

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



ÇİZGİ FİMLERDE LİDER ÖZELLİKLERİNİN EĞİTİMDEKİ YERİ

Yüksek Lisans Tezi

PEHLÜL ARSLAN

İşletme Anabilim Dalı

İşletme Yönetimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Mualla Murat

ŞUBAT-2016

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



ÇİZGİ FİLMLERDE LİDER ÖZELLİKLERİNİN EĞİTİMDEKİ YERİ

Yüksek Lisans Tezi

PEHLÜL ARSLAN

(Y1212.041218)

İşletme Anabilim Dalı

İşletme Yönetimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Mualla Murat

OCAK-2016



T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

Yüksek Lisans Tez Onay Belgesi

Enstitümüz İşletme Ana Bilim Dalı İşletme Yönetimi Tezli Yüksek Lisans Programı Y1212.041218 numaralı öğrencisi Pehlül ARSLAN'ın "ÇİZGİ FİLMERDE LİDER ÖZELLİKLERİNİN EĞİTİMDEKİ YERİ" adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 01.02.2016 tarih ve 2016/03 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından *Özgül* ile Tezli Yüksek Lisans tezi olarak *kabul* edilmiştir.

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

Tez Savunma Tarihi :29/02/2016

- 1)Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Mualla MURAT
- 2) Jüri Üyesi : Prof. Dr. Nesrin KALE
- 3) Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Pervin Nedim BAL

Not: Öğrencinin Tez savunmasında **Başarılı** olması halinde bu form **imzalanacaktır**. Aksi halde geçersizdir.

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Çizgi Filmlerde Lider Özelliklerinin Eğitimdeki Yeri” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.

29/02/2016

Pehlül ARSLAN

ÖNSÖZ

Günümüzde teknolojinin çocuk dünyasına etkisi okul, aile ve çevreden çok daha yoğun ve çok daha etkilidir. Teknolojinin önemli unsuru olan çizgi film ve çizgi dizi furiasının aile ve okul eğitimindeki yeri ilkeli bir şekilde göz önünde tutulmamaktadır. Çizgi filmler gerek tema, gerek dil, gerek millilik gibi yönlerden ve ayrıca kişisel gelişim ve erdem değerleri olarak çocuğu her yönden etkilemektedir. Bu alanda yapılan çalışmalar henüz istenilen deęerde olmadığı için bu eksikliğin çocuk dünyasındaki çelişkilere sebep olması kaçınılmazdır.

Bu sebeple bu çalışmada çizgi filmlerin ele alınması "liderlik" ana başlığı altında içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Bu bağlamda, yapılan çalışmanın çocuklar için eğitimci değeri incelenmiştir.

Hazırladığım bu çalışmamın her anında değerli vakitlerini bana ayıran, uzun süren çalışmamda bıkmadan yardımlarını sürdüren ve desteklerini benden esirgemeyen değerli hocam Yrd. Doç. Dr. Mualla Murat'a, ölçeęi hazırlamama ve uygulama aşamasında yardımlarını esirgemeyen değerli arkadaşım Mahmut Turan EKTİREN'e , ders yoğunluęuna rağmen bana destek olan arkadaşım Caner OZAN'a, arkadaşlarım Ali TETİK ve Gökhan AKTAŞ'a ,ayrıca her zaman yanımda olan kızlarım Damla ARSLAN,Yağmur ARSLAN ve eşim Gülşen ARSLAN'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

29/02/2016

Pehlül ARSLAN

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
KISALTMALAR.....	vii
ÇİZELGE LİSTESİ.....	viii
ÖZET.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Sayıtlar	2
1.3. Sınırlılıklar	2
1.4. Önem	3
1.5. Tanımlar	3
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	4
2.1. Eğitim ve Birey.....	4
2.1.1. Eğitim Nedir?	4
2.1.2. Eğitim Türleri	5
2.1.2.1. Formal Eğitim	5
2.1.2.2. İnfomal Eğitim	5
2.1.3. Birey ve İnsan.....	6
2.1.4. Eğitim ve Birey.....	7
3. LİDERLİK VE ROL MODEL	9
3.1. Liderlik Kavramı.....	9
3.2. Liderlik ile İlgili Yaklaşımlar	10
3.2.1. Özellikler Yaklaşımı	10
3.2.2. Davranışsal Yaklaşımlar	11
3.2.3. Durumsal Yaklaşımlar.....	12
3.3. Liderlik Tarzları	13
3.3.1. Otokratik Lider	13
3.3.2. Demokratik Lider	14
3.3.3. Karizmatik Lider.....	15
3.3.4. Hümanist Lider	16

3.3.5.	Bürokratik Lider	16
3.3.6.	Dönüştürücü Lider	16
3.3.7.	Etkileşimci Lider.....	17
3.4.	Yönetici ve Lider	18
3.5.	Toplum ve Lider	18
3.6.	Rol Model Kavramı ve Liderlik	19
4.	ÇİZGİ FİLMLER	22
4.1.	Çizgi Film ve Sinema Tarihi	22
4.1.1.	Dünyada Çizgi Film	23
4.1.2.	Türkiye’de Çizgi Film	29
4.2.	Çizgi Filmlerde Karakterler.....	32
4.2.1.	İnsan Karakterler	33
4.2.2.	Hayvan Karakterler.....	34
4.2.3.	Nesne Karakterler.....	35
4.2.4.	Gerçeküstü Karakterler.....	35
4.3.	Çizgi Filmlerin Kullanım Alanları	36
4.3.1.	Sürelî Filmler	36
4.3.2.	Dizi Filmler.....	37
4.3.3.	Ticari Amaçlı Tanıtım, Reklam ve Multimedya Ürünleri.....	37
4.3.4.	Endüstriyel Tasarım, Mimari ve Yüksek Teknolojide Animasyon	38
4.3.5.	Yarışma ve Festival Filmleri.....	38
4.3.6.	DeneySEL Filmler.....	39
4.3.7.	Test Filmleri.....	39
4.3.8.	Eğitim Filmleri.....	39
4.4.	Animasyonun Eğitimdeki Yeri	40
4.5.	Bazı Çizgi Film Karakterleri ve Eğitime Etkileri.....	43
4.6.	Görsel Bir Dil Olarak Animasyon.....	44
4.6.1.	Algı, İmge ve İmgelem	45
5.	İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	48
5.1.	İçerik Analizi İle İlgili Araştırmalar	51
6.	YÖNTEM	53
6.1.	Araştırma Modeli	53
6.2.	Evren Örneklem.....	53
6.3.	Verilerin Toplanması.....	53
6.4.	Verilerin Analizi.....	54
7.	BULGULAR	55
8.	SONUÇ VE ÖNERİLER.....	62
8.1.	Sonuç.....	62
8.2.	Öneriler:.....	65

KAYNAKÇA	67
EKLER	70
ÖZGEÇMİŞ	143

KISALTMALAR

MEB: Millî Eğitim Bakanlığı

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 7. 1. Animasyon Filmlerde Eğiticilikle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler	55
Çizelge 7. 2. Animasyon Filmlerde Eğlence İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler	56
Çizelge 7. 3. Animasyon Filmlerde Estetik İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler	56
Çizelge 7. 4. Animasyon Filmlerde Kışılık İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler	57
Çizelge 7. 5. Animasyon Filmlerde Dinsellik İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler	58
Çizelge 7. 6. Animasyon Filmlerde Nesnelere İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler	58
Çizelge 7. 7. Animasyon Filmlerde Mitoloji İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler	59
Çizelge 7. 8. Animasyon Filmlerde Destan ve Efsane İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler	59
Çizelge 7. 9. Animasyon Filmlerde Cinsellikte Yüklenmiş Roller İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler	60
Çizelge 7. 10. Animasyon Filmlerde Lider Özelliklerine Ait Değınilen Özel Alt Kategoriler	60

ÇİZGİ FİMLERDE LİDER ÖZELLİKLERİNİN EĞİTİMDEKİ YERİ

ÖZET

Yapılan bu araştırmada “Çizgi Filmlerde Lider Özelliklerinin Eğitimdeki Yeri” incelenmiştir. Bu bağlamda “Çizgi filmlerde lider özelliklerinin eğitimdeki yeri ne düzeydedir?” sorusu araştırmanın problem cümlesini oluşturmaktadır.

Yapılan bu araştırmada içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi içerisinden kavramsal analiz yöntemi ile incelenmiştir.

Araştırmanın evreni animasyon filmler, örnekleme ise animasyon filmler içerisinden seçilen “Ejderhanı Nasıl Eğitirsin, Küçük Kardeş Tatlı Bela, Yıldızlara Yolculuk, Karınca Z, Korsan Selkirk, Kahraman Maymun, Köfte Yağmuru, Kung Fu Panda, Loraks, Çılgın Rostar, Canavar Ev, Baykuş Krallığı, Astro Boy, Arı Filmi, Karlar Ülkesi, Marslılar Annem ve Ben, Çizmeli Kedi, Benim Annem Bir Dinozor, Arabalar, Aşçı Fare, Çılgın Hırsız 2, Çılgın Hırsız 1, Oyuncak Hikayesi 3, Turbo, Buz Devri 1, Cesur, Kayıp Balık Nemo, Neşeli Ayaklar, Wall-E Ve Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2” kapsamaktadır.

Araştırmacı tarafından hazırlanan animasyon filmlerin incelenmesini içeren, alt kategorilerden oluşmuş anket kullanılmıştır. Verilerin toplanması amacıyla alt kategoriler araştırmacı tarafından kategorize edilmiştir. Kategorilerin homojen olması, ayırt edici özelliğe sahip olması, amaca uygun olması ve kendi içinde bütünsellik taşımasına dikkat edilmiştir. Veriler pozitif, negatif ile hem pozitif hem de negatif içerikli karışık olmak üzere üç kategoriye bölünmüştür. Veri toplama sırasında pozitif 3, karışık 2, negatif ise 1 olmak üzere puanlama yapılmıştır.

Araştırmada elde edilen veriler SPSS 16 programına girilerek şifrelenmiştir. Kişisel bilgiler ve anketten elde edilen verilerin frekans, ortalama ve sıralama istatistiklerine yer verilmiştir. Sonuç olarak, 30 çizgi film belirlenen özellikler çerçevesinde kategorize edilmiş ve kavramsal analiz yöntemi kullanılarak tahlil edilmiştir.

Animasyon filmlerde eğitimcilerle ilgili değinilen noktalar alt kategorilere göre animasyon filmlerde en çok pozitif içeriğe sahip olan alt kategoriler “Hayal Gücünü Kullanma, Çalışkanlık ve Üretkenlik”tir. En az pozitif eğilimin ise gerçekle bağlantılı davranma alt faktöründe görülmüştür. Ortalamalar incelendiğinde eğitimcilerle ilgili değinilen özel alt alanların genellikle pozitif eğimli oldukları görülmektedir. Bu bağlamda animasyon filmlerin genel anlamda hayal gücü ve çalışkanlık açısından olumlu bir imaja sahip olduğu araştırmacıların değerlendirmesi sonucunda görülmektedir.

Anahtar kelimeler: Animasyon, çizgi film, eğitim, liderlik, içerik analizi

ROLES OF LEADER CHARACTERS IN CARTDONS REGARDING EDUCATION

ABSTRACT

In this research "Cartoon Character Roles of Leaders in Education in the Movies" was examined. In the context, "What is the level of leader charecterincartoons" in education? question sentence is the problem of the research.

In this research content analysis method is used. Ranked content analysis was examined by conceptual analysis.

The universe of animated films, the sample of the selected films are;

How to Train your Dragon, Niko 2 Little Brother Big Trouble, Niko The Way to The Stars, Antz, Selkirk, Marco Macaco, Clouds With a Chance of Meatballs, Kung Fu Panda, The Lorax, Open Season, Monster House, Legend of the Guardians: The Owl of Ga'Hoole, Astro Boy, Bee Movie, Frozen, Mars Needs Moms, Puss in Boots, Dino Mom, Cars, Ratatouille, Despicable Me, Despicable Me 2, Toy Story 3, Turbo, Ice Age, Brave, Finding Nemo, Happy Feet, Wall-E, and How to Train your Dragon 2.

Including an examination of animation films prepared by the researcher, which consists of sub-category questionnaire. Sub-categories for collecting the data have been categorized by the researchers. The inhomogeneity of the category, have distinctive features, has been noted to be fit for purpose and integrity in their own transport. The data is positive, both positive and negative is divided into three categories, namely mixed negative content. During data collection, positive 3, mixed 2, including scoring negative one.

The data obtained in the study were coded entered into SPSS. Personal information and the frequency of the data obtained from the survey is given to average and ranking statistics. As a result, the properties are categorized within the determined 30 were assayed using cartoons and conceptual analysis.

Cited points about educations in animation films sub catagorizet according to their positive contents of usingimagination, productivityanddiligence. The least positivetendency is sub cotogorized as behaviois relaten to reality. When mean valves examined, the special sub areas about education usually have positivetenteny. In this context, animation films generally have a positive image whit regard to imagination and diligence as researchers evalvated.

Keywords: *Animation, cartoon, education, leadership, content analysis*

1.GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Teknoloji çağının bütün gücünün hissedildiği günümüzde artık “uzak” kavramı anlamını yitirmiş, dünya global bir köye dönmüştür. Bilgisayarlar hemen hemen her sektörün ana malzemesi olmuştur. Okullarda akıllı tahtalar yaygınlaşmış, eğitim teknolojiyle bütünleşmiştir.Tüm bu değişim ve gelişimin paralelinde insan kaynaklarının artık nicelikten çok nitelik taşıması öne çıkmıştır. Daha çok iş yapmak için daha az insana gereksinim duyulmakla birlikte bu insanların da geçmişe nazaran daha kaliteli olması beklenmektedir. Bu bağlamda eğitim çok daha önem kazanmıştır.

Her çağda, eğitim insanın en önemli ihtiyacı olmakla beraber günümüzde bu daha elzem hale gelmiştir. Elbette günümüzde daha önemli bir hale gelen eğitimin teknolojinin kapsama alanı dışında olması beklenemez. Eğitim yer ve zamandan bağımsız olarak hayatın her zerresinde her zamankinden daha çok ortaya çıkmaktadır. Artık, Sokrates’in de dediği gibi “Eğitim kıvılcım çakmaktır, boş bardağı doldurmak değildir.” Okullarda da sistem bilgiyi verme değil bilgiye ulaşma yolunu öğretme üzerine kurulmaktadır.

Değişen teknoloji informal eğitimi daha güçlü ve daha yaygın hale getirmiştir. İnfomal eğitim, doğal ortamda kendiliğinden gerçekleşir. Planlı ve programlı değildir. Dolayısıyla informal eğitimin zarar ya da yarar bakımından denetlenmesi ya da süzülmesi çok daha zordur. Sokakta bir çocuğun arkadaşından kötü sözler öğrenmesi bir informal eğitimidir. Ailede çocuğun aldığı eğitim daha çok informal bir özellik taşır. Anne ve baba çocuğun lideridir, rol modelidir. Yaptıkları da çocuk için doğru olandır ve yapılmalıdır.

Liderler eğitimde önemli unsurlardır. Topluları dönüştürmek ve kapsamlı bir eğitime tabi tutmak karizmatik liderler için zor değildir. Liderine inanan ve güvenen toplumlar onun gösterdiği eğitimi de çok daha kolay kabullenir ve o eğitim doğrultusunda dönüşürler. Türk toplumu bunun en bariz örneğini yüzyılımızın başında Mustafa Kemal Atatürk ile yaşamıştır. O dönemde oluşan topyekün eğitim açılımlarının en önemli kaynağı bu açılıma liderlik eden Atatürk olmuştur.

İnsan, lideri olarak benimsediği kişinin her hal ve hareketini örnek alır. Onu yaşam felsefesinin bir parçası yapar. Söylediklerinden çoğunu da sorgulamadan kabul eder. Aslında bu durum, toplumun lider olarak benimsediği kişilere büyük sorumluluklar yüklemektedir. Vizyoner, her bakımdan donanımlı, karakteri sağlam olan liderler bu sorumluluklarını başarıyla yerine getirirler ve toplumun itici gücü olurlar. Liderler toplumun gerçek kahramanlarıdır.

Günümüzün gelişen teknolojisi hayatımıza çok başka kahramanlar katmaya başlamıştır. Bunlar sanal dünyanın kahramanlarıdır. Özellikle sinema sektöründe ortaya çıkan bu kahramanlar yeni liderlerimiz, yeni eğitimlerimiz olmaktadır. Çoğu zaman reddetsek de ya da farkına varmasak da böyle olmaktadır. Bu bağlamda sinema sektörü günümüzde önemli bir eğitim işlevi yerine getirmektedir. Açık ya da gizli olarak filmlerin hemen hemen hepsinde bir informal eğitim söz konusu olmaktadır. Kitle iletişim araçlarının büyüklüğü ve gücü elbette tartışılmaz. Bu güç doğru kanalize edildiğinde eğitim alanında çok büyük işler yapılabilir. Ancak kontrol edilemediğinde de telafisi güç zararlara yol açabilir.

Çizgi filmler ve değişik animasyon filmlerinin hedef kitesindeki yaş ortalaması dikkate alındığında eğitime doğrudan etki yaptığını söylemek abartı sayılmaz. Bu filmlerdeki lider karakterler hayatın bir parçası olabilmekte, öyle ki bazen gerçekte hayal yer değiştirebilmektedir. Bu durum eğitim için bir fırsat yaratabilir. Çizgi film karakterlerinin “doğru karakter” olması eğitimi olumlu yönde etkiler. Bu tür filmler özellikle değerler eğitimi konusunda önemli bir rol üstlenmektedir.

Yapılan bu araştırmada “Çizgi Filmlerde Lider Özelliklerinin Eğitimdeki Yeri” incelenmiştir. Bu bağlamda “Çizgi filmlerde lider özelliklerinin eğitimdeki yeri ne düzeydedir?” sorusu araştırmanın problem cümlesini oluşturmaktadır.

1.2. Sayıtlar

•Araştırmada kullanılan ölçeğin beklenen sonucu elde edecek yeterliğe sahip olduğu düşünülmektedir.

1.3. Sınırlılıklar

- Yapılan araştırma 30 animasyon filmi ile sınırlıdır.
- Yapılan bu araştırmada belirlenen örneklemin evreni yeterince temsil ettiği düşünülmektedir.

1.4. Önem

Televizyonun icat edilmesi ile beraber muhakkak ki dünyada bir dizi deęişim meydana gelmiştir. Özellikle televizyonda yapılan yayınlar insanlar için alternatif bir öğrenme aracı haline gelmiştir. Örtük öğrenmenin gerçekleştirildięi televizyon dünyası, doğru kullanıldığında eğitime olumlu yönde katkı yapacağı aşıkardır. Bu bağlamda özellikle çocuk eğitiminde televizyon son dönemlerde ciddi bir destekçi haline gelmiştir. Açık ya da gizli olarak filmlerin hemen hemen hepsinde bir informal eğitim söz konusu olmaktadır. Kitle iletişim araçlarının büyüklüğü ve gücü elbette tartışılmaz. Bu güç doğru kanalize edildiğinde eğitim alanında çok büyük işler yapılabilir. Ancak kontrol edilemediğinde de telafisi güç zararlara yol açabilir.

Çizgi filmler ve deęişik animasyon filmlerinin hedef kitlesindeki yaş ortalaması dikkate alındığında eğitime doğrudan etki yaptığını söylemek abartı sayılmaz. Bu filmlerdeki lider karakterler hayatın bir parçası olabilmekte, öyle ki bazen gerçekte hayal yer deęiştirebilmektedir. Bu durum eğitim için bir fırsat yaratabilir. Çizgi film karakterlerinin “doğru karakter” olması eğitimi olumlu yönde etkiler. Bu tür filmler özellikle değerler eğitimi konusunda önemli bir rol üstlenmektedir.

Bu çalışmada özellikle çocuk eğitiminde kullanılan animasyon filmlerin içeriğinin incelenecek olması açısından önem arz etmektedir.

1.5. Tanımlar

Çalışmanın bu kısmında yapılan araştırma ile ilgili genel tanımlar yer almaktadır.

Lider: Liderlik ile ilgili birçok tanımın mevcut olmasına karşın genel olarak, üyesi olduđu topluluğun ortak yararını sağlamak üzere, deęişime ve dönüşüme öncülük edecek sezgi, bilgi ve zekâya sahip olan kişidir.

Eğitim: Eğitimin birçok tanımının olmasına karşılık genel olarak istendik yönlü davranış deęiştirme süreci olarak tanımlanır.

Canlandırma (Animasyon): Türk Dil Kurumu Sözlüğünde tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi olarak tanımlanmaktadır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Eğitim ve Birey

2.1.1. Eğitim Nedir?

Eğitim alanında çalışan her uzmanın ayrı bir eğitim tanımı bulunmaktadır. Eğitim kavramının çok geniş bir alanı ifade etmesi çok farklı tanımlar yapılmasını da doğal karşılamayı gerektirir.

Tyler, eğitimi kişinin davranış örüntülerini değiştirme süreci olarak tanımlarken; Durkheim eğitimi, "Fiziksel ve sosyal doğanın insan üzerinde meydana getirdiği etkiler." olarak tanımlar. Prof. Dr. Selahattin ERTÜRK'ün tanımına göre eğitim, bireyin davranışlarında kendi hayatı yoluyla ve isteyerek değişme meydana getirme sürecidir. YILDIRIM ise eğitimi, "İnsan davranışlarında beceri, bilgi, ilgi, anlayış, karakter, tavır ve önemli sayılan kişilik nitelikleri yönünden belli değişmeler meydana getirmek amacıyla düzenli olarak yürütülen bir etkileşimdir." şeklinde tanımlar. Nurettin FİDAN eğitimi, "insanları belli amaçlara göre yetiştirme süreci" olarak görür. Ziya GÖKALP ise eğitimi "Bir toplumda yetişmiş insanların, henüz yeni yetişmeye başlayan insanlara düşüncelerini ve duygularını aktarması" olarak tanımlamaktadır. Kaynaklar tarandığında eğitim tanımlarını iki ayrı alanda yoğunlaştığı görülür. Bunlardan biri süreç tanımları, diğeri de içerik tanımlarıdır.

"Eğitim; yeni neslin, toplum yaşayışında etkili olmak için hazırlanırken, gereken beceri, bilgi ve anlayışlar elde etmelerine ve kişiliklerini geliştirmelerine yardım etme etkinliği" şeklinde bir içerik tanımı yapılabilir. Ancak bu tanım, içeriğini oluşturan yeni nesil yerine, eski nesile eğitim yapıldığında ya da toplum yaşamında etkili olmak için değil de bir sanat dalında eğitim yapıldığında veya beceri, bilgi yerine tutum kazandırmak için eğitim yapıldığında geçersiz olmaktadır. Dolayısıyla içerik tanımları incelendiğinde bu tanımların eğitimin içeriği değiştiğinde yetersiz kaldığı görülmektedir (Başaran ,2007:65).

Süreç tanımları ise eğitimin oluşum sürecine odaklanır. Eğitimin süreci, durumdan duruma kültürden kültüre değişmediği için, bu tür tanımlar daha genel ve soyut olduğu söylenebilir. Örnek olarak; "Eğitim, belli amaçlara göre insanların davranışlarında belli gelişmeler sağlamaya yarayan planlı etkiler dizisidir." şeklinde

bir eğitim tanımı yapılacağı gibi "Eğitim bireyin davranışında, kendi hayatı yoluyla ve isteyerek değişim meydana getirme sürecidir." şeklinde daha genel ve daha soyut olmakla beraber daha kapsayıcı bir eğitim tanımı da yapılabilir. (Başaran, 2007:65) Eğitim bir değiştirme ve dönüştürme sürecidir. Değiştirilecek olan da bireyin davranışlarıdır.

2.1.2. Eğitim Türleri

Eğitim, düzenli, planlı ve programlı olması ya da belli bir düzene, kurala bağlı olmamasına göre formal eğitim ve informal eğitim olmak üzere iki grupta incelenebilir.

2.1.2.1. Formal Eğitim

Formal eğitim; formları belli olan, planlı, programlı olarak verilen eğitimdir. Formal eğitimde verilecek eğitim amaç ve hedefleri önceden tespit edilir, eğitim konuları ona göre belirlenir. Eğitimin verileceği yer ve zaman da önceden belirlenmiştir. Formal eğitim profesyonel kişilerce verilir. Günümüzde örgün eğitim kapsamında yer alan; anaokulları, ilkokullar, ortaokullar, liseler ve üniversitelerde verilen eğitimler formal eğitime örnektir. Ayrıca yaygın eğitim kapsamındaki halk eğitim merkezlerinde verilen eğitimler, açık öğretim okulları da birer formal eğitim aracıdır. Formal eğitim hayat boyu devam edebilir. Formal eğitim alabilmek için bir eğitim kurumuna kayıt olmak şarttır.

2.1.2.2. İnfomal Eğitim

İnfomal eğitim, doğal ortamda kendiliğinden gelişen eğitimdir. Belli kuralları, planı ya da programı yoktur. Ortam ya da zamana bağlı da değildir. Profesyonel bir eğiticiye de ihtiyaç duyulmayan bu eğitim, teknolojinin gelişmesiyle kendisine daha büyük bir alan bulmuştur. Bir babanın çocuğuna bayramda el öpmeyi öğretmesi, bir annenin çocuğuna yemek yapmayı öğretmesi bu tür eğitimlere örnektir.

İnfomal eğitim planlı ve programlı değildir. Yani hiçbir anne; "Çocuğuma yemek yapmayı öğreteceğim ve bunun yol ve yöntemi şudur, amaç ve hedeflerim şunlardır, eğitim şu kadar sürecektir." diyerek bir plan, program hazırlamaz. İnfomal eğitimde öğreticiler profesyonel değildirler. Öğretici kimi zaman anne, kimi zaman baba, kimi zaman arkadaşları, kardeşleri, çevresi, kimi zaman izlediği filmdeki bir karakterdir. Daha çok aile, arkadaş ve iletişim araçları yoluyla ortaya çıkan bu eğitimde yer ve ortam değişebilir. Formal eğitim sadece olumlu olduğu halde informal eğitim olumlu ya da olumsuz olabilir. Bir çocuğun sokakta diğer arkadaşlarıyla oynarken kötü sözler öğrenmesi olumsuz sonuçlar doğuran informal bir öğrenmeye örnek

verilebilir. İnfomal eğitim yeri ve zamanı geldiğinde kendiliğinden gerçekleşir. İnfomal eğitimde en yaygın öğrenme yolu gözlem ve taklittir. Bir rol model vardır, bu rol modelin davranışları bilerek veya bilmeyerek içselleştirilir, özümсенir ve öğrenme gerçekleşir.

2.1.3. Birey ve İnsan

Bireye beceri, bilgi, alışkanlık ve olumlu davranışlar kazandırma süreci olan eğitimin temel ilkelerinin başında genetik olarak bireyde var olan güçlerin öğrenme yoluyla geliştirilmesi gelmektedir. Bu bağlamda eğitimin merkezinde birey vardır. Birey, çevresine kendini algılama biçimine göre tepkide bulunurken; kişinin yaptığı davranışlar da onun kendisi hakkındaki değerlendirmelerini yansıtmaktadır. Bireyin tercihleri, okul ve meslek seçimi, kendisi ile ilgili olarak aldığı geleceğe yönelik kararlar, kişinin kendisine verdiği önem ve kişilik algısından önemli düzeyde etkilenir (Özgüven, 2002:59).

Belli bir amacı gerçekleştirmek için bilinçli olarak karar verme yetisine 'irade' denmektedir. İrade de bireyin yeteneklerinin açığa çıkmasında önemli bir unsurdur. İrade, özellikle bilinçli olarak yapılan bütün tutum, davranış ve eylemlerde önemli ölçüde etkilidir. İnsanın günlük hayatında karşılaştığı çoğu sorunu çözmek, istenen davranışları gerçekleştirmek ve uyum sağlamak için kullandığı en önemli güç olan iradeyi kullanabilmek için kişi önce bir tasarım dönemi yaşar. Bundan sonra zihinde, bu tasarımın gerçekten istenip istenmediği tartışıldıktan sonra davranışın oluşması için bir karara varılır ve bu karar uygulanır. İrade, kişilik yapısına, kişinin duygu ve coşku durumuna hatta içinde yaşanılan çevre ve şartlara göre de farklılıklar gösterebilir (Köknel,1985:88).

Zekâmız da kişiliğimizin önemli bir parçasıdır. Algı, öğrenme, düşünme, bellek, soyutlama, gibi birçok zihinsel işlevin bileşimi olan zekâ, kişi tarafından yeni olaylar karşısında tecrübelerinden ve öğrenmelerinden yararlanarak gerekenin yapılması, uyumun sağlanabilmesi, sorunlara farklı çözümler bulunabilmesi yeteneğidir. (Köknel,1985:85).

Her insanın farklı ruhsal özellikleri vardır. Her insanın benzer durumlara gösterdiği tepkiler birbirinden farklı olabilir. Her insanda farklı olan bu tarza "karakter" denir. Karakter, kişiliğimizin dışa yansıyan ve başkalarınca değerlendirilen supjektif yanıdır (Demirsar,1985).

Bireyi konu edindiklerinde insanı çeşitli yönlerden anlatan bilim adamlarının insan hakkında elde ettikleri bilgiler, insan davranışlarını yorumlamayı, anlamayı, açıklamayı ve bireyin hangi durumlarda nasıl tepki vereceğini kestirmeyi

amaçlamaktadır. Bu bağlamda bireyi tanıma kapsamında, insan davranışlarını inceleyen en önemli bilim alanlarından biri olarak psikoloji öne çıkmaktadır. İnsan davranışlarının fizyolojik, biyolojik, sosyal ve kültürel temelleri olduğu bilimsel bir gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çoğu kez insan ve birey kavramları birbirine karıştırılmaktadır. İnsan dendiği zaman kastedilen tek insandır. İnsan denince o kişinin maddi varlığı ve psikolojik olarak var oluşu kastedilir. Her insanın farklı bir kişiliği vardır ve bu kişilik kendine özgü bir yapı gösterir. Her insanın mutlaka geliştirilecek potansiyelleri bulunmaktadır. Şu bir gerçektir ki, bilim ve teknoloji alanında var olan baş döndürücü gelişmelere rağmen insan henüz kendisini tam olarak tanıyabilmiş değildir. Birçok keşif yapan, Ay'a bile giden insanoğlu henüz kendini keşfedememiştir. Hem içte ve hem dışta bilinmeyen birçok şeyle kuşatılan insanoğlu, eğitime konu olmakta ve eğitilmek istenmektedir. Bünyesinde esrarengiz özellikler barındıran insanın tanınması, keşfedilmesi gerekmektedir.

Birey denince psikolojik var oluştan çok toplumsal var oluş önemlidir. İnsan, psikolojik bir terimken; birey, sosyolojik bir terimdir. Birey denince onun toplumla arasındaki bağlar da kastedilmiş olur. Tüm insanlar toplu yaşamak zorundadırlar, toplum içinde yaşarlar. Toplum içinde her insan bir bireydir. Bireyin ve toplumun birbiriyle karşılıklı sorumlulukları ve yetkilileri bulunmaktadır. Bu sorumluluk ve yetkiler yazılı ya da yazılı olmayan kurallar ile düzenlenmiştir. Toplum bireye sınırsız özgürlük vermez. Bireyin özgürlükleri toplumun huzur ve refahını bozma noktasına gelemez. Bu sınırlar da daha çok yazılı kurallar ile yani kanunlar ile çizilir. Toplumun bireyden beklentileri olduğu gibi bireyin de toplumdan beklentileri vardır. Birey toplum içinde güven duyarak yaşamak ister. Tüm bu hak ve sorumluluklar "insan"ın "birey" olmasıyla bağlantılıdır.

2.1.4. Eğitim ve Birey

İnsanın nitelikli olması, toplumda seçkin ve üretken bir birey olması için iyi bir eğitim sürecine girmesi gerekmektedir. Zaten eğitimin en önemli amacı da budur. Nitelikli eğitim çarkından geçen insanlar kaliteli birey olurlar. Kaliteli bireyler toplumu besler ve bu toplum da nitelikli bir toplum olur. Nitelikli toplumlar da içinden nitelikli insanlar çıkarır. Bu önemli bir döngüdür ve bu döngünün yakıtı eğitimidir.

Eğitim, bireyin kendi gelişimine katkı yapan bir işleve sahip olduğu gibi toplumsal bir hizmet de görmektedir. Toplumu geliştirmekte ve dönüştürmektedir. Bireyin özellikle kendi çabası ve sorumluluğu etrafında kendini geliştirmesini gerektiren eğitimin, bireyin gelişimini sağlayıcı rolü günümüzün bilgi çağında daha çok önem

kazanmıştır. Bilgi çağında zararlı zararsız birçok bilgi yığınıyla karşılaşan insan bu bilgileri doğru bir şekilde süzme ihtiyacı duymaktadır. Bilgiyi almaktan çok bilgiye ulaşmanın daha çok önem kazandığı bu çağda eğitimin niteliği, yöntemi ve şekli de önemli ölçüde değişmiştir. Bilginin çeşitliliği eğitimde değişimi tetiklemiş, eğitimdeki bu değişim de bireyin sorumluluğunu artırmış, daha çok öne çıkmasını gerektirmiştir. Bu durum eğitimin bireyi temel alan yönünün daha fazla önem kazanmasını da beraberinde getirmiştir.

Eğitim, bireylere ve topluma maddi ya da manevi çeşitli getiriler sağlamaktadır. Eğitimin temel ilkelerinin başında bireyin kişisel olarak geliştirilmesi gelmektedir. Eğitim alanını ve mesleğini seçmesinde yardımcı olabilmek isteniyorsa öncelikle bireyin özel ve genel yeteneklerini, kabiliyetlerini, ilgilerini, güçlü ve zayıf taraflarını bilmek gerekir. Bireyin genel ve özel yetenekleri, ilgileri, başarıları, fiziki yapısı, karakteri, duygusal nitelikleri, temel ihtiyaçları, alışkanlıkları hatta değer yargıları dinamik bir bütün olarak bireyin kişiliğini meydana getirir.

Eğitimin amacı, sağlam ve iyi karakterli, nitelikli, bilgi ve beceriyle donatılmış, bireyler yetiştirmektir. Bunu sağlayan birçok kurum olmakla beraber bu kurumların başında okullar gelmektedir. Birey okul ortamında formal bir eğitim sürecine girer. Bu eğitim, bir anlamda toplumun sağlıklı temellere oturmasıyla yakından ilgilidir. Çünkü toplumun kalkınabilmesi için nitelikli insan gücüne ihtiyacı vardır. Ekonomik açıdan okul, bu ihtiyacı karşılamaya yönelik önemli bir görev üstlenmiştir. Kalkınabilmenin şartlarından belki de en önemlisi, toplum ihtiyacını karşılayacak şekilde bilgi ve beceriye sahip insanlara sahip olmaktır. Bu da büyük ölçüde okulun görevini yerine getirip getirmemesine bağlıdır. Okulların sadece bireyi bilgilendirmesi ya da ona meslek açısından gerekli becerileri kazandırması değil, daha önemli olarak bireyin kişiliğini geliştirmesi, iradesini eğitmesi, kültür ve tarihiyle bağını koparmamasını sağlayan kurumlar olarak da çalışması gerekmektedir.

3. LİDERLİK VE ROL MODEL

3.1. Liderlik Kavramı

Liderlik, sosyoloji, psikoloji, siyaset bilimi ve yönetim bilimi gibi değişik sosyal bilimlerin ortak inceleme ve araştırma konuları arasında yer almaktadır. Ancak liderliğin herkesçe ifade edilen bir tanımı geliştirilememiştir. Liderliğin ne ifade ettiği konusunda sosyal bilimciler arasında birlik sağlanamamıştır. Çünkü liderlik, farklı taraflarından bakıldığında, farklı şekillerde görülebilen ve tanımlanabilen bir kavramdır. Nasıl ki bir nesneye farklı açılardan bakıldığında onun farklı özellikleri görüldüğü gibi liderlik kavramına da farklı yönlerden yaklaşıldığında, onun farklı biçimlerde değerlendirilip tanımlanması doğal olarak karşılanmalıdır (Şişman, 2014). C.H. Cooley, yüzyılın başında liderliği “Sosyal hareketlerin odağında olmaktır.” şeklinde tanımlamıştır. F.W.Blackmar, “Liderlik grubun gücünü toplayarak kendi çabalarının itici gücü yapmaktır. “ derken E.L.Munson , “Liderlik en güçlü işbirliği ve en az çatılma ile insanları başarıya götürme yeteneğidir.” demiştir. C.M.Bundel , “Liderlik ikna gücünü kullanarak insanlara istediklerini yaptırabilme sanatıdır.” diyerek liderliğin ikna etme yeteneğini öne çıkarır. R.M.Stogdil ise “Liderlik, belli amaçların oluşturulması ve yerine getirilmesi için grubu etkileme sürecidir.” diyerek liderliğin etkileme gücünü vurgular. D.Katz&R.L.Kahn “Liderlik, örgüt üyelerini örgütün amaçlarına bir uyum sağlamanın yanında, performans göstermeye güdüleyecek bir etki yaratabilmektir.” şeklinde bir liderlik tanımı geliştirirken R.Heifetz “Liderlik, farklı durumlarda davranışlara farklı anlamlar yükleyebilmektir.” şeklinde bir liderlik tanımı geliştirmiştir. K.Gallagher ise liderliği tanımlarken insanları etkileyebilme gücüne vurgu yaparak “Liderlik, tüm potansiyelleri ve isteklilikleriyle amaca ulaşma çabası sarf etmek için insanları etkileme sürecidir.” demiştir.

Bu tanımlara çoğaltmak mümkündür. Görüldüğü gibi özellikle yönetim biliminin olgunlaşmaya başladığı son 100-150 yıllık süreçte liderlik ile ilgili birçok tanım yapılmıştır. Bu nedenle liderlik kavramıyla ilgili yapılan tanımlar büyük çeşitlilik göstermektedir. Bazı tanımlarda liderliğin etkileme ve ikna etme gücüne, bazı tanımlarda yönlendirme gücüne, bazı tanımlarda biçimlendirme gücüne vurgu yapılmakta ve böylece birçok liderlik tanımı ortaya çıkmaktadır. En yaygın tanımıyla

liderlik, belli amaçlar ve hedefler gözetilerek başkalarını etkileyebilme ve iş yapmaya yönlendirme gücüdür (Şişman, 2014).

Liderlik ile ilgili birçok kuram ve yaklaşım geliştirilmiş ve hala geliştirilmeye de devam etmektedir. Ancak bu kavramın anlamı ve ne ifade ettiği ile ilgili olarak yönetim bilimciler arasında da bir görüş birliği sağlanamamıştır.

Liderlik kavramı, sadece yönetim biliminin ilgisini çekmez. Özellikle eğitim bilimi de liderlik kavramından oldukça yararlanmıştır. Eğitim yönetimi, gelişmiş ülkelerde yaklaşık 1950'lerden başlayarak ayrı bir alan olarak ortaya çıkmıştır. Bu alanda geçmişten bugüne liderlik ve özellikle eğitim ve okul yöneticilerinin liderliği konusunda yapılan çalışmalarda konuya, daha çok okul yöneticileri, öğretmenler ve müfettişler açısından yaklaşılmaya çalışılmıştır (Şişman, 2014).

Liderlikle ilgili yapılan çeşitli tanım ve kavramlaştırmaları özetleyerek bunları; rol olarak liderlik, kontrol ve etkileme olarak liderlik ve davranış olarak liderlik olmak üzere üç başlıkta toplayabiliriz (Şişman, 2014). Lider çeşitli yöntem ve usuller belirleyerek bir grubu belli bir hedefe yönlendiren kişidir. Bir organizasyonda liderin önemi de buradan gelmektedir. Kurumun etkinliğinden lider sorumludur. Bir kurumda sağlam bir kültürün oluşması, başarı ya da başarısızlıkların yaşanması kurumu yönetenlerin vizyoner bakış açıları ve liderlik davranışlarıyla doğrudan ilgilidir.

3.2. Liderlik ile İlgili Yaklaşımlar

Araştırmalar birçok liderlik özelliklerini incelemişler ve liderlik ile ilgili çeşitli yaklaşımlar geliştirmişlerdir.

3.2.1. Özellikler Yaklaşımı

Literatürde yaygın olarak kabul görmüş olan ilk yaklaşım özellikler yaklaşımıdır. Bu yaklaşım, lider okunabilirliği kişisel özelliklere dayanarak açıklamaktadır. Bu yaklaşım liderliği kişisellikten kaynaklanan farklılıklarla açıklama düşüncesine dayanmaktadır. Özellikler yaklaşımı, 20. yüzyılın ilk yarısında ortaya çıkmış ve önemli ölçüde kabul görmüştür. Özellikler yaklaşımının temelini, "Liderler, lider olarak mı doğar yoksa sonradan mı lider olurlar?" sorusuna verilen "Liderler, lider olarak doğar." yanıtı oluşturmaktadır. Bu alanda yapılan ilk çalışmalarda, liderin kişisel özelliklerine olağanüstü yetenekler, üstün güçler, ileri görüşlülük, bitmeyen enerji, sezgi, kararlarda isabet ve karşı konulmaz ikna kabiliyetleri ön planda tutulmuştur (Bayram, 2013:65).

Özellikler yaklaşımına göre kişiyi lider yapan güç kişilik özellikleridir. Liderin sahip olduğu özellikler onu grubun diğer üyelerinden farklı kılar. Bu noktadan sonra

arařtırmalar, liderin hangi kiřilik zelliklerinin onu diđerlerinden farklı kıldıđı konusuna odaklanmıřtır. Bu zellikler daha ok lider olan kiřinin zekasının yksekliđi, uyanık olması, szsel yeteneđinin gl olması, bilgiyi kullanma becerisinin ve akademik bařarisının yksek olması, kendine gvenen ve gvenilir olması, giriřken olması řeklinde sıralanmıřtır. “Liderler; kapasite, bařarı, sorumluluk, katılım, stat ve durum ana unsurları ile lider olmayanlardan ayrılabilimtedirler. Bu zellikler, ynetim dzeylerinde de deđiřiklik gstermektedir. Kiřinin zelliklerini, liderlik davranıřlarına dnřtrmesi iin eřitli yeteneklere, vizyona ve vizyonu yrtme becerisine de sahip olması gerekir.” (Bayram, 2013:65).

Teoride kulađa hoř gelen zellik yaklařımı uygulamada pek olumlu sonular gstermemiřtir. “Liderliđi gsteren zelliklerin bir ođunun aynı anda bir kiřide bulunmasının pek mmkn olmaması bir sorun teřkil ederken, bazen liderin sahip olması ngrlen zelliklerinden daha fazlasına sahip olanlar bulunduđu halde bunlar lider olarak ortaya ıkamamaktadır. Liderlik zelliklerin kolaylıkla llememesi de ayrı bir sorun alanı oluřturmuř ve bu sorun da , liderlikle ilgili yeni arayıřları gndeme getirmiřtir.” (Tengilimođlu, 2005:12). “zellikle 1950’li yıllardan sonra yapılmaya bařlayan kimi arařtırmalar, etkin liderlerin hep aynı zellikleri gstermediklerini hatta bazen gruptaki lider zelliklerinden daha fazlasına sahip olan bireylerin lider olarak kendini gsteremediklerini ortaya koymuřtur. Bu durum da arařtırmacılara liderlik srecinde yalnızca liderlik deđiřkenine deđil aynı zamanda farklı deđiřkenlere de bakılması gerektiđini gstermiřtir.” (Bayram,2013:12).

3.2.2. Davranıřsal Yaklařımlar

zellikler Yaklařımı, sadece liderin zelliklerini dikkate alan bir yaklařım olarak ne ıkmaktaydı. Ancak sadece kiřisel zelliklerin liderleri anlamada yetersiz kaldıđını gren bazı arařtırmacılar liderin, lider olarak kabul edilebilmesi iin sadece liderin sahip olduđu zelliklerin deđil izleyenlerine uyguladıđı davranıř biimlerinin de nemli olduđu sonucuna varmıřlardır. Davranıřsal yaklařımda arařtırmacılar liderlerin davranıřlarına odaklanmıřlardır. Bařarılı liderlerin farklı olay ve durumlara gsterdikleri tepkilerin aynı olduđunu ortaya koyan arařtırmacılar davranıřsal kuramı geliřtirmiřlerdir.

Davranıřsal yaklařımı savunan arařtırmacılar etkili liderin nasıl olduđunu arařtırmak iin yaptıkları alıřmaların sonucunda, liderlerin onları izleyenler ile haberleřme řekilleri, yetkilerini devredip devretmemesi, planlama ve kontrol tarzları, rgt amalarını tespit etme yntemleri vb. gibi davranıřlarının liderin etkinliđini belirleyen

önemli faktörler olduğunu ortaya koymuşlardır. Davranışların kişisel özelliklere göre daha kolay gözlemlenebilmesi özellikler yaklaşımlara karşı davranışsal yaklaşımları savunmanın en önemli gerekçesi olmuştur (Bayram, 2013:25).

Liderin olaylar karşısında nasıl karar verdiği, işlerini nasıl yürüttüğü, grubun diğer bireylerini nasıl yetiştirdiği, grubu amacına nasıl motive ettiği, başarı için ne gibi davranışları sergilediği, davranışsal yaklaşımın öne çıkarıp incelediği başlıca unsurlardır. Davranışçı liderlik teorileri, liderin özelliklerden daha çok davranış biçimleri üzerinde durması ve davranışlarla ilgili olarak da eğitim ve sonradan öğrenme vasıtasıyla değiştirilebileceği ve geliştirilebileceği göz önüne alınırsa, bu teoriye göre liderlik vasfı salt doğuştan gelen yetenek ile sahip olunan değil sonradan da öğrenilebilen bir vasıf olarak öne sürülebilir (Uzun, 2013:69).

Bu durumda özellikler yaklaşımın “Lider olunmaz, doğulur.” teorisine karşın davranışsal yaklaşıma göre belli bir eğitimden geçirilerek sonradan da lider olunabilir. Davranışsal yaklaşımların gelişmesinde katkıları olan başlıca çalışmalar; Michigan State Araştırması, Ohio State Araştırmaları, Likert’in Sistem 4 Yaklaşımı, McGregor’un X ve Y Teorisi, Robert Blake ve JeaneMouton’un Liderlik İzgarası Yaklaşımı’dır. Bütün bu çalışmalarda öne çıkan ortak nokta, liderlerin liderlik davranışını sergilerken, “işe veya göreve yönelik olma” ve “kişiye yönelik olma” ölçütlerinin söz konusu olmasıdır. Bu çalışmaların sonucu olarak değişik liderlik tarzları belirlenmiş olup bunların etkinlikleri araştırılmıştır.

3.2.3. Durumsal Yaklaşımlar

Özellikler yaklaşımında liderin kişilik özellikleri incelenirken, davranışsal liderlik yaklaşımları da yalnızca liderin davranışlarına odaklanmış ve liderin benzer durumlarda benzer davranışları sergileyeceğini öngörmüşlerdir. Durumsal yaklaşım olarak ifade edilen yaklaşımların çıkış noktası “her ortamda uygulanabilecek bir liderlik özelliği ve davranışının olamayacağı” anlayışına dayanmaktadır. Farklı ortam ve farklı gruplarda farklı liderlik davranışları görülebilmektedir. Örgütün sahip olduğu çevre şartları ve iç dinamikleri de liderin davranışlarını etkiler. Her örgütün veya grubun farklı şartlara sahip olabileceği gerçeğinden hareketle içinde bulunulan duruma göre çok farklı liderlik davranışları görülebilir. Durumsal liderlik yaklaşımlarına ihtiyaç doğuran en önemli şey çevresel faktörlerin organizasyonlara etkisidir. Bundan dolayıdır ki tek bir liderlik modelinin her kurumda aynı oranda etkili ve başarılı bir şekilde uygulanması mümkün değildir.

En iyi liderlik davranışının da durumlara göre değişebileceğini öngören durumsallık yaklaşımına göre liderlik davranışı üzerinde bazı durumsal faktörlerin önemli etkileri

mevcuttur. 1960'lı yılların sonundan 1980'li yıllara kadar devam eden durumsallık yaklaşımlarına göre liderlik yere ve zamana göre değişebilen yönetsel bir rol davranışıdır. Liderlik davranışının ortaya çıkabilmesi için ; izleyiciler, amaçlar, liderin kişisel özellikleri ve ortamın bir bütün olarak değerlendirilmesi gerekir. Liderlik eylemlerini etkileyen faktörler; grubu oluşturan ve lideri izleyen grup üyeleri, hedeflerin niteliği ve bu amaçların gerçekleştirileceği ortamların özellikleridir (Bayram, 2013:29).

Liderlerin ve onu izleyen grubun hiyerarşik yapı içerisindeki rollerini, var olan statülerini, ilişkide buldukları çevreyi, çalıştıkları kurumun fiziki ortamını da dikkatlice irdelemek gerekmektedir. Bu, örgütler bir sistem olarak ele alınacaksa önemli bir gerekliliktir. Böylece farklı durumlar ve ortamlara göre liderlerin kişilik özellikleri ve davranışları da farklı olacaktır.

Yönetim biliminde durumsal yaklaşımlarla birlikte liderlikle ilgili durumsal, olumsal, koşul-bağımlılık kuramları olarak ifade edilen teoriler önem kazanmıştır. Bunlar, genel olarak liderin içinde bulunduğu ortamı öne çıkaran yaklaşımlar olmuşlardır. Liderlikle ilgili olarak izleyen yıllarda geliştirilen kuramlar ise daha çok liderin içinde yer aldığı çevrenin özelliklerine önem vermiştir (Şişman, 2014).

Liderin kişilik özellikleri elbette alacağı kararları ve kararları alırken uygulayacağı yöntemleri etkileyecektir. Ancak liderin göstereceği davranışlar; içinde bulunduğu ortamdan, çevreden, liderlik ettiği grubun özelliklerinden, zamandan, yer ve şartlardan bağımsız olarak düşünülemez. Dünyamız hızla gelişip değişirken karar almayı etkileyecek şartlarda hızla değişmektedir. Lider, yeni durum ve şartlara göre yeni ve etkili davranışlar sergileyen olmalıdır.

3.3. Liderlik Tarzları

Liderlik tarzı, liderin örgütsel amaçları gerçekleştirmesinde, karşılaşılan problemlerin çözümünde çalışanların motivasyonunu ve iş ortamını göz önüne alarak seçmiş olduğu davranış biçimidir. (Çelik, Sümbül,2008)

Liderlik tanımlarının çeşitli olduğu gibi başarılı bir lider için de tek bir tarzın benimsenmesi doğru değildir.

3.3.1. Otokratik Lider

Otokratik liderlikte kararlar lider tarafından alınmakta astların da sorgusuz sualsiz bu kararlara uyması beklenmektedir. Otokratik liderlik, geleneksel ve katı bürokratik yönetim anlayışının bir ürünü olmasına rağmen hala sıklıkla başvurulan bir tarzdır. Otokratik lider, gücünü ve yetkisini sahip olduğu makamdan almaktadır. Otokratik

lider, X kuramının varsayımlarını referans almaktadır. Çalışanlar tembeldir, iş yapmayı sevmezler, o nedenle onlara çok fazla görüş sormamak gerekir. Bu liderler kendilerine tam itaat beklemektedirler. Amaçların belirlenmesinde, kararların alınmasında çalışanlara söz hakkı tanımazlar.

Otokratik liderler çalışanların görüşlerini önemsemeden tepeden inme kararlar alabilirler. Bu anlayış yeni düşüncelerin, yeni fikirlerin ortaya çıkmasını engeller. Bu nedenle fikirlerine değer verilmediğini düşünen çalışanlar, umursanmama duygusuna kapılırlar. Bu duygu onları sorumluluk almaktan alıkoyar. Kendi iradeleriyle hareket etme ve karar verme olanakları olmayacağını düşünen çalışanlar zamanla işi sahiplenme ve benimseme duygularını da yitirirler (Bayram, 2013:80).

Otokratik liderler genelde bencil davranarak ve astların duygu ve görüşlerini pek dikkate almazlar. Bu durum astlarla örgüt arasına bir duvar örer, astlar da örgütün amaçlarını umursamaz, motivasyon düşer. Bu da örgüt içi çatışmaların artmasına neden olur. Otokratik liderlikte karar sürecinin hızlı olması ve zaman kayıplarının en aza indirilmesi gibi olumlu etkilerde görülmektedir. Savaş gibi ya da deprem, yangın gibi hızlı karar vermenin gerektiği olağanüstü durumlarda bu liderlik tarzının uygulanması daha doğru olabilir.

3.3.2. Demokratik Lider

Demokratik liderlik biçiminde lider, yetkisini başkaları ile paylaşır. Demokratik liderlikte örgütün amaçları lider ve astların bir araya gelmesi ile tespit edilir. Amaçların belirlenmesinde, plan ve politikaların oluşturulmasında, iş bölümlerinin yapılıp ve iş emirlerinin belirlenmesinde lider her zaman çalışanlarından aldığı fikirler ve düşünceler doğrultusunda hareket eden bir yaklaşım ortaya koyar.

Demokratik liderlikte lider, astların duygularını, inançlarını her zaman göz önünde bulundurur. Onları dinler, görüşlerine değer verir. Çoğu kararı astlarının katılımıyla alır. Katılımcılığı ve çoğulculuğu destekleyen demokratik lider hem işe hem çalışana önem verir.

Örgütü amaca nasıl götüreceğini iyi bilen, teknik yardımda alternatif çözümler sunan, çalışma sürecinde ve görev dağılımında örgüt üyelerinin düşüncelerini de önemseyen olumlu ve olumsuz eleştirilerde de her zaman objektif davranmaya gayret eden demokratik bir kişiliğin liderliğinde çalışanlar, karar alma sürecinde etkin bir rol oynadıkları için alınan kararlarda daha istekli ve verimli çalışacaklardır (Çelik, Sümbül, 2008).

Demokratik liderlik davranışının en önemli sakıncası, karar verme süreçlerinin öngörülen hıza ulaşamaması çok yavaş ilerlemesi ve bunun sonucu olarak da zaman kayıplarının yaşanmasıdır. Bundan dolayı acil karar vermeyi gerektiren durumlarda demokratik liderlik liderlik, davranışının sergilenmesi telafisi güç sorunlara yol açabilir. Bir diğer sakıncası da bazı yeniliklerin ortaya çıkması durumunda bu yeniliklerle arasında mesafe bulunan grubun karar almada sıkıntı yaşaması böylece kararların etkinliğini kaybetmesi hatta grubun karar alamaz hale gelmesidir (Bayram, 2013:60).

3.3.3. Karizmatik Lider

Bireyin etrafındaki insanlar üzerindeki etkileyciliği “karizma” olarak tanımlanır. Karizma, bireyin sahip olduğu bir kısım özellikler nedeniyle etrafındaki insanları belirli yönlerde doğru çekebilmesine olanak sağlar. Çünkü ister yönetim alanında olsun ister askeri alanda olsun, isterse de siyaset alanında olsun insanlar tarafından karizmatik olarak nitelendirilen şahıslar, asgari düzeyde olsa bile ortak özellikler taşırlar. Burada söz konusu olan şey, bu gruba ait lider grubunun her zaman hayırlı ve güzel neticeler üzerine hareket ettikleri gibi bir sonuç değil aksine toplumları yönlendirmedeki kullandıkları yöntemler açısından benzerlikleri olarak açıklanabilir (Uzun, 2013:70).

Karizmatik güç, izleyicilerin liderde olduğunu düşündüğü ve onu diğerlerinden ayıran üstün özelliklerdir. İzleyiciler ile lider arasındaki bu ilişkinin sürmesi liderin kendisinde olduğu varsayılan özelliklerin gereğini yerine getirmesine bağlıdır.

Karizmatik liderler fiziksel özellikleriyle, konuşmalarıyla, ikna güçleriyle kendilerini belli ederler. Karizmatik liderler vizyon sahibidirler. Kendilerine güvenirlir. Risk almayı severler, radikal değişikliklere gitme ile ilgili olarak tutum ve hareket sergilerler. Karizmatik liderler gerektiğinde etkileyici ölçüde fedakârlıklar göstererek kendisini izleyenlerin zihninde güven duygusu oluştururlar. Toplumunu etkileme gücü üst seviyede olan karizmatik liderler bu özelliklerini olumlu yönde de olumsuz yönde de kullanabilirler. Toplumların ya da örgütlerin lideri olan karizmatik kişilikler elde ettikleri gücün şımarıklığına kapılarak birtakım olumsuz davranışlar sergileyebilirler. Örneğin, örgütün amaçlarından çok kendilerine itaati önemseyen, önemli tüm kararları tek başına veren, kararları verirken örgütün çıkarlarından çok kendi çıkarlarını önemseyen, şeffaflıktan kaçan karizmatik liderler, liderlik ettikleri gruba zarar verirler.

3.3.4. Hümanist Lider

Hümanist liderler insan ilişkilerine önem verirler. Tavrıları babacandır. Örgütün amaçlarından örgüt içindeki görevlerden çok astlarının duygu ve düşüncelerine, isteklerine önem verirler. Astlarına, işlerini kendi düşünceleri doğrultusunda daha etkin şekilde yapma özgürlüğünü tanıyan böyle bir liderlik tazını benimseyen yöneticiler astlarıyla oldukça güçlü, duygusal bir bağ kurar ve böylece karşılıklı güvene dayalı bir yönetim ortaya çıkar.

Astlara, kendilerine önem verildiği ve çalışmalarına destek olunduğu hissini veren hümanist liderlik davranışını benimseyen yöneticiler, astlar ile aralarındaki ilişkileri en üst düzeyde tutarak, örgüt içinde dostluk ve dayanışmanın artmasına zemin hazırlarlar. Liderin astlar ile arasında samimi ve sıcak ilişkiler tesis etmesi, her lider hem astlar açısından güven artırıcı bir hava yaratarak gerilimin azaltıp ve verimliliğin artacağı bir ortam oluşturacaktır (Bayram, 2013:78).

3.3.5. Bürokratik Lider

Öncülüğünü Weber'in yaptığı bürokratik yönetimde kimin, nerede, nasıl, kiminle, hangi araçları kullanarak, ne çeşit bir görevlendirme ile çalışacağı ve sistemdeki yerinin ne olacağını, hiyerarşik bir yapılanma ile önceden belirlenmiştir. Bürokratik liderlikte kurallar, kanunlar ve yönetmelikler zaten bellidir. Genellikle yazılı olan bu kurallara göre örgüt en iyi şekilde yönetilir.

Bürokratik liderlik tipinde erişilecek amaç ve hedefler ile bunları gerçekleştirmek için yapılacak tüm çalışmalar önceden belirlenerek bu çalışmalar örgüt içindeki birimlere biçimsel görevler başlığı altında dağıtılmıştır. Böylece amaç, faaliyet ve görevlerden oluşan bir örgüt şekli meydana getirilerek ve bu örgütte bireylerin faaliyetleri yapabilmesi için gerekli olan maddi kaynaklar ile insan kaynaklarını nasıl kullanacaklarını belirten yetkiler açıkça saptanmıştır (Bayram, 2013:85).

3.3.6. Dönüştürücü Lider

Çağdaş ve yenilikçi liderlik yaklaşımlarından biridir. Dönüşümcü liderlik tarzı; yeniliğe, geleceğe, değişime ve reforma açık bir özellik göstermektedir. Dönüşümcü liderlik tarzını benimseyenlerin karizmatik kişilikleri bulunmaktadır. Güçlerinin önemli bölümünü karizmalarından alırlar. Ayrıca demokratik liderlik vasıfları da taşırlar.

Dönüştürücü liderler, örgütsel yapıyı harekete geçirmek için astlarına ödülleri verir ve onların sosyal ihtiyaçlarını anlayıp, bu ihtiyaçları tatmin etmeye çalışırlar. Dönüşümcü liderler insanlar arasındaki ilişkilerin geliştirilmesine iletişimin sağlıklı ve güçlü olmasına önem gösterirler. Örgütü başarıya, büyümeye, gelişmeye doğru

götürürler. Çalışanların motivasyonunu üst düzeye çıkartıp yaratıcılıklarını geliştirici ortam hazırlarlar. Bunu yapabilmek için uygun örgüt iklimini oluştururlar.

Günümüzün ne olacağı belli olmayan, inişli çıkışlı ortamındaki değişimlere uyum sağlamak için bazı özelliklere gerek duyulmatadır. Bu nedenle dönüşümlü lider; cesaretli olma, değişimi kavrayabilme, güçlüklerle uğraşma yeteneğine sahip olma ve bunun gibi bazı özelliklere sahip olmalıdır. Dönüşümcü ya da değişimci liderler, kendilerine bağımlı çalışanlar yaratmaya çalışmazlar. Tam aksine; eleştirel düşünebilen ve böylece işletmeye önemli katkıları olabilecek, yenilikçi astlar yaratmayı hedeflerler. Her türlü riski göze alan dönüşümcü lider hata yapmaktan hiçbir zaman korkmaz. Hataları kendileri için bir gelişme fırsatı olarak görürler. Özetle dönüştürücü liderler reformcu, değişimci ve yenilikçi bir kimliğe sahip olurlar (Tengilimoğlu, 2005:54).

Dönüştürücü liderlik, gerekli hamleleri yaparak değişken çevre şartlarında örgütün başarılı olmasını sağlamaya çalışan liderlik tarzıdır. İzleyiciler için bir hedef belirleyen, ilham kaynağı olan, onların ihtiyaçlarını karşılamaya çalışan, hedeflere ulaşmak için yüksek istek sağlayan bir yaklaşımdır. Dönüştürücü liderlik anlayışında ilişkiler maddi temelden ziyade manevi temele dayanmaktadır. Bu ilişkiler sayesinde takipçilerin örgütsel bağlılığı artar ve onlar örgütsel vatandaşlık davranışında bulunurlar (Bayram, 2013:78).

3.3.7. Etkileşimci Lider

Etkileşimci liderler, çalışanların geçmişten beri var olan faaliyetlerini daha verimli ve etkin kılmak veya iyileştirmek sureti ile iş yapma ve yaptırma yolunu seçerler. Bu yaklaşımı benimseyen liderler, yetkilerini daha çok çalışanları ödüllendirmek, onları çalışmaya teşvik etmek için para ve statü verme şeklinde kullanmaktadırlar. Yaratıcı ve yenilikçi yönleri olan çalışanlar etkileşimci liderlerin pek ilgisini çekmez. (Tengilimoğlu, 2005:58).

Biraz gelenekçi bir yapıya sahip olan etkileşimci liderler geçmişten gelen olumlu gelenekleri sürdürme, bunları gelecek nesillere de bırakma eğilimi göstermeleri bakımından iyidirler. Bu liderler aynı zamanda pragmatist bir özellik göstermekle birlikte, bugüne dönük, rol ve düzenlemelerle örgütte koordineasyon sağlayan, dikey iletişimi temel alan, ben merkezci, sert özellikli, gücünü bulunduğu makamdan alan, daha çok merkeziyetçi özellikler de taşımaktadırlar. Etkileşimci liderlik, kişinin çalışanlarla değerli bir şeyi değiştirmek için iletişim kurma amacıyla olduğunda ortaya çıkan bir liderlik türü olmaktadır (Çelik, Sünbül, 2008).

3.4. Yönetici ve Lider

Yönetici ve lider kavramları çoğu kez birbirine karıştırılmaktadır. Birbirine yakın anlamda olsalar da özde birbirinden farklıdır.

Yönetici gücünü yazılı kurallardan, kanunlardan almaktadır. Lider ise gücünü daha çok kişiliğinden alır. Bir kişi hem yöneticilik hem de liderlik özelliklerini üzerinde bulundurabilir. Yöneticiliğin işlevi, verilen görevi yerine getirmek, sorumluluk taşımak ve kendisine verilen yetki çerçevesinde örgütü yönetmektir. Liderlik ise, etkilemek, ve yönlendirmek konusunda rehberlik ederek, etkili faaliyetler yürütmektir.

Örgütlerde bireylerin yönlendirmek için başvurulan iki unsur olan “otorite” ve “etkileme”nin kullanılış biçimi, kişiyi lider ya da yönetici yapar. Yönetici, yaptırım aracı olarak otoriteyi kullanmaktadır. Lider daha çok bireyleri işi yapmaya motive edecek argümanlar bularak etkileme yolunu seçer. Burada önemli olan, liderin seçtiği yoldur. Bu yol kalıcı ve sürekli. Otoritesi olmadığı halde, bir lider kişilik özelliklerini kullanarak izleyenlerini etkileyebilir. Otoriteye sahip olduğu halde astlarını etkileme konusunda başarısız kalan yöneticiler de olabilir (Bayram, 2013:78).

Yöneticiler mevcut sisteme, teftişe, var olan şartlarda hareket etmeye, mevcut mevzuata ve kurallara önem verirler. Liderler ise daha çok iletişimi kullanarak, fikir üretimine ve bu fikirleri eyleme dönüştürmeye zaman harcarlar. Yönetici mevcut durumu koruyup statükocu davranırken değişimi başaran, değişimi harekete geçiren lider olmaktadır. Yöneticilik daha çok bürokratik örgüt yapısını merkeze alarak işbölümü çerçevesinde yapılan ve yapılması gereken işlerle ilgili bir kavramı anlatmaktadır. Yönetici ile lider arasındaki ortak özellik ise, her ikisinin de bulunduğu örgütlerdeki kişi ya da grupları belirli amaçlara ulaşmak için yönetme ve yönlendirme çabası içerisinde olmaları olarak açıklanabilir (Tengilimoğlu, 2005:60).

3.5. Toplum ve Lider

Liderlik tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanlar toplu olarak yaşama ihtiyacı hissetmesiyle beraber o toplumda bir liderin çevresinde toplanma ihtiyacı da hissetmişlerdir.

Belli amaçları gerçekleştirebilmek için başkalarını ikna edebilme yeteneğini üzerinde bulduran liderler bir ideale, bir gruba bağlılığı sağlayan ve onu belirli amaçları gerçekleştirebilmek için yönlendiren insanlardır. Bir toplumun gelişip güçlenmesi için gerekli olan planlama, organize etme ve karar verme gibi yönetim unsurları, lider durumunda bulunan kimse kişileri amaçları gerçekleştirmek için motive etmiyorsa

başarısız olur. Liderlik, bir herhangi bir organizasyonu ve o organizasyondaki insanları ve tüm potansiyeli başarıya ulaştıran en önemli itici güçtür.

Çağımızın en önemli getirilerinden olan demokrasinin hayatımıza kattığı; çoğulculuk, katılımcılık, şeffaflık, yönetim gibi kavramlar, ayrıca bilim ve teknoloji alandaki gelişmeler, iletişimin geldiği seviye, liderliğe duyulan ihtiyacı azalttığı şeklinde yorumlanabilir. Bilakis bu baş döndürücü gelişmelerin ortaya koyduğu birbirinden bağımsız ve parça parça yapılar, bir koordinasyona, bir eşgüdüme, bir yönlendirmeye hepsinden önemlisi bir rehberine daha çok ihtiyaç doğurmuştur. “Bu ihtiyaç çeşitli nedenlerle, çeşitli zamanlarda ortaya çıkmaktadır. Ortak amaçlar ve hedefler için bir araya gelmiş olan insanlar, alanlarında uzman olsalar da eğer onları yönlendirebilecek bir liderleri yoksa istenen hedef ve amaçlara istenen şekilde ulaşmaları oldukça zordur. Gerekli kararları uygun yer ve zamanda alabilecek ve aldığı kararları cesurca uygulayabilecek, eksikleri gideren, koordinasyonu sağlayan ve belli bir otoritesi olan bir lidere her durumda ihtiyaç bulunmaktadır.” (Bayram, 2013:72).

Her toplum büyüme ve gelişme ihtiyacı duyar. Toplumsal amaç ve hedeflere ulaşmak için elbette planlar hazırlamak gerekir. Ancak bu planlar çok ani gelişen durumları öngöremez. Çevrenin son derece hareketli ve değişken bir yapıda olması, toplumun sürekli büyüme içerisinde olması ve belki de hepsinden önemlisi, toplumu oluşturan insan kaynaklarının oldukça karmaşık, sık değişen, önceden öngörülemez bir yapıya sahip olması etkili ve donanımlı bir lidere olan ihtiyacı artırmaktadır. Bu nedenlerden dolayı, her toplum bu temel ihtiyaçlarını karşılayacak kişilere sahip olmak ister. Mevcut kaynakların etkin ve verimli kullanılarak örgütsel amaçların gerçekleştirilebilmesi ancak iyi bir lidere sahip olmakla mümkündür (Tengilimoğlu, 2005:67)

3.6. Rol Model Kavramı ve Liderlik

Toplum içinde bireylere yüklenen roller vardır. Bu rollere herkes bilinçli ya da bilinçsiz olarak uyar. Örneğin anneye biçilen bir rol vardır; yemek, temizlik v.b. işleri yapar. Bir işte çalışıyor olsa da bu değişmez. Babaya biçilen rol, evin geçimini sağlamaktır. Çocuğa, ders çalışması, okula gitmesi gibi roller verilmiştir. Hepsinin birbiri arasındaki ilişki, toplum tarafından belirlenmiş ve belirli çerçevede düzenlenerek, toplum tarafından kabul görmüştür.

Mesleklere göre belirlenmiş roller vardır. Doktorun, öğretmenin avukatın toplum içinde belli rolleri vardır. Davranış şekilleri, dış görünüşleri bu role göredir. Davranışları ve bireyin kazandığı özellikleri kapsayan rol beklentileri hep bu görevle

bağlantılı olarak ortaya çıkmaktadır. Bir öğretmenden yalnızca ders anlatması, ödev vermesi ya da belli zamanlarda sınav yapması beklenmez. Öğretmenden kendisini bu işe adayan, insanlar arası ilişkileri kuvvetli, dürüst ve sorumlu bir kişi olması da beklenir. Çalışanlar için işyerinde bir makam, bir statü ve görev belirlenmiştir ve çalışan bu işin gerektirdiği rolleri yerine getirmek zorundadır. Birey bir toplumda aynı anda birçok statüye sahip olabilir ve aynı anda bu statülerin gerektirdiği rolleri yerine getirmek zorunda kalabilir. Bireyin rollerinden bir tanesi, başka bir rolün gerektiği gibi davranmasını zora sokabilir. Buna "rol çatışması" denir. Bir okul müdürünün evinde de çocuklarıyla resmi bir ilişki kurmak suretiyle "baba" rolünün gereklerini yerine getirememesi rol çatışmasına örnek olarak verilebilir.

Rol model kavramı ise davranışları başka kişiler tarafından örnek alınan kişiler için kullanılır. Kişinin davranışları, mesleki ya da özel hayattaki başarıları gibi unsurlar diğer insanlar tarafından rol modeli olarak benimsenmesinde etkili olabilmektedir. Bir çocuk için babası, bir öğrenci için öğretmeni rol model olabilir. Teknoloji ve özellikle iletişimin gelişmesi ile kitle iletişim çağının vardığı nokta, rol model olarak alınan kişilerde çeşitlilik getirmiştir. Artık daha çok, ünlü ve popüler kişiler rol model olmaktadır. Futbol aşığı bir çocuk için ünlü bir futbolcu rol model olabilir. Sinema tutkunu bir genç için bir aktör ya da müzik tutkunu için bir popçu rol model olabilir. Kimi zaman film karakterleri de hem çocuklar hem yetişkinler için rol model olabilmektedir.

Öğrenme eylemini açıklamaya çalışan kuramlardan birisi olan Sosyal Öğrenme Kuramı, gözlem ve taklidin öğrenmedeki öneminden hareket eder. Bu kuramın kurucusu Albert Bandura'ya göre, öğrenme taklit yoluyla gerçekleşen bir eylem olduğundan bireyler öncelikle anne babalarını taklit ederek öğrenirler. Yani bireylerin ilk rol modelleri anne babalarıdır. Ancak zaman içerisinde bireyler, kendi değerleri, inançları ve beklentileri doğrultusunda bu rol modelleri değerlendirir ve kendini bu düşünme sürecine göre biçimlendirirler (Aslan, 2009).

Eğitim otoriteleri öğrenmede rol modellerin etkili ve önemli olduğu konusunda hemfikirdirler. Söz konusu etkiyi ölçmek amacıyla birçok deney yapılmıştır. Bandura ve arkadaşları tarafından 1960'larda yapılan bir deneyde sinema kahramanlarındaki saldırganlığın çocuklar üzerindeki etkisi ölçülmüştür. Deney sonucunda saldırgan sahneler ve şiddet içeren film gösterilen çocuklar, saldırganlık unsuru içermeyen film gösterilen çocuklara göre daha fazla saldırgan olmuşlardır (Aslan, 2009).

"Çocuklara istenen davranışları ve değerleri öğretmek için, onları olumsuz davranış ve kişilik özelliklerini yansıtan rol modellerden korumak, olumlu değer ve karakter özelliklerini yansıtan rol modeller sunmak gerekli hale gelmektedir. Bu nedenle

eđitimciler; dođruluk, drstlk, cesaret, nezaket, sadakat, hořgr, řefkat,merhamet, deđerlere saygı, sorumluluk sahibi olmak gibi rnek olacak, zel erdemleri olan ve istenen karakter zelliklerine benzemek konusunda đrencileri cesaretlendirecek rol modellerin kullanımını desteklemiřlerdir.” (Aslan, 2009).

Rol-Model ile liderlik arasında rnek alma aısından nemli bir iliřki vardır. İki de rnek alınan pozisyondadır. Liderler etkisi altındaki grubu szleriyle birebir iletiřime geerek ynlendirir. Grup yeleri lideri sevdikleri ve benimsedikleri iin bu ynlendirmelere uyarlar. Rol-Modeller de aynı ynlendirmeyi davranıřlarıyla, tavır ve hareketleriyle yaparlar. Liderlikte belli bir amacı gerekleřtirmek gibi bir kaygı vardır. Rol modelde bu kaygı yoktur. Dolayısıyla rol-model ve takipileri arasındaki iliřki ok daha informal bir seyir izler.

4. ÇİZGİ FİLMLER

4.1. Çizgi Film ve Sinema Tarihi

İnsanlar ilk olarak çizdikleri resim ve şekillerle kendilerini ifade etme yolunu bulmuşlardır. İlk insanlar hareketi yansıtmak için duvarlara resimler çizmişlerdir. Hint destanları "Ramayan" ve "Mahabbarat"ın canlandırmaları için kullanılan gölge kuklaları da bu alanda yapılmak istenenlere örnek olarak verilebilir.

Canlandırma (animasyon); Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde tek tek resimleri ya da hareket etmeyen cisimleri gösterirken hareket duygusu verebilecek bir şekilde düzenleme ve filme aktarma işi olarak tanımlanmaktadır.

Hayat vermek, canlandırmak anlamı taşıyan animasyon, kelime olarak Latince "animere" kökünden gelir. Canlandırma genel olarak, cansız bir nesneye can vererek onun adeta nefes alıp vermesini sağlamak olarak tanımlanabilir. Sinema terimi olarak da şekiller, çizgiler ve resimlerin farklı teknikler kullanılarak hareket ediyormuş hissi uyandırması olarak açıklanabilir (Malatyalıoğlu, 2014:52).

Animasyonda en önemli özellik durgun bir şeye hareketlilik ve canlılık kazandırılmasıdır. Sinemada bir saniyelik hareketi kaydetmek için görüntü 24 eşit zamana bölünür ve resimler belirlenir. Bu sayı çekimin türüne ve niteliğine göre 24'ün altına düşebildiği gibi üstüne de çıkabilir. Bu 24 adet resim peş peşe gelince beyinde bir hareket izlenimi bırakır. Görüntünün devamı için her saniye başına 24 resimlik döngünün devam etmesi gerekir.

Görüntünün devamlılığı ilkesini açıklamaya yönelik olarak gerçekleştirilen çalışmalarda; söz konusu etkinin sebebinin beynin ardı ardına hızla değişen görüntüleri algılamadaki zorluğu olduğu savunulmuştur. Konuyla ilgili yapılan son araştırmalar, birbirini hızla takip eden tekil görüntülerin beyin tarafından ayırt edilememesi yüzünden sürekli hareket yanılması oluşturduğu yönündedir. Buna göre; beynin işlemek için çok fazla bilgiyi çok kısa sürede alması ve bunları hareket etkisi oluşturacak biçimde birleştirmesi bugün anladığımız biçimiyle canlandırma sinemasının doğmasını sağlamıştır (Demir,2013:15).

Özellikle 19. Yüzyılın sonlarına doğru sinema ve fotoğraf sanatı büyük gelişim göstermiştir. Bu doğrultuda çizgi filmin de gelişimi hız kazanmış ve çizgi film sinemanın bir dalı olarak karşımıza çıkmıştır. "Hareketin yakalanması ve

görselleştirilmesi isteğiyle beraber bilim adamlarının yaptığı farklı araştırmalarla ortaya çıkan gelişmeler sinemanın olduğu kadar çizgi filmin de gelişimine katkı sağlamıştır. Görüntülerin çizimlerden oluşması ve hareketin canlandırılması çizgi filmin temeli olduğu için sinemanın ortaya çıkışıyla beraber gelişimi hızlanmış ve günümüzde canlandırma sineması olarak bir sektör haline gelmiştir.” (Malatyaloğlu, 2014:55).

Canlandırma sineması olan çizgi film sinemanın bir dalı sayılsa da temel olarak teknik farklılıklar içermektedir. Üretim şekliyle de sinemadan ayrılmaktadır. Bir çizgi filmin var olabilmesi için çizim temel unsurdur. Filmin kare kare oluşturulması ve temelini grafik ya da plastik sanatlara dayalı olması bir çizgi filmi gerçekçi filminden ayıran en önemli özelliklerdir. Farklı sanat dallarından beslenmesinin yanı sıra üretim sürecinin zorluğu, çok dikkat ve emek istemesi, yapım aşamasında farklı uzmanlık alanları olan kişilere ihtiyaç duyulması çizgi filmleri uzun ve pahalı bir sürecin ürünü yapmaktadır. ”Sanattan ve farklı dallardan yararlanması, hayal gücü sınırlaması olmaması, heyecan verici fikirlere açık olması, farklı tekniklerin kullanılabilmesi nedeniyle çizgi film dinamik bir yapıya sahiptir.” (Malatyaloğlu, 2014:58).

4.1.1. Dünyada Çizgi Film

Fotoğraf ve sinemaya sosyolojik açıdan bakıldığında bunun geçen yüzyılın ortalarından modern resim alanında ortaya çıkan teknik ve ruhsal krizin doğal bir sonucu olduğu anlaşılabilir. Sinemayı plastik gerçekliğin ileri bir safhası olarak tanımlayan Andre Malruax, başlangıç noktası olarak da Rönesans dönemini ve Barok resmini almıştır (Malatyaloğlu, 2014:60).

Sinema resim sanatından yararlanarak ışık, renk, perspektif gibi sorunlara kendi içinde çözüm bulmuş ve böylece gerçekçi bir anlatım yakalanmıştır. Tiyatro, müzik, edebiyat gibi sanat dalları da resim sanatının temel özelliklerinden yararlanır. Bunun yanı sıra görsellik, edebiyat, oyunculuk ve ses kavramları da sinema ile birleştirilir. Bu sebeple sinemaya bütün sanat dallarının bir birleşimi olarak da bakılabilir.

Görüntünün belli bir süre boyunca gözün retina tabakasında kalıyor olması ilk defa M.S. 130 yılında Mısır'da yaşayan Yunanlı bilim adamı Ptolemy tarafından fark edilmiştir. Bilimsel açıdan da bilinen görüntünün retina üzerinde geçici bir süre olarak kaldığının keşfedilmesi görüntüyü yakalamak, hareketi görebilme isteği bu duruma öncü olmuş ve çizgi filmle ilgili ilk gelişmeler ortaya çıkmıştır. Bu anlamda canlandırma çalışmaları ile ilgili ilk veriler 17. yüzyıla kadar gitmektedir. 17. yüzyılda bir papaz olan Athanasius Kircher "magic lantern" (Büyülü Fener) olarak

adlandırdığı günümüz sinema projektörünün aynı temel yapısını taşıyan bir alet yapmıştır. İlkel bir slayt makinesi olarak düşünülen “Büyülü Fener”; mercek, mum ve güneş ışığı kullanımı ile önceden çizilmiş olan resimlerin karanlık bir odada duvara yansıtılması prensibine dayandırılmıştır. Günümüz çizgi filmlerinin temel kurallarına göre renklendirilmiş camdan resimlerin kullanıldığı bu alette insan hareketleri bir veya iki hareketle sınırlı kalmıştır. Oldukça ilkel özellikler taşıyan alet yapıldığı dönemde büyük ilgi uyandırmıştır.

18. yüzyıla gelindiğinde canlandırma sineması ile ilgili önemli gelişmeler kaydedilmiştir. Basit kukla gölgelerinin seyirci önündeki yarı saydam bir ekran üzerine düşürülmesine dayalı oyunlar ve bunlardan daha kapsamlı olarak hazırlanan "Görüntü Feneri" sunumları ilgi çekmiştir. "Görüntü Feneri" sunumları temelde, mumlarla ve aynalarla aydınlatılan bir dizi cam plakanın projeksiyon ekranı üzerinde görüntüler oluşturacak biçimde aydınlatılmasından oluşan slayt gösterileridir. Dominique Seraphin'in “Paris Gölgesi” isimli gösterileri dönemin bir diğer ilgi çekici gösterisidir (Demir,2013).

Hollandalı bilim adamı Pieter Van Musschenbroek bilinen anlamıyla çizgi filme döneminin en yakın örneklerini vermiştir. Musschenbroek , disk üzerine birtakım delikler açmıştır. Bu delikler görüntülerin hareketli olarak algılanmasını sağlamıştır. Hollandalı bilim adamı böylece bildiğimiz anlamdaki hareketli görüntüyü oluşturmayı başarmıştır. Bu görüntü bir yel değirmeni hareketini konu almıştır.

1877 ve 1880 yıllarında hemen hemen tek başına oluşturduğu büyük ve karmaşık bir aletle bir atın hareketini kaydederek ilk sinematografik çalışmayı gerçekleştiren Muybridge, daha sonra da hayvanları ve insanları görüntüleyerek çalışmalarına devam etmiştir. İnsanların ve hayvanların bu yöntemle fotoğraflanması insan ve hayvan anatomisinin anlaşılmasına da çok katkı sağlamıştır (Malatyaloğlu, 2014:60).

Çizgi film ve sinema ile ilgili gelişmeler 19. yüzyıl boyunca artarak devam etti. 19. yüzyılın sonlarına gelindiğinde artık çizgi film yapabilmek için tek sorun olarak resimlerin tek kare pozlandırılması ve pozlanan resimlerin de saniyede 24 kare hıza ulaştırılarak hareket hissi uyandıracak araçların yapılması kalmıştı. 19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başları özellikle sinema teknolojisinin ivme kazandığı yıllar oldu. Bu durum çizgi film çalışmalarını da etkiledi.

Animasyon 19. yüzyılın sonlarına doğru fotoğrafın, daha sonra sinemanın gelişimi ile paralel bir yapılanma izlemiş, sinema ile olan bazı prensiplerinin ilişkisi animasyonun sinemanın bir dalı olarak kabul edilmesini sağlamıştır. Hatta animasyonun sinemadan önce var olduğu ve sinemanın oluşmasına neden olduğu yönünde yaklaşımlar da ileri sürülmüştür. Sinema ve canlandırmanın temel kamera

hareketleri, çekim ölçekleri ve teknik benzerlikleri bu düşüncede pay sahibidir. Sinema ile canlandırma arasındaki temel fark ise "Filmin kare kare oluşturulması ve köklerinin grafik ya da plastik sanatlara dayalı olmasıdır." (Demir, 2013).

Bugünkü anlamda ilk çizgi film yapımları 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmıştır. İlk çizgi film olarak 1906 yılında, Amerika'da ilk örneğ James Stuart Blackton tarafından yapılan "Humorous Phases of Funny Faces" (Komik Yüzlerin Gülünç Evreler) gösterilebilir. Amerikan çizgi filmlerinin çoğunda olduğu gibi, Blackton da filmin başında, resim çizen bir ressamı gösteriyor, daha sonra ressamın çizdiği resim birden canlanıyor ve ardından hareket etmeye başlıyordu. Kara tahta üzerine tebeşir yardımıyla çizilerek oluşturulan toplam 8 bin çizimden oluşan bu ilk Amerikan çizgi filminde, gözlerini hareket ettirirken sigarasının dumanını genç bir kıza doğru üfleyen bir adam ve bir çemberden atlayan köpek gibi, çok basit hareketler gösteriliyordu.

1907 yılında bir desinatör olan Andre Gill'in öğrencisi Fransız animatör Emile Cohl, 200 resimli, 36 metre uzunluğunda ve 1 dakika 56 saniye süren bir çizgi film yaptı. Siyah zemin üzerine beyaz çizimlerden oluşan ilk çizgi film serisi olarak bilinmektedir. Çizgi filmde özellikle siyah zemin üzerinde hareket eden figürler izleyiciler tarafından beğenilmiş ve büyük ilgi görmüştür.

Çizgi filmlerde ilk kullanılan karakterler geometrik şekillerden oluşmuştur. Böylece esneklik sağlanmış ve çizgi filmi cazibeli kılan estetik hareketler kolayca yapılabilmıştır.

"Little Nemo in Slumberland" adlı sevilen çizgi romanının ünlü yaratıcısı Winsor McCay, animasyonu bir sanat türü haline getirmeye çalışan ilk kişi idi. Küçük oğlunun eve getirdiği birkaç çevirmeli defterden esinlenen McCay, Küçük Nemo karakterini hareketlendirmek için 4 bin resim çizdi. Bunlar 1911 yılında New York'taki Hammerstein Tiyatrosunda beyaz perdeye yansıtıldığında büyük yankı uyandırdı. McCay 1914 yılında da "Dinazor Gertie" (Gertie the Dinosaurs) isimli 10000 kare resimlenmiş bir çizgi film yaptı. Yine McCay'in 1918 yılında yaptığı "Lusitiana'nın Batışı" (The Sinking of Lusitiana) bir çizgi film anlatımından çok gerçekçi bir anlatımla yapılmıştır. Dramatik yapısı olan filmde gerçekçi çizim dili kullanılmıştır. Film için 25.000 kare çizim yapmıştır (Malatyalıoğlu, 2014). Bu dönemde, canlandırma bir çeşit sihirbazlık olarak algılanmıştır. Örneğin; McCay, Dinazor Gertie'de sihirbaz kostümü giymiştir. McCay'in bir diğer özelliği de kullandığı teknikleri saklamaması bir uzmanlık alanı olarak sergilemesidir. McCay eserleri ile animasyon ile nelerin mümkün olduğunu bir kez daha ortaya koymuştu (Demir, 2013). 1913 yılında Raoul Barre ilk canlandırma evini kurmuştur. Bu dönemde Tom

Power'ın gazetelerde yayınlanan karikatürlerine dayanan modern yaşantı ile ilgili kısa taşlamaları çizgi film haline getirilmiştir.

1920 yılına gelindiğinde ise New York'ta pek çok stüdyo kurulmuş, birçok çalışma ortaya konmuştur. 1910'lu yıllarda kurulan John Bray Stüdyosu, dönemin en modern stüdyolarındandır. Bu stüdyonun kurulması ile birlikte, Max Fleischer'in eserleri ortaya çıkmıştır. İlk eserlerde flaş skeç geleneğinin etkileri görülmekteyse de sanatçının bulduğu rotoskop aracı animasyon tarihinde önemli bir dönüm noktası olmuştur. Bu araç, gerçek çekimlerin mat bir cam levha üzerine yansıtılması prensibine dayalıdır. Bu aletle animasyon karakterlerinin daha gerçekçi hareketler yapması sağlanmıştır. Canlandırma sanatçısı yansıyan görüntüyü yeniden çizmekte ve boyayabilmektedir. Kare kare yeniden çizilen bu görüntüler gerek canlandırma sinemasında gerek sinemada kullanılmıştır. Fleischer'in Betty Boop karakteri, Paul Terry'nin Terrytoon'ları ve Walter Lantz'in Woody Woodpecker (Ağaçkakan Woody) karakteri bu stüdyodan çıkan ve sevilen canlandırmalar olmuştur. Stüdyo, bu eserler dışında canlandırma sinemasına getirdiği Saydam Hücreler (Translucent Cells) ile teknik açıdan da önemli katkılarda bulunmuştur (Demir, 2013).

1915'te Amerikalı Animatör Earl Hurd kağıt üzerine şeffaf plakalar kullanma tekniğinin patentini alarak animatörleri her çizim için arka plan kullanma yükünden kurtardı. Bu icat animasyon filmlerinin gelişimini hızlandırmıştır.

Çizgi filmlerin ilk hayvan kahramanı "Old Doc Yak" adlı kısa pantolon giyen bir keçidir. Perdeye Chicago Tribune gazetesinin karikatüristlerinden Sidney Smith tarafından getirilen "Old Doc Yak" dizisinin ilk filmi 1913 yılının temmuz ayında çekildi. Bu çok tutulan kahraman, çizgi filmlerin çocuklar için iyi bir eğlence aracı olması açısından büyük katkıda bulundu. Bu gelişimin etkisi 1919 yılında görüldü ve Pat Sullivan'ın "Kedi Felix" adlı eseri binlerce çocuğun sevgilisi haline geldi (Hacıbektaşoğlu, 2014:70).

Yıldız haline gelen ilk çizgi film karakteri olan "Kedi Feliks" ile ilk defa bir çizgi film karakteri kişilik kazanmaktaydı. Bu dönemde özellikle insan hayvan karışımı karakterler büyük ilgi çekmekteydi. Pat Sullivan ölünce 1933 yılında Felix'in başarısı Mickey Mouse'a geçmiştir (İnce, 1991:33).

Felix çizgi filmlerinin gösterdiği büyük başarılar doğrudan Walt Disney'nin gelişine yol açmıştır. Walt Disney animasyona 1920 yılında "Alice Harikalar Diyarında" ile girmiştir. Daha sonra live action ve animasyon birleşimini keşfeden Walt Disney, Associe ile Ub Iwerks'in ürettiği ve yirmi filmi yapılan "Neşeli Tavşan" serisi ile önemli bir başarı elde etti.

Kasım 1928'e gelindiğinde Walt Disney'in Mickey Mouse (Miki Fare) karakteri yenilikçi ve çok ilgi uyandıran bir karakter olarak canlandırma dünyasında yerini

almıştır. 18 Kasım 1928'de gösterilen "Steamboat Willie" isimli üçüncü Mickey Mouse filmi uyandırdığı yoğun ilgi ile Columbia Pictures tarafından Amerika Birleşik Devletleri'nde dağıtılmıştır. Walt Disney, film için, Pat Powers'ın Le Deforest'in "Phonofilm" sistemine dayanarak geliştirdiği "Cinephone" sistemini Deforest'a ücret ödmeden kullanmıştır (Demir, 2013:65).

"Steamboat Willie", filmi ile Disney Stüdyoları'nın kurucusu Walt Disney'in stüdyolarının yükselişi başlamış ve o dönem için bir ilk olan ses görüntü eşleşmesiyle oluşturulan bu film, Walt Disney'in sektördeki egemenliğini pekiştirmiştir. Walt Disney, zaman içerisinde çizgi filmlerin sinemada bir eğlence aracı olarak gelişimine önemli katkılarda bulundu. Bir çizgi film endüstrisi kuran Walt Disney hayvanlardan oluşan çizgi film tiplerine, birer insan kişiliği verdi. Çizgi filmleri ile ders vermek amacını yerine getirdi. Böylece Amerika'nın konuştuğu güncel konuları çizgi filmlerinde kullanan Disney'i adeta bir La Fontaine ya da bir Aisopos olarak görmek mümkün olmuştur (Hacıbektaşoğlu, 2014:72).

Disney Stüdyolarının iyi kurgulanmış ve güzel yapılmış filmleri rakipleriyle arasını gitgide açmıştır. Disney'in 1932 yılında ürettiği "Çiçekler ve Ağaçlar" adlı ilk renkli filmi Oscar ödülünü kazanmıştır. 1933 yılında üretilen Üç küçük Domuz adlı animasyon, birbirlerine benzeyen karakterlerin değişik biçimlerde hareket ettiklerinde değişik karakterleri sergileyebileceklerini göstererek animasyonda önemli bir yenilik getirmiştir. 1937 yapımı olan "Yaşlı Mill" multiplane kamera kullanılan ilk film olarak tarihe geçti. Multiplane ile filmlerde derinlik görüntüsü verilerek gerçeğe daha yakın sonuçlar elde edildi.

İlk uzun metrajlı canlandırma filmi "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" canlandırma filmleri için uluslararası pazarın kapılarını açmıştır. 1940'ta "Pinokyo" 1941'de "Uçan Fil Dumbo", ve 1942 yılında "Bambi"yi üreten Disney, başarılarını katlayarak devam ettirmiştir.

Disney'in parlak döneminde başarılı olan çizgi filmlerde çalışan animatörlerin yeterince takdir edilmemesi ve beklentilerinin karşılanmaması üzerine animatörler farklı iş arayışlarına girmiştir. Bu durum da farklı bakış açılarının görselleştirilmesi süreci için gerekli ortamı sağlamıştır. Çeşitli çizgi film firmalarının oluşmasıyla çizgi film piyasası hareketlenmeye başlamıştır.1943 yılında Disney'den ayrılan bir grup animatör U.P.A. (United Productions of America) şirketini kurdular. Disney Animasyonları daima üç boyutlu ve gerçekçiliği vurgularken U.P.A animatörleri düz, doğaya uymayan görüşü tercih ettiler. Disney'in kullandığı masallar yerine "The Brotherhood of Man" ve "The Hang Man" gibi filmlerle işe sosyal ve politik içerik kazandırdılar. U.P.A, ürettiği filmlerle animasyona bakış açısını değiştirdi. Stüdyo; 1949 yılında "Mr. Magoo" 1951 yılında "Geral Mc Boing Boing" gibi karakterler

üretmekle başarılar kazandı (İnce, 1991:35). "Gerald McBoing Boing" karakterinin en önemli özelliği sadece "Boing-Boing" sesleriyle iletişim kurabilmesi ve yalnızca babasının ne demek istediğini anlayabilmesidir. Bu dönemde çok değişik türlerde çizgi film ve çizgi dizilerin üretilmesi ile yetişkinlere yönelik animasyonların yapılmasının da önü açılmıştır.

1930 yılında Warner Bros. şirketi "Looney Tunes" isimli animasyon filmleri üretmiştir. Bu filmlerin ortaya çıkışı eski Disney çalışanları Hugh Harman ve Ruby Ising sayesinde olmuştur. Bunu 1931 yılında üretilen "Merrie Melodies" isimli canlandırma dizisi izlemiştir. Şirketin Disney kökenli canlandırmacıları Harman ve Ising 1933 yılında MGM Cartoon Studio isimli şirketi kurmuşlardır. Warner Bros. filmlerinin en önemli özelliği Fred Avery ve Bob Clampett gibi isimlerle Disney geleneğini kırmaları ve kendi abartılı komedi anlayışlarını ortaya koymaları olmuştur. "Looney Toones" başlığı altında çıkan ve "Daffy Duck" karakterini tanıtan "Domuzcuğun Ördek Avı" isimli çizgi film, karakterlerin komik etki yaratmak için fizik kuralları ötesinde çarpıtıldığı ilk yapımdır. 1940 yılı ise canlandırma tarihinin önemli bir diğer karakteri Bugs Bunny'nin "A Wild Hare" (Vahşi Tavşan) isimli animasyonda ilk kez çizildiği yıl olarak tarihe geçmiştir. Bugs Bunny karakteri, Warner Bros.'un animasyon sinemasına getirdiği mizah anlayışının da zirvesini oluşturmuştur.

Bu mizah anlayışı bağlamında üzerinde durulması gereken bir diğer animasyon filmleri dizisi ise MGM stüdyolarından Bill Hanna ve Joe Barbera tarafından çizilen "Tom ve Jerry" filmleridir. "Tom ve Jerry" (Tom and Jerry) şiddet ögesinin güldürü için kullanılmasına bir örnek teşkil etmektedir. Bu filmlerde güçlü görünenler göründükleri kadar güçlü değildir. Zayıf görünenler de göründükleri kadar güçsüz değildir. Bu film güçlerin savaşı olması nedeniyle önemlidir. "Taş Devri" (The Flintstones) modern yaşam biçimine yaptığı eleştiri ile yetişkinlerin de ilgisini çekmiş mizahi bir taşlamadır. İkisinin "Jetgiller" (The Jetsons) isimli dizisi de bu kez geleceğin dünyasına bugünün yaşam biçimini uyarlayarak analiz etmiş ve güldürü öğeleriyle sunmuştur (Demir, 2013:72).

Disney, UPA ve Warner Bros. Şirketleri farklı üsluplarda çizgi filmler üretmişlerdir. Bunun nedeni, Warner Bros. gibi firmaların Walt Disney'in sektördeki hakimiyetini yıkmaya isteklidir. Bu açıdan üslup farklılaşmasının ekonomik nedenlerden kaynaklandığını söylemek mümkündür. UPA filmlerinin en önemli özelliği Disney'in masalsi dünyasıyla alay etmesidir.

1960'lı yıllardan sonra animasyon tekniğinde önemli değişiklikler yaşanmıştır. İlk temel değişim figürlerde görülmüş, klasik kartonun yuvarlak katı çizimleri terk edilerek yerini karakterlerin daha zengin görüntülerle beslendiği grafik sunum almıştır. Bu dönemde Hanna-Barbara Stüdyosu tarafından "Scoop", "Scooby Doo",

“Godzilla” karakterleri üretilmiştir. Filmation Stüdyosu ise “The Archies”, “Pembe Panter” filmlerini üretmiştir.

Animasyon filmlerindeki diğer önemli bir değişim ise konularda görülmüş özellikle çocuk ve gençlere dönük olan filmler izleyici kitlesini genişletmiş, tüm yetişkinlere hitap etmeye başlamıştır. Yetişkinlere yönelik yapımların bazılarında, anti-sosyal kahramanlar ve yaşantıları gösterilmiştir. "1971 yılında Robert Crumb'ın Underground (Yeraltı) adlı çizgi romanından uyarlanan "Kedi Fritz" (Fritz The Cat) yetişkin izleyiciyi hedeflemiştir" Fritz karakteri, uyuşturucu kullanan ve saldırgan bir kedidir. Yetişkinlerin canlandırma izleyicileri arasına dahil edilmeleri ilk olarak Warner Bros. ve UPA ile başlamıştır. Walt Disney'in yetişkinleri hedef almaya başlaması daha sonraki dönemlerde gerçekleşmiştir. 1992 yapımı "Allaaddin" isimli film yüz milyon dolar maliyete karşılık 495 milyon dolarlık hasılatla bu geçişin önemli bir göstergesi olmuştur (Demir, 2013:75).

Televizyonun ortaya çıkışıyla animasyon filmleri için yeni bir izlenme ortamı da doğmuştur. Öncelikle televizyon reklamlarında kullanılan animasyonlar televizyonda yayımlanan ilk canlandırma filmi olan "The Bugs Bunny Show"un başarısı ile önemli bir ivme kazanmıştır. Walt Disney ve Hanna Barbara gibi şirketler televizyon için çizgi filmler üretmeye başlamışlardır.

Amerika Birleşik Devletleri görsel-işitsel pazarı için bir diğer önemli adım da 1982 yılında "Kablo TV"nin ortaya çıkışıdır. Bu gelişme ile tematik kanallar doğmuştur. Kablo TV'nin tematik kanalları arasında çocuk kanalları da yerini almıştır. 1983 yılında "Disney Channel" ve 1992 yılında ise "Cartoon Network" isimli televizyon kanalları yayına geçmiştir. "Duck Tales" (Walt Disney - 1986) ve "Tiny Toon Adventures" (Warner Bros. 1992) tematik dönemin önemli çizgi dizileri olmuştur (Demir, 2013).

Üretimde zaman ve işgücünden kazanma çalışmaları, hızla gelişen teknolojiye yararlanma çabaları, yeni gelişmelere imkân sağlamıştır. Bilgi çağı ve teknolojinin baş döndürücü gelişmesiyle birlikte stüdyolar yepyeni ürünler vermeye başlamışlar, özellikle Star Wars'ta bilgisayarın etkin kullanımı ile yapılan üstün teknikler animasyonda yeni çığırılar açmıştır. Günümüzde bilgisayar teknolojisinin kullanımı ile animasyonlar üç boyutlu olarak adeta bir görsel şölen haline gelmiştir (İnce, 1991:38).

4.1.2. Türkiye’de Çizgi Film

Türkiye’de animasyon filmlerinin tarihi 1930’lu yıllara kadar uzanmaktadır. Walt Disney’in çizgi filmlerinden etkilenen Karikatürist Cemal Nadir, 1928 yılında yarattığı

“Amcabey” tiplemesini kullanarak 1932 yılında “Amcabey Plajda” adını verdiği bir çizgi film denemesinde bulunmuştur. Ancak elbette Walt Disney gibi büyük bir prodüksiyon şansı olmayan Cemal Nadir bu girişimin sonunu getirememiştir.

Türk çizgi film tarihi dendiğinde akla gelen ilk isimlerden biri de Vedat Ar’dır. Seramik eğitimi için Paris’e giden Vedat Ar, burada tanıştığı animasyon sanatına ilgi duymuş ve animasyon sineması ile ilgili dersler almıştır. Vedat Ar Türkiye’ye dönünce Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nde öğrencilerine bir animasyon sineması kursu vermiştir. Vedat Ar, 1947’de 15 öğrencisiyle beraber “Zeybek Oyunu” adlı 3 dakikalık kısa bir film çekmiştir. Bu film Türkiye’nin ilk animasyon filmi olarak tarihe adını yazdırmıştır (Malatyalıoğlu, 2014:78).

Eflatun Nuri Erkoç, 1942 yılında doğrudan film karelerinin üzerine çini mürekkebi ile çizerek “Dolmuş ve Şöförü” adlı 37 kareden oluşan bir film yapmıştır. (Demir, 2013) 1950 ve 1951 yılları arasında Turgut DEMİRAĞ’ın yapımcılığında Eser Yüksel Ünsal’ın yönetiminde 20 kişilik bir çizer ekibi tarafından yapılan ve Nasreddin Hoca ve Keloğlan gibi Türk masal kahramanlarının maceraların konu alan "Evvel Zaman" isimli canlandırma filmi, negatiflerinin banyo için gönderildiği Amerika Birleşik Devletleri’nde kaybolmuştur.

1960’lı yıllara gelindiğinde ülkemizde animasyon sineması daha çok reklam sektörüyle sıkı bir işbirliği içerisinde çalışmıştır. İrili ufaklı birçok reklam ajansı kurulmuştur. Bu dönemde kurulan İstanbul Reklam Ajansı sinema reklamlarının yapılması ve yaygınlaşmasına öncü olmuştur. Ajansın ürettiği çizgi filmler en basit animasyon tekniklerinin uygulandığı ilkel filmler olmasına rağmen izleyicilerden büyük ilgi görmüştür. Türkiye’nin önemli kurum ve kuruluşları için 1-3 dakikalık reklam filmleri gerçekleştiren İstanbul Reklam’ın Pirelli Lastikleri için yaptığı filmleri çok dikkat çekicidir. 1972 yılında Erim Gözen’in Pe-Re-Ja Kolonyaları için çektiği film Cannes Film Festivali’nde gösterime kabul edilmiştir. 1964 yılında Nihat Bali yönetiminde renkli filmler yapılmaya başlanmıştır (Malatyalıoğlu, 2014:80).

Bu dönemde özellikle animatörler yurt dışına giderek eğitim almışlar ve döndüklerinde öğrendikleri yeni teknikleri uygulayarak daha başarılı ve özgün çalışmalara imza atmışlardır. Tonguç Yaşar, 1965’li yıllarda reklam filmleriyle canlandırma yapmaya başlamıştır. İlk kişisel filmi "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü" filmi ile 1970 yılında 2. Altın Koza Film Şenliği’nde büyük ödülünü alan Yaşar, filmde Osmanlı kaligrafi sanatı simgelerini, canlandırma teknikleri ile hareketlendirmiştir (Demir, 2013).

1964 yılında kurulan Canlı Karikatür Stüdyosu Oğuz Tekin, Aral kardeşler, Ferruh Doğan ve Gino Kanelli’den oluşan kadrosuyla Cihan Şampiyonları: Koca Yusuf, Bu

Şehr-i İstanbul Ki, Direkler Arası ve Ağustos Böceği ile Karınca gibi yapımları başarıyla gerçekleştirmiştir.

“Stüdyo Çizgi” ve “Sinevizyon” stüdyolarının kurulması ile animasyon sinemasının ülkemizdeki gelişimi hız kazanmıştır. 1970'li yıllarda Türkiye Radyo Televizyon Kurumu da (TRT) program aralarında yerli animasyon filmlerine yer vermeye başlamıştır. Pasin ve Benice adlı stüdyolar da bu dönemde kurularak TRT'nin animasyon filmi ihtiyacını karşılamışlardır. Süper Cıvcıv, Tomurcuk, Evliya Çelebi, Ece ile Yüce ve Karınca Ailesi adlı filmler bu dönemin ürünleridir (Demir, 2013) . Dede Korkut Masalları'ndan biri olan “Boğaç Han” da 50 dakika süren uzunluğu ile çekilen ilk yerli uzun metrajlı animasyon filmi olarak tarihteki yerini almıştır.

Animasyon sinemasının gelişmeye devam ettiği 1980'li yıllarda Çizgi Reklam, Tele Çizgi ve Ajans Bulu gibi şirketler devlet kurumlarına eğitici kamu spotları hazırlamışlardır. 1980'li yıllarda, Haşim Vatandaş ve Şafak Tavkul'un 85 dakikalık Hay ve Fatih Sultan Mehmet ve İstanbul'un Fethi isimli yapımlar dönemin önemli eserleri arasında sayılabilir (Demir, 2013).

Özel televizyon yayınlarının başladığı 1990'lı yıllarda animasyon tekniğinin kullanıldığı önemli yapımlar artarak boy göstermeye devam etmiştir. Özellikle teknolojinin gelişmesine paralel olarak bu dönemle beraber bilgisayar destekli animasyon yapımları hazırlanmaya başlanmıştır.

Türkiye’de çizgi film sektörüne yeterince yatırım yapılmaması, çizgi film yapmak isteyen bu istekli ve yetenekli gruptan bazılarının yurt dışına giderek orada çalışmalarına neden olmuştur. Yurt dışına bazı isimlere “Define Gezegeni” adlı filmin senaryo yazarlığını yapan Kaan KALYON; Spiderman, Xman, MouseTwicei, Disney Micky gibi filmelerde karakter modelleme, doku kaplama ve canlandırma çalışmaları yapan Cemre Özkurt; Dream Works şirketinin ortaklarından olan Şahin ERSÖZ; “Tarzan” filminin önemli bazı sahnelerini hazırlayan Tahsin ÖZGÜR; Kayıp Balık Nemo, Karınca-Z gibi filmlerin arka sahnelerinin çoğunda görev yapan Taylan ERDEM, örnek olarak gösterilebilir. Yeterli yatırımın yapılmaması nedeniyle Türkiye’ye dönüş yapmayan pek çok canlandırma sanatçısı olmuştur. 1990'lı yıllarda da Türkiye’de 3 boyutlu televizyon programı işleri, ve reklamlar yapılmaya başlanmıştır. Bugün bu alanda farklı tekniklerle yapılmış olan deneysel kısa film, tanıtım filmleri, çizgi filmler ve oyunlar için animasyon işleri yapılmaktadır. Aynı zamanda çizgi film işleri yapan pek çok firma vardır (Malatyalıoğlu, 2014:85).

4.2. Çizgi Filmlerde Karakterler

Bireyler; özellikle hayal güçlerine hitap eden çizgi filmlerden büyük ölçüde etkilenmekte, ilk çocukluk döneminden itibaren kendilerine rol-model olarak seçtikleri çizgi film kahramanlarını günlük hayatlarına ve oyunlarına yansıtarak onlar gibi olmak istemektedirler. Bu istek beraberinde olumlu sonuçlar getirebileceği gibi özellikle eğitim seviyesi düşük toplumlarda olumsuz sonuçlar da getirebilir. Yardımlaşmak, arkadaşlık gibi değerleri yansıtan filmler olumlu olarak görülürken, şiddet içeren filmler çocukları kavgacı yapabilmekte, gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Fakat özellikle son zamanlarda çizgi film sektöründeki başlayan iyileşmeler ile birlikte eğitici yönü olan çizgi filmler giderek çoğalmakta, büyük kurumlar pedagojik sansürden geçmiş çizgi filmler üretip yayınlamaktadır. Böylece çocukların televizyon karşısında geçirdikleri süre boyunca hem eğlenmesi, hem de eğlenirken öğrenmesi hedeflenirken yaratıcılıklarının artırılarak hayal dünyalarının da geliştirilmesi sağlanmaktadır (Hacıbektaşoğlu, 2014).

Çizgi filmlerde en öne çıkan unsur karakterlerdir. Karakterlerin görselleştirildiği karakter geliştirme aşaması bir çizgi film yapımının en önemli aşamasıdır. Filmin senaryosunu yazan senarist karakterin temel olan ilk halini yazı diliyle ortaya çıkarır. Senarist senaryodaki karakterin yaşı, boyu, kilosunu ya da doğum yeri gibi genel fiziksel geçmişini, aynı zamanda karakteri tanımlayan kişilik özelliklerini ve sosyolojik durumunu belirten bir metin yazarak karakteri belirler. İyi işlenmiş, her yönüyle doğru çözümlenmiş bir karakter etkileyici ve orijinal ve inandırıcılığı yüksek olur. Bu nedenle senaristin bu konuda titiz çalışması ve dikkatli olması gerekir (Malatyalıoğlu, 2014:82).

Şu bir gerçek ki çizgi filmlerin yarattığı etkinin en önemli kaynağı karakterlerdir. Karakterler filmdeki görevini yerine getirmeli, izleyicileri etkilemelidir.

Sanatçı eliyle ortaya çıkarılan ve insan nitelikleri gösteren, onunla özdeşleşen ve duygularını paylaşan çizgi film kahramanının daha sonra çizimden ayrılarak, kendine has bağımsız bir yaşam kazandığına birçok örnek bulunmaktadır. Örneğin; Pembe Panther, Miki Fare ya da Roger Rabbit vb. gibi çizgi film kahramanları sadece çizim ile sınırlı kalmayarak kendilerine özgü bir yaşam yaratmış ve gerçek film yıldızları kadar toplum tarafından sevilip benimsenen karakterler olmuşlardır.

Günlük yaşama bakıldığı zaman tıpkı yaşam gibi insan kişiliği de zaman içerisinde edinilen deneyimlere göre verilen tepkilerle değişiklikler gösterir. Bu durum çizgi film karakteri için de geçerlidir. Karakter yaşadığı farklı olaylara, farklı karakterlerle etkileşimine, başarılar ya da zorluklara verdiği tepkilere göre değişime uğrayabilir. En başta inandığı ve davranışsal olarak gösterdiği kişiliğini bir kenara bırakarak,

karşılaştığı olayın gerektirdiği şekilde davranmak durumunda kalabilir. Karakterlerin filmde karşılaştığı olaylara verdiği tepkilerle seyirci onları tanır. Bazen karakterlerden bazılarının etkileyciliği ve inandırıcılığı o kadar yüksektir ki karakter kendi seyirci grubunu yaratır (Malatyalıoğlu, 2014). Çizgi filmlerdeki hareketi ortaya çıkaran ve onları heyecanlı yapan orijinal, doğru çözümlenmiş ve iyi tasarlanmış karakterlerdir. Çizgi filmin iyi dizayn edilmiş karakterin izleyenleri etkisi altına alması durumundan eğitimde yararlanılabilir. Örneğin önemli bir çizgi film karakteri olan Red Kit'in bir zamanlar ağzından hiç eksik olmayan ünlü sigarası, sigara içmenin kötülüklerinin artık iyice anlaşılması ve benimsenmesinden sonra bir saman çöpüne dönüştürülmüştür. Böylece Red Kit uluslararası olarak yürütülen anti sigara kampanyasının önemli bir parçası haline gelebilmiştir. 1930'lu yıllarda popüler olan Miki Fare karakteri için Amerikalıların sürekli olarak " Miki Fare sigara içmez, yalan söylemez, sahtekarlık yapmaz." şeklindeki söylemleri, Miki Fare karakterinin izleyenler üzerindeki etkisinden yararlanma çabası olarak göze çarpmaktadır. Çizgi film hep izleyicisine farklı bir dünya sunan bir sanat dalı olagelmıştır. Tasarlanan karakterler ve yaratılan hayal gücü ile oluşan kendine has dünya, izleyicisi ile bütünleşmiş, özellikle çocuklar birçok kez kendilerini çizgi kahramanlarında bulmuşlardır. Bu durum çizgi filmin etkileyciliğini göstermiştir.

4.2.1. İnsan Karakterler

Çizgi filmlerdeki insan karakterlerin duygu ve düşünceleri çoğu zaman gerçek filmlerdeki karakterlerden farksızdır. Bu durum izleyenler açısından karakterleri daha inandırıcı yapar. Çocuğun yakın çevresindeki karakterler (anne, baba, dede, kardeş, öğretmen vb.) davranışlarıyla çocuğa örnek olmaktadır. Filmdeki karakterin çözdüğü herhangi bir sorunla karşılaşan çocuk aynı yöntemi kullanarak sorunu çözer. Gerçek yaşamda da zaten annesini babasını ya da öğretmenini rol model olarak alan çocuk, çizgi filmde bu karakterleri çabuk benimseyecektir. Ancak çizgi filmlerdeki bütün insan karakterler aynı özelliği göstermezler. Tam aksi özellikler gösteren insan karakterler de vardır.

Örnek olarak Roald Dahl'ın yazdığı 1966 yılında Walt Disney Stüdyolarının yaptığı "James ve Dev Şeftali" adlı filmde ana karakter James, anne ve babasını kaybettiği için halalarıyla yaşamaktadır. Halaları kötü, acımasız ve bencil karakterli insanlardır. Ev işlerini James'e yaptırırlar, ona sürekli kötü davranırlar ve döverler. Yalnız, savunmasız ve iyi kalpli bir çocuk olan James hikâyenin ilerleyen bölümlerinde dev bir şeftalinin içinde hayvan karakter dostlarıyla halalarından kaçarak serüvene atılır. Bu hayvanlar gerçek yaşamda günlük hayatta pek de seilmeyen örümcek, çekirge,

kırkayak, gelinböceği, solucan, ateşböceği ve uyuyan bir ipekböceğidir. James bütün film boyunca hayvan dostlarıyla karşılaştığı problemlerde, sorunların üstesinden gelebilmeyi ve böylece kendine güvenmeyi, dostluğu, sevgiyi ve aile olmayı öğrenir (Malatyalıoğlu, 2014:92).

Heidi, Superman, Alaaddin, Caillou, Cinderella, Pamuk Prenses belli başlı çizgi film karakterleridir.

4.2.2. Hayvan Karakterler

Sevimli ve sempatik olmaları nedeniyle hayvan karakterler, çizgi filmlerde çok sık kullanılmaktadır. Bu karakterler daha çok insana benzer şekilde gösterilirler. Daha çok çocukların hedef kitle olduğu çizgi filmlerde hayvanların kullanılması tesadüf değildir. Çocuğun hayvanlara karşı olan ilgisi bilinen bir gerçektir. Bu ilgi kullanılarak sevimli ve ilgi çekici hayvan karakterlerle çocuğa çizgi filmler yoluyla eğitim verilebilmektedir. “Hayvanlar yoluyla çocuğun iç dünyasını yansıtmaya olanağından yararlanılır.” (Can, 1995:65).

Genel olarak bilinen ve filmlerde kullanılan hayvan karakterlerinin bazılarının sembolize ettiği insan karakteri özellikleri şöyle belirtilmiştir:

Aslan : Cesur , şerefli, hayvanların kralı

Kuzu : Yumuşak başlı , nazik , masum

Fare : Çekingen, korumasız

Tavşan : Zeki ve becerikli, veya utangaç ve savunmasız

İnek ve Kuzu : Zeki olmayan , uysal, takipçi

Kedi : Kurnaz, acımasız ve ben merkezci

Köpek : Sadık, cesur veya hizmetkar (Malatyalıoğlu, 2014:85).

Çizgi filmlerin tarihi gelişimine bakıldığında özellikle hayvan karakterlere büyük önem verildiği görülebilir. İlk animasyon filminin başkahramanı bir dinazordur. Ses ve müziğin bir arada kullanıldığı ilk animasyonun kahramanı da bir faredir. Ördek, ağaçkakan, köpekler, sincaplar çizgi film karakterleri olarak karşımıza çıkmışlardır.

Çizgi filmlerde hayvan karakterler iki şekilde karşımıza çıkarlar: Ya oyunun baş kahramanı olurlar ya da insanlara yardım eden bir rol üstlenirler. Hayvanlar baş kahraman olarak filmin odak noktasında bulunduğu insana bir simgesi durumunda görülürler. Şekli ve görünüşü dışındaki tüm özellikleri insana ait özelliklerdir. Miki Fare buna en güzel örnek olarak verilebilir. Miki Fare'nin kişiliğinde hem çocuk hem de yetişkin özellikleri bir araya gelmiştir. İnsanlara yardım etme rolü verilen hayvan karakterler, hep haksızlığa uğrayan, doğru ve iyi olandan yana olmuşlardır (Can, 1995).

4.2.3. Nesne Karakterler

Gerçek dünyada cansız olan nesnelere animasyonla hayat bulabilmektedir. Nesne karakterlere de hayvan karakterler gibi genelde insan özellikleri verilir.

Bu karakterlere insani özellikler eklenirken günlük hayattaki işlevleri mutlaka göz önünde bulundurulmaktadır. " Arabalar ", " Oyuncak Hikayesi ", " Vol-İ " filmleri bu kategoride gösterilebilecek belli başlı örneklerdir. " Vol-İ" filminin ana karakterleri olan "Vol-İ" dünyayı temizlemek amacıyla üretilmiş bir robottur. Bir gün insanların dünyayı terk etmesiyle dünyada yapayalnız kalan "Vol-İ", dünyaya gönderilen arama robotu Eve ile karşılaşır ve ona aşık olur. Günlük hayatta bir robotun mekanik bir nesne olarak algılanmasının aksine filmde robotlar oldukça insan gibi davranmaktadır. "Vol-İ" ve Eve'nin bu romantik macerası, çizgi filmin oldukça duygusal bir teması olmasına sebep olmaktadır. Bunun yanı sıra film boyunca robotlar nesne olarak işlevlerini yerine getirmektedir (Malatyalıoğlu, 2014:98).

4.2.4. Gerçeküstü Karakterler

Canavar ya da yaratık olarak tanımlanabilecek olan gerçeküstü karakterlere çizgi filmlerde oldukça sık başvurulur. Bu karakterlerin oluşturulma süreci özellikle karakter tasarımı aşaması diğerlerine göre daha fazla zaman alır. Zira oldukça fazla dikkat ve emek isteyen bir işidir. Çoğu gerçeküstü yaratıkta insanla ilgili unsurlar kullanılır. Örneğin gözler, kulaklar, kollar vb. özellikler gerçeküstü yaratıklarda da vardır. Önemli olan animatörün insani özelliklerle gerçeküstü özellikleri iyi harmanlaması ve çok güzel işlemesidir. Bu da ustalık gerektirir. Karakter tasarımı iyi olmayan gerçeküstü karakterler izleyici tarafından oldukça mantıksız bulunacak, benimsenmeyecek ve kabul görmeyecektir.

Örnek olarak "Toothless" karakteri verilebilir. Oldukça farklı fiziksel özelliklere sahip olan Toothless'i izleyicilerin bir ana karakter olarak kabul etmeleri zordur. Bu zorluğun önüne geçmek ve izleyiciye bu karakteri benimsetmek için senaryo yazım aşamasında karakterin, bir köpeğin, bir kedinin veya bir atın insanlarla olan iletişimde kullanabileceği davranışlar sergilemesi sağlanmıştır. Bu karakterin, bilinmeyen, tehlikeli bir tehdit yerine sihirli, büyüleyici bir yaratık olarak gösterilmesi başarıyı getirmiştir. Hotel Transylvania filminde de Dracula ve Sandler karakterlerinin analizi yapıldığında insanların aslında ne kadar çok ortak noktaları olduğu, canavarların yaşamları gösterilerek dolaylı yoldan insanlara ayna tutularak anlatılmaktadır.

4.3. Çizgi Filmlerin Kullanım Alanları

Çizgi filmler önceleri daha çok eğlence amaçlı yapılmaktaydı. Ancak çizgi ile hayalin kolayca bütünleşebilmesinin yarattığı etki yelpazeyi kısa zamanda genişletti.

Günümüzde eğlenceden eğitime, reklâm filmlerinden görsel efektlere kadar uzanan birçok alanda çizgi filmler kullanılmaktadır.

Günümüzde animasyonun kullanıldığı alanları şu şekilde sıralamak mümkündür:

- Eğlence amacıyla yapılan uzun metrajlı sinema filmleri
- Eğlence amacıyla yapılan kısa metrajlı sinema filmleri
- Halkla ilişkiler ve reklam amaçlı yapılan filmler
- Ulusal ve Uluslararası kuruluşlarca yaptırılan filmler
- Televizyon için üretilen eğlence amaçlı filmler
- Eğitim amaçlı üretilen bilgisayar efektli animasyon filmleri
- Eğitim kurumlarında öğrenciler ve sanatçılar tarafından üretilen bireysel anlatım ve hareket çalışması biçiminde gerçekleştirilen deneysel filmler (Kaba, 1992)

Çizgi filmleri, Dedeal'ın (1999) sınıflamasına göre; süreli filmler, dizi filmler, ticari amaçlı filmler, denemeler, test ve maket canlandırmaları, mimari ve sanatsal amaçlı çizgi filmler olarak sınıflamak mümkündür (Demir, 2013).

4.3.1. Süreli Filmler

Genellikle gülmece amaçlı olarak üretilen hayvan kahramanların yer aldığı çizgi filmler, İkinci Dünya Savaşı döneminde propaganda amaçlı olarak kullanılarak ilgi uyandırmıştır. Animasyondan azami ölçüde yararlanıldığı propaganda amaçlı filmler bir grubun ya da hükümetin yaptığı işleri görsel olarak anlatılması açısından oldukça etkili olmuştur.

Kısa metrajlı olan ve sinemada yer alan ana film öncesinde haber programlarıyla birlikte gösterilen ilk çizgi filmler her sinema seansında 1 ya da 2 adet siyah beyaz çizgi film olarak izleyicinin beğenisine sunulmuştur. Walt Disney'in çizgi filmleri daha uzun öyküler anlatmak için kullanmaya başlamasının ardından süreli filmler önemli bir eğlence aracı haline gelmeye başlamıştır.

Çizgi filmlerin süresinin uzaması; izleyicinin sıkılmasını önlemek, ilgiyi sürekli yüksek tutmak amacıyla, filmde kullanılan devamlılık planlarının dışında sürekli yeni çerçeveler tasarlamak gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Çizgi filmlerin en önemli özelliği, nesnelere istenildiği gibi çizilebilmesidir. Ancak bu özelliğin doğru ve sınırdan kullanılması gerekir. Yanlış kullanım, çizilen nesnenin izleyici tarafından algılanmasını zorlaştıracaktır.

4.3.2. Dizi Filmler

Özellikle, televizyonun ortaya çıkışı ile beraber çizgi dizilerin üretilmesi de ivme kazanmıştır. Daha çok, 1960'lardan itibaren çizgi filmlerin televizyonda yerleşik bir tür olarak yer almasından sonra çizgi filmlerde ticari kaygının daha çok öne çıkması, şiddet olgularının artması gibi eleştiri ve tartışmalar başlamıştır. Bu tartışmaların nedeni, çizgi filmlerin hedef kitlesinin çocuklar olması ve hayal ile gerçek arasındaki farkı bilmeyen çocukların çizgi filmlerin olumsuz içeriğinden yetişkinlere göre daha fazla etkilenmesidir. İletişim alanındaki gelişmeler ve talepleri karşılamak için oluşturulan ürünler, tüketimi desteklemeyi ve kârlılığı hedeflemiştir. 1980'li yıllara gelindiğinde çizgi filmlerin televizyon ve reklam dünyasıyla olan ilişkisi iyice artmıştır. Bu dönemde, Miki Fare örneğinde olduğu gibi çizgi filmlere ilişkin oyuncak ve ürünlerin satılmaya başlanması yerine; Şirinler ve He-Man gibi önceden oyuncak ve ticari ürünler olan kahramanların çizgi filmlerinin üretilmesi sürecine girilmiştir. Söz konusu gelişmelerin, çocuklar için çizgi filmler ile reklamlar arasındaki farkın anlaşılmasını daha güç hale getirdiğini değerlendiren çalışmalar yapılmıştır (Demir, 2013).

4.3.3. Ticari Amaçlı Tanıtım, Reklam ve Multimedya Ürünleri

Animasyonlar ortaya çıktıktan sonra özellikle reklam verenlerin ilgi odağı olmuşlardır. Animasyonun verilmek istenen mesajı doğrudan ve daha etkili olarak verebilme özelliği sadece çocuklara yönelik satılan ürünlerde değil çok daha geniş yelpazede kullanılmasını sağlamıştır.

Canlandırma teknikleri bilgisayar teknolojisinin yardımı ile reklam yapımcılarının özgün eserler vermesinin önünü açmıştır. Hareketli ve kişisel özelliklerin verildiği çeşitli araç gereçler, logolar ve bunlara benzer pek çok öğe canlandırma teknolojileri sayesinde gerçekleştirilebilmektedir. Bilgisayar destekli canlandırma ve efektler, reklam sektörü için önemli olan kusursuz görüntünün de oluşturulmasını sağlamıştır. "Örneğin bir margarine kişilik kazandırılarak, ev hanımı ile olan sırdaşlığı ve yemeklerinde ev hanımının o margarini kullanması sonucunda yaşadığı mutlu ev hayatı daha etkileyici bir hal almaktadır." (Kaba, 1992:51).

Animasyon filmleri, halkla ilişkiler ve tanıtım faaliyetleri kadar propaganda faaliyetleri için de kullanılmıştır. Özellikle 2. Dünya Savaşı yıllarında Amerika Birleşik Devletleri, Çekoslovakya, Macaristan ve Polonya gibi ülkelerde canlandırma filmler bu amaçla kullanılmıştır. Bugün için halkla ilişkiler ve propaganda filmleri, gerçekçi film türünde yapılmakta, animasyon destekleyici bir unsur olarak bu filmler içinde yer almaktadır (Demir, 2013).

4.3.4. Endüstriyel Tasarım, Mimari ve Yüksek Teknolojide Animasyon

Endüstriyel tasarımcılar tarafından insanların her gün kullandıkları ürünleri tasarlamak ve kullanımlarını sergilemek için mühendislik alanları ile işbirliği içinde animasyon teknikleri kullanılmaktadır. Bu teknik özellikle günlük yaşamda kullanılan ev ya da el eşyalarından uzay araçlarına kadar çok geniş bir yelpazede yaygın şekilde kullanılmaktadır. Bu animasyonlar sayesinde ürünlerin tasarımları daha üretim aşamasına gelmeden değerlendirilmekte ve sorunlar daha ilk aşamada tespit edilerek giderilebilmektedir. Animasyon teknikleri ile bilgisayar ortamında yaratılan birtakım nesnelere, yine bilgisayar ortamında gerçeğe uygun ebatlarda yaratılan sanal ortamda denenmektedir.

Otomotiv, ulaştırma araçları, beyaz eşya, teknoloji ürünleri, tıbbi malzeme, mobilya, oyuncak, araç ve iş makineleri ve ev eşyaları gibi pek çok ürün grubunda canlandırma teknolojisi sorunsuz kullanılabilen, çevredeki diğer araç gereçlerle birlikte rahat çalışabilen ve ergonomik araç gereçlerin geliştirilmesini sağlamaktadır. Canlandırma teknikleri ile karmaşıklık derecesi yüksek her türlü araç üzerinde boyut sınırlaması olmaksızın daha tasarım aşamasında çalışlabilmektedir. (Demir, 2013)

Üç boyutlu bilgisayar teknolojisinin animasyon alanında kullanılmaya başlanması yeni ve önemli gelişmeleri de beraberinde getirmiştir. Çok karmaşık makinelerin elde hiçbir parçası olmadan bile bile nasıl çalıştığını görebilmek mümkün olmuştur. Mimari alanda, daha proje aşamasında binaların teknik özellikleri ve nitelikleri canlandırma teknolojisi ile değerlendirilebilmektedir (Demir, 2013).

Örgün ve mesleki eğitim amacıyla yapılan canlandırma filmleri, görsel bir iletişim aracı olarak kendi felsefesinin de yarattığı kolaylık ile güncel, çok karmaşık, çok hızlı ya da çok yavaş olan yapıların gösterimini olabildiğince basitleştirmektedir. Bu sayede dikkatler temel hareketler üzerine yoğunlaşarak gerçek yapı daha net ve anlaşılır hale dönüşebilmektedir (Kaba, 1992:63).

4.3.5. Yarışma ve Festival Filmleri

Her yıl düzenlenen çeşitli yarışma ve festivaller bu alanda yaşanan gelişmelerin de paylaşılması bakımından oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu yarışma ve festivallerde animasyon sinemasının olanakları ve animatörlerin farklı bakış açılarının sergilenmektedir. Yarışmalar çerçevesinde, aynı tema çerçevesinde ya da farklı temalar çerçevesinde geliştirilen ürünler, sektörel boyutta yeni isimlerin ortaya çıkmasını da sağlamaktadır. Sanatçıların teşviki alanının gelişimi üzerinde olumlu etki sağlamaktadır (Demir, 2013).

4.3.6. Deneysel Filmler

Diğer türlerin dışında gelişen deneysel film türünün yapımına Avrupa'da başlanmıştır. Bu filmler ile sanatçılar animasyon tekniğinin çeşitli özelliklerini geliştirme ve sıra dışı düşüncelerini hayata geçirme olanağı bulmuşlardır. İlk dönemde yapılan filmler genellikle ressamlar ve sanatçılar tarafından hiçbir ticari kaygı taşımadan üretildi. Deneysel filmlerin yapımları tekniğin, rengin, sesin, ne gibi sonuçlar doğurabileceğini göstermiş ve yapılan deneyler profesyonel sanatçılar tarafından kullanılmıştır (Kaba, 1992:65).

Deneme filmleri ile geliştirilen yeni tekniklerin sektörden bağımsız olarak uygulanması sağlanmıştır. Bu filmlerin arkasında sektörün desteği yoktur. Dolayısıyla gelişmesi daha sınırlı olmuş ve geniş izleyici kitlesine ulaşılmasında zorluklar yaşanmıştır. Sektörün bu filmleri desteklememesine rağmen bu filmlerden elde edilen olumlu sonuçların animasyon sinemasına yaptıkları katkılar sektörün gelişmesini sağlamaktadır.

4.3.7. Test Filmleri

Animasyon tekniğinin gerçek görüntülere dayalı sinemayla işbirliği içerisinde kullanıldığı bir alandır. Geniş alanlara ve yüksek maliyetli sahnelere ihtiyaç duyulan sinema filmlerinin çekimine başlamadan önce kamera açılarının ve çekim planlarının test edilmesini sağlayan bir dizi canlandırma gerçekleştirilerek yönetmenin ve teknik ekibin çekimleri plana uygun gerçekleştirip gerçekleştiremeyecekleri görülebilmektedir. Böylece film için kullanılacak maddi kaynakların ve zamanın etkin kullanımı sağlanmaktadır. Bu ön aşamada elde edilen sonuçlar gerçek çekimden daha uygun sonuçların canlandırma ile elde edilebileceğini gösterirse bu görüntüler film içerisinde kullanılabilir. Ancak, elde edilen gelişmeler sonucunda, canlandırma tekniklerinin sinema filmlerinin genelini ve temel yapısı yönlendirmeye başlamasıyla sadece özel efekt olarak değerlendirilmeleri yerine filmin temel öğeleri arasında yer almaya başlamışlardır (Demir, 2013).

4.3.8. Eğitim Filmleri

Eğitim amaçlı çizgi filmler ilk olarak 1910 yılında Thomas Edison ile başlamıştır. Edison, filmlerin sonsuz bir öğretme potansiyeline sahip olduğunu, eğitim sisteminde devrim yaratacağını hatta kitapların yerini alacağını savunarak dikkat çekmiştir. Edison'un çektiği ilk öğretici film olan "The Man Who Learned" pastörize sütün tehlikelerini anlatmaktadır.

Eğitici film tekniklerinin yeni boyutlara ulaştığı 2. Dünya Savaşı yıllarından sonra kitlesel öğretimde oldukça başarılı olan bu filmlerin sınıflarda da kullanılması gerektiğini savunan düşünceler gelişti.

Eğitim amaçlı filmlerin görsel-işitsel sunumunun öğretime katkısı üniversitelerde incelendi ve üniversite bünyesinde eğitim amaçlı üretilen filmlerde büyük artış görüldü. Günümüzde bilgisayar teknolojisi ve çoklu ortam yazılımlarının getirdiği kolaylıklar, görüntünün sesin, hareketin sunumunun izleyiciye daha kolay iletilmesini sağlamış ve eğitim alanında yaşanan önemli yapısal değişmelerin önünü açmıştır (Can, 1995).

4.4. Animasyonun Eğitimdeki Yeri

Canlandırmanın tarihsel gelişiminde bir iletişim aracı olan çizgi filmlerin aynı zamanda toplumsal bir işlevi de bulunmaktadır. Her çizgi filmin bir mesajı vardır ve çizgi filmler bu mesajı genellikle kendine özgü simgesel bir anlatımla verir. Çizgi filmin eğitim alanıyla olan bağlantısı onun yapısında var olan görsel düzenlemeler ve hareketlere dayanmaktadır. Görsel-işitsel bir iletişim aracı olarak çizgi film, karmaşıklığı sadeleştiren, görünmez olanı görselleştiren, ivedi ve özlü bir öğretim sağlama gücü bulunmaktadır. Çizgi filmde konu gerçekçi bir üslupla aktarılabileceği gibi, karikatürize edilerek ya da güldürücü bir biçimde de gösterilebilmektedir. Dolayısıyla içerdiği eğitim süreci sevimli bir hale dönüştürülerek izleyicilerin dikkati kazanılmaktadır (Özgökbe, 2011).

Eğlendirirken eğitmek animasyonun kendi iç yapısında bulunmaktadır. Birliktelik, yardımlaşma, sevgi gibi soyut kavramların somut hale dönüştürülerek sunulması, çocukların bu değerleri öğrenmesine yardımcı olmaktadır. Film içindeki konuşmalar, davranışlar ve bunların ilişkisi çocuğun film süresince o değer yargılarını benimseyerek, bunları kendi hayatında uygulamasını sağlamaktadır.

Genelde iyi-kötü, ya da kuvvetli-zayıf biçiminde kurgulanan öykülerin yaratıldığı çizgi filmlerde olaylar hiçbir zaman gerçekçi bir biçimde sunulmamaktadır, Karakterlerde olsun ya da zaman ve mekân kurgusunda olsun hep simgesel bir anlatımın varlığı söz konusudur. Çizgi filmler düşsel ve masalsı bir ortam sunar. Çizgi filmler izleyiciler üzerinde etki yaratmak için en önemli gücünü karakterlerinden almaktadır. "Sanatçı eliyle ortaya çıkarılan ve insan nitelikleri gösteren, onunla özdeşleşen ve duygularını paylaşan çizgi film kahramanının daha sonra çizimden ayrılarak, kendine has bağımsız ve farklı bir yaşam kazandığına dair birçok örnek mevcuttur. Bunlar arasında örneğin Pembe Panter, Miki Fare ya da Roger Rabbit vb. gibi çizgi film kahramanları sadece çizim ile sınırlı kalmayarak kendilerine özgü bir yaşam

yaratmış ve gerçek film yıldızları kadar toplum tarafından sevilip benimsenen karakterler olmuşlardır.” (Özgökbel, 2011).

Çizgi filmlerde aktarılan mesajların genelde evrensel bir niteliği vardır. Hemen hemen tüm çizgi filmlerde baş karakter bir görev üstlenir ve o görevi başarmak zorundadır. Çoğu zaman bu görevi başarmak için gerekli güç de karaktere verilmiştir. Baş karakterler aldıkları görev çerçevesinde başkalarına yardım ederler ve hatalarını düzeltirler. Kötü karakterler de vardır ve iyiler kötülere karşı üstün güçleriyle savaşırlar. Genelde de hep galip gelirler. Bu iyiliğin ve kötülüğün bir savaşıdır ve iyilik hep kazanır. Çizgi filmler tüm bu özellikleriyle aslında günlük yaşamdaki insan tiplerini, insanlar arası ilişkileri kendi özel üslubuyla izleyicilere sunmaktadır.

“Çocuklara yönelik olduğu hazırlanan ve ilgi çeken çizgi filmler medyanın gittikçe ticari bir amaç haline geldiği günümüzde artık çocuk programı olarak nitelenebilecek özelliklerden uzak kalmaktadırlar. Anne babaların televizyon programları hakkındaki şikâyetlerinde en çok öne çıkan konulardan biri de çocukların çizgi filmlerdeki zararlı unsurlardan korunmasını talep etmeleridir. Bu unsurların başında da elbette şiddet gelmektedir. İzleyici sayısını arttırmaya yönelik kaygılar, çocukların düşünülmesini ikinci plana ittiğinden şiddet konusu, her geçen gün büyüyen bir problem olarak varlığını sürdürmektedir. Şiddetin hemen ardından da şikayet konusu olarak taklit edilen bazı yanlış davranışlar ve özellikle de seviyesiz ve argo bir konuşma dili gelmektedir.” (Hacıbektaşoğlu, 2014). Bu nedenle özellikle gelişimini henüz tamamlamamış olan çocuklara yapılan çizgi filmlerin eğitici niteliğinin ön planda olması önemlidir. Ayrıca bu çizgi filmler yapılırken mutlaka pedagoğlardan destek alınmalıdır. Zira çocukların hayal güçlerine yönelik olarak hazırlanan çizgi filmler onları önemli ölçüde etkileyebilmektedir. “Çocuklar rol-model olarak gördükleri dizi ve çizgi film kahramanlarını günlük yaşamlarına ve oyunlarına kolayca ve çoğu defa farkında bile olmadan yansıtmaktadırlar. Onlara özenme ve onlar gibi olma isteği çocukların davranışlarını ister istemez değiştirmektedir. Çizgi filmlerde yer alan kahramanlar çeşitli davranışlarıyla ve hareketleriyle çocuklarda potansiyel olarak bulunan olumlu dürtüleri harekete geçirebildiği gibi olumsuz dürtüleri de harekete geçirebilmektedir.” (Hacıbektaşoğlu, 2014).

Son zamanlarda şiddet içeren çizgi filmlerin yerine özellikle eğitsel içerikler barındıran, çocuklara olumlu davranış değişiklikleri kazandırmaya yönelik çizgi filmler bir artış görülmektedir. Çocukların bu filmleri izlerken eğlenmesi, eğlenirken öğrenmesi, hayal güçlerini geliştirilerek yaratıcılıklarını artırmaları hedeflenmektedir. “Yaratıcı düşünceye sahip olan çocuklar sanatsal , kültürel etkinliklerde ya da derslerinde daha başarılı olurlar. Fakat bütün bunların yanı sıra eğitsel çizgi filmlerin

çocuğun yaş düzeyine uygun olmasına da dikkat edilmesi gerekmektedir” (Hacıbektaşoğlu, 2014).

Çizgi filmlerde; hoşgörü, arkadaşlık, birlik ve beraberlik, dayanışma, adalet gibi soyut kavramların bir anlamda somut olan kişilerin davranışlarında gösteriliyor olması eğitim işlevinin gerçekleşmesine yardımcı olmaktadır. “ La Fontaine’in öykülerini temel alan Disney’in çizgi filmlerinde ve bu tür benzeri yapıtlarda, bilgilendirmek ve bir sonuç çıkartmak amacı güdüldüğünden, kullanılan tipler eğitim işlevini kolaylaştırmaktadır.” (Can, 2015).

Bir çizgi film karakterinin yerine geçen çocuk, o karakterin ne düşündüğünü ve olaylara bakış açısını anlamaya çalışmaktadır. Bu çaba hem çocuğun yaratıcı düşüncesini hem de empati yeteneğini geliştirerek önemli bir işlev yapar. Bir süper kahraman yerine geçen çocuğun o karakterin nasıl konuştuğunu, nasıl baktığını, nasıl düşündüğünü ve davrandığını anlaması gerekir. Çocuklar, anne babalarının kontrolünde değil kendi kontrollerinde olan bir dünya düşledikleri için çizgi film kahramanlarının çoğu özelliğini oynadıkları oyunlara hatta günlük basit konuşmalarına yansıtırlar. Örnek olarak; bir çizgi film karakterinin kullandığı “gücümüzü birleştirme zamanı geldi” gibi sloganları oyunlarında kullanırlar. Ayrıca, özellikle 2-6 yaş arasındaki çocuklar tanıdıkları karakterlerin yerine geçme oyunlarını çok sık oynarlar. Kitaplar ve çizgi filmler çocuğun hayal gücünü geliştirmek için önemli birer araçtırlar.

“Sosyal öğrenme kuramına göre çocukların davranış değişikliği kazanma sürecinde sadece çevre etken değildir. Bilişsel ve davranışsal unsurların da etkisi bulunmaktadır. Sosyal çevre denildiğinde ilk akla gelen aile, okul, arkadaşlar gibi çocuğun yakın çevresi düşünülmektedir. Fakat günümüzde sosyal medya kavramının olduğu düşünüldüğünde televizyon, internet gibi iletişim amaçlı kullanılan teknolojileri çocuklar da kullanmaktadır. Bu teknolojik sosyalleşme araçları çocukların davranışları üzerinde etkili olmaktadır. Bu duruma çizgi film açısından bakıldığında çizgi filmlerin oldukça yoğun izlendiği çocukluk döneminde; çizgi film karakterlerinin davranışlarının çocuğun sosyal gelişimi anlamında oldukça etkisi olduğu söylenebilir. Bu nedenle çizgi film ve dizilerde senaryo ve karakterlerinin kişilik çözümlenmeleri, kişiliği ve davranışları yapım aşamasında titizlikle irdelenmelidir.” (Malatyalıoğlu, 2014:73).

Çocukların özellikle kişilik gelişimlerine ve sosyalleşme süreçlerine, izlemeyi tercih ettikleri çizgi filmlerdeki karakterle kendileri arasında bağ kurmalarının büyük etkisi vardır. Çizgi filmler ve karakterleri bu dönem çocukları için sosyal ve bilişsel gelişiminde etkin rol oynar. Bu nedenle gelişme dönemi içinde olan çocuklara yönelik yapılan ve yayınlanan çizgi filmlerin ya da yayınların belirli bir bilgi birikimi ve

bilinçle üretilmesi gerekmektedir. Yayınların içerik ve sunum şekli hassasiyetle işlenmelidir. Bunun yanı sıra çocuk psikoloji hakkında bilgi sahibi olunması veya bu konuda uzman psikologlardan projeler için destek alınmalıdır. Sadece çocuklara yönelik yayın yapan Baby Tv, Trt Çocuk, Disney Channel, Cartoon Network gibi pek çok televizyon bulunmaktadır (Malatyaloğlu, 2014:75).

Bazı görüşlere göre çizgi filmler ve karakterleri şiddet içeren davranışlarda bulunmaktadır. Çocukların özellikle bir çizgi film karakterinin diğerini dövmesinden, vurmasından, bıçaklanmasından hoşlanması, kanama, patlama gibi durumların çocukların ilgisini çekmesi, ticari amaçlı hazırlanan çizgi filmlerde bu unsurların sık kullanımını sağlamaktadır. Bir de çizgi film karakterinin şiddet eylemi sonrası ödüllendirilmesi, çocuğun karakteri daha fazla örnek almasına, şiddet eylemine uğrayan karakterde acı, ağrı gibi belirtilerin olmaması çocukların şiddeti daha kolay kabul edilebilir olarak görmesine neden olmaktadır (Malatyaloğlu, 2014:75).

4.5. Bazı Çizgi Film Karakterleri ve Eğitime Etkileri

Lider konumunda bulunan başkarakterler özellikle çocuklar için rol-model olmaktadır. Bu durum ister istemez eğitime de yansımaktadır. Çocuklar gelişim evresindeyken, nasıl ki sevdiği kişiyi veya etkilendiği davranışı taklit ederek öğreniyorsa sevdiği çizgi film kahramanlarını da aynı şekilde taklit edecek ve bazı şeyleri öğrenecektir. “Çizgi filmlerde var olan ve onları çekici yapan görsellik, teknolojinin tüm gücünün kullanıldığı efektler, ustaca kaleme alınan maceralar, hayali kahramanlar, benzeri olmayan çeşitli yaratıklar, çocukları günlük yaşantılarından uzaklaştırarak hayal dünyasına çekmekte onlara farklı heyecanlar yaşatmaktadır. Macera dolu olayların aslında gerçek olmaması çocuğun umrunda olmaz. Eğlenirken düşler kurmak, o gizemli dünyaya hayali yolculuklar yapmak çocuk için çok daha önemlidir.” (Yağlı, 2013:62).

Örneğin; “Calliu” önemli bir lider karakterdir. Bu karakteri çocuklar çok sevmektedirler. Filmde Calliu zaman zaman öfkeli davranışlar sergiler, zaman zaman mızızızlanır. Bunlar 4-5 yaşlarındaki çocukların tipik davranışlarıdır. Bunu gören çocuk lider karakterle kendisini özdeşleştirir ve kendi içinde çatışma yaratan bu birbirine zıt duygularla nasıl başa çıkacağını öğrenir. Calliou, bu yaş grubu çocuklar için genelde iyi bir rol model olarak öne çıkmaktadır.

Çocuklar için yazılmış olan ve eğitsel amaçlar içeren Arthur kitabının televizyona uyarlanmış çizgi dizi serinin kahramanı olan “Arthur” Amerika’da hayali şehir Elwood’da yaşayan insan görünümlü yer domuzudur. Dizide 8 yaşındaki Arthur’un ailesi ve arkadaşlarıyla olan ilişkisi anlatılmaktadır, Kütüphane ve kitaplara özel bir

vurgu yapılan dizide çocuklar lider karakter “Arthur” yoluyla kitap okumaya yönlendirilmektedir. Arthur’un hayvan karakter olması ise bu yaş grubu çocukları için Arthur’u sevimli görünmesini sağlamış ve çocuğa olumlu kişilik özellikleri kazandırabilmek için çocuk – hayvan ilişkisi kullanılmıştır. Dizi, çocukları sosyal ve sağlık yönünden etkileyen evcil hayvan ölümleri, disleksia, alzheimer, kanser gibi hastalıklar hakkında bilgilendirmek ve baş etmek amacıyla da yapılmıştır (Malatyaloğlu, 2014:92).

Pinokyo da çocuk dünyasında önemli bir karakterdir. Bu karakterin yalan söyleme durumuyla ilgili özellikleri, çocuklarda yalan söylemeye karşı olumsuz bir tutum takınmalarına yardımcı olacaktır.

Çocuk kitaplarıyla tanınan Amerikalı yazar Theodor Seuss Geisel’in kitaplarından esinlenerek 1970 yılında animasyonu yapılan Dr. Seuss’dan uyarlanan Dr Seuss: The Lorax filminin ana karakteri Truffula ormanında yaşayan ve orayı koruyan Dr. Lorax’tır. Lorax, bazen mesafeli olan tavırlarına rağmen bilgece davranarak ağaçlar ve hayvanlarla konuşmaktadır. Rol model olan Dr. Lorax vasıtasıyla ve yan rol karakterleriyle çocuklara doğal kaynakların bilinçli kullanılması, doğanın korunması gerekliliği mesajları verilmektedir (Malatyaloğlu, 2014:92).

Denizde yaşayan “Sünger Bob” ve arkadaşlarının maceralarını anlatan çizgi filmin karakterlerinin karşılaştıkları durumlarda zaman zaman gösterdikleri öfke veya hayal kırıklığı davranışları belirli bir süreçte devam etmemekte aksine aniden karakterler ruh değişikliği yaşayabilmektedir. Bu açıdan bakıldığında çizgi film daha çok büyük yaş gruplarının kolaylıkla algılayabileceği bir yapıdır. Çizgi filmde ana karakter Sünger Bob bağlamında özellikle arkadaşlık, azimli olma ve öz saygılı olma ve toplumsal sorumluluk konuları ile ilgili olumlu mesajlar verilmektedir.

4.6. Görsel Bir Dil Olarak Animasyon

Birçok şey görerek öğrenilmektedir. Görerek algılanan nesne ve şekiller beyin tarafından tanımlanır ve mesajlar alınır. İnsanın öğrenme süreci içerisinde görsel öğrenme önemli bir alanı kapsamaktadır.

Görme ile görsel algı arasında önemli farklar bulunur. Bakmak, nasıl görmenin başlangıcı ise ve görmek değilse, görmekte algılamanın alt basamağı olmakla birlikte görsel algıyla aynı şey değildir. Bunun nedeni duyum ve algının farklı şeyler olmasından kaynaklanır. Görme fizyolojik, algı ise bilişsel bir nitelik taşır (Malatyaloğlu, 2014:93).

Görsel algı, görsel duyunun en çok öneme sahip olan algılama biçimidir. Kişi dikkatini bir nesneye yoğunlaştırdığında ilk gördüğü şey nesnedir. Nesnenin dış

yüzeyi, kütlesi, rengi göz merceklelerinden geçer ve anlık bir süreç sonunda nesne beyinde bir 'imge' olarak kaydedilir. Bu süreçte beyin, sadece nesnenin görünümünü kaydetmektedir. Ancak kişi , daha önce yaşadıklarına bağlı olarak o nesnenin sadece dış görünüşü algılamaz, farklı özellikleri olduğunu da idrak eder. İşte nesnenin gözle görünmeyen ama anlaşılabilir bu özellikleri, o nesnenin algılamayla ilişkili olan özelliklerdir. Birey algılamaya dayalı nesnenin görünümünün iç ve dış tüm ayrıntılarına ulaşır (Mavioğlu, 2010:32).

Çocuk araştıran, bulan “Niçin?”, “Nasıl?” gibi sorulara sanki bilim adamı gibi yanıtlar arayan gerçek bir araştırmacıdır. Görsel algılamaya dayalı birtakım teorilerden yola çıkarak çocuğu yaşadığı çevreye uyum sağlayabilecek ve düşünceleri geliştirmeye yöneltecek olan bir eğitim, çocuğun elinde gelecekte de doğru ve bilinçli olarak kullanabileceği bir araç olacak ve kişisel bir hüviyete bürünecektir (İnce, 1991:46).

Görüntü eğitiminde, fotoğraflar ve resim gibi görsellerin kullanımı oldukça etkilidir. Bu resimler veya fotoğraflar hafızaya alınmış betimlemelerin ortaklaşa olarak yeniden yapılandırılmasına yardımcı olurlar. Görüntülerle oynamak kesin sonuca ulaştırıcı olabilmektedir. Anlatılan konuyu destekleyen çeşitli albümler, görüntüler, animasyonlu filmler eğitimci için büyük kolaylık olur. Görüntüler aracılığıyla çok farklı türdeki dokümanların bulunmasına ve kullanımına ulaşılabilir. Çocuğa farklı görüntüleri göstererek onun bakışını tutmak ve ne gördüğünü belirlemesi için ona yardımcı olmak çok önemlidir (Hacıbektaşoğlu, 2014).

4.6.1. Algı, İmge ve İmgelem

İmgeyi; bilinen bir nesneyi doğrudan doğruya yeniden tanıtmaya yarayacak bir biçimde göz önüne koyan şey, duyu organları ile algılanmış olan bir şeyin somut ya da düşüncel kopyası, gerçekliğin zihindeki yansıması, şeklinde tanımlamak mümkündür. Sadece algılanan gerçeklik zihinde imge oluşturmaz. Bu gerçekliğin yanı sıra kişinin önceki yaşadıkları ve tecrübelerinden o anki psikolojik durumuna kadar birçok değişik unsur etkide bulunur. İmgelem ise; geçmiş yaşantılara has unsurlarla şimdiki yaşananlar arasında bağ kurma gücü olarak tanımlanabilir. İmgelem, bir nesneyi, o nesne karşımızda olmadan zihinde canlandırma becerisidir (Mavioğlu, 2010).

İmge; bireyin çevresindeki tüm unsurlardan fark edebildiği nesnel gerçekliklerin, kendine ait düşünsel dünyasında yorumlanmış halidir. İmgeleme, işitme ve görme yoluyla algılanan yeni görüntüler ve hisler değil de, diğer duyuları oluşturmak yeteneğidir. İmgeleme deneyim ve öğrenme sürecini birleştirerek sorunların çözümüne yardımcı olur (Sutton-Smith, 1988). Piaget (1967) algılamaların bir kişinin

dünya görüşüne bağlı olduğunu öne sürmüştür. Dünya görüşü imgelem gücü ile mevcut görüntü içine algılarını düzenlenmesi sonucudur. Algılar mantıklı olarak dünya görüşüne entegre edildiği zaman anlam kazanır. İmgeleme algıların anlam kazanması için gereklidir. (Demircioğlu Sarı, 2013)

İmge bir tür anlam taşıyıcı olarak nitelenebilir. Algımıza kılavuzluk eden imgeler ve bu imgeleri çözümlenmemizi sağlayan da imgelemdir. İmge, imgelemce nesnenin yeniden yaratılmış, öznel dünyanın gerçekliğidir (Mavioğlu, 2010) .

Bireyin dünyası, imgelemin oluşturduğu imgeler ve bu imgelerin örüntüsünce oluşur. İmgelem bu örüntüyü dış dünyadan bağımsızca bir araya getirerek oluşturur. Bu oluşum, insanın yapısını, bakış açısını, imgelerini, algısını oluşturan düzenidir. İmge, 'değişmezdir' denilemez. Eğer 'değişmez' olsalardı, her an, her durumda aynı çağrışımı vermeleri gerekirdi. Sevdiğimiz bir nesne gözümüze bir anda itici gelmeye başlayabilir ya da nefretimizi kazanan bir nesne birden sempatik gelmeye başlayabilir (Mavioğlu, 2010).

İmgeler etkileşimi, insanları ve paylaştıkları ortamları şekillendiren ara yüzlerdir. Algımızı yönlendirirler. Çünkü onlara göre fark eder, onlara göre tepkiler oluştururuz. İmgelerce şekillenmiş düşünceler, inançlar nesnelere görüşümüzü etkiler. İmgeleri şekillendiren ise imgelem ve nesnelere bizimle olan ilişki döngüleridir (Mavioğlu, 2010).

İmgelem sınırları objektif olarak belirlenemez ve her zaman bir gereksinimden ortaya çıkar. İmgeleme gücü kendimizden ve gerek dış dünyadan gelebilirler. İmgelem bazen bize faydalı olur bazen de düzensizlik yaratır. İmgelemeyi altına almak, onları maksatlı çağrışımlarda kullanmak insanın toplumsal yönden gelişmişliği ile mümkün olur. Bir kişinin başka bir kişinin yerine kendini hayal etmek yeteneği, sosyal ilişkiler ve anlayış için çok önemlidir .Bu açıdan ahlaki imgeleme önemli bir konudur (Demircioğlu, 2013).

Öğrenme sürecinde insana ulaşan bilgiler sonuçta gerçek olanın anlamlandırılmışından başka bir şey değildir. Eğitim amaçlı animasyon filmlerinde göstergelere yüklenen anlamlar sonucu atomik yapıların tanımı, basınç, denge vb. olayların çözümlenmesi görsel olarak alıcıya aktarılır. Animasyonda en küçük imge tek tek resimlerdir. Bu resimler anlamlı bütünü oluşturur. Belli bir sıra ile sıralandığında anlamlı mesajlar iletirler.

Animasyonda soyut kavramlar da görselleştirilerek anlatıma katkı yapılabilir. Özellikle çocukların yetişme çağında izlediği filmlerde sevgi, saygı, birliktelik, vb. toplumsal değerler, çeşitli olaylarla vurgulanabilmektedir. Bu vurgulama, çocuklara bazı dersler verebilmekte ve çocukların o konuda anlam çıkarmalarına yardımcı olabilmektedir.

Sinema sanatı getiđimiz yzyılda yařanan hayatın gerekliđini ortaya koymak ve onu ortak bir hafızaya alarak kayıt etmek grevini bařarıyla yerine getirmiřtir. Bu bađlamda kayıtları akılda dnřtrerek kendi belleksel yerlerine koymak nemlidir. Yerler dzen iin, imgeler de kaydedilecek řeyler iin gereklidir (Yce, 2013). Aslında izleyiciye sinema sanatı, maddenin, imgenin, hareketin ve ıřıđın zdeř olduđu bir imgeler evreni sunmaktadır.

İmge, imgelem ve algıyla ilgili grsel tasarımlar animasyonun zn oluřturmaktadır. Animasyonda her karakter izleyici iin ayrı bir imgedir. Animasyonda kullanılan imgeler dođru ynlendirildiđinde etkin bir eđitim gerekleřtirilebilir. Animasyon, karıřık olan yapıların aıklanma srecinde grafik đeler ve hareket btn ile grsel bir dzenleme yapmakta, olaylar iindeki eđitici dzenlemeler de anlatıma etkinlik katarak olayların akılda kalıcılıđını kolaylařtırmaktadır. Animasyonla anlatılmak istenen ođu řey normal bir anlatımdan ok daha zl, basit ve net anlařılır bir hale gelebilir. Animasyonda oluřturulan tm grsel dzenlemeler animatr tarafından belirlenen bir biimde olacaktır. Oluřturulan bu yapının dođruluđu ve etkinliđi biraz da sanatıya bađlıdır. Eđer, bir grsel dzenleme anlatılmak isteneni tam ve dođru yansıtabiliyorsa bu, onun etkin olduđunu gsterir.

Grsel yapısı ierisinde ok fazla grsel đe ve imge kullanan animasyonda simgesel bir anlatım olduđu aıktır. Temelinde grafik olsa da, zamanla olan iliřkisi onu grafikten ayırmaktadır. Bir bakıma animasyon, grsel dzenlemelerin zamanla olan anlatım srecini yansıtılmaktadır.

5. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

“Çizgi Filmlerin 6-18 Yaş Grubu Bireylerin Yaşantılarında Yeri ve Önemi” adlı nitel çalışma İnce (1991) tarafından yapılmıştır. 6-18 yaş grubu bireylerin çizgi filmlerle ilgili bilgileri, görüşlerini ve eğilimlerini belirlemek amacıyla yapılan ve anket yönteminin uygulandığı araştırmada deneklerin bulunduğu yaş grupları ile çizgi filmlere ilişkin bilgi, görüş ve eğilimleri arasında bir ilişki olup olmadığı, bilgi düzeylerinin derecesi ve okul dışı etkenliği kendilerine sağladığı faydalar incelenmiştir. Araştırmanın evrenini Ankara ilindeki ilk ve orta dereceli okullar oluştururken örneklem olarak da Çankaya ve Mamak ilçesindeki ilkokullarda eğitim gören toplam 586 çocuk ve ergen oluşturmuştur. Araştırmanın sonucunda çizgi filmlerde denekleri etkileyen kahramanlara bakıldığında ilk sırada hayvan karakterler geldiği görülmüştür. Bunu mekanik kahramanlar ve insan kahramanlar takip etmektedir.

Can (1995) tarafından yapılan “Okul Öncesi Çocuklara Yönelik Televizyon Programları İçinde Çizgi Filmlerin Çocukların Gelişimine ve İletişimine Etkileri” adlı nitel araştırmada Türkiye’de yayımlanan çizgi filmlerin okul öncesi çocukların üzerinde nasıl bir etkisi olduğunun gelişimi ve iletişimi açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Alan araştırması şeklinde gerçekleştirilen çalışmada Türkiye’de okul öncesi çocuklar ve bu çocukların izledikleri çizgi filmler çalışmanın evrenini oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemini ise Eskişehir ilindeki dört anaokulundaki belli sayıda ve yaş grubundaki okul öncesi öğrenciler oluşturmuştur. Örneklemden çizgi filmler ise Türk televizyonlarında yayımlanan çocuk programları üzerinden belirli özellikleri taşıyanlar olmuştur. Araştırma sonucunda çocukların en çok çizgi film kahramanlarının söylediği sözlerden yaptıkları hareketlerden etkilendikleri bu durumun onların arkadaşlarıyla olan ilişkilerinden çizdikleri resimlere kadar yansıdığı görülmüştür. Kahramanları kendilerine örnek seçmekte onları oynadıkları oyunlara katmaktadırlar. Birçok olumlu olumsuz sözcük öğrenmektedirler.

Kaba (1992) tarafından yapılan “ Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı” adlı nitel çalışmada literatür taraması yöntemi kullanılmış olup animasyonun öğrenme süreci içerisinde yerini doğru belirlemek ve görsel düzenlemelerin çözümünü iletişim açısından ele almak gerektiği sonucu vurgulanmıştır.

“Değerler Eğitimde Kahramanlardan Yararlanma” adlı çalışma Aslan (2009) tarafından yapılmıştır. 4., 5., 6. ve 7. sınıflar Sosyal Bilgiler ders kitaplarında değerler eğitiminde rol model olarak sunulan kahramanların yer alma sıklığını tespit etmek, bunların sayısal durumunu ve dağılımını ortaya çıkarmak amacıyla yapılan nitel ve nicel çalışma yöntemleri birlikte kullanılmıştır. Araştırmanın nitel çalışma evrenini 2007-2008 Eğitim-Öğretim Yılında Milli Eğitim Bakanlığına bağlı ilköğretim okullarında okutulan Sosyal Bilgiler ders kitapları oluşturmuştur. Örneklem ise 2007-2008 Eğitim-Öğretim Yılında Tokat – Erbaa’daki ilköğretim okullarında kullanılan 4., 5., 6. ve 7. sınıf Sosyal Bilgiler öğrenci ders ve çalışma kitaplarından oluşmuştur. İki kısımdan oluşan nicel çalışmada birinci çalışmanın evrenini 2007-2008 Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Fakültesi’nde eğitim gören öğretmen adayları olan üniversite öğrencileri oluştururken ikinci çalışmanın evrenini 2008-2009 Eğitim-Öğretim yılında Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Fakültesi’nde eğitim gören öğretmen adayları olan üniversite öğrencileri oluşturmuştur. Birinci çalışmanın örneklemini, 2007-2008 Eğitim-Öğretim Yılında Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği 4. Sınıfta okuyan 60 öğrenciden oluşmuş, ikinci çalışmanın örneklemini, 2008-2009 Eğitim Öğretim yılında Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği ile Sınıf Öğretmenliği bölümleri 3. ve 4. sınıflarda eğitim gören 162 öğretmen adayları üniversite öğrencisinden oluşturmuştur. Çalışmada doküman inceleme ve anket yöntemleri kullanılmıştır. Neticede İncelenen ders kitaplarında rol model olarak yer alan 38 kahraman bulunduğu, bu kahramanların 28’i yerel, 10’u evrensel kahraman olduğu sonucuna varılmıştır.

Özgökbel Bilis (2011) “Çizgi Filmlerde Temsil edilen Toplumsal Değerler Sistemi” adlı çalışmasında çizgi filmlerle çocuklara ve yetişkinlere hangi değerlerin nasıl aktarıldığını araştırmıştır. Nitel araştırma yöntemi kullanılan çalışmada okul çağı çocukları ve yetişkinlere yönelik çizgi filmler araştırmanın evrenini oluşturmuştur. Yetişkinleri hedef alan çizgi film kategorisinde “Family Guy” (CNBC-e) ile yine aynı kanalda yayınlanan “Simpsonlar” adlı çizgi filmlerin beş bölümü, hedef kitlesi okul çağı çocuklar olan “Winx Kulübü” (D Çocuk) ve “Sünger Bop” (Nickelodeon) adlı çizgi filmin beş bölümü araştırmanın inceleme evrenini oluşturmuştur. Neticede değerlerin karakterler arası diyalog ve onların eylemleri aracılığıyla aktarıldığı söz konusu değerlerin olumlu, olumsuz, çift anlamlı ya da doğrudan değil, gönderimde bulunularak ikincil değerler biçiminde aktarıldığı tespit edilmiştir. Değerlerin geniş bir yelpazede aktarıldığı gözlemlenmiş, ancak bu aktarım didaktik bir üsluptan ziyade eğlendirmek ve macera dolu bir dünyaya gezintiye çıkmak gibi izleyicinin beğenisini alacak bir biçimde kurgulandığı sonucuna varılmıştır.

“Kültürel Çalışmalar ve Çizgi Filmlerin Çocuk İzleyici Üzerindeki Etkileri Araştırmaları” adlı çalışma Hacibektaşoğlu (2014) tarafından yapılmıştır. Çizgi filmlerin, çocukların iletişimini nasıl etkilediğini, çocukların çizgi film izleme alışkanlıklarında ailelerin yönlendirici etkilerini belirleme amacını taşıyan araştırmada İstanbul’un Bahçelievler, Bağcılar, Esenyurt, Şişli ilçelerindeki resmi anaokullarına giden 4-6 yaş grubu çocukların aileleri ve öğretmenleriyle anket çalışması, çocuklarla ise yüz yüze derinlemesine görüşme gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda çocukların çizgi filmlerin konusundan, karakterlerinden ister istemez etkilendikleri ve kendilerine rol model aldıkları görülmüştür. Okul öncesi çocuklar, model alma ve sosyal öğrenme yolu ile televizyonda izledikleri diyalogları, sözleri, tutum ve davranışları taklit etmekte ve öğrenmektedirler. Televizyondaki çizgi film kahramanlarıyla özdeşleşerek, onlar gibi konuşmaya, onlar gibi davranmaya, onlar gibi var olmaya öykünmektedirler.

Demir (2013), “Türk Televizyonlarında Yayımlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çağındaki Çocukların Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Değerlendirilmesi” adlı çalışmasında Türk televizyonlarında yayınlanan çizgi filmlerin ilköğretim (4.,5. ve 6. sınıf öğrencileri) öğrencilerinin toplumsallaşma süreci üzerine etkilerinin analiz edilmesini amaçlamıştır. Tez çalışması için betimleyici ve tanımlayıcı araştırma yöntemlerinden “tarama modeli” uygulanmıştır. Araştırmada örneklem “Küme Örneklemesi” yönteminin “Basit Seçkisiz Örnekleme” türüyle belirlenmiştir. Ankara’daki 9 merkez ilçedeki ilköğretim okulları arasından rastlantısal olarak seçilen 18 okulda; Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) kapsamında 572 kişi ile; Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) kapsamında 350 kişi ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma çerçevesinde veri elde etmek için ölçek 150 öğrenciye uygulanmıştır. Çalışma sonucunda ilköğretim öğrencilerinin izledikleri çizgi filmleri seçimlerinde yapımların grafik tasarıma ilişkin özelliklerinin etkili olduğu görülmüştür. Televizyonda yayınlanan animasyonların ilköğretim öğrencilerinin toplumsallaşma sürecine kısmi etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

Malatyaloğlu (2014) tarafından yapılan “Belirli Yaş Gruplarına Göre Çizgi Filmlerde Karakter Soyutlama Düzeyi” adlı çalışmada gelişim çağındaki çocuklar için yapılan çizgi film karakterlerinin karakter tasarımının ve tasarım yöntemlerinin çocukların bilişsel, görsel algı ve sosyal gelişimi üzerindeki etkileri karşılaştırmalı olarak incelenerek soyutlama düzeyine bakılmıştır. Doküman taraması yapılan nitel çalışmada bazı çizgi film karakterleri incelenerek değerlendirilmiştir. Neticede İncelenen örneklerde karakterlerde tasarım aşamasında karışık olarak kullanılan formların, hitap ettikleri yaş grubunun görsel algısına uygun olduğu saptanmıştır. Bunun yanı sıra çocuğun psikolojik gelişimi açısından karakter davranışlarının hitap

ettiği yaş grubu üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri olduğu belirlenmiştir. Ayrıca çalışmada karakter tasarımında kullanılan tasarım yöntemlerinin hitap ettiği yaş grubuna göre bilinçli kullanılarak üretim yapılmasının çocuğa görsel algı yönünde olumlu katkıları olduğu ortaya çıkarılmıştır.

5.1. İçerik Analizi İle İlgili Araştırmalar

Bu bölümde yurt içi ve yurt dışında içerik analizi yöntemi kullanılarak yapılan araştırmaların bir kısmı kronolojik sıraya göre verilmiş literatür incelendiğinde gerek yurt içi gerekse de yurt dışında birçok araştırmacının var olduğu görülmüştür.

Tsai ve Wen (2005) tarafından yapılan araştırmada “International Journal of Science Education”, “Journal of Research in Science Teaching” ve “Science Education” dergilerinin 1998-2002 yılları arasında yayınlanan makaleleri karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Bu dergilerde yapılan araştırma 802 adet makalenin konuları ve tipleri karşılaştırılmış ve analiz edilmiştir.

Mulenga vd. (2006) tarafından içerik analizi yöntemi ile kullanılan araştırmada “Studies in the Education of Adults”, “International Journal of Lifelong Education” ve “Convergence” dergilerinin 1990-2004 yılları arasında yayınlanan 897 makalesi incelenmiştir. Eğitim konulu olan bu dergilerin seçme amaçları okunan kitlelerin kalabalıklığı ve akademik camia içindeki saygınlıkları olarak iletilmiştir. Dergilerin bulgular kısmında çeşitli ülkelerde yapılan yayın sayıları, yıllara göre dağılımları, yüzdeleri, yazar dağılımları vb. yer almıştır.

Sadioğlu ve Yıldız (2007) tarafından yapılan araştırma “*Kamu yönetimi ile bilgi ve iletişim teknolojileri: Bir bibliyografik analiz*” adını almıştır. Araştırmada TODAİE tarafından 14 ulusal hakemli derginin 1992-2006 yılları arasında yayımlanan sayıların özellikleri analiz edilmiştir.

Yalçın vd. (2008) tarafından yapılan araştırmada “Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi”nin 1986-2008 yılları arasında yayımlanan 927 adet makalenin içinden tesadüfi yöntemlerle seçilen 147 adet makale incelenmiştir. Yapılan incelemede yazar sayısı, kaynak sayısı, istatistiksel yöntem, güvenilirlik ve geçerlik, ilgili konulara göre dağılım vb. bulgulardan faydalanılarak içerik analizi yapılmıştır.

Armutlu ve Sağlam (2010) tarafından yapılan araştırma “*Yönetim modalarının yüksek lisans ve doktora tezlerine yansımaları: Bibliyometrik bir analiz*” diye adlandırılmıştır. 1986-2008 yılları arasında yayınlanan 520 tezin bibliyometrik analizi yapılmıştır.

Denktaş Şakar (2011) tarafından yapılan incelemede “European Journal of Marketing ve Journal of Marketing” dergilerinin 2001-2010 yılları arasında yapılan yayınları incelenmiş ve bu yayımların pazarlama arařtırmaları ierisinde ne derecede kullanıldıđı arařtırılmıřtır.

6. YÖNTEM

Yapılan araştırmanın bu kısmında araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları, araştırmanın uygulanışı, verilerin kaynağı ve cinsi ile ilgili genel bilgiler yer almaktadır.

6.1. Araştırma Modeli

Yapılan bu araştırmada içerik analizi yöntemlerinden kavramsal analiz kullanılmıştır.

İçerik analizi Berelson'a göre iletişimin içeriğinin objektif, sistematik ve nicel olarak ifadesi için kullanılan bir araştırma tekniğidir (Aziz, 1994:119, Akt: Tarkun, Aslan:213).

6.2. Evren Örneklem

Araştırmanın evreni animasyon filmler, örnekleme ise animasyon filmler içerisinden seçilen Ejderhanı Nasıl Eğitirsin, Küçük Kardeş Tatlı Bela, Yıldızlara Yolculuk, Karınca Z, Korsan Selkirk, Kahraman Maymun, Köfte Yağmuru, Kung Fu Panda, Loraks, Çılgın Rostar, Canavar Ev, Baykuş Krallığı, Astro Boy, Arı Filmi, Karlar Ülkesi, Marslılar Annem Ve Ben, Çizmeli Kedi, Benim Annem Bir Dinozor, Arabalar, Aşçı Fare, Çılgın Hırsız 2, Çılgın Hırsız 1, Oyuncak Hikayesi 3, Turbo, Buz Devri 1, Cesur, Kayıp Balık Nemo, Neşeli Ayaklar, Wall-E Ve Ejderhanı Nasıl Eğitirsin 2 kapsamaktadır.

6.3. Verilerin Toplanması

Araştırmacı tarafından hazırlanan animasyon filmlerin incelenmesini içeren, alt kategorilerden oluşmuş anket kullanılmıştır. Verilerin toplanması amacıyla alt kategoriler araştırmacı tarafından kategorize edilmiştir. Kategorilerin homojen olması, ayırt edici özelliğe sahip olması, amaca uygun olması ve kendi içinde bütünsellik taşımasına dikkat edilmiştir. Veriler pozitif, negatif ile hem pozitif hem de negatif içerikli karışık olmak üzere üç kategoriye bölünmüştür. Veri toplama sırasında pozitif 3, karışık 2, negatif ise 1 olmak üzere şifrelenmiştir.

6.4. Verilerin Analizi

Arařtırmada elde edilen veriler SPSS 16 programı kullanılarak kodlanmıřtır. Kiřisel bilgiler ve anketten elde edilen verilerin frekans, ortalama ve sıralama istatistiklerine yer verilmiřtir.

Sonu olarak, 30 izgi film belirlenen zellikler erevesinde kategorize edilmiř ve kavramsal analiz yntemi kullanılarak tahlil edilmiřtir. Veriler frekans, yzde ve ortalamalardan faydalanarak analiz edilmiřtir. Veri ortalamaları 30 adet animasyon filminin analizi iin hazırlanan lekte yer alan maddeler tek tek ele alınarak elde edilmiřtir. Ortalama deęer: Madde yzdeleri ve frekansları tek tek arpılıp tamamı toplandıktan sonra, toplam frekansa blnerek elde edilmiřtir.

7. BULGULAR

Bu bölümde çalışmayla ilgili yapılan analizler tablo ile gösterilmiş, yorumlanmıştır. Cevapların analiz edilmesi ve bulguların yorumlanması ile araştırmamızın sonucu ile ilgili yorumlar yapılmıştır.

Çizelge 7. 1. Animasyon Filmlerde Eğiticilikle İlgili En Fazla Değinilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan Ort.	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
2,9667	2	Problem Çözme Becerisi	30	29	1	-
2,8667	5	Dostluk	30	26	-	4
2,9000	4	Olumlu İlişki Kurma	30	27	-	3
2,9667	2	Yardım Etme	30	29	-	1
2,9000	4	Bilgi Kazandırma	30	27	-	3
2,9333	3	Görevini Yerine Getirme	30	28	-	2
2,9333	3	İşbirliği	30	28	-	2
3,0000	1	Hayal Gücünü Kullanma	30	30	-	-
2,9000	4	Olumlu Alışkanlık Kazanma	30	27	-	3
3,0000	1	Çalışkanlık-Üretkenlik	30	30	-	-
2,6333	7	Gerçekle Bağlantılı Davranma	30	19	-	11
2,7667	6	Kıssadan Hisse Çıkarma	30	23	-	7

Çizelge 7. 1’de animasyon filmlerde eğiticilikle ilgili değinilen noktalar alt kategoriler şeklinde verilmiştir. Tabloya göre animasyon filmlerde en çok pozitif içeriğe sahip olan alt kategoriler “Hayal Gücünü Kullanma, Çalışkanlık ve Üretkenlik”tir. En az pozitif eğilimin ise gerçekle bağlantılı davranma alt faktöründe görülmüştür.

Ortalamalar incelendiğinde eğiticilik ile ilgili değinilen özel alt alanların genellikle pozitif eğimli oldukları görülmektedir.

Çizelge 7. 2. Animasyon Filmler de Eğlence İle İlgili En Fazla Değinilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan Ort.	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
2,9000	1	Mutluluk, Sevinç, Zevk Alma	30	27	-	3
2,6333	3	Oyunun Eğlendiriciliği	30	21	2	7
2,2333	4	Şarkı Söylemenin Eğlendiriciliği	30	16	9	5
1,9000	5	Gösteri, Törenin Eğlendiriciliği	30	13	1	16
2,8000	2	Gezinin Eğlendiriciliği	30	25	1	4

Çizelge 7. 2'de animasyon filmlerinde eğlence ile ilgili en fazla değinilen özel alt kategoriler verilmiştir. Eğlence faktöründe mutluluk, sevinç ve zevk alma alt kategorisinin en yüksek puan değerine sahip, pozitif eğimli olduğu görülmektedir. En düşük puan değerine ise gösteri, törenin eğlendiriciliği alt kategorisinin sahip olduğu görülmektedir. Yapılan incelemeye göre incelenen animasyon filmlerinde gösteri, törenin eğlendiriciliği alt kategorisi dışında kalan kategorilerde pozitif yönlü eğilimin olduğu görülmektedir.

Çizelge 7. 3. Animasyon Filmler de Estetik İle İlgili En Fazla Değinilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan Ort.	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
2,9333	1	Güzel Kavramı	30	29	1	-
2,9333	1	Hoş Kavramı	30	29	1	-

Çizelge 7. 3'te Animasyon Filmlerde Estetik İle İlgili En Fazla Değinilen Özel Alt Kategorileri verilmiştir. Tabloda görüldüğü üzere güzel kavramı ve hoş kavramına yönelik pozitif eğilimin aynı düzeyde ve yüksek olduğu görülmektedir.

Çizelge 7. 4. Animasyon Filmlerde Kişilik İle İlgili En Fazla Değinilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan Ort.	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
3,0000	1	Gurur Duyma, Teşvik Ödüllendirme	30	30	-	-
3,0000	1	Sevecenlik	30	30	-	-
2,9333	3	Empati Becerisi	30	28	-	2
3,0000	1	Hatasını Kabullenme	30	30	-	-
3,0000	1	Azimli Davranma	30	30	-	-
2,9667	2	Kendine Güven	30	29	-	1
2,9667	2	Olaylara Çok Yönlü Bakabilme	30	29	-	1
2,9333	3	Düşünce Bağımsızlığı	30	28	-	2
2,3000	5	Suçlamama	30	9	-	21
2,9667	2	Öz Saygı	30	29	-	1
3,0000	1	Hatalarından Utanma	30	30	-	-
3,0000	1	Sorumluluk Alabilme	30	30	-	-
3,0000	1	Fedakarlık	30	30	-	-
2,9000	4	Uyumlu Davranma	30	27	-	3
2,3000	5	Yargılamama	30	10	1	19

Çizelge 7. 4'de animasyon filmlerde kişilik ile ilgili en fazla değinilen özel alt kategorileri görülmektedir. Kişilik ile ilgili en yüksek pozitif eğilimin; Gurur Duyma, Teşvik Ödüllendirme, Sevecenlik, Hatasını Kabullenme, Azimli Davranma Hatalarından Utanma, Sorumluluk Alabilme ve Fedakarlık alt kategorilerinde olduğu görülmektedir. En düşük eğilimin ise suçlamama ve yargılamama alt kategorilerinde olduğu anlaşılmaktadır. Tablodaki veriler incelendiğinde alt kategorilerin büyük bölümünün pozitif eğilimli oldukları görülmüştür.

Çizelge 7. 5. Animasyon Filmlerde Dinsellik İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan Ort.	Sıra	Özel Alt Alanlar	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
1,2667	1	Dinsel Eğitim	30	4	26	-
1,1333	2	İbadete Teşvik	30	2	28	-
1,1333	2	Karşılık Beklemeden İbadet Etme	30	2	28	-
1,1333	2	İman İnanç Geliştirme	30	2	28	-

Çizelge 7. 5'te animasyon filmlerinde dinsellik ile ilgili en fazla değınilen özel alt kategoriler verilmiştir. Dinsel eğitim alt kategorisinin negatif eğimli ve en yüksek değerde olduđu görölmektedir.

Çizelge 7. 6. Animasyon Filmlerde Nesnelere İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan Ort.	Sıra	Özel Alt Bölüm	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
1,8000	1	Bayrak Kullanma	30	12	18	-
1,4000	3	Milli Marş Kullanma	30	6	24	-
1,6000	2	Önemli Yapıtlara Yer Verme	30	9	21	-
1,1333	5	Tarihi Eserlere Yer Verme	30	2	28	-
1,2667	4	Önemli Şahsiyetlere Yer Verme	30	4	26	-

Çizelge 7. 6'da animasyon filmlerinde nesnelere ile ilgili en fazla değınilen özel alt kategorileri görölmektedir. Nesnelere ile ilgili en fazla bayrak kullanımının pozitif eğimli işaretlendiđi ve puanının yüksek olduđu görölmektedir. En az pozitif eğilimin ise tarihi eserlere yer verme alt kategorisinde olduđu görölmektedir.

Çizelge 7. 7. Animasyon Filmlerde Mitoloji İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan Ort.	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
1,3000	4	Ateşı Kullanma	30	4	25	1
1,3333	3	Suyu Kullanma	30	5	25	-
1,3333	3	Havayı Kullanma	30	5	25	-
1,3000	4	Demir Kullanma	30	4	25	1
1,5000	1	Büyü Kullanma	30	7	22	1
1,4667	2	Sihir Kullanma	30	6	22	2

Çizelge 7. 7'de animasyon filmlerinde mitoloji ile ilgili en fazla değınilen özel alt kategoriler verilmiştir. Tabloda bütün alt kategorilerde negatif eğilimin yüksek olduđu görölmektedir. En yüksek puana büyü kullanma sahipken, en düşük puana ise ateş ve demir kullanmanın sahip olduđu görölmüştür.

Çizelge 7. 8. Animasyon Filmlerde Destan ve Efsane İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan Ort.	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
1,3667	3	Destanlardan Yararlanma	30	5	24	1
1,5333	1	Efsanelerden Yararlanma	30	7	21	2
1,4667	2	Mitlerden Yararlanma	30	6	22	2

Çizelge 7. 8'de animasyon filmlerinde destan ve efsane ile ilgili en fazla değınilen özel alt kategoriler verilmiştir. Destan ve efsanelerden yararlanma kategorisinde en yüksek puanlı alt kategorinin efsanelerden yararlanma olduđu görölmektedir. Ayrıca alt kategorilerin hepsinde daha çok negatif unsurların var olduđu görölmektedir.

Çizelge 7. 9. Animasyon Filmlerde Cinsellikte Yüklenmiş Roller İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan Ort.	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
2,3000	1	Karşı Cinsten Hoşlanma	30	19	10	1
1,2667	5	Evlenme Kriterleri	30	4	26	-
1,3333	3	Karşı cins Tercihinde Statü Farkı	30	4	24	2
1,3000	4	Kadın Egemenliğı	30	3	24	3
1,7667	2	Erkek Egemenliğı	30	10	17	3

Cinsellikte Yüklenmiş Roller İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler karşı cinsten hoşlanma olduğı, en az değınilenin ise evlenme kriterleri olduğı görölmektedir. Karşı cinsten hoşlanma dışındaki alt kategorilerin negatif eğimli oldukları görölmektedir.

Çizelge 7. 10. Animasyon Filmlerde Lider özelliklerine ait değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlık Puan Ort.	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
2,3000	1	Birden fazla lider özelliğı taşıyanlar	30	18	9	3
2,1000	3	Kurallara Dayalı Liderlik	30	15	12	3
2,2000	2	Tecrübeye Dayalı Liderlik	30	17	11	2
2,0333	4	Akla Dayalı Liderlik	30	13	5	12
2,0333	4	Liderde güvenirlık	30	12	11	7

Lider özelliklerine göre incelendiğinde birden fazla lider özelliğı taşıyan alt kategorisinin en yüksek ve genel olarak pozitif eğimli olduğı görölmektedir.

8. SONUÇ VE ÖNERİLER

8.1. Sonuç

Eğitim günümüz dünyasında yaş, yer ya da zamana ihtiyaç duymayan bir olgudur. Her zaman her yerde gerçekleşebilmektedir. Teknolojinin geldiği düzey hiç şüphesiz eğitimi de etkilemiştir. Bilmeden ya da bilerek pek çok eğitim unsuru hayatımıza girmekte ve bizi eğitmektedir.

Liderlik olgusu insanlık tarihi kadar eskidir. Lideri belirleyen pek çok unsur olmakla birlikte bu belirleyicilikte karizma her zaman bir adım önde olmuştur. Liderler güçlü oldukları oranda eğitimidirler ve toplumları dönüştürürler. Her ne kadar katılımcılık ve demokrasi gibi değerler günümüzün öncü değerleri olsa da iyi bir lider bir toplum için önemli bir şanstır. Aslında gelişmiş bir demokrasinin kalıcı olarak uygulanması için de iyi ve kaliteli bir lider önemli bir fırsattır.

Animasyonlar da teknolojinin baş döndürücü hızı çerçevesinde sinemanın en önemli unsurlarından biri olmuştur. Bugün adeta bir görsel şova dönüşen animasyon teknikleriyle yapılan filmler hayatımıza sorgusuz sualsiz girmiş ve eğitim alanında da önemli görevler üstlenmiştir. Animasyonlardaki lider karakterler, liderlik terminolojisine uygun olarak çizilmiş, üretilmiş ve bireyleri etkilemesinin önü açılmıştır. Bu etkinin olumlu yönde kullanılıp kullanılmadığı da hep tartışma konusu olmuştur.

Özellikle çocuklar, çizgi filmlerin konusundan, karakterlerinden farkında olmasalar da etkilenmektedirler. Onları rol model olarak almaktadırlar. Çocuklar, izledikleri konuşmaların ve sözlerin çoğunu, tutum ve davranışları taklit ederek öğrenmektedirler. Adeta televizyonda gördükleri çizgi film kahramanlarıyla özdeşleşen çocuklar onlar gibi konuşup onlar gibi davranmaya özenmekte, onlar gibi var olmaya çalışmaktadırlar.

Özellikle çocuklara yönelik olan animasyonlarda hayvan karakterlere daha çok yer verilmektedir. Çünkü hayvanlar çocuklar için daha sevimli karakterlerdir. Hayvanlara insan özellikleri verilerek izleyenlere eğitici ve öğretici nitelikte görsel tasarım ve senaryo düzenlemeleri yapılmıştır.

Elbette yapılan animasyonların eğitici olma, öğretme kaygısı önceleyerek yapıldığı söylenemez. Eğlendirici özelliğinin olması ve ticari amaçla yapılması birinci amaç

olarak göze çarpmaktadır. Bunun yanı sıra deneysel amaçlı yapılan animasyonlar da vardır, ancak bu çalışmalar sermaye tarafından yeterince desteklenmemektedir. Günümüzde animasyonun izleyiciye ulaştığı ortam olarak daha çok televizyonlar öne çıkmaktadır. Bugün televizyonlarda sadece çocuklara ve yetişkinlere çizgi film yayınlama amacıyla kurulan birçok televizyon kanalı bulunmaktadır. Televizyonlarda yayınlanan animasyonlar eğlendirirken eğiterek kendi doğal yapısının en güzel uygulamasını sunmakta ve animasyon iletişim aracı olarak toplumsal bir rol üstlenmektedir.

Yapılan bu çalışmada “Çizgi Filmlerde Lider Özelliklerinin Eğitimdeki Yeri” incelenmiştir. İnceleme amaçlı 30 adet animasyon filmi uzman görüşü alınarak seçilmiştir. Seçilen filmlerde veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından uzman denetiminde ölçek geliştirilmiştir. Çizgi filmler jüri denetiminde incelenmiş olup ölçekler doldurulmuştur. Yapılan değerlendirme sonunda aşağıdaki sonuçlar elde edilmiştir:

Animasyon filmlerde eğitimcilerle ilgili değinilen noktalar alt kategorilere göre animasyon filmlerde en çok pozitif içeriğe sahip olan alt kategoriler “Hayal Gücünü Kullanma, Çalışkanlık ve Üretkenlik”tir. En az pozitif eğilimin ise gerçeğe bağlantılı davranma alt faktöründe görülmüştür. Ortalamalar incelendiğinde eğitimcilerle ilgili değinilen özel alt alanların genellikle pozitif eğimli oldukları görülmektedir. Bu bağlamda animasyon filmlerin genel anlamda hayal gücü ve çalışkanlık açısından olumlu bir imaja sahip olduğu araştırmacıların değerlendirmesi sonucunda görülmektedir. Hayal gücü insana has eşsiz bir değerdir. Beynin sağ bölümü ile ilgilidir. Özellikle bebeklik dönemi ve okul öncesi dönemlerde hayal gücü yüksektir. Çocuklar hayal gücünü kullanarak hikaye vb. özgün ürünler geliştirebilir. Bu bağlamda hayal gücünün geliştirmesine ve çalışkanlığın aşılması itibarıyla animasyon ve çizgi filmlerin kullanılması ve yaygınlaştırılması önem arz etmektedir.

Animasyon filmlerinde eğlence ile ilgili en fazla değinilen özel alt kategoriler incelendiğinde, Eğlence faktöründe mutluluk, sevinç ve zevk alma alt kategorisinin en yüksek puan değerine sahip, pozitif eğimli olduğu görülmektedir. En düşük puan değerine ise gösteri, törenin eğlendiriciliği alt kategorisinin sahip olduğu görülmektedir. Duyguyu yaşamak, duygulanmak insana ait özelliklerdir. Kendisini tanımak isteyen bir birey için yaşadığı duyguyu bilmek önemli bir yol göstericidir. Kendini tanımak isteyen kişinin sahip olduğu duyguyu, duygunun önemi ve anlamı ve bu duyguya yatkın kişilik özelliğini bilmesi farkındalık yaratacaktır. Pozitif bir kişiliğin mutluluk, sevinç ve zevk alma gibi pozitif özellikleri edinmesi olumludur. Bu

bağlamda özellikle animasyon ve çizgi filmler ile örtük olarak bu duyguların kazandırılıyor olması ve bundan sonrada yaygınlaştırılması önem arz etmektedir.

Animasyon Filmlerde Estetik İle İlgili En Fazla Değinen Özel Alt Kategorileri incelendiğinde güzel kavramı ve “hoş” kavramına yönelik pozitif eğilimin aynı düzeyde ve yüksek olduğu görülmektedir. Kavramların insan hayatı için önem arz ettiği çoğu araştırmacının hemfikir olduğu bir konudur. Kavramlar genel olarak düşünce ve dünya görüşünün somutlaşmış ifade biçimleridir. Duyu, duyum ve algılar hayata bakış açımızı etkileyen olgulardır. Bu bağlamda olumlu bir bakış açının oluşması anlamında değerlendirilecek olursa “güzel” ve “hoş” kavramına pozitif yönlü değiniliyor olması önemlidir. Animasyon filmlerde kişilik ile ilgili en fazla değinilen özel alt kategorileri incelenmiş ve kişilik ile ilgili en yüksek pozitif eğilimin; Gurur Duyuma, Teşvik Ödüllendirme, Sevecenlik, Hatasını Kabullenme, Azimli Davranma Hatalarından Utanma, Sorumluluk Alabilme ve Fedakarlık alt kategorilerinde olduğu görülmektedir. En düşük eğilimin ise suçlamama ve yargılamama alt kategorilerinde olduğu anlaşılmaktadır. Veriler incelendiğinde genel anlamda kategorilerin pozitif eğilimli olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu alt kategoriler genel anlamda çocukta olumlu kişilik oluşturma anlamında önemlidir. Bu bağlamda özellikle animasyon ve çizgi film gibi örtük eğitimin yapıldığı alanlarda bu tarz eğitimin daha ileri seviyelere taşınması gerekmektedir. Eğitimin okul dışı etkisinin arttığı günümüzde bu tarz çalışmaların olumlu kişilik oluşturmada etkili olacağı düşünülmektedir.

Dinsel eğitim alt kategorisinin negatif eğimli ve en yüksek değerde olduğu görülmektedir.

Beyoğlu Müftülüğünün 2015 ocak ayında sitesinde yer alan yazıda bilinçaltı mesajları iyi bir propaganda aracı olarak kullanılabileceği söylenmiştir.Yazı da “Şaban” ayında doğan kişilere “Şaban” ismi verilirken televizyondaki “İnek Şaban” filminden sonra çocuklara bu isimler verilmemeye başlamıştır.

Noel Baba, Paskalya Bayramı bulunan filmlerde Hristiyanlık propagandası yapılmaktadır. “Yıldızlara Yolculuk” filminde Niko’nun babası Noel Baba’nın askeri olduğundan ailesinden ayrı kalmasının doğal karşılıp babayla gurur duyulması, Noel Baba ve Hristiyanlığa özenme duygusu geliştirmektedir.

“Buz Devri” filminin evrim teorisini destekleyen örnekler sunduğu için yaradılış destanına inanan üç büyük dinin tepkisini çekmiştir.

Nesneler ile ilgili en fazla bayrak kullanımının pozitif eğilimli işaretlendiği ve puanının yüksek olduğu görülmektedir. En az pozitif eğilimin ise tarihi eserlere yer verme alt kategorisinde olduğu görülmektedir. Animasyon filmlerinde mitoloji ile ilgili en fazla değinilen özel alt kategoriler incelendiğinde bütün alt kategorilerde negatif eğilimin yüksek olduğu görülmektedir. En yüksek puana büyü kullanma sahipken, en düşük puana ise ateş ve demir kullanmanın sahip olduğu görülmüştür.

Animasyon filmlerinde destan ve efsane ile ilgili en fazla değinilen özel alt kategoriler incelenmiştir. Yapılan inceleme sonunda destan ve efsanelerden yararlanma kategorisinde en yüksek puanlı alt kategorinin efsanelerden yararlanma olduğu görülmektedir. Ayrıca alt kategorilerin hepsinde daha çok negatif unsurların var olduğu görülmektedir.

Masallar çocuğun televizyonların çıkmasından önceki hayal gücünü geliştiren materyallerdi. Masallarda genellikle destanlardan, efsanelerden ve mitlerden yararlanılırdı. İzlediğimiz çizgi filmlerde destan, efsane ve mitlerden yararlanılmaması araştırmaya değer bir konudur.

Cinsellikte Yüklenmiş Roller İle İlgili En Fazla Değinilen Özel Alt Kategoriler karşı cinsten hoşlanma olduğu, en az değinilenin ise evlenme kriterleri olduğu görülmektedir. Karşı cinsten hoşlanma dışındaki alt kategorilerin negatif eğimli oldukları görülmektedir. Lider özelliklerine göre incelendiğinde birden fazla lider özelliği taşıyan alt kategorisinin en yüksek ve genel olarak pozitif eğimli olduğu görülmektedir.

İzlediğimiz filmlerde kadın egemenliğinin çok az yer alması, çocukların zihninde kadınların değersiz olduğu algısını oluşturabilir. Günümüzde erkek egemen toplumlarda kadın şiddetinin olmasında bu çizgi filmlerin payının olup olmasının araştırılması kayda değer bir sonuç olarak ortaya çıkmaktadır.

Toplumsal cinsiyet, cinsiyet eşitsizliği Feminizmin incelediği konular arasındadır (Kale, 2009:442) Hazırlanan bu çalışmayla Feminizm üzerine çalışan bilim insanlarına da yeni bir araştırma konusu sunulmaktadır.

8.2. Öneriler:

- Yapılan araştırma 30 animasyon filmi kapsamaktadır. Araştırmadaki örneklem sayısı artırılarak daha detaylı arşiv analizi yapılabilir.

- Çocukların çizgi filmler aracılığıyla örtük eğitimden geçtiği bilinmektedir. Bu bağlamda hazırlanan çizgi filmlerin olumlu eğitici özelliğe sahip olmasına dikkat edilmelidir.
- Çizgi filmlerin öğreticiliği göz önüne alındığında bu özelliği eğitim-öğretim ortamına da aktarmaları için alt yapı çalışması yapılabilir.
- Animasyonlarda imge olarak öne çıkan karakterlerin tasarımı büyük önem taşımaktadır. Animasyonda anlatımın önemli bir bölümünü simgesel anlatım oluşturmaktadır. Dolayısıyla anlatımda seçilen simgelerin hitap edilen yaş seviyesine uygun olması, farklı çağrışımlara yol açmaması bilgi kirliliğinin önüne geçmek açısından elzem teşkil edecek çabalar olacaktır. Bu çabanın yoğunluğu karakterlerin çocukları olumlu ya da olumsuz etkilemesi konusunda belirleyici güç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu gücü iyi ve doğru yönde kullanarak animasyonların baş döndürücü etkisinden eğitimde azami derecede yararlanmak mümkün olabilir.
- Ortalamalar incelendiğinde eğiticilik ile ilgili değinilen özel alt alanların genellikle pozitif eğilimli oldukları görülmektedir. Animasyon filmlerin genel anlamda hayal gücü ve çalışkanlık açısından olumlu bir imaja sahip olduğu araştırmacıların değerlendirmesi sonucunda görülmektedir. Bu bağlamda hayal gücünün geliştirmesi ve çalışkanlığın aşılmasında animasyon ve çizgi filmlerin kullanılması ve yaygınlaştırılması önem arz etmektedir.
- Küçük yaşta cinsellik unsurlarını çizgi film aracılığıyla verilmesi çocuklar tarafından normal karşılanabilir ve günümüzün en büyük sorunlarından biri olan çocuk istismarının önünü açabilir.(Son yıllarda sivil toplum kuruluşları Bedenime Dokunma, Çılgık At gibi projelerle dikkat çekerken) Çizgi filmlerde bunların bulunmaması olumsuz bir etki yaratabilir.
- Çocuklara çizgi filmler aracılığıyla nitelikli cinsel eğitimin verilmesi sağlanabilir.
- Çizgi filmlerde istismar, ataerkillik, şiddet gibi unsurların verilmesi uygun olabilir.

KAYNAKÇA

- Armutlu, C. ve Arı, G. S.** (2010). Yönetim Modalarının yüksek Lisans ve Doktora Tezlerine Yansımaları: Bibliyometrik Bir Analiz. ODTÜ Gelişme Dergisi, 37 (1), 1-23.
- Aslan M.** (2009). "Değerler Eğitimde Kahramanlardan Yararlanma". Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tokat.
- Bayram, Ş.**(2013). "Liderlik Kavramı ve Liderlik Türlerinin İnovasyon Üzerindeki Etkileri". Yüksek Lisans Tezi, Gebze Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gebze.
- Başaran, İ. E.** (2000), *Eğitim Yönetimi Nitelikli Okul* (Ankara: Feryal Matbaası).
- Can A.** (1995). "Okul Öncesi Çocuklara Yönelik Televizyon Programları İçinde Çizgi Filmlerin Çocukların Gelişimine ve İletişimine Etkileri". Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çelik C,Sünbül Ö.** (2008). "Liderlik Algılamalarında Eğitim ve Cinsiyet Faktörü: Mersin İlinde Bir Alan Araştırması" Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi,3,Isparta
- Demir, Ö.**(2013). "Türk Televizyonlarında Yayımlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çağındaki Çocukların Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Değerlendirilmesi". Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Demircioğlu, Sarı A,** (2013). "Ahlaki İmgelem ile Örgütün Duygusal İklimi Arasındaki İlişki" Yüksek Lisans Tezi, Toros Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Demirsar, A.** (1985). Çocuk ve Anne-Baba İlişkileri. İstanbul: Redhouse Yayınevi.
- Denktaş, Ş. G. D.** (2011). Pazarlama Araştırmalarında Çeşitleme (Triangulation) Yaklaşımı Kullanımı. İstanbul: 16. Ulusal Pazarlama Kongresi, 22-25 Kasım 2011.
- Erkul, M.** (2003). Türk İdare Dergisine İlişkin Bilgi Anket Formları, Türk İdare Dergisi, Yıl 58, Sayı 372, S.99-126
- Hacıbektaşoğlu, E.S. (2014).** Kültürel çalışmalar ve çizgi filmlerin çocuk izleyici üzerindeki etkileri araştırmaları. İstanbul: Arel Üniversitesi Yayınları.
- İnce, M.** (1991). "Çizgi Filmlerin 6-18 Yaş Grubu Bireylerin Yaşantılarında Yeri ve Önemi". Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kaba, F.** (1992). "Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı". Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Kale, N.** (2009). Felsefiyat, Pegem Akademi: Ankara, Pp. 442.

- Köknel, Ö.** (1985) Kaygıdan Mutluluğa Kişilik, 8. Baskı, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Malatyaloğlu, Ö.**(2013). “Belirli Yaş Gruplarına Göre Çizgi Filmlerde Karakter Soyutlama Düzeyi”. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Mavioğlu, G.** (2010). “Resim Eğitiminde İmge ve İmgelemin Resimsel Mekânın Oluşturulmasındaki Yeri ve Önemi”. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Mulenga, D., Al-Harhi, A.S. ve Carr-Chellman, D.** (2006). Comparative And International Adult Education: A Content Analysis Of Some Major Adult Education Journals From 1990 To 2004, International Council For Adult Education, Vol. 39, No.1, Pp. 77-89.
- Özgökbel, Bilis,P.**(2011). “Çizgi Filmlerde Temsil edilen Toplumsal Değerler Sistemi”. Doktora Tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Özşen, T.** (1998). Türk İdare Dergisi 1928-1988, İçişleri Bakanlığı Yayın No. 429, Apk Yayın No. 24, Ankara: Sevinç Matbaası.
- Sadioğlu, U. ve Yıldız, M.** (2007). Kamu Yönetimi İle Bilgi ve İletişim Teknolojileri: Bir Bibliyografik Analiz. Hacettepe Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 2, 325-359.
- Selin, Hacibektaşoğlu,E.**(2014). “Kültürel Çalışmalar ve Çizgi Filmlerin Çocuk İzleyici Üzerindeki Etkileri Araştırmaları”. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Şişman, M.** (2014). “Öğretim Liderliği”, Pegem, Ankara.
- Sutton-Smith, B.** (1988). Dilemmas in adult play with children. Parent Child Play. Publish States By Newyork Universty.
- Tengilimoğlu, D.**(2005). “Kamu ve Özel Sektör Örgütlerinde Liderlik Davranışı Özelliklerinin Belirlenmesine Yönelik Bir Alan Çalışması” Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi,4,(14) Ankara.
- Tsai, C.C. ve Wen, M. L.** (2005). Research And Trends İn Science Education From 1998 To 2002: A Content Analysis Of Publication İn Selected Journals, International Journal Of Science Education, Vol. 27, No.1, Pp. 3-14.
- Uzun, V.**(2013). “Etik, Ahlak ve Liderlik Kavramları ve Etik Liderlik.” Yüksek Lisans Tezi, Gebze Yüksek Teknoloji Enstitüsü, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gebze.
- Yalçın, N., Bilican, S., Kezer, F. ve Yalçın, Ö.** (2009). Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi’nde Yayınlanan Makalelerin Niteliği: İçerik Analizi, The First International Congress Educational Research Kongre Kitapçığı, Mayıs 1-3, 2009 Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Yüce, T.**(2013). “İmge ve İmgelem Olguları Çerçevesinde Görsel Sanatların Felsefe İle Olan Etkileşimi” Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2, s.225-232, Elazığ.
- Yağlı, A.** (2013). Çocuğun Eğitiminde Ve Sosyal Gelişiminde Çizgi Filmlerin Rolü: Caillou Ve Pepee Örneği. International Periodical For The Languages,

Literature and History of Turkish or Turkic Volume 8/10 Fall 2013, p. 707-719,
ANKARA-TURKEY

EKLER

Ek-1 Animasyon Film Özetleri

ARABALAR 1

Yayın tarihi: 14 Mart 2006 (ABD)

Yönetmenler: John Lasseter, Joe Ranft

Devam filmi: Arabalar 2

Film müziği: Find Yourself

Film müziğinin bestecisi: Randy Newman

Filmin kahramanı Şimşek Mekkuin adında bir yarış arabasıdır. Piston Kupası Yarışı yapılmaktadır. Çok çekişmeli geçen yarış üç araba aynı anda bitirmiştir. Birinciyi belirlemek için Kaliforniya'da üç araba arasında yarış yapılmasına karar verilir. Yarışmacılar yarışın yapılacağı Kaliforniya'ya bir an önce varabilmek için yola çıkarlar. Şimşek de taşıyıcısı Max'la yola çıkar. Max çok yorulduğunu dinlenmesi gerektiğini söyler. Şimşek bir an önce Kaliforniya'ya varmalıyız, yola devam edelim, der. Uyuklayarak yol alan Max yoldan geçen arabaların kornasıyla sarsılarak irkilir, kapısı açılır, arkada uyuklayan Şimşek yola düşer. Üzerine gelen arabaların kornasından uyanan Şimşek kendini yolda bulur. Panik halinde Max'i aramaya başlar ve yolları karıştırır. Eski eyalet otoyoluna girer. Hızla yol alan Şimşek'i şerif yakalamaya çalışır. Ondan kurtulmak isteyen Şimşek, yolu bozarak kasabayı birbirine katar. Şerif tarafından yakalanır. Mahkemeye çıkartılır. Mahkemeye yarış arabası olduğunu bir an önce Kaliforniya'ya yarışa yetişeceğini söyler. Mahkeme yolu tamir ettikten sonra gidebileceğini söyler. Tanıştığı çekici ona oranın Radyatör Kasabası olduğunu söyler. Yolu tamir etmeden kaçma denemeleri yapsa da benzini çekildiğinden kaçamaz. Yolu tamir etmeden başka şansı kalmamıştır. Asfalt arabasına bağlanarak onu çekmeye başlar.

Radyatör kasabası eyalet yolunun değişmesiyle, anayolun kenarında kaldığından arabalar oradan geçmemektedir. Oradaki arabalar eski günler gibi işlek olacağını beklemektedirler. Köyü terk etmeyerek sabırla beklemektedirler. Yolunu karıştıran iki araba görülür ve heyecanla müşteri geldi diye sevinirler; fakat arabalar alışveriş yapmadan giderler.

Bir an önce yolu tamir etmek için asfalt arabasını hızlı şekilde çekmeye başlar, ama yol çok kötü olur. Dog, kabul etmez, güzel yapması ister. Şimşek kendisinin dozer değil yarış arabası olduğunu itiraz eder. Dog, o zaman küçük bir yarış yapalım der. Şimşek, onu küçümseyerek kabul eder. Dog, sen kazanırsan gidebilirsin, ben kazanırsam yolu güzelce tamir edip gidersin der. Köyde toprak yolda yarışmaya başlarlar. Keskin virajı alamayan Şimşek uçuruma kayar ve yarışı kaybeder. Çekici onu çeker ve yolu yapmaya başlar. Sabah kalktıklarında Şimşek yarış pistinde o virajı dönmeye çalışıyordu. Doğ, o virajı almak için sola dönmek için sağa dönmek gerekli dedi. Şimşek yolu yapmaya devam ederken diğer arabalarla da paylaşımı artıyor onlarla ilişki kuruyordu. Akşam Şimşek, Meliy'nin otelinde kaldı. Şimşek sabah kapısını açık gördüğü Dog'un garajına girer. Orada 1951 yılı piston kupasını görür. Dog 'un efsane yarışçı Hudson Harnet olduğunu öğrenir. Ondan bütün numaralarını öğretmesini ister. Diğer arabalara Dog'un eski yarış arabası olduğunu söylese de kimse inanmaz.

Mely Şimşek'e dolaşma teklif etti ve ona Radyatör kasabasını gezdirdi. Kasabanın eskiden çok işlek olduğunu 10 dakika kazanmak için yolun açığa alınmasıyla kasabanın unutulduğunu söyledi.

Şimşek sabah Dog'un yarış pistinde çalıştığını gördü. Onun hızına hayran kalarak hala yarışabilirsin, dedi. Doğ, kaza sonucu yarışmayı bıraktığını ve unutulduğunu söyleyerek kırılgan olduğunu söyledi. Şimşek, yolu bitirdi. Herkes, Şimşek'in hemen gideceğini düşünürken, o bütün dükkânlardan alışveriş yaparak her şeyini yeniledi. Dog'un haber vermesiyle basın mensupları ve bir sürü araba Şimşek'i bulduk diyerek kasabaya geldiler. Max'de geldi Şimşeği alarak Kaliforniya'ya yola çıktılar. Şimşek Kaliforniya'ya geldi ve yarış alanına gitti. Yarışma başladı. Büyük bir heyecanla yarış sürüyordu. Şimşek, yoldan çıktı umudunu kaybedeceği sırada Dog'u gördü, onları görünce neşelenerek yarışmaya devam etti. Yarışta Şimşek diğer arabaları yetiştirdi ama temas sonunu lastiği patladı. Hızlı şekilde lastiği değiştirerek yarışa devam etti. Son tura geldiğinde Şimşek hepsini geçti. Tam bitiş çizgisine geleceği sırada yaşlı arabanın kaza yaptığını görünce durdu arabanın yanına gelerek kral yarışı bitirmelisin diyerek onu itekleyerek yarışı bitirtti. Kupayı kaybetmişti. Herkes onun bu davranışını takdirle karşıladı. Dinako'nun yeni yüzü olmasını teklif etti, kabul etmedi sadece helikopterle arkadaşı çekiciyi uçurarak hayalini gerçekleştirdi. Şimşek, herkese Radyatör Kasabası'nı tavsiye ettiği için oradan arabalar alışveriş yapmaya başladı. Şimşek Yarış Merkezi'ni kasabada kurup çalışmalarını orada yapacağını söyledi.

ARI FİLMİ

İlk gösterim tarihi: 28 Ekim 2007

Yönetmenler: Simon J. Smith, Steve Hickner

Film Müziğinin Bestecisi: Rupert Gregson-Williams

Oyuncu Direktörü: Leslee Feldman

Senaryo: Jerry Seinfeld, Barry Marder, Andy Robin, Spike Feresten

Kovan şehrinde yaşayan Peri ve Edim, mezuniyet törenine katılmak için fakülteye giderler, mezun olurlar. İşlerini seçmek için eğitime katılırlar. Bal yapım alanını gezerler. Orada seçtikleri işi ömür boyu yapacaklarını öğrenirler. Edim'in bu durum hiç hoşuna gitmez. Polen güçlerini görürler. Onlar Kovan Şehir'den dışarıya çıkabilen kişilerdir. Onlarla konuşurlar.

Edim, evde babasını ömür boyu aynı işi yapmaktan sıkılmadın mı diye sorar. Babası onu da kendisi gibi karıştırıcı olmasını ister. Edim, duymamazlıktan gelir. Sabah çalışacakları bölümü seçmeye gittiklerinde Edim bölüm seçmeyerek dışarı çıkmak ister. Polen ekibinin yanına gider ve onlarla uçacağını söyler. Hep beraber uçarak dışarı çıkarlar. Edim dışarıyı çok beğenir. Çiçek toplayan polen ekibini takip eder. Çiçek sanarak tenis topunun yanına inerler. Edim topa yapışır. Büyük tehlikeler atlatarak kendini arabanın içerisinde bulur. İnsanlarla karşılaşır. Oradan da kurtularak dışarıda uçmaya başladığında yağmur başlar ve bir eve sığınır. İnsanlar vardır. Onu fark ettiklerinde adam onu öldürecekken eşi ona engel olur. Kadın onu alarak pencerenin dışına koyar. Edim, yaprağın üzerinde pencereden o aileyi izlemeye başlar. Kız benim hayatımı kurtardı ona bir şeyler söylemem lazım diyerek eve girer. Kızla konuşmaya başlar. Arının konuştuğunu gören kız çok şaşırır. Edim, kendisini kutardığı için ona teşekkür eder. Kızla uzunca sohbet ederler. Birbirlerini çok severler. Vedalaşırlar ve kovana döner.

Arkadaşı, Peri'ye insanlarla tanıştığını anlatır. Peri yanlış yaptığını söyler. Tanıştığı kız Veressa'yı unutamadığını söyler.

Edim dayanamayarak dışarı çıkar. Venessa ile gezmeye başlar. Markete giderler markette bal görür. Oraya nereden geldiğini sorar. Bu duruma çok kızar. İnsanların arıların balını çaldığını söyler. Markete balı getiren kişiye balı nereden getirdiklerini sorar. Bal çiftliğinden geldiğini öğrenir ve oraya gider. Petekleri görür. Oradaki arılara neden burada yaşadıklarını, insanların ballarını çaldığını söyler. Orada

insanların bal alırken fotoğraflarını çeker ve Kovan Şehir'e döner. Babasına durumu anlatır. İnsanları mahkemeye verir. Televizyonlara çıkar.

Veressa, Edim'in insanları dava etmesinde yardımcı olmaktadır. Edim, neden yardım ettiğini sorar. O da arılar iyi yaratıklardır diye cevap verir. Şikâyet dilekçesini mahkemeye verirler. Ülkede büyük sansasyon yaratır. Bal arısının konuşması insanların ilgisini çeker. Mahkeme başlar. Hakim davayı başlatır. Edim hakimi ikna eder ve davayı kazanırlar.

Arılar bal üretmeyi bıraktınca doğadaki çiçekler ve ağaçlar solmaya ve ölmeye başlarlar. Edim, yaptığından çok pişman olur. Bu durumu polenleşme yaparak düzeltebileceğini düşünür. Çiçek olimpiyatındaki çiçekleri alarak uçağa binerler. Hava şartlarından uçak geri dönecekken Edim kokpite giderek durumu pilotlara anlatmak ister ama pilotlar arıya saldırır ve arı kendini koruyunca pilotlar bayılır. Edim ve kız uçağı indirmek zorunda kalır. Diğer arıların yardımıyla uçağı indirirler. Arılar eskisi gibi polenleşme yaparak bal üretmeye başlarlar. Edim, polen gücüne alınır. Her taraf tekrar yeşillenir.

ASTRO BOY

Yayın Tarihi: 5 Ekim 2009 (Japonya)

Yönetmen: David Bowers

Film Müziğinin Bestecisi: John Ottman

Sinematografi: Pepe Valencia

Oyuncu Direktörü: Linda Lamontagne

Uzayda duran Metrosty buraya bir asır önce Metrosty'nin kurucuları Dünya'nın değiştiğini fark edince Sofya Dağı'nı alarak gökyüzüne taşıyıp bir uçan cennet yaratırlar. Geride bırakılan Dünya'da şu an neler olduğu bilinmemektedir. Robotlar sayesinde Metrosty'de hayat her zaman iyidir. Gündelik hayattaki her şeyi robotlar yapmaktadır. Bütün bunlar Doktor Tenma sayesinde. Modern tıbbın babasıdır.

Tomy Doktor Tenma'nın oğlu, babası gibi çok zekidir. Tenma Tomy'a savaşçı robot Pıskırır'ın tanıtımı erkene alındığı için onu Bilim Bakanlığına getiremeyeceğini söyler. Tomy, babasını dinlemeyerek şoför robotun ayarını değiştirerek kendisini Bilim Bakanlığına getirtirir. Tomy'i gören babası burada ne işin var diyerek kızar. Onu güvenli yere getirmelerini ister. Savaşçı robotun tanıtımı başlar. Tomy, merakından kendini getiren robotun kartını gizli olarak tanıtımın yapıldığı alana girer. Robot insanlara saldırdığında koruma camları kapatılır ve Tomy içeride kalır. Robot, Tomy'i öldürür. Doktor yaptığı hatadan çok pişmanlık duyar.

Doktor Tenma günlerce çalışarak, Tomy'in anılarını da yüklediği birebir aynı robotu yapar. Doktor, Robot Tomy'le yaşamaya başlar. Onun robot olduğunu söylemeden gerçek insan gibi yaşamasını düşünüyordu. Doktor robotun çocuğunun eksikliğini gidereceğini düşünüyordu. Ona her baktığında Tomy'i hatırlattığı için onu yaptığına pişman olmuştu.

Robot Tomy, pencere silen robotların konuşmasını anlamasına şaşırır, camdan sarkıp onlara "Ben insan olarak sizi nasıl anlıyorum?" diye sorarken düşer ve uçmaya başlar. "Durumu babama söylemeliyim?" diyerek babasının yanına gelir. Babasının onu istemediğini duyar nedenini sorar. Doktor ona Tomy olmadığını onun kopyası olduğunu söyler. Robot Tomy "Hayır, o benim babam ve burası benim evim." diyerek oradan ayrılır. Bir yerde otururken onu yabancı bir cisim diye askerler

fark eder. Yaklaştıklarında çocuk olduğunu görürler. Komutan onlardan yakalamalarını ister. Tomy uçarak kaçmaya başlar çok hızlıdır askerler peşinden kovalarlar ve yakalarlar. Onları etkisiz hale getirerek kurtulur. Komutan onu yok etmelerini ve içindeki çekirdeği almalarını emreder. En gelişmiş silahlarla vurulur ve Tomy Dünya'ya düşer.

Düştüğü yerde robotlar onunla konuşmaya çalışırlar. İnsanlarla karşılaşır. Onlara Metrosty'den geldiğini, burada yeni bir yurt edineceğini söyler. İnsanların yanında zor durumda olduğunu düşünen devrimci robotlar Tomy'i kaçıtır. Onlarla arkadaş olur. Devrimci robotlar ona Astro Boy adını takarlar. Çocuklar Astro'nun robot olduğunu anlayamaz onu insan zannederler. Robotlardan kaçarak yaşadıkları yere getirirler. Orada robot doğuşçusu Hamek'le tanışır. Beraber zaman geçirmeye başlarlar. Çocuklar hurdalıktan robot topluyor Hamek birleştirerek robot yapıyordu. Sabah Astro çocuklarla hurda toplamaya gittiğinde kocaman hurda bir robot görür. Yüzyıldır çalışmayan robota mavi çekirdeğin ışığını vererek çalıştırır. Çocuklar çok şaşırır ama sevinçle Hamek'in yanına getirirler. Robotu yıkayıp boyarlar. Astro çocuklarla çok iyi arkadaş olur. Robot olduğunu söylemek istese de bir türlü söyleyemez.

Uyandırdığı robotu diğer robotlarla dövüştürmesine karşı çıkan Astro'ya elektro şok vererek "Sen de robotsun, seni de dövüştüreğim." der. Durumu gören çocuklar çok şaşırırlar gerçeği söylemediği için üzülürler. Astro'yu savaşmak için alana koyarlar bütün robotları parçalar. En son kendi çalıştırdığı robotla karşılaşırlar. Astro "Seninle dövüşmeyeceğim." diyerek durur. Diğer robot da dövüşmeyip, Hameki'yi ezecekken Astro ayağını tutarak engeller.

Metrosty'den Astro'nun yerini tespit ederler. Başkanın emriyle askerler gelir ve Astro'yu yakalamaya çalışırlar. Astro, onlara karşı koymayarak teslim olur. Metrosty getirirler. Başkan Terma'da çocuğun içindeki mavi çekirdeği çıkarmasını ister. Terma mavi çekirdeği alarak üzgün olduğunu söyler. "Üzülme daha iyi, Tomy olamadığım için ben üzgünüm baba." der ve uyur. Bunu duyan Terma pişman olarak mavi çekirdeği tekrar koyarak onu uyandırır. "Tomy olmayabilirsin ama yine de benim oğlumsun." diyerek oradan uzaklaştırır. Bunu gören başkan çok kızarak Terma'yı yakalattırır. Kırmızı çekirdeği Piskıtır'ın içerisine koyulmasını emreder. Doktorlara yapmamalarını, ne olacağını bilemeyeceğini ve çok tehlikeli olabileceğini söylese de başkan kırmızı ışığı koyar ve çocuğu bulmasını emreder. Piskıtır başkanı öldürerek her şeyi yakıp yakarak çocuğu aramaya başlar.

Dumanları gören Astro bana ihtiyaçları olabileceğini düşünerek geri döner. Pıskıtır'la savaşmaya başlar. Pıskıtır onu ezecekken arkadaşları onu kurtarır. Pıskıtır arkadaşlarını rehin alır. Astro, babasını görürve ona Pıskıtır'ın kendisini neden içine alıp yok etmediğini sorar. O da kırmızı ışıkla mavi ışık bir arada olmaz, birbirini yok edeceğini söyler. Bunu duyan Astro arkadaşlarını kurtarmak için kendisini yok etmeyi göze alarak Pıskıtır'ın içine girerek onu yok eder. Kendisinin de ışığı yok olduğu için durur. Arkadaşları üzülerek Profösör'e onu uyandıramayız mı diye sorar. O da mavi ışık olmadan uyandıramayacağını söyler. Konuşmayı duyan uyandırdığı büyük robot bende ver diyerek mavi ışık verip Astro'yu uyandırır. Astro, babası ve arkadaşlarıyla mutlu şekilde yaşamaya devam eder.

AŞÇI FARE-RATATOUILLE

Yapım Yılı:2007/ABD

Yönetmeni: Brad Birt,Jan Pinkava

Senaryo: Brad Bird,Jim Capobianco, Emily Cook, Jan Pinkaya, Kathy Greenberg

Yapımcı: Andrav Stanton, Jahn Lasseter, Galyn Susman, Brad Lewis

Müzik: Michael Giacchino

Film “Dünyanın en iyi mutfağı Fransız mutfağıdır.” diyerek başlamaktadır. Filmin kahramanı bir faredir. Çok gelişmiş tat ve koku duyuları vardır. Bu durumuyla kardeşi övünüyor, babası ise önemsemiyordu. Babası zehirli yiyecek, yiyecekken o yiyeceğın zehirli olduğunu anlayarak babasının yemesine engel olması, babasının hoşuna gitmişti. Yiyecek konusunda herkes gibi çöpten yemek istemiyor yediğı yiyeceğın tadına önem veriyordu. İnsanların keşfetme, tadarak yeme özelliklerine hayranlık duyuyordu. Her gece çatısında yaşadığı eve girip keşifler yapıyor. Bulduğu yiyecekleri tadıyor, yiyecekleri birleştirerek yiyor, bu durum onu çok mutlu ediyordu. Televizyondan usta aşçı Gusto'nun tariflerini dinliyordu. Bir gece yaptığı karışıma malzeme eklemek için kardeşi ile eve girdiklerinde televizyondan ünlü aşçı Gusto'nun öldüğünü duydu ve çok üzüldü. O anda ev sahibi onları fark etti ve silahıyla ateş etmeye başladı. Savrulan mermilerden tavanın çökmesiyle bütün fareler eve düştü. Hızlıca evden uzaklaşmaya başladılar. O kaçışmada fare Ramy ailesine yetişemeyerek ayrı kaldı. Ramy evden kaçarken Gusto'nun kitabını da almıştı. Bir anda kitaptaki Gusto'nun resminden “Yukarı çık!” diye ses geldi. O sese kulak veren Remi bir mutfağına çıkmıştı. O mutfak Gusto'nun mutfağıydı.

Lokantaya Linkoniti adında bir çocuk gelerek elindeki mektubu vererek orada çalışmak istemişti. Deneme için onu işe almışlardı. Çocuktan çorba yapmasını istediler, çocuk çorba yapmaya başladı ama bilmediğı için çorbanın içine rastgele şeyler atıyordu. Remi, mutfakta insanlardan gizlenmeye çalıştığı sırada çorbanın yanından geçerken dayanamayarak malzemeler koymaya başladı. Çorbayı kendi tarifine göre yaptı. Çocuk Remi'yi gördü ve onu kapana kistiğında usta geldi ve orada ne yaptığını sordu.Çorbadan bir kase alarak müşteriye getirirken çorbanın kötü olduğunu düşünen Linkoniti garsona engel olmaya çalıştı ama geç kaldı.

Çorbayı yiyen müşteri bir yemek eleştirmeniydi. Şefi çağırarak çorbanın mükemmel olduğunu söylemesi çocuğun orada çalışmasına izin vermelerine sebep oldu. Fare Remi oradan uzaklaşmaya çalışırken şef onu gördü ve bağırmasıyla Linkoniti fareyi yakaladı. Oradan uzaklaştırmak için bisikletiyle boş alana getirdi. Onu atacakken , atmaktan vazgeçerek konuşmaya başladılar. Anlaşarak beraber yemek yapmaya karar verdiler. Sabah lokantaya geri geldiler. Şef ondan aynı çorbayı yapmasını istedi. Çorbayı yaparken çocuk malzeme koyarken fare engel oluyordu ve ona ne koymasını gerektiğini anlatamıyordu. O sırada şef gelince fareyi şapkasının altına koyarak gizledi. Saçını çekerek komut vermeye başladı fakat zorlanıyorlardı. Birçok deneme sonucunda anlaşmaya başladılar. Diğer sabah çorbayı yaptılar ve şef çok beğendi. Ona daha fazlasını yapmalısın, dedi.

Çocuğun getirdiği mektuba göre Gusto'nun oğluydu. Bu durum lokantayı sahiplenmek isteyen şefin hoşuna gitmemişti. Şef ondan farklı bir şeyler yemek isteyen müşterinin siparişini hazırlamasını istedi. Farenin yardımıyla Gusto'nun tarifini değiştirerek harika bir yemek hazırladılar. Müşterinin yemeği çok beğenmesi, bütün müşterilerin o yemeği istemesine neden oldu. Çocuğun aşçılığını herkes kabul etti.

Remi kardeşiyle karşılaştı ve sarılarak hasret giderdi. Kardeşi onu yeni yuvalarına getirdi. Remi yaşadıklarını anlattı. Babası ona “ İnsandan dost olmaz, farenin dostu faredir.” dedi. Remi buna inanmadığını ve biz karar verirsek değişim başlatabileceğini söyler.

Linkoniti ona devamlı yardımcı olan bayan aşçıya ondan hoşlandığını söyleyerek, aslında iyi aşçı olmadığını küçük sırrının olduğunu söyledi.

Remi, şefin odasında Linkoniti'nin Gusto'nun oğlu olduğunu öğrendi. Gustonun vasiyetini okudu. Vasiyete göre üç gün sonra lokantanın şefe geçeceğini öğrendi. O sırada şef içeri girdi. Remi belgeleri alarak oradan kaçtı. Herkes lokantanın çocuğa kaldığını öğrendi. Şefi lokantadan uzaklaştırdılar. Bu durumu hazmedemeyen şef çocuğu takibe başladı. Asıl aşçının o değil farenin olduğunu anladı.

Sabah lokantada yemek hazırlanırken fare camdan onları izliyordu. Şef fareyi yakalayarak kafese kapattı. Baba fare Remi'yi kafesten kutlardı. Remi, lokantaya gitmesi gerektiğini onsuz yemek yapamayacaklarını söyledi. Gerçekten lokantada hiçbir şey yapamıyorlardı. Remi oraya geldi görenler onu öldürmeye çalıştı. Linkoniti onlara engel olarak gerçeği anlattı. Aşçılar lokantayı terk ettiler. Remi diğer farelerin yardımıyla siparişleri büyük bir ustalıkla hazırladı. Eleştirmen yemeği çok beğendi.

Linkoniti eleřtirmenin yanına giderek yemeęi kendinin yapmadıęını, müşteriler gittikten sonra yapanla tanıştırabileceęini söyledi. O da kabul etti. Herkes gidince asıl aşçının fare Remi olduęunu söyleyerek, onunla tanıştırdılar. Eleřtirmen teşekkür ederek oradan ayrıldı. Yorumunda herkesin aşçı olabileceęini söyledi.

BAYKUŞ KRALLIĞI

Yayın Tarihi: 24 Eylül 2010 (ABD)

Yönetmen: Zack Snyder

Film Müziği: To the Sky

Film Müziğinin Bestecisi: David Hirschfelder

Oyuncu Direktörleri: Danny Long, Kristy Carlson, Nikki Barrett

Genç baykuş Sron, devamlı şövalye hikâyelerini çok seviyor kardeşlerine anlatıyordu. Babaları kardeşlere ilk uçma dersi vermeye başlamıştı. Anne baykuş Sron'ın hayalperest olmasından endişe duyuyordu. Baykuşlara Pi adında bir yılan dadılık yapıyordu. Sron ve Klan kardeşler yaşadıkları ağaçta uçma çalışmalarını yaparken didişirler ve ağaçtan düşerler. Burada olmamalıyız diyerek korkuyla geri çıkmaya çalışırlar. Kurtun saldırısına uğrarlar, tam sıkıştıklarında başka baykuşlar onları kurtararak uzaklara getirirler. Kayalık bir alana bırakarak onlara "Aileleriniz sizi terk etti. Glaks'ın lütfüyle kurtarılıp Sencelins'e getirildiniz, zamanla bu iyiliğe lütfet duymalısınız, kiminiz toplayıcı kiminiz asker olacaksınız." der. Beyaz bir baykuş gelerek adım Neyra Secelinsin generali yüce Tayton'un eşiyim der. Sorn karşı çıkar onu cüce baykuşla toplayıcı yaparlar. Kardeşi Klan asker olur.

Baykuşları uyuyacakları yere getirerek Ay'a bakarak uyumalarını isterler. Baykuş Sorn'e "Uyumamalıyız, uyursak ay çarpması olur ve bir daha hiçbir şeyi hatırlayamayız." der. Sorn "Korkma, uçmayı öğrendiğimizde bir fırsatını bulup buradan kaçıp kurtulacağız." der. Sabah taş toplamaya başlarlar. Sorn'a metal taşıttırırlar. Sorn cüceye "Bunlar tehlikeli şeyler yapıyor, Klan'ı da bulup buradan kaçmalıyız." der. Oradaki bir baykuş Sorn ve cüceyi önüne katarak "Benimle gelin." der. "Sen kimsin?" dediklerinde "Beni, ailemi yok ederek buraya zorla getirdiler. Buradakilerden nefret ediyorum, sizin gibi cesaretli birilerini gördüğüm için kaçmanıza yardım edeceğim, size uçmayı öğreteceğim." der. Oradan nasıl kaçılacağını anlatırken, Klan'ın yaptığı başarılarından sonra yükselişini kardeşine göstermek için gelen komutan duyar. Onun yakalama emrini verir. Onlara karşı koyar Sorn'a "Gidin artık, kaçın kurtulun." der. Sorn, Klan'a "Sen de bizimle gel." der ve kaçmaya başlarlar. Klan onlarla gitmez. Davulun muhafızlarını bulmalıyız diye yola çıkarlar. Yolda bir baykuş görürler dinlenmek için yardım isterler. O da evine getirir. Baykuşun babası ağzında yılanla yuvaya gelir. O yılan Sorn dadısı Pi onu görünce neredeydin sizi aramaya çıktım diye sorar. Sorn, "Klan muhafızların elinde Davul'un muhafızlarına haber vermeliyim." der. Hep beraber yola çıkarlar. Yolda zorluklarla karşılaşsalar da Gahrin'a varırlar. Sorn dinlediği hikâyelerin doğru

olduğunu öğrenir. Hikâyeyi yazan kahramanla tanışır. Ondan savaşçı eğitimleri alır. Onlara arı ırkın yaptıklarını anlatırlar, gerçek olduğuna, ikna ederler. Kral incelemek üzere oraya birlik gönderir. Birlik oraya varır ve pusu kurularak etkisiz hale getirilir. Birlikten bir baykuşa krallık sözü verilerek iki yavruyla Gahrın'a geri yollanır. Kral Ari ırkına savaş ilan ederek birlikleri gönderir. Arı ırkı metallere oluşturduğu silahla onlara pusu kurmuş beklemektedir. Durumu fark eden Sorn arkadaşlarıyla savaş alanına gelirler. Davul'un askerlerinin metal ışıkta etkisiz halde olduklarını görürler. Sorn, büyük bir cesaretle kapla ateş olarak metallere olduğu kaba döker ve ışığın etkisini bitirir. Savaşçılar kalkarak savaşmaya başlar. Sorn, Klanla karşılaşır ve ona kandırıldığını söyler ama Klan ona saldırır ve savaşır. Klan düşerek ölür. Sorn üzülerek bunun sorumlusu Glaksa saldırır ve onu öldürür. General yenileceğini anlayınca arı ırkının oradan çekilmesini ister. Davul'un askerleri Sorn'un yardımıyla savaş kazanır. Esir baykuşları alarak yurtlarına dönerler. Ailesi Sorn'un yaptıklarıyla gurur duyar. Babasına hikâyelerin doğru olduğunu büyük bir mutlulukla söyler.

BENİM ANNEM BİR DİNAZOR

Yapım Yılı:2012/ABD

Yönetmeni:Adam Beechen, James Greco,

Senaristi: Adam Beechen, James Greco

Filmin kahramanı Ernie adında dinazor hayranı bir çocuktur. Çok iyi kaykay kayabilmektedir. Ernie'in annesi örnek bir anne olarak, okul aile birliğinde görev yapmaktadır. Ernie'in bir de kız kardeşi vardır. Ernie, arkadaşıyla dinazor müzesine gezmeye gider. Merakından açılmayan dinozoru görmek için açılmayan bölümlere gizlice girer. O sırada, orada olan kız kardeşi onu takip eder. Fotoğrafını çekerken Ernie onu fark eder. Alarmin ötmesine sebep olur. Yakalanmamak için oradan kaçarken müzeyi dağıtırlar. Olayı duyan Ernie'in annesi onlara çok kızar. Annesinden azar işiten Ernie, evden çıkarak arkadaşı Max'in evine gider. Max'in babası icatlar yapan bir doktordur. O sıralar bir zaman makinesi üzerine çalışıyordu. Max, Ernie'i zaman makinesini incelemek için evin laboratuvarına getirerek zaman makinesini incelerler. O sırada Ernie'i takip eden kız kardeşi eve gelerek "Laboratuardaki Ernie'i yakaladım." diyerek fotoğraf çekerken itişmeye başlarlar. İtişme sırasında makinenin kablolarına kola dökülür. Makine kapanarak çalışır ve çocukları dinazorlar çağına getirir.

Yumurta şeklindeki zaman makinesi dinazorun yumurtasıyla yer değiştirmişti. Dinazorun yuvasında açılan makineden çıkan çocukları gören Dinazor Ana onları yavruları zanneder. Dinozoru gören çocuklar çok şaşırıldılar. Ernie bu duruma çok sevindi. Hemen dinozoru incelemeye başladı. Dinazor Ana onları yalıyordu. Etraftaki dinazorlar yavruları görerek Dino Ana'yı tebrik etmeye geldiler. O sırada zaman makinesinin anahtarı yere düşmüştü. Çocuklar durumu fark edince geri dönmek için zaman makinesine geri binerek makineyi çalıştırmaya çalıştıklarında anahtarın olmadığını gördüler. Anahtarı aramaya karara verirler. Anahtarı Ernie bulur biraz daha incelemek amacıyla çocuklardan gizler. Ernie etrafı gezmek için yuvadan çıkmak istese de Dino Ana tehlikelere karşı ona izin vermemektedir.

Ernie'nin annesi çocukları evde bulamayınca, onları bulmak için Doktor Diago'nun evine gelir. Çocukların nerede olduğunu sorar. Doktor, aşağıda zaman makinesini incelediklerini söyler. Birlikte aşağıya inerler ve dinazor yumurtasıyla karşılaşır. Makinenin çalışıp çocukların milyon yıl geri gittiklerini anlarlar. Anne kızarak yeni bir

makine yapmasını ister. Doktor zaman alacağını söylese de kedisinin yardımıyla erkenden bitireceklerini söyler. Makineyi yapmaya başlarlar. Yoğun bir çalışmayla makineyi tamamlarlar fakat çalıştıramazlar. Çocukların nasıl çalıştırdığını merak ederler. Dinozor yumurtası kırılarak yavru dinozor yumurtadan çıkar.

Dinozorlar bölgesini Sankolardan Dino Ana korumaktadır. Yavrularının doğduğunu duyan Sankolar yavruları kaçırmaları için adamlarını görevlendirir. Çocuklar çevreyi gezmeye çıkarlar. Çok büyük tehlikelerle karşılaşır. Dino ananın üvey yavrusu sayesinde kurtulurlar. Bu sürede Ernie anahtarı cebinden düşürür. Duruma çok üzülür ve kardeşlerine çaktırmadan aramaya başlar. Anahtarı bulan Sanko'nun adamları onu yem sanarak yutar. Kurtulan çocuklar yuvalarına gelirler ve uyurlar. Çocukların meraklı olduğunu gören Dino Ana sabah olunca tehlikelere karşı uyararak için gezintiye çıkarır. Meraklı Ernie lavların olduğu Sakoların yaşadığı bölgeye geçmek ister fakat Dino Ana buna izin vermez. Yuvayı boş bulan düşmanlar zaman makinesini alarak Sako'ların bölgesine getirirler. O sırada anahtarı hıçkırırken dışarı atar. Dino Ana ve yavruları yuvaya döndüklerinde zaman makinesinin orada olmadığını gördüler. Nasıl kurtulacaklarını düşünürken Ernie'nin aklına annesinin dediği her zaman işaret bırak lafı geldi. Yüksek tepeye dökülen kola şişesi çizme fikriydi. Gerçekleştirirken kız kardeşini düşmanlar kaçırdılar. Bunu gören Ernie kardeşini kurtarmak için peşlerinden koşar. Durumu gören Dino Ana çocukları kurtarmak için peşlerinden Sakoların bölgesine gider. Düşmanları ona tuzak kurmuşlardı. Onu sıkıştırdılar. Dino Ana onlarla savaşmaya başlar Ernie'nin dinozor sesi çıkararak Sankoların dikkatini dağıtır ve Dino Ana onları yenerek çocukları kurtarır.

Doktor ve annesi tarihi kalıntılarda bir dökülen kola işaretini görürler. Çocukların yaptığını düşünerek denerler. Zaman makinesi çalıştırarak çocukların yanına giderler. Annelerini gören çocuklar sevinçle sarılırlar. Dino Ana'ya gerçek yavrusunu verirler. Kendileri de arabaya binerek şimdiki zamana dönerler.

BUZ DEVRİ 1

Yapım Yılı ve Ülkesi:2012/ABD

Yönetmeni: Steve Martino, Mike Thurmeier

Filmin Senaristi: Michael Berg, Jason Fuchs

Çok geveze bir miskin gergedanlarla dalga geçiyor. Gergedanların yemeğini yerken gergedanlar ona saldırıyor oradan geçen bir mamuta sığıyor. Mamut onu kurtarıyor. Miskin mamutun peşini bırakmıyor ve arkadaş oluyorlar. O bölgede insanlarda yaşamaktadır. Kaplanların şefi Diego adındaki aslana insanların çocuğunu getirmesini emreder. Aslanlar grup şeklinde insanların obasına saldırırlar. Diego çocuğu tam alacakken annesi fark eder ve çocuğu alarak kaçmaya başlar. Diego anneye bebeği ırmağın kenarına sıkıştırır. Anne bebeğiyle suya atlar. Mamutla miskin ilerlerken ırmakta anneye bebeğini görürler. Anne bebeği file uzatarak kendini suya bırakır. Bebeği aldıklarında Diego bebeği kapar. Mamut Frenk bebeği ondan geri alır. Frenk, aslanı görünce bebeği ailesine getirmeye karar verir ve yola çıkarlar. Bebeğin obasına vardıklarında ailenin oradan ayrıldığını görürler. Diego önlerine çıkarak bebeği ona verirlerse onu ailesine getireceğini söyler. O kadar istiyorsan bize yol gösterebilirsin derler. Üç hayvan bebekle ilgilenmeye başlarlar. Ağlayan bebeği susturmak için her türlü şebeklik yaparlar. Buldukları karpuzu bebeğe yedirdiler. Gece uyduklarında Diego bebeği alacakken aslan arkadaşlarını görür. Ona nerede kaldığını sorarlar o da bebeği getirecekken mamutun ona engel olduğunu, ancak onu gruba yenebileceklerini söyler. Sabah olunca yola devam eder. Yolda bebek oynamak istiyor onlar da bebekle ilgileniyorlardı. Aralarında dostluk oluşmaya başlamıştı. Tam insanlara yetişmişlerdi ki Diego onların dikkatini dağıtarak kestirme yol bildiğini söyleyerek oradan gitmelerini sağlar. Yolda karşılaştıkları tehlikelerden çocuğu kurtarma çalışmaları takım bilincini oluşturmaktaydı. Bebek yürümeye başladı bu gruba duygusal anlar yaşattı. Grup aslanların tuzak kurduğu alana geldiklerinde Diego onlara gerçeği söyledi. Frenk ve Miskin ona çok kızdı. Diego ona güvenmelerini isteyerek onları kendinin kurtaracağını söyledi. Aslanlar Diego'ya saldırmaya başladılar. Frenk dostuma saldıramazsınız diyerek aslanlarla savaşmaya başladılar ve onları oradan uzaklaştırmayı başardılar. İnsanlara yetiştiler, onları gören insanlar onlara saldıracakken bebeği gördüler. Bebeği babasına teslim ettiler. Üç arkadaş bu durumdan çok mutlu oldular.

CANAVAR EV

İlk Gösterim Tarihi: 15 Haziran 2006

Yönetmen: Gil Kenan

Film Müziğinin Bestecisi: Douglas Pipes

Oyuncu Direktörleri: Victoria Burrows, Scot Boland

Senaryo: Dan Harmon, Pamela Pettler, Rob Schrab

Mahallede bisikletle gezen bir kız çocuğunun evin önünde çamura takılır. Evden çıkan adam “Defol evimden, kanlı canlı yenilmek istemiyorsan defol buradan.” der. Çocuk kaçır. Adam bisikleti parçalar. Bu olayı evden teleskopla gören Dikey, annesine o evde tuhaflık olduğunu, adamın yine bisikleti parçaladığını söyler. Ailesi onu ciddiye almaz ve alay ederler. Anne ve babası arabayla oradan ayrılırlar. Dikey’in arkadaşı Çıldır yeni aldığı topa oraya gelir ve top oynamaya başlarlar. Top adamın bahçesine kaçır. Çıldır topu yeni aldım diye ağlamaya başlayınca Dikey bahçeye girerek topu alacakken adam evden çıkar. Dikey yakalayarak havaya kaldırır ve “Ne istiyorsunuz benden? Defolun!” diye bağırırken fenalık geçirerek ölür. Oraya gelen ambulans adamı getirir. Dikey adamın düşürdüğü anahtarı alır. Bakıcısı gelen Dikey eve geçer. Bakıcı onu odasına gönderir. Yatar ve uykusunda kâbus görür ve telefonun sesiyle uyanır. Telefonda tuhaf sesler gelir ve kapanır. Kim baba şaka yapıyor diye arayanı geri arar ve adamın evindeki telefonun çaldığını duyar. Durumu bakıcısı ve onun erkek arkadaşına söyler ve onunla alay ederler. Dikey Cıldır’ı arar ve her zaman buluştukları yerde buluşalım der. Bakıcıyla tartışan adam dışarı çıkar ve karşı evin bahçesine girer, kapı açılır ve çocukken Nebir Krakır’ın ondan aldığı uçurtmayı görür. Almak için eve girdiğinde yok olur. Dikey, Cıldır’a Nebir Krakır’ın ruhu peşimde der. O da bugünkü olaydan etkilendiğini söyler. Sihirli eve doğru yürürler. Çıldır hayalet olmadığını gidip evin zilini çalıp geleceğini söyleyerek eve yönlenir. Zili çalmasıyla evin halısı onu içeri çekmeye çalışır oradan kaçır kurtulurlar. Eve gelerek canavar evi izlemeye başlarlar. Bakıcı erkek arkadaşını görüp görmediğini sorar. Canavar evin bahçesinde şişe gördüklerini onu canlı yemiş olabileceğini söylerler. Saçmalamayın diyerek arkadaşını aramaya çıkar. Canavar eve girmek isteyen satıcı kızı uyararak hayatını kurtardılar. Birlikte evdeki gizemi çözmeye çalıştılar. Kızın fikriyle polisi çağırdılar. Polisler oraya geldi çocukların anlattıklarına inanmayıp onlara kızarak oradan ayrıldılar. Polislerden yardım alamayınca uzman Kelleden yardım istediler. Kötü ruhlu ev olduğunu ve

yardım istediklerini söylediler. Daha önce öyle bir şey gördüğünü onu öldürmek için onun kalbinin yok edilmesi gerektiğini söyleyerek oradan uzaklaştı.

Çocuklar devamlı evden duman çıktığını ve şöminenin evin kalbi olduğunu, onu söndürmeleri gerektiğine karar verirler. Şömineyi söndürmek için eve girmeleri gerektiği için planlar ve hazırlık yaparlar. Eve girecekken polisler gelir ve çocukları yakalar. Evden ses duyan polisler eve giderler ve ev polisleri yok eder. Ağaç içinde çocuklar olan polis arabasını evin içine atar. Ev arabadan çocukları fark etmez. Çocuklar evin kalbini söndürmek için aramaya başlarlar. Büyük tehlikeler atlattılar fakat evin bütün bölümlerini öğrenirler. Evle mücadeleye girerler ev kusarak onları dışarıya fırlatır.

Çocuklar dışarıda birbirlerine kızarken ambulans gelir ve Nebir Krakır iner. Dikey yaşasın ölmemiş diye sevinir. Burada ne işiniz var diye onlara kızar. Nebir Krakır evle konuşmaya başlar hayatım ben geldim der. Dikey, “Ev, bayan diyerek Nebir Krakır’a onu sen öldürmedin değil mi?” diye sorar. “Hayır ben ona aşkıttım. Evi yaparken çocuklar ona taş attılar oda temele düştü ve üzerine beton dökülerek öldü. Onun ruhu eve geçti. Ben çocuklara zarar vermesin diye onları evden uzaklaştırıyordum.” der. Dikey, “Hayır giremezsin, şimdiye kadar sen bizi korudun şimdi ben sizi koruyacağım.” der. Nebir Krakır “Benim ondan başka kimsen yok.” der. Dikey elini uzatarak adamın elini tutar. Ev çıldırır ve yerinden çıkarak onların peşinden koşmaya başlar. Nebir Krakır eve dönerek “Sakin ol canım.” diyerek evi sakinleştirir. Cebinden dinamit çıkarır ateş yakıp atacakken ev onu yakalar. Çocuklar eve dozerle saldırarak. Adamı kurtarır. Nebir Krakır, dinamiti Dikey’e verir ve bacaya atmasını ister. Dikey dinamiti atar ve ev yok olur. Dumanlar içindeki ruh Nebir Krakır’la vedalaşarak uçar. Nebir Krakır “Kırk yıldır kapana kısılmış gibiydim artık özgürüm.” diyerek sevinir. Çocuklardan aldığı oyuncakları geri dağıtır. Dikey ve Çaldır şeker zamanı diyerek koşarlar.

CESUR

Yayın Tarihi:18 Haziran 2008 (Hollywood)

Yönetmenler: Mark Andrews, Brenda Chapman

Film Müziğinin Bestecisi: Patrick Doyle

Film Müzikleri:Into The,Open Air,Leam Me Right ,Touch The Sky

Film kaderden bahsederek başlamaktadır. Filmin karakterleri kral, kraliçe ve prensesdir. Prensес çılgın, içinden geldiği gibi yaşamak istemektedir. Annesi ondan prenses gibi davranmasını ister. Annesinin bu istekleri onu sıkılmaktadır. Oysa prenses, ata binmeyi seven deli dolu bir çocuktur. Akşam yemekte babasıyla karşılıklı doğa maceralarını anlatmaları annesini rahatsız etmekteydi. Annesi, Lortların prensesle evlenmek için oğullarını yolladığını söylemesiyle prenses yemeği terk eder.

Lortlar ve oğulları saraya gelerek krala kendilerini tanıtip kızıyla evlenmek isterler. Aralarında kavga çıkar. Kral oradakileri sakinleştirerek yarışı kim kazanırsa kızımı o alır, der. Prensес yarışların okçulukla başlamasını istemesiyle yarışma okçulukla başlamıştır. Prensес dayanamayıp yayı kaptığı gibi oku fırlatarak tam ortadan vurdu. Bunu gören kraliçe, prensese “Saraya getirerek onları küçük düşürüyorsun bu sana yakışmadı.” deyip kızarak okunu ateşe atar. Çok kızan prenses atına atlayarak dağa kadar çıktı. Orada gördüğü esrarengiz ışıkların peşini takip ederek bir kulübeye vardı. İçeri girdi. İçerideki büyücü ne istediğini sorunca kolyesini vererek annesini değiştirecek bir büyü yapmasını istedi. Büyücünün hazırladığı iksiri alan prenses saraya gelerek annesine iksiri içirir. İksiri içen kraliçe odada fenalaşarak değişim geçirerek bedeni ayıya dönüşür. Bunu gören prenses üzülenek yaptığından pişman olur. Babası ve saraydakilerin en büyük düşmanı ayılardı. Annesini görseler anında öldürürlerdi. Onlara görünmeden saraydan çıkıp büyüü bozdurmaliydi. Bekçini annesini görmesiyle herkes onu öldürmeye çalışsa da kardeşlerinin yardımıyla annesini saraydan çıkarıyor. Büyücünün yanına giderek büyüü bozmasını istese de büyücü anlara yardım etmiyor. Dağda annesiyle baş başa kalan prenses annesinin hayatta kalması ve ayı bedeninde yaşaması için ona yardım ediyordu. Birden bir ışık belirdi. Anne irkilerek ışığı takip etti ve büyüü bir ayıyla karşılaştı. Dövüşmeye başladılar. Kız, ayı ok atıp annesine yardım ederek annesinin sırtına binip oradan

uzaklařtılar. Annesini dzelmesi iin evdeki baėın dzeltilmesi gerekiyordu. Annesinin kurtulması iin eve gitmesi gerekiyordu. Eve geldiklerinde herkesin savařtıėını gren prenses onlara yarıřı kazanan deėil kalbini kazananla evleneceėini syler. O sırada anne onu gizli yerden gururla setretmekteydi. Kral ayıyı ve yerde eřinin elbisesini grnce ayının eřini ldrdėn sanarak ona saldırır. Onu yakalayarak iple baėlarlar. Kral kılıcını ekerek ayıyı ldreceėi zaman, prenses okunu krala evirerek hayır yapamazsın o benim annem diyerek engel olur. O sırada byl ayı Morda gelir ve herkes onunla savařmaya bařlar. Onu ldrdklerinde by bozularak insan ıkar. Prensese de baėı baėlayarak annesinin de bys bozularak eski haline dnřr. Prensese sen deėiřtin der annesi hayır ikimiz deėiřtik diyerek cevap verir. Birbirlerini anlayarak mutlu řekilde yařamaya devam ederler.

ÇILGIN DOSTLAR

Yayın tarihi: 29 Eylül 2006 (ABD)

Yönetmenler: Anthony Stacchi, Roger Allers, Jill Culton

Film müziğinin bestecisi: Ramin Djawadi

Film müziği: Wild Wild Life

Oyuncu direktörleri: Ruth Lambert, Mary Hidalgo

Bax adında bir ayı geziye gitmeye karar verir. Diğer hayvanları da çağırır fakat hepsi bir bahane göstererek gitmek istemez. En iyi arkadaşı geyik Elyit'in bana hayır demez diyerek yanına gelir o da bir bahane bulur. Box geziye oyuncak ayısıyla birlikte tek başına çıkar. Canı sıkılır ve pişman olur. Sıkıntıdan bir markete girer ve oradaki bütün çikolataları yer. Arkadaşlarının onunla gelmemesine çok üzülür. Kimsenin beni üzmeyeceği bir yer bulmalıyız diyerek orada gördüğü sirke gelir. Sirkte boz ayı Dog'la tanışır. Arkadaşlarının onu üzdüğünü ve yeni bir yerde yaşamak istediğini söyler. Dod'da sirkten sıkılmıştır yer değiştirmeye karar verirler. Yerlerini değiştirirler. Box sirkteki bayan ayıdan hoşlanır. Sirk kurallarını bilmediği için çok zorlanır. Sesinin farklı olması dans edememesi bayan ayıyı çık kızdırmıştır. Box bayan ayıya ben Dog değilim ben Box'um der bayan ayı ona inanmaz. Box Dog olmadığını bayan ayıya inandırır ve birbirine aşık olurlar. Sirk zamanı yavaşmaktadır. Box sirkten sonra Rusya'ya gideceklerini duyunca şaşırır.

Dog Box'un yaşadığı bölgeye gider. Herkes Box döndü diye sevinçle karşılar. Box'un dostu geyik ondan özür diler. Dog Box gibi davranmaması ses tonunun farklı olması hayvanları şüphelendirir. Dog hayvanlara kendine hizmet ettirmeye çalışması hayvanları rahatsız eder. Dog'un Box olmadığını anlarlar. Box'a ne yaptığını sorarlar onun sirkte olduğunu yer değiştirdiğini söyler. Geyik dostuma bir özür borcum var diyerek diğer hayvanlarla sirke Box'u kurtarmak için gelirler. Dog orman hayatından sıkılır sirk'e dönmeye karar verir.

Box'un köpek dostları televizyon izlerken sirk reklamlarında Box'u görürler. Box zor durumda diye onu kurtarmak için harekete geçerler. Büyük uğraşlar sonucu sirk yerini öğrenip oraya doğru yola çıkarlar. Sirke geldiklerinde Box'un ormandaki dostlarıyla karşılaşır. Ne işiniz var diye sorduklarında Box'u kurtarmaya geldiklerini söyler. Birlikte kurtarma planı yaparlar.

Sirk başlar hayvanlar sirke gelir Box'u aramaya başlarlar ama sirkte her şeyi birbirine katarlar. Box bayan ayıyla dans yapar ve koreografi deki tutma sahnesini

başarıyla tamamlar. Bayan ayıyı etkiler. Hayvanlar Box'u bulurlar onu kaçırmak için geldiklerini söylerler. Hadi kaçalım buradan derler oda Ursa'ya konuşayım ondan sonra der. Ona buraya farklı şeyler aramaya geldim seni buldum benimle gel der. Oda burası Rus sirki ayısız olmaz gelemem onları bırakamam der. O sırada Dog gelir sizi çok özledim der ve sahneye girer. Box Ursa'ya artık bir ayı oldu der. Ursa Box'un elini tutarak sirkten çıkarlar. Ormana gidip bütün hayvanlarla mutlu yaşarlar.

ÇILGIN HIRSIZ 2

Yayın tarihi: 20 Haziran 2013 (Avustralya)

Yönetmenler: Pierre Coffin, Chris Renaud

Önceki film: Çılgın Hırsız

Film müziğinin bestecisi: Heitor Pereira, Pharrell Williams

Oyuncular: Steve Carell, Kristen Wiig, Russell Brand, Diğer

Filmin kahramanı eski hırsız Gru çocuğunun yaş gününü kutlamaktadır. Onları eğlendirmek için her şeyi yapmaktadır. KKB den ajan Vilibays yanına gelerek seni getirmeliyim der ona karşılık verse de onu etkisiz hale getirerek arabaya koyar ve deniz altındaki üste getirir. Gru siz kinsiniz diye sorara onlarda biz kötü karşıtı bir kurumuz derler. Ben kurumun müdürü Saymız Bercat diye cevap verir. Ajan Vilibays'tan görevini anlatmasını ister. Px kırk bir deneyi üzerinde çalışan laboratuvar gittiğini orada bir tavşanın canavara dönüştüren serumların yapıldığını kötü ellerde dünyayı yok edebileceğini söylerler. Kaçıranı Paradays AVM de bulduklarını ve eski kötü olarak seni oraya yerleştiririm onu yalamaya yardım etmelerini isterler. Gru ben artık babayım diyerek kabul etmez. Bunu yapmak istersen bizi ara diye kart verirler. Gru atölyesinde miyonlar la meyve jölesi üretmektedir. Lezzetli meyve jölesi üretemezler. Bu duruma üzülen Doktor Nevarro iyi olmaktan sıkıldığını ve ayrılmak istediğini söyleyerek görevinden ayrılır. Grul böyle olunca dünyayı kurtarma teklifini kabul eder ve çocuklarına da söyler. AVM ye gelerek söylenen dükkana girer Vilibays oradaydı. Neden orda olduğunu sorar, oda yeni ortağınım diye cevap verir. Suçlunun kim olduğunu aramaya başlarlar o sırada içeriye iri bir adam girer partiye davet eder. O kişinin Elmaço olduğunu söyleyerek ellerini kullanarak hırsızlık yapan, en büyük kötü olduğunu ama onu ölmüş olması gerektiğini söyler. Elmaço'nun ölmüş numarası yaptığını bu kişinin Elmaço olduğuna karar verir. Akşam eve gelir kızları uyutur. Gece AVM ye giderek Elmaço'nun dükkânın da iksiri ararken Elmaço gelir ve oradan kaçarlar.

Gündüz AVM de araştırma yaparken Gru kızlarını görür onlara ne yaptıklarını sorar, onlarda onu ziyarete geldiklerini söylerler. İş olduğunu söyleyerek onlara para verir ve alışveriş yapmalarını ister. Gru peruk satan dükkân da iksir araması yaparken çocukları gelerek büyük kızının erkek arkadaşı olduğunu söyler. Bunu duyan Gru nerede diyerek hemen onları yakalamaya gider. Onları Elmaço'nun lokantasında otururken görür çocuğun Elmaço'nun oğlu olduğunu öğrenir.

Gru bekâr olduğundan çocukları ve komşuları ona kız ayarlayıp evlendirmek istemektedirler. Ona bayanlarla yemek ayarlamaktadırlar. Komşusunun ayarladığı bayanla yemeğe çıkan Gru ortağı onu orada görerek zor durumdan kurtarmıştır. Müdür Saymız Gru'ya iksiri kaçırmanın yakalandığını o kişinin perukçu olduğunu senin hiçbir yararın olmadığını söyler. Ajan Vilibays'ın da Avustralya'ya tayini çıktığını söyler. Grul Ajan Vilibays'la vedalaşır. Çok üzülerek eve döner. Gru, Vilibays'ı telefonla aramak istese de arayamaz. Grul Elmaço'nun lokantasına gelir. Onunla konuşur ve arkasından onu takip eder. Labirentlerden geçerek onun yanına gider orada büyük mıknatısı ve Elmaço'yu görür ve sevinerek evet sen Elmaçosun kimse bana inanmadı der. Evet, numaradan ölüş yaptım şimdi kötülüğe görkemli bir dönüş yapacağım. Doktor Navarro'yla ortak çalıştığını görür. Miyonlardan canavar yaptığını ve onlardan bir ordu oluşturduğunu söyler. Onları dünyaya salacağını dünyaya hâkim olacağını söyler. Gruya gel beraber yapalım dünyayı beraber yönetelim der. Gru oradan uzaklaşır. Vilibaysta uçakta Avustralya'ya gitmekten vazgeçerek Elmaço'nun lokantasına gelir. Elmaço onun Gru'un ortağı olduğu için rehin alır. Doktor Gru'u arayarak ortağının Elmaço'nun elinde olduğunu söyler. Gru onu kurtarmak için yola çıkar.

Canavar miyonlar Gurulun evine gelerek çocuklara saldırır. Çocuklar kendini korusa da onları sıkıştırdığı sırada Doktor elindeki iğneyle minyona saplayarak eski haline dönüştürür. Gru Elmaço'yu evine geldiğinde canavar miyonlar saldırır ve evin tepesinde sıkıştırdıklarında doktor helikopterle gelerek onlara silahla eski haline döndürür. Evdeki jöleleri panzehir haline getirmişti. Silahla canavarları eski haline döndürdüler. Gru Elmaço'nun yanına gelir. Vilibays'ın nerede olduğunu sorar. Göstereyim der ve füzeyle dinamitlerle beraber bağlanmış halde görür. Elmaço kumandaya bastığında numaradan öldüğüm yanardağda patlar dediği sırada miyonlar elinden kumandayı kaparak aşağıya düşürür. Elmaço beraber dünyayı yok edebildik Grul diyerek elindeki iksiri içerek canavara dönüşür. Gru elindeki silahı ateşler ama iksir bitmiştir. Savaşmaya başlarlar. Doktorun yardımıyla etkisiz hale getirir. Vilibays'ı kurtarmaya füzeyle çıktığında Elmaço'nun tavuğu kumandaya basar ve füze ateşlenir. Füzenin üzerinde ipi keser ve Vilibays' ölebiliriz ama ben sana çıkma teklif etsem ne derdin der oda evet demesiyle aşağı atlarlar ve denize düşerek kurtulurlar. Birbirlerine sarılarak bunu kutlarlar. Güzel bir düğünle evlenirler.

ÇILGIN HIRSIZ

Yayın tarihi: 8 Temmuz 2010 (Kazakistan)

Yönetmenler: Pierre Coffin, Chris Renaud

Film müzikleri: Prettiest Girls, Despicable Me

Film müziğinin bestecisi: Heitor Pereira, Pharrell Williams

Oyuncular: Steve Carell, Pierre Coffin, Miranda Cosgrove,

Film Mısır Piramitlerinin çalınıp yerine şişme piramitlerin konulduğu anlaşılacak başlamaktadır. Bu yüzden dünyadaki tüm ülkeler tarihi eserlerini korumaya almışlardır.

Gru eve gelir ve doktor ona bağlanarak sen benim için en büyüksün ama duydun mu? Piramitleri çalmışlar, onun yanında bütün kötülerin amatör kaldığını söylüyorlar. Gru hizmet karlarını toplansın diyerek laboratuvarın da minyonlarla toplantı yapar. Piramidi çalmışlar duydunuz mu yüzyılın en iyi işi diyorlar. Bizde iyi işler yaptık ama yeni bir planım var Doktor Nevaryo'nun gayretleri sayesinde küçülten işini bulduk bunu ele geçirdiğimizde yüzyılın büyük işi ayı çalacağız der. Bunu yaparsam tüm zamanların en kötüsü olacağım der.

Gru eve gelir. Annesi arayarak piramidi sen mi çaldın diye sorar. Gru yakında çok önemli bir iş yapacağım der. Gru planı için bankaya kredi istemeye gider küçülten ışının elinde olmadan kredi veremeyeceğini söylerler. O da gizli laboratuardan küçülten ışını çalar. Uzaklaşırken piramidi çalan çocuk ondan ışını çalar. Ondan geri almak için her türlü yöntemi dener. Oraya yurttan kalan yetim kızlar gelir ve kurabiye sattıklarını söylerler. Adan tamam diyerek içeri alır. Bu nu gören Gur doktordan kurabiye şeklinde robot yapmasını ister.

Gru yetim yurduna giderek üç kızın evlat edinmek ister. Kızları evlat edinir. Eve getirir ve evin kurallarını onlara anlatır. Kızlar laboratuvar gelir orada ne yaptıklarını sorarlar Grul onları minyonlara teslim eder. Gece çocukları yatırır. Sabah çocukları baleye getirmek zorunda kalır. Arabayla kızlara robot kurabiyeleri vererek küçülten işinin olduğu eve satış yapmak için gönderir. Kızlar eve girer ve kurabiye robotlar ışını bularak Gru'nun kaçırmasına yardımcı olurlar. Arabaya biner çocuklarla kaçarken lunapark görürler. Çocukların ısrarını kıramayarak orada eğlenirler ve eve dönerler. Banka müdürünü arayarak küçülten ışını çaldığını ve kredi vermelerini söyler ama kabul etmezler. Laboratuvara inerek artık ayı çalmaktan vazgeçtiğini söyler. Kız kumbarasındaki parayı diğerleri de ellerindeki paraları vererek Gru'ya

destek olurlar. Gru evet kendi roketimizi yapacağız bankaya ihtiyacımız yok diyerek roket yapmaya başlar. Gru çocuklarla evde oyunlar oynamakta ve onlara bağlanmaktadır. Roketi tamamlarlar fırlatmaya kırk iki saat kalır. Doktor Grul kızların gösterisine rast geldiğinden tarihi değiştirmesini ister. Doktorun şikâyet etmesiyle kızlar yurda geri gider. Gru çok üzülür.

Grul robotla ayı çalmaya gitmek için astronot kıyafetini giyer. Rokete biner ve fırlatma işlemi başlar. Yükselmeye başlar. Piramidi çalan genç de füzeye yapışarak çıkmaya başlar. Onu aşağı atar. Aya çıkar ve makineyi çalıştırarak ayı küçültmeye başlar, avucuna sığana kadar küçültür ve ay benim oldu diyerek sevinir. Saatine bakarak kızların gösterisine yetişmek için hızlanarak geri döner ama yetişemez. Çocukları hırsızın çocukları kaçırdığını anlar yanına gider çocukları ister. Ayı verirsen çocukları vereceğini söyler. Ayı verir ama o çocukları vermez. Kızarak kapıyı yumruklayarak girmeye çalışır. Hırsız kaçış bölümünden uçarak kaçmaya çalışır. Atlayarak ona tutunur. Doktorun yardımıyla kızları kurtarır. Ay tekrar büyüyerek yerine geri döner. Gru kızları tekrar geri alarak kötülüğü bırakır ve mutlu şekilde yaşamaya başlarlar.

ÇİZMELİ KEDİ

Yayın tarihi: 27 Ekim 2011 (Kazakistan)

Yönetmen: Chris Miller

Süre: 96 dakika

Film müziğinin bestecisi: Henry Jackman

Senaryo: Jon Zack, Tom Wheeler

Bir kanun kaçağı kedi kendini açıklama fırsatı aramaktadır. Kasabadaki bara girer. Herkes kediyi alay eder. Birkaç hareketten sonra ben bela aramıyorum karnımı doyurmaya çalışıyorum, belki kolay avanta bulmama yararsınız der. Birkaç öneri sunarlar kabul etmez. Sihirli fasulyeleri çalabilirsin derler. Öyle bir şey yok der. Adamlar üzerindeki dövmelerle kediyi ikna ederler. Fasulyeleri elinde bulunduran Çek ve Çil'i bulmak için yola çıkarlar.

Çek ve Çil otele gelirler. Birbirlerine fasulye işini hallettikten sonra çalma ve vurma işini azaltalım diye konuşurlar. Pencereden Çizmeli Kedi ve başka bir siyak maskeli kedi belirir. Çizmeli Kedi maskeli kediyi sende kimsin fasulyeler benim der. Çel ve Çil bunları fark eder ve bunları pencereden atarlar. Çizmeli kedi maskeli kediyi yakalamak için peşinden takip etmeye başlar. Yakaladığı yerde bir sürü kedi vardır. Çizmeli Kedi maskeliye al gardını fasulyeler benim hakkım der. Müzik çalar dans etmeye başlarlar. Dövüşe döner ve Çizmeli Kedi maskelinin kafasına gitarla vurur. Kedi maskeyi çıkarır ve bayan olduğunu görünce Çizmeli Kedi yaptığına pişman olur. Ortaya eski dostu Yumurta çıkar, Ona anlamalıydım bu senin adamın der. Yumurta eskisi gibi ortak olalım fasulyeleri çalalım der. Olamaz senin ihanetini unutamam der. Bayan kedi Yumurtaya ben onu ikna ederim der ve Çizmeli Kedi'nin yanına gider. Neden ortaklığı kabul etmediği sorar.

Anlatmaya başlar: "Kurak bir yıldır aç ve sutsuzdum ta ki yetim yuvasında mola verene kadar. Melenga kendi çocuğu gibi büyüttü beni. İyilik meleğiydi. O gün Hamdi ile tanıştım çocuklar onu çevirirken çocuklardan kurtardım. Bana her zaman hayallerinden bahsederdi. Bana ortaklık teklif etti kabul ettim. Sihirli fasulyeyi aramaya başladık. Asla bulamadık. Yıllar geçtikçe hayale dönüştü. Rahat duramayıp belaya karıştık. Yumurta yuvadan sıkılmıştı Sıkınlıktan taşı fırlattı ve taş boğanın kapısını açtı. Boğa komutanın annesini boynuzlayacakken onu kurtardım. Kahraman oldum. Annem bana çizme ve şapka vererek bunları onurun ve asaletin sembolü olarak giy benim çizmeli kedim diyerek verdi. Benim yolum aydınlandıkça Hamdi'nin

yolu kararıyordu. Hamdi'yi hapisten çıkardım hep beni hırsızlığa teşvik ediyordu. Ben artık çalmak istemiyordum. Hamdi boş durmayıp bankayı soyup beni çağırmişti. Askerler bizi yakaladı. Komutan sen o çizmenin yüz karasisin dedi. Biz kaçmaya başladık onu yakaladılar ve ben kaçtım. O gün her şeyimi kaybettim yumurta bana ihanet etti”

Hamdi geldi ben geçmişti telafi edebilirim, en iyi dostumu kaybettim, tek isteğim ikinci şans vermen. Çizmeli Kedi affederek ortak çalışmaya başladılar.

Fasulyeyi almak için Çek ve Çil'in arabasına girdiler. Sihirli fasulyeyi almaya çalıştılar. Büyük mücadele sonucu aldılar. Fasulyeyi ekecekleri yere geldiler. Hamdi fasulyeyi senin ekmeni istiyorum diyerek çizmeli kediye verdi. Ekince fasulye birden büyüyerek gökyüzüne ulaştı. Onlarda yükseldi ve kaleyi gördüler. Altın yumurtlayan kazı koruyan devden gizlendiler. Kazı alarak canavardan kaçmayı başardılar.

Gece olunca uyudular. Sabah kalktıklarında Çizmeli kedi yalnızdı arkadaşları onu bırakıp kaçmıştı. Çok üzülerek sizi bulacağım der. Onları bulur ve kazı getirene kadar karşılaştıkları herkes Hamdinin adamıdır. Butün bunların tek amacı Hamdinin Çizmeli Kediden intikam almak istemesidir. Hamdi Çizmeli Kediye beni köprüde yalnız bırakmayacaktın der. Askerleri çağırarak Çizmeli Kediye yakalattır. Annesi görür onlara karşı koyma kaderine razı ol der. Özür dilerim anne seni utandırdım diyerek teslim olur. Hapiste beraber yattığı adam onu görünce Yumurta istediğini elde etmiş der. Oda sen nereden tanıyorsun onu der. O benin sihirli fasulyelerimi çaldı. Onun sayesinde hepimiz gidiciyiz, ona kazı alma dedim ama o intikam derindeydi. Neden alma dedin diye sorar Çizmeli kedi. Adam o kazın annesi arabaya geldiğinde gözü kan bürümüş olacak der. Bunu duyan çizmeli kedi gardiyanı çağırır ve kapıyı açmasını ister. Maskeli kedi Kiti onu kurtarır ve altından değerli bir şeyin olduğunu öğrendim der. Oradan çıkarlar.

Çizmeli Kedi yumurtayla yüzleşir, bunu neden yaptın der. Yumurta anne kaz geldiğinde Sanrikardo yok olacak der. Neden yapıyorsun bunu der ve anne kaz görünür. Yumurtaya bana yardım edersen seni affederim der. Denerim ve anne kazın Kediye zarar vermesini engellemek için kendini feda eder. Çizmeli kedi kazı annesine verir ve herkesi kurtarır.

Annesi çizmeli kediyle gurur duyar ve güzel sözler söyler. Çizmeli kedi maskeli kediyle efsane olarak yaşar.

EJDERHANI NASIL EĞİTİRSİN 2

Yayın tarihi: 5 Haziran 2014 (Kuveyt)

Yönetmen: Dean DeBlois

Süre: 102 dakika

Film müziğinin bestecisi: John Powell

Film insanların ejderhalar la yaptığı yarışla başlıyor. Yarışı Zebellah'ın gelini Astım kazanıyor. Hıçkık ejderhasıyla yeni uçuş teknikleri denemektedir. Uçuş yaparken bir buz yığını görürler. Orada ejderha avlayan Dragonun askerleriyle karşılaşılır. Onlarla savaşarak kurtulurlar. Onlar bütün ejderhaları toplayacaklarını söylerler. Dragonun ordusunda gecenin öfkesinin olmadığını söylerler. Hıçkık ejderhasını geri ister savaşmaya başlarlar onlardan kurtulurlar. Hıçkık köye gelince babasıyla konuşmak ister. Yeni rastladıkları buz dağdan ve ejderha ordusundan bahseder. Babası Drago Kanlıyoruk mu diyerek köyden çıkmayı ve uçmayı yasaklar. Çünkü Dragonun çok tehlikeli olduğunu söyler. Savaşa hazırlanmalıyız der. Hıçkık buna itiraz ederek onlarla konuşarak anlaşırız diyerek onları bulmak için yola çıkar. Gemiye gelerek oradaki askerlere bizi patronuna getirebilirsin der. Zebellah oraya gelerek onları kurtarır. Hıçkık itiraz ederek ben ejderhalarımızı koruyorum der. Zebellah ben Drago'yu tanıyorum onun derdi bizimle savaşmak istiyor. Mantıksız adam öldürenle mantıklı konuşulmaz dedi. Hıçkık yinede deneyeceğim diyerek oradan uzaklaşır. Yolda giderken bulutların arasında ejderha üzerinde maskeli birini görür. Hıçkık'ı yakalayarak ejderhaların olduğu bölgeye indirir. Maskeli kişiyle karşılaşılır sen kimsin diye sorar. Yanına gelerek Hıçkık sen misin diyerek, Hıçkık ben seni tanımıyorum ben senin annenim der. Hasret giderip ejderhalar hakkında konuşurlar. Yirmi yıldır ejderhaları tehlikeden koruduğunu söyler. Babasının ne yaptığını sorar. Hıçkık, babasının değiştiğini artık ejderhalarla dost olduğunu söyler. Buna inanmaz ve geçmişte yaşadığı deneyimleri anlatır. Annesi Alfa türü kocaman ejderhanın buzdan yaptığı kalede ejderhaları koruduğunu söyledi. Alfa ejderhaların yeryüzünde birkaç tane kaldığını söyler. Annesi Hıçkık'a ejderhalar hakkında bildiği her şeyi anlatır. Bizim görevimiz dünyayı ejderhalar için daha güvenilir hale getirmektir diye söyler.

Hıçkık'ın arkadaşları diğer ejderha binicileri onları merak etmişlerdi. Ejderha avcısını bizi Dragonun yerini söyleyeceksin diyerek kaçırdılar. Dragoya getirmesi için ikna ederler. Drago'nun ordusunun olduğu bölgeye gelirler. Onları gizli izlerken esir

alınırlar. Dragoyla yüzleşirler. Ona bize bir şey yapamazsınız bizim iz süren ejderhalarımız var bizi burada bulup kurtarırlar. Bize parmağını sürersen Hıçkık seni alıp yok eder. Hıçkık Kayıtsız Zebellahın oğlu dünyanın en büyük ejderha ustasıdır. Drago hayır benim ejderha ustasıyım der. Avcıya bütün Berk adasını bana yönlendirdin diye kızar. Ordusuna ejderha binicilerinin yuvasına hemen saldırmalıyız ilk önce onların Alfasını yeneceğiz sonra da Berk adasını alacağız kurtuluş bunda diyerek seslenir.

Hıçkık ejderhasına oturup Dragonun saldırmasını bekleyemeyiz biz onu bulmalıyız derken babası Zebellah gelir. Ona buraya nasıl geldiniz diye sorara oda seni buradan çıkaracağız der. Hıçkık babasına sana önemli bir haberim var der ama karısıyla karşılaşır. Karısı değişin diye yalvardım ama değişmediniz sizi yalnız bıraktım, yanıldım der. Zebellah ona seni kaybettiğim gün kadar güzelsin diyerek sarılır. Ona yeniden benimle evlenecek misin diyerek ona şarkı söyler. O da şarkıyla cevap vererek kabul eder.

Drago ordusuyla yola çıkmıştır. Ejderha yuvasına saldırırlar. Anne ejderhaları kurtarmalıyız der Zebellah biz bir takımız diyerek savaşmaya başlarlar. Drago ne olursa olsun saldırın Alfayı dışarıya çıkarana kadar der. Hıçkık ve arkadaşları savaşır. Annesi Alfayla dışarı çıkar. Drago savaş şimdi başladı diyerek annesiyle Drago karşılaşır. Drago anneyi öldürecekken Zebellah gelerek kurtarır. Alfalar birbiriyle savaşmaya başlar. Dragonun Alfası yener ve Drago anneyi yok etmesi için emreder. Zebellah peşinden giderek anneyi kurtarır. Hıçkık Dragonun yanına giderek neden yapıyorsun dünyaya hakim olmak için mi diye sorar. Ejderhalar insanları bir araya getirecek muhteşem yaratıklar der. Drago yanılıyorsun parçalayıcılar diyerek takma elini çıkarır gösterir. Korku içinde yaşamak nedir bilirim köyümün yandığını, ailemin çocukken yok edildiğini bilirim. O zaman ejderhaları yenip insanları özgürlüğe kavuşturacağıma yemin ettim der. Hıçkık o zaman neden ejderha ordun var diye sorar. O da diğer ejderhaları yok etmek için der. Bir alfan varsa bütün ejderhaları hükmedersin çünkü hiçbir ejderha onun himayesine yok diyemez diyerek Alfasını yanına çağırır. Alfa gecenin öfkesini etkileyerek Hıçkık'a saldırmasını emreder. Hıçkık ne yapıyorsun der ama yinede üzerine yürür. Bunu gören Zebellah hızlıca oraya gelir Hıçkık'ı kurtarır ama kendisi buzun içerisinde kalarak ölür. Gecenin öfkesi de çok üzülür yanına gelir fakat Hıçkık ona kızarak çekil senin yüzünden oldu der. Anne onun suçu değil kötü insanların himayesine de olan ejderhalar kötü şeyler yapar der. Drago adamlarını topla Berk'te görüşürüz diyerek oradan ayrılır. Hıçkık babasının ölmesine çok üzülür.

Hıçkırık Berkin yeni reisi olarak orayı korumalıyım diyerek bebek ejderhalarla Berk'e geri dönerken. Drago Berk'e gelerek bütün ejderhaları himayesine alarak halka reisiniz öldü sizi kimse koruyamaz diyerek saldırıya başlar. Hıçkırık ve arkadaşları da oraya geldi ve dişsiz almalıyım diyerek alfayı oyalamalarını ister. Hıçkırık dişsiz gözüne bakarak konuştu ve onu etkiden kurtardı. Dişsiz Diago'yu üzerinden atarak Hıçkını aldı. Savaşa başladılar. Gecenin Öfkesi Dişsiz Hıçkını korumak için Alfa ya karşı koyar ve onu etkisiz hale getirir. Berk'i kurtarıp Dragoyu etkisiz hale getirirler. Hıçkırık'ı reis ilan ederek kutlamaya başladılar.

EJDERHANI NASIL EĞİTİRSİN

Yayın Tarihi: 18 Mart 2010 (Kazakistan)

Yönetmenler: Dean DeBlois, Chris Sanders

Film Müziğinin Bestecisi: John Powell

Oyuncular: Jay Baruchel, Gerard Butler, America Ferrara, Diğer

Filmin kahramanı Hıçkırık adında bir Wiking çocuğudur.

Wikingler, Bor adasındaki köylerinde yaşamaktadırlar. Balıkçılık ve avcılıkla geçimlerini sağlamaktadırlar. Köyün reisi Hıçkırık'ın babası küçükken ejderhanın kafasını koparan Kayıtsız Zebelahtır. En büyük sorunları ejderha saldırıdır. Çok büyük kayıplar verdikleri halde Wiking oldukları için köyü terk etmiyor onlarla savaşıyorlardı. Ejderhalar köye saldırdıklarında yangınlar çıkarıyor, bütün hayvanları ve yiyecekleri alıp götürüyorlardı. Ejderha saldırılarından köyü korumak için sadece ejderha savaşçıları onlarla savaşa biliyordu. Hıçkırık ejderha savaşçısı olmadığı halde dışarıya çıkarak onlarla savaşıyordu. Onu dışarıda görenler ona kızıyorlardı. Hıçkırık, Geçirik adında bir demircinin yanında çalışıyordu. Demirci'nin yanında yaptığı aletle ejderhalara atış yapıp ejderha vurdum diye sevinirken başka bir ejderha tarafından saldırıya uğradığını gören babası onu ejderhadan kurtarır. En tehlikeli Ejderha Gecenin Öfkesi adındaki Ejderhadır. Hıçkırık bir Gecenin Öfkesi öldürerek kendini kabul ettirmek ve kız arkadaş bulmak isterdi. Onu kurtaran babası dışarı çıkmaması ve emirlere uyarak içeride kalması gerektiğini söyledi. Babasına kendini tutamadığını ve ejderha vurmak istediğini söyler. Babası ana sen her şeysin ama bir ejderha avcısı değilsin der.

Köy halkı ejderha saldırısından sonra toplantı yaparlar. Toplantıda konuşan Reis Kayıtsız Zebellah “ Ya biz onları bitireceğiz yada onlar bizi bitirecek.” der. Böyle beklemekle olmaz gidip onları yuvalarında öldürmeliyiz. “Benimle birlikte kimler gelecek?” der. Hiç kimse gelmez demez. O zaman geride kalanlar Hıçkırık'a bakar deyince herkes gelmez diye elini kaldırır. Gitmeye karar verirler. Kayıtsız Zebellah Geyrek'e dertlenerek Hıçkırık'ın onu dinlemediğini kafasına göre işler yaptığını söyler. Geçirik onu koruyamazsın bir şekilde dışarı çıkacaktır, onu ejderha avcısı olarak eğitmesi gerektiğini söyler.

Hıçkık, ejderha saldırısında vurduğu ejderhayı aramaya çıkar. İple bağlanmış şekilde yatan ejderhayı görür. Evet başardım onu öldüreceğim diyerek sevinir. Onu öldürüp, ciğerini sökerek babama götürüleceğim der. Hıçkık, Ejderhayı öldürmek için bıçağını çeker , kaldırır ve salpak üzere iken ejderha ile göz göze gelir ,onu öldürmeyerek bıçağını indirir. Ejderhanın iplerini keser. Serbest kalan ejderha bir hamleyle Hıçkık'ı altına alır göz göze gelirler ve onu bırakarak kaçar. Ejderha yaralandığından uçmaya çalışsa da uçamayıp yere çakılmaktadır.

Eve dönen Hıçkık'ı babası karşılar. Ona artık ejderha avcısı eğitimlerine başlayabileceğini söyler. Hıçkık, kendisinin ejderha öldüremeyeceğini söyleyerek kabul etmez. Babası eline balta vererek sıkı çalışırsan başarabilirsin der. Hıçkık, istemeyerek de olsa eğitimlere başlar. Eğitim alanında gerçek ejderhalarla nasıl ejderha avlandığının çalışmalarına başlarlar. Hocası bir ejderhanın her zaman öldürmeyi amaçladığını söyler. Hıçkık, bir anda o ejderhanın neden onu öldürmediğini düşünür. Eğitim hocası "Ejderha Nasıl Öldürülür" kitabını kimin okumak istediğini sorar. Hıçkık ejderhalar hakkında bilgi edinmek için kitabı alır.

Hıçkık kocaman bir balıkla uçamayan ejderhanın yanına gitti. Ejderhayla karşı karşıya geldiklerinde niyetinin kötü olmadığını anlaması için belindeki bıçağı attı. Göz göze geldiler. Elinde balık olan Hıçkık ejderhaya dokunmaya çalışıyor ve ejderha geri çekiliyordu. Yavaş yavaş birbirlerine ısındılar. Ejderha onun yaptığını yapmaya çalışıyordu. Hıçkık ejderhaya dokunmayı başardı. Ejderha sohbetlerinde ejderhaların uçmaması için kanatlarının koparılması gerektiğini öğrenen Hıçkık bulduğu ejderhanın neden uçmadığını anlar. Atölyede ona bir kanat yaparak yanına gider. Kanadı ejderhaya takar. Ne olduğunu anlamayan ejderha uçmaya başlar. Hıçkık da ona tutunarak birlikte uçar. Ejderha Hıçkık'ı üzerinden kanat kapanır ve ejderha düşer. Hıçkık ejderhanın uçabileceği şekilde kanat yapmayı sürdürür. Sonunda ejderhayı uçurmayı başarır. Ejderhayla birlikte değişik pozisyonda uçuş çalışmaları yaparlar. Zorlansalar da sonunda birlikte uçarlar. Ejderhalar hakkında bilinen her şeyin yanlış olduğunu, ejderhaların eğitilebileceğini anlar. Ejderhayla bu iletişimi ejderhalar hakkında detaylı bilgi kazanmasını sağlar.

Hıçkık'ın ejderha avcılığı eğitimleri devam etmektedir. Eğitim alanında karşılaştığı ejderhaları zarar vermeden etkisiz hale getirmektedir. Seferden dönen Zebellah'a oğlu Hıçkık'ın ejderhaları kendi yöntemiyle etkisiz hale getirdiğini anlatırlar. Babası gururlanır. Hıçkık'la karşılaşan babası ondan bir şeyler gizleyip gizlemediğini sorar.

Hıçkılık'ın tavırlarından şüphelenen Astrid onu takip eder. Hıçkılık'ı ejderhanın yanında görür. Yanlarına gidince ejderha korkarak tepki gösterir. Hıçkılık korkmaması gerektiğini onun dost olduğunu söyler. Hıçkılık Nasrin'i de ejderhanın üzerine oturarak uçmaya başlarlar. Gökte her türlü uçuşu yaparlar. Ejderha onları ejderha sürüsüyle ejderha yuvasına getirir. Bütün ejderhaların yemlerini oraya getirdiklerini ve orada dev bir ejderhaya attıklarını görür. Orası babasının ve köylünün ejderhaların kökünü kazımak için arayıp ta bulamadıkları yeri.

Hıçkılık ejderha avcısı eğitimlerinde ejderha öldürme hakkı kazanmıştı. Ejderhayı öldüreceği gün gelmişti. Hıçkılık arenaya çıktı. Babası ondan gururla bahsetmekteydi. Hıçkılık ejderhayı bir şekilde sakinleştirmeliydi. Hıçkılık'ın ejderhayı sakinleştirmeye çalıştığını gören babası onu öldürmesi gerektiğini söyledi. Panikten ejderhayı sakinleştiremeyince ejderha ona saldırmaya başladı. Astrid de arenaya girerek ona yardımcı olmaya çalıştı. Sesleri duyan Hıçkılık'ın eğittiği ejderha oraya gelerek Hıçkılık'ı ejderhanın pençelerinden kurtarır. Oradaki köylüler onu yakalar ve tutsak ederler. Hıçkılık bu duruma itiraz ederek onun dost olduğunu söyler. Onlarla dost olabileceklerini söyler. Babası onlar bizim köyümüzü yakıp her şeyimizi yok eden yaratıklar olduğunu bunun mümkün olmayacağını söyler. Hıçkılık babasına ejderha yuvasında ejderhanın olduğunu söyler. Babası "Demek sen orayı biliyorsun." der. "Oraya gidip onları yok edeceğim." der. Adamlarına gemileri hazırlamalarını ve ejderhayı gemiye bağlamalarını emreder. Ejderha yuvasına doğru yola çıkarlar. Ejderha yuvasını bulurlar. Dev ejderhayla karşılaşırlar.

Hıçkılık, bir şeyler yapması gerektiğini düşünerek eğitim alanındaki ejderhaları sakinleştirerek arkadaşlarıyla birlikte ejderhaların üzerinde ejderha yuvasına giderler. Orada dev ejderhanın babasını ve köylüleri yok edecekken onlarla savaşırlar. Babasının yardımıyla gecenin öfkesi eğittiği ejderhanın zincirini çözerek onun üzerinde savaşırlar. Dev ejderhayı öldürürler. Hıçkılık, savaşta ayağını kaybetmiştir ve demirden ayak yapılmıştır. Onun yürümesine eğittiği ejderha yardım etmektedir. Vikingler köyünde insanlar ve eğitilen ejderhalar mutluluk içerisinde yaşamışlardır.

KAHRAMAN MAYMUN

Yapım Yılı: 2012-Danimarka

Yönetmen: Jan Rahbek

Senaryo: Jan Rahbek

Kumsal polisi olarak çalışan “Marko” sahilde sahipsiz bir simit görür. Tehlike oluşabileceğini düşündüğünden durumu başkana bildirir. Başkan da objeye bakarak bu bir suikast girişimi diyerek objeye ateş ederek yok etti. Başkan Morko’yu tebrik ederek gönderir.

Marko sahilde çocukluk arkadaşı Lulu’yu görür ve onunla konuşur. Ona plaj polisi olduğunu söyler. Lulu müziği için güzel egzotik sesler kaydetmeye geldiğini söyler. Ses dinlemek için ağaca çıkar ve oradan düşerler. Beraber ritmik sesler çalarak dans ederler.

Adaya büyük bir gemi yanaşır. Oraya robot şeklinde bir bina kurar ve gider. Bu Markobu tuhaf şey nedir diyerek şaşırır. LiliMarko’ya:“Bir içeri girip bakalım.” der. Marko içeri girer, ışıklar yanar ve oradaki: “Merhaba Carlos’un Kumarhanesi’ne hoş geldiniz.” der. Marko:“İzin aldın mı?” diye sorar. “Boş ver izni” diyerek cevaplar. Müzüğün sesini duyan sahildekiler oraya gelir. Carlos Lili’nin orada şarkı söylemesini ister. Marko durumu bildirmek için komutanın yanına gider. Carlos’un izin almadan sahilde bina kurduğunu söyler. Komutan silahları binaya nişan aldırır ve o sırada Carlos oraya gelir. Komutana:” Tüm saygıdeğer başkanların bir kumarhanesi olması gerekir.” diyerek onu ikna eder. Marko itiraz eder ama başkan kabul etmeyerek kumarhaneyi açar.

Carlos Lili’yi dans edip şarkı söylemek için gazinoya çağırır. Marko merak ederek camdan onları izlemek için ağaca tırmanır. Dengesi dağılır kendini kurtarayım derken binanın içerisine düşer. Düştüğü odada televizyonda bina yürüyerek komutanın kalesine gittiğini görür. Oraya Carlos gelir,Marko:” Kötü robotun komutana zarar veremeyecek.” diyerek ona elektro şok verir ve kelepçe takar. Gazinoda Lili’nin gösteri yapacağı sırada, Carlos’u sahneye getirerek, komutana televizyonda gördüğünü anlatır. Carlos: ” Görüntünün tamamını izlerseniz robotun amacı kaleyi korumaktır.” diyerek komutanı ikna eder. Komutan Marko’yu görevden alır. Buna itiraz edince yakalama emri verir. Marko kaçmaya başlar. Kaçarken Lili’yi

görür konseri bozulan LiliMorko'ya çok kızar ve onu görmek istemediğini söyler. Morko çok üzülür ve kaçmaya devam eder.

Marko denizde bir kütük üzerinde sürüklenirken korsanlar tarafından yakalanır. Onlara:"Beni öldürün ölmek istiyorum." der. "Neden ölmek istiyorsun, aşk acısı mı çekiyorsun?" der. Onlara Lülü'yü anlatır ve bir daha göremeyeceğini söyler. Korsanlar sen altın kalpli bir insansın, diyerek onu affederler. Onun acısını unutturacaklarını söylerler. Beraber yaşamaya başlarlar ve dost olurlar.

LiliMarko'yu özlemekte nerede olduğunu merak etmekteydi.Carlos herkese bir sürprizi olduğunu söyleyerek maskesini giyer ve robotu çalıştırır. Komutanın kalesine doğru gider ve saldırmaya başlar. Komutan:"Marko haklıymış." diyerek silahla ateşlemeye başlar. Karlos robotuyla komutanı esir alarak karakolu yıkar ve orada robotu durdurur. Artık yeni başkan benim, der. Herkes Carlos'un gerçek yüzünü öğrenir. Ona karşı gelirler. Carlos onlara ışık vererek onları kendi etkisine alır. Lili dışarıyla bağlantı kurarak başlarının dertte olduğunu ve Markoyu bulup söylemesini ister.

Bunu duyan kisiMarko'yu bulmak için tekneyle denize açılır. Korsanlar onu yakalar ve geminin direğine bağlarlar. O Marko'ya:" Carlos plajı ele geçirdi, beni Lili gönderdi herkesi köleye çevirdi"der. Kaptan ::"Marko'ya oraya gitmelisin orada seni bekleyen bir bayan var oraya git." der. Marko evet, giderek onları kurtarmalıyım, der. Kaptan bizde sana yardım ederiz diyerek beraber karaya gelirler. Carlos Lili'yi zorla etkilemeye çalışırken ona durmasını söyleyerek ateş ederler. Robot gezmeye başlayarak sahile gelir gemiyi kaldırarak içerindekileri içine alır. Marko kaçmaya çalışır. Robot Marko'yu ayağıyla ezer. Morko yerde öylesine kalır. Bir süre sonra kalkar ve Carlos'un Lili'yi ışıkla etkilemek üzere olduğunu görür. Onu engellemek için teleferiğin koltuğuna oturur ve kendini oraya fırlattırır. Lili'yi kurtarır ve Carlosu ve robotu etkisiz hale getirir. İnsanları ve komutanı kurtarır . Carlos'u yakalattırır. Marko Lili'nin kalbini kazanır.

KARINCA Z

YAYIN TARİHİ:2 Ekim 1998 (ABD)

YÖNETMENLER: Erik DARNELL, Tim JAHNSON

OYUNCU DİREKTÖRÜ: Leslee FELDMAN

FİLM MÜZİĞİNİN BESTECİSİ: Harry GREGSON-WILLIAMS, John POWELL

SENARYO: Todd ALCOTT, Chris WEİTS, Paul WEİTZ

Film Karınca Z, Prenses, Kraliçe ve Komutanlar arasında geçmektedir.

Karınca Z aslında kolonide çalışan bir işçi karıncadır. Anne sevgisini yetersiz bulan Karınca Z buna bağlı olarak kapalı mekan korkusu yaşar. İşçi karınca olarak yaşamak istemez. Barda eğlenirken Prenses karınca ile tanışıp dans eder. Ona aşık olur. İşçi olarak ona ulaşamayacağı için asker karıncayla yer değiştirir. Yer değiştirdiği askerin yerine savaşa gider ve savaştan kurtulan tek o olur. Savaşın kahramanı ilan edilen Karınca Z, halkı selamlamış ve Kraliçenin huzuruna çıkarılmıştır. Karınca z ile tanıştığından memnuniyet duyduğunu ifade eden Kraliçe, onun bir kahraman olduğunu söyler. Bu sözleri duyan Karınca Z şımarır ve gururlanır. Onun bu halinden bir kahraman olmadığı, aslında kolonide bir işçi olduğu anlaşılır. Prenses Karınca Z'yi hatırlayarak "Sen barda dans ettiğim karınca değil misin?" der. Karınca Z ne dediğini bilemeyerek tam bir açıklama yapamaz. Bunu duyan komutan "Nasıl bir işçi benim nişanlımla dans edebilir?" diyerek onu tutuklatmak ister. Bu durumdan ürken Karınca Z Prenses'in arkasına sığınır. Bunu gören Kraliçe "Kızımı rehin alıyor." diyerek bağırır. Aslında rehin almak gibi bir fikri olmayan Karınca Z'nin aklına rehin alma fikri gelir. Prenses'i rehin alır. Kendisini kurtarmak isteyen Prenses ile Karınca Z birbirini iterken kuyuya düşerler. Farkında olmadan koloninin dışına çıkarlar. Tan olarak nerede olduklarını bilmeyen Prenses ve Karınca Z ortak hareket etmek zorunda kaldılar. Aslında koloniye dönmek isteyen Prenses Karınca Z'nin Karınca Cenneti'ne gitmek istemesiyle koloniye gidememiş, çaresiz kalarak Karınca Z ile gitmek zorunda kalmıştır.

Kolonideki işçi karıncalarda Karınca Z'nin yaptıklarından haberdar olmasıyla ayaklandıkları ve ihtilal başlattıkları görülmektedir. Bu ayaklanmadan rahatsız olan Komutan Karınca Z'nin Prenses'i kaçırmak için ihanet içerisinde olduğu konusunda işçileri ikna etmiştir.

Karınca Z ile Prenses yolda birçok tehlike ile karşı karşıya kalmışlar. Bu zorluklar onların birbirine kenetlenmesini ve yakınlaşmasını sağlamıştır. Duygusal bir bağ oluşmuştur.

Karınca Z'nin Karınca Cenneti'ne gittiğini öğrenen Komutan, askerlerinden Prenses'i geri getirmelerini ister. Komutan'ın askeri Karınca Cenneti'ne gelir ve Prenses'i bulur. Karınca Z'yi sorar. Onun zarar görmesinden korkan Prenses Karınca Z'nin öldüğünü söyler. Komutanın emri üzere onu geri getirmek zorunda olduğunu söyler. Karınca Z den hoşlanan prenses gitmek istemez. Emir aldığı söylenen asker onu zorla götürür.

Prensesin almadığını gören Karınca Z telaşlanır üzülür ve bir şeyler yapması gerektiğini düşünür. Ama elinden bir şey gelmez. Karınca Cenneti'ne gelirken Karınca Z ile Prenses'e yardım eden arı, Karınca Z'yi koloniye getirir. Koloninin açılışını bahane edip askerleri atlatan Karınca Z Prensesin Komutan tarafından alıkonulduğunu fark eder. Karınca Z Prenses'i görünce çok sevinir ve sarılırlar. Komutanın amacının Kraliçe'nin koloni üzerindeki hakimiyetini ele geçirmek olduğunu Karınca Z ye anlatmak isteyen Prenses koloninin de tehlikede olduğunu söyler. Koloniyi kurtarmak için harekete geçtiklerinde Kraliçenin koloniye hitap ettiğini görürler ve yanına giderler. Kendisinin ve koloninin tehlikede olduğunu Komutanın kendisine oyun oynadığını söylerler. Bu arada koloninin sular altında kalacağını anlayan Karınca Z, işçilerin yanına gider ve kazımayı bırakmalarını ister. Çünkü kazdıkça koloni sular altında kalacaktır. Artık iş işten geçmiş son kazma atılmış, sular sızmaya başlamıştır. Sudan kaçan karıncalar koloninin merkezinde buluşmuştur. Her geçen dakika su seviyesi yükselerek karıncalar panik halinde kalmışlardır. Bunu gören Karınca Z üst üste yumak oluşturarak kurtula bileceğini söyler. Bütün karıncalar yumak oluşturarak dışarıya çıkarlar. Karıncalar yukarıya ulaştıklarında karşılıklarına Komutan ve askerleri çıkar. Karıncaların generalden yardım istemelerine rağmen Komutan'ın yardım etmediğini gören Komutan'ın yardımcısı ,uzun zamandır Komutan'ın ihanet içerisinde olduğunu söyleyerek Komutan'ı saf dışı bırakır.Askerlere karıncaların yukarı çıkmalarına yardım etmelerini emreder.Kendisi de suya düşen Karınca Z'yi kurtararak baygın halde

bırakır.Prens Karınca Z'yi öper ve Karınca Z uyanır.Böylece koloni mutlu günlerine kavuşmuş olur.

KARLAR ÜLKESİ

Yayın Tarihi: 19 Kasın 2013 (Hollyiwood)

Yönetmenler: ChrisBuck, Jennifer Lee

Film müziğinin bestecisi: ChristopheBeck

Film müzikleri: InSummer, LetItGo, FixerUpper, Diğer

Oyuncular: IdinaMenzel, KristenBell, JoshGad, JonathanGroff,

Film iki kız kardeş Prenses Anna ve Prenses Ersä arasında geçmektedir. Büyük kardeş Ersä sihirleri olan bir kızdır. Ersä bu güçlerini kontrol edememektedir. Kardeşi ile avluda oluşturduğu karlarla oynayarak kardan adam yaparken istemeyerek kardeşini düşürür.Durumu anne ve babasına bildirir.Kraliçe anne ve Kral baba kızlarını kurtarmak için Trollerin yanına gelmiş ve onlardan yardım istemiştir. Trol, kardeş Anna'yı kurtararak abla Ersä'ya güçlerinin daha da büyüyeceğini ve onu kontrol etmeyi öğrenmezsen çok büyük tehlikelere yol açacağını söyler. Kral, kızı Ersä'nın güçlerini kontrol etmeyi öğrenene kadar, sarayın geçidini kapatabileceğini, sarayda çalışan kişi sayısını azaltabileceğini, halkla teması kesebileceğini, hatta Ersä'nın kardeşi Anna ile bile görüştürmeyeceğini söyler.

Ersä, büyüdükçe güçleri de büyümekte, bu durum kendisini ve anne-babasını tedirgin etmektedir. Babası ve annesi onun bu durumuna çözüm bulmak için uzak ülkelere gitmeye kara verirler. Yolda gemileri fırtınaya kapılır ve hayatlarını kaybederler. Olaydan üç yıl sonra prenses Ersä reşit olarak Kraliçe tacı takarak ülkenin başına geçecektir.

Ersä, reşit olur taç giymesi gerekir.Tören yapılacağından kapılar açılacak, bundan ötürü halk kraliçe ve prensesi çok merak etmektedirler. Bu sırada sarayda tören için hazırlıklar yapılmaktadır.

Kapıların açılmasıyla dışarıya çıkan Anna Güney Adaları Prens'i Hans ile tanışır.İlk kez bir erkekle tanışan Anna,Hans'aaşık olur.

Sarayda taç töreni başlamıştır. Ersä'ya taç takılarak Elinder kraliçesi ilan edilmiştir. KraliçeErsä ile prenses Anna halka tanıtılmış ve eğlenceler başlamıştır. Ülkenin ileri gelenleri kızları dansa davet etmiştir. Kardeşler törende ilk kez sohbet etme fırsatı bulmuşlardır. Anna Ersä'ya "Her zaman bugünkü gibi beraber olsak çok iyi olur."

der.Ersa:“Olmaz, olamayız.” deyince Anna bu duruma her zamanki gibi bir anlam veremez.

Anna törende Hans'ı görür ve onun yanına gider. AnnaHans'a ondan hoşlandığını söyler. Hans'ın da ona karşı boş olmadığını ve ondan hoşlandığını söyleyerek Anna'ya evlilik teklifinde bulunur.Anna evlilik teklifini kabul eder,Hans'ın elinden tutup Kraliçe Ersa'nın yanına getirir.Hans'ı Ersa ile tanıştıırarak onunla evleneceğini söyler.Kraliçe Ersa Anna'ya yeni tanıştığın bir adamla evlenilmeyeceğini söyleyerek kabul etmez.Bu duruma çok üzölen Anna:“Neden beni ve herkesi dışlıyorsun?” diyerek Ersa'nın güçlerini gizlemeye çalıştığını eldivenini çekerek alır.Ersa sinirlenerek “Yeter!” diyerek bağırınca her taraf buzolur. Gizlemeye çalıştığını sihirli güçleri açığa çıkmış olur. Herkes şaşkınlık içerisinde neler olduğunu anlamaya çalışır.Sırları açığa çıkan Ersa üzgün şekilde kaçmaya başlar.Kaçarken her tarafbuz haline dönüşerek, karlar yağmaya başlar.Kuzey Dağın'dakendisine buzdan bir saray yapar.

Ölke üzerinde kötü emelleri olan insanlar,“Kraliçe ölkeyi lanetledi o bir büyücü” diyerek halkı kraliçeye karşı kışkırtmaya çalışırlar.

Duruma çok üzölen Anna ölkeyi Hans'a teslim ederek, kardeşi Ensa'yı bulmak için yola çıkar. Yolda buz satıcısı Kristo ile tanışır.Ondan kendisini Kuzey Dağı'na getirmesini ister.Prensesin isteğini geri çevirmeyerek birlikte yola çıkarlar.KristoAnna'ya kraliçeyi deli eden şeyin ne olduğunu sorar.Anna o gün tanıştığını kişiyle evlenmek istediğini söylediğini için kızdığını söyler.Duruma şaşırın Kristoff kraliçenin kızmakta haklı olduğunu ve yeni tanıştığın bir kişiyle evlenmek istemenin çok saçma bir fikir olduğunu söyler.Anna ise bu durumun çok ciddi bir aşk olduğunu söyler.Yoldabirçok tehlikeyle karşılaşmaları birbirlerini daha iyi tanımalarını sağlar.Yolda Ersa'nın yaptığı kardan adamla karşılaşır ve onu konuşabilmesine çok şaşırırlar.Yola onu da alarak devam ederler.Sonunda Kuzey Dağı'na Ersa'nın buzdan sarayına gelirler .Anna Ersa ile yüzleşir. Ersa ona ve ölkesindeki insanlara zarar vermekten korktuğundan Anna'ya:“Derhal saraya geri dönmelisin ben burada mutluyum sense saraya aitsin.” der.Anna :“Olamaz benimle gelmelisin.” diyerek ısrarcı olunca Ersa kızarak dönünce Anna'nın kalbine buz saplanır.Kristoff koşarak Anna'yı tutar.Ersa bunlarda kim diyerek onları uzaklaştırmak için kardan canavar yaparak oradan uzaklaştıır.

Saraya geri dönerken Anna'nın saçları beyazlamaya başlar.Durumdan rahatsız olan Kristoff onun bu durumuna çözüm bulmak için Anna'yı Trollerin yanına getirir.Kritoff'nunAnna ile beraber geldiğini gören Tröller ona şarkı söyleyerek bu kızla evlenmesi gerektiğini söylerler.Kristoff olamaz kızın bir sevdiği olduğunu

söyler.BilgeTröl prensesin kalbine buz sapladığını bunu ancak gerçek bir sevgi öpücüğünün eritebileceğini söyler.Kristoff bunu duyunca prensesi hemen Hans'ın yanına getirmesi gerektiğini söyler.

HansAnna'nın tehlikede olduğunu düşünerek gönüllü kişilerle onu kurtarmaya yola çıkar.Kuzey Dağına Ensa'nın buzdan sarayına gelerek onu rehin alıp saraya getirirler.Zincirle bağlarlar.

Kristoff ,Anna'yı geyiği ile hızlı bir şekilde saraya getirir.Görevlilerden hemen onu Prens Hans'a getirmelerini ister.Görevliler Anna'yıHans'agötürürler.AnnaErsa'nın kalbine buz sapladığını ve bunu gerçek bir sevgi öpücüğünün eritebileceğini söyler.HansAnna'ya keşke dünyada seni seven biri olsaydı diyerek,amacınınErsa'yı öldürerek Elender'ikultaran büyük bir kahraman olmak olduğunu söyler.Şömineyi söndürerek Anna'yı odada ölüme terk eder. İçeri geçerek oradakilere Anna'nın öldüğünü, onu Ersanın öldürdüğünü söyler.Oradakiler artık Ersanın öldürülmesi gerektiğine karar vererek Ersanın yanına gitmek için hareketlenirler.Gürültülü sesin kendine doğru geldiğini duyan Ersa demirleri kırarak oradan dışarıya kaçar.

Anna odada donarken onu Ersanın yaptığı arkadaşı "Kardan Adam" bulur.Erime tehlikesi olduğu halde şömineyi yakar.Ona ne olduğunu sorar.AnnaHans'ın ihanetini anlatır.Kardan Adam onun gerçek aşkının Kristo olduğunu söyler ve Kristoff'u bulmak için saraydan çıkarlar.Dışarıda dehşet bir tipi vardır.Anna yavaş yavaş donmaya başlamıştır.Havada dönen bulutları gören KristoffAnna'nın başının tehlikede olduğunu anlayarak geri döner ve dışarıda donmakta olan Anna'yı görür.

Dışarıda Ersa'yı bulan HansAnna'nın onun yüzünden öldüğünü söyler.Bunu duyan Ensa kahrından yere çömelerek ağlamaya başlar.Bunu fırsat bilen Hans kılıcını çıkarıp ona doğru hamle yapar,bunu gören Anna kardeşini kurtarmak için kılıcın önüne kendini siper eder ve o anda buz olur, kılıç buza çarparak kırılır.Ersa kardeşinin buz olduğunu görünce ona sarılarak hüngür hüngür aşlamaya başlar.Buz eriyerek Anna eski haline döner.İki kardeş birbirine sarılmaya başlar.Sevginin buzu erittiğini ve sevginin büyüü bozduğunu öğrenirler.Onların birbirine olan sevgisi buzları eritir ve kışı bitirerek ülkeye tekrar yazı getirir.

Hans ve kötü niyetli insanlar ülkeden kovulur.Anna ile Kristoff evlenir.Kraliçe Ersa güçlerine hakim olmayı öğrenir.Ülkede mutluluk hakim olur.

KAYIP BALIK NEMO

Yayın tarihi: 30 Mayıs 2003 (Kanada)

Yönetmenler: Lee Unkrich, Andrew Stanton

Süre: 107 dakika

Film müziğinin bestecisi: Thomas Newman

Film bir çift balon balığının yavruları olma sevinçlerini paylaşırken, büyük bir balığın saldırısı sonucu, yumurtaları ve dişi balığı yemesiyle başlar. Sadece bir yumurta kalır. Baba balık onu alarak annesinin koymak istediği Nemo ismini koyarak onu koruyacağına söz verir. Nemo doğup büyür ve okul zamanı gelir. Babası onun her şeyiyle ilgilenmekte ona okyanusla ilgili her şeyi öğretmektedir. Babası Nemo'yu okula getirir. Okulda çocukların vadiye gideceklerini duyan baba panik yapar ve onların peşinden gider.Nemo'nun yanına gelerek: “ Sen yüzemiyorsun, okyanusa açılmayacaktın değilmi?” diye sorar.Nemo itiraz ederek sen okyanustan korkuyorsun diye benim yüzmem engel oluyorsun, der.Babası hayır sen yüzemiyorsun, der ve Nemo ona senden nefret ediyorum diyerek cevap verir.Babasına kızarak okyanusa açılır ve teknenin altına kadar yüzer. Dalgıçlar Nemo'yu yakalar. Babası onların peşinden kurtarmak için gider. Yolda balıkla karşılaşır. Balık yemeye karşı köpek balıklarıyla karşılaşır, onlarla tanışma toplantısı yaparlar. Baba konuşma yaparken dalgıcın düşen gözlüğünü görür ve oraya yönelerek bunlar benim oğlumu kaçırdılar, der.Gözlüğü aldıklarında köpek balıkları onlara saldırır onlardan kaçmaya başlarlar.Baba gözlüğün üzerinde yazan adresi okur. Sidney'e gitmek için arkadaşıyla yola çıkar. Akıntıya kapılarak kaplumbağaların yardımıyla Sidney'e varır. Başından geçenleri kaplumbağalara anlatır. Onun bu gayreti dilden dile dolaşarak okyanustaki canlıların hepsinin duymasına neden olur. Nemo'nun camda tanıştığı pelikan bunu duyar.

Nemo'yu dalgıç dişi kliniğindeki akvaryuma koyarlar. Oradaki balıklarla tanışır. Babasının nerede olduğunu sorar. Onlara okyanustan geldiğini söyler. Oradaki balıklar dişçinin dişi tedavisi hakkında konuşurlar. Pencereye pelikan gelir ve ne olduğunu sorar, balıklar:“Kanal tedavisi yapılıyor.” diye cevap verirler. Tedavi hakkında yorum yapar. Nemo'yu görünce bu da kim? diye sorar, balıklar okyanustan geldiğini söylerler oda “Benim yurdumdan gelmişsin.” der. Dişçi martıyı görür, “Hayır, onlar senin balıkların değil.” diyerek oradan uzaklaştırır. Dişçi yeğeninin resmini Nemo'ya göstererek yeni sahibine “Merhaba de cuma günü seni almaya gelecek,” der. Duyan balıklar: “ Olamaz o bir balık katili.” diyerek üzüldüler. Nemo:

“Olamaz babama gitmeliyim.”diyerek ağlamaya başlar. Akvaryumdaki balıklar onu çocuğa vermemek için kaçmaya karar verirler. Planlar yaparlar.

Babasının Nemo’yu aramak için Sidney’e geldiğini duyan pelikan hemen dışının penceresine gelerek Nemo’ya baban seni aramak için Sidney’e geldiğini söyler. Köpekbalıklarını yenerek milyonlarca kilometre geldiğini söyler. Bunu duyan Nemo akvaryumun temizleme motorunu durdurur. Kirlenince, akvaryum temizlenirken kaçmaya çalışırlar. Akvaryumu çok kirletirler. Dışçı gelince akvaryumu temizlemem gerektiğini söyler. Balıklar buna çok sevinirler. Sabah olduğunda akvaryumu temizleyen yeni motor taktıklarını görürler. Dışçı akvaryumdan Nemo’yu alarak poşete koyar. Babası da arkadaşıyla Sidney’e varır. Onları gören pelikan ağzına alır ve sizi oğluna getireceğim der. Dışçıye giderler ama Nemo’yu almadan dışçı onları dışarı atar. Nemo ölü taklidi yapar çocuk uyan diye poşeti sallarken akvaryumdaki balıklardan biri çocuğun üzerine atlar çocuk korkar poşeti atar poşet yırtılır Nemo düşer. Balığın hamlesiyle Nemo kulözete düşer, kulozet suyuna kapılarak okyanusa kadar yüzer ve kurtulur. Babası Nemo’nun öldüğünü düşünerek döneceğini söyler. Nemo Doriyi görür: “ Merhaba babamı gördün mü?” der. Dori sen Nemo’sun diye sevinir. Babasını bulurlar o sırada Doriağa takılarak yakalanır, Nemo“Onu kurtarmalıyız.” der. Nemo bütün balıklara ağın tersine doğru yüzmelerini ister ve bütün balıklar yüzmeye başlar ve ağ kopar balıklar kurtulur. Nemo ve babası yurtlarına geri dönerek mutlu şekilde yaşarlar.

KORSAN SELKİRK

Yayın tarihi: 2012 Uruguay

Yönetmenler: WalterTournier

Süre: 80dakika

Senaryo: EnrriqueCortez, MarioJacoh

Altın bularak zengin olmayı hayal eden birinin hikâyesini anlatıyor. Barda Espalaza'nın gemicileri içki içmektedir. Malina'yı aramaya çıkmak için gemilerine deniz subayı bulunca denize açılacağını söylerler. Bunu duyan Selkirk: "Ben varım." der ve kaptanın yanına gider. Malina'ya giden tüm yolların haritasıyla geminin subayı olmak istediğini söyler. Haritaya para teklif ederler; ama o bensiz olmaz harita sahibinin kaderini belirler, onu alan beni de kabul eder. Deniz subayı olarak kabul edilir. Ganimetin yedide biri karşılığında anlaşılır.

Sabah gemiye binerek yola çıkacakken aşçının olmadığını fark ederler. Oradan biri gelerek:"Ben aşçı Pol'un yeğeniyim, beni kendi yerine gönderdi." der. Aşçı olarak gemiye alınır. Aşçı erkek kılığında girmiş bir bayandır. Gemideki çalışanların kaba ve düzensizliğinden şikâyet ederek onları düzene sokar Selkirk aşçının Bayan Getrik olduğunu öğrenir. Bayan ondan kaptana şikâyet etmemesini ister. Oda kadere bırakalım, diyerek cevap verir. Kaptanla SELKİRK rota konusunda tartışılır. Sarkıt güvertede personelle devamlı kumar oynamakta ve onların paralarını almaktadır. Kaptan aşçı Getrik'ten Selkirk'in haritasını çalmasını istemektedir. Selkirk haritayı yanından ayırmadığından çalamamaktadır. Günlerdir rüzgâr esmediğinden gemi ilerleyememekte, gemideki erzak tükenmekte, çalışanlar gerilmekte ve sıkıntılar artmaktadır.

Paraların bitmesiyle fasulyeleri para yerine koyarak kumar oynarlar. Fasulyenin üzerine rom damlamasıyla filizlenir, büyüyerek gemidekilere saldırmaya başlar. Selkirk kökünü keserek onu öldürür.

Gemi fırtınaya takılarak kayalık alana sürünür. Sarkıt dümeni alarak gemiyi kurtarır. Karaya varırlar. Karadan yiyecek ve içecek alırlar. Kaptan ve güverte Selkirk'in haritasını aldıklarını sanarak onu karada bırakarak açılırlar.

Adada kalan Selkirk yaşamını sürdürmek için yiyecek ve içecek bulur. Günlerce geminin gelmesini bekler. Umudunu kesen Selkirk adada kendine yaşan alanı oluşturmaya başlar. Kendine ev yapar, hayvanlar yakalar, tarım yapar, çanak çömlek yapar, balık yakalayarak kendine çok güzel yaşam alanı oluşturur. Bu durum

Selkirk'ın hořuna gitmeye bařlamıřtır. Gelen gemilere grnmeyerek onların gmdđ altınlarla kařık, atal, tabak yapar. Yařam devam ederken bir gemi yanařır gemiden, Getrikiner Selkirk'i grr, yařıyormuřsun, diye sorar. Kocasıyla tanıştır. Selkirkonları oluřturduđu kyde misafir eder. Giderken onunda gelmesini isterler. Selkirk parayla kura atar ve gitmeye karar verir. Btn eřyalarını toplar, kedisinide getirmek ister, kedi kaar. Altınlarını kayaların altına bırakır ve gemiye biner. Gemiden kayalara ateř ederek altınlar kayaların altında kalır.Selkirk piřman olur gitmekten vazgeer ve adaya dnerek yařamına devam eder.

KÖFTE YAĞMURU

Yayın tarihi: 16 Eylül 2009 (Mısır)

Yönetmenler: Chris Miller, PhilLord

Süre: 90 dakika

Film müziğinin bestecisi: Mark Mothersbaugh

Yapımcı: PamMarsden

Çestirfilit gibi ben de dünyayı değiştirmek için sudan yiyecek üreten makine yaptım. Yağmurla gökten yiyecekler düşüyordu. Fırtınalar ve şiddetli yağmurlar çıkınca dünyayı kurtarmak için kendi icadımı yok etmek zorunda kaldım ; fakat çok iyi dostlar kazandım. Birlikte çalışıp yeni icatlar yapacak laboratuvar kuracaktık.

Çestirfilit yansıması görünerek temizlik projesinde sıra sizde. Kasabanızı temizleyeceksiniz. Larkıt sen bize katılarak dünyayı daha iyi bir yer yapmak için bizle çalışırsın, der. Larkıt kabul etmez ;ama arkadaşlarının ısrarıyla kabul eder.

LarkıtÇestirfilit'in bilim merkezine gelir. Altı aylık icat yapma süresinden sonra yemin töreni zamanı gelir. Mezuniyette en iyi mucit ve icat seçilecekti. Larkıt kendisinin seçilmesini bekliyordu. Şaşkınlıktan kendi icadını patlatarak her taraf kutlama alanına döndü, çok mahcup olur. Eve döner ve dostları onu karşılar.

Adada yemek makinesinin çalışmasıyla durum çok kötüye gitmektedir. Çestirfilit adada durumu düzeltecek birini aramaktadır. Makineyi icat eden Larkıt en ideal kişidir. Dibe vurmuş Larkıt onun teklifini kabul edeceğini bilmektedir. Adamını yollayarak onu merkeze çağırır. Ona adada yiyeceklerin canlandığı tehlikeli boyuta geldiklerini adayı geçerse dünyayı yok edeceklerini söyler. Adaya gidip makinenin yok edilmesi gerektiğini söyler. Larkıt oraya gidip kendim ürettiğim icadı kendim yok edeceğim der.

Larkıt adayı kurtarmak için ekibini kurarak babasının teknesiyle adaya giderler. Larkıt ilk işimiz laboratuvara gidip makineyi yok etmek dedi. Kıyıya vardıkların da her tarafın yiyecek olduğu ve her şeyin değiştiği görürler. Adaya inerler laboratuvara doğru ilerlerler. Canlı bir çilek görürler ve çok korkarlar. Adadaki bütün meyve,sebze ve yiyeceklerin canlı olduğunu görürler. Ekip bu durumun dünyaya göstermek gerektiğine karar verirler. Bunu duyan Çestirfilit durumu dünyanın duymaması için Larkıt'ı arkadaşlarından ayırmaya adaya adamlarıyla gelir. Larkıt ve arkadaşları

izburger saldırısına uğrarlar. Sıkıştıklarında estirfilt uađıyla oraya gelerek onları kurtarır. Hep beraberlaboratuarı aramaya ıkarlar ve bulurlar. Herşeyin yeri deđişmiştir. Bilgisayarı açar ve bilgisayarın öktüğünü görürler. Oradaki malzemelerle kurarlar. Larkıt makineyi durdurma konusunda arkadaşı ile hayranlık duyduğu estirfilt arasında kalır.

Larkıt orada yer tespit etme makinesi icat eder. Makineyi tespit ederek aramaya başlarlar. Arkadaşları Larkıt'a aslında bu canlıların tehlikeli olmadığını ve ok tatlı olduklarını söylediler. Bunu duyan estirfilt: " Bunlar ok tehlikeli, canavarlar hepsinin yok olması gerekiyor." dedi. Larkıt ne yapacağını bilemez, arkadaşları ondan ayrılırlar.

Oradan ayrılan arkadaşları hamburger saldırısına uğrarlar. Ona iyi davranınca sakinleştiğini görürler. estirfilt amacının ok kötü olduğunu burada oradaki canlıların bildiğini öğrenirler. Bu durumu Larkıt'a bildirmeleri gerektiğini kararlaştırırlar.

Larkıt estirfilt'le makineyi bulmak için şeker dađına tırmanır ve makineyi görür. Yanına gider oradaki yiyeceklerin bir aile olduğunu görür ve makineyi durdurmaktan vaaz geçer. Onu yok edemeyiz, der. Bunu gören estirfilt makineye kartı takar. Makine yok olacağına yeniden formatlanır. Larkıt beni kandırdın benim hayranımdın sana inanmıştım, der. estirfilt benim amacın makineyi ele geçirmektir diyerek Larkıtı iteler, makineyi alarak uzaklaşır. estirfilt'in adamları adadaki düzeni yok ederek canlıları kafese koyarlar.

Suya düşen Larkıt'ı yiyecekler kurtarır. Larkıt babasını görür ona estirfilt'in makineyi aldığını ve bütün iyi yiyecekleri yok edeceğini söyler. Bütün canlılar kendi yaratıcısı Larkıt'ın yanına Heybu(yaratıcı) diyerek yardıma geldiler. Arkadaşlarını kurtarmak için Larkıt'ı fabrikaya fırlattılar. Larkıt fabrikaya girer ve hayvanların kafeslere tıkıldığını görür. Canlıları kurtarır. estirfilt ile yüzleşir. estirfilt Larkıt'a arkadaşlarını rehin aldığını gösterir. Larkıt makineyle gofret üreteceğini söyler engel olursan arkadaşlarını öldüreceğini söyler. Arkadaşları bizi bırak adayı kurtar derler. Larkıt ise arkadaşlarına zarar gelmesini istemez vazgeçer. estirfilt yinede iz bırakmamak için onları öldüreceğini söyler ve onları makinenin içine doğru bırakır. Makineyi durdurmak için estirfilt saldırır, hologramlarından hangisi olduğunu anlayamaz. Parti icadını patlatarak onu bulur, boyar ve arkadaşlarını kurtarır. estirfilt'i yok eder. Makineyi eski yerine getirerek orada alıştırır. Adayı ve canlıları kurtarır. Arkadaşlarıyla birlikte alışma kararı alırlar.

KUNG FU PANDA

Yayın tarihi: 5 Haziran 2008 (Rusya)

Yönetmenler: John Stevenson, Mark Osborne

Devam filmi: Kung Fu Panda 2

Film müziği: Kung Fu Fighting

Film müziğinin bestecisi: John Powell, HansZimmer

Uzun zaman önce Gogmen şehrini tavus kuşları yönetiyordu. Bulunan havai fişekleri kente neşe ve renk getirir. Ama oğulları Lor Şen fişeklerin karanlık gücünü fark eder. Ailesi durumu falcıya sorar. Falcı Lor Şen karanlık emellerinde ilerlese onu durduracak siyah beyaz birisi çıkacak, der. Kaderini değiştirmek için Lor Şen harekete geçer. Durumu fark eden ailesi onu şehirden sürgün eder. Amacı bütün Çin'i boyun eğdirmek olan Lor Şen himayesindeki kurtlara top döktürmekteydi. Kurtlara en uzak köylere giderek metal toplamalarını istemektedir.

Panda Usta Şefur'unyanına gelerek "Bir sorun var mı?" diye sorar. Usta suyu damla olarak yakalar ve elinde çevirerek göle bırakır. Panda "Muhteşem, hareket nasıl yaptın?" diye sorar. Usta "iç huzur." der. Panda demek ki bana iç huzur lazım diyerek uzaklaşır.

Lor Şen'in kurtları köye saldırırlar ve bütün metalleri toplarlar. Giderken panda ve ekibi onları engellemek için onlarla kavga ederler. Kurtları yenmişken panda kurtlardaki simgeyi görünce birden dalarak çocukluğu, anne ve babası aklına gelir. O anda kurtlar ona vurarak kaçarlar.

Panda lokanta işleten babası kazın yanına gelir ve onunla konuşmak istediğini söyler. Haydutları avlarken çılgınca bir hayal gördüğünü söyler. Yani "Ben, babam ve annem." der. "Kaz, uzun zamandır söyleyemedim ;ama söyleme zamanı geldi, sen evlatlıksın oğlum," der. "Ben buraya nasıl geldim?" diye sorar. Ben her zamanki gibi sebze getirirken kapta bebek panda vardı. Biri arar diye bekledim ;ama kimse gelmedi. Seni içeri aldım doyurdum, yıkadım. Sonra bir karar aldım ,seni kendi oğlum olarak büyötmek istiyorum."der. Panda daha fazlası lazım baba, diyerek geçmişini sorgular.

Lor Şen toplarıyla Gogmen şehrine saldırarak kungfu şefini öldürür ve şehri ele geçirir.

Usta ŞefurPanda'ya Lor Şen ateşli demir atan silah üretmiş, git onu yakala ve adalete teslim et yoksa kungfu diyerek görevlendirir. Panda babasıyla vedalaşmaya gider. Babası tehlikeli diye vazgeçirmeye çalışsa da Panda vazgeçmez. Panda ve ekibi yola çıkar. Yolda uyurlar Panda rüyasında ailesini görür. Uyanır,“iç huzur” diyerek bağırmaya başlar. Arkadaşları “ne oluyor?” diye uyanırlar ve onlara ailesini anlatır. Gogmen şehrine varırlar.

Lor Şen babamın tahtına oturmayı hayal ettim diyerek yeni taht koydurur. Büyücüyü çağırır geleceği göster, der. Büyücü ona:“Ne yaparsan yap kaderinden kaçamazsın siyah-beyaz panda seni yenecek.” der. Kurt gelerek “Saraya bir Panda geldi” der. Bana getirin, diye emir verir.

Panda ve ekibi kimseye fark ettirmeden saraya gelirler. Usta kungfucuların hapiste olduğunu öğrenirler. Onları kurtarmak için hapisaneye gelirler ve onları kurtarmak isterler. Onlar olmaz, giderse Lor Şen hepimizi silahla öldürür, derler. Panda onları ikna etmeye çalışırken kurtlar gelir ve onlarla savaşa başlarlar ve esir düşerler.

Lor Şen Panda ile yüzleştiğinde söyleyeceğinin provasını yapıyordu. Panda ve arkadaşlarını Şen'in yanına getirirler. Orada silahı görürler, birden harekete geçerek silahı yok ederler. Lor Şen oradan kaçarak, kaçtığı yerden silahlarla Panda'ya ateş etmeye başlarlar. Yıkılmakta olan binanın en tepesine kaçarak kurtulurlar. Lor Şen yardımcısı kurttan silahları gemilere yüklemeleri için diğer kurtları çağırmasını ister.

Panda ve arkadaşları hapisaneye gelerek durum değerlendirmesi yaparlar. Dışarıda silahların gemilere yüklendiğini görürler. Silahlar yüklenirse Çin yok olur, diyerek harekete geçerler. Panda Lor Şen'le yüzleşir ve o gece neler olduğunu sorar. Kavgaya tutuşurlar ve onu sıkıştırır ve yine sorar oda ailen seni hiç sevmedi, der. Silahı ateşlerler, mermi Pandaya gelirken Panda elindeki tencereyi göğsüne koyar mermi ona değer Panda'yı denize fırlatır.

Büyücü Pandayı denizden çıkarır ve iyileştirir. Büyücü çocukluğuyla ilgili konuşmaya başlar. Panda çocukluğunu hayalinde canlandırmaya başlar ve gerçeği hatırlar. Büyücü ona: “Hikaye kötü başlayabilir ;ama önemli olan hikayenin geri kalanı, önemli olan senin neyi seçtiğin.” der. Büyücü sorar “sen kimsin?” Panda: “ Benim adım Po ve bana bir şapka lazım.” der. Gemiyeye gelir arkadaşlarını kurtararak onlarla savaşmaya başlar. Usta şeflerde onlara katılır. Lor Şen onlara silah atar ve arkadaşlarıyla denize savrulurlar. Panda kalkar ve “iç huzur” diyerek Lor Şen'in adamlarının attığı topları elinde çevirerek geri onlara atarak gemileri ve silahları yok eder. Lor Şen “nasıl yaptın,senin aileni yok ederek sende izler bıraktım.” der. Panda:

“Geçmiş geride kaldı, amaç ne olmak istediğindir.” diyerek Lor Şen’le kavga ederek onu öldürür. Usta Şefur:“Panda’ya bu genç yaşta iç huzuru bulmuşsun.” der. Kungfuyu kurtarırlar. Panda babasının yanına gelerek:“Her şeyi öğrendim, artık kim olduğumu biliyorum, ben senin oğlunum seni seviyorum baba.” der.

FİLMİN ANALİZİ

Kung fu Panda çocuğa rol ve model olarak izlendiğinde Örtük anlamda şu özellikleri verebilir.

Üvey büyütülen bir kişinin gerçek ailesini bulmak istemesindeki kararlılık. Geçmişini merak etmesi ve bu uğurda her şeyi göze alması. Ustalarından öğrendiği bilgileri uygulaması. Ülkesi ve ülkesinin değerlerini korumak için sorumluluk alması ve sorumluluğu yerine getirmesi gözlenebilir. Dostlarına ve ailesine karşı sadakat duygusu geliştirebilir.

LORAKS

Yayın tarihi: 1 Mart 2012 (Birleşik Arap Emirlikleri)

Yönetmenler: Kyle Balda, Chris Renaud

Süre: 95 dakika

Film müziğinin bestecisi: John Powell

Yapımcılar: Christopher Meledandri, Janet Healy

Ted beğendiği kızla görüşmek için, kumandalı uçağını kızın evine düşürür. Evin kapısını çalar Bayan Loriks eve davet eder. Ona ağaç resimleri göstererek, bahçesinde gerçek canlı ağaçların olmasını ister.

Ted evde, annesine gerçek ağaç nerede görebileceğini sorar. Annesi ne yapacaksın bizde son sistem kumandalı ağaç var der. Anneanesi ancak Tenten bilir gerçek ağacın nerede olduğunu söyler. Bunu duyan Ted Tentenin yanına gitmek için şehirden çıkarak Tentenin kulübesine gelir. Ona ağaçlara ne olduğunu sorar. Oda hepsi benim yüzümden oldu der. Benim icadım yüzünden oldu deęip anlatmaya başlar:

Çok uzun zaman önceydi delikanlı bir gençtim. Bir arabam birde katırım vardı başka bir şeyim yoktu. Ta ki cenneti bulana kadar. Çok güzel bir yerdi. Ağaçların, göllerin olduğu içerisinde çeşitli hayvanların yaşadığı çok güzel bir yerdi. Orada yaşamaya karar verdim. Eşyalarımı indirdim orada ihtiyacım olan ağacı kestim. Ağacın kökünden efsanevi canavar Loraks çıktı. Bana ağacı sen mi kestini diye sordu. Sen kimsin dedim. Ben ağaçların koruyucusu Loraksım dedi oradan gitmemi istedi. Ona ihtiyacım olanı kestim dedim. Oda kesmeyeceksin kesersen eğer doğanın bütün laneti senin üzerinde olacak diye cevap verdi.

Tenten Ted'e devamı yarın akşam anlatacağım git artık yarın gelirsin diyerek onu gönderir. Ted eve gelir ailesiyle zaman geçirir. Dışarı çıkar şehrin yöneticisi önünü kesip ağaçlarla neden ilgilendiğini sorar. Ted'e ben temiz hava satıyorum ağaçlarsa bedava yapıyor eğer ilgilenmeyi bırakmazsan seni öldürürüm der. Ted onu dinlemeyerek yine Tentenin yanına gider.

Loris hayvanlar benim orada yaşamamı istemiyorlar beni kovmaya çalışıyorlardı. Onlara bir daha ağaç kesmeyeceğimin sözünü vererek onlarla birlikte yaşamaya başladım. Yapraklardan çok amaçlı kullanımlık kazak ördüm, onu satmaya çalıştım

ilk kimse ciddiye almadı sonra tutularak satışta patlama yaşandı. Annemi ve ailemi buraya çağırđım. Onlar daha çok üretip para kazanmam için ağaçları kesmeme konusunda baskı yaptılar. Dayanamayıp ağaç kesmeye başladım. İş büyüdükçe ağaç kesme makinesi yaparak tüm ağaçları kestim. Bütün hayvanlar burayı terk etti. Son ağaçta kesilince ormanda ağaç kalmadı. Çok pişman oldum.

Tenten Ted'e tohum verir. Ted tohumu alarak şehre döner. Hodriye evine gelmesini ister. Eve geldiğinde evde yöneticiyi görür. Tohumu almak isterler. Ted anneannesinin yardımıyla onlardan kurtulur. Tohum açmaya başlamıştır. Tohumu dikmek için harekete geçerler. Yönetici ve adamlarında onları takip ederler. Büyük zorluklarla onları atlatırlar. Adamın heykelinin olduğu yeri kazarlar ve ağaç ekmenin önemini insanlara anlatır. İnsanlarda ona destek olur ve tohumu ekerler. Ağaç büyür. Her tarafa tohum ekerler. Tenten kulübesinden inerek ağaçları sulamaya başlar. Loris görünür ve ona aferin sana der ve kaybolur.

MARSLILAR ANNEM VE BEN

Yayın tarihi: 2012 ABD

Yönetmenler: Simon wells

Süre: 88 dakika

Senaryo: Simon Wells

Dünyayı inceleyen Marslılar çocuğuyla ilgilenen bir bayanı tespit ediyorlar. Liderleri onun getirilmesini emrediyor.

Dünyada Marlo adında çocuk sorumluluklarını yerine getirmediğinden annesi tarafından azarlar. O da annesine keşke benim annem olmasaydın diye cevap verir. Annesi o söze çok üzülür. Marlo pişman olur ve özür dilemek için annesinin odasına gittiğinde odada annesini göremez. Pencereden bakar annesini birileri kaçırdığını görür. Peşinden koşar ve uzaylıların kaçırdığını görür. Onların peşinde koşturur, uzay gemisine takılarak uzaya çıkar. Küçük bir odaya koyarlar, odanın kapısı açılır. Odadan çıkar ve yürümeye başlar. Üç numaralı deliğe atla diye bir ses duyar askerlerden kurtulmak için atlamak zorunda kalır, çöplüğe düşer. Orada işçi uzaylılar vardır. Onlara annesini aradığını anlatmaya çalışır. Bir robot onu bağlar ve yukarı çıkararak oraya bırakır. Onunla görmediği biri devamlı konuşmaktadır. Sesin sahibi Mars'ta yaşayan bir insandır. Marlo'yu görünce sen bir insansın, insan görmeyeli yıllar oldu diyerek çok sevinir. Adının Gribi olduğunu söyler. Marlo annesini aradığını söyler. Gribi yaşadığı yeri gezdirir. Çok gelişmiş teknoloji ile Marslıları incelemektedir. Görüntüde uzaylıların yanında yatırılmış şekilde annesini görür ve neler olduğunu sorar. O da Marsa anneler lazım.Marlılar yerden biterler marslılarda annelik çok kötü,. Robot teknolojisi çok gelişmiş olduğu için kızların büyütülmesini dadımodlara yaptırılır. Annenin zihnindeki disiplin alınıp dadımodlara yerleştirilir. Güneşin doğuşuyla gerçekleştirilerek annenin zihni yok olur diye cevap verir. Güneş doğmasına altı saat kalmıştır ve kurtarmak için harekete geçerler.

Morlo'ya uzay kıyafeti giydirerek uzaylıların arasına sokar. Onu fark eder ve yakalarlar. Marlo uzaylılardan bir şekilde kurtulur ve tanıştığı renkli resim yapan marslı sayesinde onları atlatır. Ona annesini kurtarması gerektiğini söyler. Üç numaralı deliği görür ve oradan çöplüğe atlar. Orada Gribil'in robotunu bulur, ona Gribil'i nerede bulabileceğini sorar. Kameradan onun nerede olduğunu baktığında Marslılar tarafından infaz edilmek üzere olduğunu görür. Silahları ateşleyecekken

Marlo gelerek onu kurtarır. Tanıştığı mars'lı yardımıyla oradan kaçarlar. Çöplüğe düşerler. Askerlerin saldırısına uğrarlar, canlarını zor kurtarırlar.

Morlo annemi bulmalıyım zaman tükeniyor der. Gribil ölüyordum ben yokum der. Marlo Çöpten bulduğu annesiyle beraber resminin olduğu tişörtü çıkararak sende benim gibi anneni almışlar der. Gribil yaşadığı olayları ve annesinin yok oluşunu anlatır. Senin annene bu olmayacak yukarı çıkıp kurtaracağız der. Uzaylı dostları da gelir ve kurtarma planı yaparlar. Marslı dosları duvarda Marslı aile resmi görür ve ne olduğunu sorar. Marlo aile olduğunu demek ki eskiden marslılar büyütüyormuş diye cevap verir. Bir yolunu bulup yüzeye çıkarlar.

Morlo annesinin yattığı tüpe doğru koşmaya başlar ve çukura düşer. Gribil onu alarak tupun yanına bırakır. İçeri girerek annesini kurtarır. Füzeye doğru koşarken uzaylının silahından kaçarken düşer ve hava tüpü kırılır. Annesi tüpünü verir. Annesi nefessiz kalır ölecekken Gribil nefes tüpü getirerek kurtulur. Marslılar eskiden ailede yaşadıklarını öğrenirler. Marslı dotları füzeyle gelerek onları alır ve dünyaya evlerine bırakır. Gribil ve Uzaylı dostuyla vedalaşır. Annesiyle seni seviyorum diye sarılırlar.

NEŞELİ AYAKLAR

Yayın tarihi: 16 Kasım 2006 (Malezya)

Yönetmenler: Judy Morris, Warren Coleman, George Miller

Devam filmi: Neşeli Ayaklar 2

Film müziğinin bestecisi: John Powell

Film müziği: The Song of the Heart

Film kahraman penguenlerdir. Anne penguen avlanmaya gider. Baba penguen yumurtasını zorlu kış şartlarında korumaktadır. Baba bir anlık dalgınlıkta yumurtayı yuvarlatır ama yakalayarak tekrar ayaklarının arasına koyar. Baharın gelmesiyle yavrular yumurtalardan çıkmaya başlar. Yumurtadan çıkan yavru Vanbil devamlı ayaklarını oynatmaktadır. Babası neyin var senin der oda neşeliyim baba diyerek cevap verir. Annesi avdan döndüğünde Vanbil'in ayaklarını görünce nesi var bunun der. Babası büyüyünce geçer diyerek savuşturur. Vanbil okuluna başlar orada şarkı söylemeyi öğreniyorlardı. Vanbil sesinin çirkin olmasından şarkı söyleyemez. Hocası kalbinin sesini duyamayan penguen olamaz der. Ailesi onu uzman bir kişiye getirir orada da şarkı söylemeyiip dans etmeye başlar. Vandil dans etmeden hoşlanan ve dans etmeyi beceren penguendir. Penguenler bu durumu hoş karşılanmamaktadır. Annesi ve babası avlanmaya gittiğinde devamlı dans çalışması yapmaktaydı. Yalnız çalışırken kartallar geldi ve onu yiyeceklerini söylediler. Kartalın ayağındaki sarı şeyin ne olduğunu sorar onlar da uzaylıların taktığını söyler. Deliğe girerek onlardan kurtulur. Uzaylıları duyunca acaba buzların ötesinde hangi dünyaların olduğunu merak etmeye başlar. Bütün arkadaşları okuldan mezun olmuş Vanbil olamamıştır. Denize dalma zamanları gelmiştir. Denize ilk dalan o olmuştur. Denizde balık yakalamış balığı hoşlandığı penguene vereceği sırada martılar balığı kapsa da büyük uğraşlar sonucu balığı geri alıp bayan penguene vermiştir. Mezuniyet töreninde sınıf birincisinin söylediği şarkıya eşlik eden Vabil'i şarkıyı bozuyorsun sus diyerek uyarmaları onu çok üzmüştü. Oradan uzaklaşmıştı ve fokun saldırısına uğramıştı. Foktan kurtulduğu yerde beş tane penguenle tanışır. Vabil'in dansından çok hoşlanırlar, onlarla arkadaş olur. Onlar farklı cins penguenlerdir. Onların yaşadığı bölgeye giderler orada dans çok beğenilip sevilmektedir. Vanbil arkadaşlarıyla devamlı dans edip eğlenmektedir. Arkadaşlarıyla denize doğru kayarken çiğ oluşmuş ve karların içinden insanlara ait makine ve oyuncak bebek denize düşmüştür. Bunu gören penguenler çok korkarak oradan uzaklaşırken Vanbil o neydi uzaylılara benziyordu diyerek arkadaşlarına sorar. Bu işte gizemli bir şey var araştırmalıyız der. Penguenler o zaman Lavrez'le görüşmelisin derler. Lavres kim

diye sorar onlar penguenlerin bilgisi olduğunu söyler. Vanbil Lavreze Mistik varlıkları gördün mü diye sorar. Cevap vermeyerek sorusunu havada bırakır. Penguenler Vanbil'e "Siz kızları etkilemek için taş toplar mısınız?" diye sorar. O da biz kızları şarkı söyleyerek etkileriz der onlarda güler. Şarkı söyleyemediğini sevdiği kızınsa güzel şarkı söylediğini söyler. Penguen bir fikri olduğunu söyler Vanbil'in arkasında şarkı söyler Vanbil de söylüyormuş gibi yapar Glorya'yı etkilemeye çalışır durumu anlayan Glorya neden böyle bir şey yaptın diyerek kızar. Vanbil dans etmeye başlayarak Glorya buna şarkı söyle der ve şarkı söyleyerek dans etmeye başlarlar. Diğer penguenlerde eşlik ederler. Penguenlerin önde gelenleri bu duruma son vermeleri gerektiğini kıtlığın bu neşeli ayaklar yüzünden olduğunu söyler. Annesi saçma olduğunu söyler. Babası Vanbil'a dans etmeyi bırakmasını söyler. Sen normal değilsin sen bir yumurtayken düşürdüğünü söyler. Ondan değişmesini ister. Vanbil hayır ben normalim der. Bunu kabul etmez. Balıklara ne olduğunu öğrenip döneceğim diyerek oradan ayrılır. Vanbil Lavresden uzaylıları bulmak için yardım istemek için yanına gittiğinde boğazındaki şeyin onun nefes almasını zorlaştırdığını görür. Hep beraber insanları bulmak için yola çıkarlar. Yolda suaygırlarıyla karşılaşır onlara yasak kıyılara gitmek istediklerini söylerler. Onlarda oradaki insanların tüm canlıları yok ettiğini söylerler. Vanbil bunu durdurmak gerektiğini söyler. Nasıl yapacaklarını sorduğunda, içindeki iyiliğe seslenerek der ve yola devam eder. Zor şartlarda ilerlerler. İnsan kulubesi görürler. Şehre girerler Lavres nefes almakta zorlanmaktadır. Uzaktan teknenin geldiğini görürler. Balinaların saldırısına uğrarlar. Lavres boğazındaki halkadan kurtulur. Onlardan kurtulduklarında kocaman bir gemi yanaşır. Penguenler korkarak geri dönmek isterler Vanbil onlara Glorya'ya iyi bakın anne ve babama balıkları kurtarmak için uğraştığımı söyleyin diyerek suya atlar. Teknenin yanına geldiğinde ağa dolmuş balıkları insanların çektiğini görür. Ağa tutunup çıkmak istese de insanlar çengelle engeller. Gemi gider Vanbil onları takip eder. Akıntılara kapılır ve baygın halde kıyıya vurur. İnsanlar onu alarak akvaryuma koyarlar. Akvaryumu ziyarete gelen uzaylıları görür onlara neden balıklarımızı alıyorsunuz diye sorara ama onlara derdini anlatamaz. Konuşmaktan sesini kaybeder. Bir kız çocuğu tık tık diye cama vurur. Vanbil ritme göre dans etmeye başlar. Hoşuna giden kız büyükleri çağırır ritim verir Vanbil dans etmeye devam eder. Bu insanların çok hoşuna gider.

Vanbil'a cip takarak yaşadığı yere bırakırlar. Ben geldim size güzel haberlerim var uzaylılarla iletişime geçtim balıkları onlar alıyormuş. Bize yardım edecekler sadece dans edin der. Penguenlerin lideri yerimizi onlara mı bildirdin diyerek kızar. Glorya

hani uzaylılar yoktu diye cevap verir. Vanbille penguenler dans etmeye başlarlar. Vanbıl annesini ve arkadaşlarını görür ve hasret giderir. Babasının yanına gider ve babası pişmandır ondan dans etmesini ister ve dans eder. Helikopterle insanlar gelir hep beraber dans ederler. Dünyadaki herkes televizyondan onları izler. Onların bir şey anlattığını düşünürler ve besin zincirinin yok olduğunu ve o bölgede balıkçılığın yasaklanmasına karar verirler. Balığın bolluğuyla penguenler mutlu yaşamaya devam ederler.

NİKO: YIDIZLARA YOLCULUK

Yayın tarihi: 22 Eylül 2008 (Rovaniemi)

Yönetmenler: Michael Hegner, Kari Juusonen

Süre: 80 dakika

Devam filmi: Niko 2: Küçük Kardeş, Tatlı Bela

Film müziğinin bestecisi: Stephen McKeon

Niko bir ren geyiğidir. Uçabilen ren geyikleri Noel Baba'nın hava kuvvetlerine katılabilmektedir. Niko'nun babası Noel Baba'nın kuvvetlerinde bulunan bir ren geyiğidir. Niko babasını annesinin anlattığı kadar bilmektedir. Niko'nun annesi babasıyla beraber yaşayamayacağını bildiği halde Niko'yu doğurmuştur. Niko'da babası gibi uçarak bir kahraman olmak ister. Noel Baba kuvvetlerindeki ren geyiklerinin nasıl uçtuklarını kimse bilmemektedir. Niko babasını bir kahraman olarak görmekte ve onun gibi uçabilmek için büyüklerin olmadığı gizlendikleri bölge dışına, tehlikeli yerlere giderek uçuş çalışması yapmaktadır. Ren geyikleri kurtlardan gizli bir bölgede sürü halinde yaşamaktadır. Niko'nun yine uçuş hevesiyle izinsiz uzaklaşması kurtlar tarafından görülerek, bütün sürünün hayatını tehlikeye sokması, yeni yer bulma ihtiyacı doğurmuştur. Niko sürü lideri tarafından sorumsuzlukla suçlanmıştır. Bu duruma üzülen Niko, Noel Baba otağını bulmak için sürüden ayrılmıştır.

Niko sürüden ayrılarak Noel Baba otağını bulmak için oradan uzaklaşır. Noel Baba otağının nerede olduğunu hava kuvvetlerinin nerede yaşadığını kimse bilmezdi. Noel zamanı ortaya çıkıp çocuklara hediye dağıtırlardı.

Annesi tedirgindir. Sürüdeki sincap Culyıns Niko'yu bulup getireceğine söz vererek sürüden ayrılarak Niko'yu bulur. Nikoya geri dönmesini ister. Niko bunu kabul etmez. Birlikte Noel Baba otağını bulmaya karar vererek yola çıkarlar. Yolda Vilma adında bir gelincikle karşılaşır, onun hayatını kurtarırlar. Vilma bunun karşılığında onları Noel Baba ocağına getirmeye söz vererek, birlikte yola devam eder, Noel Baba otağını bulurlar. Orada oyuncak üreten fabrikayı görürler. Noel baba kuvvetlerindeki askerlerin yanına gelirler. Onlara babasının da asker olduğunu ve onu bulmaya geldiğini söyler. Askerler onunla alay ederler ve senin babanda askerse uça bilmen gerekli ,uçarsan sana inanırız derler. Niko kendini göstermek için uçmayı dener ama başaramaz.

Ren sürüsünün yeni yer bulmak için kaçması kurtların planını bozar.Aç kalan kurtlar tek çarenin Noel Baba otağını bularak Noel Baba'nın askerlerini yemek olduğuna karar verip, yola çıkarlar.Noel baba otağına gelirler.Askerlere saldırmaya başlarlar.Orada olan Niko ve arkadaşları da askerlere yardım ederek Siyah kurt'u öldürür ve arkadaşlarını oradan uzaklaştırırlar. O karmaşada düşen arkadaşını, farkında olmadan uçarak kurtaran Niko uçabildiğini fark eder. Babasını bularak onunla mutlu şekilde hava kuvvetleriyle oyuncak dağıtır.

Arkadaşları artık Niko'nun onlarla gelmeyeceğini düşünürler. Sürüye dönmek için yola çıkarlar. Bir süre sonra Niko da yanlarına gelerek bende sizinle sürüye döneceğim der.Birlikte sürüye dönerler.Niko'nun annesi mutlulukla ona sarılır.Niko'nun uçabildiğini görünce onu tebrik eder.Nikon'un uçabilmesi sürünün ihtiyaçlarını karşılamada yardımcı olur.

NIKO 2 :KÜÇÜK KARDEŞ, TATLI BELA

Yayın tarihi: 12 Ekim 2012 (Finlandiya)

Yönetmenler: Jørgen Lerdam, Kari Juusonen

Süre: 79 dakika

Film müziğinin bestecisi: Stephen McKeon

Senaryo: Marteinn Thorisson, Hannu Tuomainen

Niko uçabilen bir rengeyiğidir. Uçabilen yetişkin ren geyikleri Noel Baba'nın Hava kuvvetlerine katıla bilmektedir. Babası ise Noel Baba'nın hava kuvvetlerinde çalışan bir ren geyiğidir. Noel Baba'nın otağında yaşamaktadır. Niko sık sık babasını ziyaret etmekte onunla uçuş çalışmalarını yapmaktadır. Niko babasıyla takılırken annesi onu merak etmektedir. Niko'nun hız merakı annesini tedirgin etmekteydi. Niko annesiyle babasının beraber yaşamasını istemekteydi. Babası Noel Baba hava kuvvetlerinde olduğu için bunun imkanı yoktu. Annesi Niko'ya artık yalnız yaşamayacağız bizimle birileri de yaşayacak der. Niko "Babamla beraber mi yaşayacağız?" diye sorar. Annesi ona başka bir kişiyle yaşayacağını hatta onun bir yavrusu da olduğunu söyler. Annesi Niko'dan bu durumu doğal karşılamasını ister. Annesinin yanına bir hayat arkadaşı olma isteği olacağından annesini anlamaya çalışıyor ama bu durumu kabullenemiyordu. Üvey kardeşine sıcak davranamıyordu.

Beyaz kurt abisini öldüren Niko ve Noel Baba kuvvetlerini yok ederek intikam almak istiyordu. Kargaları kandırarak onlarla birlik olmuştu. Beyaz kurt kargalar üzerinde hakimiyet kurmuştu. Beyaz kurt kargalara Niko'yu getirmelerini emreder.Kargalar yola çıkarlar.Niko kardeşi ve arkadaşlarıyla boş alanda oyun oynamaktadırlar.Kargalar Niko diye kardeşini kaçırlar.Bu duruma çok üzülerek kendisini sorumlu tutar.Kardeşini kurtarmak için yola çıkar.Yolda yaşlı ve hasta bir ren geyiği ile karşılaşır. Ona durumu anlatarak kartalların yuvasına gitmek istediğini söyler.Oda yaşlı ve işe yaramaz biri olduğunu söyleyerek kabul etmez.Niko onu ikna ederek birlikte yola çıkarlar.Yolda çeşitli zorluklarla karşılaşsalar da birbirlerine destek olarak aşıyorlardı. Kartgalar kardeşini rehin almış Niko'nun onu kurtarmaya gelmesini bekliyorlardı.Niko yaşlı rengeyiği yardımıyla kardeşini kargalardan kurtarır.Yaşlı kurtun uçabildiğini gören Niko daha önce Hava kuvvetlerinde yer aldığını diye sorar.Oda aldığını söyleyerek yaşlandığı için bazı evlere hediye bırakmadığından onu bıraktıklarını söyler.

Niko'yu elinden kaçıran beyaz kurt kargalara çok kızar. Onları becerisizlikle suçlar ve onları terk edeceğini söyler.Kargalar kalmasını isteyerek ne yapacaklarını sorarlar.Beyaz Kurt hava kuvvetlerini yok etmelerini gerektiğini,onları yok ederlerse Niko'nun saklanacağı yer kalmayacağını söylerler. Noel Baba çayırına giderek hava kuvvetlerini yok etmeyi kargalara ikne ederek yola çıkarlar. Noel baba çayırına giderek fabrikayı durdurup hava kuvvetlerini rehin aldılar.

Annesi ortalıkta görünmeyen Niko'nun babasının yanına gittiğini düşünüyordu.Niko olan biteni annesine anlatmayı düşünmüyordu.Arkadaşı sincap Culyıns annesine söylemesi gerektiğini söyledi.Olan biteni annesine anlatti. Kartallar Niko'nun önüne kurşun takı'yı atarak hava kuvvetlerini yakaladıklarını anlamasını sağlayarak oraya gelmesine yönlendirdiler. Bunu gören Niko ve arkadaşları hava kuvvetlerini kurtarmaya gittiler.Yaşlı kurtta geldi.Büyük mücadele sonucunda fabrikayı ve hava kuvvetlerini Beyaz Kurt ve kargalardan kurtararak Noel Baba'nın taktirini kazanırlar.Niko annesinin biriyle yaşamasını anlayışla karşılar,kardeşiyle iyi geçinmeye başlar.Mutlu bir aile olurlar.

UYUNCAK HİKAYESİ 3

Yayın tarihi: 15 Haziran 2010 (Arjantin)

Yönetmen: Lee Unkrich

Film müziği: We Belong Together

Film Mony'nin oyuncaklarla oynarken kurduğu hayalle başlamaktadır. Film de oyuncaklar insanların olmadığı ortamlarda canlı gibi davranıyorlardı. Mony bu oyuncaklarla büyümüş ve üniversiteyi kazanmıştı. Annesi ona ya oyuncaklarını kaldır ya da onları çöpe at diyordu. Oyuncaklar bu duruma çok üzülerek durumlarını merak ediyorlardı. Moly tavana koymak için oyuncaklarını toplayarak poşetin içine koyar. Tavanın merdivenini indirir çıkacağı sırada kardeşini poşet elinde görür ona yardım etmek için poşeti yere koyarak ona yardım eder. Merdiven kapanır. Orada poşeti gören annesi çöp sanarak dışarıdaki çöp kutusunun yanına bırakır. Mony oyuncaklarından şerifi poşete koymayıp kendi çantasına koymuştu. Şerif oyuncakları ne yapacak diyerek Mony'i takip etti. Annesinin çöp sanarak aldığı poşeti gördü. Arkadaşlarımı kurtarmalıyım diyerek çöpün yanına gelerek poşeti yırttı. Arkadaşlarını kurtardı. Oyuncaklar sahiplerinin kendilerini çöpe attığını düşünerek çok üzüldüler. Oyuncaklar kreşe gidecek oyuncakların olduğu arabaya bindiler. Şerif yanlış anladınız diyerek itiraz etse de onu dinlemediler. Anne oyuncakları kutularla kreş görevlisine teslim etti.

Oyuncaklar kreşteki oyuncaklarla tanıştılar. Oradaki oyuncakların lideri kreşi onlara gezdirdi.Yumoş onları enküçük çocukların olduğu sınıfa getirerek orada kalmalarını istedi.Şerif orada kalamayacağını Mony yanına gitmesi gerektiğini söyledi.Arkadaşlarının da kendisiyle gelmesini istedi.Mony bizi istemiyor diyerek kabul etmediler.Şerif kaçmaya çalışırken kreş sahibinin kızı onu bulup evine getirir.Şerif oradaki oyuncaklarla tanışır.

Kreşte zil çalar ve küçük çocuklar oyuncaklara kötü davranarak hırpalarlar. Oyuncaklar durumdan rahatsız olurlar ve başka sınıfa geçmek için Yumoşla konuşma kararı alırlar.Robot Yumoşu ararken gizli bir bölmede kumar oynadıklarını görür.Oradan uzaklaşırken bebek onu yakalar ve kütüphaneye getirerek bağlar.Yumoş isteğini yaparım fakat benim emrimde olacaksın der.Robot biz bir aileyiz diyerek kabul etmez.Yumoş adamlarına emrederek robotun ayarlarını değiştirerek bütün bildiklerini unutturdular.

Kovboy yeni tanıştığı oyuncaklardan Kreşin çok tehlikeli bir yer. Yumoşun da çok tehlikeli oyuncak olduğunu öğrendi. Arkadaşlarını kurtarmak için kreşe geldi. Telefon

arabasından Yumoş'un sistemini öğrendi. Arkadaşlarının yanına gelerek kaçma planı yaptılar. Robotuda eski haline getirerek oradan kaçtılar. Mony'nin evine döndüler. Şerif Mony'nin kendini koyduğu kutuya binerek Mony'nin ailesiyle vedalaşmasını seyretti. Mony diğer oyuncaklarını Kreş sahibinin kızına vererek onlara iyi bakmasını istedi. Şerifi tanıyan kız o benim diyerek istedi Mony şerifi de ona verdi. Mony kızla biraz oyuncaklarla oynadılar. Veda ederek oradan ayrıldı.

TURBO

Yapım Yılı: 2013

Türü: Animasyon –Macera

Yönetmeni: David Soren

Senaristi: Darren Lemke, Robert D. Siegel

Filmin Oyuncuları: Ryan Reynolds, Paul Giammalti, Maya Rodolph

Filmin kahramanı iyi bir yarışmacı olmayı hayal eden salyangozdur. Teo hayali olan yarışma sevgisini hayatının her alanında uygulamaya çalışır. Devamlı yollardaki arabaları gözlemektedir. Hızlı giden bir kamyonun rüzgârına kapılarak, bir arabanın motoruna düşmüştür. Turbo motorda turbo özelliği kazanmıştır.

Kardeşini kargaların kaçırdığını gören Teo her tehlikeyi göze alarak kardeşini kurtarıırken ne kadar hızlandığını fark etmiştir. Kurtardıktan sonra kendilerini lokantacılık yapan Tako ve Tito kardeşlerin yanında bulmuştur. Tito lokantasında hayvanları yarıştırmaktadır. Teo yarışmak isteyince diğer yarışmacı hayvanlar onu küçümsemiştir. Yarışta Teo'nun hızını görenler şaşkına dönmüş ona hayran kalmışlardır. Tito Teo'yu yarışmalara katılarak zengin olma hayalini gerçekleştirmeyi düşünerek araba yarışlarına başvuruda bulunur. Yarışma komisyonu bunu kabul etmiyor. Fakat eski şampiyon Dany "hiçbir hayal çok büyük.hiç bir hayal perest de küçük değildir.Hızıma engel olmayacaksa ruhlarına da engel olunamaz."diyerek katılması konusunda fikir beyan edince ,yarışmaya katılma kararı aldılar.Şampiyon Dany kendine çok güvenen hiç yenilmeyeceğini düşünen bir insandır.

Teo ve arkadaşları yarışacakları şehre hareket ederler. Teo'nun kardeşi yarışmada Teo'nun zarar göreceğini düşündüğü için onu engellemeye çalışmaktadır.Arabalarla bir salyangozun yarışacağı için tüm insanlar yarışmayı merakla beklemektedirler.Yarış başladı yarışta Teo'nun arabaların hızından zorlandığı hatta ezilme tehlikesinin olabileceği anlaşıldı.Durumu gören arkadaşları ona araba gibi yarışmayı bırak bir salyangoz gibi yarış tembihinde bulundular. Teo arkadaşların tavsiyesini dinleyince arabaları teker teker geçerek Dany ile başa baş yarışmaya başladılar.Teo Dany geçeceği anda bunu fark eden Dany gazı kökleyerek büyük bir kazanın olmasına sebep oldu.Arabalar birbirine girdi.Teo o kaustan kaza almadan tam kurtulacağı anda Dany Teo'yu eliyle engellemesiyle yere çakıldı.Gözünü açtığı anda finiş çizgisini gördü işi bitireyim diye hızlanacakken türbosunun kırıldığını fark etti ve bu iş olmayacak diyerek büyük bir hayal kırıklığı yaşadı.Teo'nun kardeşi

yanına gelerek bırakmamalısın yapa bilirsin salyangoz gibi sürünerek bitirebilirsin diyerek onu cesaretlendirdi. Teo hareketlenerek ilerlemeye başladı. Bu arada Dany arabasını kendisi çekerek finiş çizgisine doğru ilerliyordu. Turübün de büyük bir heyecan hakimdi. Dany ayağıyla Teo'yu ezeceği sırada kardeşinin salyangoz gibi yuvarlan sesini duymasıyla kabuğuna girerek yuvarlanır yarışmayı birincilikle bitirir. Teo ve Tito hayallerine kavuşarak sevinç ve coşku yaşarlar.

WALL-E

Yayın tarihi: 27 Haziran 2008 (ABD)

Yönetmen: Andrew Stanton

Film müziği: Down to Earth

Film müziğinin bestecisi: Thomas Newman

Yapım şirketleri: Walt Disney Pictures, Pixar

Wall-e dünyanın çöp içerisinde kaldığı zamanda yaşayan bir robottur.

Dünyada canlılar için yaşam uygun değildir. İnsanlar dünyanın yaşanmaz hale geldiğinden, yaptıkları gemilerle 700 yıl önce dünyada yaşam belirtileri görüldüğünde tekrar dönmek üzere uzaya çıkmışlardır.

Wall-e yalnız başına dünyada yaşamakta harabelerde hoşuna giden eşyaları bularak evine getirip biriktirmektedir.Vall-e bir şeyler ararken çiçek buldu ve evine getirerek oraya koydu.Evinde bulunduğu eşyalarla zaman geçirmektedir.Televizyonda dans yapan insanların görüntüsünü tekrar tekrar izlemektedir.

Wall-e çevrede gezinirken büyük bir gürültü duyar ve gizlenerek izlemeye başlar,ses bir uzay gemisinden gelir.Uzay gemisi dünyayı incelemek üzere oraya bir robot bırakır.Dunyaya bırakılan robot etrafı incelemeye başlar.Tehlike hissettiğinde hemen ateş ederek kendini korumaktadır.Robotla Wall-e karşılaşarak tanışırlar.Wall-e onla tanışmaktan çok mutlu olur robottan hoşlanır.Wall-e robotu evine getirerek biriktirdiği eşyaları ona gösterir.Robot verdiği tepkilerin ölçüsünü bilmediği için Wall-e'ye zarar verir.Wall-e onu sorun etmez.Wall-e robottan hoşlandığı için ona yeni bulunduğu çiçeği verir.Robot çiçeği alır ve içine koyar ,kilitlenerek uyumaya başlar.Wall-e ona ne olduğunu anlamadı onu uyandırmaya çalışır ama başaramaz.Onun zarar görmemesi için elinden geleni yapar.Belli bir zaman sonra uzaydan bir gemi gelir ve onu alır.Wall-e almalarını engelleyemediği için kendiside uzay gemisine takılarak uzaya çıkar.

Gemi onları uzayda insanların yaşadığı dev uzay gemisine getirir.Gemi üstün teknoloji kullanılmaktaydı.Robotlar insanların her türlü ihtiyacını karşılamaktaydı.İnsanlar yürüyemiyorlardı.Uçan robotların üzerinde işlerini hallediyorlardı.Yürüyemedikleri için kilolulardı.

Görevliler robotu kaptana getirirken Wall-e onu takip etmekteydi.Kaptan robottaki çiçeği görünce dünyada hayat varmış artık geri dönebiliriz dedi.700 yıldır uzayda yaşıyoruz artık dönme zamanımız geldi dedi.Dünyaya dönmek istemeyen geminin otokaptanı bu durumdan rahatsız oldu.Kaptana 700 yıl önce çekilmiş ABD başkanının konuşmasını dinleterek dünyaya dönülemeyeceğini söyledi.Ama kaptan dönmek için ısrar etti.Robot, Wall-Eve Kaptanın büyük uğraşlarıyla gemideki hakimiyeti geri kazandılar.Dünyaya dönme kararı aldılar.Kaptan geminin başına geçerek gemiyi dünyaya indirdiler.Wall-e çok hasar görmüştü robot onu evine getirerek tamir etti ve el ele tutuştular.

İnsanlarda dünyada yaşamayarak yeniden güzelleştirmeye başladılar.

Ek- 2 Çizelgeler

Çizelge 1:Animasyon Filmler de ve Eğiticilikle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
		Problem Çözme Becerisi				
		Dostluk				
		Olumlu İlişki Kurma				
		Yardım Etme				
		Bilgi Kazandırma				
		Görevini Yerine Getirme				
		İşbirliğı				
		Hayal Gücünü Kullanma				
		Olumlu Alışkanlık Kazanma				
		Çalışkanlık-Üretkenlik				
		Gerçekle Bağlantılı Davranma				
		Kıssadan Hisse Çıkarma				

Çizelge 2:Animasyon Filmler de Eğlence İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
		Mutluluk, Sevinç ,Zevk Alma				
		Oyunun Eğlendiriciliđi				
		Şarkı Söylemenin Eğlendiriciliđi				
		Gösteri , Törenin Eğlendiriciliđi				
		Gezinin Eğlendiriciliđi				

Çizelge 3:Animasyon Filmler de Estetik İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
		Güzel Kavramı				
		Hoş Kavramı				

Çizelge 4:Animasyon Filmler de Kişilik İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
		Gurur Duyma, Teşvik Ödüllendirme				
		Sevecenlik				
		Empati Becerisi				
		Hatasını Kabullenme				
		Azimli Davranma				
		Kendine Güven				
		Olaylara Çok Yönlü Bakabilme				
		Düşünce Bağımsızlığı				
		Suçlamama				
		Öz Saygı				
		Hatalarından Utanma				
		Sorumluluk Alabilme				
		Fedakarlık				
		Uyumlu Davranma				
		Yargılamama				

Çizelge 5:Animasyon Filmler de Dinsellik İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan	Sıra	Özel Alt Alanlar	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
		Dinsel Eğıtım				
		İbadete Teşvik				
		Karşılık Beklemeden İbadet Etme				
		İman İnanç Geliştirme				

Çizelge 6:Animasyon Filmler de Nesnelere İle İlgili En Fazla Değınilen Özel Alt Kategoriler

Ağırlıklı Puan	Sıra	Özel Alt Bölüm	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
		Bayrak Kullanma				
		Milli Marş Kullanma				
		Önemli Yapıtlara Yer Verme				
		Tarihi Eserlere Yer Verme				
		Önemli Şahsiyetlere Yer Verme				

Çizelge 7:Animasyon Filmler de Mitoloji İle İlgili En Fazla Deđinilen Özel Alt Kategoriler

Ađırlıklı Puan	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
		Ateşı Kullanma				
		Suyu Kullanma				
		Havayı Kullanma				
		Demir Kullanma				
		Büyü Kullanma				
		Sihir Kullanma				

Çizelge 8:Animasyon Filmler de Destan ve Efsane İle İlgili En Fazla Deđinilen Özel Alt Kategoriler

Ađırlıklı Puan	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
		Destanlardan Yararlanma				
		Efsanelerden Yararlanma				
		Mitlerden Yararlanma				

Çizelge 9: Animasyon Filmler de Cinsellikte Yüklendi Roller İle İlgili En Fazla Deđinilen Özel Alt Kategoriler

Ađırlıklı Puan	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
		Karşı Cinsten Hoşlanma				
		Evlenme Kriterleri				
		Karşı cins Tercihinde Statü Farkı				
		Kadın Egemenliđi				
		Erkek Egemenliđi				

Çizelge 10: Animasyon Filmler de Lider özelliklerine ait deđinilen Özel Alt Kategoriler

Ađırlık Puan	Sıra	Özel Alt Alan	Film Sayısı	Pozitif	Negatif	Karışık
		Birden fazla lider özelliđi taşıyanlar				
		Kurallara Dayalı Liderlik				
		Tecrübeye Dayalı Liderlik				
		Akla Dayalı Liderlik				
		Liderde güvenirlilik				



ÖZGEÇMİŞ

1977 yılında Artvin'in Borçka ilçesinin Muratlı köyünde doğdum. Muratlı İlköğretim Okulu(1991), Murgul Lisesi(1994), Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sınıf öğretmenliği Bölümünü(2003) yılında bitirdim. Öğretmenlik mesleğine Van'ın Çatak İlçesi'nin Uzuntekne Köyü'nde başladım. Bir yıl görev yaptıktan sonra Muradiye İlçesi'nin Açıkyol köyüne gittim ve burada üç yıl görev yaptım. 2007 yılında İstanbul'a tayinim çıktı ve Bağcılar Mehmet Akif Ersoy İlkokulu'na geçtim burada dört yıl görevin ardından şu an görev yaptığım İBB Evliya Çelebi ilkokuluna tayinim çıktı. 2004 yılında evlendim, Damla ve Yağmur adında iki kız çocuğum var.

