



**ÇİZGİ FİLMLERİN, GÖRSEL SANATLAR DERSİ ALAN ÖĞRENCİ
ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ**

Hande Canatan

YÜKSEKLİSANS TEZİ

GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

AĞUSTOS, 2019

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 1 (bir) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Hande
Soyadı : CANATAN
Bölümü : Resim-İş Öğretmenliği
İmza :
Teslim tarihi :27/08/2019

TEZİN

Türkçe Adı : Çizgi Filmlerin, Görsel Sanatlar Dersi Alan Öğrenci Çalışmalarına Etkileri
İngilizce Adı : The Effects of Cartoons on Students Who Take the Fine Art Course

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduđumu, yararlandıđım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiđimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı : Hande CANATAN

İmza :

JÜRİ ONAY SAYFASI

Hande Canatan tarafından hazırlanan “Çizgi Filmlerin, Görsel Sanatlar Dersi Alan Öğrenci Çalışmalarına Etkileri” adlı tez çalışmasını aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Görsel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Doç. Dr. Çağatay AKENGİN

Görsel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Başkan: Doç. Dr. Osman Çaydere

Görsel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Üye: Doç. Dr. Mehtap Pazarlıoğlu Bingöl

Temel Sanat Eğitimi Anasanat Dalı , Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Tez Savunma Tarihi: 27/08/2019

Bu tezin Görsel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Selma YEL

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

.....

TEŞEKKÜR

Bu araştırma Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi bölümünün değerli hocalarının görüşleri alınarak hazırlanmıştır. Araştırmaya katılarak, katkı sağlayan tüm hocalarıma teşekkür ediyorum.

Öncelikle araştırma süresince bilgi birikimini, her türlü desteğini eksik etmeyen değerli hocam ve danışmanım Doç. Dr. Çağatay AKENGİN'e teşekkürü bir borç bilirim , kendisini tanımaktan çok mutluyum. Ayrıca eğitimim süresince manevi desteğinden dolayı çok değerli hocam Doç. Dr. Osman ÇAYDERE'ye teşekkürlerimi bildiririm. Görüş ve önerileriyle bana yardımcı olan araştırmaya katkı sunan ve Prof. Dr. Meliha YILMAZ'a teşekkürlerimi sunarım. Tüm eğitim hayatım ve yüksek lisans eğitimim boyunca da beni cesaretlendiren, destekleyen, bana inanan ve her türlü katkı sunan başta sevgili annem , babam ve kardeşim olmak üzere tüm aileme sonsuz teşekkür ederim.

Son olarak sevgili eşim hayat arkadaşım'a yoğun çalışma temposu sırasında bana gösterdiği sabır ve sonsuz desteği için tüm kalbimle teşekkür ederim...

**ÇİZGİ FİMLERİN, GÖRSEL SANATLAR DERSİ ALAN ÖĞRENCİ
ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ
(Yüksek Lisans Tezi)**

**Hande Canatan
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Ağustos, 2019**

ÖZ

Bu araştırmada çizgi filmlerin ilkokul 4.sınıf öğrencilerinin görsel sanatlar çalışmalarına etkilerinin olup olmadığı araştırılmıştır. Araştırma; Ankara İli Cebesoy İlkokulunda iki sınıfta yer alan 31 öğrenci üzerinde uygulanmıştır. Araştırmanın amacına ulaşması açısından iki ayrı sınıfa uygulama yapılmıştır. Bir sınıfa çizgi filmin konusu paragraf şeklinde yazılı olarak verilmiş, diğer sınıf öğrencilerine kısa bir çizgi film izletilerek görselleştirme sağlanmıştır. Öğrencilerin çizgi filmi okul ortamında izleyerek ve izlemeyen grubun okul ortamında konuyu okuyarak, görsel sanatlar dersindeki çalışmaları mekân, karakter , obje, konu ve renk açısından ne ölçüde etkilediği incelenmek istenmiştir. Son test kontrol gruplu seçkisiz desen ve doküman inceleme yöntemleri kullanılan bu çalışmada elde edilen veriler öğrenci çalışmaları ve uzman görüşleri ile elde edilmiştir. Araştırmada 4A ve 4B sınıflarının öğrenci çalışmaları incelendiğinde özellikle filmi izleyen grup olan 4B sınıfının çalışmalarında, karakter benzerliğinin, konuya uygunluğun, hareketlerin ,mekanın ve renklerin daha etkili kullanıldığı görülmüş olup bununla beraber bazı öğrencilerin çalışmalarında filme benzetme kaygısı götüktükleri görülmüştür. Bu durum diğer grup ile karşılaştırıldığında filmi izleyen gruptaki öğrencilerin karakter seçimi başta olmak üzere mekân, konu , resmin tamamlanması ve renk öğeleri açısından daha etkili çalışmalar yaptığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler : Görsel Sanatlar Dersi, Çizgi Film
Sayfa Adedi : xii+110
Danışman : Doç. Dr. Çağatay AKENGİN

**THE EFFECTS OF CARTOONS ON STUDENTS WHO TAKE THE
FINE ART COURSE
(Master's Thesis)**

**Hande Canatan
GAZİ UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES
August, 2019**

ABSTRACT

In this research, cartoons effects on 4th class primary school students visial arts studies was search ed. The research was applied at Cebesoy İlkokul Ankara. On 31 students of 2 classes to reach the gool of the research, it was performed on 2 different classes a cartoon topic was given as a paragraph for one class, and for he other class a short cartoon was played to visualize. When the results from 4A and 4B classes students was analysed, specially, the group that watch the cartoon, active usage of characters similarities , topic suitabilities, moves, place and colours was observed. Beside these observations, also some of the students similarity worries were recorded. When this situation was compared with the other group, manly as a character selection, for please, topic, completing of a Picture and colour items more influential result were obtained from the group that watch the cartoon. When the studies of 4A and 4B classes are investigated it is seen that especially in the class 4B that watched the movie character similarities, place, colours, actions in the movie and relevancy to the subject is used more effectively, besides in the studies of some students an effort to make it similar to the movie is observed. when this situation is compared with the other group, it is concluded that the students in the group that watched the movie had a more effective painting in terms of place, subject, completion of the paint and colour elements model, the universe and the sample and the data. The fifth part of the study is the findings; the sixth part is the conclusion, discussion and suggestions part.

Keywords : Visual Art Education, Interpersonal Relationship and Communication
Page Number : xii+110
Supervisor : Assoc. Prof. Dr. Çağatay AKENGİN

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZ.....	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
RESİMLER LİSTESİ	x
TABLolar LİSTESİ	xii
BÖLÜM I	
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	2
1.2. Alt Problemler	2
1.3. Araştırmanın Amacı	2
1.4. Araştırmanın Önemi.....	3
1.5. Sınırlılık ve Sayıtlar	3
BÖLÜM II	
GÖRSEL SANATLAR VE GÖRSEL KÜLTÜR.....	5
2.1. Görsel Sanatlar.....	5
2.2. Görsel Kültür	7
2.2.1. Kuramsal Açıdan Görsel Kültür	9
2.2.2. Görsel Kültüre Etki Eden Kuramsal Çalışmalar.....	10
2.2.2.1. <i>Halk Kültürü</i>	11
2.2.2.2. Kitle Kültürü	12
2.2.2.3. Popüler Kültür	12

2.2.2.4. İmge	14
2.2.2.5. Göstergebilim.....	15
2.3. Görsel Sanatlar Eğitimi.....	16
2.4. Görsel Sanatlar Dersi	18
2.4.1. Görsel Sanatlar Dersinin İlkeleri ve Amaçları.....	18
2.4.2. Görsel Sanatlar Dersi Programının Yapısı ve Özellikleri	20
2.4.3. Görsel Sanatlar Dersi Kazanımları	22

BÖLÜM III

ÇİZGİ FİLM VE ÇOCUK	25
3.1. Çizgi Filme Genel Bir Bakış.....	25
3.2. Dünyada Çizgi Filmin Tarihsel Gelişimi	27
3.2.1. Walt Disney.....	30
3.2.2. Manga ve Anime.....	31
3.3. Türkiye’de Çizgi Filmin Tarihsel Gelişimi.....	32
3.4. Çizgi Filmlerin Özellikleri.....	35
3.5. Görsel Bir Dil Olarak Çizgi Film	35
3.6. Çizgi Filmin Evrensel Dili	36
3.7. Çizgi Filmlerin Çocuklar Üzerindeki Etkileri.....	37

BÖLÜM IV

GÖRSEL SANATLAR EĞİTİMİ VE ÇİZGİ FİLM	39
4.1. Çizgi Filmlerin Eğitim Açısından Etkinliği	39
4.2. Çizgi Filmlerin Sanat ve Resim ile İlişkisi	41
4.3. Görsel Sanatlar ve Yaratıcılık	41
4.4. Çocukların Sanatsal Gelişimi.....	43
4.5. Görsel Sanatlar Eğitiminde Çizgi Filmlerin Önemi	46

BÖLÜM V

YÖNTEM.....	51
5.1. Araştırmanın Modeli	51
5.2. Çalışma Grubu	51
5.3. Verileri Toplama Teknikleri.....	51
5.4. Ölçme Araçları	52
5.5. Deney Grubu	53
5.6. Kontrol Grubu	53

5.7. Bulgu ve Yorumlar	53
Analiz Sonuçları.....	94
BÖLÜM VI	
SONUÇ VE ÖNERİLER	97
KAYNAKLAR.....	101
EKLER	107
Ek 1. Resim İnceleme Formu	108
Ek 2. Çankaya Kaymakamlığı Araştırma İzin Yazısı	109
Ek 3. Cebesoy İlkokul Müdürlüğü Araştırma İzin Yazısı	110

RESİMLER LİSTESİ

<i>Resim 1.</i> Thaumatrope	27
<i>Resim 2.</i> Zoetrope	28
<i>Resim 3.</i> Praxinascope	28
<i>Resim 4.</i> Mickey Mouse.....	29
<i>Resim 5.</i> Pokemon.....	32
<i>Resim 6.</i> SpiritedAway.....	32
<i>Resim 7.</i> Karagöz ve Hacivat gölge oyunu örneği	33
<i>Resim 8.</i> Keloğlan	34
<i>Resim 10.</i> Şirinler.....	48
<i>Resim 11.</i> İ1	54
<i>Resim 12.</i> İ2	55
<i>Resim 13.</i> İ3	57
<i>Resim 14.</i> İ4	58
<i>Resim 15.</i> İ5	60
<i>Resim 16.</i> İ6	61
<i>Resim 17.</i> İ7	63
<i>Resim 18.</i> İ8	64
<i>Resim 19.</i> İ9.....	65
<i>Resim 20.</i> İ10.....	67
<i>Resim 21.</i> İ11	68
<i>Resim 22.</i> İ12	69
<i>Resim 23.</i> İ13	71
<i>Resim 24.</i> İ14.....	72
<i>Resim 25.</i> İ15	73
<i>Resim 26.</i> İ16	74
<i>Resim 27.</i> İ17	75
<i>Resim 28.</i> 1P.....	78

<i>Resim 29. 2P.....</i>	79
<i>Resim 30. 3P.....</i>	80
<i>Resim 31. 4P.....</i>	81
<i>Resim 32. 5P.....</i>	82
<i>Resim 33. 6P.....</i>	83
<i>Resim 34. 7P.....</i>	84
<i>Resim 35. 8P.....</i>	86
<i>Resim 36. 9P.....</i>	87
<i>Resim 37. 10P.....</i>	88
<i>Resim 38. 11P.....</i>	89
<i>Resim 39. 12P.....</i>	90
<i>Resim 40. 13P.....</i>	91
<i>Resim 41. 14P.....</i>	92

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>Analiz Sonuçları</i>	94
--	----

BÖLÜM I

GİRİŞ

Sinema, televizyon ve çizgi filmler Kitle iletişim araçları aracılığıyla, bireyin çevresinde ve dünyada yaşanan gelişmeleri öğrenmesi, bu bağlamda toplumsallaşması açısından önemli rol oynadığı düşünülmektedir.

Ahioğlu ve Güney(2003) tarafından hazırlanan kitapta popüler kültür, geniş halk kitlelerinin benimsediği kültür olduğu tanımlanmaktadır. Popüler kültürden toplumun bireylerinin özellikle çocukların kişilikleri yakından etkilenmektedir. Popüler kültürden yetişkinler dahi etkilenirken bilgisayar ve televizyonla etkileşime giren çocuğun dünyasına ait değerleri de değişime uğramaktadır. Çeşitli popülasyonlarla zihnini normalden fazla dolduran çocuk daha sonra gerçek hayattan kopmaya, hoşlanmamaya başlamaktadır. Bu durum çocuğun ayrılmaz parçası olan düşsel dünyasına zarar verecek düzeye gelmesi sakıncalı olabilmektedir. Eğer bu konudaki ince çizgi çocuk için olumsuzluğa doğru giderse, çocuk bilgisayar ve televizyon üzerinden bağımlı bir hâyâlgücüne doğru yol alabilir. Kitle iletişim araçları, dolayısıyla medya, kuşkusuz modern zamanların biçimlendirici araçlarından. Modernleşme sürecinin temel tanımlayıcı araçlarından sayılan medya içinde televizyon çok sayıdaki alternatif kanalıyla oturma odalarının başmisafiri haline gelmiştir. İletişim alanındaki teknolojik gelişmelere paralel olarak, televizyona bilgisayar ve internet de eklenmiştir. Toplumsal yapı ve kültür üzerinde artan etkisi nedeniyle medyanın kazandığı hegemonik güç birçok açıdan inceleme konusu olmuştur. Çocukluk olgusu, belki de medyanın bu hegemonik gücünden fazlasıyla etkilenen ve sonuçları ancak uzun vadede gözlemlenebilen bir alan olması nedeniyle en çok üzerinde durulan konulardan olduğunu açıklar(Akçalı, 2003)Bu konuda popüler kültürün çocuklar açısından günlük hayatlarına yansımalarıyla ilgili araştırmalardan biri de aşağıdaki Ahioğlu ve Güney'in çalışmasıdır.

Popüler kültürün ürünleri evrensel olarak tüketilmektedir. Çocukların ve gençlerin dünyasında önemli bir yer tutan popüler kültür kahramanlarına televizyonda, basılı basında, giyim sektöründe, sinemada, marketlerde, oyuncak satan dükkanlarda, kitapçada, kullanım malzemelerinde kısacası yaşamın her alanında rastlıyoruz. Yenilikçilik veya yaratıcılık yerine, daha önce denenmiş ve başarısı kanıtlanmış formüle uyum sağlayan, potansiyel kitlelere belirli bir süre ile sınırlı, çekici gelen ürünler sunan popüler kültür ürünleri yemekten giyime, çalışma yaşamından eğlenceye kadar kişilerin tüm tutum ve davranışlarını etkilemektedir. (Ahioğlu ve Güney, 2007, s. 312)

1.1. Problem Durumu

Bu araştırmada; çizgi filmlerin, ilkokul 4.sınıf öğrencilerinin görsel sanatlar dersinde yaptıkları çalışmalar üzerindeki etkisi problem durumu olarak ele alınmıştır.

1.2. Alt Problemler

1. Çizgi filmler görsel sanatlar dersini karakterler açısından etkiliyor mu?
2. Çizgi filmler görsel sanatlar dersinde renk seçimini etkiliyor mu?
3. Çizgi filmler görsel sanatlar dersinde mekân seçimini etkiliyor mu?
4. Çizgi filmler görsel sanatlar dersinde konu/olay örgüsü seçimini etkiliyor mu?
5. Çizgi filmler görsel sanatlar dersindeki çalışmalarda hareketleri etkiliyor mu?
6. Görsel sanatlar dersindeki çalışmalarda çizgi filmin objeler üzerinde etkisi var mı?

1.3. Araştırmanın Amacı

Çocukluk dönemlerinden yetişkin olma sürecine kadar insanların dikkatini çeken çizgi filmin görsel sanatlar alanını da etkilediği düşünülmektedir. 9-10 yaş grubu çocukların çizgi filmler karşısında geçirdikleri zaman da gün geçtikçe arttığı herkes tarafından bilinmekte, hatta biz yetişkinler dahi animasyon filmlere ilgi duymaktayız. Çizgi filmler çocukların günlük hayatını, yaşam tarzlarını, tutumlarını etkilemekle beraber çocukların resimlerinde de kendini göstereceği düşünülmektedir. Bu çalışmada çizgi filmlerin ilkokul 4.sınıf öğrencilerinin görsel sanatlar çalışmalarına etkilerinin olup olmadığı araştırılmıştır. Araştırmanın amacına ulaşması açısından iki ayrı sınıfa uygulama yapılmış olup, bir sınıfa çizgi filmin konusu paragraf şeklinde yazılı olarak verilecek, diğer sınıf öğrencilerine aynı çizgi film izletilerek görselleştirme sağlanmıştır. Öğrencilerin bu çizgi filmleri okul

ortamında izleyerek ve izlemeyen grubun görsel sanatlar dersindeki çalışmaları mekân, karakter ,obje, konu ve renk açısından ne ölçüde etkilediği incelenmiştir.

Çizgi filmler aracılığıyla iletilen mesajların öğrencilerin bilinçaltında çözümlenmesinin onların sanatsal çalışmalarına nasıl etki edeceği ortaya koyacak olan bu çalışma, çizgi filmlerin öğrencilerin yaratıcılık düzeylerine etkisini ve bu durumun çözümlenmesi için çözüm önerileri ortaya koyması açısından önem taşıdığı düşünülmektedir.

1.4. Araştırmanın Önemi

Çizgi filmlerin görsel sanatlar dersindeki etkisini, yansımalarını inceleyen bu araştırmanın görsel sanatlar eğitimi açısından yakın zamanlı, öğrenci merkezli ele alınmamış olması, böyle bir çalışmanın gerçekleştirilmesi ihtiyacını ortaya çıkarmıştır. Yürütülen bu çalışmada, çocuk ve medya konuları, çizgi filmlerin resimlere yansımaları uzmanlarla incelenmiş ve literatürde tarama yapılmıştır. Medya ve çocuk konusunda yapılan çalışmalar daha çok çocuklar üzerindeki olumsuz etkiler üzerinde yoğunlaşmaktadır. Şiddet, cinsellik bunlardan bazılarıdır. Çizgi filmlerin olumlu veya olumsuz yönlerinin görsel sanatlar alanına yansımalarının araştırılması oldukça sınırlıdır. Görsel Sanatlar dersinde öğrencilerin çizgi film izlemeyen sınıfla, izletilen sınıfın çalışmalarında varsa resimlerindeki değişimlerinin incelenmesi, olan değişimler doğrultusunda çizgi filmin resimlere etkisi vurgulanmak istenmektedir. Ayrıca konuyla ilgili araştırma yapmak isteyenlere kaynak oluşturması, yeni görüşler ve tartışma ortamı yaratması, ileride yapılacak eğitim yeniliklerinin hangi yönde olması gerektiğine yönelik fikir verebilmesi bakımından önem taşıdığı düşünülmektedir.

1.5. Sınırlılık ve Sayıtlar

Bu araştırma sırasında aşağıdaki kabuller yapılmıştır. Ulaşılan sonuçlar ve yapılan yorumlar bu kabuller çerçevesinde gerçekleştirilmiştir.

- Çeşitli kaynaklardan elde edilen bilgiler gerçeği yansıtmaktadır.
- Araştırmaya alınan öğrenciler resimleri istekli çalışmışlardır.
- Uygulamaya dayalı elde edilen sonuçların doğruluğu kabul edilmektedir.
- Ele alınan örneklem grubunun Ankara ilindeki İlkokul 4. Sınıf öğrencilerini temsil ettiği kabul edilmektedir.

- Bu alıřmada uzman grř ve kaynaklardan edinilen bilgiler dhilinde tespitler yapılmıřtır.

Arařtırma Ankara il merkezinde belirlenen Milli Eėitim Bakanlıėına baėlı ilkėretim okulu 4. Sınıf ėrencilerinden seilen deney ve kontrol gruplarıyla sınırlıdır. Ayrıca kaynak olarak yararlanılan kitapların, makalelerin, sempozyumların, elektronik kaynakların ve uygulama alıřmalarında verilen deėerlendirmelerin bilgileri ile sınırlıdır.

BÖLÜM II

GÖRSEL SANATLAR VE GÖRSEL KÜLTÜR

2.1. Görsel Sanatlar

Bulunduğumuz modern çağda gündemde olan görsel sanatlar alanı oldukça ilgi gören bir konumdadır. İnsanların estetik doyuma ulaşması açısından önemli yeri olan görsel sanatlar insan hayatının bir parçasıdır. İnsanlar görsel sanat ürünleriyle günlük hayatlarında sık sık karşılaşmaktadır. Bu bir kitap, dergi veya bir reklam afişi olabileceği gibi bir heykel veya sergi de olabilmektedir. Karşılaşılan tasarımlar ve sanat eserleri, insanlarda farklı düşünce ve heyecanların oluşmasını sağlayabilmektedir.

Görsel sanatlar kavramı hem gelişmekte hem de değişmekte olan teknolojik ve eğitimle ilgili koşullara bağlı olarak toplumumuza göre yeni kazandırılmış bir kavram durumundadır. Son yıllarda İngilizce “Visual Art” söz öbeğinden Türkçe’ye geçmiş olan görsel sanatlar kavramı, oldukça geniş kapsamlı olan sanat kavramının tanımının, sanatın göze hitap eden dalları ile sınırlandırılmış halidir (Özeskici, 2014, s. 1).

Sanat için en genel anlamıyla, insanların kendilerini ifade etmeleri neticesinde meydana çıkan ve üstün yaratıcılık isteyen ürünlerdir denilebilir. Sanat, pek çok dal ve disipline ayrılabilir. İnsanlık tarihi içinde sanat dallarının geliştiği, onlara yenilerinin eklendiği ya da kayboldukları görülmektedir. Günümüzde ise postmodern dünyada sanatın dallara ayrılarak sınıflandırılması son derece güçtür. Bunun sebebi ise hem sanatçıların hem de ortaya koydukları ürünlerin sürekli geçirgenlik içerisinde olmalarıdır. Buna rağmen özellikle eğitim kurumlarında ortak bir dilden söz edebilmek için bir takım tanımlama ve sınıflandırmaların yapılması gerekli görülmüştür. Günümüzde sanatın, çeşitli eğitimciler tarafından şu şekilde sınıflandırıldığı görülmektedir (Başer, 2015, s. 1):

İlk olarak San (2010) tarafından sanatın beş alan şeklinde sınıflandırıldığı dikkat çekmektedir:

- Görsel Sanatlar (Plastik sanatlar)
- Sözel ve Dilsel Sanatlar (Yazın sanatları)
- Devinim ve Duyusal (Kinestetik) Sanatlar (Dans gibi harekete dayalı sanatlar)
- Eylem Sanatları (Drama, tiyatro ve diğer gösterim sanatları)
- Sessel Sanatlar (Müzik)

Özsoy (2015) tarafından yapılan sanat sınıflandırması şu şekildedir:

- Söz Sanatları (Edebiyat)
- Ses Sanatları (Müzik)
- Görsel Sanatlar (Resim, Mimari, Tiyatro, Heykel; Karma Sanatlar Dans ve Sinema)

“*Sanat Eğitimi ve Kuramları*” adlı çalışmasında Artut (2013), estetik olarak sanatın sınıflandırılmasının anlamsız olduğunu ifade etmektedir. Sanatı, güzel sanatlar olarak tanımlamakta ve sanatın etkinlik alanlarını iki ana başlık olarak ele almaktadır. Birinci başlıkta Görsel, Sahne, Ritmik ve Dramatik sanatlar bulunmaktadır. İkinci başlıkta ise ses ve dil temelli sanatlar veya kısaca İşitsel Sanatlar yer almaktadır.

San, Özsoy ve Artut’un birbirleriyle örtüşen açıklama ve sınıflandırmalar yaptıkları görülmektedir. Ancak burada daha net ve genel bir görsel sanatlar tanımı benimsenecek olursa görsel sanatların; resim, desen, heykel, özgün baskı; televizyon, film, üretim tasarımı ve grafik gibi tasarım ile iletişim sanatlarını; iç mimarlık gibi çevresel ve mimari sanatları; elyaf, mücevher, takı, seramik gibi halk sanatlarını içermekte olan bir alanı kapsadığı söylenebilir (Özsoy, 2015, s. 228). Bir çok alanı kapsaması birbirleri ile etkileşim içinde olduklarını göstermektedir. Görsel sanatlar, hem insan hem de yeryüzündeki pek çok kavram, olgu ve olay ile ya doğrudan ya da dolaylı olarak ilişkili durumdadır. Bu ilişki, bir yandan bireyin sanatsal yaratıcılığını geliştirmekte, diğer yandan da çevresini tanımasını sağlamaktadır (Özeskici, 2014, s. 2).

İnsan doğasının bir gereği olan sanat, toplumsal hayatın en önemli unsur ve boyutlarından biridir. Hem insan olmanın bir gereği, hem de insan varlığının ifadesidir. Görsel sanatlar insan yaşantısına canlılık vermekte ve insanları hassas yapmakta; kişinin kim olduğuna, neye inandığına ilgi duymasını; bazen acı verici olsa da kendisini ve içinde yaşadığı toplumu yansıtmalarını sağlamaktadır. Görsel bir sanat eseri hem duyguları hem düşünceleri hem de algıları sergilemektedir. Görsel sanatlar bireylerin her birinin özgünlüğüyle, benzersizliğiyle, kişilikli bir birey olmanın yüceliğiyle ve yaratıcı düşünce ve hayaller kurma ile ilgilenmektedir (Artut, 2002, s. 97; Özsoy, 2015, s. 43).

2.2. Görsel Kültür

En bilinden kültür tanımı, antropolog Edward Tylor tarafından yapılmış olup, söz konusu tanım şu şekildedir, “Toplumun bir üyesi olan insanın edindiği inanç, sanat, hukuk, ahlak, sanat, özel ve diğer yetenekleri ile alışkanlıkları kapsayan karmaşık bir bütündür”. İnsanın toplumsal hayatının bütün alanlarındaki kendisi ve kendisine ait (ya da ait olduğunu sandığı) şeylerin ifadesi olan kültür, insanın kendi hayatını, geçmişten gelen birikim ve tecrübelerle ve kendisinin yarattıklarıyla nasıl ortaya koyduğunu anlatmaktadır. İnsan kendisini nasıl üretiyorsa, bu üretim yolu onun kültürüdür. Kültür ve edebiyat kuramları uzmanı Eagleton (2016), kültürü “genler aracılığıyla aktarılamayan her şey” olarak tanımlamaktadır (Karagöz, 2016, s. 9).

İnsanlığın başlangıcından günümüze, bütün çağlarda insanlar kendilerini özgün bir dil ve üslupla ifade etmiştir. Antik çağda mitsel anlatımlar, söylenceler ve efsaneler hâkim olmuş ve söz ve sözün kurallarıyla anlam oluşturulmuştur. Orta çağda ise sözün uçucu yazının ise kalıcı olduğu düşüncesi gelişmeye başlamış ve aydınlanma çağıyla edebi anlatımın gelişmesi ile matbaanın icadı, yazı dilinin hâkim duruma gelmesini sağlamıştır. Söz konusu dönemde hem anlam hem de anlatımın kurulmasında yazı egemen olmuştur. Teknolojinin oldukça hızlı bir şekilde gelişmesiyle birlikte ilk önce fotoğraf makinesi, sonrasında sinema ve televizyon gibi görsel ve hareketli platformlar icat edilmiş ve böylelikle dünya, imgeler ve görsel kültürün egemenliği altına girmeye başlamıştır (Parsa, 2007, s. 1).

Bu yeni harekete görsel kültür ismi verilmektedir. Bernard (2010) tarafından görsel kültür, “çeşitli yollarla bir kültürün inançlarını ve değerlerini görünür duruma getirmesi” şeklinde tanımlanmıştır. Mitchell (1995) tarafından ise görsel kültür disiplinler arası bir yaklaşım olarak ele alınmakta ve “görsel deneyimin kültürel ve sosyal olarak incelenmesi” şeklinde tanımlanmaktadır.

Günümüz dünyasında görsel uyarıcılar ön plana çıkmış ve artık insanların geneli için görmek, inanmaktan daha etkili bir hale gelmiştir. Çağdaş dünyadaki kültürün görsel deneyimler açısından zenginliği, bir alan olarak görsel kültürün çalışılmasını zorunlu kılmaktadır. Görsel kültür, tüketicinin anlam, zevk ve bilgi aradığı görsel olaylarla ilgilenmektedir. Böylelikle görsel kültür, imgelerin, mekânsal betimlemelerin ve seslerin birikiminden meydana gelen bir katmanlar bütünü durumundadır. Ayrıca görsel kültür, televizyon, reklam, film, yapılar, kentsel çevreler ve sanat eserlerine verilen tepkilerin de bir belirleyicisi durumundadır. Netice itibarıyla görsel kültür, bireylerin hem yerel hem de

küresel anlamdaki kültürel tecrübeleri yoluyla görsellerle ilgili bir görüş edinmelerini sağlayan bir kavramdır (Türkkan, 2008, s. 12).

Görsel kültürün anlaşılabilmesi için öncelikle “kültürel olan” ve “görsel olan” kavramlarının açıklanması gerekmektedir. Kültürel olan, seçkin kültürden halk kültürüne, kültürün çok boyutlu tarafından tek boyutlu tarafına kadar uzanmakta olan geniş bir yelpaze şeklinde ele alınabilmektedir. Görsel olan ise geniş anlamda görülebilen her şeyi kapsamaktadır. Dar anlamda ise resimler, imgeler ya da güzel sanatlardır (Bernard, 2010, s. 38-39).

Görsel olanın geniş anlamda görülebilen şeylerin tümünü kapsaması, görsel kültürün çok boyutlu olduğunu ifade etmektedir. Örnek olarak doğa, görülebilen bir şeydir. Burada altı çizilmesi gereken nokta, görsel kültürde önemli olanın, görülebilen şeylerin kültürel bir anlam taşımaları gerekliliğidir. Bu sebeple görsel kültürün anlaşılabilmesi için “görülebilen her şey” söyleminin sınırlandırılması gerekmektedir. Bu sınırlandırma, görsel kültür nesnesi olan şeyin insanlar tarafından üretilmesi ve kültürel bir taşıması şeklinde olabilir (Türkkan, 2008, s. 12).

Görsel kültür, bilmek ve görmek arasındaki ilişkinin yeni baştan kurulmasını önermektedir. Çünkü görmek ve bakmak birbirlerini karşılıklı şekilde tamamlamaktadır. Bir yandan tanımlayan, bir yandan çözümleyen ve diğer yandan eleştiren bakmak eylemi, dünyayla ilgili yaratıcı ve özgün yorumlama sürecinde son derece önemlidir. Bu anlamda görsel kültür, genel olarak görselliğin yeniden düşünülerek ele alınmasını gerekli kılmaktadır (Saybaşı, 2007, s. 27).

21. yüzyılda meydana çıkan çok yönlü iletişimin bir neticesi olarak görsel kültür, bilgi birikimini ve fazlasıyla yaygınlaşan görüntü açılarının birlikte yaratmış olduğu yeni bir kültür çeşididir. Bu yeni kültür, temelde görmeye ve gösterilene dayalı bir sentez durumundadır. Bu açıdan bakıldığında görsel kültür hem görmeyi algılamaya hem de onu bir üst bilince taşımayı sağlayan bir anlayışı içermektedir. Görsel kültürün sunmakta olduğu bu ayrıcalık, kültürlerarası buluşmalarda evrenselliğin ve yerelliğin çıkmazlarını çözebilecek bir kazanım niteliği taşımaktadır (Karadağ, 2004, s. 13).

Günümüzde yeni iletişim teknolojilerinin insan hayatına girmesiyle beraber, kültürde egemen durumda olan sadece yazılı ve sözlü dil değil olmayıp; alfabeden hiyeroglfe, resimden televizyona kadar bütün iletişim araçları yoluyla kültür yeni baştan meydana getirilmektedir. Kitle iletişim araçlarından radyo, televizyon ve sinema aracılığıyla 20.

yüzyılın başlarından itibaren anlatı yapısı sözel boyuta dönüşmüştür. Ancak 21. yüzyılda dünyanın genelinde görsel imgelerle dolu olan bir kültür egemendir. Çünkü bireylerin yaşam alanları dergi, gazete, afiş, sinema, video, televizyon ve internet gibi araçlarla üretilmekte olan imgelerle çevrili durumdadır (Parsa, 2007, s. 6).

Görsel kültür, kültürel bir yapıyı temsil etmesi sebebiyle hem sosyal uygulamalarla hem de insan topluluklarıyla yakından alakalıdır. Bunların dışında görsel kültürün bazı temel özellikleri şu şekilde sıralanabilir (Mitchel, 2002, s. 168-170):

- Görsel uyarıcıların egemenliğinde olan çağ, görsel kültürün egemenliğini de açıklamaktadır.
- Temelde görsel kültür, görsel olanın toplumsal yapılanmasıdır. Görülmek istenen ve görülen şeyler, doğal becerinin bir parçası olmayıp kültürel, tarihsel ve sosyal sürecin bir parçasıdır.
- Görsel kültür tarafından sanat tarihi, imgelerin tarihine dönüştürülmektedir.
- Görsel kültür, görünmeyen imgeleri anlamlandırmak suretiyle somutlaştırmaktadır.
- Görsel kültür, bir resim ve yazılı metin arasındaki farklılığın bir problem olmadığını belirtmektedir. İmgeler ve sözcükler bir arada çözümlenebilmektedir.

Sonuç itibarıyla görsel kültür, genel olarak bir görüntüler sistemi şeklinde ele alınabilmektedir. Görsel kültürün görüntüler sisteminin içinde bir sosyal yapının görsel olarak ürettiği nesneler, kurumlar, eylemler, inançlar ve değerler olduğu söylenebilir. Bilginin, hayal gücünün, kimliğin ve inançların oluşumu ile süregelen toplumsal ve tarihsel süreçlerle yakından ilgilidir. Kısaca görsel kültür, insanların hayatını şekillendiren düşünceleri ve hikayeleri temsil ediyor olması sebebiyle oldukça önemlidir (Bernard, 2010, s. 24-25).

2.2.1. Kuramsal Açıdan Görsel Kültür

Görsel kültür, bireylerin ve toplumların görüntülerle kurdukları ilişkiyi araştıran, çeşitli yöntemler ve kuramlar yoluyla elde edilen bilgileri ortak noktada birleştiren bir girişim durumundadır. Görsel kültürde, geleneksel disiplinlerin ötesinde olan görsellik aracılığıyla anlamlandırma yollarının hem tanımlanması hem de araştırılması söz konusudur. 1990'lı yılların başlarından itibaren akademik yayınlar, makaleler, konferanslar ve ders programları, Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'nde giderek yaygın hale gelmeye başlayan sosyal bilimler disiplinlerinden beslenen görsel kültür kuramına yoğun olarak

odaklanmaktadır. Söz konusu disiplinlere antropoloji, sanat tarihi, edebiyat, kültürel çalışmalar, film ve medya çalışmaları dahil edilebilmektedir. Görsel kültür kuramının bu disiplinlerden meydana gelen ilgili yazın yoluyla oluşturulan üç tanımı dikkat çekmektedir. Söz konusu tanımlar şu şekildedir (Aykut, 2013, s. 708):

1. Kalıcı şekilde görüntüler aracılığıyla etkilenen insan tecrübesinin kültürel bir durumu; yeni teknolojileri görebilmek için resmetmek, görmek ve gösterebilmek için bir takım yeni pratikler,
2. Kapsamlı bir düzenekler, nesneler ve görüntüler dizisi,
3. Çeşitli görsel manifestoları ve kültür tecrübelerini hem araştırmakta hem de yorumlamakta olan eleştirel nitelikte bir çalışma alanı.

Yukarıdaki tanımlar genellikle birbirlerini tamamlamakta ve beslemektedirler. Sanat eğitimcileri, bazı durumlarda görsel kültür için üç tanımın hepsini kullanabilmektedir. Görsel kültür terimini bazı kuramcılar belirli bir çalışma alanının tanımlanması için kullanmakta (Mitchell, 2002), bazı kuramcılar ise görsel kültür ya da görsel çalışma ifadelerini geniş anlamda kullanmayı tercih etmektedirler.

Görsel kültür açısından bir araştırma alanı olarak ele alınan medya, değerlerin yorum ve analizini yapmakta ve bir görsel kültür pratiğini ele almaktadır. Buradaki görsel kültür pratiği, izleyici ile bir ekran kültürü şeklinde ifade edilen görüntü arasında kurulan ilişkidir. Görsel kültür çalışmalarını içermekte olan problemler, günlük özel ve kamusal alanların görsel yaygınlaştırma fonksiyonlarıyla insanlara sundukları özellikleri içermektedir. Televizyon programı ya da film gibi bir çalışma, özel anlamda bir görsel kültür şekline getirildiğinde üretimin hem bağlamı hem de algılanışı soruşturma ve araştırma alanını önemli kılmaktadır. Oluşturulacak olan bağlamlar, kültürel amaçlı gelişme, üretme, dağıtma ve görüntünün düzenlenmesini içermektedir. Ayrıca bağlam oluşturma sosyo-politik, çevresel ve ekonomik görüntünün algılanışı ve üretimin içindeki tarihsel şartları kapsamaktadır (Tavin, 2003, s. 71).

2.2.2. Görsel Kültüre Etki Eden Kuramsal Çalışmalar

Kültür kavramı kuramsal açıdan pek çok çalışmaya konu olmuş, çok boyutlu ve kompleks bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarih, sosyoloji, felsefe, etnoloji, sosyal psikoloji gibi pek çok alan kültürü ele almakta ve kendi yöntem ve bakış açılarıyla hem tanımlamakta hem de yorumlamaktadır. Dolayısıyla kültür tanımları değişkenlik

göstermekte ve genel geçer bir kültür tanımlamasının yapılması veya kültürün tek bir kalıpta tanımlanması son derece zor olmaktadır. Ancak bu zorluğa rağmen belirli ortak noktalara odaklanarak bir kültür tanımı çerçevesi çizilebilmektedir. Bu bağlamda Türk Dil Kurumu'nun kültür tanımları örnek olarak verilirse şu şekilde tanımlar dikkat çekmektedir (<http://sozluk.gov.tr/>)

- Tarihsel ve toplumsal gelişme süreci içerisinde yaratılan maddi ve manevi bütün değer ile bunları yaratmakta ve sonraki nesillere iletmekte kullanılan, insanın toplumsal ve doğal çevresine egemenliğinin ölçüsünü göstermekte olan araçların bütünü, ekin, hars.
- Bir topluma ya da halk topluluğuna özgü sanat ve düşünce eserlerinin genel olarak bütünü.
- Muhakeme, eleştirme ve zevk yeteneklerinin yaşantılar ve öğrenim yoluyla geliştirilmiş olan biçimi.

Görsel kültür de günümüzün en yaygın kültür biçimi olan çeşitli kültür türlerinden etkilenmektedir. Bunlar arasında halk kültürü, kitle kültürü, popüler kültür, imge ve göstergebilim kavramları dikkat çekmektedir.

2.2.2.1. Halk Kültürü

Batı dünyasında Ortaçağ dönemi ile 20. yüzyılın başlarına kadar olan sürede “popüler olan” en klasik anlamıyla halka ait olandır. Burada görülen yaklaşımda popüler (halk) kültür ile yüksek kültür arasında keskin bir ayrım mevcuttur. Sanayi Devrimi öncesinde dünyada tarım toplumları mevcut olup siyaset, ticaret ve entelektüel hayat şehirlerde toplanmıştı. Ancak şehirler ve nüfusları oldukça az sayıda olup şehirli oranı toplamda oldukça düşüktü. Büyük çoğunluk kırlarda ve köylerde yaşamakta olup genellikle doğduğu yerde ölmekte ve ‘ulusal’ dilin diğer bölgelerde konuşulmayan, konuşulduğunda ise anlaşılamayan bir lehçesini konuşmaktaydı. Ülkesinin devletle ilişkisini vergi memuru, diniyle ilişkisini ise köy papazıyla kurmaktaydı. Böyle bir toplumda yalnızca seçkinlerle sınırlı olan bir yüksek kültür ve bahsi geçen şekilde kırsal alanda var olan yerel halk kültürü vardır (Başer, 2015, s. 20).

Halk kültürü ile ilgili bir tanım ise şu şekildedir, s. “Kaynağını halktan alan halk kültürü, halkın yaşama şeklini yansıtan kültürel etkinlik çeşidine verilen bir isimdir” (Coşkun, 2012, s. 3-4). Günümüzde hala yaşamakta olan halk kültürü çeşitli yollarla görsel kültürü etkilemekte ve onun bir parçası olmaktadır.

2.2.2.2. Kitle Kültürü

Kitle kültürünün Sanayi Devrimi ile ortaya çıkmış olduğu kabul edilmektedir. Günümüzde kitle denildiğinde sayısı tam olarak belli olmayan insan topluluğu anlatılmak istenmektedir. Kitle iletişimindeki kitle, sayısı net olarak bilinmeyen okuyucu, izleyici ve kullanıcıdır. Ekonomik tabanda ise kitle, bilinmeyen sayıdaki tüketicidir. Kitle kültür bazında ise, kültürü tüketenler ve bundan dolayı tüketimden geçmek suretiyle üretim için ihtiyacı üretenlerdir (Alemdar ve Erdoğan, 2011, s. 41).

Bu noktada altı çizilmesi gereken husus, kitle tüketimi için kitle üretiminin yapıyor olmasıdır. Kitle kültürü bakış açısıyla yapılan araştırmalar, kültürün çoğunlukla daha farklı olarak anlaşıldığı geçmişten söz etmekte ve kaybolan bir halk kültürü ile organik topluma işaret etmektedirler. Ayrıca bu yaklaşımdan hareketle yapılan analizler, kitle kültürünün baş aktörü olarak Amerikan kültürünü göstermektedirler (SETA, 2011, s. 40).

Kitle kültürü kısaca, kitle iletişim araçları tarafından meydana getirilen ve kitlelere yayılmış olan kültür şeklinde tanımlanabilmektedir. Sanayi Devrimi'nin meydana çıkarmış olduğu değişim ve gelişmeler ile kitle iletişim araçlarının yaygın hale gelmesi, kitle kültürünün hem doğmasına hem de gelişmesine yol açmıştır. Kitle kültürü ticari olup kapitalist sermaye tarafından üretilmekte ve oldukça geniş kitlelere yayılmaktadır. Karşı konulması ise oldukça güçtür (Coşkun, 2012, s. 5).

2.2.2.3. Popüler Kültür

Popüler kültür kavramını tanımlamaya ve açıklamaya çalışan çok sayıda görüş mevcuttur. Söz konusu görüşlerin temelde iki ana bakış açısına bağlı olduğu dikkat çekmektedir. Bunlardan birincisinde popüler kültür olumlu olarak ele alınmaktadır. Bu bakış açısına göre halk tarafından popüler kültürün benimsenmesi, kültürün yaşaması ve gelişmesi için bir ihtiyaçtır. İkinci bakış açısına göre ise popüler kültür, kapital sermayenin organize ettiği içeriklerin toplumu tüketmeye zorlamak, sıradanlaştırmak, uyuşturmak ve sessizce yönetmek için kullanılan bir araçtır (Başer, 2015, s. 21).

Kavramların tanımları yapılırken kelime kökenine inmem yararlı olmaktadır. İki kelimedenden meydana gelen popüler kültür kavramında “popüler” kelimesi çok daha fazla ağır basmaktadır. Türkçe Sözlük'te “popüler” kelimesi, “Halkın zevkine uygun ve halk tarafından tutulan” şeklinde tanımlanmıştır. Kitle kültüründen farklı olan popüler kültür, farklı yorumlar ve kullanımlar açısından toplumda yer alan farklı kesimlerin kullanımına

açık durumdadır. Popüler kültür yaklaşımlarında standartlaşmış ve homojen bir halk anlayışı bulunmamaktadır. Popüler olan bir durumu ya da nesneyi en fakirden en zengine, okuma yazması olmayandan en entelektüeline kadar toplumun bütün katmanları kullanabilmekte, yeni formlar ekleyerek popüler durumu ya da nesneyi geliştirebilmektedir (Özdemirci, 2004, s. 22).

Popüler kültürün mevcut tanımlarından biri şu şekildedir, s. “Kaynağını toplumların kültürel birikimlerinden ve geçmişteki hayat tecrübelerinden alan, gündelik hayat pratiklerini içselleştirerek güncel duruma getiren, hem üretim hem de tüketim açısından toplumda yer alan farklı derecelerdeki bütün tabakaları temsil eden alan”. Ayrıca bir taraftan egemen güçlerin toplumu yönlendirmesi ve yönetmesi için olanak sağlarken, diğer taraftan da kültürel etkinlik alanı içinde temsil imkânı bulamayan kesimlerin, kurulu düzene göstermek istedikleri tavırları sergileyebildikleri bir mücadele alanı şeklinde de tanımlanmaktadır (Coşkun, 2012, s. 6).

Popüler kavramına tüketilen ve yaygın olarak beğenilen anlamlarını veren “ticari” tanımı benimsemekte olan kişiler, genellikle popüler kültür ve kitle kültürü kavramlarını eş anlamda kullanmakta ve bu doğrultuda olan kuramsal yaklaşımı kabul etmektedirler. Buradan hareketle yapılmış olan tanımlarda en basit şekliyle popüler kültürün pek çok insan tarafından sevilen ve beğenilen kültür olduğu söylenebilmektedir (Eyüboğlu ve Tufan-Tanrıöver, 2000, s. 9).

Gündelik hayata hâkim olan kültür olarak karşımıza çıkan popüler kültür, egemen ideolojileri doğrultusunda yöneten sınıfların, gelenekleri ve kültürel değerleri yeni formüller şeklinde yansıtarak yaratmış oldukları ve bağımlı bireylere sundukları kültürdür. Kısaca gündelik yaşamın kültürü olan popüler kültür, dar anlamıyla gündelik olarak emeğin yeniden üretilmesinin bir girdisi şeklinde eğlenceyi içermektedir. Geniş anlamıyla ise ideolojik olarak belirli bir yaşam tarzının yeniden üretilmesinin ön şartlarını sağlamaktadır (Oktay, 2002, s. 33-34).

Popüler kültür ürünlerinin gündelik hayatta üç düzlemde işlerlik kazandığı görülmektedir. Buna göre birinci düzlemi özgün kültürel metalar (popüler filmler, pop yıldızları ya da giyim eşyaları) meydana getirmektedir. Bu ürünler tarafından doğrudan gönderme yapılan reklamların, eleştirilerin ve basın haberlerinin oluşturduğu ikincil metinler ise ikinci düzlemde bulunmaktadır. Üçüncü ve son düzlemde ise gündelik hayatta sürekli olarak popüler metinlerin işlerlik kazanması ve farklı şekillerde uyarlanmasına ya da kabul edilmesini ifade eden popüler bir aktör/aktrisin ya da filmin sohbet konusu yapılması, bir

pop yıldızının taklit edilmesi şeklinde örnek verilebilecek olan kalıplar, yani kısaca popüler kültürün tüketimi yer almaktadır. Bu üç düzlemde birinci ve ikincisi, popüler kültürdeki ürünlerin birer endüstri durumuna gelmiş üretimleri ve dağıtımları ile bağlantılıdır. Üçüncü düzlem ise tüketiciler tarafından bu metinlerin okunması ve bu bağlamda gündelik hayat içinde tecrübe edilmesi, tekrarlanması, uyarlanması ya da dönüştürülmesi ile yakından alakalıdır (Uyanık, 2009, s. 9).

Popüler kültürün çeşitli tanımlarındaki ortak nokta, belirli bir kesime değil sınıf ayrımı gözetmeden herkese hitap etmesi, özel bir eğitim veya görgü gerektirmemesi ve sıradan olmasıdır. Genel itibarıyla en çok eleştiri alan noktanın da bu olduğu görülmektedir. Popüler kültür insanlara, kitlelere dayatılan, onları tüketime yönelten ve anlık zevkler veren bir olgudur (Sakallı, 2014, s. 309).

2.2.2.4. İmge

İmge kavramı günümüzde sosyo-kültürel alandan bilgi iletişim teknolojilerine kadar birçok alanda ele alınmaktadır. İnsanlar dünyaya gözlerini açtıkları andan itibaren çevrelerinde olan bitenleri farkında olarak veya olmayarak benliklerine kaydetmektedirler. Görme, ifade etme ve göz önüne getirebilme algının şekillenmesine büyük bir rol oynamaktadır. Nesnelerin göz aracılığıyla bellekte dönüştürülerek simgeler haline getirilmesi, algının ve anlamın özünü ortaya koymaktadır. İnsanların dünyayla iletişime geçmesi, oluşturmuş oldukları imgeleri bir şekilde paylaşmasıyla gerçekleşmektedir (Tozal, 2010, s. 31).

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük'te imge kelimesinin dört farklı tanımı mevcuttur. Bu tanımlar şu şekildedir (<http://sozluk.gov.tr/>),

- Zihinde tasarlanmakta olan ve gerçekleşmesi özlenen şey, hülya, hayal.
- Genel görünüş, imaj, izlenim.
- Duyu organları tarafından dıştan algılanan bir nesnenin bilince yansıyan benzeri, imaj, hayal.
- Duyularla algılanan ve bir uyaran söz konusu olmadan bilinçte beliren olay ve nesneler, imaj, hayal.

Bunun dışında imge, dış dünyada yer alan nesnelerin zihinsel resim, tasarım ya da kopyası; gerçek veya gerçek dışı bir olgu ya da şeyin zihindeki tasarımı; mevcut olan şeylerin zihinde meydana gelen sureti; resimsel nitelik taşıyan tasarım; duyuşal bir niteliği veya dış

dünyada mevcut olan bir şeyin kopyasının, duysal uyanların yokluğunda zihin tarafından meydana getirilmesi sürecinin ürünü durumundaki zihinsel nesne olarak tanımlanmaktadır (Temizkaya, 2015, s. 131).

Bir imgenin zihinde meydana getirilmesi, algı neticesinde olabileceği gibi bir algıyı daha sonra düşünmek, bir şeyi hayal dünyasında kurmak ya da çağrıştırmak yoluyla da olabilmektedir. İmgenin bahsi geçen anlamı içerisinde, duysal imgelerde somutlaşmayan ve imgelere dayanmayan, bütünüyle soyut olan kavramlar anlamlara ya da düşünce tarzına imgesiz düşünme adı verilmektedir (Cevizci, 2017, s. 503).

Filizok (2014) tarafından imge kavramı, zihni imgeler ve algı imgeleri olmak üzere iki kola ayrılarak tanımlanmaktadır:

- Zihni İmgeler: Zihinsel imge, görsel uyanlara ve doğrudan doğruya algılarımıza bağlı olmayan, hafızaya yerleşmiş ya da zihinde canlandırılmış olan zihinsel hayallerdir. Zihni imge, bir algının zihninizde doğrudan canlandırdığı şey olmayıp, aksine geçmişteki algılarımızın tümünün ürünüdür ve bu imge, yeni zihinsel imgeler üretmek için hayal kurma becerimizle birleşmektedir.
- Algı İmgeleri: Zihinsel imgenin tersine algı imgesi, doğrudan görsel uyanların etkisinden doğmaktadır. Bu uyanlar doğal ve üretilmiş olanlar şeklinde iki türdür, s.
 1. Doğal Uyanlar: Bunlar, insanların hayatları boyunca çevrelerinde gördüklerine bağlı olarak beyinde meydana gelen görüntülerdir.
 2. Üretilmiş Uyanlar: Maddi uyanlar da denilen bu uyanlar, her türlü fotoğraf, resim, televizyon, sinema gibi maddi görüntülerdir.

2.2.2.5. Göstergebilim

Göstergebilimin tanım ve açıklamasından önce gösterge kavramının açıklanması gerekmektedir. Türk Dil Kurumu sözlüğünde gösterge kelimesinin beş farklı tanımı mevcuttur. Bu tanımlar şu şekildedir (<http://sozluk.gov.tr/>):

- Bir şeyi belirtmeye yarayan şey, işaret, belirti, im.
- Bir durumla alakalı çeşitli safhaları gösteren liste, icmal.
- Bir gelişimi gösteren değerler ya da nicelikler arasındaki ilişki, indeks.
- Bir aracın işlemesiyle alakalı bazı ölçümlerin sonucunu gösteren araç.

- Anlamla biçimin ve gösterenle gösterilenin kaynaşmasından meydana gelen dil birimi, belirtke.

Göstergebilim genel olarak, göstergelerin birbirleriyle olan ilişkilerini tespit etmek, anlamlı bütünleri, başka bir ifadeyle gösterge dizgelerini tasvir etmek ve anlamın ortaya çıkma sürecini belirlemek, gösterge dizgelerini ve göstergeleri sınıflandırmak ya da insan ile insan, insan ile dünya arasındaki etkileşimi yorumlamak, bu amaç doğrultusunda kapsayıcı, tutarlı ve yalın bir kuram meydana getirmek gibi çok sayıda alanı kapsayan bilim dalıdır (Rifat, 2017, s. 127-128).

Göstergelerin kendilerini ve ortaya çıkış süreçlerini inceleyen bilim dalı olan göstergebilimin temelde üç çalışma alanı mevcuttur (Fiske, 2014, s. 123):

- Göstergenin kendisi: Bu alanın kapsamında gösterge türlerinin ve ileti taşıma yöntemlerinin, bunların kullanıcılarla ilişkilendirilme şekillerinin araştırılması bulunmaktadır. Göstergeler, insanlar tarafından üretilmeleri sebebiyle insanların onları kullanım biçimleriyle anlaşılabilir hale gelmektedir.
- İçerisinde göstergelerin tertiplendiği sistemler veya kodlar: Bu alanın kapsamında toplumun ya da kültürün ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla üretilmiş olan kodları veya bu kodların aktarılması için mevcut olan iletişim kanallarını incelemek yer almaktadır.
- Gösterge ve kodların içinde işlemekte olduğu kültür: Bu alanın kapsamında ise kültürün şeklinin ve varoluşunun gösterge ve kodların kullanılmasına bağlılığının ele alınması bulunmaktadır.

Geniş ve yalın bir ifadeyle göstergebilim, insanların içinde yaşadıkları dünyayı anlamalarına imkân sunmaktadır. Bireyler, çevrelerinde olanları anlama ve kavrama çabasına giriyorlarsa, bir ölçüde çevrelerinde “gösterge avcısı” olarak tanımlanmaktadır (Rifat, 2009, s. 24-25).

Göstergebilim, yapılanmış bütünler şeklinde ifade edilen metinler üzerine odaklanmaktadır. Bu sebeple metnin yapısını oluşturan göstergeler, hedef kitle tarafından okunmakta ve tüketilmektedir (Küçükdoğan, 2011, s. 172).

2.3. Görsel Sanatlar Eğitimi

Görsel sanatlar, sanat ile eğitimin çeşitli konumlarda, değişik ağırlık ve boyutlarda bir araya geldikleri bir alandır. Çevreyle tanışma, görme, algılama, isimlendirme ve düzenleme

ile başlamakta olan sanat eğitimi, sonrasında ürün verme ve zevk alma olarak gelişmektedir (Kırıçoğlu, 2005, s. 22).

Yakın zamana kadar görsel sanatlar eğitimi yanlış olarak bilinmektedir. Bu yanlış sanı, görsel sanatlar eğitiminin yalnızca yetenekli olan öğrencilere özel veya öğrencileri dinlendirmeyi hedefleyen bir eğitim etkinliği olduğu şeklindedir. Ancak bunun aksine görsel sanatlar eğitimi, içerisinde duyuşsal, devinimsel ve bilişsel öğrenmelerin yer aldığı bir eğitim ve öğretim alanıdır (Ayaydın, 2010, s. 243).

Görsel sanatlar eğitiminde öğrencilerin elde etmekte oldukları bilgileri, günlük hayatlarında ve diğer derslerden öğrendikleri konuları kapsayarak bunlar arasında bir takım mantıklı bağlantılar kurmalarının sağlanması amaçlanmaktadır. Görsel sanatlar dersinde öğrencilerin yaptıkları ürünler hakkında düşüncelerinin sağlanması, ezberin olmadığı ve her zaman aynı şeylerin çizilip boyanmadığı uygulamalar gerçekleştirilmesiyle öğrencilerin derse aktif olarak katılımının sağlandığı ve sorgulamanın ön plana çıktığı etkili bir öğrenme gerçekleştirilmektedir (Alakuş ve Mercin, 2009, s. 16-17).

Görsel sanatlar eğitimi, bireylerin duygu, izlenim ve düşüncelerini anlatabilmelerinde yeteneklerini ve bununla birlikte yaratıcılık güçlerini estetik bir düzeye ulaştırmak amacıyla yapılan eğitim çabalarının tümünü içermektedir. Sanat eğitimi bir yandan duyguların eğitimine önem vermekte, diğer yandan da bu eğitim sayesinde zekâ ve zihinsel yetenekler gelişmektedir. Sanat eğitimi, kendine güvenen ve dengeli, sorumluluk sahibi, hem ulusal hem de evrensel değerleri tanıyan ve bu değerlere sahip çıkan, kendine ve başkalarına saygı duyan, geçmişini bilen, karşılaştığı problemlerden yılmayıp onlara özgün ve pratik çözümler bulan, gerektiğinde kendini, duygularını ve aklını sorgulayabilen, kendini ifade etme konusunda estetik değerlerden faydalanan bireyler ve dolayısıyla uygar bir toplum yetiştirmektedir. Sanat eğitimi yetenekleri meydana çıkarmanın yanı sıra her birey için hayatı değerli kılmakta ve bireylerin hayattan zevk almalarını sağlamaktadır (Demirkale, 2015, s. 13).

Öğrencilerin anlama, düşünme, algılama, çevrelerine ve çevrelerinde gerçekleşen olaylara karşı duyarlı bireyler haline gelmeleri, sanat eğitimiyle gelişen bir süreçtir. Öğrenciler için görsel sanatlar dersi, düşünsel, duyuşsal, bedensel ve bilişsel etkinlikler içerisinde bulunarak kendilerini istedikleri şekilde ifade etmelerine olanak sağlayan, çok yönlü ve oldukça önemli bir araçtır (Batur, 2010, s. 18).

2.4. Görsel Sanatlar Dersi

Öğrencilerin genellikle görsel sanatlar dersini boş vakit değerlendirme amacı taşıyan etkinlikler şeklinde ve diğer derslerden daha önemsiz olarak gördükleri dikkat çekmektedir. Öğrencilerin bu şekilde düşünmelerinin sebebi ise velilerin de bu yaklaşımı taşıyor olmaları, bu dersin sınavlarda yer almaması gibi unsurlardır. Ancak bu ders bilişsel, duyuşsal, düşünsel ve psikomotor etkinliklerle öğrencilerin kendilerini ifade etmelerini sağlamaktadır. Bu ders bir bütün olarak bireylerin gelişimine katkı sağlamakta ve özgüvenlerinin gelişmesine yardımcı olmaktadır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2006).

Bu sebeple ortaöğretim kurumlarında görsel sanatlar eğitimi verilmesindeki amaç sanatçı yetiştirmek değil, öğrencilerin sanatı sevmesini sağlamaktır. Sanat yapıtıyla karşılaşp bu yapıtı değerlendiren ve sanat uğraşısında bulunan bireylerde harekete geçen bütün zihinsel süreç ve yetileri, duyu, duyum, düşünme, algılama, imgeleme ve çağırışım gibi güçleri eğitmek görsel sanatlar dersiyle gerçekleşmektedir. Bu ders üç farklı öğrenme alanı altında yapılandırılmıştır. Söz konusu öğrenme alanlarında sanat tarihi, estetik, sanat eleştirisi ve uygulamadan meydana gelen dört sanat disiplini birleştirilmektedir. Öğrencilerin etkinlik örnekleri ve kazanımları bu doğrultuda hazırlanmakta ve sunulmaktadır. Söz edilen üç öğrenme alanı şu şekildedir (Demirkale, 2015, s. 14):

- Görsel Sanatlar Kültürü
- Görsel Sanatlarda Biçimlendirme
- Müze ve Tarihi Çevre Bilinci

Görsel sanatlar dersinin programı oluşturulurken öğrencilerin katılımcı, aktif ve problemleri araştırmacı bir birey haline gelmelerini sağlayan “öğrenci merkezli yaklaşımlar” esas olarak alınmakta, tekrardan ve kuramsal anlatımdan uzak, bireysel öğrenmeyi destekleyici nitelikte yapılandırmalar gerçekleştirilmektedir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2009, s. 12).

2.4.1. Görsel Sanatlar Dersinin İlkeleri ve Amaçları

Sanat eğitiminin amaçları oluşturulurken temel alınan çocuk, eğitim, ders, toplum ve sanat genel olarak iki ana yaklaşımda toplanabilmektedir. Bu yaklaşımlardan birincisi okullarda sanatı bir araç olarak görmektedir. İkinci yaklaşımda ise sanat bir amaç olarak ele alınmaktadır (Demirkale, 2015, s. 15).

Görsel Sanatlar Dersinde öğrenciler kendilerini çok daha rahat ifade ederek bir yandan estetik algılarını, diğer yandan da estetik düşünme yeteneklerini geliştirmektedirler. Yaratıcı çalışma için çocuklar özel bir uyarıya ihtiyaç duymamakta ve herhangi bir engelleme olmadan kendi içlerinde mevcut olan yaratıcılık dürtüsünü kullanabilmektedirler. Ayrıca bu ders bireylerin kendilerini tanımları açısından da oldukça önemlidir. Sanat eğitimi ne kadar çok yaygın hâle getirilirse o kadar çok duyarlı bireylerin yetişmesi imkân dahilinde olmaktadır (Davun, 2009, s. 63).

Görsel Sanatlar Dersinin öğretim programında dersin ilkeleri şu şekilde sıralanmıştır Milli Eğitim Bakanlığı, 2008, s. 11-12):

- Her çocuk yaratıcıdır.
- Bütün çocuklar algı, sezgi, duygu, bilgi dünyası ve geçmiş yaşam deneyimlerine sahiptir.
- Bireysel farklılıklar uygulamalarda göz önünde bulundurulmaktadır.
- Uygulamalarda görsel sanatlar alanlarıyla ilgili iki boyutlu ve üç boyutlu çalışmalarla çoklu ortam çalışmalarına yer verilmektedir.
- Görsel sanatlar dersi, diğer alanlarla birlikte eğitim amaçlarının bütünlüğünü kurmaya ya da bireyin kendisini gerçekleştirmesine katkıda bulunmaktadır.
- Dersin işlenişi, öğrencilerin ilgilerini çekecek öğrenme ve öğretme teknik ve yöntemleriyle zenginleştirilmektedir.
- Görsel sanatlar dersi öğrenciyi temel almaktadır. Öğrenme ve öğretme süreci, öğrencilerin kendilerine özgü anlamlandırma ve algılama evreni içerisinde gelişim basamaklarına göre düzenlenmektedir.
- Değerlendirme yaparken öğretmen, her öğrencinin gelişim sürecini, öğrenme ve öğretme süreci gösterdiği katılımı, sınıf için performansını ve bireysel farklılıklarını göz önünde bulundurmaktadır.

Görsel sanatlar eğitiminin amacı ise kapasitesi doğrultusunda öğrenciyi duygusal, sosyal ve entelektüel gelişim açısından destekleyerek onun bireysel isteklerine yanıt verebilmesini sağlamaktır (Artut, 2013, s. 121).

Görsel sanatlar eğitimindeki bir başka amaç ise çevresiyle uyum içinde, farkındalık sahibi, eleştirebilen ve sorgulayabilen bireyler yetiştirmektir. Genel olarak sanat eğitimi, çevresi tarafından gönderilen uyarıcılara açık olmayı ve bu uyarıları alarak farklı şekillerde yorumlamayı amaçlamaktadır (Özeskici, 2014, s. 8).

2.4.2. Görsel Sanatlar Dersi Programının Yapısı ve Özellikleri

Ortaöğretim Görsel Sanatlar Dersi programının yapısı; genel amaçlar, değerler, beceriler, öğrenme alanları, kazanımlar, açıklamalar, etkinlik örnekleri, ölçme değerlendirme esasları, belirli günler ve haftalar ve Atatürkçülük bölümlerinden oluşmaktadır. Bu bağlamda programda öğrencilere yönelik olarak amaçlanan hususlar şu şekildedir (Demirkale, 2015, s. 17-18):

- Türk Milli Eğitimindeki genel amaçlar doğrultusunda; Atatürk ilke ve inkılaplarını benimsemiş olan, Türkiye Cumhuriyet’ine karşı sorumluluk ve görevlerini bilen, demokratik ve laik bir kişiliğe sahip olabilmeleri,
- Atatürk’ün akla, bilime, sanata, sanatçıya, tekniğe ve teknolojiye verdiği önemi kavrayan ve çağdaş uygarlığın yaratıcı, seçkin ve yapıcı bir ortağı olmaları,
- Sanatın insanlık tarihine yaptığı katkıları bilen ve evrensel düşünceye sahip olan bireyler olarak toplumun gelişmesinde sanatların önem ve yerini değerlendirmeleri,
- Ulusal değerleri anlayarak, kültürel ve tarihi mirası benimseme, koruma ve sonraki nesillere aktarma konusunda bireysel sorumluluk alarak ulusal kültürle gurur duymaları,
- Görsel sanatlarla ilgili teknikleri, temel terimleri ve yöntemleri kullanma ve becerileri kazanmaları,
- Değişik tekniklerin getireceği anlatım zenginliğinin farkına vararak yenilikleri takip etmeleri ve kendi sanatsal çalışmalarında teknolojik imkânlardan faydalanmaları,
- Görsel dünyayı doğru şekilde algılayarak hayal gücünü ve görsel algı birikimini geliştirmeleri,
- İzlenim, duygu ve düşüncelerini kendilerine özgü sanatsal tasarımlara dönüştürerek sanat yolu ile kendilerini ifade etmeleri,
- Grup çalışmalarında ve bireysel çalışmalarda sorumluluk alarak zamanı verimli kullanma ve planlı çalışma alışkanlığı edinmeleri,
- Sanattan zevk alan, sanatı analiz edebilen, kültürü anlayan, sanat galerisi, sergi, müze ve tarihi çevreleri gezme alışkanlığı edinmiş olan bir kişiliğe sahip olmaları,
- Sanat yapıtlarını çözümleme, betimleme, yargılama ve yorumlama yöntemleriyle incelemek suretiyle eleştirel bakış açısı kazanmaları,
- Görsel sanatlar alanındaki meslekleri tanıyarak yetenek ve ilgileri doğrultusunda meslek tercihi yapmaları,
- Barışçı, insan haklarına saygılı ve hoşgörülü bir kişiliğe sahip olmaları,

- Özgüveni ve problem çözme becerisi gelişmiş, farklılıkları yakalayabilen, araştırmanın ve gözlemin önemini kavramış, üretken ve yaratıcı bir kişiliğe sahip olmaları,
- Estetik duyarlılık kazanmış, çevreye saygılı ve doğayı seven bir kişiliğe sahip olmaları.

Ders programının yapısı dahilinde öğrencilere kazandırılmak istenen değerler ve beceriler ise şu şekildedir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2009, s. 31-32):

- Değerler, s. Toplumun varlığını, devamını, işleyişini hem sağlamak hem de sürdürmek için gerekli ve doğru olduğu kabul edilen ortak inanç, düşünce ve ahlaki ilkelerdir.

Kazandırılmak istenen değerler şu şekildedir:

1. Dayanışma
2. Sevgi
3. Saygı
4. Hoşgörü
5. Bilimsellik
6. Vatanseverlik
7. Barış
8. Duyarlılık
9. Sorumluluk
10. Sabır
11. Dürüstlük
12. Tutarlılık
13. Açık görüşlülük
14. Özgürlük
15. Özgünlük

- Beceriler: Öğrenme süreci içerisinde öğrencilere kazandırılması, geliştirilmesi ve hayata aktarılması tasarlanan kabiliyetlerdir. 9, 10, 11, 12. sınıf düzeyinde Görsel Sanatlar Dersinde ortak 8 beceri ile birlikte kendine özgü 9 becerinin kazandırılması hedeflenmektedir. Söz konusu beceriler şu şekildedir:

1. Yaratıcı düşünme
2. Eleştirel düşünme
3. Problem çözme
4. İletişim ve empati
5. Girişimcilik
6. Bilgi teknolojilerini kullanma

7. Karar verme
8. Türkçeyi güzel, etkili ve doğru kullanma
9. Zamanı ve mekânı algılama
10. Gözlem ve görsel algılama
11. İş birliği ve katılım
12. Sorgulama-Araştırma
13. Sanat yoluyla kendini ifade etme
14. Düzenli ve planlı çalışma
15. Öz güven
16. Estetik duyarlılık
17. Görsel sanatlarla alakalı teknikleri uygulama

Görsel Sanatlar Dersi programının özelliklerine bakıldığında ise programda temel alınan yaklaşımın öğrencileri aktif, katılımcı ve problemleri hem araştırmacı hem de bunlara çeşitli yaratıcı çözümler getirebilecek şekilde eğiten öğrenci merkezli yaklaşımlar olduğu dikkat çekmektedir. Öğrenci merkezli olan bu eğitim modeline göre öğrencinin kendisi en önemli öğedir. Yaklaşımda öğrenmeyi öğrenmek esas alınmakta ve bütün öğrencilerin farklı hız, tarz ve zamanda öğrenebileceği ilkesine dayanılmakta, yaratıcı düşüncenin düşünme becerileri geliştirmekle gelişeceği kabul edilmektedir. Program söz konusu yaklaşımların göz önüne alınmasıyla oluşturulmuştur. Program, bütün aşamalarında öğrencilerin ihtiyaç, beklenti, istek ve ilgilerini göz önünde bulunduran ve öğretmenlere de esneklik imkânı tanıyan bir yaklaşıma sahiptir. Ayrıca öğrencilerin ilgi alanları ve sanatsal yönelimleri dikkate alınarak onların ilgilerini uyandıran sanat uygulamalarına yer verilmektedir (Demirkale, 2015, s. 16-17).

2.4.3. Görsel Sanatlar Dersi Kazanımları

Kazanımlar; öğrenme süreci içerisinde düzenlenmiş ve planlanmış yaşantılar yoluyla öğrencilerin edinmesi beklenen bilgi, beceri, tutum, alışkanlık ve değerlerdir. Görsel Sanatlar Dersinin programı, kazanımların öngördükleri bir içerikle sınırlı olup bütün kazanımların öğrencilere edindirilmesi gerekmektedir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2009).

Görsel Sanatlar Dersinde alana dair bilgilerin ve becerilerin öğrenciler tarafından kazanılması, öğrencilerin eleştirel düşünebilmeleri, araştırarak problem çözebilmeleri, bilgi ve tecrübe sonrası karar verebilmeleri, farklı kültür ve sanat değerlerini takdir edebilmeleri,

grup içinde iş birliđi ile çalışma becerisi kazanmaları, hayal güçlerini geliştirebilmeleri, kültürel değerleri korumaya ve yaşatmaya istekli olmaları, düşüncelerini ve duygularını farklı görsel sanatlar teknikleriyle çalışmalarına yansıtabilmeleri beklenmektedir (Özskici, 2014, s. 8).

BÖLÜM III

ÇİZGİ FİLM VE ÇOCUK

3.1. Çizgi Filme Genel Bir Bakış

Çizgi film genel olarak, tek tek resimlerin ya da hareketsiz nesnelerin gösterim esnasında hareket duygusu verebilecek biçimde düzenlenmesi ve filme aktarılması işlemi şeklinde tanımlanmaktadır (Can, 1996, s. 4).

Türk Dil Kurumu Sözlüğünde çizgi film, “Bir konuyla alakalı olarak karakterlerinin hareketlerini belirtecek şekilde art arda çizilmiş olan resimlerden oluşan sinema filmi” olarak tanımlanmıştır (<http://sozluk.gov.tr/>).

Gelişiminden günümüze kadar çizgi film ya da canlandırma sanatlarının, kullanmakta olduğu malzemenin çeşitliliği ve teknolojiyle paralel şekilde gelişim göstermesi sebebiyle tam olarak bir tanımlama içine almanın zor olduğunu belirtmek gerekmektedir (Kaba, 2002, s. 135-136).

Anlatım bakımından çizgi film, çizgi roman ve karikatüre yakındır ancak onlardan farklı olarak tamamen kendine has bir yaratma süreci ve tekniklerine, anlatım dili ve yayınlanma ortamına sahiptir. Çizgi filmlerin en büyük özellikleri hareketli olmaları, anlatacağı konuları hareketle anlatmasıdır. Çizgi filmler hareketlilik sayesinde etki yaratmakta ve bununla birlikte yinelemeler ve hızdan faydalanmaktadır (Özakçaoğlu, 2009, s. 65).

Çizgi film, canlı veya cansız nesnelerin canlandırılması ya da onlara yeni bir kimlik kazandırılması işidir. Çizgi filmler öyküleri oldukça hızlı bir şekilde anlatma, süreci görüntüsel basitleştirme, olayları anlaşılabilir zaman birimlerine bölerek yalınlaştırma ve doğayı stilize etme gibi karakteristik özellikleri sebebiyle çağımızdaki hızlı iletişim araçlarından biri hâline gelmiştir (İlgaz, 1997, s. 10).

Çizgi film, sinemanın icat edilmesiyle paralel bir ilerleyen bir gelişim göstererek sinema tarihinin bir parçası durumuna gelmiştir. Bu sebeple sinemanın temel prensip ve ilkeleri

izgi filmlerin de yapısını meydana getirmektedir. Ancak teknolojik aıdan ve yapım aısından izgi filmler, diğ er film ařamalarıyla farklıdır. izgi filmler, ayrı ayrı yapılmıř olan ok sayıdaki resmin teker teker filme alınmasının sonrasında, bir hareket yanılsaması yaratacak řekilde bunların ekranda birbirlerinin ardı sıra g sterilmesiyle gerekleřmektedir. izgi filmin temel yapısını durağan h ldeki izimlere hareket izlenimi vermek oluřturmaktadır. Hareket ise izgi filmin kendi canlılıđının yapısını meydana getirmekte ve izleyiciye ifadeleri yansıtmaktadır (Alan, 2009, s. 24).

izgi film kelimesi, İngilizce’de “karikat r” ve “resim” gibi anlamlara gelen “cartoon” teriminden t retilmiřtir. Bu teknikle evrilmekte olan filmler, ilk  nce film řeridi  zerine birer fotoğraf baskısı gibi yapılan bir dizi resimden meydana gelmektedir. Bu řerit perdeye yansıtıldıđında  zerindeki resimler canlanmakta ve hareketlilik kazanmaktadır ( zer, 2012, s. 45).

izgi filmler sundukların konuların ieriklerinin yanı sıra konuların sunulma biimi yoluyla da insanları etkilemektedir. Bu nedenle, izgi filmin yapısını meydana getiren  geler arasında hik ye olduka  nemli bir yer tutmaktadır. izgi filmlerin yapısı genellikle iki dramatik temele dayanmaktadır. Birincisi bir yanıřı, bozulan bir řeyi onarmayı, gezi ve arařtırmayı; ikincisi ise soyut ve simgesel amaları (var olmak, birliktelik) ve toplumsal bir durumla alakalı sonu amaları (yařam, korunmak, toplumsal d zen) iermektedir. Kısa sarımlı yayınlanmakta olan izgi filmler genellikle sırf eđlence amacı tařımaktadır. İkinci t r izgi filmlerde ise eylemler daima ortaklařa yapılmakta, ihtiyalar bireye deđil gruba ait olmaktadır ( zer, 2012, s. 45).

izgi filmler bařlangıta yalnızca eđlence amacıyla yapılmıř olsa da g n m zde pek ok alana yayılmıř durumdadır. Bu yayılmada rol oynayan etkenin ise izgi filmlerin etkileyici g c  olduđu s ylenebilir. Eđlenceden eđitime, g rsel efektlerden reklam filmlerine kadar uzanan pek ok alanda g n getike izgi filmlerin etkinliđi artmaktadır. G n m zde izgi filmlerin kullanım alanları řu řekildedir (Hacıbektařođlu, 2014, s. 27):

- Sinemalar iin eđlence amacıyla yapılan uzun filmler
- Reklam filmleri
- Sınırlı  l de  retilmekte olan kısa filmler
- ocuklar iin hazırlanan eđlence filmleri
- End stri, teknoloji ve bilim gibi alanlarda satıřların artması ve insanlarla iletiřimin geliřtirilmesi iin yapılan filmler

- Lise ve üniversiteler için öğretim amacı ile yapılan canlandırma filmleri
- Sanatçı ve öğrenciler tarafından yapılan bireysel anlatımlı deneme filmleri
- Uluslararası kuruluşlar tarafından yaptırılan filmler

3.2. Dünyada Çizgi Filmin Tarihsel Gelişimi

Çizgi filmin tarihsel gelişimi incelendiğinde ilk olarak canlandırma film ile karşılaşmaktadır. Canlandırma filmin ilk ortaya çıkışından günümüze kadar yaklaşık olarak yüz yıldan fazla süre geçmiştir. İlk zamanlarında kullanılan araçlardan, günümüzde kullanılan bilgisayarlara gelinceye kadar pek çok farklı aygıt ve alet denenmiştir. Canlandırma adına günümüzde bilinen ilk veriler 17. yüzyıla aittir. Bu yüzyılda Papaz Anthanasius Kircher, yapmış olduğu basit projeksiyona “sihirli fener” ismini vermiştir. Söz konusu aygıt, herhangi bir ışık kaynağından (mum ya da güneş) yansıtılarak ayna ve mercek ile oluşturulmuş bir kutu şeklindedir. Animasyonun ilk örnekleri ise resimleri hareket ediyormuşçasına gibi gösteren bir takım oyuncaklar olarak 19. yüzyılın başlarında ortaya çıkmıştır. Bunlardan en eski olan “Thaumatrope” ismi verilen basit bir oyuncaktır. Bu oyunca, her iki yüzünde farklı resimler olan ve yanlarından iplere bağlı duran bir disk şeklindedir. Parmakların arasında ipler çevrildiğinde söz konusu iki resim birbirlerinin ardı sıra geçerek hareket halindeki tek bir resim gibi görünmekteydi (Şenler, 2005, s. 101).



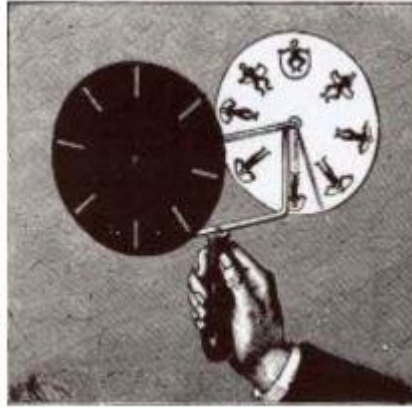
Resim 1. Thaumatrope

Benzer oyuncaklar arasında “Zoetrope” ve “Praxinascope” isimindeki oyuncaklar en dikkate değer olanları olarak kabul edilmektedir. “Zoetrope”, bir kaide üzerinde dönmekte

olan ve etrafında eşit aralıklarla açılmış durumda göz delikleri yer alan silindir şeklindedir. İzleyiciler bu deliklerden bir bandın üzerine çizilip silindirin içine yerleştirilmiş olan resmi seyretmektedir. Emile Reynaud tarafından yaratılan “Praxinascope” ise “Zoetrope”un çok daha gelişmiş versiyonu olup bu oyuncakta göz deliklerinin yerine silindirin ortasına aynalar yerleştirilmiştir. Araç döndürüldüğünde aynalara bakan izleyici, hareket halindeki resimler görüyordu. Reynaud bu icadını bir tür projeksiyon cihazıyla birleştirerek 1882 yılında Paris’te dünyadaki ilk sinema salonunu kurmuş olup 1900 yılına kadar gösterilerini devam ettirmiştir (Kerman, 2014, s. 41-42).



Resim 2. Zoetrope



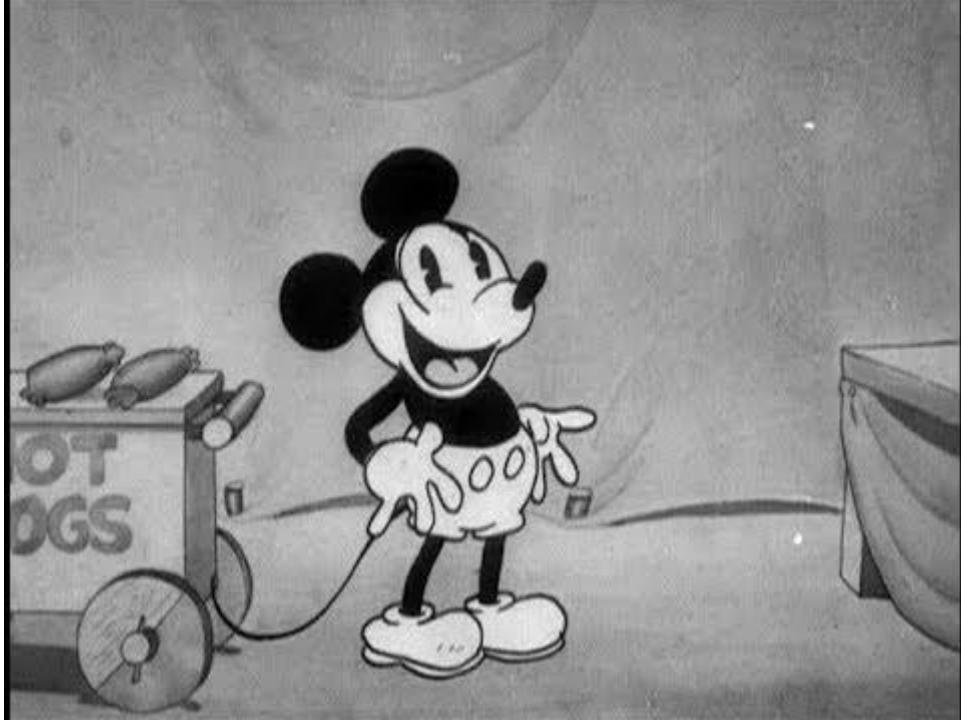
Resim 3. Praxinascope

Canlandırma sinemasının gelişimi dört evre şeklindedir (Şenler, 2005, s. 103):

1. Başlangıçtaki göz bağıcılık ve büyücülük dönemi
2. 1920’li yıllarda çizgi filmlerin sinema endüstrisindeki ticari eğlence araçlarından biri olması
3. 1930’lu ve 1940’lı yıllarda canlandırma filmin uzun gösterimli filmler haline gelmesini sağlamış olan teknik gelişim dönemi
4. Günümüzü de kapsayan ve çizgi filmlerin sinemadan televizyon reklamlarına, özel eğitim ve deneme filmlerine kadar neredeyse her alanda büyük oranda yaygınlaşma dönemi

Winsor Mc Cay tarafından 1914 yılında yapılmış olan “Gertiethe Dinosaur” isimli film, toplamda 5000 adet çizimden meydana gelmiştir. Kendi zamanında oldukça meşhur bir karakter olan “Gertiethe Dinosaur”, canlandırmanın bilinen ilk örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir. 1900’lü yılların başlarında Amerika Birleşik Devletleri’nde birçok yapım şirketi kurulmuş ve “Dinky Doodle’ın Maceraları” gibi seri şeklinde pek çok film yapılmıştır. 1920 yılında Otto Messer tarafından yaratılmış olan “Kedi Felix” karakteri ve

canlandırması, kendi döneminde büyük bir popülerlik elde etmiştir. 1930’lu yıllara damgasını vuran çizgi film karakteri ise Amerika Birleşik Devletleri’nde Walt Disney stüdyolarında ortaya çıkan Mickey Mouse’tur. Mickey Mouse karakteri 1928 yılında yaratılmış ve hem kendi döneminde hem de sonrasında uzunca bir süre en popüler olan ve tüm dünya tarafından bilinen bir karakter haline gelmiştir (Kerman, 2014, s. 44).



Resim 4. Mickey Mouse

Warner Bros şirketi 1930’lu yıllarda canlandırma filmlerine karşı artan ilgiyi fark ederek bu sektöre el atmıştır. Aynı dönemde Hanna-Barbara isimli canlandırma stüdyoları, canlandırma sektörüne pek çok yeni karakter kazandırmıştır. Bu gibi stüdyolar canlandırma alanında gerek yarattıkları karakterlerle, gerekse geliştirmiş oldukları yöntem ve tekniklerle canlandırma film sektörünün günümüzde ulaşmış olduğu bilgi birikimine, eğlence, kültürel ve eğitim hayatına ve estetik anlayışına oldukça büyük katkılarda bulunmuşlardır (Türker, 2011, s. 230-231).

1950’li yıllara kadar Disney canlandırma sanatçılarının benimsemiş oldukları tabiat ve doğa anlayışı değişmeye başlamış olup yerini daha masalsı ve daha hayali kahramanlara bırakmıştır. Bu anlayışa örnek olarak “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” gösterilebilmektedir (Türker, 2011, s. 232).

1970’li yıllarda ise “Anime” ismi verilen Japon canlandırma filmleri popüler olmaya başlamış olup günümüzde de yaygınlığını sürdürmektedir. Özellikle “Akire” isimli filmiyle

Osamu Tezuka, “Spirited Away” isimli filmiyle Hayao Miyazaki dönemlerindeki en önemli canlandırma sanatçıları olarak anılmaktadır. “Spirited Away” filmiyle Miyazaki, 2003 yılında en iyi animasyon film ödülünü almıştır. Bunun haricinde Animelerin dünya çapında popüler olmaları çizgi filmin Amerikan yapımı filmlerin tekeline çıkmasını sağlamış ve böylece dünyada çeşitli örnekler kendilerine sektör içerisinde yer bulmuştur (Hünerli, 2005, s. 57).

1980’li yıllarda çizgi filmlerin reklamlar ve televizyonla olan ilişkisi artmıştır. Söz konusu dönemde çizgi film karakterlerinin çeşitli oyuncak ve ürünleri satışa sunulmaya başlanmıştır. He-Man ve Şirinler gibi ticari amaç güdümler üretilen çizgi film karakterleri ortaya çıkmaya başlamıştır (Demir, 2013, s. 25).

Filmlerle birlikte; oyuncaklar, kitaplar, dergiler, anı eşyaları ve buna benzer pek çok ürün ile oldukça büyük bir çizgi film pazarı oluşmuştur (Hünerli, 2005, s. 27).

Çizgi filmin tarihsel gelişimi ana hatlarıyla bu şekilde olmuştur. Bu noktada çizgi film dünyasında çok büyük etki yaratan Walt Disney ve Anime/Mangalar üzerinde ayrıca durulması gerekmektedir.

3.2.1. Walt Disney

Walt Disney, 1923 yılında Los Angeles’ta bir stüdyo kurmuştur. Canlı aksiyon görüntülerinin yakalanmasını sağlayan, dijital haritalama ile kopyalamayı ve canlandırmada kullanılmakta olan görüntü yakalama işlemlerine imkân tanıyan çok düzlemli rotoskopi ve fotoğrafı gibi yeni tekniklerin oldukça erken bir dönemde kullanmıştır. Walt Disney’in gerçekleştirdiği ilk proje, “Alice Comedies” isimli seridir. Daha sonra Disney ekibi, 1928 yılında ilk sesli kısa film olan ve Mickey Mouse karakterinin yer aldığı “Steamboat Wille” isimli filmi gösterime sokmuştur. Walt Disney’in esas başarısı ise yapım aşaması iki yıl devam eden ve oldukça büyük ses getiren “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” filmidir. Daha sonraki yıllarda Grimm Masalları ve Kül Kedisi gibi yapımlar oldukça ilgi görmüştür. 1992 yılında ise Disney’in “Güzel ve Çirkin” isimli animasyonu En İyi Film Oscar ödülünün ilk animasyon adayı olmuştur (Özsel, 2017, s. 36-37).

Disney yapım stüdyoları, gerçek oyuncular ile çizgi karakterleri bir araya getirmeyi de başarmıştır. Bu türün ilk örneği 1945 yılında gösterime girmiş olan ve başrolünde Donald Duck’ın oynadığı “The Tree Caballeros” isimli filmidir. 1988 yılında ise Steven

Spielberg, Disney firması için çizgi karakterlerin ve insanların rol aldığı yeni bir projenin yapımını üstlenmiştir. “Roger Rabit” isimli bu film gösterime girdiği dönemde bütün dünyanın ilgisini çekmiştir. Genel olarak Walt Disney, Mickey Mouse ile başlamış olduğu çizgi film hayatını kısa süre içerisinde geliştirmiş ve çizgi film alanını ileriye taşımıştır. Çizgi filmciliğe yeni teknikler kazandırmış ve çizgi karakterler ile insanları sinema perdesinde bir araya getirmeyi başarmıştır (Alan, 2009, s. 24).

3.2.2. Manga ve Anime

Manga, Japonya’da bütün mecralarıyla hem çizgi roman hem de animasyonun oluşturmuş olduğu alt kültüre verilen isimdir. Aynı zamanda bütün dünyada basım ve dağıtımı yapılan ve Japon kökenli olan her çeşit çizgi romana da manga ismi verilmektedir (Aydın, 2007, s. 9).

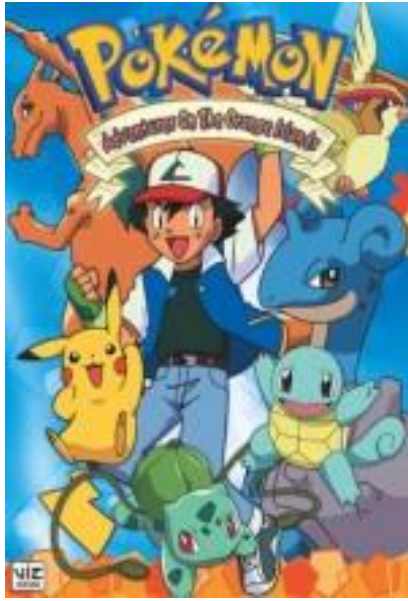
Mangaların tarihsel kökeni 12. yüzyıla dayanmaktadır. İpekten üretilen ince uzun kâğıt tomarları üzerinde yapılan çizimler mangaların ilk örnekleri olarak geçmektedir. Günümüzdeki anlamıyla ise mangalar, Japonya’nın modernleşme döneminde ve Batı etkisiyle gelişmiştir. İlk başlarda politik karikatürler ortaya çıkmış sonrasında ise çeşitli dergilerde çizimler yayınlanmaya başlamıştır. 19. yüzyılın sonlarında ise Japon sanatçılar, Batıda meydana çıkan çizgi romanlara ilgi duymaya başlamışlar ve kendileri de bunların benzerlerini yapmışlardır. Günümüzde mangalar hem eğlence hem de eğitim amacıyla kullanılmakta ve her yaştan kitleye hitap edebilmektedir (Taşar, 2015, s. 10-13).

Manga kavramı en genel ve kısa ifadesiyle Japon çizgi romanı olup anime ise Japon animasyon filmleridir. Genel olarak konu, üslup, içerik ve teknik açıdan Batılı örneklerden farklı olmaları sebebiyle farklı isimlendirilmektedirler. Animelerin küresel kültürden de esinlendiği görülmektedir ancak özellikle Japon kültüründen beslendikleri için özgündürler. Çoğunlukla Japonya için yapılmaları sebebiyle Japon kültürünü yansıtmakta ve izleyicilerin az da olsa Japon kültürünü bilmesini gerektirmektedirler. Animeler her yaştan kitleye hitap etmekte ve korku, bilim-kurgu veya komedi gibi her türden olabilmektedir (Taşar, 2013, s. 13-14).

Manga ve animeler, Japon geleneksel sanatlarından doğmuştur. Genellikle animeler mangaların uyarlaması şeklinde olup elle ya da bilgisayarla çizilebilmektedir 1917 tarihli, “Namakura Gatana” isimli 2 dakikalık bir klip olan animenin, bilinen en eski anime olduğu kabul edilmektedir. İlk renkli anime ise Toei Company isimli animasyon stüdyosu

tarafından 1958 yılında yapılan “The Tale of the White Serpent” isimli animedir (Aydın, 2007, s. 11).

1997 yılında Japonya’da bir televizyon dizisi olarak yayınlanmaya başlayan “Pokemon” isimli anime, kısa sürede dünya çapında izlenmeye ve büyük bir öneme sahip olmuştur. İlerleyen süreçte çeşitli anime dizi ve filmleri yayınlanmış ve pek çoğu dünya genelinde izleyici kitlesine sahip olmuştur. 2003 yılında ise “Spirited Away” adlı animenin Oscar ödülü kazanması animelerin geldiği konumu göstermektedir (Taşar, 2013, s. 17).



Resim 5. Pokemon



Resim 6. Spirited Away

3.3. Türkiye’de Çizgi Filmin Tarihsel Gelişimi

Çizgi film Türkiye’de ortaya çıkmadan önce, eğlence sanatı olarak Anadolu’da gölge oyunları oynatılmaktadır. Özellikle o dönemlerde “Karagöz ve Hacivat” toplum tarafından büyük ilgi görmüştür. Türkiye’de gölge oyununun ilk olarak ne zaman ortaya çıktığı ise bilinmemektedir (Alan, 2009, s. 51).



Resim 7. Karagöz ve Hacivat gölge oyunu örneği

Türkiye’de çizimler, 1930’lu yıllardan beri yabancı örnekleri bilinen canlandırma sinemasına ilgi göstermişler ve kâğıt üzerinde durağan şekilde yaratmış oldukları karakterlerin beyaz perdede canlandırılmalarına yönelik çalışmalarda bulunmuşlardır (Özeskici, 2014, s. 18-19).

Türkiye’de gösterimi yapılan ilk çizgi film, 1932 yılında Kadıköy Opera Sinemasında gösterilmiş olan “The Skeleton Dance” isimli filmidir. 1930 yılı öncesinde canlandırma sineması ile ilgili Türkiye’de herhangi bir kaynak mevcut değildir (Kaba, 2002, s. 137).

1940’lı yıllardan itibaren sinemalardaki gösterimlerin öncesinde kısa reklam filmlerinin verilmeye başlanmasıyla Türk çizgi filmi de başlangıç yapmıştır. Türk çizgi filmi başlatan isim Vedat Ar’dır. Ar, Filmar isimli stüdyosunda üretmiş olduğu 2-3 dakikalık kısa çizgi filmlerin dışında çeşitli biçim araştırmaları yapmış ve 1947 yılında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nde bulunan 15 öğrenci ile birlikte “Zeybek Oyunu” isimli filmi yapmıştır. Bu film, bilinen ilk Türk yapımı çizgi filmidir (Özer, 2012, s. 49).

1950’li yıllara kadar Türkiye’de çizgi film, çeşitli denemelerden öteye geçememiştir. Profesyonel anlamda gerçekleştirilmiş olan ilk çalışma Yüksek Ünsal tarafından yönetilen “Evvel Zaman İçinde (Nasreddin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan)” isimli filmidir ancak bu film oldukça uzun süren yapım aşamasından sonra Türkiye’deki teknik yetersizlik sebebiyle banyo işlemleri için Amerika Birleşik Devletleri’ne gönderilmiş ve burada kaybolmuştur (Kaba, 2014, s. 176-177).

1960’lı yıllarda ise reklam sektörünün çizgi filmlere yönelmesiyle Türkiye’de çizgi film yükselişe geçmiştir. Bu dönemde pek çok reklam ajansı kurulmuş ve bu ajanslar kısa veya

uzun çizgi filmler yaptırmıştır. Sinema reklamlarının yaygın hale gelmeye başlaması, çizgi film çalışmalarının çeşitli reklam filmleriyle sürdürülebilmesi imkânı sağlamıştır. İstanbul Reklam Ajansı bu dönemde bazı karikatür sanatçıları ile anlaşmış ve onlara çizgi filmler hazırlatmıştır (Kaba, 2002, s. 138).

1980’li yıllarda Türkiye Radyo Televizyon Kurumu’nun (TRT) yayınlarında Türk yapımı çizgi filmlere yer verilmeye başlanmıştır. Ateş Benice ve Derviş Pasiri tarafından kurulan “Pasin-Benice Film Stüdyosu” TRT için uzun süre çeşitli çizgi filmler hazırlamıştır. Aynı dönem Kültür Bakanlığı tarafından “Nasrettin Hoca” temalı bir çizgi film yarışması düzenlenmiştir. Bakanlık daha sonra, yarışmada birinci ve ikinci olanlara Nasrettin Hoca konulu bir başka çizgi film yaptırmıştır. Kültür Bakanlığı’ndan başarı ödülü kazanmış olan Tonguç Yaşar, 1985 yılında “Kaplumbağa ile Tavşan”, 1986 yılında Nasrettin Hoca hikâyelerinden yola çıktığı “Hırsız’ın Hiç mi Kabahati Yok” ve “Cüppe”, Meral İmren ile birlikte 1987 yılında “Kuş ve Avcı”, 1988 yılında “Kaplumbağa ile Tavşan”, 1990 yılında çocuk sağlığına yönelik “Sağlığımızı Koruyalım”, Kültür Bakanlığı adına 1992 yılında Fazıl Hüsnü Dağlarca’nın aynı isimli şiirinden hareketle “Balina ve Mandalina”, 1993 yılında sigaranın zararları üzerine üçer dakikalık toplamda beş filminden meydana gelen “Öhö. Öhö, öhö” isimli filmleri yapmıştır (Özakçaoğlu, 2009, s. 78).

2008 yılında TRT Çocuk isimli kanalın kurulmasıyla birlikte bilgisayar teknoloji ile üretilmekte olan üç boyutlu filmlerin ağırlıklı olduğu çizgi filmler üretilmeye başlanmıştır. Keloğlan, Karagöz ve Hacivat, Barbaros ve Dede Korkut gibi geleneksel öykülerden uyarlanan filmler haricinde “Pepe” gibi özgün dizi filmler de gösterime girmiştir ve çizgi film üretimi hız kazanmıştır (Kaba, 2014, s. 179).



Resim 8. Keloğlan



Resim 9. Pepe

3.4. Çizgi Filmlerin Özellikleri

Çizgi filmler temelde eğlendirici ve eğitsel olabilmektedir. Hangi özelliğe sahip durumda olursa olsun çizgi filmler, anlatım dili olarak çoğunlukla gerçek olgulardan uzak, canlandırıcı ve düşsel unsurlar yansıtmaktadır. Çoğu çizgi filmde var oluş çabası mevcuttur. Güzel-çirkin, güçlü-zayıf ve doğru-yanlış gibi ilişkiler anlatılmaya çalışılmaktadır. Eğitim amacıyla yapılan çizgi filmlerde ise daha çok çocukların gelişimsel özellikleri ve gerçek olgular göz önünde bulundurularak, çocukların hayatlarında kullanabilecekleri bir takım davranışlar kazanmalarına yardımcı olacak konular ele alınmaktadır. Genellikle bir çizgi filmin en fazla öne çıkan ve izlenmesinde en çok etkili olan unsur, o çizgi filmdeki karakterdir. Zaten çizgi filmlerin pek çoğu karakterleri ile bilinmektedir. Buna örnek olarak Mickey Mouse, Tom ve Jerry, Bugs Bunny, Keloğlan ve Pepe verilebilir (Kerman, 2014, s. 33).

Çocukların, seyrettikleri çizgi filmlerdeki karakterlerin davranışlarından etkilenebilecek oldukları göz önünde bulundurularak genellikle çizgi filmlerde olumlu ve nitelikli özellikteki karakterlere yer verilmektedir (Köşker, 2005, s. 53).

Günümüzde teknik olarak oldukça büyük bir ilerleme ve gelişim göstermiş olan çizgi filmler, kendi gelişim süreci içinde temel ilkelerini, çizgi roman, karikatür, plastik sanatlar ve sinemadan beslenerek oluşturmuştur. Çizgi filmler bütün bu alanlarla ilişki içerisinde olmalarına rağmen farklı bir disiplin oluşturmaktadır. Bu farklılığın temel sebebi ise kendine özgü anlatım dili, yaratma teknikleri ve yayınlanma ortamıdır. Ayrıca hareket özelliği çizgi film için oldukça önemli bir özelliktir. Bunların dışında fizik kurallarına aykırı bir yapısının olması ve dönüşüme izin vermesi, çizgi filmleri farklı ve özgün kılan başlıca özelliklerdendir (İlgaz, 1997, s. 20).

3.5. Görsel Bir Dil Olarak Çizgi Film

Berger'e (1990) göre görme, konuşmadan önce gelmektedir. Çocuklar konuşmaya başlamadan önce bakarak tanımayı öğrenmektedir. Bu sebeple öğrenme, anlama ve iletişim açısından görsel dil son derece önemlidir.

İnsanların öğrenme süreçleri içinde görsel öğrenme büyük bir alanı kapsamaktadır. İnsan ve çevresindeki dünya arasında kurulan iletişim sürecinde görme eylemi, çeşitli nesneler üzerine ışığın düşmesi ve buradan göze yansiyarak sinir sinyalleri ile bir görüntü şekline beyne iletilmesi şeklinde tanımlanmaktadır. Fiziksel bir etki olan bu eylem, görsel olarak

algılamının birinci basamağını meydana getirmektedir. Görüntünün yarattığı estetik etkilerin analiz edilmesi ile oluşan anlamlandırma ise ikinci bir süreçtir (Coşkunserçe, 2007, s. 64).

Çizgi filmlerde resimlerin her biri en küçük anlamı taşımakta olan birimlerdir. Bu oluşum belirli bir sıra ile sunulduğunda ise anlamlı mesajlar iletmektedir. Teker teker oluşturulan resimler, kendilerine özgü biçim, nokta ve renk gibi çeşitli görsel düzenlemeler içermektedir. Oluşturulan bu görsel düzenlemeler sanatçı/çizer tarafından belirlenmekte ve belirli bir etkinlik ve doğruluk taşımaktadır (Alan, 2009, s. 66).

Görsel öğrenme sürecinde alıcıya ulaşan bilgiler kişinin hayat süreci içerisinde sürekli olarak yenilenmektedir. Yeni edinilen bilgiler ise kişinin gelişimine imkân tanımaktadır. En önemli öğrenme yöntemi olan görme, görsel düzenlemelerin aktarmakta olduğu bilginin doğruluğunun hassasiyetini kendisiyle birlikte getirmektedir (Hacıbektaşoğlu, 2014, s. 49).

3.6. Çizgi Filmin Evrensel Dili

Çizgi film üreticileri, bütün dünyayı tek bir Pazar şeklinde düşündükleri için çizgi film karakterlerinin belirli bir ırka mensup gibi gözükmemesine dikkat etmektedirler. Bu sebeple Şeker Kız Candy'nin ve Heidi'nin büyük ve güzel gözleri vardır. Buradaki amaç, değişik kültürel ve etnik kökenli seyircilere seslenebilmektir. Kahramanların yaşam biçimleri ve fiziksel karakterleri evrensel bir dil değişimine uğramaktadır. Sarışın, iri gözlü, kahverengi saçlı bir tür çizgisel kozmetik ürünü olan karakterler üretilmektedir. Karakterlerin batılı standartlara uydurulması ve evrenselleştirilmesi, köklü bir kültürel birikimi gerektirmektedir. Pek çok karakterin batı edebiyatından esinlenilerek ortaya çıkarıldığı bilinmektedir. Bu duruma örnek olarak Şeker Kız Candy'nin, Heidi'yi çağrıştıran olması verilebilir (Hacıbektaşoğlu, 2014, s. 50).

Çizgi filmlerde verilmesi hedeflenen mesajların da evrensel olması, bir çeşit satış garantisi stratejisidir. Çizgi filmlerde lokomotif görevi gören veya esas odak noktasını oluşturan ana karakterlerin kesinlikle bir görevi olmaktadır. Başkalarına yardım etmekte, başkalarının yanlışlarını düzeltmekte ve kötülükleri önlemektedirler. Diğer yardımcı karakterler iyi ya da kötü olabilmektedirler. Önemli olan kötülüklere rağmen iyinin engellerin üstesinden gelebilmesi ve gözyaşı ya da gülümsemelerle mutlu sona varılmasıdır (Can, 1996, s. 95).

Çizgi film karakterlerinin ya da ünlü kişilerin reklamlarda tanıtımı yapılan ürünleri över pozisyonda yer almaları, çocukların beğendikleri karakterler ile ürünleri özdeşleştirerek

söz konusu ürünün iyi olduğuna inanmalarını ve bu ürünü satın almalarının gerekli olduğunu hissetmelerine sebep olmaktadır (Topçuoğlu, 2003, s. 77).

Görüldüğü üzere çizgi filmler yalnızca çizgi film olarak kalmamakta, pek çok alanda kullanılmaktadır. Evrensel anlamda düşünüldüğünde çizgi film; kitleleri etkileme özelliği, ticari getirisi, tasarım ve sanata olan katkısı ile gün geçtikçe büyümekte ve üzerine büyük oranda yatırımlar yapılmaktadır. Kabul gören ve beğenilen pek çok karakter; oyuncaktan müziğe, kırtasiyeden tekstile çeşitli ürünlerde kullanılmaktadır. Bu sebeple yaratılan karakterlerin bütün dünyadaki çocuklar üzerinde aynı düşünce, mutluluk ve heyecanı yansıtması gerekmektedir (Gökçearslan, 2010, s. 3).

Çizgi filmleri evrensel kılan bir başka özellik ise bilindiği üzere yalnızca yapıldıkları ülkelerde gösterilmemeleridir. Çizgi filmler pek çok ülkede eş zamanlı olarak ya da farklı zamanlarda gösterime girmektedir. Bu sebeple tasarlanan karakterlerde evrensel bir dil, bir anlatım bulunmaktadır. Bir çizgi film karakterinin yalnızca üretildiği coğrafyanın değil bütün dünya ülkelerinin kültürleri tarafından benimsenecek nitelikte olması gerekmektedir (Kerman, 2014, s. 35).

3.7. Çizgi Filmlerin Çocuklar Üzerindeki Etkileri

Genel olarak bir iletisi olan ve bu iletiyi simgesel bir anlatımla veren çizgi filmler, bu özellikleri sebebiyle bir iletişim aracıdır ve dolayısıyla toplumsal bir işleve sahiptir. Çizgi filmin gerçeklikle bir ilişkisi bulunsa da genellikle çizgi filmlerin kendine has bir gerçekliği bulunmaktadır. Kısaca çizgi filmler gerçeğin bizzat kendisi değil, onun bir yansımasıdır. En olmayacak hayaller bile çizgi filmlerde gerçekmiş gibi gösterilebilmektedir. Aynı zamanda konuların içeriklerinin sunulma biçimi de çizgi filmleri etkileyici kılmaktadır. Çocuklar çizgi filmleri en çok televizyonlardan izlemektedir. Televizyon izleme genel olarak bir anlam kurma sürecidir. Televizyonlardan verilen bütün mesajlar, bireyler üzerine olumlu veya olumsuz şeyler ifade etmekte ve dolayısıyla onları etkilemektedir (Ekici, 2015, s. 73-74).

Televizyon, araştırmacılara göre çocukların fiziksel gelişimlerini etkilemekte ve konuşma ve düşünme becerileri, kimlik duygusu ve davranışları, okuma alışkanlıkları, hayal güçleri üzerinde büyük bir etkiye sahip durumdadır. Konuşmayı öğrenmeden televizyona bakmaya başlayan çocuk, okumayı öğrenmek için çok fazla çaba göstermemekte ve zihinsel imgeleme yeteneğini kaybetmektedir. Dikkatin sürekliliği üzerinde olumsuz bir etkisi

olduğu bilinen televizyon, çocukların dikkatlerini yoğunlaştırma sürelerini ve bununla birlikte beyinsel işlevlerini tembelliğe alıştırabilmektedir. Ancak televizyonların ve çizgi filmlerin tek etkisi bu değildir. Bunların dışında pek çok olumlu etkileri de bulunmaktadır (Ekici, 2015, s. 74).

Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki olumlu ve onların gelişimlerini destekleyecek nitelikteki etkileri şu şekildedir (Milli Gazete, 2016; Akkan, 2013):

- Hayal dünyasını geliştirmektedir.
- Öğrenme kapasitesini arttırmaktadır.
- Kavramları tanıyarak doğru şekilde kullanmalarını sağlayabilmektedir.
- Merak duygularını tatmin etmektedir.
- Olumlu davranışlar sergileyen modeller sunmaktadır.
- Eğlendirirken öğretici ve güdüleyici olabilmektedir.
- Çocuklara sorgulama, düşünme ve eleştirme olanağı vermektedir.
- Çocukların kişiliklerini geliştirebilmelerine uygun ortam hazırlamaktadır.
- Çocukların kendilerini tanımlarına yardımcı olmaktadır.

Çok fazla çizgi film izleyen ve çizgi filmlerdeki karakterlerle kendilerini özdeşleştiren çocukların, sosyal ilişki kurma konusunda zorluk yaşadıkları ve genellikle yalnız kalmayı tercih ettikleri görülmüştür. Bu çocukların aynı zamanda çizgi filmlerdeki karakterlerin davranışlarını oynadıkları oyunlara yansıttıkları da gözlemlenmiştir. Bununla birlikte çeşitli araştırma bulgularına göre şiddet içerikli çizgi filmleri izleyen çocukların, diğer akranlarına oranla daha fazla kavga ettikleri, çok daha fazla agresif ve gergin oldukları tespit edilmiştir. Yine bu çocukların anne-babaları ve büyükleriyle olan ilişkilerinde daha asi, sabırsız ve gergin oldukları ortaya çıkmıştır. Çizgi filmlerin bu şekilde olumsuz etkileri de vardır ancak çizgi filmlerin tek başlarına saldırganlığa teşvik etmediklerinin bilinmesi gerekmektedir. Hormonal, genetik ve biyolojik faktörler ile çevresel faktörlerin göz ardı edilmemesi gerekmektedir. Ancak, okul öncesi dönemde olan çocukların çizgi film karakterleriyle özdeşim kurma ihtimallerinin daha yüksek seviyede olduğu düşünülerek çizgi film izleme sürelerine sınırlama getirme, ne tür çizgi filmler izlediklerini takip etme, çizgi filmlerde gördükleri şiddetin gerçek hayatta ne tür ciddi problemlere sebep olabileceğini ve ne kadar acı verici olduğunu anlatma, çocukları farklı uğraşı ve hobilere yönlendirme ve çizgi filmlerin hayatlarının tek odak noktası olmasını engelleme gibi bir takım önlemler alınabilir (Kayaaltı, 2015).

BÖLÜM IV

GÖRSEL SANATLAR EĞİTİMİ VE ÇİZGİ FİLM

4.1. Çizgi Filmlerin Eğitim Açısından Etkinliği

Çizgi filmler başta görsel ve düşsel dünyası ile pek çok alanı etkilemiş ve pek çok alan tarafından kullanılmıştır. Bunlardan biri de eğitim alanıdır. Çizgi filmlerin eğitimdeki önemi her geçen gün daha fazla artmaktadır. Bir takım davranış ve tutumların kazandırılmasında son derece etkili olan çizgi filmler, bunun haricinde kültür aktarımında da oldukça büyük bir rol oynamaktadır (Yağlı, 2013, s. 719).

Çizgi filmlerin eğitim alanında bir rol oynaması, çizgi filmlerin yapısında mevcut olan görsel düzenlemeler ve hareket ilişkisine dayanmaktadır. Çizgi filmlerde konu kimi zaman gerçekçi bir yaklaşımla, kimi zaman karikatürize edilerek, kimi zaman da bir güldürü biçiminde sunulabilmektedir. Böylelikle eğitim süreci sevimli bir yapıya dönüştürülmekte ve hem sesin hem de rengin devreye girmesiyle bilginin kalıcılık seviyesi arttırılmaktadır (Özeskici, 2014, s. 20-21).

Eğitim amaçlı olan çizgi filmler ilk defa Thomas Edison ile 1910 yılında başlamıştır. Edison tarafından filmlerin sınırsız bir öğreticilik potansiyeline sahip oldukları ve eğitim sisteminde devrim yaratarak kitapların yerini alacağı savunulmuştur (Can, 1996, s. 85).

Çizgi filmler yalnızca eğitim amacıyla üretilmemekte, bunun yanı sıra eğitim sürecini sıkıcılıktan kurtarmaktadır. Bu durum da çocukların eğlenerek öğrenmelerinde oldukça önemli bir rol oynamaktadır (Arıkan, 2001, s. 48).

Çocuk eğitiminde televizyonun ve dolayısıyla çizgi filmlerin etkiler şu şekilde sıralanmaktadır (Eskandari, 2007, s. 56-57):

- Çocukları eve bağlamakta, aile üyelerini bir araya getirerek aralarında yeni ve ortak ilgilerin oluşmasını sağlamakta, böylelikle aile hayatını ilginç ve mutlu hâle getirmektedir.

- Aileler açısından bir kültür kaynağı görevi görmektedir.
- Çocukları düşünmeye teşvik etmektedir.
- Çocukların boş zamanlarını değerlendirebilmelerini sağlayacak ilgiler uyandırmakta, onların yaşantı ve ilgi alanlarını genişletmektedir.
- Çocukların estetik zevklerini geliştirmektedir.

Eğitim iletişimi sürecinde, iletişimin sağlanmasını mümkün kılan çeşitli araçlar mevcuttur. Mesajın istenilen şekilde alıcıya ulaşmasını gerçekleştiren bu araçlar içerisinde görsel amaç taşıyan araçlar, çizgi filmler açısından önemlidir. Kitle iletişim araçları olarak televizyon ve sinema, çizgi filmlerin yapısı, sunumu, amacı ve diğer açılardan aynı biçimde bir yapılanmaya sahip olduklarından çizgi filmler için tek iletişim yoludur. Dolayısıyla televizyon ve sinemanın eğitimle arasındaki ilişki, eğitim ile çizgi film ilişkisi açısından oldukça önemli bir yapılanma içermektedir (Eskandari, 2007, s. 55).

Eğitim iletişimi açısından çizgi filmlerin etkililiği kolaylaştırma, boşaltım ve uyarı savları şeklinde üç alanda ele alınabilmektedir (Özer, 2012, s. 67-68):

- Kolaylaştırma Savı, s. Kolaylaştırma savındaki temel kavram öğrenme ile alakalı kuramlara dayanmaktadır. İnsanda öğrenmeyi meydana getiren etkenlerden biri, benliğin başka bir kişi ile özdeşleştirilerek şekil almasıdır. Özdeşleşme, duygusal olarak kişinin özünde başka bir kişi ya da grup ile birleşmesidir. Bu durum öykünme ve model alma ile açıklanmaktadır. Çocuklar genellikle çizgi filmlerdeki karakterleri kendilerine model olarak almakta ve kendileriyle onları özdeşleştirerek oyunlarında ve gündelik hayatlarında o karakterlerin davranışlarını yansıtmaktadırlar.
- Boşalım Savı, s. İnsan hayatı pek çok doyuma ulaşmamış ve tamamlanmamış duyuş ve isteklerle dolu durumdadır. Toplumsal kuralların ve bilinçaltına itilen bastırılmış duyguların kimi zaman alışılmamış görünüşlerde meydana çıktığı görülmektedir. Boşalım savına göre, düşünüş ve duyuşların gerçek hayatta alışılmamış şekilde ortaya çıkması kadar kişinin hayal dünyasında şekil alması da bir derecede eksikliği giderici veya gösterici etki yapmaktadır. Hayal kurma, fantezi yaratma ve hatta rüya görme gibi ruhsal etkinlikler, sanat eserlerinin meydana getirilmesinde temel oluşturmaktadır. Televizyon yapımlarında ortaya çıkarılan içerikler, seyircilerin gizli kalmış olan isteklerine ulaşmalarını sağlamaktadır. Çizgi filmler de insanlar üzerinde böyle etkiler yapabilmektedir. Genellikle her çizgi filmin başka bir duygusal problemin boşalımını sağladığı savunulmaktadır.

- Uyarı Savı, s. Uyarı savında, insanların sahip olduđu g d lerin ses ve g r nt lerden etkilenmede etkin bir rol oynadığı g r    esas alınmaktadır. Toplumsal ve fiziksel baskılar, ihmal edilmi  ya da bastırılmı  g d ler zaman i inde giderilmesi gereken d rt lere sebep olmaktadır. Bazı durumlarda d rt ler, bir uyarı kar ısında ortaya  ıkabilmektedir. Uyarının olabilmesi i in uyarıya sebep olan aracın (g r nt  veya ses) birtakım  zelliklerinin olması gerekmektedir. Bunlardan ba ta geleni beklenmedik bir durumun ve yeniliğin ortaya  ıkmasıdır.  izgi filmlerde bu  zellik yoğun bir  ekilde mevcuttur.

4.2.  izgi Filmlerin Sanat ve Resim ile İli kisi

Teknolojik olarak sabit durumdaki g r nt lerin, hareket izlenimi yaratacak  ekilde film  zerine aktarılmasıyla olu an sinemanın, sanat ılar ve bilim adamları i in  ekiciliği, onun geli mesini saėlamı tır.  zellikle resim ile arasındaki yakın baėlantı,  izgi filmin end striyel ve deneysel varolu una olanak tanımı tır (Kaba, 1994, s. 84).

 izgi filmlerde sanat eleman ve ilkelerinin yoğun bi imde kullanıldığı dikkat  ekmektedir. Aynı zamanda  izgi filmler,  ėrencilerin yaptıkları resimlerde kullandıkları renkleri yansıtmakta ve  ėrencilerin hazır bulunu lukları ile renk bilgilerini arttırmaktadır ( zeskici, 2014, s. 22).

 izgi filmlerde  ekiciliğinden dolayı renkler daha  ok ve yoğun  ekilde kullanılmaktadır.  izgi filmlerdeki  izimlerin i  kısmı, dı   izgiler bozulmayacak  ekilde genellikle arkadan boyanmaktadır. Arka plan  izimleri her ne kadar daha az vurgulansa da  nemlidir   nk  hareket duygusunun uyandırılabilmesinde temel fig rler kadar onların da b y k katkısı bulunmaktadır (Alsa , 1994, s. 22).

Hareket dizisini meydana getiren resimlerin el yapımı olması, hareketlerin ve renklerin sanat ılar tarafından  retilip kontrol edilmesi a ısından  nemlidir. Bu sebeple  izgi filmler, sanat ının hayalinin ve yaratıcı ki iliğinin en az engellenmekte olduėu bir sanat dalı durumundadır ( zeskici, 2014, s. 22).

4.3. G rsel Sanatlar ve Yaratıcılık

G rsel algılamayı g  lendirmek suretiyle yaratıcı  zellikleri geli tirmek ve bir  r n ortaya koymak, genel olarak sanat eėitimindeki ve g rsel sanatlardaki ama lardan biridir. Plastik

sanatlarda kazandırılan temel, görsel alanla ilgili plastik dilin öğretilmesine dayanmaktadır. Bilinçli bir görsel algılama, ancak plastik sanatların tanınmasıyla mümkün olmaktadır. Bu kavramların birbirleriyle ilişkilendirilerek yorumlanabilmesi, görsel sanatlar eğitimi sürecinde gerçekleştirilmektedir (Gökaydın, 2002, s. 122).

Sanat eğitimindeki amaç, yaratıcılığı geliştirmek ve bu sayede her alanda üretken, başarılı ve çok yönlü bireyler yetiştirmek, eğitimin bütün basamaklarında sistemli bir biçimde bireylere sanat görüşü ve estetik algı kazandırmak, herhangi bir sanat dalına yönelen ya da ilgi duyan kişileri, çağdaş yöntemlerle eğiterek onları kişilikli bireyler yetiştirmektir. Bu doğrultuda görsel sanat eğitimi alan kişiler, toplumdaki yaratıcı güçleri geliştirmekte ve sanat eserlerinin çoğalmasını sağlamaktadırlar (Demirkale, 2015, s. 36).

Sanat eğitimi sürecinde gerçekleşen ve genel eğitimin bir parçası olan görsel sanatlar eğitimi, bireylerin yaratıcılığının ve hayal gücünün gelişmesinde katkıda bulunarak hem uygulama hem algılama hem de düşünme arasında bir bütünlük sağlamaktadır. Günümüzdeki çağdaş sanat eğitimiyle yaratıcılığın ve sanatsal etkinliklerin geliştirilmesi, sanatsal yeteneklerin kazandırılması, algılama ve görme konusunda bireylerin geliştirilmesi, araştıran, sorgulayan, inceleyen, katılımcı, sorumluluk sahibi, özgür düşünceli, üretken, sanat tarihi, eleştiri ve estetik konusunda bilgi sahibi olan ve sanat yapıtlarını inceleyen bireylerin yetiştirilmesi hedeflenmektedir. Erken yaşlardan itibaren sanat eğitimi alan bireyler, yaratıcılık güçlerini ve yeteneklerini geliştirerek estetik bir seviyeye ulaşabilmekte ve aynı zamanda doğruyu, güzeli, iyiyi seçme yetisi de kazanmaktadırlar. Sanat eğitimi bireylerin çevrelerini daha iyi algılayarak değerlendirmelerini ve yalnızca bakmayı değil hem görmeyi hem duymayı hem de işitmeyi öğrenerek yaratıcılıkları için ilk adımı atmalarını sağlamaktadır (Demirkale, 2015, s. 36).

Görsel sanatlar dersi öğrencilerin yaratıcılık yetilerini olgunlaştıran bir süreçtir. Bir yandan merak duygusunu harekete geçirmekte ve bu sayede hem keşfetmenin heyecanının yaşanması hem de yaratıcılığın ortaya çıkmasını sağlamakta, diğer yandan da öğrencilerin duyularını eğitmektedir. Ortaöğretime kadar olan dönem, keşfetmeye ve araştırmaya eğilim gösterilen dönemdir. Bu dönemdeki bireyler çevrelerini anlamaya ve tanımaya çalışırken etkin bir şekilde duyu organlarını kullanmaktadırlar. Bu sebeple duyuların geliştirilmesi ve eğitilmesi son derece önemlidir (Dikici, 2001).

4.4. Çocukların Sanatsal Gelişimi

Çocuklarda yaratıcılık ve sanatsal gelişim, her yaş aralığında farklı şekilde ilerlemektedir. Çocukların sanatsal gelişimi, onların duygusal, bedensel, düşünsel ve sosyal gelişimleriyle sıkı sıkıya bağlantılı hâldedir. Çocukların gelişim özellikleri göz önünde bulundurulduğunda, bulundukları yaşlardaki durumlarına göre sanatsal gelişim evreleri beşe ayrılmaktadır (Alan, 2009, s. 107-108):

- 2-4 yaş aralığı, karalama dönemi
- 4-7 yaş aralığı, şema öncesi dönem
- 7-9 yaş aralığı, şematik dönem
- 9-12 yaş aralığı, gerçekçilik (gruplaşma) dönemi
- 12-14 yaş aralığı, mantık (görünürde doğalcılık) dönemi

Çocukların sanatsal gelişimleri, yaratıcılıkları ile doğru orantılıdır. İnsanlarda yaratıcılık, çocukluk döneminde kendi kendine ortaya çıkmaktadır. Toplum içerisindeki ilişkilere çocukların verdikleri tepkiler ve oynadıkları oyunlar genel olarak yaratıcılığın en temel hâlini göstermektedir. Oyun, hayatın ilk dönemlerine egemen olan etkinliktir. Çocuklar çevrelerini ve dünyayı oyun oynayarak tanımaktadır. Toplumsallaşma ve toplumsal ilişki kurma bakımından da ayrı bir önemi olan oyun, yaratıcılığın başladığı yerdir (Akandere, 2006, s. 4).

Çocuklar doğaları gereği oyuna ve sanata karşı merak ve ilgi duymaktadırlar. Konuyla ilgili duyarlılıkla birlikte çocuklarda öğrenmeye karşı hevesli bir tutum da mevcuttur. Oyun ve öğrenme paralel olarak işlemektedir. Ancak gelişim süreci içerisinde yetişkinlerin ve öğretmenlerin bu tür etkinlikleri getirisi olmayan ve anlamsız bir uğraş gibi görmeleri, çocukların yaratıcılık potansiyelini bastırmalarına sebep olmaktadır (Artut, 2013, s. 202).

Çocuklarda doğuştan mevcut olan yaratıcılık yeteneğinin körelmemesi, programlı ve bilinçli bir sanat eğitimi ve doğru yönlendirme ile mümkün olabilmektedir. Yaratıcı olan çocuklar yorucu olmaktadır. Aileler tarafından uslu olarak görülen çocuklar genellikle yetişkinlerin hayatlarına kolaylık sağlayan ve hayallerini işletemeyen çocuklardır. Bu çocuklar yasak ve emirlere uymakta, yaratıcı çocuklar gibi araştırmacı, meraklı özelliklere ve sürpriz ve yeni fikirlere sahip olamamaktadır (Abışgil, 2013, s. 15).

Tıpkı yetenek gibi yaratıcılık da geliştirilebilmektedir. Hemen hemen bütün insanlar en az bir yeteneğe sahiptir. Genellikle insanlar mesleklerini ve hobilerini yetenekleri doğrultusunda belirlemektedir. Bilgi becerisi, konsantrasyon ve deneyimi ortaya koyabilen

her birey herhangi bir alanda yeteneklerini gösterebilmektedir. Yaratıcılık ise yeteneğin yeni ve farklı yöntemlerle zorlanması ve alışılmışın dışına çıkılmasıdır (Tütüncü, 2006, s. 28).

Yaratıcı çocuklar yeni şeyler keşfetme çabası içinde olup, onlara karşı hoşgörölü ve duyarlı davranmak yaratıcılıklarını özgürce ifade edebilmelerini sağlamaktadır. Çocukların bütün istediklerini yapmak yerine onlara buluş imkânı sağlamak gerekmektedir. Çocuğun içerisinde bulunduğu çevrede aile, eğitim ortamı ve öğretmen, yaratıcılığı geliştirebilecek olduğu gibi körelmesine de sebep olabilmektedir. Bu nedenle çocukların bireysel farklılıklarına ve yaş düzeylerine göre yaratıcı düşünme özelliklerinin bilinmesi ve çocuklara buna göre yaklaşılması gerekmektedir (Abışgil, 2013, s. 15-16).

Çocukların alışılmışın dışına çıkabilmeleri ve yeni fikirler üretebilmeleri için kendilerini güven içinde hissetmeleri son derece gerekli ve önemlidir. Suçlama ve yargılama yapılmadan çılgın düşüncelerini aktarabilmeleri, yaratıcılık ve sanatsal gelişim açısından çok önemlidir. Korkunun bir getirisi olarak, çocukların basmakalıp ve sıkıcı içerikte kalmaları kendi tarzlarını bulamamalarına sebep olabilmektedir. Cesaretlendirici bir ortam, anlamayı ve kendine güvenmeyi teşvik etme, yaratıcı hissetme ve üretici düşünerek değerlendirmeyi öğretme yaratıcılık için gereklidir (Sünböl, 2007, s. 315).

Çocukların yaptıkları sanatsal etkinlikler ve resimler, yaratıcılıklarıyla ilgili en önemli verileri sunmaktadır. Sınıf içerisinde yaratıcı davranışların geliştirilmesi, sanat eğitiminin temelini teşkil etmektedir. Tek bir resme bakılarak çocukların yaratıcılıkları hakkında bilgi sahibi olmak mümkün değildir. Bu nedenle yapılan çalışmaların süreç içerisinde değerlendirilmesi gerekmektedir. Sanatsal yaratıcılığın gelişmesinde süreç ve yapıt son derece önemli olup sonuçtan daha çok sürecin önemsenmesi, çocukların yaratıcı tecrübe kazanmalarına yardımcı olmaktadır (Tütüncü, 2006, s. 50).

Sanatsal yaratıcılık sürecinde çocukların yaratıcı aktiviteleri görmeleri, algılamaları ve anlamaları, sanatsal gelişimleri için oldukça önemlidir. Çocuğun dokunma, araştırma, keşfetme ve hayatın problemlerini çözme isteğine yönelik olan güdülerin dışavurumunu sağlayabilecek uygun şartlar oluşturulmalıdır. Bazı çocuklar görerek, bazı çocuklar ise dokunarak yaratıcılıklarını ortaya çıkarmaktadırlar. Bu tiplere dokunsal ve görsel tipler denilmektedir. Bu iki tipin eğitimciler tarafından tespit edilmesi ve öğrencilerin buna göre yönlendirilmeleri, daha yüksek başarı oranlarının elde edilmesine yardımcı olmaktadır (Abışgil, 2013, s. 18).

Çocukların sanatsal gelişimlerinde ve yaratıcılıklarında resim son derece önemli bir yere sahiptir. Çocuklar hem oyun oynamak hem dış dünyayı tanıyarak onunla iletişim kurmak hem de heyecan ve merak duygularını tatmin etmek için resim yapmaktadırlar. Görsel algı ve anlama genel anlamda anlamamanın ve keşfetmenin birinci basamağı olduğundan, görsel dışavurum da önemlidir. Çocukların yaptıkları resimler sayesinde onların iç dünyaları hakkında bilgi edinilebilir ve anlatmak istediği şeyler anlaşılabilir. Dolayısıyla resimler, çocukların tanınmalarında, ruh sağaltımlarında ve gelişimlerinde araçsal bir işleve sahip durumdadır (Kırıçoğlu, 2005, s. 56).

Karalama döneminden başlayarak ortaokul döneminin sonuna kadar devam eden süreçte yapılan resimlere çocuk resimleri ismi verilmektedir. Çocuklar okula başlamadan önce yerlere, duvarlara, kağıtlara kendi yetenekleri ve yaşlarının getirdiği özellikler doğrultusunda resimler çizmeye başlamaktadır. Çocuğa özgü özellikler ve çevresel koşullar yaptıkları resimlere etki etmektedir. Çocuk resimleri ortak ve benzer özellikler taşımaktadır. Bu ortak özellikler 2-12 yaş aralığını kapsamaktadır. Bu yaş aralığındaki çocukların bedensel ve zihinsel gelişimleri ile işlenen konuların özellikleri ve çocukların sosyolojik konumlarına bağlı olarak yaptıkları resimlerin özellikleri de değişkenlik gösterebilmektedir ancak genel olarak çocuk resimlerinin özellikleri şu şekildedir (Kırıçoğlu, 2005, s. 85-86; Artut, 2013, s. 251-252):

- **Düzleme ve Çevirme Özelliği,** Bu özellik, çocukların en erken yaşta ulaştıkları okul öncesi dönemde daha fazla görülmektedir. Düzleme özelliğinde resmedilen nesneler, kâğıdın düz olması sebebiyle düz çizilmektedir. Düzleme tanım olarak, nesnelerin bir görüş noktasından değil pek çok görüş noktasından bakılıyormuşçasına çizilmesidir. Çocuklar genellikle resimlerini ayakta, resmi kendi etrafında çevirerek ya da kendileri resmin çevresinde dönerek çizmektedirler. Tam olarak zihinsel algıları gelişmemiş olduğundan gördüklerinden çok bildikleri gibi resim yaparlar. Resimlerde perspektif bulunmamaktadır. Bildiklerini ve nesneleri aktarma kaygısı mevcuttur.
- **Boy Hiyerarşisi Özelliği,** Çocuklar boy hiyerarşisi özelliğinde kendi dünyalarının kahramanını normal hâinden daha büyük çizmektedirler. Genellikle kâğıdın ortasına resmetmeyi tercih etmektedirler. Bu kahraman çok sevmekte oldukları bir aile ferdi olabileceği gibi çekindikleri korktukları bir kimse ya da varlık da olabilmektedir. Çocuk resimlerinin bu özelliği ilkel kavimlerin resimleriyle benzerlik göstermektedir. Kışkındıkları ve kendileri için önemsiz kişileri ise genellikle oldukça küçük şekilde ve resim kâğıdının köşelerine çizmektedirler. Bu durum çocukların psikolojileri hakkında

ipucu vermektedir. Çocuk için kendisini ilgilendiren, duygulandıran, düşündüren ve önem taşıyan unsurlar resimlerinde daima önem taşımaktadır.

- Saydamlık Özelliği, Çocuklar bildiklerini kanıtlama arzusu ile çizdikleri bir şeyin görünmeyen taraflarını da göstererek aktarmaya çalışmaktadır. Bütün konuyu gösterme kaygısı taşıyan çocuk resimlerini şeffaf olarak çizmektedir. Çocuk, algıladığı şekilde bütün konunun ayrıntılarını şeffaflık ve bir bütünlük içinde göstermeye çalışmaktadır. Örneğin bir araba çiziyorsa arabanın içini göstermeye çalışır ve koltuklar, ayna ve direksiyonu da resme yerleştirir. Hamile olan annesini çizdiğinde annesinin karnının içine bir bebek çizer.
- Tamamlama Özelliği, Çocuklar sadece gördükleri kısmı çizmemekte, zihinlerinde eksik olan kısımları tamamlayarak resimlerinde görmedikleri kısmı da göstermektedirler. Varlıkları gördüklerinden çok bildikleri gibi çizmekte ve verilen konunun dışına çıkmakta, o konu ile alakalı bildikleri her şeyi anlatmaya çalışmaktadırlar. Örneğin bir sokak resmi çizdiklerinde sokağın yanı sıra araba, çöp kutusu, kedi ve köpek de çizmektedirler veya bir insan figürünü profilden çizeceklerinde her iki gözü de çizmektedirler.

4.5. Görsel Sanatlar Eğitiminde Çizgi Filmlerin Önemi

Genel olarak hem çocukların hem gençlerin hem de yetişkinlerin ilgisini çekmekte olan çizgi filmler pek çok eğitici özelliğe sahiptir. Doğrudan görsel algıya hitap eden ve büyük oranda hayal gücü ile yapılmış olan çizgi filmlerin, yalnızca bu özellikleri sebebiyle bile görsel sanatlar eğitiminde son derece önemli oldukları söylenebilir.

Yapılan araştırmalar insanların %1'inin deneyerek, %2'sinin dokunarak, %4'ünün koklayarak, %10'unun duyarak ve %83'ünün çevresiyle görsel iletişime girerek öğrendiğini göstermektedir. Dolayısıyla %83 görsel iletişim ve %10 duyarak öğrenen bir birey, olabilecek en etkili öğrenme sürecine girmiş olmaktadır. Bu öğrenme süreci ise çizgi filmlerle desteklenebilmektedir. Çizgi film ve animasyonların eğlendirme, görsel zenginlik, doyuruculuk, hareketlilik, psikolojik rahatlama, etkileme, etkileşim, bilgi verme, mekânın kullanımı, kişi, kitle ve ormanın yaş grubuna uygun olma gibi başlıca özellikleri bulunmaktadır. Çizgi filmlerin kullanımı ile görsel sanatlar dersleri eğlenceli ve aktif bir hâle getirilerek öğrencilerin görsel hafızaları en üst seviyeye taşınabilir. Bunun dışında çizgi filmlerin çocuk gelişimi üzerindeki etkileri şu şekildedir (Erdiker, 2017), s.

1. Sosyal ve Duygusal Gelişime Etkileri:

- Çocukların kültürel ve sosyal değerler gelişimini desteklemektedir.
- Çocukların düşünce ve duygularını bir topluluk karşısında rahat biçimde ifade edebilmelerine olanak tanımaktadır.
- Çevresiyle sözsüz ya da sözlü olarak iletişim kurma alışkanlığını kazanmalarına yardımcı olmaktadır.
- Toplumsal rolleri anlama, korkularını yenme, alışkanlık kazanma ve olumlu alışkanlıkları pekiştirme, kaygı-kıskançlık-korku gibi duygularını ifade edebilmelerine imkân tanımaktadır.
- Çocukların iç dünyalarını dışa yansıtımalarında bir araç görevi görmektedir.
- Çocukları gerçek hayatta fırsat bulamadıkları ya da dile getiremedikleri olay veya olguları çizgi filmler yoluyla yaşama ve deneme fırsatı bulmaktadır.

2. Bilişsel Gelişime Etkileri:

- Hayal gücünü geliştirmektedir.
- Yaratıcılığı arttırmaktadır.
- Merak duygusunu harekete geçirmektedir.
- Sorular sormaya ve sorulara cevap bulabilmek için araştırma, gözlem ve inceleme yapmaya yönlendirmektedir.
- Çocukların yeni kavramlar öğrenmelerini sağlamaktadır.
- Problem çözme yeteneklerini desteklemektedir.
- Genelleme ve mantıksal çıkarım yapma becerisini desteklemektedir.
- Bilişsel süreçlerin desteklenmesine katkı sağlamaktadır.

3. Psiko-motor Gelişime Etkileri:

- Çocukların vücutlarını tanımlarına, organlarını öğrenmelerine ve amacına uygun olarak kullanmalarına olanak sağlamaktadır.
- Çizgi filmlerde ritmik hareketler, dans, kukla oyunları, spor etkinlikleri ve taklitler gibi aktiviteler motor becerilerinin gelişimini desteklemektedir.
- Çocukların bedensel yeteneklerini zamanında ve yerinde kullanma alışkanlığı kazanmalarını sağlamaktadır.
- Çocukların istek, düşünce ve duygularını bedenleri ile ifade edebilmelerini sağlamaktadır.

4. Fiziksel Gelişime Etkileri:

- Çocukların beyin gelişimlerinde uyarıcı bir rol oynamaktadır.
- Beyinde yer alan snaptik devrelerin gelişimini desteklemektedir.
- Çocuklara karşılıklı kabullenme, paylaşma, saygı ve sevginin olduğu bir ortam göstererek onların öğrenme ortamlarını zenginleştirmektedir.
- Hafızayı harekete geçirmektedir.

5. Dil Gelişimine Etkileri, s.

- Çocukların düşünce ve duygularını ifade etme becerilerini desteklemektedir.
- Çocukların kelime hazinelerini genişletmektedir.
- Dinleme, konuşma, anlatma ve düşünme gibi dilsel becerileri desteklemektedir.
- Çocukların doğal ve içlerinden geldiği gibi hayal güçlerini kullanarak cümleler oluşturmalarını ve konuşmalarını sağlamaktadır.

Çizgi filmlerin etkilerinden biri olan olumlu davranış ve tutum kazandırmaya örnek olarak “Şirinler” isimli çizgi film verilebilir. Şirinler, Belçikalı çizer Pierre Culliford tarafından 1958 yılında çizgi roman olarak ortaya çıkarılmıştır. 1981 yılında ise televizyon yayını başlamış ve ardından çizgi dizi ve animasyon filmleriyle günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Şirinler çizgi filminde bir arada yaşayan ve tamamen paylaşım üzerine kurulu hayatlar yaşayan karakterler dikkat çekmektedir. Dolayısıyla çocukların paylaşımcı bir kişilik kazanmalarında bu çizgi filmin önemli bir yeri olduğu söylenebilir (<http://www.bilgibaba.org/yazi/sirinler-hakkinda-bilgi>).



Resim 10. Şirinler

Konuyla ilgili örnek araştırma sonuçlarına göre sevgi içerikli çizgi filmler seyreden ve resim yapan çocukların çalışmalarında şu şekilde değişiklikler görülmektedir (Alan, 2009, s. 130-134):

- Çizgi filmler sayesinde çocukların resimlerinde kullandıkları renkler değişime uğramakta ve farklı boyutlar kazanmaktadır.
- İki boyutlu nesnelerin çiziminde artış görülmektedir.
- Çocuklar, çalışmalarını eğlenerek yaptıklarından dolayı titiz ve sabırlı bir şekilde çalışmaktadır.
- Özgün renkler bularak kullanabilme ve figürlere hareket kazandırma yeteneklerinde artış görülmektedir.
- Nesneleri daha ayrıntılı bir şekilde algılayarak çizebilmektedirler.
- Zemin ile nesneler arasındaki ilişkiyi daha rahat ve doğru şekilde kurabilmektedirler.
- Doluluk-boşluk dengesini ayarlama ve kâğıdı kompozisyon yönünden kullanma becerileri gelişmektedir.
- Çalışmalarında anlatımsal yönden gelişmeler görülmektedir.
- Verilen konuyu somut ve soyut bağlantılar ile kurarak işleme kapasitesine erişmektedirler.
- Yaratıcı ve özgün çalışmalar sayesinde kendilerine duydukları güven artmakta ve bu durum diğer derslerini de olumlu açıdan etkilemektedir.

BÖLÜM V

YÖNTEM

5.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada Gerçek Deneysel Desen modellerinden olan Sontest kontrol gruplu seçkisiz desen ve nitel araştırma modellerinden doküman inceleme yöntemleri kullanılmıştır. Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel (2015) gerçek deneysel desenlerin , deneklerin bağımsız değişkenin düzeylerine, gruplara, seçkisiz olarak yerleştirildiği çalışmaları tanımlar. Seçkisiz desenlerden üçü olan; Öntest-sontest kontrol gruplu seçkisiz desen , Sontest kontrol gruplu seçkisiz desen, Eşleştirilmiş seçkisiz desen olduğunu belirtmiştir. Deneysel süreçte işlenecek konu açısından grupların giriş davranışları arasında bir farklılık olmadığı düşünüldüğünde Sontest kontrol gruplu desen kullanılır. Bu sayede bağımsız değişkenimiz olan çizgi filmin konusunun okunmasıyla ve filmin müdahalesiyle olan değişimi daha net gözlenmiştir. Sonucu etkileyebilecek bağımsız değişkenimiz çizgi filmidir. Bağımsız değişken açısından denek çiftleri oluşturulmuş ,denek çiftlerinden rastgele birisi deney grubuna, diğeri kontrol grubuna yerleştirilmiştir.

5.2. Çalışma Grubu

Denekler rastgele birisi deney grubuna, diğeri kontrol grubuna olacak şekilde yerleştirilmiştir. Bu araştırma 2018-2019 yılında yapılmış ,çalışmanın evrenini Ankara ili İlkokul 4. Sınıf Görsel Sanatlar dersi alan öğrenciler oluşturmuştur.

5.3. Verileri Toplama Teknikleri

Bu çalışmada veriler öğrenci resimleri ile toplanmıştır. Çizgi filmlerin 4.sınıf çocuk resimlerine yansımalarını görmek amacıyla kontrol grubu öğrencilerine çizgi filmin olay örgüsü yazılı olarak verilerek, deney grubuna ise çizgi film izletilip uygulamalar

yaptırılmış ardından resimler toplanmıştır. Çizgi film içerisindeki karakter, renk ve mekânın resimlere yansımaları uzmanlar eşliğinde incelenmiştir. Bu çalışmada kontrol grubuna konu yazılı olarak verilmesinin nedeni ise aradaki farkın saptanabilmesi açısından daha net sonuçlar doğurmasıdır.

5.4. Ölçme Araçları

Çocuk, resimlerinde yalnızca kendisi ile olan ilişkilerini değil, başkalarının birbiri ile olan mantıksal ilişkilerini de ele almaktadır. Bu anlamda çalışmada çocukların çizgi filmlere yönelik çizdikleri resimlerin çizgi filmlere ilişkin yaşantıları ve onlara yükledikleri anlam ile doğru orantılı olduğu varsayılmıştır. Resim, psiko-pedagojik açıdan çocuğu tanıtmaya yarayan bir ölçüt olmanın yanında, onun zekâsı, kişiliği ve çevre ile olan ilişkilerini de yansıtan bir ifade aracıdır. Dolayısıyla resim, çocuklar ile iletişim kurmada önemli bir role sahiptir. Bu nedenle çalışmada resim tekniğinin çocukların iç dünyalarını sözcüklere kıyasla daha iyi yansıtacağı düşünülmektedir.

Öğrenci çalışmaları derecelendirme ölçeği ile aşağıda belirlenen ölçekle üç uzman tarafından 1 ile 5 arasında puanlandırılmıştır. Çalışmada ilk olarak kontrol grubundaki her öğrenciye çizgi filmin yazılı halde metni verilmiş olup 2 ders saatinde anladıklarını resme dökmeleri beklenmiştir. Diğer grup öğrencilerine metin şeklinde verilen çizgi filmin kendisi izletilerek yine 2 ders saati içinde filminden anladıklarını çalışmalarına yansıtmaları beklenmiştir. Öğrencilere resimleri yapmaları için A4 ölçülerinde beyaz kağıtlar verilmiş ,teknik olarak ise kuru ve pastel boya seçenekleri sunulmuştur.

Paragrafı okuyan grup 4A sınıfıdır. Sınıf 14 kişi olup anladığını resmine yansıtan kontrol grubudur. Çizgi filmi izleyen deney grubu ise 17 kişi olan 4B sınıfıdır. Bu grup çalışmalarını çizgi filmi izledikten sonra çalışan gruptur.

İki grupta 2 ders saati boyunca çalışmalarına devam etmiş ders sonunda tüm çalışmalar toplanmıştır. Toplanan resimler çizgi filmi izleyen grup için İ1,İ2,İ3... , paragrafı okuyan grubun resimleri ise 1P,2P,3P...şeklinde kodlanmıştır.

Yapılan her çalışma; resmin tamamlanması, konuya uygunluğu, ana karakterlere ve yardımcı karakterlere benzerliği, hareketlerin konuya uygun ifadesi, mekan kullanımında ,objelerde anlatımın etkililik ve uygunluğu , renk seçimlerinin etkililiği açısından incelemek üzere hazırlanan ölçekle on madde üzerinden uzmanlar tarafından puanlama yapılarak değerlendirilmiştir. Uzmanlar Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Güzel

Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Öğretim Üyeleridir. Uzmanlar her bir resmi 10 maddelik puanlama aracında 5 puan(çok iyi) ,4 puan(iyi), 3 puan (normal),2 puan (kötü),1 puan(çok kötü) şeklinde değerlendirmişlerdir. Bulunan üç uzman'ın bir resim için vereceği puan 50 tam puan üzerinden 150 puandır.

5.5. Deney Grubu

Film'i izleyen grup 4B sınıfıdır. Sınıf 17 kişi olup izlediğini resmine aktaran deney grubudur.

5.6. Kontrol Grubu

Paragrafı okuyan grup 4A sınıfıdır. Sınıf 14 kişi olup anladığını resmine yansıtan deney grubudur.

5.7. Bulgu ve Yorumlar

İzleyen Grup (Kod, s. İ1 / 98 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %66 İyi , %33 Çok İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %66 Çok İyi ,%33 İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok (Sıfır Puan)

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %66 Kötü , %33 Normal

Mekân Kullanımında Etkililik: %66 Kötü , %33 Normal

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok İyi

Renk Seçimlerinde Etkililik: %100 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %66 Kötü ,%33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 Normal , %33 Kötü



Resim 11. İl

Yapılan çalışmayı incelediğimizde, resmin tamamlandığını görülmektedir. Kullanılan kağıtta boş alan bulunmamaktadır. Bütün alan renklerle doldurulmuştur. Çizgi filmi izleyen öğrencinin çalışmasında, konuya uygunluk iyi durumdadır. Çizgi filmde ağaç kovuğunda geçen fındık ,onu gören iki şirin bize konuya uygun hareket edildiğini göstermektedir. Ana karakterler olan şirinlere göre benzetme kaygısı güdülmüş olup genel hatlarıyla aynısı yapılmaya çalışılmıştır. Yardımcı karakterler olan dev, kedi Azman, öğrencinin çalışmasında yer almamaktadır. Resimde hareketlerin konuya etkili olmayıp sadece şirinlerin hareketlerinde fark edilmiştir. Mekân kullanımında şablonlar mevcuttur; çiçek, ağaçlar, evler bize çalışmada ezberlenmiş öğelerin kullanımını göstermektedir. Buda bize mekân kullanımının etkili olmadığını ancak uygun olduğunu gösterir. Renk seçimlerinde ise canlı renkler kullanılmış. Şirinlerin renkleri çizgi filmdeki gibi mavi olup evlerde renk kullanımıyla şirinlerin canlı hayatı yansıtılmıştır. Çizgi filmdeki konuda geçen objeler fındık, ayna ,ağaç kovuğu gösterilmiş ancak etkili belirtilmemiştir.Öğrencinin izlediği çizgi film ile doğru orantılı olarak ilerlemeye çalıştığı resimde, şablonlarıyla çeşitlendirme yaptığı görülmektedir.

İzleyen Grup (Kod, s. İ2 / 107 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması :%66 Kötü ,% 33 Normal

Konuya Uygunluk: %66 Normal , %33 İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %100 İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Çok İyi

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %100 Çok İyi

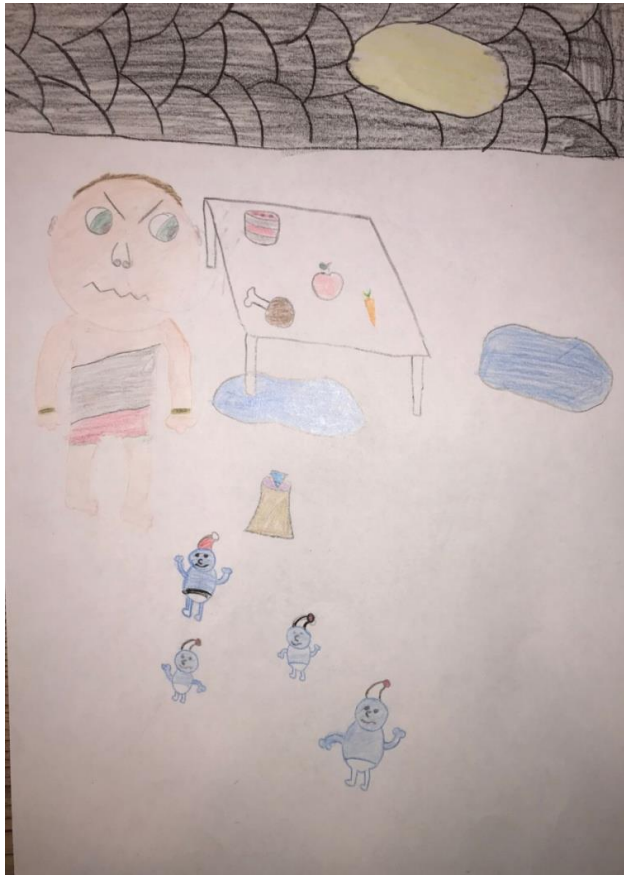
Mekân Kullanımında Etkililik: %66 Kötü , %33 Normal

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Kötü , %33 Normal

Renk Seçimlerinde Etkililik: % 66 Normal , %33 Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %33 İyi , %33 Normal ,%33 Çok İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 Çok İyi , %33 İyi



Resim 12. İ2

Öğrencinin bu çalışmasında resim tamamlanmamıştır. Boş alan çok fazladır. İzlenen çizgi filmdeki olay örgüsü aynı şekilde aktarılmıştır. Ana karakterler olan şirinler çizgi filme

benzetilmeye çalışılmıştır. Yardımcı karakterlerden olan dev benzerlik olarak çok iyi ifade edilmiş olup , kızgın yüz ifadesi ve kıyafetleri oldukça başarılıdır. Kaçan şirinler ve devin yüzündeki hareket bize hareketlerin konuya uygun ilerlediğini gösterir durumdadır. Mekân kullanımı resmin üst tarafındaki mağara, fındığın ağaç kovuğundan içeri girdiği delik ve oradan gelen güneş ışığı güzel bir şekilde ifade edilmiş ancak resmin alt kısımları çok boş bırakıldığı için etkili bir izlenim bırakmamıştır. Şirinlerden şirin babanın başlığı farklı renkte kullanılarak renk ile etkililik yaratılmak istenmiştir. Ancak başka bir yerde renk ile kendini gösteren bir çizim görülmemektedir. Konuda geçen objelerden yiyecekler, elmas , buz başarılı bir şekilde gösterilmiştir.Diğer çalışmalardan farklı olarak buzların erimiş olarak gösterildiği resim uzmanların incelemesinden 150 tam puan üzerinden 107 puan almıştır. Bu yüksek puan da bize öğrencinin etkililik, uygunluk ve benzerlik bakımından izlendiğini yansıtmada çabasında olduğunu gösterir.

İzleyen Grup(Kod, s. İ3 / 105 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %66 Çok İyi , %33 İyi

Konuya Uygunluk: %66 İyi , %33 Çok İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %66 Kötü , %33 Çok Kötü

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %66 İyi , %33 Normal

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %66 Kötü ,%33 Normal

Mekân Kullanımında Etkililik: %100 İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok İyi

Renk Seçimlerinde Etkililik: %100 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %66 Normal ,%33 Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 İyi , %33 Normal



Resim 13. İ3

Öğrenci çalışmasında resmi üç bölüme ayırmış ,üç tarafta da boşluklar bulunmaktadır. Kullanılan boşluğun resmin etkili olması adına bilinçli olarak bırakıldığı düşünülmektedir. Resimde çizgi filmdeki konu iki bölümde anlatılmış ve yardımcı karakterlerden olan devin çizgi filmdeki gibi buzla kaplanmış hali, ana karakterden gargamelin ormanda şirinleri arama sahnesi konuyu uygun bir şekilde ifade ettiğini gösterir. Ana karakterlerden şirinler, resimde yer almamaktadır. Yine ana karakterlerden gargamelin film ile benzerlik oranı düşüktür. Mağaradaki sahnede olan dev, filmdeki dev karakteri ile benzememekte sadece çevresinin buzla kaplı olması yardımcı karakteri kullandığını gösterir durumdadır. Hareket anlamında bakacak olursak, devin ve gargamelin ellerini yukarı doğru kaldırmış olması bize hareketi gösterir ancak etkili bir anlatım bulunmamaktadır. Mekân kullanımı başarılıdır. Olay örgüsünün geçtiği orman ve mağara çizgi filme benzer şekilde çalışılmıştır. Mağarada koyu renkler kullanılması, ormanda yeşil renk ile beraber güneş ve bulutların da sarı ve mavi renklerle birlikte resimde çalışılması , renk seçimlerinin çizgi filme uygun olduğunu gösterir. Ancak bu bize renk seçimlerinin başarılı olduğunu söylemez . Çünkü kahverengi, yeşil ,sarı ,turuncu ,mavi dışında bir renk kullanımı bulunmamaktadır. Konuda geçen objelerin ifadesine baktığımızda sol üst köşede güneş , bulut , ağaç ve çiçek olarak sadece şablonlarla çalışılmış. Alt kısmında gargamel elindeki

obje olan file ile gösterilmiş, çalışmanın sağ üst kısmında ise yiyecek olduğu düşünülen dört obje gösterilmiştir. Bu bize objelerin kullanıldığını ancak etkili olmadığını gösterir.

İzleyen Grup(Kod, s. İ4 / 52 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %66 Çok Kötü , %33 Kötü

Ana Karakterlere Benzerlik: %100 Çok Kötü

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %66 Kötü , %33 Çok Kötü

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %100 Çok kötü

Mekân Kullanımında Etkililik: %66 Çok Kötü , %33 Kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 Normal , %33 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %100 Çok Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok Kötü



Resim 14. İ4

Öğrenci bu çalışmada genel hatlarıyla resmin tamamını doldurmaya çalışmıştır. Resmin neredeyse tamamı şablonlardan oluşmaktadır. Sol üst köşede güneş , ağaçta elmalar, gökyüzünde bulut ve kuşlar, çiçekler ve ezberlenmiş iki hayvan figürü kullanıldığını görmekteyiz. Çizgi filmde konuya uygunluk düşük düzeydedir; olay örgüsü konudan uzak bir şekilde aktarılmıştır. Resmin odak noktasında iki figür bulunmakta, fakat çalışmada ana karakterlerden şirinlerin çizgi film ile herhangi bir benzerliği bulunmamaktadır. Yardımcı karakterlerden dev çalışmada gösterilmemiştir. Rastlanan tek yardımcı karakter Gargamelin kedisi Azmandır. Çalışmanın ortasında bulunan iki figürde ve diğer yardımcı karakterlerde hareket ifadesi görülmemektedir. Figürlerde sadece renklendirmelere yer verilmiştir. Perspektif henüz bu yaş grubunda gelişmediği için kedi ve tavşan havada asılı durmaktadır. Mekân ,çizgi filmin ilk sahnelerinde yer alan ormanlık alanda geçmektedir.

İzleyen Grup(Kod, s. İ5 / 131 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %66 İyi, %33 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %100 Çok İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %66 İyi ,%33 Çok İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %66 İyi ,%33 Çok İyi

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %100 Çok İyi

Mekân Kullanımında Etkililik: %66 Çok Kötü , %33 Çok İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Çok Kötü , %33 Çok İyi

Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 İyi , % 33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %100 Çok İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok İyi



Resim 15. İ5

Bu öğrenci çalışması tamamlaması ve mekân kullanımı açısından oldukça başarılıdır. Çizgi filmdeki olay örgüsünün ormandan yeraltına doğru ilerlemesi , yeryüzünün boş bırakılarak aydınlık ve mağaranın kahverengi ile boyanması çalışmanın konuyu yansıtarak tamamlanmasını sağlamıştır. Konuda geçen buz tutan yiyecekleri, güneş ışığından faydalanıp ayna ile yansıtılarak yiyecekleri ertime sahnesi ışık etkisiyle oldukça başarılı bir anlatım sergilemiştir. Ana karakterler olan şirinler ve yardımcı karakterlerden dev'in çizgi filmdeki görüntüsü ile çalışmadaki karakterlerin ifadesi ve giyimleri benzerlik göstermektedir. Dev'in kızgınlığını belirtmek için yapıldığı düşünülen kol hareketleri resimin konuya uygun ifadesinin de iyi olduğunun bir örneğidir. Resimde renk kullanımı çok fazla olmamasına rağmen çalışmadaki mağara olarak gösterilen kahverenginin içerisinde ayna ile yansımayı sarı renk ile belirtmesi öğrenci çalışmasını etkili kılmıştır. Konuda geçen objelerden, s. ayna, yiyecekler ve buz çalışmada kullanılmış ve çizimi uzmanlar tarafından etkili bulunmuştur.

İzleyen Grup(Kod, s. İ6 / 62 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Normal

Konuya Uygunluk: %100 Normal

Ana Karakterlere Benzerlik: %66 Çok İyi ,%33 İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok (Sıfır Puan)

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: % 100 Kötü

Mekân Kullanımında Etkililik: %66 Çok Kötü , %33 İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: %100 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: % 100 Çok Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: % 100 Çok Kötü



Resim 16. İ6

Çalışma tamamlanmamış bir çalışmadır. Resmin altında ormanı belirten yeşil bir zemin ve arka tarafta siyahla çizilmiş bir mağara dışında mekânı etkili gösterebilecek bir çizim görülememektedir ancak mağara ve orman belirtilmiş olması öğrencinin konuya uygun

hareket ettiğini gösterir. Ana karakterlerin film ile olan benzerliği yüksektir. Şirinlerin başlıkları ve renkleri benzetilmeye çalışılmış şirinlere çizimde insansı özellikler katılmıştır. Yardımcı karakterler resimde kullanılmamış olup aynı zamanda çalışmada hareket de bulunmamaktadır. Renk seçimlerine baktığımızda ise çok fazla çeşitlilik görememekteyiz. Ağaç ve güneş şablon olarak çalışılıp sarı ve yeşile boyanmış, yer çizgisi açık yeşille belirtilmiş olup etkili bir anlatım sergilenmemiştir. Konuda geçen objelerden sadece sağdaki şirinin elinde bir fındık kullanılmış onun dışında çalışılan bir obje resimde yer almamaktadır.

İzleyen Grup(Kod, s. 17 / 64 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %66 İyi , %33 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %100 Normal

Ana Karakterlere Benzerlik: %66 Çok Kötü,%33 Kötü

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Çok Kötü

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %66 Kötü , %33 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Etkililik: %100 Kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Kötü ,%33 Çok Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: % 33 İyi ,%33Normal , %33 Çok iyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: % 100 Çok Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: % 66 Çok Kötü , % 33 Kötü



Resim 17. İ7

Çalışma tamamlanacakken öğrencinin zamanı yetiştiremediği düşünülmektedir. Konunun ormanda geçen kısmı çalışılmıştır. Şirinlerin evleri, şirinler , iki tane de hayvan bulunmaktadır. Hayvanlardan bir tanesinin Gargamel'in kedisi Azman olduğu düşünülmektedir. Diğer hayvan ise şablon olarak bilinen tavşan figürüdür. Resmin çoğu şablonlardan oluşmaktadır. Bunlar; ağaç ,ağaçta elmalar , sol üst köşede güneştir. Ana karakterler olan şirinler farklı renk ve şekillerde çalışılmıştır. Öğrenci, şirinlerde kendi yaratıcılığını kullanmış, kimi şirine saç kimi şirine başlık çizmiştir. Yardımcı karakterlerden sadece Azman yer almaktadır. Resimde hareket yoktur , öğrenci kendince kuşlar ekleyerek resme hareket katmaya çalışmıştır. Mekân kullanımında ise orman tercih edilmiş. Çizgi filmin ilk sahnelerindeki gibi sadece ortam yansıtılmıştır. Bu durumda resimde mekân kullanımının etkili olmadığını gösterir. Renk kullanımı açısından bakacak olursak , başarılı bir resim olduğunu söyleyebiliriz. Ana ve ara renkler kullanan öğrenci resmi canlı bir görüntüye kavuşturmuştur. Konuda geçen ana objelerden ; fındık, yiyecek , elmas , buz ... vb. resimde yer almamaktadır. Çizgi filme yakın olarak bulabileceğimiz tek obje şirinlerin evleri olabilir.

İzleyen Grup(Kod, s. İ8 / 80 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %66 İyi ,%33 Normal

Konuya Uygunluk: %66 İyi , %66 Normal ,%33 Çok Kötü

Ana Karakterlere Benzerlik: %100 İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %66 iyi ,%33 Normal

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %100 Kötü

Mekân Kullanımında Etkililik: %66 İyi, %33 Çok İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Kötü ,%33 Normal

Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 Kötü ,%33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %100 Çok Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok Kötü



Resim 18. İ8

Bu çalışmanın tamamlanmasına bakacak olursak görüntü olarak kağıdın tamamı doldurulmuş bir resimdir. Konuda mağarada geçen kısım resmedilmiş, arka plandaki dik dörtgenliklerin mağaradaki örümcek ağlarını temsil ettiği düşünülmektedir. Ana karakterler olan şirinler ve yardımcı karakter olan devin, çizgi filmdeki karakterlerle benzerliği

görülmektedir. Çizilen sahnede şirinlerin ve devin yüzlerinin gülmesi sebebiyle, filmin son sahnelerindeki anı yansıttığı düşünülmektedir. Şirinler ile vedalaşan devin bulunduğu sahnede hareketlilik görülmemektedir. Resminde kullanılan renkler kısıtlıdır. En çok göze çarpan renk , devinkıyafetleri ve şirinlerden bir tanesinin başlığıdır. Konuda geçen objelerden hiç biri resimde kullanılmamıştır.

İzleyen Grup(Kod, s. İ9 / 132 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %100 Çok İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %100 Çok İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok (Sıfır Puan)

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi, s.%100 Çok İyi

Mekân Kullanımında Etkililik, s. %66 Çok İyi , %33 İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Çok İyi , %33 İyi

Renk Seçimlerinde Etkililik: %100 Çok İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %66 Çok İyi , %33 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok İyi



Resim 19. İ9

Çalışma sayfasının tamamı renkle doldurulmuş olup, konunun mağarada geçen kısmı çalışılmıştır. Mekân bu çalışmada oldukça etkili kullanılmıştır. Filmde geçen güneş ışığını ayna ile buzlara yansıtıp yiyeceklerin çözülmesinin şirinler tarafından beklendiği anı göstermektedir. Şirinler altları beyaz ,üstleri mavi olarak renk anlamında filmdekiyle aynı ,yapısal anlamda özgün bir şekilde resmedilmiştir. Yardımcı karakterlerden hiçbiri resimde kullanılmamıştır. Yiyeceklerin çözülme anında şirinlerin sevinmesini yansıtan hareketleri ve gülen yüzleri görülmektedir. Renk anlamında bakacak olursak , ışığın yansırken sarıdan turuncuya geçmesi , ve elmasında bu sayede güneş görmesi renklerle yönlendirilmiştir. Konuda geçen objelerden , buzların içerisindeki yiyecekler, ayna, elmas, etkili ve uygun çalışılmıştır.

İzleyen Grup(Kod, s. i10 / 128 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %100 Çok İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %100 Çok İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok (Sıfır Puan)

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %66 Çok İyi, %33 İyi

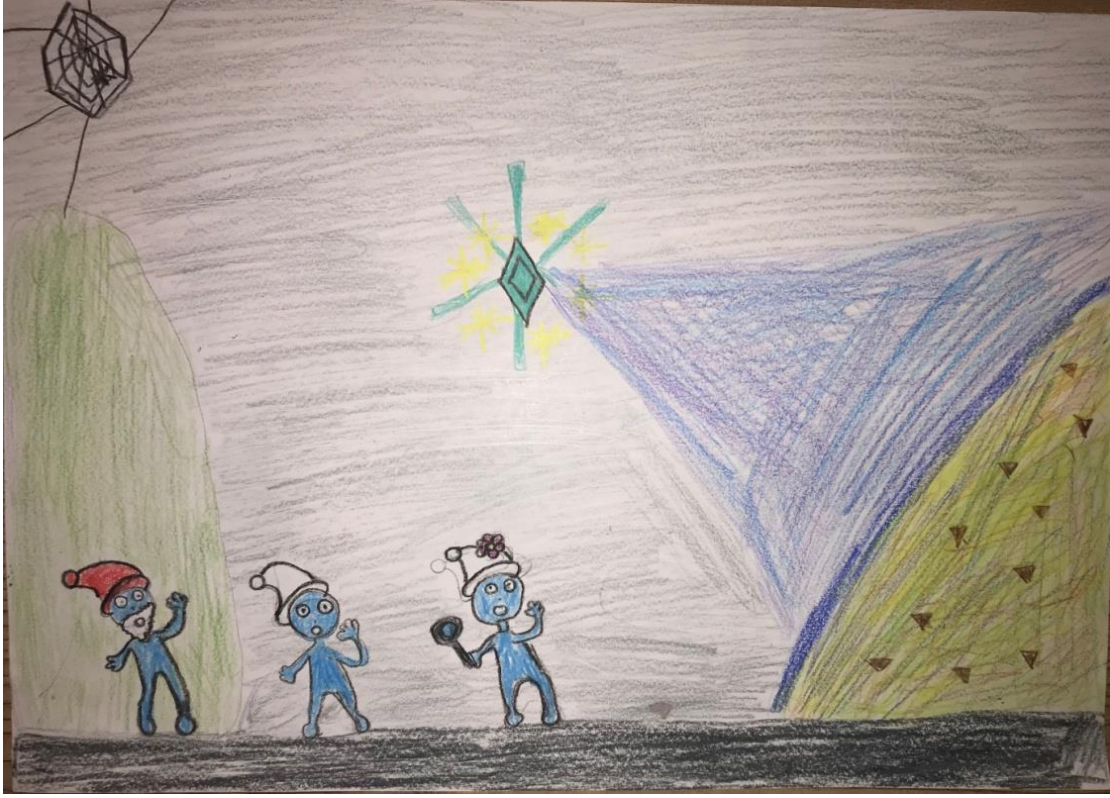
Mekân Kullanımında Etkililik: %100 Çok İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Çok İyi , %33 İyi

Renk Seçimlerinde Etkililik: %33 İyi , %33 Çok İyi , %33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %66 Çok İyi , %33 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 Çok İyi , %33 İyi



Resim 20. İ10

Sayfanın tamamı doldurulmuş olan bu resimde ağaç kovuğundan aşağıya düşen fındığın peşinden giden şirinlerin, elması görme anı resmedilmiştir. Mekân başarılı bir şekilde yansıtılmış olup, konu çizgi filmdeki ile benzerlik göstermektedir. Ana karakterler olan şirinlerin her biri kendi özellikleri ile gösterilmiş, şirin babanın başlığı kırmızı, süslü şirinin başında tokası ve elinde aynasıyla etkili bir şekilde çalışılmıştır. Ancak yardımcı karakterlerden hiç birisi resimde görülmemiştir. Şirinlerin yüzlerindeki ifadeyle, elmasının ışık yansımaları resme hareketlilik katmıştır. Çizgi filmdeki objelerden kullanılanlar örümcek ağı, fındık, elmas, ayna, yiyecekler ve buzdur. Bu objeler resmi başarılı kılan kısımdır.

İzleyen Grup(Kod, s. i11 / 150 Tam Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %100 Çok İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %100 Çok İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Çok İyi

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %100 Çok İyi

Mekân Kullanımında Etkililik: %100 Çok İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok İyi

Renk Seçimlerinde Etkililik: %100 Çok İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %100 Çok İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok İyi



Resim 21. İ11

Çalışma uzmanlar tarafından tam puan alan tek resimdir. Çalışma kağıdı dik tutulmuş olup, tamamı çizgi filmdeki olayı yansıtır biçimde gösterilmiştir. Çalışmanın arka planında siyah ile belirtilen kısım mağara, çalışılan konu ise mağaranın dışında ormanda geçmektedir. Ana karakterler olan şirinler ve Gargamel filmdekine benzetilmeye çalışılmış olup, yardımcı karakterlerden olan dev ise aynı benzetme çabasıyla resmin sağ tarafında görülmektedir. Tüm karakterlerin giyimleri çizgi film ile benzerlik gösterdiği gibi

karakterlerin hareketleri de, gargamelin elması ele geçirdiği anda yaşanan panik duygusunu karşı tarafa başarılı bir şekilde filmdeki gibi aktarmıştır. Konuda kullanılan objeler; mağara girişinde sol tarafta bulunan ayna ve Gargamelin elindeki elmadır. Çalışma bütün temalar ele alındığında öğrenci yaş grubuna göre oldukça başarılı bulunmuştur. Resim çizgi film ile doğru orantılı olarak konuya uygun şekilde çalışılmıştır.

İzleyen Grup(Kod: i12 / 112Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Kötü

Konuya Uygunluk: %66 Çok İyi , %33 İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %66 Normal ,%33 İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik:%66 İyi ,%33 Normal

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi::%66 İyi ,%33 Normal

Mekân Kullanımında Etkililik: %66 Normal, %33 İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: ::%100 İyi

Renk Seçimlerinde Etkililik:%100 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %66 Çok İyi , %33 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 Çok İyi , %33 İyi



Resim 22. İ12

Çalışma tamamlanması bakımından incelendiğinde, çalışma kağıdının büyük çoğunluğunun boş kaldığı görülmüştür. Buna rağmen ormanda başlayan konu fındığın mağaraya düşmesiyle olayın devam ettiği mağara , diagonal bir hatla öğrenci tarafından gösterilmiştir. Ana karakterlerden olan şirinler çizgi filmde farklı bir tiplere olarak çalışılmış, şirinler filmdeki gibi mavi değil , renkli bir biçimde resmedilmiştir. Yardımcı karakterlerden olan dev, öğrencinin şablon olarak belirlediği bir yüz ile resmedilmiştir. Resime genel hatlarıyla baktığımızda, bir hareket görülmemekte ancak konu fındığın ormandan mağaraya düşmesiyle karşılaşılan yiyeceklere doğru gözü ilerletmektedir. Renk seçimleri anlamında ise az alanda çok renk kullanılmıştır. Resmin karikatürize ederek çalışılmış olması, objelerin(şirinin elindeki ayna, fındık, yiyecekler ve buz)küçük ancak film dolayısıyla akılda kalmış olduğunu anlatmıştır.

İzleyen Grup(Kod: i13 / 77 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 İyi

Konuya Uygunluk: %33 Normal, % 33 İyi , %33 Çok İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %66 Kötü ,%33 Normal

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %66 İyi ,%33 Çok İyi

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi:%66 Çok Kötü , %33 Kötü

Mekân Kullanımında Etkililik: % 100 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: % 100 Çok Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik:%66 Kötü ,%33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: % 100 Çok Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: % 100 Çok Kötü



Resim 23. İ13

Çalışma kısmen tamamlanmış olup , öğrencinin resmin tamamını verilen sürede yetiştiremediği düşünülmektedir. Resimde ana karakterler ve yan karakterler, yan yana gösterilmiş ancak şirinlerin boyut olarak çok küçük olması, ana karakterlerin şirinlerin olduğunu anlamamızı zorlaştırmaktadır. Gargamel ve devin kıyafetleri, birbirlerine benzer olup renk anlamında farklılık göstermektedir. Bu çalışmada hareket, mekân ve obje kullanılmamıştır. Resmin üst tarafı tamamiyle şablonlardan oluşmaktadır.

İzleyen Grup(Kod: i14 / 114 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %66 Çok İyi , %33 İyi

Konuya Uygunluk: % 100 Çok İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %100 Yok (Sıfır Puan)

Yardımcı Karakterlere Benzerlik:%66 İyi, %33 Normal

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi::%66 İyi, %33 Normal

Mekân Kullanımında Etkililik: % 100 Çok İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: % 66 Çok İyi , % 33 İyi

Renk Seçimlerinde Etkililik:%100 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %66 Çok İyi,%33 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 Normal , %33 Kötü



Resim 24. İ14

Uygulama genel hatlarıyla tamamlanmıştır. Öğrenci ağaçtan düşen fındığın, ağaç kovuğundan mağaraya doğru ilerlediği sahneyi konu almıştır. Şirinler resimde yer almamaktadır. Resmin ortasında iki figür görülmekte, birisinin dev , diğeriningargamel olduğu düşünülmektedir. Çalışmada herhangi bir hareket görülmemekte buna rağmen çalışmanın sağ tarafında mağara, sol tarafında ormanın gösterilmesi , konuyu iki yönlü görmemizi sağlamıştır. Bu nedenle mekân kullanımını başarılı kabul edebiliriz. Renk kullanımında çok fazla çeşit görülmemektedir. Obje olarak ortadaki figürün elinde ayna ve mağaranın içinde yiyecekler olduğu düşünülen küçük nesneler yer almaktadır.

İzleyen Grup (Kod: i15 / 111 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %100 Çok İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %100 Çok İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok (Sıfır Puan)

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %66 Kötü , %33 İyi

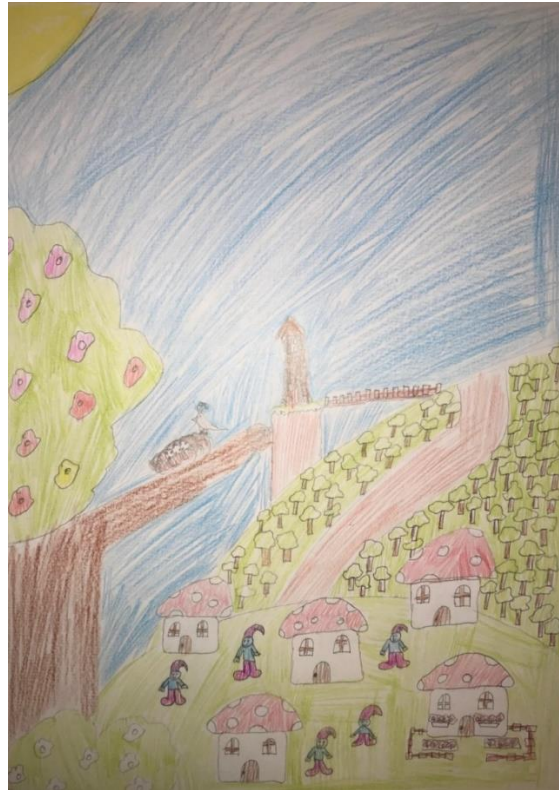
Mekân Kullanımında Etkililik: : %100 Çok İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Normal , %33 Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 Çok İyi , %33 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %66 Çok İyi , %33 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 Kötü , %33 Normal



Resim 25. İ15

Resim tamamlanmış bir çalışmadır. Konu Şirinler köyüne tepeden bakar konumda resmedilmiştir bu anlamda mekân açısından başarılı bir çalışma olduğu görülmektedir. Çalışmanın büyük bir kısmının (Sol tarafta ağaç , çiçekler , kuş yuvasında kuş , güneş) şablonlardan oluştuğu görülmektedir. Konuda sadece ana karakterlerden şirinler

bulunmakta, yardımcı karakterler ve konu ile alakalı objeler çalışmada gösterilmemiştir. Resmin ortasına denk gelen şato Gargamelin filmdeki evi olan şatodur. Öğrenci şatoyu ve şirin evlerini filmde gördüğü gibi aynı şekilde özenle resmetmeye çalışmıştır ancak konuda hareket ve olay örgüsü belirtir bir ifade görülmemektedir. Renkler genel anlamda canlı tutulmuş ancak bize renkle vurgulanan bir alan görülmemektedir.

İzleyen Grup(Kod: i16 / 78Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Normal

Konuya Uygunluk: % 100 İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %66 İyi , %33 Normal

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Çok İyi

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: % 100 Normal

Mekân Kullanımında Etkililik: %66 Çok Kötü , %33 Kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: % 66 Kötü , %33 Çok Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: % 66 Kötü , %33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: % 100 Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: % 100 Kötü



Resim 26. İ16

Çalışma incelendiğinde tamamen bitmiş olarak görülmemektedir.Arka planın beyaz kalması boşluk hissi uyandırır.Anakaraterlerden olan Şirin ve Gargamel film ile benzerlik göstermektedir.Aynı zamanda Gargamelin yüz ifadesi ve duruşu ile elmasın; renkli çizgilerle vurgulanması resimde hareketin kullanıldığını gösteren bölümlerdir.Konuda filmin sonlarında Gargamelin bencillikten buz tuttuğu an çalışılmıştır.Mekan olarak mağara seçilmiş olup, siyah renk ve zigzaglar ile gösterilmiştir.Çizgi filmdeki objelerden meyveler dev'in üzerinde sarkıtlarla beraber çalışılmış , elmas'da renk vurgusuyla resmin orta noktasında gösterilmiştir.

İzleyen Grup(Kod: i17 / 61 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Kötü

Konuya Uygunluk: %66 Kötü , %33 Normal

Ana Karakterlere Benzerlik: %66 Çok İyi ,%33 İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok (Sıfır Puan)

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi:%66 Kötü , %33 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Etkililik: %66 Kötü , %33 Normal

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Kötü , %33 Çok Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik:%100 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %66 Çok Kötü ,%33 Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 Çok Kötü , %33 Kötü



Resim 27. İ17

Çalışma sayfası yeşil boya ile tamamlanmaya çalışılmış ancak öğrencinin süreyi boyama için yetiştiremediği düşünülmektedir. Bu nedenle konunun etkili bir şekilde karşıya aktarıldığını söyleyemeyiz. Ana karakterler detaylı ve filme benzer şekilde çalışılmış; şirinlerin karakterlerine uygun kıyafetleri öğrencinin benzetme kaygısı güttüğünü düşündürmektedir. Renk seçimleri çok fazla alan boş kaldığı için vurgu oluşturmamaktadır. Yardımcı karakterler ve objeler resimde kullanılmamıştır. Resim boş bir zemin üzerinde iki şirin sol köşede ağaç kovuğu olduğu düşünülen kısım ve en üstte ŞİRİNLER yazısından oluşmaktadır.

Çizgi film'i izleyen grubun çalışmaları için uzmanlar tarafından verilen puanları incelendiğinde;

İ1:98 Puan

İ2:107 Puan

İ3:105 Puan

İ4:52 Puan

İ5:131 Puan

İ6:62 Puan

İ7:64 Puan

İ8:80 Puan

İ9:132 Puan

İ10:128 Puan

İ11:150 Puan

İ12:112 Puan

İ13:70 Puan

İ14:114 Puan

İ15:111 Puan

İ16:78 Puan

İ17:61 Puan aldıkları görülmüştür. Puanlar'a göre filmi izleyen sınıfın ortalaması 150 tam puan üzerinden **97,7** olarak bulunmuştur.

'Uzun uzun yıllar önce ormanın derinliklerinde küçük mavi yaratıkların yaşadığı gizli bir köy vardı, onlar kendilerine Şirinler derlerdi, çok iyiydiler. ve korkunç büyücü Gargamel vardı, o kötüydü...

Şirinler yiyecek kıtlığı olan dönemde yemek yapabilmek için ormanda yemek arayışı içerisindeydiler. Bir gün süslü şirin ve sakar şirin bir fındık bulurlar. Buldukları fındık

ormanda bir mağaraya düşer ve peşinden indiklerinde yiyeceklerle dolu bir yerle karşılaşır. Tüm şirinler toplanıp yiyecekleri almaya gittiklerinde bir mücevherin yemekleri dondurduğunu görürler eğer mücevher güneş ışığı görürse yiyecekleri eritip alabileceklerdir. Süslü şirinin aynasını mağaranın girişine koyarlar ve güneşi yansıtarak yiyecekleri eritip alırlar. Tam o sırada yiyecek arayan Gargamel aynayı görür ve şirinlerin peşine düşer. Mağaraya girdiğinde mücevheri ,yemekleri ve de şirinleri yakalar. Fakat görmediği bir şey vardır kocaman bir dev...Gargameldev'i görünce şirinleri de bırakır kaçar.Şirin baba da Dev'le konuşup bu elmasın bencillik yapanları cezalandırdığını hatırlatır yiyecekleri paylaşması gerektiğini anlatır. Dev bunun üzerine kabul eder ve mücevheri de şirinlere bırakır. Mağaradan çıkarken şirinleri yakalayan Gargamel mücevheri aldığı anda bencillik yaptığı için elmas onu buz'a dönüştürür ve güneş ışınları görene kadar buz olarak kalır...'

şeklinde hazırlanan yazılı döküman 4A sınıfına verilmiştir. Diğer grup olan 4A sınıfı paragrafı okuyan gruptur. Sınıftaki 14 öğrenciye aşağıdaki paragraf yazılı doküman olarak verilmiş anladığını resmine yansıtması beklenen deney grubudur.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 1P/ 79Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %66 Çok İyi, %33 İyi

Konuya Uygunluk: %100 Normal

Ana Karakterlere Benzerlik: % 100 Kötü

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Normal

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi:%66 Normal , %33 İyi

Mekân Kullanımında Etkililik: %66 Çok Kötü , %33 Kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Çok Kötü, %33 Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik:%66 Kötü, %33 Çok Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %100 Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %33Normal , %33 İyi, %33Çok İyi



Resim 28. 1P

Öğrencinin resmine baktığımızda tamamlanmış bir çalışma olduğunu görmekteyiz. Konunun ormanda mı , mağarada mı geçtiği net biçimde belli değildir. Ancak orman sahnesinde aynanın ağaç kovuğundan içeri yansıma yaptığını gören gargamel resmedildiğinden çalışmanın ormanda geçtiği düşünülmektedir. Ana karakterler olan Şirler çok küçük biçimde çalışıldığından ve renk kullanılmadığından göze çarpmamakta ve film ile benzerliği bulunmamaktadır. Gargamel ise filmdeki gibi siyah renk kullanımıyla benzetilmeye çalışılmıştır. Yardımcı karakterlerden dev resimde görülmemekte sadece Gargamel'in kedisi Azman çalışmada bulunmaktadır. Çalışmada obje olarak ayna ve fındık kullanılmış , ağaçtan düşen fındık resme hareket kazandırmıştır ve bu obje çalışmanın birkaç yerinde tekrar edilmiştir. Resim sıcak tonlardan oluşmuş olup fazla renk kullanımı bu resimde mevcut değildir.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 2P/ 108Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %66 Normal, %33 Kötü

Konuya Uygunluk: %66 Çok İyi , % 33 İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %66 Kötü ,%33 Çok İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 İyi

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi:%66 İyi , %33 Normal

Mekân Kullanımında Etkililik:%33 Kötü , % 33 Normal, %33 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 İyi, %33 Çok İyi

Renk Seçimlerinde Etkililik:%66 Kötü, %33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %66 İyi, %33 Çok İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok İyi



Resim 29. 2P

Çalışma sayfasının büyük bölümü boş kalmış, tamamlanamamış bir resimdir. Ayna yansıması ile yiyeceklerin buzlarının eridiği sahne çalışılmıştır. Ana karakterler film ile benzerlik göstermemekte paragraftan okuduğunu anlayıp çalışmasını yapan bu öğrenci resminde, giyimleri vücut şekilleri tamamen yaratıcı şekilde resmedilmiştir. Yardımcı karakterimiz olan dev genel hatları itibariyle film ile benzer konumdadır. Bu çalışmaya hareket aynadan sarı ile gösterilen ışık yansımasıyla verilmiştir. Kullanılan objeler Şirin'in elindeki elmas , yiyecekler ,buz kütlesi, ayna ve dev'in elindeki nesne başarılı bir şekilde resmedilmiş ve renklendirilmiştir. Filmde mavi olan elmas resimde yeşil ile ayna ise hem Şirin'in üstünde hem de yansıma yapılan yerde iki kez çalışılmıştır. Konu mağarada geçtiği için örümcek ağları ve yarasalar mekânı görsel anlamda etkili kılmaktadır.

Paragrafı Okuyan Grup (Kod: 3P/ 87Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %66 İyi, %33 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %66 İyi, %33 Çok İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %33 Kötü, %33 Normal, %33 İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %66 Normal, %33 İyi

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %100 Kötü

Mekân Kullanımında Etkililik: %66 Kötü, %33 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 İyi, %33 Normal

Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 Kötü, %33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %66 Kötü, %33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Kötü



Resim 30. 3P

Çalışma sayfası siyah renkle tamamı boyanmış şekildedir. Bunun sebebi öğrencinin paragrafta okuduğu mağara kelimesinin onda uyandırdığı karanlık hissinin olduğu düşünülmektedir. Resmin sol tarafında mavi ve yeşil renk ile elmas resmedilmiş bunun dışında resimde kullanılan başka bir obje mevcut değildir. Ana karakterler olan Şirinler oldukça küçük ve basit şekilde iki kişi olarak gösterilip, diğer ana karakter olan Gargamel ise onların yanında konumlandırılmıştır. Gargamel'in ellerindeki mavi renk kullanımı yakaladığı Şirinlerden dolayı olduğu düşünülmektedir. Ana karakterlerin film ile benzerliği

olan tek nokta Şirinlerde mavi Gargamelde ise siyah renk kullanımı olmuştur.Yardımcı karakterlerden dev ile kedi Azman sağ köşede çalışılmış tek renk ile boyanmıştır.Dev'in çevresindeki sarı rengin önceleri buz tutmuş olan dev'in erimeye başladığını göstermek amaçlı çizildiği varsayılmıştır.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 4P/ 101Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %100 Çok İyi

Ana Karakterlere Benzerlik:%66 Çok Kötü ,%33 Kötü

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Çok Kötü

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi:%100 Normal

Mekân Kullanımında Etkililik:%66 İyi ,%33 Normal

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok İyi

Renk Seçimlerinde Etkililik: %100 Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %66 Normal, %33 Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok İyi



Resim 31. 4P

Çalışma sayfasının tamamı renkler ile doldurulmuştur.Konu mağarada geçmektedir.Mağara diğer çalışmaların aksine arka planda siyah ile değil farklı bir şekilde pembe ile boyanmıştır , siyah renk sadece alt zeminde kullanılmıştır. Şirinler yiyeceklerin

yanında iki ve ağaç kovuğundan mağaraya uzanan kısımda bir karakter olarak üç Şirin gösterilmiş olup, Gargamel ve Azman sağ köşede resmedilmiştir.Ancak karakterlerin film ile bir benzerliği bulunmamaktadır.Pembe rengin içinde çalışmanın sağ kısmında sarı ile gösterilen karakter dev olup tek renk kullanımından dolayı başarılı bir şekilde görülememektedir.Objelerden solda elmas, ortada yiyecekler ayna ise resmin üst kısmında görülmektedir.Çalışmada renk ya da hareket ile vurgu yapılan bir kısım bulunmamaktadır.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 5P/ 52 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %66 Çok İyi,%33 İyi

Konuya Uygunluk: %66 Kötü, %33 Çok Kötü

Ana Karakterlere Benzerlik:%66 Normal,%33 Çok İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok(Sıfır)

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi:%100 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Etkililik:%100 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 Kötü, %33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %100 Çok Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok Kötü



Resim 32. 5P

Çalışma sayfası sadece siyah renk ile tamamlanmıştır. Resimdesiyah zemin üzerinde sadece ana karakter olan tek bir Şirin bulunmaktadır. Şirin yapı itibariyle film ile benzerlik göstermektedir. Çalışmada herhangi bir mekân , renk seçimlerinde etkililik, yardımcı karakterler ve objeler resimde kullanılmamıştır.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 6P/ 69Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %66 Normal, %33 Kötü

Ana Karakterlere Benzerlik:%100 Çok İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok(Sıfır)

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi:%66 Kötü, %33 Normal

Mekân Kullanımında Etkililik:%100 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Kötü, %33 Çok Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 Kötü, %33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %100 Çok Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Kötü



Resim 33. 6P

Öğrencinin çalışması incelendiğinde tamamlanmış bir çalışma görmekteyiz. Mekan olarak yazılı verilen dökümandan orman seçilmiştir. Orman görüntüsünü yaratmak için öğrenci

arka plana ağaçlar eklemiş onlara ayrı bir zemin oluşturmuş ancak mavi renk kullanımı sebebiyle arka plandaki ağaçlar havda asılı şekilde kalmıştır. Resimde bazı yerlerde şablonlar kullanılmıştır(ağaçlar , çiçekler , güneş, bulut).Ana karakterler resmin sağ tarafına iki Şirin olarak gösterilmiş olup mavi renk ile beraber sarı başlıklarıyla çalışılmıştır.İki Şirinin de birbirlerinden farklı karakterler olduğunu göstermek için bir Şirin'e çiçek ve ayna eklenmiştir. Şirinlerin görünmemesi kaygısıyla çevreleri boş bırakılıp boyama yapılmadığı düşünülmektedir. Yardımcı karakterler bu çalışmada kullanılmamıştır. Resimde herhangi bir hareket bulunmamaktadır. Obje olarak Şirini aynası, tokası ve evleri kullanılmıştır.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 7P/ 70Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %66 Çok İyi, %33 İyi

Ana Karakterlere Benzerlik:%100 Yok(Sıfır)

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %66 Kötü ,%33 Normal

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi:%66 Kötü, %33 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Etkililik:%66 Kötü, %33 İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: %100 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %100 Çok Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok Kötü



Resim 34. 7P

Resim boyama şekli ve tamamlanması açısından başarılıdır. Çalışmada konu olarak; Şirinleri yakalayan Gargamelin mücevheri aldığı için elmasın onu buz'adönüştürdüğü sahne başarılı bir şekilde ele alınmıştır.Ana karakterlerden Şirinler çalışmada bulunmamakta , ana karakter olarak Gargamel ve yardımcı karakter olan Kedi Azman resmin sol tarafında yer almaktadır.Kullanılan karakterler basit bir şekilde çalışılmış olup herhangi bir yaratıcılık görülememiştir.Çalışmada yağmur taneleri dışında bir hareket yoktur ancak burada dikkati çeken detay bu çalışmayı yapan öğrencinin paragrafı okuyan grupta olmasına ve yağmurdan paragrafta bahsedilmemesine rağmen film'deki son yağmurlu sahneyi çalışması çizgi filmi daha önce izlediğini düşündürmektedir.Mekan olarak ormanı tercih eden öğrenci orman'ı belirtmek için şablonlardan faydalanmıştır.(Ağaç,çiçek, bulut,güneş... gibi).Kullanılan renklerde herhangi bir vurgu, etkililik yoktur.Obje olarak sadece buz kullanılmış olması objelerin de etkili kullanılmadığını göstermiştir.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 8P/ 71Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Kötü

Konuya Uygunluk: %66 İyi, %33 Normal

Ana Karakterlere Benzerlik:%66 Normal ,%33 İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Normal

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi:%66 Kötü, %33 Normal

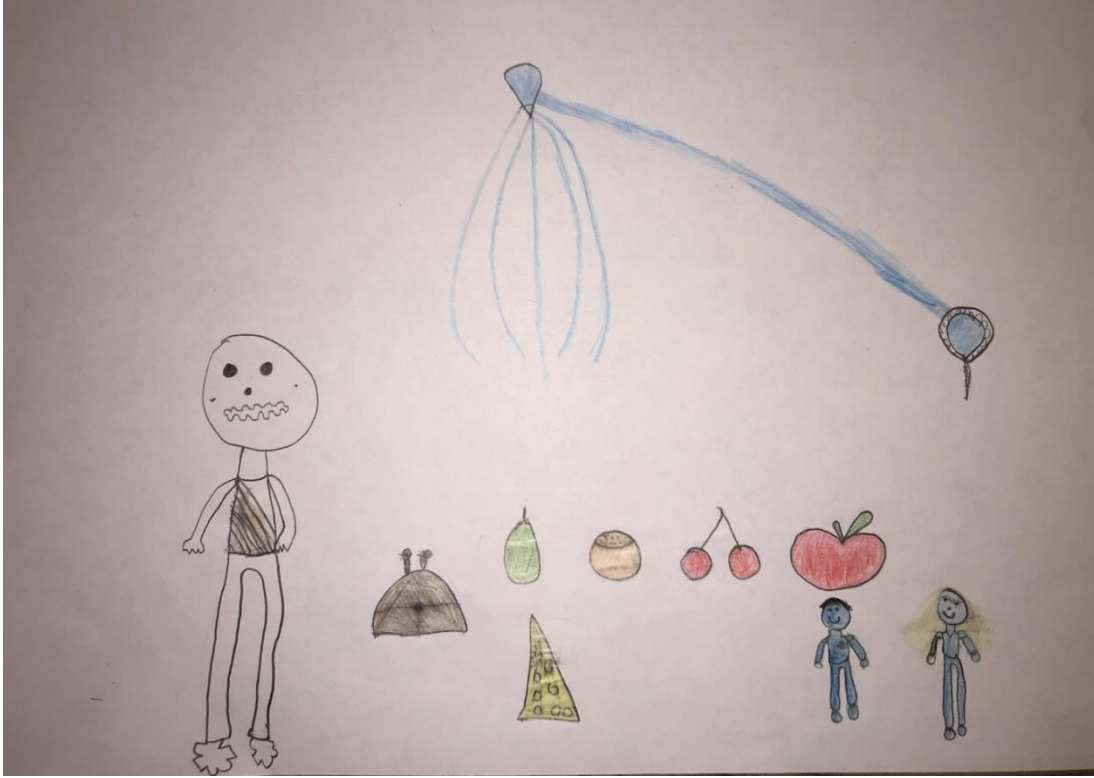
Mekân Kullanımında Etkililik:%100 Çok kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: %100 Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %100 Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 Normal, %33 İyi



Resim 35. 8P

Çalışma sayfasında çok fazla boşluk bırakılmış olup karakterler ve objeler havada asılı kalmıştır. Bu nedenle resimde herhangi bir mekan kullanımı olduğunu söyleyemeyiz. Konu kullanılan objeler ve karakterlerin benzerliği sebebiyle paragraftaki konuya uygun bir çalışmadır. Konuda geçen nesnelerden yiyecekler ,ayna ,elmas detaylandırılarak çalışılmış ancak resmin genel özellikleri itibariyle etkili bir anlatım sağlamamıştır. Çalışmadaki elmas ve ayna arasındaki mavi renk kullanımı gözde hareketi sağlamıştır. Aynı zamanda Şirinlerin genel vücut yapısı renkleri ve karakter farklılıkları film ile benzerlik göstermektedir. Dev basit bir yapıya sahip olsa da Şirinler arasındaki boyut farkı etkili bir karakter çalışması ortaya koymuştur.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 9P/ 58Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Normal

Konuya Uygunluk: %100 Normal

Ana Karakterlere Benzerlik: %100 Kötü

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %33 Normal, %33 İyi, %33 Çok İyi

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %100 Çok Kötü

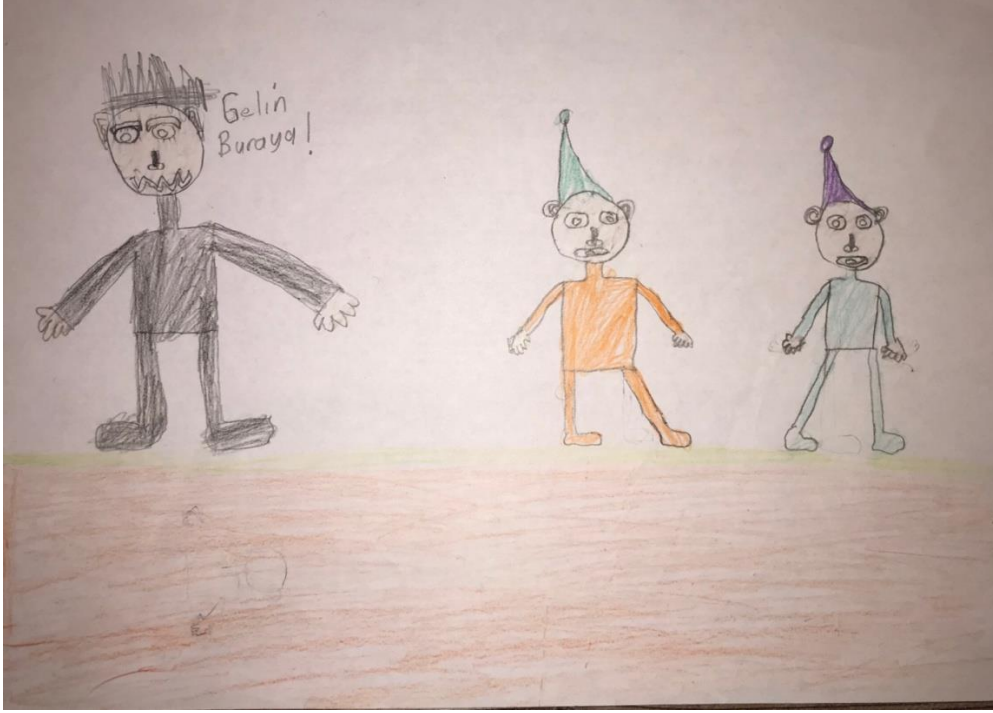
Mekân Kullanımında Etkililik:%100 Çok kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 Kötü, %33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %100 Çok Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok Kötü



Resim 36. 9P

Çalışma zemin ve karakterlerden oluşmaktadır, bunun yanısıra arka plan boş bırakılmıştır.Bu öğrencinin çalışmasında yardımcı karakter kullanılmamış olup sadece ana karakterlerden iki Şirin ve Gargamel görülmektedir.Şirinler öğrencinin hâyâlgücüyle canlandırılmış , renkleri yeşil mor ve turuncudan oluşmaktadır.Gargamel siyah renk ve üzerine yazılan yazı ile vurgulanarak karikatürize edilmiştir.Çalışma karakterler dışında; obje , hareket ve mekân belirtmediği için başarılı bir çalışma olduğunu söyleyemeyiz.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 10P/ 39Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %66 Çok İyi,%33 İyi

Konuya Uygunluk: %100 Çok Kötü

Ana Karakterlere Benzerlik:%100 Yok (Sıfır)

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok (Sıfır)
Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %100 Çok Kötü
Mekân Kullanımında Etkililik: %100 Çok kötü
Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok kötü
Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 Kötü, %33 Normal
Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: %100 Çok Kötü
Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok Kötü



Resim 37. 10P

Resim tamamlanması açısından bakıldığında sayfanın tamamının boyanması sebebiyle bitmiş bir çalışma olarak görülmektedir. Ancak resmin ortasındaki sarı renkli güneş ve mavi gökyüzü dışında çalışmada karakter, renk, hareket, mekân, obje ve konuyu anlatan bir olay örgüsü bulunmamaktadır. Bu nedenle çalışma yaratıcılık ve benzerik anlamında başarılı bulunamamıştır.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 11P/ 61 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %66 Kötü,%33 Normal

Ana Karakterlere Benzerlik:%100 Yok(Sıfır)

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok (Sıfır)

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi:%66 Çok Kötü, %33 Yok (Sıfır)

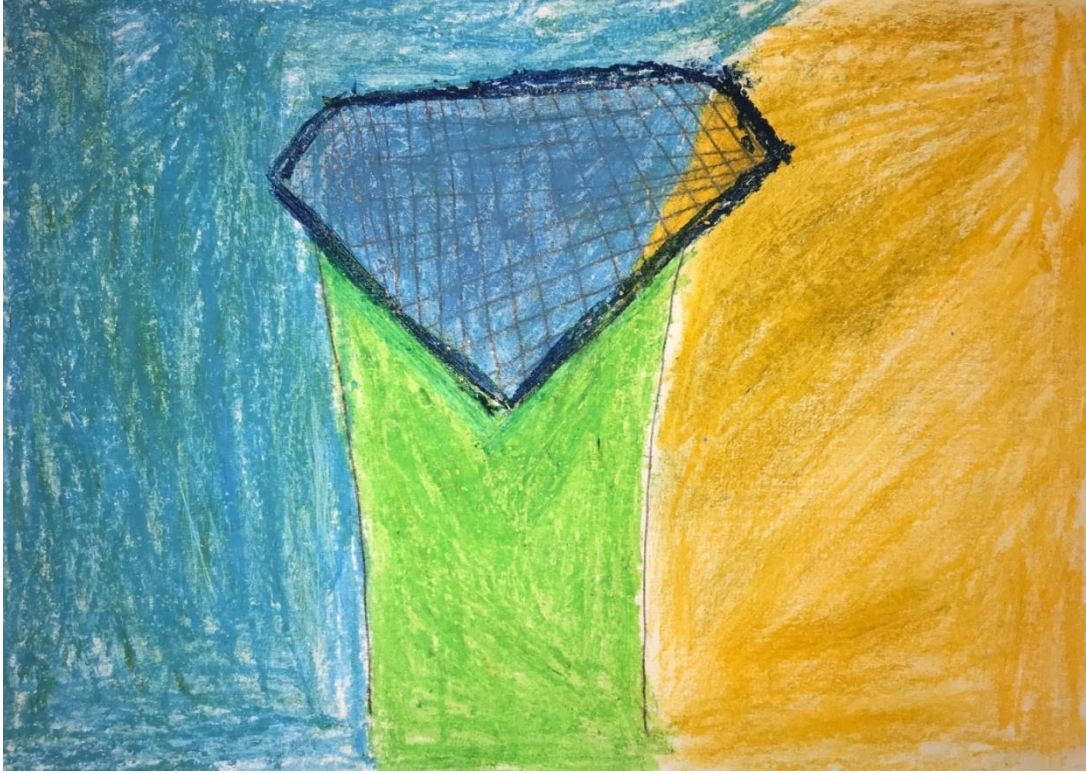
Mekân Kullanımında Etkililik:%66 Çok Kötü , %33 İyi

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 Çok İyi, %33 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: : %33 İyi , %33 Kötü, 533 Çok Kötü

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 Normal, %33 Çok Kötü



Resim 38. 11P

Resim tamamlanmış bir çalışmadır.Resimde karakter ,hareket ve mekân kullanılmamıştır.Resmin ortasında konuda geçen objelerden elmas büyük bir biçimde yer almaktadır.Elmas mavi renkle belirtilirken arka planda 3 bölümde sırasıyla mavi ,yeşil,sarı

kullanılarak obje renklerle etkili bir biçimde çalışılmıştır. Ancak konuya dair akış olmaması sebebiyle çalışma başarılı kabul edilmemiştir.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 12P/ 118 Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %66 Çok İyi, %33 İyi

Konuya Uygunluk: %66 Çok İyi, %33 İyi

Ana Karakterlere Benzerlik: %100 Çok İyi

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Çok İyi

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %100 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Etkililik: %100 Kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Normal, %33 İyi

Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 Normal, %33 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: : %66 Çok İyi, %33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 Çok İyi, %33 İyi



Resim 39. 12P

Çalışmada konunun ormanda geçen kısmı çalışılmıştır. Gargamel pelerini ve şapkası ile beraber karakter özelliklerini yansıtır biçimde resme aktarılmıştır. Şirinler çok küçük olarak çalışılsa da Gargamel'in filesinin içinde ve dışında mavi renkleriyle göze çarpmaktadır. Gargamel'in kedisi de yardımcı karakter olarak çalışmada turuncu renkle yer almaktadır. Konu ormanda geçmesi sebebiyle etrafta ağaçlar bulunmaktadır ancak ağaçlar tek tip olup ezberlenen bir ağaç figürü olduğunu düşündürmektedir. Resim genel hatlarıyla incelendiğinde tamamlanmış, figürler ve kullanılan canlı renkler ile de desteklenmiş bir çalışmadır.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 13P/ 59Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100 Çok İyi

Konuya Uygunluk: %100 Kötü

Ana Karakterlere Benzerlik: %100 Yok(Sıfır)

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok (Sıfır)

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi: %100 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Etkililik: %100 Normal

Mekân Kullanımında Uygunluk: %66 Çok Kötü, %33 Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: %100 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: :%66 Kötü, %33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %100 Çok Kötü



Resim 40. 13P

Tamamlanmış olan bu resim karakter kullanılmayan bir çalışmadır.Mekan olarak orman tercih edilmiş olup ağaç,bulut,güneş ve gökyüzü kalıplaşmış bir resim sergilerken sol tarafta siyahla boyanmış olan şato konuya ait olan tek nesnedir.Çalışma renk ve boyama anlamında zengin olsa da hareket , mekân, obje ve karakter açısından zayıf bir resimdir.

Paragrafı Okuyan Grup(Kod: 14P/ 73Puan)

Uzman değerlendirmesinde;

Çalışmanın Tamamlanması: %100İyi

Konuya Uygunluk: %33 İyi , %33 Kötü, %33 Normal

Ana Karakterlere Benzerlik:%100 Normal

Yardımcı Karakterlere Benzerlik: %100 Yok (Sıfır)

Hareketlerin Konuya Uygun İfadesi:%66 Kötü , %33 Normal

Mekân Kullanımında Etkililik:%100 Çok Kötü

Mekân Kullanımında Uygunluk: %100 Çok Kötü

Renk Seçimlerinde Etkililik: %66 Kötü , %33 Normal

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Etkililik: :%100 İyi

Konuda Geçen Objenin İfadesinde Uygunluk: %66 İyi, %33 Normal



Resim 41. 14P

Bu çalışmada ağaç kovuğundan mağaraya giren şirinlerin yiyecekleri bulduğu an çalışılmıştır.İki Şirin dışında karakter kullanılmayan resimde mavi renkli Şirinlerin ellerinde obje olarak yiyecekler bulunmaktadır.Yiyeceklerin detaylı ve renkli çalışılması objelerin etkili kullanıldığını göstermiştir.Mekan kahverengi ile gösterilmek dışında bir hareket yaratmamaktadır bu nedenle karakter ve obje olarak başarılı olan bu resim mekân ve hareket açısından başarısız bulunmuştur.

Çizgi film'in konusunun aynı şekilde anlatıldığı paragrafı okuyarak anladıklarını yansıtan bu grubun çalışmaları için uzmanlar tarafından verilen puanları incelendiğinde;

1P:79 Puan

2P:108 Puan

3P:87 Puan

4P:101 Puan

5P:52 Puan

6P:69 Puan

7P:70 Puan

8P:71 Puan

9P:58 Puan

10P:39 Puan

11P:61 Puan

12P:118 Puan

13P:59 Puan

14P:73 Puan aldıkları görülmüştür. Puanlar'a göre paragrafı okuyan sınıfın ortalaması 150 tam puan üzerinden **74,64** olarak bulunmuştur.

Çizgi film'i izleyen grubun çalışmaları için uzmanlar tarafından verilen puanları incelendiğinde aritmetik ortalamaya göre filmi izleyen sınıfın ortalaması 150 tam puan üzerinden **97,7** olarak bulunmuştur.

Çizgi film'in konusunun aynı şekilde anlatıldığı paragrafı okuyarak anladıklarını yansıtan bu grubun çalışmaları için uzmanlar tarafından verilen puanları incelendiğinde; aritmetik ortalamaya göre paragrafı okuyan sınıfın ortalaması 150 tam puan üzerinden **74,64** olarak bulunmuştur.

İki grubun 1-5 arası verilen puanlarından yola çıkarak aritmetik ortalama ile başarı oranlarına detaylı olarak bakıldığında aşağıdaki tabloya ulaşılmıştır.

Tablo 1.

Analiz Sonuçları

Madde	Paragrafı Okuyan Grubun Başarı Oranı	Çizgi Filmi İzleyen Grubun Başarı Oranı
1) Çalışmanın tamamlanması	%85,2	%70,5
2) Konuya uygunluk	%65,2	%69,2
3) Ana karakterlere benzerlik	%44,28	%61,9
4) Yardımcı karakterlere benzerlik	%73,3	%42,5
5) Hareketlerin konuya uygun ifadesi	%43,33	%53,9
6) Mekan kullanımında etkililik	%33,3	%56,7
7) Mekan kullanımında uygunluk	%40,4	%49,4
8) Renk Seçimlerinde etkililik	%52,3	%62,5
9) Konuda geçen objelerin ifadesinde etkililik	%37,6	%52,5
10) Konuda geçen objelerin ifadesinde uygunluk	%52,8	%50,0
Toplam Kişi Sayısı	14	17

Tabloya göre;

Öğrenci resimlerinde çalışmanın tamamlanması temasına göre okuyan grup izleyen gruba göre çalışmalarını %14,7 oranla daha başarılı bulunmuştur. Bunun sebebi olarak paragrafı okuyan gruptaki öğrencilerin gözlerinde canlanan sahneyi, rengi çalışarak hayal güçlerindeki resmi düşündükleri gibi doldurmaları olduğu düşünülmüştür. Ancak filmi izleyen öğrenciler filmdeki mekan, obje ve karakterlere ağırlık vermesi sebebiyle çalışmaların tamamlanması konusunda daha zayıf kalmışlardır.

Yapılan çalışmaların konuya uygunluğunda ise %4 oranla izleyen grup başarılıdır. İzleyen grubun filmde gördüklerinin hafızada daha net kalmasından dolayı konuyu daha iyi kavradıkları daha anlaşılır olduğu düşünülmüştür.

Ana karakter olan Şirinler ve Gargamel'in öğrenci resimleri incelendiğinde paragrafı okuyan grubun %17,62 oranla daha az başarılı olduğu görülmüştür. Bunun nedeni olarakta film ile görselleştirmenin sağlanmasıyla öğrencilerin benzetme kaygısı gütmesi olabileceği düşünülmüştür. Görmenin her zaman için betimlenen anlatımdan çok daha etkili olduğu varsayıldığından bu sonuç beklenen bir sonuçtur. Ancak yardımcı karakterlere benzerlik temasında paragrafı okuyan grubun %30,8'lik oranda yüksek başarıya sahip olması bu düşüncenin tamamen doğru olmadığını bize gösterir. Bu durumun nedeninin her öğrencinin yaratıcılık ile dikkat düzeyinin farklı olmasıyla beraber algılama şekillerinin değişkenliğinden , odak noktalarının farklılığından kaynaklanabileceği düşünülmüştür.

Film'de olay sahne sahne ilerlediği ve konunun içeriği görülerek ilerlendiğinden izleyen grupta konuya hareket kullanımı %10,47 oranla daha başarılı bulunmuştur. Bu farklılığın sebebi olarak düşünülen diğer etkense; paragrafı okuyan öğrenci resimlerinde konudaki hareketlerin betimlenerek anlatılmasına rağmen gözlerinde canlanan tek bir sahne olmasından kaynaklı olabileceğidir. Okuyan grup hafızasında bir fotoğrafı canlandırırken ,izleyen grup izlediği filmi video gibi gözünde canlandırabilmektedir.

Çalışmalardaki mekan kullanımına baktığımızda izleyen grubun mekanı hem etkili hem de uygun olarak kullandığı görülmüştür. Etkililikte %23.4, uygunlukta ise %9 oranında daha başarılı olmasının nedeni olarak; izlemenin konunun geçtiği yer de çok büyük bir etkiye sahip olmaması ancak mekan kullanımının etkililiğini gördükleriyle harmanlayarak yansıtmasıyla daha anlamlı kılması görülmüştür.

Renk seçimlerinde %10,2 olarak izleyen grup başarılı bulunmuştur. Paragraftan anladıklarını çalışmalarına aktaran öğrencilerde, dökümanın içerisinde geçen açıklamada renk bilgisi belirtilen yerlerde belirtilen renkler kullanıldığı onu dışında fazladan bir renk kullanımına girilmediği görülmüş olup izleyen grupta da gördükleri renkleri aynı şekilde aktarma eğiliminde oldukları belirlenmiştir.

Konuda geçen objelerin kullanımı da karakterlerin benzerliği gibi farklı sonuçlar ile karşımıza çıkmaktadır. %15,5 oranla daha etkili obje kullanımı çizen izleyen grup iken, %2,8lik oranla paragrafı okuyan grup konuya uygun obje kullanımında daha başarılı bulunmuştur.

Bu sonuçlar ışığında sanat eğitimi sürecinde gerçekleşen ve genel eğitimin bir parçası olan görsel sanatlar eğitiminde çizgi filmler sadece olumsuz özelliklere sahip değildir.

Öğrencilerin yaratıcılığının ve hayal gücünün gelişmesinde katkıda bulunarak hem uygulama hem algılama hem de düşünme arasında bir bütünlük sağlamaktadır. Bazı durumlarda (ana karakter kullanımı gibi) ezber çizimlere neden olsa da uzun süreli olmadıkça ve kontrollü ilerlendikçe faydalı olabileceği düşünülmüştür. Çünkü izleyen grubun etkililik ve uygunluk oranları filmi paragraf olarak okuyan öğrencilere oranla daha fazladır. Bu çalışmalar aynı zamanda başarı düzeyi yüksek olan çalışmalardır. Ancak bu demek değildir ki , okuduğunu görmeden çizimlerine aktaran öğrenciler başarısızdır. Elbette ki incelendiğinde grubun içerisinde başarılı öğrenciler vardır fakat ,bu durum orana vurulduğunda çizgi film izlemek benzetme kaygısı göz önüne alınmadığında başarılı resimler doğurmaktadır.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

İnsanlarda öğrenme süreci görme eylemi ile başlamaktadır. Dil öğrenimi ve gelişimi daha sonra başladığı için dünyaya yeni gelen çocuk duyduklarını anlamlandıramamakta ancak gördükleri üzerinden zihninde çeşitli şemalar oluşturmaktadır. Dolayısıyla görme eylemi ve görsellik, hem öğrenme hem algılama hem de anlama ve anlamlandırma açısından son derece önemlidir.

Görme ve görselliğin yalnızca anlama ve öğrenmenin başlangıç aşamasında değil; ilerleyen yaşlardaki aşamalarında bile fazlasıyla önemli olduğu bilinmektedir. Örneğin aynı dili konuşamayan insanlar görsel olarak birbirleriyle anlaşabilmektedir. Veya sadece görsel öğelerle insanlara bir şeyler anlatmak mümkündür.

Görsel sanatlar dersi çocukların gelişiminde büyük bir önem ve gereklilik taşımaktadır. Çünkü bu ders sayesinde öğrenciler anlama, algılama, düşünme ve çevrelerine duyarlı olma becerilerini geliştirmektedir. Bunlarla birlikte dersin kapsamında sanat bilgisi ve üretimi de olduğundan öğrenciler bir yandan sanatsal zevk ve estetik algı kazanmakta, diğer yandan da birtakım ürünler ortaya koyarak erken yaşta üretkenlik kazanabilmektedir. İnsan hayatında üretimin ne kadar önemli ve gerekli olduğu ilk olarak bu derste doğrudan veya dolaylı olarak öğrenilmekte ve dahası tecrübe edilmektedir. Bu doğrultuda öncelikle görsel sanatlar dersi ve öncesinde kavramı incelenmiştir. Görsel sanatların görsel kültür ile doğrudan ilişki içinde olması çalışmada görsel kültüre de yer verilmesini gerekli kılmıştır.

Topluma dair sanatsal, hukuki, örfi, ahlaki ve inanışlara dair neredeyse her şeyi kapsamına alan kültür, son derece önemli olup toplumlar için olmazsa olmazdır. Yapılan literatür taramasında görsel kültürün özellikle günümüzdeki çok yönlü iletişime bağlı olarak görüntü araçları tarafından üretildiği ve görmeyi algılamaya, ardından bunu bir üst bilince taşımaya fayda sağladığı görülmüştür. Kısaca görsel olanın toplumsal olarak yapılanması olan görsel kültür, pek çok kültür türüyle ilişkilidir.

Görsel sanatlar dersinde görsel kültür, görsel sanat odaklı biçimlendirme, tarihi çevre ve müze bilinci gibi öğrenme alanları mevcuttur. Bu öğrenme alanları ile öğrenciler hem kültürel hem sanatsal hem de çevrelerine yönelik bilinç ve bilgi kazanmaktadır. Aynı zamanda derste öğrenciyi merkeze alan öğretim yaklaşımları temel alındığından öğrenciler derse aktif olarak katılmakta ve kişilik gelişimleri açısından da faydalı niteliklerle donatılmaktadır. Çizgi filmler teker teker çizilmiş olarak resimlerin hareketli şekilde algılanabilecekleri biçimde birleştirmeleriyle oluşmaktadır. Temeli resim olması sebebiyle çizgi filmlerin de bir görsel sanat olduğu rahatlıkla söylenebilir. Ayrıca her ne kadar çocuklardan yetişkinlere kadar geniş kitlelere hitap eden çeşitleri olsa da çizgi filmlerin izleyicileri büyük oranda çocuklar olmaktadır. Çocukların gelişim döneminde özellikle görsel uyarıcılardan fazlasıyla etkileniyor oldukları bilinmektedir. Dolayısıyla çizgi filmler çocukların eğlenmesinde olduğu kadar gelişimlerinde ve eğitimlerinde de oldukça etkilidir. Doğrudan eğitim amacıyla yapılmayan çizgi filmler bile çocuklara pek çok şey öğretebilmekte, çeşitli açılardan örnek olabilmektedir.

Konuyla ilgili literatür tarandığında çizgi filmler üzerine çeşitli çalışmalar yapıldığı dikkat çekmektedir. Aynı şekilde görsel sanatlar dersi üzerine de pek çok çalışma mevcuttur. Ancak çizgi film ve görsel sanatları birlikte ele alan, görsel sanatlar dersinde çizgi filmlerin ne gibi bir etkisi ve önemi olduğunu ortaya koyan çalışmaların görece olarak az olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışmanın önemini de ortaya koyan bu durum, üzerinde durulması gereken bir durum olmakla birlikte çizgi filmlerin eğitici ve öğretici özelliğinin çok fazla fark edilmediğini de düşündürmektedir. Bu çalışmada öğrenci çalışmaları yaratıcılık ve özgünlük bakımından incelenmemiştir. Çalışma öğrenci resimlerinin görsel hatları ile ele alınmış olup , çizgi film izleyen grup ile dokümanı okuyup çalışmasını tamamlayan öğrenciler arasındaki farkın ölçülmesi açısından önem arz etmektedir. Özellikle çocuklara hitap eden çizgi filmlerin olabildiğince evrensel nitelikte hazırlanmaya çalışıldığı görülmüştür. Bunun sebebinin ise dünyanın her yerindeki ve her yaş grubundaki çocuğa hitap etme isteği olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Özellikle Amerika, Avrupa ve Japonya yapımı çizgi filmlerin tüm dünya genelinde izlendiği ve büyük bir popüler kazandığı, çizgi filmlerin yalnızca televizyon ve sinemayla sınırlı kalmadığı; oyuncak, hobi ve kırtasiye eşyaları gibi pek çok alanda çizgi film karakterlerinin bulunduğu ve kısaca büyük bir çizgi film endüstrisinin gelişmiş olduğu tespit edilmiştir.

Çocuklar çizgi filmlerden yalnızca izleyici olarak etkilenmemekte, söz konusu çizgi film pazarının ürünlerini de kullanmaktadır. Çocukların sevdikleri çizgi film karakterleriyle ilgili oyuncaklar, kıyafetler, çeşitli eşyalar kullandıkları ve oynadıkları oyunlarda da bu karakterleri taklit ettikleri fark edilmektedir. Dolayısıyla çizgi filmler çocuklar üzerinde oldukça büyük ve çeşitli açılardan etki göstermektedir.

Araştırma da çizgi film izleyen dokuz on yaş grubundaki öğrencilerin resimlerini etkileyen faktörlerden bir veya birkaçını tespit etmeyi amaçlamıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulardan; 9-10 yaş dönemi çocuk resimlerinde çizgi film izlendiğinde hemen arkasından yapılan çalışmalarda kullanılan karakterlerin, mekanın, objelerin , hareketlerin etkili olduğu ve bu etkilenmede renklerin de resimlerde belirleyici etmenlerden biri olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle filmin paragraf olarak hazırlanmış olan doküman halini okuyup çalışmasını yapan öğrencilere oranla daha fazla etkilendikleri , benzetme kaygısı güttükleri gözlenmiştir. Öğrencilere araştırmaya veri oluşturmak amacıyla yaptırılan paragraf okuyarak ve çizgi film izletilerek yaptırılan çalışmalarda, renklerin ,mekanın ve ana karakterlerin film ile benzerlik göstermesi konusunda izleyen grupta daha fazla olduğu görülmüştür. Paragrafı okuyan grup ise çalışmalarını tamamlama , yardımcı karakterlere benzerlik ve objelerin konuya uygun kullanımı olarak daha başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçların ışığında; çizgi filmlerin kendi yarattığı dünyayı esas alarak ilerlemesi öğrencilerin uzun süre maruz kalması durumunda yaratıcılığın kaybolmasına neden olur ancak .çalışmalar teker teker incelendiğinde çizgi filmlerin kontrollü izlenmesi düşünülürse öğrenci çalışmalarına sonrasında olumlu katkıları olabileceği resimlerinin etkililik oranının daha da artacağı düşünülmüştür. Buna karşılık sanat eğitimi içinde, kendini popüler kültür ürünü olan çizgi filmlere bağılıktan arındıran öğrenciler, sanat eğitiminin kendisine sunacağı olanakları doğru biçimde değerlendirir, özbenliğini ortaya koyarak, kendisini ezber çalışmaların dışında tutmayı başarır. Bu sayede, kendisini kolay ifade etme yollarını bulur. Kendini ifade etmeyi başaran öğrenci, dünyayı farklı açılarda algılamaya çalışır ve araştıran, sorgulayan, eleştiren ve yorumlayan birey haline gelir. Çocuğun sanatsal gelişimine çizgi filmler ile daha fazla katkı sağlamak amaçlandığında, öğrenci çalışmasına başlamadan önce birkaç görsel , kısa filmler ile örneklendirme yapıldığında çalışmalarının daha başarılı sonuçlar doğurabileceği düşünülmektedir. Resimsel imge gücünü geliştirici görseller ile öğrenciye farklı bakış açısı kazandırılabilceğinden önem arz etmektedir.

Görsel sanatlar dersinde çizgi filmlerin kullanılmasının öncelikle çocukların derse olan ilgilerini ve heyecanlarını arttırdığı ve çalışmaları konusunda daha hevesli davranmalarını sağladığı görülmüştür. Bununla birlikte çocuklar kendilerini daha rahat ifade edebilmekte, anlatım açısından kendilerini geliştirebilmekte, çalışırken bir yandan da sevdikleri ve kendilerini eğlendiren bir şey gördükleri için daha titiz ve sıkılmadan çalışabilmekte, daha vurgulayıcı resimler yapabilmektedirler. Tüm bunlarla hem dersin amaçları ve ders ile öğrencilere verilmek istenen kazanımlar daha rahat bir şekilde verilebilmekte hem de çocuklar daha başarılı olmakta ve ders ile okula olumlu bakış açısı geliştirebilmektedirler.

KAYNAKLAR

- Abışgil, Y. (2013). *Ortaokul 6. sınıf görsel sanatlar dersinin öğretiminde rol oynama yönteminin yaratıcılığa katkısı* .Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Akandere, M. (2006). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel.
- Alakuş, A. O. ve Mercin, L. (2009). *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi*. Ankara: Pegem.
- Alan, İ. (2009). *Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Alemdar, K. ve Erdoğan, İ. (2011). *Kültür ve iletişim*. Ankara: Erk.
- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye’de karikatür, çizgi roman ve çizgi film*. İstanbul: İletişim.
- Arıkan, A. (2001). *Yedi oniki yaş arası çocuklara çizgi film yöntemi ile müze eğitiminin verilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Arıkan, A. (2013). *Çizgi filmlerin çocuklar üzerine etkileri* [http, s.//busracelikel93.Blog spot.com/](http://busracelikel93.Blogspot.com/), sayfasından erişilmiştir.
- Artut, K. (2002). *Eğitim fakülteleri ve ilköğretim öğretmenleri için sanat eğitimi ve kuramları*. Ankara: Anı.
- Artut, K. (2013). *Sanat eğitimi*. Ankara: Anı.
- Ayaydın, A. (2010). Görsel sanatlar eğitiminde ölçme ve değerlendirme süreci üzerine. *Milli Eğitim Dergisi*, 187, 240-251.
- Aydın, B. (2007). Manga: Çizgiroman meraklıları için bir giriş, *Sanat Dünyamız*, 105.
- Aykut, A. (2013). Güncel sistemden estetik eğitimine bir öneri: Görsel kültür kuramı. *Turkish Studies*, 8(9), 703-714.

- Başer, İ. (2015). *Görsel sanatlar eğitiminde görsel kültür kuramının kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Bernard, M. (2010). *Sanat tasarım ve görsel kültür*. (G. Korkmaz Çev.), Ankara: Ütopya.
- Can, A. (1996). *Çocuk ve çizgi film*. Konya: Özeğitim.
- Cevizci, A. (2017). *Say büyük felsefe sözlüğü*. İstanbul: Say.
- Coşkun, M. (2012). Popüler kültür ve tüketim toplumu. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 1(1), 3-7.
- Coşkunserçe, S. (2007). *Medya okuryazarlığı*. Ankara: Nil.
- Davun, B.Y. (2009). *Okul öncesi dönemde etkinliklerle desteklenmiş sanat eğitiminin çocukların estetik beğeni düzeylerine etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Demir, Ö. (2013). *Türk televizyonlarında yayınlanan çizgi filmlerin ilköğretim çağı çocuklarının toplumsallaşma sürecine etkilerinin değerlendirilmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Demirkale, O.C. (2015). *Görsel sanatlar dersinin yaratıcı düşünme becerilerine katkısının incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon
- Dikici, A. (2001). Sanat eğitiminde yaratıcılık. *Milli Eğitim Dergisi*, 149.
- Eagleton, T. (2016). *Kültür yorumları*. (Ö. Çelik Çev.), İstanbul: Ayrıntı.
- Ekici, F. Y. (2015). Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin çok boyutlu bir değerlendirme. *Türk & İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(5), 73-74.
- Erdiker, E.E. (2017). *Görsel Sanatlar Eğitimi Dersinde Animasyon ve Çizgi Filmlerin Önemi*, <https://www.sanatinyolculugu.com/gorsel-sanatlar-egitimi-dersinde-animasyon-ve-cizgi-filmlerin-onemi-elif-ece-erdiker/>, sayfasından erişilmiştir.
- Eskandari, M. (2007). *İran'da TV'de yayınlanan çizgi filmlerin ilköğrencilerinin eğitimine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Eyüboğlu, A. ve Tufan-Tanrıöver, H. (2000). *Popüler kültür ürünlerinde kadın istihdamını etkileyebilecek öğeler*. Ankara: Başbakanlık Kadının Statüsü ve Sorunları.

- Filizok, R. (2014). *Resim okuma-imaj okuma*, [http, s.//www.ege-edebiyat.org/wp/?p=2190](http://www.ege-edebiyat.org/wp/?p=2190), sayfasından erişilmiştir.
- Fiske, J. (2014). *İletişim çalışmalarına giriş*. (S. İrvan Çev.), Ankara: Pharmakon.
- Gökaydın, N. (2002). *Temel sanat eğitimi: Öğretim sistemi ve bilgi kapsamı*: Ankara: MEM.
- Gökçearslan, A. (2010). Canlandırma sinemasında karakter tasarımı ve amerika kökenli önemli canlandırma karakterlerin analizi. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 4
- Hacıbektaşoğlu, E. S. (2014). *Kültürel çalışmalar ve çizgi filmlerin çocuk izleyici üzerindeki etkileri araştırmaları*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma sineması üzerine*. İstanbul: Es.
- İlgaz, S. (1997). *Çizgi film temel ilkeleri yapım tekniği*. İstanbul: Leya.
- Kaba, F. (1994). Çizgi film üzerine. *Anadolu Sanat, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 2, 84-85,
- Kaba, F. (2002). Türkiye’de çizgi film: gelişimi ve eğitimi. *Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 13,135-136.
- Kaba, F. (2014). Çizgi filmlerde grafik ifade ve konu açısından kültürel etkiler: Türk çizgi film örnekleri, *Selçuk İletişim*, 8(3), 176-177.
- Karadağ, Ç. (2004). *Görme kültürü (görüntüler evreni)*. Ankara: Doruk.
- Karagöz, İ. (2016). *Görsel sanatlar dersi alan öğrencilerin görsel kültür okumalarıyla toplumsal cinsiyet algılarının belirlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kayaaltı, A. (2015). *Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkisi*. https://www.tavsiye.ediyorum.com/makale_14154.htm, sayfasından erişilmiştir.
- Kerman, S. (2014). *Türk çizgi film tarihinde ‘Pepee’ adlı karakterin yeri ve görsellik açısından değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Kırıçoğlu, O.T. (2005). *Sanatta eğitim*. Ankara: Pegem A.

- Köşker, C.N. (2005). *Televizyondaki çizgi filmlerin (animasyon), ilköğretim çağı çocuklarının eğitimi üzerine etkileri*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara .
- Küçükdoğan, R. (2011). *Reklam nasıl çözümlenir*. İstanbul: Beta.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2006). *Görsel sanatlar dersi 1-8. sınıflar öğretim programı ve kılavuzu*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2008). *İlköğretim programı 1-5. sınıflar*. Ankara: Anı.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2009). *Ortaöğretim 9. 10, 11 ve 12. sınıflar görsel sanatlar (resim) dersi öğretim programı*. Ankara: Anı.
- Milli Gazete (2016). *Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkileri*. <https://www.milligazete.com.tr/haber/893207/cizgi-filmlerin-cocuklar-uzerindeki-etkileri>, sayfasından erişilmiştir.
- Mitchell, W. J. T. (1995). What is visualculture? *Meaning in thevisualarts: Views from the outside*. I. Lavin, Ed.), Princeton: Institute for Advanced Study.
- Mitchell, W. J. T. (2002). Showing seeing: A critique of visual culture, *Journal of Visual Culture*, 1, 157-165.
- Oktay, A. (2002). *Türkiye’de popüler kültür*. İstanbul: Everest.
- Özakçaoğlu, N. (2009). *Çizgi filmlerin zihinsel engelli öğrencilerin resimlerine anlatım, biçim ve renk olarak yansımaları*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özdemirci, A. (2004). *Popüler kültür, tüketim psikolojisi ve imaj yönetimi: Türkiye (1950-1980)*, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özsel, K. T. (2017). *Walt Disney animasyon sinemasında kadın temsilleri, s. 2010 öncesi ve sonrası*. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Özer, S. (2012). *Sosyal bilgiler öğretiminde çizgi filmlerin kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Özeskici, D. (2014). *Çizgi filmlerin görsel sanatlar dersi açısından önemi hakkında öğretmen ve öğrenci görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.

- Özsoy, V. (2015). *Görsel sanatlar eğitimi*. Ankara: Pegem.
- Parsa, A.F. (2007). İmgenin gücü ve görsel kültürün yükselişi. *Fotografya Dergisi*, 19, 1-7.
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si*, İstanbul: Say.
- Rifat, M. (2017). *20. Yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları 1/tarihçe ve eleştirel düşünceler*. İstanbul: Yapı Kredi.
- Sakallı, E. (2014). Türkçe popüler kültür. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 3(2), 307-309.
- San, İ. (2010). *Sanat eğitimi kuramları*. Ankara: Ütopya.
- Saybaşıllı, N. (2007). Görsel kültüre giriş. *Toplum Bilim Dergisi-Görsel Kültür*, 22, 25-27.
- SETA (2011). *Toplumsal kültür politikaları ve medya kültürel süreçlere etki algısı araştırması*. Ankara: SETA.
- Sünbül, A.M. (2007). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Çizgi.
- Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları. *Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 3, 101-103.
- Taşar, İ. (2015). *Anime filmlerinde kent yorumlamaları*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tavin, K.M. (2003). *A critical pedagogy of visual culture as art education: Toward a performative inter/hypertextual practice*. Pennsylvania: Pennsylvania State University.
- Türk Dil Kurumu (2018). *İmge*. <http://sozluk.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Temizkaya, E. (2015). *Postmodern imge toplumu: sosyo-psikolojik ve felsefi bir analiz*. Doktora Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
- Topçuoğlu, N. N. (2003). *Çocuklara yönelik televizyon reklamlarında aldatıcı ve yanıltıcı unsurların analizi*. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Tozal, Y. E. (2010). Billurlaşan imge: Çizgisel simülasyon. *Ayraç Dergisi*, 8, 30-31.
- Türker, İ. H. (2011). Canlandırma'nın tarihçesi ve Türk canlandırma sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(2)

- Türkkan, B. (2008). *İlköğretim görsel sanatlar dersi bağlamında görsel kültür çalışmaları: Bir eylem araştırması*. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Tütüncü, S. (2006). *İlköğretim görsel sanatlar (resim-iş) eğitimi dersi çerçevesinde çocuk resminde yaratıcılık kavramının algılanışına ilişkin bir durum çalışması*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Uyanık, Ş. (2009). *Popüler kültür, tüketim, medya ve bilgi teknolojisi kavramlarının post modern düşüncede incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

EKLER

Ek 1. Resim İnceleme Formu

Resimlerde;		(1) Çok Kötü	(2) Kötü	(3) Normal	(4) İyi	(5) Çok İyi
Çalışmanın tamamlanması						
Konuya uygunluk						
Ana karakterlere benzerlik						
Yardımcı karakterlere benzerlik						
Hareketlerin konuya uygun ifadesi						
Mekan kullanımında...	Etkililik					
	Uygunluk					
Renk Seçimlerinde Etkililik						
Konuda geçen objenin ifadesinde...	Etkililik					
	Uygunluk					

Ek 2. Çankaya Kaymakamlığı Araştırma İzin Yazısı



T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 14588481-605.99-E.22383405
Konu : Araştırma İzni

26.12.2017

ÇANKAYA KAYMAKAMLIĞINA
(İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü)

İlgi: a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 2012/13 nolu Genelgesi.
b) Gazi Üniversitesi'nin 05/12/2017 tarihli ve 2520 sayılı yazısı.

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Hande CANATAN'ın "**Çizgi Filmlerin İlkokul 4. Sınıf Görsel Sanatlar Dersi Alan Öğrenci Çalışmalarına Etkileri**" konulu tez çalışması kapsamında uygulama talebi Araştırma Komisyonumuzca incelenmiş olup ilçenize bağlı Cebesoy İlkokulu 4A ve 4B sınıf öğrencilerine uygulamanın yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Uygulama formunun (1 adet CD) uygulama yapılacak sayıda araştırmacı tarafından çoğaltılarak, araştırmanın ilgi (a) genelge çerçevesinde, ilçe milli eğitim müdürlüklerinin sorumluluğunda okul ve kurum yöneticileri de uygun gördüğü takdirde gönüllülük esasına göre yazımız ekinde gönderilen mühürlü uygulama araçlarının uygulanmasına izin verilmesini rica ederim.

Vefa BARDAKCI
Vali a.
Milli Eğitim Müdürü

Konya yolu Başkent Öğretmen Evi arkası Beşevler ANKARA
e-posta: istatistik06@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için
Tel: (0 312) 221 02 17/135-134

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden d8f9-ca59-3453-9712-3d11 kodu ile teyit edilebilir.

Ek 3. Cebesoy İlkokul Müdürlüğü Araştırma İzin Yazısı



T.C.
ÇANKAYA KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 78520003-605.99-E.22486973

27.12.2017

Konu : Araştırma İzni
Hande CANATAN

CEBESÖY İLKOKULU MÜDÜRLÜĞÜNE

- İlgi : a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 2012/13 nolu Genelgesi.
b) İl Milli Eğitim Müdürlüğünün 26.12.2017 tarihli ve 14588481-605.99-E.22383405 sayılı yazısı.

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Hande CANATAN'nın "Çizgi Filmlerin İlkokul 4. Sınıf Görsel Sanatlar Dersi Alan Öğrenci Çalışmalarına Etkileri" konulu tez çalışması kapsamında uygulama talebi İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma Komisyonunca incelenmiş olup, uygulamanın ilçemize bağlı Cebesoy İlkokulu 4-A ve 4-B sınıf öğrencilerine yapılması İl Milli Eğitim Müdürlüğünün ilgi (b) yazısı ile uygun görülmüştür.

Uygulama formunun (1adet CD) uygulama yapılacak sayıda araştırmacı tarafından çoğaltılarak, araştırmanın ilgi (a) Genelge çerçevesinde, okul müdürlerinin sorumluluğunda okul ve kurum yöneticilerinin de uygun gördüğü takdirde gönüllülük esasına göre yazımız ekinde gönderilen mühürlü uygulama araçlarının uygulanmasına izin verilmesini rica ederim.

Yaşar GEZGİN
Müdür a.
Şube Müdürü

Ek:1

27.12.2017
Sn. Duygu BAŞERDEM

Adres: Namık Kemal Mah. Kumrular Cad. No: 7/C Kızılay
/ANKARA
Elektronik Ağ: www.meb.gov.tr
e-posta: cankaya06_strateji@meb.gov.tr

Bilgi için: Gökben KIZILGÜL

Tel: 0 (312) 418 68 75
Faks: 0 (312) 419 27 84

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 1312-2d7e-3251-9c0f-b259 kodu ile teyit edilebilir.



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..