T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KELOĞLAN ANİMASYON FİLMİ ÖRNEĞİNDE KÜLTÜREL ANİMASYON VE KÜLTÜR EKONOMİSİ

ERKAN ASLAN

TÜRK HALK BİLİMİ ANABİLİM DALI
TÜRK HALK BİLİMİ BİLİM DALI

HAZİRAN 2015


GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Gazi
1926

KELOĞLAN ANİMASYON FİLMİ ÖRNEĞİNDE KÜLTÜREL ANİMASYON VE KÜLTÜR EKONOMİSİ

Erkan ASLAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ
TÜRK HALK BİLİMİ ANABİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

HAZİRAN 2015

Erkan ASLAN tarafından hazırlanan "Keloğlan Animasyon Filmi Örneğinde Kültürel Animasyon ve Kültür Ekonomisi." adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ / ~~OY ÇOKLUĞU~~ ile Gazi Üniversitesi Türk Halk Bilimi Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Dilek TÜRKYILMAZ
Türk Halk Bilimi, Gazi Üniversitesi
Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/~~onaylamıyorum~~ .....

Başkan : Yrd. Doç. Dr. R. Bahar AKARPINAR
Türk Halk Bilimi, Hacettepe Üniversitesi
Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/~~onaylamıyorum~~ .....

Üye : Yrd. Doç. Dr. E. Ölçer ÖZÜNEL
Türk Halk Bilimi, Gazi Üniversitesi
Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/~~onaylamıyorum~~ .....

Tez Savunma Tarihi: 17 /06/2015

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

.....
Doç. Dr. Nihat YAZILITAŞ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdür Vekili

ETİK BEYAN

Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Erkan ASLAN

17 Haziran 2015



KELOĞLAN ANİMASYON FİLMİ ÖRNEĞİNDE KÜLTÜREL ANİMASYON VE KÜLTÜR EKONOMİSİ

(Yüksek Lisans Tezi)

Erkan ASLAN

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Haziran 2015

ÖZET

Gelişen teknoloji ve değişen zaman şartları ile birlikte, folklorun inceleme alanında da köklü değişiklikler meydana gelmiştir. Özellikle teknolojik gelişmeler, kültür üzerinde büyük etkilere neden olmuş, icra ve aktarım gibi konularda çeşitli değişiklikler meydana getirmiştir. Bunun sonucu olarak animasyon filmler, büyük oranda günümüzün kültür aktarıcıları konumuna gelmiştir. Bu çalışmada da öncelikle animasyon tarihi üzerinde durulmuş, animasyonun kültür üzerindeki etkileri karşılaştırmalı olarak incelenmiş ve animasyonun Türkiye'de neden gelişme göstermediği tartışma konusu yapılmıştır. Bunun yanı sıra animasyon filmler vasıtasıyla kültür aktarımı yapılmasının, sahte folklor oluşturup oluşturmadığı; fakelore, geleneğin icadı ve uygulamalı folklor gibi kavramlar bağlamında tartışılmış ve bu tür bir aktarımın, gelenek değişmesi şeklinde değerlendirilmesi gerektiği saptanmıştır. Tezde inceleme konusu yapılan bir başka konu ise TRT Çocuk kanalında yayınlanan Keloğlan Masalları adlı animasyon filmdir. Adı geçen filmin ilk 3 sezonundaki yaklaşık 100 bölüm incelenerek buradaki kültür ögeleri tespit edilmiş ve bunun üzerinden, folklorik ögelerin animasyon filmlerde kullanımına dair eleştirel bir inceleme yapılmıştır. Yine bu bölümde kültürel ögelerin animasyon filmlerdeki kullanımları üzerine çeşitli önerilere yer verilmiştir. Ayrıca animasyon filmler, çağdaş kültür aktarıcıları olmanın yanı sıra; kırtasiye ürünlerinden oyuncağa, giyimden eğlence sektörüne büyük bir pazar da oluşturmaktadırlar. Çalışmanın son bölümünde ise animasyon filmlerin doğurduğu ekonomi, kültür ekonomisi-kültür aktarımı bağlamında çözümlenmeye çalışılmış ve animasyon filmlerin oluşturduğu kültür ekonomisi konusunda çeşitli tespitlere ve önerilere yer verilmiştir.

Bilim Kodu	:	310
Anahtar Kelimeler	:	Animasyon filmler, Fakelore, Geleneğin dönüşümü, Keloğlan Masalları, Kültür ekonomisi, Uygulamalı folklor.
Sayfa Adedi	:	67
Tez Danışmanı	:	Yrd. Doç. Dr. Dilek TÜRKYILMAZ

CULTURAL ANMATION AND CULTURE ECONOMY IN THE EXAMPLE KELOĞLAN ANIMATION MOVIE

(M.S. Thesis)

Erkan ASLAN

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

June 2015

ABSTRACT

Radical changes have occurred in the investigation field of folklore together with the developing technology and time conditions. Particularly the developing technologies have led to substantial impact on culture and several changes have occurred on its performance and transmission issues. As a result the animation movies has become the cultural inheritors to a large extend. In this study particularly the history of animation is mentioned and the impact of animation on culture is investigated comparatively and the issue of why animation did not show sufficient development in Turkey is discussed. In addition to it, the issue of whether or not cultural transmission through animation movies has led to "fakelore" (fake folklore), fakelore is discussed with respect to such concepts as for the invention of the tradition and applied folklore and it is determined that said type of transmission should be evaluated as a change in traditions. Another issue that is discussed in the article is the animation movie titled the Tales of Keloğlan which is broadcasted in the TRT (Turkish Radio and TV) Children's Channel. Approximately 100 films of said movie during the first 3 sessions and the cultural elements in it are observed and thereafter a critical investigation is carried out about the use of cultural elements in animation movies in this section. Again several proposals are presented about the use of cultural elements in animation films. Also the animation films in addition to being contemporary cultural transmitters yield to a substantial market from office materials to toys, from clothes to recreation sector. In the last part of the article, the economy which the animation movies created is attempted to be analyzed as for the culture economy – cultural transmission and some attestations and proposals about the culture economy which the animation films have led to are presented.

Science Code	:	310
Key Words	:	Animation movies, Fakelore, The transformation of the tradition, Keloğlan Tales, Cultural economy, Applied folklore.
Number of Page	:	67
Thesis Advisor	:	Asst. Prof. Dilek TÜRKYILMAZ

TEŞEKKÜR

Öncelikle benden bugüne kadar maddi ve manevi desteğini esirgemeyen aileme, tezimi yöneterek olgunlaşmasını sağlayan danışman hocam Yrd. Doç. Dr. Dilek TÜRKYILMAZ'a, tez hakkında görüşlerinden yararlandığım Prof. Dr. Nebi ÖZDEMİR'e, Yrd. Doç. Dr. Evrim Ölçer ÖZÜNEL'e, tezin isminin belirlenmesi konusunda fikirlerine başvurduğum Dr. Yeliz ÖZAY'a ve Arş. Gör. Mustafa AĞCA'ya, kaynak kitap temininde yardımlarını gördüğüm Ergin ALTUNSABAK'a, Emre Fatih BATIBAY'a ve Çağla YILMAZ'a teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET iv

ABSTRACT v

TEŞEKKÜR vi

İÇİNDEKİLER vii

FOTOĞRAFLARIN LİSTESİ ix

KISALTMALAR x

1. GİRİŞ 1

2. ANİMASYON TARİHİ 5

2. 1. Animasyonun Tanımı 5

2. 2. Animasyonun Türkiye Dışındaki Tarihi 6

2. 3. Animasyonun Türkiye Tarihi 8

3. SAHTE FOLKLOR - UYGULAMALI FOLKLOR KAVRAMLARI ARASINDA ANİMASYON FİLMLER 13

3. 1. Fakelore ve Animasyon Filmler 14

3. 2. Geleneğin İcadı ve Animasyon Filmler 18

3. 3. Geleneğin Dönüşümü ve Animasyon Filmler 21

3. 4. Uygulamalı Folklor ve Animasyon Filmler 25

4. KELOĞLAN ANİMASYON FİLMİ ÖRNEĞİNDE KÜLTÜR - ANİMASYON İLİŞKİSİNE ELEŞTİREL BİR BAKIŞ 27

4. 1. Karakterler 28

4. 2. Atasözü ve Deyim 32

4. 3. Dua ve Beddua 32

4. 4. Masal 33

4. 5. Fıkra 34

Sayfa

4. 6. Mitoloji..... 34

4. 7. Ninni ve Tekerleme..... 34

4. 8. Çocuk Oyunları ve Oyuncakları..... 35

4. 9. Diğer Folklorik Ögeler..... 35

5. ANİMASYON FİLMLER VE KÜLTÜR EKONOMİSİ..... 37

6. SONUÇ..... 45

KAYNAKLAR..... 51

EKLER..... 55

FOTOĞRAFLAR..... 62

ÖZGEÇMİŞ..... 66

FOTOĞRAFLARIN LİSTESİ

Fotoğraf **Sayfa**

Fotoğraf 1.1. 3

Fotoğraf 1.2. 3

KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar, açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Kısaltmalar	Açıklamalar
ABD	Amerika Birleşik Devletleri
b.	Bölüm
bkz.	Bakınız
İng.	İngilizce
szn	Sezon
TRT	Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu
UNESCO	Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu

1. GİRİŞ

Folklor, Batı Avrupa'da ortaya çıkmış ve dünyaya buradan yayılmış bir disiplindir (Oğuz, 2013a: 5). Avrupa Folklor çalışmalarını doğuran şartların temeline, İstanbul'un 1453 yılında Türkler tarafından alınması konulabilir. İstanbul'un, Türklerin eline geçmesiyle doğu ticaret yolları el değiştirmiştir. Bunun sonucunda Avrupalılar, denizler vasıtasıyla yeni ticaret yolları aramış ve önce kara derili Afrika, sonra da kızıl derili Amerika yerlileri ile karşılaşmışlardır. Böylece bu insanların aynasında kendilerini görmeyi denemişlerdir (Oğuz, 2011: 1-2). 1846 yılında folklorun bir terim olarak kullanılmasıyla (Dorson ve Thoms, 2003: 1) folklor çalışmaları bilimsel bir içerik kazanmıştır. Türkiye'de ise folklor, bir disiplin adı olarak 1913 yılında Ziya Gökalp tarafından kullanılmıştır (Ziya Gökalp, 1913: 107-108).

Gerek Türkiye'de gerekse dünyada yapılan ilk dönem folklor çalışmalarında köylü-şehirli ayrımı yapılarak hakiki folklor ürünlerinin köylerde olduğu düşünülmüş ve bu dönem folklor çalışmaları derleme ağırlıklı olmuştur. Folklorun bu ilk dönemindeki araştırmacılar, derleme yaparak folklor ürünlerini yok olmaktan kurtardıklarını düşünmüşlerdir. Oysaki bu görüş oldukça geçersiz bir görüştür. Nasıl ki ölmek üzere olan bir hastanın fotoğrafının çekilmesi onu ölümden kurtarmayıp yalnızca o anki durumunu kayıt altına almaksa, folklor ürünlerini derleyip yayımlamak da onları yok olmaktan kurtarmayıp o an ki durumunu kayıt altına almaktan ibarettir. Öcal Oğuz'un da dediği gibi kültürün sürekliliği korunarak değil, yayılarak sağlanabilecektir (Oğuz, 2002: 20). Kültürün sürekliliğinin sağlanması ise her şeyden önce genç kuşaklara aktarımı ile mümkündür.

Kitle iletişim araçlarının olmadığı dönemlerde vakit geçirmek amacıyla bir yerde toplanan insanlar, çeşitli folklor ürünlerini icra etmekteydiler. Böylece birçok folklor ürünü genç kuşaklara aktarılmış oluyordu. Gelişen teknoloji ile birlikte, bu tür toplantılar yerini önce radyoya, sonra televizyona, günümüzde ise daha ziyade bilgisayara ve internete bırakmış durumdadır. Bu durum ise kültür aktarımı rolünün, teknolojik aletlere geçmesine sebep olmuştur. Bir başka deyişle, kültür aktarımı artık anne, baba, nine, dede, kardeş, arkadaş gibi şahıslar vasıtasıyla değil, kitle iletişim araçları ile gerçekleşmektedir.

Teknolojik aletlerde yaşanan bu gelişmeler nedeniyle küreselleşme artmakta ve dünya tek tip bir kültüre doğru hızla ilerlemektedir. Elbette ki bu kültür, teknolojik açıdan gelişmiş ülkelerin kültürüdür ve yerel kültürler üzerinde yok edici bir etkiye sahiptir. Zamanının büyük kısmını televizyon veya bilgisayar karşısında geçiren çocuk, renkli bir şekilde yansıtılan yabancı kültürleri görüp bu kültürlerin etki alanına girmektedir. Animasyon filmler vasıtasıyla görmüş olduğu bir geleneğin, doğal olarak kendi ailesinde gerçekleşmesini bekleyecektir. Bu psikoloji ilerleyen dönemlerde de devam edecek ve yabancı kültürüler kendi kültüründen hep bir adım önde olacaktır. Böylece yerel kültürlerin direnme gücü zayıflayacak ve yok olma süreci hızlanacaktır.

Animasyon filmler, kültür aktarımı konusunda bu kadar büyük bir öneme sahip olmanın yanı sıra büyük bir pazar da oluşturmaktadır. Animasyon filmleri yalnızca hoş vakit geçirmeye yarayan bir olgu olarak görmek yanlıştır. Gerek konulu parkları, gerek ülkelerin imgesel boyutuna yaptığı katkılar ve oyuncak endüstrisi ile büyük bir pazardır. Ülkelerin gelişmişlik düzeyi ile de yakından ilgili olan kültür ekonomisi, animasyon filmler sayesinde istendik seviyeye ulaşabilir.

Bu çalışmanın temel amacını da, kültür aktarımı ve bu aktarım sürecinde meydana gelen ekonomi oluşturmaktadır. Giriş ve sonuç bölümleri hariç, dört ana bölümden oluşan bu çalışmanın "Animasyon Tarihi" adlı kısmında, animasyonun dünyada ve Türkiye'de ne gibi değişiklikler geçirerek günümüze ulaştığı incelenmektedir. Yine bu bölümde animasyon film, çizgi film gibi kavramların arasındaki farklara değinilmekte ve animasyon film ile tam olarak neyin kastedildiği tartışma konusu yapılmaktadır. Animasyonun Türkiye dışındaki tarihi incelenirken başta Amerika Birleşik Devletleri olmak üzere, Japonya, İngiltere gibi öncü ülkelerdeki animasyon çalışmalarına da değinilmektedir. Animasyonun Türkiye'deki tarihinde ise yabancı ülkelerle karşılaştırmalar yapılarak animasyon sektörünün gelişmeme nedenleri üzerinde durulmaktadır. Ayrıca animasyonun günümüzdeki durumu, üniversiteler ve özel sektör üzerinden açıklanmaya çalışılmaktadır.

Tezin ikinci bölümü olan "Sahte Folklor-Uygulamalı Folklor Kavramları Arasında Animasyon Filmler" adlı kısmında ise, temelde animasyon filmler vasıtasıyla aktarılan bilgi ve kültürel mirasın sahte olup olmadığı tartışılmaktadır. Bu tartışma, öncelikle sahte folklor anlamına gelen "fakelore" kavramı ile daha sonra ise sonradan oluşturulmuş gelenek anlamına gelen "icat edilmiş gelenek" bağlamında tartışılmaktadır. Geleneğin

dönüşümü bağlamında ise kültürün, geçmişten günümüze ne şekilde değiştiği, örnekler üzerinden açıklanmaktadır. Bu bölümün son kısmında ise "uygulamalı folklor" kavramının önemine değinilmekte ve bu konuda yapılması gereken çalışmalar, nedenleri ile birlikte açıklanmaktadır.

Tezin üçüncü bölümünde TRT Çocuk kanalında yayınlanan Keloğlan Masalları adlı animasyon filminin ilk üç sezonu örnek alınarak kültür-animasyon ilişkisine dair bir inceleme yapılmaktadır. Bu incelemenin temel amacı, kültür ögelerinin ne şekilde kullanıldığıdır. Ayrı başlıklar etrafında incelenen bu kısım, eleştirel bir incelemedir ve çeşitli önerileri dile getirmektedir. Bu bölümdeki başlıca amaçlardan biri Keloğlan Masalları adlı animasyon örneğinden yola çıkarak animasyon-kültür ilişkisine dair genel yargılara ulaşmaktır. Özellikle hangi kültür ögelerinin, ne şekilde ve hangi sıklıkla kullanıldığı, eleştirel bir bakış açısıyla inceleme konusu yapılmaktadır.

Tezin dördüncü bölümünde ise animasyon filmlerin oluşturduğu ekonomi, kültür ekonomisi bağlamında incelenmektedir. Özellikle oyuncak ve eğlence sektöründeki gelişmeler ile animasyon filmlerin turizm üzerindeki etkileri tartışma konusu yapılmaktadır. Ayrıca bölümün başında kültür ekonomisine yöneltilen eleştiriler, kültürel emperyalizm ve kültür ekonomisi ilişkisi tartışılmaktadır.

2. ANİMASYON TARİHİ

2. 1. Animasyonun Tanımı

Bu bölümde, animasyon filmin daha iyi anlaşılabilmesi için, animasyon tarihi üzerinde durulacaktır. Bunun yanı sıra animasyon film ile tam olarak neyin kastedildiğinin de açıklanması gereklidir. Türkçeye genellikle canlandırma olarak çevrilen animasyon, *tek tek resimleri ya da devinimsiz nesneleri, gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işi* (Özön, 2000: 133) olarak tanımlanabilir. Türkiye'deki genel algıya göre iki boyutlu animasyonlar "çizgi film", son zamanlarda yapılan üç boyutlu bilgisayar animasyonları ise "animasyon film" olarak nitelendirilmektedir.



Resim 1



Resim 2

Şirinler örneğinden hareketle açıklamak gerekirse, 1. resim "çizgi film", 2. resim ise "animasyon film" olarak tanımlanmaktadır. Özge Samancı'ya göre "çizgi film" animasyon sinemasının sınırlı bir kısmını karşılayan ve temelde çizgiye dayanan iki boyutlu animasyondur (Samancı, 2004: xii). Bu nedenle çalışmada, bütün bu filmler "animasyon film" olarak nitelendirilmiş, "çizgi ve animasyon film" diye bir ayrım gözetilmemiştir.

Animasyon filmlerin iki boyuttan üç boyuta geçmesi ve bilgisayar kullanılarak hazırlanması, seslendiği hedef kitlesinde bazı farklılıklara yok açmıştır. İki boyutlu animasyon, genellikle çocuklara hitap ederken üç boyutlu animasyon, hem çocuklar hem

de yetişkinlere hitap etmektedir. Bu durumun temel nedeni, üç boyutlu animasyonlarda gerçek karakter ve mekânların yer alarak animasyonu gerçeğe yaklaştırmasıdır. Bu tür değişimler de animasyonu, kültür aktarımı konusunda daha önemli bir yere getirmiştir.

2. 2. Animasyonun Türkiye Dışındaki Tarihi

Dünyadaki ilk animasyon filmlerin, hareket illüzyonu yaratması amacıyla bir defterin kenarına çizilen resimlerin, arka arkaya oynatılması ile ortaya çıktığı düşünülse de durum böyle değildir. İlk animasyon filmler flaş skeç yöntemi[1] ile hazırlanmıştır. Flaş skeç geleneğine uygun olarak Blackton tarafından 1906 yılında çekilen *Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri / Humorous Phase of Funny Faces*[2] adlı film, animasyonun ilk filmi olarak bilinmektedir. Émile Cohl tarafından 1908 yılında yapılan *Fantasmogire* adlı filmde, çizimler mürekkeple kâğıt üzerine çizilip oradan fotoğraflanmıştır. Aradan çizim tahtasının çıkarılması ile bilinen anlamda animasyona bir adım daha yaklaşılmıştır. Bununla birlikte ilk dönem animasyon tarihini anlamlandırmak için Winsor McCay iyi bir örnek oluşturur. Yapmış olduğu filmlerde dönem koşullarının yansımalarını bulmak mümkündür. *Küçük Nemo / Little Nemo (1991), Dinozor Gertie / Gertie the Dinosaur (1914), Uçan Ev / The Flaying House (1921)* filmlerinden bazılarıdır. 1918-1956 yılları arasında animasyon filmler yapan Max Fleischer, gerçek nesnelerin kaydedilmiş hareketlerini animasyon kâğıdına aktarmayı başarmıştır. Böylece animasyon karakterlerinin gerçek bir aktör gibi hareket etmesi sağlanmıştır (Maltin'den aktaran Samancı, 2004: 4-25).

1920'li yıllardan sonra birçok film stüdyosu kurulmasına rağmen, piyasanın tek hâkimi Disney Stüdyosu'dur (Samancı, 2004: 35). Disney Stüdyosu gerçekçi tarzı yakalamak için iki teknik sorunu, yaptığı denemelerle çözdü ve bunun sonucu olarak ilk sesli animasyon olan *İstimbot Willic / Steamboat Willic (1928)* ve ilk renkli animasyon filmi olan *Saçma Senfoni / Silly Symphony ve Ağaçlar ve Çiçekler / Flowers and Trees (1932)*[3] adlı filmleri üretmeyi başardı (Samancı, 2004: 39). Bununla birlikte ilk uzun metrajlı film olan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler / Snow White and the Seven Dwarfs[4] de bu döneme aittir (Tezcan (Balta), 1990: 4). Disney Stüdyosu ile eş zamanlı var olan diğer

[1] Flaş skeç (İng. flash sketch): 19. yüzyılın sonlarından 20. yüzyılın başına kadar yaygın olan salon eğlencesi. Performansı yapan kişi karatahtaya çizimler yapar, tahtaya art arda eklediği çizgilerle, başlangıçta yaptığı çizimleri beklenmedik bambaşka şeylere dönüştürür; bu dönüşümlerle izleyiciyi şaşırtır ve bir hikâye anlatır (Samancı: 2004: 133).
[2] Bkz. Fotoğraf 1.
[3] Bkz. Fotoğraf 2.
[4] Bkz. Fotoğraf 3.

ünlü stüdyolardan bazıları; Terrytoons, Walter Lantz, Warner Brothers (WB), Metro-Goldwyn-Moyer (MGM), United Ptoductions America (UPA) gibi stüdyolardır.

Amerika Birleşik Devletleri'nin dışında kurulan birçok animasyon stüdyosu da bu sanatın gelişmesine katkı sağlamıştır. İngiltere'de üretilen ilk animasyon film, 1945 yapımı *Handling Ships* olarak görünse de yaygın dağıtıma çıkan ilk film 1954 yapımı *Hayvan Çiftliği / Animal Farm* adlı filmdir. Filmin senaryosu George Orwell'ın aynı isimli kitabından uyarlanmıştır. İlk Fransız animasyon filmi 1930 yapımı *Le Roman de Renard* adlı filmdir (Kalkan, 2014: 13). Animasyonun önde gelen ülkelerinden biri de Belçika'dır. Öykü yazarı Peyo adıyla tanınan Pierre Culliford 1957 yılında *Smurf / Şirinler* adlı filmi yapmıştır (Hünerli, 2005: 41). Bununla birlikte İtalya, Hollanda, Almanya, Rusya, Çekoslovakya, Romanya, Bulgaristan, Polonya, Macaristan, Çin gibi ülkelerde de animasyon filmler üretilmiştir.

Japonya'da 1930'lu yıllardan beri küçük çapta yapılan animasyonu, Osamu Tezuka milyon dolarlık bir endüstriye dönüştürmüştür. Tezuka'nın 1963 yılında yaptığı *Tetsuan - Atoma / Astro Çocuk* adlı animasyon, Japonya'nın bu alanda söz sahibi olmasını sağlamıştır (Whitehead, 2012: 113). Japon animeleri, çocuklardan çok yetişkinlere hitap etmiştir. Bu animelerde gözler, kollar ve bacaklar normalden daha büyük çizilmiştir. Disney filmlerinin aksine, animelerde hayvanlar çok fazla yer almaz. Anime karakterleri çoğu zaman gerçek insanlardan oluşur. Üstün güçleri olan bu savaşçılar özgürlük için mücadele ederler. Bunun haricinde robotlar, mitolojik yaratıklar, canavarlar, ruhlar başlıca anime karakterleridir (Kalkan, 2014: 14). Japon animesi konusunda Hayao Miyazaki adından bahsedilmesi gerekmektedir. Yaptığı filmlerle Japon animesini üst düzeye taşıyan Miyazaki, 2001 yapımı *Sen To Chihiro No Kamikakushi* adlı filmi ile Oscar kazanmıştır (Whitehead, 2012: 115).

1980'li yıllardaki teknolojik gelişmeler, animasyon alanını da etkilemiş ve ilk bilgisayar animasyonu denemeleri başlamıştır. Bilgisayar animasyonunu, anlatının önemli bir parçası olarak gören ve bunu kullanan filmlerin çoğu hem maliyetli hem de başarısız olmuştur. Disney'in *Steve Lisberger'in Tron* (1982) ve Lorimar'ın *Son Yıldız Savaşçısı* (1984) bunlardan birkaçıdır (Whitehead, 2012: 121-122). 1984 yılında John Lasseter, *The Adventures of Andre and Wally B.* isimli ilk kısa bilgisayar animasyon filmini tanımladı.

Pixar şirketi tarafından 1995 yılında çekilen *Oyuncak Hikâyesi / Toy Story*[5] adlı film, tamamı bilgisayar animasyonu olan ilk filmdir. Pixar şirketi 2001 yılında en iyi animasyon film dalında *Shrek* adlı filmle Oscar ödülünü kazanmıştır. *Oyuncak Hikâyesi / Toy Story (1995, 1999, 2000), Karınca Z / Ant Z (1998), Shrek (2001, 2004, 2007, 2010), Buz Devri / Ice Age (2002, 2006, 2009, 2012)* gibi filmler bilgisayar animasyonlarından bazılarıdır (Kalkan, 2014: 11-12).

2. 3. Animasyonun Türkiye Tarihi

Türkiye'de animasyon tarihi, Türk gölge oyunu Karagöz'e kadar dayandırılsa da bilinen anlamdaki animasyon, 1950'lerden sonra gelişmeye başlamıştır. Önceleri sinema reklamları için hazırlanan çizgi filmler şeklinde görülen Türk animasyon sanatı, daha sonra alanını ve tekniklerini geliştirerek varlığını ispatlamıştır (Tezcan (Balta), 1900: 5). Türkiye'de animasyonun ilk denemeleri 1948-49 yılları arasında Vedat Ar'ın yöneticiliğini yaptığı bir kursla başlar. Vedat Ar'ın 1947 yılında on beş öğrencisi ile birlikte yaptığı, üç dakikalık *Zeybek Oyunu* adlı çalışması Türkiye'nin ilk animasyon filmidir (Onaran, 1994: 196).

1950'li yıllarda Yüksel Ünsal'ın yönetiminde *Evvel Zaman İçinde* ve *Nasreddin Hoca* filmleri yapılır. Ancak filmler, laboratuar işlemleri için gönderildiği ABD'de kaybolur (Balcıoğlu, 1983: 14). Daha sonra Vedat Ar, "Filmar" adılı bir stüdyo kurmuş ve burada bir yandan 2-3 dakikalık animasyon filmler üretirken bir yandan da değişik biçim araştırmaları yapmıştır (Şenler, 2005: 110).

Filmar ile aynı dönemde kurulan bir başka firma da "İstanbul Reklam Ajansı"dır. Bu ajans, başlangıçta karikatür sanatçılarına çizgi filmler hazırlatmış, görülen ilgi üzerine kadrosunu genişletip üretimini artırmıştır. Ancak bu dönemde üretilen çizgi filmler kalite açısından zayıf kalmışlardır (Aygenç, 1990: 19).

Aynı yıllarda "Radar Reklam"ın açtığı bir animasyon bölümü ile "Kare Reklam" adındaki bir stüdyo çalışmalara başlamış; fakat uzun ömürlü olmamıştır. Bununla birlikte "Stüdyo Çizgi" *Evliya Çelebi*, "Canlı Karikatür" adlı stüdyo ise *Koca Yusuf* ve *Direkler Arası* adlı filmleri yapmıştır (Atan, 1995: 27).

[5] Bkz. Fotoğraf 4.

1970'li yıllara gelindiğinde, Tonguç Yaşar ilk kişisel filmi *Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?*[6] ile 1970 yılında 2. Altın Koza film şenliğinde ödül almıştır. Tonguç Yaşar bu eserinde Osmanlı kaligrafi sanatı ile oluşturulan simgelere adeta can vererek bilindik çizgi film anlayışının dışında deneysel bir araştırma ortaya koymuştur (Türker, 2011: 235). Ayrıca bu film, 900 filmin katıldığı 9. Annecy Çizgi Film şenliğinde ön elemeyi geçerek gösterilmeye değer bulunan ilk Türk çizgi filmi olmuştur (Abalı, 2012: 106).

Karikatürist Tan Oral'ın, 1969'da yaptığı *Sansür* adlı animasyon film, TRT Kültür Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışması'nda birincilik ödülü, Akşehir Nasrettin Hoca Canlandırma Film Yarışması'nda (1975) büyük ödülü kazanmıştır (Oral'dan aktaran Hünerli, 2005: 64).

Tonguç Yaşar ile Tan Oral'ın bu tür deneysel filmleri, Türkiye'de animasyon sanatının estetik açıdan gelişmesine katkı sağlarken animasyon filmin sadece reklam filmi olmadığını da ortaya koymuştur (Abalı, 2012: 108).

1980'li yıllar Türk animasyonlarının yurtdışında ödüller aldığı dönemdir. 1980'li yılların ikinci yarısında Çizgi Reklam, Tunç İzberk Stüdyosu, Tele Çizgi, Animatek, Ajans Bulu, Arnet gibi birçok stüdyo devlet kurumları için eğitici ve öğretici filmler yapmaya başlamıştır (Hünerli, 2005: 66). 1988 yılında Dede Korkut Hikâyeleri'nden alınarak çizgi filme aktarılan 50 dakikalık *Boğaç Han* isimli animasyon, Türkiye'nin uzun metrajlı ilk filmidir. Bu film Pasin-Benice Stüdyosu'nda Derviş Pasin tarafından yapılmıştır (Abalı, 2012: 106).

Türkiye'de ilk animasyon bölümü, 1990 yılında Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Çizgi Film (Animasyon) Bölümü adı altında kurulmuştur. Anadolu Üniversitesi'nden sonra 2005 yılında Maltepe Üniversitesi'nde ve 2006 yılında Kütahya Üniversitesi'nde Çizgi Film-Animasyon Bölümü açılmıştır. Böylece animasyona ilgili kişilerin erken yaşlarda eğitim almaları sağlanmıştır (Abalı, 2012: 109-110).

01. 11. 2008'de Türkiye'nin ilk ve tek yerli çocuk kanalı olma özelliği ile TRT Çocuk yayın hayatına başlamıştır (http://www.trt.net.tr/Kurumsal/s.aspx?id=tarihce).

[6] Bkz. Fotoğraf 5.

Yaşanan bu önemli gelişme, animasyon sanatının niteliğinde ve niceliğinde artışa neden olacaktır.

2009 yılında Türkiye'nin ilk üç boyutlu çizgi film serisi *Keloğlan,* Animax Animasyon Stüdyoları tarafından yapılarak TRT Çocuk kanalında yayınlandı. İki sezon boyunca gösterilen *Keloğlan,* 2012'de reelle animasyonun birleştirildiği yeni bölümlerle ekrana geldi (Abalı, 2012: 110-111).

Said Nursi'nin hayatını anlatan *Allah'ın Sadık Kulu: Barla* adlı film, Türkiye'nin uzun metrajlı ilk bilgisayar animasyon filmidir. Filmde hareket yakalama (motion capture) tekniği kullanılmıştır (Kalkan, 2014: 19, http://www.allahinsadikkulu.com/). Yönetmenliğini Esin Orhan'ın yaptığı film, üç buçuk yıllık bir yapım sürecinden sonra 2011'de gösterime girmiştir (Abalı, 2012: 111).

Günümüzde birçok animasyon stüdyosu çalışmalarını sürdürmektedir. Bunlardan bazıları ve yaptıkları filmler şu şekilde sıralanabilir:

Ankara

Animax Animasyon Stüdyoları: *Keloğlan Masalları, Keloğlan Odama Saklandı, Anka-Anadolu Kartalları.*
Mavi Rüya Animasyon: *Dede Korkut Hikâyeleri.*
R. Ajans: *Kuzucuk.*

İstanbul

Cordoba Animasyon Stüdyosu: *Cille, Nane ile Limon, Gizemler Diyarına Yolculuk.*
Siyah Martı Reklam ve Animasyon Stüdyosu*: Harika İşler Takımı, Biz İkimiz, Köstebekgiller, Kimin Tarlası, Kelile ve Dimne.*
Zor Zanaat Prodüksiyon: *Tel Ali, Tilki, Çizgi Film Makinesi, Canlı Serüven.*
Haylazz Film: *Leylek Kardeş.*
Düşler Evi Çizgi Film Stüdyosu: *Küçük Hazarfen.*
Grafi 2000 Prodüksiyon: *Rüya'nın Günlüğü.*

Eskişehir

Düşyeri Çizgi Film ve Animasyon Stüdyosu: *Pepee* (Abalı, 2012: 111)

Görüldüğü gibi son yıllarda Türkiye'de animasyon, özel sektörde büyük gelişmeler göstermiş ve birçok yapıma imza atılmıştır. Özellikle *Keloğlan Masalları, Dede Korkut Hikâyeleri, Küçük Hazarfen* gibi yapımlar, Türk kültürüne ait ögelerin de ilgi ile takip edildiğini göstermektedir. Bu durum ise animasyon-kültür ilişkisinin önemini bir kez daha ortaya koymaktadır.

3. SAHTE FOLKLOR - UYGULAMALI FOLKLOR KAVRAMLARI ARASINDA ANİMASYON FİLMLER

Folklorun bir disiplin olarak ortaya çıktığı ilk dönemlerde, gerek Avrupa'da gerekse Türkiye'de, bu alana ait ürünlerin en saf hâli ile köylerde olacağı düşünülmüş, araştırmalar köy ve köy benzeri yerlerde sürdürülmüştür. Bunun temel nedeni köylerdeki insanların okuma-yazma bilmemesidir. Okuma-yazma bilmeyen insanlar, dönemin ulaşım şartları da düşünüldüğünde, yabancı etkilere kapalıdır ve bu nedenle de en saf folklor ürünlerine sahiptir. Durum böyle olunca ilk dönem folkloristleri köylü-şehirli ayrımı yaparak çalışmalarını köyler üzerinden sürdürmüş ve şehirlilerin folklorunu sahte folklor olarak düşünmüşlerdir.

Özellikle sanayi alanındaki gelişmelerin şehirlerde yarattığı istihdam sonucunda, köyden kente göçler hızlanmış, şehirlerde köyden gelenlerin oluşturduğu yeni mahalleler kurulmuş ve bu bağlamda düşünüldüğünde köylü-şehirli ayrımı zarar görmüştür. Tam tersi olarak teknoloji alanında yaşanan yenilikler neticesinde, şehirde yayımlanan bir program aynı anda köylere ulaşarak köylü-şehirli ayrımını ortadan kaldırmıştır. Marshall McLuhan konu ile ilgili manyetik keşiflerin, bütün insani ilişkilerde eş zamanlı alanı yeniden yarattığını ve insan ailesinin "küresel bir köy" koşulları altında yaşadığını belirtmektedir (McLuhan, 2014: 47-48).

Sanayi ve teknoloji alanında yaşanan bu gelişmelerin, köylü-şehirli ayrımını ortadan kaldırması, halk kavramının da yeniden düşünülmesine neden olmuştur. Zira Alan Dundes yazmış olduğu bir yazıda halkı şu şekilde tanımlamaktadır:

> Halk terimi en azından ortak bir faktörü paylaşan herhangi bir insan grubunu ifade eder. Bu grubu birbirine bağlayan faktörün ortak bir meslek, dil veya din olabilir ne olduğu önemli değildir. Bundan daha önemli olan ise herhangi bir sebebe bağlı oluşan grubun kendisine ait olduğunu kabul ettiği bazı geleneklere sahip olmasıdır (Dundes, 2003: 10).

Alan Dundes tarafından yapılan halk tanımı, folklor araştırmalarında köylü-şehirli ayrımını ortadan kaldırmış ve folklorun hakiki hâli ile köylerde olduğu düşüncesi de son bulmuştur. Bununla birlikte gerek matbaa alanındaki gelişmeler gerekse, ticari firmaların

folklor ürünlerini pazarlama aracı olarak kullanması "fakelore" (folklorun sahtesi) konusunda yeni bir tartışmayı meydana getirmiştir.

3. 2. Fakelore ve Animasyon Filmler

Fakelore terimi, ilk olarak Richard Mercer Dorson tarafından 1950 yılında *American Mercury* isimli dergide kullanılmıştır. İngilizce "fake" ve "lore" kelimelerinin birleşmesiyle oluşturulmuştur. Fake; sahte, yapma, uydurma, taklit anlamına gelirken lore ise bilim, bilgi anlamına gelmektedir (Gürçayır, 2007: 7). Dorson, "Folklor ve Fake lore" adlı yazısında, folklorun çalışma alanının değiştirildiğini, kötüye kullanıldığını ve istismar edildiğini, halkın Paul Bunyan'ın anlamsız ve saçma koleksiyonuyla aldatıldığını iddia eder. Ona göre kütüphaneden kımıldamadan para için yazanlar, uydurma masal ve kahraman kitapları sattılar (Dorson, 2007: 12). Dorson aynı yazısında Amerikan halk kahramanı Paul Bunyan örneğini ele alarak onun yalnızca dev bir oduncu olarak Amerikan mitini temsil ettiğini fakat; Bunyan gibi yarı tanrıların yerli mitolojinin ürünü olmadığını, folklorun faşist ve şovenist taraftarları olduğunu belirtir. Bununla birlikte, buna benzer halk sembollerinin Naziler tarafından da kullanıldığını söyler (Dorson, 2007: 12).

Richard M. Dorson ile benzer fikirler üreten bir diğer araştırmacı Marshall W. Fishwick'tir. Fishwick kaleme aldığı "Paul'ün Oğulları Folklor mu Fakelore mu?" adlı yazısında Joe Magarac, Pecos Bill, John Henry vb. kahramanların da aslında Paul gibi uydurma olduğunu, bu tür kahramanların sözlü gelenekte yaşamadığını, yalnızca yazılı metinlerde yer aldığını belirtir. Ona göre bu tür kahramanların yaratılması reklam amaçlıdır (Fishwick, 2007: 23-34).

Görüldüğü gibi Dorson, Paul Bunyan gibi halk kahramanlarının aslında halka ait anonim ürünler olmadığını bu yüzden de folklor kapsamında değerlendirilemeyeceğini belirtir. Ona göre bu tür kahramanların yaratılmasındaki temel amaç ulus bilincinin oluşturulmasını sağlamaktır. Fishwick'in tespitlerine dayanarak fakelore yapmanın bir diğer amacının reklam olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca şunu da belirtmek gerekir ki hem Dorson hem de Fishwick, fakelore kapsamında değerlendirdikleri ürünleri olumsuzlamaktadırlar.

Türkiye'de de fakelore konusunda çeşitli araştırmalar yapılmış ve Türk folkloruna ait bazı ögeler bu kapsamda değerlendirilmiştir. Gökhan Tunç, "Fakelore Kavramı Merkezinde Yunus Emre" adlı yazısında Yunus Emre'nin farklı bakış açılarıyla (milliyetçi, hümanist, Alevi, Sünni ve Marksist) sahiplenilmiş ve düşüncelerinin meşrulaştırılmasına yardımcı olan bir tarihsel figür olarak alımlandığını belirtmiştir (Tunç, 2007: 23). Funda Işıl Şimşek, "'Fakelore' Kavramı ve Nasreddin Hoca" adlı yazısında Nasreddin Hoca'nın genel olarak kaynaklarda Sivrihisar'da doğup Akşehir'de yaşadığının belirtilmesine rağmen birçok ülke ve farklı mezhepler tarafından sahiplenilmesinin fakelore örneği oluşturduğunu belirtir (Şimşek, 2008: 84-89). Belde Aka ise "Bir Fakelore Örneği Olarak Çağan Irmak'ın "Takip"i" adlı yazısında, *Takip* adlı filmde olayların Türkiye'nin bir köyünde geçmesi ve "kurt adam" mitinin kullanılmasını olumsuzlamaktadır. *Takip'in* "hiçbir folklorik mirasa sahip olmayan" kurt adam mitini konu edinmesi sebebiyle fakelore olarak nitelenebileceğini belirtir (Aka, 2009: 116-120). E. Ölçer Özünle, "Kırkyama Kahramanlar: Tarihi Çizgi Romanlarda Gelenek İcadı ve İmhası" adlı yazısında Tarkan ve Karacaoğlan çizgi romanlarının gerçek bir milliyetçi tavır olmaktan uzak olduklarını, söz konusu kahramanların geleneksel kahramanı dönüştürücü etkisi olmadığını ve böylece adeta geleneği imha ettiğini belirtir (Ölçer, 2012: 174).

Görüldüğü gibi fakelorun ortaya çıkmasının birden fazla nedeni vardır. Başat neden fakelore ürünlerinin halka ait anonim ürünler olmamasıdır. Bu ürünler, masa başında oluşturulan ve genellikle ticari bir kaygı taşıyan ürünlerdir. Bunun dışında folklorik özellikler taşıyan kişilerin, farklı görüşler tarafından sahiplenilerek fakelore yapılması, onların ideolojik görüşleri yayma konusunda taşıdığı önemden kaynaklanmaktadır. Folklorik bir mirasa sahip olmayan ögelerin folklor gibi gösterilmesi de bazı araştırmacılar tarafından fakelore olarak değerlendirilmektedir. Yine geleneksel bir yapıya dayanmayan ürünler de fakelore kapsamında değerlendirilmektedir.

Bütün bu görüşler dikkate alındığında ortaya şöyle bir soru çıkmaktadır. Verilen bu bilgiler gerçekten sahte olup fakelore mudur, yoksa çağın gereklerine uygun olarak değişmiş folklor mudur? Öncelikle şunu belirtmekte fayda var ki, bir kişi A şehrinden mâni derledim diyerek masa başında yazdığı mânileri inceleme konusu yapıyorsa, bu hem ahlaki hem de bilimsel açıdan oldukça olumsuzdur ve böyle bir durumu savunmak da mantık dışıdır. Fakat sözlü kaynaklardan derlenmiş bir masalın, matbaa veya görsel-işitsel cihazlar kullanılarak daha geniş kitlelere

aktarılması neden bu ürünleri fakelore hâline getirsin? Teknolojinin kültür aktarımı konusundaki önemini fakelore olarak değerlendirip folklor ürünlerinin sözlü kaynaklar vasıtasıyla aktarılması gerektiğini savunmak, geçmişe duyulan özlemin romantik bir tezahürü değil midir? Ayrıca bir folklor ürününün orijinalliğini belirlemenin de yolu yoktur. Her folklor ürünü, tarihi seyri içinde, kuşaktan kuşağa aktarılırken mutlaka değişikliklere uğrar.

Milman Parry, Sözlü Kompozisyon veya Sözlü Formül adı verilen teori üzerine yaptığı çalışmalarda Homer'in Odessa ve İlyada'sının ezberlenip aynen aktarılmadığı ve her icrada farklılıklara sahip metinlerin oluştuğunu ortaya koyar (Çobanoğlu, 2012: 264). Görüldüğü gibi Odessa ve İlyada gibi tarihi oldukça eskilere dayanan metinler bile belli bir değişiklikten geçmiş, hep aynı şekilde icra edilmemiştir. Bunun temel nedeni folklorun değişken yapısıdır ki bu değişkenlik aslında folklorun en asli özelliklerinden biridir.

Folklor ürünlerinin orijinalliği-sahteliği konusunda görüş bildiren araştırmacılardan biri de Alan Dundes'tır. Dundes, "Fakelore Fabrikasyonu" adlı yazısında Grimm Kardeşler'in, halkbilimi çalışmalarının öncülerinden olduğunu belirterek onların şu sözlerine atıfta bulunur: "Derlemeci her şeyden önce, kaydedeceği şeyleri uydurmadan ve ekleme yapmadan uygun yerlerde uygun tarzda anlatıcının ağzından aslına uygun ve tam olarak sadakatler yazıya geçirmelidir." Dundes, Grimmlerin bu söylediklerini uygulamadıklarını dolayısıyla onların çalışmalarının da saf ürünler olmadığını belirtmiştir (Dundes, 2007: 75-76). Dundes yine aynı yazısında Kalevala'nın da fakelore'un klasik bir örneği gibi göründüğünü belirtir (Dundes, 2007: 77). Burada Dundes'ın görüşlerini dikkate alarak şunları söylemek mümkündür: Folklor ve fakelore arasında net bir ayrım yoktur. Bir ürünü fakelore kapsamında değerlendirip olumsuzlamaya kalkışmak, aslında birçok folklor ürününe de aynı olumsuzlamayı gerektirir. Dolayısıyla hiçbir folklor ürünü Dorson'un bahsettiği şekilde saf değildir.

Folklor ürünlerinin animasyon filmler aracılığıyla aktarılması ilk başta fakelore örneği gibi görünebilir. Bunun temel nedeni folklorun bağlamından koparıldığı düşüncesidir. Dorson'a göre folklor, hangi şekilde tanımlanırsa tanımlansın sözlü olarak yaşadığını kanıtlaması gerekir. Masallar, şarkılar, söylenceler, el sanatları sonraki nesillere sözlü olarak aktarılır. Yayımlanma onların yayılmasına yardım edebilir; ancak bir masal sadece yayında yaşarsa edebiyat olur, halk ürünü değil (Dorson, 2007: 12-13). Dorson'un

böyle bir düşünce içinde olmasının iki temel nedeni vardır. Birincisi folklorun sözlü gelenek dışında (matbaa ya da animasyon filmler vasıtasıyla) aktarılmasının onun bağlamından koparacağı inancıdır. Oysa folklor ürünlerinin bağlamı her zaman dönemin şartlarına uygun bir şekilde değişme gösterir. Bir halk türküsü ilk zamanlarda kopuz eşliğinde söylenirken daha sonra aynı türkü saz eşliğinde, yani daha gelişmiş bir çalgı eşliğinde söylenebilir. Bu nasıl ki türkünün bağlamını değiştirip onu sahte folklor hâline getirmiyorsa, bir masalın da animasyon filmler aracılığıyla aktarılması onu sahte folklor hâline getirmez. İkinci neden ise folklordaki anonimlik mevzusudur. Folklor ürünleri ortaya çıktığı andan itibaren hep bir değişme gösterir. Bu değişmeler ise genellikle bireysel yaratıcılıkla ilgili olarak ortaya çıkar. Bireysel yaratıcılık folklor ürünlerinin yapısına zarar vermez, sadece onları daha güzel bir şekle dönüştürür. Somut bir örnekle açıklamak gerekirse, sözlü kaynaklardan dinlediği bir masala formeller ekleyerek daha güzel bir şekilde başkalarına anlatan birine masal anası adı verilip bu durumu olumlu olarak görülürken neden sözlü gelenekteki bir masalı, bireysel yaratıcılığı da kullanarak filme çeken bir senarist fakelore yapmakla suçlanıyor? Aslında iki durum da benzer şartlarda ortaya çıkmıştır.

Ayrıca Dorson, folklorun hangi şekilde tanımlanırsa tanımlansın sözlü olarak yaşadığını kanıtlaması gerektiğini savlıyor (Dorson, 2007: 12). Demek ki folklor ögelerinin animasyon filme aktarılması bu bağlamda düşünüldüğünde de fakelore olarak tanımlanamaz. Zira bugün animasyon filme dönüştürülen Keloğlan gibi kahramanlar, aynı zamanda sözlü gelenekte de varlıklarını sürdürmektedir. Konu ile ilgili Belde Aka, Takip adlı filmin "hiçbir folklorik mirasa sahip olmayan" kurt adam mitini koru edinmesi nedeniyle "fakelore" olarak nitelenebileceğini belirtmektedir (Aka, 2009: 120). **Bu bilgilerden hareketle söylemek gerekirse herhangi bir folklorik altyapı oluşturan tüm animasyon filmler, içerisinde bireysel yaratıcılığı barındırsa bile, "fakelore" değil, folklordur.**

Verilen bütün bu bilgiler göz önüne alındığında ortaya şöyle bir soru çıkmaktadır: Folklor ögelerinin sözlü gelenek yerine görsel-işitsel araçlarla aktarılmasının folklor araştırmaları açısından yeri nedir? Walter J. Ong, yazı ve matbaa kavramlarının varlığını bile bilmeyen, iletişimin yalnız konuşma dilinden oluştuğu kültürleri "birincil sözlü kültür", buna karşılık günümüz ileri teknolojisiyle yaşantımıza giren telefon, radyo, televizyon ve diğer elektronik araçların sözlü nitelikleri, üretimi ve işlevi önce yazı ve

metinden çıkıp sonra konuşma diline dönüştüğü için "ikincil sözlü kültür" olarak nitelendirir (Ong, 2013, 23-24). Bu görüş doğrultusunda söylemek gerekirse folklorik bir ögenin animasyon filme aktarılması, birincil sözlü kültürdeki bir ögenin ikincil sözlü kültüre aktarılmasıdır. Birincil sözlü kültürdeki aktarım, sınırlı sayıda kişiyi kapsarken ikincil sözlü kültürdeki aktarım bölgeler, ülkeler hatta kıtalar arası bir aktarımı kapsamaktadır ki, bu durum da animasyon filmlerin kültür aktarımındaki yerini açıkça ortaya koyar. Nitekim 1930'lu yıllarda animasyon film olarak gösterilen *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Masalı,* kendisine oldukça benzeyen *Nardaniye Hanım* (Boratav, 2009: 114-120) adlı masalı neredeyse sözlü gelenekten bile silmiştir. Bu nedenle folkloristlerin animasyon filmlerin bu özelliklerini dikkate almaları, çalışmalarını animasyon filmler üzerinde de sürdürmeleri, Türk folklor araştırmaları açısından büyük önem arz etmektedir.

3. 3. Geleneğin İcadı ve Animasyon Filmler

Folklorun sahteliği konusunda tartışılan kavramlardan bir diğeri "geleneğin icadı" veya "icat edilmiş gelenek"tir. Geleneğin icadı (the invention of tradition) genel olarak resmi kurumların bürokratik uygulamalarını incelese de, geleneğin icadı-animasyon filmler konusunda yapılacak bir tartışma animasyon-folklor açısından önem taşımaktadır. Geleneğin icadı konusuna geçmeden önce "gelenek" kavramı üzerinde durmak faydalı olacaktır. Terim kaynaklarda şu şekilde geçmektedir:

"Bir toplumda, bir toplulukta eskiden kalmış olmaları dolayısıyla saygın tutulup kuşaktan kuşağa iletilen, yaptırım gücü olan kültürel kalıntılar, alışkanlıklar, bilgi, töre ve davranışlar, anane, tradisyon (Türkçe Sözlük, 2011: 920)." Türk Dil Kurumu tarafından yapılan yukarıdaki tanımda geleneğin değişken yapısından ziyade eskiden kalma özelliği üzerinde durulmaktadır. Başka bir deyişle bu tanımda gelenek geçmişte var olan ve günümüze ulaşan bir olgu olarak kabul edilmekte, günümüzde meydana gelmiş bir gelenek ise bu bağlamda gelenek olarak değerlendirilmemektedir. Fakat genel olarak halkbilimciler, gelenek kavramının değişkenliği üzerinde durmaktadırlar.

> Eskiden beri devam edip gelen, gayri resmi yol ve yöntemlerle kazanılan ve kuşaktan kuşağa aktarılan ve zamanın ihtiyaçlarına göre her kuşakta belli ölçüde bireysel yaratıcılığa ve değişmeye ve de gelişmeye izin veren bilgi, hareket ve materyal ürünleri üretme ve kullanma tarzı (Ekici, 2011: 20).

Metin Ekici tarafından yapılan bu tanım, bir önceki tanıma göre oldukça farklılık göstermektedir. Ekici, yapmış olduğu tanımda öncelikle geleneklerin zamana göre değişkenliği üzerinde durmakta ve bireysel yaratıcılığın her gelenekte var olduğunu iddia etmektedir. Her geleneğin belli bir zamanda belli kişiler tarafından yaratıldığı muhakkaktır. Yani her geleneğin aslında belli bir icat edeni vardır. Yalnızca bazı geleneklerin ne zaman icat edildiği bilinmemekte bazılarının ise bilinmektedir. Dolayısıyla icat edilme zamanlarına göre gelenekleri ayırmak pek makul görünmemektedir.

Nebi Özdemir ise geleneği, geçmişten hareketle geleceğin kurgulanması, yaratılması ve yöneltilmesi olarak tanımlamakta ve geleneğin kalıplarını yıkarak var olduğunu ve yaşadığını söylemektedir (Özdemir, 2012a: 372). Özdemir, yaptığı tanımda genel olarak geleneğin statik bir yapıda olmadığını ve geçmişle gelecek arasında bağlantı kurduğunu belirtmekte ve geleneğin belli kalıplara bağlanmasına da karşı çıkmaktadır.

Gelenek terimi üzerinde oluşan bu farklı algılar, terimin tanımlanmasını da oldukça güçleştirmektedir. Nitekim Stith Thompson' göre "gelenek öyle bir köşe taşıdır ki folklor terimi altında ele aldığımız her şeyin içinde yer almaktadır" (aktaran Çobanoğlu, 1999: 7). Bu tanım da geleneğin çok geniş bir kapsamı olduğunu ortaya koymaktadır. Gelenek kavramının bu geniş kapsamına rağmen, icat edilmiş gelenek, temelde ortaya çıkış tarihi belli olan gelenekleri kapsar. Eric Hobsbawm, icat edilmiş gelenek konusunda tıpkı Dorson gibi olumsuz bir bakışa sahiptir ve bu tür gelenekleri sahte ve yapay olarak görmektedir.

> "İcat edilmiş gelenek", alenen ya da zımnen kabul görmüş kurallarca yönlendirilen ve bir ritüel ya da sembolik bir özellik sergileyen, geçmişle doğal bir süreklilik anıştırır şekilde tekrarlara dayanarak belli değerler ve davranış normlarını aşılamaya çalışan bir pratikler kümesi anlamında düşünülmelidir (Hobsbawm, 2006: 2).

Yukarıdaki tanıma bakıldığında icat edilmiş gelenek ile folklorun özelliklerinin büyük ölçüde benzediği görülmektedir. İcat edilmiş gelenek de tıpkı folklor gibi kabul görmüş kurallara, ritüellere ve geçmişle belli bir bağlantıya sahiptir. İcat edilmiş geleneğin bu özellikleri düşünüldüğünde onu folklordan ayırmak oldukça zor görünmektedir.

Hobsbawm'a göre icat edilmiş gelenek; yeni durumlara uyarlanmış, eski durumları akla getiren formlara bürünmüş, ya da yarı zoraki tekrarlarla kendi geçmişlerini oluşturarak karşılığını bulan geleneklerdir (Hobsbawm, 2006: 3). Hobsbawm'nın, icat edilmiş gelenek hakkında belirttiği yukarıdaki bilgilere bakarak onun bu kavramı olumsuzladığını söylemek mümkündür. Hobsbawm'ın olumsuzlamasının temel nedeni icat edilmiş geleneği anonim olarak değil, yapay olarak görmesidir. Oysaki Hobsbawm'ın "karşılık bulan gelenekler" sözü, anonimlik mevzusunu anlamsız kılmaktadır. Zira geleneğin, gelenek olup olmadığı aslında halk nezdinde kabul görmesiyle ilgilidir. Bununla birlikte bir geleneği anonim olarak nitelemek oldukça mantık dışıdır. Çünkü her geleneğin belli bir yaratıcısı vardır. Yalnızca bazı geleneklerin ortaya çıktığı zaman bilinmekte, bazılarının ise bilinmemektedir. Geleneğin anonimliği ise aslında, ortaya çıkış tarihinin bilinmemesiyle ilgili bir durumdur. Örneğin, ortaya çıkış tarihi tam olarak bilinmeyen Hıdırellez geleneğini gelenek sayıp tarihi yalnızca birkaç yıla dayanan Çıldır Kaz Festivali'ni gelenek saymamak ne kadar doğrudur? Hâlbuki iki gelenekte aynı misyonu üstlenmekte, toplumsal dayanışmayı ve coşkuyu dile getirmektedir.

Eric Hobsbawm, icat edilmiş gelenekleri 3 gruba ayırmaktadır:

a. Toplumsal birlik-beraberliği ya da gerçek veya yapay cemaatlere grup aidiyetini oluşturan veya sembolize eden gelenekler.

b. Kurumların statü ya da otorite ilişkilerini oluşturan veya meşrulaştıran gelenekler.

c. Ana amacı toplumsallaştırma, inançların, değer yargılarının ve davranış teamüllerinin aşılanıp aktarılması olan gelenekler (Hobsbawm, 2006: 12).

Hobsbawm'ın görüşleri doğrultusunda düşünüldüğünde, animasyon filmler-icat edilmiş gelenek bağlamının, c maddesine uygun düştüğü görülebilir. Çünkü folklorik ögelerin animasyon filme alınmasının temel amacı bu ögelerin aktarılıp aşılanmasıdır. Fakat bir önceki bölümde de tartışıldığı gibi, folklorik ögelerin animasyon filmler vasıtasıyla aktarılması, fakelore veya icat edilmiş gelenek değil, çağın gereklerine uygun kültür aktarımıdır. Değişen zaman koşulları, insan yaşamının bütün kısımlarını değiştirdiği gibi kültür aktarımını da değiştirecektir. Dolayısıyla geleneklerin aktarım şekli ve aktarım araçlarının değişmesi sahteliğinden veya icat edilmişliğinden değil çağın getirmiş olduğu zorunluluktandır. Özdemir'in de dediği gibi "eğer gelenek canlı bir olgu olarak kabul

ediliyorsa, en mükemmel ya da klasik ürün / biçim / gelenek henüz yaratılmayandır, diğer bir ifadeyle gelecekte yaratılacak olandır" (Özdemir, 2012: 373).

3. 4. Geleneğin Dönüşümü ve Animasyon Filmler

Bu bölümden önceki iki bölümde, kültür ögelerinin animasyon filmler vasıtasıyla aktarılmasının sahte folklor oluşturup oluşturmadığı üzerinde durulmuş ve bu durumun modern kültür aktarımı olduğu sonucuna varılmıştır. Modern kültür aktarımı ise statik olmayan kültür üzerindeki bazı değişiklikleri ifade eder. Bu bölümde de folklor ögelerindeki icra ve aktarım farklılıkları üzerinde durularak elektronik ortamın kültür üzerindeki etkileri çözümlenmeye çalışılacaktır.

Kültür aktarımı, matbaa ve işitsel-görsel cihazların olmadığı dönemlerde sözlü olarak yapılmaktaydı. Matbaanın icadından sonra, sözlü kültür aktarımının yanında yazılı kültür aktarımı da boy göstermeye başladı. Kültürün yazılı ve sözlü durumu ile ilgili Dursun Yıldırım şu bilgileri vermektedir.

> Bir milletin hayatında millî kimliği belirleyen kültürün taşıyıcıları, geniş anlamda, sözlü ve yazılı ifade gelenekleridir. Bunlardan ikincisi, ilkinin bilgi ve tecrübe birikiminden kaynaklanarak ortaya çıkmıştır. Yapıları ve hususiyetleri farklı olmasına rağmen, bu iki gelenek, birbirleriyle alış-verişte bulunurlar. Aralarındaki ilişki bir anlamda, kültürü oluşturan maddî ve manevî faaliyetler arasındaki ilişkiye benzer ve onlar gibi, birbirlerini sürekli etkileyerek gelişmelerini devam ettirirler (Yıldırım, 1998: 37).

Yıldırım, burada yazılı ve sözlü geleneklerin birbirlerinden faydalandıklarını ve birbirleriyle etkileşimde olduklarını belirtir. Burada yazılı ve sözlü geleneklere, medyatik gelenekleri de eklemek mümkündür. Medyatik gelenekler de yazılı ve sözlü geleneklerle etkileşim hâlindedir. Dolayısıyla yazılı ve sözlü geleneklerin, icra ve aktarımının büyük bir kısmı medyaya geçmiş bulunmaktadır. Özdemir'in de belirttiği gibi "1970'li yıllar, masal kökenli fantastik filmlerin ortaya çıktığı, buna karşılık da masal anlatma geleneğinin (önce yazılı kültür, sonra da televizyonun da etkisiyle) ortadan kalkmaya başladığı bir dönemdir.

Artık radyo, sinema ve televizyon, yeni masal anaları olarak işlev görmektedir" (Özdemir, 2012: 251).

Kültür icra ve aktarımının radyo, televizyon gibi kitle-iletişim araçlarına geçmesi, kültür ürünlerinin icrası üzerinde bazı değişikliklere neden olmuştur. Bu konuda en çok tartışılan geleneklerden biri "âşıklık geleneği"dir. Birçok araştırmacı, âşıklık geleneğinin çağın gereklerine uygun olarak farklı müzik aletleri ile devam ettirildiği görüşündedir. Bu bağlamda Barış Manço gibi sanatçılar da çağdaş ozan olarak düşünülmektedir. Umay Günay'a göre "Barış Manço, millî kültür birikimimizin önemli bir kısmını teşkil eden Ozan-Baksı edebiyat geleneğinin devamı olan âşık tarzının çağın ihtiyaç, zevk, kabul ve beklentileri çerçevesinde yeni bir oluşumun temsilcisi ve kurucusudur" (Günay, 1992: 3). Özkul Çobanoğlu da bir yazısında Barış Manço'nun yaptığını, çağdaş ihtiyaçlara cevap vermek ve çağdaşlaşmak olarak değerlendirmektedir (Çobanoğlu, 2000: 45). M. Öcal Oğuz, âşıklık geleneği ile Barış Manço arasında kurulan bağın, Kemal Sunal filmleri ile Keloğlan masalları arasında da kurulabileceğini belirtirken (Oğuz, 1999: 97) Gülin Öğüt Eker, Barış Manço'nun, Ozan-Baksı geleneğinin Âşık Edebiyatına tekâmül eden unsurlarını, daha geniş ifadeyle Türk kültürünün değer yargılarını edebî ve estetik zevkini, sembollerini, halk edebiyatı ürünlerini modern araç ve yöntemlerle harmanlayarak yeni bir sentez ortaya çıkardığını düşünmektedir (Eker, 2010: 399). Dilaver Düzgün ise Barış Manço'yu, Yaşar Reyhani ve Murat Çobanoğlu gibi geleneğin tam bir temsilcisi olarak görmemekte; fakat duyuş ve hissediş tarzı dikkate alındığında, onu geleneğin dışında da görmenin mümkün olmadığını, âşık tarzının gerçek anlamda çağdaş bir yorumcusu olduğunu kabul etmek gerektiğini belirtir (Düzgün, 2009: 50).

Âşıklık geleneğinin dönüşümü konusunda değerlendirilen bir başka sanatçı Özay Gönlüm'dür. Nebi Özdemir, Özay Gönlüm üzerine yaptığı bir araştırma ile onu, elektronik kültür ortamlarının hikâyeci âşığı olarak kabul eder ve bu konuda çeşitli deliller sunar.

> …Denizli ağzı ile yarattığı gösterimler (taklit, türkü icrası, Nine'nin mektupları tiplemesi ve türkü öyküleri ile fıkra anlatımları, atasözü, deyim ve mahalli terimlerle süslü konuşma üslubu), Maliye Bakanlığı'nın televizyon için hazırladığı KDV reklamlarında ve radyo tiyatrolarında rol alması, çiftçilere ve çocuklara yönelik radyo ve televizyon programlarındaki katkıları, Özay Gönlüm'ün dramatizasyon yeteneğini

ortaya koyan, elektronik kültür ortamlarının hikâyeci âşığı ve meddahı olarak kabul edilmesini sağlayacak delillerden birkaçıdır (Özdemir, 2002: 45).

Kemal Varol ise Haluk Levent üzerine yazdığı bir yazıda onu tıpkı Dede Korkut Oğuznameleri'ndeki omzundan çalgısını eksik etmeyen ozan gibi, yeni dönem ozanı olarak tanımlamaktadır (Varol, 2003: 56).

Günümüzde birçok pop-rock şarkıcısı, gerek icra ettikleri türküler ile gerekse düşünüş tarzı olarak âşıklık geleneğinin bir temsilcisi olarak düşünülebilir. Bu tür şarkıcılar, âşıklık geleneğinde çok sık işlenen konular üzerine şarkı yapmalarının yanı sıra bazı şarkılarının sonuna isimlerini ekleyerek (adeta mahlas tapşırarak) geleneğe yaklaşmaktadırlar. Bazı şarkıcılar ise toplumda büyük yankı uyandırmış olaylar üzerine şarkı yazarak adeta bir çağdaş ozan görevi görmektedirler. Ayna Grubu'nun 2006 yılında piyasaya sürülen *Nefes* albümündeki "Ezo Gelin" adlı şarkısı bu duruma örnektir. Söz ve müziği Ayna Grubu'na ait olan şarkı, Ezo Gelin adlı halk hikâyesinden esinlenerek yaratılmıştır. Bahsi geçen şarkıcıların, şarkılarında gitar gibi müzik aletlerini kullanmaları, gelenek değişimi kavramı içinde değerlendirilmesi gereken bir olgudur.

Gelenek değişimi kavramı içinde değerlendirilen bir başka değişim meddahlık-stand up dönüşümüdür. Meddah, "taklitler yaparak hikâye anlatan ve eğlendiren kimse" (Albayrak, 2004: 374) olarak tanımlanabilir. Bugün stand up gösterileri yapan Cem Yılmaz, Ata Demirer gibi isimler de tıpkı meddahlık geleneğinde olduğu gibi tek kişilik gösterilerinde, çeşitli konuları taklitler yaparak belli bir topluluk önünde gerçekleştiren isimlerdir. Bu bağlamda Cem Yılmaz'ın çağdaş meddah olarak nitelendirilmesi akla uygundur. Konu ile ilgili olarak Özdemir'in, "…geleneksel Türk tiyatrosu geleneğinin meddahlık adlı alt geleneğinin 2000'li yılların Cem Yılmaz, Beyaz, Yılmaz Erdoğan gibi "stand-upçı"larınca devam ettirildiği gerçeği, bu geleneğin 20. asrın başında son ustalarının bu dünyadan göç etmeleriyle birlikte yok olduğu şeklindeki değerlendirmeleri geçersiz kılmıştır" (Özdemir, 2002: 40) şeklindeki sözleri geleneğin değişimi konusunda önemli bir tespittir. *Komedi Dükkanı, Çok Güzel Hareketle Bunlar* gibi televizyon programları da Türk halk tiyatrosu geleneklerinden yararlanan ve aslında köy seyirlik, orta oyunu, gölge oyunu gibi tiyatroların devamı sayılabilecek programlardır.

Geleneğin değişimi bağlamında değerlendirilebilecek bir başka örnek mitoloji-fantastik filmler, bilgisayar oyunları dönüşümüdür. Dünyada oldukça büyük bir izlenme oranına sahip *Yüzüklerin Efendisi* adlı film, özde çağdaş bir mitolojik anlatıdan başka bir şey değildir. Yine efsanevi ve mitsel içeriğe dayanan birçok bilgisayar oyunu da aslında çağdaş bir mitoloji anlatma geleneğidir. Ezgi Metin Basat'ın da belirttiği gibi "korku filmlerinde efsanelerden yararlanılması, aşk filmlerinin destan metinlerinden türetilmesi, bilim kurgu ve fantastik filmlerin mitolojik anlatılara benzemesi sözün büyüsünün geçerliliğinin kanıtı olarak görülebilir" (Basat, 2011: 144).

Bütün bu örneklerdeki dönüşümler, gerçekten dönüşüm mü, yoksa geleneğin yozlaşması mıdır? Böyle bir soruya verilecek temel yanıt geleneğin dönüşümü olmalıdır. Çünkü gelenek, zamana ve mekâna bağlı olarak çeşitli gelişmeler göstermektedir. Zira gelenekteki gelişme ve dönüşmeleri yozlaşma olarak nitelemek, temelde bütün gelenekleri yozlaşmış olarak nitelemeyi gerektirir ki ortaya çıktığı zamandan bu güne değişime uğramamış gelenek yok gibidir. Konu ile ilgili Metin Ekici, zaman, mekân ve sosyal yapıya uyumlu hale getirmek için yapılan her değiştirme olumlu karşılanmakta ve gelişme olarak kabul edilmektedir (Ekici, 2008: 36). Demek ki bir masalın animasyon filme aktarılması zamana uygun bir uygulamadır ve gelişme olarak nitelendirilmelidir. Nebi Özdemir'e göre geleneğin yozlaşıp yozlaşmadığına, geleneğin sahibi olan halk karar verecektir (Özdemir, 2012: 373). Stand up gösterilerine, pop-rock sanatçılarına karşı gösterilen ilgi ve animasyon filmlerin izlenme oranlarına bakarak söylemek gerekirse, halk bu tür gelenekleri yozlaşmış olarak görmemektedir.

Bazı araştırmacılar ise folklorik ögelerin medya yoluyla aktarılmasının halk kültürüne zarar verdiği düşüncesindedirler. Seda Başer Çoban, hikâye anlatıcısının tarihte aldığı yolun nihai noktasının televizyon ekranı olduğunu kabul etmenin kaçınılmaz olduğunu; fakat burada dikkat edilmesi gerekenin hikâye anlatıcısının televizyona transfer olmadığını, anlatıcı yokluğundan kaynaklanan boşluğa televizyonun geçtiği görüşündedir (Çoban, 2011: 36). Oysaki bu sav, temelde geçersiz bir görüştür. Zira bugün Kars şehrinde yüzlerce âşık olmasına ve hatta âşık kahvesinin de bulunmasına rağmen âşık dinleyenlerin sayısı oldukça azdır. Âşıklık geleneğine yer veren programların da izlenme oranı çok düşüktür. Çünkü değişen zamanla birlikte ihtiyaçlar da değişmiş, âşıkların yerini pop-rock sanatçıları almıştır. Aynı şekilde hiç kimse, animasyonun renkli dünyası dururken sözlü

kaynaklardan masal dinlemez. Demek ki hikâye anlatıcısının yokluğu boşluktan değil; değişen ihtiyaçlarla ilgilidir.

Ayrıca bazı araştırmacılar, ısrarla medyanın kültüre zarar verdiği düşüncesini savunmaktadırlar. Burada dikkat edilmesi gereken asıl durum şudur ki aslında kültüre zarar veren medya değil, halk kültürü konusunda yetersiz bilgiye sahip olan senarist, yapımcı vb. kişilerdir. Bu kişiler tarafından hazırlanan programlarda, deyim ve atasözlerinin yanlış kullanımı veya Türk kültüründe olmayan bir ögenin bu kültürün bir parçasıymış gibi gösterilmesi, medyanın kültüre zarar veriyormuş gibi algılanmasına neden olmaktadır. Oysaki burada tartışılması gereken asıl konu, bu tür senarist ve yapımcıların halk kültürü konusundaki eğitimsizlikleridir ki bu da millî eğitimde halk kültürü derslerinin zaruriliğine dair basit bir örnektir.[7]

3. 5. Uygulamalı Folklor ve Animasyon Filmler

Metin Ekici, bir çalışmasında folklor araştırmalarını üç boyuta ayırarak inceler. Ekici'ye göre ilk boyut "tespit", ikinci boyut "derleme", üçüncü boyut ise "temsil ve sunum"dur (Ekici, 2003: 72). İşte *uygulamalı folklor* denilen alan da folklor araştırmalarının üçüncü boyutunda yer almaktadır. M. Öcal Oğuz, uygulamalı folklor alanının ortaya çıkışıyla ilgili şu bilgileri vermektedir:

> Halk bilimini seçkinlerin yarattığı ve uyguladığı yaklaşımlarla ortaya çıkan kuramsal yararsızlıktan daha doğrusu denenen kuramların yararsız sonuçlarından kurtararak uygulanabilir yararlılığa yönlendirme, yerel renkleri küresele yeni yorumlamalarla katma amacını güden ve bir anlamda kuramlardan sıkılmışlığın kuramı olarak ortaya çıkan uygulamalı halk bilimi çalışmaları, ilk çıkışını İkinci Dünya Savaşı sonrasında ekonomik ve sosyal çalkantıların doruğa ulaştığı Almanya'da yapmış, bu yaklaşım hızla Avrupa'nın diğer ülkelerine ve Kuzey Amerika'ya yayılarak türler ve motifler temelinde yürütülen sözel ürün ağırlıklı halk bilimi çalışmalarının toplumsal sorunlar karşısındaki suskunluğu ve bu suskunluğun doğurduğu açmazlarla ilgili yoğun eleştirilerle biçimlenerek kuramsal bir çerçeve kazanmıştır (Oğuz, 2013: 42).

[7] Televizyon programlarında kültürel ögelerin yanlış kullanımına ilişkin daha fazla bilgi için bk. Oğuz, 2013b: 105-113.

Görüldüğü üzere uygulamalı folklor alanı yereli ulusala, ulusalı ise uluslararasına taşıma gibi bir amaç gütmektedir. Uygulamalı folklor-animasyon filmler bağlamında düşünüldüğünde yerelin ulusala, ulusalın da uluslararasına taşınmasında animasyon filmler kadar etkili başka bir araç daha yoktur. Zira animasyon film, dünyadaki bütün ülkeleri bir anda dolaşabilme gibi bir özelliğe sahiptir. Stith Thompson, 1937 Walt Disney üretimi olan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler adlı animasyon filmden, masallara ilgilerini uzun süre önce yitiren çok sayıda yetişkinin, bu yapımdan beklenmedik bir şekilde büyük zevk aldıklarını belirtir (Aktaran, Koven: 2014: 119). Nitekim Pamuk Prenses'in, Noel Baba'nın veya Batı dünyasına ait birçok folklorik ögenin bugün bütün dünyaca bilinmesi animasyonun, başka bir ifade ile uygulamalı folklorun başarısıdır.

Durum böyle olunca uygulamalı folklor çalışmaları, folklor disiplinin içerisinde büyük bir önem kazanmaktadır. Özellikle kültürün sürekliliğinin korunarak değil yaşatılarak sağlanabileceği düşüncesi göz önüne alındığında, uygulamalı folklor alanının önemi daha iyi anlaşılacaktır.

Uygulamalı folklor çalışmaları, folklor disiplinin saygınlığı açısından da önem taşımaktadır. Bugün birçok insan sosyal bilimleri, bilim olarak kabul etmemekte, gerekçe olarak da sosyal bilimlerin fayda sağlamadığı görüşünde birleşmektedir. Uygulamalı folklor çalışmaları ile folklorik ögelerin sağlayacağı toplumsal faydalar, özde folklor disiplinine, genelde ise sosyal bilimler alanına saygınlık kazandıracaktır.

Bütün bu özellikler, uygulamalı folklor-animasyon film ilişkisinin, folklor disiplini açısından önemini ortaya koymaktadır. Türk folkloruna ait ögelerin yaşatılması konusunda uygulamalı folklor alanı kadar etkili bir başka alan daha yoktur.

4. KELOĞLAN ANİMASYON FİLMİ ÖRNEĞİNDE KÜLTÜR - ANİMASYON İLİŞKİSİNE ELEŞTİREL BİR BAKIŞ

Teknolojik gelişmeler, birçok yeniliği hayata dâhil ederken sosyal hayat üzerinde de köklü değişiklikler yapmaktadır. Özellikle günümüz ailelerinde kültür aktarımı gibi konular, aile bireylerinden televizyon gibi teknolojik aletlere geçmiş görünmektedir. Zamanının büyük bir kısmını televizyon karşısında geçiren çocuk, doğal olarak kültür kodlarını da izlediği çizgi filmler vasıtasıyla öğrenecektir. Çizgi filmlerin, özellikle şiddet içeren özelliği düşünüldüğünde, teknolojik gelişmelerin zararlı mı; yoksa faydalı mı olduğu konusunda çeşitli tereddütler ortaya çıkabilir. Konu ile ilgili olarak Freud şu düşünceleri dile getirir:

> Bir insan şunu sorabilir: benden yüzlerce kilometre uzakta yaşayan çocuğumun sesini duymam ya da mümkün en kısa zamanda arkadaşımın uzun ve zor yolculuğunu kazasız belasız atlattığını öğrenmem, memnuniyetimin ve mutluluğumun artmasına vesile değil mi? Tıbbın bebek ölümlerini ve doğum sırasında enfeksiyon kapma riskini büyük ölçüde azaltmış olması ve hatta ortalama hayatı bir hayli uzatmış olması bir şey ifade etmiyor mu? (Aktaran Postman, 2013: 11).

Freud incelemesinin ilerleyen kısmında bu sorulara kendisi cevap vererek teknolojik gelişmelerin sonuçlarını ortaya koyar:

> Eğer uzak mesafeleri fetheden demiryolları olmasaydı, çocuğum hiçbir zaman doğduğu kasabayı terk etmeyecek ve onun sesini duymak için telefona ihtiyaç duymayacaktım. Eğer okyanuslar gemiyle aşılıyor olmasaydı, arkadaşım bu yolculuğa çıkmayacak ve ben endişemi gidermek için telgrafa ihtiyaç duymayacaktım. Bebek ölümlerinin azaltılması bizlere doğum kontrolünü empoze etti. Hijyen dönemi öncesine göre daha fazla çocuk yetiştiriyor değiliz ve aynı zamanda cinsel hayatımız daha güç şartlar altında gerçekleşiyor… Son olarak, zor ve sıkıcı bir hayatın uzatılmasının bize faydası ne ve hayat acıyla doluysa ölümü memnuniyetle karşılamaktan başka ne yapabiliriz (Aktaran Postman, 2013: 11-12).

Görüldüğü gibi teknolojik gelişmeler bir yandan kolaylıklar getirmekte, bir yandan ise var olan güzellikleri yok etmektedir. Burada, teknolojinin iyi mi yoksa kötü mü olduğu üzerinden bir tartışma yürütmek, konu açısından gereksiz durmaktadır. Çünkü teknoloji iyi

veya kötü yaşamımızda yer almaktadır. Bu sebeple teknolojinin nasıl daha iyi bir hâle getirileceği üzerinde durmak daha yararlı olacaktır.

Bu amaç doğrultusunda, bu bölümde TRT Çocuk kanalında yayınlanan "Keloğlan Masalları"[8] adlı animasyon film örnek alınarak animasyon filmlerde folklorik ögelerin kullanımına dair çözümlemeler yapılacaktır.[9] Animax Animasyon tarafından hazırlanan Keloğlan Masalları adlı animasyon filmin 1. sezonu *Bir Varmış Bir Yokmuş Keloğlan Masalları*, 2. sezonu *Keloğlan*, 3. sezonu ise *Keloğlan Odama Saklandı* adı ile yayınlanmıştır (http://tr.wikipedia.org/wiki/Kelo%C4%9Flan_%28dizi%29). Keloğlan animasyonunun 1. ve 3. sezonuna ait bölümler birbirinin devamı şeklinde devam ederken 2. sezona ait bölümler birbirinden bağımsız bir şekilde oluşturulmuştur. 2. sezona ait bölümlere, bölüm ismi veya bölüm numarası verilmediğinden bu sezona ait folklorik ögelerin gösteriminde yalnızca sezon numarasına yer verilecektir. Çalışmada incelenen bölüm sayısı 1. sezonda 39, 2. sezonda 29, 3. sezonda 29 olmak üzere toplam 97'dir. Çözümleme yapılırken hangi kültürel ögelere yer verildiğine, hangi ögelere ise yer verilmediğine dair tespitlerde bulunarak animasyon-kültür ilişkisine dair genel yargılara ulaşılmaya çalışılacaktır.

4. 2. Karakterler[10]

Keloğlan: Filmin başkahramanı olan Keloğlan, aynı zamanda Türk masal kahramanlarının da en bilinenidir. Cesur, iyi kalpli ve oldukça zeki olan bu çocuk, saçı olmamasından dolayı bu isimle adlandırılmıştır. Yayımlanan bütün bölümlerde görülmüştür. Keloğlan, filmde anlatıldığı hâli ile masallardaki Keloğlan tiplemesine benzemektedir.

Balkız: Keloğlan'ın iyi kalpli, cesur bir arkadaşıdır.

Kara: Keloğlan'ın arkadaşıdır.

Sivri: Keloğlan'ın arkadaşıdır.

Örgülü: Keloğlan'ın arkadaşı olan Örgülü, oldukça korkak bir kızdır.

Sinek: Keloğlan'ın köyünden olan bu çocuk aynı zamanda ona rakiptir de. Kötülüğün simgelendiği bir tip olarak karşımıza çıkmaktadır.

---

[8] Bkz. Fotoğraf 6.

[9] Pepee ve Cille adlı animasyon filmler üzerine yapılan benzer araştırmalar için bk. (Fedakar, 2011), (Türkmen, 2012).

[10] Keloğlan animasyonunda yer alan karakterler ile ilgili bir çalışma için bk. (Bayraktar: 2014).

İnatçı: Sinek'in arkadaşı olan kötü bir çocuktur.

Tomurcuk: Sinek'in arkadaşıdır ve kötü bir kızdır.

Huysuz: Parayı ve altını çok seven, orta yaş bir hırsızdır. Genelde eylemlerinde başarısız olur.

Uzun: Huysuz'un suç ortağıdır ve oldukça saf biridir. Tek derdi yemek olan bu kişi, aslında hırsızlık yapmak istemez. Fakat Huysuz'un arkadaşı olduğu için çoğu zaman mecbur olur.

Bilgecan Dede: Filmin en yaşlı karakteridir. Çok bilgili olduğundan bu isimle adlandırılmıştır. Çoğu zaman vaktini bir şeyler icat etmek için harcar. Çocukların çözemedikleri problemleri olunca ilk başvurdukları kişidir.

Çirkin Cadı: Oldukça çirkin bir kadın olan bu cadı, filmdeki kötü karakterlerden birdir.

Vezir: Çirkin Cadı ile işbirliği yapan, siyasi güce sahip kötü bir karakterdir.

Keloğlan'ın Annesi: Keloğlan'ın annesi olan bu kadın, iyi kalpli, sevecen biridir. Fakat zaman zaman Keloğlan'a karşı çok sert davranır.

Prenses: Keloğlan'ın arkadaşı ve konuşan bir kirpidir. Biraz da kendini beğenmiş bir havası vardır.

Karakaçan: Keloğlan'ın eşeğidir ve tehlike anında ona yardım eder. Bu özelliği ile Türk halk hikâyelerinde geçen "karamanın atı" motifine uymaktadır. Zira bu atlar hikâyelerde kahramana yardım eden ve onun kahramanlığını destekleyen bir özelliğe sahiptirler. Köroğlu'nun Kırat'ı, Kiziroğlu Mustafa Bey'in Alapaça atı gibi.

Keloğlan animasyon filminde yer alan karakterlerin isimlerinin Örgülü, Balkız, Kara, İnatçı gibi Türkçe kelimelerden seçilmesi, kültür-dil ilişkisi bağlamında olumlu bir özellik olarak değerlendirilebilir. Fakat masallarda geçen karakterler, tamamen bireysel yaratıcılıkla oluşturulmuş, Türk masal hazinesinden neredeyse hiç yararlanılmamıştır. Keloğlan animasyonunda yer alan karakterler içinde, Türk masal kahramanlarına en fazla benzeyen karakter *Keloğlan*'dır. Keloğlan karakteri masallardaki gibi, kel, uyanık, zeki, iyi kalpli, yardımsever ve başa çıkılması zor bir karakter olarak betimlenmiştir. Keloğlan karakteri, masallarda olduğu gibi animasyonda da maddi güç karşısında akli gücü temsil eden bir karakter olarak gösterilmiştir. Bunun dışında yer alan karakterlerin hemen hepsi bireysel yaratıcılıkla oluşturulmuş karakterlerdir ki neredeyse hiçbiri Türk masal kahramanlarını andırmaz. Yalnızca kötülüğün simgelendiği *Vezir* ve *Dev* tiplemeleri bir dereceye kadar masal kahramanlarına benzemektedir.

Pertev Naili Boratav, Zaman Zaman İçinde adlı kitabının giriş bölümünde Türk masalları ile ilgili şu tespitlere yer verir:

> … Boy ölçüşen iki zıt güçten olumlunun sonunda üstünlüğü alması masalın kanunundadır; çünkü masal iyimserdir. Kusurları büyütmemek, cezalar üzerinde fazla durmamak, ürpertici ayrıntılardan kaçınmak, kötüleri korkunç olmaktan çok gülünç göstermek… gibi yollarla bizim masallarımızda bu iyimserlik ve hoşgörürlük daha da çok belirtilmiştir (Boratav, 2009: 24).

Burada yer alan kahramanlar da tıpkı böyledir. *Huysuz* ve *Uzun* adındaki iki hırsız yaptığı kötülüklerden ziyade komik duruma düşmeleri ile hatırlanmaktadır. Aynı şekilde Vezir ve Çirkin Cadı da kötülük yapmaya çalışırken komik duruma düşerler. Filmde geçen bir diğer karakter *Bilgecan Dede*'dir. Bu karakter bilgili, güngörmüş ve mucit bir tip olarak anlatılmaktadır. Yol gösterici özelliği ile Dede Korkut'a benzemekle birlikte, bu karakterin çağdaş animasyon filmlerden alıntılandığı açıktır. Mucit yönü düşünüldüğünde Şirinler animasyonundaki Şirin Baba adlı karaktere benzemektedir. Filmde kötülüğün simgelendiği karakterlerden olan *Vezir,* masallarda hem iyi hem de kötü özelliği ile karşımıza çıkmaktadır. Vezir bazen kötü bir tip olsa da, bazen padişahın yaptığı kötü işleri düzelten iyi bir karakterdir. Yine kötülüğün simgelendiği karakterlerden olan *Cadı*'ya masallarda az da olsa rastlamak mümkündür. Fakat burada yer alan cadı karakteri Türk kültüründeki *cazu* adlı karakterden ziyade, Batı kaynaklı masallarda geçen cadıdan oluşturulmuştur. Türk masallarında kötülük daha ziyade *dev* adlı karakter üzerinden sergilenir. Burada yer alan devler de bu özelliği ile masallardaki dev tiplemesine uymaktadır. Keloğlan animasyonundaki karakterlerin, Türk masal kahramanlarına benzerlikleri açısından düşünüldüğünde Keloğlan'dan sonra en fazla devlerin masallardaki tiplemelere benzediği görülmektedir. Keloğlan animasyon filmine, zaman zaman konuk karakterlerin de geldiği görülmektedir. Örneğin 2. sezondaki birkaç bölümde *peri* adlı mitolojik varlığa yer verilmektedir. Bu periler, suda ve karada yaşayan, iyi kalpli varlıklar olarak betimlenmektedirler. 2. sezonundaki bir bölümde görülen Hızır Dede karakteri, kültürel açıdan büyük önem taşımaktadır. Zira Hızır Dede karakteri, insanların yardımına koşan, zaman ve mekân algısını yok edebilen bir özelliğe sahiptir ki bu hâli ile Türk kültüründe yer alan ve darda kalan insanların yardımına koştuğuna inanılan Hızır adlı kutsal nitelikler taşıyan kişi ile örtüşmektedir. Birçok halk bilimci tarafından Noel Baba'nın Türk kültüründeki karşılığı olarak gösterilen Hızır'a, animasyon filmde yer verilmesi kültürel

açıdan büyük bir boşluğu doldurmaktadır. Keloğlan animasyonunda görülen bir diğer folklorik karakter Çizmeli Tilki'dir. Çizmeli Tilki, ilk olarak 2. sezonda karşımıza çıkmaktadır. Bu karakter 3. sezonda da zaman zaman görülmektedir. Çizmeli Tilki, masallardaki gibi kurnaz olarak betimlenmiştir. Bir Avrupa masal kahramanı olan Çizmeli Kedi adlı karaktere atıfta bulunarak oluşturulmuştur. Bu tür yaratmalar, bireysel yetenek kavramı kullanılarak oluşturulmuştur ki bu da uygulamalı folklor alanına giren bir konudur. Keloğlan animasyonunda dikkat çeken bir diğer konuk karakter Nasrettin Hoca'dır. 3. sezon 34. bölümde geçen Nasrettin Hoca mizahtan hoşlanan, yardımsever biri olarak betimleniyor. Ayrıca filmde Nasrettin Hoca'nın eşeğe ters binmesi imgesine de yer veriliyor. "Bir imgenin anlamı onun hemen yanında görülen ya da hemen arkasından gelen şeye göre değişir. O imgenin taşıdığı yetke, içinde görüldüğü tüm bağlama yayılır" (Berger, 2013: 29).

Burada da eşeğe ters binme imgesine yer verilmesi, hem Nasrettin Hoca'nın mizahi kişiliğini akla getirecek, hem de onun onlarca fıkrasını zihinde canlandıracaktır. Bu yüzden animasyon filmlerde imgelere yer verilmesi büyük önem taşımaktadır. Örneğin saz imgesi âşıklık geleneğini, kemençe Karadeniz kültürünü, çadır ise göçebe kültürü akla getirebilir. Böylece birkaç imge ile birçok şey anlatılmış olur.

Filmde Nasrettin Hoca, Hızır gibi karakterlere yer verilmesi, kültür aktarımı açısından büyük bir önem taşımaktadır. Fakat Türk halk kültürüne mal olmuş karakterlerden yararlanılarak oluşturulmuş karakter sayısı oldukça yetersizdir. Örneğin yiğitliğin temsil edildiği bir karakter, Köroğlu karakterinin özelliklerinden yola çıkılarak oluşturulabilir. Ya da kötülüğün temsil edildiği bir karakter Tepegöz'den alıntılanabilir. Burada önemli olan karakterlerin, Köroğlu, Tepegöz gibi karakterlerden yola çıkılarak oluşturulmasıdır. Bu karakterlerin bire bir filmde yer almasına da gerek yoktur. Karakterler hakkındaki düşünceleri toplamak gerekirse, filmde yer alan karakterler, Türkçe isimler taşıması ve bazı yönleri ile masallardaki kahramanlara benzemesi açısından önemlidir. Fakat karakter yaratılırken Türk halk kültüründen ve Türk masallarından daha aktif bir şekilde yararlanılmalıdır.

4. 3. Deyimler ve Atasözleri[11]

Konuşmaya akıcılık kazandırmak için kullanılan ve kalıplaşmış sözlerden olan atasözü ve deyimlere Keloğlan animasyonunda sıkılıkla rastlanmaktadır. Hemen her bölümde yer verilen atasözü ve deyimler, çocukların kültürel açıdan akıcı bir dil becerisi kazanmasını da sağlar. Keloğlan animasyon filminde deyim[12] ve atasözlerine oldukça geniş bir şekilde yer verilmesinin temel sebebi, bu türün konuşmaya akıcılık kazandırmasıdır. Ayrıca filmde bazı deyimler bilinçli bir şekilde değiştirilerek söylenmektedir. Örneğin, 1. sezon 38. bölümde "Neyin nesi, kimin fesi" adlı bir deyim geçiyor ve Keloğlan tarafından onu öyle söylemezler diye uyarılıyor. Deyim ve atasözüne bu kadar geniş bir şekilde yer verilmesi, özellikle çocukların bu deyimleri öğrenmeleri açısından büyük önem taşımaktadır. Bazı bölümlerde, öğreticiliği artırmak için, deyim ve atasözlerinin çıkış noktalarına yer vermek, eğitimsel ve kültürel açıdan faydalı olacaktır. Örneğin bir bölümde "dolap çevirmek" deyimine, görsel açıdan destek sağlanarak yer verilmesi, deyimin ortaya çıkış hikâyesini öğretmekle kalmayacak, aynı zamanda dönemin toplum yapısı hakkında da bilgiler verecektir.

4. 4. Dua ve Beddua

Olumlu veya olumsuz bir duygu sonucu ortaya çıkan dua ve beddualara, Keloğlan animasyonunda az da olsa yer verilmektedir. İlk 3 sezondaki bazı dua ve beddualar şunlardır:

Allah iyiliğini versin (1. szn - 13. b, 28. b)
Geçmiş olsun (2. szn)
Kolay gelsin (2. szn)
Sesin kısılsın (2. szn)

Özellikle bedduaya çok az yer verilmesi, bu türün kötü bir durumu çağrıştırıyor olmasından kaynaklanmaktadır. Zira masallarda ve masalın çağdaş uyarlaması olan Keloğlan Masalları gibi animasyon filmlerde kin, intikam gibi kötü duygulardan ziyade iyilik gibi güzel duygular hâkimdir.

[11] Keloğlan Masalları adlı animasyon filmin, ilk 3 sezonunda kullanılan atasözü ve deyimler ekler kısmında gösterilmiştir.
[12] Türk deyimleri ile ilgili ayrıntılı bilgi için bk. Aksoy: 2014

4. 5. Masal

Keloğlan animasyonunda zaman zaman masallarda geçen tekerlemelere, kalıp sözlere ve çeşitli motiflere yer verildiği görülmektedir. Keloğlan animasyonuna Türk masallarının en bilinen başlangıç formeli "Bir varmış bir yokmuş. Evvel zaman içinde kalbur saman içinde" adlı kalıp söz ile başlanıyor. Yine,

Az giderler, uz giderler
Dere tepe düz giderler (1. szn - 24. b *)*

Keloğlan ve Gülçiçek
Az giderler uz giderler
Derelerden sel gibi
Tepelerden yel gibi geçerler
Sonunda sarayın yerini bulurlar (1. szn - 39. b) gibi tekerlemelere yer verilmektedir.

Keloğlan animasyonunda, Türk masallarında sıkça kullanılan *Kırk katır mı, kırk satır mı?* (1. szn - 18), *İn misin, cin misin?* (2. szn) gibi kalıp sözlere de yer verildiği görülmektedir. Bunlardan başka Keloğlan animasyonunda çeşitli masallardan da yararlanılmıştır. Örneğin 2. sezondaki bir bölümde, "şişeden çıkan bir cin" ile Alaaddin'nin Sihirli Lambası adlı masalda geçen "lambadan çıkan cin" motifine atıfta bulunulmuştur.

Keloğlan animasyon filminin en fazla yararlanacağı tür masal olması gerekirken belki de en az yararlandığı türlerden biri masaldır. Filmde bazı formellere, tekerlemelere ve masallarda geçen kalıp sözlere yer verilmesine rağmen, olay örgüsü oluşturulurken masallardan hiç yararlanılmamaktadır. Bunun temel nedeni olay örgüsü oluşturulurken de çağdaş animasyonlardan yararlanılmasıdır. Oysaki Ryan Mathews ve Watts Wacker'in de belirttiği gibi, mitoloji ve halkbilim kitapları olaylar örgüsünün güzel örnekleriyle ve edebi araçlarla doludur (Mathews - Wacker, 2009: 144).

Bunun dışında zaman zaman masallarda geçen kahramanlardan alıntılanarak oluşturulan tiplemelere yer verildiği görülür. Çizmeli Tilki bu türden bir kahramandır. Çizmeli Tilki, masal altyapısı kullanılarak bireysel yaratıcılık da işin içine katılarak

oluşturulan bir tiplemedir. Bunun gibi birçok karakter ve olay, masal altyapısı kullanılarak oluşturulabilir. Burada masal hakkında yer alan tespitler, mitoloji için de geçerlidir. Yine olay örgüsünde ve kahraman oluşturmada mitolojiden yararlanmak, animasyon filmin popülerliği ve kültür aktarımındaki etkisi açısından faydalı olacaktır.

4. 6. Fıkra

Keloğlan animasyon filminin 3. sezon, 34. bölümünde "Göle yoğurt çalmak", "Ağaçta yetişen kabak", "Elin ağzı torba değil ki büzesin" ve "Helva fıkrası" olmak üzere toplam 4 tane Nasrettin Hoca fıkrasına yer verilmiş ve bu fıkraların tekrardan hatırlanması sağlanmıştır.

4. 7. Mitoloji

Keloğlan animasyonunda hem Türk hem de dünya mitolojilerinden yararlanıldığı görülmektedir. 1. sezonun 1. bölümünde yer alan "suda beliren kadın motifi" akla Yaratılış Miti'ni getirmektedir. 2. sezonda geçen bir bölümde ise "Kara Dünya" adında, kötü kişilerin yaşadığı bir yere değinilmektedir. Kara Dünya adlı yerin betimlenmesinde Türk mitolojisinden yararlanıldığı görülmektedir. Yine 2. sezonda dünya mitolojilerinde çok sık kullanılan "dereden sepetle gelen çocuk" mitine yer verilmektedir. Bu çocuk doğaüstü güçlere sahip olan gizemli bir peri çocuğu olarak anlatılmıştır. Fakat burada mitolojiden de yeterince yararlanılmadığını, ilgi çekici bir tür oluşturmak için özellikle bu türden yaralanmak gerektiğini belirtmekte fayda vardır.

4. 8. Ninni ve Tekerleme

Keloğlan animasyonunda az da olsa tekerleme, ninni gibi türlere de yer verilmiştir.

Uyusun da büyüsün ninni
Tıpış tıpış yürüsün ninni
Uzun amcan girmiş bostana (2. szn)

Yukarıda yer alan ninnide "danalar girmiş bostana" mısrası "Uzun amcan girmiş bostana" şeklinde değiştirilerek güldürü unsuru sağlanmaya çalışılmıştır. Bu gibi değişimleri bireysel yaratıcılık olarak değerlendirmek mümkündür.

Gıt gıt gıdak

Yumurtam sıcak
İnanmazsan
Gel de bak (2. szn)

Yukarıdaki tekerleme ise halk kültüründe sık kullanılan tekerlemelerden biridir.

4. 9. Çocuk Oyunları ve Oyuncakları

Keloğlan animasyonunda geçen ilk çocuk oyunu 1. sezonun 1. bölümünde yer alan *ceviz oyunudur*. 2. sezonda *9 taş, ipe tırmanma, halat çekme ve çuval yarışması* gibi oyunlara, 3. sezon 14 ve 25. bölümlerde ise saklambaç oyununa yer verilmektedir. Geleneksel bir çocuk oyuncağı olan *sapan* ise 2. sezonda yer almaktadır.[13]

Keloğlan animasyon filminde başkarakterlerin çocuklar olmasına ve olayın köyde geçmesine rağmen, geleneksel çocuk oyunlarına çok az yer verildiği görülmektedir. Oysaki çocuk oyunlarına ve çocuk oyuncaklarına sıkça yer verilmesi, hem çocuğun dikkatini çekmesi hem de çocuğun kendini filmle özdeşleştirmesi açısından oldukça önemlidir. Örneğin aşık kemiği oyunlarına yer verilmesi, çocukta merak ilgisi uyandırabilir. Bunun dışında ip atlama, birdirbir gibi oyunlara yer verilerek çocukların bu oyunlara ilgisi çekilebilir. Böylelikle çocuğun hem kültürel hem de bedensel açıdan gelişimine katkıda bulunulabilir.

4. 10. Diğer Folklorik Ögeler

Keloğlan animasyonunda *bazlama, yahni, dolma, börek* gibi halk mutfağına ait yemeklere, 2. sezonda yer alan bir *güreş* sahnesi ile halk sporuna, *yanığa yoğurt sürmekle* halk hekimliğine ait bir uygulamaya, *Büyük Domates Festivali* adlı kutlama ile geleneksel kutlamalara, Kastamonu kumaşının anlatılması ile de kentler ve imgeler konusuna atıfta bulunulmaktadır.

Burada dikkat çeken nokta şudur ki, geleneksel kutlamaların belki de en bilineni olan *Nevruz* ve *Hıdırellez'e* yer verilmemesidir. Oysaki mart ayında yayımlanan bir bölümde Nevruz'a, mayıs ayındaki bir bölümde ise Hıdırellez'e yer verilebilir. Nevruz konulu bir bölümde, geri dönüş tekniği ile Ergenekon Destanı'na yer verilmesi, bu

[13] Türk kültüründe yer alan geleneksel çocuk oyunları ve oyuncakları ile ilgili bk. (Oğuz ve Ersoy: 2007), (Özdemir: 2006), (Karaalioğlu ve Genç: 2013).

geleneğin ortaya çıkış öyküsünü anlatması bakımından önem taşıdığı gibi, neden bu geleneğe ait kutlamalarda devlet büyüklerinin demir dövdüğü de çocuklara anlatılmış olur.

5. ANİMASYON FİLMLER VE KÜLTÜR EKONOMİSİ

Teknolojik gelişmeler birçok alanı etkilediği gibi, tüketim kültürü üzerinde de değişikliklere yol açmıştır. Ulaşım ve iletişim sektörlerinin gelişmesi ile farklı kültürlerle ilişki kurulması kolaylaşmış, bu sayede kültüre olan ilgi her geçen gün artmıştır. Kültüre karşı gösterilen bu ilgi, kültürle pazarlama arasında bağ kurulmasını sağlamış ve bu durum "kültür ekonomisi" adında yeni bir alanın ortaya çıkmasına olanak tanımıştır. Kültürel ögelerin çeşitli alanlar (müzecilik, animasyon, hediyelik eşya vb.) vasıtasıyla pazarlanması olarak tanımlanabilecek olan kültür ekonomisi, bugün büyük bir pazar, dolayısıyla da büyük bir güç konumundadır.

Kültür ekonomisi üzerindeki ilk görüşler genellikle olumsuz bir yapıdadır. Özellikle Thedor W. Adorno, "Kitlelerin Aldatışı Olarak Aydınlanma" adlı yazısında, kültürün metalaştırılarak ve tektürleştirilerek ortaya çıkan şeyleştirmenin temel sorumlusu olduğunu belirtir. Reklam ve eğlencenin sahteliği açık olan kültür metalarının bastırılması zor bir istekle satın alınmasını ve kullanılmasını sağladığını söyler. Yine kültür endüstrisi vaat ettiği şeylerle tüketicisini durmadan kandırır. Fiyakalı olay örgüleriyle görüntülerin vaat ettiği haz, vadesi sürekli uzatılan bir senet gibi geciktirilir. Bu gösteri, hainice bir biçimde, hiçbir zaman yerine getirilmeyecek bir vaatten ibarettir (Adorno, 2014).

Kültür ekonomisi, yalnızca Adorno tarafından değil, başka araştırmacılar tarafından da olumsuzlanmaktadır.

> Brecht ve Suhrkamp, endüstrinin kültürel mallarının, özgül içerik ve yapılarındaki uyuma göre değil de, piyasada gerçekleşen değerlerine göre yönetildiğini savunurlar. Bunu olanaklı kılan sadece çağdaş teknik olanaklar değil, aynı zamanda ekonomik ve yönetsel yoğunlaşmadır. Kültür endüstrisi pratiği kar güdüsünü dolaysız olarak kültürel formlara aktarırken yaratıcılarının da geçimini sağlamaya başlamıştır. Kültür endüstrisi, sanat eserlerinin özerkliğini bilinçli bir biçimde ortadan kaldırırken onu bütünüyle "mal"a dönüştürür (Aktaran: Çelik, 2011: 113).

Kültür ekonomisi ve gelenek ilişkisini değerlendiren Çelik ise, kültür ekonomisi ile geleneğin çok farklı olduğunu, çünkü kültür ekonomisinin kurumsal olarak üretildiğini ve

kar elde etmek için sürekli değiştirildiğini, bu yüzden yüzyılların birikimi olan gelenekten çok farklı olduğunu savunur (Çelik, 2011: 116).

Kültür endüstrisi konusunda araştırma yapan bir başka araştırmacı olan Adıgüzel, kitle iletişim araçlarının kitleleri yalnızca etkilemekle kalmadığını, aynı zamanda ekonomik olarak sömürerek yeni bir kültürel devrim başlattığını belirtir (Adıgüzel, 2001: 120). Adıgüzel, kültür endüstrisinin amacını da eleştirel bir dille şöyle açıklamaktadır:

"Kültür endüstrileri ile beslenen, dağıtım ağlarını, ticari bir düzenlemeyi, reklam araçlarını kısaca ekonomik etkinliği karakterize eden tüm bileşenleri bünyesinde toplayan kültür taciri bir sektörü ortaya çıktı. Kâr araştırmalarınca belirlenen kültür sanayilerinin temel kaygıları rantabilite arayışlarıdır" (Adıgüzel, 2001: 120).

Adorno'nun ve diğer araştırmacıların kültür ekonomisine bu denli olumsuz bakmasının temel nedeni, kültürün kapitalist bir yaklaşımla ve salt para kazanma amacıyla ele alınmasından kaynaklanmaktadır. Kültürün duygusal, endüstrinin ise duygusuz tarafının birleştirilmesiyle oluştuğu düşünülen kültür endüstrisi, bu açıdan da eleştiri oklarını üzerine çekmektedir. Yine kültür endüstrisi, kültürel emperyalizm yaptığı gerekçesi ile de eleştirilmektedir. Ayşegül Bilsin, hazırlamış olduğu bir tezde kültür endüstrisi ile emperyalizm arasındaki ilişkiyi şöyle tanımlamaktadır:

> Emperyalizm, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren yerini kültür emperyalizmine bıraktığını görmekteyiz. Sömürgeci devletler, silah zoruyla işgal ettikleri ülke halklarının kültürlerini tahrip etmekte, kendi kültürlerini sömürdükleri bu ülkelere empoze etmektedirler. Sonuçta sömürgeci devlet, sömürülen ülkeyi terk ettiğinde dahi arkasında kendi değerlerini barındıran kültürel ögeler devam etmektedir. Günümüzde silah zoruyla işgallerin ve kültür sömürülerinin varlığı devam etmesine karşın, bundan daha tehlikeli olan emperyalizm, gönüllü olarak tüketilen kültür endüstrisinin ürünleri aracılığıyla olmaktadır. Çünkü bilinç ticareti yapan bu endüstri, eğlendirdiğinin iddia ettiği kişilere belli görüş ve ideolojileri aşılamaktadır. Amerikan kurtarıcılığı, Hıristiyan inançları, Türk toplum yapısıyla bağdaşmayan ünlem, hitap ve konuşma tarzları gibi yavaş yavaş kültürümüze sinen ögeler, fiziksel şiddetle yapılmadığı için, baskının varlığını gizlemektedir. İzlerken hoşça vakit geçirten bu ürünler, toplumsal değer ve

yargıların yitirilmesine yol açmaktadır. Gelişmiş ülkelerin böylece farklı egemenlik yöntemlerini araştırmaya gerek kalmamaktadır (Bilsin, 2007: 188).

Bilsin, burada emperyalizmin, yerini kültürel emperyalizme bıraktığını söylüyor ve bunun da tüketici tarafından gönüllü olarak tüketildiğini belirtiyor. Özellikle Amerikan kültürünün, diğer kültürler üzerindeki emperyalist etkisini tespit edip bunun da bir tür egemenlik olduğunu belirtiyor. Burada dikkat çeken durum şudur ki, kültür ekonomisi ile bir çeşit emperyalizm yapılıyorsa; bu durumdan kurtulmayı sağlayacak olan da yine kültür ekonomisidir. Daha açıklayıcı olmak gerekirse, Amerikan yapımı animasyonlar ile bu kültüre ait ögeler Türk insanının bilinçaltına atılıyorsa, bundan kurtulmanın yolu da yine animasyon filmlerdir. Türk yapımı animasyonlar ile Türk kültürüne ait ögeler etkin bir şekilde kullanılabilir. Bu durum ise bir yerde kültür ekonomisinin önemini vurgulamaktadır.

Kültür endüstrisini eleştirenlerin yanı sıra bu alanı olumlayan kurumlar da vardır. Bu kurumların başında ise UNESCO gelmektedir. UNESCO'ya *göre küreselleşme, kültürlerin toplumdan topluma katıdan kıtaya yayılmasına olumlu katkı sağlarken yarattığı kitle kültür ile de kültürleri tek - tipleştirici bir rol oynamaktadır. Bu olumsuz etkiye karşı insanlığın somut olmayan kültürel miras olarak tanımlanan kültür varlığını koruması ve gelecek kuşaklara -başta kültür endüstrisi olmak üzere bütün aktarım imkânlarını kullanarak- öğretmesi tarihsel bir sorumluluk olarak ortaya çıkmaktadır* (Oğuz, 2009: 58).

Olumlu ya da olumsuz kültür ekonomisi, dünyada ve Türkiye'de önemli gelişmeler göstermekte ve birçok alanla bağlantı kurabilmektedir. Ülkelerin gelişmişlik düzeyi ile doğru orantılı olan kültür ekonomisi, turist profilinin de değişmesiyle büyük bir önem kazanmıştır. Özellikle deniz-kum-güneş turistinin yerini, kültür-sanat-edebiyat turistinin alması, gelişmiş ülkelerdeki imgesel şehirlerin önemini artırmıştır. Bu durum ise genel olarak kültür ekonomisinin ulaştığı gücü göstermektedir. Kültür ekonomisini, salt kapitalist bir olgu olarak görüp ötekileştirmek çok da mantıklı görünmemektedir. Zira kültür ekonomisi, hem yerel kültürlerin korunması hem de gelişmekte olan ülkelerde sağlayacağı istihdam ile büyük bir önem taşımaktadır.

Kültür ekonomisi kapsamında birçok ürün, hizmet ve faaliyet değerlendirilebilir. Müzeler, sanat fonları, film sektörü, alternatif tıp, sokak gösterileri, hediyelik eşya sektörü,

halı çiftlikleri, turistik ve kültürel animasyonlar kültür ekonomisinin ilk akla gelen faaliyet alanları ve bilimsel araştırma konularıdır (Özdemir, 2012: 12-13). Bu bölümde de kültürün, animasyon filmler vasıtasıyla nasıl pazarlanacağı tartışma konusu yapılmaktadır. Kültürün oluşturduğu pazar, dünyadaki örnekleri ile karşılaştırılarak bu konuda yapılması gereken önerilere yer verilecektir.

Animasyon filmler yalnızca ekranda gösterilen, boş vakitlerin eğlenceli geçmesini sağlayan ve çeşitli duyguların (iyilik, kötülük, sevgi, kavga vb.) izleyicilere aktarıldığı filmler değildir. Bunun yanı sıra, konulu parklarıyla, tekstil ürünleriyle, oyuncaklarıyla vb. büyük bir pazardır. Böylesine büyük bir gücü elinde tutan sektör, hem kültürel ögeleri aktararak yaşatacak hem de bunun üzerinden büyük bir pazar oluşturacaktır.

Herhangi bir kültürel ögenin pazarlanabilmesi, öncelikle reklamının yapılmasına bağlıdır. Bir reklamın kalitesi ise, olur olmaz yerlerde insanların karşısına çıkıp ilgili ögeyi zihinde tutmasına bağlıdır. Başka bir deyişle animasyon filmler vasıtasıyla yapılacak bir kültürel reklam, insanların zihninde geniş yer edinecektir. Kültürel reklamın yapılabilmesi için öncelikle bir kültür ögesinin animasyon filmler vasıtasıyla ilgili izleyici kitlesine tanıtılması gerekir. Örneğin Keloğlan masallarının ana karakteri Keloğlan, animasyon filmlerde gösterilerek çocuklara tanıtıldıktan sonra, Keloğlan resimli çantalar, okul eşyaları vb. satışa sunulabilir. Böylelikle hem Keloğlan karakteri zihinde daha aktif bir şekilde canlandırılır, hem de kültürel bir sektörün oluşumu sağlanır. Burada önemli olan kültürel ögelerin belirlenip ilgi çekici bir hikâye ile filme aktarılmasıdır. İlgi çekici bir hikâye, doğal olarak ilgi çekici bir reklamdır. Özellikle kültürel bir altyapıyı esas alarak hazırlanan bir reklam, izleyicinin kendisinden bir şeyler bulması ve ilgili ürüne sempati duyması açısından önemlidir. Ayrıca animasyon filmler vasıtasıyla yapılacak bir tanıtım, herhangi ögeyi yerel boyuttan ulusala, ulusaldan ise uluslar arası boyuta taşıyabilir. Grimm Kardeşler tarafından derlenen bir masal olan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* adlı masal, 1930'lu yıllardan itibaren birçok kez animasyona uyarlanmış ve böylece yerel bir masal, evrensel bir nitelik kazanmıştır. Bunun sonucunda da adı geçen masalın yerel kültürlerdeki varyantları yok olma sürecine girmiştir.

Kültür ekonomisi konusunda dikkat edilmesi gereken başka bir konu ise, teknolojik gelişmelerin dikkatlice takip edilmesidir. Zira üretilen her yeni teknoloji, bir önceki teknolojiyi yok eder. Ritzer'in de belirttiği gibi, "Yeni tüketim araçlarının evle iç içe

geçmesi, birçok başka tüketim aracının varlığını tehdit etmektedir. Tıpkı sinemaların televizyon ve daha sonra video ve video kiralama dükkânlarının ortaya çıkışıyla tehdit edilmesi gibi…"(Ritzer, 2011: 257).

Animasyon filmlerde kültürel ögelerin kullanılması birçok ögenin tanıtılmasını sağladığı gibi, birçok turistik mekânın da reklamını yapabilir. A şehri ile ilgili yazılan bir kitap, nasıl ki bu şehre olan ilgiyi artırıyorsa ve şehrin turist sayısı üzerinde olumlu etki yapıyorsa; animasyonda gösterilecek mekânlara da ilgi uyanacaktır. Örneğin animasyonda gösterilecek bir Efes Antik Kenti, doğal olarak bu bölgeye gösterilen ilgiyi artıracaktır. Aynı şekilde animasyonda gösterilecek bir âşık atışması, Kars âşık kahvesine olan ilgiyi artıracak ve Kars turizmi üzerinde yerel ve ulusal ölçekte olumlu etki yapacaktır.

Animasyon filmler vasıtasıyla oluşturulacak başka bir pazar alanı da mistik ögelerle oluşturulacak pazardır. Belli bir mantıktan ziyade, insanların inanç dünyasına seslenen bu ögeler, doğru bir şekilde kullanıldığında oldukça etkili bir pazarlama yöntemi olabilmektedir. Akova'nın da belirttiği gibi, markasını kalıcı hale getirmek isteyen kurumlar, marka ile dini ritüelleri bir araya getirerek insan beyninde ilgili markayı çağrıştırabilecek ikonlar kullanarak sinerji yaratabilirler (Akova, 2011: 138). Türk kültüründe bu sinerjiyi yaratabilecek en önemli ögelerden biri nazar boncuğudur. Filmde kahramanı koruyan, ona şans getiren bir nazar boncuğunun olması, nazar boncuğunun uluslar arası boyutta önem kazanmasına ve pazarlanmasına olanak sağlayacaktır. Zira bu tür inançlar, insanlar arasında oldukça büyük bir öneme sahiptir. Ne gelişen teknoloji ne de değişen zaman koşulları bu mitsel ögelerin yaşamdan tam anlamıyla silinmesine sebep olmuştur. Mistik ögeler, yaşamın her safhasında önemini ve etkisini korumaktadır.

Animasyon filmlerin popülerleştirici gücü düşünüldüğünde bu bağlamda kullanılabilecek kültürel ögelerden biri de geleneksel kutlamalardır. Özellikle yerelin ulusala, ulusalın da uluslararasına taşınmasında büyük bir misyon yüklenen geleneksel kutlamalar, belki de bu özelliği ile kültür ekonomisinin en can alıcı noktasını oluşturmaktadır. Bugün Noel kutlamalarının, dünyanın dört bir yanına ulaşması, yalnızca Hıristiyan kültürde olmayıp diğer inançlara bağlı kültürlerde de kutlanması ve her şeyden öte, bu kutlama için yapılan harcamalar, aslında kültür ekonomisi-festival ilişkisinin önemini ve büyüklüğünü ortaya koymaktadır. Birçok geleneksel kutlamaya sahip Türk kültürü ise gelenekleri popülerleştirmek açısından oldukça zayıf görünmektedir. Bunun

temel nedeni, geleneklerin film sektörü vasıtasıyla tanıtılmamasıdır. Hıdırellez veya Nevruz kutlamalarına harcanan para, Noel kutlamalarına harcanan paranın yanında çok sönük kalmaktadır. O zaman yapılması gereken geleneklerin yerelden, ulusala, ulusaldan uluslararasına taşınmasıdır. Bu durum da elbette kaliteli animasyon filmlerin yapılmasına bağlıdır.

Animasyon filmlerin oluşturduğu oyuncak ve kırtasiye pazarı herkes tarafından bilinmektedir. Bir animasyon film üretilir, onun kahramanları oyuncak şeklinde veya kırtasiye malzemeleri şeklinde piyasaya sürülür ve sonuç olarak büyük bir pazar elde edilir. Bunun haricinde bir zamanlar animasyon filmlerdeki kahramanlar, *taso* adı verilen bir oyuncağa dönüştürülüp cips vasıtasıyla piyasaya sürülmüştü. Öyle ki bu tasolar cipslerin fazla satılmasını sağlamakla kalmamış, aynı zamanda Türk çocuk oyunlarından bilye (misket) oyunlarının da yerini alarak adeta yeni bir kültürel süreç başlatmıştı. Demek ki kültür ekonomisi yalnızca pazar sağlamakla kalmıyor, aynı zamanda farklı kültürel süreçler de başlatabiliyor. Günümüzde ise animasyon kahramanlarının cipsten çıkan tasoları, yerini sürpriz yumurtadan çıkan oyuncaklara bırakmıştır. Şirinler animasyon filminin oyuncaklarının sürpriz yumurtadan çıkması, aslında büyük bir pazarlama zekâsıdır. Nitekim çocuklara hitap eden sürpriz yumurta, böylelikle yetişkinlere de hitap eder bir özellik kazanmıştır. Forumlarda yapılan bir araştırma sonucu, sürpriz yumurtadan çıkan bu oyuncakları çocuklardan ziyade, 20 yaşın üzerinde olan kişilerin aldığı tespit edilmiştir. Bunun temel nedeni ise koleksiyonculuktur. Çünkü bu oyuncakları alan yetişkinlerin amacı oyun değil, koleksiyondaki parçaları tamamlamaktır. Yine forumlar üzerinden yapılan bir araştırmayla, koleksiyona ait bazı parçaların, üretici tarafından belli bölgelere gönderilmediği ve bu sayede koleksiyonu tamamlamak isteyen tüketicinin daha fazla ürün almasının teşvik edildiği tespit edilmiştir. Bu durum aslında Adorno ve takipçilerinin eleştirdiği kültür endüstrisi ve kapitalizm eleştirisine destek olabilecek bir örnektir.

Sürpriz yumurtadan çıkan oyuncak endüstrisinde Türk kültürüne ait değerleri de etkili bir biçimde kullanmak mümkündür. Yapılacak animasyon filmlerle tanıtılacak ögeler, koleksiyon şeklinde piyasaya sürülebilir. Böylece hem etkili bir sektör oluşur, hem de kültürel ögelerin yayılma alanı genişler. Örneğin yapılacak koleksiyonlardan biri Türk halk çalgıları adını taşıyabilir. Saz, davul, zurna, ney, kemençe, tar gibi geleneksel çalgıların kullanılacağı bu koleksiyon, hangi yörede hangi çalgıların kullanıldığını

göstermesi bakımından da öğreticidir. Başka bir koleksiyon ise Türk halk kahramanları adını taşıyabilir. Bu koleksiyonda ise Nasrettin Hoca, Keloğlan, Köroğlu, Hacivat ve Karagöz, Mevlânâ gibi şahsiyetlerin oyuncakları yapılarak zihinlerde yeniden canlanması sağlanabilir. Kentler ve imgeler ile ilgili yapılacak bir başka koleksiyonda da Karaman'ın koyunu, Denizli'nin horozu, İstanbul'un Galata Kulesi, Ankara'nın Anıtkabiri tasarlanabilir.

Bu bölüm de sonuç olarak şunları söylemek mümkündür ki, animasyon filmler yalnızca gösterime girerek para kazandıran ve boş vakitlerin eğlenceli geçmesini sağlayan filmler değildir. Animasyon filmler, toplum üzerinde o kadar güçlü bir etkiye sahiptirler ki zaman zaman, taso oyunlarında olduğu gibi, yeni bir kültürel sürece neden olabilirler. Toplum üzerinde bu kadar büyük bir etkiye sahip olan bir olgu, doğal olarak pazarlama konusunda da büyük bir koz olacaktır. Büyük firmaların pazarlama konusunda kültürden bu denli geniş ölçüde yararlanması da bu durumdan kaynaklanmaktadır. Gelişmişlik düzeyinin artmasıyla doğru orantılı olan kültür ekonomisinin, bu bağlamda devlet ve özel sektör tarafından desteklenmesi, hayati olan bir konudur. Kültür ekonomisinin devlet ve özel sektör tarafından desteklenmesi hem yok olma sürecindeki yerel kültürlerin direnmesini sağlayacak, hem de birçok yeni sektörün kurulmasıyla ülkenin refah durumu iyileşecektir. Tüm bu durumlar göz önüne alındığında, animasyon sektörünün özellikle devlet tarafından desteklenmesi büyük önem taşımaktadır. Belli bir oranda kültürel öge içeren filmlere yapılacak vergi indirimi, animasyon şirketlerinin hem daha fazla film üretmelerini sağlayacak, hem de üretilen bu filmlerde kültürel altyapının daha sağlam atılmasını teşvik edecektir.

5. SONUÇ

Animasyon tarihi, folklor ve animasyon, kültür ekonomisi gibi konular ışığında, animasyon-kültür ilişkisinin incelendiği bu tezde, genel olarak kültür aktarımının animasyon filmler vasıtasıyla nasıl gerçekleştiği üzerinde duruldu ve kültür aktarımının büyük ölçüde anne, baba gibi şahıslardan televizyon gibi aygıtlara geçtiği tespit edilmiştir. Zira televizyon gibi aygıtların yaygın olmadığı dönemlerde, kültür aktarımı, gündüzleri arkadaş çevresinde, akşamları ise aile içerisinde gerçekleşmekteydi. Kitle iletişim aletlerinin yaygınlaşmasıyla bu aktarım, televizyon gibi tek bir aygıt üzerinde toplanmıştır. Teknolojide ileri seviyeye ulaşmış milletlerin, kültürel miraslarını animasyon filmlerde kullanmasıyla, dünya küçük bir köye ve tek bir kültüre doğru evirilmektedir.

Dünyadaki ilk animasyon filmlerin karikatüristlerin çabaları ile oluştuğu bilinmektedir. Yaklaşık 100 yıllık bir geçmişe sahip olan animasyon filmler, seyirci kitlesinin artması ile büyük bir gelişme göstermiş ve popüler bir tür olma yolunda hızla ilerlemiştir. Özellikle renk ve sesin eklenmesi ile bu tür, hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap eden bir tür hâline gelmiştir. Bu durum ise animasyonu kültür aktarımı konusunda önemli bir yere taşımıştır.

Animasyon filmde, ilkler konusunda çeşitli tartışmaların olması, ilk dönem animasyonlarında tekniklerin farklılık göstermesi ile ilgilidir. Çünkü bazı teknikler kimi araştırmacılar tarafından animasyon tekniği olarak kabul edilmemektedir. Bu durum da beraberinde çeşitli tartışmaları getirmektedir.

Animasyon tarihine bakıldığında, ilk dönem animasyonlarında masalların sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Genel olarak animasyonlarda Avrupa masallarına yer verilmesi, bu masalların dünya çapında bir tanınırlık elde etmesini sağlamış ve bunun sonucu olarak başka kültürlerdeki benzer masallar da unutulmaya yüz tutmuştur. Zira ilk uzun metrajlı animasyon film olan "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" bu duruma iyi bir örnek oluşturmaktadır. O zamandan beri çeşitli zamanlarda gösterime giren bu animasyon, Pamuk Prenses'e benzer masalların popülarite açısından yok olmasına neden olmuştur. Bu durum ise animasyonun kültür aktarımındaki gücünü örneklemektedir. Animasyon-kültür ilişkisine dair önemli bir örnek ise Japon animeleridir. Çünkü Japonya, Batı'dan aldığı animasyon teknikleri ile kendi kültürel ögelerini harmanlayıp yeniden Batı'ya

pazarlamıştır. Bu durum ise uygulamalı halk bilimi çalışmalarının, önemini ortaya koymaktadır.

Türkiye'de, animasyonun 1950'lerden sonra gelişme gösterdiği görülmektedir. Bu dönemin ilk animasyon çalışmalarının reklamdan öteye gitmediği görülür. Oysaki animasyonun yapısı incelendiğinde Türkiye'nin bu alanda öncü ülkelerden biri olması gerektiği açıkça görülmektedir. Zira Türk kültüründe yer alan Karagöz oyunu, yapı itibarı ile animasyon filmlerle büyük benzerlik göstermektedir. Animasyon filmlerin temelinde yer alan tip, seslendirme, hareket gibi özellikler bu oyunda zaten mevcuttur. Bütün bu özelliklere rağmen animasyonun Türkiye'de gelişmemesini teknolojiye bağlamak aslında çok da geçerli bir görüş değildir. Zira animasyonun ilk dönemlerinde bir film hazırlamak için bugünkü gibi büyük bir teknolojiye ihtiyaç duyulmamaktadır. **İhtiyaç duyulan tek şey birkaç dakikalık bir hareket için bin civarı resim çizecek karikatüristlerin varlığıydı.** Türkiye'deki karikatürist ve çizerlerin bu alana ilgi duymaması ve alanın özel sektör tarafından desteklenmemesi, Türkiye'de animasyonun gelişmemesinin temel nedenidir.

Türkiye'de yapılan ilk dönem animasyonlarında Nasrettin Hoca, Boğaç Han gibi folklorik ögelere yer verilse de, piyasada hâkim olan yine Batı kaynaklı animasyonlardır. Bunun temel nedeni, Batı'da hazır bulunan bu animasyonların kullanım rahatlığıdır

Türkiye'deki ilk animasyon bölümü 1990 yılında kurulmuştur. Anadolu Üniversitesi'nde açılan bu bölüm, profesyonel animatörlerin yetişmesine olanak sağlamakla beraber, animasyonun kurumsallaşması açısından da büyük önem taşımaktadır.

2008 yılında, TRT Çocuk kanalının açılması, Türkiye'de animasyon sektörü açısından bir devrim niteliği taşımaktadır. Nitekim hazırlanan animasyon filmler hemen yayınlanabilecektir ki bu da animasyon şirketlerin pazarlama konusunda sıkıntı çekmemesini sağlayacaktır. TRT'nin kültür konusundaki hassasiyeti sonucunda Keloğlan, Dede Korkut gibi çizgi filmler de üretilmiştir ki bu durum kültürel animasyon açısından büyük önem taşımaktadır. Günümüzde gerek özel sektörde yer alan animasyon firmaları, gerekse üniversitede akademik çalışmaların sürdürüldüğü bölümler ile animasyon sektörü hızlı bir şekilde gelişme göstermektedir. Bu durum ise animasyonu özellikle kültür

aktarımı açısından önemli bir hâle getirmektedir. *Allah'ın Sadık Kulu: Barla*[14] adındaki bilgisayar animasyon filminin, Türkiye'de yaklaşık olarak 1,5 milyon kişi tarafından izlenmesi de bu durumu kanıtlar niteliktedir.

Animasyon filmler vasıtasıyla kültür aktarımı yapmak, bazı araştırmacılar tarafından geleneğin yozlaştırıldığı veya geleneğin teknolojiye yenik düştüğü şeklinde değerlendirilmektedir. Oysaki kültür canlı bir olgudur ve her dönemde farklı kalıplara bürünerek aktarılır. Bu bağlamda fakelore kavramını olumsuzlamak, özünde bütün gelenekleri olumsuzlamayı gerektirir. Zira hemen her gelenek var olduğundan beri çeşitli değişiklikler geçirerek günümüze ulaşır. Aynı durum geleneğin icadı için de geçerlidir. Bu tür gelenek değişikliklerini kültürel bir yozlaşma yerine, gelenek dönüşümü şeklinde değerlendirmekte yarar vardır. Anonim bir türkü, zamanına göre kopuz, saz veya gitarla söylenebilir. Önemli olan bu türkünün, bünyesinde kültür kodlarını bulundurmasıdır. Aynı şekilde meddahlık geleneği stand-up gösterilerine, Karagöz oyunları ise modern animasyonlara dönüşebilir. Tam da burada devreye uygulamalı folklor çalışmaları girmektedir. Uygulamalı folklor çalışmalarının belki de en önemli özelliği olan bireysel yaratıcılıkla, kültür altyapısının harmanlandığı yapımlar hem kültür aktarımı hem de kültür ekonomisi konusunda büyük fayda sağlayacaktır. Bu yüzden uygulamalı folklor çalışmalarına önem verip Türk halk kültürünü de bu bağlamda değerlendirmek gerekir.

Bu tezde inceleme konusu yapılan başka bir konu ise Keloğlan Masalları adlı animasyon filmdir. TRT Çocuk kanalında yayınlanan bu animasyon, kültür aktarımı açısından incelenmiş, kimi eksikleri olmasına rağmen kültür aktarımı konusunda başarılı olduğu tespit edilmiştir. Filmde en fazla yer verilen kültürel öge deyim ve atasözleridir. Bunun dışında birçok kültürle ögeye yer verilen filmde, en fazla eksikliğin bulunduğu tür masaldır. Zira filmde Türk masalları ne olay örgüsü ne de karakter açısından kullanılmamaktadır. Bunun temel sebebinin yapımcı şirketin senaryo ekibinde halk bilimci niteliğe sahip kimsenin olmamasıdır. Senaryo ekibinde halk bilimci bir kişinin olmaması ise, bazı kültürel ögelerin yanlış veya eksik kullanılmasına neden olmaktadır. [15]

Yine Keloğlan Animasyon filminde tekerleme, mâni, ninni gibi türlere de çok az yer verildiği görülmektedir. Oysaki çocuğun dikkatini çekmek amacıyla tekerleme, mâni,

[14] Bkz. Fotoğraf 7.
[15] Bkz. Fotoğraf 8.

ninni gibi türlere daha sık yer verilebilir. Filmde türkü, halk oyunu gibi türlere çok fazla yer verilmemesine rağmen, jenerik müziğinde ve bölüm içi müziklerde geleneksel çalgılardan yararlanıldığı görülür. Özellikle filmde hâkim olan ezgilerde saz tınılarından yararlanılmıştır. Keloğlan animasyon filminde olayların çoğunlukla köyde geçmesine rağmen çoban, âşık, sürü gibi kavramlara hiç yer verilmemektedir. Oysa bu tür kavramlara yer verilmesi, çocukların zihninde daha doğru bir köy imgesi kurulmasına yardımcı olacaktır. Filmde dikkat çeken unsurlardan biri de halk inançlarından ve uygulamalarından neredeyse hiç yararlanılmamasıdır. Özellikle Cadı adlı kahramanın yapacağı büyülerde, bu inanç ve uygulamaların kullanılması hem olay örgüsüne akıcılık kazandıracak hem de bu tür kültürel kodların, çocuklar tarafından öğrenilmesini sağlayacaktır. Filmin geleneksel kutlamalar açısından da yetersiz olduğu görülmektedir. Yalnızca 2. sezondaki bir bölümde "Büyük domates festivali" adlı bir gelenekten bahsedilmektedir. Oysaki Türk kültürü festival açısından oldukça zengin bir yapıya sahiptir.[16] Örneğin Hıdırellez ve Nevruz gelenekleri bu bağlamada göz önüne alınabilecek geleneklerdir. Filmin mart ayında yayınlanan bir bölümünde Keloğlan ve arkadaşları ateş üzerinden atlayarak Nevruz'u kutlayabilirler. Aynı şekilde Bilgecan Dede geri dönüş tekniği ile Nevruz'un kökeni olan Ergenekon Destanı'nı anlatabilir. Böylece basit bir ateş imgesi ile hem Nevruz, hem Ergenekon Destanı, hem de Türklerdeki yılbaşı kutlamaları anlatılmış olur.

Keloğlan animasyonunda Kütahya gibi yer isimlerine de yer verilmektedir. Masallarda yer isminin geçmemesini göz önünde bulundurarak bunu bir hata olarak değerlendirmek, çok fazla adil görünmemektedir. Çünkü bu yer isimleri 1. sezonda geçmektedir. 1. sezonun senaristi, kendisi de bir halk bilimci olan Asker Kartarı'dır. Asker Kartarı, Kütahya kumaşını anlatmak için Kütahya ismine yer vermektedir. Bu durum da uygulamalı folklorun bireysel yaratıcılık özelliği ile açıklanabilir. Aynı şekilde bazı şehirlerin bu türden imgeleri ile animasyon filmlerde yer alması kültür turizmi açısından da önem taşımaktadır.

Animasyon filmler yalnızca boş vakitleri, hoş geçirmeye yarayan filmler değildir. Aynı zamanda büyük bir pazardır. Tezin son bölümünü oluşturan kültür ekonomisi konusu, birçok araştırmacı tarafından kültürel emperyalizm ve kapitalizm açısından eleştirilmektedir. Oysa değişen zaman şartları ile birlikte kültür ekonomisi, ülkeler için olmazsa olmaz bir konuma gelmiştir. Zira kültür ekonomisi artık tek-tipleştirme

[16] Türk kültüründe yer alan geleneksel kutlamalarla ilgili olarak bk. (Oğuz - Kasımoğlu, 2005).

yapmaktan ziyade, ortaya çıkan tek-tipleştirmenin etkisini kırarak yerel kültürlerin direnmesini sağlayan bir olgudur. Bu yüzden gelişmekte olan ülkelerin, kültür ekonomisine daha fazla önem vermeleri gerekmektedir. Bu çalışmanın son bölümünde de animasyon filmler aracılığıyla bu işin nasıl gerçekleştirileceği üzerinde durulmuş ve kültürel animasyonlarla, kültür ögelerinin reklamının yapılmasının en doğru iş olacağı saptanmıştır. Özellikle animasyon filmler vasıtasıyla reklamı yapılan bir ögenin, hızlı bir şekilde giyim, kırtasiye ve oyuncak sektöründe yayıldığı görülmüştür. Bu durum ise yeni bir sektörün oluşmasını sağlamanın yanı sıra, kültür aktarımının da daha etkili bir şekilde yapılmasını sağlamaktadır.

KAYNAKLAR

Abalı, N. (2012). Türkiye'de Animasyonun Dünü ve Bugünü. *Aylık Bilişim Kültür Dergisi,* Sayı: 147, 106-113.

Adıgüzel, Y. (2001). *Kitle Toplumunun Açmazları Kültür Endüstrisi.* İstanbul: Şehir Yayınları, 120.

Adorno, W. T. (2014). Kültür Endüstrisi: Kitlelerin Aldatılışı Olarak Aydınlanma., N. Ülner, M. Tüzel, E. Gen (Çevirenler). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*, Dokuzuncu Baskı. İstanbul: İletişim Yayınları, 47-108.

Aka, B. (2009). Bir Fakelore Örneği Olarak Çağan Irmak'ın "Takip"i. Millî Folklor, Sayı: 83, 116-120.

Akova, S. (2011). Batıl İnançlar ve Metaforlarının Reklam Disipliniyle İlişkisi., F. O. Demir (Editör). *Mistik Pazarlama Efsaneler, Batıl İnançlar ve Sipirütelliğin Pazarlama İletişimindeki Rolü.* İstanbul: Medicat Kitap, 119-151.

Aksoy, Ö. A. (2014). *Atasözleri ve Deyimler Sözlüğü, Deyimler Sözlüğü 2.* İstanbul: İnkılâp Kitabevi.

Albayrak, N. (2004). *Ansiklopedik Halk Edebiyatı Terimler Sözlüğü*. (Birinci Baskı). İstanbul: Leyla ile Mecnun Yayıncılık, 374.

Atan, U. (1995). *Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, 27.

Aygenç, F. (1990). *Kukla Animasyon Üzerine Bir Deneme Çalışması.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanat Eseri, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 19.

Balcıoğlu, S. (1984). *Cumhuriyet Dönemi Türk Karikatürü.* Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 14.

Basat, M. E. (2011). Modern Dünyanın Sanal Mitleri Bilgisayar Oyunları. *Millî Folklor,* Sayı: 92, 143-151.

Bayraktar, Z. (2014). Geleneğin Güncellenmesi Bağlamında Masaldan Çizgi Filme Keloğlan Tipi Üzerine. *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi,* Sayı XLIX, 19-51.

Berger, J. (2013). *Görme Biçimleri.* (Çev. Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları, 29.

Bilsin, A. (2007). Kültür *Endüstrisi Olgusunun Özel Bir Görünümü Olarak Günümüz Türk Toplumunda Eğlencenin İdeolojik Temellendirilmesi.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 188.

Boratav, P. N. (2009). *Zaman Zaman İçinde.* (İkinci Baskı). Ankara: İmge Kitabevi, 24.

Çelik, Ş. A. (2011). *Kültür Endüstrisi Üç Yanlış Bir Doğru.* (Birinci Baskı). İstanbul: Literatür Yayıncılık, 113, 116.

Çoban, B. S. (2011). Medya ve Halk Hikâyeleri Arasındaki İlişki Üzerine Bir Deneme. *Millî Folklor,* Sayı: 92, 34-40.

Çobanoğlu, Ö. (1999). Halkbilimi Açısından Gelenek, Turizm ve İcad Edilmiş Gelenek Bağlamında Ayvalık Şeytan Sofrası Örneği. *Millî Folklor,* Sayı: 43, 7-12.

Çobanoğlu, Ö. (2012). *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihine Giriş.*(Altıncı Baskı). Ankara: Akçağ Yayınları, 264.

Çobanoğlu, Ö.(2000). Barış Manço Araştırmalarının Önemi ve Yöntemi Üzerine Tespitler. *Millî Folklor,* Sayı: 46, 40-47.

Dorson, M. R. (2007). Folklore ve Fake Lore. S. Gürçayır (Hazırlayan). *Folklorun Sahtesi: Fakelore.* Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 11-32.

Dorson, M. R. ve Thoms, J. W. (2003). William John Thoms ve "Folklor" Başlıklı Yazısı. G. Ö. Eker, M. Ö. Oğuz, N. Özdemir (Hazırlayanlar). *Dünya Halkbilimi Çalışmaları Tarihi.* Anakara: Millî Folklor Yayınları, s.1-7.

Dundes, A. (2007). Fakelore Fabrikasyonu. S. Gürçayır (Hazırlayan). *Folklorun Sahtesi: Fakelore*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 71-86.

Dundes, A. (2003) Halk Kimdir? G. Ö. Eker vd. (Hazırlayan). *Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar.* Ankara: Millî Folklor Yayınları, s. 1-30.

Düzgün, D. (2009). Âşıklık Geleneğinin Değişim ve Dönüşüm Sürecinde Barış Manço Olgusu. *Millî Folklor,* Sayı: 84, 42-50.

Eker, G. Ö. (2010). Gelenekten Geleceğe Halk Edebiyatı. M. Ö. Oğuz vd. (Editör). *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı.* (Yedinci Baskı). Ankara: Grafiker Yayınları, s. 393-410.

Ekici, M. (2003). Halk Bilimi Araştırmalarında Üçüncü Boyut. *Millî Folklor*, Sayı: 60, 72-77.

Ekici, M. (2008). Geleneksel Kültürü Güncellemek Üzerine Bir Değerlendirme. *Millî Folklor,* Sayı: 80, 33-38.

Ekici, M. (2011). *Halk Bilgisi (Folklor) Derleme ve İnceleme Yöntemleri.*(Dördüncü Baskı). Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 20.

Fedakar, P. (2011). Çizgiyi Aşanlar: Cille Türk Mitolojisinin Çizgi Filmde Kullanılması ve Çizgi Filme Aktarılması. *Ege Üniversitesi Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi,* sayı: XI/1 (Yaz), 107-119.

Fishwick, W. M. (2007). Paul'ün Oğulları Folklor mu Fakelore mu? Selcan Gürçayır (Hazırlayan) *Folklorun Sahtesi: Fakelore,* Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 23-34.

Günay, U. (1992). Cumhuriyet Terkibi ve Barış Manço. *Millî Folklor*, Sayı 13, 2-3.

Gürçayır, S. (2007). Önsöz. S. Gürçayır (Hazırlayan). *Folklorun Sahtesi: Fakelore.* Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 7-10.

Hobsbawm, E. (2006). Giriş: Gelenekleri İcat Etmek, E. Hobsbawm ve T. Ranger (Hazırlayanlar) *Geleneğin İcadı.* (Birinci Baskı). İstanbul: Agora Kitaplığı, 2, 3, 12.

Hünerli, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine.* İstanbul: Es Yayınları, 41, 64, 66.

İnternet: http://www.xn--yapbozoyunlar-gbc.com/yapboz-%C5%9Eirinler-yapboz.html adresinden 6 Nisan 2014 tarihinde alınmıştır.

İnternet: http://mutlaktoz.wordpress.com/2014/02/10/amentu-gemisi-nasil-yurdu/ adresinden 10 Nisan 2014 tarihinde alınmıştır.

İnternet: http://www.2eylul.com.tr/yasam/keloglan-ve-arkadaslari-sarkilar-soyleyecek-h12526.html adresinden 10 Nisan 2014 tarihinde alınmıştır.

İnternet: http://sinema.mynet.com/galeri/film/allahin-sadik-kulu-barla/461873/26 adresinden 10. Nisan 2014 tarihinde alınmıştır.

İnternet: http://www.itusozluk.com/gorseller/the+smurfs/264596 adresinden 6 Nisan 2014 tarihinde alınmıştır.

İnternet: http://archives.frederatorblogs.com/talk_to_the_snail/2006/04/06/happy-100th-animation/ adresinden 6 Nisan 2014 tarihinde alınmıştır.

İnternet: http://animationbegins.wordpress.com/tag/silly-symphonies/ adresinden 10 Nisan 2014 tarihinde alınmıştır.

İnternet: http://www.waltdisney.org/snow-white adresinden 10 Nisan 2014 tarihinde alınmıştır.

İnternet: http://pixartimes.com/2011/11/11/first-look-toy-story-small-fry/ adresinden 10 Nisan 2014 tarihinde alınmıştır.

İnternet: http://tr.wikipedia.org/wiki/Kelo%C4%9Flan_%28dizi%29 adresinden 1 Mart 2015 tarihinde alınmıştır.

İnternet: http://www.allahinsadikkulu.com/ adresinden 10 Nisan 2014 tarihinde alınmıştır.

İnternet: http://www.trt.net.tr/Kurumsal/s.aspx?id=tarihce adresinden 6 Nisan 2014 tarihinde alınmıştır.

Kalkan, F. (2014). *Animasyon Sineması ve Hayvan Karakterleri.* (Birinci Baskı). İstanbul: Başka Yerler Yayınları, 11, 12, 13, 14.

Karaalioğlu, O. Ve Genç, E. (2013). *El Yapımı Geleneksel Oyuncaklar.* (Birinci Baskı). Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları.

Koven, J. M. (2014). Halk Bilimi Çalışmaları, Popüler Film ve Televizyon: Gerekli Bir Eleştirel Araştırma. M. Ö. Oğuz. (Hazırlayanlar). *Uygulamalı Halk Bilimi*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık. s. 118-138.

Mathews, R. ve Wacker W. (2009). *Senin Hikâyen Ne?* (Birinci Baskı). (Çev. A. Özer). İstanbul: MediaCat Kitapları, 144.

McLuhan, M. (2014). *Gutenberg Galaksisi.* (Üçüncü Baskı). (Çev. G. Ç. Güven). Ankara: Yapı Kredi Yayınları, 47, 48.

Oğuz, M. Ö. (2011). Araştırmaların Tarihi., M. Ö. Oğuz (Editör). *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*. Ankara: Grafiker Yayıncılık.

Oğuz, M. Ö. (1999) Dr. Barış Manço. *Millî Folklor*, Sayı: 42, 97.

Oğuz, M. Ö. (2002). *Küreselleşme ve Uygulamalı Halkbilimi*, Ankara: Akçağ Yayınları.

Oğuz, M. Ö. (2009). *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık, 58.

Oğuz, M. Ö. (2013a). Türkiye'de Folkorun İlk Makaleleri. *Millî Folklor*, Sayı: 99, 5-14.

Oğuz, M. Ö. (2013b). *Küreselleşme ve Uygulamalı Halk Bilimi*. (İkinci Baskı). Ankara: Akçağ Yayınları, 105, 113, 142.

Oğuz, M. Ö. ve Ersoy, P. (2007). Türkiye'de *2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları.* (İkinci Baskı). Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları.

Oğuz, M. Ö. ve Kasımoğlu, S. (2005). *Türkiye'de 2005 Yılında Yaşayan Geleneksel Kutlamalar.* Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları.

Onaran, Â. Ş.(1994). *Türk Sineması (1. Cilt),* Ankara: Kitle Yayınları, 196.

Ong, J. W. (2013). *Sözlü ve Yazılı Kültür Sözün Teknolojileşmesi,* (Dördüncü Baskı). (Çev. Sema Postacıoğlu Banon). İstanbul: Metis Yayıncılık, 23,24.

Özdemir, N. (2002). Türk Anlatım ve Gösterim Geleneği İçinde Özay Gönlüm'ün Yeri. *Millî Folklor*, Sayı: 53, 39-55.

Özdemir, N. (2006). *Türk Çocuk Oyunları, (Cilt 1-2),* (Birinci Baskı). Ankara: Akçağ Yayınları.

Özdemir, N. (2012a). *Medya Kültür ve Edebiyat*. (İkinci Baskı). Ankara: Grafiker Yayınları, 40, 251, 372, 373.

Özdemir, N. (2012b). Kültür Ekonomisi ve Endüstrileri ile Kültürel Miras Yönetimi İlişkisi. *Kültür Ekonomisi ve Yönetimi (Seçki)*, Ankara: Hacettepe Yayıncılık, 9-26.

Özön, N. (2000). *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü.* İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 133.

Özünel, Ö. E. (2012). Kırkyama Kahramanlar: Tarihi Çizgi Romanlarda Gelenek İcadı ve İmhası. *Millî Folklor,* Sayı: 95, 171-183.

Postman, N. (2013). *Teknopoli Kültürün Teknolojiye Teslim Oluşu,* (Çev. M. E. Yılmaz) Bursa: Sentez Yayıncılık, 11, 12.

Ritzer, G. (2011). Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek Tüketim Araçlarının Devrimcileştirilmesi. (İkinci Baskı). (Çev. Ş. S. Kaya). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 257.

Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*. (Birinci Baskı). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, xii, 4-25, 35, 39, 133.

Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi,* Sayı: 3, 109-114.

Şimşek, I. F. (2008). 'Fakelore' Kavramı ve Nasreddin Hoca. *Millî Folklor*, Sayı: 79, 84-89.

Tezcan B. G. (1990). *Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneysel Analizi Üzerine Bir Araştırma*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Sanatta Yeterlilik Eseri, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, 4, 5.

Tunç, G. (2007). Fakelore Kavramı Merkezinde Yunus Emre. *Millî Folklor,* Sayı: 75, 17-23.

Türk Dil Kurumu. (2011). *Türkçe Sözlük* (On Birinci Baskı). Ankara: TDK, 920.

Türker, H. İ. (2011). Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt: 1, Sayı: 2, 227-241.

Türkmen, N. (2012). Çizgi Filmlerin Kültür Aktarımındaki Rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi,* Cilt 36, Sayı 2, 139-158.

Varol, K. (2003). Omzundaki Enstrümanı Değiştiren "Ozan": Haluk Levent. *Millî Folklor,* Sayı: 59, 53-56.

Whitehead, M. (2012). *Animasyon Filmler*. (Birinci Baskı). (Çev. A. Turuskan) İstanbul: Kalkedon Yayıncılık, 113, 115, 121, 122.

Yıldırım, D. (1998). Sözlü Kültür ve Folklor Kavramı Üzerine Düşünceler. *Türk Bitiği Araştırma ve İnceleme Yazıları*, (Birinci Baskı). Ankara: Akçağ Yayınları, 37-42.

Ziya Gökalp (1913). Halk Medeniyeti, Başlangıç 1. *Halka Doğru,* Sayı: 14, 107- 108.

EKLER

Keloğlan Masalları'nın ilk 3 sezonunda kullanılan atasözü ve deyimlerin listesi.

Atasözleri

Aç ayı oynamaz (2. szn)

Ak akçe kara gün içindir (3. szn - 33. b)

Akan su geri gelmez (3. szn - 33. b)

Akıl yaşta değil baştadır (1. szn - 36. b)

Akılsız başın cezasını ayaklar çeker (1. szn - 31. b, 2. szn)

Ayağını yorganına göre uzat (3. szn - 33. b)

Çok veren maldan, az veren candan (1. szn - 8. b)

Damlaya damlaya göl olur (3. szn - 33. b)

Dostunu yakın tut, düşmanını daha yakın tut (3. szn - 13. b)

Gülme komşuna, gelir başına (3. szn - 1. b)

Huylu huyundan vazgeçmez (2. szn)

Sakla samanı, gelir zamanı (3. szn - 33. b)

Son gülen iyi güler (1. szn - 32. b)

Sürüden ayrılanı kurt kapar (1. szn - 11. b)

Taş da küçük ama baş yarar (1. szn - 36. b)

Tutumlu olan, muhtaç olmaz (3. szn - 33. b)

Ummadık taş, baş yarar (2. szn)

Üzümünü ye, bağını sorma (2. szn)

Varlığa güvenirsen, darlığa düşersin (3. szn - 33. b)

Deyimler

Abayı yakmak (2. szn)

Açgözlü olmak (2. szn)

Ağzı sulanmak (2. szn)

Ağzından bal damlamak (3. szn - 7. b)

Ağzını bıçak açmamak (2. szn)

Ağzının tadını bilmek (3. szn - 1. b)

Akıl etmek (3. szn - 9. b)

Aklı başına gelmek (3. szn - 33. b, 9. b)

Aklına yatmak (2. szn)

Aklını başından almak (2. szn)

Alay etmek (2. szn)

Alt etmek (2. szn)

Altına boğmak (3. szn - 7. b)

Ayağına gelen fırsatı tepmek (2. szn)

Ayvayı yemek (2. szn)

Bas bas bağırmak (2. szn)

Baş etmek (2. szn)

Başa çıkmak (2. szn, 3. szn - 30. b)

Başa kakmak (2. szn)

Başına bela olmak (3. szn - 8. b)

Başına iş açmak (2. szn)

Başına talih kuşu konmak (2. szn)

Başının altından çıkmak (2. szn, 3. szn - 18. b, 25. b)

Başının çaresine bakmak (1. szn - 32. b)

Bildiğini okumak (2. szn)

Boşa olta sallamak (2. szn)

Boyundan büyük işlere kalkışmak (2. szn)

Boyunun ölçüsünü almak (1. szn - 5. b)

Burnunu sokmak (2. szn)

Bülbül gibi şakımak (2. szn)

Canına okumak (2. szn)

Canını kurtarmak (3. szn - 11. b)

Çıra gibi yanmak (2. szn)

Çiğ çiğ yemek (2. szn)

Dalga geçmek (2. szn, 3. szn - 11. b, 18. b)

Ders vermek (2. szn, 3. szn - 33. b)

Dersini almak (3. szn - 33. b)

Ele geçirmek (2. szn, 3. szn - 5. b, 7. b, 12. b, 13. b, 14. b, 26. b)

Elinden geleni yapmak (2. szn, 3. szn - 3. b)

Eline düşmek (3. szn - 4. b, 5. b)

Eline yüzüne bulaştırmak (2. szn)

Elini çabuk tutmak (2. szn)

Eşek tepmişe dönmek (2. szn)

Gökte ararken yerde bulmak (3. szn - 11. b, 7. b)

Görmezden gelmek (2. szn)

Göz atmak (2. szn, 3. szn - 9. b)

Göz kulak olmak (3. szn - 14. b)

Göze almak (2. szn)

Gözü bir yerden ısırmak (2. szn)

Gözü gibi bakmak (2. szn)

Gözü gibi saklamak (2. szn)

Gözü tutmamak (2. szn)

Gözünden kaçmak (3. szn - 1. b)

Gözüne görünmemek (2. szn)

Gözüne uyku girmemek (3. szn - 3. b, 14. b)

Gözünü kırpmamak (2. szn)

Gözünü sevmek (2. szn)

Günah gitmek (Bir kimseden) (2. szn)

Gününü görmek (2. szn)

Gününü göstermek (2. szn, 3. szn - 6. b, 16. b, 27. b)

Haddini bildirmek (2. szn)

Hakkından gelmek (2. szn)

Hanyayı Konya'yı göstermek (1. szn - 35. b)

Hapı yutmak (2. szn- 3. b, 10. b)

Har vurup harman savurmak (3. szn - 33. b)

Haşat etmek (2. szn)

Hesap sormak (3. szn - 6. b, 7. b)

Hesap vermek (2. szn)

İcabına bakmak (3. szn - 6. b)

İçi geçmek (3. szn - 3. b)

İdare etmek (3. szn - 29. b)

İğne ipliğe dönmek (3. szn - 30. b)

İş çevirmek (2. szn)

İşi bitmek (3. szn - 11. b)

İyi iş çıkarmak (3. szn - 23. b)

Kafa şişirmek (2. szn)

Kafa tutmak (2. szn)

Kapana kısılmak (2. szn)
Karadeniz'de gemileri batmak (1. szn - 27. b)
Kedi olalı bir fare tutmak (2. szn)
Kendi kazdığı kuyuya düşmek (2. szn, 3. szn - 13. b)
Kendi yoluna gitmek (3. szn - 15. b)
Kendine çeki düzen vermek (1. szn - 36. b)
Kısılıp kalmak (3. szn - 3. b)
Kısmeti ayağına gelmek (2. szn)
Konuştukça batmak (2. szn)
Koruyup kollamak (2. szn)
Köşeyi dönmek (2. szn)
Lafı ağzında gevelemek (2. szn, 3. szn - 2. b)
Mangalda kül bırakmamak (2. szn)
Mideye indirmek (3. szn - 2. b)
Nerde o yoğurdun bolluğu (1. szn - 11. b)
Ocağına düşmek (2. szn)
Ocağını kurutmak (2. szn)
Oyun oynamak (2. szn, 3. szn - 6. b, 7. b)
Oyuna gelmek (2. szn)
Ödü kopmak (2. szn)
Ödü patlamak (2. szn)
Paçaları tutuşmak (2. szn)
Paçayı kurtarmak (2. szn)
Paldır küldür dalmak (2. szn)
Papuç bırakmamak (1. szn - 12. b)
Paraya para dememek (2. szn)
Pestilini çıkarmak (1. szn - 12. b)
Peşine düşmek (2. szn)
Sadede gelmek (3. szn - 7. b)
Selam verdik, borçlu çıktık (1. szn - 6. b)
Sırtı yere gelmemek (3. szn - 8. b)
Soyup soğana çevirmek (2. szn)
Sözü balla kesmek (2. szn)
Surat asmak (3. szn - 31. b)

Şansı yaver gitmek (2. szn)

Şeytana uymak (2. szn)

Ters tarafından kalkmak (2. szn)

Tozunu attırmak (2. szn, 3. szn - 11. b)

Tuzağa düşmek (2. szn, 3. szn - 4. b)

Ucuz atlatmak (2. szn, 3. szn - 4. b, 31. b)

Ucuz kurtulmak (1. szn - 32. b, 3. szn - 29. b)

Uyku çekmek (3. szn - 29. b)

Yanına bırakmamak (1. szn - 24. b, 2. szn)

Yanına kâr kalmak (2. szn)

Yerde ararken gökte bulmak (2. szn)

Yol tepmek (2. szn)

Yola düşmek (2. szn)

Yola gelmek (2. szn)

Yolun sonuna gelmek (3. szn - 10. b)

Yüz üstü bırakmak (3. szn - 4. b)

Yüzünü kara çıkartmak (2. szn)

FOTOĞRAFLAR

Fotoğraf 1



Flaş skeç geleneğine uygun olarak Blackton tarafında 1906 yılında çekilen Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri / Humorous Phase of Funny Faces adlı filmden bir görüntü.

Fotoğraf 2



İlk renkli animasyon film Saçma Senfoni ve Çiçekler ve Ağaçlar / Silly Symphony Flowers and Trees (1932) adlı filmden bir görüntü.

Fotoğraf 3



İlk uzun metrajlı film olan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler / Snow White and the Seven Dwarfs* adlı filmden bir görüntü.

Fotoğraf 4



Pixar şirketi tarafından 1995 yılında çekilen ve tamamı bilgisayar animasyonu olan *Oyuncak Hikâyesi / Toy Story* adlı filmden bir görüntü.

Fotoğraf 5



Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü? adlı Tonguç Yaşar imzalı filmden bir görüntü.

Fotoğraf 6



Animax Animasyon Stüdyoları tarafından yapılan *Keloğlan* filmi.

Fotoğraf 7



Yönetmenliğini Esin Orhan'ın yaptığı ve Türkiye'nin uzun metrajlı ilk bilgisayar animasyon filmi: *Allah'ın Sadık Kulu: Barla.*

Fotoğraf 8



Huysuz'un yaptığı dua Hıristiyan kültürü anımsatmaktadır.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler



Soyadı, adı : Aslan, Erkan
Uyruğu : Türkiye Cumhuriyeti
Doğum tarihi ve yeri : 1 Eylül 1988 - Kars
Medeni hali : Bekâr
Telefon : 0 506 883 02 86
e-mail : e.aslan36@hotmail.com

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet tarihi
Yüksek lisans	Gazi Üniversitesi	Devam ediyor.
Lisans	Selçuk Üniversitesi	2012
Lise	Selim Lisesi	2005

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar

Ulusal Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

1. Aslan, Erkan (2011) "Karapapak-Terekeme Türklerinden Halk Edebiyatı ve Halk Bilimi Örnekleri" *Erciyes Dergisi*, Sayı: 402, s. 25-26, Kayseri.

2. Aslan, Erkan (2014) "Karapapak-Terekeme Türklerinde Doğa Olayları ile İlgili Halk İnançları ve Mitolojik Boyutu" *Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi,* Sayı: Mayıs 2014 Özel Sayı 2, s. 30-40, Karaman.

Uluslararası Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler

1. Aslan, Erkan (2013) "Kars'ın Selim İlçesinde Yaşayan Karapapak-Terekeme Türklerinde Mâni Söyleme Geleneği" *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 33, s. 37-57. Konya.

2. Aslan, Erkan (2014) "Türk Halk Kültüründe Acem ve Tat Algısı" *Ege Üniversitesi Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi,* Cilt: 14, Sayı 2, s. 197-204, İzmir.

Kültür ve Sanat Dergilerinde Yayımlanan Makaleler

1. Aslan, Erkan (2013) "Kars'ın Selim İlçesinde Yaşayan Karapapak-Terekeme Türklerinden Bilmeceler" *Serhat Kültür, Tarih-Kültür-Haber Dergisi*, Sayı: Mart-Nisan, s. 36-37. İstanbul.

Ulusal Sempozyumlarda Sunulan Bildiriler

1. Aslan, Erkan (2012) "Cırtdan Masalı ile Hansel ve Gratel Masalının Karşılaştırması" *1. Ulusal Genç Halkbilimciler Sempozyumu,* 9-10-11 Kasım 2012, Balıkesir, (Yayımlanmamış Bildiri).

Uluslararası Sempozyumlarda Sunulan Bildirileri

1. Aslan, Erkan (2012) "Karapapak-Terekeme Türklerinde Âşık Kemiği Oyunları" *Hacettepe Üniversitesi 4. Uluslararası Türkiyat Araştırmaları Sempozyumu Dilleri ve Kültürleri Yok Olmaya Maruz Türk Toplulukları,* 23-26 Mayıs 2012, s. 101-105. Ankara. (Erdinç Aslan ile birlikte).

2. Aslan, Erkan (2013) "Karapapak-Terekeme Türklerinde Doğa Olayları ile İlgili Halk İnançları ve Mitolojik Boyutu" *2. Türkçe Konuşan Öğrenciler Kongresi,* 10-11-12 Mayıs 2013. Karaman, (Yayımlandığı Yer: Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi, Sayı: Mayıs 2014 Özel Sayı 2).



GAZİ GELECEKTİR...

