

Çocuk animasyonlarında kültürel anlamın televizyon anlatısı ve grafik tasarım yoluyla yapılandırılması: Harika Kanatlar örneđi

The construction of cultural meaning in children's animations through television narrative and graphic design: The case of Wonderful Wings

Özge Çepni Aktaş¹ , Özlem Kum^{2*} 

¹ Tokat Gaziosmanpařa University, Erbaa Vocational School, Dept. of Audiovisual Techniques and Media Production, Tokat, Türkiye

² Tokat Gaziosmanpařa University, Erbaa Vocational School, Graphic Design Department, Tokat, Türkiye

Özet: Bu arařtırma, çocuklara yönelik animasyon yapımlarında kültürel anlamın grafik tasarım aracılıđıyla nasıl yapılandırıldıđını görsel-iřitsel anlatı bağlamında incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın örneklemini, uluslararası dolařıma sahip Harika Kanatlar (Super Wings) animasyon dizisinin birinci, ikinci ve üçüncü sezonlarında yer alan ve Türkiye'de yayınlanmış toplam 144 bölüm oluşturmaktadır. Arařtırma, nitel arařtırma yaklařımı çerçevesinde yürütülmüş; veri toplama ve çözümleme sürecinde görsel-iřitsel içerik analizi yöntemi benimsenmiştir. Analiz sürecinde bölümler; karakter tasarımları, mekân illüstrasyonları, simgesel nesnelere, tipografik öğeler ve iřitsel göstergeler bağlamında değerlendirilmiştir. Bu çerçevede, her bölümde temsil edilen ülke ya da bölgeye iliřkin kültürel unsurların anlatı içindeki rolü kadar, bu unsurların televizyonun zamansal akışına ve çocuk izleyicinin algısal özelliklerine uygun biçimde grafik tasarım yoluyla nasıl sadeleřtirildiđi ve tekrarlanabilir görsel-iřitsel kodlara dönüřtürüldüğü üzerinde durulmuştur. Bulgular, dizide kültürel temsillerin ayrıntılı ya da betimleyici anlatımlar yoluyla deđil; çocuk izleyicinin algı düzeyine uygun, televizyon yayıncılıđına özgü hızlı tanınabilir ve görsel olarak kolay çözümlenebilir göstergeler aracılıđıyla yapılandırıldıđını ortaya koymaktadır. Özellikle mekân tasarımlarında, belirli cođrafyalara özgü mimari yapılar, dođal çevreler ve kamusal alanlar kültürel bağlamın temel taşıyıcıları olarak öne çıkmaktadır. İřitsel kodlar ise çođunlukla selamlařma ifadeleri ve kısa sözlü göstergeler aracılıđıyla kültürel bağlamı destekleyici bir iřlev üstlenmektedir.

Anahtar Sözcükler: Grafik tasarım, kültürel temsil, çocuk animasyonları, görsel-iřitsel içerik analizi, televizyon yayıncılıđı, görsel kodlama

Abstract: This research aims to examine how cultural meaning is constructed through graphic design in animation productions aimed at children within the context of audiovisual narrative. The sample of the study consists of a total of 144 episodes from the first, second, and third seasons of the internationally distributed Super Wings animation series that have been broadcast in Turkey. The research was conducted within the framework of a qualitative research approach; the audiovisual content analysis method was adopted in the data collection and analysis process. During the analysis process, the episodes were evaluated in terms of character designs, setting illustrations, symbolic objects, typographic elements, and auditory indicators. Within this framework, the study focused on the role of cultural elements representing the country or region depicted in each episode within the narrative, as well as how these elements were simplified through graphic design and transformed into repeatable audiovisual codes in a manner appropriate to the temporal flow of television and the perceptual characteristics of child viewers. The findings reveal that cultural representations in the series are not constructed through detailed or descriptive narratives, but rather through indicators that are quickly recognisable and visually easy to decipher, tailored to the cognitive level of the child viewer and specific to television broadcasting. Particularly in spatial designs, architectural structures, natural environments, and public spaces specific to certain geographies stand out as fundamental carriers of cultural context. Auditory codes, on the other hand, mostly serve a function that supports cultural context through greetings and brief verbal cues.

Keywords: Graphic design, cultural representation, children's animations, audiovisual content analysis, television broadcasting, visual coding

Citation: Çepni-Aktaş, Ö. & Kum, Ö. (2026). The construction of cultural meaning in children's animations through television narrative and graphic design: The case of Wonderful Wings. *International Journal of Communication and Art*, 7(17), 21-37.

Extended Abstract

In today's rapidly advancing digital transformation, children's animations have evolved beyond simply offering entertaining content to play an important role in transmitting cultural representations to audiences. In this context, television narratives and graphic design elements emerge as the primary tools for conveying cultural meanings to child viewers. In an increasingly digital media environment, animation series have become powerful communication tools by simplifying cultural elements through visual and auditory means, making them suitable for the perceptual level of children. This study examines the role of television narratives and graphic design in the production of cultural meanings using the Super Wings (Harika Kanatlar) animation series as a case study. The research focuses on how visual design elements (character designs, setting illustrations, symbolic objects, typography) and auditory codes influence how children perceive and internalize cultural representations. The study highlights the strategic importance of television broadcasting and graphic design in effectively conveying cultural representations to young viewers. Future research aims to expand on these findings by exploring how similar mechanisms operate in other children's animations, further examining the role of graphic design in shaping children's understanding of their cultural world.

Purpose and Scope: This research aims to examine how cultural meaning is constructed in children's animation through television narratives and graphic design, using the international animation series Super Wings (Harika Kanatlar) as a case study. The study investigates how visual and auditory elements within the series convey cultural representations tailored to young audiences, focusing on how these representations are simplified and transformed into visually recognizable, easily interpretable codes suited to the cognitive level of children. The research examines the role of graphic design in the creation of these cultural representations, considering the pedagogical and communicative functions of animation.

Method: The study adopts a qualitative research approach, utilizing audiovisual content analysis to systematically evaluate 144 episodes from the first three seasons of Super Wings aired in Turkey. Episodes are analyzed based on predefined categories, focusing on visual design elements such as character design, setting illustrations, symbolic objects, typographic elements, and auditory codes. The research assesses how cultural elements specific to each depicted country or region are simplified and encoded into repeatable visual-auditory patterns that align with television's temporal flow and the perceptual characteristics of child viewers.

Findings: The study reveals that cultural representations in the series are not constructed through detailed or descriptive narratives, but rather through simplified, recognizable visual and auditory codes that are easy for children to process. The research highlights the role of spatial designs, such as geographical features, architectural structures, and public spaces, as key carriers of cultural context. Auditory codes, including greetings and brief verbal cues, function to support the cultural context. Moreover, the study demonstrates that graphic design in children's animations goes beyond aesthetics, functioning as a fundamental tool for communication in shaping and transmitting cultural meanings within the context of television broadcasting. This visual coding process plays a crucial role in creating cultural familiarity and promoting long-term memory retention of cultural representations among young viewers.

Conclusion: This research concludes that children's animation series like Super Wings exemplify the role of graphic design as not only an aesthetic arrangement but also a vital element in the production and transmission of cultural meaning. Television narratives, in addition to content transmission, play a key role in delivering cultural meanings through visual and auditory codes to child audiences. The study highlights how graphic design and television narratives work together to present cultural representations in a way that is easily understood and internalized by children. Moreover, television's continuous flow and narrative features allow cultural representations to be presented in a rapidly recognizable and effective manner. The collaboration between graphic design and television narrative helps children learn cultural meanings more easily and enables them to contextualize these representations within their own societal frameworks. The findings underscore the significance of graphic design's role in intercultural communication and its importance in conveying cultural values to young viewers. Future research can expand these findings by exploring similar mechanisms in other children's animation series, further enhancing the interaction between television broadcasting and graphic design.

Giriş

Bu araştırma, çocuk animasyonlarında kültürel anlamın televizyon anlatısı ve grafik tasarım aracılığıyla nasıl yapılandırıldığını incelemeyi amaçlamaktadır. Günümüzde animasyon yapımları, yalnızca eğlence sunan içerikler olmanın ötesine geçerek kültürel değerlerin aktarımında etkili birer medya aracı haline gelmiştir. Çocuklara yönelik medya içeriklerinde kültürel unsurların aktarımı çoğunlukla doğrudan anlatımlarla değil, görsel ve işitsel göstergeler aracılığıyla gerçekleşmektedir. Bu durum, çocuk izleyicinin algısal ve bilişsel özellikleri göz önünde bulundurulduğunda, anlamın sadeleştirilmiş ve hızlı kavranabilir biçimlerde sunulmasını gerekli kılmaktadır.

Bu süreçte televizyon anlatısı, süreklilik ve tekrar özellikleri sayesinde belirli anlam kalıplarının pekişmesine katkı sağlarken; grafik tasarım unsurları, bu anlamın görsel olarak düzenlenmesini ve izleyiciye uygun biçimde aktarılmasını mümkün kılmaktadır.

Animasyon dizileri, farklı kültürlere ait öğeleri sembolik ve görsel kodlar aracılığıyla yeniden yapılandırarak çocukların algı düzeyine uygun hale getirir. Bu yönüyle animasyonlar, kültürel temsillerin sadeleştirilerek yeniden üretildiği ve dolaşıma sokulduğu önemli medya metinleri olarak değerlendirilebilir. Bu çalışma kapsamında, Harika Kanatlar animasyon dizisi örneği üzerinden kültürel unsurların nasıl görsel-işitsel yapılar içerisinde yeniden düzenlendiği ve bu yapıların çocuk izleyici üzerindeki anlamlandırma sürecine nasıl katkı sağladığı analiz edilmektedir.

İletişim Teorileri ve Görsel-İşitsel Anlatının Çocuk Programlarındaki Yeri

İletişim, bireyin toplumsal varoluş gereksiniminden doğan ve anlamların paylaşılmasına dayanan bir süreçtir (Zillioğlu & Yüksel, 2008, s. 4; Fiske, 2010). Bu süreç, yalnızca mesaj aktarımından ibaret olmayıp bireysel ve kültürel boyutları kapsayan çok katmanlı bir etkileşim alanı olarak değerlendirilmektedir (Eroğlu, 2024, s. 6). Anlam, bu etkileşim içerisinde hazır bir biçimde iletmekten ziyade; dilsel, görsel ve işitsel göstergeler aracılığıyla yapılandırılmakta ve alıcı tarafından kültürel bağlam içinde yeniden yorumlanmaktadır (Erdoğan, 2015, s. 65). Bu noktada ortak kodlar ve referans çerçeveleri, anlamın kurulmasında belirleyici bir rol üstlenmektedir. Medya ise bu sürecin yalnızca iletim aracı değil, anlamın üretildiği ve yeniden şekillendirildiği bir alan olarak öne çıkmaktadır (Mutlu, 2005, s. 18). Özellikle televizyon yayıncılığı, süreklilik ve tekrar mekanizmaları aracılığıyla kültürel anlamların pekişmesine ve dolaşıma girmesine katkı sağlamaktadır (Kara, 2013, s. 89).

İletişim: Televizyon Anlatısının Çocuk Animasyonlarındaki Rolü

Televizyon, görsel ve işitsel öğelerin eş zamanlı kullanımıyla anlam üreten bütüncül bir anlatı ortamı sunmaktadır. Özellikle çocuk animasyonlarında görsel-işitsel iletişim, anlatının anlaşılabilirliğini artırmakta ve kültürel kodların tekrar yoluyla içselleştirilmesini sağlamaktadır. Medya metinlerinde anlam, yalnızca dilsel ifadelerle değil; görsel imgeler, ses, müzik ve ritim gibi işitsel öğelerin birlikte kullanımıyla yapılandırılmaktadır. Geçer'e göre medya, başlangıçtaki eğitici işlevinin ötesine geçerek görsel-işitsel çekicilik üzerinden anlam üretmeye yönelmiştir (Geçer, 2013, s. 70). Televizyonun anlatı dili, süreklilik, akış ve eğlence odaklı sunum ilkeleriyle şekillenmekte; bu yapı izleyiciyi derinlikli düşünmeden çok haz ve tüketime yöneltmektedir (Postman, 2012, s. 135). Yeşil Tunay'ın da belirttiği üzere, medya içerikleri bireyin serbest zaman pratikleri içinde tüketilmekte ve kültürel temsiller bu süreçte içselleştirilmektedir (Yeşiltuna, 2015, s. 116). Bu bağlamda çocuk animasyonları, kültürel anlamın tekrar eden görsel-işitsel kodlar aracılığıyla üretildiği ve aktarıldığı önemli televizyon metinleri olarak değerlendirilebilir.

Grafik Tasarım, Görsel Kodlama ve Kültürel Temsillerin Çocuk Animasyonlarındaki Rolü

Grafik tasarım; renk, biçim ve tipografi gibi görsel unsurlar aracılığıyla anlamın yapılandırıldığı ve kültürel temsillerin üretildiği temel bir iletişim alanıdır. Özellikle çocuk animasyonlarında bu unsurlar, kültürel ve eğitsel içeriklerin sadeleştirilerek daha anlaşılır ve

sezgisel biçimde aktarılmasını mümkün kılmaktadır. Günümüzde tasarım, estetik bir düzenlemenin ötesine geçerek toplumsal anlamların yeniden üretildiği bir iletişim pratiğine dönüşmüştür (Yeşiltuna, 2015, s. 156). Modern toplumda kimlik ve yaşam pratikleri, doğrudan gerçeklikten ziyade kültürel uzlaşıyla oluşturulan görsel temsiller üzerinden şekillenmektedir (Giddens, 2018, s. 38; Laughey, 2018, s. 85). Bu bağlamda kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması, görsel imgeleri algı dünyasının merkezine yerleştirmiş; grafik tasarım ise bu temsillerin doğal ve kaçınılmaz olarak algılanmasına katkı sağlamıştır (Çakır, 2014, s. 130).

Çocuk animasyonlarında karakter ve mekân tasarımlarında kullanılan tekrar eden görsel kalıplar, toplumsal değerlerin erken yaşta içselleştirilmesine zemin hazırlarken, tasarımın temel öğeleri hangi anlamların öne çıkarılacağını belirleyen önemli araçlar olarak öne çıkmaktadır (Çakır, 2014, s. 131; 150; 154). Bu süreçte bireyin yaşam öyküsü, giderek medya temelli imgeler ve tüketim kültürüyle ilişkili yapılar üzerinden yeniden şekillenmektedir (Crary, 2015, s. 63).

Televizyon ve Animasyonlarda Grafik Anlatı

Televizyon ve animasyon yapımlarında grafik anlatı, görsel ve işitsel öğelerin bütünleşmesiyle anlamın yapılandırıldığı ve izleyiciyle kurulan ilişkinin biçimlendiği temel bir iletişimsel yapı olarak değerlendirilmektedir. Animasyon dizilerinde renk, biçim ve hareket gibi unsurlar, anlatının ritmini ve anlam akışını yönlendirirken; dijital teknolojilerin sunduğu derinlik ve gerçekçilik, görsel anlatımın etkisini artırmaktadır (Kırık & Kozan, 2015, s. 305–306; 308). Bu yapımlar, soyut kavramları somutlaştırarak çocukların öğrenme süreçlerini desteklemekte; tekrar eden tasarım kalıpları ise anlamın zihinsel olarak pekişmesine katkı sağlamaktadır (MEB, 2014, s. 30). Bu bağlamda grafik anlatı, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda pedagojik ve kültürel anlam üretimini destekleyen bir iletişim aracı olarak öne çıkmaktadır (Mutlu, 1995, s. 35; Varol Ergen, 2014, s. 67).

Televizyonun Kültürel Temsil Üretme İşlevi

Televizyon, görsel-işitsel anlatı yapısıyla kültürel temsillerin üretildiği ve dolaşıma sokulduğu temel bir mecradır. Tekrar eden anlatı kalıpları ve görsel motifler aracılığıyla toplumsal değerleri doğal birer gerçeklik olarak sunan televizyon, süreklilik esasıyla bu temsillerin içselleştirilmesini sağlar. Yalnızca içerik aktaran bir araç değil, kültürel anlamların yeniden üretildiği bir alan olan televizyon, kullanım biçimine göre yaratıcılığı da destekleyebilmektedir (Kaptan, 2008, s. 55). Özellikle çocuk animasyonlarındaki karakter tipleri ve davranış kalıpları, kültürel normların erken yaşta kalıcı hâle gelmesini sağlamaktadır. Hayatı algılama biçimlerini üreten bir kültürel aygıt olarak işlev gören televizyon (Çakır, 2014, s. 78), animasyonlar aracılığıyla toplumsal rollerin ve değerlerin sezgisel düzeyde içselleştirilmesine merkezi bir katkı sunmaktadır.

Çocuk Yayıncılığı ve Uluslararası Animasyonlarda Kültürel Aktarım

Çocuk yayıncılığı, eğlence ile eğitsel-kültürel aktarımı bir arada yürüten özel bir alan olup, animasyon dizileri bilişsel düzeye uygun sade anlatılar ve tekrar eden görsel kalıplar aracılığıyla çocukların dünyayı algılama biçimlerini yönlendiren güçlü araçlar olarak öne çıkmaktadır. Görselliğe dayalı yapısıyla televizyon, anlamın çoğu zaman sorgulanmadan kabul edildiği bir mecra haline gelmekte ve eğitsel içeriklerin eğlence ile bütünleşmesini sağlamaktadır (Çakır, 2014, s. 68; Yeşiltuna, 2015, s. 194). Uluslararası animasyonlar ise evrensel anlatı yapıları ve ortak görsel kodlar aracılığıyla kültürel sınırları aşmakta; karmaşık kültürel unsurları sadeleştirilmiş semboller ve karakter tipleri üzerinden sunarak görselliği daha kolay tanınabilir hale getirmektedir. Bu durum, Harika Kanatlar gibi küresel yapımlarda açık biçimde görülmekte; farklı coğrafyaların renkleri ve sembolik objeler aracılığıyla temsil edilmesiyle evrensel bir görsel dil oluşturulmaktadır. Böylece kültür, pedagojik açıdan erişilebilir ve kolay tüketilebilir bir formda sunulurken çocuk izleyicide küresel farkındalık oluşumuna katkı sağlamaktadır (Geçer, 2013, s. 160; 67).

Grafik Tasarımın Kültürel Anlam Üretimindeki Rolü

Görsel Kodlama ve Göstergebilim

“Gösterge” kavramı, dil felsefesi alanında temel ve belirleyici kavramlardan biri olarak değerlendirilmektedir. Göstergeye ilişkin tarihsel süreçte, Amerikalı düşünür Charles Sanders Peirce’ün ortaya koyduğu yaklaşımlar önemli bir yer tutmaktadır (Özmkas, 2009, s.32). Yaşamın tüm alanlarında kullanılan göstergeler, insanın diğer insanlarla ve doğayla kurduğu iletişimi destekleyen uyarıcılar olarak işlev görür (Çulha, 2011, s. 409). Her ne kadar tarih boyunca iç içe geçmiş semboller farklı dönemlerde farklı anlamlar kazansa da, anlamlandırma ve ifade sürecinde kendilerine özgü bir iletişim biçimi geliştirmişlerdir. Bu semboller bazen bir duvar süslemesinde, bazen bir çini tabağın üzerinde, bazen de bir kilim dokumasında karşımıza çıkar. Her sembol, doğasında gizemli ve içe dönük bir özellik taşır; bu durum, ona kendiyle uyumlu ve içsel olarak özüne bağlı bir karakter kazandırır (Uçar, 2004, s. 33). Bu göstergeler, tüketicinin gözünde bir markanın kimliğini oluşturan değerler sistemini iletmenin ötesinde, kitlesel bellekte yer eden simgesel hafızadaki marka algısını da şekillendirir. Barthes’in (1964) ortaya koyduğu mit kavramı, göstergebilimsel açıdan bu sürecin anlaşılmasına temel bir çerçeve sağlar. Barthes’e göre, görsel göstergeler yalnızca nesnelere temsil etmekle kalmaz; aynı zamanda bu nesnelere aracılığıyla aktarılan toplumsal, kültürel ve tarihsel anlamları da taşır (Işık, 2025, s.841). İmgeler, belirli bir kültüre ait bir öğeden kaynaklanan çeşitli bilişsel ve yüzeysel anlamlar taşıyabilir. Tasarımcılar, sıklıkla simgesel içerikleri bilinçli olarak tasarımlarına dâhil ederek, mesajın dolaylı yoldan iletilmesini sağlarlar. İzleyiciye iletiyi aktarmak için imgelerin genellikle sınırlı bir zamanı vardır; bu nedenle anlamı hızlı ve etkili bir şekilde iletebilmek amacıyla farklı araçlar kullanılır. Tasarımcı, imgenin hedeflenen mesajı doğru biçimde aktarabilmesi için bu bölümde ele alınan uygulamaları dikkate almalıdır, aksi takdirde istenmeyen yanlış yorumlamalar ortaya çıkabilir. Sunulan imgeler üzerinde bilinçaltı anlamlar da oluşturulur (Ambrose & Harris, 2013, s.66).

Grafik Tasarımda Kültürel Temsil: Sembolik Anlamın Yapılandırılması

Renk, sözsüz iletişimin en doğrudan yollarından biridir ve ona doğal bir tepki veririz. Çünkü renk algımız, belirli bir kavramsal çerçevede evrimleşmiştir; bunun bir kısmı, atalarımızın hangi yiyecekleri tüketip hangilerinden uzak durduklarına bağlı olarak şekillenmiştir. Renk, diğer tasarım öğelerinin yapamayacağı biçimde düşünce ve duyguları ifade etmek için kullanılır (Ambrose & Harris, 2013, s.5). Bir bilgisayar oyunu veya çizgi filmin üretim sürecinde, insan ve insan benzeri karakter tasarımları, senaryonun izleyiciye aktarılmasında ve izleyicinin hedeflenen duygusal deneyimleri yaşamasında önemli unsurlar olarak öne çıkar. Yapım içerisindeki her karakter, filmin genel tasarım çerçevesi içinde, kendisine atfedilen oyunculuk bağlamına uygun olarak farklı biçimsel ve renksel tasarım özellikleri taşır (San, 2021, s.203). Tipografi, yazılı bir düşüncenin görsel bir forma dönüşmesidir. Bu görsel formun bileşenlerinin seçimi, mevcut yazı karakterlerinin sayısı ve çeşitliliği nedeniyle, düşüncenin okunabilirliğini ve okuyucunun ona yönelik duygusal tepkilerini önemli ölçüde etkileyebilir. Tipografi, bir tasarımın karakteri ve duygusal niteliği üzerinde en etkili öğelerden biridir (Ambrose & Harris, 2014, s.5). Tipografi, yazının düzenlenmesi ve görsel olarak biçimlendirilmesi süreci olarak tanımlanabilir. Yazının tasarım ve düzenini kapsayan tipografi, el yazısından matbaa teknolojisine geçişle birlikte önem kazanan bir alan haline gelmiştir (Demirkale Kukuoğlu, Yegin & Kuzu, 2025, s.5). Teknolojinin ilerlemesi, işlenen konuların kapsamının değişmesine yol açmıştır. Ancak çizgi filmler ve çizgi dizilerde konu çeşitliliği artsa da, kullanılan karakter yapıları aynı oranda çeşitlenmemiştir. Senaryolardaki karakter tasarımları belirli bir çerçevenin ötesine geçememiştir. Yapılan birçok üretim incelendiğinde, benzer karakter yapılarına sıkça rastlandığı görülmektedir (Özanık, 2022, s.3). Filmlerde kullanılan mekânlar, karakterlerin duygularına hitap edecek şekilde tasarlanarak animasyon filminin gerçeklik algısıyla bağlantısı oluşturulmuştur. Filmdeki karakterlerin duygusal değişimleri, mimik ve mekân kullanımıyla desteklenmiş; özellikle günümüzde üç boyutlu animasyon tekniklerinin gelişimi, karakter ve mekân etkileşimini daha da önemli kılmıştır. Film tekniklerindeki bu ilerlemeler, 1900’lü yıllarda animasyon filmlerinin uzun

metrajlı eğlence filmleri biçimine dönüşmesini sağlamış ve bu dönemde uzun metrajlı animasyon filmleri ilgi odağı haline gelmiştir (Halas, 1979, akt. Ürtekin & Özker, 2018, s.36).

Çocuk Animasyonlarında Grafik Anlamlandırma ve Kültürel Kodların Etkisi

Çocuklara teknolojiyi sevdirmek ve kullanıcıların gerçek hayatta kullandıkları nesnelere bağlantı kurmalarını sağlamak amacıyla, metaforik arayüz tasarımlarını desteklemek için skemorfik ve düz (flat) arayüz tasarımlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Skemorfik tasarımın, gerçek dünyadaki simgelere yalnızca görsel değil, aynı zamanda işitsel ve işlevsel olarak da benzerlik göstermesi, uygulamanın kullanıcı tarafından daha kolay algılanmasını sağlamaktadır (Demirkale Kukuoğlu & Koyuncu, 2022, s.360). Çocuklar, yetişkinlerden farklı özellikler gösterir ve bu nedenle farklı kullanılabilirlik ilkelerine göre tasarlanmış arayüzlere ihtiyaç duyarlar. Yetişkinler için arayüzü kolay kullanılabilir kılan “sadelik” gibi temel kurallar, çocuklar için de geçerliliğini korur (Nielsen, 2010, s.5, akt. Çeken & Şenoymak, 2019, s.221). Görsel ve işitsel uyarıcıların birbirine dönüştürülebilirliğini inceleyen deneysel çalışmalar, çizim tarzı ve renk seçimi ile müzikal yapı arasında belirgin ve dikkat çekici eşleşmelerin bulunduğunu göstermektedir. Görsel ve işitsel ifade biçimleri arasındaki ritim temelli ilişkiler, sanatın duyulararası yapısını kavramak açısından büyük önem taşır (Aydar, 2025, s.41). Çocuğun kültürü, onun sergilediği hâl, tavır, davranış ve duygularla ortaya çıkar. Bu kültürün dışı vurumu ise oyunlar aracılığıyla gerçekleşir (Oksal, 2004, akt. Bay, 2018, s.83). Çizgi filmler, çocukların yaşamında belirli bir dönemin baskın unsuru olarak yer alır. Bu dönemde çizgi filmler, çocuklar için gerçek dünyadan hayal dünyasına açılan bir kapı niteliindedir. Çocuk, bu dünyada kendini istediği gibi şekillendirir ve deneyimlediği bu evrenden öğrendiklerini veya gözlemlerini gerçek hayata taşır (Türkmen, 2013, s. 139). Çizgi filmler, çocukların dünyasında önemli bir yere sahiptir. Öyle ki, çocukların çizgi film izleme sıklığını inceleyen bir araştırmanın sonucunda, “Çocukların büyük çoğunluğu günlerinin belirli bir bölümünü çizgi film izlemeye ayırmaktadır.” ifadesi ortaya çıksa, bu durum şaşırtıcı olmayacaktır. Konuyla ilgili yapılan bazı çalışmalar da bu duruma dikkat çekmektedir (Muratoğlu, 2009, s.78; akt. Türkmen, 2013, s.140). Çocuk kültürü, tüketim kültürünün bir parçası olarak şekillenmekte ve giyimden kitaba, oyuncaklardan oyun alanlarına kadar pek çok unsur endüstriyel sistem tarafından üretilmektedir. Tüketici çocuk ve çocuk kültürünün oluşumunda çeşitli medya içerikleri etkili olurken, özellikle reklamlar, dizi filmler, çizgi filmler ve bilgisayar oyunları önemli bir rol üstlenmektedir (Karaboğa, 2018, s.2).

Yöntem

Bu araştırma, grafik tasarım disiplini çerçevesinde nitel araştırma yaklaşımıyla yapılandırılmıştır. Çalışmada animasyon yapımları, anlatı odaklı medya ürünleri olarak değil; kültürel anlamın görsel olarak yapılandırıldığı grafik tasarım uygulama alanları olarak ele alınmıştır. Bu doğrultuda araştırmanın temel amacı, çocuklara yönelik animasyonlarda kültürel anlamın grafik tasarım öğeleri aracılığıyla nasıl kurulduğunu ve görsel kodlar hâline getirildiğini ortaya koymaktır. Araştırmanın evrenini Harika Kanatlar animasyon dizisinin tüm sezon ve bölümleri oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme ise grafik tasarım bağlamında ayrıntılı çözümleme yapılabilmesi amacıyla dizinin birinci, ikinci ve üçüncü sezonlarında yer alan ve Türkiye’de yayınlanmış toplam 144 bölümle sınırlandırılmıştır. Çalışmanın ilk üç sezonla sınırlandırılmasının temel gerekçesi, veri yoğunluğunun artmasının grafik tasarım öğelerine ilişkin biçimsel çözümlemenin derinliğini azaltma olasılığıdır. Verilerin toplanmasında doküman incelemesi yöntemi kullanılmış; animasyon dizisine ait bölümler, görsel ve işitsel bileşenleriyle birlikte grafik tasarım ürünleri olarak değerlendirilmiştir. Her bölüm, kültürel anlamın görsel dil yoluyla nasıl kurgulandığını incelemek amacıyla sistematik biçimde ele alınmıştır. Verilerin analizinde nitel içerik analizi yöntemi uygulanmıştır. Analiz süreci, grafik tasarımın görsel kodlama ve sembolik temsil işlevleri temel alınarak yapılandırılmıştır. Bu kapsamda analiz kategorileri; karakter tasarımlarında kullanılan kostüm ve aksesuarlar, mekân illüstrasyonlarında yer alan ikonografik mimari ve doğal çevre göstergeleri, anlatıyı destekleyen simgesel nesnelere ile tipografik ve işitsel destekler olarak belirlenmiştir. Bu tasarım öğeleri, kültürel bağlamı temsil eden tekrar eden görsel-işitsel kodlar çerçevesinde çözümlenmiştir. Kodlama süreci tek araştırmacı tarafından yürütülmüş,

grafik tasarım alanına özgü tutarlılığı sağlamak amacıyla analiz kategorileri araştırma sürecinin başında açık biçimde tanımlanmıştır. Elde edilen veriler, grafik tasarımın anlam üretme, görsel kodlama ve sembolik anlatım işlevleri doğrultusunda yorumlanmıştır. Bu doğrultuda çalışma, animasyonlarda kültürlerin nasıl anlatıldığını betimlemekten ziyade; kültürel anlamın grafik tasarım aracılığıyla nasıl görselleştirildiğini ve yapılandırıldığını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Bulgular

Bu bölümde, araştırma kapsamında elde edilen bulgulara yer verilmektedir. İncelenen “Harika Kanatlar” animasyon dizisi, bu çalışma kapsamında birinci sezonda 1-52. bölümler, ikinci sezonda 53-104. bölümler ve üçüncü sezonda 105-144. bölümler olmak üzere toplam üç sezon üzerinden ele alınmıştır. Aşağıda yer alan tabloda, dizinin analiz kapsamına dâhil edilen bölümlerinde temsil edilen ülkeler ile tespit edilen görsel ve işitsel kodlar ve bu kodlarla ilişkilendirilen kültürel temalar sunulmaktadır. Aşağıdaki analizlerde tablolar tek parça anlatı olarak değil; her satırda yer alan bölüm, ülke/bölge, -görsel kod, işitsel kod, kültürel tema bileşenleri ve süreleri ayrı ayrı ele alınarak değerlendirilmiştir. Böylece tabloların betimleyici değil, analitik veri seti olduğu açık biçimde ortaya konmuştur.

1. Sezon (Bölüm 1-52)

Bölüm	Bölüm Adı	Ülke / Bölge	Görsel Kodlar (Özel Mekanlar)	İşitsel Kod	Kültürel Anlam / Tema	Süre
1	Doğru Uçurtma	Nepal	Everest dağı, uçurtma festivali, kızıl tilki	Namaste	Yardımlaşma	12:03 Dk
2	Gölge Oyunu	Çin / Pekin	Çin Seddi, gölge tiyatrosu, mantı, geleneksel Çin kıyafetleri	Nihão	Dayanışma	11:45 Dk
3	Harika Gondollar	İtalya / Venedik	Venedik Kanalları, gondol, maskeli bato, Rialto köprüsü	Grazie Prego	Keşif	11:16 Dk
4	Aloha Macera	ABD	Lei, hula figürleri, hula dansı	Aloha	Misafirperverlik	11:11 Dk
5	Prensesin Yavru Köpekleri	İngiltere	İngiliz sarayı, çay davetleri	So long	Sorumluluk	11:58 Dk
6	Sahra Çölü Kızağı	Afrika Kitası	Çöl yaşamı	Selamün Aleyküm, Habibi	Dayanıklılık	11:11 Dk
7	Işıklar, Kamera, Kayıt	ABD (Kaliforniya eyaleti)	Hollywood film endüstrisi	Action, Cut, Lights, camera, action, Director/producer	Keşif	11:21 Dk
8	Baloncuk (Kabarcık) Sorunu	İskoçya /LochNess Gölü	LochNess Canavarı efsanesi (Nessie), Gayda	Nessie, Bagpipes	Disiplin	11:11 Dk
9	Zamana Karşı Yarış	Kenya	Savana, Afrika yöresel hayvanları, geleneksel giysiler	Safari, Nairobi, Jambo	Denge	11:20 Dk
10	Moğolistan Yıldızları	Moğolistan	Göçebe yaşam tarzı, geleneksel çadırlar (yurtlar), atlı yaşam, Moğol halk müziği ve geleneksel danslar	Sainbainuu Bayartalaa	Keşif	11:20 Dk
11	Muhteşem Samba	Brezilya/Rio De Janeiro	Samba dansı, Rio karnavali,penacho	Bacana	Kültürel Miras	11:22 Dk
12	Piramit Çocuk	Mısır Kahire yakınları ve piramitler bölgesi	Nil nehri, piramitler, Sfenks, Çöl ve Nil Nehri, yerel kıyafetler, Mısır mutfağı	Yalla	Kültürel farkındalık	12:03 Dk
13	Buz Kesilmek	Kanada/ Vancouver	Buz hokeyi, Soğuk kış havası, karta kaplı alanlar, buzlu göller	Hey, Thanks, Sorry	Dayanışma	11:21 Dk
14	Goril Orkestrası	Kongo Demokratik Cumhuriyeti	Konga davulları, festival, goriller	Mbote,Tata	Kültür Temsili	11:11 Dk
15	Denge göstergesi	Rusya/ Moskova	Kızıl meydan, sirk, unicycle	Ура! (Ura!), Привет (Privet), Спасибо (Spasibo)	Duyarlılık	11:22 Dk
16	Kâğıt Muhafızları	Japonya	Origami, Japonya manzaraları (Tapınaklar, kiraz çiçekleri)	こんにちは (Konnichiwa), ありがとう (Arigato), がんばって! (Ganbatte!), 折り紙 (Origami), さようなら (Sayōnara)	Kültür Çeşitliliği	11:22 Dk
17	Viking Seferi Viking köyü ve çevresi	Norveç	Su yolları, Viking çorapları, Viking şapkası, Viking gemileri	“Halló”, “Takk”, “Viking”, “Sjómaður”	Keşif	12:03 Dk
18	Danimarka Krallığı (Grönland)	Grönland bölgesi ve kültürü (köpek kızağı, buzlu sahneler)	Aluu	Danimarka Krallığı (Grönland)	Danimarka Tarihi	11:22 Dk
19	Kazanan Tarif	Fransa	Eyfel kulesi	Olala	Yaratıcılık	11:16 Dk

		(Paris)				
20	Hayaleti Takip et	Romanya	Orman, şato, kilim, cadılar bayramı	Poftim	Gelenek	12:02 Dk
21	Pop Star (Yıldızı)	Vietnam	Kalabalık şehirler ve kırsal alanlar, yelkenli gemileri, pirinç tarlaları (sulak), Kelibel	Vıoy Toy	Saygı	11:21 Dk
22	Tüylü Dostlarımız	Papua Yeni Gine	Tropikal yağmur ormanları, rengarenk kuşlar (özellikle cennet kuşu), Ahşap kutübeler, doğayla iç içe yaşam, canlı renkler, geleneksel dansları	Em Naun	Disiplin	11:05 Dk
23	Resim Arkadaşlığı	Hollanda	Peynir, Lale, yüksek değerli menler	Hallo, hu hut ye?	Doğa	12:00 Dk
24	Fiesta, Fiesta (Şenlik-parti)	Meksika	Plaj, büyük şehirler, renkli kıyafetler, el sanatları	Felizcumpleanos	Misafirperverlik	12:02 Dk
25	Boonying'in Banyosu	Tayland	Lotus çiçeği, Fil barınakları	Sawatdee	Birliktelik	12:03 Dk
26	Aile Zamanı	Kore	Kimchi, Seul	Bbal-li	Dinamizm	12:02 Dk
27	Hız Parkuru	Monako	Plajlar, tepeler, bir dolu tekne olan bir liman ve prensesin sarayı, araba yarışı (Grand Prix)	Alonzi	Modernleşme	12:01 Dk
28	Peynir Peşinde	İsviçre	Alpler, peynir, örneğin dirndl benzeri elbiseler, şapka ve askılı pantolonlar	Sali	Gelenek	12:01 Dk
29	Firari Rex	Danimarka	Ufak tepeler	Velkommen	Toplumsal uyum	12:03 Dk
30	İzci Zebra lar	Zimbabve	Victorria şelalesi, Baobab ağacı, Teyta şahini, Dikenli kavun/armut (pricklypear)	Shona dili, Buşibuşu	Doğaya saygı	12:00 Dk
31	Avustralya hayvanları	Sidney	Today, Huru	Sidney, opera binası, plajlar, yağmur ormanları, çöl, ATV kuşu, Kuala, kanguru	Toplumsallık	12:02 Dk
32	Penguen Geçidi	Yeni Zelanda	Dağlar, ovalar, yuvarlak yeşil tepeler, kumlu plajlar, buzullar, penguenler, Kiwi kuşu	To don your maid	Doğa	12:02 Dk
33	Muhteşem Moritz	Viyana	Danuba (Tuna) nehri, saray	Wunderbar	Kültürel zenginlik	12:03 Dk
34	Uzaya Fırlatma	Çin	Çok hızlı trenleri, Oriental Pearl Tower (Doğu'nun İncisi Kulesi)	Zou	Gelenek	12:03 Dk
35	İtfaiyeci Baba	Almanya	Klasik müzik, lezzetli sosisler	Danke	Yardımlaşma	12:03 Dk
36	Meydanda Arama	Çek Cumhuriyeti, Prag	Taş köprüler, şatolar, kuleler, (orloj)	Ano, Ne	Keşif	12:03 Dk
37	Uçuşan Renkler	Hindistan	Baharatlar, yemekler, el işleri	şükriya	Dayanıklılık	12:02 Dk
38	Korsan Definesi	Britanya	Güneş, kum, adalar, sörf	Cheese and bread	Birlik	12:01 Dk
39	Uçuş Hayranları	Peru	Yağmur ormanları, ant dağları	Gracias	Sadelik	12:02 Dk
40	Oyuncak Peşinde	Güney Afrika	Plajlar, Hillbrow Tower kulesi	Howzit	Sosyal hayat	12:01 Dk
41	Aslan Dansı	Tayvan	Taype (Taipei), festivaller	Şe şe	Kültürel etkinlik	12:03 Dk
42	Madenci Sorunu	Bolivya	Salad de Uyuni	Hola	Tarih	12:02 Dk
43	Kar Topu	Finlandiya	Kızak	Kiitos	Gelenek	12:02 Dk
44	Tekerlekli Eğlence	Bangladeş	Büyük şehirler, kırsal alanlar, Padma, tekne	Tik açe	Koruma	12:00 Dk
45	Santorini Çuf Çufu	Yunanistan	Beyaz evler	Haricka	Dayanışma	12:02 Dk
46	Yağmur Gezisi	İngiltere (Londra)	Londra Köprüsü, Big ben saati, Trafalgar meydanı	"taa"	Tarih	12:21 Dk
47	Balık Arkadaşlar	Maldivler	Su alferentisi, çok renkli balıklar, deniz canlıları	KihiNe?	İnanç	12:20 Dk
48	Jamaika Dalgaları	Jamaika	Mavi sular, kumlu plajlar, gün ışığı, reggae	Irie	Saygı	12:21 Dk
49	Şövalye Zamanı	İspanya	Toledo, Taş köprüler, uzun kuleler, şato	Vamos	Kültürel miras	11:21 Dk
50	Jett'ten Dile Ne Dilersen	Türkiye	Kapadokya, cami, masallar, prenses	Selam	Denge	11:19 Dk
51	Çiftçi Jett	Güney Fransa	Tepe, çiçek tarlası, çiftlik, şatolar	Enchante	Bellek	11:21 Dk
52	Gösteri Yapmak	ABD/ New York	Empire State Binası, Özgürlük heykeli, Times meydanı	Encore	Ahenk	11:26 Dk

Birinci sezonda, kültürel temsiller farklı coğrafyaların grafik tasarım yoluyla sadeleştirilmiş görsel ve işitsel kodlar aracılığıyla sunulmaktadır. 1. bölümde Nepal'e özgü Himalaya dağları ve geleneksel kıyafetler, "Namaste" ifadesiyle yardımlaşma temasını, 2. bölümde Çin Seddi ve geleneksel Çin gölge tiyatrosu figürleri, "Nihao" ifadesiyle dayanışma temasını, 3. bölümde Venedik gondolları ve su kanalları aracılığıyla kültürel farkındalık temasını aktarmaktadır. 4. bölümde Hawaii'deki tropikal bitkiler ve hula dansı figürleriyle misafirperverlik, 5. bölümde İngiltere'de saray mimarisi üzerinden sorumluluk ve sosyal nezaket, 6. bölümde Sahra Çölü manzaraları aracılığıyla dayanıklılık, 7. bölümde Hollywood film endüstrisiyle keşif teması işlenmiştir. 8. bölümde İskoçya'daki Loch Ness ve Gayda ile disiplin teması, 9. bölümde Kenya'daki savanalar ve geleneksel giysilerle denge teması aktarılmıştır. 10. bölümde Moğolistan'daki göçebe yaşam tarzı ve geleneksel cadırlarla keşif teması, 11. bölümde

Brezilya'daki Rio Karnavalı ve samba ile kültürel miras teması, 12. bölümde Mısır'daki piramitler ve Nil Nehri ile kültürel farkındalık teması işlenmiştir.



Görsel 1a (Sol). 1.Sezon
Gölge Oyunu Bölüm 2 /
Görsel 1b (Orta). 1. Sezon
Moğalistan Yıldızları Bölüm
10 / Görsel 1c (Sağ). 1. Sezon
Muhteşem Samba 11. Bölüm

Görsel 2a (Sol). 1.Sezon Kağıt
Muhafızları Bölüm 16 /
Görsel 2b (Orta). 1. Sezon
Resim Arkadaşlığı Bölüm 23
/ Görsel 2c (Sağ). 1. Sezon
Peynir Peşinde Bölüm 28

13. bölümde Kanada'daki buz hokeyi ve kış manzaraları ile dayanışma, 14. bölümde Kongo'daki ormanlar ve goril orkestrası ile kültür temsili, 15. bölümde Rusya'daki Kızıl Meydan ve sirk ile duyarlılık teması aktarılmıştır. 16. bölümde Japonya'daki origami ve tapınaklarla kültür çeşitliliği, 17. bölümde Norveç'teki Viking köyüyle keşif teması, 18. bölümde Grönland'daki buzlu sahneler ve köpek kızıağı ile Danimarka Krallığı teması işlenmiştir. 19. bölümde Fransa'daki Eyfel Kulesi ve Paris'le yaratıcılık, 20. bölümde Romanya'daki orman ve şato ile gelenek teması, 21. bölümde Vietnam'daki pirinç tarlaları ile saygı teması aktarılmıştır. 22. bölümde Papua Yeni Gine'de tropikal ormanlar ve geleneksel danslarla disiplin, 23. bölümde Hollanda'daki peynir ve laleler ile doğa teması, 24. bölümde Meksika'daki plajlar ve renkli kıyafetlerle misafirperverlik teması işlenmiştir. 25. bölümde Tayland'daki lotus çiçekleri ve fil barınakları ile birliktelik, 26. bölümde Kore'deki kimchi ve Seul ile dinamizm teması aktarılmıştır. 27. bölümde Monako'daki sahil manzaraları ve araba yarışı ile modernleşme, 28. bölümde İsviçre'deki Alpler ve peynir ile gelenek teması, 29. bölümde Danimarka'daki tepeler ile toplumsal uyum teması işlenmiştir. 30. bölümde Zimbabve'deki Victoria Şelalesi ve Baobab ağaçları ile doğaya saygı teması, 31. bölümde Avustralya'daki plajlar ve kangurular ile toplumsallık, 32. bölümde Yeni Zelanda'daki yuvarlak yeşil tepeler ve penguenlerle doğa teması aktarılmıştır. 33. bölümde Avusturya'daki Tuna Nehri ve sarayla kültürel zenginlik teması, 34. bölümde Çin'deki hızlı trenler ile gelenek teması, 35. bölümde Almanya'daki klasik müzik ve sosislerle yardımlaşma teması işlenmiştir. 36. bölümde Çek Cumhuriyeti'ndeki taş köprülerle keşif, 37. bölümde Hindistan'daki baharatlar ve yemeklerle dayanıklılık teması, 38. bölümde Britanya'daki adalar ve güneşle birlik teması aktarılmıştır. 39. bölümde Peru'daki ant dağları ve yağmur ormanları ile sadelik, 40. bölümde Güney Afrika'daki Hillbrow Tower ile sosyal hayat teması, 41. bölümde Tayvan'daki festivallerle kültürel etkinlik teması, 42. bölümde Bolivya'daki Uyuni Tuz Gölü ile tarih teması işlenmiştir. 43. bölümde Finlandiya'daki karla kaplı peyzajlarla gelenek, 44. bölümde Bangladeş'teki kırsal alanlar ve nehirle koruma teması, 45. bölümde Yunanistan'daki beyaz evlerle dayanışma teması aktarılmıştır. 46. bölümde İngiltere'deki Big Ben ile tarih, 47. bölümde Maldivler 'deki renkli balıkların inanç teması, 48. bölümde Jamaika'daki mavi sular ve reggae ile saygı teması, 49. bölümde İspanya'daki Toledo ile kültürel miras teması işlenmiştir. 50. bölümde Türkiye'deki Kapadokya ve masallar ile denge teması, 51. bölümde Fransa'daki çiçek tarlası ve şatolarla bellek teması, 52. bölümde New York'taki Empire State Binası ile ahenk teması aktarılmıştır. Bu 52 bölüm boyunca farklı coğrafyaların kültürel temaları, görsel ve işitsel kodlar aracılığıyla sadeleştirilmiş bir şekilde sunulmuş ve çocuk izleyicilere kültürel değerler, toplum yapıları ve doğayla olan ilişkiler anlatılmıştır.

2. SEZON (Bölüm 53-104)

Bölüm	Bölüm Adı	Ülke / Bölge	Görsel Kodlar (Özel Mekânlar)	İşitsel Kod (Selamlaşma)	Kültürel Anlam / Tema	Süre
53	Hong Kong 'tan Geldi	Çin / Hong Kong	Yüksek binalar, Kung Fu	Leng ye	Yenilik	12:02 Dk
54	Yeti Arayışı	Bhutan	Sakteng vahşi hayat mabedi, Yeti	Kuzuzangpo la	Koruma	12:05 Dk
55	Yüzen Domuzlar	Bahamalar	Yüzen domuzlar	TrueTrue	Arkadaşlık	11:59 Dk
56	Kocaman Şişirme	Atina	Yapı, Antik Tiyatro, Eros	Kalosirthes	Dayanıklılık	11:53 Dk
57	Tango Takımı	Arjantin	Kızıl Roza, tango, futbol	Baylemos	Tutku	11:59 Dk
58	Buzdağının Görünen Kısmı	ABD	Yupi, Buz dağları	Çiko	Direnç	11:59 Dk
59	Alp Yardımı	İsviçre	Alpler	BisSpöter	Gelişim	11:59 Dk
60	Büyük Düşün	Peru	Naska çizgileri	sulpayi	Neşe	12:02 Dk
61	Dubai Uçuşu	Türkiye, Kapadokya	Peri Bacaları	Merhaba	Keşif	12:02 Dk
62	Jeju Devi	Peru	And Dağları	Hola	Dayanışma	12:02 Dk
63	-	-	-	-	-	-
64	Küçük Büyük Hanım	Norveç	Viking Köyü	Hei	Tarih	11:57 Dk
65	-	-	-	-	-	-
66	-	-	-	-	-	-
67	Geçmiş Zamanlara Yolculuk	Meksika	Oaxaca Festivali	Hola	Hatıra	12:01 Dk
68	Geçmiş Zamanlara Yolculuk	Çin	Çin Seddi	Nǐhǎo	Kültürel miras	12:01 Dk
69	-	-	-	-	-	-
70	-	-	-	-	-	-
71	-	-	-	-	-	-
72	-	-	-	-	-	-
73	Harika Yedili	Wyoming	Titan sıra dağları, Bizon sürüleri, ovalar	Fişekle (kovboylar hızlanmak istediklerinde böyle söyler)- (Get a move on!)	Vahşi yaşam	12:02 Dk
74	Balina Hikayesi	Fiji	Tropikal yağmur ormanları, tropikal balık türleri	Bula	Doğal yaşam	12:03 Dk
75	Bermuda Yanılması	Bermuda/Hamilton	Bermuda üçgeni	Çıtır duruyor/Tarz demek-(Style)	Uyum	12:00 Dk
76	Bermuda Yanılması	Bermuda/Hamilton	Bermuda üçgeni	Çıtır duruyor	Umut	12:01 Dk
77	Gül, Prens, Gül	Liechtenstein	Dağ ve kaleler	Ya, Nayn	Güzellik	12:02 Dk
78	-	-	-	-	-	-
79	Marstaki Görev	Şili	Gözlem evleri, Elqui vadisi	mucho gusto	Bilimsel keşif	12:02 Dk
80	Noelin Altında	Avustralya/ İdney	Sidneyin ünlü limanı	Boomer, crisy	Uyum	12:02 Dk
81	Matkaplar ve Heyecan	Singapur	Yüksek binalar	shioik	Keşif	12:02 Dk
82	Uçan Ejderha	Polonya	Tarihi binalar, şatolar, Yusufçuk sineği, Ejderha Festivali	czesc (çeşç)	Toplumsallık	12:03 Dk
83	Kalkama Testi	Malezya	Ender bitkiler, Böcek yiyen, İbrik bitkisi	Kecil, Besar	Doğa	12:00 Dk
84	Kabak Yuvarlama	Ludwigsburg/ Almanya	Saraylar, bahçeler, Balkabağı Festivali	Kürbis	Saygı	11:03 Dk
85	Çifte Sorun	Endonezya	Volkan Adası, Begimont(tenis)	TerimaKasih	Duyarlılık	12:02 Dk
86	Çifte Sorun	Namibya	Hayvanlar, Zebralar, ceylanlar, filler vs., Namib Çölü	Ongay	Dayanıklılık	12:02 Dk
87	Deniz Kızı Melodisi	Danimarka	Ada, plaj, tekne,deniz kızı ve deniz adamı hikayesi	Tak, Selv tak	Barış	12:02 Dk
88	Dalmaçya Köpekçersizi	Danimarka	Taş duvarlar, Dalmaçya köpeği	Bok (bak)	Tarih	12:03 Dk
89	BersetonaKuş Evi	Barselona/ İspanya	Park Güell, Binalar, AntoniGaudi	Si us plau, Gracies	Gelecek	12:03 Dk
90	Kutudaki Kedi	Tokyo/ Japonya	Tashirojima Adası, Kediler, Kedi hediyeleri satan dükkanlar, Origami	Doko e, Soko	Modernlik	12:01 Dk
91	Hava ya da Değil	Tonga/ Güney Pasifik	Su püskürten kayalar, Güvercin Geçidi	AhoMalieikai	Yardımlaşma	12:03 Dk
92	Çok Özel Teslimat	Gwangju/Kore	Hanok, yemekler, Bibimbap, Songyeon	o-nil	Yardımlaşma	12:02 Dk
93	Çok Özel Teslimat 2	Antarktika	Soğuk, kar, Foklar		Doğa	12:02 Dk
94	Bale Zamanı	Sibirya/ Rusya	Soğuk, Şehirler	Spasiba, Pajalusta	Doğa	12:01 Dk
95	Yeni Zelanda	Yeni Zelanda/ Pasifik Okyanusu	Bitki ve hayvanlar, Koyunlar	Kia ora	Değişim	11:51 Dk
96	Blockosaurus Parkı	Romanya/ Avrupa	Karpat Dağları, Bran Kalesi	Limitelor	Zenginlik	12:01 Dk
97	Topaç Sorunu	Kolombiya	Amozon yağmur ormanları, uzun köprüler	Amigos, vamos	Dayanıklılık	10:59 Dk
98	Mangrov Problemi	Mekong/Kamboçya	Kazıklar üzerindeki evler, muson yağmurları	To	Doğa	12:00 Dk
99	Çifte Sorun	Roma/İtalya	Eski binalar, Treviçeşmesi,kolezyum	Voloce	Dayanıklılık	12:03 Dk
100	Hız Tümseği	Doha/Katar	Yüksek şehirler, Doha Kulesi, SouqWaqif	Jamil	Estetik	12:02 Dk
101	Beni Şaşırtan Casus	Güney Afrika	Dağlar, Afrika pengueni	Molo	Yaban Hayatı	12:03 Dk

102	Mars Görevi	Şili/Güney Amerika	Equi, gözlem evleri, Ay Vadisi	Gracias, Mucho Gusto	Bilim	12:02 Dk
103	Truva Yolu	Türkiye	Çocuk bayramı, Dünya harikaları, Turuva Atı	Çabuk Olmalıyız, Hoşçakal	Mimari	12:03 Dk
104	Buzda LochNess	İskoçya	Şatolar, Highland Sığınağı, Curling	A little, a wee bit	Keşif	12:02 Dk

İkinci sezonda, kültürel temsiller farklı coğrafyaların grafik tasarım yoluyla sadeleştirilmiş görsel ve işitsel kodlar aracılığıyla sunulmaya devam etmektedir. 53. bölümde Çin'in Hong Kong şehrindeki yüksek binalar ve Kung Fu ile yenilik teması, 54. bölümde Bhutan'daki Sakteng vahşi yaşam mabedi ve Yeti ile koruma teması, 55. bölümde Bahamalar'daki yüzen domuzlar ve tropikal doğa ile arkadaşlık teması aktarılmıştır. 56. bölümde Yunanistan'daki antik tiyatro ve Eros figürleriyle dayanıklılık, 57. bölümde Arjantin'deki tango ve futbol ile tutku teması, 58. bölümde ABD'deki buz dağları ve çiko ile direnç teması işlenmiştir. 59. bölümde İsviçre'nin Alpleri ile gelişim teması, 60. bölümde Peru'daki Naska Çizgileri ile neşe teması, 61. bölümde Türkiye'nin Kapadokya'sındaki peri bacaları ile keşif teması aktarılmıştır. 62. bölümde Peru'daki And Dağları ile dayanışma, 63. bölümde Norveç'teki Viking köyüyle tarih teması, 64. bölümde Meksika'daki Oaxaca Festivali ile hatıra teması, 65. bölümde Çin'in Çin Seddi ile kültürel miras teması işlenmiştir.

Görsel 3a (Sol). 2.Sezon Tango Takımı Bölüm 57 / Görsel 3b (Orta). 2. Sezon Alp Yardımı Bölüm 59 / Görsel 3c (Sağ). 2. Sezon Küçük Büyük Hanım Bölüm 64



Görsel 4a (Sol). 2. Sezon Balina Hikayesi Bölüm 74 / Görsel 4b (Orta). 2. Sezon Kabak Yuvarlama Bölüm 84 / Görsel 4c (Sağ). 2. Sezon Bale Zamanı Bölüm 94

66. bölümde Wyoming'deki Titan sıra dağları ile vahşi yaşam teması, 67. bölümde Fiji'deki tropikal yağmur ormanları ve tropikal balıklarla doğal yaşam teması, 68. bölümde Bermuda'da Bermuda üçgeni ile uyum teması aktarılmıştır. 69. bölümde Liechtenstein'deki dağlar ve kalelerle güzellik teması, 70. bölümde Şili'deki gözlem evleri ile bilimsel keşif teması, 71. bölümde Avustralya'nın Sidney Limanı ile uyum teması işlenmiştir. 72. bölümde Singapur'daki yüksek binalar ile keşif teması, 73. bölümde Polonya'daki tarihi binalar ve Ejderha Festivali ile toplumsallık teması, 74. bölümde Malezya'daki endemik bitkiler ile doğa teması aktarılmıştır. 75. bölümde Almanya'daki saraylar ve Balkabağı Festivali ile saygı teması, 76. bölümde Endonezya'daki volkan adası ve tenis ile duyarlılık teması, 77. bölümde Namibya'daki çöl manzaraları ve hayvanlar ile dayanıklılık teması işlenmiştir. 78. bölümde Danimarka'daki ada ve deniz kızı ile barış teması, 79. bölümde Romanya'daki Karpat dağları ve Bran Kalesi ile zenginlik teması, 80. bölümde Kolombiya'daki Amazon yağmur ormanları ile dayanıklılık teması aktarılmıştır. 81. bölümde Kamboçya'daki kazıklı evler ve muson yağmurları ile doğa teması, 82. bölümde Roma'daki eski yapılar ve Trevi Çeşmesi ile dayanıklılık teması, 83. bölümde Katar'daki yüksek binalar ve Doha Kulesi ile estetik teması işlenmiştir. 84. bölümde Güney Afrika'daki dağlar ve Afrika pengueni ile yaban hayatı teması, 85. bölümde Şili'deki gözlem evleri ile bilim teması, 86. bölümde Truva'daki çocuk bayramı ve Dünya harikaları ile mimari teması aktarılmıştır. 87. bölümde İskoçya'daki şatolar ve Highland Sığınağı ile keşif teması, 88. bölümde Japonya'daki kediler ve origami ile modernlik teması, 89. bölümde Çek Cumhuriyeti'ndeki köprüler ve tarihi yapılar ile gelenek teması işlenmiştir. 90. bölümde Güney Kore'deki hızlı trenler ile dijital dönüşüm teması, 91. bölümde Yeni Zelanda'daki koyunlar ve bitkiler ile değişim teması, 92. bölümde Romanya'daki Karpat

Dağları ve Bran Kalesi ile zenginlik teması aktarılmıştır. 93. bölümde Güney Kore'deki yemek kültürü ve bibimbap ile yardımlaşma teması, 94. bölümde Antarktika'daki soğuk hava ve foklarla doğa teması, 95. bölümde Rusya'daki soğuk şehirler ve kış manzaraları ile doğa teması işlenmiştir. 96. bölümde Portekiz'deki Balaton Nehri ve Zincir Köprü ile dayanıklılık teması, 97. bölümde Yunan Adası'ndaki mavi-beyaz evler ile zarafet teması, 98. bölümde Kanada'daki akçağaç şurubu ile estetik teması, 99. bölümde Güney Kore'deki teknolojik altyapı ve Dronelar ile dijital dönüşüm teması, 100. bölümde Meksika'daki burrito ile yemek kültürü teması işlenmiştir. 101. bölümde Danimarka'daki kutup manzaraları ve kuzey ışıkları ile doğa koşulları teması, 102. bölümde Peru'daki Yağmur Ormanları ve antik dağlarla sadelik teması, 103. bölümde İngiltere'deki kütüphane ve kitapçılar ile hayal gücü teması, 104. bölümde Cabo Hornos'taki deniz feneri ve ada manzarası ile ada teması aktarılmıştır. Bu sezonda da, farklı coğrafyaların kültürel temaları, görsel ve işitsel kodlarla sadeleştirilmiş bir biçimde sunularak, çocuk izleyicilere kültürel değerler, toplum yapıları ve doğayla olan ilişkiler aktarılmıştır.

3. SEZON (Bölüm 105-144)

Bölüm	Bölüm Adı	Ülke / Bölge	Görsel Kodlar (Özel Mekânlar)	İşitsel Kod	Kültürel Anlam / Tema	Süre
105	Yaban At Kahramanları	Arjantin	Engebeli araziler, Karlı dağlar, Yaban atları	Bonito/ Bonita	Özgürlük	12:03 DK
106	Ağaç Ev Sorunu	Kanada	Raki dağları, buzullar, nehirler	Aurevoir	İş birliği	12:03 DK
107	Uzaya Giden Bursaki	Kazakistan	Baykonur uzay üssü	Damdi	Gözlem	12:03 DK
108	Everglades'te Kaybolan	Florida/ Amerika	Hayvanlar, sulak bölge	Intrepido	Yardımlaşma	12:03 DK
109	Kayıp Valiz Olayı	Amsterdam/ Hollanda	Turizm merkezi, hava limanı	Opgewonden	Yaratıcılık	12:02 DK
110	Kaplıca Yardımcıları	Japonya	Volkanlar, Kar maymunları, kaplıcalar	Onsen	Keşif	12:01 DK
111	İnternet Yayını Felaketi	Musan/ Güney Kore	Tumen Nehri Köprüsü, Hızlı tren	Daedanhae	Sürdürülebilirlik	12:03 DK
112	Filipinlerde Eğlence	Olango/ Filipinler	Adalar	Maganda	Doğa saygısı	12:01 DK
113	Ördek Trajedisi	Battambang/ Kamboçya	Pirinç	Aschar	Dayanıklılık	12:02 DK
114	Çıkışlar ve İnişler	Trier/ Almanya	Eski binalar	GutenMorgen, Schnell	Tarih	12:02 DK
115	Muhteşem Smaç	Madrid/ İspanya	Basketbol takımı	Fantastiko	Modern yaşam	12:02 DK
116	Sürpriz Sörf Köpek Balığı	Burleigh Heads/Avustralya	Sörf	Ace	Doğa bitinci	12:03 DK
117	Büyük Böcek Sorunu	Paris/ Fransa	Binalar, Eiffel kulesi	Rapide	Mühendislik	12:00 DK
118	Büyük Böcek Sorunu	Paris/ Fransa	Binalar, Eiffel kulesi	Rapide	Gelenek	12:02 DK
119	Yer Altı Şehri	Türkiye	İstanbul, Kapadokya, Volkanik kaya	özel	Doğa gücü	12:02 DK
120	Fiyortlarda Kamp	Oslo/Norveç	Fiyortlar, Kuzey Işıkları, Kralliyet sarayı	Apelsil	Kamp yaşamı	12:01 DK
121	Maeklong Pazar Çılgınlığı	Bangkok/ Tayland	Maeklong Pazarı	Kük-kak/	İnanç	12:03 DK
122	Kumdan Kale Ustası	Mont-Saint/ Fransa	Kumdan kaleler	Tresbien (tre byen)	Tarih	12:02 DK
123	Gösteri Devam Etmeli	Çin	Tripitaka, opera	Hao	Geleneksel kültür	12:01 DK
124	Baraka İçin Sirt Çantası	Kenya	Büyük şehirler, kırsal alanlar	Asante	Kültürel zenginlik	12:01 DK
125	Takımyıldızı Sorunu	Toskana Bölgesi/İtalya	Galino	Che bello	Bilim	12:02 DK
126	Moskova Metroyu	Moskova/ Rusya	Metrolar	Udaçi	Gelenek	12:02 DK
127	Margaret Adası Hayvanat Bahçesi	Budapeşte/ Macaristan	Balaton, Nehirler, Zincir Köprü	Ezerdekes	Dayanıklılık	12:02 DK
128	Yemek Kamyonu Karmaşası	Portland/ Amerika	Yemek arabaları ve kamyonları, vizyon mutfağı	Evet şef/ (yes, Ches)	İnanç	12:03 DK
129	Cesur Olivia	Londra/ İngiltere	Kitapçılar, kütüphane	Bay bay	Hayal gücü	12:03 DK
130	İşığı Görmek	CaboHornos/ Şili/ Güney Amerika	Deniz Feneri	Buena Onda	Tarih	12:02 DK
131	Balodaki Köpekçikler	İngiltere	Kırsal alanlar, Kralliyet	Şık yerine Gösterişli/ (spectacular)	Ticaret	11:57 DK
132	Vatoz'un Peşinde	Palau/ Güney Pasifik	Adalar	Bokelau	Denge	12:03 DK

133	Fas'ta Kaybolmak	Fas	Sahra Çölü, Serap, Labirent sokaklar, pazarlar	Nanatahara	Mitoloji	12:02 Dk
134	Pijama Partisi	Yeni Delhi/ Hindistan	Yapılar, Hint Kapısı	BahutMazedaar	Dayanıklılık	12:02 Dk
135	Abu Dabi Fırtınası	Abu Dabi/Birleşik Arap Emirlikleri	Basra Körfezi, Şeh Sait, yapılar	Salamah	Topluluk	11:58 Dk
136	Abu Dabi Fırtınası	Abu Dabi/Birleşik Arap Emirlikleri	Basra Körfezi, Şeyh Sait, yapılar	Salamah	Tarih bilinci	12:02 Dk
137	İyi Bir Doktor	Tanzanya	Serengeti, Hayvan Sığınağı	lo	İnanç	12:02 Dk
138	Büyük İsviçre Temizliği	İsviçre	Alpler, dünya kar festivali, fondue peyniri	toll	Barış	12:03 Dk
139	Mykonos'da Nikah Günü	Mikonos/ Yunan Adası	Mavi-Beyaz evler, değirmenler	Opa	Zarafet	11:50 Dk
140	Akçaağaç Şurubu Sürprizi	Quebec/ Kanada	Şeker ormanı, Akçaağaç şurubu, Akçaağaç şekeri	Genial	Estetik	12:02 Dk
141	Dronelar Görevde	Güney Kore	Teknoloji Merkezi	Jeong-ji	Dijital dönüşüm	12:02 Dk
142	Gökyüzündeki Göz	Şili/Güney Amerika	Çöl, Atacama Çölü	No se	Gözlem	12:02 Dk
143	Güzel Bir Burrito	Meksika	Burrito	Bonio/Bonita	Yemek kültürü	12:06 Dk
144	Kedi Faciası	Yeni Zelanda	Manzara, Yaban hayatı, Kiwi kuşu, kivi meyvesi	Choice	Dostluk	12:02 Dk

Üçüncü sezonda, kültürel temsiller, farklı coğrafyaların grafik tasarım yoluyla sadeleştirilmiş görsel ve işitsel kodlar aracılığıyla sunulmaya devam etmektedir. 105. bölümde Arjantin'deki yaban atları ve engibeli arazilerle özgürlük teması, 106. bölümde Kanada'daki Raki Dağları ve buzullar ile iş birliği teması, 107. bölümde Kazakistan'daki Baykonur Uzay Üssü ile gözlem teması, 108. bölümde Florida'daki sulak alanlar ve hayvanlar ile yardımlaşma teması aktarılmıştır. 109. bölümde Hollanda'daki turizm merkezi ve hava limanı ile yaratıcılık teması, 110. bölümde Japonya'daki volkanlar ve kaplıcalar ile keşif teması, 111. bölümde Güney Kore'deki hızlı trenler ve Tumen Nehri Köprüsü ile sürdürülebilirlik teması işlenmiştir.

Görsel 5a (Sol). 3.Sezon Yeraltı Şehri Bölüm 119 / Görsel 5b (Orta). 3. Sezon Yaban Atları Bölüm 105 / Görsel 5c (Sağ). 3. Sezon Kaplıca Yardımcıları Bölüm 110



Görsel 6a (Sol). 3. SezonKumdan Kale Ustası Bölüm 122 / Görsel 6b (Orta). 3. Sezon Yemek Kamyonu Karmaşası Bölüm 128 / Görsel 6c (Sağ). 3. Sezon Gökyüzündeki Göz Bölüm 142



112. bölümde Filipinler'deki adalar ve yerel yaşam ile doğa saygısı teması, 113. bölümde Kamboçya'daki pirinç tarlaları ve Aschar ile dayanıklılık teması, 114. bölümde Almanya'daki eski binalar ve tarihi köprülerle tarih teması aktarılmıştır. 115. bölümde İspanya'daki basketbol takımı ile modern yaşam teması, 116. bölümde Avustralya'daki Burleigh Heads ve sörf ile doğa bilinci teması, 117. bölümde Fransa'daki Eiffel Kulesi ile mühendislik teması, 118. bölümde Fransa'daki Eiffel Kulesi ile gelenek teması işlenmiştir. 119. bölümde Türkiye'deki İstanbul ve Kapadokya ile doğa gücü teması, 120. bölümde Norveç'teki fiyortlar ve Kuzey Işıkları ile kamp yaşamı teması, 121. bölümde Tayland'daki Maeklong Pazarı ile inanç teması, 122. bölümde Fransa'daki kumdan kaleler ile tarih teması aktarılmıştır. 123. bölümde Çin'deki Tripitaka Opera ile geleneksel kültür teması, 124. bölümde Kenya'daki büyük şehirler ve kırsal alanlarla kültürel zenginlik teması, 125. bölümde İtalya'daki Toskana Bölgesi ile bilim teması, 126. bölümde Rusya'daki Moskova Metroyu ile gelenek teması işlenmiştir. 127. bölümde Macaristan'daki Margaret Adası Hayvanat Bahçesi ile dayanıklılık teması, 128. bölümde ABD'deki Portland'daki yemek kamyonları ile inanç teması, 129. bölümde İngiltere'deki kitapçılar ve kütüphaneler ile hayal gücü teması, 130. bölümde Şili'deki deniz feneri ile tarih

teması aktarılmıştır. 131. bölümde İngiltere'deki kırsal alanlar ve Kraliyet ile ticaret teması, 132. bölümde Palau'daki adalar ile denge teması, 133. bölümde Fas'taki Sahra Çölü ve pazarlarla mitoloji teması, 134. bölümde Hindistan'daki Hint Kapısı ile dayanıklılık teması işlenmiştir. 135. bölümde Birleşik Arap Emirlikleri'nde Basra Körfezi ve yapılar ile topluluk teması, 136. bölümde aynı bölgede Basra Körfezi ve yapılar ile tarih bilinci teması aktarılmıştır. 137. bölümde Tanzanya'daki Serengeti ile inanç teması, 138. bölümde İsviçre'deki Alpler ve kar festivali ile barış teması, 139. bölümde Yunan Adası Mykonos'taki mavi-beyaz evlerle zarafet teması, 140. bölümde Kanada'daki akçaağaç şurubu ile estetik teması işlenmiştir. 141. bölümde Güney Kore'deki teknoloji merkezi ile dijital dönüşüm teması, 142. bölümde Şili'deki Atacama Çölü ile gözlem teması, 143. bölümde Meksika'daki burrito ile yemek kültürü teması, 144. bölümde Yeni Zelanda'daki yaban hayatı ve Kiwi kuşuyla dostluk teması aktarılmıştır. Üçüncü sezonda da, her bölümde kültürel temalar görsel ve işitsel kodlarla sadeleştirilmiş bir şekilde sunulmuş, çocuk izleyicilere kültürel değerler, toplumsal yapılar ve doğayla olan ilişkiler aktarılmıştır.

Sonuç

Bu araştırma, "Harika Kanatlar" animasyon dizisinde kültürel anlamın grafik tasarım aracılığıyla nasıl görselleştirildiğini ve televizyon yayıncılığı bağlamında nasıl yapılandırıldığını incelemeyi amaçlamıştır. Çalışma, çocuklara yönelik animasyonların yalnızca eğlence temelli görsel ürünler değil; televizyonun görsel-işitsel anlatı yapısı içinde kültürel temsiller üreten medya metinleri olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda elde edilen bulgular, kültürel temsillerin animasyonun anlatısında rastlantısal imgelerle değil renk, biçim, mekân, simge, tipografik ve işitsel öğelerin birlikte çalıştığı sistematik bir görsel kodlama yapısı içinde kurgulandığını açıkça ortaya koymuştur. Grafik tasarım, animasyon anlatısında yalnızca estetik bir düzenleme aracı olmanın ötesine geçerek, kültürel anlamın üretildiği temel bir iletişim aracı olarak işlev görmektedir. Mekân tasarımlarında coğrafi ve kültürel bağlamın bilinçli bir şekilde sadeleştirilmesi, karakter tasarımlarının biçimsel ekonomi ilkeleri doğrultusunda sadeleştirilerek kullanılmasına olanak tanımaktadır. Bu strateji, kültürel içeriklerin çocuk izleyici tarafından hızlı, sezgisel ve tekrar edilebilir bir dil aracılığıyla aktarılmasını sağlamaktadır. Grafik tasarım, aynı kültürel kodların farklı sezon ve anlatılarda benzer biçimsel stratejilerle yeniden üretilmesine olanak tanıyarak, televizyon yayıncılığının süre, ritim ve anlatı ekonomisiyle uyumlu bir kültürel aktarım dili oluşturmakta; süreklilik, tanınırlık ve görsel bellek oluşturma ilkeleriyle örtüşmektedir. Bu sayede kültürel temsil, geçici imgelerden ziyade, izleyicinin kolayca tanıyabileceği ve hatırlayabileceği görsel şemalar aracılığıyla yapılandırılmaktadır. Televizyon yayıncılığı bağlamında animasyon dizileri, süreklilik ve tekrar ilkeleri üzerinden çalışan anlatı yapıları sunmaktadır. Harika Kanatlar' da grafik tasarım aracılığıyla oluşturulan kültürel kodların farklı bölümler ve sezonlar boyunca benzer biçimsel stratejilerle yeniden üretilmesi, kültürel temsillerin görsel bellek yoluyla pekiştirilmesine olanak tanımaktadır. Bu durum, televizyonun çocuk izleyici üzerindeki etkisini arttıran tanınırlık, süreklilik ve alışkanlık mekanizmalarıyla doğrudan ilişkilidir. Böylece kültürel temsil, geçici imgelerden ziyade izleyicinin kolayca tanıyabileceği ve hatırlayabileceği görsel şemalar aracılığıyla yapılandırılmaktadır. Ayrıca, çocuk izleyiciye yönelik animasyonlarda grafik tasarımın pedagojik açıdan güvenli bir kültürel aktarım sunduğunu da göstermektedir. Kültürel farklılıklar, aşırı stereotipleştirmeden kaçınılarak sade, dengeli ve sembolik bir görsel dilde sunulmakta ve bu sayede kültürlerarası farkındalık, yargılayıcı olmayan bir biçimde erken yaşta izleyiciye aktarılabilir. Grafik tasarımın bu yönü, televizyonun eğitici ve yönlendirici işleviyle örtüşerek animasyon anlatısını kültürel öğrenme sürecinin bir parçası haline getirmektedir. Sonuç olarak, bu araştırma, Harika Kanatlar animasyon dizisini kültürel temaların yalnızca betimlendiği bir anlatı olarak değil, grafik tasarım, görsel-işitsel kodlama ve televizyon yayıncılığına özgü anlatı stratejileri aracılığıyla kültürel anlamın sistematik biçimde yapılandırıldığı bir görsel iletişim ortamı olarak ele almaktadır. Bu çalışma, çocuk animasyonlarında grafik tasarımın kültürel aktarım ve anlamlandırma süreçlerindeki belirleyici rolünü televizyon bağlamı içinde görünür kılmakta ve bu alandaki disiplinlerarası araştırmalara kuramsal ve yöntemsel bir zemin sunmaktadır. Araştırma, "Harika Kanatlar" dizisinde kültürel anlamın grafik tasarım yoluyla

nasıl görselleştirildiđini ortaya koymakla birlikte, televizyon yayıncılıđı bağlamında çocuk animasyonlarının kültürel temsil üretimindeki rolüne ilişkin yeni açılımlar ortaya koyarak, ilerleyen süreçte yapılacak çalışmalara da çeşitli bulgular sunmaktadır. Elde edilen bulgular ile benzer bir yaklaşımın farklı çocuk animasyonları ve animasyon serileri üzerinde uygulanması, grafik tasarımın kültürel temsili yalnızca görsel öğeler düzeyinde deđil; televizyonun görsel-işitsel anlatı yapısı içerisinde bütüncül bir anlam üretim sürecinin parçası olarak ele alınması gerektiđini göstermektedir. Bu durum her iki alanın da kültürel temsil süreçlerindeki rolünün karşılaştırmalı olarak deđerlendirilmesine imkân tanıyacaktır. Ayrıca, grafik tasarım öğelerinin kültürel anlam üretimindeki işlevleri, televizyonun görsel-işitsel anlatı yapısı içinde farklı yaş gruplarına yönelik animasyonlar bağlamında ele alınabilir. Okul öncesi ve ilkokul çağındaki izleyicilere yönelik animasyonlar arasında yapılacak karşılaştırmalar, görsel kodlama stratejilerinin yaşa göre nasıl farklılaştıđını incelemek açısından önemli bir katkı sunabilir. Grafik tasarımın kültürel temsildeki rolü, televizyonun görsel-işitsel anlatı yapısı içerisinde yalnızca görsel öğelerle sınırlı kalmayıp, tipografik, işitsel ve hareketli grafik unsurların bütünlük kullanımı üzerinden daha ayrıntılı bir biçimde analiz edilebilir. Hareket, ritim ve ses tasarımının görsel kodlarla birlikte anlam üretmeye nasıl katkıda bulunduđuna odaklanan çok duyulu analizler, animasyon çalışmalarını grafik tasarım ve televizyon yayıncılıđı bağlamlarını birlikte ele alan yeni bir perspektifle deđerlendirmeye olanak tanıyarak, yeni bir bakış açısı kazandırabilir. Gelecek çalışmalarda, içerik analizlerine ek olarak çocuk izleyicilerin görsel kodları nasıl algıladıkları ve yorumladıkları üzerine alımlama araştırmaları yapılabilir. Bu tür çalışmalar, grafik tasarım yoluyla sunulan kültürel temsillerin izleyici üzerindeki etkilerini, televizyonun görsel-işitsel anlatı yapısı içerisinde doğrudan gözlemleyerek mevcut bulguları destekleyici veriler üretebilir. Son olarak, grafik tasarım ve kültürel temsil ilişkisi yalnızca animasyon dizileriyle sınırlı kalmayıp bunun yanı sıra dijital oyunlar, mobil uygulamalar ve etkileşimli çocuk içerikleri gibi farklı medya ortamlarında da ele alınabilir. Böylece grafik tasarımın kültürel anlam üretimindeki rolü, televizyon yayıncılıđı ile güncel dijital medya pratikleri arasında kurulan süreklilik çerçevesinde daha geniş bir perspektifle deđerlendirilmiş olacaktır.

Yazar Katkısı / Author Contribution

Yazarlar çalışmaya eşit katkıda bulunmuştur / The authors contributed equally to the study.

Finansman ve Teşekkür / Funding and Acknowledgements

Uygulanamaz / Not applicable.

Çıkar çatışması / Disclosure statement

Yazarlar çıkar çatışması olmadığını belirtmiştir / The authors report there are no competing interests to declare.

Etik kurul beyanı / Ethics committee declaration

Uygulanamaz / Ethics committee declaration not applicable


Yapay zeka beyanı / Artificial intelligence declaration


Üretken yapay zekâ desteđi yoktur/kullanılmamıştır / No generative artificial intelligence support was used.

Veri erişilebilirliđi / Availability of data

Uygulanamaz / Data sharing not applicable.

Orcid

Özlem Çepni Aktaş  <https://orcid.org/0000-0001-8461-1359>

Özlem Kum  <https://orcid.org/0000-0002-6567-7974>

Kaynakça

- Ambrose, G., & Harris, P. (2013). *Grafik tasarımda imge* (M. K. İz, Çev.). Literatür Yayınları.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2013). *Grafik tasarımda renk* (B. Bayrak, Çev.). Literatür Yayınları.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2014). *Grafik tasarımda tipografi* (B. Bayrak, Çev.). Literatür Yayınları.
- Barthes, R. (1964). *Mythologies*. Éditions du Seuil.
- Bay, D. N. (2018). Okul öncesi eğitimde bir kültür aktarımı: Millî oyunlar. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 82–104. <https://doi.org/10.19160/ijer.3987217>
- Çakır, M. (2014). *Görsel kültür ve küresel kitle kültürü*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Çeken, B., & Şenoymak, M. (2019). Çocuklara yönelik grafik kullanıcı arayüzü tasarımının, kullanılabilirlik ve eğlence bakımından önemi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9(2), 216–233. <https://doi.org/10.20488/sanattasarim.691084>
- Çulha, O. (2011). Göstergebilim (semiyotik) tekniği kullanılarak Kanada fotoğraflarının incelenmesi. *Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi*, 7(13), 409–424.
- Demirkale Kukuoğlu, O. C., & Koyuncu, S. (2022). Çocuklara yönelik oluşturulan grafik arayüzü tasarımlarında bulunan görsel metaforların dönüşümü. *Akdeniz Sanat*, 16(30), 345–363. <https://doi.org/10.48069/akdenizsanat.1120031>
- Demirkale Kukuoğlu, O. C., Yegin, Y. T., & Kuzu, E. S. (2025). Statik tipografiden kinetik tipografiye dijital dönüşüm. *Türkiye Medya Akademisi Dergisi*, (10), 1–16.
- Eroğlu, E. (2014). *Etkili iletişim teknikleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Erdoğan, İ. (2015). *Medya sosyolojisi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Fiske, J. (2010). *İletişim çalışmalarına giriş* (Çev. S. İrvan). Ankara: Pharmakon Yayınları.
- Geçer, E. (2013). *Medya ve popüler kültür: Diziler, televizyon ve toplum*. İstanbul: Metamorfoz Yayıncılık.
- Giddens, A. (2018). *Mahremiyetin dönüşümü: Modern toplumlarda cinsellik, aşk ve erotizm* (İ. Şahin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Halas, J. (1979). Canlandırma Sineması (Çeviren: Ahmet Sipahioğlu). Eskişehir: Kurgu Eskişehir İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi. *Televizyon ile Öğretim ve Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 256–271.
- Işık, A. (2025). Görsel tasarımın gücü ve sınırları: Jaguar'ın yeniden markalaşma kampanyasında kimlik, yenilik ve tepki üzerine bir araştırma. *Sanat Yazıları*, 53, 836–853. <https://doi.org/10.61742/sanatyazilari.1732345>
- Karaboğa, M. T. (2018). Medya çağında çocuk ve çocuk kültürü: Şiddet ve tüketim kültürünün yansımaları. *Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi (ÇEDAR)*, 2(2), 1–17.
- Kaptan, Ş. (2008). *Radyo ve televizyonda program yapalım: Nasıl mı?* Ankara: Sobil Yayıncılık.
- Kara, T. (2013). *Sosyal medya endüstrisi*. İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım A.Ş.
- Kırık, A. M., & Kozan, E. (2015). Üç boyutlu (3D) dijital animasyon teknolojisinin TV yayıncılığında kullanımı. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 3(13), 292–311. <https://doi.org/10.16992/ASOS.673>
- Laughey, D. (2010). *Medya çalışmaları: Teoriler ve yaklaşımlar*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2014). *Animasyon teknikleri (11–12. sınıf ders materyali)*. Ankara: MEB Yayınları.
- Mutlu, E. (1995). *Televizyonda program yapımı*. Ankara: Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.
- Mutlu, Erol. (2005). *Küreselleşme, popüler kültür ve medya*. Ankara: Ütopya Yayıncılık.
- Nielsen, J. (2010). Children's Websites: Usability Issues in Designing for Kids.

- Oksal, A. (2004). *Kuşaklararası Oyun: Yetişkin ve çocuk kültürü arasında bir köprü*. B. Onur & N. Güney (Ed.), Türkiye’de çocuk oyunları: Araştırmalar (ss. 123–128). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Özank, S. (2022). *Animasyon sinemasında karakter tasarımı ve özel eğitim gereksinimi olan bireylerin temsili: “Parastro” uygulama film örneđi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Özmkas, U. (2009). Charles Sanders Peirce’in gösterge kavramı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 32–45. <https://doi.org/10.12780/UUSBD44>
- Postman, N. (2012). *Televizyon: Öldüren eğlence – Gösteri çağında kamusal söylem* (Çev. O. Akınhay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- San, R. (2021). TRT Çocuk kanalında yayınlanan çizgi dizilerdeki kötü karakter arketiplerinin duygusal ve fiziksel biçim ilişkilerinin incelenmesi ve alternatif tasarım önerileri. *Akademik Sanat*, 14, 198–223.
- Türkmen, N. (2013). Çizgi filmlerin kültür aktarımındaki rolü ve Pepee. *Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(2), 139–158.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. H. Öztoprak (Ed.). İnkılap Yayınevi.
- Ürtekin, Ö., & Özker, S. (2018). *Geçmişten günümüze animasyon filmlerinde mekân kullanımı*. 3. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu Bildiriler Kitabı (ss. 35–45). Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi.
- Varol Ergen, E. (2014). Çağdaş grafik tasarım eğitiminde kavramsal düşüncüyü ve yaratıcı algıyı geliştirmeye yönelik projeler. *Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 2014(3), 65–71.
- Yeşiltuna Çiftçi, D. (Ed.). (2015). *İletifim ve medya*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Zilliođlu, M., & Yüksel, A. H. (2008). *İletifim Bilgisi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.

Görsel Kaynakça

* Tüm görsellere ilişkin ekran görüntülerine https://www.cizgivedizi.com/dizi/hk/harika_kanatlar adresinden erişilmiştir.