

# Filmin izgisi

## izgi Film ve ocukların Beęenisi

---

Özcan DEMİR



Dr. Özcan DEMİR

**FILMİN ÇİZGİSİ**  
**Çizgi Film ve Çocukların Beğeni**

ISBN 978-605-241-717-1  
DOI 10.14527/9786052417171

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2019, PEGEM AKADEMİ

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. AŞ'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, dağıtılamaz. Bu kitap T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayinevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten **uluslararası akademik bir yayinevidir**. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan **WorldCat** ve ayrıca Türkiye'de kurulan **Turcademy.com** ve **Pegemindex.net** tarafından yayınları taranmaktadır, indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 1000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilir.

I. Baskı: Haziran 2019, Ankara

Yayın-Proje: Ayşe Açıkgöz  
Dizgi-Grafik Tasarım: Ayşe Nur Yıldırım  
Kapak Tasarımı: Pegem Akademi

Ay-bay Kırtasiye İnşaat Gıda Pazarlama ve Ticaret Limited Şirketi  
Çetinemeç Bulvarı 1314.Cadde No:37A-B  
0312 472 58 55

Yayıncı Sertifika No: 36306  
Matbaa Sertifika No: 33365

**İletişim**

Karanfil 2 Sokak No: 45 Kızılay / ANKARA  
Yayınevi: 0312 430 67 50 - 430 67 51  
Dağıtım: 0312 434 54 24 - 434 54 08  
Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60  
İnternet: [www.pegem.net](http://www.pegem.net)  
E-ileti: [pegem@pegem.net](mailto:pegem@pegem.net)  
WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

## **Dr. Özcan DEMİR**

1981 yılında Trabzon'da doğdu. 2003 yılında Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümünden mezun oldu. 2008 yılında Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalında Yüksek Lisansını tamamladı. 2013 yılında Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Anabilim Dalında Doktorasını tamamladı.

Medya sektöründe İngilizce redaktörlüğü, seslendirme yönetmenliği ve kameramanlık yaptı. 2006-2010 yılları arasında Türkiye Polis Radyosu'nda prodüktörlük ve spikerlik görevlerinde bulundu. 2010 – 2018 yılları arasında Gazi Üniversitesi Gazi Meslek Yüksekokulu ve Gazi Üniversitesi Polatlı Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Görsel İşitsel teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü'nde Radyo Televizyon Yayıncılığı ve Web Tasarımı alanlarında ders verdi. Çeşitli mesleki ve teknik eğitim organizasyonlarında İş ve Sosyal Hayatta İletişim, Diksiyon ve Radyo Televizyon yayıncılığı alanlarında seminerler verdi.

Çeşitli sempozyumlarda bildirileri, yayınlanmış makaleleri ve karma sergi katılımları bulunmaktadır.

Halen Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve TV Bölümü'nde Dr. Öğretim Üyesi olarak görev yapmaktadır.



## ÖN SÖZ

Medyada yayınlanan içeriklerin mesajlarını iletebilmeleri için öncelikle takip edilmeleri gerekmektedir. Beğenilen içeriklerin yapılarının, üretim biçimlerinin analiz edilmesi ve etki alanlarının tespit edilmesi bu alandaki çalışmaların niteliğini de yükseltebilecektir. Bu açıdan bakıldığında, kitle iletişim araçlarının ve içeriklerinin etkileri bağlamında değerlendirildiği çalışmalarda içeriklerin teknik ve estetik boyuttaki tasarım süreçlerinin değerlendirilmesi yararlı olabilecektir.

Toplumsal değerler ve normların edinilmesi aile, okul, sosyal çevre ve kitle iletişim araçlarıyla mümkün olmaktadır. Kitle iletişim araçlarının içeriklerinin toplumsallaşma ve eğitim süreçleri ile bağlantısı olup olmadığı konusu toplumsallaşma, eğitim ve kitle iletişimi alanında çalışmalara konu olmuştur. Toplumsallaşma ve Eğitim, “insan davranışını istendik yönde değiştirme ya da insana yeni davranışlar kazandırma işinin en verimli nasıl yapılabileceği ile ilgili bütün bilgi, beceri ve uygulamaları kapsayacak disiplindir” (Ertürk, 1982: 9). Öğrenme, yaşamın her alanında meydana gelen bir süreçtir.

Kitle iletişim araçlarının ve çizgi filmlerin toplumsallaşmaya etkilerinin kültürel politikalar açısından değerlendirilmesi bir ihtiyaçtır. Bu anlamda, geleneksel anlatı ürünlerinde kahramanları ile özdeşim kurulan yapımlara yer veren sinema ve televizyonun toplumsallaşmadaki rolü incelemeye değerdir. Televizyonun ve çizgi filmlerin en önemli rolü, çocuklara davranış kalıpları sunmalarıdır. George Gerbner’in televizyonda yer alan şiddetin gerçek hayatta da şiddete sebep olduğu görüşünü ele aldığı “Ekme Tezi” televizyonun etkileri bağlamında yapılan tartışmaların önemli bir kaynağı olmuştur. Sonraki dönemde, bu tez ile ilgili çok sayıda eleştiri yayımlanmıştır. Yayımlanan eleştirilerin temel noktası televizyonun sınırlı etkilerini gündeme getirmiştir. Bu araştırmalara göre televizyon çevreyi anlamlandırmaya yönelik bir araçtır ancak aileden ve diğer toplumsal örgütlerden bağımsız ve sınırsız etkileri yoktur. Bu sonuç, sosyal öğrenme kuramı bağlamında değerlendirilebilir. Gözleye-

rek öğrenme yalnızca bir kişiyi gözlemleyerek onun davranışlarını tekrarlama ya da taklit etme olarak değil çevredeki olayların bilişsel olarak değerlendirilmesi ile kazanılan bir bilgi süreci olarak kabul edilebilir.

İlköğretim 4., 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin çizgi film tercihlerini etkileyen temel görsel öğelerin analizi ise bu alanda yapılacak çalışmalarda tasarım süreçleri ile ilgili olarak ipucu verebilecektir. İlköğretim 4. 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin;

- İzledikleri canlandırma filmleri sevmelerinde renklerin kendileri açısından ne denli önemli olduğu;
- Canlandırma filmleri sevmesinde karakterlerin çizim biçiminin etkisi;
- Hangi tür canlandırma filmleri sevdiği;
- İzledikleri canlandırma filmlerden kahramanları hangi tür olanları daha çok sevdikleri;
- İzledikleri canlandırma filmlerin müziklerinin kendileri için ne kadar önemli olduğu;
- İzledikleri canlandırma filmlerdeki süper kahramanların kıyafetlerinde en çok hangi özelliği sevdikleri;
- İzledikleri canlandırma filmlerdeki kahramanların kullandıkları araçların (kılıç, saat, oyuncak, çanta ... vb.) hangi özelliklerinden etkilendikleri bu alandaki yapımların tasarımcıları açısından önemli sorulardır.

Çizgi film sektöründe, çocuklara kolay anlaşılır ve ilgi çekici biçimde sunulması amaçlanan içeriklerin beğenilmesini sağlayan temel öğelerin tespiti önemlidir. Çizgi filmler eğlendirme özelliğinin yanısıra, eğitici unsurlara da sahip olmalıdır. Bu yapımlar kahramanların kullandığı dil, kıyafetleri, yaşam tarzları ve toplumsal ilişkileri ile aynı zamanda kültürel bir araçtır. Toplumsal değerlerin bu yapımlar ile yeniden üretildiğini söylemek mümkündür.

Televizyon çocukların dış dünya ile tanışmaları anlamında en önemli, ortamlardan birisidir. Televizyon için hazırlanan ürünlerden çizgi filmler çocukların eğitimi açısından etkili içeriklerle hazırlanmalıdır. Toplumsallaşma bağlamında bir çocuk eğitimi aracı olarak da işlev görmektedirler.

“Televizyon bir iletişim aracıdır. En yalın tanımıyla iletişim, bir haber verme, bilgi verme; bilgi gönderme; bilgi yayma ya da bir yayım eylemidir” (Şenyapılı, 2003: 10). Çizgi filmler bu kitle iletişim aracında yer alan içeriklerdir. Bu anlamda, onların da bir mesaj içermesi doğaldır. Kitle iletişim araçlarının eğitim ve toplumsallaşma alanındaki rolleri kabul görmekte ve çeşitli kuramlar aracılığıyla bu rollerin varlığı kabul görmektedir. Sözkonusu etkilerin Türkiye özelinde değerlendirilmesi çalışmanın akademik alandaki önemini arttırmaktadır.

Kitle iletişim araçları sayesinde kaynak çok fazla kişiye ulaşabilmektedir. Araçlı iletişimin temel özellikleri şöyle sıralanabilir;

1. “Yüz yüze yapılan bir ileti alışverişi değildir.
2. Sürekli.
3. Açık seçik bir kaynak (gönderici)-alıcı ayrımı gösterir.
4. Kaynak açısından, alıcı(ların) tepkisini gözlemek fırsatı ya çok azdır, ya da hiç yoktur” (Şenyapılı, 2003: 11).

Sözkonusu etkilerin sağlanabilmesi için içeriklerin etkili biçimde üretilmesi, onlara ilişkin hedef kitle algılarının kontrol edilmesi bir gerekliliktir. Hazırlanan çizgi filmlerin görsel özelliklerinin değerlendirilmesi, yapımcıların amaçlarına ulaşip ulaşmadıklarının tespiti açısından önemlidir. Çizgi filmler diğer araçlı iletişim araçlarının yaptığı gibi sürekli olarak iletiler göndermektedir. Çocuklar televizyon izleme alışkanlıkları ile bağlantılı olarak bu iletilerle yüzyüze kalmaktadırlar. Kişisel olmayan bu iletişim aile ve yakın çevreyle olandan farklı bir doğaya sahiptir.

Çizgi filmler üzerinde yapılan bu tarz bir çalışmanın temel varsayımı; bu yapımların görsel özelliklerinin çocuklar tarafından algılandığı ve onların tercih edilmesinde temel bir öge olduğudur.

Bu kitapta çizgi filmlerin görsel özellikleri ile ilgili bilgi veren çalışma, 2011-2012 eğitim öğretim yılında Türk televizyonlarında yayınlanan çizgi filmlerin ilköğretim çağı çocuklarının toplumsallaşma sürecine etkilerinin tespiti konusunda gerçekleştirilmiştir. Bu kitap ise; “Türk Televizyonlarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çağı Çocuklarının Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Değerlendirilmesi” isimli doktora tezinden geliştirilmiştir. Çalışmada, çizgi film örnekleri grafik tasarım ilkeleri açısından değerlendirilmiş ve sınıflanmıştır.

Kitap çalışmasına kaynaklık eden açık uçlu sorular, Ankara Büyükşehir Belediyesi'ne bağlı 9 merkez ilçeye bağlı ilköğretim okulları arasından rastlantısal olarak seçilen 18 okulunun dördüncü, beşinci ve altıncı sınıf (10-12 yaş grubu) öğrencileri üzerine yöneltilmiştir.



## TEŞEKKÜR

Kitle iletişim araçlarının topluma ve çocuk gelişimine etkileri uzun yıllar boyunca pek çok araştırmanın konusu olmuştur. Çizgi filmler, çocukların daha fazla takip ettiği sinema ve televizyon içerikleri olmaları nedeniyle bu araştırmaların bir bölümüne kaynaklık etmiştir.

“Türk Televizyonlarında Yayınlanan Çizgi Filmlerin İlköğretim Çağı Çocuklarının Toplumsallaşma Sürecine Etkilerinin Değerlendirilmesi” başlığını taşıyan Doktora tezimden geliştirdiğim bu kitapta, canlandırma filmlerin tarihçesi, proje süreçleri ve geliştirme aşamaları değerlendirilmiştir. Çalışmanın ikinci bölümümünde ise 10-12 yaş grubu çocukların çizgi filmlerde en çok sevdiği tasarım öğelerinin neler olduğu ile ilgili araştırma sonuçlarına yer verilmiştir.

Doktora çalışmam sürecinde desteklerini esirgemeyen, tez çalışmamın oluşturulması ve değerlendirilmesi aşamasında katkılarını sunan 1. Tez Danışmanım Sayın Hocam Prof. Ahmet ATAN'a ve 2. Tez Danışmanım Sayın Hocam Prof. Dr. Yücel GELİŞLİ'ye saygılarımı ve teşekkürlerimi sunarım. Tez içeriğinin zenginleştirilmesinde yaptıkları katkılardan dolayı Sayın Hocam Prof. Dr. Canan DELİDUMAN'a ve Sayın Hocam Doç. Dr. Osman ALTINTAŞ'a saygılarımı ve teşekkürlerimi sunarım.

**Özcan DEMİR**

**Ankara 2019**



## İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....	v
Teşekkür.....	ix

### 1. BÖLÜM

#### ÇİZGİ FİLMİN TARİHİ KÖKENLERİ VE TEKNİK ALTYAPISI

Canlandırma Tekniğinin Kökenleri.....	1
Çizgi Filmin Tarihçesi.....	3
Çizgi Filmin Türkiye'deki Kökenleri .....	13
Çizgi Filmlerin Kullanım Alanları ve Teknik Özellikleri.....	16
Çizgi Film Yapımı.....	19
Sinema İçin Çizgi Film Üretimi .....	29
Kavramsal Çalışma .....	31
Çizgi Filmin Yapım Öncesi .....	32
Televizyon İçin Çizgi Film Üretimi .....	32
Bilgisayar Destekli Çizgi Film Üretimi .....	35
Sinema ve Televizyonda Çizgi Film Yapımında Sayısal Teknolojinin Kullanımı .....	47

### 2. BÖLÜM

#### KİTLE İLETİŞİM ARAÇLARI VE ÇOCUK

Kitle İletişim Araçlarının Çocuklar Üzerine Etkileri.....	51
Çizgi Filmler Üzerine Yapılan Akademik Çalışmalar.....	54

### 3. BÖLÜM

#### ÇOCUKLAR ÇİZGİ FİMLERDE EN ÇOK NEYİ BEĞENİR?

Çizgi Filmlerde Çocukların Beğenisini Kazanan Öğelerin Tespiti .....	65
Çizgi Film ve Renkler .....	66

---

Çizgi Filmlerde Karakter Çizimi .....	71
Çizgi Film mi; Çizgi Sinema mı? .....	75
Kahramanlar İnsan Olarak mı; Hayvan Olarak mı Çizilmeli? .....	78
Çizgi Filmin Müziği Çocuklar İçin Önemli mi? .....	82
Süper Kahramanların Giysilerinde En Etkili Öğe Nedir? .....	86
Çizgi Film Kahramanlarının Kullandıkları Hangi Araçlar Çocukların Beğenisini Etkiler? .....	91
Sonuç ve Öneriler .....	99
Kaynaklar .....	101

## TABLULAR LİSTESİ

### 1. BÖLÜM

Tablo 1. Türkiye’de Faaliyette Olan Çocuk Kanalları, Sahipleri ve Yayında Oldukları Platformları Gösteren Tablo.....	27
Tablo 2. Canlandırma Geliştirme Süreci .....	31

### 3. BÖLÜM

Tablo 1. İzlenen Çizgi Filmlerin Sevilmesinde Renklerin Etkisi .....	67
Tablo 2. İzlenen Çizgi Filmlerin Sevilmesinde Renklerin Etkisi 4. Sınıf Öğrencileri .....	68
Tablo 3. İzlenen Çizgi Filmlerin Sevilmesinde Renklerin Etkisi 5. Sınıf Öğrencileri .....	69
Tablo 4. İzlenen Çizgi Filmlerin Sevilmesinde Renklerin Etkisi 6. Sınıf Öğrencileri .....	70
Tablo 5. Çizgi Filmlerin Sevilmesinde Karakterlerin Çizimlerinin Etkisi.....	71
Tablo 6. Çizgi Filmlerin Sevilmesinde Karakterlerin Çizimlerinin Etkisi 4. Sınıf.....	72
Tablo 7. Çizgi Filmlerin Sevilmesinde Karakterlerin Çizimlerinin Etkisi 5. Sınıf.....	73
Tablo 8. Çizgi Filmlerin Sevilmesinde Karakterlerin Çizimlerinin Etkisi 6. Sınıf.....	74
Tablo 9. Çizgi Film Dizilerini mi Çizgi Film Sinemalarını mı Seversin? .....	75
Tablo 10. Çizgi Film Dizilerini mi Çizgi Film Sinemalarını mı Seversin? 4.Sınıf.....	76
Tablo 11. Çizgi Film Dizilerini mi Çizgi Film Sinemalarını mı Seversin? 5. Sınıf.....	77
Tablo 12. Çizgi Film Dizilerini mi Çizgi Film Sinemalarını mı Seversin? 6. Sınıf.....	78
Tablo 13. Kahramanları İnsan mı Hayvan mı Olan Canlandırma Kahramanlarını Daha Çok Seviyorsun?.....	79

Tablo 14. Kahramanları İnsan mı Hayvan mı Olan Canlandırma Kahramanlarını Daha Çok Seviyorsun? 4. Sınıf.....	80
Tablo 15. Kahramanları İnsan mı Hayvan mı Olan Canlandırma Kahramanlarını Daha Çok Seviyorsun? 5. Sınıf.....	81
Tablo 16. Kahramanları İnsan mı Hayvan mı Olan Canlandırma Yapımlarını Daha Çok Seviyorsun? 6. Sınıf.....	81
Tablo 17. İzlediğiniz Çizgi Filmlerin Müzikleri Sizi Ne Kadar Etkiler? .....	83
Tablo 18. İzlediğiniz Çizgi Filmlerin Müzikleri Sizi Ne Kadar Etkiler? 4. Sınıf .....	84
Tablo 19. İzlediğiniz Çizgi Filmlerin Müzikleri Sizi Ne Kadar Etkiler? 5. Sınıf .....	84
Tablo 20. İzlediğiniz Çizgi Filmlerin Müzikleri Sizi Ne Kadar Etkiler? 6. Sınıf .....	85
Tablo 21. İzlediğiniz Çizgi Filmlerdeki Süper Kahramanların Kıyafetlerinde En Çok Hangi Özelliği Seversiniz? .....	87
Tablo 22. İzlediğiniz Çizgi Filmlerdeki Süper Kahramanların Kıyafetlerinde En Çok Hangi Özelliği Seversiniz? 4. Sınıf....	88
Tablo 23. İzlediğiniz Çizgi Filmlerdeki Süper Kahramanların Kıyafetlerinde En Çok Hangi Özelliği Seversiniz? 5. Sınıf....	89
Tablo 24. İzlediğiniz Çizgi Filmlerdeki Süper Kahramanların Kıyafetlerinde En Çok Hangi Özelliği Seversiniz? 6. Sınıf....	90
Tablo 25. İzlediğiniz Çizgi Filmlerdeki Kahramanların Kullandıkları Araçların (Kılıç, Saat, Oyuncak, Çanta ... vb.) Hangi Özelliklerinden Etkilenirsiniz? .....	92
Tablo 26. İzlediğiniz Çizgi Filmlerdeki Kahramanların Kullandıkları Araçların (Kılıç, Saat, Oyuncak, Çanta ... vb.) Hangi Özelliklerinden Etkilenirsiniz? 4. Sınıf.....	94
Tablo 27. İzlediğiniz Çizgi Filmlerdeki Kahramanların Kullandıkları Araçların (Kılıç, Saat, Oyuncak, Çanta ... vb.) Hangi Özelliklerinden Etkilenirsiniz? 5. Sınıf.....	95
Tablo 28. İzlediğiniz Çizgi Filmlerdeki Kahramanların Kullandıkları Araçların (Kılıç, Saat, Oyuncak, Çanta ... vb.) Hangi Özelliklerinden Etkilenirsiniz? 6. Sınıf.....	96

## GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1. İzlenen Çizgi Filmlerin Sevilmesinde Renklerin Etkisi.....	68
Grafik 2. Çizgi Filmlerin Sevilmesinde Karakterlerin Çizimlerinin Etkisi .....	72
Grafik 3. Çizgi Film Dizilerini mi Çizgi Film Sinemalarını mı Seversin?.....	76
Grafik 4. Kahramanları İnsan mı Hayvan mı Olan Canlandırma Kahramanlarını Daha Çok Seviyorsun? .....	79
Grafik 5. İzlediğiniz Çizgi Filmlerin Müzikleri Sizi Ne Kadar Etkiler?.....	83
Grafik 6. İzlediğiniz Çizgi Filmlerdeki Süper Kahramanların Kıyafetlerinde En Çok Hangi Özelliği Seversiniz? .....	88
Grafik 7. İzlediğiniz Çizgi Filmlerdeki Kahramanların Kullandıkları Araçların (Kılıç, Saat, Oyuncak, Çanta ... vb.) Hangi Özelliklerinden Etkilenirsiniz?.....	93





# 1. BÖLÜM

## ÇİZGİ FİLMİN TARİHİ KÖKENLERİ VE TEKNİK ALTYAPISI

### 1. Canlandırma Tekniğinin Kökenleri

İlk insan, mağara duvarlarına çizdiği resimlerle hareketi yansıtmak istemiştir. İspanya'nın Altamira ve Fransa'nın Lascaux mağaralarında duvarlara yapılan resimler, Sümer Dönemi, Eski Mısır hiyeroglifleri ve Eski Yunan Dönemi'ne ait Parthenon Tapınağı'nın duvarlarındaki freskler ya da bu dönemlere ait heykeller bu isteğin sonucudur.

Hint Destanları “Ramayan” ve “Mahabbarat”ın canlandırmaları için kullanılan gölge kuklaları da bu alanda yapılmak istenenlere örnek olarak verilebilir. Sabit görüntülerden hareket izlenimi verecek biçimde düzenlenmesine olanak sağlayan bir aracın varlığından söz etmek bu dönem için mümkün değildir.

Canlandırma (animasyon); Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işi olarak tanımlanmaktadır. (TDK, 2006)

Bu tekniğin açıklanmasına yönelik olarak kabul gören ilk çalışma Peter Mark Roget'e aittir. Roget'e göre, göz retinası yapısından kaynaklanan bir özellekle, görüntülü uyaranlara ilişkin bilgiyi kısa bir süre de olsa korumaktadır. Görüntülü uyaranları sabit bir görüntü ya da bir resim karesi olarak değerlendirmek mümkündür. Retinada korunan görüntü ikinci görüntü ile ilk görüntü arasında bağlantı kurmaktadır. Böylece, görüntüler arasında devamlılık hissi oluşmaktadır. Bu duruma, görüntünün devamlılığı (persistence of vision) denilmektedir.

Peter Mark Roget “Görüntünün Sürekliliği ile Devinimli Nesnelere Bakış” (Persistence of Vision with Regard to Moving Objects) isimli yayınında önemli sonuçlara varmıştır. Bunlar;

1. Görüntünün izleyicinin yalnızca bir anda bir resim görmesine izin verecek biçimde gösterilmesi gereği;
2. Birçok görüntünün tek bir noktada ard arda ve hızla gösterildiğinde retinada izinin kalması ilkesi;
3. Gözde yanılmasını sağlamak için gösterim sırasında retinada izin kalmasını sağlayacak hız;
4. Görüntünün sürekliliğini inandırıcı kılabilmek için büyük bir ışık kaynağı gereksinimidir (Akt: Hünerli, 2005: 10).

Görüntünün devamlılığı canlandırma tekniğinin temelinde yatan biyolojik gerçeği oluşturmaktadır. Sözü edilen biyolojik gerçeğe, Astronom ve Filozof Ptolemaios geceleyin meşaleleri izleyerek yaptığı gözlemler sonucunda dikkat çekmiştir.

Claudius Ptolemy'nin M.Ö. 150 yılındaki çalışmaları sabit görüntülerin hareketli olarak algılanışı üzerine teorileri içermektedir. “1038 yılında ölen İslam bilgini El Hasan İbn El Haitham'ın erken dönem çalışmaları kamera obscura tekniği ile gerçek dünyadan çekilen fotoğrafların karanlık bir odanın duvarına yansıtılması tekniğini içermektedir” (Fisher, 2008: 2).

Görüntünün sürekliliği ilkesi yanında canlandırmanın ardındaki temeli açıklayan bir diğer etki de “Phi Olgusu”dur. Çek Psikolog Max Wertheimer ve asistanları karanlık bir ortamda belirli aralıklarla yanıp sönen iki sabit ışığın hareket halindeki tek bir ışık olduğu yanılgısının ortaya çıktığını gözlemlemişlerdir. “Phi Olgusu olarak adlandırılan bu durum ve yapılan deneyler Gestalt psikolojisinin de temellerini oluşturmuştur” (Britannica, 2011).

Görüntünün devamlılığı ilkesini açıklamaya yönelik olarak daha sonra gerçekleştirilen çalışmalarda ise; sözkonusu etkinin sebebinin beynin ardı ardına hızla değişen görüntüleri algılamadaki zorluğu olduğu savunulmuştur. Konuyla ilgili yapılan son araştır-