



## **Sanat, Çizgi Film-Animasyon ve Çocuk**

### Art, Cartoon-Animation and Children

**Uğur ATAN<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Selçuk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Konya  
· [uguratan@gmail.com](mailto:uguratan@gmail.com) · [ORCID > 0000-0002-3784-1773](https://orcid.org/0000-0002-3784-1773)

#### **Makale Bilgisi/Article Information**

**Makale Türü/Article Types:** Araştırma Makalesi/Research Article  
**Geliş Tarihi/Received:** 18 Mart/March 2024  
**Kabul Tarihi/Accepted:** 7 Mayıs/May 2024  
**Yıl/Year:** 2024 | **Cilt-Volume:** 2 | **Sayı-Issue:** 1 | **Sayfa/Pages:** 23-38

**Atıf/Cite as:** Atan, U. "Sanat, Çizgi Film-Animasyon ve Çocuk"  
ERKİN, 2(1), Mayıs 2024: 23-38.

## SANAT, ÇİZGİ FİLM-ANİMASYON VE ÇOCUK

### ÖZ

Görsel ve işitsel medyanın, teknolojik araçların, bireylerin farklı dünyalara açılmasında, bilgi çeşitliliklerini artırmada, kültürler arası etkileşimde, her türlü bilgiye erişimde görsel köprü görevi yapmaktadırlar. Bu durum içerisinde çocuğun küçük yaşlarda tanıştığı iletişim aracı ise televizyondur. Televizyon teknolojisinde çocuklara hitap eden kanalların çeşitlenmesi, sayılarının artması, hareketli görüntü tasarımı olan reklamların etkileyici görüntüleri büyükler kadar onları da tüketim aurasının içine çekmektedir. Bu kanalların yayınları ağırlıklı olarak çizgi filmler ve tanıtım kuşaklarından oluşmaktadır. Çocukların sevdikleri ve seyrederken de modellendikleri çizgi filmler olumlu katkı yapacağı gibi pedagojik açıdan pek değeri olmayan, gelişimini olumsuz etkileyen sonuçlar da doğurabilir. Çünkü medya kuruluşları belirli ekonomik ve kültürel hedefler çerçevesinde çocuklara yönelik programlar üreterek, onların sosyal olayları, olguları, nesnelere, kişileri, hayatı nasıl algılayacakları noktasında eğitmekte, onların önemli bilgi ve sosyalleşme kaynağını oluşturmaktadır. Bu bağlamda toplumların kültürel konservasyonu, ekonomik refahı, gelişmesi, yaşam standardının oluşturulması, üretici, yenilikçi ve ahlaklı nesillerin yetiştirilmesi, çocuklara vereceği ufuk ve eğitim ile mümkündür.

**Anahtar Kelimeler:** Çizgi Film, Animasyon, Sanat.



## ART, CARTOON-ANIMATION AND CHILDREN

### ABSTRACT

Visual and audio media and technological tools serve as visual bridges in opening individuals to different worlds, increasing knowledge diversity, intercultural interaction and accessing all kinds of information. In this situation, the means of communication that the child encounters at an early age is television. The diversification of channels appealing to children in television technology, the increase in their number, and the impressive images of advertisements with moving image designs attract them into the consumption aura as much as adults. The broadcasts of these channels mainly consist of cartoons and promotional segments. Cartoons that children love and take as models while watching them may make a positive contribution, but they may also have consequences that have little pedagogical value and negatively affect their development. Because media organizations produce programs for children within the framework of certain economic and cultural goals, they educate them on how to perceive social events, facts, objects, people and

life, and constitute their important source of information and socialization. In this context, cultural conservation, economic prosperity and development of societies, establishment of living standards, and raising productive, innovative and moral generations are possible with the horizon and education it will provide to children.

**Keywords:** Cartoon, Animation, Art.



## GİRİŞ

Çizgi film ve animasyonlarda görüntü karesi basit bir görüntüden ziyade bilgidir. Bilginin bir kısmı mutlaka diğer kısımlardan daha önemlidir. Dolayısı ile bu kısmın izleyen çocuklar tarafından belli bir düzen içerisinde algılanması, bilgilendirmenin özel bir şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Çünkü karelerde görünenler ilk bakışta algılanamazlar. Bu nedenle algılaya hiyerarşisi önemlidir. Sanatsal kompozisyon, bunu gerçekleştirme şeklidir. Sanatçı, kompozisyon kurgusu ile çocuklara nereye bakması gerektiği ve hangi sırayla bakması gerektiği konusunda yönlendirmeler yapar. İzleyen çocukların bakış ve dikkatini planlı bir şekilde yönlendirerek verilmesi gereken anlamı ortaya çıkarır.

İyi bir görüntü kompozisyonu, düşüncenin bilgiyi düzenleme yollarını güçlendirmektedir. Kimi durumlarda yeni bir anlam katmanı ve mizahi bir yorum eklemek için bilinçli olarak göz/beyin bağlantısının işleyişine ters düşecek şekilde çalışır. Sanatçı kompozisyonunda, görüntülenen cisimlere “işte görüyorsunuz” demenin ötesinde anlam kazandıracak yönde, boy, şekil, sıra, üstünlük, hiyerarşi, desen, yankılama ve uyumsuzluk gibi unsurları seçip altını çizer. Dolayısı ile görsel düzenlemenin en basit kuralları çizgi film ve animasyonda da geçerlidir. Sanat, tasarım ve görsel iletişim ilkeleri engin bir konudur. Dolayısı ile burada sanat, sanatçı, ahlak, çizgi film-animasyon ve çocuk ilişkisi irdelenmektedir.

## SANAT, SANATÇI VE AHLAK

Sanat, İnsanın vazgeçemediği gereksinimlerinden biridir. Çünkü insanın fizyolojik ve psikolojik yapısındaki boşluğu dolduran bir olgudur. Yani insanın ruhsal, duygusal, zihinsel ve fiziksel tatminini sağlayan, eseri yapana ve tüketicisine mutluluk veren çok kapsamlı bir kavramdır. Kişinin kendisinde var olan yeteneği aracılığıyla, yaşamış olduğu duyguları bilinçli olarak dışa aktarmasıdır. Başkaları da bu duygulardan etkilenir ve bu duyguları yaşar.

Sanat, temelde, böylesi bir aktarım ise, bu durumda estetik, etik olanın bir zuhuru olmaktadır. Çünkü sanatçının, insanların duygusal ve tinsel sağlığı konusunda ahlaki bir sorumluluğu vardır. Platon'da, bilindiği gibi, estetik ölçüt, ahlaki

ölçütlere bağılyken Tolstoy'da, insanları olumsuz yönde etkileyen yapıtlar gerçek sanat yapıtı değildir; kötü sanat ürünleridir ya da sanat olmayandır. Bu yaklaşım, sanat eserlerinin içeriği ve ifade gücüne yoğunlaşmaktadır. Biçim, duyguların doğru biçimde aktarılması için önemli olmaktadır. Sanat, tinsel zenginliğin çoğaltmasına hizmet etmelidir. Dolayısı ile bu yaklaşıma göre gerçek sanatın özü, ele alınan konunun öneminde yatmakta; sanatın sanat olması için, içeriğinin önemli olması gerekmektedir; öğretici olması gerekmektedir. Bu durum da beceri sahibi sanatçı, toplumu ilgilendiren önemli bir konuyu, temayı seçerek ve bunu sanat eserine işleyerek 'gerçek' bir sanat yapıtı üretmelidir. Böylece sanatsal bir biçimle işlenmiş dini, ahlaki, sosyal ve siyasi gerçekler sanatsal üretim olmaktadır.

Sanat genel olarak sanatçısının alıcısına ulaştırmak için gösterdiği eylemdir. Bu eylemde sanatçı etkin bir role sahiptir. Sanatçının etkin olduğu eylemde sanat aracı, sanatçısı tarafından yapılmış bir biçim olarak ortaya çıkmaktadır. İnsanların biçim oluşturma veya bir eseri ortaya koyma isteği, öncelikle onun düşüncelerinin esere dönüştürülmesidir.

Gerçek sanatın, biçimin güzelliğinde olduğu kabul edildiğinde, sunulan şeyin güzel olması gerekliliği esas unsur olmaktadır. Böylece güzel bir manzara, natürmort, kadın ve erkek bedenleri, soyut öğeler vb. sanat eserleridir. Buna mukabil "sanatın özü, gerçekliğin doğru biçimde sunumu dur" dediğinde sanat, yaşamı yansıtmalıdır; konunun önemi, biçimin güzelliği önemli değildir. Sanatçının duyduğu, gördüğü her şey sanat yapıtı olarak değerlendirilebilir.

İnsanlar sanat vasıtasıyla daha seçici olmaktadır. Bu seçicilik iki şekilde gerçekleşmektedir. Birincisi görsel sanatlar, insanın en yüce görüntüsünü aktarmada kullanılmaktadır. O insanlara çağlar boyunca ruhsal, özellikle kültür ile değerler bağlamında etkinlikler ve imajlar aracılığıyla görseelliği oluşturmanın bir anlamı olarak hizmet etmiştir. İkincisi sanat sadece görsel algıyı ortaya çıkartan bir araç da değildir; "o aynı zamanda insanın en karakteristik görüntüsünün, yani onun hislerinin, korkularının, anılarının biçimini alması ve bunların görsel mecazlarını oluşturmasıdır" (Eisner, 1972). Sanatın bu yönü onun evrensel bir dil olduğunu gösterir. Yani bir sanat eserinin bir bireyin veya bir grubun eylemi sonucu ortaya çıkmasına rağmen, farklı ülkelerden insanların ve toplumların o eseri takdir etmeleri, birey veya grup üstü bir düşünce şeklinde ortak olarak paylaşılması ve yararlanması, sanatın evrensel bir araç olduğunu göstergesidir. Sanat ilk kez ortaya konulduğunda bireysel ve yerel olabilir. Ancak sanat, başka bireyler ve toplumlar tarafından takdir gördükçe ve paylaşıldıkça bu durum onun evrenselliğinin ispatı olmaktadır.

Sanat yapımı, zanaatlarda olduğu gibi maddesel bir gereksinimden doğmamaktadır. Algılanmış, bulanık, belirsiz duygulara netlik, açıklık kazandırır. Tasarlama sürecindeki rahatsızlık, şüphe ve stres sonunda olgunlaşmaktadır. Önceden algı-

lanmamış, yakalanmamış olanın açığa çıkarılmasıdır sanat eserleri. Tasarım bu açığa çıkarılanın izleyene, okura, alıcıya iletilmesiyle, onlarda da benzer duyguları uyandırmasıyla tamamlanmaktadır. Bu bağlamda, önceden başkaları tarafından algılanmayan, hissedilmeyen ve anlaşılmayan bulgunun, bilgi, duygu yoğunluğuy-la eser haline getirilmesi, hedef kitleye iletililebilir kılınması, sanat eseri olmaktadır.

Sanatçının düşünce yoğunluğuna ve ulaştığı doyuma katılmak, bu hali yaşamak, eseri izleyenlerin, özümseyenlerin aldığı zevk ve hazdır. Bu durumda, insanlığa yeni bir şey söyleyen, sanatçının yaşadığı duygusal yoğunluk ve coşkuyla ortaya konan bir sanat eseridir. Sanat bir insan işi, bir insan eseri olarak, yine insanın kendini ifade etme yollarından biridir. Başka bir tarifile onu, “insanların gördükleri, işittikleri, his ve tasavvur ettikleri olayları ve güzellikleri, insanlarda estetik bir heyecan uyandıracak şekilde ifade etmesidir.”

Sanat sıkıntı sürecinde olgunlaşan, düşünceyle yoğunlaşan, emekle hazırlanan ve en iyiyi vermeyi amaçlayan faaliyet olduğundan sanatın değeri, insanın bakış açısını zenginleştirmekte, tinsel değerlerini güçlendirmektedir.

Tabiidir ki, her yeni olarak ortaya çıkana sanat eseridir denilemez. Ressamı, heykeltıraşı, hattatı, yazarı, besteciyi, tasarımcıyı bu çalışmaya iten şeyin içsel bir gereksinim olması gerekir, dışsal bir neden değil. Bu durumda, akıl ve zeka ürünü olsa da, yeni bir şey içermeyen sanat eseri olamayacaktır.

Sanat eseri uzun bir akıl, zihin ve duygusal olgunlaşma ürünüdür. İnsanlığa yeni bir mesaj getirmelidir. Kalıcı bir mesaj, farklı noktalar arasında köprü olmasıdır. Şu var ki, sanat mutlaka bir noktadan başlamak zorunda değildir. Ahlaka dayandığı sürece her yerden başlayabilir. Sanat, içinde çelişkili, kararsız, karanlık hiçbir nokta barındırmamalıdır. Sanatçının, müellifin tüm benliğini kapsamaludur. Bu tarife göre, yeni bir mesaj getirmeyen ve öncekilerin taklidi (imitasyonu) veya tekrarından ibaret olan bir çalışmaya sanat eseri denilemez. Gerçek sanat eseri, sanatçıdan doğar. Eser, sanatçıdan ayrılır; kendi başına bir hayat sürmeye başlar, gerçek bir varlığın canlı konusu olan manevi bir solukla canlandırmış bağımsız bir konu, bir kişilik haline gelir. Sanat eseri, manevi dünyada gelişi güzel ortaya çıkan tesadüfi bir rol yolmayıp, tersine bilinçli bir olaydır.

Sanat eseri her zaman tek, eşsiz ve benzersiz (unique) olmalıdır. Kopya edilebilir ama asla tekrarlanamamalıdır. Sanat eseri öyle bir mesaj getirmelidir ki, öncekileri bir noktadan alıp, ileriye doğru bir yere ulaştırmalı, arada köprü olabilmelidir. Dolayısıyla sanat eserini ortaya koyan kişi, sanat adına bir misyonu üstlenmiş ve belli bir zaman dilimi içinde varlığını hissettirmiş olabilsin. Sanat eseri şeffaf olmalı, anlatımı ve anlamı net olmalıdır. Sadece bu kadarla değil, sanatçının var gücüyle, bütün benliğiyle ortaya konulmuş olması gerekir. Aksi halde, ortaya çıkan

sanat eseri, sanatçısına layık bir eser olmaz. Sanatçının kişiliğini yansıtmayan bir çalışmaya da sanat eseri denilmez. Çünkü sanatın genel olarak ifade ediliş biçimi “güzel olan, hoş giden şey” dir.

Sanat düzen, ahenk ve disiplin odaklı gerçekleştiği için düzensiz ve ahenksiz sanat olmaz. Sanatçı denilince, düzenli, disiplinli ve prensipli kişi akla gelmelidir. Aristo, sanat ve sanatçıdaki bu düzeni toplum hayatında da görmektedir. Ona göre doğada düzensiz hiçbir şey yoktur.

Sanat eseri, insan ruhunun en şiddetli olarak yoğunluk yaşadığı zamanlarda, en canlı hale gelir, çünkü sanat ve ruh birbirlerine nüfuz eder ve karşılıklı gelişirler. Bu sebeple sanatçı, en iyi üretimi, bedenen ve ruhen formunda olduğu zamanda yapabilmektedir. Maddi ve manevi sıkıntılardan ve problemlerden uzak olduğu, neşe ve moralinin yüksek olduğu bir zamanda, en kaliteli eserleri meydana getirebilmektedir. Tabii ki bu sayılanların başında, sanatçının, içten gelen bir arzuyla çalışmaya başlaması çok önemli olmaktadır.

Sanatçı, güzel sanatların herhangi bir dalında eser veren, sinema tiyatro oyuncusu ve müzik eserini besteleyen, icra eden veya okuyan, bir sanatla geçinen kimseye sanatçı ismi verilebilirken sanatkâra da; sanat eseri ortaya koyan, güzel sanatlardan biriyle uğraşıp bu yolda eser meydana getiren diye tarif edilebilir. Dolayısıyla sanatçı ve sanatkâr aynı anlamda kullanılabilir. Sanat ve sanatkâr hakkında bu kısa açıklama yapıldıktan sonra, bir sanatçıda bulunması gereken özellikler nelerdir sorusuna cevap verilmelidir.

Çağdaş bir sanatçı, hangi güzel sanatlar dalında çalışırsa çalışsın, öncelikle ve mutlaka güçlü bir inanca, tefekküre, sosyoloji ve psikoloji bilgisine sahip olmalıdır. Sanatçı, bir taraftan kendi dalında birikmiş olan milli ve insani tecrübeye mirasçı olmalı, diğer taraftan da insanı bütün incelikleriyle tanımalıdır. Bütün bunlarla birlikte, sanatçıda güçlü ve objektif bir gözlem, derin bir sezgi, üstün bir tahlil, terkip ve organize kabiliyeti bulunmalıdır. Çünkü sanat, düşünebilen, gerçeği görebilen, toplumu anlayabilen insanların icrasındır. Sanatçının sahip olması gereken bu özellikler üzerinde biraz durmak gerekir. Bu özellikler, bir yaratılış ögesi olduğu kadar, bir eğitim sürecine de dayalıdır.

Sanatçının en önemli vasıflarından biri düşünebilmektir. Sanatçı, ortaya koyacağı yeni ve orijinal eserin nasıl olması gerektiğini ve bunun, topluma ne faydalar sağlayacağını düşünebilmektedir. Sanatçı, sanat ve toplumu için kendisini feda edebildiği için böyle bir eseri meydana getirirken, ne kadar çok kazanacağını düşünmez. Sanat ve toplum için var olan kişilerin böyle basit çıkarları düşünmesi anlamsız da olmaktadır.

Sanatçının bir diğer özelliği de gerçekleri görebilecek basirete ve sağduyuya sahip olabilmesidir. Objektif olamayan, doğruları göremeyen, sanatında ve yaşamında gerçeği idrak etmekten aciz olan kişilerin sanatçı olması mümkün olmamaktadır.

Sanatçı, içinde bulunduğu toplumu veya temsil ettiği milleti çok iyi anlayan ve tanıyan insandır. Sanatçılar, içinde yaşadığı toplumun psikolojik, sosyolojik ve sosyo-politik yönlerini en iyi bilen kişilerdir. Onlar, temsil ettikleri toplumun maddi ve manevi ihtiyaçlarını ve sanatçılardan ne belediklerini bilirler. Dolayısıyla onlar, halkı çok iyi anlamak zorundadırlar.

Sanatçı, sanat öğrenimine, öncelikle kendisine karşı olan görevlerini öğrenerek başlamalı, kendisini durumun hakimi olarak görmemeli; fakat kendisini, belirli ve kutsal ödevler yüklenmiş, büyük bir çalışma üstlenmiş, çok yüksek bir idealin hizmetinde imiş gibi saymalıdır. “Kendisi üzerinde çalışmalı, derinleşmeli, ruhunu eğitmeli zenginleştirmelidir ki, hünerin kaplayacağı bir şey olsun ve meçhul bir elin kaybedilmiş eldiveni gibi, bir elin nafile ve boş görünüşlü olmasın” (Turgut,1991:162-163).

Yukarıda yazılanlardan hareketle, sıradan işlere sanat denilmeyeceği gibi, düşünmeden özenmeden, yalnızca şöhret için çalışan, sıradan bir eser veren kişiye sanatçı denilmesi zor görülmektedir. Sanatçının asıl görevi, menfaat ve çıkarlıktan arınarak halka arasına karışmak, kendisine bir yer edinebilmek ve onurlu yaşamının gereğini yerine getirmektir (Tolstoy,1992:72). Sanatçı, sanata ve kendisine karşı olan görevini kabul ederek, kendini duruma egemen beyzade olarak değil, yüce amaçların üzerine yüklediği, kesin çizgilerle belirlenmiş, ulu ve kutsal görevleri yerine getiren bir uşak olarak görerek yapar (Kandinski,1993:98).

Sanatçı, eğer olayları gördüğü gibi aktarırsa, kötülüğün tahakkümüne girmiş olacaktır. Önemli olan, meseleleri papağan misali, olduğu gibi anlatmak değildir. Sanatçı, gerçekleri mutlaka olduğu gibi anlatmayı hedef kilarsa, çözüm yolu bulamayacak, kendisini kötülüğün kollarına bırakıverecektir. Bu yüzden sanatçı, meselelerin ahlaki yönden nasıl değerlendirilmesi gerektiğini anlatmakla yükümlüdür (Tolstoy,1992:20-21).

Sanat ışığını, yalnızca belli bir sınıf için yakıp, diğerleri için söndüren sanatçı kendini zincirlemiş olmakta ve zamanla, yaptığı dengesizliklerin azabını çekmektedir (Tolstoy,1992:115). Sanat evrensel bir eylemdir. Bunu belli bir zümreye, belli bir sınıfa veya ideolojik düşünceye tahsis etmemek gerekir. Geniş olan etkisini kısıtlamamak, kendini küçülterek ve sınırlarını geri çekerek yok olmasına fırsat vermemek gerekir.

Zarafet, kibarlık, incelik ve güzellik ifade etmesi bağlamında birbirine çok yakın olan “sanat ve ahlak”, aslında birbirinden ayrı kavramlardır. Sanat ‘güzel olan

şey' iken ahlak da 'güzelliktir'. Güzel olan şeye de sevgi ve ilgi duyulur. Peki sanatın ahlakı olur mu? Bu tartışma çok su götürür. Tartışmaya girmek gereksiz gibidir ancak başlığımız gereği işin içinde görsel iletişim tasarımı ve bu alanın ürünü olan reklam var ise tartışılır.

Bazıları sanata ahlakı karıştırmamak lazım diyerek bu fikirle öğünmektedirler (Tolstoy,1992:90).Bu iddiayı savunanlara göre ahlak kuralları sanata uygulanırsa, sanatın hürriyeti kısıtlanır, sanatçı eserini özgürce ortaya koyamaz. Buna karşın sanatın ahlaksızlığa karşı koyabilecek bir gücü vardır. Sanatlarda önemli olan nokta samimiyet ve olumsuzluklara karşı durmadır. Bu olmadığı zaman, gözetilmediği zaman tatmin olma arzusu kendini göstermektedir. Tolstoy'a (1992:77) göre sanatın asıl amacı, ahlaki mükemmelliktir. Aslında bütün sanatların gayesi manadır.

Kant'a göre, bir şeye güzel denildiğinde bu yargıya ahlak yasası karışamaz. Çünkü estetik haz, ahlaki hazdan farklıdır. Konusunun gerçekliği ile ilgilenmemektedir. Zevk yargısında hiçbir zorlayıcı kavram da bulunmamaktadır. Çünkü zevk yalnız iç dünyaya dalıştır (Bozkurt,1995:125). Jean Paul Sartre'ye göre ahlak ile estetiği birbirine karıştırmak saçmalaktır. Çünkü iynin değerleri, "dünya-içinde-var olanı" gerekli kılar; onlar gerçeklik alanındaki davranışları gözetirler ve önce varoluşun temel saçmalığına bağımlıdır. Yaşam karşısında estetik bir tavır almaktan söz etmek, gerçeklik ile imgeselliği birbirine karıştırmak demektir (Bozkurt,1995: 1 25).

Günümüzde önemli konulardan birisi de sanatçıların ve tasarımcıların ahlak durumudur. Toplumun her kesiminde karşılaşılan ve daima karşı karşıya gelinecek kişiler daha çok sanatçılar ve tasarımcılardır. Bu bakımdan sanatçıların ve tasarımcıların ahlaki değerlere sahip bulunması, toplumun düzeni, birlik ve beraberliği ve ruh sağlığı yönünden çok önemli olmaktadır. Ahlak, kısaca huy dediğimiz bu değer, ruhun yaratılıştaki sahip olduğu güzelliklerdir. Ahlak denildiği zaman huy güzelliği olarak anlaşılmaktadır. Yaratılıştaki güzel ve saf olan huy, ebeveynlerin ve yaşanan toplumun öğretileri ile sonradan değişebilmektedir. Bu da nihayetinde insan olan bir sanatçıda iyi veya kötü olarak zuhur edebilir. Dolayısıyla yaratılıştan gelen bu değer, sanatçının ortaya koyacağı eserde kendini gösterecektir. Sanat, duygu ve düşüncelerin yazı ile, ses ile, resim ile tasarım ve heykel ile veya daha başka alanlarla ortaya sanatsal bir üslupta konulmasıdır. Bu bağlamda sanatçısının ahlakını yansıtmayan bir sanat eseri bulmak mümkün görülmemektedir.

Sanat, ahlaki açıdan toplumun her düzeyine ulaşabilmelidir. Bayağılıklarla donanmış gündelik sanat, sanat değildir, gelecekte de olamayacaktır (Tolstoy,1992:111). Çünkü toplumda değişik ahlak anlayışına sahip bireyler olabilir. Sanatçının görevi, toplumun asgari müştereklerde sahip olduğu bir takım iyi kötü anlayışına saygı duyarak ve bunu göz önünde tutarak, her kesimin seviyesine inebilmelidir. Bu anlayışa sahip olmayan sanatçı, sadece belli bir zümrenin alkışladığı, diğerlerinin de nefret ettiği bir kişi olabilmektedir.



## ÇİZGİ FİLM-ANİMASYON

Çizgi film ve animasyon kavramlarının kullanımında aynı içeriği tanımladıkları kabulüyle yanılıya düşülmektedir. Her iki kavramın canlandırma anlamını yüklenmesi bu yanılıya ya da kabule neden olduğu yorumu yapılabilir. Ancak sayısal (dijital) uygulamalar ile oluşturulan her yapım, bir karakter ya da çizimden oluşmayabilir. Dolayısı ile hareketli grafikler; bir ürün reklamında, bir hizmetin tanıtımında, bir olayın açıklığa kavuşturulmasında ya da hedef kitlenin herhangi bir konuda bilgilendirilmesi amacıyla oluşturulan bir yapımda ortaya çıkabilmektedir. Öncelikle durgun olan bir varlığa canlılık ve hareket kazandırma, animasyonun önemli bir yanını oluşturmaktadır. Bir oluşum veya bir olay, animasyon yöntemiyle çok iyi bir şekilde analiz edilip basit simgelerin kullanılması sayesinde açıklığa kavuşabilmektedir. Örneğin “Kan dolaşımı, sinir sistemi, makinanın çalışma mekanizması, güneş sistemi, elektrik akımı vb. gibi karmaşık konular bile animasyonla kolayca açıklanabilir hale gelebilmektedir” (Tezcan, 1990:1).

Temeli çizgiye dayanan iki boyutlu animasyonun kastedildiği çizgi film kavramı, sinemanın sınırlı bir kısmını içine almaktadır. Hedef kitlesinin çocuklar olduğu “Reel animasyon” (Live action) ile animasyon arasında var olan hiyerarşinin diğer bir kısmını da “çizgi film” sözcüğü karşılamaktadır. Dolayısı ile animasyon filmlerinin çocukları, “Reel animasyon” (Live action) filmlerinin ise yetişkinleri hedeflediğine ilişkin bir düşünce mevcuttur.

Teknik olarak hareketsiz nesnelere veya hareketlerin çözümlenmiş pozlarının çizilmiş resimlerini tek kare çekebilen bir alıcıyla göstericide hareket ediyormuş izlenimi verecek şekilde yeniden düzenlemeye canlandırma, bu teknik aracılığı ile hazırlanan filmlere “animasyon film” denir. “Çizgi film ise karakter, tip ve sahne tasarımlarının her karede çizilmesi ile oluşan filmlere denilmektedir. Bu nedenle çizgi film çizim ile gerçekleştirilen filmler olup animasyon ile aynı şey olmamaktadır” (Duran, 2011: 77-78). Onun yalnızca bir dalıdır. Dolayısı ile yeniçağ sanalı olarak adlandırabileceğimiz animasyon filminin başarılı ve istendik bir sonuca ulaşması için çizgi filmci, illüstratör, senaryo yazarı, müzisyen, kameraman ve film yönetmeninin yetenekleri birleştirilerek işbirlikçi, kolektif bir çalışma gerekmektedir.

Bununla birlikte animasyon, gözle görülemeyecek küçük hareketleri görünür kılabilir. Bunlar çizim ile oluşan elemanlar olduğu gibi fotoğraf ya da video da olabilmektedir. Oluşturulma teknikleri değişkenlik gösterebilmekle birlikte bu yapımlar da animasyon olarak isimlendirilebilirler. Günümüz imkanları ile oluşturulan bu sayısal çalışmalar ile “ardıl bir şekilde yerleştirilen çizimlerin çeşitli tekniklerle hareketli görüntüye dönüştürülmesi” olarak tanımlanan bu çizgi filmler arasında farklılıklar görülebilmektedir. Bu nedenle çizgi film ve animasyon kavramlarının kullanımı ile ilgili olarak; her çizgi film, aynı zamanda bir animasyondur ama her animasyon bir çizgi film değildir denilebilir.

Dolayısı ile sinemasının en vazgeçilmez öğelerinden biri olan “Animasyon” bir başka deyişle “Canlandırma Sineması”; resim ya da nesnelere hareketli ve canlı oldukları algısını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir. Alanın öncülerinden Narman Mc Laren, animasyonu; “hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatı olarak tanımlarken her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden animasyon, kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır diye güzel bir açıklama yapmıştır” (İnternet 1).

Animasyon; bilgisayar, sinema, televizyon türü iletişim araçlarına uyumlu olarak çalışılan, obje ya da sayısal bilgilerden oluşan verinin hareket özelliği verilerek bir mesaj iletimi ve senaryo için ses ve görüntü ortamına aktarılması anlamına gelirken üretilen seslerin ve sağlanan iletişimin tümü de animasyon sineması olarak adlandırılmaktadır. Bu bağlamda “teknik farklı olsa da animasyon sineması, sinema filmi olarak ortaya çıkar. Ancak sinema dilinin animasyon dili olduğu, yaratıcılık sınırlarının zorlandığı ve tekniğinin farklılaştığının bilinmesi gerekir. Sinema teknik ve yöntemleri bağlamında farklı bir dile sahip olduğu bilinmesi gerekir” (Atan, 2021: 21).

Animasyon sinemasında, kamera karşısında canlandırılacak olan üç boyutlu cansız obje, çizgi veya canlı-insan, hayvan vb. hareketi, ancak bir dış müdahale yardımıyla gerçekleşmektedir. “Malzemeyi hareketlendiren sanatçı onu kendi amacına göre gerçekliğinden farklı bir şekilde hareketlendirebilmektedir. Tek kare sisteminin müsaade ettiği bu hareket sınırsızlığı ve deformasyonu, sinemadan farklı şekilde animasyon sinemasının kendine has bir dile kavuşmasını sağlamaktadır” (Atan, 2023: 21). “Animasyon sineması “Sinema” sanatının özel bir türü olarak tek kare sistemi yardımıyla çekilen sinema olarak tanımlanabilir” (Erez, 1996: 276).

## ÇİZGİ FİLM-ANİMASYON VE ÇOCUK

Çocukların televizyon, telefon ve bilgisayar gibi kitle iletişim medyası ile daha erken yaşta tanıştıkları yadsınmaz bir gerçektir. Kitle iletişim araçları içerisinde çocuğun en erken yaşta tanıştığı medya ise televizyondur. “Çocuk ekrandaki renklere hareketlere adlarını bilmeden baktığı bu görüntülere çok hassastır ve bunları çok sever; göz alışkın olmadan bile çok hızlı bir şekilde içgüdüsel olarak bunları algılar ve keşfeder” (Henriot,1982:17). Dolayısı ile içgüdüsel duyarlılığa dayalı olarak çocuklar hareket eden nesnelere, seslere ve renklere karşı doğal olarak çok küçük yaşlarda ilgi duyarlar ve ekrana bağımlı olurlar. Bu bağlamda ise çizgi film ve animasyonların çocukları ekrana bağlayan en önemli eğlence aracı olduğu genel kabul gören görüş olarak kaynaklarda yerini almaktadır. Günümüzde artık çocuklar çizgi film ve animasyonlardaki o büyüdü dünya ile çok erken yaşta tanışmaktadırlar.

Çocuğun ekranla tanışma ve çizgi film izleme yaşı çok erken dönemlere rastladığı için aileler çocuklara uygun çizgi filmler seçmeli, içeriği sakıncalı ve şiddetle dayalı çizgi filmlerden onları korumaları gerekir. İnsani ve kültürel değerlere dayalı, faydalı çizgi film ve animasyonlar çocukları sadece eğlendirmez aynı zamanda onların kişisel ve toplumsal gelişimine, hayal dünyasının zenginleşmesine katkı da sağlarlar. Çizgi film ve animasyonlardaki çocuk karakterler, hayvanlar, mekan tasarımları ve fantastik olaylar çocukları kendine bağlayan ana öğelerdir. Çizgi film ve animasyon kahramanlarının dünyasının gerçek mi, hayal mi olduğunu anlayamayan, anlamaya çalışan çocuk, etkisinde kaldığı olayları içselleştirerek davranışlarına kabul ederler. Çoğu kez çocuk kendini bu filmlerdeki kahraman ile özdeşleştirir ve bulunduğu ortamdan, çizgilerin gizemli dünyasına taşır. “Bu esnada olumlu ve olumsuz olmak üzere birçok davranış örnekleriyle karşılaşır. Bu bağlamda yardımseverlik işbirliği ve saldırganlık davranışları en önemli kavramlar haline gelmektedir. Çocuğun bunlardan hangisini benimseyeceği büyük ölçüde yaşadığı ve karşılaştığı modellere bağlıdır» (Selçuk, 2010: 58). Çocuk gelişme sürecinde sevdiği kişiyi veya etkilendiği davranış şekillerini taklit ederek öğrendiğine göre sevdiği çizgi film ve animasyon kahramanlarını da aynı şekilde taklit edebileceği unutulmamalıdır.

Çizgi film ve animasyon filmlerinde üç temel öğe vardır. Bunlar illüstrasyon ürünü görseller, seslendirmeler ve müziklerdir. Çizgi film ve animasyonların amacı çocukları eğlendirirken eğitmek, öğretmek ve muhakeme becerilerini geliştirerek doğru olana yönlendirmektir. Ancak “heyecan oluşturmak için tasarlanan sahnelerde her zaman doğru davranışlar gözlemlenmeyebilir. Bakıldığında olumlu gibi görünen birçok sahne bilinçaltında olumsuz duyguların varlığına sebep olabilir” (Görmez, 2018: 97). En olmayacak düşleri gerçekmiş gibi gösteren çizgi filmler, gerçek dışı bir yanılsamadır (Altaç,1994: 22).

Çizgi film ve animasyonların içeriği insanlar, hayvanlar, hayali karakterler ve mekan tasarımı olmak üzere dört grupta toparlanabilir. Bununla birlikte çizgi film ve animasyonlarda hayvan karakterlere masumiyet ve sevimlilik kazandırılarak çevredeki karmaşık toplumsal ilişkiler basite indirgenerek aktarılır. Çizgi film ve animasyonlarda hayvanlar aracılığıyla çocuğun iç dünyası reflektif olur. Reflektif olması için çizgi film ve animasyonlarda hayvan karakterleri ya ‘oyunun başkahramanı ya da ‘insanlara yardım eden olarak iki şekilde görev üstlenmektedirler. Hayvanlar başkahraman olarak kullanıldığında, ya tabiatın bir parçası olarak ya da olayların odak noktası olarak görev üstlenirler. Tabiatın bir parçası olarak konumlandırıldıklarında, kendi özelliklerini de yansıtmaktadırlar. Tek farkları kişileştirildikleri için konuşma özelliklerinin olmasıdır.

Destanları, hikayeleri, öyküleri ve tarihi olguları günümüze aktaran çizgi film ve animasyonlar, özellikle Batı kültürünün çocuk kitlelere ulaşmasında güçlü bir medya işlevi üstlenmektedir. Çizgi film ve animasyonları izlerken bu aktarımlar-

dan büyük ölçüde etkilenen çocuklar farkında olmadan bunları davranışlarına kabul etmektedirler. İnsanlığın ulvi özelliklerinden olan iyilik, dostluk, dürüstlük gibi değerleri konu alan çizgi film ve animasyonlarda kültürel kodlara sıklıkla rastlanmaktadır. Örneğin ilk olarak 1984'te çizgi roman olarak, 1987'de de çizgi film olarak yayınlamış, orijinal adı "Teenage Mutant Ninja Turtles" olan "Mutant Ninja Kaplumbağalar" (Görsel 1).



Ninja Kaplumbağalar: Leonardo, Michelangelo, Donatello ve Raphael

Usta Splinter

Shredder ve Krang

### Görsel 1. Mutant Ninja Kaplumbağalar filminin kahramanları.

Fantastik bir dizi olan bu canlandırma filmi, tamamı mutant dövüş sanatlarına hakim 4 tane kaplumbağa ve ustaları fare "Usta Splinter" ile birlikte kötülerin karşısında verdikleri savaşı konu edinir. Çizgi filmin adında geçen 'Mutant' kavramı aslında bir dönüşümü ya da evrimi ifade etmektedir. Burada Barthes'ın yaklaşımıyla, düz anlamda dört küçük kaplumbağa ve onlara bakan bir kişiden söz edilebilir. Ancak çizgi filmin konusunda da anlatıldığı gibi, kaplumbağaların sahibi bir ninedir ve eski bir düşmanı tarafından, yanındaki kaplumbağalarla birlikte mutasyona uğramıştır. Bu dört kaplumbağanın Rönesans denince ilk akla gelen dört büyük sanatçının adını taşıdığı görülmektedir. Bu yapıtın yazarları tarafından karakterlerin bazı şeyleri temsil ettiği düşüncesini güçlendirmektedir.

Dolayısıyla çizgi filmin içeriğinde farklı dizgeler ve yan anlamlar bulunmaktadır. Örneğin bu kahramanların en sevdiği yiyeceğin pizza olması vb. hususlar, batı kültürüne ait kodların çocuklarca öğrenilip benimsenmesini kolaylaştırmaktadır. Çizgi ve animasyon filmleri vasıtasıyla çocukların bilinçaltına yönelik mesajlar iletilmektedir. Geçmişte ülkemizdeki televizyon kanallarında yayınlanan çizgi ve animasyon filmleri arasında Türk yapımı ve kültürünü tanıtan içeriklere yer verilse de, çeşitli ülkelerin kültürel motiflerini taşıyan çizgi filmler ağırlıklı yer tutmaktayken bu durum günümüzde hızla yer değiştirmektedir.

Çizgi ve animasyon filmleri bu gibi kültürel aktarımlarla birlikte farklı etkiler de oluşturmaktadır. Yapılan çalışmalar çizgi filmlerin çocuklar üzerinde olumlu/olumsuz birçok etkileri olduğunu ortaya koymaktadır. 2011 yılında beş yaş grubundaki çocukların izledikleri çizgi ve animasyon filmlerin saldırgan davranışlarına olan etkisinin incelendiği bir çalışmada; çocukların sergiledikleri saldırgan davranışlarla, çizgi ve animasyon filmi izleme süreleri arasında anlamlı

bir ilişki tespit edilmiştir. Buna göre şiddet içerikli çizgi ve animasyon filmi izleyen çocuklar, karşılaştıkları şiddet sahnelerini taklit edebilmekte, birbirlerine şiddet uygulayarak, daha agresif davranışlar sergileyebilmektedir (Karatay ve Kesgin, 2006). 2011 yılında okul öncesi çocuklarda medyanın sosyal davranışları üzerindeki etkisini incelemek amacıyla 92 çocukla yapılan bir çalışmada; zararlı içeriklere maruz kalan çocuklarda saldırganlık davranış düzeyi yüksek bulunurken, olumlu sosyal davranış düzeyleri düşük bulunmuştur (Connors vd. 2011).

Çocuklar çeşitli medya ortamlarında izlediklerini doğrudan ve sorgulamadan kabullenme eğiliminde olduklarından, olumsuz ve yanlış örnek olacak kurgulara maruz kalmaktadır. Özellikle muhakeme yeteneği olgunlaşmamış küçük yaşlardaki çocuklar gördüklerini değerlendirerek ayırt etme, seçme ve reddetme konusunda yetersizdirler.

Televizyonun, pedagojik ve kültürel değerlere dayalı olarak hazırlanmış mevzuatlar bağlamında denetimi yetersiz kanallarında yer alan çizgi film ve animasyonlar hem sosyal hem de fiziksel saldırganlık örnekleri içermektedir. Çizgi film ve animasyonlarda bombalama, ateş etme, kesici aletleri kullanma ve şiddet içerikli olaylara yer verilmektedir. Bu içerikler çocuklara saldırganlığı ve şiddeti taklit edebilecekleri modeller olmaktadır. Fouts vd. (2006), Walt Disney şirketine ait 34 filmi inceledikleri çalışmada filmlerin yüzde 74'ünün 'şeytanlaştırma' içerdiğini tespit etmiştir. Filmlerde yer alan 136 ana karakterden yüzde 18'i şeytanlaştırılmıştır, yani çocuklar bu filmleri izlerken başkalarına zarar verip vermediğine bakılmaksızın kötü davranışa yönelme sahnelerine maruz kalmaktadır.

Bursada anaokulu öğrencileri arasında yapılmış bir diğer araştırma kız çocukların en çok yerinde olmak istediği çizgi film karakterinin Elsa (Karlar Ülkesi), erkek çocukların en çok yerinde olmak istediği çizgi film karakterinin ise Jett (Harika Kanatlar) olduğu sonucunu verirken (Görsel 2) kız çocukların hiç yerinde olmak istemedikleri çizgi film karakterlerinden ilk sırayı Pepee karakterinin, erkek çocukların hiç yerinde olmak istemediği çizgi film karakterlerinden ilk sırayı ise Donnie (Harika Kanatlar) karakterinin aldığı sonucunu vermiştir.



**Görsel 2.** Elsa (Karlar Ülkesi) ve Jett (Harika Kanatlar).

“Kız çocukların Elsa gibi her şeyi dondurma gücü olan ya da Bloom gibi uçan bir prenses olmak istemesi, hayal ile gerçeği ayırt etmekte zorlanan çocukların doğüstü yeteneklerle donatılmış karakterlerle gerçek dünyadaki yaşantılarını ayırmakta zorlandığını ortaya koymaktadır” (Akça ve Çilekçiler, 2019:408). Çizgi film karakterlerini olağanüstü yetenekleri, ideal-kusursuz dış görünüşleri nedeniyle sevdiklerini açıklayan çocuklar, aslında “Piaget’in ‘İşlem Öncesi Dönem’ olarak tanımladığı dönemde bulduklarından, çizgi film ve animasyon karakterlerini rol model alırken, gerçek ve hayal dünyasını ayırt edememekte ve izledikleri görüntüleri kendi hayatlarında uygulamak istemektedirler.

Çizgi film ve animasyonların tamamı olumsuz içerik barındırmamaktadır. Kesinlikle olumlu bir takım etkileri de bulunmaktadır. Çocuklar üzerindeki bu olumlu etkiler; etkin öğrenme, sosyalleşme, empati, yardımlaşma, estetik algı, değerler ve dil gelişimini hızlandırma gibi bireysel gelişime katkı sağlamaktadır. Örneğin yapılan bir çalışmada elde edilen bulgular, TRT Çocuk’ ta yayınlanan Rafadan Tayfa adlı çizgi filmin izlenen bölümlerinde 2015 Hayat Bilgisi Programı’nda yer alan değerlerin hemen hepsine farklı sıklıklarda da olsa yer verildiğini göstermektedir (Görsel 3). En çok yer verilen değerlerin sırasıyla “Yardımsızlık”, “Dayanışma” ve “Bilimsellik” olduğu buna karşın en az yer alan değerlerin ise “Adalet”, “Dürüstlük”, “Misafirperverlik”, “Hoşgörü” ve “Estetik” olduğu belirlenmiştir (Sadioğlu vd.,2018:249). Sevim (2013) “Çizgi Filmlerin Değerler Eğitimi Bakımından Karşılaştırılması” adlı çalışmasında üçü yerli, üçü yabancı yapım olmak üzere altı çizgi filmi içerdikleri değerler çerçevesinde incelemiş, hem yerli yapım hem de yabancı yapım çizgi filmlerde en çok vurgulanan değer “Yardımsızlık” olduğunu saptamıştır. Bu çerçevede her iki çalışmanın birbirini desteklediği görülmektedir. Akıncı ve Güven (2014) ise çizgi filmler üzerinde yaptıkları çalışmalarında araştırmaya konu olan ikisi Türk yapımı olmak üzere dört çizgi filmde en çok “Nezakat” değerine yer verildiğini, bunu sırasıyla “Mutluluk, Sorumluluk, Özgüven, Empati, Sevgi, Cesaret, Doğruluk (Dürüstlük), Yardımlaşma, Arkadaşlık, İşbirliği, Temizlik, Paylaşma ve Sabır” değerlerinin takip ettiğini saptamışlardır. Her iki çalışmada çizgi filmlerde yer alan değerlerin sıralaması farklı olsa da çizgi filmlerde benzer değerlere yer verildiği görülmektedir. İki çalışmadaki farklılık ise izlenen çizgi filmlerin ve araştırmacının belirledikleri değer ifadelerinin farklı olması ile ilişkilendirilmiştir. Örneğin söz konusu araştırmacılar “Nezakat” değerine yer vermişken bu çalışmada “Vatanseverlik” değeri yer almaktadır. Tozduman Yaralı ve Avcı (2017) tarafından “Rafadan Tayfa” adlı çizgi filmde popüler kültür öğelerinin araştırılması amacıyla yapılan çalışmada da bu çizgi filmde yardımlaşmaya vurgu yapıldığı belirlenmiştir.



**Görsel 3.** Rafadan Tayfa Çizgi Filminin Kahramanlar (İnternet 2).

Temel eğitimi aile içinde başlayan çocuklar için aileden alınan doğru davranışlar ve alışkanlıklar hayata yön vermektedir. Temel eğitimi sağlam olmayan çocukların gelişimlerinde anormalliklere rastlanabilir. Bireydeki davranış bozukluklarının nedenleri araştırılırken çocukluk evrelerine ve aile içi iletişime-etkileşime bakılmaktadır. Tüm hayatı etkileyen aile içi iletişim-etkileşim, çocukların temel davranışlarını kalıcı etkilemektedir.

Çocukların evde yaramazlık yapmadan, uslu bir şekilde zaman geçirmesi için izlettirilen televizyon, ebeveyn ile çocuk arasındaki iletişimi-etkileşimi azaltırken çocukları televizyona bağlamaktadır. Bu durum ise televizyon bağımlısı yeni bir neslin yetişmesine neden olmaktadır. Bu duruma maruz kalan çocukları televizyonun zararlı etkilerinden asgari düzeyde etkilenmeleri ve televizyonun faydalarından azami derecede yararlanabilmeleri için, görsel medya ürünlerinin belli ulusal ilkeler, eğitim-öğretim kriterleri, toplumsal kültür ve değerler kapsamında oluşturulmuş ve çocukların gelişim basamaklarına uygun olması gerekmektedir.

Yukarıda çeşitli başlıklar altında verilen bilgilere dayalı olarak çocukların ilk rol modellerinin genellikle çizgi film ve animasyon filmlerindeki kahramanlar olduğunu varsaydığımızda, bunların eğitime yardımcı etkin bir eğitim-öğretim materyali olarak kullanılması kolay olacaktır. Çocuklar, çizgi film ve animasyon karakterleri-kahramanları sayesinde temel kavramları kolayca öğrenebilmektedirler. Özellikle dikkat problemi olan ve derslerden çabuk sıkılan çocuklar için eğlendirici bir eğitim-öğretim materyali olarak çizgi film ve animasyonlar kullanılabilir.

Modern çağın insanı etkilediği en önemli alanlardan biri hem geliştirici ve ilerletici etkisiyle hem de yok edici ve olumsuz etkisiyle genelde medya, özelde de televizyon olmuştur. Küresel anlamda birçok yerel kültürü yok etme derecesinde etkileyen medya, özellikle de televizyon eğitimsel açıdan; hem yetişkinleri hem de

çocukları model alma boyutunda olumlu yönlerinin yanı sıra olumsuz yönlerde de etkinliğini daha güçlü bir şekilde sürdürmektedir. Tamiri mümkün olmayan zararlar verebilmektedir. Bu zararlar; şiddet, saldırganlık, cinselliğin ön plana çıkarılması, dengesiz cinsel gelişim bozuklukları, tüketim kültürünün çocukluk dönemlerinde aşılana başlanması, bencillik, alkol, sigara gibi kötü alışkanlıklar, antisosyal kişilik gelişimi gibi istenmeyen davranışların çocuklara kazandırılması- nı sağlayabilmektedir.

Güçlü bir öğrenme isteğine sahip olan çocukların, çevresinde olup bitenleri merak eden, kendisini birçok yönden var eden, gelişim basamaklarını doğru bir şekilde yaşaması gereken, sosyal ve duygusal gelişimini tamamlaması gereken, benmerkezci anlayışın yanında çevresindeki her şeyi canlı olarak algılaması (animizm), birçok soyut varlığa insani özellikler yüklemesi (antropomorfizm), çevresindeki her şeyi taklit etme gibi çevrenin de yardımıyla aşması gereken birçok özelliği bulunmaktadır.

Aslında bu özellikler, çocuğun sağlıklı gelişiminde ilk basamağı oluştururken, gelecekteki birçok yeteneğın gelişimine de dayanak oluştururlar. Özellikle de modelleme sürecinde çocuk, başlangıç düzeyinde sayılan bu özelliklerin de etkisiyle her şeyi alıcı bir zihinle önce taklit eder, ardından gelişime bağılı olarak onunla özdeşleşir ve nihai olarak benimser. Bu süreç yakın çevrenin olumlu katkılarıyla, ödül ve cezayla, kısaca pekiştiricilerle daha etkili ve daha hızlı bir şekilde gerçekleşir.

## KAYNAKÇA

- Akça, F. ve Koç Çilekçiler, N. (2019). "Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok etkilendiğı çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmelerinin yol açabileceğı dijital tehlikeler". *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, (6): 403-433. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0053>
- Akinci A. & Güven G., (2014). "Okul öncesi döneme yönelik çizgi filmlerde yer alan değerlere ait sözel ifadelerin sunumu: TRT çocuk kanalı örneğı". *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(16), 429-445.
- Altaç, Ü. (1994). *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Atan, U. (2021). *Sanat ve Çizgi Film-Animasyon*. Geçen, F ve Aytaç, A. (Editörler), *Sanat Alanları ile A'dan Z'ye Sanat* (s. 13-36) içinde. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Bozkurt, Nejat. (1995). *Saruit ve Estetik Kuramları*, 2. bsk., Sarmal Yayınları, İstanbul, 1995
- Connors-Burrow N.A, Mckelvey & LM, Fussell JJ.(2011). "Social outcomes associated with media viewing habits of low-income preschool children". *Early Educ Dev.* (22):2: 256-273.
- Duran, S. (2011). *Çizgi Film Ne Zaman Sanat Oldu? Rh+ Art Magazine: Türkiye'nin Güzel Sanatlar Dergisi*. İstanbul: Antik Sanat Eserleri Tic. Ltd. Şti. Mayıs.
- Eisner, E. W. (1972). *Educating artistic vision*. Macmillan.
- Erez, M. (1996). *Canlandırma Sineması Dün, Bugün, Yarın*. (Hzl). S.M. Dinçer. *Türk Sinemasında Kısa Film: Kurmaca, Belgesel ve Canlandırma Sineması Üzerine Bir Soruşturma* içinde. Ankara: KIV Yayıncılık No:1, ss.273-278.
- Fouts, G., Callan, M., Piasentin, K. & Lawson, A. (2006). "Demonizing in children's television cartoons and disney animated films". *Child Psychiatry Hum Dev*, (37):15-23.
- Görmez, E. (2018). *Medya Okuryazarlığı Dersinin Çizgi Filmlerde Yer Alan Subliminal Mesajları Çözme Becerisine Etkisi Üzerine Bir Çalışma*. *International Journal of Language Academy*, 6(4): 97
- Henriot, J.-J. (1982). *L'enfant, l'image et le média*, Editionsdt, France.
- Kandinski, Vasili. (1993). *Sanatta Zihinsel Üstüne*, çev: Tevfik Tu- ran, Yapı KrediYayıncılık, 2. bsk., İstanbul,
- Karatay G, Kesgin M. T.(2006). "Çocuk, televizyon ve şiddet", *Hacettepe Üniversitesi Araştırma Görevlileri Sempozyumu Bildiri Kitabı*: 129-148.



- Sadiođlu, Ö., Turan, M., Deveci Dikmen, N., Yılmaz, M. & Özkan Muhtar, Y. (2018). Cartoons in Values Education: Example of 'Rafadan Tayfa'. Inonu University Journal of the Faculty of Education, 19(3), 240-251. DOI: 10.17679/inuefd.333173
- Selçuk, Z. (2010). Eğitim Psikolojisi, Nobel, 18. Baskı, Ankara.
- Sevim, Z. (2013). Çizgi filmlerin değerler eğitimi bakımından karşılaştırılması. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Uşak Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uşak.
- Tezcan, G. B. (1990). Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneysel Analizi Üzerine Bir Araştırma. Ankara: Hacettepe Üniversitesi SBE.
- Tolstoy, Lev Nikolayeviç. (1992). Sanat Nedir?, çev. Baran Dural, Şule Yayınları, İstanbul,
- Tozduman Yaralı, K. & Avcı, N. (2017). Bir Çizgi Filmin Popüler Kültür Açısından İncelenmesi: Rafadan Tayfa.
- Turgut, İhsan. (1991). Sanat Felsefesi. Bilgehan Matbaası, İzmir,

### İnternet Kaynakça

- İnternet 1: The Animated World Of McLaren. Erişim:12Ağustos 2023, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1987-02-08-ca-1055-story.html>
- İnternet 2: Rafadan Tayfa. Erişim:19 Ağustos 2023 <https://www.sinecocuk.com/2016/11/rafadan-tayfa-tanimim-yazisi.html>