



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**Grafik Anasanat Dalı**

**STOP MOTİON TEKNİĞİ İLE T.C. M.E.B. HALK EĞİTİM  
MERKEZLERİ' nin TANITIMI**

**Süeda ŞATIR TORUK**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Ankara, 2020**



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**Grafik Anasanat Dalı**

**STOP MOTİON TEKNİĞİ İLE T.C. M.E.B. HALK EĞİTİM  
MERKEZLERİ' nin TANITIMI**

Süeda ŞATIR TORUK

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2020

# STOP MOTION TEKNİĞİ İLE T.C. M.E.B. HALK EĞİTİM

## MERKEZLERİ' nin TANITIMI

**Danışman:** Prof. Dr. Nadire Şule ATILGAN

**Yazar:** Süeda ŞATIR TORUK

### ÖZ

Unesco Uzmanlar Toplantısı'nın raporuna göre, hayat boyu eğitim “kurtuluş”, “kendini gerçekleştirme” ve “kendini geliştirme” olarak tanımlanmaktadır. Bu tanımlara göre hayat boyu eğitim olan yaygın eğitim, bir bireyin belli bir zamana kadar örgün eğitimle ilgili aksaklıklar olması sebebiyle ikinci bir şans olarak yer alabilmektedir. Bu kapsamda yaygın eğitimin olanak sağladığı Halk Eğitim Merkezleri'nin bireyin bilimsel, teknolojik, ekonomik anlamda gelişmeler sağlaması için ona bir yön çizecek yer olduğunu gösterecek bir tanıtım bu tezde amaçlanmıştır.

Tanıtımın amacı gençlerin de eğitimden faydalanabileceğini göstererek, yaygın eğitimin zamanla ve yaşla sınırlı olmadığını fark ettirmektir. Gençlerin hedef kitesini konu alan bu tanıtımın gereksinim halinde olması ve gerçekleştirilmesi bu çalışmada amaçlanmaktadır. Tanıtım olarak ise grafik tasarım alanlarından illüstrasyon kullanılarak cut out tekniği ile bir bütün haline getirilip, stop motion canlandırma tekniğini gerçekleştirerek hedef kitle için daha cazibeli, heyecanlandırıcı bir içerik üretmektir.

“Stop Motion Tekniği ile T.c. M.e.b. Halk Eğitim Merkezleri (Hayat Boyu Öğrenme)'nin Tanıtımı” başlıklı yüksek lisans tezi üç bölümden oluşmaktadır. Tezin birinci bölümünde eğitim ve eğitim sisteminin genel bilgileriyle birlikte dünyadaki halk eğitim merkezlerinin gelişimine yer verilmiştir. İkinci bölümde ise stop motion canlandırma tekniğinin kullanım alanları ile gelişim süreci, yöntemleri, teknikleri ve türleri incelenerek tanıtımda gerçekleştirilecek olan illüstrasyonla oluşturulan cut out tekniğinin gelişimi ve örnekleriyle zenginleştirilmiştir. Son bölüm olan üçüncü bölümde ise cut out tekniği ile halk eğitim merkezlerinin tanıtımı ve uygulama çalışmasının, senaryosu, tasarım aşamaları, çekim sırasında kullanılan teknikler ele alınarak halk eğitim merkezlerinin hedef kitlesi ile birlikte tanıtıma olan ihtiyacı ve önemi ile halk eğitim merkezlerinde konu, kavram kapsamlı olarak ele alınmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Halk eğitim merkezleri, genç hedef kitle, stop motion tekniği, illüstrasyon, cut out tekniği.

**PUBLICITY of T.C. M.E.B. PUBLIC EDUCATION CENTERS  
through STOP MOTION TECHNIQUES**

**Supervisor:** Prof. Dr. Nadire Şule ATILGAN

**Author:** Süeda ŞATIR TORUK

**ABSTRACT**

According to a report of UNESCO Expert Meeting, lifelong education is described as “salvation”, “self realization” and “self-improvement”. In respect of this description, lifelong education, as an universal education, can be seen as a second chance because of the trouble which existed in specific time about formal education in the individual’s life. In this context, this thesis aimed to show the Public Education Centres’, as an opportunity from universal education and places where help individuals to give direction about their lives, impact on the individuals’ life in a scientific, technological, economical manner.

The goal of promotion is to show that young people can benefit from this education and to raise awareness about universal education does not limit with time and age. This promotion which is about the target group of young people is a necessity and this thesis’ aim is to realize this promotion. As a promotion, illustration as one of the fields of graphic design is used, it is unified with the cut out techniques and it is realized through stop motion animation technique to create a charming and lively content.

This master thesis which is named as “Publicity of T.c. M.e.b. Public Education Centers through Stop Motion Techniques” includes three chapters. The first chapter of this thesis gives places to the evolution of public education centres in the world with education and the general information of the education system. The second chapter of this thesis is enriched with the fields of usage of stop motion animation technique, its evolution process, methodologies, techniques and types and the evolution process and examples of cut out techniques which will be used in illustration for promotion. The third chapter, as a final chapter, promotion of the public education centre and the scenario, design process, used shooting techniques of the study of application was addressed, needs and importance of promotion with this centres’ target group and subject and concepts in public education centre was addressed.

**Key words:** public education centres, young target group, stop motion techniques, illustration, cut out techniques.

## TEŐEKKÜR

Deęerli hocam ve danıőmanım Prof. Dr. Nadire Őule ATILGAN' a tezin ve uygulamanın oluőumunda ve hazırlanmasında engin bilgileriyle birlikte aynı zamanda yüksek lisans eęitimimde de gosterdięi sonsuz katkı ve desteklerinden dolayı çok teőekkür ederim. Jüri üyelerimden Doç. Elif VAROL ERGEN'e ve Doç. Tefvik İnanç İLİSULU'ya deęerli görüşleriyle tezime katkıda buldukları için ayrıca çok teőekkür ederim.

Lisans eęitimimde verdikleri eęitimin yanında yüksek lisans eęitimimde de desteklerini esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Seçil Ermiş İPEK, Dr. Öğr. Üyesi Serkan VURAL ve Öğr. Gör. Rasim SARIKAYA'ya sonsuz teőekkürlerimi iletiyorum.

Bütün eęitim hayatım boyunca ve özellikle yüksek lisans eęitimimde desteklerini esirgemeyen canım annem ve babama, lisans eęitimimle birlikte yüksek lisans ve tez aşamasında sonsuz destekleri, katkı ve yardımlarıyla bana güç katan sevgili eőim Ardahan TORUK' a teőekkür ederim.

## İÇİNDEKİLER DİZİNİ

<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>TEŞEKKÜR.....</b>	<b>iii</b>
<b>İÇİNDEKİLER DİZİNİ .....</b>	<b>iv</b>
<b>GÖRSEL DİZİNİ.....</b>	<b>viii</b>
<b>GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
<b>1. BÖLÜM: EĞİTİM ve EĞİTİM SİSTEMİ.....</b>	<b>2</b>
1.1. Eğitimin Tanımı.....	2
1.1.1. Yaygın ve Örgün Eğitimin Tanımı .....	2
1.1.2. Yaygın Eğitim Hakkındaki Genel Bilgiler.....	4
1.1.2.1. Yaygın Eğitimin Tanımı .....	4
1.1.2.2. Yaygın Eğitimin Önemi.....	4
1.1.2.3. Yaygın Eğitimin Özellikleri.....	5
1.1.2.4. Türkiye’ de Yaygın Eğitim Kurumları .....	6
1.2. HALK EĞİTİMİ MERKEZLERİ .....	8
1.2.1. Dünyada Halk Eğitim Merkezlerinin Gelişimi .....	8
1.2.1.1. Avustralya’ nın Uluslararası Perspektifte Hayat Boyu Öğrenmeyi Değerlendirmesi .....	10
1.2.1.2. Çin’ in “Öğrenme Topluluğu Merkezi” .....	12
1.2.2. Türkiye’ de Halk Eğitim Merkezlerinin Tarihi Gelişimi .....	13
1.2.2.1. Halk Eğitim Merkezlerinin Tanımı.....	18
1.2.2.2. Halk Eğitim Merkezlerinin Görevleri .....	20
1.2.2.3. Halk Eğitim Merkezlerinin Hedef Kitleleri .....	22
1.2.2.4. Halk Eğitim Merkezlerinin Kapsamı .....	24
<b>2. BÖLÜM: STOP MOTION TEKNİĞİ .....</b>	<b>26</b>
2.1. CANLANDIRMANIN GELİŞİMİ.....	26
2.1.1. Canlandırmanın Kullanım Alanları.....	36
2.2.1. Stop Motion Film Örnekleri .....	43
2.2.1.1. King Kong (1933).....	43
2.2.1.2. The 7th Voyage of Sinbad (1958) .....	44

2.2.1.3. Noel Gecesi Kabusu “The Nightmare Before Christmas” .....	45
2.2.1.4. Tavuklar Firarda “Chicken Run” (2000).....	45
2.2.1.5. Corpse Bride (2005).....	46
2.2.1.6. Mary and Max (2009) .....	48
2.3. STOP MOTİON CANLANDIRMANIN GELİŞİMİ.....	48
2.3.1. Dünyada Stop Motion Canlandırma.....	48
2.3.2. Türkiye’ de Stop Motion Canlandırma .....	50
2.4. STOP MOTİON CANLANDIRMA YÖNTEMLERİ ve TEKNİKLER .....	51
2.4.1. Canlandırma Yöntemleri .....	51
2.4.1.1. Senaryo.....	52
2.4.1.2. Storyboard .....	52
2.4.1.3. Ses Tasarımı .....	54
2.4.2. Canlandırma Teknikleri.....	55
2.4.2.1. Kil Figür ve Kil Boyama ile Canlandırma .....	55
2.4.2.1.1. Joan Gratz.....	59
2.4.2.1.2. Lynn Tomlinson.....	60
2.4.2.1.3. Nick Park .....	60
2.4.2.2. Kukla Canlandırma .....	61
2.4.2.2.1. Ladislav Starewitch, “The Tale of the Fox” (1930) .....	62
2.4.2.2.1. Jiri Trnka, “A Midsummer Night’ s Dream” (1958) .....	63
2.4.2.3. Lloyd Morrisett / Joan Ganz Cooney, “Sesame Street” (1969-2009).....	63
2.4.2.6. Barry Purves/ Mackinnon, “Tchaikovsky Puppet and Saunders” (2011) ...	65
2.4.2.3. Pixilation .....	65
2.4.2.3.1. Norman Mc Laren, Pas de deux (1968) .....	66
2.4.2.3.2. Phil Tippett, “Star Wars” (1977) .....	67
2.4.2.3.3. Dave Borthwick, “The Secret Adventures of Tom Thumb” (1993) ....	68
2.4.2.4. Cut Out Canlandırma .....	68
2.5.1. Stop Motion Cut out Tekniğinin Gelişimi .....	70
2.5.1.1. Larry Jordan ve Harry Smith.....	71

2.5.1.2. Jan Lenica ve Walerian “Boro” Borowczyk .....	73
2.5.1.3. Terry Gilliam .....	74
2.5.1.4. Lotte Reiniger .....	75
2.5.1.5. Frank Mouris .....	76
2.5.1.6. Yuri Norstein .....	77
2.5.2. Cut Out Tekniğinin Örnekleri.....	79
2.5.2.1. Michel Ocelot, Les Trois Inventeurs (1980) .....	79
2.5.2.2. Rene Laloux, “Fantastik Gezegen” (1973) .....	80
2.5.2.3. Emma Burch, Being Bradford Dillman (2011) .....	80
2.5.2.4. Kristina Yee, “Miss Todd” (2013).....	81
2.5.2.5. Mark Baker ve Neville Astley, “Ben & Holly's Little Kingdom” (2009- 2014).....	81
2.5.2.6. Peter Browngardt, “Uncle Grandpa” (2013-2017) .....	82
<b>3. BÖLÜM: “CUT OUT” TEKNİĞİ İLE HALK EĞİTİMİ MERKEZLERİNİN TANITIMI İÇİN UYGULAMA ÇALIŞMASI .....</b>	<b>83</b>
3.1. Uygulama Çalışması.....	83
3.1.1. Halk Eğitim Merkezlerinin Tanıtım Gerekliliği ve Önemi .....	83
3.1.2. Halk Eğitim Merkezlerinin Tanıtımının Mevcut Durumları .....	85
3.1.3. Gençlik ve Gençlik Kültürü.....	87
3.1.4. Uygulama Çalışmasının Hedefi .....	88
3.2. UYGULAMA ÇALIŞMASININ SENARYOSU .....	90
3.3. UYGULAMA ÇALIŞMASININ İLLÜSTRASYON TASARIMI ve CUT- OUT TEKNİĞİNİN AŞAMALARI.....	91
3.4. UYGULAMA ÇALIŞMASININ ÇEKİMİ ve KULLANILAN TEKNİKLER .....	104
<b>SONUÇ .....</b>	<b>109</b>
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>110</b>
<b>EK 1: Uygulama Çalışmasının CD’si .....</b>	<b>116</b>
<b>ETİK BEYANI.....</b>	<b>117</b>
<b>YÜKSEK LİSANS SANAT ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU.....</b>	<b>118</b>
<b>MASTER'S THESIS ART WORK REPORT ORIGINALITY REPORT .....</b>	<b>119</b>



<b>YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....</b>	<b>120</b>
--	------------

## GÖRSEL DİZİNİ

<b>Görsel 1.</b> ILO Tanıtım videosu .....	9
<b>Görsel 2.</b> Avustralya' nın Hayat Boyu Öğrenme için olan misyon tanıtımı .....	11
<b>Görsel 3.</b> "OECD' nin Hayatı Nasıl?" isimli bir animasyon .....	19
<b>Görsel 4.</b> Çizgi canlandırma .....	26
<b>Görsel 5.</b> Sarı Çocuk "The Yellow Kid" Afiş Tasarımı ve R.F. Outlook ile İlgili Çizimler .....	27
<b>Görsel 6.</b> Perili Otel "The Haunted Hotel" canlandırma filminden bir kare .....	27
<b>Görsel 7.</b> Fantasmagorie filminden bir kare .....	28
<b>Görsel 8.</b> Küçük Nemo "Little Nemo" canlandırmasından bir kare .....	28
<b>Görsel 9.</b> Winsor McCay .....	29
<b>Görsel 10.</b> Lusitiana'nın Batışı "The Sinking of Luistiana" canlandırmasından bir kare ....	30
<b>Görsel 11.</b> "Dinozor Gertie" canlandırmasından bir kare .....	31
<b>Görsel 12.</b> Walt Disney .....	32
<b>Görsel 13.</b> Alis Karikatürler Diyarında/ Alice in Cartoonland .....	32
<b>Görsel 14.</b> Vapur Willie/ Steamboat Willie filminde Mickey Mouse.....	33
<b>Görsel 15.</b> Walt Disney .....	34
<b>Görsel 16.</b> Whitney Sanat Müzesi.....	36
<b>Görsel 17.</b> Thaumatrope karton diskli görüntüsü.....	37
<b>Görsel 18.</b> Zoetrope.....	38
<b>Görsel 19.</b> Zoetrope (Yaşam Çarkı) .....	38
<b>Görsel 20.</b> Flipper Kitabı Çizimi Örneği. ....	39
<b>Görsel 21.</b> Praxinoscope .....	40
<b>Görsel 22.</b> King Kong filminden bir kare.....	43
<b>Görsel 23.</b> Sinbad'ın 7. Seferi/ The 7th Voyage of Sinbad.....	44
<b>Görsel 24.</b> Noel Gecesi Kabusu/ The Nightmare Before Christmas.....	45
<b>Görsel 25.</b> Tavuklar Firarda/ Chicken Run.....	46
<b>Görsel 26.</b> Ölü Gelin/ Corpse Bride .....	47
<b>Görsel 27.</b> Tim Burton ve filmdeki karakterler .....	47
<b>Görsel 28.</b> Mary ve Max Kuklaları .....	48
<b>Görsel 29.</b> "Otomatik Taşınma Şirketi/ The Automatic Moving Company" filminden bir kare.....	49
<b>Görsel 30.</b> "Büyülenmiş Maçlar/ Bewitched Matches" .....	49
<b>Görsel 31.</b> Ray Harryhausen ve "Jason ve Argonotlar" ın iskelet savaşçısı .....	50

<b>Görsel 32.</b> “Noel Öncesi Kabus/ The Nightmare Before Christmas” filmi için oluşturulan storyboard çizimi .....	54
<b>Görsel 33.</b> “Cak Cak Diyarı ya da Dollie ve Jim’in Maceraları/ Chew Chew Land; .....	55
<b>Görsel 34.</b> “Kapalı Pazartesi Günleri/ Closed Mondays” Kil Figür ile Canlandırma .....	58
<b>Görsel 35.</b> “Kumdan Kale/ Sand Castle” Kil ile Canlandırma .....	58
<b>Görsel 36.</b> Joan Gratz .....	59
<b>Görsel 37.</b> Lynn Tomlinson çeşitli kil boyama tekniklerini uygulamaktadır. ....	60
<b>Görsel 38.</b> Nick Park “ Wallace and Gromit Yanlış Pantolon/ Wallace ve Gromit.....	61
<b>Görsel 39.</b> “Tilki Masalı/ The Tale of the Fox” .....	62
<b>Görsel 40.</b> “Yaz Gecesi Rüyası/A Midsummer Night’s Dream” .....	63
<b>Görsel 41.</b> “Susam Sokağı/ Sesame Street”.....	63
<b>Görsel 42.</b> “Çaykovski Kukla ve Saunders/ Tchaikovsky Puppet and Saunders ” .....	65
<b>Görsel 43.</b> “Pas de deux” .....	66
<b>Görsel 44.</b> Yıldız Savaşları/ Star Wars filminin arka planı .....	67
<b>Görsel 45.</b> “Tom Thumb’ın Gizli Maceraları/ The Secret Adventures of Tom Thumb ” filminin arka planı.....	68
<b>Görsel 46.</b> “Domuz Karpuz Yiyor/ Zhu Baije Eats Watermelon” .....	71
<b>Görsel 47.</b> “Bizim Leydi Küre/ Our Lady of the Sphere” .....	72
<b>Görsel 48.</b> “Cennet ve Dünya Büyüsü/ Heaven and Earth Magic” .....	72
<b>Görsel 49.</b> “Labiryat / Labyrinth” .....	73
<b>Görsel 50.</b> “Monty Ptyhon’ nin Uçan Sirki / Monty Ptyhon’ s Flying Circus” .....	74
<b>Görsel 51.</b> “Prens Achmed’ in Maceraları / The Adventures of Prince Achmed” .....	75
<b>Görsel 52.</b> Frank ve Caroline Mouris tarafından oluşturulan “Frank Film” .....	76
<b>Görsel 53.</b> Frank’ in Filmleri .....	77
<b>Görsel 54.</b> “Tale of Tales /Masallar Masalı” .....	77
<b>Görsel 55.</b> “Sisin İçinde Kirpi /Hedgehog in the Fog”.....	79
<b>Görsel 56.</b> Michel Ocelot, Les Trois Inventeurs.....	79
<b>Görsel 57.</b> Rene Laloux, “Fantastik Gezegen” .....	80
<b>Görsel 58.</b> Emma Burch, Being Bradford Dillman.....	80
<b>Görsel 59.</b> Kristina Yee, “Miss Todd” .....	81
<b>Görsel 60.</b> Mark Baker ve Neville Astley, “Ben & Holly's Little Kingdom” .....	81
<b>Görsel 61.</b> Peter Browngardt, “Uncle Grandpa” .....	82
<b>Görsel 62.</b> Trey Parker ve Matt Stone “South Park” .....	82

<b>Görsel 63.</b> Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü, 2017, Halk Eğitimi Merkezlerine Yönelik Broşür ve Afiş Çalışması .....	83
<b>Görsel 64.</b> Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü, 2017, Halk Eğitimi Merkezlerine Yönelik Broşür ve Afiş Çalışması .....	84
<b>Görsel 65.</b> Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü, 2017, Halk Eğitimi Merkezlerine Yönelik Broşür ve Afiş Çalışması .....	84
<b>Görsel 66.</b> Hayat Boyu Öğrenme Topluluk Öğrenme Merkezi tanıtımı .....	85
<b>Görsel 67.</b> “Neden Hayat Boyu Öğrenme?” adlı bir animasyon .....	86
<b>Görsel 68.</b> Kağıthane Halk Eğitim Merkezi, 2015, Tanıtım Filmi .....	86
<b>Görsel 69.</b> Tokat/Erbaa-Halk Eğitim Merkezi , 2015, Kurum Tanıtımı .....	87
<b>Görsel 70.</b> OECD’ nin How’s Life? 2020 videosu .....	88
<b>Görsel 71.</b> “ILO: Yaşam boyu öğrenme ve işin geleceği: zorluklar ve fırsatlar” ı konu eden bir tanıtım videosu .....	89
<b>Görsel 72.</b> Birinci sahnedeki mekanın illüstrasyon tasarımı .....	91
<b>Görsel 73.</b> İkinci sahnedeki mekanın illüstrasyon tasarımı .....	91
<b>Görsel 74.</b> Üçüncü sahnedeki mekanın illüstrasyon tasarımı .....	92
<b>Görsel 75.</b> Dördüncü sahnedeki mekanın illüstrasyon tasarımı .....	92
<b>Görsel 76.</b> Son sahnedeki mekanın dijital illüstrasyon tasarımı .....	93
<b>Görsel 77.</b> Karakterin dijital illüstrasyon olan tasarımı .....	93
<b>Görsel 78.</b> Karakterin dijital illüstrasyon olan tasarımı .....	94
<b>Görsel 79.</b> Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı .....	94
<b>Görsel 80.</b> Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakterler .....	95
<b>Görsel 81.</b> Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakterler .....	96
<b>Görsel 82.</b> Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakterler .....	96
<b>Görsel 83.</b> Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakter .....	97
<b>Görsel 84.</b> Cut-out tekniği ile oluşturulan iç mekan tasarımı ve objeler .....	98
<b>Görsel 85.</b> Cut-out tekniği ile oluşturulan iç mekan, karakterler ve objeler .....	98
<b>Görsel 86.</b> Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakter .....	99
<b>Görsel 87.</b> Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakter .....	100
<b>Görsel 88.</b> Uygulanan Cut- Out Tekniğinin Mekanla ve Objelerle Olan Görüntüsü.....	101
<b>Görsel 89.</b> Uygulanan Cut Out Tekniğinin Mekan, Karakter ve Objelerle Olan Görüntüsü .....	101
<b>Görsel 90.</b> Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakter .....	102
<b>Görsel 91.</b> Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı .....	103

<b>Görsel 92.</b> Cut- out tekniđi ile oluşturulan logolar .....	104
<b>Görsel 93.</b> Cut- Out Tekniđinin çekildiđi stop motion'un arka plan görüntüsü .....	105
<b>Görsel 94.</b> Karakter Tasarımının Cut Out Tekniđi.....	106
<b>Görsel 95.</b> Karakter Tasarımının Birleřtirildiđi Kısımlar.....	107
<b>Görsel 96.</b> Çekim sahnesi cut out tekniđi ile kesildikten sonra fotoğraf makinesi ile çekerek bilgisayara yansımasını gösteren bir arkaplan görüntüsü .....	108

## GİRİŞ

Eđitim ve Eđitim Sistemi ile birlikte örgün ve yaygın eđitimin arasındaki farklarla yaygın eđitimin önemi ile birlikte yaygın eđitimin özellikleri ve kurumlarından yola çıkarak, dünyadaki halk eđitim merkezleriyle birlikte Türkiye' deki halk eđitim merkezlerinin tarihi gelişimi vurgulanmıştır. Halk eđitim merkezlerinin hedef kitlesine bakıldığında genç işsizlerin durumlarıyla birlikte, bu genç işsizlere ulaşabilmek adına halk eđitim merkezlerinde eđitim görmeleri için tanıtımın geređi amaçlanmıştır. Tanıtımın oluşması için canlandırma tekniklerinden faydalanılmıştır.

Canlandırmanın gelişimi ile birlikte kullanım alanlarından itibaren, canlandırma tekniklerinden stop motion tekniđinin dünyadaki ve Türkiye'deki örneklerinden faydalanılarak geliştirilmiş bir tanıtım örneđi bu tezde oluşturulacaktır. Gençlerin ilgi odađı olan canlandırma film örnekleri ile stop motion canlandırma yöntemleri ve teknikleri ele alınarak illüstrasyonla oluşturulan cut out tekniđi ile hazırlanacak olan tanıtımın bilgisayarda oluşturulan illüstrasyonun baskısı alınarak oluşturulacak olan cut out canlandırmanın öncü olan örneklerinden faydalanılarak bir uygulama oluşturulacaktır. Eđitim açısından tanıtım örnekleri mevcut olan UNESCO, OECD ve ILO kurumlarının örnekleri tezde yerini almış ve uygulama için bu örneklerden faydalanılmıştır. Bu kurumların yaptığı canlandırma illüstrasyon alanında olan After Effects programı ile hareketlendirilen bir animasyondur.

Halk eđitim merkezlerinin tanıtımının mevcut durumları ile birlikte stop motion canlandırma teknikleri olan cut out tekniđinin illüstrasyonla olan uyumu grafik tasarımın önemindeki bir bütün halini gösteren durumdur. Hedef kitleye ulaşmak için görsel bütünün önemi ve etkisi büyüktür. Bununla birlikte eđitimin önemi ve verdiđi gelecek inşası olan durumun grafik tasarımın illüstrasyon alanlarıyla görsel bir bütün sağlanarak tanıtım ile hedef kitleye ulaşması için parçayı tamamlayan bir bütün halinde olması uygulamanın gelişmesi sürecinde yerini almıştır. Cut out canlandırma tekniđi ile halk eđitim merkezlerinin tanıtımı için olan uygulama çalışmasının gerekliliđi ve önemi ile tanıtımların mevcut durumları, hedefi, senaryosu tezde bir bütün şeklinde yerini alarak tamamlanacaktır.

# 1. BÖLÜM: EĞİTİM ve EĞİTİM SİSTEMİ

## 1.1. Eğitimin Tanımı

Eğitim; geniş anlamda, bireylerin toplumun standartlarını, inançlarını ve yaşama yollarını kazanmasında etkili olan tüm sosyal süreçlerdir (Smith, Stanley, Shores, 1957, s.1). Eğitim bir bireyin kariyer olanaklarına, yaşamındaki olumlu bir şekilde yön verebileceği bir süreçtir. Bu sürecin verimli olabilmesi için eğitim sağlanacak yerlerin, doğru bir şekilde karar verilmesi gerekmektedir.

### 1.1.1. Yaygın ve Örgün Eğitimin Tanımı

Örgün eğitim formal bir eğitimidir. Amaçlıdır ve önceden hazırlanmış bir ders programı ile gerçekleştirilmektedir. Örgün eğitim bir ülkede mevcut yasalar çerçevesinde, belirli bir plan ve programla, belirli bir yaş grubuna, okul ortamında verilen bir eğitimidir (Oktay, 2012, s. 6).

Yaygın eğitim, toplumda tanınmayan potansiyeli önemseyerek, kendini geliştirme ve kişisel gelişim için daha geniş bir yol yelpazesi sunarak, yaygın ve resmi olmayan öğrenme çıktılarının daha iyi sosyal ve ekonomik kullanımına ihtiyaç olduğunu açık bir şekilde göstermektedir (Singh, 2015, s.7).

“Türk örgün eğitim sistemi en alt basamağında ‘Okul Öncesi Eğitim’ olmak üzere, ‘İlköğretim’, ‘Ortaöğretim’ (genel orta öğretim ve mesleki-teknik orta öğretim) ile ‘Yüksek Öğretim’ den oluşmaktadır” (Oktay, 2012)

1.Okulöncesi Eğitim

2. İlköğretim

3. Ortaöğretim

4. Yükseköğretimden

### 1.1.1. Örgün - Yaygın Eğitimin Arasındaki Farklar

Yaygın eğitim, örgün eğitimden faydalanamamış veya çeşitli konularda yeniden eğitim almak isteyen yetişkinler için halk eğitim merkezlerinde düzenlenen kurslar üzerinden yapılan eğitimidir (Oktay, 2012).

Örgün eğitim ise belli bir yaş grubundaki bireylere, Milli Eğitimin amaçlarına göre hazırlanmış eğitim programlarıyla okul çatısı altında düzenli olarak yapılan eğitimidir

(Taymaz, 1978). Örgün eğitim belli bir yaş grubuna hitap ederken, yaygın eğitim belli bir yaş grubuna hitap etmemektedir. Bu bağlamda eğitimde örgün ve yaygın eğitimin yer alması topluma her anlamda faydalı olabilecek bir sistemdir. Örgün eğitimin yer alamadığı durumlarda ise yaygın eğitimin ikinci bir şans olarak yer alması bir bireyin kendisini geliştirebilmek adına en önemli bir etken olmaktadır.

Latchem' e göre örgün ve yaygın eğitim arasındaki farklar maddeler olarak aşağıdaki gibidir:

### **Örgün Eğitim;**

- Öğretmen bilgi kaynağıdır.
- Öğrenciler öğretmenlerden bilgi alır.
- Öğrenciler kendi başlarına çalışır.
- Tüm öğrenciler aynı şeyi yapar.
- “İyi” öğrenciler tanımlanır ve eğitimlerine devam etmelerine izin verilir.

### **Yaygın Eğitim ise;**

- Eğitimciler bilgi kaynaklarına rehberlik eder.
- Öğrenciler bilgiyi uygulayarak öğrenir.
- Değerlendirme, öğrenme stratejilerini yönlendirmek ve gelecekteki öğrenme yollarını belirlemek için kullanılır.
- Eğitimciler kişiselleştirilmiş öğrenme planları geliştirir.
- Eğitimciler yaşam boyu öğrenenlerdir; başlangıç eğitimi ve sürekli mesleki gelişim birbiriyle bağlantılıdır.
- İnsanlar bir ömür boyu öğrenme fırsatlarına erişebilir (2018, s. 48).

Küresel eğitim geliştirme gündemleri olarak kapsayıcı eğitimde yaratma ve okuryazarlık mesleki beceri gelişiminden sürdürülebilir kalkınma ve girişimciliğe kadar olan alanlarda yaygın ve örgün eğitimi bağlama konusunda somut ve sürekli çabalar gerektirmektedir (Latchem, 2018, s. 5).

Yaygın ve örgün eğitim ile yaşam boyu öğrenmenin teşvik edilmesi arasındaki geçişleri kolaylaştırmak için ulusal yeterlilik çerçeveleri ve öğrenme yolları gerekmektedir (Latchem, 2018, s.176). Öğrencilerin çeşitli ihtiyaçlarını, öğrenme stillerini, kültürlerini ve



sosyal koşullarını karşılamak için esnek kurslar ve sunum yöntemleri oluşturulmalıdır. Eğitimdeki boşlukları doldurmak, erişimi örgün ve yaygın eğitim arasındaki eşitliği genişleterek para, zaman ve çabadan tasarruf etmek için daha fazla işbirliği, ortaklık ve bilgi, beceri paylaşımı yapmak gerekmektedir (Latchem, 2018). Bu paylaşımlar en çok tanıtımlarla yaygınlaştırılabilecek bir durum söz konusu olabilmektedir.

### **1.1.2. Yaygın Eğitim Hakkındaki Genel Bilgiler**

#### **1.1.2.2. Yaygın Eğitimin Tanımı**

Bir toplumun, üyelerini toplumsal beklentiler doğrultusunda ve toplumsal kalkınmayı sağlayacak bir biçimde yetiştirmesi; bireyin yaşamını daha iyi koşullarda sürdürmesi ve toplumsal yapı içerisinde üzerine düşen görev ve sorumluluğunu en etkin bir biçimde yerine getirmesi, öncelikle, bireye bu konuda verilecek eğitime bağlıdır (Celep, 2003, s.1).

“Yaygın eğitim, örgün eğitimden yararlanamamış veya örgün eğitimin herhangi bir kademesinde bulunan yurttaşlara, örgün eğitimin yanında veya dışında verilen eğitimin tümüdür” (Balcı, 2018, s. 613).

Bu kapsamda bireylere okuma ve yazma öğretmek, çağın bilimsel, teknolojik, ekonomik, sosyal ve kültürel gelişmelerine katkıda bulunabilmek adına yaygın eğitim olanaklarından faydalanarak bireylerin kendilerini geliştirmesini sağlayan bir eğitimidir.

Örgün eğitim sistemine hiç girmemiş veya herhangi bir kademesinde bulunan ya da bu kademelerden çıkmış bireylere gerekli bilgi, beceri ve davranışları kazandırmak için örgün eğitimin yanında yahut dışında onların; ilgi, istek ve yetenekleri doğrultusunda ekonomik, toplumsal ve kültürel gelişmelerini sağlayıcı nitelikte, çeşitli süre ve seviyelerde hayat boyu yapılan eğitim-öğretim-üretim-rehberlik ve uygulama etkinliklerinin tümüdür (Akar, 2014, s. 563).

Bu etkinlik, eğitim yolunda çok fazla verim alamamış topluma, maddi ve manevi sıkıntılardan dolayı eğitimde destek görememiş ve kendi mesleğinin yanında üniversite mezunu, lise mezunu olan kişiler için bile daha fazla şey öğrenmek isteyen toplumlara yol gösteren bir süreçtir.

#### **1.1.2.2. Yaygın Eğitimin Önemi**

Yaygın eğitim, toplumun ihtiyaçlarını; fertlerin ilgi, istek ve hizmet anlayışlarına göre farklı yönlerden dinamik hale getirmek amacıyla onlara belli programlar halinde sunulan düzenli bir eğitim faaliyetidir. Ülkelerin kendi şartları, eğitim felsefesi, eğitim anlayışı ve eğitimden beklediği sonuçlara göre planlanıp uygulanan yaygın eğitim faaliyetlerinin ülkemizdeki hareket noktasını toplumumuzun istek, ihtiyaç ve beklentilerini oluşturmaktadır. Bu nedenle yaygın eğitim, kişilerin gönüllü katılımlarını sağlayacak

programlar halinde ve sürekli olarak düzenlenmektedir. Programlar, her seviyedeki kişilerin fikri alınarak, çok defa da onlarla birlikte hazırlanmaktadır (Yıldırım, 2009, s. 48).

Yaygın eğitim okuryazarlık için ortam yaratmada yardımcı olmakla birlikte, örgün eğitim yerine geçmez. Yaygın eğitimin odak noktası, örgün eğitim sisteminin yapısal yeniden yapılandırılması ve işlevsel olarak yeniden şekillenmesi ve kalkınma programlarıyla ilişkilendirilmesi olmasıdır (Acharya, 1994).

Yaygın eğitimde, ilke, öğrenmektir. Eğitim faaliyetlerine katılanlar, özellikle, öğretim çağını geçmiş oldukları halde bir faaliyete katıldıklarına göre, eğitimden birinci derecede bekledikleri, bir şeyler öğrenmektedir. Yaygın Eğitim faaliyetleri bu ilkeye uygun olarak katılanlara eğitim dönemi içinde beklenen faydayı mutlaka sağlaması gerekmektedir.

Yaygın Eğitim Programı, topluluk öğrenme merkezlerinde kısa süreli, ilgili temel kursların tamamlanmasının ardından bireylerin kazandıkları yeterlilikleri tanır. Topluluk öğrenme merkezlerinde teşvik edilen yeterlilikler, toplumun refahı için gerekli görülen sosyal, ekonomik, kültürel, estetik, fiziksel, manevi, politik okuryazarları içerir. Tüm öğrenim biçimleriyle elde edilen yeterlilikler daha sonra bir diploma ile belgelenir. Bu belgeler, iş bulmada eşitlik amacıyla, temel eğitim bağlamında daha fazla öğrenme için ya da toplumda sosyal tanınma amacıyla kullanılabilir (Singh, 2015, s.145). Bu belgelerini tamamlayan bireyler iş imkanlarıyla birlikte kendilerine olan güvenlerini ortaya çıkarabilmektedir.

### 1.1.2.3. Yaygın Eğitimin Özellikleri

Kişilere kendilerini ifade etme fırsatı vermek, söz hakkı ortamı ve düşünen katılımcılar yaratmak, evrensel ve ulusal bilgilerin yanı sıra yerel bilgilere de yer vermek yaygın eğitimin evrensel özelliklerinden bazılarıdır. Bu itibarla yaygın eğitim için aşağıdaki gibi özellikler sıralanabilir;

- 1- Yaygın eğitim, hem çalışanlar, hem de iş arayan bireyler için eğitim sürecini önceden öğrendiklerinin belgelerini içerebilir.
- 2- Şirketler ve bireyler için, ön aşama, kariyer gelişim yönlerini ve hedeflerini netleştirmeye ve tanımlamaya yardımcı olur, ve gelecekte geçerli olacak örgün eğitim türleri için potansiyel bir plan oluşturulmasına destek olmaktadır (Singh, 2015, s. 130).

- 3- Zamanla ve yaşla sınırlandırılmayan bu eğitimler amaca ve ihtiyaca göre düzenlenir.
- 4- Yer ile sınırlı olmayan eğitim süresi çeşitli içerikler olan programlarla eğitim standardına erişmek isteyen kişinin yeteneğine bağlı şekilde belirlenir.
- 5- Eğitici potansiyeline sahip herkesin bilgi ve deneyimlerinden yararlanılarak, programlarda merkeziyetçilik yoktur. İhtiyaç doğrultusunda yerel düzeyde hazırlanan programlar milli eğitim müdürünün onayı ile uygulamaya konulur.
- 6- Talep ve ihtiyaç halinde programlar ulusal ve uluslararası standartlara uygun şekilde düzenlenerek, maliyet örgün eğitime göre düşük olarak her program için farklıdır.
- 7- Öğrenen merkezli olarak gerektiğinde örgün eğitimle aynı düzeyde ve diplomaya götüren nitelikte düzenlenir.
- 8- Resmi, özel ve sivil toplum kuruluşları ile işbirliği halinde gerçekleştirilerek gönüllü kişilerden olabildiğince yararlanılır.
- 9- Demokratik hayat değerlerini ve becerilerini iletmeyi ve uygulamayı amaçlayarak öğrenme sürecinin bütünleyici bir parçasıdır (Muhittin, 2009, s. 49).
- 10- Yaşam boyu öğrenme bir bireyde kültür oluşturur.
- 11- Yarının ve bugünün öngörülemeyen zorluklar ile mücadele etmeye hazır, bir iş ile uğraşan öğrenciler geliştirmeyi hedefler.
- 12- Öğrenmek isteyen kişiyi öğrenene götürür, öğrenmeyi bir mekan olarak değil bir etkinlik olarak görür.
- 13- Başarılı olmak için ihtiyaç duydukları evrensel altyapıyı sağlar.
- 14- Hangi koşullarda neyin işe yaradığını bilmek ve geliştirmek için sürekli olarak yenilik ve geri bildirim sistemlerini destekler (Ahmed, 2014).

Yaygın eğitim faaliyetlerinin özellikleri, bir başlangıç eğitimi olmayıp tamamlayıcı, yardım edici bir eğitim olarak benimsendiği görülebilmektedir (Erdoğan, 1987, s. 6).

Yaygın eğitimin tamamlayıcı ve yardım edici bir eğitim olması ev sıcaklığını hissettirebilmektedir. Bireylerde gri gözüken ve net gözükmeyen bilgilerin netleşmesini ve renklenmesini sağlayabilmektedir.

#### 1.1.2.4. Türkiye' de Yaygın Eğitim Kurumları

Türkiye, Milli Eğitim Bakanlığı odaklı bir eğitim sistemini benimsemiştir. Örgün eğitim, bütün ülkelerde olduğu gibi ülkemizde de Milli Eğitim Bakanlığı' nın temel görevidir.

Ancak, yaygın eğitim Milli Eğitim Bakanlığı' nın yanı sıra diğer resmi ve özel kuruluşlar ile gönüllü kuruluşlar tarafından da düzenlenebilmektedir. Tüm dünya ülkelerinde kabul gören temel ilke; ulusal düzeyde yetişkin eğitimi düzenleme görev ve sorumluluğu bulunan resmi kurumların, kendilerinin doğrudan faaliyet yapmalarının yanı sıra diğer kurum ve kuruluşların bu alandaki faaliyetlerini de olabildiğince destekleme görev ve sorumluluklarının bulunmasıdır (Muhittin, 2009, s. 129).

MEB' e göre; Yaygın eğitim faaliyetleri; Anayasa, Türk millî eğitiminin genel amaç ve temel ilkeleri ile Atatürk ilke ve inkılâpları doğrultusunda evrensel hukuka, demokrasi ve insan haklarına uygun ve bir bütünlük içinde yerine getirilmesi için planlı kalkınma hedefleri kapsamında toplumun özellikleri ve ihtiyaçlarına göre;

a) Bireylerin millî bütünlüşme ve bireysel gelişimini güçlendirici, yurttaşlık hak ve ödevlerini bilinçli olarak yapmalarını sağlayıcı, demokrasi kültürünü, düşünce, kişilik ve yeteneklerini geliştirici biçimde eğitim çalışmaları yapmak,

b) Bilmeyenlere okuma-yazma öğretmek, bilenlere eksik eğitimlerini tamamlamaları için sürekli eğitim imkânları hazırlamak,

c) Türkçenin doğru, güzel, etkili ve kurallarına uygun olarak öğretilmesi, kullanılması ve yaygınlaştırılması yönünde yurt içi ve ikili anlaşmalar çerçevesinde yurt dışı için öğretim programları hazırlamak ve uygulanmasını sağlamak,

ç) Millî kültür değerlerinin korunmasına, dünya kültürüne açık olarak geliştirilmesine ve yaygınlaştırılmasına yardımcı olmak,

d) Yöresel özellik ve ihtiyaçlara göre eğitim, öğretim, üretim, istihdam ve pazarlamaya yönelik çalışmalar ile nitelikli iş gücünün yetiştirilmesinde meslekî ve teknik içerikli eğitim çalışmaları yaptırmak,

e) Göç edenlerin yeni ortamlarına uyum sağlamalarına yönelik eğitim çalışmaları yaptırmak vb. gibi maddelerle yaygın eğitim gerçekleştirilmektedir.

Muhittin' e göre, "Hayat Boyu Öğrenme Kapsamında Yaygın Eğitim ve Halk Eğitim Merkezleri" adlı kitabında "Milli Eğitim Bakanlığının bilgi ve gözetiminde olmak koşulu ile çeşitli bakanlık, kurum/ kuruluşlar ve sivil toplum kuruluşları halka yönelik yaygın eğitim amaçlı etkinlikler düzenlemektedirler" dir (2009, s. 127).

Milli Eğitim Bakanlığı Yaygın Eğitim Kurumları;

-Mesleki Eğitim Merkezleri

- Pratik Kız Sanat Okulları
- Olgunlaşma Enstitüleri
- Turizm Eğitim Merkezleri (TUREM)
- Yetişkinler Teknik Eğitim Merkezleri
- Türk- Alman Mesleki Eğitim Merkezleri
- Özel Kurslar
- Özel Dershaneler
- Meslek Kursları
- Halk Eğitim Merkezleri' dir (Muhittin, 2009, s. 129).

## 1.2. HALK EĞİTİMİ MERKEZLERİ

### 1.2.1. Dünyada Halk Eğitim Merkezlerinin Gelişimi

Yetişkin eğitimiyle ilgili olan uluslararası kuruluşların başında UNESCO ve yan kuruluşları gelmektedir. UNESCO yetişkin eğitiminin tanımı, işlevi, benimsenmesi, yaygınlaştırılması, etkinleştirilmesi, yetişkin eğitimci yetiştirilmesi, özel projelerin geliştirilip uygulanması ve araştırma gibi konularla ilgilenmekte, bilgi üretimi ve paylaşımı için uluslararası toplantılar düzenlemekte, uygulamaları değerlendirmekte ve konuyla ilgili yayımlar yapmaktadır (Okçabol, 2006, s. 112).

Yaşam boyu öğrenmeden önce, 1960'larda ve 1970' lerde esas olarak UNESCO' yu teşvik eden yaşam boyu eğitim vardı. Öğrenmekte olan UNESCO' nun, Öğrenmeyi Öğrenmesi adlı kitabı, tüm eğitim sistemini yeniden şekillendirmek için bir plan olarak görülüyordu. Her iki idealist de, hedefleri ve insancılıkla öğrenme, yaşam boyu eğitim yoluyla bireysel büyüme konusundaki kaygısı ile ümit edildi, "eğitimde öğrenime erişimin ve öğrenmenin kabul edilemez bir insan hakkı olarak alınabileceği bir öğrenme toplumunun yaratılmasıyla temiz su veya başının üstünde bir çatı gibi sonuçlanacaktır (Boshier, 2005, s. 373).

1960' dan bu yana yetişkin eğitimi alanında uluslararası işbirliğinde artış bulunmaktadır. Birleşmiş Milletler Sistemi içinde yer alan kurumlar yetişkin eğitimi alanındaki çalışmalarını genişletmiştir. Gıda ve Tarım Örgütü (FAO) ile Uluslararası Çalışma Örgütü (ILO), dikkate değer programlar geliştirmiştir. ILO' nun İnsan Kaynaklarını Geliştirme ve Çalışma Koşulları daireleri, özellikle esnek çalışma koşulları arasında açtığı kampanya ile mesleki ve teknik yetiştirme programlarının daha etkin hale gelmesine yardımcı olmuştur. FAO, çiftçilere yönelik işlevsel okuma- yazma programları uygulamak üzere Unesco ile yaptığı işbirliğinin yanı sıra, doğal kaynakların korunması ve tarım personelinin

yetiştirilmesi amacıyla programları içinde yetişkin eğitimi faaliyetlerine yer verilmektedir (Lown, 1985, s. 228).



**Görsel 1.** ILO Tanıtım videosu  
Erişim Tarihi: 20.06.2020, <https://pvp.tc/NPOI>

(ILO) Uluslararası Çalışma Örgütü 'nün video ile olan tanıtımı, yaşam boyu öğrenme kavramı hakkında farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, hayat boyu öğrenmenin kime uygulandığı ve hükümetlerin, işverenlerin ve çalışanların yaşam boyu öğrenme hedeflerini desteklemedeki rolleri hakkında fikir vermektedir (bkz. Görsel 1).

Sutton (1994), yaşam boyu eğitimin 1920' lerde İngilizce dilinde ortaya çıktığına işaret etmektedir. Ayrıca, UNESCO ve OECD gibi uluslararası kuruluşların birden fazla dilde belirli kavramları desteklediğinden, farklı dillerdeki ve çeşitli dillerdeki formülasyonlarının sorunlara yol açtığını da öne sürmektedir. Gerçekten de 1970' lerde ve 1980' lerde literatürün çoğu, UNESCO tarafından oluşturulmuş veya desteklenmiştir, OECD son yıllarda daha önemli bir rol oynamaktadır (Field ve Leicester, 2000, s. 4).

Birçok yönden, yaşam boyu öğrenme politikasından ve ilk olarak büyük ölçüde UNESCO (1972) ve OECD' nin (1973) uluslararası organlarının ve yaşam boyu eğitim ve tekrarlayanlara ilişkin reçetelerinin çalışmaları tarafından etkilenen bir politika kavramı olarak ortaya çıkmıştır.

Uluslararası Standartlar Sınıflandırma Eğitimi (ISCED) (UNESCO İstatistik Enstitüsü 2012) çoğu zaman herkes için eğitime erişim hakkı sağlayarak her yaştan insana hitap eder (Latchem, 2018, s. 171).

Batı yorumculuğundaki insan kaynakları gelişimi, geçmişte "kişisel", "personel gelişimi" veya "eğitim" gibi başlıklar altında yer alan bir dizi sorumluluk ve faaliyete işaret eder.

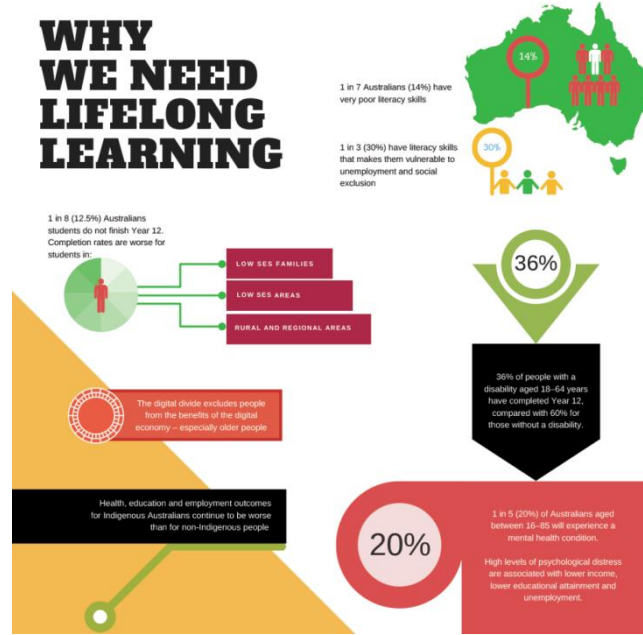
Aynı zamanda, tarih ve tarihçeye uygun bir his olan insan gücü planlaması kavramına daha modern bir alternatif olarak da görülebilmektedir (Romiszowski, 1990). Bununla birlikte, diğer bazı ülkelerde, Doğu Asya' da olduğu gibi, insan kaynakları gelişimi, kalkınma ile yakından benzer bir anlama sahiptir (Tight, 2003, s. 25).

Birleşmiş Milletler' in alt organlarından olan ve temellerinde Türkiye'nin kurucu harcını taşıyan UNESCO, kuruluşundan itibaren Dünya Yetişkin Eğitimi Konferanslarına ve Bölgesel Yetişkin Eğitimi toplantılarına ev sahipliği yaparak, etkinlikleri destekleyerek dünyada yetişkin eğitiminin gelişimine büyük katkılar sağlayan bir kuruluştur (Bilir, 2009, s. 34).

Hayat boyu öğrenmede tanıtıma ve bireylerin kendilerini geliştirebilmesi adına faaliyet düzenlemelerinden dolayı Avustralya, Çin örnekleri tüm dünyada hayat boyu öğrenmede bireylerin eğitim görmesindeki gayretiyle öne çıkmıştır. Bu bölümde bu örnekleri incelemenin tezin halk eğitim merkezlerindeki tanıtımın ve iş gücünün sağlama katkısı nedeniyle ele alınması gerekli bulunmuştur.

#### 1.2.1.1. Avustralya' nın Uluslararası Perspektifte Hayat Boyu Öğrenmeyi Değerlendirmesi

Hayat boyu öğrenme Avustralya' da, entelektüel özerkliği ve örgün eğitim katılımına güvenmek için kullanılmıştır. Öte yandan, eğitim kurumlarında, eğitim ve öğretim programlarına tekrar katılarak bireyin kendisini yeniden geliştirebileceği temsili bir merkez olarak karşılaşılan bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır (Schuetze ve Slowey, 2000, s. 178). Avustralya' nın bu kavram ile ortaya çıkması tanıtım misyonları ile kendini geliştiren bir ülke olduğu için tezin uygulama aşamasının şekillenmesinde katkısı olmuştur.



**Görsel 2.** Avustralya' nın Hayat Boyu Öğrenme için olan misyon tanıtımı  
Erişim Tarihi: 15.07.2020, <https://pvp.tc/NPOJ>

Yetişkin eğitimi kurslarında katılımcılara yapılan bir Avustralya araştırması, insanları yetişkin öğrenimi yapmaya motive eden bir dizi faktörü belirlemiştir, örneğin:

Avustralya'da Yaşamboyu Öğrenme

- İş becerilerini geliştirmek;
- Bir iş kurmak;
- Bir konu hakkında bilgi edinmek veya bilgilerini genişletmek;
- Yeni insanlarla tanışmak;
- Özgüven geliştirmek;
- Topluluğa katılmak; ve
- Kişisel beceriler geliştirmek (Watson, 2003, s.4)

Avustralya' da hayat boyu öğrenmeyi düşünmek, yaşam boyu öğrenme misyonunun çok büyük önem taşıdığı uluslararası bir bağlamda gerçekleşmiştir. Yirmi birinci yüzyıla girildiğinde artan sayıda ülke ve Avustralya' nın güçlü bağları olan uluslararası ajanslar, öğrenmeye ömür boyu sürecek bir yaklaşımın, ele alınması gereken bazı temel sorunların ana hatlarından biri olarak yerleştirilmesi ve dağıtılması gerektiği sonucuna varmıştır. OECD, UNESCO ve Asya- Pasifik Ekonomik İşbirliği Forumu [APEC]' nin müzakereleri, hayatın sürekliliğini öğrenmek için öğrenme politikalarına güçlü bir bağlılık göstermiştir (Aspin, Chapman ve Collard, 2000, s. 171).



Görselde okuma- yazma, işsizlik oranlarının yaşam boyu öğrenme sayesinde azaldığından ve 18- 64 yaşları arasındaki engelli insanların da oranları verilerek yaşam boyu eğitim alabildiklerinden bahsedilmektedir (Bkz. Görsel 2).

Avustralya’ da yaşam boyu öğrenme politikası, literatürü hem örgün hem de gayri resmi öğrenme bağlamında bireyin öz motivasyonunu vurgular. Yaşam boyu öğrenenler, herhangi bir ortamda, herhangi bir öğretmen türüyle veya sadece kendi başlarına öğrenme motivasyonuna ve kapasitesine sahip olmalıdır. Eğitim ve öğretimin bireyler için ekonomik faydaları olabilse de, tek başına ekonomik teşviklerin insanları eğitim ve öğretime katılmaya motive etmek için yeterli olmadığı kabul edilmektedir. Bazı insanların eğitim ve öğretime katılabilmesi için bir dizi motivasyonel engelin belirlenmesi ve ele alınması gerekmektedir. Bu engellerin bir kısmı ekonomik olmakla birlikte finansal yardımla aşılabılırken, birçok insan sosyal ve kişisel faktörler tarafından eğitim ve öğretime katılmaktan caydırılmaktadır (Watson, 2003). Bu caydırmaların önüne geçebilmek adına bireyi bilinçlendirmek ve teşvik edebilmek için yaşam boyu öğrenmelerin tanıtıma olan ihtiyacına bu tezde ülke örneklerine bakılarak vurgu yapılabilmektedir.

#### 1.2.1.2. Çin’ in “Öğrenme Topluluğu Merkezi”

Çin’in "öğrenme topluluğu merkezi", yaygın eğitimin ulusal olarak sürekli öğrenme fırsatları olan bir topluluk seviyesi girişimidir. Çin, yaşam boyu öğrenmenin adı ne olursa olsun, toplumun ilerlemesi için gerekli olduğu görüşündedir (Ahmed, 2014).

Çin’in “Öğrenme Topluluğu Merkezi”, kendi tarihsel deneyimlerinden yola çıkarak kültürel ve sosyal özellikler üzerine yoğunlaşarak, yaşam boyu öğrenme potansiyel olarak uluslararası toplumun ilerlemesine katkıda bulunacaktır (Field ve Leicester, 2000, s. 159).

Yaşam boyu öğrenmenin özü, insanların yaşamları boyunca öğrenmeleri için fırsatlar sağlamaktır. Çin kültürü, öğrenmeye ve sürekli eğitime yüksek prim verme geleneğine sahiptir (Dahlman, Carl J., 2007, s. 24). Çin, yetişkin eğitiminin eğilimleri ve hedefleri üzerine, özellikle son yıllarda ciddi değişiklikler gösteren yetişkinlere yönelik yüksek öğrenim üzerine bir çalışma sunmaktadır (Aspin, Chapman, Hatton ve Sawano, s. 287).

Bu nedenle Çin, etkili bir yaşam boyu öğrenme sistemi geliştirmede lider olma fırsatına sahiptir. Kamu ve özel hizmet sunucuları tarafından örgün eğitim ile postformal eğitim arasındaki bağlantıları kapsayan etkili politikaların geliştirilmesi, Çin’ in uygun öğrenme faaliyetlerine her yaşta katılımı daha iyi artıracak şekilde sınırlı fon yatırımı yapmasını sağlayacaktır. Bu çerçevede, boşlukları tanımlamanın ve herhangi bir ortamda öğrenmeyi

tanımak ve belgelendirmek için resmi araçlar oluşturmaktan kaçınmanın ötesine geçmelidir. Bu, bireylerin ve şirketlerin bu eğitime yatırım yapmaları ve üretken istihdama daha fazla yol açmaları için daha büyük bir teşvik sağlayacaktır (Dahlman, Carl J., 2007, s. 139).

Çin’deki toplam işgücü arzı halen talepten daha büyük olmakla birlikte, emeğin yapısal yetersizliğinin etrafında yeni bir sorun ortaya çıkmaktadır. Çin’ in yüksek gelirli ülkelere göre çok daha yüksek okullulaşma oranları olmasına rağmen, birçok üniversite mezunu okul eğitimi ile sosyal ve ekonomik talep arasındaki ciddi uyumsuzluk nedeniyle iş bulamamaktadır. Örgün eğitim, öğretim yöntemleri, müfredat ve pedagojiler açısından yaşam boyu öğrenme sisteminin gerekliliklerinin altında kalmaktadır ve ekonomik ve sosyal kalkınmanın yeni taleplerine cevap verecek şekilde ayarlanması gerekmektedir (Dahlman, Carl J., 2007, s. 25). İş bulamayan gençler açısından Türkiye’de benzer özellikler içermektedir. Sadece üniversite mezunu olarak değil aynı zamanda hayat boyu öğrenmedeki eğitimlerle gençlerin yön bulabileceği türden bir eğitim almaları açısından kendilerine üniversite mezunu olmalarının yanında kendilerini daha çok geliştirebilecekleri bir merkez olan halk eğitim merkezleri mevcuttur.

### 1.2.2. Türkiye’de Halk Eğitim Merkezlerinin Tarihi Gelişimi

Türkiye’deki ilk resmi halk eğitimi çabası Üniversiteden gelmiştir. Fizik, kimya, genel tarih ve öteki konularda 1862’de halk için dersler vermeye başlanmıştır. Dersleri, bilim adamları, yüksek dereceli kamu personeli ile eğitimciler gönüllü olarak vermişlerdir (Okçabol, 2006, s. 127).

#### **Bazı Derneklerin Çalışmaları**

Cemiyet-i Tedrisiye-i İslamiye (1864): Halkı okutmak ve toplumsal yönden yetiştirmek amacıyla aydınların kurduğu bu dernek, bir “Çıracık Okulu” açmıştır. 1874’e kadar, “Valde” okulu yapısında çalışan bu okuldan yılda 500 - 600 kişi yararlanmıştır. Darüşşafaka’da aynı derneğin kurduğu ve bugüne kadar yaşayan bir öğretim kurumudur.

#### **Ethem Nejat’ın Broşürü (1911):**

İzmir Öğretmen Okulu Müdürü Ethem Nejat, “Terbiye-i İptidaiye İslahatı” adlı broşüründe, halk eğitimi konusundaki görüşlerini de açıklamıştır. Eğitimi iyileştirmek konusunda halkın aydınlatılması ve yetiştirilmesinin de başlıca bir çalışma konusu olduğunu belirten Ethem Nejat, halkın eğitimiyle çocuğun eğitimi arasında sıkı ilişki bulunduğunu açıklamıştır.

### **İlköğretim Geçici Kanunu (1913):**

İlköğretim geçici yarasası ile ilköğrenim çağını aşmış yetişkinler için genel konularla, tarımla ilgili dersler verilmesi, yetişkinlere el becerilerinin kazandırılması için kurslar, derslikler ve sanat okulları açılması görevleri ilköğretim kurumlarına yüklenmiştir.

### **Özel Okullar Yönetmeliği (1913):**

Özel kişilerce açılacak kurs ve dersliklerde işçi ve çırakların öğrenim çağını aşmış kişilerin yararlanabileceği Özel Okullar Yönetmeliği'nde öngörülmüştür.

### **İl Genel Yönetimi Kanunu (1914):**

İl Genel Yönetimine ilişkin yasa da işçi ve fakirler için gece okulları açılmasını öngörmüştür.

### **İsmail Hakkı Baltacıođlu' nun Konferansı (1914):**

Tanınmış eğitimcilerden Baltacıođlu, 1914'de verdiği bir konferansta, bir ülkede halk eğitimi kurulmadıkça, yalnız birkaç düşünür ve aydının isteđi ve görüşü ile ilerlemenin doğması ve başarılması olanađı bulunmadığını ileri sürmüştür. Baltacıođlu'na göre, “ Halkın çürüyen ciđerlerini, kuvvetsiz bacaklarını kurtarmak, gözlerini açmak, donmuş kalbini işletmek, azmini ve teşebbüsünü canlandırmak” gerekmektedir.

### **Cumhuriyet Döneminde**

Büyük Millet Meclisi'nin 23 Nisan 1920 günü açılmasını izleyen ilk ayda eğitim bakanlığı kurulmuş, bu bakanlık 1940'larda Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) adını almıştır. 1922 yılında okuma- yazma öğretmek ve temel eğitim vermek üzere 'Halk Mektepleri' ile 'Gece Dersleri' başlatılmıştır (Okçabol, 2006, s. 127).

Cumhuriyetten sonra, büyük çaba gerektirecek en önemli sorun, toplumda var olan yaygın bilgisizliđin ortadan kaldırılmasına dayanmaktadır. Geniş kapsamlı bir halk eğitimi uygulamasının öncelikle kasabalardan, köylerden ve küçük yerleşim birimlerinden başlanması geređine inanılmıştır. Okul ve okul dışı eğitimi aynı çizgide bir bütün olarak ele alınmış, eğitim, çocukların ve gençlerin gereksinimi olarak görüldüğü kadar yetişkin halk kitlelerinin de gereksinimi olarak kabul edilmiştir. Yeni Türk Devletinin temeli, bilgiye ve kültüre dayandırılmış, bu alanda büyük çaba sarf edilmiş, ülke içinde kütüphaneler kurularak yaygınlaştırılmış ve basımevleri çođaltılmıştır (Üstün, 2000, s. 3).

### **Halk Dershaneleri (1927):**

1927’ de halk derslikleri ve halk konferansları için çıkarılan yönetmelik, çeşitli nedenlerle hiç okuyamamış, geri kalmış ya da istediği öğrenim derecesine erişememiş olanları, bir Cumhuriyet vatandaşının bilmesi gereken temel yurttaşlık bilgileriyle donatmak, ulusal kültür ve ülküyü güçlendirme görevini bu dersliklere yüklemiştir.

### **Millet Mektepleri (1928) ve Halk Okuma Odaları (1930):**

Millet mektepleri ve halk odaları hareketi, Atatürk’ün başöğretmenliğinde girilmiştir. Hazırlanan yönetmeliğe göre köylerde 12-45, kentlerde 16-45 yaşları arasındaki kadın ve erkek tüm vatandaşların okuma-yazma belgesi alması zorunlu kılınmıştır.

1930 yılında, vatandaşların öğrendiklerini unutmamaları, okuma alışkanlıklarını sürdürmeleri amacıyla Halk Okuma Odaları açılmaya başlanmıştır.

### **Sanat ve Ticaret Okulları (1928):**

1928’de mesleki ve teknik alandaki halk eğitimi çalışmalarını yürütme görevi, “Akşam Erkek Sanat” ve “Akşam Ticaret” okullarına verilmiştir.

### **Halkevleri (1932):**

Devrimleri yaymak, kökleştirmek ve halkı toplumsal, kültürel açıdan geliştirmek amacıyla kurulan halkevleri, halk derslikleri, kursları, kitaplık, yayım, köycülük, dil ve yazın, tarih ve müze, sosyal yardım, spor, temsil, güzel sanatlar konularında açılan dokuz koldan çalışmalar yapmıştır.

### **M.E.B. Merkez Örgütü ve Görevlerine İlişkin Yasa (1933):**

Sözü edilen 2287 sayılı yasa, ulus okulları ve halk eğitimiyle ilgili işleri İlköğretim Genel Müdürlüğünün görevi olarak saymıştır.

### **Köy Eğitim Kurulları (1936):**

Köy eğitim ve öğretmenlerine okuldaki görevi yanında halkı eğitmek, yetiştirmek görevi de verilmiştir.

### **Köy Erkek ve Kadın Sanat Kursları (1938-1939):**

1938-39 öğretim yılında köy kadınları gezici kursları açılmaya başlanmıştır. Köy erkekleri için de demircilik, marangozluk konularında köy sanat kursları 1939’da başlatılmıştır.

### **Birinci Eğitim Şurası (1939):**

Birinci Eğitim Şurasının Yüksek Öğrenim Komisyonunda halk eğitimi konusu da ele alınmıştır.

### **Dördüncü Eğitim Şurası (1949):**

1949'da toplanan 4. Eğitim Şurasında, demokrasi eğitimi üzerinde durulmuş, halkın bu konuda okul dışında da eğitilemesi gereği belirtilmiştir.

### **Bakanlıklar Arası Temel Eğitim ve Halk Eğitimi Komisyonu (1951):**

İlgili Bakanlıkların temsilcileriyle 1951'de kurulan bir komisyon, yapılan halk eğitimi çalışmalarını gözden geçirmiş, yeterli görmeyerek bazı örgütler kurulmasını, UNESCO ile işbirliği yapılmasını, Bakanlıklar arasında eşgüdümün sağlanmasını gerekli görmüştür.

### **Halk Eğitimi Semineri (1951):**

Amerikalı bir profesör olan W. Dickerman, Türkiye'deki halk eğitimi örgüt ve çalışmalarını değerlendirmek için Türkiye'ye çağırılmıştır.

### **Halk Eğitimi Anketi (1952):**

17 Aralık 1952 günlü genelge ile valiliklerden illerindeki halk eğitimi çalışmaları ve sorunlarına ilişkin görüşleri, bilgileri istenmiştir.

### **Temel Eğitim Merkezi Kurulmasına İlişkin Rapor (1956):**

UNESCO'dan sağlanan bir uzmanın yardımıyla hazırlanan bir raporda Türkiye'de temel eğitimin örgütlenmesi ve bir Ulusal Temel Eğitim Merkezi kurulması sorunu ele alınmıştır.

### **Altıncı Eğitim Şurası (1957):**

Halk Eğitimi konusu, 6. Eğitim Şurasında enine boyuna görüşülmüştür.

### **Eğitim Milli Komisyonu Raporu (1959):**

Ford tesisinin gönderdiği uzmanın önerisi üzerine Türkiye'nin eğitim sorunlarının bütün olarak ele alınması amacıyla çeşitli eğitim basamaklarında deneyim sahibi ve yetkili kişilerden bir Eğitim Milli Komisyonu kurulmuştur.

### **Ulusal Temel Eğitim Merkezi (1960):**

UNESCO' dan sağlanan bir uzman, F.B. Champagne, uzunca bir çalışmadan sonra, "Türkiye'de Bir Temel Eğitim Merkezi Kurulması Hakkında Hazırlık Raporu" başlığını oluşturmuştur.

### **Halk Eğitim Genel Müdürlüğü (1960):**

1960 devriminden sonra eğitim sorunu birinci plana yükselmiş, Milli Temel Eğitim Merkezine hazırlattırılan bir rapor üzerine 29 Ağustosta Milli Eğitim Bakanı Prof. Fehmi Yavuz' un onayı ile Bakanlık içinde bir Halk Eğitimi Genel Müdürlüğü kurulmuştur.

### **Milli Eğitim Planının Hazırlığı ile Görevli Komisyonun Raporu (1962):**

Bu raporda, yetişkinler eğitiminde cehaletin yenilmesine ayrı önem verilmiş, köy ve kentler için yapılması gerekli halk eğitimi çalışmalarının çerçevesi çizilmiş, eğitim merkezleri üzerinde durulmuş, yetişkinler eğitiminde tutulacak yollar ve kurulacak örgütler belirtilmiştir (Geray, 1970, s. 99- 107).

Halk eğitiminde yaş gruplarının ve gereksinimlerin farklılığı nedeniyle, halk eğitimi etkinlikleri çok farklı alanları içermektedir. Halk eğitimi amaçlarının ve temel görevlerinin gerçekleştirilebilmesi için şu tür etkinlikler düzenlemeyi gerektirir (Geray, 1978, s. 12; Kılıç, 1981, s. 13).

1. Temel Eğitim: Okuma-yazma öğretiminin yanı sıra, örgün eğitimden yararlanma olanağı bulamayanları yeterli eğitsel düzeye getirme amacına dayanır.
2. Akademik Halk Eğitimi: Zamanında örgün eğitime devam edemeyen bireylere belli bir eğitim kurumu diploması kazandırmak için yapılan eğitsel etkinliklerdir.
3. Genel Kültür: Belli bir temel eğitime sahip olan bireylere ekonomi, sosyoloji, anatomi, hukuk, yönetim ve güzel sanatlar gibi bireyleri belli konularda aydınlatıcı alanları içermektedir.
4. Demokrasi ve Yurttaşlık Eğitimi: Bireylerin temel hak ve sorumluluklarını tanıması, sorunların çözümünde yeterli duruma gelmesi, demokrasi eğitiminin temelini oluşturmaktadır.
5. Ev Yönetimi: Bu eğitim; çocuk bakımı, aile üyelerinin birbiriyle ilişkileri ve rolleri, eşler arası ilişki gibi değişik konularda yapılmaktadır.

6. Mesleki ve Teknik Eğitim: Halk eğitiminin en önemli amaçlarından birisi de bireye belli bir mesleki bilgi ve beceri kazandırmak suretiyle bir meslek sahibi olmasını sağlamaktır.

7. Öz doyum (Güzel Sanatlar) Eğitimi: Bireyin, müzik, güzel sanatlar, edebiyat, sanat ve el sanatları gibi, yaratıcı ve eğlendirici amaçlarla öğrenmek istediği her çeşit kültürel konuları içeren programlardır (OECD, 1977, s. 24). Ayrıca, güzel sanatların belli bir dalında yeteneğe sahip olan ancak, örgün eğitimde bunu geliştirme olanağı bulamayanların, bu alanda düzenlenecek halk eğitimi etkinliklerine katılması suretiyle kendilerini geliştirmelerine ortam hazırlanmaktadır. Müzik, resim, oyun ve benzeri olanaklarla güzel sanat yapıtlarını anlamaya, sevmeye ve uygulamaya yardımcı nitelikteki bir eğitim söz konusudur.

8. Sosyal Hizmetler Eğitimi: Özellikle gelişmiş sanayi toplumlarında bu tür halk eğitiminin önemi daha da artmıştır. Yaşlıların, hastaların, sakatların ve suçluların topluma uyumunu kolaylaştırmak; içinde buldukları psikolojik ve fiziksel koşullardan kaynaklanan olumsuzlukların bireye olan etkisini en aza indirmeye yönelik çalışmalar yapılmaktadır.

9. Toplum Eğitimi: Küçük toplumların veya yerel toplulukların sorunları ile ilgilenmelerine, bunları benimsemelerine, devletle sıkı işbirliğinde bulunmalarına, kendi aralarında örgütlenmelerine ve sorunlarını çözmelerine eğitsel yollarla yardımcı olmaya dayalı bir eğitimidir.

#### 1.2.2.1. Halk Eğitim Merkezlerinin Tanımı

Halk Eğitim Merkezi, Türk Milli Eğitiminin genel amaçları ile yaygın eğitimin amaç ve fonksiyonlarını gerçekleştirme için il ve ilçe merkezleri ile bucak ve köylere kadar hizmet götüren eğitim kurumlarıdır (<http://halkegitimhemkurs.com/>).

Halk eğitimi; yetişkinler için girişilen sistemli, planlı, düzenli bir eğitim programı niteliğindedir. Yeteneklerini, hareketlerini, üyesi bulunduğu toplumda değer verilen davranış biçimlerini, geliştirmek üzere yetişkinin eğitilmesini amaç edinmiştir (Geray, 1970, s. 2).



Görsel 3. “OECD’ nin Hayatı Nasıl?” isimli bir animasyon  
Erişim Tarihi: 15.07.2020, <https://pvp.tc/NPOK>

“OECD’ nin Hayatı Nasıl?” 2020 raporu, daha fazla insanın birkaç yıl öncesine göre daha yüksek yaşam memnuniyeti bildirdiğini, ancak eşitsizliklerin sürdüğünü, güvensizlik, umutsuzluk ve kopukluğun nüfusun önemli kısımlarını etkilediğini göstermektedir (Bkz. Görsel 3).

Bu bağlamda; birçok yönden, yaşam boyu öğrenme politikasından ve ilk olarak büyük ölçüde UNESCO ve OECD (1973) yaşam boyu eğitim için kendi reçetelerinin uluslararası organlarının çalışmaları tarafından etkilenen bir politika kavramı olarak ortaya çıkmıştır. Bu nedenle, tanımlayıcı ve analitik olmaktan ziyade daha öğretici ve kuralcı bir yaklaşım olarak okul sonrası eğitim ve öğretim alanlarını farklı bir gündemden yararlanarak, rollerini ve hayat boyu öğrenmeye katkılarını ve bir öğrenme toplumunu yeniden düşünerek reform yapma girişiminde bulunmuşlardır (Field and Leicester, 2000, s. 5).

Halk eğitimi, hem okul çağında eğitimden faydalanamamış yetişkinlere, hem de bir yetişkinin, zaman içerisinde oluşan teknolojik ve toplumsal değişikliklerden ve yeniliklerden faydalanabilmesi için hayat boyu sürecek bir eğitim olarak nitelendirilebilir.

Bu tanımlara göre; hayat boyu öğrenme, yaşam boyu eğitim, eğitimin devamı, eğitimde kalıcılık gibi adlandırmalar içinde kullanılabilir.

Ancak bazılarında, hayat boyu öğrenme, zorunlu eğitim ve öğretime odaklanırken, diğerleri eğitimin yönlerini benimsemektedir. Bu tür söylemlerde, hayat boyu öğrenmenin, yetişkinlere neyi, ne zaman ve nasıl dilediklerini öğrenmeleri için fırsatlar sunmayı amaçlayan stratejiler aracılığıyla gerçekleştirilmesi gerekiyordu. Bunlar, ulusal politikardan ve bir bütün olarak nüfusun öğrenme fırsatlarını ve potansiyelini en üst düzeye çıkarmaya yönelik planlardan kaynaklanıyordu. İlk eğitimde başarı eksikliği



nedeniyle yetişkinlerin dezavantajlı oldukları için özel olarak ihtiyaç duyulmaktadır. Böylece, yaşam boyu öğrenme, “eğitilmiş bir toplum”, “eğitim merkezli bir toplum”, “eğitici bir toplum” ya da Abrahamsson (1993) ne daha doğru bir şekilde adlandırılabilceğinin bir parçası olarak inşa edilmiştir (Field and Leicester, 2000, s. 6-7).

Hayat boyu eğitim, tüm bunları ve benzer birçok konuyu tek bir bağlamda yerleştirme, eğitim ile bağlantılarını gösterme ve eğitim pratiğinin değiştirilmesi gereken yolları önerme avantajına sahiptir.

Unesco Uzmanlar Toplantısı' nın raporuna göre (Unesco, 1983), hayat boyu eğitim “kurtuluş”, “kendini gerçekleştirme” ve “kendini geliştirme” için bir eğitim olarak tanımlanmaktadır (Knapper ve Cropley, 2000, s. 10).

Bu ciltteki örnek olay incelemeleri, özellikle Avustralya, Yeni Zelanda, İsveç ve İngiltere gibi birçok ülkede 1990' ların ortalarında yaşam boyu öğrenmeye yönelik politika belgelerinin acele edilmesinin beceri gündeminden büyük ölçüde etkilendiğini doğrulamaktadır. Bu, hayat boyu öğrenmenin baskın tanımını oluşturabilirken, katkıda bulunanların birçoğu (örneğin; Boshier ve Benseman), “Faure” raporunda (UNESCO 1972) geri dönme kavramının daha geniş kapsamlı ve daha iyi anlaşılmasına işaret etmektedir. Yüzeysel bir düzeyde, yaşam boyu öğrenme, “tüm halkların yaşamları boyunca” daha fazla öğrenme ve sürekli eğitim süreci ile ilgili olarak, yaşam boyu, hayat kurtaran ve öğrenme motivasyonuna dayalı olarak gerçekleştirilebilmektedir (Cropley, 1981, s. 189).

#### 1.2.2.2. Halk Eğitim Merkezlerinin Görevleri

Uluslararası düzeyde UNESCO nun belirlemiş olduğu görevler olarak;

Hayat boyu öğrenme (bireyler, örgütler ve toplumda) ve değişime karşı bir tampon olarak bir araçtır; ekonomik rekabet gücünü ve kişisel gelişmeyi artırmanın bir aracıdır; sosyal dışlanma ile mücadele etmek ve işsizlerin işgücü piyasasına yeniden girişini kolaylaştırmak için sosyal bir politikadır; bu, işverenin mesleki ve sosyal gelişimini desteklemenin ve yeni emek sürecini öğrenmenin bir yolu ve vatandaşların sosyal, kültürel ve politik ilişkilere katılımını geliştirmek için bir stratejidir (Coffield, 1999, s. 487).

Komisyon tarafından belirlenen 'gerekli beceriler' ifadesi, terimin SCANS raporunda işe yaramadığı gerçeğine, yani talep üzerine öğrenmeye (ve öğretmeye) hazır olma becerisine sahip bilgi ve beceriye rağmen, doğrudan hayat boyu öğrenmeyi ifade eder. Mevcut amaçlar için, tüm listenin köşe taşıdır. Komisyon tarafından önerilen bilgi ve beceriler aşağıdakileri içerir:

- bilgi toplama, analiz etme ve organize etme;
- iletişim fikirleri ve bilgileri;
- planlama ve kaynak düzenleme;
- anlama ve tasarım sistemleri;
- sorunları çözmek;
- kullanılan teknoloji;
- matematiksel fikir ve teknikleri kullanma;
- başkalarıyla çalışmak.

Birkaç yazar, bu tür önemli yetkinlikleri biraz daha psikolojik bir şekilde tartışmıştır.

Tuijnman, Kirsch ve Wagner (1997) aşağıda yazılan becerilere odaklanmıştır:

- Sözel ve sayısal olarak soyut, sembolik formda sunulan bilgilerle uğraşırken;
- Analitik beceri;
- Problem çözme yetenekleri;
- Uyarılma becerileri; örneğin, yabancılarla çalışma yeteneği;
- Teknik beceriler, özellikle bilgi teknolojisi ile ilişkili olanlar (Knapper ve Cropley, 2000, s. 44- 45).

Yaşam boyu öğrenmenin sağlanması, eğitimin resmi ve zorunlu bir okul ortamında başlayabileceğini, bunun da ötesinde, bir dizi başka kurumda ve çok sayıda yoldan, çeşitli ortamlara kadar uzanacağını ima etmektedir. Bir dizi kurum resmi olarak, resmi olmayan, geleneksel, yeni ve yenilikçi şekillerde hayat boyu öğrenme fırsatları sunacaktır (Aspin, Chapman, Hatton ve Sawano, 2001, s. 22). Bu fırsatlar üzerinde daima yetişen bir toplum boyutuna ulaşılacak ve toplumun kalkınmasında, demokratik değerlerin kazandırılması önemli bir role sahiptir.

Gençler, aydınlık içinden çıktıkları kitleye, yaşlı kuşaklara tepeden bakmaktadırlar. 1949’ da Elsinore’ da toplanan UNESCO Halk Eğitimi Kongresinde, halk ile seçkin arasındaki bu ayrılığın giderilmesi görevi halk eğitimine verilmiştir (Geray, 1970, s. 8-9).

T.C. Halk Eğitim Merkezleri ise ulusal düzeyde temel görevlerini şu yönlerde maddelere ayrılabilir:

- 1. Eksikleri giderici, tamamlayıcı eğitim:** Halk eğitimi, örgün eğitim kurumlarından yararlanamamış olanlara bu eksikliklerini giderici, yararlanmış olanlara da eksiklerini tamamlayıcı bir eğitim vermektedir.
- 2. Meslek ve sanat öğretimi:** Herhangi bir meslek ya da sanat sahibi olmayanları gerekli bilgi ve becerilerle donatarak meslek ya da sanat sahibi kılacak eğitimi verir, meslek ve sanat sahibi olanlara da bu alandaki yeni gelişmeleri öğretmektedir.
- 3. Toplum Eğitimi:** Halk eğitimi, kişinin toplumdaki görevini daha iyi başarmasını sağlayıcı, toplumla ilişkilerini geliştirici, toplumsal sorunları çözmeye yöneltici bir eğitimi sağlamaktadır.
- 4. Genel Kültür:** Halk eğitimi, yetişkine kişisel gelişmesini sağlayıcı genel kültürü vermektedir.
- 5. Siyasal Katılma:** Halk eğitimi, bireyin siyasal sürece katılmasını kolaylaştırıcı, bilinçlendirici bir eğitim vermektedir (Geray, 1970, s. 12).

Bu becerilerle birlikte halkın eğitim seviyesi yükselerek ülke için büyük bir gelişme olarak geri dönüş yapılabilecektir.

#### 1.2.2.3. Halk Eğitim Merkezlerinin Hedef Kitleleri

Halk eğitimi sadece okumuşların ya da okumamışların değil, okul dışında olan isteklilerin tümüne, kültürel düzeylerine ve gereksinimlerine uygun hizmet götüren, toplumun tümüne kapılarını açık tutan bir eğitimidir (Gedikoğlu, 1991, s. 40).

Yaygın eğitim faaliyetlerindeki halk eğitim merkezlerinde de, kişilerin gönüllü katılımıyla ve bazı programlarında okul öncesi eğitimi çocukları da kapsamına alacak şekilde, din, dil, cinsiyet, eğitim düzeyi, sosyal ve ekonomik statü ayrımı yapmaksızın toplumun tüm kesimine yönelik olarak düzenlenmektedir. Kalkınmış ülkeler dahil hiçbir ülkenin toplumun sürekli değişen bütün ihtiyaçlarına anında yeterli cevap vermesi mümkün olmadığı gibi kaynakları da buna müsait değildir. Böyle olunca ülkeler kendi şartları ve imkanlarına göre öncelikli gruplar belirlemektedir.

Okumaz-yazmazlar, pazarlayacakları bir becerisi olmayanlar, genç işsizler, kırsal kesimdeki fakir halk, göçmenler dünya çapında kabul görmüş öncelikli gruplardır. Ülkemizde de;

- 1- Okuma- yazma bilmeyenlerle, temel eğitim eksikliği olanlar, herhangi bir nedenle örgün eğitime devam etmeyenler,
- 2- Köyden kente göçenler, hükümlü ve tutuklular
- 3- Yükseköğrenime devam etme imkanı elde edemeyen ve mesleki becerisi olmayan gençler,
- 4- Açık ve gizli işsizler, özellikle niteliksiz kadın iş gücü,
- 5- Özel eğitim gerektiren kişiler ve tedavi altındaki madde bağımlıları,
- 6- Göçmenler, sokakta yaşayan ve çalışan çocuklar,
- 7- Koruma altındaki ve sığınma evlerindeki kadınlar ve çocuklar
- 8- Yaşlı ve emekliler, rehabilitasyon merkezlerinde tedavi görenler,
- 9- Özelleştirme uygulamaları nedeniyle işini kaybetme riski taşıyanlar,
- 10- Dış ülkeye çalışmaya ve öğrenime gidecekler, yurt dışından dönüş yapan vatandaşlarımız,

Yukarıdaki maddeler yaygın eğitimde ve halk eğitimi merkezlerinde öncelikli hedef kitleyi oluşturmaktadır (Yıldırım, 2009, s. 50).

Bilgi toplumu bağlamında, teknolojik ilerleme, yeni işlere ya da görevlere erişmek için çalışanların ihtiyaç duyduğu mesleki niteliklerini değiştirir. Eğitim ve öğretim, kişisel ve sosyal dönüşüme katkıda bulunmaktadır. Eğitim, sürekli değişen bir ortamda yaşam boyu bir süreç olarak anlaşılmalıdır (Aspin, Chapman, Hatton ve Sawano, 2001, s. 229).

... okul öncesi dönemlerde başlayan karmaşık ve çok yönlü bir süreç, örgün eğitim ve öğretimin zorunlu dönemleri boyunca taşınır ve daha sonra yaşam boyunca, öğrenme deneyimleri, faaliyetler ve işyerinde keyif alma yoluyla sürdürülmektedir. Üniversiteler ve kolejler ve diğer eğitim ve kültür kurumları hem resmi hem de gayri resmi türden bir topluluk içindedir (Chapman, 1996, s. 30).

Hayat boyu öğrenme, yetişkinlere neyi, ne zaman ve nasıl dilediklerini öğrenmeleri için fırsatlar sunmayı amaçlayan stratejiler yoluyla gerçekleştirilmelidir. Bunlar, ulusal politikalarından ve bir bütün olarak nüfusun öğrenme fırsatlarını ve potansiyelini en üst düzeye çıkarmaya yönelik planlardan kaynaklanmaktadır (Field ve Leicester, 2000, s. 7).

Trendler, eğitim hizmetlerinin geleneksel okul çağlarının (yetişkinler ve okul öncesi çocuklar için) ötesinde genişlemesini, eğitimin yaşam kalitesini iyileştirmek için bir araç olarak daha fazla ilgi duymasını, eğitim biçimlerinin daha yakından ilişkili olan eğitim biçimlerinin geliştirilmesine yönelik endişelerini içermektedir. Gündelik hayatın ihtiyaçları, işçilerin, ebeveynlerin ve halkın eğitimleriyle ilgili kararlara katılım, hedef belirleme, planlama ve yönetimde daha fazla iş yapma, akademik niteliklerin kısa süreli doğası, öğretme ve öğrenme yaklaşımlarını değiştirme ve bilgisayarların öğrenme yaklaşımları üzerindeki etkisi ve bilgisayarların öğrenme ve çalışma üzerindeki artan etkisi bulunmaktadır (Knapper ve Cropley, 2000, s. 10).

#### 1.2.2.4. Halk Eğitim Merkezlerinin Kapsamı

Halk eğitimi, okul öncesi, okul sonrası ve hizmet içi eğitimini kapsayan geniş bir eğitim etkinliğidir. Bu nedenle toplum içindeki bütün yaş gruplarının ve toplumun her kesiminin eğitim gereksinmesine cevap vermek durumundadır (Kılıç, 1981, s. 3).

Öğrenim düzeyine bakılmaksızın, okul dışındaki kadın, erkek, genç, yaşlı tüm bireyleri, toplumu ve toplumsal kesimleri içine alan ve bunların gereksinimlerini kapsayan halk eğitiminin çalışma alanları, konuları çok yaygın ve çeşitlidir. Bunların tümünü saymak ve sıralamak olanaksızdır. Bununla birlikte, halk eğitiminin kapsamını oluşturan konuları, bir ölçüde de olsa, bütünleştiren bir takım bölümlenmeler yapılmaktadır. Gedikoğlu'na göre bu bölümlenmeler şu şekildedir:

1. Akademik Halk Eğitimi
2. Temel Eğitim
3. Genel Kültür
4. Demokrasi ve Yurttaşlık Eğitimi
5. Ev Yönetimi
6. Teknik Halk Eğitimi
7. Güzel Sanatlar
8. Yaşlılar için Eğitim
9. Toplum Eğitimi (1991, s. 61).

Gedikoğlu'na göre Halk Eğitim Merkezlerinin bölümlenmesi şu şekildedir;

Okuma yazma, temel ve genel bilgi eğitimi

- a) İşe hazırlama ve iş içinde geliştirme eğitimi

## b) Toplum eğitimi

Üçüncü bir bölümlenimin de başlıkları şöyledir:

Okuma yazma, temel ve genel bilgi eğitimi

- 1- Mesleki eğitim
- 2- Toplumsal eğitim
- 3- Kültür eğitimi (1991, s. 61).

Halk eğitimi toplumun bütün kademelerine yönelir. Halk eğitimi programları, köy, kasaba ve şehir düzeyinde çevresel ihtiyaçlara göre hazırlanır ve uygulanır. Ancak, bu eğitim toplumun değişik kademelerinde toplumsal yapı ve örgütlenmeye uygun olarak kurulan halk eğitimi örgütü ve kurumları halkın ilgi ve istekleri ile toplumun gereksinmelerini sürekli olarak araştırır. Bu kurumlar, halkın ilgi ve istekleri ile toplumun gerçek gereksinmeleri arasında uyum sağlamaya ve bu gereksinmeleri karşılamaya çalışmaktadır (Kılıç, 1981, s. 4).

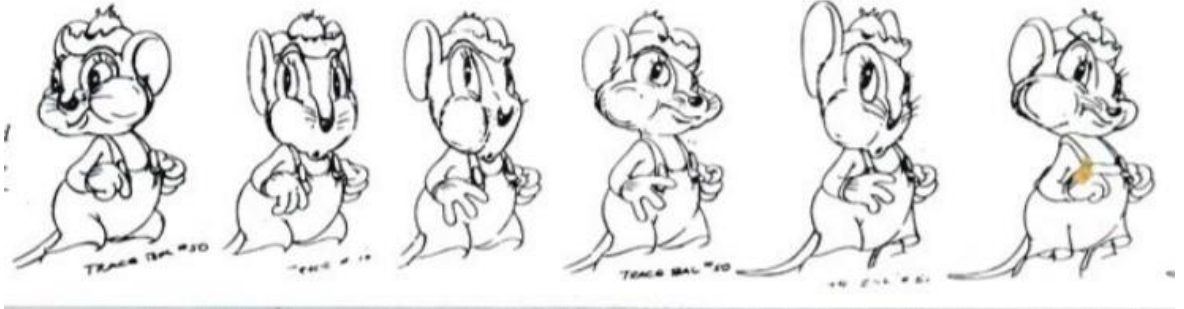
Yetişkinler için öğrenme fırsatları, resmi kurumlardan bir kişinin evine veya iş yerine kadar çeşitli ortamlarda bulunur. Yetişkinler için bu geniş öğrenme fırsatları dizisinin anlaşılmasının önemi iki yönlüdür. Birincisi, kazanılan her yerde, öğrenenlerin önceden edindiği bilgi ve deneyimleri kabul etmek, öğretmenlerin pratiği için önemlidir. İkincisi, sadece resmi yetişkin eğitim biçimlerinin görünür hale getirilmesi durumunda, örgün eğitim almayanlar bile, bireysel öğrenenler yaşam boyu öğrenenler olarak yeteneklerini ve becerilerini daha iyi tanıyabilmektedirler. (Baumgartner, Caffarella, Merriam, 1991, s. 51).

## 2. BÖLÜM: STOP MOTİON TEKNİĞİ

### 2.1. CANLANDIRMANIN GELİŞİMİ

Animasyon, ortam ne olursa olsun animasyondur. İster kağıt üzerine çizim yapılarak, Plastisin' de modelleme yaparak, ister bir Bolex kameranın önünde birkaç eşleşme kutusunu iterek, ister bilgisayarla canlandırarak; önemli olan bir animatör olmak için hareketi ve nasıl duygu yaratılacağına anlaşılması gerektiğidir (Shaw, 2004).

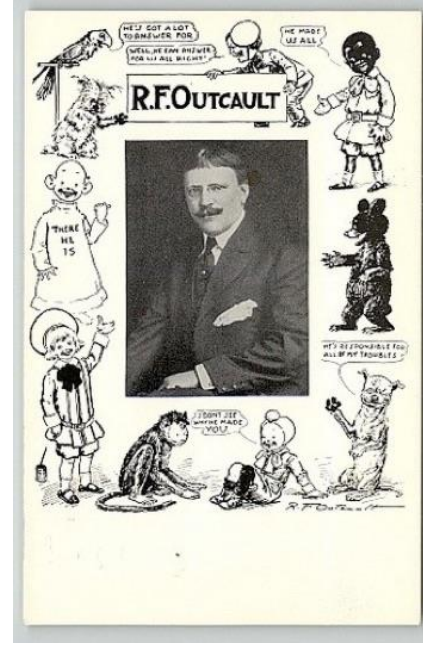
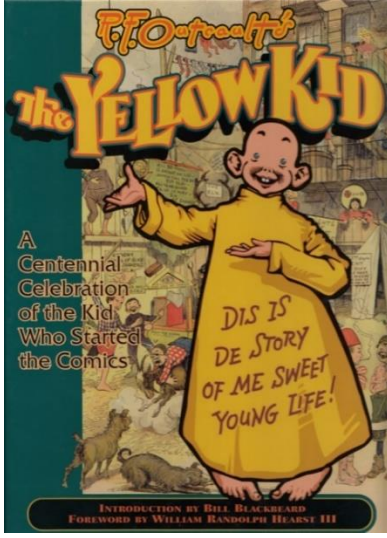
Disney stüdyosunda yeni terimler duyuldu. Bu terimler "nişan alma", "üst üste binme" ve "poz verme" gibi kelimeler, belirli animasyon prosedürlerinin yavaş yavaş izole edildiğini ve adlandırıldığını düşündürmüştür. Animatörler çizimleri birbiriyle ilişkilendirmek için daha iyi yöntemler aramaya devam etmiş ve öngörülebilir bir sonuç üretiyor gibi görünen birkaç yol bulmuştur. Bir karakteri harekete geçirmenin bu özel teknikleri temel ve sağlam adımları sağlanmıştır. Bu süreçlerin her biri bir isim edindikçe, analiz edilmiş ve mükemmelleştirilerek konuşulmuştur. Yeni sanatçılar personele katıldığında, bu uygulamaları ticaretin kuralları gibi öğretilmiştir (Johston ve Thomas, 1981).



**Görsel 4.** Çizgi canlandırma  
(Johston ve Thomas, 1981, s. 49).

Çizgi canlandırma olan görselde çizilen hareketlerin aşama aşama çiziminin yer alması gerekmektedir. Bu aşamalar çizilirken karakterin veya nesnenin ölçüsünün eşit olmasına dikkat edilmesi önemlidir. Bu hareketlerin üst üste binmesi ile hızlıca hareket ettirildiğinde animasyonu oluşturan canlandırma gerçekleşmiş olur (Bkz. Görsel 4).

Animasyonun bugünkü haline gelebilmesi için sayılarını bile sayamadığımız bir çok animatörün animasyonun gelişme sürecinde çok önemli katkıları bulunmuştur.



**Görsel 5.** Sarı Çocuk "The Yellow Kid" Afiş Tasarımı ve R.F. Outlook ile İlgili Çizimler  
Erişim Tarihi: 16.07.2019, <http://mparaschos.com/Courses/yk.html>).

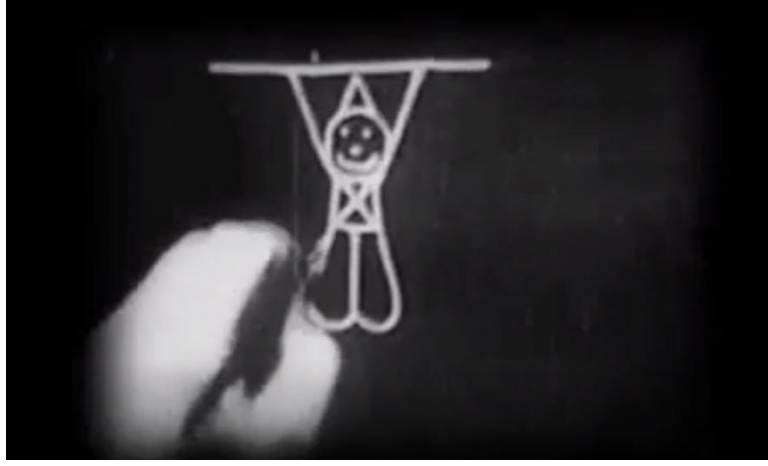
Çağımızın karikatürist çizerlerinden olan on dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru deneyimli bağımsız gelişme olarak 1894 yılında, R. F. Outcault, baskısında bir çizgi film sütunu yazmayı, karakter tasarımının ilk yuvası olabilecek bir gecenin gecekondu mahallesindeki bir çocuğun anekdotlarını serileştirmek için harekete geçmiştir. Bu çocuk daha sonra Birleşik Çalışmalar' daki ilk çizgi film karakteri olarak kabul edilmiş ve sevgiyle "Sarı Çocuk" olarak anılmıştır (bkz Görsel 5). Sonuç olarak, yaratıcısı Outcault, Amerikan karikatürlerinin saygın bir babası olarak tanınmaktadır. (Su, Haitao ve Zhao Vincent, 2011, s. 13).



**Görsel 6.** Perili Otel "The Haunted Hotel" canlandırma filminden bir kare  
Erişim Tarihi: 16.08.2019, <https://pvp.tc/Nn0z>

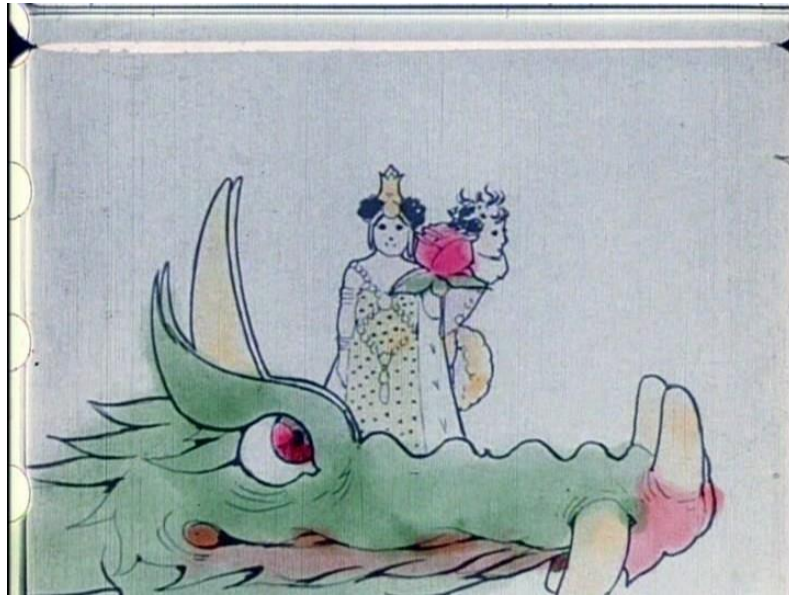


1907’ de Blackton, ilk canlı aksiyon (live - action: animelerin gerçek insanlarla çekilmiş film versiyonu) filmi “The Haunted Hotel” de doğüstü efektleri göstermek için (bkz Görsel 6) stop motion tekniklerinden faydalanılmıştır (Whitehead, 2012, s. 22).



**Görsel 7.** Fantasmagorie filminden bir kare  
Erişim Tarihi: 30.09.2019, <https://pvp.tc/Nn0S>

Blackton, animasyonlarında gerçek dünyayı aynen muhafaza etmekte ısrarlıyken Cohl, çizgi filmin özelliklerini taşımaktadır. İlk filmi dört dakikalık ve anonim karakterleri olan Fantasmagorie, 17 Ağustos 1908 tarihinde gündeme girmiştir. Fantasmagorie, film şeritlerinin üzerine beyaz renkli bir çizim yapılarak tasarlanmış bir animasyon filmidir (bkz Görsel 7). Filmdeki karakterin ata binmesiyle sahne son bulmaktadır. Emile, sadece çizgi karakterleri değil kuklaları ve ev aletlerini canlandırarak doğrudan film şeritlerini renklendirmiştir (Whitehead, 2012, s. 23).



**Görsel 8.** Küçük Nemo "Little Nemo" canlandırmasından bir kare  
Erişim Tarihi: 30.09.2019, <https://pvp.tc/Nn10>

McCay' in ilk kısa filmi 1911' de yapılan “*Little Nemo*” dur (Bkz Görsel 8). Akış süresi (on buçuk dakika), McCay' in arkadaşlarıyla bir ayda 4.000 resim çizip bunlardan bir film yapabileceği üzerine girdiği iddianın sonucu olarak gerçek görüntülerden oluşmaktadır (Whitehead, 2012). Animasyon elle renklendirilmiştir ve “*Little Nemo in Slumberland*” deki bazı karakterler şekil değiştirilirken gösterilmiştir. Animasyonda bir karakter, başka bir karakter çizerek, bir ejderhanın ağzında yolculuk sahnesi ile animasyon sona ermektedir.



**Görsel 9.** Winsor McCay  
Kaynak: <https://pvp.tc/NPOM>

İlkel anlatı animasyonu takip eden ünlü çizgi roman sanatçısı olan Winsor McCay' in (bkz Görsel 9) ilk çalışmalarında, Blackton' un “Vitagraph Brooklyn Studio” da gözetiminde bulunan, 1911' de Slumberland' daki en ünlü şeridi Little Nemo' nun animasyonlu bir versiyonunu yapmıştır. Temmuz 1912' de Buffalo Enquirer' de röportaj yapan McCay, animasyon filmi endüstrisi haline gelen grafik sanatlar ve sinemanın bağlantısını olmasını beklemiştir (Wells, 1998, s. 7).



**Görsel 10.** Lusitiana'nın Batışı "The Sinking of Luistiana" canlandırmasından bir kare  
Erişim Tarihi: 10.09.2019, <https://pvp.tc/Nn1i>

Lusitiana' nın Batışı /The Sinking of Luistiana filminde (bkz Görsel 10) filmde ise çizginin, dolayısıyla canlandırma ortamının sunduğu soyutlama, yeniden şekil verme, bir formu başka bir forma dönüştürebilme olanaklarının yerine, animasyonu “live action” sinema anlatısının bir uzantısı olarak görme eğilimi öne çıkmıştır. Live action ise film yapımı, video üretimi ve diğer medyalarda kullanılan, animasyon kullanarak üretilmeyen sinematografi ve videografiyi tanımlayan bir terimdir.

Film okyanus yolculuğu yapan Luistiana adlı bir yolcu gemisinin torpidoya hedef olarak batırılmasını anlatan, gerçekten yaşanmış bir trajediyi konu edinmektedir. Tüm formların, çizim olduğu konusunda şüpheye düşebilecek bir gerçeklikle çizilen bir animasyon film türüdür. Dönemin teknolojisi ile tamamen “live action” sekanslar olarak çekilemeyecek bu canlandırma filmi için, animasyon ortamının sunduğu olanaklar “live action” etkisi yaratmak için kullanılmıştır. *Luistiana' nın Batışı/ The Sinking of Luistiana*, çerçevelerin görsel estetiği, perspektifin ve gölgelerin kullanımı yönünden “live action” film çerçevelerinin taşıdığı estetiğe yakındır (Kanfer, 2000, s. 28).



**Görsel 11.** “Dinozor Gertie” canlandırmasından bir kare  
Erişim Tarihi:10.09.2019, <https://pvp.tc/Nn1D>

**Emile Cohl**’ ün, Winsor McCay’ in “Dinozor Gertie” filmi hakkında söylediklerinden, filmin ilk versiyonunun “live action” prolog sekansını içermediği ve tek başına oynayan bir dinazorla ilgili animasyon sekansından ibaret olduğu anlaşılmaktadır (bkz Görsel 11). Cohl, bu animasyonun gösterildiği perdenin önüne Winsor McCay’ in bizzat çıkıp çizmiş olduğu dinozoru canlı kabul ederek birtakım komutlar verdiği bir sahne performansı sergilediğini söylemektedir (Crafton, 1993, s. 111) .

1923 yılında Louis Hagen adlı bir banker, kendisine özel olarak inşa edilmiş bir stüdyo sağlayacağını ve ilk uzun metraj filmini yapması için gerekli maddi desteği vereceğini açıklamıştır. Kocasını Carl Koch ile Berthold (her ikisi de animasyon grubundadır) ve arka planları boyayan Walter Ruttmann ile birlikte Reiniger, 1926 yılında üretilen “Die Abenteuer Des Prinzen Achmed (Prens Achmed’ in Maceraları)” adlı film üzerinde çalışmaya başlamıştır. Her ne kadar Disney’ in 1937 yapımı “Snow White and the Seven Dwarfs (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler)” filminin ilk olduğu iddia edilse de “Achmed” aslında bu tarz yapılmış ilk uzun metrajlı animasyon filmidir (Whitehead, 2012, s. 30).



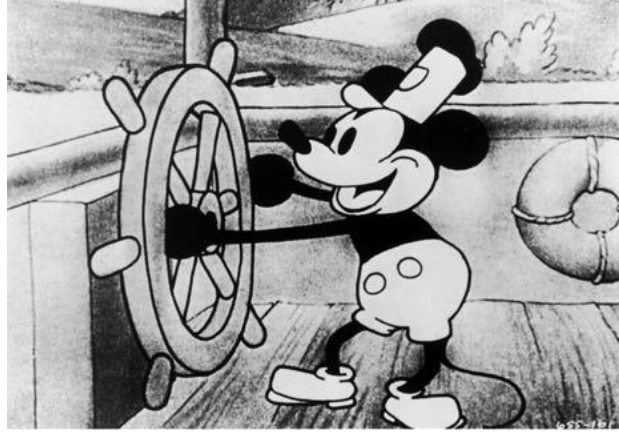
**Görsel 12.** Walt Disney  
Erişim Tarihi: 09.10.2019, <https://pvp.tc/Nn10>

**Walt Disney**, animasyon ve film sanatına yaptığı eşsiz katkılarından ötürü dünya çapında beğeni toplamaktadır. Bu olağanüstü işten sorumlu olan kişi (bkz Görsel 12), 1901’ de Chicago’ da doğmuş ve Kansas City’ de büyümüştür, burada grafik sanatlarına ve animasyona olan ilgisini geliştirmiştir. 1923’ te ise Disney, güney Kaliforniya’ ya taşınmış ve 10 yıl sonra dünyanın önde gelen animasyon stüdyosunu kurmuştur. Animasyon stüdyosunun kurulması ve orada oluşturulan ekip animasyonların başarılı olması çok büyük bir öneme sahiptir. (Hanhardt, 1981).



**Görsel 13.** Aليس Karikatürler Diyarında/ Alice in Cartoonland  
Erişim Tarihi: 15.10.2019, <https://pvp.tc/Nn27>

Walt Disney İlk olarak 1923 yılında “Alice in Cartoonland (Alis Karikatürler Diyarında)” (bkz Görsel 13) isimli dizinin çekimlerini yapmıştır. Bu dizide gerçek bir karakter canlandırma dünyasının içinde bulunmuştur.



**Görsel 14.** Vapur Willie/ Steamboat Willie filminde Mickey Mouse  
Erişim Tarihi: 20.10.2019, <https://pvp.tc/Nn3a>

1928’ de, tamamen senkronize edilmiş bir müziğe sahip ilk çizgi filmi olan Mickey Mouse’ un yer aldığı “Vapur Willie / Steamboat Willie ” yi (bkz Görsel 15) Walt Disney çıkarmıştır (Bkz Görsel 14). Bu film Disney Studio’ nun klasik dönemini ve animasyon sanatını başlatmıştır. 1930’ ların başından 1940’ ların başlarına kadar Disney, Amerika’ nın en popüler halk kahramanları olan Mickey Mouse, Minnie Mouse, Donald Duck, Goofy ve Pluto gibi gruplara ait bir grup çizgi karakterlerin oluşmasına rehberlik etmiştir. Buna ek olarak, Disney’ in animatörleri “Music Land (Müzik Arazisi)” (1935) ve “The Tortoiseand Hare (Kaplumbağa ve Tavşan)” (1935) adlı yeni grafik ve hareket fikirleri denedikleri ve geliştirdikleri Silly Symphonies serilerini üretmiştir. (Hanhardt, 1981, s. 42).



**Görsel 15.** Walt Disney  
Erişim Tarihi: 20.10.2019, <https://pvp.tc/Nn3h>

Kendisi gibi iyi bir canlandırma ustası olan Ub Iwerks ile yarattıkları küçük bir fare kahraman, önceleri Mortimer adıyla tanınmış, sonraları kendine özgü bir kişilik, bir sevimlilik kazanınca, dürüst ve orta halli Amerikan yurttaşının simgesi olmuş ve bütün dünyanın tanıdığı Mickey Mouse' a dönüşmüştür (Hünerli, 2005, s. 19). Mickey Mouse' un karakter olarak halk tarafından sevilmesinin en büyük etkeni halkın içinden bir karakter olarak normal bir halk gibi terzilik, bahçıvanlık, kaptanlık gibi meslekleri canlandırmış olmasıdır.

Gilbert Seldes' in öne sürdüğü gibi, Walt Disney filmlere yeni bir ilke getirmemiş, ama tüm iyi prensipleri bir araya getirerek bir dizi başyapıt oluşturmuştur (Wells, 2002, s. 39). Bu sıra dışı başyapıtlarıyla ve farklı karakterleriyle hem üç boyut olarak hem de animasyon olarak izleyicilerin dikkatini üzerinde toplamıştır (bkz Görsel 15).

Canlandırma teknolojileri ve üslup teknikleri olarak Alla Gadassik' in bu cilde katkı olduğunu, bilimsel hareket analizi savunmaktadır. Muybridge'nin ve Marey'nin çalışmalarından esinlenen üretim uygulamaları ve canlandırma estetiği oluşturmadaki rolü 1930' lardaki canlandırma stüdyolarında, özellikle Walt Disney'deki stüdyolarda görülmektedir. On yıl sonra ABD hükümeti "canlandırma" yı tanımıştır. Bilim ve canlandırma tarihi köklü bir dönüş almıştır. Yirminci yüzyılın ortalarında dijital bilgisayar canlandırmaları ortaya çıkmaya başlayarak bu alanların kaynaşması ve bilimsel araştırma için yeni teknolojilerin oluşturulması hızlandırılmıştır. Bununla birlikte, Andrew John' un bu özel sayıdaki makalesi, 1960' larda ve 1970' lerde dijital canlandırmanın karma teknik

dođası nedeniyle, fotografik ve dijital canlandırma arasındaki yaygın farkın çok net olmadığını göstermiştir. Sinemacılar, bilgisayar bilimini şekillendirmeye yardımcı olarak koda, dillere ve platformlara katkıda bulunarak ortaya çıkan dijital medya ekosistemini üreten çağ, film yapımcılığının bir dalı olarak canlandırma pratiđi bilimsel keşif üretme aracı olarak birleşmiştir (Banner ve Ostherr, 2015, s. 179).

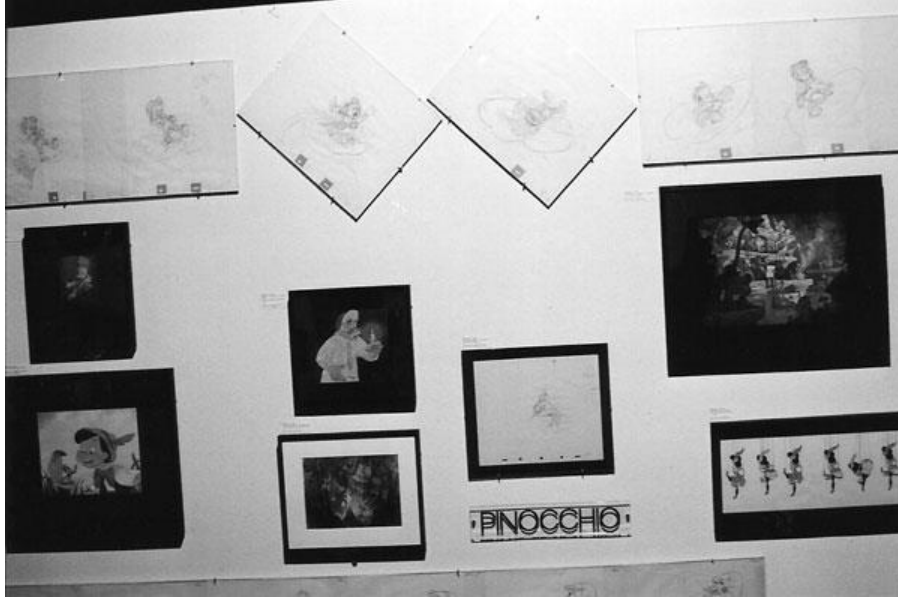
Teknoloji ile canlandırmanın bir araya gelmesi ile dijital canlandırmanın gelişmesi hızlanmıştır. Bu şekilde canlandırma ustaları ve bilim insanları ortak bir dil konuşarak dünyadaki canlandırma türlerinin gelişmesi sağlanmıştır.

1920' lerde ve 1930' lu yıllarda canlandırılan filmler, yeni sanayi çağının daha geniş bazı endişelerini yansıtmış ve Amerikan kültürünün teknolojik ve estetik zorunluluklarının, yaşanmış deneyimin örneklerine dayanan ilerlemenin bir versiyonunda nasıl bağlandığını göstermiştir. Disney' in üslubunun sentezi ve onun 'mucizevi' olan teknolojiyle içsel ilişkisi, sanatçıyı indirgeyen, ama onların etkilerini iddia eden girişimcileri ve yenilikçileri teşvik etmiştir (Wells, 2002, s. 38).

Canlandırma' nın tarihsel sürecine bakıldığında çizgi canlandırma, sinemanın oluşmasına ön ayak olmuştur. Canlandırma bir yanılsama yaratmanın bir yoludur; gerçek, özel olarak tasarlanmış kuklalar veya çizimler, cansızlığa hayat vermektedir. Genel olarak film yapımı için bu güçlü bir araçtır (Perisic, 1978). Elle çizilen karakterlerin, kuklaların veya oluşturulmuş tasarımların kağıtlarını kesip çıkarılarak yapılan nesnelere, animatörlerin özgünlüğü ile oluşan hareketlerle canlandırmayı gerçekleştirmektedir. Bu canlandırmalarla birlikte ekrana gelen tipografiler de seyirciyi bilgilendirmek amacı ile grafik tasarımın etkileşimini vurgulamaktadır.

Walt Disney, klasik Amerikan canlandırmanın babası olarak bilinmektedir, bu teknikle yaratılan işin bedeli, tüm sanatçı, film yapımcısı, iş adamı ve teknisyen stüdyolarının işi olmuştur. Bireysel animatörlerin bir başlangıç listesi olarak bu etkileyici sanatçılar ve hikaye anlatıcıları ve tam hücre canlandırmanın etkisine katkıda bulunan tasarımcılar: Walter Lantz, Oskar Balıkçı, Winsor McCay, Max Fleischer, Paul Terry, Otto Mesmer, John Hubley, Ubiwerks, Sanat Babbitt, Bob Clampet, Tex Avery, Milt Kahl, Chuck Jones, Shamus Culhane, Frank Thomas, Tissa David, George Dunning, Grimm Natwick, Preston Blair, Ollie Johnson ve çok, çok daha fazlası bulunmaktadır (Laybourne, 1998, s. 171-172).





**Görsel 16.** Whitney Sanat Müzesi  
Erişim Tarihi: 21.10.2019 <https://pvp.tc/Nn3o>

New York City’deki Whitney Sanat Müzesi’nde düzenlenen “Disney Animasyonları ve Animatörler” adlı büyük bir sergi, 1932 ile 1942’den itibaren son derece yenilikçi döneme vurgu yaparak, Disney Studio’da üretilen zengin ve provokatif çizim ve film sanatını incelemektedir (Hanhardt, 1981, s. 39). Animatörlerin ve tasarımcıların animasyonun alt yapısını oluşturma sürecini görmesi ve gelişmesi açısından bu tür sergileri ziyaret ederek faydalanması gerekmektedir.

#### 2.1.1. Canlandırmanın Kullanım Alanları

M.Ö. 1600 yılında Mısır Firavunu Ramses 2, 110 sütunlu İsis’lere tapınak inşa etmiştir. Her bir kolonda farklı pozisyonlarda tanrıçaların boyalı bir figürü çizilmiştir. Eski Yunanlılar ise zaman zaman figürlerle tencere dekore ederek, tencereleri döndürerek bir hareket duygusu oluşturmuştur (Williams, 2009, s.12). Tenceden çıkan gözle görülebilen yanılsamalarla ortaya çıkan bir hareket oluşumu meydana gelmiştir.

Hareketli çizimler ilk olarak mağara çizimlerinin farklı pozisyonlarıyla bir araya gelmesi ile oluşmaya başlamıştır. Bu hareketli çizimler birleşerek bir hikaye ortaya çıkarmış ve bu şekilde mağarada yaşanan belli bir kısım olayın öyküsünden haberdar olunmaktadır.

19. yüzyılda ise iki boyutlu nesnelere harekete geçirmek için birçok eğlenceli aygıt oluşturulmuştur. En basitlerinden biri, 1824’te İngiltere’nin Dr. John Paris’inin “vizyonunun devamlılığı” olarak bilinen bir fenomeni ortaya çıkarmak için icat ettiği “thaumatrope”dir (Sawicki, 2010).

Thaumatrope: Üstte veya iki parça arasında tutulan karton bir diskdir (Williams, 2009). Thaumatrope hızlı dönen bir diskten oluşmaktadır. Diskin bir tarafında beyaz bir boş alan üzerinde bir kuş çizimi; diğer tarafta ise boş bir kuş kafesi çizimi bulunmaktadır. Disk bir parmak hareketi ile hızlı bir şekilde döndürüldüğünde, izleyiciye kuşun kafeste olduğu ortaya çıkmıştır; kafesin ve kuşun görüntüleri birbirine karışmıştır, çünkü göz her iki görüntüyü de aynı anda muhafaza etmiş, bir “perspektif vizyon” oluşturmuştur.



**Görsel 17.** Thaumatrope karton diskli görüntüsü  
(Sawicki, 2010, s.2).

“Fizikçi John A. Paris, resimlerin her iki tarafta yatay bir aksın sonlarına bağlandığı “thaumatrope” denen diski bulmuştur (bkz Görsel 17). Disk çevrildiğinde resimlerin birleştiği görülmektedir. Örneğin, bir tarafta bir kuş diğer tarafta da bir kafes bulunmaktadır. Çember çevrilerek kuş kafesin içinde görülmektedir” (Whitehead, 2012, s. 20).

1824’ te ise Peter Mark Roget hayati prensip olan, “vizyonun devamlılığı” nı keşfetmiştir. Bu prensip, gözümüzle gördüklerimizin geçici olarak muhafaza etmesi gerçeğine dayanmaktadır. Birçok insan, filmlerin hareket etmediğini ve seri olarak yansıtıldıklarında hareket eden görüntülerin olduğunu “zoetrope” cihazı ile farkına varmıştır.



**Görsel 18.** Zoetrope  
(Sawicki, 2010, s. 2)

Bu eğlenceli oyuncak, zoetrope gibi daha sofistike cihazlara dönüşmüştür; bu, biraz farklı görüntülerin bir seriye, devinimli hareket oluşturmak için uygulanmış olmasından kaynaklanmaktadır (bkz Görsel 18). Fotoğraf büyüsü ve vizyonun devamlılığı, hareketli görseller oluşturmak için bir araya gelmesinden çok uzun sürmemiştir. Fotoğraf dizileri, gerçekten de bu sorunu çözmüş, insan ve hayvanın benzer şekilde dikkat çekici bir hareket araştırmasını oluşturmuştur. (Sawicki, 2010, s. 2).



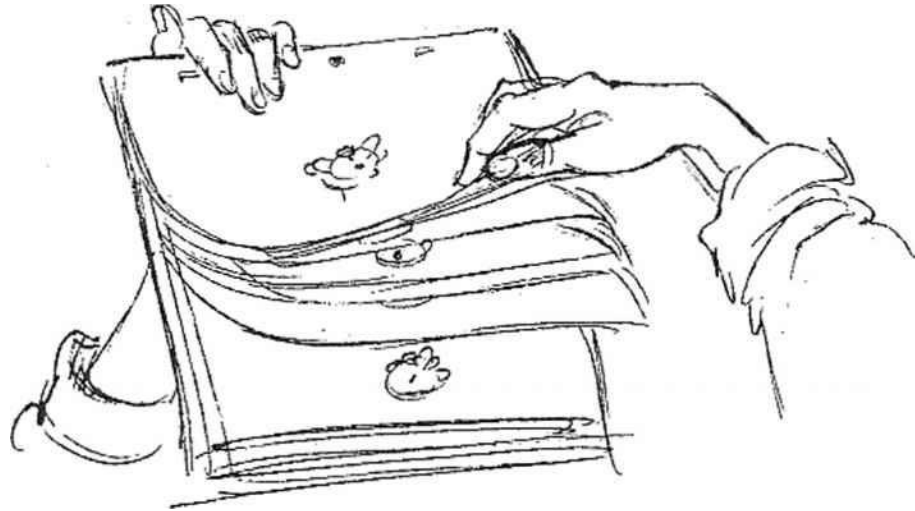
**Görsel 19.** Zoetrope (Yaşam Çarkı)  
Erişim Tarihi: 14.07.2019, <https://pvp.tc/NmXP>

Zoetrope (Yaşam Çarkı) 1867' de ABD' ne tanıtılmış ve bir oyuncak olarak satılmıştır (Williams, 2009). Silindirin içinde illüstrasyon bulunan kağıt şeritlerle birlikte, aralarında ince bir boşluk bırakılarak silindire yerleştirilmiştir. Silindir döndürüldüğünde ise illüstrasyon çizimli kağıt şeritlerin içindeki görseller hareket ediyor gibi gözükmektedir (bkz. Görsel 3).

Bu buluş, illüstrasyonla oluşturulan figürlerin hareket halinde olmasını sağlaması için üretilmiştir. Bu buluşla birlikte stop motion tekniği oluşturularak ve stop motion tarihinde bir başlangıç olarak değerlendirilmek üzere kaynaklarda yerini almıştır.

Sinemaya doğru atılan en büyük adımlardan biri 1824’ te Peter Mark Roget adlı bilim adamının *Persistence of vision with regard to moving objects’* i (Görüntünün sürekliliği ile devinimli nesnelere bakış) adlı yayını *British Royal Society’* ye sunmasıdır. Roget, görüntünün sürekliliği ile ilgili dört temel ilke saptamıştır:

1. Görüntünün izleyicinin yalnızca bir anda bir resim görmesine izin verecek biçimde gösterilmesi gereği;
2. Birçok görüntünün tek bir noktada art arda ve hızla gösterildiğinde retinada izinin kalması ilkesi;
3. Gözde yanılmayı sağlamak için gösterim sırasında retinada izin kalmasını sağlayacak hız;
4. Görüntünün sürekliliğini inandırıcı kılabilmek için büyük bir ışık kaynağı gereksinimi olarak belirlemiştir.



**Görsel 20.** Flipper Kitabı Çizimi Örneği.  
(Williams, 2009, s. 15)

1868’ de ‘flipper kitabı’ adı verilen bir yenilik dünya çapında ortaya çıkarak, en basit ve en popüler cihaz olarak kalmıştır (Williams, 2009). Kitap, ilk sayfadan itibaren figürün hareket akışlarıyla birlikte çizilerek tasarlanmaktadır. Kitabı bir elinizde tutup, diğer elinizle çevirdiğiniz zaman hareket halinde çizilen figürün hareketlerini, sayfaları hızlıca çevrildiğinde kısa bir animasyon olarak görülmektedir (bkz. Görsel 20).

Bu kısa animasyonlar storyboard oluşturulduğu zaman, kareler üst üste dizilerek hızlı bir şekilde sayfalar hareket ettirildiğinde bile gerçekleşmiş olur. 1868 yılı itibari ile bu fikrin gelişmesi sağlanarak animasyonlar üretilir hale gelmiştir.



**Görsel 21.** Praxinoscope  
Erişim Tarihi: 14.07.2019, <https://pvp.tc/NmY7>

Praxinoscope, 1877’ de Fransız Emile Reynaud tarafından üretilmiştir. “Crystaloid” isimli saydam maddenin 30 ayak şeridini çizerek kısa süreli hareketler yaratan ilk kişi olmuştur. Bu muazzam ilerlemelerin yolunu açmıştır (bkz. Görsel 21).

Zoetrope (Yaşam Çarkı)’ nın farklı bir versiyonudur. Yıllar geçtikçe animasyonun güncel bir şekilde oluşan materyalleri üretilir hale gelmiş olup animasyonun gelişimi üzerine katkısı büyük bir etkide bulunmuştur.

Plateau’ nun Phenakistiscope’ u 19. yy. içerisinde, aynı temelden gelen pek çok benzeriyle birlikte yeni bir eğlence aracı olarak tüm dünyaya yayılmıştır. İzleyiciler bir köpeğin koşmasını, bir atın atlayışını ya da bir akrobatın döner taklalarını bu aygıtlarla defalarca izleme olanağı bulmuştur. Bu aygıtlar o kadar yaygınlaşmıştır ki, o dönemde Animatoscope’ tan Zoetrope’ a en az 109 çeşit aygıtın gerçekleştirildiği bilinmektedir. “1872 yılında Eadward Muybridge hayvan ve insan hareketlerini fotoğraflarla hareket ediyormuş gibi göstermeyi başarmıştır.” Bu ayrıntılı çekimler sayesinde hareketlerin nasıl gerçekleştiğinin iyi bir gözlemi yapılabilmıştır. 1892- 1900 yılları arasında Paris’te bir salon tiyatrosu işleten Emile Reynaud, elle çizilmiş figürleri müzikle eşzamanlı bir biçimde oynatarak gösteriler yapmış ve bu çalışmalarıyla gösteri dünyasına yeni bir boyut katmıştır (Hünerli).

Fotoğraf makinesinin icadından sonra animasyon, stop motion tekniđi ile büyük bir ilerleme kaydetmiştir. Stop motion tekniđinde fotoğraf makinesi en büyük ihtiyaç duyulacak bir materyal haline gelmiştir.

## 2.2. STOP MOTİON CANLANDIRMA TANIMI

Stop motion ile gerçek hayatta yapılamayan animasyonlar farklı objelerden oluşturulmuş karakterlerle canlandırılarak fizik kanunlarını zorlaması halinde sıra dışı animasyonlar oluşturulabilmektedir.

“Stop Motion” durađan objeleri hareket edermiş gibi gösteren bir canlandırma tekniđidir. Animasyon latince kelime kökü animareden gelir, anlamı ise canlandırma, canlanma, yaşama, canlı yapma anlamlarına gelmektedir. Geleneksel fotođraflama yöntemiyle direkt kayıt edilmeksizin el yordamıyla adım adım harekete illüzyon katılarak veya bilgisayar modelleme yöntemlerini kullanarak yapılan iş olarak tanımlanmaktadır. Zaman ve mekan animasyonun önemli elementlerindedir. Animasyon çalışmalarında fizik kanunlarına aykırı hareket edildiđi sıkça görülmektedir” (Temel, 2015, s. 12).

Animasyon kamerasını standından çıkardığınızda ve kare kare kontrolüyle bir sahne alanı boyunca hareket ettirmek istendiğinde stop motion tekniđi kullanılmaktadır. Kamera raylara monte edilerek, kameranın hareketi kesintiye uğramaktadır. Animatör, tek tek karelerin pozlanması ile devam etmeden önce sahnede kuklalara veya nesnelere deđişiklik yapabilmektedir. Sahne yansıtıldığında, kamera hareketi kesinlikle düzgün ve canlı hareket halinde çekilmiş gibi görünmektedir (Laybourne, 1998, s. 159).

Bu kesintilerle oluşan görüntü stop motion tekniđini ortaya çıkaran bir canlandırmadır. Stop motion tekniđini kullanan canlandırma animatörlerinin hepsinde farklı bir tarz farklı bir dil vardır fakat ortak bir dili olan stop motion tekniđini kullanmaktadırlar.

Hareketi durdurabilmek için hareketli çođu animasyondan daha fazla kareye ihtiyaç duyulmaktadır. Eksik bir detayı görmek için çok ciddi bir disiplin gerekmektedir. Çünkü genellikle, hareketin ađırlığını, yönünü ve hızını belirlemeye yardımcı olan görüntü gözden kaçabilir. Her kareyi sonraki ve önceki karelerle ilişkilendirmek için çok dikkatli bir şekilde bakılması gerekmektedir ( Purves, 2008, s. 11).

Bir animatörün zihninde oluşturulan görüntüler, ellerinin sıcaklığıyla, kare kare çerçeveyle hayata geçirilmektedir ( Purves, 2008, s. 21).

Stop motion, matematik, gerçekler ve rakamlar hakkında deđil, performans, püf noktaları, illüzyonlar ve içgüdüler hakkındaki konuları daha fazla kapsamaktadır (Purves, 2010, s. 14).

Stop motion için yaratılan çevre tıpkı canlı aksiyon sinemasında “gerçek yaşam” derinliği, ölçeği, dokusu ve ışığı sağlamak için tasarlanan setlerle aynıdır. Arka plan detayının kapsamı estetik, bütçe, zaman, elde olan teknoloji gibi belirgin nedenlerle de değişmektedir (Furniss, 2013, s. 27).

Stop motion, 1970’lerden başlayarak animatörler, bilgisayarları uyarlamaya başlamıştır, böylece animasyonları harekete geçiren kontrol mekanizmaları sağlanmıştır. Bilgisayar kontrolünden çok önce, çağrıldığından beri, animasyonu üst düzey dünya nesnesine taşınmıştır, böylece hareket kontrolü animasyonu olarak bilinen bir alana doğmuştur. Animasyon kamerasını standından çıkardığınızda ve kare kare kontrolü ile bir sahne alanı boyunca taşımak istediğinizde kullanılan tekniktir. Bazen kamera raylara monte edilir. Bazen, çekilmekte olan alanın üzerinde ve üstünde hareket edebilen uzun bir kola tutturulur. Kameranın hareketi kesintiye uğrar, böylece animatör, tek tek karelerin pozlanması ile devam etmeden önce sahnede kuklalara veya nesnelere değişiklik yapılabilir. Sahne yansıtıldığında, kamera hareketi kesinlikle pürüzsüz ve canlı aksiyon hareketinde çekilmiş gibi görünmektedir (Laybourne, 1998, s. 159).

Sürekli çekimin hayatının gerçeklerinden biri, kameranın anında doğru hızda başlamamasıdır. Bu nedenle ilk birkaç kare genellikle bozulmamaktadır. Ek olarak, fotoğraf makinesi çekimin sonunda kapatıldığında, deklanşörün "kapalı" konumda durması garanti edilememektedir; yoksa, aşırı pozlanmış bir “flaş” çerçeve elde edilmiş olmaktadır. Sonuç olarak, bir animasyon dizisinin tamamı (hiç hareket olmayan bölümler bile) aynı şekilde çekilmelidir. Yani, hareketli parçalar için gereken durma hareketini (tek kare çekimi) kullanmak önemli bir aşamadır. Animasyon çekimi için kamerada bir stop motion (tek kare) özelliğinin bulunması önemlidir; Çoğu 8 mm ve bazı 16 mm kameralar standart bir özellik olarak yerleşiktir (Perisic, 1978, s. 13).

CalArts (California College Of The Arts)’tan mezun olan ve 1970’lerde geleneksel bir Disney animatörü olarak başlayan bir başka stop motion efsanesi olan Henry Selick’ e göre; stop motion hareketi ve değiştirme animasyonu, en sevdiği şeyleri (heykel, çizim, fotoğrafçılık, müzik ve fizik) birleştirilmektedir: durdurma hareketi biraz seğirmelidir. Bu tamamen çıkarılırsa, stop motion hareketinin en önemli özelliği kaybolmuş olacaktır. Bu animasyonun en önemli güzelliği ve gizemi animatörün elinin izlerindedir. Başka bir şekilde elde edilemeyen belli bir gerçekliğin yanı sıra (durma anında) doğal bir çekicilik olmamaktadır (Giesen, 2019).

Stop motion tekniğini diğer dijital olarak üretilen animasyon tekniklerinden en ayırt edici özelliği seçirmeli bir şekilde görüntünün hareket ediyor olmasıdır. Bu seçirmeli görüntülerle estetik bir görüş sağlanarak etkileyici bir animasyon oluşturulmaktadır.

## 2.2.1. Stop Motion Film Örnekleri

### 2.2.1.1. King Kong (1933)

Stop motion ilk defa bir sanat formu olarak başladığında, gizemli ve yakından korunan bir sihir numarası gibi gözükmetedir. King Kong (1933) ve uzun metrajlı filmi Hansel ve Gretel: Bir Opera Fantezi (1954) gibi filmlerin arkasındaki tanıtım, kitlelere durgunluğun gerçekte nasıl gerçekleştiği hakkında yanlış bilgiler ortaya koymuştur. Süre gelen on yıllar boyunca, stop motion film hayranları, bilim kurgu dergilerinde nasıl yapıldıklarını denemek ve tahmin etmek için damga büyüklüğünde fotoğraflara güvenmek zorunda kalmışlardır. Filmlerini tamamladıktan sonra, onları kendilerinden başka birine göstermek için çok sınırlı yerler bulundurulmuştur (Priebe, 2011, s. 17).



**Görsel 22.** King Kong filminden bir kare  
Erişim Tarihi: 21.12.2019, <https://pvp.tc/Nn40>

Kukla animasyonundaki büyük eserler kaçınılmaz olarak, büyük ölçüde Doğu Avrupa' nın güçlü kukla geleneğine sahip olan ülkelerde kaçınılmaz olarak gelişmiştir. Willis O' Brien' in durma hareketli kukla animasyonundaki çalışması, en çok King Kong' da (1933) ana akım sinemanın özel efektlerine aktarılmıştır. Willis O' Brien' in King Kong' ta çığır açan durma hareketi, Ray Harryhausen' den Phil Tippett' ten Barry Purves'e Peter Jackson' a film yapımcıları nesillerindeki etkisi çok büyük olmuştur (Moore ve Wells, 2017, s. 123).

Henry Selick; kukla animasyonundaki büyük eserler kaçınılmaz olarak, hali hazırda Doğu Avrupa' nın güçlü kukla tiyatrosu geleneğine sahip ülkelerde gelişmiştir. Willis O' Brien'



ın durma hareketli kukla animasyonundaki çalışması, en çok King Kong' da (1933) ana akım sinemanın özel efektlerine aktarılmıştır (Wells, 1998, s. 24).

#### 2.2.1.2. The 7th Voyage of Sinbad (1958)

O' Brien King Kong' tan ilham alan ve kendi kısa filmlerinde tekniği kopyalamak isteyen tüm stop motion canlandırma sanatçılarının en ünlüsü olan Ray Harryhausen' in danışmanı olmuştur. Ünlü George Pal ile Puppertoons' da çalıştıktan sonra, birincisi Anne Kaz Öyküleri olarak adlandırılan kendi kısa eğitim filmlerini yapmış ve sonunda 1949' da Mighty Joe Young' u yapmak için O' Brien' e katılmıştır (Moore ve Wells, 2017, s. 124).

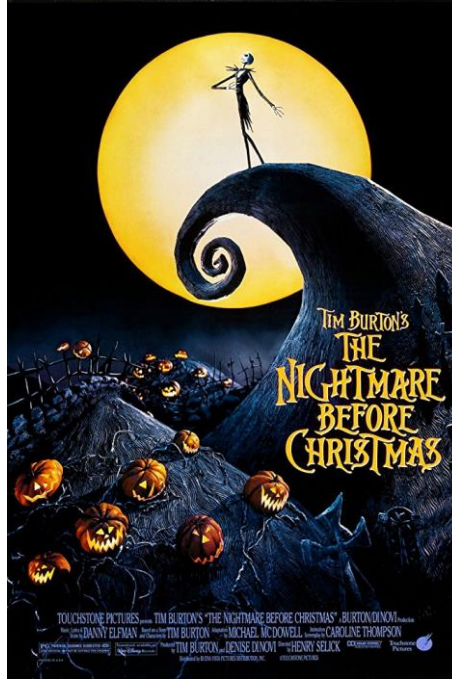


**Görsel 23.** Sinbad'ın 7. Seferi/ The 7th Voyage of Sinbad  
Erişim Tarihi:23.12.2019, <https://pvp.tc/Nn3K>

Bu, The Beast gibi filmlerde 20.000 Fasıl (1953), Sinbad' ın 7. Seferi (1958), Jason ve Argonaut (1963) ve Titanların Çatışması (1981) gibi filmlerde birçok fantastik ve efsanevi karakter tasarladığında uzun ve seçkin bir kariyere başlamıştır.

Gerçek materyaller, gerçek kumaşlar, gerçek kuklalar ve ekrandakiler gerçek ışıkla yansıtılmalıdır. Selick, Tim Burton'ın Noelden Önce Kabus (The Nightmare Before Christmas) (1993), Dev Şeftali (James ve Giant Peach) (1996) ve Coraline and the Secret World (Koralin ve Gizli Dünya) (2009) ile ilgili çalışmaları ile tanınmaktadır. Küçük yaşta, Lotte Reiniger' ın The Adventures of Prince Achmed (Prens Achmed' in Maceraları) ve Ray Harryhausen'ın The 7th Voyage of Sinbad (Sinbad'ın 7. Yolculuğu)' ndan etkilenmiştir. Bunların hepsi ayrıntılı bir şekilde stop motion tekniğini kullanmıştır. (Giesen, 2019, s. 85).

### 2.2.1.3. Noel Gecesi Kabusu “The Nightmare Before Christmas”



**Görsel 24.** Noel Gecesi Kabusu/ The Nightmare Before Christmas  
Erişim Tarihi: 30.12.2019, <https://pvp.tc/Nn4b>

The Nightmare Before Christmas (Noel Gecesi Kabusu) (Bkz. Görsel 24) ve James and the Giant Peach (James ve Dev Şeftali)’ den önce 35 mm stop motion tekniğini kullanan Henry Selick’ in yönettiği iki özelliştir. Çoğu zaman, değiştirilebilir karakter modelleri, güzel inşa edilmiş setlerden çıkarılmıştır ve hareket kontrol teçhizatındaki her pozlama arasında yeniden konumlandırılmıştır (Laybourne, 1998, s. 159).

Henry Selick ve Tim Burton’un yönettiği Nightmare Before Christmas 1993 yılında üretilmiştir.

### 2.2.1.4. Tavuklar Firarda “Chicken Run” (2000)

Hollywood’ un ana ilgi alanı DreamWorks’ ten gelmiştir. Steven Spielberg, David Geffen tarafından kurulan şirket ve Jeffrey Katzenberg’ dir. Aardman’ ın belirlediği fikri Büyük Kaçış tavuklarla yapılmıştır. DreamWorks ve Aardman, olası bir birleşme olmasına rağmen, (1999’ da dört özelliği daha birlikte üreteceklerini duyurmuştur). Aardman’ ın “Chicken Run (Tavuklar Firarda) (2000)” filmi tamamen DreamWorks ve tanıtım makineleri tarafından desteklenmiştir. Animasyon karakterlerini, animasyon olarak canlandırmanın izleyici hedef kitlesi sadece çocuklar değildir. Her iki film de yetişkinler ve çocuklar için çekilmiştir. Chicken Run, iyi mizah ve buluş olarak profesyonel animasyonlar grubuna girmiştir (Whitehead, 2004, s. 105).



**Görsel 25.** Tavuklar Firarda/ Chicken Run  
Erişim Tarihi: 01.01.2020, <https://pvp.tc/Nn3I>

Film, 1963 filmi Tavuklar Firarda/ Chicken Run ve aynı dönemdeki diğer POW filmlerinden ilham almıştır ve harika bir tasarıma, komik karakterlerle olağanüstü animasyon olarak üretilmiştir. Chicken Run, standart 35 mm filmde çekilmiştir, ancak Avrupa’da animasyonu kaydetmek için kareleri dijital olarak saklamak için kare tutucular kullanan ilk uzun metrajlı filmidir. Bilgisayar animasyonu, ayrıca sahneler arasındaki kesim ve hareketi daha iyi anlamak için storyboard’ ların kaba animasyonlarını çekmek için kullanılmıştır. Beş yılda, Chicken Run Aardman / DreamWorks ortaklığı için büyük bir başarıdır; yılın en eğlenceli filmlerinden biri olan ve izleyicilerle eleştirmenler tarafından sevilmiştir (Priebe, 2011, s. 43).

#### 2.2.1.5. Corpse Bride (2005)

Filmin ortaya çıkışı, “Noel Öncesi Kabus” ta film şeridi danışmanı olan Joe Ranft’ a bağlanabilir. Her zaman iyi bir hikayede tanınan biri, bilmeden ölü bir kadına teklif eden bir adam hakkında bir Avrupa halk masalıdır. Tim Burton’ a “gerçekten yakalayabileceği bir şey” olduğunu bilerek hikayeden bahsetmiştir ve çok geçmeden Burton’ ın eskiz defterinde bazı fikirler ortaya çıkmıştır (Priebe, 2011, s. 47).



**Görsel 26.** Ölü Gelin/ Corpse Bride  
Erişim Tarihi: 02.01.2020, <https://pvp.tc/Nn4l>

Bir Avrupa halk masalı olan “Corpse Bride”, bilmeden ölü bir kadına evlilik teklifi eden bir adam hakkında oluşan bir hikayedir. Stop motion tekniği ile kuklalar canlandırılmıştır. Bu teknik ile sıra dışı bir hikayenin sıra dışı bir tekniği olarak ortaya çıkmıştır (bkz. Görsel 26). Animatör Brad Schiff Ölüler Ülkesi karakterleriyle devam etmektedir. Kafalardaki cilt yumuşak silikon ve köpükten oluşmuştur. Çelik armatürler, iskelet yapıları olarak işlev görmektedir.



**Görsel 27.** Tim Burton ve filmdeki karakterler  
Erişim Tarihi: 03.01.2020, <https://pvp.tc/Nn4p>

Mike Johnson ve Tim Burton' ın yönettiği Corpse Bride (2005), kukla figürleri ile uzun metrajlı stop motion filmleri arasındadır.

Corpse Bride (2005)' de daha iyi görüntü kalitesi için (geleneksel 35 mm film kameralar yerine) ticari dijital SLR fotoğraf kameralarıyla çekilmiştir. Apple Final Cut Pro (FCP) kullanılarak düzenlenmiştir (Bendazzi, 2017, s. 443).

#### 2.2.1.6. Mary and Max (2009)

Bu, durma hareketi hakkında görkemli olan her şeyi özetlemektedir; tasarım, doku, aydınlatma, renk, derinlik, detay ve karakter unsurlarının tadını çok stilize edilmiş, ancak anında güvenilir ve tanınabilir bir şey üretmiştir. Her karakter diğerleriyle uyum içinde çalışır ve her karakterin amacı göz önünde bulundurulmaktadır (Purves, 2014, s. 132).



**Görsel 28.** Mary ve Max Kuklaları  
Erişim Tarihi: 05.01.2020, <https://pvp.tc/Nn4v>

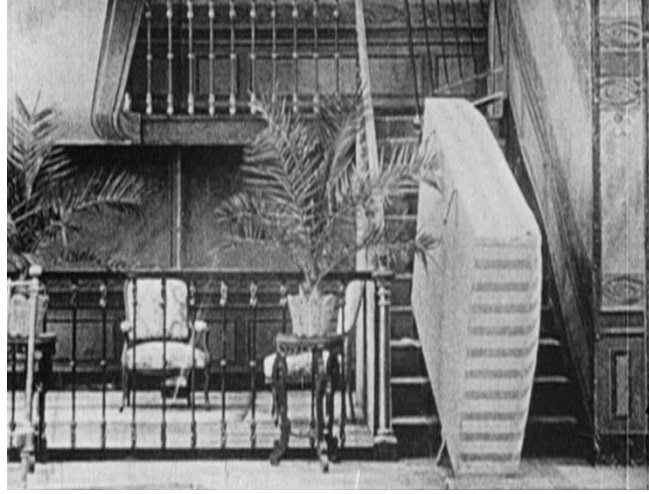
Adam Elliot' ın yazdığı ve yönettiği stop motion filmidir. Stop motion tekniği ile kuklalar canlandırılarak siyah beyaz bir mekanda ayrı bir etki meydana gelmiştir (bkz Görsel 28).

### 2.3. STOP MOTİON CANLANDIRMANIN GELİŞİMİ

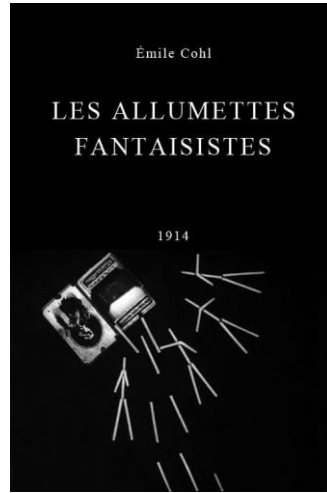
#### 2.3.1. Dünyada Stop Motion Canlandırma

Geçtiğimiz yüzyılda üretilen ve çoğu izleyicinin bildiği stop motion canlandırmanın çoğu ya kısa formatlar ya da özel efektler için kullanılmıştır. En eski stop motion filmleri olarak bilinen Emile Cohl' un yönetmenliğinde olan “Büyülenmiş Maçlar/Bewitched Matches” (1913) ve Emile Cohl ve Romeo Bosetti yönetmenliğinde olan “Otomatik Taşınma Şirketi

/The Automatic Moving Company” (1912) gibi kameradan önce hareketli cisimler üzerinde yapılan deneylerde bulunmaktadır (bkz Görsel 29-30).



**Görsel 29.** “Otomatik Taşınma Şirketi/ The Automatic Moving Company” filminden bir kare  
Erişim Tarihi: 25.03.2019 <https://pvp.tc/Nn7I>



**Görsel 30.** "Büyülenmiş Maçlar/ Bewitched Matches"  
Erişim Tarihi: 25.03.2019, <https://pvp.tc/Nn7T>

İlki, kısa bir süre yaşanacak kısa bir süre için durma hareketi dizisi olmuştur. Sadece 7- 12 dakika süren Amerikan kukla filmleri, Kinex Studios tarafından ev izlemesi için ve George Pal tarafından tiyatro dağıtımı için hazırlanırken, kukla filmi kısa filmlerinin Çek hareketi Doğu Avrupa’ da başlamıştır.

Bu filmler televizyonlarda, hem tanıtım filmleri hem kliplerde hem de animasyon filmlerinde yerlerini alarak yaygınlaşmış bir stop motion tekniği olarak oluşturulmuştur.



**Görsel 31.** Ray Harryhausen ve “Jason ve Argonotlar” in iskelet savaşçısı  
Erişim Tarihi: 30.03.2019, <https://pvp.tc/Nn7Y>

En iyi şekilde yürütülen stop motion tekniği olarak Harryhausen’ in 1963’ teki “Jason ve Argonauts” adlı filmde, kısa biçim olarak içine mümkün olduğunca kaliteli yerleştirmek için sağlam bir çerçeve sağlamıştır (Priebe, 2011, s. 2). Stop motion tekniği ile iskeletler tasarlanarak ve savaştırılarak sıra dışı bir film haline gelmiştir (bkz. Görsel 31), animatörler bu sıra dışı olan fikirleri gerçekleştirerek büyük bir hedef kitleyi sağlayabilmiştir.

1970’ lerden başlayarak animatörler, bilgisayarları uyarlamaya başlamıştır, böylece animasyonları harekete geçiren kontrol mekanizmaları sağlanmıştır. Bilgisayar kontrolünden çok önce, çağrıldığından beri, animasyon üst düzey dünya nesnesine taşınmıştır, böylece hareket kontrolü animasyonu olarak bilinen bir alana doğmuştur (Laybourne, 1998, s. 159). Bu şekilde stop motion filmleri daha güncel hale gelerek bilgisayar programlarıyla harmanlanarak bir çok çeşitli, güncel filmler ortaya çıkmıştır.

Aynı zamanda, canlı aksiyon fantezi filmlerinde yaratık dizileri için stop motion etkileri, Star Wars ve 1980’ lerin sayısız diğer filmlerine devam eden Willis O’ Brien ve Ray Harryhausen inovasyonlarıyla başlamıştır (Priebe, 2011).

### 2.3.2. Türkiye’ de Stop Motion Canlandırma

Canlandırma sinemasının Türkiye’ ye girişi 1930’ lu yıllarda Disney ve çağdaşı olan sanatçıların filmlerinin Türk sinemalarında gösterime başlamasıyla olmuştur. Bu filmleri izleyen Türk sanatçıları, daha çok Türk karikatür sanatçıları, canlandırma sinemasına ilgi duymuş ve bu alanda çalışmalar başlatmışlardır.

Eflatun Nuri Erkoç, 1942 yılında doğrudan film karelerinin üzerine çini mürekkebi ile çizerek Dolmuş ve Şoförü adlı 37 kareden oluşan bir film yapmıştır. Bu film Türk canlandırma sineması ile ilgili en eski film şeridi özelliği taşımaktadır. Seramik eğitimi sırasında bulunduğu Paris’te ilgi duyduğu canlandırma sineması konusunda eğitim alan Vedat Ar, Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nde öğrencilerine bir canlandırma sineması kursu vermiş ve 15 öğrencisiyle 1947 yılında Zeybek Oyunu adlı 3 dakikalık filmi çekmişlerdir. Bu film Türkiye’ nin ilk canlandırma filmidir. 1951 yılında Yüksel Ünsal’ın girişimiyle Türk canlandırma sineması için uzun çevrimli film projesi Evvel Zaman İçinde gündeme gelmiştir. And Film’ in sahibi Turgut Demirağ’ın yapımcılığını üstlendiği film Nasrettin Hoca, Gülderen Sultan ve Keloğlan’dan yola çıkan bir uyarlama olmuştur. 1951-1957 yılları arasında büyük bir emek ve parasal kaynakla bitirilen bu çalışma, banyo işlemleri için gönderildiği Amerika Birleşik Devletleri’nde kaybolmuştur. Bu haber Türk canlandırma sineması için çok olumsuz etkiler doğurmuş ve diğer çalışmaların da gelişimini engellemiştir. Bu konuyla ilgili olarak Amerika Birleşik Devletleri’nde açılan tazminat davasının kazanılmış olması bile bu olumsuz havayı gidermemiştir. Günümüze bu filminden 5 dakikalık deneme olarak siyah beyaz çekilmiş dans eden bir kadının görüntülerinin yer aldığı bölüm kalmıştır (Hünerli, 2005, s. 57).

Karagöz oyununu andıran iki teknik bulunmaktadır. Birinci olarak “Kes- çıkar Animasyon (Cut Out)” dur. İkincisi ise “Silüet Animasyon” dur. Kes çıkar animasyonda figürler ve hareketler Karagöze benzemektedir. Karton üzerine çizilerek ve makasla oyulup çıkarılarak, hareket etmesi öngörülen parçalar çekim sırasında kamera altında düzenlenmektedir. Hata kabul etmeyen, yorucu ve titiz bir çalışma gerektirir (Benice, 1985, s. 11).

## **2.4. STOP MOTİON CANLANDIRMA YÖNTEMLERİ ve TEKNİKLER**

### **2.4.1. Canlandırma Yöntemleri**

Terimin ima ettiği gibi, “durdurmak” arasında basit bir “hareket” yaratılmıştır. Kameranın önünde veya altında artımlı olarak daha sonrasında ise sonucu ayrı bir kare olarak çekilmektedir. Her bir bölümdeki hamle kare, sırayla oynatıldığında geçiş daha yumuşak olmuştur. Bu durma hareketini bu kadar zaman alıcı, ancak eşit derecede ödüllendirici yapan şeydir. Bir saniyelik animasyon değerinde bağlantılı olarak, yirmi dört karenin olması gerekir. Durdurma hareketi iki boyutlu olabilir veya üç boyutlu formatta olup, yağ veya cam üzerinde animasyon, iki boyutlu animasyonu, kuklacılık yaylı veya silüet



formları ve kil animasyonu kullanma gibi birçok türden animasyon bulunmaktadır. (Selby, 2013, s. 135).

Zamanlama, harekete anlam veren kısım animasyonudur. Newton' un ilk hareket yasasına göre, üzerine bir kuvvet uygulanmadıkça işlerin hareket etmediğini belirtmiştir. Yani animasyonda hareketin kendisi ikincil öneme sahip; hayati faktör, eylemin hareketin altında yatan nedenlerini nasıl ifade ettiğidir. Yaşayan karakterlerle aynı dış kuvvetler harekete, ayrıca kasların kasılmasına neden olabilmektedir, ancak daha da önemlisi, hareket eden karakterin altında yatan ego, ruh hali, içgüdüler ve benzeri bulunmaktadır (Whitaker ve Halas, 2009, s. 2-3).

#### 2.4.1.1. Senaryo

Senaryolar televizyon yapımlarının bel kemiğidir. Kısa filmlerde senaryo olmayabilir (Furniss, 2013, s. 68).

Tasarım aşamasının somut yazılı ürünü bir senaryodur. Tasarlanan, yapımına karar verilen öykünün çizer için “sinemaca” yazılmış olan halidir. Senaryo metinlerinde genellikle ses ve görüntü düzeni ayrı ayrıdır ama yan yana görülmektedir (Senan, 1985, s. 12).

Dwight V. Swain' e göre bir senaryoyu beş öge oluşturur: Baş kişi, güç bir durum, bir amaç, bir rakip (bu mutlaka bir kişi değil, bir nesne de olabilir) ve tehdit eden korkunç bir tehlike (çoğunlukla ölüm tehlikesi)' dir.

Giriş bölümü ise bir senaryoda öykünün temelini oluşturan türlü öğelerle çıkış noktalarının seyirciye sunulduğu bölümdür : Baş kişiler, filmin geçtiği ortam, çıkış noktası, düzenin bozulduğu an vb. gibidir (Chion, 1987, s. 170).

Sidney Field'e göre senaryo “belli bir yerde bir şeyler yapan kişi(ler)dir. Field senaryoyu şöyle tanımlamaktadır: “Dramatik bir sonuca giden, birbirine bağlı olayların çizgisel gelişimidir.”

Senaryo yazarken; Başrolün kim olduğu, dramatik önermelerin neler olduğu, konunun nerede olduğu ve en önemlisi öykünün nasıl bittiği oluşturulmalıdır.

#### 2.4.1.2. Storyboard

İlk anlatı ve tematik fikirler oluşturulduktan sonra, bir sonraki aşama bir senaryonun geliştirilmesidir. Senaryo tamamlandıktan sonra, tasarım süreci devam edecek ve tam bir

storyboard oluşturulmasına yol açacaktır. Yeterli bütçe varsa, bu tam ön görselleştirmeler ve hikaye animatik olarak geliştirilecektir.

Hikayeyi yazarken, film şeridini çizerken ya da dijital çizgi üzerinde çalışırken durma hareketinin gerçeklerini unutmak çok kolaydır. Bir senaryo, vahşi, enerjik bir koreografi sahnesini kolayca tanımlayabilir, ancak bunu hayata geçirmek çok daha zordur. Yazarken asla hayal gücünüzü dizginlemesiniz de, sürekli olarak fiziksel karakterlerle uğraştığınızın farkında olmanız önemlidir ve senaryo ile storyboard bunu yansıtmalıdır. Bu fiziksel sorunların üstesinden gelmenin hem yapımcı hem de izleyici için eğlencenin bir parçası olduğunu unutmamak gerekir.

Film şeridi, ister hikaye ister soyut bir resim olsun, filmin tüm önemli anlarını temsil etmelidir. Bunu yapmak için gereken bireysel çizimlerin sayısı geniş ölçüde değişebilmektedir. Bir sahneyi bir zaman süresinde ve bir yerde gerçekleşen perde eylemi olarak düşünüldüğünde, her sahne en az bir çizim ile temsil edilmelidir. Daha sık olarak, her sahne bir dizi farklı çekimden oluşmaktadır: bunlar geniş açı çekimleri ve çeşitli orta çekim ve yakın çekimler olmalıdır. Bunların her biri için ayrı bir çizim olması gerekmektedir (Laybourne, 1998, s. 105).

Çizgi film yapımında diğer sanat dallarında olduğu gibi bir tasarım aşaması gerekmektedir. Bu aşama kimi zaman büyük bir proje, kimi zaman küçük ama güçlü bir fikirle başlayarak, bu aşamanın önemli bir parçası da tasarımcının aklından kağıda dökülen ilk karalamalardır. Bu karalamalar ilerde de görüleceği gibi tiplene, hareket, çizim üslubu v.b. gibi konularda çok önemli yararlar sağlayacak minik belgelerdir.

Ekranında birkaç karakter aynı anda dans ediyorsa, yani, birkaç kez izlenen aynı animasyonu kullanarak, hareketleri karakterlerin bir veya iki karesinin üst üste gelmesiyle daha canlı ve akıcı görünmektedir. Sonuç, bu karakterlerin diğerleriyle senkronize olmadıkları ve bu onların aksaklıkla birliktelik içinde olmalarından daha az mekanik görüldüğü ile alakalıdır (Whitaker ve Halas, 2009, s. 61).

Storyboard, senaryonun ve tiplerin “sinema filmi” karesi (çerçevesi) içinde neredeyse bir çizgi roman disiplini içinde çizilmesidir. Birbirlerini izleyen tüm sahneler (planlar) storyboard kağıtları üzerine filmcinin bundan böyle çalışmasına rehberlik edecek biçimde çizilmektedir. Storyboardlar gerektiğinde, senaryoyu da ayrıntısı ile taşıdığı için kapsamlı bir görsel araç olarak prezantasyonlarda kullanılmaktadır (Senan, 1985, s. 12).

Çizgi filmci storyboard' unu yaptıktan sonra ikili bir çalışmaya başlamak durumundadır: artık storyboard' da görülen her planın gerçek resimlerini standart delikli kağıtlara çizmelidir. Bunu yaptığında o plan ayrıntıları ile çizilmek üzere hazırdır. Tipin veya tiplerin “Kadraj” (çerçeve) içinde neler yapacağı ana yerleri ile saptanmıştır.



**Görsel 32.** “Noel Öncesi Kabus/ The Nightmare Before Christmas” filmi için oluşturulan storyboard çizimi  
Erişim Tarihi: 05.01.2020, <https://pvp.tc/Nn8d>

Henry Sellick' in yönettiği “Noel Öncesi Kabus/ The Nightmare Before Christmas” (1993) adlı filminde her biri altmış altı çizim içeren yaklaşık elli storyboard kullanılmıştır (bkz. Görsel 32), yani yetmiş beş dakikalık yapımda tüm filmin her ortalama 1,5 saniyesi için bir görüntü yer almıştır (Furniss, 2013, s. 73).

“Noel Öncesi Kabus/ The Nightmare Before Christmas” yaratma gücüne sınırsız olanak tanıyan bir görsel işitsel anlatım biçimi olan çizgi filmidir (Senan, 1985, s. 12).

#### 2.4.1.3. Ses Tasarımı

Müzik, genellikle canlandırma için diyalogdan daha doğal bir iletişim gibi görünmektedir. Animasyon hareket ile ilgilidir ve müziğin içinde hareket vardır. Ayrıca, müziğin üstün yapaylığı, animasyonun yapaylığına da uyuyor gibi görünmektedir. Bu sebeple, müzik her zaman bir film planlamanın başlangıcında tartışılmalıdır. Sahneyi ayarlamak veya duyguyu önermek için müziği basit bir arka plan olarak kullanabilmek gerekmektedir. Ancak, hikaye anlatımının bir parçası olarak kullanıldığında, müzik bir bale gibi dikkat çekici bir şekilde ön plana çıkınca çok daha doyurucu olabilmektedir. Bu şekilde müzik, animasyonu rahat bir gerçeklikten daha ilginç ve heyecan verici bir şeye itmeye yardımcı olabilmektedir (Purves, 2010, s. 148).

Animatör Barry Purves, ses ve stop motion animasyonunda performans hissi arasında güçlü bir ilişki görmüştür, nüanslı vokal performansları, özel ve düşündürücü ses efektlerini ve her şeyden önce, canlandırmaya yönelik bir müziği yaratmak için ilham verici bir müzikali tercih etmiştir ( Wells, 2006, s. 104 ).

#### 2.4.2. Canlandırma Teknikleri

Canlandırma teknikleri şunlardır: iki ve üç boyutlu animasyon, cam üstüne yağlı boya, kil animasyonu, dur - çek (stop motion), gölge animasyonu, dijital animasyon ve rotoskop animasyondur (Wigan, 2012, s. 28).

Canlandırma teknikleri en basitinden en karmaşığa kadar değişebilmektedir. Animatörler, geleneksel iskelet animasyonlarını, örgü tabanlı dinamik sahne gösterimlerini düzenlemek ve sunmak için geniş bir araç repertuarında kullanılmaktadır (Aguilar, s. 4).

##### 2.4.2.1. Kil Figür ve Kil Boyama ile Canlandırma

Kil animasyonu, sinema boyunca uzun süredir bulunmaktadır. İlk örneklerden biri olan Stuart Blackton'ın eseri, "Cak Cak Diyarı ya da Dollie ve Jim'in Maceraları (Chew Chew Land; or, The Adventures of Dolly and Jim) 1910 yılında ortaya çıkmıştır (bkz. Görsel 33). 1914 yılında ise ahşap armatürler üzerinde O' Brien, kil tekniğini canlandırarak yavaş yavaş kauçuk kuklalara ve metal armatürlere dönerek yöntemlerini geliştirmiştir (Sawicki, 2010, s. 93).



**Görsel 33.** "Cak Cak Diyarı ya da Dollie ve Jim'in Maceraları/ Chew Chew Land; or, The Adventures of Dolly and Jim" in kil yapımı (Frierson, 1993, s. 154).

1921’ de, kil animasyonu modelleme, Out of the Out adlı bir filmde ortaya çıkmıştır. Yeni kurulan Fleischer Brothers stüdyosundan Inkwell filmi, modellemelerden biridir. Modelleme dahil sekiz çekimde kil animasyonu, teknik bir araya getirme dizi ve 1920’ lerden kısa bir tiyatro, kısa kil animasyonu kullanımlarından biridir. Bu nedenle, bu Fleischer filminin yakından incelenmesi iki nedenden ötürü önemlidir. İlk önce kil tekniğini Fleischers Inkwell serisinde uyduğunu göstermektedir. Inkwell’ in kendine özgü özellikleridir. Özellikle, modellemenin nasıl olduğunu göstermektedir. Stüdyo, farklılaşmayı birleştirerek dizide bir yenilik unsuru oluşturmuştur. Inkwell formatına bu daha geniş bir bakış gösterilecek statik biçim ve yeni teknikten oluşan bir çift uyumluluktur. (Pilling, 1997, s. 83).

Kil canlandırması, “her gün” bir malzeme ve moda çalışmasıyla çalışma imkanı sunar; bu aynı zamanda sürecin “uygulamalı” yapısını ve sürecin manipüle edilen sonuçlarını gösterir. “İnsan eli” nin varlığı, çalışmanın kendisine “yapıldığında” yüksek erişilebilir olduğu ve izleyici tarafından ulaşılabileceği duygusu vermektedir. Kil animasyonu en açık şekilde ‘zanaatkar’ animasyondur (Wells ve Moore, 2017, s. 145).

Michael Frierson, hem bir animasyon uygulayıcısı hem de ABD’ deki Greensboro’ daki North Carolina Üniversitesi’ nde çalışan tarihçidir. Çocukların televizyonu için bir dizi kil animasyon eseri yaratmış ve öncü tarih, kil animasyon: American Highlights 1908’ i günümüze yazmıştır (Twayne, 1994). Frierson, Nickelodeon için yaptığı bir kimliğin tartışılmasında tarih, teori ve pratik ile iç görülü bir ilişki sağlamaktadır (Wells ve Moore, 2017, s. 145).

1960’ lar ve 1970’ lerin dönemi, her türlü geleneksel olmayan ortamı kullanan deneysel animasyon için harikadır. 1966’ da, o yıl Oscar’ a aday gösterilen Eliot Noyes Jr. tarafından sanat filmi kil için kullanılmıştır. 1974’ te Oscar, kısa “Kapalı Pazartesi Günleri/ Closed Mondays” kısa animasyon filmi için Will Vinton ve Bob Gardiner’ e verilmiştir. Bu filmin başarısı, Vinton’ un muhteşem kariyeri ve daha sonra “clay motion” olarak tescilli olduğu Vinton’ un kil animasyon tekniğinin gelişimini başlatmıştır (Sawicki, 2010, s. 94).

Birkaç animasyon tekniği, medyanın metamorfoz gücünü kille çalışmaktan çok daha fazla istismar etmektedir. Üç boyutlu bir nesne kendini oluşturabilir ve sonra sonsuz varyasyonlarla kendini dönüştürebilmektedir. Kil, dönüşümleri çok somut olarak tanıklık

etmemizi sağlamaktadır. Görüntüler elle tutulabilir olduğundan doku, şekil ve ağırlık olarak standart modelleme kili iyi çalışmaktadır (Laybourne, 1998, s. 151).

Kil animasyonunu çekerken, kamerayı yatay olarak ya da yaklaşık 45 derecelik bir açıyla ayarlamak gerekmektedir. Yapay aydınlatma gereklidir ve farklı yerlerde farklı ışıklar kullanılarak dramatik etkiler arttırılabilmektedir. Kamera aynı zamanda doğrudan kilin üzerine monte edilebilir ve eğer ışık güçlü ve keskin bir yan açıdan geliyorsa, yüzey keskin bir rahatlama ile görülebilmektedir. Bu kurulumla, vurgulamalar ve gölgeler ile sırtlar, çukurlar arasındaki karşıtlık, soyut kalıplarla deneyleri teşvik etmektedir (Laybourne, 1998, s. 152).

Kil animasyonu, sadece yeniden konumlandırmadan ziyade çerçeveler arasında yeniden şekillendirme gerektirdiğinden diğer durma hareketi biçimlerinden farklıdır. Yumuşak, dövülebilir malzeme, parmak izleri ve kir ile kolayca işaretlenir ve her kare için gereken kili düzleştirme, animasyon işlemini yavaşlatabilmektedir (Purves, 2010, s. 30).

Kaçınılmaz bir şekilde, Will Vinton' un Martin Ayakkabısı (1976), Mark Twain' in Maceraları (1985) ve 1990' ların Kaliforniyalı Üzümlü Danışma Kurulu reklamları, popüler şarkıları söyleyen, çeşitli şekillerde kil animasyonunda bir kriter yaratmıştır. Kesin 'fark' ve durgunluk animasyonunun görsel çekiciliğine olan temel inanç, aynı zamanda, önemli bireysel sanatçıların da ortaya çıkmasına neden olmuştur. Serge Danot - The Magic Roundabout (1965) - Joan Gratz - Mona Lisa Bir Merdiven Düşen (1992) - Barry Purves' e - Gilbert & Sullivan (1999), her biri malzemelere, teatral alan anlayışına ve anlatılarının akışkan zamanlamasına özel bir bakış açısı getirmektedir (Moore ve Wells, 2017, s. 127).



**Görsel 34.** “Kapalı Pazartesi Günleri/ Closed Mondays” Kil Figür ile Canlandırma  
Erişim Tarihi: 27.03.2019, <https://pvp.tc/Nn8q>



**Görsel 35.** “Kumdan Kale/ Sand Castle” Kil ile Canlandırma  
Erişim Tarihi: 27.03.2019, <https://pvp.tc/Nn8x>

Will Vinton’ un “Kapalı Pazartesi Günleri/ Closed Mondays” (bkz. Görsel 34) ve Co Hoedeman’ın “Kumdan Kale/ Sand Castle” (bkz. Görsel 35) gibi bağımsız kısa filmleri de festivallerde tanınarak, Akademi Ödülleri’ nde “En İyi Animasyonlu Kısa Film” olarak yerlerini almıştır ( Priebe, 2011). “Kapalı Pazartesi Günleri/ Closed Mondays” filmi teknik olarak bakıldığında başrol karakterin ağır hareketleri, kusurlu ve pürüzlü kil karakterler, nesnelere ve ağır işleyen mimik hareketleriyle sıra dışı bir senaryosu olarak öncü stop motion filmlerinden biri olarak yerini almıştır. “Kumdan Kale/ Sand Castle” filminde ise kum kaplı kauçuk kuklalar oluşturularak bütün film kumlardan oluşan figürler ve nesnelere eğlenceli bir stop motion filmi olarak yerini almıştır.

Dünya çapında kısa formatta olmak üzere olan bir diğer filmlerde ise Gumby, Morph, Colargol, California Üzümleri ve diğer birçok karakter, dizi, parodi ve reklamı getiren televizyon olmuştur (Priebe, 2011, s. 1-2).

#### 2.4.2.1.1. Joan Gratz

Amerikalı animatör Joan Gratz, 1966 yılında geliştirdiği kil boyama uygulamalarıyla tanınmaktadır. Gratz, renklendirilmiş kili ısıtarak mineral yağlarla karıştırmaktadır. Bu karışım soğuduktan sonra ise parmaklarıyla ve küçük aletlerle kili yaymaktadır-yağlı karışım sert bir yüzeye yayılarak yağlı boya görüntüsü oluşturulmaktadır. En tanınan çalışması Mona Lisa Bir Merdivenden Azalan (*Mona Lisa Descending a Staircase*) (1992) yedi dakika sürmektedir ve bu filmin tamamlanması on yıl sürmüştür (Bkz. Görsel 36). Sanatçı ayrıca United Airlines ve Coca Cola gibi firmalara ödüllü reklamlar hazırlamıştır (Furniss, 2013, s. 235).

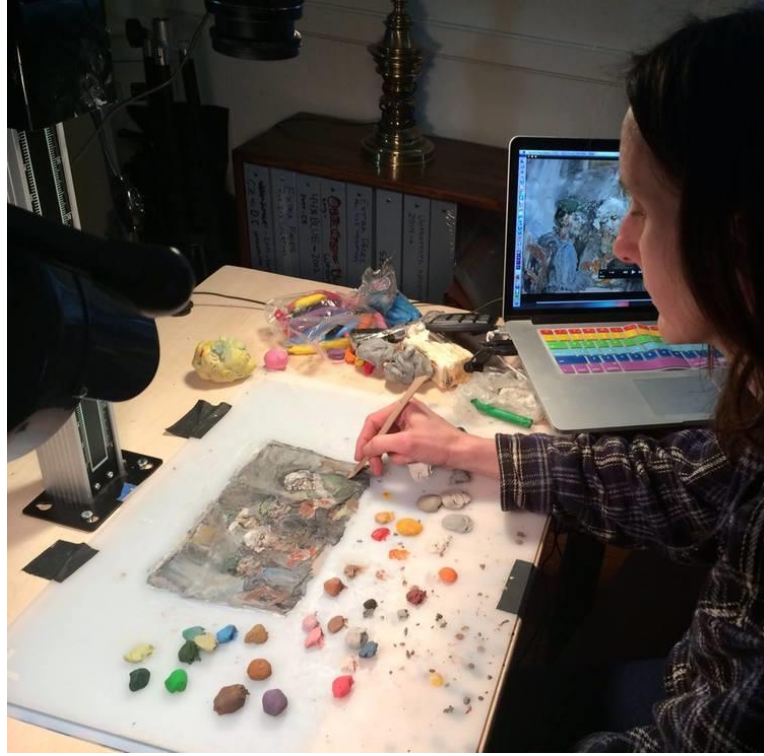


**Görsel 36.** Joan Gratz

Erişim Tarihi: 02.02.2020, <https://pvp.tc/Nn8B>



#### 2.4.2.1.2. Lynn Tomlinson



**Görsel 37.** Lynn Tomlinson çeşitli kil boyama tekniklerini uygulamaktadır.  
Erişim Tarihi: 02.02.2020, <https://pvp.tc/Nn8D>

Animatör Lynn Tomlinson, çeşitli kil boyama tekniklerini kullanarak ve görüntülerin parlaklığını korumak için arkadan ışıklandırma yaparak birçok filme imza atmıştır (Bkz. Görsel 37). Sanatçı, cam üzerine fransız kili kullanmaktadır, bunun sebebi ise iyi yayılması ve sıcaklıktan etkilenmeden kıvamını koruması ve pek çok kilin aksine zehirli olmamasıdır. Tomlinson çoğunlukla elleriyle çalışsa da kilin yapışmadığı silgi gibi bazı araçlar da kullanmıştır. Renklerin karışmasından dolayı çamurlaşma olduğundan Tomlinson yakın renklerde çalışmayı tercih etmektedir (Furniss, 2013, s. 235).

#### 2.4.2.1.3. Nick Park

Kil canlandırma, görüntü yönetmeni ve kukla (kil) animasyonu farklı ve garip karakterlerle sıradışı bir öyküsüyle Nick Park'ın yönettiği “ Wallace and Gromit Yanlış Pantolon/ Wallace ve Gromit (The Wrong Trousers) ” (bkz. Görsel 38), 1993 yılında canlandırılan durma hareketi örneğidir (Pikkov, 2010).



**Görsel 38.** Nick Park “ Wallace and Gromit Yanlış Pantolon/ Wallace ve Gromit (The Wrong Trousers)”karakterlerini üretmektedir.  
Erişim Tarihi: 05.02.2020, <https://pvp.tc/Nn8G>

Park, bu canlandırma ile 1994 yılında “En İyi Animasyon Kısa Film Akademi Ödülü”nü kazanmıştır. Nick Park ve Steve Box’un yönettiği “Wallace and Gromit: Yaramaz Tavşana Karşı”(Curse of the Rabbit) (2005) adlı filmi En İyi Uzun Metrajlı Animasyon dalında Oscar kazanmıştır (Furniss, 2008). Bunların devamında ise bu filmde canlandırılan karakterler “Büyük Gün (A Grand Day Out)”, “Sinekkaydı (A Close Shave)” gibi kukla canlandırma tekniği ile 1993 yılından 2002 yılına kadar seri olarak devamlılığını sürdürmüştür.

#### 2.4.2.2. Kukla Canlandırma

Kukla veya model animasyonu elle çizilmiş animasyondan sonra en yaygın ikinci animasyon türüdür. Tel ile rakamlar iskeletler farklı pozisyonlara taşınarak ve sabitlenerek, hareketler kare kare filme çekilir. Hareketli kuklalar yanlısaması olarak gösterilmektedir.

Stop motion’a ek olarak, go- motion tekniği bazen kullanılır. İkisi arasındaki temel fark şudur: durma hareketinde, nesne, tek tek fotoğraflanan kareler arasında küçük artışlarla taşınır, hareket halindeyken kareler nesnenin görüntüleridir ve hareket ederken alınır. İkincisi, kukla çerçevelerin pozlanması sırasında hareket ettirilir, böylece gerçekçi bir hareket bulanıklığı elde edilir (Pikkov, 2010, s. 21).

Bir kuklanın anatomisi, kuklanın hem sağlam hem de esnek olmasını sağlayan bir iç yapı olan bir armatürle başlar. Bir armatür oluşturmak için üç temel sistem vardır. Sıkı bir şekilde birleşen derzlere sahip bir ahşap gövde üretilebilir, ancak ahşap ahşabı düzgün bir şekilde yitirir ve artık yerini korur. Esnek tel, temel bir gövde yapısı oluşturmak için katlanabilir, ancak armatür cihazı aynı zamanda en karmaşık, gerilim altında bir arada tutulan bir dizi metal eklemdir (Laybourne, 1998, s. 156).

Çoğu kukla, kuklacıyla veya en azından bir varlığıyla ayrılmaz bir şekilde bağlantılıdır; kukla, diğer tekniklere göre daha özgün ve uzun bir sürece sahiptir (Purves, 2008, s. 33).

Tarihin yedi önde gelen kukla animatörü George Pal, Bretislav Pojar, Ladislav Starevitch, Jivri Trnka, Hermina Tyrlova, Zenon Wasilewski ve Karel Zeman olarak tanımlanmaktadır (Laybourne, 1998, s. 154).

#### 2.4.2.2.1. Ladislav Starewitch, “The Tale of the Fox” (1930)

Kuklaların özelliklerinin geçmişi, öncü kukla animatörüyle başlamaktadır. Ladislav Starewitch, stop motion animasyonların öncülerinden biridir.



**Görsel 39.** “Tilki Masalı/ The Tale of the Fox”  
Erişim Tarihi:05.03.2019, <https://pvp.tc/Nn8O>

Şaşırtıcı bir şekilde etkileyici kuklalarla başlayan “Tilki Masalı/ The Tale of the Fox”, durma hareketinin özel bir etkiden ziyade bir performans yaratmak için kullanıldığı ilk zamanlardan biridir (Furniss, 2010, s. 16).

Rusya’ dan, Ladislav Starewitch, Starewitch film yapımcısı ve entomologdur. Kısa sürede canlandırılmalı kısa metrajlı filmlerle teller ile hileli böcekler yaparak canlandırmaya başlamıştır. İlk bilinenleri 1912’ de üretildiği için, en önemlisi Kameraman’ daki İntikam’dır. Paris’e taşındıktan sonra kısa bir süre boyunca kısa kukla filmler yapmaya başlamıştır. Stop motion kukla filmi, “Tilki Masalı/ The Tale of the Fox” ile 1929’ dan 1930’ a kadar ilk uzun metraj filmini yapmıştır (Bkz. Görsel 39). Filmin hikayesi, 11. yüzyıldan kalma bir antropomorfik olan Reynard the Fox’ un masallarına dayanmaktadır (Priebe, 2011, s. 20).

#### 2.4.2.1. Jiri Trnka, “A Midsummer Night’ s Dream” (1958)

Jiri Trnka’nın Bir “Yaz Gecesi Rüyası/A Midsummer Night’s Dream” ndaki (1959) kukla karakterleri, arka planın çizimle bütünleştiğini göstermektedir. Animatör, dize kuklalarının Doğu Avrupa’ nın kültürel geçmişini çizerek insan koşullarını taklit edebileceği bir dizi ilgi çekici gözlemlere zaman ve çaba harcamıştır (Wells ve Moore, 2017, s. 48).



**Görsel 40.** “Yaz Gecesi Rüyası/A Midsummer Night’s Dream”  
Erişim Tarihi: 06.03.2020, <https://pvp.tc/Nn8Y>

Geçmiş yıllarda yapılan bir film olduğundan dolayı kuklaların yüz ifadelerinin hareketleri yavaş bir şekilde işlenmektedir. O dönemde üretilen filmin yüz ifadelerindeki teknik ve yöntemler gelişme aşamasındadır. Film, eski bir zamanı yansıttığından dolayı kukla figürlerde ayrıntılara yer verilmiştir.

#### 2.4.2.3. Lloyd Morrisett / Joan Ganz Cooney, “Sesame Street” (1969-2009)



**Görsel 41.** “Susam Sokağı/ Sesame Street”  
Erişim Tarihi: 25.03.2019, <https://pvp.tc/Nn8T>

Tarihsel olarak kuklalar, hikayeleri anlatmak veya efsaneleri dünyayı birçok biçimde anlatmak için sahne olarak kullanılmıştır. Japonya’ da on yedinci yüzyılda geliştirilen oyma ahşap Bunraku kuklalarından, ışıklı arka planlara karşı silüetleri oluşturan basit biçimli “gölge” kukllarına, karakterin bulunduğu Punch ve Judy gibi kukllar oluşturulmuştur. Madame Tutli – Putli’ den bu görüntü dizisi, armatürlerin ve kuklların oluşumunu göstermektedir. Filmde kullanılan, bükülmüş bir telden çalışan özel kalıp parçaları yapımı ve kullanımını orijinal karakterleri doğru bir şekilde oluşturmak için kukla tasarımcısı tarafından bir eldiven gibi giyilir ve içerisindeki parmaklarla hareketler, kukllar bir izleyicinin merkezindedir. Animatörler Vladislav Starevich, Willis O’ Brien ve Ray Harryhausen, yaratıcıların uygun örnekleridir. Sahip olduğu üretimlerinde global olarak kritik beğeni toplayanlar; kukla animasyon, ikincisi sanatsal ve teknik özelliklerini birleştirmektedir. Mighty Joe Young’ u (1949) yaratma fikri, film karakterleri ile Britanya’ nın Barry Purves’ i gibi animatörlerle yönlendirici hareketi ile dikkat çekici derecede karmaşık ancak eğitilmiş bir ilişki bulunmaktadır. Daha önce belirtildiği gibi, kukllar nesneye dayalı da olabilirler; gerçeküstü dünyaları görüldüğü gibi ötesinde keşfetmek ve uğraşmak daha derin ve daha karmaşıktır.

Örneğin, Çek animatör Jan Svankmajer çalışmalarının çoğunu merkezi haline getirmiştir. Filmlerinde hayallerin ve hatıraların anlamını yorumlamak, sıklıkla nesnelere kullanmak daha geniş felsefi fikirleri somutlaştırmak ve kristalize etmek için motifler kullanmıştır. Timsahlar Sokağı (1986) Brothers Quay (Amerikalılar Stephen’ ı içerir). Bruno Schulz’ ın kısa öyküsünden uyarlanmış olan Timothy Quay) iyi bir filmin içerisine sıkıştığı nesneye dayalı gerçeküstü bir dünyaya örnek endişe verici şekilde canlanan diğer nesnelere tarafından paylaşılan eski bir makinedir (Selby, 2013, s. 139-141).

#### 2.4.2.6. Barry Purves/ Mackinnon, “Tchaikovsky Puppet and Saunders” (2011)



**Görsel 42.** "Çaykovski Kukla ve Saunders/ Tchaikovsky Puppet and Saunders "  
Erişim Tarihi: 30.04.2019, <https://pvp.tc/Nn92>

Ana stop motion animatör Barry Purves ile birlikte Mackinnon tarafından yaratılan “Çaykovski Kukla ve Saunders/ Tchaikovsky Puppet and Saunders” (bkz. Görsel 42), aynı isimdeki film için 2011 yılında yayınlanmıştır (Selby, 2013, s. 140).

#### 2.4.2.3. Pixilation

Pixilation insanları canlandırmak için özel bir tekniktir. Fotoğraf makinesi bazı doğal veya gerçek zamanlı etkinliklerin bazı karelerini kaydeder, ancak aralıklı çekimler nedeniyle ortaya çıkan filmdeki efekt, eski sessiz bir film gibi doğal olmayan bir harekettir (Laybourne, 1998, s. 75).

Kısaca insan ve nesne canlandırma tekniğidir. Stop motion’ da mekan ve yapılan objeler canlandırılırken burada insan canlandırma eklenmektedir. Canlı bir insan veya hayvan figürünün kademeli olarak hareket etmesiyle oluşturulur. Oyuncunun izlerken sürekli bir hareket içerisinde olduğunu anlatabilmesi için pozdan sonra bekleyip tekrar hareket etmesi gerekmektedir. Böylece kare kare kayıt yapılabilir (Temel, 2015, s. 19).

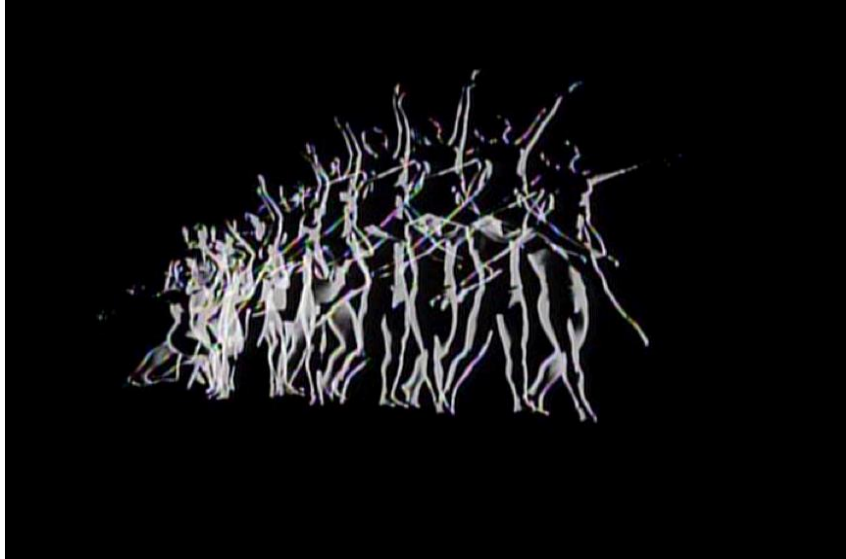
19. yüzyılın sonlarında Paris Georges Melies, görkemli tiyatral illüzyon ve sihrin ustası olmak için görünmez kablolar, tuzak kapıları, cam levhalar, duman ve karmaşık otomatlar kullanmıştır.

Elbette, temel teknik, bugün hala tüm durma hareketlerinin temelini oluşturmaktadır. Sürekli olarak bir hamle yerine başka bir hamle veya daha büyük bir nesnenin daha küçük bir nesneyle, bir şeyler büyüyor ya da farklı ağız şekillerini değiştiriyormuş gibi görünmesi sağlanmaktadır. Ancak Melies, yenilikçiliğe devam etmiştir. Bunun yerine, her tür sinematik düşüncüyü denemeye başlamış ve siyah kadife arka planlara (mavi / yeşil ekranla

aynı fikri kullanarak), hareketli arka planlar, pixilation ve benzerlerini kullanarak görünüşte parçalara ayrılmış kafalar gibi efektler üretmek için büyük bir prodüksiyon atölyesi kurmuştur. Bu yeni gelişmeleri sinema teknolojisindeki olağanüstü fantastik dünya görüşünü filmlerinde kullanmıştır (Purves, 2010, s. 15).

#### 2.4.2.3.1. Norman Mc Laren, Pas de deux (1968)

Norman McLaren gibi sanatçıların çalışmaları aracılığıyla örneklendirilmiş örnekler Komşular (1952) ve Bir Sütun Masalı (1957) dahil pikselleştirme, yaratıcının insan formu gibi doğal bir konu kullanmasını sağlamıştır. Ancak şaşırtıcı veya beklenmedik şekilde stilize şekillerde gerçekleştirilmesi için manipüle edilmesi gerekmektedir. Gerçek hayattaki konuyu adım adım hareket ettirerek ve her artımlı çekimi yaparak pozun bir çerçeve olarak tutulması, animatör bir dizi oluşturabilmektedir. Oynatıldığında hareket gibi görünmektedir. Bu artımlı hareketler olabilir. Hareketsiz veya hareketli görüntü kameraları ile kaydedilen frekans hareketler, bunların sonuçtaki çalınmasıyla birlikte iletişim kurabilmektedir. Canlı eylemin yapamadığı şekillerde fikirler, film çekimi ve oynatma hızları animatör tarafından hareketler yakalanmasında öncesinde veya sonrasında belirlenebilmektedir. Paralel bir teknoloji anlayışı ve iletişim kurabilme aktör veya konu ile oldukça arzu edilmektedir (Selby, 2013, s. 152).

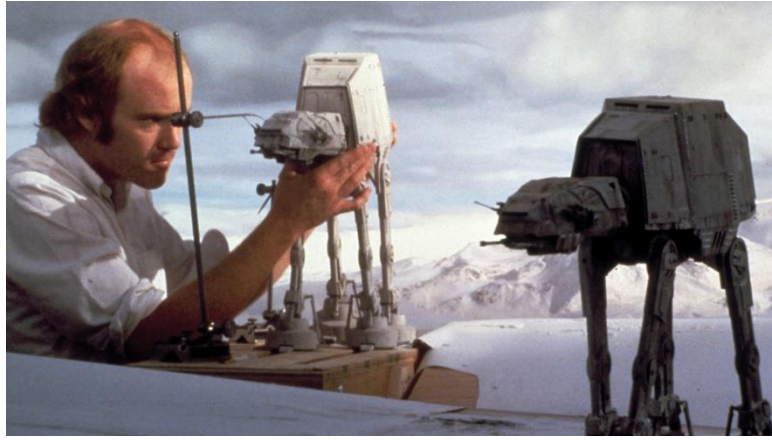


**Görsel 43.** “Pas de deux”  
Erişim Tarihi: 20.05.2019, <https://pvp.tc/Nn95>

Norman Mc Laren' in çığır açan filmi Pas de deux' dan, hareket halinde olan bir dansçının ardışık görüntülerini kullanan tek bir kareye konulmuş bir fotoğraftır (Purves,

2010).Pixilation, canlı oyuncuların tam da stop motion kuklaları gibi canlandırıldığı heyecan verici bir stop-frame tekniğidir. Sürecin tartışmasız ustalarından biri, 1952’ de Kanada Ulusal Film Kurulu tarafından üretilen Akademi Ödüllü “Pas de deux” (1968) büyük avantaj sağlamak için kullanılan Norman Mc Laren (1914 - 1987) dir. McLaren, nesnelere sadece kare kare değil gerçek insanları da canlandırabileceğini keşfetmiştir. O ve meslektaşısı Grant Munro bu fikri denemeye başlamıştır. Üç gün boyunca, iki adamın dövüşmesinin 20 saniyelik animasyonunu içeren bir dizi teknik test yapmışlardır (Gienes, 2019, s. 63).

#### 2.4.2.3.2. Phil Tippett, “Star Wars” (1977)



**Görsel 44.** Yıldız Savaşları/ Star Wars filminin arka planı  
Erişim Tarihi: 20.05.2019 <https://pvp.tc/Nn9j>

Hareket kontrol kamera tekniklerinde öncü olan Robert Abel, Lucas’ın ekibine katılmış ve Star Wars’ taki (1977) geliştirme çalışmaları, Evans & Sutherland’la eğlence endüstrisinde bilgisayar animasyonu uygulamaları üzerine araştırmalar yapmıştır. Bununla birlikte, 1982 yılına kadar, bilgisayar tarafından üretilen görüntülerin ilk tamamen ikna edici uygulamaları, ilk önce Disney’in Tron’uyla (1982), ikincisi ise Star Trek’in Yaratılış dizisinde - Hanın Gazabı (Paramount Pictures, 1982) ortaya çıkmıştı (Moore ve Wells, 2017, s. 154).



#### 2.4.2.3.3. Dave Borthwick, “The Secret Adventures of Tom Thumb” (1993)



**Görsel 45.** “Tom Thumb’ın Gizli Maceraları/ The Secret Adventures of Tom Thumb ” filminin arka planı  
Erişim Tarihi: 22.05.2019, <https://pvp.tc/Nn9H>

Film 1995 yılında üretilmiştir ve yaklaşık iki yıl boyunca diğer stüdyolar için taşeronluk hizmeti animasyonu yapılmıştır. Kurtlar, Cadılar ve Devler ve benzerleri gibi bölümler oluşturularak animasyon çizimleri yapılmıştır. Üretim prosedürleri hakkında yapımcılar ve tasarımcılarla birlikte bir çok şey öğrenilmiştir. Kendi fikirlerini tekrar geliştirmek isteyen Barstool adlı bir TV programı için ekler yapılarak BBC Choice ve Paramount Comedy Channel’a satılmıştır. Dublin taksi şoförleri hakkında Taksi adında başka bir dizi yapmış ve çok popüler hale gelmiştir. Bu aşamada, Brown Bag Development adlı bir şirket kurulmuştur (Moore ve Wells, 2017, s. 248).

#### 2.4.2.4. Cut Out Canlandırma

Kesintilerle çalışmak için bir karakterin siluet olarak nasıl çalıştığını ve hareketin profilede nasıl çalıştığını görmek için keskin bir göze ihtiyaç bulunmaktadır. Kelimenin tam anlamıyla çok düzlemler bir kamera düzeneği ve başka bir boyutla karıştırılan kesikler ve bilgisayarlar böyle bir efekti kolayca çoğaltabilseler de, günümüzde hala etkili stop motion örnekleri bulunmaktadır.

Kesintilerle canlandırmak heyecan vericidir. Çünkü kuklalara dokunarak ve manipüle ederek, ancak yerçekiminden dolayı kukla karakterlerin eklemleri ile zorluklar oluşabilir; kalın, elverişli, kaliteli bir kağıt yoksa, karakterlerin malzemesinde bozulma yaşanabilmektedir.

Kağıt parçalarını hassas şekilde hareket ettirmek için son derece dikkatli ellere de ihtiyaç duyulmaktadır. Animatörler genellikle karakterleri kurdanlarla hareket ettirerek canlandırır, çünkü parmaklar kurdandan büyük olduğu için titreme yapabilir ve terleme yaparak kağıda yapışabilme ihtimali çok yüksektir. Bununla birlikte, bu teknik günümüzde uygulamalı bir deneyim olan çok ekonomik, kişisel ve samimi bir animasyon biçimidir hareketlerle muhteşem görüntüler ve güzel sonuçlar sağlanabilmektedir (Purves, 2014, s. 124).

Kuklalar normalde yuvarlak olmaları nedeniyle herhangi bir taraftan fotoğraflanabilen katı nesnelere. Bu kağıttan olan kuklalar sadece makul derecede kalın bir kağıttan kesilen düz bir çizimdir, daha sonra dik konumda sabitlenerek ve düz bir çizim yerine kağıtlara çizilip tasarlanan ve kesilen kağıttan bir nesne uygun bir fotoğraf makinesiyle fotoğraflanmaktadır. Böyle bir karakterin, nesnenin dezavantajı, kameranın ön yüzünde her zaman düz tarafı ile konumlandırılması gerektiğidir, aksi halde taslak ve çizim bozuk görünmektedir (Perisic, 1978, s. 47).

Kağıttan oluşturulan karakterlerin, nesnelere vs. kaliteli ve dayanıklı olması gerekir. Çünkü tasarlanan kağıtların canlandırılabilmesi için hareket ettirildiğinden dolayı deforme olabilme durumundadır. Dikkatli, sabırlı ve uygun malzemelerle yaratıcı bir tasarımın önüne geçecek herhangi bir olumsuz etken bulundurulmamaktadır.

Sanatçılar, yüzyıllardır kağıt mühendisliği yaparak ve bugün yenilikleri sanat eserlerinde, ticari yayınlarda, reklamlarda ve daha fazlasında kullanmaktadır (Hiebert, 2014, s. 89).

Kesintiler, başka bir canlandırma biçimidir ve Lotte Reiniger, Michel Ocelot ve Yuri Norstein' in eserleri, bu tekniğin ne kadar olağanüstü ve hassas olabileceğini göstermektedir. Hala çok dokunaklı bir teknik ve kuklaları tasarlama ve oluşturma sürecinden sonra onları yeniden şekillendirmeye devam etmek gerekmektedir, ancak tek bir karakterin hareketlerine göre değişebilen çeşitli unsurları olabilir (Purves, 2014, s. 124).

Çizimlerinizi kağıttan keserken, bu çizimlerin birbirine kaydedilme yollarını kaybettiğinizde kesiklerinizi kaydetmek için yeni bir yöntem ihtiyacınız vardır. Bir destek kağıdı olarak ve her başarılı pozisyon için kesme şekillerinin ana hatlarını çizerek bu kılavuzu deldiğinizde kayıt pimlerinin üzerine yerleştirilir. Kesik şekil daha sonra her pozisyon için doğru bir şekilde sıralanabilmektedir (hareket). Alternatif olarak, animatör referans noktaları olarak arka plandaki bazı ayrıntıları kullanır ve bu noktaları keserek canlandırır. Her iki durumda da, her kesmenin arkasına birkaç küçük çift taraflı bant

parçası yapıştırmak faydalıdır. Bu, cam kaldırıldığında kesiciyi yerinde tutmaya yardımcı olur, ancak daha sonra hareket ettirildiğinde üzerinde bir iz bırakacak şekilde arka plana çok fazla yapışmaması gerekir. (Perisic, 1978, s. 22).

Bir karakter, bu karakterin animasyonunda daha fazla esneklik sağlamak için tamamen parçalanabilir. Ancak, gerekmedikçe çok fazla parçaya sahip olmamak daha akıllıca olacaktır. Bir kolun bükülmesini canlandırmak için, örneğin, iki parçalı bir kol kullanmaktan farklı kesiklerin kullanılmasını daha etkili bulunabilir. Tüm kolu dirsek olanla değiştirilebilir. Profilden tam yüze dönen bir kafanın canlandırması söz konusu olduğunda, ikame yöntemi kesinlikle çok önemlidir (Perisic, 1978, s. 24).

Katmanlarla çalışma fikrine müttefik olarak, kağıt kesme işlemi göreceli olarak az bir çaba için etkiyi vurmak için kullanılabilir. Hareketli bir sonuç olabilmesi için en iyi teknik yalnızca basit veya sınırlı artımlı hareketlerin gerekli olduğu yerlerde kullanılır, güvenilir ve inanılır bir şey yaratmanın hem maliyet hem de zaman açısından etkili bir yöntemidir. Animasyonda ünlü Terry Gilliam tarafından kullanılan Monty Python'un Uçan Sirki sekanslarını kullanarak, tekniğin parçalarını kullanır. Kesilmiş, yırtılmış veya katlanmış ve yerleştirilmiş kağıt, kart veya bez kare kare manipüle edilebilir ve kaydedilebilir yüzey için böyle bir tekniği kullanarak bir karakter oluşturularak, animatörün bir taslak yapması gerekir başkaları tarafından yerleştirilebilen, çıkarılabilen ve değiştirilebilen baş, tors ve uzuvlar olarak istenilen bir hareketi oluşturmak için artımlı olarak sayısı daha büyük değiştirilebilir parçalar, hareketler daha karmaşık hale gelebilir. Bununla birlikte, süreç büyük bir ustalık gerektirmektedir. Sınırlı elemanları ikna edici bir şekilde manipüle etme tekniği böylece hareket halinde doğru okunabilmektedir. Tekniğe teşebbüs etmek isteyen sahnelerin inşa edilmesi ve kaydedilmesi için ayarlanmalı ve hareketlerin planlanmasına, zamanlanmasına özel olarak dikkat edilmesi gerekmektedir (Selby, 2013, s. 137).

#### 2.5.1. Stop Motion Cut out Tekniğinin Gelişimi

İki boyutlu kesimler ile yapılan veya durma hareketi olarak kullanılan özellikler canlı eylemdeki özel efektlerin kendilerine ait bir geçmişi ve bunların etkileri bugünün film yapımcıları tarafından hissedilmektedir. King Kong tek başına bütün bir türe ilham vermiştir. Fantastik film yapımcılığı etkisi hakkında birkaç kitap ve makale yazmıştır.

Film, 11. yüzyıldan kalma bir antropomorfik olan Reynard the Fox' un masallarına dayanmaktadır. Bu zaman diliminden Reynard escort hakkında daha eski hikayelerden türetilmiştir. Ortaçağ zamanlarına dönüş olarak masalın varyasyonları birkaç ülkeyi

kapsamıştır; etrafında bu kez, 1930’ larda, Amerika’daki Walt Disney bile bu fikri araştırmıştır. Animasyona uyarlama, fikir doğası gereği ortadan kalkmıştır. Başlık karakterinin belirsizliği ile ancak on yıl sonra Disney yeniden ortaya çıkmıştır. Robin Hood’ un 1973 tarihli animasyon versiyonu için bazı hikaye fikirleri düzenlenmiştir.



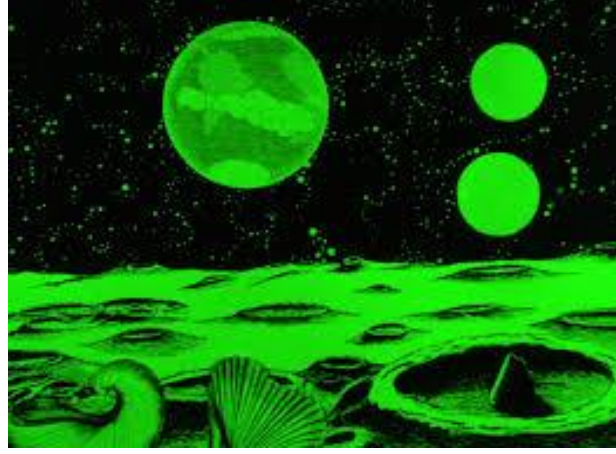
**Görsel 46.** “Domuz Karpuz Yiyor/ Zhu Baije Eats Watermelon”  
Erişim Tarihi: 05.06.2019, <https://pvp.tc/Nn90>

Uzun bir kağıt kesme ve katlama geleneği olan Çin’ de kes çıkar teknikleri Shanghai Animation Studio’ nun klasik çalışmalarının da aralarında olduğu pek çok yapımda kullanılmıştır. Ailesi Çin’ deki ilk kısa ve uzun metrajlı animasyon filmlerini yapmış olan Wang Guchan bu tekniğin ilk uygulayıcılarından biridir.

Sanatçı kestiği figürlere menteşe takarak uzun cımbızların yardımıyla kamera altında hareket etmelerini sağlamıştır. Shanghai Animation Studio tarafından gösterime sokulan “Domuz Karpuz Yiyor/ Zhu Baije Eats Watermelon” (1958) (bkz. Görsel 46) adlı çalışmayı bu tekniğin kullanıldığı *The Golden Conch* (1963) gibi filmler izlemiştir. Stüdyo aynı zamanda Hu Xionghua’nın yönettiği *Fox Huntsthe Hunter* (1978) gibi kağıt kesme tekniğinin kullanıldığı çalışmalara imza atmıştır.

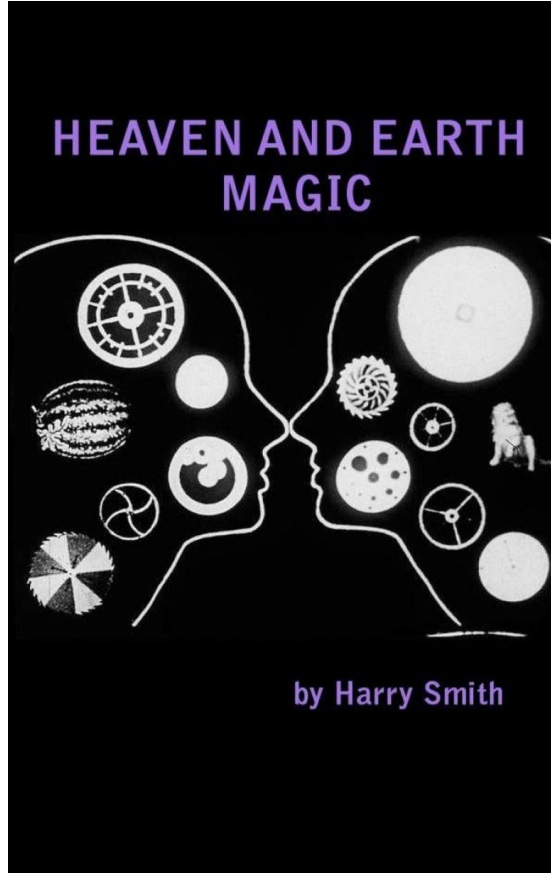
#### 2.5.1.1. Larry Jordan ve Harry Smith

Amerikalı Larry Jordan ve Harry Smith çeşitli hazır görüntülerle olağan dışı, sürreal ve gizemli çalışmalar gerçekleştirmiştir. 1950’ lerin sonu 1960’ ların başında Jordan, kolaj sanatçısı Joseph Cornwell’ in öğrencisi olmuş ve sanatçıyla birlikte çalışmıştır; daha sonra ise “Bizim Leydi Küre/ Our Lady of the Sphere” (1969) (bkz. Görsel 47) adlı kısa filmi ve *Sophie’s Place* (1984) adlı uzun metrajlı filmi yapmıştır.



**Görsel 47.** “Bizim Leydi Küre/ Our Lady of the Sphere”  
Erişim Tarihi: 05.06.2019 <https://pvp.tc/Nna2>

Smith, kes çıkar tekniğini büyülere karşı duyduğu ilgiyi yansıtan gizemli yapıtlarda kullanmıştır. En ünlü çalışması ise 1940’ların başında yaptığı ve 1962 yılına dek birkaç kurgulanan uzun metrajlı Cennet ve Dünya Büyüsü/ Heaven and Earth Magic adlı filmidir (bkz. Görsel 48).



**Görsel 48.**“Cennet ve Dünya Büyüsü/ Heaven and Earth Magic”  
Erişim Tarihi: 06.06.2019, <https://pvp.tc/Nnag>

Cennette ve Dünya Büyüsünde Harry Smith, İngiliz emprisizminin resimli bir tarihini geliřtirmiřtir (Carroll, 1977, s. 37).

#### 2.5.1.2. Jan Lenica ve Walerian “Boro” Borowczyk

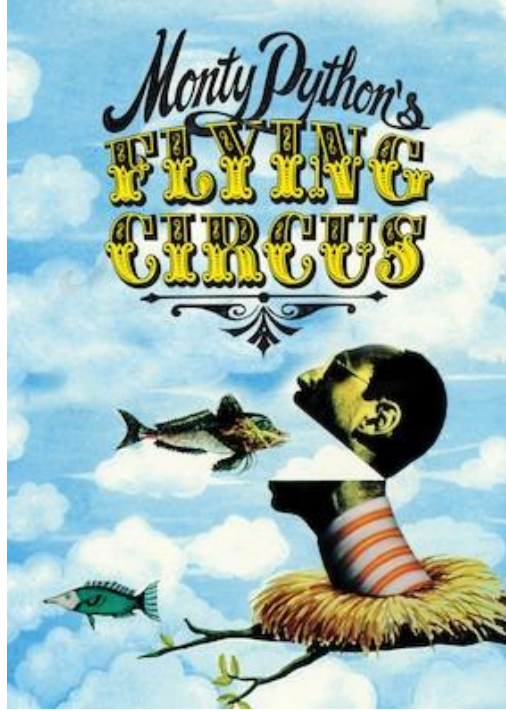
Polonyalı animatörler Jan Lenica ve Walerian “Boro” Borowczyk, aralarında Dom (House, 1958) adlı filminde yer aldığı çeřitli ortak alıřmalara imza atmıř ve absürt ve groteski keřfetmek için pixilation gibi çeřitli tekniklere ek olarak kes ıkar tekniđini de kullanmıřlardır.

Lenica, kes ıkar tekniđini kullanarak genelde politik alt metinleri olan çeřitli alıřmalar yönetmiřtir. En bilinen alıřmaları arasında sosyal güçler tarafından devrilen ve totaliter kurullarla yok edilen ezik bireyci bir kiřinin yařamını konu ettiđi “Labiryat/ Labyrinth”, 1962) ve yařam alanının özelliđini ele geiren mektuplarla (dil önererek) yorgun düřen bir adamın konu edildiđi yer almaktadır.



**Görsel 49.** “Labiryat / Labyrinth”  
Eriřim Tarihi: 03.12.2019, <https://pvp.tc/NnaA>

### 2.5.1.3. Terry Gilliam



**Görsel 50.** “Monty Python’ nin Uçan Sirk / Monty Python’ s Flying Circus”  
Erişim Tarihi:04.12.2019, <https://pvp.tc/NnaK>

Absürt görüntüler, 1969 - 1974 yılları arasında İngiltere’ de gösterime giren “Monty Python’ s Flying Circus /Monty Python’ nin Uçan Sirk” adlı televizyon dizisinin bölümlerinde kullandığı kes çıkar teknikleriyle ünlenen Amerikalı Terry Gilliam’ ın çalışmalarının özelliğidir (bkz. Görsel 50).

Kesiklerin çoğu geleneksel bir animasyon standında veya özel olarak canlandırılmıştır. Kameranın duruşu aşağı duruş yönünde olmalıdır. Kesim filmlerinin çoğu figüratif tarafta belli bir anlatı ile olma eğilimindedir. Bunun sebebi ise illüstrasyonların dergilerden çekilmesi veya kesilmesi olabilmektedir. Çünkü bir kolaj tekniğinde bir araya getirilmişlerdir. Reiniger’ ın yaklaşımı ise arkadan aydınlatmalı olarak kesikler kullanılmış olmasıdır. Ama daha çağdaş sanatçılar gibi Monty Python’ a Uçan Sirk ve Terry Spiridellis’ten Terry Gilliam başarılı bir internet eğlence şirketi JibJab’ ın kurucuları orijinal sanat eserleri ve fotoğraf görüntüleridir. (Gasek, 2017, s. 119).

İngiliz animatör Oliver Postgate’ in koleksiyonu Ivor the Engine ve Noggin the Nog gibi çocukların televizyon dizileri de bulunmaktadır. (Selby, 2013).

#### 2.5.1.4. Lotte Reiniger

“Cut out” tekniğinde en büyük teknik “kesikler” dir. Kesikler, orijinal resimler, doğada fotoğraf, figüratif veya soyut olabilmektedir. Canlandırma da oldukça doğrudan ve uygun bir tekniktir. Tasarımcılar, yöneticiler ve animatörler bu formu araştırdığında, Lotte Reiniger’ in yönetmeni olduğu “Prens Achmed’ in Maceraları”, 1926’ da bugüne kadar yapılan ilk kesme animasyon filmidir. Dünyanın her ülkesinden, doğrudan ve ucuz yaklaşım nedeniyle canlandırmayı destekleyen sayısız başka kesme canlandırmalar da bulunmaktadır (Gasek, 2004, s. 118).

Kes çıkar figürler arkadan ışıklandırıldığında, açık renkli bir arka planda koyu objelere dönüşürler ve bunlar da “silüet” olarak adlandırılmaktadır. En iyi ve en başarılı silüet animatörü çalışmalarına memleketi Almanya’ da başlayan ve daha sonra İngiltere ve diğer ülkelerde de çalışmalar yapan Lotta Reiniger’dir. *The Thousand One Nights (Binbir Gece)*’nin uyarlaması olan ve yapımında geçen üç yılın ardından 1926’ da tamamlanan “Prens Achmed’ in Maceraları/ The Adventures of Prince Achmed” ilk uzun metrajlı animasyon filmi olarak sinema tarihinde yerini alabilmektedir (bkz. Görsel 51).



**Görsel 51.** “Prens Achmed’ in Maceraları / The Adventures of Prince Achmed”  
Erişim Tarihi: 02.01.2020, <https://pvp.tc/NnaR>

Makasla kesme sanatı yüzyıllardır kullanılmaktadır ve Reiniger henüz film yapmaya başlamadan önce Avrupa’ da oldukça popüler olmuştur. Hatta, on dokuzuncu yüzyılın ortalarında geleneksel makasla kesme sanatı Almanya’da genç kızlara öğretilmiştir. Reiniger yetmişten fazla silüet film yapmıştır. Kısa öykülü çalışmaları genelde geleneksel öykülerden yola çıkmıştır, sanatçı aynı zamanda birçok reklama da imza atmıştır. Figürleri kesmek için bıçak yerine makas kullanmayı tercih eden sanatçı ince bir metal ve mukavva ile figürleri sağlam ve esnek hale getirmiştir. Pierre Jouvanceu, *The Silhouette Film* adlı kitabında Reiniger’ in ölçek sorununu ana karakteri 1 ile 24 inç (2.5 ile 61 cm) arasında



çeşitli ölçülerde yaparak çözdüğünü ve arka planın karakterden büyük olduğu sahnelerin çekiminde ortalama ölçünün yaklaşık 5 inç (12.75 cm) olduğunu belirtmektedir. Bazı karakterleri son derece detaylıdır; örneğin Prince Achmed’de yakın çekim için kullanılan canavar başının “on altı ayrı bağlantı noktası vardır; ağız için altı parça, çene için üç parça, burun için bir parça, kaş için dört parça ve saçlar için iki parça kullanılmıştır (Furniss, 2013, s. 237).

#### 2.5.1.5. Frank Mouris



**Görsel 52.** Frank ve Caroline Mouris tarafından oluşturulan “Frank Film”  
Erişim Tarihi: 02.01.2020, <https://pvp.tc/NnaY>

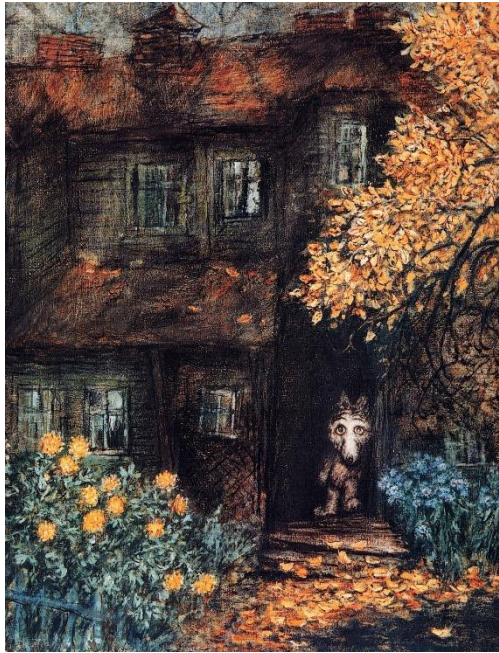
Amerikalı animatör, “Frank Film” (1973) adlı en bilinen çalışmasını tamamlamadan önce yıllarca dergilerden kestiği görüntüleri biriktirmiştir (bkz. Görsel 52). Film, sanatçının çocukluktan üniversiteye kadar (film burada kavramsallaşmıştır) olan yaşamını konu almaktadır. Görüntülerin karmaşık kolajı, görseller kadar yoğun bir işitsel bilgiler sunan ses kaydı ile tamamlanmaktadır. Üç yıl süren ön yapım aşamasından sonra Mouris, Harvard Üniversitesi’nde günde on saat çalışarak projeyi 16 mm Oxberry kamera ile yedi günde filme almıştır. Filmin yazıları, kırmızı renkte bir kağıdın üzerine yerleştirilen daktilo kağıdına Letraset ile yazılmıştır; kameranın sabit kalıp hareket etmemesi için tripodlu Bolex kamerası kullanılarak Mouris’in SoHo’daki (New York City’de) çatı katının zemininde çekilmiştir (Furniss, 2013, s. 238).



**Görsel 53.** Frank' in Filmleri  
(Kerbel, M. ,1975, s. 55)

Mouris' in bu orijinal filmi (bkz. Görsel 53), görsel olarak kolajın yansıması ve tek kare duyarlılığı olarak ilginç bir bakış açısı göstermektedir (Kerbel, 1975, s. 55).

#### 2.5.1.6. Yuri Norstein



**Görsel 54.** “Tale of Tales /Masallar Masalı”  
Erişim Tarihi: 02.01.2020, <https://pvp.tc/Nnbg>

Kes çıkar (siluet) animasyonu hareketli parçalara sahip karakterler ana malzeme olarak kağıttan kesilerek ve kamera önünde arka plana karşı kare kare yönlendirilmektedir. Günümüzde, kesikli animasyonların çoğu bilgisayar kullanılarak üretilmektedir: hareketli parçalar çizimlerden kesilerek ve gerektiğinde dijital olarak bilgisayara taşınmaktadır. Yuri Norstein' in Masallar Masalı (Skazka skazok, 1979) bir kes çıkar animasyonu ile yapılan bir oyundur (Pikkov, 2010, s. 20).

Büyük Rus animatör, dünya çapında yankılanan *Yozhik u tumane* (*Hedgehog in the Fog*, 1975) ve *Shazka Skazok* “*Masallar Masalı/ Tale of Tales*” (1979) (bkz. Görsel 54) gibi filmlerinde olduğu gibi karmaşık kuklaların özelliklerinin geçmişi figürleri kullanmasıyla tanınmaktadır. Yapım süresindeki doğallık arzusu nedeniyle, Norstein genelde, storyboard lehinde metinlerden vazgeçerek “bunların müzik notaları gibi okunabileceğine” inanmıştır. Ancak, eski Sovyetler Birliği’ndeki katı sansür uygulamaları, yapım başlamadan önce çalışmanın dokümantasyonunu sunmayı gerektirmiştir. Sanatçı uluslararası alanda başarılar elde ederek *Shazka Skazok “Tale of Tales” 1979 (Masallar Masalı)* filminde 1980’lerin başında Los Angeles animasyon festivalinde “Best Animated Film of All Time” ödülünü almıştır. Bu planlardan sapmak ise maddi desteğin kesişmesi gibi sorunlara neden olmuştur.

Animasyon sektöründe profesyonel animatörler ve ticari stüdyolar üretilmiştir. Sadece hücre animasyonlarından oluşan filmler, bağımsız animatörler için zor ve zaman alıcıdır. Bu nedenle, bağımsız animatörler, karakter ve senaryo hakkında verimli bir şekilde çalışmayı sağlayan kesme animasyonu bulmuştur. Kesme animasyonları sayesinde bağımsız sanatçılar birçok yaratıcı fırsata ulaşabilmektedir (Laybourne ve Palmer, 1998).

Norstein, 1970’lerde Sovyetler Birliği’nden çıkan büyük bir sinematik sanatçı olan, bugün dünyanın en saygın animatörlerinden biridir. Başyapıtı, *Masallar Masalı* (1979), genellikle dünyanın dört bir yanından gelen anketler ve uluslararası jüriler tarafından “tüm zamanların en iyi animasyon filmi” seçilmiştir (Dienes, 2007, s. 784).

16 mm veya video kaset rengi 8 dak. Prod. Avustralya Film ve Televizyon Okulu tarafından. Dist. Amaçları ile. 1988’de tarif edilmiştir.

Bu açıklayıcı, hızlı tempolu video, kendisini geniş bir yaş aralığına ver Bilgiler pratik bir izleme uzunluğunda (8 dakika) ve ilköğretim ve üst seviye yetenek seviyesinde sunulmaktadır. Her ne kadar sadece ortalama animasyon karakterleri tarafından engellense de, renk ve ses - animasyonlu karakterlerin konuşmasının, aksanlardan dolayı anlaşılması zor - program, yine de, animasyonun ne kadar kolay yapıldığına dair yardımcı gösteriler sunmaktadır. Öğrenciler gösterileri televizyon yapımlarında gördükleri ile ilişkilendirebilecektir. Bu konudaki bilgilerin azlığı, bu sunumu konuyla ilgili materyale ihtiyaç duyulan durumlarda iyi bir satın alma haline getirmektedir (Nancy Sloan ve Rebecca Mayo, Jarman Ortaokulu, Midwest City, Okla, 1989, s. 141).



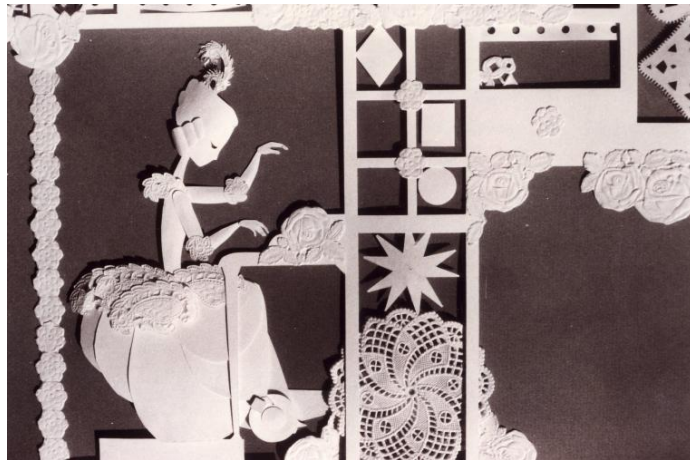
**Görsel 55.** “Sisin İçinde Kirpi /Hedgehog in the Fog”  
Erişim Tarihi: 25.01.2020, <https://pvp.tc/Nnbn>

Cut out tekniğini kullanarak bir çok ödül kazanılmıştır. Örnekler arasında kıdemli Rus Yuri Norstein’in şaheseri olan “Sisin İçinde Kirpi / Hedgehog in the Fog” (1975) animasyonu (bkz. Görsel 55) izlendiğinde fark edilecek bir şekilde karakterler, nesnelere ve arka plan cut out tekniği ile oluşturulmuş ve çok ince bir kağıt arka plana yerleştirilerek sis efekti verilmiştir (Selby, 2013).

Figüratif görüntüler kesilerek, ekler (bacaklar, kollar, kafalar vb.) ile ayırarak ve ardından yeniden birleştirilerek kameranın altında kare kare manipüle yeteneği ile Yuri Norshtein’in Sisli Kirpi, özenli ve güzel bir örnek olan bu tekniğin kullanımı gerçekleştirilmiştir (Gasek, 2017, s. 119).

## 2.5.2. Cut Out Tekniğinin Örnekleri

### 2.5.2.1. Michel Ocelot, “Les Trois Inventeurs” (1980)



**Görsel 56.** Michel Ocelot, Les Trois Inventeurs  
Erişim Tarihi: 02.01.2020, <https://pvp.tc/Nnbt>

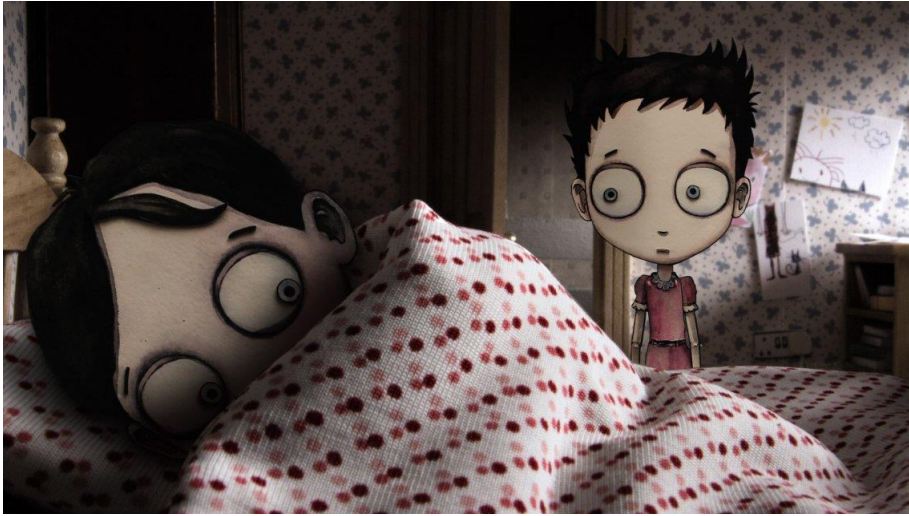
Bu canlandırma filmi, narin dokunuşlarla ince ayrıntılarla, dokusal kağıt kesiklerini göstermiştir.

#### 2.5.2.2. Rene Laloux, “Fantastik Gezegen” (1973)



**Görsel 57.** Rene Laloux, “Fantastik Gezegen”  
Erişim Tarihi: 02.01.2020, <https://pvp.tc/NnbD>

#### 2.5.2.3. Emma Burch, “Being Bradford Dillman” (2011)



**Görsel 58.** Emma Burch, Being Bradford Dillman  
Erişim Tarihi:02.01.2020, <https://pvp.tc/NnbH>

Emma Burch’ un zarif ve detaylı filmi Bradford Dillman, minyatür arka planlara karşı oluşturulmuş eklemli biçimli düz figürlerin büyüleyici bir kombinasyonunu kullanmıştır. Bu filmdeki sahnelerden bazıları çok düzlemli sistem kullanılarak elde edilmiş ve detaylı sahne ile harmanlanmıştır (Purves, 2014, s. 125).

2.5.2.4. Kristina Yee, “Miss Todd” (2013)

“RTS Student Awards for Postgraduate Animation” ödülünü alan bu kısa film cut out tekniği ile canlandırılmıştır.



**Görsel 59.** Kristina Yee, “Miss Todd”  
Erişim Tarihi: 02.01.2020, <https://pvp.tc/NnbK>

2.5.2.5. Mark Baker ve Neville Astley, “Ben & Holly's Little Kingdom” (2009-2014)

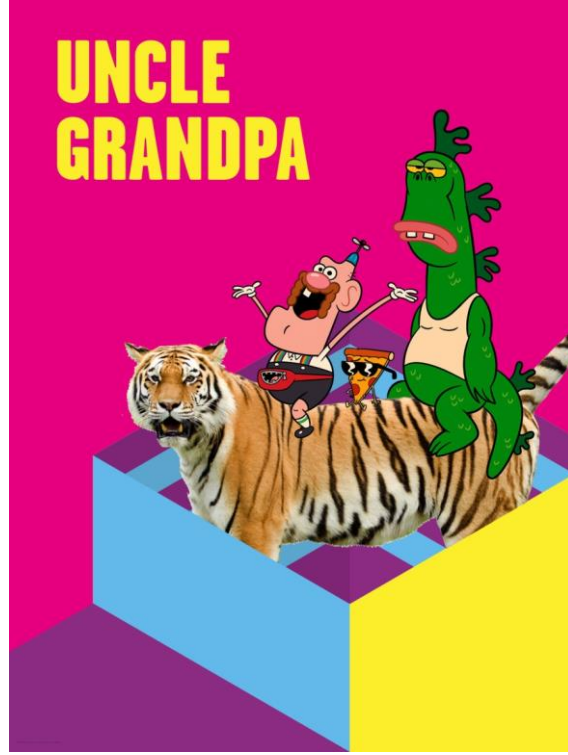
Cut out tekniği ile canlandırılan bir çizgi dizidir.



**Görsel 60.** Mark Baker ve Neville Astley, “Ben & Holly's Little Kingdom”  
Erişim Tarihi: 05.09.2020, <https://pvp.tc/NVai>

2.5.2.6. Peter Browngardt, “Uncle Grandpa” (2013-2017)

Cut out tekniđi ile canlandırılan bir çizgi dizidir.



**Görsel 61.** Peter Browngardt, “Uncle Grandpa”  
Erişim Tarihi: 05.09.2020, <https://pvp.tc/NVaf>

2.5.2.5. Trey Parker ve Matt Stone, “South Park” (1997-2019)



**Görsel 62.** Trey Parker ve Matt Stone “South Park”  
Erişim Tarihi: 05.09.2020, <https://pvp.tc/NVv7>

### 3. BÖLÜM: “CUT OUT” TEKNİĞİ İLE HALK EĞİTİMİ MERKEZLERİNİN TANITIMI İÇİN UYGULAMA ÇALIŞMASI

#### 3.1. Uygulama Çalışması

##### 3.1.1. Halk Eğitim Merkezlerinin Tanıtım Gerekliliği ve Önemi

Tanıtım, ilan ve reklam işlerinin bugün gelmiş olduğu nokta, o ilk zamanlardaki basit dediğimiz çalışmalar sayesinde olmuştur. Kısacası onların ürünüdür.

O basit ilk ilanları bazıları o zaman “yaygara” olarak adlandırmıştır. Oysa o ilanı yapanlar, o sayede işlerini geliştirerek, karlarını artırmaktadırlar. Zamanla bu daha da yaygınlaştı, tanıtım yapanlar çoğaldı ve bir süre sonra da yetersiz kaldıkları görülmüştür (Casson, 2001, s. 8).

Araştırmaya katılan toplam 279 kişinin, “Size göre Halk Eğitim Merkezlerinin hizmetlerinde etkililiği artırmak için neler yapılabilir, önem sırasına göre belirtiniz?” maddesine önem sırasına göre verdikleri cevaplar gruplandırılmış ve analiz edilmiştir. Kursiyerlerin, Halk Eğitim Merkezlerinin hizmetlerinde etkililiği artırmak için neler yapılabildiği sorusuna yönelik önem sırasına göre birinci sıradaki görüşlerinde genel olarak katılımcıların büyük bir çoğunluğu %47 ile maddeye herhangi bir görüş bildirmezken, %12,2 si “Reklam yapılmalı.” yönünde görüş bildirmişlerdir (Tanır, 2006, s.186).

Etkililiğin artırabilmek için Hayat Boyu Öğrenme Müdürlüğü’ nün Halk Eğitim Merkezlerine yaptığı örnekler bulunmaktadır (bkz. Görsel 60,61 ve 62).



**Görsel 63.** Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü, 2017, Halk Eğitimi Merkezlerine Yönelik Broşür ve Afiş Çalışması

Erişim Tarihi: 05.10.2018, <https://pvp.tc/NnbO>





Görsel 64. Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü, 2017, Halk Eğitimi Merkezlerine Yönelik Broşür ve Afiş Çalışması

Erişim Tarihi: 05.10.2018, <https://pvp.tc/NnbT>



Görsel 65. Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü, 2017, Halk Eğitimi Merkezlerine Yönelik Broşür ve Afiş Çalışması

Erişim Tarihi: 05.10.2018, <https://pvp.tc/NnbW>

Halk eğitim merkezleri, sayısı günümüzde 960' ı aşan ve kendisine bağlı eğitim odası, geçici ve sabit kurs merkezleri ve kurs yerleri ile yaklaşık 40.000 yerleşim birimine yaygın eğitim hizmeti taşıyan imkan ve güce sahiptir (Yıldırım, 2009, s. 145).

Bilim, teknoloji, tasarım ve sanat geliştikçe, tanıtımı yapılan afişlerin, billboardların ve tanıtım videolarının gelişen alanlara göre yapılması gerekmektedir.

### 3.1.2. Halk Eğitim Merkezlerinin Tanıtımının Mevcut Durumları

Uluslararası düzeyde, 1961’den beri UNESCO Bangkok, hem Bölgesel Eğitim Bürosu hem de Asya-Pasifik’ te Küme Ofisi olarak ikili bir role sahiptir. Bölgesel bir Eğitim Bürosu olarak UNESCO Bangkok, teknik uzmanlık ve yardım sağlar ve Asya-Pasifik Üye Devletleri ile eğitim alanındaki diğer UNESCO saha ofisleri ve anten ofisine yardımcı olmak için danışmanlık, bilgi üretimi ve paylaşımı, izleme ve değerlendirme işlevleri sunmaktadır. Bir Küme Ofisi olarak UNESCO Bangkok, “Mekong” ülkelerinde - Tayland, Myanmar, Lao PDR, Singapur ve ayrıca Vietnam ve Kamboçya'daki tüm UNESCO programlarının (eğitim, bilim, kültür ve iletişim ve bilgi) işbirliği içinde uygulanmasına ülke ofisleri ve anten ofisi ile yardımcı olur. UNESCO Bangkok, Yangon, Myanmar'da bir Anten Ofisine sahiptir. Bu ofis aracılığıyla, Myanmar hükümeti ile işbirliği içinde, ülkedeki eğitim, kültür, iletişim ve bilgi programlarını geliştirerek uygulayabilmektedir. UNESCO Bangkok ayrıca, üye devletlerin UNESCO yetkisi alanlarında kaliteli veri üretme konusundaki istatistiksel kapasitelerini güçlendirmek için UNESCO İstatistik Enstitüsü (UIS) Asya ve Pasifik Bölge Ofisine de ev sahipliği yapmaktadır (<https://lll-olc.net/contact/>).



**Görsel 66.** Hayat Boyu Öğrenme Topluluk Öğrenme Merkezi tanıtımı  
Erişim Tarihi: 15.07.2020, <https://pvp.tc/NVvb>

Yaşam Boyu Öğrenme ve Okuryazarlık Ekibi'nin web sitesine bakıldığında tanıtım videoları içermektedir. Eğitimde Yenilik ve Beceri Geliştirme, “llc-olc.net” web sitesi, UNESCO Bangkok tarafından UNESCO Yaşam Boyu Öğrenme Enstitüsü ile Japonya Hükümeti'nin desteğiyle geliştirilmiş bir kurumdur. Bu web sitesinde yaşam boyu öğrenme tanıtımı ile ilgili videolar bulunmaktadır (Bkz. Görsel 63).



**Görsel 67.** “Neden Hayat Boyu Öğrenme?” adlı bir animasyon  
Erişim Tarihi: 15.07.2020, <https://pvp.tc/NVvc>

Bu tanıtım vidolarında eğitim ve öğrenim fırsatları çocukluk ve ergenlik boyunca okulla sınırlı olduğundan fakat hayat boyu öğrenme merkezlerinde bu sınırların kalktığından ve yaş gözetmeksizin eğitimden faydalanabileceğinden bahsedilmektedir (Bkz. Görsel 64).

Türkiye’ de ise ilk halk eğitimi merkezleri 1953 yılında Edirne, Kastamonu, İzmir, Ordu ve Trabzon il merkezlerinde açılmıştır. Bunları Adana, İstanbul- Kadıköy, Samsun, İzmir-Bergama, Ağrı, Amasya, Muğla, Kahramanmaraş, Erzurum, Yalova, Hatay, Mardin, Kayseri, Van, Malatya ve Diyarbakır halk eğitimi merkezleri izlemiştir. Takip eden yıllarda hızla teşkilatlanan merkezlerin sayısı günümüzde 960’ ı aşmıştır (Yıldırım, 2009, s. 146). Bu mevcut durumlarla birlikte tanıtım önemli bir yer almaktadır (bkz. Görsel 65 ve 66).



**Görsel 68.** Kağıthane Halk Eğitim Merkezi, 2015, Tanıtım Filmi  
Erişim Tarihi: 05.10.2018, <https://pvp.tc/NnbZ>



**Görsel 69.** Tokat/Erbaa-Halk Eğitim Merkezi , 2015, Kurum Tanıtımı  
Erişim Tarihi: 05.10.2018, <https://pvp.tc/Nnc7>

### 3.1.3. Gençlik ve Gençlik Kültürü

Uluslararası Gençlik Yılı İlkeleri, korunmaya muhtaç gençlerin refahı ile ilgili olarak; katılım, barış ve gelişme ilkelerini belirlemektedir. Katılım ilkesi gencin olgunlaşması ve hakkı açısından değerlendirilmekte, barış insanların iyiliği ve refahı açısından işlenmekte ve gelişme ilkesi ise yetenekli ve güçlü birey yaratma süreci olarak tanımlanmaktadır (Cılga, 1994, s. 40).

Risk grubunda bulunan gençler toplumca yetiştirilerek her yönden gelişmiş insanlar olarak toplum kazandırılmaları gençliğin korunması politikalarının temel hedefidir. Gençlerin toplumun ve ailelerinin yapılarından, çevre koşullarından doğan gereksinmelerinin karşılanması, ekonomik ve sosyal yoksunluklarının giderilmesi, gelişme ve yetiştirme sorunlarının çözüm yollarının geliştirilmesi, yaşam standartlarının yükseltilmesi gençlik hizmetlerinin temel amacıdır (Cılga, önsöz)

Kişinin, boş zamanı değerlendirme etkinliğine katılması, katıldığı etkinliğin türü ve katılma sıklığı, onun içinde bulunduğu gereksinimleriyle ilişkilidir (Kılbaş, 1994, s. 31).

Boş zamana yönelik toplumsallaşma sürecinin nasıl gerçekleştiğinin anlaşılabilmesi için Kelly, boş zamanın “kiminle ve ne zaman öğrenildiği” temel sorusuna cevap bulmayı amaçlamaktadır. Bu araştırmada boş zaman etkinliklerinin geniş bir dağılımı ve toplumsal görünümü, bir Batı toplumundaki yetişkinlerin görüşlerinden yararlanılarak geliştirilmiştir. Bulgulara göre; etkinlikler, çocuk yaşta boş zamanı değerlendirmeye başlayanlarla, yetişkin yaşta başlayanlar arasında eşit olarak bölünmektedir. Etkinliklerin % 63’ ünün

öğrenilmesinde aile bireylerinin etkisi temel oluşturmaktadır. Biçim ve toplumsal yönelime göre sınıflandırılan etkinlikler daha sonra aile yaşam sürecindeki dönemlerle de ilişkilendirilmiştir. Bulgular, boş zamana yönelik toplumsallaşmanın bir yaşam boyu süreci olduğunu göstermektedir (Kelly, 1973, s. 181-193).

Boş zamanlarında yaygın eğitimden faydalanan her erkek veya kadın kendisini halk eğitim merkezlerinde, evinde gibi rahat hissederek, daha verimli, tecrübeli bir şekilde kendilerine katkı sağlayarak daha mutlu bireyler haline gelecektir (Erdoğan, 1987). Halk eğitim merkezlerinin verdiği bu mutlulukla birlikte evde oturmak yerine, halk eğitim merkezlerinden faydalanarak çeşitli aktiviteler ve kendini kişisel ve sosyal alanda geliştirmenin yanında, ellerindeki belgeler ile iş imkanları da sağlanabilmektedir.

#### 3.1.4. Uygulama Çalışmasının Hedefi

Genç işsizliğin artması ile gençlerin kendi imkanlarını yaratması gerektiğini ve bu imkanlardan faydalanabilmek için halk eğitim merkezlerinden eğitim alarak, kendilerini geliştirerek bu karamsar durumdan kurtabilirler.

21. yüzyılda (önceki dönemlerle karşılaştırıldığında) “gençlik uzamıştır”. Orta ve yüksek öğrenim, kentleşme, iş yaşamına giriş yaşının ve evlenme yaşının ilerlemesi gibi gelişmelerin etkisiyle gençlik yaş dilimi uzamaktadır. Ancak özellikle 2008 ekonomik krizini takiben tüm dünyada genç işsizliğini çok daha fazla arttırdığını gözler önüne sermektedir. Birleşmiş Milletler’ in 2011 Dünya Gençlik Raporu, dünya üzerinde genç işsizlerin sayısının 75.8 milyona ulaştığını altını çizmektedir (United Nations, 2011).



**Görsel 70.** OECD’ nin How’s Life? 2020 videosu  
Erişim Tarihi: 16.07.2020, <https://pvp.tc/NPOG>

OECD' nin mevcut refah sonuçlarını, eşitsizlikleri ve gelecekteki refah için kaynakları kapsayan güncellenmiş 2010 yılından bu yana, insanların refahı birçok açıdan gelişmiş, ancak insanların birbirleriyle ve hükümetleriyle nasıl bağlantı kurdukları da dahil olmak üzere cinsiyet, yaş ve eğitime göre büyük boşluklar çoğu refah sonucu boyunca devam ettiğini gösteren bir video üretmiştir. Bu video grafik tasarım alanlarından olan illüstrasyon ile zenginleştirilerek animasyon ile görsel zenginlik oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 67).

Bu durum göz önünde bulundurulduğunda ise gençlerin halk eğitim merkezlerinin olanaklarından faydalanabilmesi için halk eğitim merkezlerinin tanıtım videosu bu tezde yerini almıştır. Bu tanıtım videosu farklı ve yaratıcı olması açısından bilgisayarda tasarlanan illüstrasyon ve stop motion animasyon tekniği ile birlikte cut out tekniğinde oluşturulan bir uygulama şeklindedir.

Bu örnek videolara bakılarak, bu tezde yaşam boyu öğrenme kavramı hakkında farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, hayat boyu öğrenmenin kime uygulandığı ve hükümetlerin, işverenlerin ve çalışanların yaşam boyu öğrenme hedeflerini desteklemedeki rolleri hakkında bilgi sağlamaktadır.



**Görsel 71.** “ILO: Yaşam boyu öğrenme ve işin geleceği: zorluklar ve fırsatlar” ı konu eden bir tanıtım videosu

Erişim Tarihi: 15.06.2020, <https://pvp.tc/NPOE>

Yaşam boyu öğrenmenin tanıtımını yapan ILO özellikle gençleri etkileyen işsizlik durumlarını göz önünde bulundurularak oluşturduğu tanıtım videosunda illüstrasyonlarla zenginleştirilmiş bir animasyon oluşturmuştur. Grafik tasarım alanlarından olan illüstrasyon özellikle renk uyumlarıyla birlikte sıcak bir ortam yaratmak için hedef kitleyi cezbedebilen ve merak uyandıran bir animasyon şeklinde sunulduğunda infografiklerle de zenginleştirilerek hem bilgi anlamında hem de görsel zenginlik anlamında hedef kitleyi sıkmadan bir animasyon izleterek amacına ulaşmış olur (bkz. Görsel 68) .

### **3.2. UYGULAMA ÇALIŞMASININ SENARYOSU**

Halk eğitim merkezinin yer aldığı konumda karanlık, puslu, kasvetli, gri tonlarında bir dış mekan ortamı hakimdir. Gençler, işsizliğin verdiği şaşkınlıkla nereye gideceklerini bilmemektedir. Çeşitli binalara girerek umutsuzluğunu ve karamsar düşüncelerini devam ettiren gençlerden biri halk eğitim merkezi binasına takılan renkli tabelayı fark ederek halk eğitim merkezine girmiştir. Bu gencin binaya girmesi ile birlikte genç karakter eğitimin olanaklarını fark ederek umutsuz olarak gördüğü geleceğini alacağı eğitimle tecrübe sahibi olarak iş imkanlarını sağlayacağını düşünerek yaydığı pozitif enerjiyle birlikte renklenmiştir. Genç kadın karakter istediği açılış kurs eğitimini halk eğitim merkezinin verdiği olanaklarla birlikte eğitimine başlamıştır. Orada istediği eğitimi alabileceğini görmüş ve görüştüğü kişilere yol gösterici olarak ardından başka bir karamsar gri renkli olan genç erkek karakter halk eğitim merkezi binasına giriş yapmıştır. Halk eğitim merkezinde istediği heykel yapımı kursuna başlamış ve gri karamsar bir görüntüden, umutsuzluğundan kurtulmuş geleceğe umutla bakabilen bir birey haline gelerek günlük eğitimini tamamlayarak binadan çıkmıştır. Bu şekilde renklenmiş insanlar buldukları konumlara renk kazandırmaya devam ederek kendilerini geliştirebilmesi açısından umutla bakan birey olmaya başlamıştır. Halk eğitim merkezi bu renklenmiş bireylerle birlikte çevreyi de renklendirmiştir. Halk eğitim merkezi artık gençlerin kendilerini geliştirebilecekleri bir yer olarak keşfedilmiş ve en çok uğranan eğitim merkezi olmuştur.

Buradaki ana düşünce ise hayatında kendisini geliştirmek için yön veremeyen genç insanların, yönünü bulması konusunda en büyük katkıyı eğitimle sağlayabileceği ve mutlu olamayan insanların, eğitimle bir araya geldiklerinde özüne yani kendi rengine döndükleri vurgulanmak istenmiştir.

### 3.3. UYGULAMA ÇALIŞMASININ İLLÜSTRASYON TASARIMI ve CUT- OUT TEKNİĞİNİN AŞAMALARI

İllüstrasyon tasarımı dijital olarak tasarlanmış olup, Photoshop ve Procreate programları kullanılarak tamamlanmıştır.



Görsel 72. Birinci sahnedeki mekânın illüstrasyon tasarımı



Görsel 73. İkinci sahnedeki mekânın illüstrasyon tasarımı





**Görsel 74.** Üçüncü sahnedeki mekânın illüstrasyon tasarımı



**Görsel 75.** Dördüncü sahnedeki mekânın illüstrasyon tasarımı



**Görsel 76.** Son sahnedeki mekânın dijital illüstrasyon tasarımı



**Görsel 77.** Karakterin dijital illüstrasyon olan tasarımı



**Görsel 78.** Karakterin dijital İllüstrasyon olan tasarımı

Dijital olarak tasarlanan illüstrasyonların çıktığı haline hazırlanarak tamamlanmış olup, her bir sahnenin, karakterlerin ve objelerin ayrı ayrı çıktısı alındıktan sonra kesilerek sahnenin dijital halini referans alınarak patafix yapıştırıcı ile yapıştırılarak oluşturulmuştur.



**Görsel 79.** Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı

Birinci sahnede mekan olarak gri-puslu bir ortam bulunmaktadır.



**Görsel 80.** Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakterler

İkinci sahnede bu gri-puslu havada gelecek kaygısı ile umutsuzlukla yürüyen insanlar bulunmaktadır.



Görsel 81. Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakterler

Üçüncü sahnede gri-puslu bir ortam hakimken renkli bir kamyonla halk eğitim merkezi tabelasını asmaya gelen ustalar bulunmaktadır.



Görsel 82. Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakterler

Halk eğitim merkezi tabelasını asan ustalar, halk eğitim merkezinin yaydığı önemini vurgulayarak gri- puslu olan ortamı renklendirmişlerdir.



**Görsel 83.** Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakter

Dördüncü sahnede genç yaşında kariyerinde sorun yaşadığından dolayı karamsar olduğunu göstermek açısından karaktere aslında içindeki karamsarlığı dışına yansıyan gri bir görüntü oluşturulmuş ve bu yaşadığı olumsuzlukları atlatabilmek açısından eğitimin önünde parlak bir gelecek olarak görmesi ve herhangi bir şart gerekmeksizin eğitim hakkına sahip olduğu halk eğitim merkezinin renkli görüntüsü ile eğitime karşı teşvik edici oluşturulması sağlanmıştır.



**Görsel 84.** Cut-out tekniđi ile oluşturulan iç mekan tasarımı ve objeler

Beşinci sahnede halk eğitim merkezinde aşçılık eğitimi almak isteyen bir bireyin halk eğitim merkezinde belirli imkanlara sahip olduğunu gösteren bir görüntüsüdür.



**Görsel 85.** Cut-out tekniđi ile oluşturulan iç mekan, karakterler ve objeler

Aşçılık eğitimi almaya başlayan bir karakterin kariyerindeki gelişmeye daha heyecanla ve pozitif bir bakış açısıyla baktığını göstermek açısından gri görüntüsünden kurtulan bir birey ve yanında ona yardımcı olan öğretmeni ile bulunmaktadır.



**Görsel 86.** Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakter

Altıncı sahnede halk eğitim merkezinden aldığı eğitimin mutluluğunu dışına yansıtan bir görüntü oluşması açısından karakter renklenerek pozitif bir bakış açısıyla diğer insanlara da bahsedeceği eğitimin memnurluğu ile halk eğitim merkezinden çıkmaktadır.





**Görsel 87.** Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakter

Genç yaşında kariyerinde sorun yaşadığından dolayı karamsar olduğunu göstermek açısından karaktere aslında içindeki karamsarlığı dışına yansıyan gri bir görüntü oluşturulmuş ve bu yaşadığı olumsuzlukları atlatabilmek açısından eğitimin önünde parlak bir gelecek olarak görmesi ve herhangi bir şart gerekmeksizin eğitim hakkına sahip olduğu halk eğitim merkezinin renkli görüntüsü ile eğitime karşı teşvik edici oluşturulması sağlanmıştır.



**Görsel 88.** Uygulanan Cut- Out Tekniğinin Mekanla ve Objelerle Olan Görüntüsü

Halk eğitim merkezinde heykel yapımı eğitimi almak isteyen bir bireyin halk eğitim merkezinde belirli imkanlara sahip olduğunu gösteren bir mekan görüntüsüdür.



**Görsel 89.** Uygulanan Cut Out Tekniğinin Mekan, Karakter ve Objelerle Olan Görüntüsü

Heykel Yapımı eğitimi almaya başlayan bir karakterin kariyerindeki gelişmeye daha heyecanla ve pozitif bir bakış açısıyla baktığını göstermek açısından düşünce olarak karamsarlığından görünüş olarak da gri görüntüsünden kurtulan bir birey bulunmaktadır.



**Görsel 90.** Cut-out tekniği ile oluşturulan dış mekan tasarımı ve karakter

Halk eğitim merkezinden aldığı eğitimin mutluluğunu dışına yansıtan bir görüntü oluşması açısından karakter renklendirilerek pozitif bir bakış açısıyla diğer insanlara da bahsedeceği eğitimin memnurluğu ile halk eğitim merkezinden çıkmaktadır.



**Görsel 91.** Cut-out tekniđi ile oluşturulan dış mekan tasarımı

Halk Eğitim Merkezi' ne giden bireyler arttıkça halk eğitim merkezinin çevresi de renklenmiş ve karamsar bir hava yerine renkli bir ortam oluşmuştur.



**Görsel 92.** Cut- out tekniği ile oluşturulan logolar

Son sahnede T.c. Milli Eğitim Bakanlığına bağlı olduğundan dolayı M.e.b. logosu ve Halk eğitim merkezi' nin “Her zaman- Her yerde- Herkes için- Eğitim” sloganlı olan logosu ile yerini alarak halk eğitim merkezine uygun bir tanıtım oluşturulmuştur.

### **3.4. UYGULAMA ÇALIŞMASININ ÇEKİMİ ve KULLANILAN TEKNİKLER**

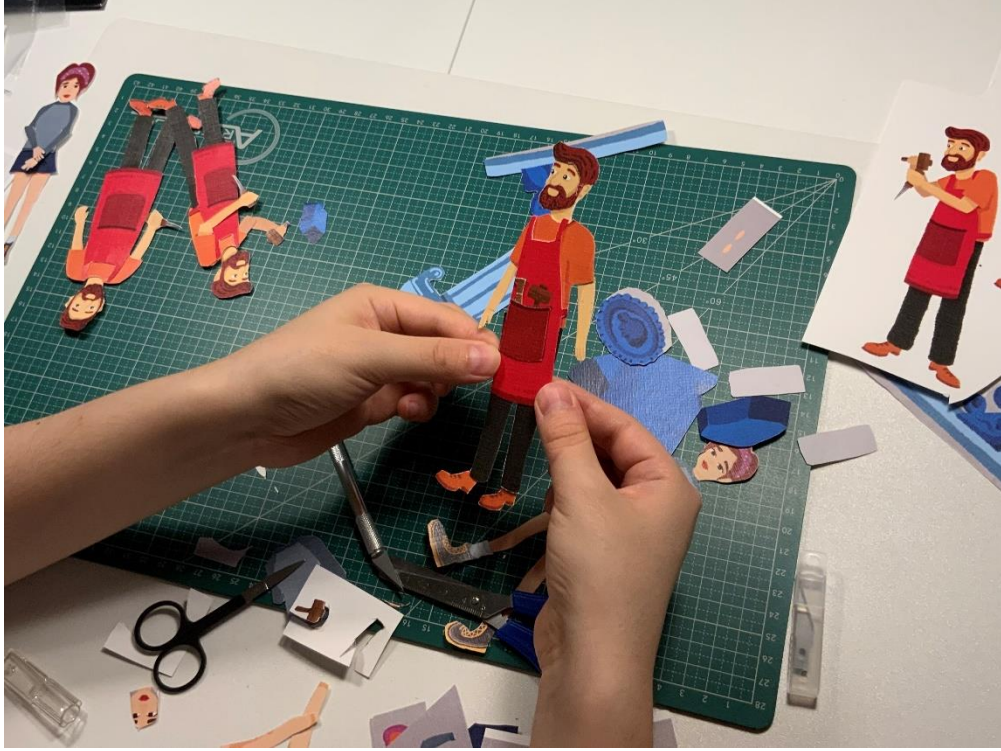
Stop motion cut out tekniğinde oluşturulan projeyi farklı programlarla dijital ortama sunulmaktadır. Geleneksel kesme animasyonu gibi çalışan dijital kesme animasyonu oluşturabilir. Kesiklere nasıl yaklaşıldığı konusunda büyük bir önem oluşmaktadır. Öğeler çok basit yapılarak manipüle edilebilir (Laybourne, 1998, s. 134).

Programlarda sadece Adobe After Effects değil Adobe Photoshop kullanılarak da dijital platformda oluşturulan tasarımların çıktısı alınarak geleneksel kesme tekniğinden faydalandıktan sonra fotoğraf çekimleriyle ve onların tekrar photoshop programında buluşmasıyla da elde edilebilen tasarımlar oluşturulabilmektedir.



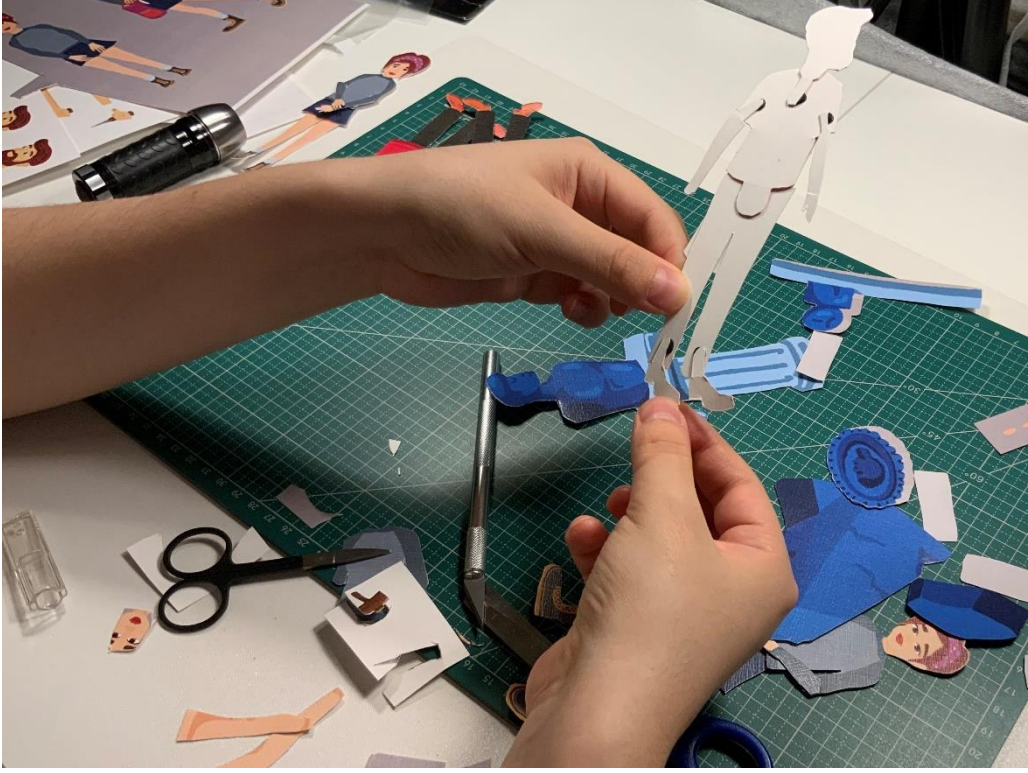
**Görsel 93.** Cut- Out Tekniğinin çekildiği stop motion'un arka plan görüntüsü

Uygulama çalışmasında öncelik olarak karakter ve objelerin tasarımlarının çıktısı alınmış, makas ve kağıt kesici kalem yardımı ile kesilmiştir. Karakterin ve objelerin ne kadar çok kesilmiş parçası olursa cut- out tekniği o kadar çok kullanılmış olur ve ortaya çıkan görüntü bütünlük açısından görsel bir zenginlik oluşturur (Bkz. Görsel 91).



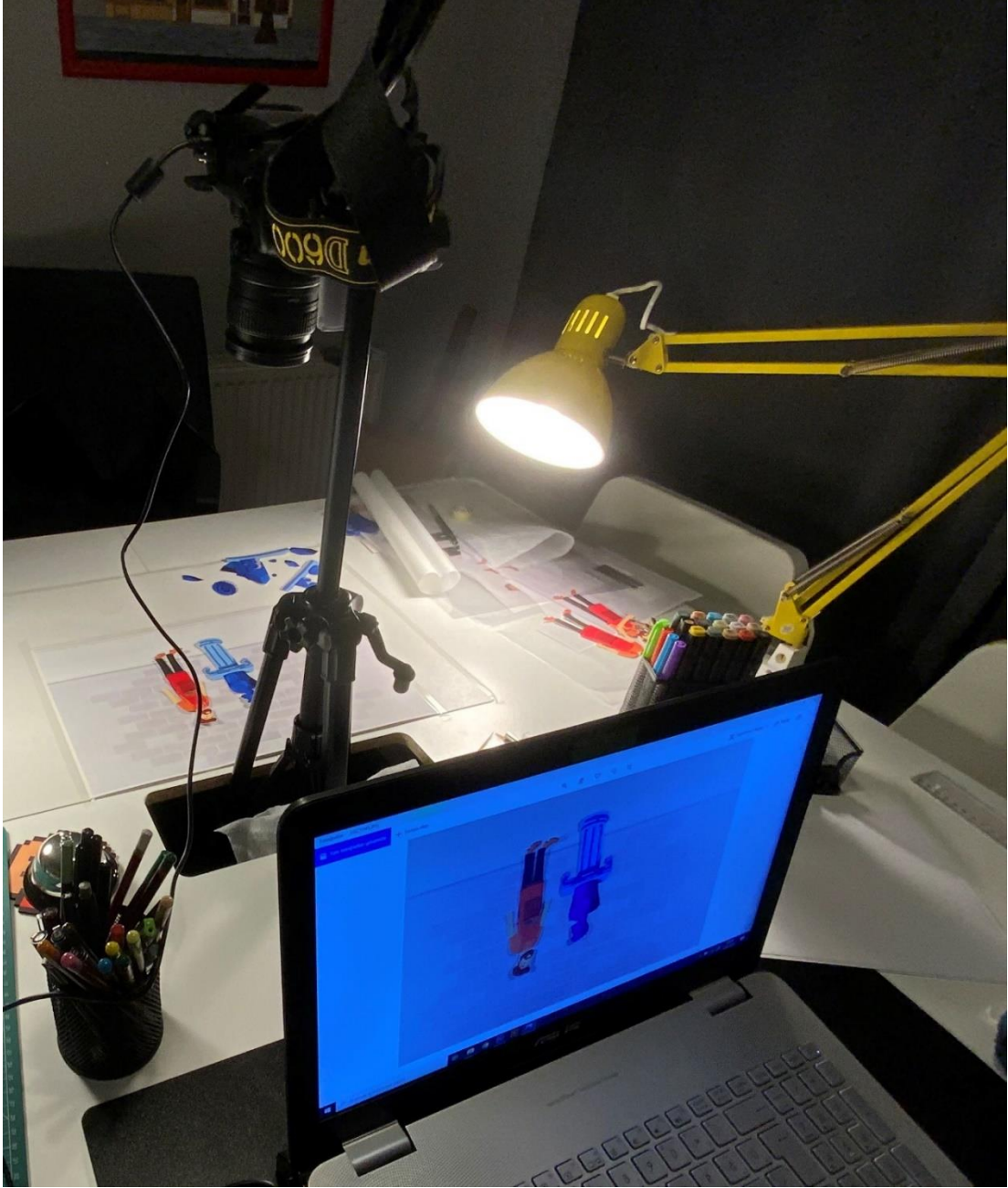
**Görsel 94.** Karakter Tasarımının Cut Out Tekniği

Karakterin sağlamlığı açısından kuvvetli bir yapıştırıcı malzeme ile hareket ettirilen kıvrımlı parçaları yapıştırmak gerekmektedir. Yapıştırıcı malzemesi olarak Uhu Patafix kullanılmıştır. Yapıştırılacak olan parçanın eklenti kısımları tasarım aşamasında ayarlanarak baskısı alınırsa yapıştırma açısından herhangi bir sorun yaşanmayarak karakterin rahatlıkla hareket ettirilmesi sağlanmaktadır (Bkz. Görsel 92).



**Görsel 95.** Karakter Tasarımının Birleştirildiği Kısımlar





**Görsel 96.** Çekim sahnesi cut out tekniği ile kesildikten sonra fotoğraf makinesi ile çekerek bilgisayara yansımaları gösteren bir arkaplan görüntüsü

Bu çekilen sahneler fotoğraf makinesi markası olarak Nikon D600 full frame, lens olarak NIKKOR 24-85 mm 1/3,5- 4,5 G AF-S ile çekilmiş olup, “Adobe Photoshop” programında “Timeline” sekmesinden birleştirilerek bir bütün haline getirilmiş ve hareketlendirilmiştir. Bu hareketlendirilmiş sahneleri de ses efekti eklenebilmesi ve daha iyi bir hareket elde edilebilmesi açısından “Adobe Premiere Pro” programında düzenlenerek son olarak orada kaydedilerek stop motion tekniği olan tanıtım videosunun uygulama aşaması tamamlanmıştır.

## SONUÇ

“Stop Motion Tekniđi ile T.c. M.e.b. Halk Eđitim Merkezleri’ nin Tanıtımı” bařlıklı yksek lisans tezi ile halk eđitim merkezlerinin ihtiyaçı olan tanıtımlarına olan gerekliliđi dřnlerek eđitim ile tasarımı buluşmasında gerekli nemin olduđunu gsteren bir tez oluřturulması amaçlanmıřtır.

Gençlerin hedef kitesini konu alan bu tanıtımın gereksinim halinde olması ve gerçekteştirilmesi ile gençlerin iř yařamındaki olumsuz durumlardan, karamsar bir durumun içindeyken bu tanıtım karřılarına çıktıklarında halk eđitim merkezlerinden faydalanabilmesi adına bir senaryo ve tasarım dřnlerek uygulamalı olarak oluřturulmuřtur.

Tanıtım senaryosunda iřsizlik durumundan dolayı karamsar bir dnyada olan gençlerin halk eđitim merkezlerinden faydalanan gençleri grdkçe ve konuřtukça hem mecaz olarak hem de gerçekte bir grnt ile renklenmesi aslında eđitimle tm dnyanın neřeli, mutlu, huzurlu bir hale dnřmesinin o kapıdan girmek kadar basit olduđunu gsteren bir tanıtım konusu dřnlmřtr.

Grafik tasarım alanlarından olan dijital illstrasyon tezin uygulamasının kullanılmasındaki sebebi uygulamada gsterilen hayal gcnn illstrasyonla canlandırılabilmesidir. İllstrasyon ile gerçekte oluřmayan dřncelerinizi illstrasyon çizererek gerçekteleştirebilirsiniz. Bu sebepten dolayı illstrasyon çok byk bir nem arz etmektedir. Dijital illstrasyon kullanılan tasarımların baskı halini aldıktan sonra kesim ařaması ve yapıřtırmalarla oluřan cut out tekniđi ile bir btn haline getirilmiř olan tasarımı, hazırlanmıř karakterlerin ve nesnelerin hareket ettirilmesiyle fotođraf makinesi yardımıyla fotođraflanarak grntlerin art arda gelmesiyle oluřan stop motion canlandırma tekniđini gerçekteleştirecek genç hedef kitle için oluřturulan bir tanıtım uygulanmıřtır. Fotođrafların art arda gelmesi ile birlikte dijital ortamdaki programlarda hareketlendirildiđinde hareketlere uygun eklenen ses efektleriyle birlikte gerçekte yařamda sunulan ortamın canlandırılması ile hedef kitlenin ilgisini çekmesi açasından çok nemlidir.

Bu çalıřma, halk eđitim merkezlerinden eđitim almak isteyen genç hedef kitleye, halk eđitim merkezi hakkında bilgi sahibi olmak isteyenlere, grafik tasarım alanlarından illstrasyon ve animasyon hakkında gerekli bilgileri almak isteyenlerle ve animasyon tekniklerinden stop-motion, stop motion tekniklerinden cut-out tekniđi literatrlerinden, deneyimlerinden faydalanmak isteyen tm tasarımcılara katkısı oluřturulması açasından ortaya çıkmıř bir tezdur.

## KAYNAKLAR

- Acharya, Poromesh. (1994). *Economic and Political Weekly*. (s.27-30).
- Ahmed, M. (2014). Lifelong Learning in a Learning Society: Are Community Learning Centres the Vehicle In Carbonnier G., Carton M., & King K. (Eds.), *Education, Learning, Training: Critical Issues for Development* (s. 102-125). Leiden; Boston: Brill. Retrieved.
- Akar, İlhan. (2014). *Yaygın Eğitim ve Tarihçesi*. Yeni Türkiye, 58, (s. 563-567).
- Aspin, D.,Chapman, J., Hatton, M. ve Sawano, Y. (2001). *International Handbook Of Lifelong Learning*. Dordrecht / Boston / London: Kluwer Academic Publishers.
- Balcı, Ali. (2018). *Karşılaştırmalı Eğitim Sistemleri*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- Balcı, Mustafa. (2014). *Hayat Boyu Öğrenme - Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi, - Türkiye 'de Mesleki Eğitim Sistemi*. Yeni Türkiye, (s. 568-576).
- Banner, Olivia ve Ostherr, Kirsten. (1999). *Design in Motion: Introducing Science/Animation*. Wayne State University Press. (s.175-192).
- Başgöz, İlhan. (1999). *Türkiye'nin Eğitim Çıkması ve Atatürk*. T.c. Kültür Bakanlığı: *Başvuru Kitapları*.
- Baumgartner, Lisa, Caffarella Rosemary S. ve Merriam Sharan B. (1991). *Learning in Adulthood A Comprehensive Guide*. A.B.D.: John Wiley- Sons, Inc.
- Bendazzi, Giannalberto. *Animation: a World History Volume 2*. (2017). New York: CRS Press.
- Benice, Ateş. (1985). *Canlandırma Teknikleri*. Grafik Sanatı Plastik Sanatlar Dergisi, 1-3, (s. 9-11).
- Boshier, Peter. (2011). *Perspectives of Quality in Adult Learning*. London: Continuum Studies in Education.
- Casson, Herbert N. (2001). *Tanıtım ve Reklam Sanatı*. Toker Yayınları: İstanbul.
- Carroll, Noël. "Mind, Medium and Metaphor in Harry Smith's Heaven and Earth Magic." (1977). *Film Quarterly*, sayı: 31, cilt no: 2, s. 37-44. Jstor, [www.jstor.org/stable/1211787](http://www.jstor.org/stable/1211787).
- Celep, Cevat. (2003). *Halk Eğitimi*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Cılga, İbrahim. (1994). *Gençlik ve Yaşam Niteliği*. Ankara: Damla Matbaacılık.
- Chion, Michel. (1987). *Bir Senaryo Yazmak*. Agora Kitaplığı: İstanbul.
- Coffield, Frank. (1999). *Speaking Truth to Power/ The Learning Society*. Politika Basını: Bristol Üniversitesi.
- Crafton, Donald. (1993). *Before Mickey The Animated Film 1898-1928*. United States of America: University of Chicago Press Edition.
- Cropley, A.ve Knapper, C. (2000). *Lifelong Learning in Higher Education*. USA: Stylus Publishing Inc.
- Dahlman, Carl J. (2007). *Enhancing China's competitiveness through lifelong learning*. Washington: The World Bank.
- Dedeal, Mehmet Naci. (1999). *Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma*. İstanbul: Pusula Yayıncılık ve İletişim Ltd.
- Dienes, Laszlo. (2007). *Slavic Review*, sayı: 66, cilt no: 4, s. 784-785. *Jstor*, [www.jstor.org/stable/20060433](http://www.jstor.org/stable/20060433).
- Dowlatabadi, Zahra ve Winder, Catherine. (2011). *Producing Animation*. USA: Focal Press.
- Ekinci, Yusuf. *Hayat Boyu Öğrenmede Destek Eğitim Kurumlarının Rolü*. (2014). *Yeni Türkiye*, 58, (s. 586-590).
- Erdoğan, Ahmet. (1947). *Yaygın Eğitim ve Sorunları*. Ankara: Türk Eğitim Derneği 11. Eğitim Toplantısı.
- Erdoğan, İrfan. (2015). *Milli Eğitime Dair*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Falk, Gerhard ve Falk, Ursula. (2005). *Youth Culture and The Generation Gap*. New York: Algor.
- Field, J. ve Leicester, M. (2000). *Lifelong Learning Education Across the Lifespan*. London: Routledge Falmer.
- Frierson, M. (1993). The Invention of Plasticine and the Use of Clay in Early Motion Pictures. *Film History*, 5(2), 142-157, from [www.jstor.org/stable/27670717](http://www.jstor.org/stable/27670717).
- Furniss, Mauren. (2013). *Animasyon'un Kutsal Kitabı*. İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları.

- Gasek, Tom. (2017). *Frame by frame Stop Motion. The Guide to Non-Puppet Photographic Animation Techniques*. New York: CRC Press.
- Gedikođlu, Őevket. (1991). *Türkiye’de Yaygın Eđitimden Çađdař Halk Eđitimine*. Ankara : Kadiođlu Matbaası.
- Geray, Cevat. (1970). *Halk Eđitimine Giriř*. Ayyıldız Matbaası.
- Giesen, Rolf. (2019). *Puppetry, Puppet Animation and Digital Age*. New York: CRC Press.
- Greger, N.F.B. ve Przybylska, E.. (2014). *Polonya’da Yetiřkin Eđitimi*. Ankara: Yargı Yayınevi.
- Halas, John ve Whiteaker, Harold. (2009). *Timing for Animation*. USA: Focal Press.
- Hanhardt, John G.. (1981). *Walt Disney and the Revolution in Film Animation*. New York: Whitney Museum of American Art.
- Hiebert, Helen. (2014). *Playing with Pop-ups The Art of Dimensional, Moving Paper Designs*. China: Quarry Books.
- Hulbert, Jennifer, Wetmore, Kevin J. ve York, Robert L. (2006). *Shakespeare and Youth Culture*. USA: New York.
- Hünerli, Selçuk. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.
- Jenss, Heike. (2015). *Fashioning Memory Vintage Style and Youth Culture*. New York: Bloomsbury Academic.
- Kanfer, Stefan. (2000). *Serious Business*. ABD: Da capoPress.
- Kelly, John R. (1974). Socialization Toward Leisure: A Developmental Approach. *Journal of Leisure Research*.
- Kılbař, Őükran. . (1994). *Gençlik ve Boř zamanı Deđerlendirme*. Adana: Çukurova Üniversitesi Basımevi.
- Kılıç, Eřref. (1981). *Halk Eđitiminde Kuram ve Uygulama*. Ankara: Sevinç Matbaası.
- Kerbel, M. (1975). *Frank’s Films. Film Comment, 11 (5), 54-58*. Retrieved, [www.jstor.org/stable/43754433](http://www.jstor.org/stable/43754433).
- Laughey, Dan. *Music&Youth Culture*. (2006). Edinburgh: Edinburgh University.

- Laybourne, Kit. (1998). *The Animation Book*. New York: Three Rivers Press.
- Latchem, Colin. (2018). *Open and Distance Non-formal Education in Developing Countries*. Singapore: Springer Briefs in Open and Distance Education.
- Li, Y. B., Yu, J., Ma, K. & Shi, J. (2007). 3D Paper-cut modeling and animation. *Computer Animation and Virtual Worlds*. 18: 395-403. DOI: 10.1002/cav.188.
- Lown, John. (1985). *Dünyada Yetişkin Eğitime Toplu Bakış*. Ankara: Unesco Türkiye Milli Komisyonu.
- Moore, Samantha ve Wells, Paul. (2017). *The Fundamentals of Animation*. New York: Bloomsbury.
- Okçabol, Rıfat. (2006). *Halk Eğitimi(Yetişkin Eğitimi)*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Oktay, Ayla. (2012). *Eğitim Bilimine Giriş*. Ankara: Belgeç Yayınevi.
- Palmer, D. (1998). *The Animation Book : Cut out animation*. New York : In K. Laybourne (Ed.), Three Rivers Press.
- Perisic, Zoran. (1978). *The Focal Guide to Shooting Animation*. British Library Cataloguing in Publication Data.
- Pikkov, Ülo. (2010). *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallinn: Estonian Academy of Arts.
- Pilling, Jayne. (1997). *A Reader in Animation Studies*. N. America: Indiana University Press.
- Priebe, Ken A. (2011). *The Advanced Art of Stop-Motion*. United States of America: Stacy L. Hiquet.
- Purves, Barry JC. (2008). *Stop Motion Passion, Process and Performance*. Hollanda: Elsevier Ltd.
- Purves, Barry JC. (2010). *Basics Animation -4 Stop Motion*. Switzerland: An AVA Book.
- Purves, Barry JC. (2014). *Stop-motion Animation: Frame Film-making with Puppets and Models*.
- Sanders, Bill. *Youth Crime and Youth Culture in the Inner City*. (2005). USA: Taylor & Francis.

- Sawicki, Mark. (2010). *Animating with Stop Motion Pro*. Burlington, MA: Focal Press/Elsevier.
- Schuetze, Hans G. ve Slowey, M.. (2000). *Higher Education and Lifelong Learners*. London: Christopher Knapper and Arthur Cropley.
- Selby, Andrew. (2013). *Animation (Portfolio)*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Senan, Emre. (1985). *Çizgiden Filme*. Grafik Sanatı Plastik Sanatlar Dergisi, 1-3, (s.12-17).
- Singh, Madhu. (2015). *Global Perspectives on Recognising Non-formal and Informal Learning*. UNESCO Institute for Lifelong Learning Hamburg, Germany.
- Smith, O.W.D. Stanley ve J. H. Shores (1957). *Foundations of Curriculum Development*, USA: Harcourt Brace and World, Inc.
- Su, Haitao ve Zhao Vincent. (2011). *Alive Character Design: for games, animation ve film*. Çin: Youth Press.
- Tanır, Mehmet. (2006). *Türkiye'de halk eğitim hizmetlerinin yönetimi ve halk eğitim merkezlerinin etkililiği üzerine alan araştırması*.
- Temel, Süreyya. (2015). *Stop-Motion Animasyon Nasıl Yapılır ve Örnek Çalışmalar*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Yayınları.
- Tezcan, Mahmut. (2015). *Gençlik Kültür ve Toplum*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tight, Malcolm. (2002). *Key Concepts in Adult Education and Training*. London: Routledge Falmer. London: Routledge Falmer.
- Johnston Ollie ve Thomas Frank. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Disney Edition.
- Uysal, Meral. (2014). *Yaşam Boyu Öğrenme ve Yetişkin Eğitimi*. Yeni Türkiye, 58, (s. 557-562).
- Uysal, Meral ve Yıldız, Ahmet. (2009). *Yetişkin Eğitimi Kuramdan Uygulamaya. (Yetişkin Eğitiminin Tarihsel Gelişimi, Bilir, Mehmet)*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Üstün, Ayşe. (2000). *Halk Eğitimi ve Halk Kütüphaneleri*.
- Yanpar, Yelken, Tuğba. (2014). *Hayat Çapında Öğrenme ve Yükseköğretim Programlarına Yansımaları*. Yeni Türkiye, 58, (s. 577-585).

- Yıldırım, Muhittin. (2009). *Hayat Boyu Öğrenme Kapsamında Yaygın Eğitim ve Halk Eğitimi Merkezleri*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Watson, Louise. (2003). *Lifelong Learning in Australia*. Australian Government: Department of Education, Science and Training.
- Wells, Paul. (1998). *Understanding Animation*. New York: Routledge.
- Wells, Paul. (2002). *Animation and America*. United States: Rutgers University Press.
- Wells, Paul. (2006). *The Fundamentals of Animation*. Switzerland: AVA.
- Whitehead, Mark. (2012). *Animasyon Filmler*. İstanbul: Kalkedon Yayınevi.
- Whitehead, Mark. (2004). *Animation*. Harpenden, Herts: Pocket Essentials.
- Williams, Richard. (2009). *The Animator's Survival Kit*. China: C&C Ofset Printing Co., Ltd.



## **EK 1: Uygulama Çalışmasının CD'si**



Süeda ŞATIR TORUK  
TEZ PROJE.rar