zaman Kartları.

Workbook : Çalışma tablası.

Literatür Özeti

Konuyla ilgili yararlanılan kaynaklar ;

Eli L. Levitan, Handbook of Animation Technique : Animasyon teknikleri el kitabında, Animasyonun tanımı, Karton karakterlerin ortaya çıkarılışları ve geliştirilmeleri, Arka Plan'ın hazırlanış yöntemleri, Animasyon çizim disk, Zamanlama kartlarının tanımı, eşleme (senkronizasyon), karakterlerde yüz hareketleri ve konuşmanın senkronizasyonu, Animasyon da sıçrama hareketleri, efektler, Cellerin boyanması, temizlenmesi karma animasyon tekniği ve uygulanışı, canlı aksiyon filmleri ile animasyon yapımının birlikte kullanılmaları, Ses eşlemesi, Animasyon tekniklerinden Kukla animasyon, Computer ve video karakter elde etme biçimleri gibi konuları içermektedir.

Charles Solomon and Ron Stark, The Komplete KODAK Animation Book : Animasyon sanatının tarihi gelişimi, ünlü sanatçılar, ülkelere göre animasyonun gelişimi, propaganda filmlerinin hazırlanışı ve nedenleri, Karton film tekniği, obje-kukla animasyonu, hareketlerin ve tiplerin ilginç özellikleri, kamera kullanımı ile ilgili ön bilgiler, eşleme işlemleri gibi teknik estetik içerikli konular.

John Halas, Film Animation : Animasyon filminin temel aşamaları, animasyonun gelişimi, karakterlerin oluşumu, karakterlere hareket kazandırılması, öykünün planlanması, ünlü sanatçılar, sinema içindeki yeri, değişik animasyon teknikleri ve gerçekleştiren sanatçılar, cut-out, obje-kukla animasyonu, ülkelere göre animasyonun farklı özellikleri işlenmiştir.

Madsen Roy, Animated Film Concepts, Methods, Uses, Animasyon sanatının gelişiminin öyküsü, animasyon teknik usulleri Kamera ile yakın ve uzak çekimler, Öykü levhası, karton animasyon tekniği, arka planın değişik tekniklerle hazırlanması, Kamera teknikleri ve türleri, multiplane, panoramik, açılar, yakılaş-

ma-uzaklaşma, filmin banyo işlemleri ile özel etkiler elde edilmeye uygun şekilde kullanımının sağlanma metodları konularını içermektedir.

Zoran Perisic, The Animation Stand :Animasyon çekim teknikleri, Animasyon çekim masaları ve kamera çeşitleri, kamera efektleri, değişik amaçlı çekime uygun kameraların çekim masasındaki işlen biçimleri, özel kamera hareketleri, kamera ile kaydırma işlemleri, konularına göre animasyon yapımlarının kamera ile kaydedilme biçimleri, multiplane kamera ile çekim, çizim masasında cellerin işlen sıralamaları, kukla animasyonu, çekim masasında özel kamera efektlerinin kullanımı, çekim sonrası seslendirme ve müziğin senkronizasyonunun sağlama yöntemleri gibi çekim masası ve stüdyo işlemlerinden oluşmuştur.

A. BİRİNCİ BÖLÜM
ANİMASYON SANATI İLE İLGİLİ
GENEL BİLGİLER

I.I. Animasyonun Tanımı

Animasyon, latince bir kelime olan "animet'e" den gelmektedir. (Eng. Animated, Animation) canlandırmak, canlılık, hareket, hayatıyet kazandırmak, resim ya da nesneleri hareketli ya da canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenleme işlemi (8).

Yapısal bakımdan gelişimi sinema sanatının öncesine uzanması ile birlikte sinemaya sürekli gelişmesini, yenilenmesini sağlayan deneysel bir tür olması, animasyonun sinema içinde; canlandırma sineması olarak yer almasına ve bu adla anılmasına neden olmuştur.

Sinema, hareketlerin uygun zaman dilimleri yoluyla parçalara ayrılması (çözümleme) ve çözümlenen bu hareketlerin yeniden birleştirilmesi ilkesine dayanması ile "çözümleme alıcıda, birleşim göstericide" temel prensibinin olduğu görülür.

Animasyonda ise, her çizimi bir hareketin değişik anını gösteren resimler dizisinin, sinema filmine aktarılması olayıdır (9).

Animasyonda temel özellik, durgun olan bir şeye hareket ve canlılık kazandırılmasıdır. Bu da animasyonun en önemli yanını oluşturmaktadır.

I.2. Animasyon İşleminin Oluşumu

Sinemada her saniyede bir hareket kaydetmek için sinema

(8) Ana Britannica Ansiklopedisi, Ana Yayıncılık, Cilt 5, 1st. 1986. S. 299.

(9) John Halas, and Roger Manvell, The Technique of Film Animation, Local Press Limited, London, 1971, S. 69.

makinesi peş peşe gelen 24 eşit zamana bölünür ve resimler saptanır. (Televizyon için 25) Bu sayı konunun özelliğine ve hareketin temposuna göre 24'ün altına düşebildiği gibi üzerine de çıkabilmektedir. Yaygın olan uygulama şekillerinden biri de iki kare çekim için bir resim çizmektir.

Sinema makinesindeki bu 24 adet resim televizyondaki yaklaşık 25 resim görme duygusu ile toplam görüntü beyinde hareket izlenimi bırakmak yolu ile oluşturur. Görüntünün yeniden oluşturulması için bir saniyelik sürede birbirini izleyen 24 resimli diğer hareketi yapmak gerekir.

Çok yavaş hareketler ve özel etkiler için her kareye bir resim ile bir saniye sürmesi gereken anlamlı bir hareket, mimik (yüz) ifadesi için ise bir tek resim çizilebilir (IO).

Animasyonda hareketin $1/2$ 'sine düşen parçaları selluloid üzerine çözümlenmiştir ve alıcının tekli çevrimle çalıştırılmasıyla durgun cisimlere hareket kazandırılmaktadır. Animasyon çekiminde kullanılacak kameranın tek kare çerçeve (single frame) resim çekebilecek özellikte olması gerekmektedir (II).

Animasyonda düşünce ürünü olan çalışmanın, gerçekleştiricisi olan Animatör'ün tüm bu alanda hareketlerin uzmanı olması gerekmektedir.

Animatör, yalnız filmia sanat ve tekniğini bilmekle yetinmeyip, yaşanan çevre içindeki hareketlerin temel prensiplerini ise anlamak ve değerlendirmek zorundadır. Gerçekten animatör, hareketlerin yeniden yaratıcısı durumundadır (I2).

Canlandırma sinemasında animatör tarafından birbirinden çok fark olmayan bir seri karton resim gerçekleştirilir. Bu resimler sıraya konulduğunda aralarında küçük farklar vardır. Resimlerdeki bu farklılıklar birbirinin arkasına gelmesi ve gösterim sırasında hızla algılanması ile hareketi doğururlar.

(Şekil I)

(IO) John Halas, Film Animation, Ön.ver., S.10.

(II) John Halas, and Roger Mannell, Ön.ver., S.69.

(I2) Halas, Mannell, a.g.e. S.12

Bir karakterin oluşturulmasında animatörce konu, mekan ve çevre düzenlenmesi ile kişileri temel biçimleri ile çizilir. Kollektif bir çalışma içinde animatör; bu çizimleri yeniden ele alarak gerçek hareketleri oluşturur. Hareketlerin ve konunun yaratıcısı olan baş animatör gerçek kusursuz görüntü elde edebilmek için resimleri olduğu kadar, oluşturulması gereken hareketlerin hangi aralıklarda olması gerektiğine karar vererek, uygulamayı yürütecek biçimde iş bölümüne göre planlar(I3) .

Animasyonda gerçekleştirilen tipler, hareket özelliği kazandıklarında tüm yapı boyunca karakter özelliğini koruyabilmesi gerekir. Animatör, biçimlerin ve çizim içindeki objelerin tanımlanmasını çizgilerle yapar. Gerçekte olduklarına benzer biçimde çizilmesi gereklidir.

Çizgi film yapımında oluşturulan tiplerde abartma tüm sanat dallarındaki karakter özelliğini vurgulama gibi düşünülse de bir anlamda zorunluluktan doğmaktadır (Şekil 2).

Canlılarda en çok hareket eden organ baştır, konuşma için ağızda, duyguların anlatımı ise gözlerde abartmalara gidilmektedir (Şekil 3). Abartma çizgi film yapımında teknik olarak da bir gereklilik göstermektedir (I4).

Çizgi filmde olayların anlatımı fazla sayıda çalışmayı gerektirdiğinden birbirine yakın çalışma alışkanlığı taşıyan bir ekipten oluşması zorunluluktur.

Yine figürlerde istenmeyen farklılaşmalara neden olunmaması için özel formlar taşınması gerekmektedir. Karakterize edilen bir başta, büyük burun, küçük gözler gibi basitleştirilen karakter özelliklerine dönüştürülerek daha sağlıklı ve güvenli bir yol seçilir (Şekil 4).

Fizik yasalar nedeniyle obje ve figürler gerçek biçime uygun olarak çizilmelidir. Animatör bazen figürleri de hareket içinde geliştirilebilmektedir.

(I3) Halas, Manvell, a.g.e. S.I3

(I4) John Halas, a.g.e. S.II

Dayanıklı sürekli tip figürler kartonların esasıdır, ve bunlar grafik dizaynları ilginç milli karakterlerde geliştirilebilirler (I5) .

Bu tiplerde değişik ülkelerde farklı biçimlerde gelişim özelliği gösterir.Örneğin; film tarihinde başın gövdeye oranı ile hareketin doğal temposu Amerika'da ve Rusya'da değişiklik içindedir.Amerika'da Walt Disney'in hızlı hareket temposuna karşın,Rusya'da ve benzer ülkelerde doğal yaşama uygun tempodadır.

Bir olay,animasyon yolu ile çok iyi bir şekilde ayrımlaştırılarak,basit simgelerin kullanılmasıyla açıklık kazanabilmektedir(Şekil 5).Animasyonda hareketler bilinmedik ters biçimde olmamalı sempatik özellikler taşınmalıdır.Objemin biçimi,hareketin kendine özgülüğü dinamikliği,sürelelendirilmesi hareketi oluşturan önemli öğelerdir (Şekil 6).

Yuvarlak biçimler ile sempatik hareketler elde etme,köşeli şekillere göre daha kolaydır.Animasyon üretim aşamasında her resmin çizildiği görüntünün oluşturulmasında gerekli standartlara uygun asetat ve çizim kağıtları her resmin üst üste gelmesi ve değişirken her resmin oldukları yerde tutulma zorunluluğu vardır.Kameraya kayıt edilirken gerekli araçlarla numaralanır ve işaretlenirler (Şekil 7).

Çizim işlemi bitirilen tüm çalışmaların kameraya alınması için,resmin ekseini,merceğin dikey çizgisinin tam üstüne gelecek biçimde,yatay konumda kameranın altına numaralanan sıraya göre yerleştirilir.Resimlerin çizim kağıtlarındaki standart deliklerin çekim aşamasında gerekli olduğu görülür,çekim işlemi sonuna kadar kamera pozisyonu değiştirilmemelidir (I6) (Şekil 8).

Belirli bir yükseklikteki sabit kamera ile her resim tek tek ve kare kare filme alınır.Animasyonda resimlerin adedini

(I5) Charles Solomon, and Ron Stark, The Complete Kodak Animation Book, Eastman Kodak Company, New York, 1979, S.33

(I6) John Halas, a.g.e. S.23

azaltmak, Travelling (Kameranın kaydırılması) istenilen form-
bilinen hareketlerin tekrarlanması-değişik çekimli kamera
gibi teknikler,işlemi büyük ölçüde kolaylaştırmaktadır.
(Şekil 9)

Sinema teknikleri arasında çizgi filmin üstünlüğü konu-
nun basitliğine,çarpıcılığına ve yapılan tipllemelere bağlıdır.
Animatör tipllemelerde karakteri ve davranışı kendi amacına uy-
gun biçimde değiştirerek sunmakta,doğanın fizik yasalarına
davranışı ve çevreyi bu amaçla değiştirip birleştirmektedir.

Animasyonda abartma ve sadeleştirme özelliğinden eği-
tim ve öğretim filmlerinde büyük ölçüde yararlanılmaktadır.
Animasyon gözle görülmeyen,mikroskopta bile farkedilmeyen kü-
çük hareketler izlenebilir duruma getirilebilir.Örneğin;bir
atomun içindeki nükleer reaksiyon gibi (I7).

Karayolları,deniz,havayolları v.b.gibi gözle görüleme-
yecek kadar büyük hareketler de bu teknikle açıklamak mümkün
olabilmektedir.

I.3. Animasyonda konu

Animasyonda eğlence ve eğitim fazlaca kullanılan iki
konudur.Karton filmlerde cell animasyon (karton film) tekniği
ile hızlı hareket temposu yeğlenmesine karşın,eğitim filmler-
inde yaşam ritminden daha yavaş bir sürat konunun anlatımı
için bir zorunluluktur.

Eğlence kartonunda animatör dinamizmi ve hareketi ken-
di güvenliği için kullanmaktadır.Amerikanın simgesi haline ge-
len Disney stüdyolarının yapısı gereği sürat,en belirgin özel-
lik olarak ortaya çıkmaktadır (I8). Günümüz için de geçerli
olan çizim sayılarındaki I/I biçimindeki çizimler bu iş için
profesyonel stüdyo kavramı ile özdeş biçim özelliğini korumak-
tadır.Hareket temposunun yüksekliğiyle Donal Duck (Şekil IO),

(I7) Ayhan İyikan,Film Yapımı-Yönetimi-Tekniği,Ankara,1973,
S.209

(I8) Sinan Vural,"Walt Disney ve Animasyon", Commodore Dergisi,
1990,İstanbul,sayı 56, S.IO.

Tom and Jerry, Micky Maus dizilerinde güçlü grafik sunumu yoluyla türün en güzel örneklerini oluşturur.

Natüralist çalışmaya ise soyuttan ulaşma özelliğine sahip olan Rus ve doğu Avrupa kartonunda daha gerçekçi özellikler yer almaktadır. The Golden Antelope, The Vain Bear, The Snow Queen, The Creation of the World gibi yapımlarda öykünün akışı aksiyonun sürelendirilmesi, işlemi gerçekçidir. Bu yapımlarda yapılacak ufak değişikliklerle canlı aksiyon filmine dönüştürülmesi ise mümkün görülmektedir.

Konulardaki bu özellikler, basitlik, çarpıcılık, tiplene gibi profesyonel çizgi film yapımcılarının konuda, her tip derinlemesine bir inceleme sonucunu oluşturmaktadır. Bu tip yapımlarda her ülkede geleneksel inançlar etkisini gösterir. Kökü eskiye dayanan, batıl olan düşüncelerin yansıdığı kostüm, davranış biçimleri (dans, pandomim) ve çevre özelliklerinin geniş ölçüde olaylarla birlikte geliştiği görsel bir atmosfer yaratılmaktadır. Yeni dünya ve eski dünyada benzer özellikler taşıyan, büyü gücü elinde tutan, her tür gerçeküstü kişiliğiyle masal kötüsü olan Cadı, Yeni Dünya'da yani Amerika'da ve Avrupa'da (Eski Dünya) gelişim izlerini paralel olarak sürdürür ve "Uğursuz" kimsedir. Ancak İngiltere'de ise tersi bir görüntü sergiler "Uğur Getiren" olarak yer bulur (19).

Amerika'da çocuklar bu konuyu geleneklerin sürdürülmesi bakımından "Ölüm şenlikleri" için düşüncenin üretildiği ve kaynaklandığı yer olan "Baş" formundan olan Kabaklar oyar (Bal Kabağı) ve bir tür tılsım, gizem ifadesine yer verirler, daha yerleşik bir düzen içinde ise Meksikalılar, dişsel anlamlı Yortu günü olan "Katolik Yortusu"nda, tabut şeklindeki tahtalar içinde şekerlemeli kafatasları sunar. Bu özelliklerden yararlanılarak ilginç özelliklerde yapımlar düşsel olarak anlatılmıştır (20) .

(19) Feridun Akyürek, "Sinemada Kukla", L. Bruce Holman, Kurgu Dergisi, 1981, Eskişehir, sayı 4, S.17

(20) Feridun Akyürek, a.g.e. S.18-23

I.4. Animasyonda Planlama

Animasyon filminde iletilecek mesajın amacı ve konusu bilgilerin sunumunda takip edilecek yol ile süre, mesajın izleyiciye en uygun biçimde aktarılması, anlatım biçimleri, başlangıç ve tasarım aşamasında ele alınmalıdır. Bu aşamadan sonra konuyla ilgili bilgilerin toplanması için iyi bir araştırma yapılması, yapılan araştırmalardan elde edilen dökümanlar ile filmin ana hatlarının tespiti uygun bir yoldur.

Bütün açıklığı ile saptanan konu ile senaryo hazırlanır. Bu aşamadan sonra, resimli öykü (storyboard) hazırlanmasına geçilir. Bunun için her sahne ve seans için ayrı ayrı bir resim çizilmekte figürlerin ve kameranın hareketi, çizgi ve oklarla bu resimli öykü üzerinde resimlerle birlikte gösterilmektedir. Storyboard'da her dakika için ortalama 12-16 resim çizilir, yaklaşık boyutları, 9x12 cm olup, basitçe renklendirilebilir. Resimlerin altına, söz, efekt ve müzik için gerekli notlar görüntüyle birlikte sunulmalı, hareketin süresi öyküde belirlenmelidir. Storyboard animasyon filminde ilk görüntüsel planlamadır.

Resimli öyküde kabaca tasarlanan öykü çalışma planları denilen Layout aşamasında kesinlik kazanır. Her sahne detaylı olarak saptanır, kesinlik kazanan resimler, çizimler kontur olarak belirlenir. Sahnede yer alan nesnenin biçimi, rengi ve sahnelerin kompozisyonu saptanır. Layout aşaması sonunda resim üzerindeki çekim alanları belirtilir ve böylece filmi tamamı planlanmış olur (20).

Ön planlamanın ikinci aşaması olan Çalışma tablosu (Work sheet) hazırlanır. Bu tablo hareket, konuşma, müzik ve kullanılan efektleri açıklar. Tabloda ise sahneleri oluşturan çekimlerin birbirini nasıl izleyeceği, hangi parçaların hareketli

(20) Madsen Roy, Animated Film Concepts, Methods, Uses, New York, 1977, S.71-74

veya durgun olduđu ve kaplanacak alanın büyüklüğü rahatça izlenebilir.Kameranın bu tabloya bakarak,nerelerde hangi kamera hareketlerinin yapılması gerektiğı açıklanmıştır.

Animatör yönetmele birlikte hareket düzenini yerleştirdikten sonra tipleri kendilerine özgü davranış biçimleriyle canlandırmaya geçer.Karakterin hareketli durumlarda alacağı pozisyonlara ait alt çizimleri oluşturur,hareket uçları denebilecek önemli çizimleri kaba hatlarıyla çizer.Uç resim adı verilen bu çizimler sona erdiğinde,zaman kağıdını inceleyerek her sahne için kaç tane resim çizilmesi gerektiğini hesaplar.(Şekil II)

Yardımcı animatör,animatörün çizdiği hareket uçları üzerinde çalışır ve temize çeker.Figür duygusal hareketler kazanması isteniyorsa göz hareketleri eklenir.Bu nedenle yardımcı animatör,animatörün çizim özelliklerini iyi tanımalı,animatörün çizimlerinde kişiliğı bozmadan tanımlayabilmelidir.

Daha sonra yardımcıların çizdiği uç resimler ara çizimler tarafından tamamlanır.Bu hareketin hızına göre çizimlerin sayısında farklılaşmaların oluşması ve hareket uçları arasındaki boşlukların doldurulması ile sahnelerin tamamlanmasını gerektirir.Bütün bu çizim işlemleri şeffaf kağıt yapraklara ya da asetatlara yapılır.Test edilme işleminde ise bazı sahnelerin çizimleri tamamlanır,tamamlanan bu çizimler konuya,hareketlere ve hareketin akıcılığına uygun olup olmaması yönündedir.

Asetatlar üzerine yapılan çizimlerin backgroundları da ince kağıtlar üzerine çizilerek hazırlanır ve alttan ışıklandırılarak çekim yapılır.Bu testte en ekonomik yöntem negatif filmle yapılandır.Film gösterildiğinde siyah fonda beyaz çizgilergörünür,ekip birlikte izleyerek,gerekli değişiklikleri testten sonra yapabilmeleri daha kolaydır (2I).

Testten sonra gerekli background sayıları saptanarak

detaylar tamamlanır.Tipler ve objelerin renklerini,tonlamaları birleştirecek ve objeleri yitirmeyecek şekilde arka planlar boyanır ve genellikle pastel renkler kullanılır.Kullanım amacına göre arka planlar değişiklik gösterir,bu planlar sabit ya da hareketlidir.

Çizimlerin yapıldığı şeffaf selluloid tabakaya "cel" denir,test edilmiş cel'ler üzerine ise çizim işlemidir.Fırça ve özel kalemlerle bu işlem yürütülür,boyanın cel üzerinde kalıcı olması gerekir,çizim işlemi bittikten sonra cel'ler ters yüzünden özel boya ile boyanır.

Bu işlemler bittikten sonra tüm çizimler son kontrolden geçirilir,hatalar düzeltilir,cel'ler temizlenir,sıra numarasına göre dizilir.Çekim için çekim odasına gönderilir,kamera çekimi için hazırlanan çekim planına göre,çekim sırasında gerekli kamera hareketleri vardır.Dissolves,pan-zoom,zoom-out gibi,çekim tamamlandıktan sonra ilk kopya izlenir ve düzeltmeler yapılır.

Filmin ilk kopyasından sonra resim ve ses eşleştirmesi yapılır,film editöre gönderilir ve yönetmenle birlikte senkronize işlemi tamamlanır.Özel efektler bu arada filme katılır,tatmin edici sonuç alındığında ise canlandırılmış film gösterime hazır hale gelmiştir.(Şekil I2)

I.5. Animasyon Çekim Yöntemi

Animasyonda etkili bir çekim üstün bir yapıya çıkarabilmek için öncelikle iki metoda göre gerçekleştirilir ;

Asıllarına çok uygun hazırlanan maketler üzerine çekimler,diğeri değişik planlı kameralar yardımıyla gerçekleştirilen psikolojik çekimler.İlkinde Fleischer stüdyolarının benimsediği ve uygulamasını sürekli hale getirdiği tarz,ikincisinde ise Walt Disney stüdyolarındaki değişik planlı sistem (22).

(22) Bessy Maurice,Lois Jean Chardons,Dictionnaire de Cinema et de la Television,Paris,1966, S.75

Fleischer Yöntemi : Dönen bir plato üzerine yerleştirilmiş yarım ya da çeyrek dairelerden oluşmuştur. Bu yöntemde yatay uzun resimler gibi dekor ya da küçültülmüş peyzaj resimleri çizmekten ibarettir. Maket peyzaj; uzakta görünmesi gerekli perspektif özelliklere uygun olan fondaki dağlara küçültmüş görüntüsü yapılar, tepeler, birinci planda konuya girmesi gerekli yapılar ağaçlar gibi görüntülerin hepsini yarım teker şeklindeki bir meydan üstünde hazırlamakla oluşturulur. Hepsi dönen bir plato üzerine yerleştirilir ve daha önce test edilen çekimlerde saptanan hız gereğince kameranın önünde eksen etrafında dönmesi sağlanır.

Çizgi filmlerin asetatlarının ağırlığını üzerinde taşıyacaklı şase üzerinde ise metreli objektif yer alır. Odak uzaklığı objektifin 50 cm'dir ve yeter derecede diyaframla yuvarlak sahnenin ortasına değin çok net görüntü elde edilmesi temel düşüncedir. Perspektif özelliklere uygun olarak 30 km'den uzaktaki dağlar ile 5-10 km'ye yakın derinlikte peyzajları verebilme izlenimi gerçekleşir, girinti, çıkıntı izlenimi projeksiyona (ışıkla) sağlanır.

Değişik ayarlı kamera sistemi : Günümüzde sinema tekniğinin çokça kullanıldığı ikinci yöntem olup, Walt Disney stüdyolarında çokça kullanılmaktadır.

Çekici (kamera) yerinde oldukça sağlam dört direkten oluşmuş metalik bir bütünden daha yukarı yerleştirilmiştir. Kamera üzerinde bulunan objektif kolaylıkla aşağıya doğru ve dörküşeye yerleştirilmiş ayaklar üzerinde hareket eder, çizim yapılan asetatların yerlerinden oynamalarını engellemek için her biri penslere yerleşen ve üstleri candan yapılmış bu beş planı ve ışınların hepsini odaklayan projektörler bulunur, bu projektörlerin ışıkları resimler üzerine eğik bir biçimde düşer. Her bir sahne platosu havalandırma sistemi içinde bağımsızdır. Manyetik özellikte olan toz alma cihazları ise bunlar üzerine birikebilecek tozların birikmesini önlerler. Her bir plan ise birbirinden yaklaşık olarak 25 cm uzaklıkta yer alırlar. Bu şekilde

yer alan sistem içinde kamerasının ise kendi ekseni üzerinde tam bir dönüşü 360 derece olarak gerçekleşir.

Konunun özelliğine göre kayıt uzmanlarınca hareketlerin hızlarını ve aralıklarını tasarlar ve çekimde ise kamera titiz olarak kullanılır.

Hazırlanan bağımsız platolarda ise ayrı ayrı teknik gruplar yer alır, yer alan beş plan kamera şefinin denetimindedir. En alt plato üzerine bir seri çevre sahnesi yatay ve uzun fon yerleştirilmiştir. İkinci dekor ve plato hareket halindeki nesne ya da figürlerin yakın planları, figürlerin yüz, el, kol gibi detay çekimlerinin ise üçüncü planda yer alması gerekir (23).

(23) John Halas and Roger Manvell. a.g.e. S.69

I.6. Animasyon Teknikleri

Animasyon Teknikleri deneysel canlandırma sanatçıları tarafından sürekli gelişerek alanını genişletmiştir. Günümüzde artık animasyon her türlü materyal kullanılabilir hale gelmiştir.

Ancak temelde iki biçimde sınıflandırma söz konusudur;

- a- Yüzeysel animasyon,
- b- Plastik animasyon,

a- Yüzeysel animasyonda çeşitli tekniklerle hazırlanmış olan figürler, dikey bir kamera altında hareket ettirilir, derinlik ve plastik duygu, renk ve çizgi ile sağlanır.

En yaygın olan animasyon tekniği çizgi film (karton animasyon)'dır. Bu teknikte çizimler "cel" adı verilen asetat yapraklar üzerine animasyon masasında çizilir. Renklendirilen cel'ler düşey bir kamera altında tek tek filme alınır ve rahatlıkla background kullanmaya olanak sağlar.

İkinci çizgi film tekniği " Paper Animation" (Kağıt animasyon)'dır. Bu teknikte çizimler kağıt üzerine çizilir ve boyanır. Cel kullanılmadığı için ekonomiktir, ancak background kullanma olanağı yoktur.

b- Plastik animasyon, her tür materyalle çalışmaya olanak sağlayan bir teknik olup farklı biçimlerde uygulanır, bu teknikler ;

I.6.I. Kesim ve Siluet Tekniği : Çok zaman ve emek isteyen, çizgi filmle karşılaştırılınca, daha hızlı ve kolay uygulanabilir bir yöntemdir; ancak olanakları sınırlıdır. Abartılmış fiziksel harekete dayanan filmler için daha uygundur.

Kesim (cut-out) tekniğinde, tipler önce kağıda çizilir ve boyanır, sonra çevrelerinden kesilir. Çekim masasındaki fonlara yerleştirilen bu figürlerin üstü, düzgün durmaları için camla kapatılır. Animatör, bunları eliyle yeni hareketleri verir ve her küçük hareket kare kare filme alınır. Bir figüre daha çok

hareket olanağı sağlamak istenirse, kafası, kolları, bacakları gibi hareket edecek bölümleri ayrı ayrı kesilir ve ipe ya da metal tırnak ile gövdeye tutturulur. (Şekil 13)

Siluet tekniği de kesim tekniğine benzer; ancak film çekimi cam bir masada yapılır ve alttan ışıklandırılır. Filmde herşey siyah ya da gri gölge olarak görünür.

1.6.2. Kukla Film Tekniği (Puppet animation) : Kukla filmleri pek çok ülkede yapılmakla birlikte, bu alanda Doğu Avrupa ülkeleri, Çekoslovakya geleneksel kukla tiyatrosundan da yararlanarak artistik ve teknik açıdan üst düzeye ulaşmıştır.

Bu tür filmlerde kullanılan kuklalar, kendi başlarına ayakta durabilecek ve her açıdan filme alınacak biçimde yapılır. İstenilen hareketi yapabilmeleri için oynak eklemlere sahip olmaları gerekir. Kukla, tahtadan olabileceği gibi, üstü kaplanmış ve giydirilmiş tel ya da metal bir iskeletten de oluşabilir. Kukla yapımında en yeni yöntem ise kauçuk ya da plastik özel dökülmüş kuklalardır. Kukla filmler, boylarına göre hazırlanmış dekorlar içinde, ışıklandırma yapılarak tek kare olarak çekilir.

1.6.3. Seramik çamuru ile Canlandırma : Bu yöntem, çeşitli canlandırma film teknikleri içinde en ilgi çekicilerinden biridir. Çocukların bile uygulayabilecekleri kadar basit olmakla birlikte, fantaziye alabildiğine açıktır. Çamura tek kare çekim sırasında yeni biçimler verilerek sürekli devinim sağlanır (24).

1.6.4. Nesnelerle Canlandırma : Canlandırma filmi "hareket" temeline dayandığına göre, yetenekli bir animatör hayal gücünden yararlanarak bir film yapabilir; kalem, para, düğme, ev eşyaları, kutular v.b... Kamera genellikle bir ayağa monte edilerek konunun karşısına ya da tepesine yerleştirilir. Sert gölgeler vermeyecek biçimde ışıklandırılan basit bir fon üstüne nesneler konur, nesnelerin yeri plana göre değiştirilerek çekim

sürdürülür (25).

I.6.5. Kum ve Cam Üstüne Boyama : Teknik olarak basit fakat son derece sabır ve artistik güç ister.İkisinde de kamera,buzlu bir cam ya da pleksiglas üstünde kıpırdamadan duracak biçimde yerleştirilir.Cam,ışık her yana eşit dağılacak biçimde alttan ışık alır.Kullanılacak madde camın üstüne konur.Kompozisyonda küçük değişiklikler yaptıkça bir ya da bir kaç kare film çekilir.

Birincisinde,camın üstüne serilen kum elle ya da sivri uçlu bir araçla biçimlendirilerek istenilen kompozisyon yaratılır.Filmde kumun az serpildiği yerler çok ışık geçireceği için gri tonlar,kalın tabakalar,siyah kumsuz alanlar beyaz renk verir.

Cam üstüne boyada aynı teknikle yapılır.Kum yerine renkli mürekkep ya da boya kullanılır.Boyaların saatler süren çekim sırasında kurumaması için özel bir madde karıştırılır (26).

I.6.6. Pinscreen Tekniği (İğneli Perde) : Pinscreen kalın bir çerçevenin içinde beyaz bir levhadır.Levhaya binlerce siyah,çok ince iğneler saplıdır.İğneler levhaya ne kadar çok sokulursa,o kadar açık tonda griler elde edilir.Dibine kadar batırıldığında zaman ise beyaz renk verir.İğneleri itmek için kullanılan özel araçla kompozisyon oluşturulur.Küçük ayrımlarla birbirini izleyen sahneler,levhanın karşısına konulan bir kamerayla teker teker filme alınır.

1931'lerde Alexander Alexieff ile Clare Parker üç boyutlu objeleri kullanarak özel formlar geliştirmiş ve öncü oldukları iğneli perdeyi oluşturarak kullanmışlardır (27).

(25) Halas,Manvell,a.g.e. S.278.

(26) John Halas,a.g.e. S.31.

(27) Halas,Manvell.,a.g.e. S.304.

I.6.7. Kompüterle Canlandırma : Kompüter kullanarak canlandırma filmi yapmak içinteknik düzeyi yüksek pahalı araçlar ve bu araçları kullanmak içinde ileri derecede uzmanlık gerekmektedir. Bu alanda pek çok teknik olup,hepsinin de uygulaması,verdiği görüntüler ve hareket biçimi farklıdır.Örneğin; digital kompüter sisteminde kompüter verilen programa göre çalışırken,video ekranda beliren görüntüler bir kamera ile tek kare filme alınır,sonradan stüdyoda filme renk verilir,daha çok soyut görüntüler elde edilir.

"Computer Interpolation" sisteminde ise hareketler animatör tarafından çizilir,resim çizgileri bölümlere ayrılır ve kodlanır.Komputer buna göre programlanır ve çizgileri hareket ettirerek bir görüntüden ötekine geçilir,değişik biçimde ara hareketleri işler videoda belirince filme aktarılır (28).

(28) Jean Means,"Computerde animasyon",Commodore Dergisi, 1990,İstanbul,sayı 49, S.63.

B. İKİNCİ BÖLÜM

ANİMASYON'UN TARİHÇESİ

2.1. Gelişimi

Bugünkü anlamıyla sinema daha ortaya çıkmadan önce, sinema aygıtlarının atası sayılan "praxinoscope" ta, Emile Reynaud'un kullandığı elle çizilmiş resimlerden meydana gelen kuşaklar, canlandırma sinemasının atası sayılır.

Aslında insanlık tarihine bakıldığında, çizgi filmin temellerini mağara resimlerine kadar uzatmak mümkündür. Mağara duvarlarındaki av sahneleri, Neanderthal insanının yaşadığı dönemdeki avladığı hayvanların resimlerinden oluşmaktadır. Çizdiklerinin gerçeğe yakın olması için çok yönlü kol ve bacaklar eklemesi canlandırmadaki hareket özelliğine yakındır. Fransada bulunan Altimira, Lascaux mağaraları bu resimlerin yapıldığı mekanlardır.

Daha sonraki dönemlerde yapılan resimlerde insanoğlu hareketi yakalama çabası içindedir. Bunlardan en ilgi çekici olanı ortaçağ İngilteresinde yapılmış olan bir halıdır, bir duvar halısı olan bu sanat eseri on yılda işlenmiştir, üzerindeki işlemler Anglo-Sakson krallığının Norman'lar tarafından istilası anlatılmaktadır. Olayın anlatılış biçimi çizgi-bantlar şeklindedir, olaylar Latince olarak basit cümlelerle açıklanmıştır. Bu eser kısaca "Bayeux Duvar Halısı" olarak adlandırılmaktadır, zamanımızın popüler sanatı çizgi film açısından ilgi çekici bir belgedir (29).

Deneyssel sinemada insanın doğasında yer alan araştırma isteği; yeniden ortaya koyabilme şeklinde birbirinden değişik türdeki araştırma sonuçlarını sergileyerek ortaya çıkarır, Gölge oyunu, eklemli silüet tipi canlandırma tekniklerinden biridir (Şekil 14). Çin uygarlığı ile kendini gösteren gölge oyunu ile günümüzden yaklaşık üç yüz yıl önceki Büyülü Fener bu

(29) E.H.Gombrich, Sanatın Öyküsü, (Çev. Bedrettin Cömert), Remzi Kitabevi, İstanbul, 1979, S.123.

alandanda öncüdürler.

Çağımızdan 1300 yıl önce Optik deneyler alanında yazılmış kitabın içindeki renkli topaç daire parçası, Arap Astronom Al Hazen'in dikkatini çekmiş ve II. yüzyıl içinde deneylere başlamıştır. 18. yüzyılda Papaz Nollet şaşırtıcı topaç deneyini "Psikolojik deneyler" dersinde açıklayarak; renkli bölmeli diskler yardımıyla her an değişebilen görüntüleri sergilemiştir (30).

1824'de Peter Rogert "hareketli nesnelerle ilgili görüntünün sürekliliği" adlı kitabında; resimler yeterince hızlı ve yeterli miktarda ışıqla güçlendirilirse, gözün sunulan görüntüleri birleştirebileceği olgusunu öne sürdü.

Bu düşüncenin ürünü olarak "Phenakistscope ve Zoetrope" adı verilen aygıtlar icat edildi. Bu aygıtlarda resimli şeritler kullanılıyordu. Resimler bir ayna setine yansıtılıyor, görüntü bir tek delikten seyrediliyordu (31).

1825'de Londra'lı Doktor J.A. Paris "Thaumatrope" aletini buldu, bu her cephesinde bir resim bulunan bir diskten oluşuyordu ve disk dönerken şekiller birleşmiş gibi görünüyordu (32). (Şekil 15)

"Thaumotrope" denilen bu aygıt disk dönerken şekiller birleşmiş gibi görünüyordu. Günümüzde ilk örneklerine sadık kalarak tanımlanan "Flip-Book" da, bir araya tutturulmuş bir dizi resimden oluşuyordu ve hızla döndürüldüğünde hareket görüntüsü veriyordu (Şekil 16).

18. yüzyılda Püylü Fener oynatıcısında sergilenen Hollanda resimlerini, ilk çizgi filmler olarak düşünebiliriz. Bu plakeler, güncel çizgi filmin temel kurallarına uygun olarak renklendirilmiş camdan resimlerdir. Resimlerdeki insan hareketleri bir veya iki hareketle sınırlıydı; gözler ve eller oynar, bir yel değirmeni döner, meraklı kukla bir tencerenin kapağını açar ve tencereden çıkan canavarı tutar. Bu resimleri bir saniyede

(30) Bessy Maurice, Chardons Louis Jean, a.g.e., S.76

(31) Charles Solomon and Ron Stark, a.g.e. S.9

(32) Solomon, Stark, a.g.e., S.10

fenerin önüne yerleştirmek ve yerini değiştirmekle basit hareket elde ediliyor ve fener sınırlı animasyon etkisi sağlıyordu.

Birçok gösterici yıllar boyunca göstericilerle, optik veya mekanik çözümler sayesinde konuları canlandırmak için çaba göstermişlerdir. Canlandırma göstericileri; göz yanıltma yoluyla görüntüler gösterme sanatı olarak, şehir ve köylerde "Gözlükçü" veya "Optik Göstericiler" olarak adlandırılmışlardır(33).

İlk fotoğrafın çekilmesiyle görüntü sabitleştirilmişti. 1877-1878 yıllarında Eadweard Muybridge at yürüyüşünün bir dizi fotoğrafıyla, "Phenatiscopes" diskini gerçekleştirdi (34). 1877'de Emile Reynaud, tiyatro ve pandomimle ilgisi sayesinde, modern sinema makinasının büyük bir bölümünün icadına katkıda bulundu, Haziran 1880'de "Praxinoscope" adını verdiği makinayla "Fotoğraflarda Fransız Sosyetesini" ni sergiledi (35).

"Zootrope" ve "Phenakistiscopes" daki gibi, resimler hareketli görünüyordu; fakat resmin kendisi görüleceğine, resim potansiyel olarak görülüyor, çoğaltılan resimler prizma sayesinde algılanıyordu.

Thomas Edison ses kayıtlarını resimle desteklemek istedi ve 1888 yılında resim serilerini kaydeden bir araç üretti(36).

Emile Reynaud Praxinoscope'u geliştirerek "praxinoscope theatra" ve Grevin Müzesi için "Theatre Optique" makinalarını meydana getirdi, Theatre Optique ve Praxinoscope Theatre'nin en önemli özellikleri esnek dakikalamaı vermesidir.

Optik Tiyatro'da bandların hazırlanmasında dikkat ve özen amaçtır. Grevin Müzesinde işletilen Optik tiyatro 1892'den 1900'e kadar süre içinde 10.000'in üzerinde gösteriyi sergiler böylece animasyon, sinemanın önüne geçer ve yine bu on yıl boyunca araştırmalar sinema makinasının doğmasına neden olur.

(33) Charles Solomon, a.g.e., S.9

(34) Charles Solomon, a.g.e., S.10

(35) Georges Charensol, Larousse Librairie, Le Cinema, Paris, 1966, S.222

(36) Charles Solomon, a.g.e., S.12

1907'de desinatör Andre Gill'in öğrencisi Emile Chol "Fantasmagorie " başlıklı ilk çizgi filmi gerçekleştirdi. Bu band 200 resimli, 36 metre uzunluğundadır ve bir dakika 57 saniye sürer (37).

Siyah zemin üzerindeki beyaz figürlerden oluşan bu film ilk çizgi film serileri olarak tanınır (38).

İlk animatörlerden Winsor Mc Cay ilk olarak aracın gizli potansiyelini ortaya çıkararak comic-strip ustası olduğunu kanıtladı Mc Cay'ın en ünlü serisi, sürreal "Little Nemo in Slumberland'da" dır.

Mc Cay'ın sonraki " Gertie The Dinosaur" (Dinazor Gertie-1914) animasyon tarihine yeni ufuklar açtı ve büyük başarı kazandı, seyirciler yeni birşey seyrettiklerinin farkına vardılar. Bu yenilik çizimlerden oluşmuş bir filmi (39).

1915'de Earl Hurd, kağıt yerine şeffaf plakalar kullanma tekniğinin patentini aldı. Bu yöntem, animatörleri her çizim için arka plan çizme yükünden kurtarıyordu.

Max Fleisher, hareketin daha doğal olmasını, Live action filmleri şeffaf kağıtlar üzerine geçirmeyi Rotoscope'u kullanarak başardı ve çizgi filmcilik işine de bu aletle girmiş oldu. "Out of the ink Well" adlı seriyi yaptı (40).

Önceleri comic-strip'lerden alınan karakterler daha sonraları özgünleştirdi ve animasyon karakterleri ortaya çıktı. (Bobby Bumps, Dinky Doodle, Bonzo the Dog)

1919'da Otto Messmer tarafından yaratılan "Felix the Cat (Kedi Felix) ilk yıldız haline gelen çizgi film karakteri idi. Felix karakteriyle, ilk defa bir çizgi film karakteri kişilik kazanmaktaydı. Pat Sullivan'ın ölümüyle 1933'de Felix'in başarısı Mickey Mouse'ye geçti (41).

(37) Junior Marabout, Encyclopedie Des Junes, Paris, 1962, S.126

(38) Charles Solomon, a.g.e., S.12

(39) Charles Solomon, a.g.e., S.12

(40) Charles Solomon, a.g.e., S.15

(41) Charles Solomon, a.g.e., S.19

Walt Disney, animasyona "Laugh-o-Grams" ve Alice in Cartoonland" (Alice Harikalar Diyarında)'la 1920'de girdi. Daha sonra Live-action'la animasyon birleşimini keşfetti, Walt Disney, Associe ile Ub Iwerks'in yarattığı ve yirmi filmi yapılan "Oswald" (Neşeli Tavşan) 'a insan şeklini verdi ve başlangıçta adı Mortimeri, "Mickey Mouse" anlaşması ile ortaya çıkardı. 1928'de "Skeleton Dance" (İskeletlerin dansı-ölüm dansı)'nı meydana getirdi ve bu filmde ilk defa ses ve müzik kullandı (Şekil 17). Bu senfoni, dans, cin gürültülerini, şato perilerini, hayaletleri, Alman ve İngiliz Romantizmi gibi ayrıntıları taşımakta, böylece Goya ve Posch'un resimlerine benzemektedir (42).

Disney stüdyosunun iyi planlanmış ve güzel canlandırılmış filmleri rakiplerini kolayca dışladı. Disney'in yaptığı "Flowers and Tree" (Çiçekler ve Ağaçlar-1932) ilk renkli ve kısa filmler dalında Oscar kazanan ilk filmiydi.

"The Three Little Pigs" (Üç Küçük Domuz-1933) karakter animasyonunda bir yenilikti. Bu film, birbirine benzeyen karakterlerin değişik biçimde hareket ettiklerinde, değişik karakterleri sergileyebileceklerini ispat ediyordu.

"The Old Mill" (Yaşlı Mill-1937) Multiplane kamera kullanılan ilk filmi ve bu araçla filmlerde derinlik görüntüsü yaratma eylemi gerçekleşmiş oldu (43).

Büyük "Silly Symhony" Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler için kalınca, Disney için uzun metrajlı filmler hareket noktası oldu. 1940'da "Pinokyo", 1941'de "Dumbo I Elephant Volant" (Uçan Fil Dumbo) ve 1942'de Bambi'yi bitirdi (44)

1943'de Disney stüdyosundan ayrılan bir grup animatör

(42) Adrian Pailey, Walt Disney's World of Fantasy, Everest House Publish hers, New York, 1982, S.80

(43) Charles Solomon, a.g.e., S.19

(44) Charles Solomon, a.g.e., S.31

U.P.A (United Productions of America)'yı kurdu,Disney animasyonları daima üç boyutlu ve gerçekçiliği vurgularken,U.P.A sanatçıları düz,tabiata uymayan görüşü tercih ettiler.Disney'-in kullandığı masallar yerine "The Brodherhood of Man" ve "The Hang man" gibi filmlerle işe sosyal ve politik içerik kazandırdılar.U.P.A, "The Unicorn in the Garden","The Tell-Tale Heart","Rooty-Toot-Toot" adlı filmleriyle animasyona bakış açısını değiştirdi.Daha sonra stüdyo,"Mr-Magoo"(1949) ve"Geral Mc Boing Boing"(1951) gibi karakterler üretti (45).

Avrupa da Alman Lotto Reiginer daha değişik bir teknik olan Karagöz'ü andıran gölge animasyon tekniği ile farklılaşma sağladı.

Yine çocuklar için geliştirilen ve sinemanın yan kolu olarak gerçekleştirilen sovyet kukla animasyon filmleri ilk örneklerini Fransa'da çalışmalarını sürdüren Ptushko "Stravitch The Mascot'u ve Macar asıllı Gerge Pal ünlü kukla reklam filmi-ni Hollanda'da başlattı (46).

Animasyon sanatı farklı ülkelerde değişik destek ve çalışma tekniklerine olanak bulur,örneklerini sergiler,bu yapımlar her ne kadar farklı özellikte gibi görünsede teknolojik çalışmalar bilgi alışverişine neden olmaktadır. Çin,Rusya,Çekoslovakya kendilerine özgü bir tarz geliştirirler,üretimlerini devlet desteği ile gerçekleştirerek olaya farklı bir açıdan yaklaşmış olurlar.Grafik biçimi geleneksel ve temsili karakterde olup,genellikle eski masallar ve destanlar konu olarak yeğlenmektedir (47).

Çekoslovakya'da Kazaklı kardeşler adı altında birleşen sanatçılar Jiri Tranka,Brdečka,Hofman,Lhotek,Duba v.b. İlk animasyon filmlerinden sonra kendilerine has ünlü kukla animasyon filmlerinin yapımına başlarlar.Tranka,kuklalarını belirli ritm,kendine özgü bir hava içinde,etli kemikli oyuncular kadar ustalikle kullanan şaşılacak bir plastik duygusuyla çev-

(45) Charles Solomon.,a.g.e., S.31

(46) Hales,Manvell , a.g.e., S.15

(47) Hales,Manvell , a.g.e., S.17

releyen büyük bir sanatçı olarak ortaya çıkar (48).

1960'lardan sonra animasyon tekniğinde çeşitli gelişmeler yer almıştır. Bunun en belirgin özelliklerinden biri de 1970'li yıllarda Amerikan animasyonu büyük bir krizle karşı karşıya kalır. Disney stüdyolarının kuralları içinde eğitim gören animatörler diğer stüdyolarda da bu kuralları uygulamışlar ve bu stüdyoların işleyişi Disney stüdyolarının bir benzeri uygulama alanı biçiminde yürütülmüştü. Ancak Disney stüdyolarında yaşlı animatörlerin işten ayrılmaları yaklaştıkça yeni animatörlerin yetişmesi gerektiği görüşü ağırlık kazandı, açılan okullarda yetenekli gençlerin yetişmesi için uygulamalı ve teorik ortam hazırlandı. Animasyon bu sayede okullarda da ilgi görmeye başladı.

İlk temel değişim figürlerin değişiminde olmuş, klasik kartonun yuvarlak katı çizimleri yerini, karakterlerin görüntüsel bir biçimde estetik ilkelerinde yer aldığı grafik sunumu almıştır. Hanna-Barbera stüdyosu "Scoop", "Scooby-Doo", "Godzilla", Filmation stüdyosu "The Archies", "The Pink Panther" filmlerini üretti (49).

Animasyon stüdyolarında değişimin diğer özelliği ise kartonların konularında olmuş, çocuk ve gençlere yönelik bir ürün olmasının dışına taşmıştır. Teknik olarak değerlendirmeler açılan uluslararası sergiler, üretim sürecinde zaman ve işgücünden ekonomi sağlama çalışmaları, yeni teknolojilerden yararlanma, bu gelişmeleri çeşitli yönlerden etkilemiş, yeni gelişmelere imkan sağlamıştır.

Bilgi çağı ve uzay teknolojisinin hızlı gelişimi sonucunda stüdyolar, Star Wars, Space Odyssey filmlerinin etkileri altında yeni ürünler vermeye başlar, özellikle Star Wars'taki

(48) Nijat Özön, a.g.e., S.93

(49) Charles Solomon, a.g.e., S.309

teknikler animasyonu değişik biçimde, Kompüter kullanımı şeklinde etkiler. Günümüz canlandırma sineması animasyon çalışmalarının tüm biçimsel kaygılarının yaşandığı görünüm içinde olması problemlerin çözümü için uygun bir ortam hazırlamaktadır.

2.2. Animasyon'un Sinema İçindeki Yeri

Sinema, aksiyon halindeki nesnelerin psikolojik, yorumsal, duyu ağırlıklı teknik yöntemlerle, görsel olan görüntüyü gerçekleştirme işlemidir. Bu temel özellikler içinde canlandırma sineması normal sinema gibi temelde harekete dayanmasına karşın, ondan daha çok teknik ve yöntemsel araştırmaya ve çeşitliliğe imkan sağlar. Sinemada ve canlandırma sinemasında temel özellik bakımından işlem yapma her ikisinde de aynıdır.

Sonuç itibarı ile öncelikle normal sinema tekniği canlandırma sinemasında rahatça kullanılabilir. Sinemada ve canlandırma sinemasında rahatça kullanılabilir.

Animasyon'un kullanıldığı alanları da, şu genel başlıklar altında toplanabilir :

- 1-Reklam Filmleri,
- 2- Eğitim ve Öğretim Filmleri,
- 3- Ticari TV, Sinema Filmleri,
- 4- Propaganda-Halkla İlişkiler,
- 5- Uzun Metrajlı Konulu Filmler,
- 6- Bilim ve Teknoloji Alanlarında,

Canlandırma sineması, normal filmlerdeki kullanım alanlarının yanısıra sürekli biçimde deneysel, değişken, öncü ve sanatsal film yapım alanlarında önemli bir fonksiyona sahip olmasıdır. Kullanabildiği teknikler bakımından (Cut-Out, Pinscreen Siluet, Çizgi v.b.) animasyon sanatçısına geniş bir imgelem gücü ve düşünce boyutu sağlamaktadır.

Çizim yapılabilmesi gibi hareketlerin değişik nesne ve objeler ile de zenginleştirilebilmesi sanatsal düşünceyi soyut

düşünce biçiminden çıkartarak, objeleri görsel atmosfere sokmaktadır.

"Canlandırmada çizimsel imgelem (graphic imagination) sinemanın en yeni devinim boyutları ve biçim ile renkte yeni görünümeler gelişmiştir. Gerçekte bugün canlandırma, günümüz filmlerinde bilinmeyen görüntü ve deney alanlarını araştırıp, geliştiren bir sanat olup, tüm sinema dallarının en özgür olanıdır"(50).

Canlandırma, genel biçim ve özelliklerinin dışına taşabilmesi yapay tekniklerin yön verici etki sağlaması, aynı zamanda gelişen bu harekete hız kazandırmaktadır.

Yaşadığı ve geliştiği çevre içindeki kitlelerin beğenisini kazanması, bu alanda eğitim veren okulların akademi düzeyinde olması, düzenlenen uluslararası sanat festivallerinde ortaya çıkan üstün yapımlar ile kanıtlamış olması bu alanda kendine sinema içinde sağlam bir yer edinmiştir. Canlandırma sineması bilinen özelliklerinin dışında teknik yeniliklerin sınır tanımaz bir biçimde geliştiği bir ortamda bulunması ise yapısal avantajıdır.

2.2.I. Canlandırmada Hareket ve Zaman

Sinema tekniğinin normal film ve canlandırmanın temel noktalar itibarı ile buluştuğu, çıkış ve ayrılma noktalarının hareketin önce parçalara ayrılması, sonra da bu parçalara ayrılan hareketin yeniden birleştirilmesine dayanıyordu.

Normal olarak çözümleme alıcıda, birleşim göstericide meydana gelmekteydi. Canlandırma ise çözümlemenin alıcıda değil alıcıdan önce yapılmasıdır (51).

Klasik ve deneysel sinema gibi, geleneksel biçimde canlı oyuncuların kullanıldığı sinema filmlerinde, gelişen olayların zaman ve hareketleri, sınırlı, durağan görüntülerin sıralaması olarak kaydedilirler. Görüntülerin film göstericisinde

(50) Roger Manvell, (Çev. Kazım Sezgin), "Canlandırma Sanatı" İBF Kurgu Der., 4, Eskişehir, 1981, S. 358

(51) Nijat Özön, a.g.e., S. 225

gösterilmesi ile, hareketin devinimi bir benzerine dönüşmesine neden olur.

Diğer taraftan animasyon durağan görüntülerin bir dizisi olarak başlar ve izlendiğinde, ilk aşamada yaşam kazanırlar.

"Görsel görüntünün oluşumunda kullanılan her tür çizgi, obje v.b. kendileri hareket etmezler ve film şeridi üzerindeki herbir çerçeve durağandır. Ancak görüntülerin sürekliliğinden dolayı görüntü perdeye verildiğinde Bugs Bunny ve Jri Tranka'nın Little Potter-i Clark Gable kadar canlıdır"(52).

Canlandırma sinemasında gerek alıcısındaki çözümleme, gerekse sinemadaki normal çözümleme birbirlerinden farklıdır. Sinemada gerçekleşen çözümleme; film alıcı önünde saniyede 24 kez durur ve 24 görüntü kaydedilmiş olur, yani alıcı önündeki hareketin $1/24$ 'üne karşılık düşen parçalar alıcı ile sürekli biçimde saptanır. Canlandırma da ise alıcı önündeki hareket saniyede 24 parçaya bölünür ve yine alıcıyla tek kare çekimle kaydedilir. Bu sayede cansız objeleri, çizimleri de hareket ettirmek mümkündür.

Sinemanın bu koluna "Canlandırma" sineması denmesi bundandır. Cell animasyon yani elle tek tek yapılmış resimlerin canlandırma yoluyla hareket kazandırma teknik bir işlemdir, yine cansız kuklaları canlandırmada hareketlerin tek tek oluşturulması biçiminde yapılan plastik animasyon, Cut-Out gibi teknikler hep bu temel prensibe dayanarak gerçekleştirilmektedir.

2.2.2. Canlandırma Sinemasında Zaman Kavramı

Realite de açıklanan zaman kavramı için Einstein ;

"Mekan ve zaman birbirinden ayrı, birbirinden bağımsız, salt boyutlar değildir. Mekan ve zaman yoktur. Tek bir mekan-zaman uzayı ve sürekliliği vardır. Feza adını verdiğimiz bir uzayda yaşıyoruz. Bu uzayın duyu organlarımızla algıladığımız niteliklerine mekan diyor; mekanda algıladığımız hareket ve değişimleri ise zaman olarak kavriyoruz"(53).

Doğrudan doğruya algılayamadığımız zaman kavramının süre ve sıra olmak üzere iki boyutu var. Süre, algıladığımız mekansal değişme ve hareketlerin görelî uzunluğu, büyüklüğü; sıra ise kişiye zaman bilîşi veren hareket ve değişimler arasındaki öncelik sonralık ilişkilerinin kavranılmasıdır. Ancak hangisinin öncelik sırasında sahip olduğunu döngüsel olması nedeniyle saptayamayız(54).

Canlandırma filminde ise sürekli hareketlerin bölünerek tek kare çekimler halinde filme kaydedilme işlemi söz konusudur. Hareket olgusu da zaman içinde akıp gittiğinden; canlandırma filmi yaparken belirleyici öge hareketi zamana göre ayarlamaktır.

Gözün kaydedilmiş bir hareketi gösterim sırasında algılaması saniyede 24 kareye en yakın durumdur. Dolayısıyla bir saniyelik hareketin 24 parçaya ayrılması gerekir, yine çizgi film yapımında her çizim iki kez çekildiğinden 12 çizim ile yetinilmesi mümkün olabilmektedir. Hareketin durumuna göre de çizimler arasında az ya da çok belirli bir değişiklik olabilir. Aynı hızda hareket eden iki figürden uzakta olanının görüntüdeki değişme oranı yakındakine oranla daha az olacaktır.

(53) Bozkurt Güvenç, Sosyal ve Kültürel Değişme, Ankara, H.Ü. Yayınları No.21, 1976, S.61

(54) Bozkurt Güvenç., a.g.e. S.63

Canlandırmada zamanın ayarlanması filmi yapan sanatçının yeteneğine doğrudan bağlıdır. Saniyelik bir görüntüde 24 çizim yerine 12 çizim ya da 8 çizim yapılabilir, ancak bunların nerede nasıl kullanılacağına çok iyi planlanması gerekir. Örneğin, nesnenin normal hızda hareket etmeme özelliğinden yararlanılarak, bir gag (gülmece unsuru) olarak kullanılabilir. Ayrıca canlandırma sinemasında zamanın ayarlanması sanıldığı kadar zor değildir. Bunun için ses, dialog ve müzikler ses uzmanlarınca kaydedilmektedir.

Ses, müzik, dialogların çizilen karektere uyum sağlaması bütünleşmesi ile eşlemenin en uygun biçimde gerçekleştirilmesidir. Bunun için ilk adım konuşmaların kaydedilmesi ikinci adım vurgulu hecelerin tespiti, üçüncü adım dudak hareketlerinin sessiz harflerle birlikte senkronize edilebilmesi için belirgin kelimelerin ana hareketleri belirlenir ve son aşamada ara çizimlerle dudak hareketleri belirlenmiş olur.

2.2.3. Canlandırmada Hareket ve Analizi

Sinemada hareketin varlığının açıklanabilmesi, her şeyden önce, görsel değerlerin oluşumunda en dinamik etkenlerden birinin hareket olduğunun zaman, mekan, hareket olgularının ise birbirlerinden bağımsız olarak düşünülemeyeceğidir.

İnsanlar tarih boyunca görsel ilgileri hareket üzerinde yoğunlaşmış giderek görüntünün hareket izlenimi aşılıarak doğruca hareket eden görüntü ya da imge aşamasının dinamik olgularına ulaşmıştır (Şekil 18).

Canlandırmanın özünde hareketin çözümlenmesi yatar. Karşılaşılabilecek her hareketin (canlı veya cansız) en karakteristik yanları ön planda olmak üzere bütün özelliklerinin biyinişmesi zorunludur. Bunun için canlandırma yapan sanatçının;

- a- Mantıklı bir düşünceye,
- b- İyi bir gözlem gücüne,

sahip olması gerekmektedir.Çünkü çizgi film,temelde hareketin aşama aşama mantıki bir analizini gerektirir.

Bu özelliklere sınırsız bir düş gücü eklendiğinde canlandırma öylesine bir kareografiye dönüşür ki,bu ancak balede bulunabilir.Düşlerin gerçek imgelere dönüşmesinde zaman ve mekan içinde olağanüstü ve hiçbir canlı dansçının ya da akrobasinin gerçekleştiremeyeceği devinimleri olan bir fantastik bale söz konusudur.

Hareket analizi için,hareketin "ana durum" larının tespit edilip çizilmesi gerekir(Şekil 19). Kompüter destekli çalışmalarda sanatçının başladığı ve uç hareketleri bulunan ana hareketleri vermesi durumunda,ana hareketlerin oluşması kolaylaşmaktadır.Bir hareketteki ana durumlar hareketin başladığı, yön değiştirdiği,durduğu...başlıca noktalardır.

Canlandırma çizimlerinde hareketin başlangıcından duruşuna kadarki gelişimini gösteren saniyedeki 24 resim,hareketin parçalara bölünmüş durumudur.Doğaldır ki hareketin hızı ile resim sayısı artar ya da eksilir.Canlandırmada çizimsel çalışmalar cel'lere yapılır.Celin bir yüzüne çizim yapılır, diğer yüzüne ise çizgiler esas alınmak suretiyle boyaması yapılır.

Daha sonraki aşamalarda alıcıyla "canlandırma masası" (Şekil 20) yardımıyla saptama işlemi kameranın tek kare yöntemi ile gerçekleştirilir.Yine de çok dikkatli bir planlama ile fazla resim çizimi bir ölçüde azaltılabilir,ya da "cycl" denilen döngüsel hareketlerde,hareket bir defa tamamlandıktan sonra,aynı hareketi tekrar çizmeye gerek yoktur.

Canlandırmada küçük bir hesap yapılması gerekirse,yorucu zahmetli bir çalışma olduğu görülür.Bir saniyelik bir hareket için yaklaşık 18 resim çizildiğini varsayarsak,buna göre altı dakikalık kısa bir canlandırma için 6.480 resim çizmek gereklidir.Çizgi filmde iki boyutlu bir yüzey üzerin-

deki resimler kullanıldığı için kamera hareketleri sabittir. Alıcının çevrinme, kaydırma gibi hareketlerin sağlayabileceği derinlik duygusu sınırlıdır.

Bu gerçekten hareketle bu eksikliği gidermek amacıyla gerçekleştirilen çalışmalar içinde Walt Disney'in geliştirdiği uyguladığı ve özellikle uzun metrajlı filmlerde kullanmak için "Multiplane" adı verilen özel bir alıcı yapmıştır (Şekil 2I). Diğer canlandırma masalarından farkı, saydam yapılar alıcı merceğin önünde üst üste bindirmek yerine birbirinden belirli aralıklardaki cam çerçeveler içine yerleştirilmiştir. Bu alıcı, bir asansör gibi yukarıya aşağıya, öne arkaya, yanlara hareket edebilmektedir.

En alttaki çerçevelere diğer çizimler konur. Alıcı dış dekora doğru ilerleyen kişileri izlemek gerektiği zaman her görüntüde biraz daha aşağıya iner kişiler sağa ya da sola hareket ederek onları izler.

Gerçekte film bir hareket kompozisyonudur. İki boyutlu plastik kompozisyonun birinden diğerine bir dizi halinde anime edilmesi olarak tanımlanan film, canlandırma sinemasında hareketi olabildiğince çözümlenmesi ve gözleme tabi tutması gerekir.

2.2.4. Canlandırma Sinemasında Değişim Öğeleri

Film tekniği yapısal özelliği bakımından izleyiciye bir hareketin devamını görme olanağı veren bir özellik taşımaktadır. Bu özellikleri örneklerle aktarmak mümkündür ; "Ferrebigue" belgeselinde biyolojik gelişimin en güzel örneklerin birinde tohumun filizlenip çiçek ve meyveye dönüşmesi kare kare saptanmıştır. Mondrian üzerine oluşturulan belgeselde ise sanatçının bir ağaç resminde, somut objeden yola çıkarak soyutlamaya geçiş evrelerinin tamamlanışını izlemek başka bir örnektir. Micky Mouse ya da Toulouse Laoutrec'in dansözlerindeki hareket

onların organik varlıklara dönüşmesini sergilemektedir. Buna karşılık Mondrian'ın çizdiği ağaca değişim (mutasyon) öğeleri eklenmiştir. Animasyon yani canlandırma bu örnekleştirilen öğeyle kesin anlamını bulabilmekte, yani organik olmayan temel plastisiye işaret etmektedir.

Sinemada bilindiği gibi çekilen ve gösterilen estetik işlemde, asıl hareket edilen yani hedeflenen davranış biçimi hareketin tespiti ve hareketin görsel-işitsel estetik işlem ile sunulmasıdır. Sinemanın öncesinde hareketli resim ise çoktan beri vardı ve ilk öncü işlemlerdendi.

Amerikalı Oscar Fleschinger salt soyut biçimlere hareket vermiş, baleyle müzik arasındaki bütünleşmeye benzer bir yol izlemiştir. Yüzyılımızda deneysel film alanındaki gelişmelere öncülük eden Norman Mc Laren ve Whitney kardeşlerde bu alandaki ünlü sanatçılardır. Thomas Fouchard'ın Fernand Leger üstüne yaptığı filmde ayırıştırma yoluyla resim kompozisyonu bizzat Leger tarafından kesip çıkarılıyor ve kompozisyon yeni baştan filmik olarak kuruluyor. Leger'in önce doğrudan çalışması, gösterilen filmde "collage" işlemi, özellikle üstten çekimle gerçekleştirilerek büyüsel bir atmosferin dinamizmi içten yaratılabilmektedir (55).

Animasyondan önce filmin hareket ettiği background genellikle yer almaktadır. Ancak deneysel anlamda yapılan filmlerde bu boş alan biçiminde değil, fiziksel bir yüzeydir. Bir U.P.A yapımı olan "Cristopher Crumplt" da arka plan bile gözlerimizin önünde yaratılmakta, yerine göre görülüp kaybolmaktadır. Bu durumda insan düşüncesinin yarattığı olgu, yaşam sınırlarının dışındaki dünyanın da yeniden kurulmasını içeren eski yapımlardaki özelliklerden farklı bir görüntü sergiler, bu olgu kent uygarlığı açısından görünen dünyanın algılanmasıdır. Tekrar canlandırma sinemasının başlangıcına döndüğünde ise, bir palyaço mürekkep şişesinden çıkar ve mizah onun can-

(55) A. Süreyya, "Norman Mc Laren Sineması", 25. Kare Sinema Dergisi, Ankara, 1990, S. 32-37

landırmada kullanılan şeyleri yarattığı gibi kavranırdı. Bu kavramın ise bir anlamda komik olarak ilahi yaratışı ve buna bağlı olarak mitleri simgelerdi. U.P.A bu anlayışı değiştirmiş ve dünyayı, dünyada yaşayanların yarattığı fikrini geliştirmiş oluyordu.

Maya Deren'in kamera için koreografi çalışması, "Study in Choreography for Kamera " deneyselde bir dansöz'ün hareketi ormanda başlar ve sonunda yine orman görüntüsü ile sonuçlanır, değişken çevre içinde ormanın içlerine giren görüntü içinde bir müze tekrar değişken öğelere düşsel öğeler eklenir ve bu çevre içinde bireysel hareketin akışı... Dansözün adımlarını güvenlikle kullanmasını sağlayan, sanatçının zaman içinde plastik ve dinamik bir ritm kurarak kendi öz filmik mekanını yaratması ve bundan ilke olarak ayrılmamasıdır. U.P.A'nın Mr. Magoo'su da biçim ve üslup bakımından eşsiz bir denge örneği olarak anımsanabilir (56).

Bununla birlikte bir canlandırma sanatçısı hareket ve zaman ilişkisini kavrayabilmiş ve sonuçta kendine özgü bir biçimde bunların yorumunu sinemaya aktarabilmişse sinema sanatını olduğundan üst düzeyde plastik bir olgunluğa ulaştırmış demektir.

Canlandırma sineması, bilinen anlamı ile sinema ile içiçe bir yapı sergilemektedir, her ikisinde de teknik birliklik (aksiyon-animasyon) sinemanın görsel etkilerinin sınırsızca geliştiğini göstermektedir. Sinemanın bu gelişimi ile ilgili araçların hemen hemen hepsi canlılık, yaşam kavramları ile ilgili isimler almışlardır. Nedeni yeni buluşun en belirgin özelliği hareketi, yaşamı olduğu gibi yansıtabilmesiydi. Günümüzde kullanılan sinema sözcüğü ile motion, picture, moving picture, movie gibi isimlerde aynı tutumu yansıtmaktadır.

2.3. Türkiye'de Animasyon Sanatı

Ülkemizde ilk çizgi film denemeleri Güzel Sanatlar Akademisinde 1950'li yıllarda başlamıştır. Animasyon'un diğer türlerden farklı olarak teknik özellikler taşıması ve sinema ile ilişkisi nedeniyle ilk yıllarda yapılan denemelerden olumlu ve kesin sonuç alınamamıştır.

1950'li yıllarda çoğu Akademi öğrencisi olan bugünkü karikatür ustaları bu alanda ilk kez Yüksel Ünsal yönetiminde uzun metrajlı "Nasrettin Hoca" çizgi filmini yapmaya girişirler fakat bu girişimleri bir sonuç vermez.

İlk öncü sanatçılardan olan Mustafa Emektar, Tonguç Yaşar, Oğuz Aral, Tan Oral gibi karikatür sanatçıları 1960'lı yıllar sonrasında yaptıkları çalışmalarla dikkat çekerler. Bu yıllardan sonra zaman zaman yapılan film şenliklerinde çeşitli ödüller alırlar.

Sinemanın yurt içinde gelişimi ve yaygınlaşması ile birlikte sinema reklamlarının çizgi film yapımlarına olan ilk talepleri İstanbul Reklam Ajansı tarafından karikatür sanatçılarına yöneltilir, kısa bir süre içinde birbiri ardından çizgi filmler hazırlanır, üretilen bu basit filmler izleyicilerin oldukça fazla ilgilerini çeker. Ancak bu filmler en basit çizgi film prensiplerinin kullanıldığı ilkel filmlerdi. Buna rağmen ilgi gördüler ve daha çok üretildiler.

Bu yıllardan sonra yurt dışına gidererek çizgi film konusunda araştırma yapan sanatçıların getirdikleri çizgi film teknikleri ve anlatıma yönelik bilgiler daha nitelikli filmlerin üretilmesini sağladı. Bu arada Türkiye'de Animasyon stüdyoları kuruldu fakat kısa bir süre sonra dağıldı.

Mıstık, animasyona ilk başlayan karikatürcülerdendir. Stüdyo Çizgi kadrosuna Yalçın Çetin'i alarak "Evliya Çelebiyi" gerçekleştirdi.

Oğuz Aral, Ferruh Doğan gibi karikatürcüler bir araya gelerek "Canlı Karikatür" adında bir stüdyo ile "Bu Şehr-i İstanbul", "Direklerarası", Ağustos Böceği ile Karınca", "Koca Yusuf" filmlerini yaptılar.

Bu yıllarda bazı sanatçılar animasyon'u seçerek, bu alanda çalışmalarına başladılar. Derviş Pasin, Tunç İzberk, Ruhi Görenay, Emre Senan gibi animatörler halen kendi atölyelerinde bazıları kalabalık kadrolu stüdyolarda çalışmalarını sürdürmektedirler.

1965 yılında reklam filmleriyle animasyona başlamış, 1969'da ilk kişisel filmini yapan "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" yü tamamlayan Tonguç Yaşar bu filmine ilişkin ilk çıkış noktasını eski hat sanatçılarından çalışmalarından yola çıkarak oluşturdu. Bu film "Altın Koza Film Şenliği" nde jüri özel ödülünü aldı ve 9. Annecy film şenliğinde gösterildi. Sanatçının 1970'de tamamladığı "Yaşa Don Kişot" adlı yapımı ise, TRT başarı ödülünü 1972'de Darüşşafaka Sinema Kulübü'nün düzenlediği "Birinci Uluslararası Kısa Film Şenliği"nde en iyi film ödülünü almıştır.

1974 yılında Boğaziçi Üniversitesi Sinema Kulübü (BÜSK) kısa film yarışması düzenledi ve Cemal Erez "65-K" adlı filmi ödülü kazandı. 1975'de yine aynı yarışmada canlandırma ödülü ise "Gerge Adam" ı almıştır.

1977'de tekrar Emre Senan'ın "Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Kez Keşfeden Adam" ı alır.

1978'de Balkan Film Şenliği çerçevesinde yapılan kısa film yarışması ödülünü Meral Birden "Kedi" adlı filmiyle, jenerik yarışma ödülünü ise Nezih Danyal ve Emre Senan kazanır.

1978 yılında Kültür Bakanlığının düzenlediği "Nasrettin Hoca" konulu çizgi film yarışmasına toplam 10 film katılmış ve birincilik ödülünü Tonguç Yaşar "Hoca ile Hırsız", Tunç İzberk "Hoca ile Hırsızlar" filmleri paylaşırlar.

İkinciliği Ateş Benice'nin "Hoca ile Birgün", üçüncülüğü Emre Senan'ın "Kısasa Kısas" filmi aldı.

1980'de Zagreb Canlandırma Filmleri Şenliğinde Ateş Benice'nin "Stereo" adlı filmi gösterildi. 1983'de "Sentez" adlı film Antalya Film Şenliğinde Altın Portakal ödülünü aldı.

Yine 1983'de ise birincilik ödülünün verilmediği Emniyet Genel Müdürlüğü Trafik Şubesinde düzenlenen Trafik konulu yarışmada Erim Gözen ikinciliği, Sertaç Ergin ve Feride Yörük üçüncülüğü kazanmışlardır.

Günümüzde Pasin-Benice Film Stüdyosu T.R.T kurumu ve Kültür Bakanlığı için çizgi filmler kalabalık bir kadro ile hazırlanmaktadır. T.R.T için 1984'de "Neden Çizgi" adlı çizginin tarihsel evrimi ve insan-çizgi ilişkisini anlatan canlandırma ile Çocuk bölümü için hazırladıkları "Tomurcuk", "Selvinin Fırçasından" filmleri izler. 1988'de ise bir yıl içinde gerçekleştirilen 45 dakikalık "Dede Korkut" adlı canlandırmadır.

T.R.T. Kurumunca çeşitli stüdyo ve kişilere 1975 yılından itibaren yaptırılan filmler şunlardır ;

1975-1982	Yaşar Tonguç ve Ali Murat Erkorkmaz tarafından yapılan filmler	
1983	Tomurcuk (Pasin-Benice)	13x2'
	Selvinin Fırçasından	13x3'
1984	Masallar (Pasin-Benice)	7x5'
	Evliya Çelebi	59x7'
1985	Karınca Ailesi	39x6'
1986	" "	47x6'
	Boğaç Han	1x25'
1987	Süper Cıvıv	13x2'
1988	Nasrettin Hoca (Tunç İzberk)	13x5'
	Benekli (Damla Animasyon)	13x4'
	Tekbıyık (Pasin-Benice)	13x5'
	Payburun " "	13x6'

I989	Osman Dede ve Orman (Damla)	26x9'
	Çiçek Hikayeleri "	59x6'
	UGY (Orhan Büyükdoğan)	4x5'
	Sağlık Öğütleri(Tonguç Yaşar)	6x4'
	Nasrettin Hoca (Tunç İzberk)	6x5'
	Tekir Noktalama İşaretlerini Öğretiyor (Derviş-Pasin)	13x5'
	Zeynep " "	13x5'
	Şermin (Damla)	39x5'
	Susam Sokağı Animasyonları (Derviş-Pasin)	13x5'
	Can'la Tomtini (Damla)	13x1'
	Ali ile Kütburun(Derviş-Pasin)	13x1'(57).

Türkiye'de animasyon film üretimi reklam şirketlerinin televizyon için üretilen reklam programlarından ve çocuklar için hazırlanan programlardan oluşmaktadır.

Bu programlar içinde Çocuklara yönelik hazırlanan Susam Sokağı, Eğitsel bir programdır. Değişik animasyon tekniklerinin uygulandığı bir yapıım özelliğini taşımaktadır.

Susam Sokağı Programının günlük akışına bakıldığında;

Açılış-Jenerik	Yerli Film	1'
Studio	Yerli VT	4'
CTW Animasyon		1'
Yerli LA		2'
CTW Animasyon		1,5'
Studio	Yerli VT	2'
CTW Animasyon		1'
CTW Kukla		4'
CTW LA		3'

Yerli Animasyon	1'
CTW Kukla	3'
Studio Yerli	4'
Kapanış Yerli	1,5'

Toplam 29 dak.

çocuk proğramları içinde yapımın proğram sürelendirilmesi ve yerleri T.R.T yayın proğramında belirlenmiştir (58).

Sanat eğitimi veren kurumların animasyon derslerinin proğrama alınması oldukça yenidir, animasyon Türkiye için yeni olmamakla beraber gelişimi oldukça yavaştır.

2.4. Animasyonun Eğitimdeki Yeri

Birey dış dünyayı kavramlar olarak algılar ve kavramların oluşumu da kişiyi herhangi bir obje veya olgu üzerindeki birçok algıları içeren genel düşünce veya oluşan zihinsel imge olarak etkiler. Bu nedenle eğitimi, kavram oluşturma etkinliği olarak tanımlamak olasıdır.

Kavramların eğitimde görsel olarak algılanması ise önemlidir.

2.4.1. Eğitimde Görsel Algı

Algı, görme duyularımızın, duysal uyarıların anlamlı deneyimlere çevrilme süreci olarak gerçekleşmektedir. Bu deneyim uyarım ve sürecin ortak ürünüdür (59).

Algılama sürecinin özellikleri, ışık, ses gibi değişik uyarılardan doğan deneyimler ya da algılar arasındaki ilişkilerden çıkartılabilir.

Görsel algı ilk çocukluktan itibaren sürekli gelişme durumundadır. Çocuk, dünya ile ilişkisini görsel algılarına dayanarak oluşturmaktadır, bu yüzden çocuk, hayvan gibi sadece az çok örgütlenmiş ve az çok muhafaza edilebilen duyumlardan yararlanır. Gelişme düzeyindeki çocuk kendi kişiliğiyle dış dünyayı, sübjektif olanla objektif olanı da birbirinden açıkça ayıramaz. Dil ve kavramlar yoluyla görsel olaylara bir çözüm getirecek ve bu farkları yavaş yavaş anlayabilecektir (60).

Çocuk araştıran, bulan ve "Ne ?, Niçin" sorularına tıpkı bilim adamı gibi cevap arayan gerçek bir araştırmacıdır. Görme dokunma ve sezgilerinin yardımı ile başlangıçta belki pek az, fakat kendilerine yetecek kadar cevap alırlar, çevre ile de

(59) İlhan Özdi1, Görsel-İşitsel Araçlar, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, 1979, S.49

(60) İlhan Özdi1, a.g.e., S.50-51

bu yolla ilişki kurarlar.

Görsel eğitimin ve etkileşimin gerçek deney alanı, son yarım yüzyıldaki gelişme süreci içinde, görsel ve işitsel düzeyde zorunlu ve yararlı ilişkiler kuran eğitim psikolojisi alanındaki yeniliklerdir. Bu yeniliklere bağlı olarak, bugün görme olayı, objelerin yalnızca mekanik olarak kaydedildiği bir duyu olmaktan çıkarılmıştır. Matisse görmenin fiziki olmadığını beyin gücüyle gördüğümüzü belirterek, görme olayının önemini ve insana özgü bir olay olduğunu vurgulamıştır. Burada görme olayının insan düşüncesinin meydana getirdiği yaratıcı bir etkinlik olduğunu söylemek yerinde olur (61).

İlk ve Orta öğretimde uygulanan bu eğitim görsel yönü ağırlıklı bir düşünce sistemidir. Görsel algılamaya dayalı bir takım teorilerinden yola çıkılarak çocuğu yaşadığı çevreye uyum sağlayabilecek ve düşünceleri geliştirmeye yöneltecek olan bir eğitim, çocuğun elinde gelecekte de bilinçli olarak kullanabileceği bir araç olacak ve kişisel bir biçim kazandıracaktır. Yine eğitim faaliyeti okul yaşantısı ile sınırlı değildir ve çocuk ilkökul öncesinden başlamak üzere yaşadığı çevre ile ilişkilerini görsel olarak kitle iletişim araçlarından etkilenecek oluşturmaktadır.

2.4.2. Görsel İletişimin Eğitimdeki Yeri

Görsel iletişim araçlarından yaygın kullanım bakımından, televizyonun etkililiği bilgi çağındaki bireylerin okul dışı eğitimlerinde önemli bir yer tutmaktadır.

Çocuğun okul dışında ve hatta okula başlamadan önce karşı karşıya geldiği yöntemlerin, çeşitleri giderek artan, çağdaş iletişim teknikleriyle başa çıkabilmesi mümkün görül-

(61) Nevide Gökaydın, Görsel Tasarım, Görsel Algı, Sedir Yayınları, Ankara, 1990, S.10

memektedir (62).

Gerçekte olağanüstü gelişimlerin yaşandığı çağımızda, öğretimin etkili olarak yürütülmesi işi daha da güçleşmiştir. Resimli-roman, Çizgi-roman tipinde yayınların basımındaki sayısal artışları arz-talep dengesine bağlı olarak okuyanların ve izleyenlerin ilgisini canlı tutarak geliştiğini göstermektedir.

"Resimli-hikaye dergisi tipinde yayınlar halk tarafından öylesine tutulmaktadır ki. Bu durum, bu nitelikte yayınların sayısında büyük artışlara yol açmıştır. 1960'da 9000 dergi basılırken, bu sayı 1964'de 20.000'i, 1970'de ise piyasaya sürülen dergi 30.000'e ulaşmıştır" (63).

Birçok düşüncenin görsel olarak sunulması ve mümkün olan en kısa zamanda anlaşılmasını sağlaması Resimli roman, çizgi roman çağımızın psikolojik havasına uygun düşmektedir.

1968 yılında yayın hayatına başlayan Türkiye Televizyon Kurumu yayınları, izleyen yıllar içinde alıcı sayısının çok hızlı bir biçimde arttığı dönemdir. Bu da göstermektedir ki, yaşantı biçimini süratle değiştirmeye, öğrenmeyi ve etkilenede birinci dereceden sorumlu konuma geldiğidir (64).

Son zamanlarda yayınlanan bir UNESCO Raporuna göre; Televizyon ve Sinema Endüstrisi geniş kapsamlı bir ilgi alanı durumundadır. Film Endüstrisi ve Sinema Filmi yapımı bu gün artık dünya çapında bir iletişim faaliyettir. Bu alanda birinciliği kaybetmiş bulunan Birleşik Devletler, Japonya, Hindistan ve Hong-Kong gibi ülkelerde rekabetçi nitelikte film yapımcılığına neden olmuştur (65).

(62) İlhan Özdiş, a.g.e., S.2

(63) İlhan Özdiş, a.g.e., S.9

(64) Aysel Aziz, a.g.e., S.12

(65) Department of Mass Communication, World Communications (4 th ed.) Annual Report, UNESCO, 1964-1968, S.127

İletişim alanındaki bu gelişim çocukların büyük ölçüde etkilendiklerini göstermektedir. Tipik bir ilkokul öğrencisi daha birinci sınıfa başlamadan önce, çoktan bir televizyon tirya-kisi durumuna gelmiş bulunmaktadır (66).

Çocukların okul dışında, okul-dışına-dönük iletişim a-raçları ve içeriği etkisi altında geçirdiği zamana oranla ge-çirdiği zamanı karşılaştırdığımızda bu uğraşının önemi daha iyi anlaşılacaktır.

"Günde altı saatten ve 180 gün üzerinden hesapla-nan ortalama bir öğretim yılında öğrencinin günlük za-manının dağılışı şöyle bir durum göstermektedir :

Okul-İçi-Yaşam 1080 saat

Okul-Dışı-Yaşam 4395 saat

Uyku (Günde 9 saat) 3285 saat

Böylece öğrenci sınıfa verilen bilgi ve kullanılan a-raç etkisinde geçirdiği her saate karşılık dört saat-ten fazla bir zaman okul-dışı iletişimin etkisi al-tında kalmaktadır"(67).

Yaşanılan bilgi çağı gereği, bireylerin bilgi edinme yollarını, bulunan yere, yani yaşadığı mekana getirebilme im-kanına sahip bulunması, daha çok gelişmiş ileri teknolojiyi kullanabilen ülkelerde daha olumlu gelişim özelliğidir.

Ülkemizde çocuklar tarafından televizyonda yayınlanan proğramların, seçeneğe yakın bir şekilde izleyene seçme şan-sı getirememesi bir eksiklik olarak görülmekte, ancak iyi bir eğitim politikası ile birlikte kaliteli yapımların izleyiciyi olumlu yönde etkilemesi mümkün görünmektedir.

(66) İlhan Özdi1, a.g.e., S.II

(67) İlhan Özdi1, a.g.e., S.II

2.4.3. Eğitimde Görsel Ortamlar

"Resim, şema ve grafik gibi basit görsel ortamlar öğrenme için standart ortamlardır. Bu ortamlar ya resim veya resimli şema veya film şeridi ve televizyon olarak kullanılırlar (68).

İşitsel ortamlar gibi bunlarda ucuz kullanışlı basit ve sunumları açık etkileyicidirler. Zira geleneksel olarak "bir resim bin kelimeden daha değerlidir", yargısı genellikle kabul edilmektedir.

Basit çizimleri içeren sözlü sunuşlarla, ayrıntılı gölgeleştirilmiş çizimleri, realist fotoğrafları ve görsel form içermeyen sözlü sunuşları kıyaslayan Dwyer (1967) önemli çalışmalar yapmıştır. Gerçekleştirilecek amaca bakmaksızın gerçek fotoğrafların en az etkili ortam olduğunu saptamış şu sonuçlara varmıştır.

1. Basit çizimler, söz konusu kavramları, mekanı, yapıyı ve parçaların pozisyonlarını anlatmaya ve transferini yapmaya veya üç boyutlu bir maddenin parçalarının yerini tayin etmede ve belirlemede niteliğini geliştirmede en uygundur.

2. Ayrıntılı çizimler, basit çizimler kadar etken olmakla beraber, fotoğraflardan ve fazlaca aktarılan ayrımlar ve kavramlar kazanmayı içeren görevler için anlatımda etkilidirler. Çizgi roman veya hareketin izlenmesi mümkün olan çizgi filmlerde olduğu gibi biri diğerine üstün olabilmektedir (69).

Basit çizimler gibi, çizgi resimlerin ve somut şekillerin de düşük yetenekli bireyler için daha fazla etkili olduğu yetenekli bireylerin de somut ve soyut görsel ortamlardan aynı derecede yararlanabildiği saptanmıştır.

(68) John Leedham and Derick Unw in, Programed Learning in the Schools, London, 1971, S. 34

(69) Cevat Alkan, Eğitim Ortamları, A.Ü. Eğitim Fakültesi Yayınları, No: 85, Ankara, 1979, S. 44-45

2.4.3.I. Film ve Televizyon

Her ne kadar iki uygulama şekli farklı biçimde kullanılmakta ise de televizyon ve filmler büyük ölçüde temelde benzer ortamlar olarak düşünülmektedir.

"Genel olarak,televizyon canlı öğretmeye alternatif veya öğrencilerin kendilerini veya başkalarını iş başında gözlemlmelerinde bir araç olarak kullanılma eğilimindedir (70).

Filmler,her ne kadar televizyonun ya da temsil sunumları olan olayları ve özel gösteriyle sınırlı olarak kullanma eğiliminin eğlence aracı olarak düşünülse de,diğer taraftan televizyon eğitim açısından yararlı görünmektedir (71).

Birçok film kuramcısı filmin kendine özgü özelliğinden başlayan hareketlik olduğunu ve bu hareketin öğrenenlerde cevap üretme niteliğinde olduğunu düşünerek,doğru biçimin özelliklerini bu açıdan ele almışlardır.Ayrıca genellikle bu hareketin itibarı ile duygusal ve heyecansal olduğuna inanmaktadırlar.Miller(1969) duygusal etkinliği ölçmek için galvanik deri tepkisini kullanarak,öğrenenlerin filmleri tercih etmelerine rağmen filmin,slayt'a nazaran daha fazla heyecansal olmadığını saptamıştır (72).

Genellikle hareketli filmlerin başlıca avantajlarından biri olarak kabul edilen çizgi film tekniği'nin etkenliği ile ilgili araştırmalar da vardır.Genellikle bu araştırmalar tekniğin öğrencilerin ve çocukların dikkatini ilgili ipuçlarına yöneltmek suretiyle öğrenmeye yardım ettiğini göstermektedir.Lumsdaine ve Goldstone 1958'de yapılan bir çalışmada,ilgi u-

(70) Cevat Alkan, a.g.e., S.46

(71) Cevat Alkan, a.g.e., S.47

(72) Cevat Alkan, a.g.e., S.48

yarmaya yönelik komik ve yapay düzenlemelerin basit ve direkt sonuçlardan daha az etkili olduğunu ortaya koymuştur (73).

Araştırmacılar tarafından yapılan, ilköğretim Fen Bilgisi konusundaki kabaca kalemle yapılmış bir kroki şeklindeki filmin, eğlenme açısından on defa pahalıya mal olan renkli ve canlı film kadar etken olduğu görülmüştür. Daha sonraları Kanner (1968) tarafından yapılan bir çalışmada gerekli yerlerde uygun ipuçları bulunması kaydıyla rengin, televizyon ve filmde olsun siyah-beyaz'a kıyasla herhangi bir öğrenme avantajı söz konusu olmadığını ortaya koymaktadır (74).

Özellikle, hareketli filmlerle ilgili çizgi filmlerde olsun, normal canlı (aksiyon) filmlerde olsun psikomotor beceri eğitimindeki önemi yer almaktadır. Ayrıca hareketli film ve televizyonun hareket ve etkenliğini içeren konularda bilgi aktarmada üstün obje ve olaylar hakkındaki bilgi kazandırmada yetersiz olduğu şeklindeki bir sonuçta akıldan çıkarılmamalıdır. Çoğunlukla film ve televizyon kavram ve ilke öğretmede ve duygusal olan amaçlarını gerçekleştirmede üst düzeyde etkendir.

2.4.3.2. Öğretim Yardımcıları

Öğretim-öğrenme durumunda gerçekleri, bilgileri anlayış ve beşenileri, tutumcu becerileri öğrenene iletmede öğrenciye yardımcı ortamlar olarak düşünülebilir.

- a- Görsel Yardımcı (resim, şema)
- b- İşitsel Yardımcı (Radyo, teyp, alıcı verici telsiz)
- c- Görsel-İşitsel Yardımcı (Televizyon, sinema, video)

(73) Cevat Alkan, a.g.e., S.48

(74) Cevat Alkan, a.g.e., S.49

2.4.4. Görsel Eğitimde Okul Dışı Etmenler

İletişim alanında sürekli gelişmelerin ve değişmelerin gerçekleştiği bir çağda yaşadığımız kuşkusuzdur. Resimli dergiler, resimli romanlar, televizyon, video, sinema bu gelişme süreci içinde büyük ölçüde yaygınlaşmakta ve çocuklar üzerinde büyük etkiler yapmaktadır. Okul dışında oluşan bu yoğun ve güçlü iletişim, etkisini okul içinde de sürdürmekte ve etkilemektedir. Öğrencinin, çocuğun okul dışında, okulla ilgili olmayan iletişim araçları ve mesajlarıyla geçirdiği zamana kıyasla büyük ölçüde artmıştır.

Okuldaki iletişimi olumsuz yönde etkileyen bu okul dışı iletişimi her geçen gün geliştirmek ve artmaktadır. Ayrıca sınıfta uygulanan iletişim tekniklerini de geliştirmeye ve yenilenmeye zorlamaktadır.

C. ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DEĞERLENDİRME

ANKET YOLUYLA SAĞLANAN BİLGİLER

Çizelge I. Ankete katılan deneklerin cinsiyetleri ve yaş guruplarına göre dağılımı.

Yaş Gurupları	Kız		Erkek		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
6	14	5.2	18	5.6	32	5.5
7-12	156	58.2	152	47.8	308	52.6
13-15	40	14.9	102	32.1	142	24.2
16-18	58	21.6	46	14.5	104	17.7
Toplam	268	100.0	318	100.0	586	100.0

Cinsiyet bakımından araştırma kapsamına alınan deneklerin % 45.7'si kız (268), % 54.2'si erkektir. Görüldüğü gibi örnekleme alınan kız ve erkek çocukların sayıları birbirine yakındır.

Çizgi film izleyen deneklerin yaş gurupları yönünden dağılımı ise, % 5.5 oranında 6 yaş gurubu, % 52.6 oranında 7-12 yaş gurubu, % 24.2 oranında 13-15 yaş gurubunda ve % 17.7 side 16-18 yaş gurubundadır.

Bu duruma göre anket uygulanan deneklerin büyük bir kısmı % 52.6 sı 7-12 yaş gurubu ilkokul,% 24.2 si Ortaokul, % 17.7 si Lise ve % 5.5'i de 6 yaş gurubu Anaokulu öğrencisidir.(Çizelge I)

Çizelge 2. Deneklerin ekonomik durumları.

Ailenin aylık geliri	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
500.000 den az	-	-	33	10.7	14	9.9	16	15.4	63	10.7
500-750 bin arası	-	-	52	16.9	44	31.0	34	32.7	130	22.2
750-1 Milyon arası	6	18.8	90	29.2	34	23.9	23	22.1	153	26.1
1-1,5 Milyon arası	12	37.5	84	27.3	38	26.7	16	15.4	150	25.6
1,5 Milyon'dan çok	14	43.7	49	15.9	12	8.5	15	14.4	90	15.4
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Ailenin aylık net gelirine göre ; 500.000 TL den az olanlar % 10.7,500.000-750.000 TL arasında olanlar % 22.2 olup,750.000-1.000.000 TL arasında olanlar % 26.1,1.000.000-1.500.000 arası ise % 25.6 dır. Geliri 1.500.000'den fazla olanlar % 15.6 olup gelirleri hakkında verilen bilgiler bir anlamda tahmini gelirlerdir.

Sosyal ve Ekonomik özellikler bakımından incelenen deneklerin yaşadıkları çevre ve okulları arasında sosyo-ekonomik düzeyleri bakımından, koşulların oluşmasında yakın bir ilişki söz konusudur. Bu nedenle gelir düzeyleri belirleyecilik özelliği taşımaktadır. Araştırma kapsamına alınan deneklerin ekonomik düzeylerinin birbirinden farklı olması ise araştırmanın sağlıklı olması bakımından önemlidir.

Çizelge 3. Televizyonu izleme sıklığı.

İzleme Sıklığı	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Hergün	32	100.0	200	64.9	70	49.3	62	59.6	364	62.1
Haftada										
5-6 Gün	-	-	44	14.3	28	19.7	6	5.8	78	13.3
Haftada										
3-4 Gün	-	-	40	12.9	24	16.9	12	11.5	76	12.9
Haftada										
1-2 Gün	-	-	16	5.2	12	8.5	14	13.5	42	7.2
Daha										
Seyrek	-	-	8	2.6	8	5.6	10	9.6	26	4.4
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Televizyon yayınlarından, özellikle bu araştırmanın konusu olan "Çizgi Film" lerden yararlanmada, bu yayınların ne kadar sıklıkla izlendiği önemli bir yer tutmaktadır. Bu neden-

le, yayınların izlenme sıklığı saptanmaya çalışılmıştır.

Çıkan sonuçlara göre yayınları sürekli olarak yani, haftanın her günü izleyenler % 62.1, haftada 5-6 gün izleyenler % 13.3, haftada 3-4 gün izleyenler % 12.9, haftada 1-2 gün izleyenler % 7.2 dir. Daha seyrek izleyenler % 4.4 dür. Çıkan sonuçlara göre televizyon yayınlarını her gün izleyenler, tüm izleyenlerin yarısından fazlasını oluşturmaktadır. (Çizelge 3) Geri kalanlar ise daha seyrek izlemektedirler.

Araştırma sonuçları ile "Televizyonda yayınlanan çocuk programları ile diğer programların sıklığı ve süresini" ölçmeyi amaçlayan, araştırma sonuçları benzerlik göstermektedir.

"Çocukların % 98.1'i televizyon seyretmektedir. "her zaman" seyredenlerin oranı % 63.3 "ara sıra" seyredenlerin oranı ise, % 36.7 dir" (75).

Deneklerin televizyon izleme sıklığı incelendiğinde, izleme sıklığı yaşlara ve yaş guruplarına göre farklılıklar göstermektedir. İzleme sıklığı ve alışkanlığı arasında bilinçli olarak bazı sınıflarda izleme oranının düştüğü ve bu alışkanlığın bireylerce edinildiği düşünülmektedir.

İzlemeyi etkileyen etmenlerin ise;

- a. Okulların ilk ve son sınıflarına uyum ve hazırlık,
- b. Sınavla öğrenci alan okullara hazırlık,
- c. Programlı çalışma alışkanlığı,
- d. Yaş guruplarındaki büyüme ve ilgi ile ihtiyaçların değişik alanlara yönelmesi olarak gösterilebilir.

Çizelge 4. Cinsiyete göre televizyon yayınlarını izleme durumu.

İzleme Durumu	Kız		Erkek		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
İzleyen	268	100.0	318	100.0	586	100.0
İzlemeyen	-	-	-	-	-	-
Toplam	268	100.0	318	100.0	586	100.0

Deneklere,televizyon yayınlarını izleyip izlemedikleri, izleniyorsa nedeni,ne kadar sıklıkla izledikleri sorulmuştur. Buna göre,yayınlar kız ve erkeklerin tamamı % 100'ü tarafından izlenmektedir (Çizelge 4).

Bu da artık televizyonun günümüzde yaşantımızın bir parçası haline geldiğini göstermektedir.

Konuya izleme nedenleri açısından bakılacak olursa;

"Tüm kitle haberleşme araçlarında olduğu gibi,televizyon yayınları da birbirinden farklı bireylerin oluşturduğu bir kitle tarafından izlenmektedir.Bu geniş kitleyi oluşturanların ise yayınları izlemekteki amaçları,...farklı olacaktır...Gerek kişinin cinsiyeti, yaşı,eğitim,kültür,gelir ve ruhsal durumu,gerekse yayınların ağırlık verdiği hususların biçimlendirdiği izleme nedenleri; eğlendirme,bilgi verme hem eğitime hem bilgi verme,haber verme gibi belli başlı gruplarda toplanmaktadır (76).

(76) Aysel Aziz,Televizyonun Bireylerin Eğitimindeki Yeri ve Önemi,(Ankara.TODAE,1975),S.1

Televizyon izlemenin başta gelen iki nedeni; hem eğlenmek, hem de birşeyler öğrenmektir. Çizgi filmlerin izlenmesi ve izleme nedenleri arasında da;

- a. Hoşlanmak,
- b. Hayal gücüne yönelmesi,
- c. Sade bir anlatım,
- d. Olayla kolayca özdeşleşebilme,
- e. Yaşanılan çevre dışına taşma, v.b. gibi özellikler yer almaktadır.

Çizgi yapımların izlenmesinin doğal nedeni olarak da görsel ve işitsel açıdan izleyiciyi etkilemesi ve bireyin ilgisini canlı tutması gösterilebilir.

Çizelge 5. En çok izlenen yayınlar.

Programın adı	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Belgeseller	2	6.2	32	10.3	18	12.6	20	19.2	72	12.2
Kurgu-										
Bilim	2	6.2	74	24.0	47	33.1	17	16.4	140	23.9
Çizgi										
Film	25	78.1	139	45.1	38	26.7	26	25.0	228	38.9
Klasik										
Film	-	-	14	4.6	2	1.4	-	-	16	2.7
Eğitim										
Filmleri	1	3.1	7	2.3	5	3.5	-	-	13	2.2
Eğlence										
Programı	-	-	6	2.0	8	5.6	6	5.8	20	3.4
Spor. Programı	2	6.3	25	8.1	20	14.1	20	19.2	67	11.4
Sanat "	-	-	11	3.6	4	2.8	15	14.4	30	5.1
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Genel başlıklar altında toplanan,televizyon yayınlarına gösterilen ilgi ve seçeneklerin yanında,televizyonda yayınlanmakta olan programlar arasında en beğenilen programların ne olduğu sorusuna yönelik cevaplarda,% 38.9 oranında "çizgi filmler" ilk sırada yer alırken,çizgi filmlerin hemen arkasında %23.9 gibi bir oranda "kurgu-bilim" ile % 12.3 le "belgeseller" en çok beğenilen ve istenen programlar arasındadır.Bunu; "spor","sanat" (% 11.4-% 5.1) izlemektedir. Eğitsel içerikli programların oranı ise % 2.2 dir.

Yaş gurupları bakımından Çizelge 4 incelendiğinde belirgin farklılıklar görülmektedir. 6 yaş gurubunun en beğendiği program "çizgi filmler" en yüksek orandadır (% 78.1).

Genel olarak tüm yaş guruplarında ilk sırada yer alan çizgi filmlerdir,ikinci sırada 16-18 yaş gurubu dışında kurgu-bilim yer alırken bu gurupta "belgeseller" ikinci sıradadır.Aynı oranda yine "spor"programları yer alırken,"sanat" yayınlarına gösterilen ilgi hayli yüksek seviyededir (% 14.4).

16-18 yaş gurubu diğer guruplardan farklı özellikler taşımakta ve bu yaş gurubuna yakın olan 13-15 yaş gurubunda da spor programlarını izleme oranı yüksektir (% 19.2-% 14.1).

Yayınların izlenme nedeni ile izlenen yayınların türü birbiriyle benzerlik göstermektedir.Örneğin; çocuk televizyonu eğlenmek-öğrenmek-rahatlamak amacıyla izliyorsa,doğal olarak en çok beğenerek,severek izlediği yayın türü de çizgi film olmaktadır.

Bu araştırmanın ortaya çıkardığı sonuçlar ile,televizyon yayınlarının eğitime doğrudan etkisini ölçmeyi amaçlayan araştırmalar ile benzerlik göstermektedir.

"Televizyon çocuk programlarından en çok sevilen programların; "Cumartesi'den Cumartesi'ye",en çok sevilen çocuk programıdır.Bunu "He-Man","Bizim Sınıf","Voltran","Rüzgar Gülü","Az Gittik Uz Gittik","Cingöz ile Cimcime","Bizimle Oynarmısınız ?",programları takip etmektedir" (77).

Çizelge 6. Çizgi Yapımların Nerede İzlendiği.

Nerede İzlendiği	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Televizyon- da	26	81.3	250	81.2	134	94.4	102	98.1	512	87.4
Sinemada	2	6.3	18	5.9	6	4.2	2	1.9	28	4.8
TV'da Video ile	4	12.5	40	13.0	2	1.4	-	-	46	7.9
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizgi filmleri izleyen deneklere, bu yapım türünü hangi araçla ve nerede seyredildiği sorusu yöneltilmiştir. Alınan cevaplara göre; % 87.4 ü televizyon aracılığı ile televizyon programlarında, % 4.8'i sinemada izlediklerini, % 7.9'luk bir kesimi ise televizyon aracılığı ile video da izlediklerini belirtmişlerdir.

Alınan sonuçlara göre deneklerin büyük bir kısmı televizyon yayınları içinde, geriye kalanlar ise Video aracılığı ile ve sinemada izlemektedirler. Ancak ekonomik durumu uygun yapıya sahip ailelerde, çocuklarının çizgi yapımları izlemele-ri için video'yu kullandıkları ve ortam hazırladıkları göz-lenmektedir. Bu özellikleri taşıyan yaş gurupları ise küçük yaş guruplarıdır, 6 yaş % 12.5, 7-12 yaş ise % 13.0 dır.

Çizelge 7. Çizgi Yapımların Beğenilme Durumu.

Beğenilme Durumu	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Beğeniyor	32	100.0	265	86.0	92	64.8	63	60.9	452	77.1
Beğenmiyor	-	-	43	14.0	50	35.2	41	39.4	134	22.9
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizelge 7'de araştırma kapsamına alınan deneklerin, izledikleri çizgi yapım türlerinden ve bu teknikten hoşlanıp hoşlanmadıkları ve beğeni düzeyleri saptanmaya çalışılmıştır.

Buna göre deneklerin % 77.1'i beğendiklerini, % 22.9'u beğenmediğini belirtmektedir. Beğeni düzeyi küçük yaşlarda yüksektir (% 100). Yaş gurubu yükseldikçe beğeni düzeyi de düşmektedir. (16-18 yaş % 60.9)

Buna göre çocukluk döneminden başlayarak hoşlanma iç güdüsü ile hareket eden birey, yaş gurubu büyüdükçe fiziksel ve psikolojik etmenler nedeniyle, ilgi farklılıkları beğenide etken olmaktadır.

Yine beğenide etken olan faktörlerin içinde;

- Yapımın türü,
- Yapımın kalitesi,
- Yapımın konusu,
- Yapımın yaş gurubu özelliklerine göre değişebilmekte oluşu gibi etmenler gösterilebilir.

Çizelge 8. Deneklerin Çizgi Yapım Tekniği Hakkında Bilgilenme Düzeyleri.

Bilgilenme Düzeyi	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Biliyorum	2	6.5	208	67.5	107	75.4	65	62.5	382	65.2
Biraz Biliyorum	-	-	44	14.3	29	20.4	25	24.0	98	16.7
Bilmiyorum	30	93.8	56	18.2	6	4.2	14	13.5	106	18.1
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizelge 8'de çizgi yapımları izleyen deneklere, yapımların gerçekleştirilmesi ile ilgili bilgilerinin olup, olmadığı ve ne oranda bildikleri sorulmuştur. Alınan cevaplarda; % 65.2'si "biliyorum", % 16.7'si " az biliyorum", % 18.1'de "bilmiyorum" cevabını vermiştir.

Bilinçlenme düzeyi, bilgilenme seviyesi bakımından 6 yaş gurubu doğal olarak bilmemektedir. (% 93.8) Diğer yaş guruplarında bilgilenme düzeyi "az biliyorum" da eklendiğinde oldukça yüksektir. (% 81.9)

İzleyicilerin, izledikleri yapım hakkında, yapılışı bakımından bilgilenmesine kaynak oluşturabilecek iki tür yöntem söz konusudur, bunlar; Konu ile ilgili televizyon programları, diğeri ise çeşitli basılı yayın türleridir. (Dergi, v.b.)

Çizelge 9. Çizgi film (Animasyon) deyiminin hangi teknik yapım türünü çağrıştırdığı.

Yapım Türü	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Gölge Ani- masyon	-	-	12	3.9	4	2.8	4	3.9	20	3.4
Obje-Kukla Animasyon	4	12.5	28	9.1	4	2.8	2	1.9	38	6.5
Karton Animasyon	12	37.5	80	26.0	56	39.4	56	53.9	204	38.4
Hepsini	2	6.3	118	38.1	42	29.6	20	19.2	182	31.1
Bilmiyor	14	43.8	70	22.7	36	25.4	22	21.2	142	24.2
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizelge 9'da Çizgi film izleyen deneklere, çizgi filmin içinde yer alan canlandırma tekniklerinden hangisini, çizgi film olarak bildikleri sorusu yöneltilmiş olup alınan cevaplarda; % 3.4'lük bir grup "Gölge Animasyon"u, % 6.5'i Obje-Kukla animasyonu, % 38.4'lük bir grup Karton animasyonu, % 31.1'lik bir grup "Hepsini" olarak, % 24.2'si de bilmediğini belirtmiştir.

Buna göre tüm yaş grupları içinde konuyla ilgisi en yoğun olan 7-12 yaş gurubu seçeneği doğru olarak cevaplayan yaş gurubu olarak görülmektedir. Genelde deneklerin büyük bir yüzdesi (% 38.4) karton animasyon olarak değerlendirdikleri

görülmektedir.İkinci sırada yer alan "hepsini" cevabınının ardından bilmediklerini belirtenler gelmektedir.

Bu da,televizyon aracılığı ile gösterilen çizgi yapımları içinde en yüksek oranda karton filmlerin gösteriminden kaynaklanması gösterilebilir.

Çizelge 10.Çizgi Kahramanlardan hangilerinin tercih edildiği.

Tercih edilen	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
Kahraman	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Hayvan										
Kahramanlar	9	28.1	150	48.7	62	43.7	65	62.5	286	48.8
İnsan										
Kahramanlar	11	34.4	79	25.7	36	25.4	25	24.0	151	23.8
Mekanik										
Kahramanlar	12	37.5	79	25.7	44	30.9	14	13.5	149	25.4
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizelge 10'da çizgi yapımları izleyen deneklere, hangi çizgi kahraman tiplerinden daha çok hoşlandığı, tercih ettiği sorusu yöneltmiştir. Alınan cevaplarda, % 48.8'lik bir grup hayvan kahramanlar olarak, % 23.8'lik bir grup insan kahramanlar olarak, % 25.4'lük bir grup ise mekanik kahramanlar olarak cevaplamışlardır.

Alınan sonuca göre, çizgi kahramanlar içinde en yüksek

yüzde ile % 48.8 hayvan kahramanlar oluşturmaktadır.İkinci sırada mekanik kahramanlar ile üçüncü sırada insan kahramanlar yer almaktadır.

Çizgi yapımlar tüm konulu yapımlarda olduğu gibi,izleyenlere aktarılmak istenen mesaj doğrultusunda hazırlanan,öykü çerçevesinde gelişen olayların doğru ve yanlışları üzerine kurulmuştur.İletilmek istenen mesajın ilgi çekici hale gelebilmesi ise kahramanlar sayesinde olmaktadır,kahramanlar ise yapıma canlılık ve hayatiyet katarlar.

"Radyo-Televizyon çocukların ve gençlerin psikolojisinde yetişkinlere göre çok daha fazla etki yaratmaktadır.Artık yakın çevrelerindeki kişileri,tanıdıklarını ya da öğretmenlerini örnek almamaktadırlar.Televizyon kahramanları onlara herkesten yakın olmakta ve davranış modellerini,televizyonda gördükleri ilişkilere göre düzenleme eğilimi göstermektedirler"(78).

Yine kahramanlarda aranılan özellikler içinde izleyicilere olumlu davranışlar kazandıracak kişilikler geliştirilmesi ise yapımcıların ,bu özelliklere sahip yapımların gösterimi de televizyon yayın kurumuna düşmektedir.

Çizgi kahramanların tercihleri konusunda,genel yapı incelendiğinde,farklı yaş gruplarında kahramanların tercih nedenleri arasında bireylerin yaşantı olgunluk düzeyine,oylayları kavrama özelliğine uygun olarak değişiklik gösterdiği düşünülebilir.

(78) Özcan Köknel,"TV'nin Ruh Sağlığına Etkileri",Güneş Gazetesi,6 Mayıs 1988, S.8

Çizelge II. Deneklerce çizgi-roman türü yayınların okunma düzeyi.

Okunma Düzeyi	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Okuyorum	2	6.3	172	55.9	30	21.1	31	29.8	235	40.1
Okumuyorum	24	75.0	56	18.2	72	50.7	48	46.2	200	34.1
Bulursam										
Okuyorum	6	18.8	80	25.9	40	28.2	25	24.0	151	25.8
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizelge II'de deneklere çizgi-roman okuyup, okumadıkları, hangi yaş guruplarında ne kadar okunduğu öğrenilmeye çalışılmış ve bu amaçla konuya ilişkin soru yöneltilmiş ve alınan cevaplarda; % 40.1 "çizgi-roman okuyorum", % 34.1 okumuyorum, % 25.8 bulursam okuyorum cevabını vermiştir.

Sonuç da göstermektedir ki % 65.9'luk bir çoğunluk çizgi-roman okumaktadır, % 34.1'lik bir gurup da okumadığını belirtmektedir. Ancak okumuyorum içinde 6 yaş gurubu ilk sırada % 75.0, 13-15 yaş gurubu % 50.7, 16-18 yaş gurubu ise % 46.2 dir, buna göre ilkokul dönemi çizgi roman okuma konusunda yaş gurubu gereği, resimli dergi, resimli roman türü ile içiçe olduğu görülmektedir.

Resimli-yazılı kaynakların bireyleri çocukluk dönemin den itibaren etkileyen biçimi olan çizgi-roman türü, resimli hikayelerle yakın özellik taşırlar. Okul öncesi dönemde çocukların olumlu görsel etkilenmeler edinmeleri için bol resimli

estetik masal kitapları ile karşılaşmaları ve etkilenmeleri bu yaş gurubunun sanat eğitimi açısından önemli olduğu görüşü yaygındır.

Yine bu erken yaşlardan itibaren, okuma yazmanın gerçekleştirildiği okul çağına da, çocukların karşılaştıkları yayın türü içinde, çizgi resimli okul ünite dergileri günlük yaşamları içinde yer almaktadır.

" Çizgi-roman geleneğinin geleneksel özelliğini kazanması yazılı-resimli kitap düşüncesinin, günlük gazetelerde, kuşak resimler biçiminde basit anlatımlı mizahi öykülerin, tiplerin hareket ve canlılık ile kişilik kazanmaları ve okuyucular tarafından beğenilmesi ile süreklilik kazanır"(79).

Çizelge I2. Çizgi roman ya da çizgi film den hangisinin tercih edildiği.

Hangi türün tercih edildiği	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Çizgi roman	-	-	18	5.8	14	9.8	2	1.9	34	5.8
Çizgi film	28	87.5	136	44.2	105	73.9	81	77.9	350	59.7
Her ikisinde	4	12.5	154	50.0	23	16.2	21	20.2	202	34.5
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

(79) Erol Yıldır, "Türkiye'de Çizgi Roman", Töre Dergisi, Ocak 1984, S.6

Çizgi roman okumayı mı, ya da çizgi film seyretmeyi mi, tercih edersiniz, şeklinde hazırlanan soru deneklere yöneltilmiş olup, soruya deneklerin % 5.8'i çizgi roman okumayı, % 59.7'si çizgi film seyretmek, % 34.5'i ise her ikisini olarak cevaplamışlardır (Çizelge I2).

Çizgi film izleme oranı deneklerin tercihlerinde ilk sıradadır % 59.7, ikinci sırada "her ikisini de" yer almakta olup, izleyenler bu konuda kesin ayrım yapamayanlardır. Yine burada 7-12 yaş gurubu her iki türe karşı ilgisi en yoğun gurubu oluşturmaktadır % 50.0.

Buna göre 7-12 yaş gurubu dışındaki yaşlarda çizgi film seyretme oranı çizgi romana göre daha fazladır ve tüm tercihlere göre en yüksek oranda yer almaktadır. Çizgi film seyretmenin dışındaki seçenek, bireylerin ilgisini çekse de, çağdaş teknolojik görsel iletişim araçlarının getirdiği avantajlar, bireyleri etkilediği açıktır.

Çizelge I3. Çizgi filmlerin gösteriminin, çizgi roman okumayı etkileyip etkilemediği.

Çizgi roman okumayı
etkileyip, etkilemediği

	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Etkiledi	30	93.8	239	77.6	112	78.9	74	71.2	455	77.5
Etkilemedi	2	6.2	69	22.4	30	21.1	30	28.8	131	22.5
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizgi film gösteriminin, deneklerin çizgi roman okumalarına etkisinin olup olmadığını öğrenmek amacıyla hazırlanan soru sorulmuştur. Alınan cevaplara göre; deneklerin % 77.5'i etkilediği görüşünü taşımaktadır, % 22.5'i ise etkilemediği görüşündedir.

Bu değerlere göre, çizgi filmlerin televizyon aracılığı ile gösterimi çizgi roman okumaya olumsuz etkileri söz konusudur. Ancak yaş guruplarına göre değişiklikler izlenmektedir.

Çizgi filmlerin gösterimi, televizyona uygunluğu ile yani görsel olarak izlemenin hareket özelliğinden kaynaklandığı ve renk, seslendirme, kolayca izlenebilirliği olarak gösterilmesi düşüncesidir.

Günümüzde görsel etkileşim bireylerin yaşantısına egemendir. Çizgi romanların okumaya dayalı oluşu ve bulunması, zorluklarındandır.

Çizgi romandan daha etkili olan çizgi film, yeni yetişen kuşakları eğitmede oldukça etkili bir araç durumundadır.

Yalnız yazıya dayalı kitle haberleşmesinden daha kolay anlaşılabilir olması, çok soyut kavramlara dayalı "karmaşık" mesajları bile bu yolla aktarılması oldukça özendirici bir rol oynar (80).

Çünkü, çizgi filmin avantajlarından biri, kitle haberleşme araçlarından televizyon yardımıyla evlere kadar hazır ulaştırılmasıdır.

(80) Muharrem Ergin, Mehmet Kaplan, Faruk K. Timurtaş, Türk Dili, Yaygın Yüksek Öğretim Kurumu, Ankara 1977, S. 372

Çizelge I4. Ailelerin, çizgi roman okumaya ya da çizgi film seyretmeye yönelik tutumları.

Ailelerin tutumu											
her iki türe karşı aynı mı?											
	6-12		13-18		19-25		26-35		Toplam		
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	
Evet	16	50.0	12	41.2	65	45.8	42	40.4	250	42.7	
Hayır	4	12.5	98	31.8	32	22.5	37	35.6	171	29.2	
Çizgi romana hayır, filme evet	12	37.5	56	18.2	40	28.2	23	22.1	131	22.4	
Çizgi romana evet, filme hayır	-	-	27	8.8	5	3.5	2	1.9	34	5.8	
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0	

Eğlenme, öğrenme ya da hoşça vakit geçirme amacıyla çizgi film izleyen, çizgi roman okuyan deneklere; "Ailelerinin ve yakın çevrelerinin tutumlarının her iki türe karşı aynı olup olmadığı" sorusu yöneltilmiştir. Alınan cevaplarda; % 42.7'si "aynı", % 29.2'si "aynı değil", % 22.4'ü "çizgi roman okumaya hayır, filme evet", % 5.8'i ise "çizgi romana evet, filme hayır" olarak cevaplandırmıştır.

Alınan verilerde öğrencilerin ailelerinin konuya bakiş açıları ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Buradaki sonuca göre deneklerin büyük bir kısmı ailelerinin her iki türe karşı ön yargısız baktıklarını (% 42.7) diğer % 29.2'lik bir grupta türle karşı ebeveynlerinin

farklı gördüklerini ve tutumlarının aynı olmadığını,% 22.4'lük bir grupta ailelerinin,"çizgi roman okumaya hayır,çizgi filme evet" şeklinde cevaplayarak ailelerinin bu konuda tercihlerini belirtmektedirler,yine"hayır"biçiminde cevaplarında,bu yönde düşünceye yakın olması,deneklerin yarıdan fazlasınca çizgi roman aleyhine bir konum sergilemektedir.

Anket kapsamına alınan deneklerin aileleri ile olan ilişkileri,bu yaş guruplarında çok yakındır,ebeveynler ise çocuklarının en doğru ve en iyi biçimde yetişmelerini istemektedirler.Yine bu dönemler içinde çocukların okul içinde ve dışında geçirdikleri zamanlarda,çizgi roman türü kitapları okumaları ebeveynleri kaygılandırmaktadır.

"Televizyonda yayınlanan çocuk programları içinde yer alan çizgi yapımlar için,"hem yararlı,hem zararlı oluyor" diyen annelerin oranı % 58.1'dir.Bu oran babalarda % 56.7'dir.Buna göre her iki araştırmada yapımların nitelikleri ve özellikleri bakımından farklı düşünceler taşımaktadırlar."Yine öğretmenler bu konudaki düşünceleri % 49.5'i bu yayınların,çocuklar üzerinde "hem yararlı,hem zararlı"etkisi olduğunu belirtmişlerdir.Diğerleri ise "yararlı oluyor"% 44.1,"fikrim yok"% 3.4,"hiç etkin olmuyor"% 2.2 ve"zararlı oluyor" % 0.8 şeklinde düşüncelerini belirtmişlerdir. Anne ve babalar yapımların yeni bilgiler öğrettiğini,dilini ve hayal gücünü geliştirdiğini kabul etmektedirler"(81).

Çizelge I5. Çizgi film izlemenin, ders çalışmaya etkisinin olup olmadığı.

Ders çalışmayı etkiliyor mu?	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Etkiliyor	2	6.3	39	12.7	7	4.9	10	9.6	58	9.9
Etkilemiyor	14	43.8	206	66.9	97	68.3	82	78.9	399	68.1
Bilmiyor	16	50.0	63	20.5	38	26.8	12	11.5	129	22.0
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizelge I5'de araştırmaya alınan deneklere, "çizgi film izlemek ders çalışmanızı engelliyor mu?" sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya verilen cevaplarda, % 9.9'u "etkiliyor", % 68.1'i "etkilemiyor", % 22.0'lik bir grup ise bilemediğini, düşüncelerinden emin olmadığını ifade etmiştir.

Alınan sonuca göre "etkilemiyor" diğer cevaplara göre daha fazladır. (% 68.1) Çizgi filmleri izleyen denekler bu yapımları değişik amaçlar için izlemekte oluşu görüşü ağırlık kazanmaktadır. Bunlar; rahatlamak, eğlenmek, öğrenmek, hayal dünyalarında aradıkları sorulara bir anlamda cevap buldukları şeklinde yorumlanabilir.

Ders çalışmayı engellemediği görüşü yaş gruplarına göre incelendiğinde, deneklerin yaş grupları büyüdükçe yorum yapabilmeleri ve olaylara karşı daha objektif düşünmeleri söz konusudur. Bu açıdan bakıldığında yaşlar büyüdükçe çizgi film izlemenin olumsuzluğu en azdır. (7-12 % 66.9, 13-15 % 68.3, 16-18 % 78.9)

Çizelge I6. Deneklere göre, herhangi bir olayın anlatımında ve açıklanmasında en uygun yapım türü ve tekniğinin ne olduğu.

Uygun yapım türü ve tekniği	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Çizgi										
Yapımlar	20	62.5	17	55.2	79	55.6	59	56.7	328	55.9
Çizgi Yapım										
Dışındakiler	10	31.3	28	9.1	21	14.8	27	25.9	86	14.7
Hepsi aynı	2	6.3	110	35.7	42	29.6	18	17.3	172	29.4
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizelge I6'da deneklere, "Düşüncelerinde yarattıkları olayları anlatabilmenin ve bu anlatıma en uygun yapım türünün ne olduğu", sorusuna deneklerin % 55.9'u "çizgi yapımlar", % 14.7'si "çizgi yapım dışındakiler", % 29.4'si "hepsi aynı" olarak cevaplamışlardır. (Çizelge I6).

Buna göre 6-18 yaş gurubu için çizgi yapımlar en fazla tercih edilen ve anlatıma en uygun yapım türü olmaktadır. Yine çizgi film dışındaki yapımlar olarak düşüncelerini belirten gurup içinde % 25.9 ile 16-18 yaş gurubu gelmektedir.

Çizgi filmin uygunluğu, yaş gurubu küçüldükçe artmakta oluşu, konuların bu yolla daha iyi anlaşılabilirdiği göstermektedir. (6 yaş % 62.5)

Çizelge I7. Deneklerin en çok hangi konulardan hoşlandıkları.

Tercih edilen konular	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Mitoloji (Efsane)	4	12.5	30	9.7	18	12.7	12	11.5	64	10.9
Macera-serüven	8	25.0	113	36.7	72	50.7	48	46.2	241	41.2
Bilim-Kurgu	6	18.8	101	32.8	40	28.2	14	13.5	161	27.5
Eğitim Konuları	4	12.5	22	7.2	6	4.2	2	1.9	34	5.8
Bilemiyor	10	31.3	42	13.6	6	4.2	28	26.9	86	14.7
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizelge I7'de çizgi film izleyen deneklere, izledikleri çizgi yapımların içinde, en fazla hangi konuların ilgilerini çektiği ve en çok konularının ne olmasını istedikleri sorusu yöneltilmiş. Alınan cevaplarda denekler, % 10.9'luk bir grup Mitolojik konuları, % 41.2'lik bir grup Macera-Serüven olarak, % 27.5'i Bilim-Kurgu olarak, % 5.8'ide Eğitsel konuları tercih ettiklerini, % 14.8'i ise aralarında tercih edemediklerini belirtmişlerdir.

Alınan sonuçlara göre; Macera-Serüven ilk sırada yer almakta (% 41.2) bunu bilim-kurgu izlemektedir (%27.5). Kesin tercih yapamayanlar üçüncü sıradadır. Genel olarak 7-12 yaş gurubu sonuç ile büyük bir benzerlik göstermektedir.

Çocukların çizgi yapımlara gösterdikleri ilginin en

belirgin izleme nedeni arasında, yapının konusu gelmektedir. Konunun görsellik ve estetikle birleşimi bireylerin yaratıcı özelliklerini artırmakta ve imgelemlerini geliştirmektedir.

Çizelge 18. Çizgi yapımların hazırlanmasında deneklerin düşüncelerinin alınması.

Fikirlerinden yararlanılmalı mı?											
6		7-12		13-15		16-18		Toplam			
Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Alınması											
gerekli	22 68.8	233 75.7	105 73.7	86 82.8	446 76.1						
Gerekli değil	10 31.3	56 18.2	25 17.6	12 11.5	103 17.6						
Bilemiyorum	- -	19 6.2	12 8.5	6 5.8	37 6.3						
Toplam	32 100.0	308 100.0	142 100.0	104 100.0	586 100.0						

Çizelge 18'de çizgi yapımları izleyen deneklere; yapımların hazırlanma aşamalarında, kendi düşüncelerinin alınıp alınmaması konusunda hazırlanan soru sorulmuştur. Alınan cevaplarda ise % 76.1'i "fikirlerinden yararlanılması" nı % 17.6'sı "gerekli değil" olarak, % 6.3'ünde "bilemiyorum" şeklinde cevaplamışlardır.

Çizgi filmlerin yapılmasında ve özellikle araştırma safhasında, düşünülmesi gereken yapıyı izleyecek kitlenin isteklerinin ve ilgilerinin bilinmesidir. Bunu sağlayacak olan

yapımcı ve animatörlerin yoğun bir teknik düzey ve düşünce aşamasını yaşadıkları bilinmektedir.

Her iki aşamada da yapımcı ve izleyicilerin, karşılıklı olarak düşünce alışverişinde bulunmaları ise sonuçlanacak yapımın gerçekçiliği, yararlılığı, kalitesi bakımından en üst seviyeyi oluşturacaktır. Bu bakımdan deneklerin görüşlerinin alınması, yapıma bilimsel yaklaşım sağlaması bakımından önemlidir.

Ankete cevap veren deneklerin, çizgi yapımlara karşı gösterdikleri duyarlık yüksek olup, kendilerinin ve fikirlerinin ciddiye alınması yönündedir.

Çizelge I9. Gösterilen çizgi yapımların, sürelerinin yeterli olup olmadığı.

Sürenin yeterli olup olmadığı	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Yeterli	26	81.3	112	36.6	20	14.1	22	21.2	180	30.7
Daha çok yer verilmeli	4	12.5	136	44.2	80	56.3	56	53.9	276	47.1
Yeterli değil	2	6.3	60	19.7	42	29.6	26	25.0	130	22.2
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizelge I9'da deneklere, izledikleri yapımların sürelerinin yeterli olup olmadığı sorulmuş alınan cevaplarda

% 30.7'lik bir gurup "yeterli"olduğu,% 47.1'lik gurup,"daha çok yer verilmeli",% 22.2'lik gurup ise "yeterli olmadığı" görüşünü taşımaktadır.

Çizelge 20. Çizgi yapımların izlenmesinde en uygun zaman.

En uygun zaman	6		7-12		13-15		16-18		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Sabah-akşam	14	43.8	106	34.4	28	19.7	12	11.5	160	27.3
Öğle-akşam	-	-	64	20.8	40	28.2	24	23.1	128	21.8
Hafta sonu sabah	18	56.3	138	44.8	74	52.1	68	65.4	298	50.9
Toplam	32	100.0	308	100.0	142	100.0	104	100.0	586	100.0

Çizelge 20'de televizyon aracılığı ile çizgi yapımları izleyen deneklere,yayınların izlenmesindeki en uygun zaman sorusu yöneltilmiştir.Alınan cevaplarda % 27.3'lük bir gurup "Sabah-Akşam",% 21.8'lik bir diğer gurup "Öğle-Akşam" ve % 50.9'luk bir yüzde ile "Hafta sonu sabahları"nı şeklinde cevaplamışlardır.

Deneklerin öğrenim durumlarına göre çizelge incelendiği zaman,İlkokul dönemi çocukları 7-12 yaş gurubu % 34.4 ve 6 yaş gurubu % 43.8 ile sabah-akşam,Ortaokul ve Lise dönemi

yaş gurubu % 28.2 ve % 23.1 ile ögle-akşam olarak genel tercihlerinin dışındaki seçeneği belirtmişlerdir.

Ancak tüm yaş guruplarında hafta sonu sabahları(Cumartesi sabah) olarak yaridan fazlası % 50.9'luk bir oranda tercihlerini belirtmişlerdir.

"Televizyonda yayınlanan çocuk programlarının yayın saatleri genelde uygun bulunmuş; çocukların yaklaşık % 61.1'i çocuk programları yayın saatlerinin şimdiki uygulamadaki gibi,Cumartesi sabahları olmasını istemiştir"(82).

Araştırma sonuçları birbiriyle benzer özellikler taşımakta olup,T.R.T tarafından uygulanan yayın programları,deneklerin istekleri göz önüne alınarak zamanlamanın yapıldığını göstermektedir.

D. DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SONUÇ, ÖZET VE ÖNERİLER

Özet

Görsel iletişim araçlarından olan televizyon, gelişmiş ya da gelişme süreci içerisinde olan pek çok ülke tarafından çeşitli gereksinimlerin karşılanmasında kullanılan bir araçtır. Bu gereksinimler arasında eğlence, haber alma, bilgilenme ve toplumun kültür seviyesinin artırılması bulunmaktadır.

Televizyon bu işlevini yerine getirirken görsel sanatların birçoğu ile sıkı ilişkiler içindedir. Bu ilişkilerin sonucunda görsel sanatlar geniş kitlelerin yaşamlarının birer parçası haline gelmiştir. Televizyon kitleleri etkilediği gibi, görsel sanatları da etkilemektedir. Televizyon, bir üretim ve iletişim teknolojisi olarak sanatçılara yeni olanaklar getirmiştir.

Bu imkanlardan yararlanan sanat dallarından birisi de Animasyon'dur. Tek tek kareler halinde filme çekilen görüntülerin bir süreklilik içinde gösterilmesi ilkesinin bulunması ile animasyon'un tarihi başlamıştır. Sinemanın sürekli gelişimi ile renk ve ses ögesi de tekniğe girmiş ve animasyon tekniği akıcılık kazanmıştır.

Sinemanın gelişmesi, yeni anlatım yolları bulup, sınırlı bir çerçevede kalmaması için canlandırma sinemasına gereken önemi vermek gerekiyor. Çünkü tekniğinin elverişli olması nedeniyle sinema için olduğu kadar, plastik ve grafik sanatların gelişimi ve yaygınlaşması için sürekli bir deney alanıdır.

Aynı zamanda sanatçının düş gücünü rahatça kullanabilmesine olanak sağlar, sanatçı ile izleyici arasında kurulabilen bu iletişim sayesinde, animasyonun görsel zenginliği, çocukların yeni dünyaları keşfetmelerine en uygun yardımcıdır.

Gelişmekte olan diğer ülkelerde olduğu gibi Türkiye'de de en önemli sorunlardan biri; çocuğun görsel etkileşimi ve eğitimidir. Görsel etkileşimin ve bilgilenmenin sağlanabilmesi için de bireylere doğrudan hitabeden, Çizgi yapımların çocuk ve ergenleri nasıl etkilediği, ne kadar ilgilerini çektiği ve bu konudaki görüşleri ile düşüncelerinin bilinmesine bağlı görünmektedir.

Görsel eğitim ve iletişim araçlarının oluşturduğu bu ortamda, televizyondan yararlanılmakta oluşu, işlevsel olarak bireyin etkilenmesine doğrudan katkıyı sağlayabilmektedir.

Bu araştırmada, çocukların çizgi filmleri izlemeleri ele alınmış, gerek konunun açıklanması, gerekse soru kağıdı verileri ile bu konudaki durum incelenmeye çalışılmıştır. Araştırmamanın amaçları, çoğunlukla gözleme dayalı araştırma verilerinin test edilmesi ile çözümlenmiştir.

Araştırma verilerinin test edildiği üçüncü bölümün konusu araştırmanın temel konusu olup, özellikle, Ankara'nın kent-sel kesiminde öğrenim gören çocuk ve ergenlerin yaşantılarında çizgi filmlerin yeri ve etkisi ile izleyicilerin çizgi filmlere karşı ilgileri incelenmiştir.

Araştırmaya katılan deneklerin % 45.7'si kız, % 54.2'si erkektir. Yaş gurubuna göre, 7-12 yaşlarında olan denekler, araştırmaya katılanların % 52.6'sı olup, ilkokul çağındadırlar.

Televizyon yayınlarını izleme çok yüksek (% 100.0) orandadır. İzleme nedenleri arasında eğlenme, bilgilenme ve görsel beşeni bulunmaktadır. Televizyon yayınlarını haftanın her günü izleyenler ile haftanın 5-6 gününde izleyenler deneklerin yarısından fazlasını oluşturmaktadır. Bu açıdan bakıldığında

artık günümüzde görsel-işitsel iletişim araçlarından yararlanmak lüksten öte bir zorunluluktur.

Çocukların genel anlamda televizyon yayınlarına olan ilgilerinin belirlenmesi,televizyon aracılığıyla çizgi yapımların izlenmesinde denetleyici ve destekleyici olacağından,bu konudaki veriler ve bunlardan çıkan bulgular incelenmiştir.En çok severek ve beğenilerek izlenen yayınlar arasında çizgi filmler,bilim-kurgu türü yapımlar ve belgeseller gelmektedir.

Çizgi yapımlara olan ilgi ve bu ilginin izleyende bıraktığı etki konusundaki veriler,bir eğitim ve öğretim yayını olması yanında eğlenmeyi,yaratıcılığı amaçlaması hayal gücünü geliştirici özellik taşıması gibi yepyeni bir anlatım türünü beraberinde getirmektedir.Çizgi yapımların anlatım konusunda etkili olması,televizyona bağımlılığının yanında,deneklerin bu yapımların tümünü ve bir kısmını izleyenlerle sınırlıdır.

Çizgi yapımları izleyen deneklerin,çizgi filmlerin yapılış teknikleri ve türleri arasındaki farkları bilebilmeleri çizgi filmlere karşı ilgilerini ortaya çıkarmaktadır.

Bilgilenme düzeyleri bakımından deneklerin % 65.2'si tekniği bilmekte,ancak çizgi yapımda uygulanan farklı türlerin bilinme düzeyi ise % 31.1'dir. Bu da bilgilerinin genel olarak edindikleri izlenim doğrultusunda olduğunu göstermektedir.

Araştırma verilerine göre,çizgi film izleyenlerin büyük çoğunluğu,yaşadıkları oyun çevresi ve yaş gurubu özelliklerine uygun yapım türlerini tercih etmektedirler.Okul öncesi çocukları diğer yaş guruplarından daha farklı olarak Obje-Kukla yapımlara ilgi duymaktadırlar (% 12.5) Ancak tüm yaş gurupları içinde en fazla tercih edilen tür karton yapımlardır. Bu türün sevilme nedenlerinin arasında da en fazla bu

yapım tekniğinin izleyicilere sunulması gösterilebilir.

Çizgi yapımlarda, diğer konulu yapımlarda olduğu gibi, izleyenlerin yaşları ile sevdikleri konular arasında paralellikler bulunmakta, bu da yaş guruplarının beğenide etken olduğunu göstermektedir.

Çizgi yapımlarda denekleri etkileyen ve beğeni nedenlerinden olan kahramanlar incelendiğinde, çizgi kahramanlar içinde ilk sırada Hayvan kahramanlar gelmektedir. (% 48.8) Bunu Mekanik kahramanlar (% 25.4) ile İnsan kahramanlar takip etmektedir. (% 23.8)

Çizgi yapımları izleyen deneklerin tamamına yakını, yayınları ulusal yayın kurumu olan TRT kurumunca gösterilen yayınları izlemekte ve konuya bu açıdan bakmaktadırlar. Çizgi yapımları deneklerin % 77.1'i çok beğenerek izlemektedir. Ancak beğeni düzeyi bakımından küçük yaşlarda yüksektir. (% 100.0) Yaş gurupları büyüdükçe beğeniye etken olan ilgi farklılıkları nedeniyle beğeni düzeyi düşmektedir. (% 60.9)

Çizgi filmler ile çizgi romanlar arasındaki farklar incelendiğinde; deneklerin % 65.9'u çizgi romanları okumaktadır. Her ikisi arasında bir tercih yapılması istendiğinde ise çizgi film lehine bir durum oluşmaktadır. (% 59.7) Yine çizgi film seyretmenin çizgi roman okumayı etkileyip etkilememe konusunda da "etkiledi" ağırlıktadır. (% 77.5)

Araştırma verilerine göre, ailelerin çizgi film izlemeye yönelik tutumları ise olumludur. (% 65.1) Çizgi roman okumaya karşı ise olumsuzdur. (% 5.8)

Çizgi yapımların izlenmesinin deneklerin ders çalışmalarına olan etkileri bakımından da konu incelendiğinde, % 68.1 etkilemiyor biçimindedir.

Deneklerin çizgi yapımlarda etken olan "konu" bakımından incelendiğinde, en fazla ilgi çeken konular sıralamasında, macera-serüven ilk sırada, bunu bilim-kurgu, mitoloji takip etmektedir.

Bulgular, çizgi yapımların hazırlanışında deneklerin fikirlerini de kapsayacak biçimde ön araştırmayı yapmayı ve yararlanmayı gerektirmektedir.

Sonuç olarak; Çizgi filmler çocuk ve ergenler tarafından beğenilmektedir. Çizgi filmlerin yapılmasındaki hedef kitlenin çocuklar olması ve çocukların bu yapımlardan değişik olmayan amaçlarla etkilendikleri, dolayısıyla düşüncelerinde oluşan sorulara bir anlamda cevap buldukları düşünülebilir.

Bulgular, çocuk ve ergenlerin bu yayınlardan yararlandıklarını göstermektedir. Bu yayınlardan yararlanamayanlar da vardır. Televizyon programları içinde yer alması, izleyenlerin programların tümünü izleyememesi ve rastlantısallığı gibi olumsuz etkenleride beraberinde getirdiği bilinmektedir.

Çizgi filmleri izleyememe nedenleri arasında; yapımların gösterimindeki uygunsuz zaman seçimi, yapımların tekrar gösterilmesi, yapımlar içinde doldurma niteliği taşıması gibi nedenler bulunmaktadır.

Programların izleyicilerin görüşleri doğrultusunda yeniden düzenlenmesi, daha çok işlevsel yaratıcılık ve bilgilenme düzeyini artırabilir. Televizyonda gösterilen yayınların zamanlaması isteklere uygun olmakla birlikte, diğer yaş guruplarının özellikleri de incelenerek bireylerin ilgi ve isteklerine uygun türlerin ve konuların seçilmesi, okul içi programlarda, derslerde yeteri kadar yer alması, ders ağırlıklı yapımların hazırlanması ve gösterimi uygun olacaktır.

Televizyonda gösterilen çizgi yapımların bireylerin yaşantılarında etken ve önemli olduğu verilerle saptanmıştır. Televizyonla yayınlanacak olan bu tür eğlence ve eğitim uygulamalarının; çocuk programlarında olduğu gibi, görsel etkileşimi artırıcı obje-kukla-karton türü yapımları üretenleri teşvik edici, milli kültür değerlerimizi bu sayede nitelikli ve kaliteli yayınlarla destekleyeceği gibi, televizyonun çekicili-

ği ile aynı anda büyük kitlelere seslenme özelliğinden de yararlanılarak,kısa sürede bu tür kültür değerlerimizin tanıtımını mümkün olacaktır.

Kitle iletişim araçlarından olan televizyon ile yapılacak görsel eğitimin başarılı olabilmesi için programların burada önerilenler yanında deneklerin istek ve görüşleri doğrultusunda yapılması gerekmektedir.

Öneriler

Kitle iletişim araçlarından biri olan televizyon aracılığı ile yapılan yayınlar içinde, çocuklara seslenen ve çocuğun dünyasında önemli bir yeri bulunan çizgi filmlerin gösteriminin başarılı ve etkili olabilmesi için,bulguların ışığında şu önerilerde bulunulabilir :

1. Televizyon yayınlarını izleyen grup içinde,okul öncesi çocuklarının eğitimi,gereksinimleri,beğenileri ve beklentileri ile okul çocuğunun bu belirtilen ihtiyaçları arasında belirgin farklılıklar bulunmaktadır.Bu bağlamda animasyon yapımlarının,izleyici kitlenin özellikleri gözönünde bulundurularak yapılması gerekir.

2. Görsel algılamamanın uygun olduğu okul öncesi ve ilkökul dönemi için hazırlanacak ve yayınlanacak programların, gerek içerik yönünden,gerekse sunuş tekniği yönünden daha fazla özen göstermesi,yapım öncesinde uzun süreli ön araştırmayı gerekli kılmaktadır.

3. Programlar,eğitim konusunda uzmanlaşmış yapımcılar tarafından hazırlanmalı,difer gösterime girecek yapımların alımında ve gösteriminde belirlenen kriterler gözönüne alınmalı ve uzmanlar tarafından denetlenmelidir.

4. Büyük projelerin gerekleşmesini amaçlayan,Susam Sokağı gibi   lence ile okumayı ve sayarak   renmeyi amaçlayan yayınlarda,  ncelikle pilot proje alıřmaları yapılmalı; gerekli d  zeltmelerden sonra,esas yayına geilmelidir.

5. Yayınların,yazılı yardımcı kaynaklarla desteklenmesi saėlanmalı,zamanında d  zenli olarak diėer kitle iletişim araları,(Radyo,gazete,dergi v.b.) basılı yayınlar ile programın akışı duyurulmalı,bu t  r yapımlar hakkında kritikler ve yorumlar yapılmalıdır.

6. Gerek yayın sırasında,gerekse yayın sonrası,izleyici gurupları ile iletişim kurulmalıdır.Yayınlar sırasında,izleyicilerden gelecek tepkiler ve televizyonun kendi arařtırma bulguları deėerlendirilmeli,gerekliyorsa yayınlara y  n verilmelidir.

7. Yapımcıları teřvik edici d  zenlemeler bulunmalıdır.   rneėin; Destekleme,ara-gere yardımı,ekim seslendirme ařamalarında kredi uygulamaları,yapımın gerekleřtiėi t  m ařamaları izleyebilecek saėlıklı politikalar gerekleřtirilmelidir.

8. K  lt  r deėerlerimizimizin tanıtımında   nemli olabilecek projelere   ncelik tanınmalı,kaliteli ve teknolojik   st  nl  ėe uygun animasyon yapımlarına zemin hazırlanmalıdır.

9. Bu alanda alıřacak yapımcılara konuyu sevdirecek, ilgi uyandıracak bir ortamın   ğrencilik d  neminden bařlayarak oluřturulması saėlanmalıdır.

E K L E R

EK

Sayfa

1. SORU KAĞIDI ÖRNEĞİ
2. ŞEKİLLER LİSTESİ
3. ÇİZELGELER LİSTESİ

ÇİZGİ FİLM İZLEYİCİ ARASTIRMA ANKETİ

Eğitimde Çizgi Filmlerin yeri ve etkileri konusunda 6-18 yaş gurubu bireylerin eğilimlerinin belirlenmesi amacıyla yönelik araştırmada kullanılmak üzere uygulanan izleyici anketidir.

Araştırmayı yürüten : Metin İNCE

SOSYO EKONOMİK DURUM İLE İLGİLİ SORULAR

1-Cinsiyetiniz

- ☐ Kız
☐ Erkek

2-Yaş Gurubunuz

- 6 (), 7 (), 8 (), 9 (), 10 (), 11 (), 12 ()
13 (), 14 (), 15 (), 16 (), 17 (), 18 ()

3- Öğrenim Durumunuz

- ☐ Okul Öncesi (Anaokulu)
☐ İlkokul
☐ Hazırlık
☐ Ortaokul
☐ Lise

4- Ailenizin yaklaşık Aylık geliri

- ☐ 500 bin'den az
☐ 500-750 bin arası
☐ 750-1 milyon arası
☐ 1-1,5 milyon arası
☐ 1,5 milyondan çok

5- Anne, Baba çalışıyor mu ?

- ☐ Baba çalışıyor
☐ Anne çalışıyor
☐ Her ikisi de çalışıyor

6- Televizyon Yavınlarını İzliyormusunuz ?

- ☐ İzliyorum
☐ İzlemiyorum

TELEVİZYON İZLEME İLE İLGİLİ SORULAR

7- Televizyonu ne kadar sıklıkla izliyorsunuz ?

- ☐ Hergün
- ☐ Haftada 5-6 gün
- ☐ Haftada 3-4 gün
- ☐ Haftada 1-2 gün
- ☐ Daha seyrek

8- Aşağıdaki program türlerinden hangileri sırasıyla en çok ilginizi çekiyor ?

(Sıralamayı rakam olarak ayrılan yere yazınız.)

Örnek: 3,1,4,2,5,8,6,7 gibi (), (), (), (), (), (), (), ()

- 1- Belgeseller (Kaptan Cesteau'nun Yaşayan Denizi, Yaşayan Doğa, Canlılar Dünyası v.b.)
- 2- Kurgu-Bilim (Uzay Yolu, Yıldız Savaşları, İmparator v.b.)
- 3- Çizgi Filmler (Miki Fare, Vak Vak Amca, Pembe Panter, Nasrettin Hoca v.b.)
- 4- Klasik Filmler (Define Adası, Oliver Tw ist, Jules Verne)
- 5- Eğitim Programları (Mavi Pilye, Bir iki üç Kontakt v.b.)
- 6- Eğlence Programları (Müzik, Aktüalite, Yarışma)
- 7- Spor Programları
- 8-Sanat Programları (Akşama Doğru, İyi Akşamlar)

9- Çizgi Film deyimi size neyi çağrıştırıyor

- ☐ Gölge Oyunu
- ☐ Kukla gösteri
- ☐ Karton Film
- ☐ Hepsini
- ☐ Filmiyorum

10- Çizgi Filmleri beğenerek mi izliyorsun ?

- ☐ Evet
- ☐ Hayır

II- Çizgi Filmleri nerede izleyebiliyorsunuz ?

(Sıralamayı kutucuklara 1,2,3 olarak yazınız)

- ☐ Televizyonda (Televizyon Programlarında)
- ☐ Sinemada
- ☐ Televizyonda Video aracılığı ile

I2- Aşağıdaki Çizgi Film Kahramanlarından hangilerini en çok beğenerek izliyorsunuz ?

- (Sıralamayı kutucuklara I,2,3 olarak yapınız.)
- () Hayvan Kahramanlar (Miki Fare,Pembe Panter,Ayı Yogi)
- () İnsan Kahramanlar (Nasrettin Hoca,Red Kit,)
- () Mekanik Kahramanlar (Lazerion,Voltran)

I3- Çizgi Filmleri Bağımsız olarak mı,yoksa Eğitim ağırlıklı Programlar içinde mi izlemeyi istersiniz ?

- () Eğitim Programları içinde (Susam Sokağı,Zevkli Matematik)
- () Bağımsız Programlar olarak (Red Kit,Superman,Dede Korkut)
- () Her ikisininide

I4- Çizgi Filmlerin yapılışı hakkında bilginiz var mı ?

- () Evet
- () Biraz
- () Hiç bilmiyorum

I5- Çizgi Filmler aracılığıyla olayları daha kolay mı algılayabiliyorsunuz ?

- () Evet
- () Bu konuda düşüncelerim olumlu
- () Hayır

I6- Aşağıdaki Çizgi Film yapımlarından hangisini izlemeyi tercih edersiniz.

- () Karton Film
- () Obje- Kukla Animasyon

I7- Yerli ya da Yabancı Çizgi Filmlerden hangisini tercih ederek izliyorsunuz ?

- () Yerli Çizgi Film (Nasrettin Hoca v.b.)
- () Yabancı Çizgi Film (Red Kit,Miki Fare v.b.)
- () Her ikisininide

I8- Derslerinizi işlerken Çizgi Filmlerden yararlanılıyor mu ?

- () Hayır
- () Çok az
- () Biraz
- () Oldukça

19.- Herhangibir konunun anlatımında,açıklanmasında Çizgi Filmin uygun bir tür olduğunu düşünüyor musunuz ?

- ☐ Uygun
- ☐ Olabilir
- ☐ Uygun değil

20 - Aşağıdakilerden hangisini daha çok seviyor ve tercih ediyorsunuz ?

- ☐ Çizgi Roman okumayı
- ☐ Çizgi Film seyretmeyi
- ☐ Her ikisininide

21- Çizgi Filmleri,Çizgi Romanların Sinema tekniğine uyarlanmasıdır diye ele alırsak,Televizyonda gösterilmesi sizin bu tür kitapları okumanızı etkiledi mi ?

- ☐ Etkiledi
- ☐ Etkilemedi
- ☐ Fark etmedi

22 - İzlediğiniz Çizgi Filmlerin etkisinde kalıyormusunuz ?

- ☐ Evet
- ☐ Hayır
- ☐ Hayal gücümü artırıyor

23- Çizgi Filmler ders çalışmanızı etkiliyor mu ?

- ☐ Evet
- ☐ Hayır
- ☐ Pek bilemiyorum

24- Çizgi Roman okunması ile Çizgi Film seyredilmesi arasında Ailenizin ve çevrenizin tepkisi her iki türe karşı aynı mı ?

- ☐ Evet
- ☐ Hayır
- ☐ Çizgi Romana hayır,filme evet
- ☐ Çizgi Filme hayır,Çizgi Romana evet

- 25- Aşağıdaki Çizgi yapımlardan hangisi sizin daha çok ilginizi çekiyor ?
- () Batman, Roger Rabbit (Aksiyon+Çizgi Film)
- () Red Kit, Nasrettin Foca (Çizgi Film)
- 26- Çizgi Filmler size göre Emlence, Eğitim ve Hoşça vakit geçirmek midir ?
- () Evet
- () Hayır
- 27- Çizgi yapımları Renkli mi, siyah-beyaz mı seyretmeyi tercih edersiniz ?
- () Renkli
- () Siyah-Peyaz
- () Farketmiyor
- 28- Çizgi filmler sizce günün hangi saatinde seyredilmesi uygun olurdu
- () Sabah-Akşam
- () Öğle-Akşam
- () Hafta sonu sabahları
- 29- Çizgi Filmler sizin görüşleriniz doğrultusunda mı yapılması daha uygundur
- () Evet
- () Belki
- () Fiklemiyorum
- 30-Size göre Çizgi Filmlerin konusu aşağıdakilerden hangisi olmalı
- () Mitoloji(Efsane)
- () Macera-Serüven
- () Bilim-Kurgu
- () Eğitim Konuları
- () Seçmek zor
- 31- Çizgi Film gösterimi genel Eğitim-Öğretim sistemine olumlu katkısı sizce söz konusu mu ?
- () Evet
- () Hayır

32- Televizyon Proqramları içinde gösterilen Çizgi Filmler süre olarak yeterli midir ?

- ☐ Evet
- ☐ Daha çok yer verilmeli
- ☐ Yeterli değil



ŞEKİLLER LİSTESİ

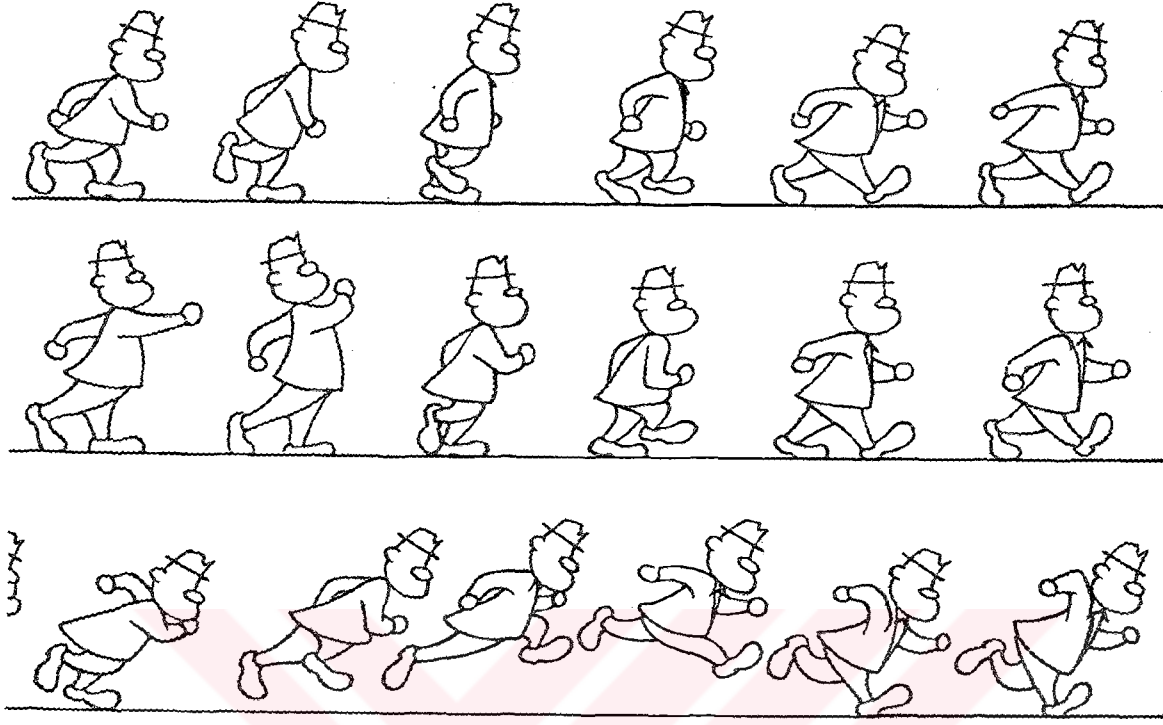
<u>Şekil No.</u>		<u>Sayfa</u>
I	Çizimde, hareketin aşamaları	IO5
2	Abartılmış bir karakter, Mr. Magoo	IO5
3	Başta duyguların anlatımı	IO6
4	Karakterize edilen başta, özel formlar	IO6
5	Çizimsel yöntemle, ağaçlarda üremenin (Tozlaşma) anlatımı	IO7
6	Hareketin sürelendirilmesi	IO7
7	Asetatların numaralanması ve işaretlenmesi	IO8
8	Kamera ile kayıt işleminde, çekime hazırlık	IO8
9	Değişik çekimli kamera hareketi, Travelling	IO9
IO	Donald Duck, Tom and Jerry, Micky Mouse. (Walt Disney Productions)	II0
II	Hareket ve adım arası çizimlerin sayıları	III
I2	Animasyon filminin planlanması, öykünün hazırlanması işlemleri	II2
I2	a. Filmin resimlenmesi (boyanması), ses ve müzik senkronizasyonu	II3
I3	Cut-Out Tekniği. (Kesme çıkarma)	II4
I4	Gölge Oyunu, (Karagöz) eklemlili siluet	II5
I5	Büyülü fenerin ilk örneklerinden "Thaumatrope"	II5

<u>Şekil No.</u>		<u>Sayfa</u>
I6	Hareketli resimler."Flip Book"	II6
I7	İskeletlerin Dansı.(Walt Disney)	II6
I8	Hareketin analizi	II7
I9	Hareketin ana durumları	II7
20	Animasyon çekim masası	II8
2I	Multiplane kamera (Değişik sistemli) ...	II8

ÇİZELGELER LİSTESİ

<u>Çizelge No.</u>		<u>Sayfa</u>
I	Ankete katılan deneklerin cinsiyetleri ve yaş guruplarına göre dağılımı.....	62
2	Deneklerin ekonomik durumları	63
3	Televizyonu izleme sıklığı	64
4	Cinsiyete göre,televizyon yayınlarını izle- me durumu	66
5	En çok izlenen yayınlar	67
6	Çizgi yapımların nerede izlendiği	69
7	Çizgi Yapımların beğenilme durumu	70
8	Deneklerin Çizgi Yapım Tekniği Hakkında Bilgilenme Düzeyleri	71
9	Çizgi Film (Animasyon) Deyiminin Hangi Tek- nik Yapım Türünü Çağrıştırdığı	72
IO	Çizgi Kahramanlardan Hangilerinin Tercih Edildiği	73
II	Deneklerce Çizgi-Roman Türü Yayınların Okunma Düzeyi	75
I2	Çizgi Roman ya da Çizgi Filmden Hangisinin Tercih Edildiği	76
I3	Çizgi Filmlerin Gösteriminin,Çizgi Roman Okumayı Etkileyip Etkilemediği	77

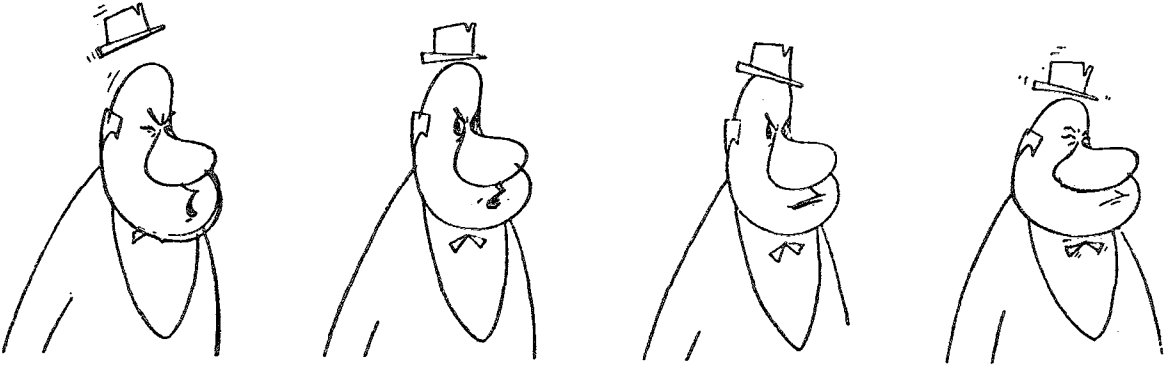
I4	Ailelerin,Çizgi Roman Okumaya ya da Çizgi Film Seyretmeye Yönelik Tutumları	79
I5	Çizgi Film İzlemenin,Ders Çalışmayı Etkisinin Olup Olmadığı	81
I6	Deneklere Göre,Herhangibir Olayın Anlatımında ve Açıklanmasında En Uygun Yapım Türü ve Tekniğinin Ne Olduğu	82
I7	Deneklerin En Çok Hangi Konulardan Hoşlandıkları	83
I8	Çizgi Yapımların Hazırlanmasında Deneklerin Düşüncelerinin Alınması	84
I9	Gösterilen Çizgi Yapımların,Sürelerinin Yeterli Olup Olmadığı	85
20	Çizgi Yapımların İzlenmesinde En Uygun Zaman	86



Şekil 1. Çizimde, hareketin aşamaları.



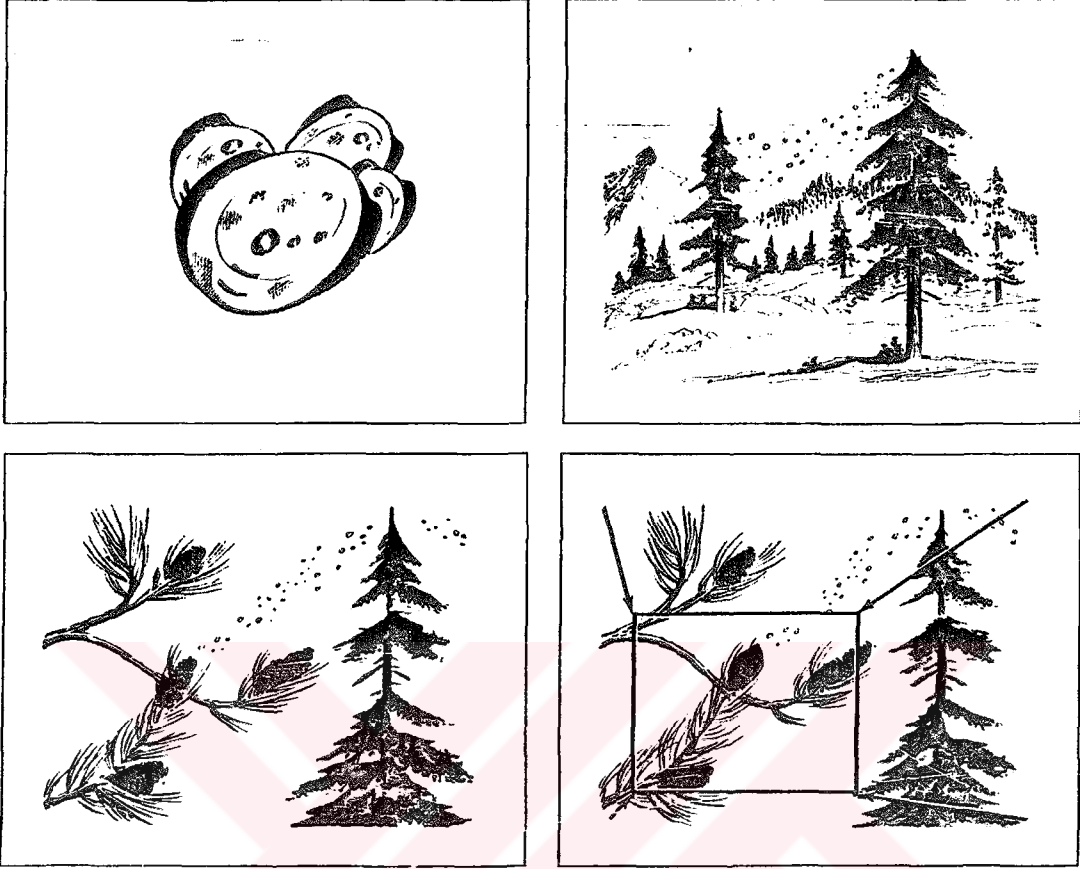
Şekil 2. Abartılmış bir karakter, Mr Magoo.
(Columbia Pictures Corporation)



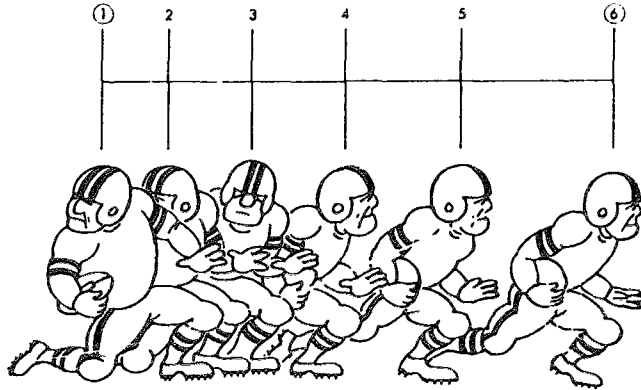
Şekil 3. Başta duyguların anlatımı.



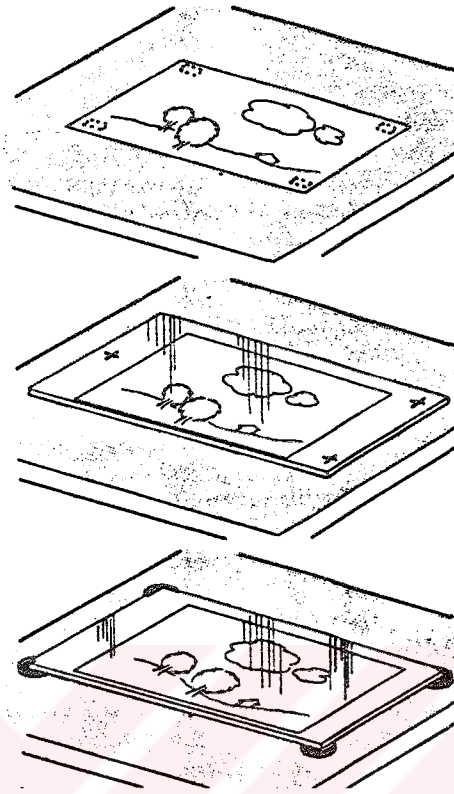
Şekil 4. Karekterize edilen başta, özel formlar.



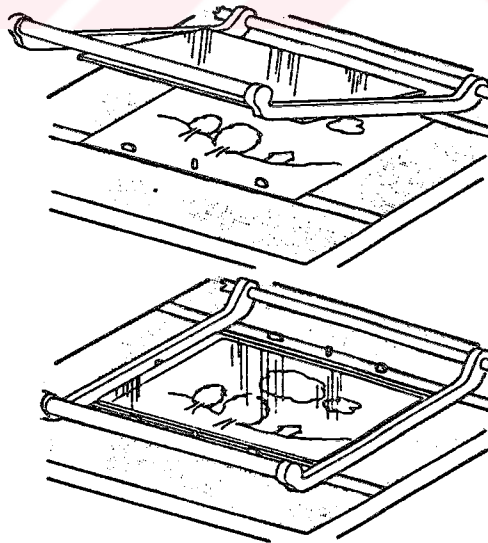
Şekil 5. Çizimsel yöntemle, ağaçlarda üremenin (tozlaşma) anlatımı.



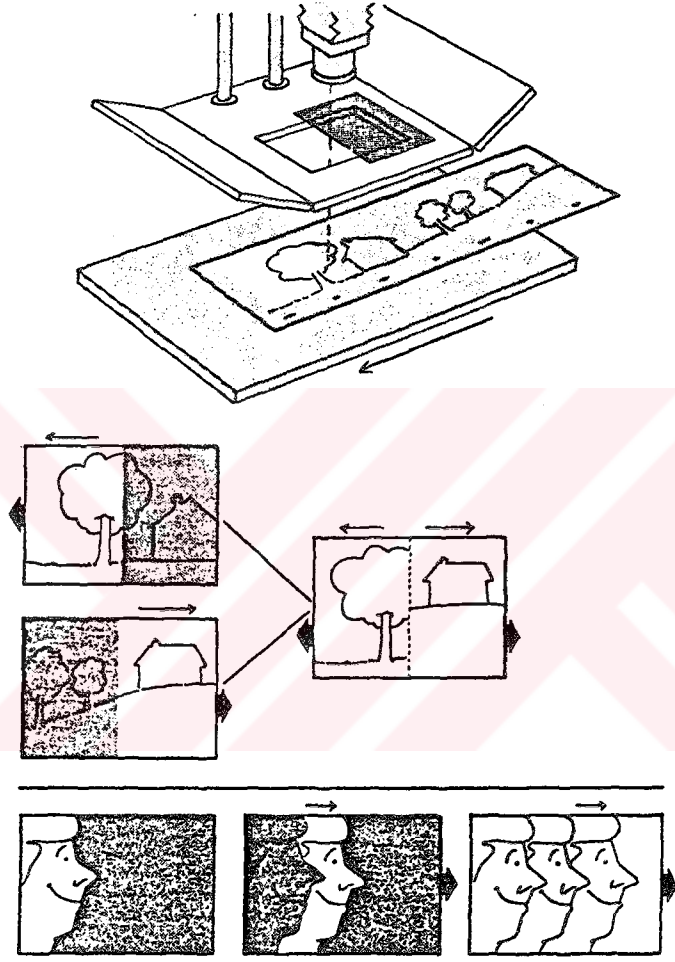
Şekil 6. Hareketin sürelendirilmesi.



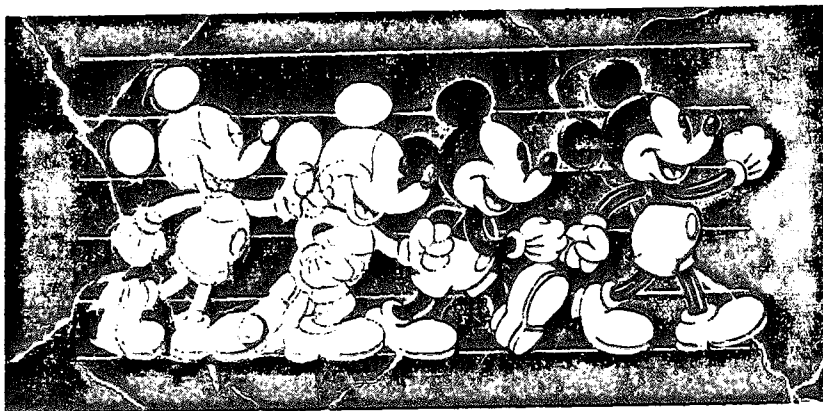
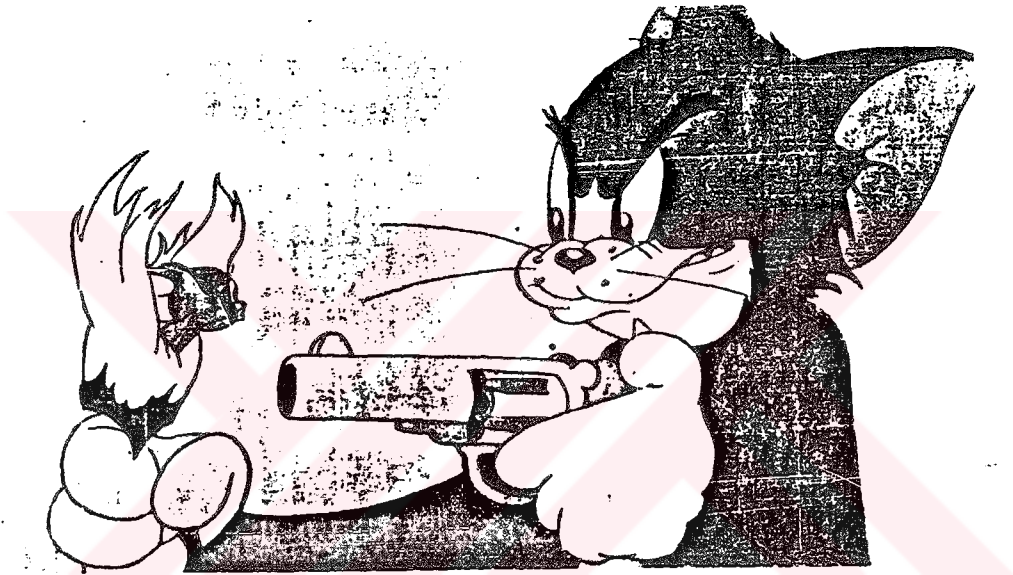
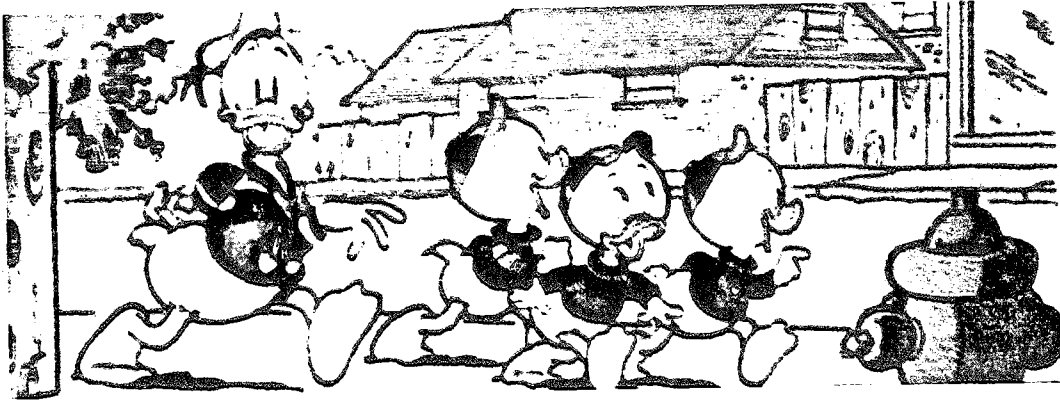
Şekil 7. Asetatların numaralanması ve işaretlenmesi.



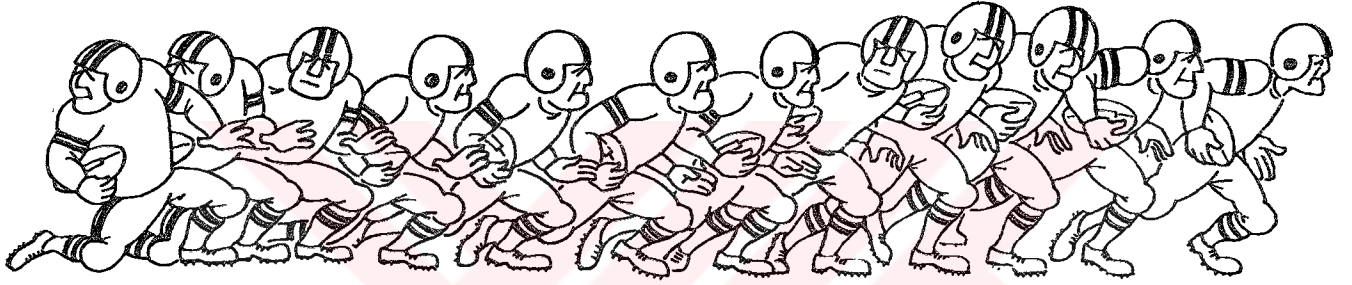
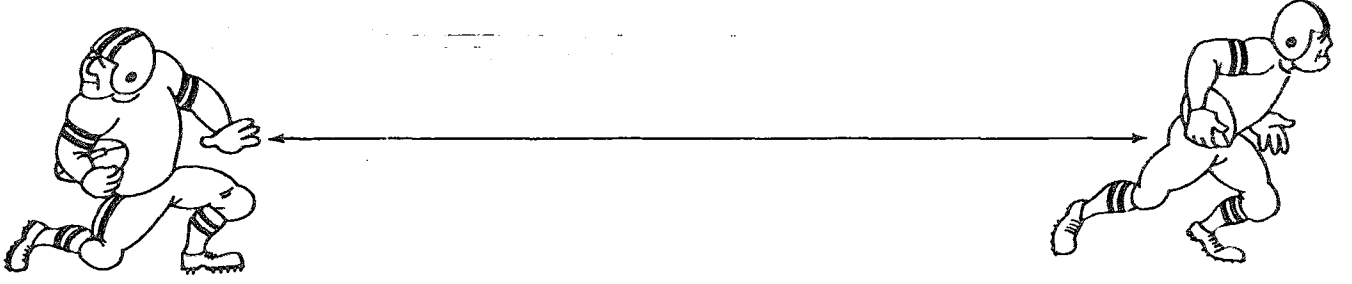
Şekil 8. Kamera ile kayıt işleminde, çekime hazırlık.



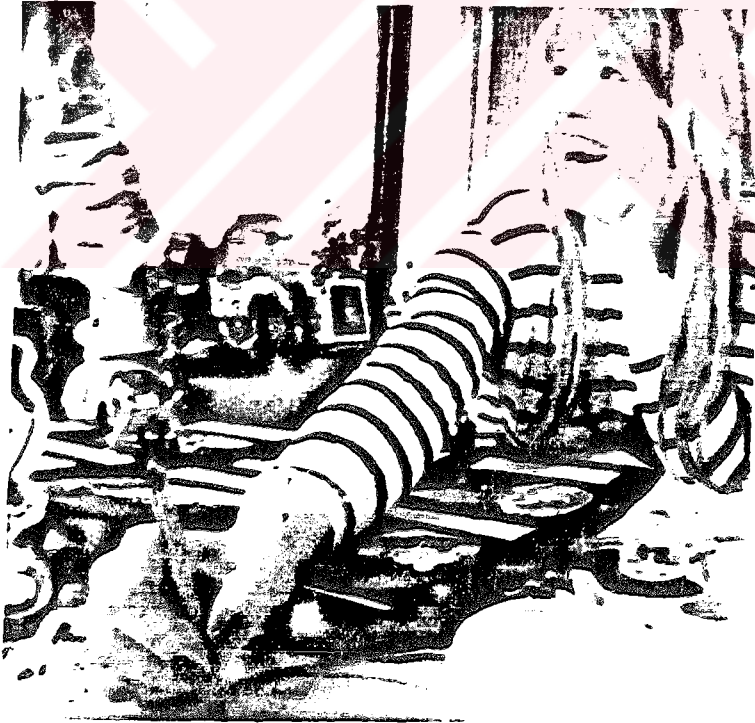
Şekil 9. Değişik çekimli kamera hareketi.
(Travelling)



Sekil 10. Donald Duck, Tom and Jerry, Micky Mouse.
(Walt Disney Productions)



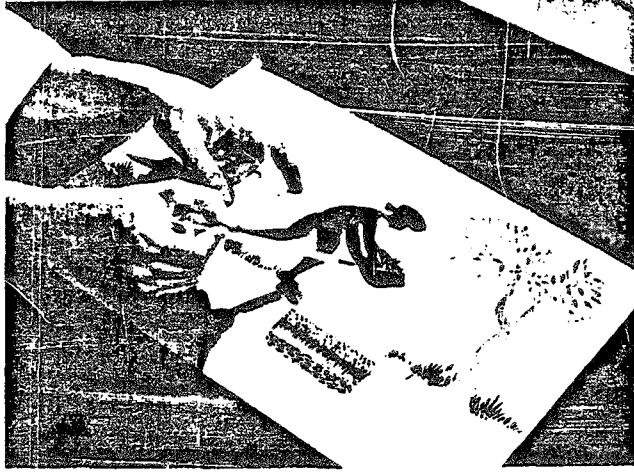
Şekil II. Hareket ve adım arası çizimlerinin sayıları.



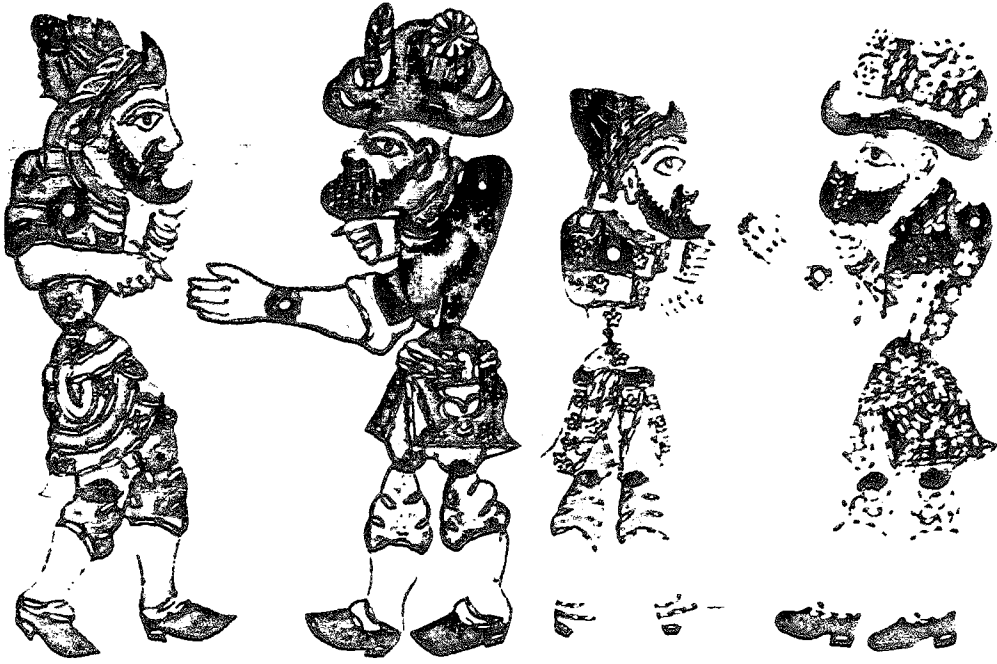
Şekil I2. Animasyon filminin planlanması,
öykünün hazırlanması işlemleri



Şekil I2.a. Filmin resimlenmesi (boyanması),
ses ve müzik senkronizasyonu.



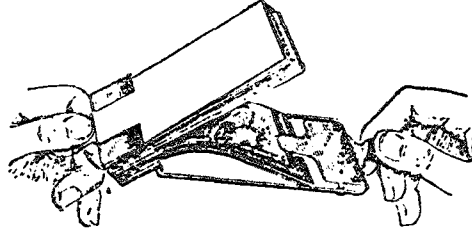
Şekil 13. Cut-Out Teniği. (Kesme Çıkarma)



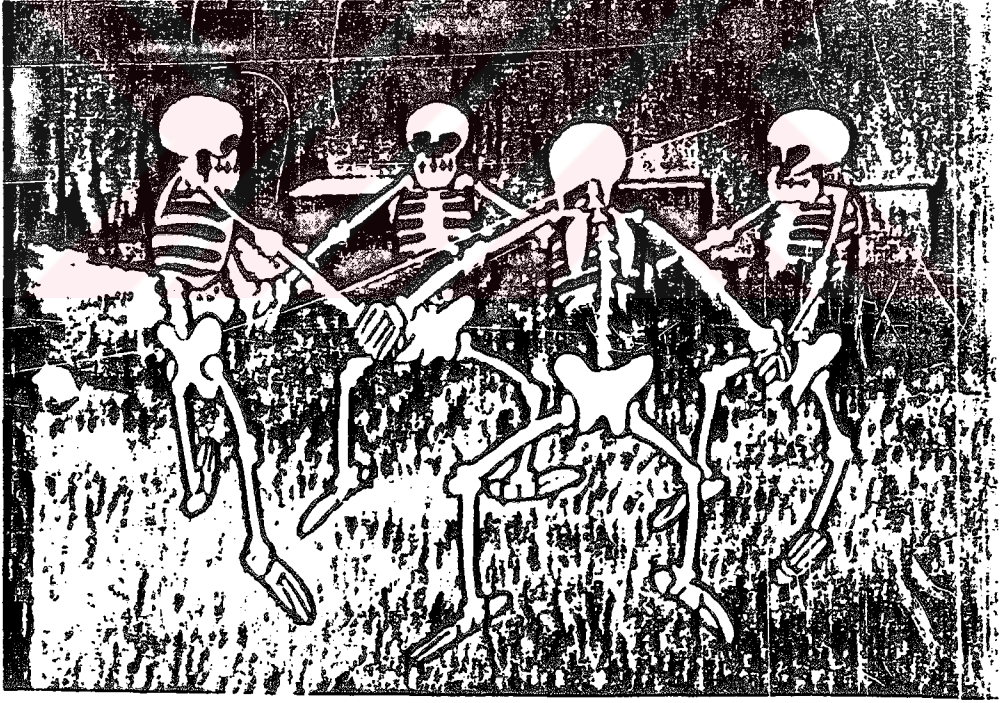
Şekil I4. Gölge oyunu, (Karagöz)eklemli siluet.



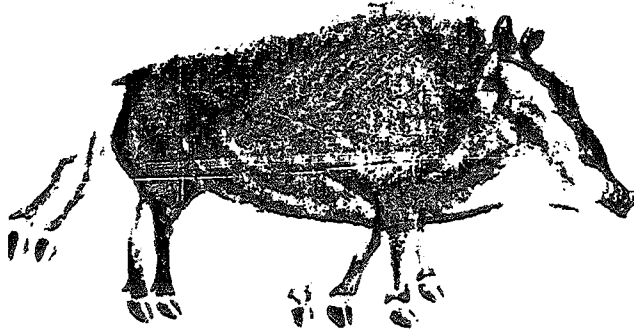
Şekil I5. Büyülü fenerin ilk örneklerinden, "Thaumatrope".



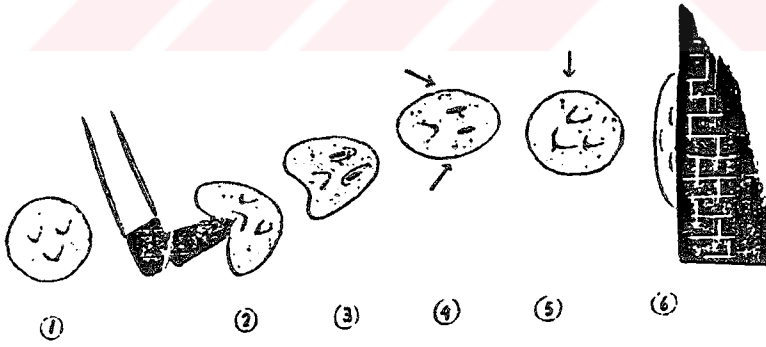
Şekil I6. Hareketli resimler, "Flip Book".



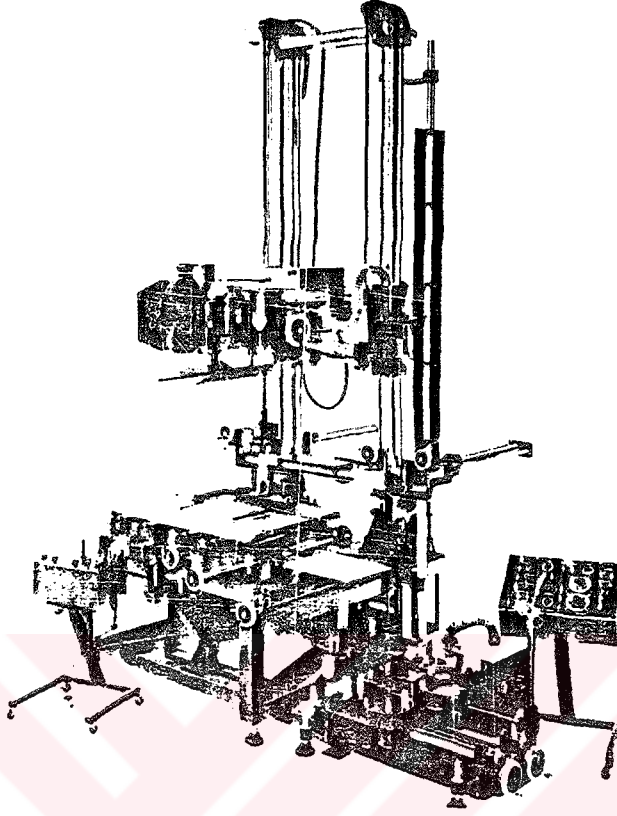
Şekil I7. İskeletlerin Dansı (Walt Disney Productions).



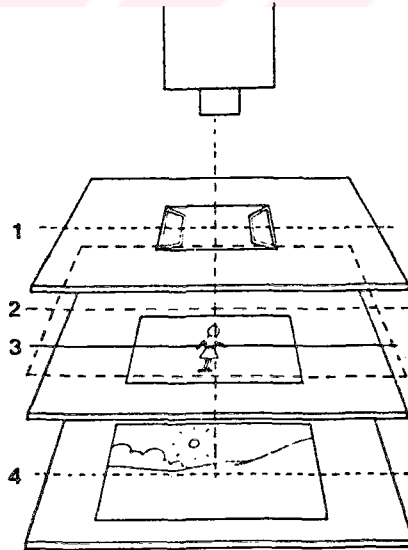
Şekil I8. Hareketin analizi(Mağara resmi).



Şekil I9. Hareketin ana durumları.



Şekil 20. Animasyon çekim masası.



Şekil 21. Multiplane kamera(Değişik sistemli).

K A Y N A K Ç A

- AKYÜREK, Feridun. "Sinemada Kukla", L. Bruce Holman, Kurgu Dergisi, Eskişehir, 1981.
- ALKAN, Cevat. Eğitim Ortamları, A.Ü. Eğitim Fakültesi Yayınları, Ankara, 1979.
- _____. Eğitim Teknolojisi, Yargıçoğlu Matbaası, Ankara, 1984
- AZİZ, Aysel. Radio ve Televizyonla Eğitim, (Ankara :A.Ü. Eğitim Fakültesi, 1982.
- _____. Televizyonun Bireylerin Eğitimindeki Yeri ve Önemi, (Ankara TODAİE; 1975.)
- _____. Toplumsallaşma ve Kitle İletişim, (A.Ü. Basın Yayın Yüksek Okulu. 1982.)
- ANA BRİTANNİCA ANSİKLOPEDİSİ, Ana Yayıncılık, İstanbul, 1986.
- BAİLEY, Adrian. Walt Disney's World of Fantasy, Everest House Publish hers, New york, 1982.
- BOUSSİNOT, Roger. L'encyclopédie du Cinéma, Bordas, 1967.
- BESSY, Maurice. Chardons, Louis Jean. Dictionnaire du Cinéma et de la Télévision, Paris, 1966.
- BAŞARAN, İ. Ethem. Eğitim Psikolojisi, Bilim Matbaası, Ankara, 1978.
- CHARENSOL, Georges. Larousse Librairie, Le Cinema, Paris, 1966.

- UNESCO, Department of Mass Communication, World Communications, (4 th ed.) Annual Report, UNESCO, 1964-1968.
- DPT (Devlet Planlama Teşkilatı), Kalkınma Planı, 3. Beş Yıl, Ankara, 1973.
- GOMBRICH, E.H. Sanatın Öyküsü, (Çev. Bedrettin Cömert) Remzi Kitabevi, İstanbul, 1979.
- GÖKAYDIN, Nevide. Sanat Eğitiminde, Görsel Tasarım, Görsel Algı, Sedir Yayınları, Ankara, 1990.
- HALAS, John. Film Animation, a Simplified approach, (Switzerland United Nations Educational, scientific and Cultural Organization-Unesco, 1976.)
- HALAS, John, and Roger Manvell. The Technique of Film Animation, Local Press Limited, London, 1971.
- İYİKAN, Ayhan. Film Yapımı-Yönetimi-Tekniği, Ankara, 1973.
- KÖKNEL, Özcan. "TV'nin Ruh Sağlığına Etkileri", Güneş Gazetesi, 6 Mayıs, 1988.
- LEEDHAM, John, and Derick Unwin, Programmed Learning in the Schools, London, 1971.
- LEVITAN, Eli.L. Handbook of Animation Techniques, New York, 1981.
- MANVELL, Roger. (Çeviren: Kazım Sezgin), "Canlandırma Sanatı" İBF Kurzu Dergisi, 4, Eskişehir, 1981.
- MAURICE, Bessy, Lois Jean Chardons. Dictionnaire de Cinema et de la Television, Paris, 1966.

MARABOUT, Junior. Encyclopedia Des Junes, Paris, 1962.

ÖZDİL, İlhan. Görsel İşitsel Araçlar, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, 1979.

ÖZKÖK, Ertuğrul. Sanat, İletişim ve İktidar, Tan Yayınları, Ankara, 1982.

ROY, Madsen. Animated Film Concepts, Methods, Uses, New York, 1977.

SOLOMON, Charles, and Ron Stark. The Complete KODAK Animation Book, Eastman Kodak Company, New York, 1979.

TRT, Radyo ve Televizyon Çocuk Programları Kamuoyu Araştırması, Ankara, Nisan, 1988.

YILDIR, Erol. "Türkiye'de Çizgi Roman", Töre Dergisi, İstanbul, 1984.

ZORAN, Perisic. The Animation Stand, Rostrum Camera Operations, New York, 1981.