

¹Asel TAZHİBAİ, ²Yerlan ZHİYENBAYEV

¹Yüksek lisans 1.sınıf öğrencisi, Hoca Ahmet Yesevi Uluslararası Türk-Kazak Üniversitesi, Filoloji Fakültesi Türk Filolojisi Bölümü, Türkistan, Kazakistan
(assel.tazhibay@ayu.edu.kz) <https://orcid.org/0000-0002-0256-1536>

²Öğretim Üyesi, Dr., Hoca Ahmet Yesevi Uluslararası Türk-Kazak Üniversitesi, Filoloji Fakültesi Türk Filolojisi Bölümü, Türkistan, Kazakistan (yerlan.zhiyenbayev@ayu.edu.kz)
<https://orcid.org/0000-0001-9234-4780>

**MUZBALAQ ÇİZGİ FİLMİ ÖRNEĞİNDE KAZAK FOLKLOR
KARAKTERLERİNİN ANIMASYON ARACILIĞIYLA HALKA
TANITIMIN ÖNEMİ***

Özet

Halk biliminin asıl konusu, insandır. Eski bir geçmişi olan halk bilimi alanını teşkil eden destan, masal, efsane, halk hikâyesi, bilmece, türkü, fıkra, atasözü hatta alkış-kargışlar da bir milletin yaşayış biçimini, sevinç ve tasasını, gelenek ve göreneklerini, inancını birçok yerde de tarihine rastlarız. İnsanlığın sevgi, saygı, barış, huzur, güven, birlik ve beraberlik vb. kavramlarının hepsi folklorla iç içedir. Vatan ve millet sevgisinin, ahlaki değerlerinin en güzel örneği, folklor ürünlerinde gizlidir. Kısacası bir milletin kültür tarihi hakkında bilgi sahibi olmak için, o milletin kültür ürünlerine bakmak gerekir. Bu ürünlerin gelecek nesillere aktarılmasını sağlamak da folklorun görevidir. Sözü edilen ürünlerden faydalanmak için onların derlenmesi araştırılıp incelenmesi, eski ve yeni unsurların ortaya çıkarılması lazımdır. Bu suretle hem kültürümüzle ilgili çeşitli konulardaki gelişme ve değişimler ortaya çıkar hem de bu konuda bilgisi olan kişilerin yetişmesi sağlanır. Zira tarihini, milli değerlerini bilmeyen bir insanın vatanına ve milletine yararlı olamayacağı açıktır. Bu bağlamda millî folklorun animasyon aracılığıyla genç nesle aktarılmasının önemi büyüktür. Makalede folklorun günümüzde nasıl canlandırıldığı özellikle popüler kültürle birleşerek topluma tanıtılması değerlendirilmiştir. Genç neslimizin gelişmiş teknoloji, hızlı internet ve elektronik kitaplar arasında kendi kökünü unutmaması ve öz kültürü ile gelişmesi Kazakistan'ın geleceği için çok önemlidir. Bu bağlamda Muzbalaq adlı çizgi film zihniyet, yapı, tema, dil ve anlatım açısından tahlil edilerek halk biliminin canlandırılmasına katkısı gösterilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Folklor, Efsane, Animasyon, Manevi Değerler, Kültür, Millî Kimlik.

*Geliş Tarihi: 17 Şubat 2022 – Kabul Tarihi: 29 Mart 2022

Date of Arrival: 17 February 2022 – Date of Acceptance: 29 March 2022

Келген күні: 17 ақпан 2022 ж. – Қабылданған күні: 29 наурыз 2022 ж.

Поступило в редакцию: 17 февраль 2022 г. – Принято в номер: 29 Март 2022 г.

¹Asel TAZHİBAI, ²Yerlan ZHIYENBAYEV

¹Master's first year student, Hoca Ahmet Yesevi International Turkish-Kazakh University, Faculty of Philology, Department of Turkish Philology, Turkestan, Kazakhstan (assel.tazhibay@ayu.edu.kz) ORCID: 0000-0002-0256-1536

²Dr. Hoca Ahmet Yesevi International Turkish-Kazakh University, Faculty of Philology Department of Turkish Philology, Turkestan, Kazakhstan (yerlan.zhyenbayev@ayu.edu.kz) ORCID: 0000-0001-9234-4780

THE IMPORTANCE OF INTRODUCİNG KAZAKH FOLK CHARACTERS THROUGH ANİMATION ON THE EXAMPLE OF THE CARTOON MUZBALAK

Abstract

Folklore is the study of human life. The legends, folk songs, jokes, proverbs, and even curses of this ancient industry symbolize love, respect, peace, tranquility, faith, unity, and solidarity for mankind. The most beautiful example of love for the motherland, the nation and moral values is hidden in folklore. In short, to get information about the history of culture, it is necessary to study the cultural heritage of the people. It is the task of folklore to pass them on to the next generation. In order to revive this cultural heritage, it is necessary to study, analyze them and discover the old and new elements. Thus, there will be developments and changes in various issues related to our culture. At the same time, the growth of self-aware, mature and educated people will be ensured. It is obvious that a person who does not understand the past and spiritual values of his nation will not be useful to his homeland. The article aims to revive folklore today, especially by combining it with popular culture. In the midst of advanced technology and high-speed Internet, it is important to develop the own culture of young people who are beginning to forget their ancestors. In this regard, our article analyzes the mentality, structure, theme, language and appearance of the cartoon Muzbalak as an example and identifies its contribution to the revival of national folklore.

Keywords: Folklore, Myth, Animation, Spiritual Values, Culture, National Identity.

Giriş

Folklor, zaman şartlarına uyum sağlayabilen kültürel mirastır. 21. yüzyılda teknolojik gelişmelere koşut olarak folklor ürünler aktarımı gibi konularda çeşitli değişimler meydana gelmektedir. Asıl kökü sözlü olan folklor, sonradan yazıya geçirilmiştir, günümüzde de radyo ve televizyon gibi araçlar sayesinde tanıtılmaktadır. Folklor, bize atalarımızdan kalan en değerli kültürel mirasımızdır. Folklorun ruhumuzu besleyen, dilimizi ve zihnimizi, kültürümüzü, millî kimliğimizi korumaya yardımcı olan zenginliğin, eski çağlardan günümüze ulaşan halk sanatı olduğu bellidir.

Kültür, zaman koşullarına uyum sağlayabilen dinamik yapıda bir olgudur. Teknolojik gelişmelere koşut olarak kültür aktarımı gibi konularda çeşitli değişiklikler meydana gelmektedir. Örneğin matbaanın icadına kadar olan dönem ile icadından sonraki dönem arasında, kültür aktarımı açısından belirgin bir fark olduğu gibi; teknolojik aletlerin yaygınlaşmasından sonraki dönem arasında da kültür aktarımı açısından büyük farklar vardır. Yazı ve matbaa kavramlarının varlığını bilmeyen kültürleri birinci, televizyon gibi araçların oluşturduğu kültürü ise ikinci sözlü kültür olarak tanımlamaktadır. Bununla birlikte, özellikle internetin toplum yaşamındaki etkinliğinin artması, yeni bir dönem olan dijital kültürü ön plana çıkarmaktadır. Günümüzde elektronik bilgi kaynaklarının kullanılması, elektronik kitapların yayınlanması yaygındır. Ancak halk bilimin tanıtımı açısından yeterli değildir. Halk ürünlerini yeni yöntemlerle halkın bilinciyle tanıştırma görevi çok önemlidir. Kazak animasyonu ve sineması yarım asırdan fazla bir süredir sanat alanında hızlı bir şekilde gelişmemektedir. Bütün bu çabalara rağmen sinema ve animasyondaki folklor karakterlerinin sunulmasında eksikliklerin olduğu görülmektedir. Bu çalışmamızda mitolojik karakterlerin folklordaki rolüne istinaden onların modern kültürle pekiştirilerek sunulması incelenmiştir.

Nitekim insanların tarihsel süreç içerisinde bozkırlarda, köy meydanlarında, evlerde dilden dile aktardığı efsaneler, masallar ve halk hikâyelerinde yaşattıkları 'kahramanlar' ile kültürel hafızadaki yerini sabitlemiştir. Halkın çok sevdiği bu karakterler günümüze efsane, masal, hikâye, roman ya da bir sinema filmi aracılığıyla taşınmıştır.

Animasyon aracılığıyla millî kimlik unsurlarının önemini göstermek çalışmamızın temel amacıdır. Bu bağlamda Kazak animasyonu ile sinema eserlerinde sunulmakta olan folklor ürünlerinin kahramanlarını tanıtmaya gayret gösterilmiştir. Bu kapsamda, çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılarak Muzbalaq çizgi filminin özellikleri ele alınmıştır. Bunun yanı sıra çalışmamızda ele alınan filmlerin içeriğine istinaden çeşitli materyallerin incelenmesi sonucu kültürel değerlere ulaşılmıştır. Kültürü yansıtan öğeler kategorilere ayrılmış ve gösterge bilimsel çözümleme yönteminden de faydalanarak, çeşitli görsel verilerin unsurlarıyla karşılaştırılmıştır.

Çalışmamız şu alt başlıklar altında incelenmiştir:

1. Animasyon ve folklorun bağlantısı;
2. Kazak animasyonunda tasvir edilen folklor ürünlerinin önemi bakımından Muzbalaq çizgi filminin tahlili;

3. Yabancı kültür ürünlerinin Kazak animasyon ve sinemasında azaltmanın önemi;

Kültürel zenginliği ortaya çıkaran folklor ürünleri, günlük hayatımızda birliğimizi, ortak değerlerin sağlamlasında önemli bir iletişim yöntemidir. 21. yüzyılda folklor ürünlerini yaşatmak için onların tanıtılması şarttır. Folklor aktarımının zamanla çeşitliliğinin arttığı ve döneme ayak uydurduğu yadsınamaz bir gerçektir. Efsanelerden çizgi romana, mitolojiden tiyatroya, halk hikâyelerinden sinemaya dönüştürülen anlatımlar uygulamalı halk biliminin mecrasını oluşturmaktadır. Çalışmamızda Kazak animasyonuna konu edilmiş destan, halk hikâyeleri ile masallar ‘mitik’ kahramanlar ekseninde değerlendirilmiştir. Böylece Muzbalaq çizgifilmi örneğinde uygulamalı halk bilimi açısından animasyonun kültürel aktarımdaki rolü gösterilmiştir.

1. Animasyon ve folklor ilişkisi

Kazak mitolojisinin modern kültürle birleşip özellikle sinema ve animasyon dünyasında gelişmesi bir gerekliliktir. İki sanatın birleşmesi ile insanlar tarafından sevilecek iyi eserleri yaratabiliriz. Televizyonun olmadığı dönemlerde hikâyeler gösteri yoluyla anlatılmıştır. Günümüzde de animasyon aracılığıyla hikâye anlatmak popülerdir. Animasyon sayesinde Kazak mitolojisi ve karakterleri halk arasında canlandırılmaktadır.

Bu bağlamda yaklaşık 100 yıllık bir geçmişe sahip olan animasyon, dijital kültürün bir parçası olarak folklor disiplini için yeni bir inceleme alanı olarak düşünülebilir. Dijital yapısından kaynaklı olarak kitlesel erişime imkân tanıyan animasyon, kültür aktarımının en etkili kanalından biridir. Animasyon vasıtasıyla yapılan kültür aktarımı, kimi zaman akıllara kültürel emperyalizm düşüncesini getirirse de 21. yüzyılda kültürel ifade çeşitliliği, yine bu tür çağdaş yapımlarla mümkün olmaktadır [1, s. 330].

Kazak animasyonunun tarihine bakarsak, 1967 yılında «Qarlığaştın quırığı nege ayır» adlı ilk çizgi film hazırlanmıştır. Çizgi filmin Kazak sinemasında yayınlanmaya başlaması Amen Kaydar sayesinde olmuştur. «Qarlığaştın quırığı nege ayır» adlı çizgi filmi hazırlanmadan önce Kazakistan’da çizgi film stüdyosu bile yoktu. Amen Kaydar, bu eserinde Kazak folkloruna dayanmakla birlikte, halk arasında yaygın olan atasözlerini de kullandığı görülmektedir. Bu bağlamda Amen Kaydar’ın animasyon eserleri bu çizgi filmle sınırlı değildir. Daha sonraki yıllarda «Aqsaq Kulan», «Qırıq Ötirik», «Qurılışşı Qojanasır», «Aynakün» ve «Quyırşiq» adlı çizgi filmleri ekranda yerini almıştır. Amen Kaydar gibi

vatansever yapımcılar Sovyetler Birliği döneminde sıkı uygulanan sansür ve sınırlı imkânlarla millî bilinci yükselten ürünler ortaya koyabilmiştir. Günümüzde teknolojilerin hızla geliştiği bellidir. Eski dönemlere nazaran günümüzde folklor ürünlerinden yararlanarak, bilgilendirici ve millî değerleri yücelten daha fazla çizgi filmler meydana getirilebilir.

2017 yılında Kazak animasyonunun 50 yılı kutlanmıştır. Amen Kaydarov'un 1967 yılında hazırlanan "Qarlığaştın kuyruğunege ayır" adlı ilk Kazak animasyonundan sonra J. Danenov ve U. Kıstauova'nın "Alpamıs batır", "Aydahar aralı", E. Abdır Rahmanov'un "Tapkıstar", "Boztorğay", B. Omarov'un "Uş şeber", "Kañbak şal", T. Mukanov'un "Jibek şaşak", "Qayşı", Q. Seydenov'un "Tiginşi men ay", "Qadirdiñ baqıtı" adlı animasyonları halk arasında popüler olmuştur. Görüldüğü gibi animasyon, 21. yüzyılda önemli bir kültür aktarım aracıdır ve kültürün aktarılmasında büyük bir güce ve öneme sahiptir. TV millî kanalarımızda Kazak yapımı folklor ürünlerinin niteliklerini taşıyan çizgi filmlerin yayınlanması gelecek neslimizin kendi kültürünü tanıması açısından önemlidir.

Günümüzde Kazakistan'da çocuklar için Kazakça yayın yapan «Balapan TV» adlı tek kanal vardır. Ancak günümüzde «Balapan TV» kanalında Kazakça yayımlanan animasyonların %40 yabancı dillerden çevrildiği bilinmektedir [2]. Kazakçaya çevrilmesine rağmen, yabancı ülkelerin yapımı olan bu animasyonlarda Kazak millî kimliğini yansıtan niteliklerin bulunmadığını ortadadır. 5–10 yaşında olan bazı çocukların halk masalları ya da millî efsanelerin kahramanları hakkında yanlış bilgiye sahip olmaları bundan kaynaklanmaktadır. Bu sadece «Balapan TV» kanalının değil, tüm toplumun sorumlulukla yaklaşması gereken bir meseledir. Günümüzde elimizdeki imkânlar çerçevesinde gelecek nesil için ata ruhunu hatırlatan ve millî kimliğimizi yansıtan ürünleri meydana getirilmesi şarttır.

Elimizdeki bütün imkânları kullanarak kendi ana dilimizde, folklor ürünlerini kullanarak yeni ve zamana ayak uyduran çizgi filmler hazırlanabilir. Araştırmalara göre 2011 yılında çocukların %38 YouTube internet sitesi aracılığıyla çizgi filmler izlemiştir, 2013 yılında ise, bu oran %72 ve 2017 yılında %84'e kadar yükselmiştir [3]. Ama YouTube sitesini açtığımızda Kazak folklor ürünlerinin niteliğini taşıyan çizgi filmlerin az sayıda olduğunu görebiliriz. Bu bağlamda halk bilimcileri ile animasyon yapımcıları birleşip ortak çalışma yapmaları lazımdır. Böylece bu sorunun çözümü için bir adım atmış oluruz.

Folklor halkın ruhunu yükselten ve ana dilini korumaya yardımcı olan araçlardan biri, atalarımızdan kalan kültürel mirastır. Genç neslin

vatansever olarak yetiştirilmesi, onlar için ilham verici ve yetenekleri için konforlu koşullar yaratmak; ülkenin temel amacıdır. Bu amaca ulaşmak için, ulusal geleneklerimiz dikkate alınmalıdır. Ulusal değer söz konusu olduğunda halk tarafından yüzyıllar boyunca biriktirilmiş hazinelere başvurmamak imkânsızdır. Adından da anlaşılacağı gibi şifahi halk sanatı nesilden nesle aktarılmıştır ve kutsal ruhunu kaybetmemiştir. Günümüzde bu değerli kaynaklar sadece kütüphanelerde ya da müzelerde yer almamalıdır. Aksine her bireyin hissedebileceği alanlarda sergilenmelidir. Çağdaş elektronik bilgi edinme araçları gün geçtikçe gelişmektedir. Bu süreçte sadece okullardaki bilim ve eğitim yeterli değildir. Günümüzde halk bilimcileri değerli millî miraslarımızı gençlerin bilincine aktarmanın yeni yollarını bulması lazımdır. Zira bilim ve teknolojinin hızla geliştiği bu süreçte, geçmişi kaybetmeye başladığımız acı bir gerçektir. Bunun nedeni, Kazak folklor mirasının internetin genişliğinde uygun bir yer tutamamasıdır. Bu doğrultuda yenilikçi teknolojilerin sunduğu imkânları kullanarak, millî değerlerimizin gençler arasında tanıtılmasının sağlanması isabetli olur.

Oğuz'un ifade ettiği gibi [4, s. 48–60], mitlere hayal gücünün ürünleri olarak bakanlar, aslında hayal gücünün nasıl çalıştığını dikkate almamışlardır. Hiç kimse gördüğü, duyduğu ya da okuduğu bir şey tarafından işaret edilmeyen bir şeyle ilgili hayal kuramaz. Yazarlar, şairler kendilerine çeşitli yollardan ulaşan fikirleri seçip birleştirerek hayal gücünün ürünleri olarak değerlendirdikleri unsuru üretirler. Fakat mitleri biçimlendiren ya da kaybedenler bu biçimde davranmamışlardır. Mitler son derece kutsal oldukları için yalnızca kendilerine ilham edildiğine inanılan kişiler tarafından değiştirilmiş ya da üzerlerine bir şey eklenmiştir ki onlar bile söz konusu eklemeleri son derece sınırlı bir biçimde yapmışlardır. Bu düşünceden hareketle 'mitoloji'yi romana, tiyatroya ya da sinemaya uyarılmanın genel anlamda bir rastlantı olmadığı, alana dair bilgi birikimine ve ilgiye sahip kişilerce yapıldığı sonucuna varılabilir.

Bu konuyla ilgili olarak Akçay ve Özcebe görüşlerini şöyle sunmaktadırlar [5, s. 66], çocuğun zihnine çizgi filmlerle giren yabancı görüntüler, ellerinde oyuncak şeklinde sunulur ve hayali dünyayı fetheder. Çocuk baskılarındaki renkli resimlerin yardımıyla, çocuk dünya algısına bağlanır, favori bir karakter, bir taklitçi olur. Yazmayı ve okumayı öğrenen çocuk, folklorunun, elbette büyük bir eğitim kahramanları değil, sürükte televizyondandan gören yabancı kültür kahramanlarına ilgi duyar. Tür, bilgisi yabancı olan çocuğun bilinçaltı böyle oluşur.

Sinema ürünlerinin çoğu toplumun tüketilmesi için yapıldıklarını söylemek hata olmaz. Çağımızın sanatı ve en büyük endüstrilerinden biri

olan sinema, “hatırlamak” ve “anlatmak” gereksinimlerinin gerçekleştirildiği bir platform olarak tarih ya da geçmişle yakın bir bağ içindedir. Tarih duygusunu, “hatırlama” ve “anlatma” yoluyla sürekli yenilemekte ve var etmektedir [6, 33–35].

Kazak ulusal kimliği, dili, kültürü, tarihi, nesilden nesle gelen epik şiirlerinde, aşk destanlarında, efsanelerde, masallarda korunmaktadır. Folklor karakterlerinin portrelerini yapmak, onları canlandırmak ve ilgi çekici hale getirmek, onlar hakkında animasyon filmleri hazırlamak halk sanatına bambaşka renk atar. Millî kimlik ortak medeni fenomene dönüştürebilmelidir. Gelecek neslin Alpamış, Er-Targın, Kobılandı gibi karakterlere benzemek istemesi ya da efsane, destanlarımızdan vatanseverliği, dürüstlüğü öğrenmesi ve örnek alması millî değerlerimize saygı göstermesine büyük katkısı olur.

Folklor ürünlerini sunan araç türlerini ikiye ayrılarak araştırılması mümkündür: Bunlardan biri: efsanelere, mitik görüntülere dayalı araç türleridir. İkincisi ise, geleneksel hayatın içinde büyük önem taşıyan araçlardır. Araç sistemi hakkındaki kaynaklar; sözlü edebiyattaki örnekler, arkeolojik anıtlar, petroglifler ve yazılı kaynaklar olarak bilinir [7, s. 58].

Halk arasında geniş bir şekilde yar alan epik destanlar, aşk şiirleri, efsaneler, kahraman hikâyeleri çocuklar için güzel ve ilginç olabilecek kadar folklor ürünlerimiz vardır. Özellikle olağanüstü güçlere sahip “Alpamış batır”, “Kobılandı batır”, “Kambar batır”, “Er Targın”, “Er Töstik”, aşk destanları Kozı Körpeş – Bayan Sulu”, “Kız Jibek pen Tölegen”, “Leyla-Mecnün”, “Kalkaman-Mamır”, “Ayman-Şolpan”, tarihi eserler “Edige batır”, “Erin”, “Şora batır”, “Arkalık batır”, “Dosan batır” ve başka folklor ürünlerimiz vardır. Âşk destanları da halk arasında çok meşhurdur ve gençlere duygusal olarak etkilebilecek olaylara sahiptir. Tarihî şiir destanlarda, olayları canlandırmaya yardım eder. Tarihte adı geçen kahramanları tanımamıza etkisi olur. Kazak folklorunun baş karakterleriyle tanışması, gençlerin kültürel mirası ile tanışmasına yardım eder, aynı zamanda Türk dünyasının ortak kültürü ile tanışmasına yardım eder. Kazak folklorunun değerli mirasını teşvik etmenin günümüzdeki nesil için halkımızın tarihini, kökünü, millî kimliğini anlamak ve aklında tutmaya büyük katkı sağlayacağına eminiz.

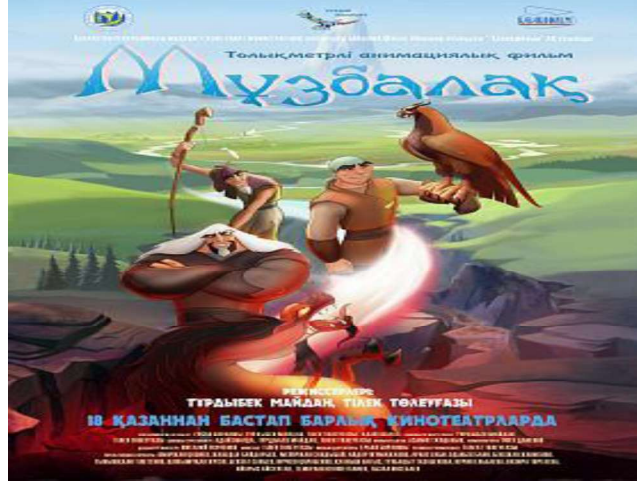
Günümüzde folklor ürünlerinin niteliklerini taşıyan birçok çizgi filmler mevcuttur. “Sak” film stüdyosu hazırlamış olduğu “Koşkar men Teke”, “Kazak eli” çizgi filmleri çocuklar arasında popülerdir. Hatta bu eserler birkaç uluslararası ödül almıştır. Ama Artur ve İgor Kraus’un çekmiş olduğu “Qozı Korpeş- Bayan Sulu”, “Qız Jibek pen Tolegen”, “Er Töstik”,

“Aldar Köse'nin qızıqtı oқиғaları”, pek sevinçle karşılanmamıştır. Onun birçok nedeni vardır. Örneğin “Aldar Kose” eserinde köyün beyi (zengin) ve onu karısının portresi sevimsiz tipte gösterilmiştir. Yani bu Kazak toplumundaki bütün varlıklı (zengin) karakterlerinin imajını etkilemektedir. Bunun yanı sıra animasyonda betimlenen Qız Jibek'in börük altındaki saçlarının dağınık hâlde olması da ters etki yaratmaktadır. Zira Kazak kızı saçı dağınık gezmemiştir. Hatta Kazak kızının saçlarını örgülü hâlde ya da ipele bağlı gezdiği eski kaynaklarda da geçmektedir. Çizgi filmdeki ses ve hareketlerin uyumsuz olması ayrı bir konudur. Bu tür eksiklikler hem yetişkinleri hem de çocuğu ikna edemez. “Er Töstik” çizgi filminde, çocukların algılayamadığı farklı olaylar vardır. “Bögenbay” ve “Kobılandı” batır hakkında hazırlanan çizgi filmler de halkın beğenisine mazhar olamamıştır. Bunlara nazaran “Batırlar” çizgi film serisi biraz daha iyi yapılmıştır.

2. Kazak animasyonunda tasvir edilen folklor ürünlerinin önemi bakımından Muzbalaq çizgi filminin tahlili

Anlatmaya ve göstermeye bağlı edebi metinlerde olay örgüsü yaşanmaz, düzenlenir. Amaç yaşanmış anlatmak değildir. Gerçek hayattan alınan unsurlarla insana özgü bilinmeyen bir gerçekliği, bir hali dile getirmek, bu düzenlemeyle okuyucuda statik yaşantı uyandırmak amaçtır. Amaç insan olarak sanat yapmaktır [8, s. 26]. Bu bağlamda Muzbalaq çizgi filminin tahlilini yaparak, eserdeki millî değerlerin önemini göstermek istiyoruz. Günümüzde de Kazakların millî ruhunu yücelten çizgi filmlerde folklor unsurları ziyadesiyle sunulmaktadır. Bu bağlamda 2018 yılında Turdıbek Maydan ve Tilek Toleugazı tarafından çekilmiş olan «Muzbalaq» animasyonunun manevi yenilenme açısından önemi büyüktür. «Muzbalaq» çizgi filmi profesyonel bir şekilde animasyon dünyasına büyük adım attığı görülmektedir. 2018'de Kulager animasyonu tarafından «En iyi film» olarak seçilmiştir. «Otbasımen birge» 14. Uluslararası Film Festivali'nde jüri tarafından özel ödüle sahip olmuştur. 2019'de Şlingel'deki çocuklar ve gençler arasında düzenlenen 24. Uluslararası Film Festivali'nde Alman Animasyon Filmleri Enstitüsü'nün (DIAF) en iyi animasyon filmi ödülünü kazanmıştır.

Resim 1. Muzbalaq çizgi filminin tanıtım panosu



<https://kazakhfilmstudios.kz/kaz/movies/9505/>

2.1. Zihniyet

Bu animasyonda çoğu animasyonda yer aldığı gibi belli bir zaman içerisinde gerçekleşen olağanüstü olay vardır. Çizgi filmde «erte erte ertede, eşkı jünü börtede» gibi ifadeler, bize tarihi belli olmayan dönemden bahsetmektedir. Çoğu çizgi filmlerde olduğu gibi olağanüstü unsurlar ve motiflere sahip olması skolastik bir zihniyete tabi olduğunu göstermektedir. Eserin olay örgüsü millî mücadele ve Muzbalaq adlı bir kartal ile cesur genç oğlan arasındaki arkadaşlık macerası etrafında gelişir. Gökyüzünde özgür yaşayan kartalın bir insanoğluyula arkadaşlık etmesi (Resim 2), aynı zamanda milleti tehlikeli ejderhadan kurtarması izleyicilerin vatan ve millete olan sevgisini arttırmaktadır. Çizgi filmin olağanüstü unsurları şunlardır: ejderhanın uyanması ve insanları yemesi, kartalın ejderha ile mücadele etmesi, genç cesur oğlanın kartal ile birlikte uçuşması. Aynı zamanda büyük bir arkadaşlıktan ziyade, çizgi filmde örf âdetlerin önemi, büyüklere saygı ve doğaya karşı hürmet gibi önemli konular işlenmektedir.

Resim 2. Muzbalaq adlı kartal ve Aktay adlı delikanlının dostluğunun sergilenmesi



<https://kazakhfilmstudios.kz/kaz/movies/9505/>

2.2. Yapı

2.2.1. Olay örgüsü

Muzbalaq çizgi filminin yapısını üç birime ayırmak mümkündür. **Birinci birim**de, evvel zamanda Şegir adlı delikanlı yüzünden yeraltındaki ejderhanın uyandığı ve yer üstüne çıktığı tasvir edilir. Ejderha, Kazak köylerine alev saçarak ve önüne çıkan insanları yutarak halk arasında korku ve panik yaratır. Yakınları vefat eden köylüler kederlenir. Aynı zamanda alevlenen ateşten çocuğunu korumak isteyen bir kartal ejderha ile savaşır. Kartal ejderhayı yener. Ejderha yeraltına kaçarak. Kartalda çocuğuna alıp uzaklara gider. Ama bu olayın sonu değildir. Köyün şamanı güneş tutulduğunda ejderhanın geri döneceğini ve sadece cesur genç ile kartalın onu yenebileceğini söyler. Bundan sonraki olay örgüsü **ikinci birim** olarak addedilebilir. Şegir ile Aktay adlı delikanlılar Muzbalaq adlı kartalı bulmak için yola çıkarlar. Çetin bir yolculuk yaparak kartalın yuvasına ulaşırlar. Barsakelmes dağının tepesinden Muzbalaq'ı yakalayıp köye getirirler. Ama sert davranan Şegir, bu kartalın kendisine boyun eğmesini ister. Böylece Muzbalaq'ı acımasız bir şekilde ağır taşların altında yemeksiz bırakır. **Üçüncü birim**de ise Muzbalaq'a acıyan Aktay ona yemek verip yanında bulunur. Aktay milletinin hür ve huzurlu yaşaması uğruna mücadele ettiğini Muzbalaq'a anlatır. Sonra Muzbalaq'ı serbest bırakır ve sonsuza dek arkadaş olacağına yemin eder. Çizgi film sonunda Aktay ve Muzbalaq büyük ejderhayı birlikte yenerler ve milletini tehlikeden kurtarır.

2.2.1.1. Kişiler

Muzbalaq çizgi filminin kahramanları: Aktay, Şegir, Muzbalaq, Şaman, Kızır Ata ve köy halkından bazı kişilerden oluşur. Bununla birlikte çizgi filmde ejderha, kartal ve kurtlar ile insanların arasındaki mücadele betimlenir. Çizgi filmin başkahramanı Muzbalaq ve olaylar onun çevresinde gelişir. Çizgi filmde yardımcı kişilerle ilgili ayrıntılı bilgi verilmemiştir. Ancak olay örgüsündeki yardımcı kişilerin söyledikleri sözleri, kıyafetleri ve duruşları millî geleneği yansıtmaktadır. Başkahramanlar iyi ve kötü karakterler olarak ikiye ayrılabilir. Eserde Şegir isimli delikanlı güçlü, cesur ama aynı zamanda nankör, acımasız, bütün şefkati kendine almak isteyen kişi olarak betimlenir. Olay örgüsünün giriş kısmında Şegir'in yüzünden olan tekile canlandırılır. Hem arkadaşı Aktay'ın uyarısına önem vermez hem de yaralı ayağını kutsal nehre gidip yıkar. O sırada onun ayağından akan kan, yeraltına kadar gider ve ejderhayı uyandırır. İyi karakter olarak çağrıştırılan Aktay ise akıllı, sabırlı ve cesaretli olarak tanıtılır. O, sürekli Şegir'e uyarıda bulunur ve onu kötülük yapmaktan korumaya çalışır. Muzbalaq ile yakın arkadaş olur. Muzbalaq, olağanüstü güce sahip olan bir kartaldır. Merhametli arkadaşlar ortak hedef için birleşerek güçlü olurlar. Çizgi filmin sonunda milleti ve arkadaşını ejderhadan kurtarır.

2.2.1.2. Zaman

Animasyonda geçen “evvel zaman içinde”, “gün geçtikçe”, “az gitmişler uz gitmişler”, “güneş tutulana kadar” gibi masala has ifadeler zamanla ilgili kavramlar olmasına rağmen çizgi filmin hangi dönemi işaret ettiğini belirtmez. Ancak çizgi filmin giriş kısmında Şamanizm'in unsurları sergilenmiştir. Örneğin ateşe tapmak, Tanrı'dan yardım istemek ya da ateşin sayesinde gelecek hakkında bilgi almak vb. sahneler vardır. Bu unsurlara dayanarak çizgi filmin olay örgüsündeki ana zamanın daha ziyade İslamiyet öncesi dönemi belirttiği söylenebilir.

2.2.1.3. Mekân

Çizgi filmdeki ilk mekân kavramı olarak dağ, yayla, göl ve köy tasvirleri sergilenir. Gençler yaban koyunları avlamak için dağa tırmanırlar. Sonra Şegir ve Aktay, yayladaki köyüne dönerler. Olay örgüsünün devam eden kısımlarında Muzbalaq'ı tutmak için yola çıkarlar. Eserde genel olarak açık mekânlar tasvir edilmiştir. Bunun yanı sıra çizgi filmde dikkat çekici mekânlar da kullanılmıştır. Örneğin Kokşetav'daki Burabay gölü (Resim 3) ya da Barsakelmes dağı, köyün yerleştiği yayla (Resim 4) gerçekçi bir şekilde gösterilmiştir. Muzbalaq çizgi filmi sayesinde çocuklar Kazakistan'ın güzelliklerini görebilirler.

Resim 3. Burabay Gölü



<https://kazakhfilmstudios.kz/kaz/movies/9505/>

Resim 4. Yayla manzarası



<https://kazakhfilmstudios.kz/kaz/movies/9505/>

2.3. Tema

Bu çizgi filmde insan ve kartal arasındaki duygusal bir bağ söz konusudur. Aktay'ın Muzbalaq'ı özgürlüğe kavuşturması ve onun için iyi bir arkadaş olabilmesi çizgi film boyunca seyirciyi etkiler. Muzbalaq'ın köylüleri korumak için ejderha ile savaşması büyük bir cesurluk imgesini ortaya koyar. Bütün bu olağanüstü olaylar arasındaki küçük detayları da dikkate alırsak her sahnede bir öğretici anlam buluruz. Örneğin, ilk sahnede Şegir'in tertemiz nehre gidip kanlı ayağını orada temizlemesi hem görgüsüzlük hem de doğaya karşı saygısızlıktır. Bunu gören Aktay da bir atasözü söyler: *Ağın sudı bulğama aram bolar, el körmegen bir sumdik jaman bolar*. Türkçe anlamı: *Akan suyu pisletme haram olur, bunun sonucu millet için kötü olur*. Sonraki sahnede iki delikanlı köyüne dönmek için yola çıkar. Köye yaklaştığı zaman Aktay, "Avladığımız hayvanları baba evine götürelim, icazet alalım" diyerek büyüklere saygı göstermek ister. Ancak bu sefer de Şegir onun teklifini kabul etmez ve büyüklere karşı saygısızlık eder. Hatta merhametsiz Şegir, halkın iltifatına tek başına sahip olmayı düşünerek Aktay'ı uçurumdan iter. Kızır Ata'nın yardımıyla Aktay köyüne sağ döner

ve ejderhayla mücadele eder. Bu sahneler iyi davranışların iyilik bulduğunu, kötü hareketlerin ise negatif sonuçlandığını çağırır. Böylece izleyicilere didaktik bakımdan kötülerin cezalandırıldığı ve iyilerin mükâfatlandırıldığı göstermektedir. Eserin yapısındaki birimlerin ortak paydasına istinaden temanın millet sevgisi ve dürüstlük üzerine kurulduğu belirgindir.

2.4. Dil ve anlatım

Duygusal sahnelerle anlatılan bu çizgi film halkın konuşma diliyle hazırlanmıştır. Eserde kullanılan deyimler, kalıp ifadeler, şiirler ve atasözleri olay örgüsüne uygun kullanılmıştır. Bu bağlamda “İyi söz yarım bereket”, “At kulağından aksamaz”, “İyi erkek evde oturmaz” ve “Ölüm isteyen çocuk mezara doğru kaçar” vb. gibi atasözleri kahramanlara cesaret duygusu aşılamak amacıyla söylenmektedir. Çizgi filmin ilk sahnelerinde milletin huzurunu bozan keder anlatılır. Sonra kahramanlar arasında geçen çeşitli diyaloglara yer verilir. Bu diyalogların bir kısmı Aktay ve Şegir, köylüler arasında geçer. Yukarıda da belirttiğimiz gibi çizgi filmde belli bir zaman ve mekân tasvirleriyle ilgili anlatımlar mevcut değildir. Dekoratif unsur olarak sergilenen mekânlarda millî gelenek ve yaşam tarzı yansıtılmıştır. Olayların şarkılarla desteklenmesi eserin kalitesini arttırmaktadır.

Genel olarak Muzbalaq çizgi filmde merhamet edenin her zaman kazanacağı, millî örf ve âdetlerin ve halk arasına yaygın olan yasaklara uymanın önemli olduğu vurgulanmaktadır. Çocukların kelime hazinelerinin artmasında da etkisi vardır. Aynı zamanda Kazakça öğrenmek isteyen yabancılar için de iyi bir sesli kaynak niteliğinde kullanılabilir.

Değerlendirme

Animasyon ve sinema ürünlerinde (öteki) yabancı kültürün etkisini azaltılması (öz) millî değerlerimizin tanıtılması açısından önemlidir. Bu bağlamda bir senaristin, şarkıcının veya sanatçının kültürel bir alt yapıya sahip sanat eseri üretebilmesi için her şeyden önce kültürü bilmesi şarttır. Örneğin, heykeltıraşın bir masal kahramanını heykele uyarlayabilmesi, o kahramanı ayrıntılı bilmesi ile mümkün olur. Günümüz sosyal yaşamında bu tür bilgiler büyük oranda aileden okula geçmiş bulunmaktadır. Bu nedenle okulda öğrenilen bir bilginin sinemaya, animasyona ya da resme dönüşmesi oldukça ihtimaldir. Bu durum da gösteriyor ki, bütünlükçü kültür korumada en önemli kanallardan biri eğitim sistemidir. Eğitim sisteminde kültürün var olması ise, her şeyden öte zorunlu halk bilimi dersinin varlığına bağlıdır. Böylesi bir bilinç ancak bu sayede oluşabilecektir. Halk bilimi ürünlerinin dünyada ve ülkemizde sinema gibi hem eğlenceli hem de geniş kitlelere ulaşan bir araçla izleyiciye ulaştırılması önemli bir husus olarak dikkat çekmektedir. Batı’da Grimm masallarının, Yunan ve Roma

mitolojisinin ünlü kahramanlarının vb. birçok halk bilimi ürününün büyük bütçeler harcanarak beyaz perdeye aktarılması, ülkemizde de son dönemlerde bunlara benzer anlatıların ciddiyle ve profesyonelce sinemaya yansıtılması kuşkusuz bu alana olan ilgiyi artırmaktadır.

Günümüzde yabancı çizgi filmleri izleyerek toplum doğal olarak yabancı kültürün ideolojisi altında kalır ve kendi halkına ait kültür mirasından uzakta kalacaktır. Jamanbayeva'nın ifade ettiği gibi [9, s. 3], millî TV kanallarımızda Kazak halkına ait öz ruhunu, geleneklerimizi hatırlatan, kendi çizgi filmleri yaratmak gerekiyor. Kazakistan'da yurtdışındaki gibi animasyon endüstrisi gelişmemiştir. Animasyon gelecek nesil için mesaj vermek için önemli araçlardan biridir. Bununla birlikte modern kültürün bir parçasıdır. Bir çocuk dış dünyayı gözle tanır. Küçük yaşından beri çizgi film izleyen çocuk, dünyayı animasyon sayesinde öğrenir. Genç neslin yetişmesinde animasyonun büyük rolü vardır. Kazakistan'ın televizyon kanallarında yayınlanmakta olan ünlü çizgi filmlerinin çoğu yurt dışı yapımıdır. Dolayısıyla genç neslin yabancı kültür ideolojisi ile büyüme ihtimali gün geçtikçe artmaktadır. Bu bağlamda millî animasyonun geliştirilmesi önemlidir. Millî kültür, kahramanlar ve folklor unsurlarının halka doğru yöntemlerle uzman kişiler tarafından tanıtılması lazımdır. Günümüzde çocuklar özellikle okul öncesi dönemden başlayarak zamanlarının önemli bir kısmını çizgi film izleyerek geçirmektedir. Televizyon, internet, dergi ve oyuncaklar ile birlikte çocuklar birçok çizgi film karakterlerine ve öğelerine maruz kalmaktadırlar. Geçmişten bugün kadar çocukların karşılaştıkları bu öğelerin çocukların sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimi, sağlığı ve algılarını nasıl etkilediği üzerine birçok araştırma yapılmaktadır. Olumlu ve olumsuz yönde etkilerinin yanı sıra çocukların izledikleri video karakterlerini ve diğer görsel öğeleri oyunlarına, sözel ve çizimsel ifadelerine yansıttıkları görülmektedir. Çocuklar resimlerinde gördüklerini birebir aktarmak yerine o öğe hakkındaki bilgilerini temsil ederler. Bu nedenle çocukların resimleri karşılaştıkları çizgi film karakterlerini nasıl algıladıkları ve neler öğrendikleri hakkında önemli bir bilgi kaynağı olmaktadır. Ayrıca çizgi film izleyen çocuklar çizimlerinde klişe resimler kullandıklarından dolayı yaratıcıları olumsuz etkilenebilmektedir.

Çizgi filmlerde kullanılan profesyonel resimlerin çocukların çizimleri ile karşılaştırılması nedeniyle de kendilerine özgüvenlerini olumsuz etkileyebilmektedir. Yapılan son araştırmalarda çocukların izledikleri çizgi filmlerdeki karakterler, sahne değişimleri ve şiddet üzerinde ilgilerinin odaklandığı görülmektedir [10]. Dolayısıyla çocuklar çizgi filmlerin birçok

yönüyle etkisi altında kalabilmektedir. Diğer yandan çizgi film ve programlarının okul öncesi dönem çocuklarının görsel algılarında olumlu etkilerinin ortaya çıktığı çalışmalarda bulunmaktadır. Çocukların Susam sokağı programı izledikten sonra çeşitli sorulara verdikleri cevaplar çeşitlenmiş, izledikleri olayları görsel olarak hafızalarına aldıkları ve görsel olarak algıladıkları kavramları nesnelleştirebildikleri görülmüştür.

2-7 yaş dönemine denk gelen işlem öncesinde çocukların görsel algılarının daha çok etkili olduğu, nesnelere görüntüsünün etkisinde kaldığı ve nesnenin içeriğinin etkisi yerine görüntüsünün baskın olduğu bilinmektedir. Yetişkinlerden farklı olarak 1-12 yaşlarındaki çocukların zihinsel süreci izledikleri karşısında daha olumsuz etkilenmekte ve korunmasız olabilmektedirler. 5-6 yaş çocuk grubundan oluşan çalışmada çocukların aile üyelerinden fazla çizgi film karakterlerini daha sık andığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç, birçok popüler çocuk filminin görünüşle ilgili mesajlar içerdiği düşünüldüğünde bazı endişelere yol açabilmektedir. Popüler çocuk filmlerini ve videolarını incelediği çalışmanın sonuçlarına göre iyi karakterlerin sıklıkla güzel ve zayıf olarak tasvir edildiği ve çekiciliğinin sosyallik, nezaket, içgörü ve başarı ile ilişkili olduğunu belirtirken kötü olarak nitelendirilen karakterlerin ise obez, çekici olmayan ve acımasızlık gibi karakteristik davranışlar ile gösterilmekte olduğunu ifade etmişlerdir. Örneğin, animasyon filmlerde yer alan savaş sahneleri, yangınlar, aile yakınlarının kaybı, sağlıklı olmayan gıda ürünlerinin tüketilmesine vurgu, ideal vücut oranının vurgulanması, insanüstü özelliklerin çeşitli sempatik karakterlere bürünerek verilmesinin, çocuklar üzerindeki zihinsel, sosyal ve duygusal alanlarını derinden etkilediği düşünülmektedir. Bu nedenle işlem öncesi dönemdeki çocuklar, görüntünün etkisi altında kalmaktadır. Görünen durumun arkasında yer alan gerçekliği görememe durumu yaşanmaktadır. Popüler kültür içerisindeki animasyon filmlerinde sahnelerin (görüntülerin) arkasında var olan ideolojileri ya da gerçekliği okul öncesi dönemi çocuklarının anlaması bilişsel yetenekleri doğrultusunda gerçekleşmeyebilir. Bu filmlerde yer alan basmakalıp denilen ırksal, cinsiyete dayalı ve baskın gücü çocuk fark etmeyebilir. Bu durumları belirleyen ve etkisini görmemizi sağlayan en iyi yöntemlerden birinin, bu yaş grubu çocukları için çizdikleri resimler olduğu söylenebilir.

Sonuç

Zengin bir sözlü ve yazılı kültüre sahip olan Kazak toprağı, sayısız ve çeşitli kahraman tiplerinin doğmasına vesile olmuştur. Böylece birçok halk hikâyesi, masal, destan ve mitler türetilmiştir. Nesilden nesle, önceleri şifahi sonraları yazınsal aktarımlarla süregelmiştir. Zamana ayak uyduran bu

kültürel değerler edebiyata, çizgi romana, sinemaya, tiyatroya uyarlanmış ve sürerliliğine devam etmiştir. Bu modern aktarımın en popüler yolları ise animasyon ve sinemadır. Bir çocuğun eğitimi çeşitli safhalarda, çeşitli kişiler tarafından gerçekleştirildiği için kültürel eğitimi de tek yönde incelemek mümkün değildir. Başta aileler olmak üzere öğretmenlerin çeşitli kurumlar tarafından tertiplenen konferans, panel, seminer, açık oturum vb. yollarla kültür ürünlerimiz ve eğitici yönleri üzerine bilgilenmeleri sağlanabilir. Böylece eğitecekleri çocuklara kazandırmak istedikleri konuları kültür ürünlerinde iz bırakmış kişi, olay, yer vb. unsurlarla birleştirerek verecekler, yani öğretimi kültür öğeleriyle gerçekleştirebileceklerdir. Ayrıca özel ya da resmî kurumlar tarafından gerçekleştirilen çocuk yayınları, filmler, televizyon programları hatla bilgisayar oyunları bile kültür tarihimizden önemli motifleri işleyebilirler. Bu bağlamda çalışmamızın ana bölümünde yabancı üretimden ziyade yerli animasyonun manevi değerlerimizi öğretme açısından etkisini göstermeye çaba gösterdik. Örnek olarak sunduğumuz Muzbalaq adlı çizgi filmin manevi yenilenme açısından önemi açıklamaya çalıştık. Bu tür animasyonların millî folklorun tanıtımında rolü büyüktür. Sonuç olarak diyebiliriz ki hangi yaş grubunda olursa olsun her çocuğun manevi değerlerini, geçmişini, dilini, dinini, bütün hususların dünkü ve bugünkü durumlarını mukayese etmek ve ortaya çıkarmak folklor ile çeşitli bilim dallarının iş birliği ile mümkündür. Bunun çeşitli gruplara aktarılması ise her grubun yaşına, özelliklerine ve kültür seviyesine göre bazen sadece bilgi verirken bazen de eğlendirirken öğretilir. Zira öz kültürünü, yani kendini tanımayan insanın çevresine faydalı olamayacağı açıktır. İyi bir gelecek için iyi bir kültür eğitimi şarttır. Bu girişimin en iyi biçimde folklor ürünlerinin aracılığıyla sunulmasının isabetli olduğu kanaatindeyiz.

Kaynaklar

1. Aslan, E. Dijital Kültürde Kültür Aktarımı: Rafadan Tayfa Dizisinde Aşure Günü Örneği. 9. Milletlerarası Türk Halk Kongresi. 20-23 Kasım.-Ordu, 2018. –229-336 s.
2. «Balapan» арнасының анимациялық жобалары АҚШ пен Латын Америкасында көрсетіледі» (Balapan kanalının animasyon projeleri ABD ve Latin Amerika'da gösterilecek). Yayına hazırlayan: A.Sardarbek https://forbes.kz/life/observation/balapan_arnasyinyi_animatsiyalyi_jobalaryi_ash_pen_latyin_amerikasyinda_krsetled/ (Erişim tarihi:21.09.2021).
3. «Роковые яйца: почему так популярен детский ютуб и кто его создает» (Ölümcül yumurtalar: Çocuklar için YouTube neden bu kadar popüler ve onu kim yaratıyor) Hazırlayan: A.Tumina. <https://knife.media/kidstube/> (Erişim tarihi: 02.10.2021).
4. Oğuz, Ö. *Küreselleşme ve Uygulamalı Halkbilimi*, Akçağ Yayıncılık. -Ankara,2002.-181 s.

5. Akçay D. ve Özcebe H. Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi//*Çocuk Dergisi*. 2012; 12(2). –66-71 s.
6. Öztaş, S. Tarih Öğretiminde Filmlerin Kullanımı//*Tarih Öğretiminde Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı*, Pegem Akademi. Ankara, 2012. - 284 s.
7. Kalish, A. ve Terekbayeva, J. Kazak Türklerinin Folklor Kaynaklarına Göre Efsanevi ve Geleneksel Taşıtlar. *Milli folklor* 117, - 57-77 sayfa. (AHCI, Scopus index)
8. Aktaş, Ş. Anlatma Esasına Bağlı Metinlerin Tahlili. Teori ve Uygulama. Kurgan Edebiyat. -Ankara, 2013. - 220 s.
9. Жаманбаева, Н.Ж., Хожамбердиев О.К. Қазақ анимация өнеріндегі тақырыптық ісденістер // *XV Материали международна научна практична конференция «ключови въпроси в съвременната наука»*, 15 - 22 април, -София, 2019. - стр. 1-3.
10. Ниязбаев К. Абай КЗ «Қазақтың дастаны мен анызы дайын мультфильм». Сухбатты жүргізген Б.Қуаныш. <https://abai.kz/post/16052> (Ерісім tarihi: 10.10.2021).

Андатпа

Фольклор – адамзаттың тұрмысын зерделейді. Бұл көне саланың құрамындағы аңыз, халық әндері, әзілдер, мақал-мәтелдер, тіпті алғыс-қарғыстар, түптеп келгенде, адамзатқа деген сүйіспеншілік, құрмет, бейбітшілік, тыныштық, сенім, бірлік пен ынтымақтастықты меңзейді. Отанды, ұлтты сүюдің және адамгершілік құндылықтардың ең әдемі үлгісі фольклорлық туындыларда жасырылған. Қысқасы, мәдениеттің тарихы туралы ақпаратқа ие болу үшін халықтың мәдени мұрасын зерделеу керек. Оларды кейінгі ұрпаққа жеткізу фольклордың міндеті. Аталған мәдени мұраны жаңғырту үшін оларды зерттеп, талдап, ескі және жаңа элементтерін ашу қажет. Ұлттық мәдениетіміздің дамып өркендеуі үшін заманауи технологияның ұтымды қолданылғаны жөн. Осы тұрғыда анимациялық өнімдердің ұлттық құндылықтарымызды дәріптеуі – жас буынның патриоттық сезімін оятары сөзсіз. Себебі ұлтының өткені мен рухани құндылықтарыңжете түсінбегенкісі өзінің туған жері мен Отанына пайдалы болмайтыны анық. Мақалада фольклорды бүгінде жандандыру, әсіресе оны көпшілік мәдениетімен ұштастыру арқылы қоғамға енгізу мақсат етілген. Озық технология мен жылдам интернетарасында ата тегін ұмыта бастаған жастардың өзіндік мәдениеттілігін дамыту өте маңызды. Осы тұрғыда мақаламызда үлгі ретінде «Мұзбалақ» атты мультфильм менталитеті, құрылымы, тақырыбы, тілі мен көрінісі тұрғысынан талданып, ұлттық фольклордың жандануына қосқан үлесі айшықталды.

Кілт сөздер: Фольклор, миф, анимация, рухани құндылықтар, мәдениет, ұлттық болмыс.

(А. ТӘЖІБАЙ, Е. ЖИЕНБАЕВ. «МҰЗБАЛАҚ» МУЛЬТФИЛЬМІ ҮЛГІСІНДЕ ҚАЗАҚ ФОЛЬКЛОРЛЫҚ КЕЙІПКЕРЛЕРІН АНИМАЦИЯ АРҚЫЛЫ КӨРЕРМЕНГЕ ТАНЫТУДЫҢ МАҢЫЗЫ)

Аннотация

Фольклор - это исследование человеческой жизни. Легенды, народные песни, анекдоты, пословицы и даже проклятия этой древней индустрии символизируют любовь, уважение, мир, спокойствие, веру, единство и солидарность человечества. Прекраснейший образец любви к Родине, нации и нравственным ценностям скрыт в фольклоре. Одним словом, чтобы получить информацию об истории культуры, необходимо изучать культурное наследие народа. Задача фольклора - передать их следующему поколению. Чтобы возродить это культурное наследие, необходимо изучать, анализировать его и открывать старые и новые элементы. Таким образом, будут происходить разработки и изменения в различных вопросах, связанных с нашей культурой. При этом будет обеспечен рост сознательных, зрелых и образованных людей. Очевидно, что человек, не понимающий прошлого и духовных ценностей своего народа, не будет полезен своей Родине. Статья направлена на возрождение фольклора сегодня, особенно путем его интеграции в популярную культуру. Среди передовых технологий и высокоскоростного Интернета важно развивать собственную культуру молодых людей, которые начинают забывать своих родителей. В связи с этим в статье анализируется ментальность, структура, тематика, язык и внешний вид на примере мультфильма Музбалак и определяется его вклад в возрождение национального фольклора.

Ключевые слова: фольклор, миф, мультипликация, духовные ценности, культура, национальная идентичность.

(А.ТАЖИБАЙ, Е. ЖИЕНБАЕВ. ВАЖНОСТЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ КАЗАХСКИХ НАРОДНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ЧЕРЕЗ АНИМАЦИЮ НА ПРИМЕРЕ МУЛЬТФИЛЬМА «МУЗБАЛАК»)