Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research
Cilt: 11 Sayı: 55 Şubat 2018 Volume: 11 Issue: 55 February 2018
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581
http://dx.doi.org/10.17719/jisr.20185537283

TÜRK ÇİZGİ FİLMLERİNDE KÜLTÜREL KODLAMALAR
CULTURAL CODES OF TURKISH ANIMATION FILMS

Bahadır UÇAN*

Öz

Çizgi filmlere dair ilk denemelerin, ilk sinema deneyimleriyle eş-zamanlı gerçekleştiği kabul edilmektedir. Görüntüde "anı" yakalamayı sağlayan fotoğrafın keşfi sonrası zaman-mekân içerisinde bir hareketliliği yansıtmak fikri daha ilgi çekici hale gelmiştir. Bunun üzerine temelde görsel bir yanılsamaya neden olan birtakım araç ve gereçler geliştirilmiştir. Bu çalışmaların ilk denemelerine Edison gibi bilim adamlarının imza atmış olması ise, çizgi filmlerin disiplinler arası bir yapı içerisinde, tekniğin olanakları çerçevesinde gelişebileceğinin somut bir örneğidir. Çizgi filmin ve etki gücünün ise, 20.yüzyılda Amerika Birleşik Devletleri'nde başlayan pop sanat hareketleri sonrası arttığını söylemek mümkündür. Pop sanat hareketleri ile birlikte medya ve sanat keskin çizgilerle ayrıştırılamaz olmuştur. Çizgi filmler de, medya-sanat yakınlaşmasının güçlü örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Öyle ki, Mickey Mouse çizgi karakterinin dünya üzerindeki tanınırlığı, çizgi filmlerin medya araçları üzerinden toplumlara ve geniş kitlelere ulaştığını tek başına kanıtlar niteliktedir.

Çizgi filmlerin yararlandığı kaynaklar ise temelde "kültür" eksenli olmaktadır. İlk örneklerinden günümüze genel bir perspektifte değerlendirildiğinde çizgi filmlerin kültürel unsurlar içerdiği, yaratım süreçlerinde sözlü ve yazılı kaynaklardan, destanlardan, masallardan, vb. kültüre dair hemen tüm olgulardan faydalanabildiği söylenebilir. Örneğin, Stüdyo Ghibli'nin ürünü olan bir çizgi filmde sözgelimi Muromaki dönemi Japon toplumu anlatılırken, Pixar yapımı bir başka çizgi filmde Amerikan aile yapısının izlerini kolaylıkla fark etmek mümkündür. Dolayısıyla çizgi filmler, yalnızca çizgisel üslup ya da teknik farklılıklar ile değil, toplumsal bakış üzerinden de birbirlerinden ayrışmaktadırlar. Çizgi filmlerdeki bu tür farklılıklar ya da benzeşmeler kurallaşmış yapıları, kurallar da kodlamayı oluşturur. Örneğin silindir şapkalı bir karakter tasviri, izleyicide politikacı çağrışımı yapmakta ya da "kötü kalpli" karakterler çatık kaşıklı, kirli sakallı, vb. resmedilmektedir. Ortaçağ dönemini ele alan bir çizgi filmde de, çizgi karakterler ve çizgiye dair tüm unsurlar izleyicinin görsel algısında yer edinebilmesi için, tarihsel koşullara uygun betimlenir. Böylelikle izleyici, henüz karakterle ilgili öyküsel bir içerikle karşılaşmadan bir tanımlama geliştirir. Çizgi filmlerde bu tür genel kurallar ve kodlamalar kullanılabildiği gibi, çizgi filmin kendisine has birtakım kodlamalar içermesi de mümkündür. Kültürel kodlamalar ise, kültür kavramı ekseninde şekillendirilen kurallar sisteminin bütünüdür. Bu çalışmada, Türk çizgi filminin kültürel kodlamalar üzerinden incelemeye tabi tutulması hedeflenmektedir. Çizgi film örnekleri olarak Evvel Zaman İçinde (1951), Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü? (1969), Nasreddin Hoca (1990), Pepee (2008-), Keloğlan (2009-) ve Dede Korkut Hikâyeleri (2014-2015) üzerinden değerlendirmelerde bulunulmuştur ve çalışma, bu örnekler ile sınırlandırılmıştır. Türk çizgi filmlerindeki kültürel kodlamalar, mitoloji, destan, milli ve dini unsurlar, çizgi filmlerdeki teknik özellikler ve hikâye kurguları göz önünde bulundurularak ele alınmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Film, Kültür, Kodlama, Dede Korkut, Keloğlan, Nasreddin Hoca.

Abstract

The very first trials in area of cartoon were noticed during the same periods of first cinema attempts. After the discovery of photography, which provides us to obtain the moments in images, the idea of reflecting the movement in time-space relation drew attention. In this purpose, some devices and tools were invented based on visual illusion. The first experiments in this direction were conducted by scientists as Edison. It is a tangible example of cartoons' unevitable reality that they have to be producted and developed interdisciplinary, with technological advances and assistance. Historically, the power and influence of cartoons over people had increased after 20th century with pop art movements in USA. The boundaries between media and art blurred with pop art movements. In this sense, cartoons became strong media tools. The worldwide popularity of Mickey Mouse indicates the influence of cartoons over societies, clearly and the sources of cartoons are based on "culture". From the first samples of cartoons to today, they have cultural contents as oral and written sources, tales, epics, mythological units, etc. As an example, in a production of Studio Ghibli, Muromachi periods of Japanese myhtology are undertaken, and differently, living habits of classical American families are analyzed in a Pixar movie.

Therefore, cartoons can be distinguished not only by differences on drawing styles or technics, also with the perspectives of differing societies. In this study, it is aimed to analyze Turkish cartoon through cultural values. Evvel Zaman İçinde (Once Upon A Time) (1951), Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü? (How to Float Credo Ship?)(1969), Nasreddin Hoca (Hodja) (1990), Pepee (2008-), Keloglan (2009-) and Dede Korkut Hikâyeleri (Stories of Dede Korkut) (2014-2015) are the examined samples of Turkish cartoon. It is aimed to evaluate the cultural codes of Turkish cartoon which are mythology, legends, folcloric and religious elements, etc. with technical features and scenarios.

Keywords: Cartoon, Culture, Coding, Dede Korkut, Keloglan, Nasreddin Hodja.

GİRİŞ

İletişim sürecinin unsurları gönderici, medya, kanal, ileti, kod ve alıcı olarak sıralanabilir. Medya aracılığıyla oluşturulan iletiler, iletişim kanalları ile alıcı kitleye aktarılır. Alıcı kitle konumundaki

* Arş. Gör. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, bucan@yildiz.edu.tr

izleyici/okuyucu bu iletileri çeşitli gereksinimlerini karşılamak için kullanır. Alıcı kitle söz konusu ihtiyaçlarını karşılarken bir yandan da medyanın sosyal ve kültürel normları doğrultusunda ürettiği kodları da tüketmektedir (Şimşek ve Şeker, 2012: 111). İletişimdeki yeri üzerinden ele alındığında kodlama, belirli kurallara bağlı kalınarak medya yoluyla alıcıya ulaştırılan gizli ya da görünür simgelerin işlenme biçimi olarak tanımlanabilir. Türk Dil Kurumu'nun tanımlamasına göre ise kodlama, herhangi bir konu adının ya da bilginin simgesini belli kurallar gereğince, gözle görünür ya da makineyle okunur biçiminde kart, şerit, disk üzerine geçirme işlemidir (Türk Dil Kurumu, 2018). Kodlama teorisi, ilk olarak 1940'lı yılların sonlarına doğru bazı mühendislik problemleri ile bağlantılı olarak ortaya çıkmıştır. Teori, cebirdeki matematik kavramları kullanılarak geliştirilmiş ve "Cebirsel Kodlama Teorisi" adını almıştır (Özkan, 2009). Mühendislik temelli bir yaklaşım ile geliştirilen kodlama, iletişim araçlarındaki ilerlemelerle birlikte farklı bir kimlik kazanmıştır. Özellikle sinema ve radyonun yaygınlaştığı 19. yüzyılda Kuzey Amerika ve Batı Avrupa'da yapılan kitle iletişimi konusundaki çalışmalar, kitle iletişim araçlarının kitleler üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğunu göstermiştir. Hatta öyle ki bu dönemde kitle iletişim araçları kitlelerin düşüncelerini, inançlarını ve yaşam biçimlerini değiştirebilecek güce sahip duruma gelmiştir. Kuramcılar bu düşünceyle yola çıkarak "Şırınga Kuramı"nı ya da diğer adıyla "Gümüş Mermi Kuramı"nı ortaya atmışlardır. (Yüksel, 2001: 13). Söz konusu kuram kitle iletişim araçları tarafından gönderilen kodlamaların kitleler üzerinde hemen etkili olduğunu ve kitleleri istenildiği gibi peşinden sürüklediğini ileri sürmektedir (Şimşek ve Şeker, 2012: 112). Çizgi film, bir kitle iletişim aracı olarak görüldüğünde hem hedef kitlesinin ağırlıklı olarak çocuklar olması, hem de görsel ve işitsel ögelerin hemen tüm unsurlarını (renk, resim, biçim, hareket, ses, ışık, vb.) kullanması bakımından büyük öneme sahiptir. 1973'te Amerika Birleşik Devletleri'nde çocuklara yönelik olan çizgi filmler üzerinden yapılan bir araştırmada şu sonuçlara ulaşılmıştır:

1- Amerikan çizgi filmlerini uzun süre izleyen çocuklar, dünya nüfusunun çok büyük bir bölümünün Amerikalı olduğunu düşünmektedir.

2- Çocuklar, dünya nüfusunun büyük bölümünün atlet, beysbol oyuncusu ya da polis olduklarını düşünmektedirler.

3- Çocuklar kendilerini cinayete kurban giden insanların yerine koymaktadırlar(Graves, 1976).

Araştırma, çizgi filmlerin yanlış yönlendirmelerinin yarattığı tahribatı gözler önüne sermektedir. Etki gücü ve hedef kitlesi dikkate alındığında çizgi filmler, güçlü kodlamalar içermektedir. Amerikan çizgi filmlerinde sıklıkla betimlenen "beysbol oyuncusu" çizgi karakterleri-şapkası ve beysbol sopası ile birlikte- bu kodlamalara örnek olarak gösterilebilir. Çizgi filmlere dair kodlamalar, genellikle kültür merkezli olmakta ve bu tür kültürel kodlamalar geleneklerden beslenmektedirler. Gelenek, kavram olarak kültür kodlarını şekillendirmekteki etkin rolü, genç kuşaklara aktarım mekanizmaları, toplumsal hafızanın değişim ve dönüşüm süreçlerini izleyebilmeyi kolaylaştırıcı yönü gibi nitelikleriyle halkbilimciler için her zaman mühim bir değerlendirme ve araştırma alanı olmuştur. Gelenek üzerinden süregelen tartışmaların çizgi dünyasındaki karşılığı, ele alınış biçimleri ise detaylı biçimde analiz edilmemiş ya da bu bağlamda yeterli sayıda çalışma üretilmemiştir. Ancak, çizgi ve çizginin aracılığıyla temsil bulan tüm alanlar (karikatür, çizgi roman, çizgi filmler, vb.) sözlü kültürün görsel materyaller ile okunması noktasında halkbilimciler için zengin malzemeler sunmaktadır (Ölçer Özüner, 2012: 172). Baudrillard'ın popülaritesini hiç kaybetmeyen ve modern hayatın yeniliklerine uyum sağlayan nesneler olarak gördüğü folklorik nesneler, görsel metinler aracılığıyla kuvvetli bir biçimde yeni görünümlerini kazanmakta ve iletişim ağı içinde temsil edilmektedir(Metin Basat, 2014: 226).

Folklorik nesnelerin görsel kimliklere bürünmesi meselesi, devletin benimsediği politikalarla uyumlu bir kültürün yükseltilebilmesi için de mühimdir. Genel bir bakış üzerinden değerlendirmek gerekirse devlet, sınırları içerisinde yerleşik, planlı ve merkezi bir eğitim sistemine ihtiyaç duyar. Bu sistemle ilişkili olarak kültürel biçimleri, kültürel kodlarını ve bir iletişim ağını onaylar; bu bütünlüğü korur ve onunla özdeşleşir. Kültürün devlete ihtiyacı olduğu gibi, devletin de alt sınıfların türdeş bir kültürle bütünleşebilmesine ihtiyacı vardır. Kültürle devletin bu yakınlaşması, modern ekonominin gereklerinden kaynaklanır. İhtiyaç duyulan ortak kültür, okur-yazarlığa dayanan, incelmiş bir üst kültürdür. Üst kültürün var edilebilmesi için milli aydınların ve milli devletin koruyuculuğuna gerek duyulur. Milli devlet, üst kültürün ayakta durabilmesi ve bütün nüfusa yayılabilmesi için ihtiyaç duyduğu kaynakları derlemekte ve kullanmakta yetkin olmalıdır (Gellner, 1992 : 228-229). Bu kaynakların etkin kullanımı, görsel araçların etkin kullanımı ile doğrudan ilişkilidir.

Yeni Türk Cumhuriyetinde bir üst kültürün devlet tarafından teşvik edilerek geliştirilmesinde otuzlu yıllar önemlidir (Cantek, 2012, 45). Popüler kültürün önemli ifade araçlarından olan çizgi romanlar da bu bağlamda devletin resmi ideolojisinin denetiminde olmaktan kurtulamamışlardır. Devlet politikasını

desteleyecek biçimde Türkçülük ve milliyetçilik, Batıyla uyum gözetilerek Türk çizgi romanlarının temel meselelerinden biri olmuştur. Türkçülük akımının öncülerinden Ziya Gökalp, Osmanlının İslam ve din üzerine kurguladığı ümmetçi anlayışa karşın Türk milliyetçiliğini, Kemalizm ve laisizm ile birlikte değerlendirerek şunları demiştir: "Hiçbir medeniyet, hiçbir dine bağlanamaz. Bir Hıristiyan medeniyeti olmadığı gibi bir İslam medeniyeti de yoktur (Cantek, 2012, 47)."

1960'larda popüler kültürün ağırlığını iyiden iyiye hissettirmesiyle birlikte yabancı çizgi romanlardan ve karakterlerden uyarlamalar olmuş (Tarzan, Zagor, Kızılmaske, Mandrake, Baytekin, vb.), bununla birlikte bu tür uyarlama-kopyalama yayınların dışında, milliyetçi çizginin kuvvetle hissedildiği Kara Murat, Tarkan, Deli Balta, Karaoğlan gibi elinde kılıcı altında atıyla bulundukları topraklarda adaletin temsilcisi olma görevini üstlenen yerli kahramanlar Türk çizgi hayatına kazandırılmıştır (Çetin, 2010: 194). Türk çizgi romancılığında örneklerini gördüğümüz bu milliyetçi tavır, çizgi filmlerde de etkisini göstermektedir. İlerleyen yıllarda ise, Türk milliyetçiliği ile birlikte dini unsurların ve değerlerin çizgi filmlerin konularına dahil edildiği görülmektedir. 1990'lı yıllarda üretilen "Küçük Mücahit", "Bosna Alevler İçinde" gibi yapımlar, dini değerlerin çizgi filmlerde karşılık bulmasının belirgin örnekleri olmaktadır. 2000'li yıllarda ise, Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer verilmesi, çizgi filmlerin belirli oranlarda Türk kültürünü yansıtması zorunluluğu gibi kanun değişiklikleri çıkartmıştır. Bu tür uygulamaların, çizgi filmlerdeki kültürel kodlamaları arttırdığı görülmektedir. Çizgi filmlerimizdeki bu kültürel kodlamaları okuyabilmek, yurtdışı çizgi filmleriyle karşılaştırılmalı değerlendirmeler sunabilmek, sözlü ve yazılı kültürün görsel değerlere dönüşümünü irdelemek, alandaki akademik araştırmalara katkı sunabilmek, bu çalışmanın ana amacı olmaktadır. Çalışmanın temel kaygısı, Türk kültürüne dair unsurların (destan, masal, mitoloji, gelenekler, vb.) çizgi filmlerimizde doğru kodlamalar ve yenilikçi çizgi film teknikleri ile ele alınıp alınmadığının değerlendirilmesidir. Şüphesiz ki Türk çizgi filmciliğinin ilerleyişi ve evrensel bir nitelik kazanması, bu tür kültürel kodlamaların teknik ve içerik bakımından sağlıklı yansıtılmasına bağlıdır. Örneklem olarak, dolaylı ya da doğrudan Türk kültürüne dair izlerin gözlemlenebildiği Evvel Zaman İçinde (1951), Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü? (1969), Nasreddin Hoca (1990), Pepee (2008-), Keloğlan (2009-) ve Dede Korkut Hikâyeleri (2014-2015) çizgi filmleri incelenmiştir. Çizgi filmler aracılığıyla Türkiye'deki çizgi kültürünün döneminin koşullarına göre sanat-politika, sanat-toplum gibi ilişkiler üzerinden değerlendirilmesi çalışmanın alt amaçlarını oluşturmaktadır.

Çalışma kapsamında, çizgi filmlere ait videolar içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Tüm iletişim ortamları; sembolik bir inşa ürünü oldukları oranda, deşifre edilmeyi, kod çözümünü, yorum ve çıkarsamayı gerektiren söylemsel metinler olarak değerlendirilebilir (Bilgin, 1999; Gürel ve Alem, 2010: 4). Bu bağlamda, güçlü iletişim ortamları oluşturan çizgi filmlerin incelenmesinde nicel ve nitel göstergeler temelli içerik analizi yöntemi uygulanmıştır.

1.1. Ellili Yıllarda Türk Çizgi Hayatı

1942-1948 yılları arasında sonraları "50 Kuşağı" olarak isimlendirilecek olan karikatürcüler öne çıkmaktadır. Selma Emiroğlu, Mim (Mustafa) Uykusuz, Semih Balcıoğlu, Ali Ulvi, Turhan Selçuk ve Nehar Tüblek bu dönemin mizah dergilerinde sürekli çizmeye başlarlar. İlerleyen yıllarda kişisel değerlerini bulacak bu isimler sanat hayatlarının ilk yıllarında Cemal Nadir'in etkisindedir. Cemal Nadir etkisi, 50 Kuşağı'nın ikinci bölümünü oluşturan çizerler üzerinde de vardır. Eflatun Nuri Erkoç, Ferruh Doğan, Altan Erbulak ve Bedri Koraman 50 Kuşağı'nın ikinci bölümünü oluşturan karikatürcülerimizdendir. İlk ve ikinci bölümdeki karikatürcülerin, karikatürün işlevi üzerine yaklaşımları uyumluluk gösterir. Bu kuşağı izleyen karikatüristler Yalçın Tüzecan (Sade Yalçın), Yalçın Çetin, Tonguç Yaşar, Oğuz Aral, Mustafa Emektar (Mıstık), Suat Yalaz, Sinan ve Hüseyin Mumcu olarak sıralanabilir (Balcıoğlu, 1998: 11). 50 Kuşağı ile karikatüre yeni boyutlar getirilir, uzun soluklu aşamalara geçilir. Kuşağın gelişimindeki toplumsal etkenlerden en önemlisi tek partili dönemden çok partili döneme geçiştir. Karikatürcülerimiz toplumsal olguların gelişimini başında, önceden sezinleyerek idrak etmişler ve toplumsal görevlerini doğrulukla yerine getirmeye çalışmışlardır. Bu sebeple, 50 Kuşağı'nın genç ve deneyimsiz oluşuna karşın, büyük bir güçlükle dahi olsa ayakta durabildiği görülmüştür. 50 Kuşağı sözcülerinden Sururi, Hürriyet; Semih Balcıoğlu, Akşam; Ali Ulvi, Cumhuriyet; Altan Erbulak, Yeni Sabah; Ferruh Doğan, Vatan; Mıstık, Akşam; Turhan Selçuk, Yeni İstanbul; Mim Uykusuz, Dünya Gazetelerinde çalışmışlardır. Dergilerde Yalçın Tüzecan (Sade Yalçın), Yalçın Çetin, Tonguç Yaşar, Oğuz Aral, Nehar Tüblek, Suat Yalaz, Sinan Bıçakçıoğlu, Eflatun Nuri, Bedri Koraman, Nihat Bali, Şadi Dinççağ ve köyleri yansıtan eserleriyle Hüseyin Mumcu kuşağın sözcüleri olmuşlardır. İlk çizgi film serüveni 1950'li yıllarda başlamış, ayrıca yine bu dönemde Türk destanlarına konu olan karakter ve kahramanların ilk çizgi roman uyarlamaları üretilmiştir.

1.1.1. Evvel Zaman İçinde (1951)

Evvel Zaman İçinde, Türkiye'nin yurtdışı çizgi film yapımlarında olduğu gibi ciddi bir ekip çalışması ile yürütülen ilk çizgi film girişimidir. Proje, Turgut Demirağ'ın şirketi olan AND film tarafından Yüksel Ünsal ve ekibine yaptırılmıştır. Ressam, karikatürist ve çeşitli alanlarda uzmanlıkları bulunan 40 kişilik bir ekip çizgi film üzerinde çalışmıştır.

Film, hücre animasyonu tekniği ile oluşturulmuştur. Hücre animasyonu ya da geleneksel animasyon olarak isimlendirilen teknik, her bir karenin ayrı ayrı çizilmesi ve birbiri ardına eklendiğinde animasyonun neticelenmesi mantığına dayanmaktadır. Çizimler genelde şeffaf bir zemin üzerine resmedilmektedir. Filmin konusu ise genel hatlarıyla şöyledir: Bir arkeolog (Salih Tozon) araştırmaları için Efes harabelerinde bulunmaktadır. Araştırmaları sırasında birçok tarihi eseri gün yüzüne çıkarır. Bu tarihi eserler içerisinde üzerinde çözemediği bir yazı (can suyu) bulunan bir testi de vardır. Kaza ile arkeolog testideki suyu masanın üzerinden düşürür ve su, masal kitaplarına dökülür. Kitaplar içerisindeki çizimler canlanmaya başlar. Suyun döküldüğü kitaplardan ilki Nasreddin Hoca masal kitabıdır. Nasreddin Hoca serüvenleri bittikten sonra su bu sefer de Keloğlan masalları üzerine dökülür ve yeni hikâyeler başlar (Burçak ve Yıldırım, 2014: 38).

Filmin detaylarını ise Yüksel Ünsal şöyle aktarmaktadır: "Filmde Nasreddin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan vardır. Nasreddin Hoca ile ilgili olarak da, eleğin ayağına düşmesi, baltayı kapıp saldırması, ağaçtan düşme öyküsünün yanı sıra eşeğiyle giderken trafik lambasına rastlayıp, ışığın kırmızıdan yeşile dönmesi gibi modernize edilmiş yorumlar bulunuyordu. Filmin adını önce "Evvel Zaman İçinde Gülderen Sultan" koyduk, sonra da Gülderen Sultan'ı çıkararak yalnızca "Evvel Zaman İçinde" dedik(Burçak ve Yıldırım, 2014: 38)." Yüksel Ünsal'ın belirttiği gibi film, Türk masal ve fıkralarının vazgeçilmez sembolleri olan Keloğlan ve Nasreddin Hoca'yı, Gülderen Sultan ile birlikte filmin ana karakterleri yapmıştır.

Türk çizgi film tarihinin henüz ilk projesinde, Keloğlan ve Nasreddin Hoca'yı birlikte kullanması, çizgide kültürel unsurların yerinin tartışılması anlamında oldukça önemlidir. Filmin bütün halinin ABD'de laboratuar işlemleri sırasında kaybolmuş olması ve elimizde sınırlı, birkaç dakikalık bir bölüm dışında örnek kalmaması nedeniyle, Evvel Zaman İçinde (1951)'yi değerlendirirken, Yüksel Ünsal ya da ekipte yer alan diğer çizerlerin yorumlarından ya da film üzerine yapılmış sınırlı sayıdaki yayın ve söyleşilerden hareket etmek durumundayız. Bu noktada Yüksel Ünsal'ın belirttiği üzere çizgi filmdeki karakterler, 1950'lerin dünyasında yeniden kurgulanmaktadır. Nasreddin Hoca'nın trafik lambaları ile karşılaşması bunun bir örneğidir. Ancak, Nasreddin Hoca çizgi karakterinin nasıl betimlendiğine baktığımızda, hemen bütün çizgi hikâyelerinde rastlanıldığı üzere Nasreddin Hoca cübbesi, kavuğu, beyaz sakalı ve eşeği ile zihinlerde canlanan klasik tasvirine uyumlu şekilde çizilmiştir. Şüphesiz ki, Nasreddin Hoca, Türk mizah ve eleştirel düşünce belleğini, düşünce dünyasını, dolayısıyla kültürünü geçmişten geleceğe taşıyan zirve şahsiyettir. Türk halk felsefesinin temel araştırma belleği, veri tabanı öncelikle Nasreddin Hoca fıkra belleğidir (Özdemir, 2010: 28). Bundan dolayıdır ki, Yüksel Ünsal toplumsal hafızada yer edinen "Nasreddin Hoca" imgesinin çok dışında bir tasvirden itina ile kaçınmış olabilir.

Filmde, Keloğlan betimlemesi ile ilgili net bir görsele ulaşılamıyor olmakla birlikte, Nasreddin Hoca betimlemesinde olduğu gibi Keloğlan betimlemesinde de geleneksel tasvire sadık kalındığı tahmin edilebilmektedir. Bir başka yönüyle bu çizgi film, 1971-1975 yılları arasında 4 seri olarak çekilen ve günümüzde dahi tekrarları ilgiyle izlenen Yeşilçam'ın "Keloğlan" filmlerinden önce olması nedeniyle, Keloğlan'ın konu edildiği ilk film denemesidir. Gülderen Sultan ise gerçek bir tarihi karakter olmamakla birlikte, çizgi filmde tarihi-kurgu karakter olarak dikkat çekmektedir. Çizgi filmin ilk başlığının "Evvel Zaman İçinde Gülderen Sultan" olduğunu sonradan "Evvel Zaman İçinde"ye dönüştürüldüğünü varsayar isek, Gülderen Sultan'ın oldukça önemli bir ana karakter olduğunu söyleyebiliriz. Gülderen Sultan'ın, geleneksel bir Osmanlı saray kadını kıyafeti içerisinde, alımlı, güzel ve genç bir kadın olarak betimlendiği görülmektedir.

"Evvel Zaman İçinde" Türk masal ve fıkralarından, halk edebiyatının temel değerlerini oluşturan kahramanlardan yola çıkarılarak girişilen ilk çizgi film örneği olduğu ele alındığında, gerçekleşememesi son derece üzücüdür. Türk çizgi filmciliği henüz 1950'lerde uzun metraj bir çizgi filme imza atmış olabilse idi, gişe başarısı yakalaması durumunda bu girişimi yeni filmlerin izleyebileceğini tahmin etmek zor değildir. Ne yazık ki, Türk çizgi filmciliği dünya çizgi filmciliğinin gerisinde seyretmiş ve kendi kimliğini bir şekilde ortaya koymakta, oluşturmakta başarısız olmuştur.

Çizgi filmciliğimizde değerlerimizin gizli kodlamalar yerine izleyiciye doğrudan ve didaktik bir tavır içerisinde sunumu, çizgi filmlerimizin evrensel bir düzeye ulaşamamasında önemli bir başka etmendir. Örneğin, "Ninja Kaplumbağalar" gibi dünyaca bilinen bir çizgi dizi, Batılı kültürel unsurlardan yoksun

gözükmekle birlikte kaplumbağalara Rönesans dönemi ressamlarının isimleri konulmuş ve en sevdikleri yiyecek pizza olmuştur. Bir başka örnek ise "Tom ve Jerry" çizgi dizisinin işitsel ve ritmik anlatımında klasik müziğe yer verilmesidir. Bu tür örnekleri çoğaltmak mümkündür.

1.2. Altmışlar ve Yetmişlerde Türk Çizgi Hayatı

1960'lı yılların başlarında, Türkiye'de karikatürde duraklamaya girildiği söylenebilir. Bununla birlikte bu dönemin ilk önemli girişimleri, 1960'ların sonlarında gözlenmektedir. 29 Ağustos 1969'da Ferit Öngören, Semih Balcıoğlu ve Turhan Selçuk Karikatürcüler Derneği'ni kurmuştur. Karikatürcüler Derneği, kurulduğu günden bu yana ulusal ve uluslararası yarışmalar ve çeşitli etkinliklerle Türk karikatürüne katkı sunmaya devam etmiştir. 1973 yılından beri Karikatürcüler Derneği tarafından düzenlenen Nasreddin Hoca Karikatür yarışması, önce ulusal olarak düzenlenmiş fakat daha sonra uluslararası nitelik kazanarak dünya karikatüristlerinin de ilgisini çekmiştir.

Türk çizgi hayatının bu dönemki en önemli oluşumu Gırgır dergisidir. 1972'de Oğuz Aral'ın yönetiminde çıkan Gırgır dergisi, hedef kitlesi olarak gençleri belirlemiştir. Çizgi roman ve bant karikatürün tek karikatürden çok daha fazla bulunduğu dergi kısa sürede kendinden önceki mizah dergilerinin satışlarını katlayarak büyük bir tiraja ulaşmıştır. Birçok başarılı genç çizerin yetiştiği Gırgır ülkemizde mizah okurunun artması açısından çok başarılı olmuştur. Gırgır'dan yetişen çizerler, günümüzde halen ülkemizdeki mizah dergiciliğini ayakta tutmaya çalışmaktadırlar. Bununla birlikte, Türkiye karikatür tarihinde hiçbir mizah dergisi Gırgır'ın satış rakamlarına ulaşamamıştır (Balcıoğlu, 1998:19). Oğuz Aral, eski kuşak çizerlerden kopup kendi çizer kuşağını kendisi yetiştirmiştir. Aral, "sulu mizah" denilerek küçümsenen, argo, cinsellik ve mahalle hayatını işlekten çekinmeyen yeni bir anlayışa yönelmiştir. Bu anlayış doğrultusunda, yayına başladığı ilk yılın sonunda dergi 45 bin satmaktadır. 1978'lerde 280 binlere ulaşan Gırgır, 1981-1983 döneminde 500 bini bulan satışıyla mizah tarihimizin rekor satışına ulaşmıştır.

Çizgi roman alanında ise dünyada altmışlı yıllar önemli gelişmelere sahne olmuştur. 1960 yılında Amerikan çizgi roman dergileri yazar-editör Stan Lee, genç ve yetenekli çizerlerin işbirliği ile yeni kahramanlar yaratmıştır. Lee, Jack Kirby, Steve Ditko ve Jim Steranko gibi çizerlerin yardımıyla Marvel'in ünlü "problemli süper kahramanlar" dönemini başlamıştır. Fantastic Four (1961), Thor (1962) ve Amazing Spider-Man (Örümcek Adam, 1962) bu kahramanların en bilinen örnekleri olmuşlardır. 1960'lı yıllarda, Amerika Birleşik Devletleri öncülüğünde ilerleyen çizgi roman, DC ve Marvel'ın rekabetine ve çekişmelerine sahne olmuştur. Örneğin, Örümcek Adam, Marvel kahramanlarından iken, Batman (Yarasa Adam) DC kahramanlarındandır (Cantek, 2012: 167).

Türkiye'de ise çizgi romanlardan uyarlanan sinema filmleri dikkat çekmekte ve yoğun bir izleyici kitlesi ile buluşmaktadır. Çizgi romanların filme dönüşme serüveni 1965 yılında "Karaoğlan" ve "Altaydan Gelen Yiğit" filmleriyle başlamıştır. Cüneyt Arkın'ın başrol oynadığı "Malkoçoğlu" serileriyle birlikte çizgi romanlar gazeteler için başlıca satış unsurları olmuşlardır. Sinemada sonraları çekilen Kara Murat, Tarkan, Tolga, Kara Orkun gibi yerli çizgi kahramanlarının dışında Zagor, Red Kit, Kinova, Kızıl Maske gibi Türkçe yayımlanan yabancı çizgi romanlarda sinemaya çevrilmiştir (Cantek, 2012: 171).

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

1.2.1. Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?(1969)

Türk çizgi filmciliğinin en sıradışı örneklerinden biri kabul edilen "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü? (1969)", Tonguç Yaşar'ın yönetmenliğinde çekilmiş, senaryosunu ise Tonguç Yaşar ve Sezer Tansuğ birlikte yazmıştır (Türker, 2011, 236). Altmışların sonunda çekilen bu kısa çizgi film, birkaç açıdan önem arz etmektedir. Film, İslam kaligrafisinin çizgi karakterler olarak betimlendiği deneysel bir çalışma olmaktadır. İslam kaligrafisinin estetik unsurları çizgi filmin temel tasarımını oluşturmaktadır. Hat eserlerinde sıklıkla kullanılan besmele ve vav'lardan oluşan leylek, aslan ve deve figürleri filmdeki yardımcı karakterler olmaktadır. Ana karakter konumundaki Amentü Gemisi ise, Kur'an'ın bir ayetinin figürasyonu biçimindedir. Çizgi filmin hikâyesi ise tasarımla uyumlu şekilde dini içerikli olmaktadır. Çizgi film sonlanırken, dış ses aracılığıyla şu sözler aktarılmaktadır:

"Bu Ne Amentü Gemisiydi ki Yürümezdi
Vav'lar Soluya Soluya Kürek Çekti
Hz. Ali'nin Yüreği Titredi
"Yâ Hak" Okunu Gerdi
"Yâ Hak" Oku Varıp Yüreği Deldi
"Ah Mine'l Aşk" Dedi
Gözlerinden Yaşlar İndi
Vardı geminin Altına Erişti

Amentü Gemisi Yürüdü Gitti…"

Ayrıca film, uluslararası yarışmalarda gösterime giren ilk Türk çizgi filmi olma özelliği taşımaktadır (Taş Alicenap, 2015: 14). Bu bağlamda, geleneksel unsurların başarılı şekilde uyarlanabilmesi noktasında örnek teşkil etmektedir. Teknik olarak hücre animasyonu kullanılmış ve hat levhalarını andıracak şekilde film siyah-beyaz çekilmiştir.

Çizgi filmin en büyük handikabı ise üç dakikalık bir kısa film oluşudur. İki kişilik bir ekibin yoğun gayretleri ile oluşturulduğu görülmektedir. Temel çıkış noktaları itibari ile uzun ve kapsamlı bir çalışma sonrası, daha geniş bir ekip ile uzun-metraj bir filme dönüştürebilirken bu şekilde bir çalışmaya girişilmemiştir. Disney yapımlarında gördüğümüz arabaların, oyuncakların ve hatta duyguların canlandırılması (Ters Yüz, 2015) gibi yenilikçi ve farklı bir senaryo ve uygulama ortaya koyabilecek yapıya ve potansiyele sahip olmasına rağmen çizgi film, üç dakikalık bir uzunluk ile sınırlandırılmıştır.

1.3. Doksanlı Yıllar ve Sonrası

Doksanlı yıllar ve sonrası dönem, özellikle 2000'li yıllar, toplumların teknolojik anlamda büyük beklentilerinin olduğu, bu anlamda "milenyum çağı" olarak adlandırılan bir döneme işaret eder. Öyle ki, 20.yy'da çekilen gelecekçi filmlerde zaman genellikle 2000'ler olmaktadır. Uçan arabalar, kaykaylar, robot hizmetçiler, işgalci robotlar, vb. görsel imajlar 20.yy'ın filmlerinde izleyicilere sunulmuş ve 2000'ler ile bambaşka bir dünya çizileceği görüşü hâkim kılınmıştır. Bununla birlikte, 2000'lerdeki teknolojik ilerleyiş iletişim teknolojileri ve araçları temelli olmuştur. Bir önceki yüzyılda belki hayali dahi kurulamayan tabletler, akıllı cep telefonları, dizüstü bilgisayarlar, ses tanıma sistemleri, görüntü tanıma sistemleri, dokunmatik ekranlar, internet, sosyal medya, vb. pek çok yenilik insanların hayatına hızlıca girmiş ve yaşamlarını neredeyse işgal etmiştir.

Türk çizgi hayatı bağlamında karikatür, 2000'lerle birlikte gazete ve dergilerde yer alan klasik anlatımının dışında, yeni dijital ortamlarda temsil edilmeye başlanmıştır. Sosyal medya, dijital dergicilik, sosyal medya hayran sayfaları gibi dijital mecralarda izleyicinin daha çok takip etmeye başladığı karikatür, bu yeni yüzyılın en etkin sosyal medya öğelerinden biri olmuştur. Ancak, bu dijital dalgalanmaya kapılmadan önce pozitif ve negatif yönleri ayrıntılı sorgulanmalıdır. Karikatür, belki bu yeni yollarla daha çok izleyiciye ulaşmış ancak "medya oyuncağına ve tüketim aracına dönüşümü yine sosyal medya kanallarıyla gerçekleşmiştir. Sosyolojik anlamda daha büyük bir gerçek ise, insanların birebir diyalog kurma yollarını kapatarak "ekran bağımlısı" halini almalarıdır. 10-15 yıllık bir kısa sürede insanlar üzerinde ciddi hâkimiyet kuran "ekran"la ise nasıl mücadele edileceği, çok yeni bir gelişme olduğu için fazlaca bilinmemektedir.

2000'li yılların çizgi hayatımıza getirdiklerine dönecek olursak, bu dönemin en etkin mizah yayınları Penguen, Uykusuz, Gırgır ve Leman dergileri olmaktadır. Mizah dergileri basılı yolla izleyiciye ulaşmaya devam etmektedir ancak belirtildiği üzere, pek çok karikatür internet ve sosyal medya üzerinden basılı yayımlara oranla ezici bir üstünlükle okuyucu bulmaktadır. Ayrıca masaüstü yayımcılıkla birlikte dijital dergiler oluşmuştur. Fenamizah International Humor Magazine, Obur Mizah, Puhuu Dergi, vb. yayınlar dijital mizah dergileri örnekleri olmaktadırlar. İnternet, hızlıca değişen bir ortam sunduğundan dijital dergilerin bütününü sıralamak ise güçleşmektedir.

Çizgi film alanında ise, hem Türkiye'de hem de dünya genelinde bilgisayar destekli yöntemlerin kullanıldığı dikkat çekmektedir. Türkiye'de 2008 yılında TRT Çocuk'un yayın hayatına girmesi ile birlikte ise, çizgi filmlerin üretiminin arttığı söylenebilir. TRT Çocuk, çizgi film yapımcılarına yaptırılan üretimlerin gösterildiği bir televizyon kanalı olduğu için, Türkiye'de yeni çizgi film ajanslarının kurulmasını sağlamıştır. Yerli yapımlara destek sağlanması, çizgi filmlerde Türk kültürüne dair izlerin bulunması zorunluluğu gibi kanun düzenlemeleri ile özellikle kültürel kodlamalar taşıyan çizgi filmlere yönelim olduğu görülmektedir. Bu dönemdeki Türk yapımı çizgi filmlerin büyük çoğunluğu iki sınıf altında kategorize edilebilir: doğrudan Türk kültürü üzerine temellendirilen çizgi filmler (destan, masal, vb. uyarlamalar) ve dolaylı olarak Türk kültürü izleri taşıyanlar. İkinci sınıftaki çizgi filmlerde dahi belirgin kültürel kodlamalar mevcuttur. Devlet eliyle teşvik edilen çizgi filmlerde kültürel temalar ya da izler taşıma zorunluluğu, hem olumlu hem de olumsuz bir durum olarak görülebilir. Bu teşvik ve desteklerden yararlanabilmek adına, hızlı ve özensiz yapımların ortaya çıktığı söylenebilir. Bir başka görüş ise bu yapımların her koşulda Türk çizgi filmciliğinde öncü bir rol üstlenmeleridir. Ancak değerlendirilmesi gereken bir diğer husus, zengin bir materyal sunan Türk destanlarının ne ölçüde görselleştirilebildiğidir. Öyle ki, çizgi filmler incelendiğinde destanların içeriklerine alışıldık Amerikanvari kodların dâhil edildiği görülmektedir. Hem öyküde, hem de karakter çizimlerinde bu yanlış tutum göze batmaktadır.

1.3.1. Nasreddin Hoca (1990)

Nasreddin Hoca üzerine Türkiye'de pek çok çizgi film denemesi yapılmıştır. Ancak, bu denemeler içerisinde kayda değer etki yaratan tek örnek 1990 yapımı çizgi dizidir. Senaryo ve çizgi filmi Tunç İzberk hazırlamış ve yapımcılığını Nedret Çatay üstlenmiştir. Nasreddin Hoca (1990), beş bölümden oluşmaktadır: Kuyuya Düşen Av, Hoca İle Eşek, Tavuğun Suyu, Kedi Eti Yedi ve Parayı Veren Düdüğü Çalar. Çizgi filmin karakter betimlemeleri incelendiğinde titiz bir çalışma yürütüldüğü söylenebilir. Nasreddin Hoca, cübbesi, kavuğu ve beyaz sakalları ile kodlanmış betimlemeye uyumlu bir görüntü çizmektedir. Nasreddin Hoca'nın masal kitabı uyarlamalarında karşımıza sıkça çıkan bu tasvir, çizgi tarihimizde kurallaşmış bir yapıyı doğurmuştur. Bununla birlikte, çizgi filmde yer alan diğer tüm karakterler, Hoca'nın eşeği başta olmak üzere karikatür mantığında ele alınmış ve karakterle birtakım sempatik tavır, tutum ve roller biçilerek çizgi dizi daha sempatik ve çocuklara dönük bir havaya büründürülmüştür. Canlı ve ilgi çekici renkler kullanılmış (yeşil, kırmızı, sarı, turuncu, mavi, vb.) pastel tonlar daha çok arka plan betimlemelerinde tercih edilmiştir. Bu şekilde çizgi filmin arka planı olarak görebileceğimiz hareketsiz yapılan (çarşı, kasaba, ağaçlar, vb.) öğeler, hareketli unsurlardan ayrıştırılmıştır. Bir başka önemli husus ise, çizgi dizide arka plana ait detayların yağlı boya ya da sulu boya teknikleri ile sunulmuş olmasıdır. Disney yapımlarında sıkça rastladığımız bu mantık, Nasreddin Hoca (1990) ile de karşımıza çıkmaktadır. Çizgisel anlamda daha doyurucu sahneler sunan bu resimleme anlayışı, yalnızca Disney yapımlarında değil, başka coğrafyaların yapımlarında da görülmektedir. Örneğin, Miyazaki'nin en bilinen çizgi filmlerinden olan Prenses Mononoke'nin çevresel tasvirlerinde benzer resimleme teknikleri uygulanmıştır. Bu bir tür kural halini almış ve pek çok çizgi filmde görülmeye başlanmıştır. Buna ilaveten, Nasreddin Hoca (1990) çizgi dizisinin mekânsal betimlemeleri ve detayları, dönemin tarihsel koşullarına uygun bir içerik sunmaktadır.

Nasreddin Hoca (1990) çizgi dizisini birçok anlamda başarılı bir örnek olarak değerlendirmek mümkün olsa dahi, Nasreddin Hoca gibi bir mirasın ve bu mirasın ürünü olan masalların yalnızca beş bölüm halinde ele alınması asla yeterli görülemez. İzlenme kaygısı, maddi sorunlar, kadro eksikliği, vb. nedenlerle bu çizgi dizinin sonlandırılmış olması tahmin edilmektedir. Türk çizgi filmciliğinin ilerleyişindeki temel engeller, bu yapımda da karşımıza çıkmaktadır. Yurtdışı yapımlarından örnek vermek gerekirse, Simpsonlar çizgi dizisi 1989'dan bu yana aralıksız devam etmektedir. Simpsonlar'ın sadece senarist/yazar kadrosunda 20'nin üzerinde kişinin çalıştığı düşünülürse, Nasreddin Hoca'nın kısa ömürlü oluşu altındaki nedenler daha net anlaşılabilir.

1.3.2. Pepee (2008-)

Pepee, 2008 yılında TRT Çocuk'ta yayım hayatına başlamıştır. 2008-2014 yılları arasında TRT Çocuk kanalında büyük bir ilgi ile izlenen çizgi dizi, 2014'te Show TV'de yayımlanmaya başlamış, 2015'ten itibaren ise Planet Çocuk'ta yayımlanmaya devam etmektedir. Pepee, kendisinden önceki tüm yerli çizgi karakterlerin çok ötesinde bir tanınırlığa ulaşmış ve çocukların kısa zamanda sevgisini kazanmıştır. Düşyeri Çizgi Film Stüdyosu tarafından hazırlanan bu çizgi dizinin hedef kitlesi 3-6 yaş grubu çocuklarıdır. Teknik olarak ise bilgisayar destekli çizgi film tekniklerinden, üç boyutlu modelleme ve çizgi film tekniği uygulanmıştır. Ayşe Şule Bilgiç ve Ali Tufan Kıraç, çizgi dizinin senaristleridir. Pepee'nin ana çizgi karakter olarak, Anadolu'da konuşma zorluğu çeken kişiler için kullanılan "pepe" kelimesinden türetildiği belirtilmektedir(Kalaycı, 2015 : 248). Pepee çizgi dizisinin ana karakterleri, Pepee (baş çizgi karakter), Şila (Pepee'nin arkadaşı, kız çocuğu), Zulu (zürafa), Köpüş (Pepee'nin köpeği) ve Şuşu (dış ses) olmaktadır. İlerleyen bölümlerde anne, baba, nene, dede, kardeş Bebe ve Pepee'nin başka akrabaları senaryoya dahil edilmişlerdir(Türkmen, 2012 :145).

Pepee, eğitici nitelikli bir çizgi dizi olup okul öncesi eğitime destek sağlaması gibi amaçlarla çocuklara yönelik hazırlanmış bir yapımdır. Pepee'de birtakım kültürel kodlamaların belirgin oluşuna karşın, Pepee'yi ikinci sınıf kategoride, dolaylı olarak kültürel kodlamalar taşıyan çizgi filmler kapsamında değerlendirmek daha doğru olacaktır. Çizgi dizinin çıkış noktası temel düzeyde bazı becerilerin (sayı saymak, nesneleri birbirinden ayırmak, vb.) çocuklara kazandırılabilmesine katkı sunmak iken, Türk aile yapısı, milli değerler, inanç sistemi, halk oyunları gibi değerler ikincil düzeyde izleyicilere aktarılmaktadır.

Çizgi dizideki dil olarak ise, Batılı unsurlardan sıyrılma çabası görülmektedir. Batıda kullanımı üzerinden türeyen tanımlamalar yerine Türkiye'de halk arasında kullanımı yaygın olan "Koçum!", "Kerata!" gibi seslenme biçimleri gözlemlenmektedir(Türkmen, 2012 :148).

Pepee'nin çocuklar üzerindeki tesirinin büyük oluşunun belirli sebepleri vardır. Öncelikle Pepee, kültürel değerleri çizgi film aracılığıyla "sempatik"leştirerek aktarmakta, çocukların sosyal hayatlarında var olan kavramları bu şekilde onlara yeniden sunmaktadır. İkinci olarak Pepee, Batılı çizgi karakter ve kahramanları dışında, Türk çocuklarının yakınlık ve özdeşlik kurabileceği ilk yerli çizgi kahramandır. Bu

anlamda Pepee, önemli bir boşluğu doldurmaktadır. Üçüncü olarak, Pepee'nin ticari başarısının sürekliliği, çizgi dizi ekseninde üretilen oyun, oyuncak, balon, dergi, kitap, vb. ürünler ile sağlanmış ve Pepee fiziksel olarak çocukların duyumsayabildikleri bir kimliğe dönüşmüştür. Amerika Birleşik Devletleri merkezli yapımların bu tür yan ürünlerine aşina iken, benzer bir pazarlama yöntemi Pepee üzerinden uygulanmıştır. Pepee'nin ulusal düzeyde tanınırlık kazanmasına karşın, evrensel bir nitelik taşıyamamasındaki temel etkenler, teknik olarak yetersizliği dışında, kültürel vurgulamalardaki sıklık ve baskınlıktır. Bu yönüyle Pepee, ancak Türk çocuklarının bağ kurabileceği bir çizgi karakter olmaktadır.

1.3.3. Keloğlan Masalları (2009-)

Masallar, sembol dilini yaygın olarak kullanan anlatılardır. Masal dilinde insan, iç ve dış dünyasını temsilî olarak (Fromm,1990: 28) betimleyebilir ve tüm bunları sanatsal bir eyleme dönüştürebilir. İsmail Gezgin'e göre toplumlar, gelecek nesillere aktarılmasını istedikleri değerleri bilinçdışı yardımı ile şifrelemişler ve masallara yüklemişlerdir (Gezgin, 2007: 36; Tuna Turhan, 2016, 57). Bu bağlamda masallar, kültürel ve sosyal kodlamalar içermektedir. Masalı merkeze alan bir çizgi dizi olarak Keloğlan Masalları (2009-)'nın bu tür kodlamalar içermesi ise kaçınılmazdır. Bununla birlikte, Keloğlan masalları yazılı ve sözlü kültür mirasımızın önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Keloğlan, bütün Türk dünyasında ve kültürümüzün bütün katmanlarında kendisine yer bulan milli bir motiftir (Ergun 2005: 78). Konuyla ilgili kapsamlı bir çalışmaya imza atan Bahaeddin Ögel, Türklerdeki kel ve kellik anlayışı üzerinde durarak "taz", "daz" ve "keçeli" kelimeleri ekseninde Orta Asya'daki Türk, Proto-Moğol ve Çin kaynaklarında Keloğlan imgesinin doğuşunu araştırmıştır. Bu imge, aynı zamanda muhtelif isimlerle dünya mitlerinde ve masallarında dolaşan bir arketiptir. Radin, kahraman mitinin gelişiminde dört evre saptar. Bunları Hilebaz, Tavşan, Kızılboynuz, İkiz evreleri olarak adlandırır. Bunlar bize büyüme sorunuyla başa çıkmaktaki zorlanmamızı, edebi bir anlatım yardımıyla göstermektedir (Jung 2009: 112). Keloğlan, bu mitik sembolizmin hayvansı hilebaz formunun Türk kültürüne yansıyan insansı ve daha ileri bir düzeyidir. Keloğlan imgesinin bir benzeri on altıncı yüzyıl İspanya coğrafyasında şekillenen Pikaresk roman tarzında da görülmektedir. İlk örneğine 1584 yılında "La vida de Lazarillo de Tormes" adıyla rastlanan bu roman serisinde Pikaro isimli kahraman başlangıçta saf ve iyi niyetliyken zamanla dünyanın gerçek koşullarını öğrenir; asker olarak girdiği orduda hırsızlık, yağmacılık ve her türlü kurnazlıkta öteki askerleri çok geride bırakan bir düzeye erişir (Özcan, 2013, 248).

Keloğlan gibi önemli bir değerin çizgi dizi uyarlamasına imza atmak ise birtakım sorumlulukları gerekli kılar. Böyle bir yapımın, masalların özünde kendisine yer bulan kültürel kodlamalardan ne ölçüde faydalanabileceği ve nasıl aktarabileceği meselesi yüksek önem arz etmektedir. Keloğlan Masalları (2009-), TRT Çocuk tarafından Animaks Animasyon'a yaptırılan, Türkiye'nin en uzun soluklu Keloğlan çizgi dizisi olmaktadır (Bayraktar, 2014, 32). Kodlamalar bağlamında değerlendirildiğinde, çizgi dizinin ana karakteri olan "Keloğlan" tasvirinin geleneksel anlatımlar ile benzeştiği söylenebilir. Keloğlan gömleği, yeleği, şalvarı, ayağında çarığı ve sırtında bir sopaya bağlanmış azığıyla ile betimlenmiştir (Bayraktar, 2014, 38). Çizgi dizinin diğer karakterleri ise Karakaçan, Balkız, Kara, Sivri, Huysuz ve Uzun, Örgülü, Bilge Can Dede, Kara Vezir, Çirkin Cadı, Mucit, Prenses, Sinek ve Keloğlan'ın annesi olmaktadır. Çizgi dizideki öykünün akışına göre yan rollerde yeni karakterler eklenebilmektedir. Çizgi dizilerin hemen tümünde görülen "iyi" ve "kötü" karakter kodlamaları üzerinden yapılan sınıflandırmalar, Keloğlan Masalları (2009-) örneğinde de göze çarpmaktadır. "İyi" kalpli karakterler, yüz ifadeleri ve giyimleriyle kolaylıkla "kötü" karakterlerden ayrışabilmektedir. Üstelik isimlendirmeler dahi (Huysuz, Kara Vezir, Çirkin Cadı, vb.) bu ayrıştırmayı netleştirmektedir.

Ancak çizgi dizideki hem karakterlerin (özellikle yan karakterlerin), hem mekânların hem de çevresel unsurların yeterli özen gösterilmeden tasarlandığı açıktır. Örneğin, "Keloğlan Padişahın Rüyası" başlıklı bölümde padişahın rüyasında beliren kötü cadı karakteri, topuklu ayakkabı giymektedir. Aynı bölümde tasvir edilen saray, Osmanlı geleneğinden çok uzak biçimde Ortaçağ Avrupası kalelerini anımsatmaktadır. Saray muhafızları da benzer şekilde Osmanlı kıyafet detaylarından bir hayli uzak betimlenmişlerdir. Keloğlan Masalları (2009-)'nın genelinde tarihsel betimleme unsurları ve kodlamalar sorunludur. Türk ve Osmanlı mimari yapılarının, giyim ve kuşam geleneklerinin incelenmediği ya da bu anlamda yeterli araştırma yapılmadığı açıktır. Sözgelimi, tarihsel bir dönem uyarlaması olarak düşünebileceğimiz "Vikingler" çizgi dizisinde Kuzey Avrupa coğrafyasına ve yaşayışına dair kodlar izleyiciye özüne ve içeriğine sadık kalınarak yansıtılmaktadır. Çizgi film gibi çocuklara dönük hazırlanan ve güçlü bir etkiye sahip olan iletişim aracının doğru ve sağlıklı kullanılabilmesi, yeni nesillerin Türk kültür ve yaşayışına dair doğru bilgiler edinebilmesi açısından çok önemlidir. Türk kültürüne ait değerleri, Batılı anlayışta kodlama yoluna gitmek ya da bu doğrultuda üretilen görsel kalıpları çizgi dizilerimize doğrudan eklemek-saray örneğinde olduğu gibi-değerlerimizin gelecek kuşaklara yanlış aktarımına neden olacaktır.

Keloğlan Masalları (2009-), Keloğlan'ın ilgiyle izlenen ve yeni bölümleri üretilmeye devam eden bir uyarlaması olmakla birlikte, Türk çizgi filmciliğimizin hemen bütününe hâkim olan Batılı kodlar üzerinden okuma yapma anlayışından uzaklaşabilmiş değildir. Türk çizgi filmciliğinin dünya üzerinde saygınlık kazanması, kendisine has kodlamalar ve bu kodlamalar üzerinden bir "kimlik" üretebilmesi için basmakalıp ve Batı kökenli yaklaşımlardan uzaklaşması gerekmektedir.

1.3.4. Dede Korkut Hikâyeleri (2014-2015)

Türk kültür dünyasının en nadide eserlerinden biri hiç kuşkusuz Dede Korkut kitabıdır. Öyle ki, Dede Korkut Türk kültürüyle bütünleşmiş bir edebi şaheserdir. Kitap, on iki hikâyeden oluşmaktadır. Dede Korkut hikâyeleri halk biliminden dile, edebiyattan etnografyaya, tarihten sosyolojiye kadar pek çok disiplinin izlerini taşımaktadır. Eser, edebiyattan dile, gelenekten atasözlerine, tarihten coğrafyaya kadar bir çok alana kaynaklık etmekte ve paha biçilmez bir nitelik kazanmaktadır(Sakaoğlu, 1998 :5 ; Özbay ve Tayşi, 2011: 25). Fuat Köprülü, Dede Korkut hikâyeleri için "Bütün Türk edebiyatını terazinin bir gözüne, Dede Korkut'u öbür gözüne koysanız yine Dede Korkut ağır basar" demektedir. Hikâyelerde Türk kültürüne dair temel değerler, Türk insanın inancı, kutsal değerleri, acısı, hüznü, sevinci, tabiatı algılama biçimi, sosyal hayatı, aile yapısı, vatan sevgisi gibi konular sıklıkla ele alınmıştır(Özcan, 2008:583). Bu hikâyelere ismini veren Dede Korkut'un kim olduğu kesin olarak bilinmemekle birlikte efsanevi bir Türk atası olduğu söylenmektedir. Hikâyelerin başkahramanı olmayan Dede Korkut, halkın sıkıntılarını danıştığı bir akıl hocası, Oğuz'un zorlu düşmanlarını yenmesi için kolaylık bulup bu yolda kerametler gösteren mübarek, yaşlı ve bilgili bir ozan olarak tasvir edilmiştir (Özbay ve Tayşi, 2011:25).

Birçok yönüyle Türk edebiyatının yapıtaşlarından olan Dede Korkut hikâyeleri, 2014 yılında TRT Çocuk tarafından çizgi dizi olarak uyarlanmıştır. "Dede Korkut Hikâyeleri" başlığı ile sunulan bu çizgi dizi, 2014-2015 yılları arasında yayımlanmış olup 52 bölümden oluşmaktadır. Çizgi dizi, doğrudan Türk kültürü üzerine temellendirilen yapımlara örnek olmaktadır. Çizgi dizinin belli başlı karakterleri Boğaçhan, Uruz, Aybüke, Basat, Bamsı Beyrek, Araz, Dede Korkut ve kötüler safında yer alan Şökli Melik ve adamları, Tepegöz olarak listelenebilir. Yardımcı karakterler ise obadaki insanlar, Keskingöz (atmaca benzeri yırtıcı kuş), atlar, koyunlar ve diğer çevresel unsurlar olmaktadır. Dede Korkut hikâyelerinin uyarlamaları olarak sunulan çizgi dizinin, başarılı bir örnek oluşu ise tartışmalıdır. Bununla birlikte karakterlerin tasarımında ve bölümlerin öyküsel kurgularında Dede Korkut hikâyelerinin aslına sadık kalınmaya çalışıldığı söylenebilir. Örneğin, Basat'ın obaya yaptığı baskın sonucu Araz (Aruz)'un kaybettiği oğlu olduğu ve aslanlar tarafından büyütüldüğü Dede Korkut Kitabı'nda şöyle aktarılmaktadır: "Meğer hanım bir gün Oğuz otururken üstüne düşman geldi. Gece içinde ürktü çöktü. Kaçıp giderken Aruz Koca'nın oğlancığı düşmüş. Bir aslan bulup götürmüş beslemiş… Beyler bindiler aslan yatağı üzerine geldiler. Aslanı kaldırıp oğlanı tuttular. Aruz oğlanı alıp evine getirdi. Şenlik yaptılar, yeme içme oldu. Amma oğlanı ne kadar getirdilerse durmadı, geri aslan yatağına vardı (Ergin, 2003 : 104)." Çizgi dizide de benzer şekilde Basat'ın bir aslan tarafından yetiştirildiği gösterilmektedir. Çalılar arasında Boğaçhan, Uruz ve Aybüke tarafından keşfedilen Basat'ın insan hayatına uyum sağlamakta güçlük çektiği ve fırsat buldukça aslanların yanına kaçtığı aktarılmaktadır. Dede Korkut, Araz'ın kaygıları üzerine Basat'ı aslanların yetiştirdiğini, fakat özünün insan olduğunu, bir süre sonra insan yaşamına alışacağını belirtmektedir.

Çizgi dizideki bu gibi ayrıntılar, Dede Korkut kitabı ile uyumlu olmaktadır. Ancak, çizgi dizinin öyküsel akışında ciddi sorunlar dikkat çekmektedir. İzleyiciyi hikâyenin içerisinde tutacak aksiyon unsurlarından bir hayli yoksun olan bölümler, birbiri ardını izleyen olaylar ve hatta bölümler arasındaki kopukluklar, senaryo anlamında "Dede Korkut Hikâyeleri" çizgi dizisinin başlıca eksiklerinden olmaktadır. Çizgisel tasarım anlamında ise yine özgün bir üslup yakalandığının söylenmesi güçtür. Basat'ı büyüten aslanların Walt Disney'in Aslan Kral (1994) yapımındaki dişi aslanları fazlaca andırıyor oluşu, üç boyutlu çizimler olarak tasvir edilen tüm karakterlerin birbirlerinden genelde boyutsal ve oransal farklılıklar ile ayrışıyor oluşu ve karakterlerin belirgin çizgisel değerlerinin olmayışı, çizgi dizinin bütününün renk ve ışık anlamında güçlü etkilerden uzak olması, karakter ayrıntılarının (göz, kulak, burun, mimik, ifade, vb.) oldukça özensiz hazırlanması, kıyafet detaylarının doku etkisinden büyük oranda mahrum bırakılması, vb. nedenler, çizgi dizinin olumsuz yönleri olmaktadır. Bu çizgi dizinin Dede Korkut'un ilk çizgi dizi uyarlaması olması sebebiyle Türk çizgi filmciliği açısından önemli olduğu gerçeği ile birlikte, Dede Korkut gibi bir mirasın çizgi diziye aktarılması noktasında daha nitelikli çalışmaların üretilmesi gerekmektedir.

Sonuç

Çizgi filmler, ağırlıklı olarak Batı ülkelerinde gelişme imkânı bulmuş ve kısa zaman içerisinde kitlelerin beğenisini kazanarak güçlü anlatım öğelerine dönüşmüşlerdir. İnsanın "hareket"i kaydetme tutkusu ve merakı doğrultusunda ilk çizgi film araç ve gereçleri üretilmiş, bunun üzerine deneyler yapılmıştır. Çizgi film, temelde göz yanılsamasına dayanan bir mantığın ürünüdür ve izleyici, birbirinden

ayrı görüntüleri zihninde birleştirerek canlandırır. Çizgi filmler, izleyicinin görsel ve işitsel algısına hitap etmekte ve bunu bir eğlenceli bir sürece dönüştürmektedir. Bu nedenle, çizgi filmler izleyicileri kendi etki alanlarına çekebilmektedir. Çizgi filmlerin hedef kitlesinin büyük bölümünün çocuklar oluşu ise, çizgi filmlerin araçsallaştırılmasının önünü açmaktadır. Çizgi film yöntemiyle kuşaktan kuşağa aktarılabilecek kodlamalar sunmak mümkündür. Çizgi filmlerin güçlü kültürel öğeler taşımaları, toplumdan topluma farklılık göstermeleri bunun sonuçları olmaktadır. Dünya üzerinde çizgi film endüstrisine hâkim konumundaki ülkeler, kendi kültürel değerlerini çizgi filmler aracılığıyla işlemek noktasında maharet sahibidirler. Öyle ki, kullandıkları yöntemler ile kültürel değerleri izleyiciye doğrudan sunmaktan ziyade, evrensel temalar altında aktarmayı tercih ederler. Stüdyo Ghibli'nin çizgi filmlerinden yola çıkmak gerekirse temelde doğa ve çevre bilincinin-ki küresel bir sorundur-aşılandığı izlemine kapılmak mümkündür. Ancak, çizgi filmlerin Japon epik hikâyelerinden yola çıkılarak oluşturulduğu ise yadsınamaz bir gerçektir. Batı yapımı çizgi filmlerde ise bu anlamda daha "ustaca" girişimleri sezinlemek mümkündür. Çizgi filmlerdeki kültürel kodlamaların aktarımı anlamında ele alınan hikâye kadar, çizgi filmin estetik anlamda farklılık sunabilmesi de önemlidir.

Çizgi filmin tasarım ve uygulama noktasında diğer örneklerden ayrışmasıyla ancak başarı yakalanabilir. Örneğin, günümüz çizgi filmlerinin birçoğunda bilgisayar destekli teknikler kullanılmaktadır, ancak bu örneklerin bir kısmı karakter tasarımı, çevresel unsurların tasarımı, renk-ışık değerleri, vb. açılardan diğerlerinden ayrışmaktadır. Türk çizgi filmciliğinin ise hem hikâye hem de üslup anlamında eksiklerinin olduğu bir gerçektir. Bu çalışmada incelenen Evvel Zaman İçinde (1951), Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü? (1969), Nasreddin Hoca (1990), Pepee (2008-), Keloğlan Masalları (2009-) ve Dede Korkut Hikâyeleri (2014-2015) filmlerinde en dikkat çekici husus budur. Bir başka durum ise, çizgi filmlerin disiplinler arası bir ekip ile yoğun bir emek sonucu üretilmesi gerekliliğidir. Türkiye'de çizgi filmcilikte kültürel öğelerin kullanımını özendirmek maksadıyla çıkan yasal düzenlemeler ise, çizgi film yapımcılarının ve çizgi filmlerin sayısını arttırmış olmakla birlikte, yapımcılarda kısa bir zaman diliminde çokça üretim yapmak telaşına yol açmıştır. Türk çizgi filmciliğinin gelişebilmesi için çizgi film alanına yapılan yatırımların arttırılması, yurtdışı stüdyolarına benzer yapıların hayata geçirilmesi ve uzun soluklu yeni yapımların gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Türk kültürünün edebi ve tarihi birikimi üzerinden kapsamlı senaryo araştırmalarına gidilerek nitelikli filmlerin üretilmesi durumunda çizgi filmciliğimizin küresel düzeyde bir konum edinmesi sağlanabilir.

KAYNAKÇA

Balcıoğlu, Semih (1998). *Cumhuriyetin 75 Yılında Türk Karikatürü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
Bayraktar, Zülfikar (2014). Geleneğin Güncellenmesi Bağlamında Masaldan Çizgi Filme Keloğlan Tipi Üzerine. *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, S.49, s. 32-38.
Bilgin, Nuri (1999). *Sosyal Psikolojide Yöntem ve Pratik Çalışmalar*. İzmir: Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.
Cantek, Levent (2012). *Türkiye'de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.
Çetin, Yakup (2010). Okutan Çizgiler. *Milli Folklor*, S.85, s. 194-197.
Ergin, Muharrem (2003). *Dede Korkut Kitabı*. HİSAR Kültür Gönüllüleri.
Ergun, Pervin (2005). Altay Destanlarında ve Anadolu Türk Masallarında Tastarakay Keloğlan. *Milli Folklor*, 68, s.78-80.
Evren, Burçak ve Yıldırım, Müjgan (2014). *Türk Sinemasının İlk Uzun Metrajlı Çizgi Filmi: Evvel Zaman İçinde*. Adana: Adana Büyükşehir Belediyesi Kültür Yayınları.
Fromm, Erich (1990). *Rüyalar, Masallar, Mitoslar Sembol Dilinin Çözümlenmesi*. Aydın Arıtan, Kaan H. Ökten (çev.), İstanbul: Arıtan Yayınevi.
Gellner, Ernest (1992). *Uluslar ve Ulusçuluk*. İstanbul: İnsan Yayınları.
Gezgin, İsmail (2007). *Kırmızı Başlıklı Kız'dan İlk Günah'a Masalların Şifresi*. İstanbul: Sel Yayınları.
Graves, Sherryl Browne (1976). Television's impact on Children: Roles for Research and Policy. Virginia: Annual Meeting of the Telecommunications Policy Research Conference.
Gürel, Emet ve ALEM, Jale (2010). Postmodern Bir Durum Komedisi Üzerine İçerik Analizi: Simpsonlar. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt: 03, Sayı: 10, s.335-336.
Hünerli, Selçuk (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.
Jung, Carl Gustav (2009). *İnsan ve Sembolleri* (4. Basım) Ali Nahit Babaoğlu (çev.), İstanbul: Okuyan Us Yayınları.
Kalaycı, Nurdan (2015). "Toplumsal Cinsiyet Eşitliği Açısından Bir Çizgi Film Çözümlemesi: PEPEE", *Eğitim ve Bilim*, 177, s. 245-248.
Metin Basat, Ezgi (2014). "Sözden Çizgiye: Karikatüristlerin Gözünden Sözlü Anlatılar", *Milli Folklor*, 101, s. 226-227.
Ölçer Özüner, Evrim (2012). "Kırkyama Kahramanlar: Tarihi Çizgi Romanlarda Gelenek İcadı ve İmhası", *Milli Folklor*, 95, s.170-174.
Özcan, Tarık, (2013). Modern Bir Öncü: Keloğlan. *bilig Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi*, S. 65, s.248.
Özbay, Murat ve Tayşi, Esra Karakuş (2011). Dede Korkut Hikâyeleri'nin Türkçe Öğretimi ve Değer Aktarımı Açısından Önemi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, Cilt:01, Sayı: 01, s.25-26.
Özcan, Hüseyin (2008). Halk Edebiyatı Metinlerinden Çocuk Edebiyatına Kaynak Olması ve Örneklem Olarak Dede Korkut Hikâyeleri. *Turkish Studies: International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. 3/2, s. 583-585.
Özdemir, Nebi (2010). Mizah, Eleştirel Düşünce ve Bilgelik: Nasreddin Hoca, *Milli Folklor*, S.87, s. 28-30.
Özkan, Mustafa (2009). *Kodlama Teorisi Üzerine*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Edirne: Trakya Üniversitesi.
Sakaoğlu, Saim (1998). *Dede Korkut Kitabı İncelemeler-Derlemeler-Aktarmalar*. Konya: Selçuk Üniversitesi Yaşatma ve Geliştirme Vakfı Yayınları.

Şimşek, Tülay ve Şeker, Fadime (2012). Kodlama-Kodaçımı Bağlamında Muhteşem Yüzyıl Dizisinin Lise Öğrencileri Üzerindeki Etkilerine Yönelik Alımlama Analizi. *Selçuk İletişim*, Cilt: 07, Sayı: 02, s.111-112.
Taş Alicenap, Çiğdem (2015). Kültürel Mirasın Çizgi Film Senaryolarında Kullanılması. *TÜBAR-Türklük Bilimi Araştırmaları*, S.37, s. 12-15.
Tuna Turhan, Sibel, (2016). "Keloğlan ile Köy Ağası" Adlı Masalın Varoluşçuluğun Temel Bazı Kavramları Çerçevesinde Yorumlanması. *Milli Folklor*, S. 110, s. 57-58.
Türk Dil Kurumu (2017). http://www.tdk.gov.tr. Erişim Tarihi: 10.01.2018.
Türker, İbrahim Halil (2011). Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt: 01, Sayı: 02, s. 236-237.
Türkmen, Nilgün (2012). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt: 36, Sayı: 02, s. 145-148.
Yüksel, Erkan (2001). *Medyanın Gündem Belirleme Gücü*. Konya: Çizgi Kitabevi.

Copyright of Journal of International Social Research is the property of Journal of International Social Research and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.