

KÜLTÜREL MİRASIN ÇİZGİ FİLM SENARYOLARINDA KULLANILMASI

Yrd. Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP*

ÖZ: Toplumların sözlü kültürlerine ait ürünler zaman içerisinde değişip dönüştürülerek farklı anlatılara kaynak oluşturmuşlardır. Bu sözlü kültür ürünleri kimi zaman bir edebi metne, kimi zamansa bir senaryoya aktarılmışlardır. Çizgi filmler de bu sözlü kültürün getirisi geleneksel kaynaklardan faydalanan sanat dalları arasındadır. Mitolojiler, masallar, halk hikâyeleri, efsaneler, destanlar, ninniler ve daha pek çok geleneksel anlatı çizgi film senaryoları için önemli birer kaynak oluşturmaktadır. Batı’da Walt Disney, Doğu’da ise Stüdyo Ghibli gibi Dünya’nın önde gelen animasyon stüdyoları geleneksel anlatıların klasikleşmiş unsurlarını çizgi film senaryolarında yeniden kullanmak ve yinlemek yoluyla güncellemektedirler. Böylece kültürel hafıza süreklilik göstermektedir. Türkiye’de ise sinema ve çizgi filmde senaryo anlamında özgünlük ve yaratıcılık en temel sorundur. Bu çerçevede Türkiye’de çizgi film senaryolarının konu ve yaratıcılık anlamında yaşadığı kısır döngüden kurtulmasının, Türk kültürü içerisinde süregelen geleneksel anlatıların senaryolarda kullanmaya başlamasıyla mümkün olacağı düşünülmektedir. Bu araştırmada, çizgi film senaryolarında geleneksel anlatılardan nasıl yararlanılabileceğini ortaya koymak amaçlanmaktadır. Türkiye’de Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümünde yürütülmekte olan “Öykü Tasarımı” dersinde “geleneksel anlatıların çizgi film senaryolarında kullanımı”na yönelik gerçekleştirilen çalışmada öğrenciler kendi coğrafyalarının kültürel miraslarını kullanarak farklı içeriklerde senaryo uygulamaları gerçekleştirmişlerdir. Böylece özgün ve ulusal bir çizgi film geleneğinin ortaya çıkarılmasında kültürel mirasın ne denli zengin bir kaynak oluşturduğu ortaya konmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Film, Kültürel Miras, Anlatı, Senaryo, Çizgi Film Eğitimi

* Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Bölümü, ctas@anadolu.edu.tr

The Usage Of Culturel Heritage in Animation Movie Scenarios

ABSTRACT: Products of oral culture are the sources of different narrations as they change and transform in time. These products are sometimes written and transferred into literary texts, and sometimes they are adapted to scenarios. Animation films are among fields of arts benefiting from the traditional sources of oral culture. Myths, fables, folktales, epics, lullabies and other traditional narrations generate sources of cartoon scenarios. World's leading animation studios like Walt Disney in the West and Studio Ghibli in the East update classic elements of traditional narrations by reusing and reproducing. Therefore; cultural memories gain continuity. In Turkey, main problems about cinema and cartoon scenarios are genuineness and creativity. However, cultural heritage of Turkey as the source of scenarios is quite rich. It's important to know and use this cultural accumulation. Here in this study, it was aimed to put forward how to use traditional narrations in animation movie scenarios. Students taking "Story Design" course, at Anadolu University Animation Department, designed different scenarios by using cultural heritage of their geography in a practice named "the usage of traditional narration in animation movie scenarios". The practice was aimed at indicating how rich the cultural heritage is for creating original and national movie tradition.

Key Words: Animation, Cultural Heritage, Animation Education, Narrative, Scenario

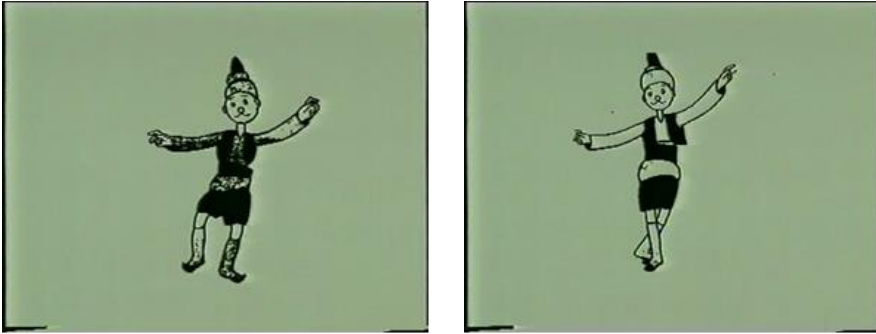
1. GİRİŞ

1.1. Geçmişten Günümüze Türk Çizgi Filmlerinde Kültürel Süreklilik

Türkiye'de çizgi filme olan ilgi ve arayışlar 1930-1940 yılları arasında başlamıştır. Bu yıllarda Batı'dan gelen ve gösterime giren filmlerin etkisiyle çizgi filme olan ilgi artmıştır. Çizgi film alanında ilk çalışmaları karikatür sanatçıları gerçekleştirmiştir. Cemal Nadir Güler'in ünlü karikatür tiplmesi "Amca Bey" ise bu denemelerin başında gelmektedir. Fakat bu çalışma o dönemde yapılan pek çok çalışma gibi maddi olanaksızlıklar ve teknik yetersizlikler sebebiyle tamamlanamamıştır. İlk yıllardan itibaren Yüksel Ünsal, Tan Oral, Erim Gözen, Tonguç Yaşar gibi birçok sanatçının Türk çizgi filmi adına gerçekleştirdikleri çalışmalara rastlamak mümkündür. Uzun yıllar Türk çizgi filmi reklam sektöründe ve deneysel çalışmalarla yarışmalara katılan sanatçıların bireysel çalışmalarıyla sınırlı kalmıştır. Televizyon için uzun metraj çizgi film çalışmaları ise 1980'lerde TRT ve Kültür Bakanlığı'nın artan desteğiyle ağırlık kazanmıştır.

Türk çizgi film sanatçıları denemelerinde ilk yıllardan itibaren Türk kültürüne ait konu ve karakterleri kullanmayı tercih etmişlerdir. Bu sebeple bu yıllarda yapılan çizgi film çalışmaları çoğunlukla Türk kültüründen izler taşımaktadır. Örneğin, “Evvel zaman İçinde; Nasrettin Hoca ve Gülderen Sultan”, “Zeybek Dansı”, “Az Gittik Uz Gittik” “Deli Dumrul”, “Hacivat ve Karagöz Uzayda”, “Dede Korkut” ve “Nasrettin Hoca” gibi çizgi filmler yapılmıştır.

Ali Ferruh Durukan, Adnan Çoker ve Orhan Dağ’ın, Vedat Ar’ın hocalığında gerçekleştirdikleri 3 dakikalık “Zeybek Dansı”(1947) bu filmlerden bir tanesidir. Bu bir filmde çok zeybek oynayan bir karakterin yer aldığı kısa bir sahnedir.(Alsaç, 1994, s.47). Çizgi film adına deneme sayılabilecek bir çalışma olmasına rağmen konu olarak Türk folklorundan zeybek oyununu seçmesi dikkat çekicidir.



Şekil 1: “Zeybek Dansı” filminden iki kare.(Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli)

“Evvel Zaman İçinde; Nasrettin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan” filminde ise Yüksel Ünsal tarafından Türk mizahının önemli karakterlerinden Nasrettin Hoca ve Türk masallarından biri olan Keloğlan ele alınmıştır. Hikâyeye bir de aşk hikâyesi eklenip Kaf Dağının sultanı Gülderen Sultan eklenmiştir. Fakat çalışma birtakım teknik işlemler için gönderildiği ABD’de kaybolduğu için filmde geriye sadece birkaç dakikalık bir sahne kalmıştır. (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli, 51:00-52:00, Alsaç, 1994, s.47).



Şekil 2: “Evvel Zaman İçinde; Nasrettin Hoca, Keloğlan ve Gülderen Sultan” filminden bir kare. (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli)

Türk çizgi filmi adına ilk yıllarda yapılan çalışmalar genel olarak, birkaç dakikalık tek bir sahneden oluşan, daha çok tekniğin denendiği, senaryosu ve film dili tam anlamıyla oluşturulamamış işlerdir.

1968 yılında Tekin Aral, Oğuz Aral ve Ferruh Doğan, ilk Türk güreşçisi Koca Yusuf’un yarışmalarını ve ABD’deki yarışma sonrası eve dönüşte geçirdiği gemi kazasıyla hayatını kaybedişini konu alan bir çizgi film yaparlar. “Koca Yusuf” çizgi filmi konu ve karakter olarak Türk kültüründen izler taşımaktadır.

Türk çizgi filminde kültürel değerlerin özgün olarak kullanıldığı ilk çalışma ise Tonguç Yaşar’ın 1969 yapımı “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” filmidir. Hat sanatından yola çıkarak hazırlanan film geleneğin yenilenmesi ve yeniden düşünülmesi adına özgün bir çalışmadır. Senaryosunu sanat tarihçisi Sezer Tansuğ yazmıştır. Senaryosunda;

"Bu Ne Amentü Gemisiydi ki Yürümezdi

Vav'lar Soluya Soluya Kürek Çekti

Hız. Ali'nin Yüreği Titredi

"Yâ Hak" Okunu Gerdi

"Yâ Hak" Oku Varıp Yüreği Deldi

"Ah Mine'l Aşk" Dedi

Gözlerinden Yaşlar İndi

Vardı geminin Altına Erişti

Amentü Gemisi Yürüdü Gitti..."

sözleri eşliğinde Arap alfabesinden harflerin karakterleştirildiği bir kısa filmidir. Film 1972’de Adana Altın Koza’da seçici film özel ödülü almış ve 1973’de Annecy Film Şenliği’nde gösterime giren ilk Türk çizgi filmi olmuştur (Alsaç, 1994, s.48).



Şekil 3: “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” (Türk Canlandırma Tarihi Belgeseli)

Türk çizgi filminde asıl gelişme ve hareketlenme ise TRT'nin yerli yapım çizgi filmlere desteğiyle başlamıştır. 1980'lerde televizyonun hayatımıza yoğun olarak girmesiyle birlikte yapımcılar TRT için konulu uzun metraj çizgi filmler üretmeye başlamışlardır. Türk kültürü içerisinde önemli yere sahip Boğaçhan, Deli Dumrul gibi destan kahramanları, Nasrettin hoca gibi fıkra karakterleri, Evliya Çelebi, Hacivat ve Karagöz gibi tarihimizde yer eden önemli kişi ve karakterler Türk çizgi film senaryoları için birer malzemeye dönüşmüştür. Bu konu ve karakterler geçmişte olduğu gibi bugün de Türk çizgi filmleri için önemli birer kaynaktır.

TRT'nin 2008 yılında TRT ÇOCUK kanalı ile Türk yapımı çizgi filmleri desteği artmıştır. Böylece Türk çizgi filmi adına pek çok şirket açılmış ve yerli yapımların sayısı artmıştır. Böylece Türk kültürüne ait kaynakların kullanılması ve çocuklarla buluşturulması için önemli bir fırsat yakalanmıştır.

Örneğin “Maysa ve Bulut” isimli çizgi film Yörüklerin yaşamını ve kültürlerini konu almaktadır. Film, Maysa adında küçük bir yörük kızının hikâyelerini, Yörüklerin yaşam biçimlerini, geleneklerini, aile ilişkilerini, giyim- kuşamlarını, masalları, halk ozanlarını, bayramları, kutlamaları, inanışları ve daha pek çok kültürel birikimi aktaracak şekilde anlatmaktadır. Tarihi kaynaklardan bugüne uzanan Yörük yaşamını yaratıcı bir senaryo ile bugünün çocuklarıyla buluşturmaktadır.



Şekil 4: " Maysa ve Bulut" (<http://www.trt.net.tr/trtcocuk/> 11.04.2015)

Ayrıca, Evliya Çelebi'nin maceralarını konu alan Çelebi ve Laklak, Keloğlan masallarının güncellendiği "Keloğlan", Karagöz ve Hacivat gibi Türk kültürünün önemli karakterlerinin dünyayı keşfettiği "Hacivat ve Karagöz Dünyayı Geziyor", "Nasrettin Hoca", Hezarfen Çelebi'nin İstanbul'da geçen çocukluğunu anlatan "Küçük Hezarfen" ve daha pek çok çizgi film TRT Çocuk kanalında yayımlanmaktadır. Türk yapımı bu çizgi filmler kültür aktarımında önemli bir yere sahiptir.

"UNESCO tarafından düzenlenen Dünya Kültür Politikaları Konferansı Sonuç Bildirgesi'nde yer alan tanımına göre "en geniş anlamıyla kültür, bir toplumu ya da toplumsal bir grubu tanımlayan belirgin maddi, manevi, zihinsel ve duygusal özelliklerin bileşiminden oluşan bir bütün ve sadece bilim ve edebiyatı değil, aynı zamanda yaşam biçimlerini, insanın temel haklarını, değer yargılarını, geleneklerini ve inançlarını da kapsayan bir olgu"dur."(UNESCO, 1982, Akt. Oğuz 2011: 128).

Kültür aktarımı ve kültürün güncellenmesi görevini geçmişte halk hikâyeleri ve masallar gerçekleştirirken bu görevleri günümüzde çizgi filmler yerine getirmektedir. Kültürel sürekliliğin temeli sanatçının kendi geçmişiyle ve kökleriyle ilişki kurabilmesidir. Kendi kökleriyle bağlarını kuran sanatçı geçmiş ve gelecek, doğu ve batı arasında kendini nerede konumlandıracağı bilir. Böylece kültürel geleneği yerelden evrensele taşıyacak bir içerik ve biçimle başarılı çizgi filmler ortaya koyabilir.

Zengin Türk kültürüne ait anlatıların güncellenerek varlığını sürdürmesi önemlidir. Böylece geleneğin geleceğe kurulacak köprü ile kültürel süreklilik sağlanabilecek ve kültür gelecek nesillere aktarılacaktır. Bu konuda çizgi film sanatçılarına da büyük görevler düşmektedir.

1.2. Kültür Aktarımı ve Çizgi Filmler

Kültür aktarımı ve kültürel süreklilik meselesi son yıllarda üzerinde önemle durulan bir çalışma alanıdır. Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Teşkilatı (UNESCO) 17 Ekim 2003 tarihinde Paris’te düzenlenen 32. Genel Konferansı’nda, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi’ni kabul etmiştir. Türkiye 19 Ocak 2006 tarihli ve 5448 sayılı Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesinin Uygun Bulduğuna Dair Kanunla bu sürece dâhil olmuş ve 27 Mart 2006 tarihinde resmen taraf olmuştur. “Somut Olmayan Kültürel Miras; UNESCO tarafından; toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekânlar biçiminde tanımlanmaktadır.” Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı’nın internet sitesinde Somut Olmayan Kültürel Miras Alanları belirtilmiştir (Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı 2013: 13-17). Bunlar; Somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında taşıyıcı işlevi gören dille birlikte sözlü gelenekler ve anlatımlar (destanlar, efsaneler, halk hikâyeleri, atasözleri, masallar, fıkralar vb.), Gösteri sanatları (karagöz, meddah, kukla, halk tiyatrosu vb.), Toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şöenler (nişan, düğün, doğum, nevrüz, vb. kutlamalar), Doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar (geleneksel yemekler, halk hekimliği, halk takvimi, halk meteorolojisi vb.), El sanatları geleneği (dokumacılık, nazar boncuğu, telkâri, bakırcılık, halk mimarisi)’dir.

Bir ulusa ait kültürel değerlerin yaşatılması ve nesilden nesile aktarılması için o kodların tekrarlanması ve yeniden üretilmesi gerekmektedir. Son yıllarda teknolojinin gelişmesiyle büyük küçük herkesi sinema salonlarına toplayan animasyon filmler kültürel mirasın aktarılmasında önemli birer araç haline gelmiştir. Kültürel hafıza içinde süreklilik arz eden geleneksel anlatılar çizgi film senaryoları için önemli birer kaynak oluşturmaktadır.

Çizgi filmler sözlü ve yazılı kültüre ait anlatıları ele alarak çağdaş birer anlatıya dönüştürmektedir. Bunu yaparken kültürel kaynakları iki farklı şekilde kullanmaktadırlar. İlki var olan geleneksel anlatıları çağın teknolojik imkânlarını kullanarak olduğu gibi hayata geçirmektir. Örneğin;

“Disney’in uzun metraj filmi "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler"’in konusu Avrupa kaynaklıdır. Avrupa’nın folklorik öyküsünün çizgi filme aktarılmasıdır. Disney, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937) ile edebi masalları kendine mal ederek, yirminci yüzyılın en

kabul edilebilir masalları etiketine kendi imzasını atmıştır.” (Zipes 1995, Akt. Kaba 2014: 168).

Daha sonraki yıllarda Mulan, Aladdin, Pocohontas gibi filmlerde de görüleceği üzere, farklı ülkelerde farklı kültürlerin folklorik ürün hikâyeleri çizgi filmler için konu ve tema kaynağı olmuştur. Çizgi filmin kültürel kaynakları kullandığı ikinci yol ise var olan geleneksel anlatıları yeniden yorumlamak ve metinlerarası ilişkiler kurmaktır. Bu konuda Stüdyo Ghibli yapımı Japon animeleri örnek gösterilebilir. Hayao Miyazaki filmi olan Rüzgârlı Vadi'nin karakteri Naussica Yunan mitolojisinde Homeros'un Odysseus'unu iyileştiren Naussica ile örtüşmektedir. Fakat Miyazaki Homeros'a gönderme yapmakla birlikte Naussica'yı ne Batı ne de Doğu'ya mal etmekle doğa için mücadele eden epik bir dişi kahraman ile kendi destanını yazmaktadır (Taş Alicenap 2012: 137-138). Böylece var olan kültürel değerler yeniden yorumlanarak metinlerarası göndermelerle çizgi film senaryolarına kaynak oluşturmaktadır.

Türkiye'de de farklı dönemlerde sanatçılar, Türk kültürünün zengin içeriğinden, karakterlerinden, biçim ve öykülerinden esinlenerek eserler üretmişlerdir. Türk çizgi film senaryolarına en çok konu olan geleneksel anlatılar ve kişiler ise Keloğlan Masalları, Nasrettin Hoca fıkraları, Dede Korkut Hikâyeleri, 17. Yüzyıl gezginlerinden Evliya Çelebi'nin hikâyeleri, Türk gölge oyunu karakterlerinden Hacivat ve Karagöz olarak sıralanabilir. Farklı dönemlerde pek çok kısa metraj filme ve televizyon serisine konu olan bu anlatılar ve karakterler günümüzde de devletin resmi kanalı olan TRT'nin, TRT ÇOCUK kanalında yeni yapılan çizgi filmlerin senaryolarına kaynaklık etmektedir. Aşına olunan ve devamlı tekrarlanan bu konuların çeşitlenmesi daha özgün daha yeni konu ve karakterlerle senaryolarımızın zenginleşmesi için Türk kültürünün zengin birikiminden daha verimli yararlanmak gerekmektedir. Örneğin eski bir Türk misket oyunundan yola çıkarak hazırlanan “Cille” çizgi filmi bu anlamda heyecan vericidir. Çünkü unuttuğumuz ya da daha önce hiç duymadığımız bir geleneği evrensel bir senaryo içinde hatırlatmaktadır.

UNESCO tarafından yürütülen somut olmayan kültürel miras çalışmalarını da benzer şekilde insanlığın unutulmaya yüz tutmuş yüzyıllardır biriktirdikleri deneyimleri, anlatımları, bilgi ve becerileri koruyarak gelecek nesillere aktarılmasına yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Türkiye'den de kültürel miras listesine giren geleneklerimiz bulunmaktadır. 2013 yılı itibarıyla Türkiye'den UNESCO'ya sunulan ve İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesine dâhil edilen unsurlarımız şunlardır: Meddahlık, Mevlevi Sema törenleri, Karagöz, Aşıklık Geleneği, Nevruz, Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali, Semah, Alevi-Bektaşî Ritüeli, Gelenek-

sel Sohbet Toplantıları (Sıra Geceleri, Sıra Yarenler vb), Tören Keşkeği Geleneği, Mesir Macunu Festivali (Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı 2013: 14-26). Bu konuda envanter çalışmaları ve başvuru süreçleri her yıl artarak devam etmektedir. Ülke genelinde envanter çalışmaları dışında farkındalığın artırılması amacıyla yürütülen koruma çalışmaları da yapılmaktadır (yaşayan müzeler, kurslar vb.). Çizgi film çalışmaları da bu noktada farkındalık yaratarak, unutulmuş ya da unutulmaya yüz tutmuş değerleri senaryolarında konu olarak işleyerek kültürel sürekliliğin sağlanmasına yardımcı olacaktır. Çizgi film sanatçılarının, öğrencilerinin ve alanda eğitim veren akademisyenlerin bu konuda çalışmalar gerçekleştirmesi hem özgün konu ve temalarla Türk çizgi filminin zenginleşmesi ve çeşitlenmesi hem de UNESCO'nun da amaçladığı gibi yüzyıllara dayanan zengin kültürel birikim ve deneyimlerin yaşatılması ve tanıtılması adına önemli gelişmeler sağlayacaktır. Bu düşünceyle, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film Bölümü'nde verilmekte olan "Öykü Tasarımı" dersinde bir "senaryo çalışması" gerçekleştirilmiş ve umut verici sonuçlar alınmıştır.

Türk çizgi filmi adına senaryolarda şimdiye kadar kültürel kaynakların kullanılması umut vaat etse de özgün ve yaratıcı çizgi film çalışmaları gerçekleştirebilmek için bu kültürel mirası çizgi film senaryolarında daha da verimli kullanabilmek gerekmektedir. Böylece son yıllarda gelişme kaydeden Türk çizgi filmi adına daha özgün işlerin yolunun açılacağı düşünülmektedir.

1.3.“Öykü Tasarımı” Dersinde Çizgi Film Senaryosu Uyarlamaları

Türkiye’de çizgi film senaryolarının konu ve yaratıcılık anlamında yaşadığı kısır döngüden kurtulmasının, Türk kültürü içerisinde süregelen geleneksel anlatıların senaryolarda kullanmaya başlamasıyla mümkün olacağı düşünülmektedir. Bu araştırmada, çizgi film senaryolarında geleneksel anlatılardan nasıl yararlanılabileceğini ortaya koymak amaçlanmıştır. Türkiye’de Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Animasyon Bölümünde yürütülmekte olan “Öykü Tasarımı” dersinde “geleneksel anlatıların çizgi film senaryolarında kullanımı”na yönelik gerçekleştirilen çalışmada öğrenciler kendi coğrafyalarının kültürel miraslarını kullanarak farklı içeriklerde senaryo uygulamaları gerçekleştirmişlerdir.

Bu çalışmada öğrencilerden doğup-büyüdükleri şehirlerin coğrafyasını (dağlar, göller, mağaralar vb), bu coğrafyadaki geleneksel anlatıları (destanlar, masallar, hikâyeler, söylenceler vb.), tarihi, turistik mekânları, müzeleri vb. araştırmaları istenmiştir. Bu veriler öğrenciler tarafından

araştırılarak dosyalandıktan sonra bu kaynaklardan yola çıkarak bir çizgi film senaryosu oluşturmaları istenmiştir. Çalışmada senaryo için öykü geliştirme sırasında sırayla aşağıdaki aşamalardan geçilmiştir;

1. Hazırlanma, İçerik Konusunda Araştırma
2. Kuluçka Dönemi, Soyutlama, Sınıfta interaktif beyin fırtınası
3. Synopsis oluşturma (taslak öykü oluşturma)
4. Treatment oluşturma (taslak öykünün geliştirilmesi)

Çalışma sonucunda öğrenciler çok farklı içeriklerde çizgi film senaryoları geliştirmişlerdir. Senaryo örneklerinden bazıları aşağıdaki gibidir;

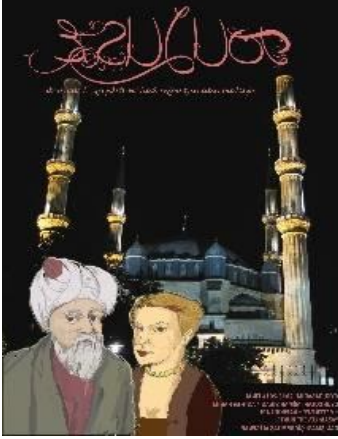


“*NULA*” Kırgızlarda Türklerinde Anlatılan bir masaldan yola çıkılarak hazırlanmıştır. Masalın orijinal metninde şu satırlar yer alır; (Ögel:1971,176)

*“Annesiz bir kız Varmış, sırıkla su taşırılmış,
Üvey anne yüzünden, kız sabrını taşırılmış.
Kadın alayla dermiş, kız biraz geç kalınca
‘Büyük adam olursun, ay gün seni alınca!’
Kız gece suya gitmiş, dua etmiş gönlünce,
Ay hemen yere inmiş, kızı yerde görünce
Kız korkuyla saklanmış bir fundanın dibine
Almış kızı fundayla, AY götürmüş evine.”*

Şekil 5: Öğrenci Recep Uslu

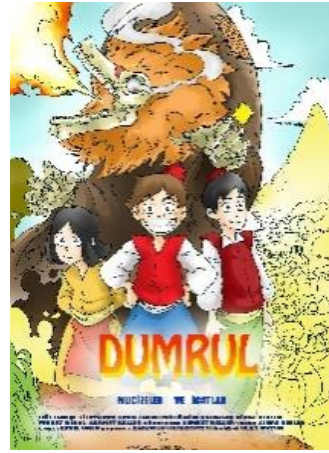
Senaryoda, orijinal metindeki bu satırlar kaynak alınarak, gerçekte annesi Ay Tanrıçası olan, Nula isimli (isminin anlamı Uygurca’da AY) yetim bir kızın üvey annesiyle yaşadığı bir hikâye yaratılmıştır. Hikâyede karakter isimleri de Uygurca’dan seçilmiştir. Örneğin; baba karakterinin ismi İpar: Uygurca baba anlamına gelir. Anne Ay tanrıçası İna: Uygurca anne anlamına gelir. Üvey anne İkkit: Uygurca ikinci anlamına gelir. Nula masaldan çizgi filme uyarlanan özgün bir hikâye olmuştur. Öğrencinin hikâyeyi kurarken kullandığı bazı kaynaklar şu şekildedir: Masal anlatıları, Uygur masalları, Üvey anne, yetim kız çocuğu anlatıları, Mitoloji.



Şekil 6: Öğrenci Levent Büktel

aşk konu alır. Senaryoda ters lale motifi Anthea Hanım'ın mezarı üzerindeki boynu bükük lalelerle simgeleştirilir. Öğrencinin hikâyeyi kurarken kullandığı bazı kaynaklar şu şekildedir: Halk Söylenceleri, Mimar Sinan, Edirne Selimiye Camii, Lale motifi, Aşk.

“DUMRUL”, Türk ve Altay mitolojisinde söylencesel kahramandır. 15. yüzyıl sonu 16. yüzyıl başlarında meçhul bir sanatkar tarafından kâğıda geçirilen Dede Korkut Destanı'nın içinde yer almaktadır (Ergin: 2001). Orijinal metinde genç bir delikanlı olan Dumrul çizgi film senaryosunda meraklı ve maceracı bir çocuğun hikâyelerine dönüştürülmüştür. Öğrencinin hikâyeyi kurarken kullandığı bazı kaynaklar şu şekildedir: Destanlar, Dede Korkut Hikâyeleri, Deli Dumrul Destanı, Çocuk Hikâyeleri.



Şekil 7: Öğrenci Serhat Bel-
ler



Şekil 8: Öğrenci Berkan Sarıçam

“**BUKU**”, İzmit’te yaşanan 1999 depreminden esinlenerek hazırlanmış, fantastik bir çizgi film senaryosudur. Yaşanan büyük bir depremin ardından hayatta kalan Arbuз isimli bir çocuğun, gizemli güçlere sahip bir ejderha ile karşılaştıktan sonra yaşadığı olayları konu alır. Arbuз ve Ejderhası Buku, dünyayı kötülüğe, savaşa, doğal afetlere götüren kötü güçlere karşı savaşımaktadır. Senaryo oluşturma aşamasında genel olarak Eski Türk mitolojileri, Şamanizm gibi kültürel kaynaklardan yararlanılmıştır. Öğrencinin hikâyeyi kurarken kullandığı bazı kaynaklar şu şekildedir: Sihir, Büyü, Eski Türk mitolojileri, Şamanizm.

“**GÖÇ**”, Türk mitolojisindeki Bozkurt destanından esinlenerek hazırlanmış bir senaryodur. Bozkurt - Türk, Moğol ve Altay mitolojisinde kutsal hayvan ve ulusal semboldür. Kurt Türk mitolojisinde yol göstericidir. Kurt, öğrenci senaryosunda çevre sorunlarına dikkat çeken, doğayı kurtarmak için hikâyenin ana karakteri Prens Tigin’e yol gösteren bir karakter olarak kullanılmaktadır. Öğrencinin hikâyeyi kurarken kullandığı bazı kaynaklar şu şekildedir: Eski Türk mitolojileri, Şamanizm, Bozkurt Destanı, Çevre Sorunları.



Şekil 9: Öğrenci Deniz Urgan

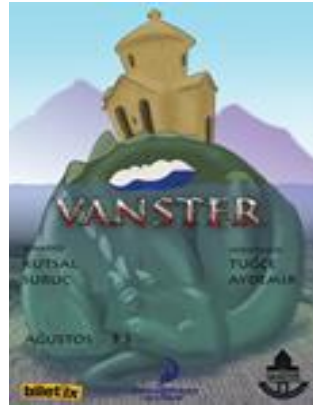


Şekil 10: Ahmet Eray Balunca

“**DOMUZ KUMBARASI**”, senaryosunda Manisa kentinde yer alan antik şehir Sardes’e ait bir hikâyeden esinlenilmiştir. Sardes’de bulunan dev bir kumbara olduğu, kraliçenin altınlarını saklamak için yaptırdığı ve üzerine koruması için kutsal bir heykel yapıldığına dair babaannesinden dinlediği bir hikâyeyi kaynak almıştır. Öğrenci bu hikâyeden çıkışla senaryosunda ilk kumbaranın nasıl icat edildiğini para biriktirmek isteyen bir çocuk üzerinden anlatmıştır. Sardes kentinde yaşayan ve harçlıklarını kardeşinden saklı biriktirmek isteyen Edre’nin domuz çiftliğinde elma ağacının altına sakladığı altınlar her gün birer ikişer azalır. Altınların peşine düşen Edre bir türlü kimin aldığını bulamaz. Kış

geldiğinde yakacak tezek için domuz çiftliğine giden Edre tüm parasını tezeğin içinde gömülü bulur. Onca paranın domuzlar tarafından yenilerek sonra tezeğe karıştığını ve orada biriktiğini görünce kendisine domuz şeklinde bir kumbara yaptırır. Öğrencinin hikâyeyi kurarken kullandığı bazı kaynaklar şu şekildedir: Antik kentler, Mitler, Halk Söylencesi, Çocuk hikâyeleri.

“**VANSTER**”, Türkiye’de Van gölünde görüldüğüne inanılan bir Canavar söylencesi ile göl üzerinde bulunan Akdamar Adası’nın halk arasında anlatılan hikâyesinden yola çıkarak senaryolaştırılmıştır. Van gölü üzerinde bulunan Akdamar Adası’nın bir ejderhanın sırtında kurulduğunu anlatan bir senaryodur. Öğrencinin hikâyeyi kurarken kullandığı bazı kaynaklar şu şekildedir: Halk Söylencesi, Çocuk hikâyeleri, Efsaneler, Mitoloji, Antik kentler.



Şekil 11: Kutsal Suruç

Ders sonunda senaryo metinlerinin yanında çalışma dosyalarına karakter sayfaları ve mekân tasarımlarına dair denemeler de eklenerek çalışma tamamlanmıştır. “Öykü Tasarımı” dersinde “kültürel mirasın çizgi film senaryolarında kullanımı”na yönelik olarak gerçekleştirilen çalışmada öğrencilerden yaratıcı öneriler ve senaryolar çıkmıştır. Bu çalışma sonucunda öğrencilerin kazanması öngörülen çıktılar şu şekilde sıralanabilir;

1. Çizgi film senaryosu konusunda araştırma, gözlem-deneyimleme, değerlendirme becerisi geliştirebilmek.
2. Çok boyutlu algılayabilme, düşünebilme, tasarlayabilme, uygulayabilme becerisini geliştirmek,
3. Yaşadığı toplumun gerçeklerine ve kültürüne sahip çıkabilmek.
4. Somut olmayan kültürel mirası; yaratıcı düşünceye, yenilikçi ve özgün yapıtlara dönüştürebilmek.
5. Türkiye’de çizgi filmin gelişmesi önündeki önemli engellerden biri olan senaryo konusunda kaynakları kendi kültürel birikimi içinde bulabileceğinin farkındalığını yaratabilmek.

Senaryo bir düşünceyi, bir görüşü yansıtmak, izleyiciye belirlenen bir iletiyi, öğretiyi ulaştırmak, bir şeyler anlatmak amacıyla oluşturulur. Ünlü animasyon senaristi Jeffrey Scott, senaryoda hikâyenin dikkat çekmesi için fikrin farklı olması gerektiğini belirtmektedir. Farklı fikirler ortaya çıkarmanın da birçok yolu vardır. Bunlardan biri de Scott’a göre çok bilinen bir hikâyeyi değiştirerek orijinal bir şekilde verebilmektir (2014: <http://www.jeffreyscott.tv/>). Bunun için kültürel kaynaklardan fikirler ortaya koyarak yeni projeler üretilebilir. Türk kültürü kendi içinde pek çok sinema ve çizgi film senaryosuna kaynaklık edebilecek çeşitliliğe ve zenginliğe sahiptir.

2. SONUÇ

Sonuç olarak; Türkiye’de senaryo anlamında kültürel gelenekten yeterince ve yaratıcı bir şekilde yararlanılmadığı bir gerçektir. *Bunun sonucu olarak birçok referans kaynağı unutulmuş, onların yerini kitle kültürünün ürettiği örnekler almıştır: Nardaniye Hanım’ın yerini Pamuk Prenses, Köroğlu’nun yerini Robin Hood, Kerem ile Aslı’nın yerini Romeo ve Juliet, Boz Atlı Hızır’ın yerini Noel Baba almıştır* (Oğuz 2009: 6).

Tüm sanatçılarda olduğu gibi çizgi film sanatçısı da içinde yaşadığı kültürden ve farklı kültürlerden etkilenecek eserlerini üretmektedir. Kül-

türel çeşitliliğin sürdürülebilmesi ve kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılması kültürel mirasın yaşatılmasına bağlıdır. Bu çalışmada çizgi film bölümü öğrencileri ile “Öykü Tasarımı” dersinde yürütülen çalışma; biraz farkındalık, araştırma ve yaratıcı düşünceyle elimizdeki kaynakların nelere dönüşebileceği konusunda umut verici sonuçlara ulaşmıştır. Böylece özgün ve ulusal bir çizgi film geleneğinin ortaya çıkarılmasında kültürel mirasın ne denli zengin bir kaynak oluşturduğu ortaya konmaya çalışılmıştır. Önemli olan UNESCO tarafından Türkiye’nin de içinde bulunduğu bir sözleşme tarafından korunan somut olmayan kültürel mirasın farkına varmak ve çizgi film sanatçılarının yararlanabileceği bir kaynak olması konusunda farkındalıklar yaratmaktır. Çizgi filmin bir sektör olarak ülkemizde gelişmesi ve yapılan işlerin tüm dünyada dolaşıma girmesinin; kendi kültürünü, tarihini, geleneklerini bilen, onlarla bugünün şartlarında hesaplaşan, sorgulayan, sanatçılarla başarılılabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- ALSAC, Üstün (1994), *Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- ÇEVİKER, Turgut (Yapımcı-Yönetmen) (1995), *Türk Canlandırma Sineması Tarihi / 1931-1995*, [Film], İris Film, İstanbul.
- ERGİN, Muharrem (2001), *Dede Korkut Kitabı*. (23. Baskı), Boğaziçi Yayınları, İstanbul.
- ERSOY, Ruhi. (2004), “Sözlü Kültür Ortamı Kaynaklarının Medyada Kullanımı Bağlamında Gaziantep’de Nevruzla İlgili Bir İnanışın Dansa Dönüştürülmesi.”, *Türklük Bilimi Araştırmaları*, (Güz): 85–94.
- KABA, Fethi (2014), “Çizgi Filmlerde Grafik İfade ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk Çizgi Film Örnekleri”, *Selçuk İletişim, Dergisi*, 8 (3): 163-181.
- TAŞ ALİCENAP, Çiğdem (2012), *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*, Doktora Tezi Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enst., Eskişehir.
- Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2013), *Gelenekten Geleceğe: Türkiye’de Somut Olmayan Kültürel Miras*, TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, Ankara.

- OĞUZ, Esin Sultan (2011), “Toplum Bilimlerinde Kültür Kavramı”, *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, Cilt: 28, Sayı: 2, (09.03.2015), www.bby.hacettepe.edu.tr/ebulten/dosyalar/file/mart2012/esinsultan_efd.pdf
- OĞUZ, M. Öcal (2009), “Somut Olmayan Kültürel Miras ve Kültürel İfade Çeşitliliği”, *Milli Folklor Dergisi*, Sayı:82, 6-12, (15.09. 2014), <http://www.millifolklor.com/tr/sayfalar/82/01.pdf>
- ÖGEL, Bahaeddin (1971), *Türk Mitolojisi*. M.E.B. İstanbul.
- SCOOT, Jeffery, “FADE IN: on Screenwriting, byJeffreyScott”, (17.09.2014), <http://www.jeffreyscott.tv/>