

ÇİZGİ FİLM SEKTÖREL BİLGİLENDİRME RAPORU

2016

 Animasyon Stüdyosu

İÇİNDEKİLER

- 1- ÇİZGİ FİLM NEDİR?
- 2- TELEVİZYON VE ÇİZGİ FİLM
- 3- ÇİZGİ FİLMİN DİĞER FİMLERDEN FARKLARI NELERDİR?
- 4- ÇİZGİ FİLM NASIL ÜRETİLİR?
- 5- ÇİZGİ FİLMİN ETKİLERİ NELERDİR?
- 6- ÇİZGİ FİLM NEDEN YERLİ OLMAK ZORUNDADIR?
- 7- TÜRKİYE’DE ÇİZGİ FİLM TARİHİ VE GELİŞİMİ
- 8- YERLİ VE MİLLİ ÇİZGİ FİMLERİN OLUŞMASI ÖNÜNDEKİ ENGELLER NELERDİR?
- 9- TÜRKİYE’DE SEKTÖRÜN GELİŞMESİ İÇİN ÇÖZÜM ÖNERİLERİ VE SONUÇ

ÇİZGİ FİLM NEDİR?

Çizgi film, tamamen dijital dünyada yayınlanmak üzere oluşturulmuş, kendi içerisinde birkaç farklı metotla hazırlanan, çizgi, karakter ve grafiklerin belirli bir metin (senaryo) doğrultusunda hareket ettirilmelerinden oluşan filmidir.

Genellikle çocuklar için üretilmelerine rağmen, renk, hareket ve aksiyon bakımından büyüklerin de ilgisini çekmeyi başarmıştır. Bu gün çocuk, genç ve orta yaşta her insan çizgi filmleri bilir, takip eder ve izler. Hatta ebeveynler çocuklarıyla birlikte ekran karşısında ya da sinema salonlarında aynı filmi izlemektedirler.

Çizgi filmler, iki boyutlu, üç boyutlu olmak üzere iki ana başlıkta değerlendirilir. Çoğunlukla hayali kahramanların hikâyeleri işlenir.

TELEVİZYON VE ÇİZGİ FİLM

Çocuklar neredeyse okul saatleri dışında en büyük zamanı televizyon seyretmeye ve oyun oynamaya ayırır. Bu da onları bir reklam kitlesi haline dönüştürmektedir. Bu yüzden çizgi filmler kültür endüstrisinin en vazgeçilmez öğelerinden biridir. Bunun farkına varıldıktan sonra özellikle batıda ve ülkemizde çocuk TV kanalları kurulmuştur. Bu kanalların ayakta kalması çizgi film üreten firmaların yaşamı ile doğru orantılıdır.

ÇİZGİ FİLMİN DİĞER FİMLERDEN FARKLARI NELERDİR?

Çizgi filmi diğer filmlerden ayırt eden şeylerin başında öncelikle animasyon dediğimiz canlandırma tekniği gelmektedir. Çizgi filmler, sinema filmleri gibi sadece fotoğraf üzerinden değil; resim, karikatür, modelleme gibi objeler üzerinden de yapılabilir. Buda onu diğer filmlerden ayırır ve sinema ya da TV filmlerinin herhangi bir türü olmasına engel olur.

Animasyon çizgi film başlı başına bir sektördür. Çünkü çizgi film kompleks ve çok boyutlu bir sanattır. Çizgi filmler; hayal, edebiyat, senaryo, modelleme, tasarı, ar-ge, yeni yaratı, resim, karikatür, müzik, gelecek mühendisliği, tiyatro, sinema, anatomi, geometri, sanat tarihi, mimarlık, iç mimarlık, grafik tasarım, topoloji, aerodinamik, mekanik, coğrafya, atmosfer, matematik, kültür aktarıcılığı, toplum mühendisliği, subliminal mesajlar, bilişim teknolojileri, kültür endüstrisi öğeleri gibi birçok farklı sanatın ve modern bilimin uyum içerisinde aktarılmasına dayanır.

ÇİZGİ FİLM NASIL ÜRETİLİR?

Çizgi film üretmek karmaşık ve zor bir süreçtir. Kısaca bahsedecek olursak, öncelikli olarak bir hikâyenin ve hikâye örgüsünün oluşturulması gerekmektedir. Bu alan bakir ve hassas bir konudur. Hikâyenin kahramanından tutun da, mekân ve atmosfer betimlemelerine kadar her şey çok iyi düşünülüp planlanmalıdır. Çizgi film üretiminin kendi içinde üretim zorlukları ve sınırları vardır. Bunların en önemlisi tabi ki süre ve bütçedir. Bu sınırlar düşünülerek hikâye ve öykü oluşturulmalıdır. Çünkü çizgi film yapımı hayal dünyamızda sınırsız bir alanda at koşturmaya benzer. Kahramanlar olmadık mekânlara gidebilir, olmadık aksiyonlar yaşayabilirler. Ancak belirttiğimiz üzere bu sınırsız dünya üretim süresi, şekli ve bütçeyle bir anda sınırlanır ve çok sığ bir mecraya mahkûm olmak durumunda kalır.

Ayrıca normal bir senaryonun dışında hitap ettiğimiz kesim çocuklar olunca senaryo dili de bir uzmanlık gerektirmektedir. Onların dünyasına seslenmek bazen mümkün olmaz. O yüzden psikoloji, pedagoji ve diğer faktörler işin içine girerek yapı daha karmaşık bir hal alır.

İkinci aşamadaysa konsept belirleme ve oluşturma girer. Bu süreç karakter tasarımlarından, mekâna, renk skalasından, dokuya kadar her şeyi içine alır. Bu süreç belirlenmesi ve netliğe kavuşmasıyla yola koyulur. Bu aşamada çizimler, testler ve değerlendirmeler yapılır. Prosesin en meşakkatli ve sanatsal boyutu bu aşamada devreye girer.

Üçüncü aşamada tasarımları tamamlanan objelerin modellerinin oluşturulmasına gelinmiştir. Bu sürecin anatomi, topoloji, aerodinamik, mekanik, coğrafya, atmosfer vb. birçok alanda bilgi sahibi insanlar ve uzmanlar tarafından yapılması gerekmektedir.

Dördüncü aşama kaplama ve boyama işlemleridir. Burada oluşturulan tüm modeller kullanılacakları yerdeki dokusuna ve rengine boyanırlar.

Beşinci aşama Karakterlerin animasyona uygun hale getirilmesidir. Bu işlem iskelet giydirme şeklinde ifade edilir. Bu işlemle karakterler tüm uzuvlarının çalışır hale getirilmektedir. El, ayak, beden, kol ve yüz hareketlerini kapsar.

Altıncı aşamada karakterlerin animasyon testleri ve hataların giderilmesi işlemidir.

Yedinci aşamada artık animasyon senaryoya uygun halde yapılır. Bu aşamada tamamen oyunculuk söz konusu olup, senaryoda verilmek istenilen tüm duygu ve olay örgüsü tamamlanır.

Sekizinci aşamada tamamlanmış animasyon ile mekânlar birleştirilir ve sonraki aşamaya geçilir.

Dokuzuncu aşamada ise ışık, gölge vb. çevresel faktörler yüklenerek animasyon kare kare resimleştirilir.

Onuncu aşamada resimleştirilmiş animasyon kompozit işlemine tabi tutularak birleştirilir ve çeşitli renk ve ton ayarlamaları tamamlanır.

On birinci aşamada artık kurgusu tamamlanmış ancak ses ve müzik yüklenmemiş çıktı elde edilir. Film akışı son halini alır.

On ikinci aşamada seslendirme ve ses efektleri yüklenerek film tamamlanmış olur.

ÇİZGİ FİLMİN ETKİLERİ NELERDİR?

Çizgi filmin çocuklar üzerinde olan etkisi malumdur. Reklam kuşaklarından tutun da, eğitim materyallerine kadar büyük bir kullanım yelpazesi vardır. Çocuklarımızın tüketici topluma dönüşmesi ve markaya öykünmesinde çizgi karakterler başat aktördür. Bu hayali karakterlerle rol model oluşturan çocuk; duygusal bir bağ kurar ve bu karakterin resminin olduğu objelere hızlıca yönelir. Bu husus, üzerinde dikkatle durulması gereken bir konudur. Çünkü her işlenen hikâye ve senaryo yazıldığı kültürün kodlarını, bilgisini, felsefesini, değerlerini aktarır. Sanat dediğimiz şey, ürettiği sembolik temalarla bir fikre dayanır. Çocukların para harcaması, biriktirmesi gibi alışkanlıklar bu tür yapıtlarla şekillenir. Tabi ki kullanılan materyaller kullananlara göre şekillenir ve bir bütünün parçası olur. Bıçak ile meyve soyup, dostlara ikram edebileceğiniz gibi; insan gasp edebilirsiniz. Bu kullanılan nesnenin kötülüğüne değil, kullanan zihniyetin kötülüğüne ya da iyiliğine işaret eder.

ÇİZGİ FİLM NEDEN YERLİ OLMAK ZORUNDADIR?

Yukarıda belirttiğimiz hususlara bakıldığında çizgi filmin masum olmayan bir boyutu da vardır. Yabancı yapımlar bu tür kültür taşımacılığına, örtük ve gizil bir kültürel asimilasyona hizmet etmektedir. Bir kültürün gelişmesi için diğer kültürlerden etkilenmesi yadırganacak bir durum değildir. Ancak kendi karakteristik kodlarını koruyamayan milletler tarihten silinip giderler. Türkçemizin doğru aktarılması, kültürümüzün doğru yansıtılması, gelenek ve göreneklerimizin tanıtılması, sağlıklı bir neslin oluşturulması için büyük çabalar gerekmektedir. Bu ise ancak yerli ve bu coğrafyanın değerlerini bilen insanlarla olur. Bu mesele aslında devlet politikasına dönüştürülmelidir. Hükümetimiz de bu konuyu dikkate alarak hükümet programında yerli animasyon çizgi film üretimine yer vermiştir. Ülkemizde henüz dünya standartları ile boy ölçüşecek kadar gelişmiş yapılar oluşturulamamıştır. Zorlu bir proses akışı olan çizgi film yapımı için; gerekli teknik donanım eksikliği, yetişmiş personel olmayışı da bu konunun bir başka boyutunu oluşturmaktadır.

TÜRKİYE’DE ÇİZGİ FİLM TARİHİ VE GELİŞİMİ

Türkiye’de çizgi film tarihi kabaca TRT Çocuk öncesi ve sonrası olarak ikiye ayrılabilir. TRT ÇOCUK ‘tan önce sektör, zayıf ve güçlü olmayan, çoğunlukla küçük çaptaki yapımlardan oluşmaktadır. TRT ÇOCUK ‘tan sonra ise daha güçlü bir sektör oluşmuş ve dünya standartlarına yakın üretimlerle özgüven kazanılmıştır. Bugün sinema filmleri de dâhil olmak üzere çeşitli mecralarda ciddi yapımlar görmek mümkündür.

Bu husus bize devlet desteği olmadan bu sektörün gelişmesinin pek mümkün olmadığını da göstermektedir.

Sosyal devlet olmanın bir gereği de üreten bir yapıyı oluşturarak çocuklarımızın sağlıklı kişisel gelişime erişmesi için sosyal politikalar üretmek ve içerik üretimini desteklemektir.

YERLİ VE MİLLİ ÇİZGİ FİLMLERİN OLUŞMASI ÖNÜNDEKİ ENGELLER NELERDİR?

- 1- Öncelikle bu sektörün tanınmaması ve öneminin anlaşılmaması
- 2- Çocuk edebiyatçısı ve pedagogların bu meseleye gereken ilgiyi göstermemesi
- 3- Yetişmiş personel eksikliği
- 4- Üst düzey teknolojik donanımın sağlanamayışı
- 5- Teşviklerden yararlanamaması yasal mevzuattaki belirsizlikler
- 6- Ar-ge destekleri, üniversite veya teknokentlerden istifade edilememesi
- 7- Üniversitede bölüm azlığı, yetersizliği ve pratik karşılıklarının olmaması
- 8- Kurs verecek akademi benzeri yapıların olmaması
- 9- Yurt dışı öğrenimin finansal zorlukları
- 10- Çocuk kanallarının azlığı
- 11- Bilgi teknolojileri ve yazılım sorunları ve ar-ge üretilmemesi
- 12- Yabancı yapımlara öncelik verilerek; yerli olanların rekabet gücünün kırılması
- 13- Sosyal boyutunun ve kültürel boyutunun anlaşılamaması
- 14- Kurumlar ve yapımcı firmaların sinerji ve işbirliği için adım atamamaları
- 15- Eğitimde motion grafiği değerlendiremeyişleri
- 16- Sinema sektörünün gelişmemesi, oradan beslenen animasyonu sekteye uğratması
- 17- Dünya standartlarında iş üretilmemesi
- 18- Hükümet politikalarının hayata geçirilemeyiş
- 19- Algı yönetiminde ve rol model oluşturmada yerel motif ve kavramların öneminin anlaşılmaması
- 20- PIXAR gibi yapıların ve dünya üzerindeki sektörel ve ekonomik katkısının tahlil edilememesi

TÜRKİYE’DE SEKTÖRÜN GELİŞMESİ İÇİN ÇÖZÜM ÖNERİLERİ VE SONUÇ

- 1- Sektörler ilgili, Bilim Sanayi Teknoloji Bakanlığı öncülüğünde Milli Eğitim Bakanlığı, Kültür ve Turizm Bakanlığı, sektör ve ilgili paydaşların katılımıyla çalıştaylar düzenlenerek bir Strateji Belgesi Oluşturulmalıdır.
- 2- Yasal mevzuatta, işin net bir tanımı olmadığı için sektörün teşviklerden yararlanılıp yararlanamayacağı konusu muğlak kalmaktadır. Bu hususun bir an evvel netleşmesi gerekmektedir. Bu kadar zor süreçleri olan ve stratejik bir öneme sahip olan sektör desteklenmelidir. Bu bağlamda mevcut mevzuatlarda kısa vadede şu ek düzenlemelerin yapılmasıyla işe başlanması sektörü rahatlatacaktır:
 - a. Resmi Gazete’de yayınlanan Ar-Ge Faaliyetlerinin Desteklenmesi Kanunu ve Bazı Kanunlarda Değişiklik Yapılmasına Dair Kanun’da belirtilen Tasarım Faaliyetleri kapsamına animasyon tasarımı ve geliştirilmesi çalışmalarının dahil edilmesi. (Bu sayede hem teknoparklarda yer alınabilir, hem de yapım firmalarının bünyesinde Tasarım Merkezleri oluşturularak vergi ve SGK istisnalarından yararlanılabilir.)
 - b. KOSGEB’te desteklenen sektörler listesinde animasyonun geçtiği tek Nace maddesi olan 59.12 Nace Kodlu ‘Sinema filmi, video ve televizyon programları çekim sonrası faaliyetleri (ses-görüntü redaksiyonu, asıl kopyaların aktarımı, renk düzeltme, sayısal iyileştirme, görsel efekt, animasyon, alt yazı, başlıklandırma, grafik, vb. işler)’ başlığı yer almamaktadır. Ya bu maddenin tamamen yer alması ya da animasyon yapımlarının ayrı bir başlıkta yer alması.
 - c. TÜBİTAK’ta 1511 Öncelikli Alan desteklerine bu sektörün dahil edilmesi
 - d. Kalkınma Ajanslarında yerli kültürel karakterlerin ve mekanların zımnen tanıtıldığı animasyonların yapılmasına büyük bütçelerle destek verilmesi.
- 3- Bu sektörün tanınması ve öneminin anlatılması için seminerler, paneller ve yazılı materyaller gerekmektedir. Ayrıca sektörel tanıtım yapan Ticaret, Sanayi, Meslek odalarının çıkarttığı dergilerinde ve kültür sanat etkinliklerinde bu tür görsellere yer verilmelidir.
- 4- Ülkemizde çocuk edebiyatçısı sayısı az ama çizgi film senaryosu yazarlar ise daha azdır. Senaryo yazımı ile edebiyat ve hikâyecilik arasında bir bağ bulunmaktadır. Çocuk edebiyatının ilerlemesi ise bu sektörü senaryo anlamında dolaylı ama işlenecek tema ve konu anlamında doğrudan etkilemektedir. Kültür Bakanlığımız bu hususta yarışmalar düzenlemeli ve ödüller vermelidir.

- 5- Yetiřmiř personel eksiklięi ve teknik bilgi kullanılamaması neredeyse her sektörun sorunudur. Bütün yapılar insan eliyle řekillenir. O yüzden nitelikli personel bir iřletmenin motor gücüdür. Bu mesele dięer bařlıklar altında birkaç yönüyle anlatılacaktır. Ticaret Odaları ile birlikte yapımcı firmalar ortak iřbirlikleri yaparak sektöre taze kan sunmalı ve personel yetiřtirilmelidir.
- 6- Yaptıęımız çizgi film ve animasyon üst teknoloji ile yapılmaktadır. Bu sebeple sektörel deęiřikliklerin aktif takipçisi olmamız gerekmektedir. Deęiřen teknolojik yapıların hızlıca getirilememesi rekabeti ve yeni bir teknięi kaçırmamıza sebebiyet vermektedir. Bu tür teknolojik donanımların bir maliyeti vardır. Bu teknolojik donanımlara eriřilmesi için teřvikler oluřturulmalıdır.
- 7- Çalıřtıęımız sahanın sosyal ve kültürel bir alan olduęu gerçeęi göz önünde bulundurulmalı ve bu konuda sadece bir olgu gibi bu soruna yaklařılmamalıdır. Biliřim sektörü ve bilimi; tarih veya coęrafya gibi statik bir bilgi düzlemine dayanmaz. İstanbul'un matematiksel konumu deęiřmez ama bizim kullandıęımız teknikler ve teknoloji her an deęiřir. Bilgisayar bölümü mezunu bir genç 5 (beř) yıl önceki deneyimlerini anlatan bir öęreticiden ders alır ve kendisini yetiřtirirse ancak bugünün bilgisini yakalar. Öyle dinamik bir sektörden ve yapıdan bahsediyoruz ki her 5 (beř) günde bugünü çöpe atabilecek versiyonlar (sürüm) üretiliyor. Bu kadar dinamik ve deęiřkenlięin olduęu bir yerde Future Engineering (Gelecek Mühendislięi) dedięimiz saęlıklı yarınlara inřasını yapmamız güç ve zordur. Ancak, gündem takip eden, gündemi yakalayan ama bir türlü gündem oluřturamayan bir edilgenlięe savruluyoruz. Ve aktif bir özne olarak varlık bulamıyoruz. Mezun olan gençler ihtiyaçları bilmedikleri içinde ar-ge üretemiyorlar. Bu sebeple teknokentler veya akademiler kurularak iřin içine yapımcı firmaları da dâhil edip sadece teorik deęil pratik bilgiyi de aktarmalıdır. Bununla alakalı alt yapılar saęlanmalıdır. Çünkü çizgi film yapımı içinde bilgisayar yazılımını da barındıran bir süreçtir. Bugün android sistemle çalışan akıllı telefonlar 23 milyar dolarlık bir piyasayı oluřturmaktadır. Ve bir akıllı telefon bir çiftçinin 10 ton ürettięi üründen daha pahalıdır. Bu teknolojinin görsellerinin oluřturulması ise grafik ve çizgiden ayrı deęildir ve animasyonsuz düşünülemez.
- 8- Bu sektörde bulunan insanların büyük bir kısmı alaylıdır. Mektepli olmak ise bir lojistik güç gibi algılanmaktadır. İnsan her iři bilemez ise de; ne yaptıęını en azından bilmelidir. Bu iři yapan yapımcı firmalara yetiřtireceęi deęil, yetiřmiř personel gerekmektedir. Her ne kadar öęrenme ustalık ve pratik hayatta gerçekleře bile iletiřim dilinin en azından üniversitede sunulması zaman kazanmaya yaramaktadır. Literatürün öęrenilmesi ve ar-ge oluřturmada üniversiteler bař aktörlerdir.

- 9- Bu sektörde istihdam edilecek yeteneklerin hepsinin üniversite kazanacak ve okuyacak imkanlara sahip olması düşünülemez. Bundan ötürü mesleki edindirme kursları düzenlenerek İŞKUR ve belediyelerle ortak işbirlikleri oluşturulmalıdır.
- 10- Yurt dışında eğitim yapmak isteyen gençlere yönelik Erasmus ve benzeri programlar düzenlenmeli. Ayrıca firmalara bu konuda teşvik sağlanarak nitelikli personel eğitime destek verilmelidir.
- 11- Çocuk kanalları kurulmasını teşvik ederek; yerli yapım almalarına yönelik kolaylık sağlanmalı ve bu konuyla alakalı uzman görüşlerine başvurulmalıdır. Gerekirse düşünce kuruluşları oluşturulmalı ve münazaralar yapacak şahıslara fikir üretmesi için başvurulmalıdır.
- 12- Bilginin kaynaklarından biri de ihtiyaçtır. Tüketim endüstrisi sanal ihtiyaçlar oluşturarak yeni pazarlar oluştur ve merkez ülke olma konumunu bu tür network ağlarla daha da sağlamlaştırır. Yerli yazılımlarımız savunma sanayiinde ne kadar önemliyse, çocuklarımızın eğitiminde de o kadar önemlidir. Her ne kadar Çanakkale geçilemedi ise de aslında televizyon ve internetle zihinlerimiz işgal edilmiştir; kültürel yozlaşmaya maruz kaldığımız da bir başka gerçektir. Sınırımızı geçemeyen emperyal oluşumlar hanemize kadar girerek bir kuşak çatışması oluşturmuş ve birlik duygumuzu sarsan olaylara sebebiyet vermiştir. Yerli yapım derken bunun ne olduğu hususunda iyice düşünmek gerekmektedir. Dışa bağımlılığımız ne kadar az olursa o kadar uluslararası arenada vakur tavırlar sergileyebiliriz.
- 13- Yerli yapım çizgi filmlerle alakalı kotalar oluşturulmalı en az şu kadar süre gün içinde yayın yapmalı gibi bir çalışma RTÜK eşliğinde düşünülmeli ve yabancı yapımlara sınır getirilerek bu sektör canlandırılmalıdır. Var olan yönetmeliklerde yerli yapım yayınlama zorunluluğu daha sıkı denetlenmelidir. Nasıl ki futbolda kendi alt yapıların varlığı bu kotalarla korunuyorsa yerli çizgi film üreten yapılar da korunmalı ve gelişmesine katkı sunulmalıdır.
- 14- Çizgi filmlerde örf ve gelenekler göz önünde bulundurulmalı; gizli ve örtük mesajlar varsa çocuk gelişimi uzmanları ve psikologlar tarafından tespit edilerek doğru bir kanala yönlendirilmelidir. Çizgi film ve animasyonlar çocukların ruhsal sağlığını doğrudan etkilemektedir. Gerekğinde TRT Çocuk gibi kanallar bu konularla ilgili sunum ve eğitim materyali oluşturmali ve iç yapım ya da dış yapım firmalarını bu seminerlere davet etmelidir.
- 15- Kurumlar tüm tanıtımlarını prodüksiyon ile çözeceklerine inanıyorlar. Aslında animasyon ve çizgi en zor sahne çekimlerine fırsat sunmaktadır. Kahramanınız bir anda gökyüzüne de çıkabilir, bir anda denizin altına da inebilir. Bu tür sorunsallar hayalle daha çabuk aşılır. O yüzden büyük projelerin tanıtımında çizgi film ve animasyon tekniklerinin kullanılması daha iyi olur. Resmi kurumların kamu spotu ve tanıtım filmlerinde bu tekniği de tanımaları için kurslar ya da ilanlar verilmelidir.

- 16- Okullardaki eğitimlerde artık tablet her öğrencinin tanıdığı ve bildiği bir iletişim ve öğrenim aygıtına dönüştü. Bu görsel iletişim ve bilişim aygıtının istatistiksel ve görsel eğitim materyallerine ihtiyaç vardır. Sunum dosyasından tutun da, kliple öğreticiliğe kadar hatta dijital kitaplar da gerekmektedir. Bu içeriklerin oluşturulmasında animasyon dediğimiz canlandırma önemli ve çok uygundur. Bu hususun Milli Eğitim Bakanlığında görüşülerek rol model oluşturulacak kahramanlar üzerinden çocuklara aktarılması daha kalıcı bir eğitim ve öğretime gerekçe gösterilebilir.
- 17- Sinema sektörünün uluslararası düzeyde ilerlemesi için mutlaka çizgi ve animasyona yolu uğrar. Bu sanat dalına yapılan her türlü teşvik ve gayret dolaylı bir şekilde animasyon adresinden de geçer.
- 18- Dünya standartlarında iş üretilmesi için dışarıdan ekip ve uzmanlar getirilmeli ve bunlarla alakalı neler yapılabileceği tartışılmalıdır.
- 19- Neredeyse her hükümet politikasında animasyon ve çizgi filme destek vererek, yerel kahramanlarımızın üzerinden değerlerimizin anlatılarak somutlaşmasından bahsedilse bile henüz net bir adım atılmamıştır. Bu politikanın belirlenleştirilerek hayata geçirilmesi nesil teminatı için önem arz etmektedir. Çünkü Hollywood projeleri fazlasıyla subliminal mesaj içermektedir.
- 20- Çocukların etkili öğrenmesinde sevginin yeri çok önemlidir. Babasını seven çocuk vantuz gibi onu modeller ve ebeveyni gibi davranışlar sergiler. Taklit çocuğun öğrenmesinde rol model öğrenmenin temelini oluşturur. O yüzden yerli kahramanlarımız sevimli bir halde aktararak çocuklarımızla buluşturulmalıdır. Kültür Bakanlığımız özellikle yerli çizgi filme teşvikler vererek. Yerli çocuk yazarlarımızın yazdığı kitapları çizgi sinemeye aktarmalıdır. Hatta Sultanlar, İlim adamları, Kanaat önderleri olan kişiliklerin tanıtılması için özel bir gayret göstermelidir.
- 21- Çizgi film yapımı dev firmaların beslendiği ekosistem iyi tahlil edilerek oradaki yapılar güzel bir şekilde uyarlanmalıdır.

Değindiğimiz hususların hayata geçirilmesi ile birlikte yerli ve milli yapıların varlık bularak; dünya standartlarına erişip dünya devleri ile boy ölçüşebileceğine inanmaktayız. Çizgi film üzerine yapımcı firma sayısı bildiğimiz kadarıyla 20 (yirmi) âdeti geçmemektedir. Bu sektör canlandırılarak istihdama da katkı sunulacaktır.