

GEÇMİŐTEN GÜNÜMÜZE ANİMASYON FİLMLERİNDE MEKÂN KULLANIM ANALİZİ

ÖZGE ÜRTEKİN

Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık Yüksek Lisans Programı,
2018

Bu tez, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne Yüksek Lisans (MA) derecesi
için sunulmuştur.

IŞIK ÜNİVERSİTESİ

2018

İŞIK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İÇ MİMARLIK YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE ANİMASYON FİMLERİNDE MEKÂN KULLANIM
ANALİZİ

ÖZGE ÜRTEKİN

ONAYLAYANLAR:

Dr. Öğr. Üyesi Serpil Özker
(Tez Danışmanı)

Işık Üniversitesi



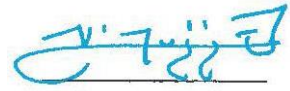
Dr. Öğr. Üyesi H. Birol Köseoğlu

Işık Üniversitesi



Doç. Dr. Hatice Umut Tuğlu Karşlı

Doğuş Üniversitesi



ONAY TARİHİ: 25 / 05 /2018

THE ANALYSIS ON USE OF PLACE IN ANIMATION FILMS FROM THE PAST TO THE PRESENT

Abstract

The bond between space and cinema is an essential subject in this day and age. These two disciplines, which seem as they are different from each other, are actually very close at the designing phase of three-dimensioned spaces where virtual characters in films live. When looking at the development process of architecture, there is a technology advances towards computer-aided design from customary drawing along with moving and developing living conditions. Animation, which is used as an explanatory language in architecture during presentation, utilizes architecture in designing phase in animation cinema. In this context, the objective of this study is to examine the usage of space and its change within time in today's animation cinema. The study has been performed based on literature researches and film analyses. Animation films related to the subject have been observed, scrutinised and analysed in terms of space-character and space-setup contexts. Accordingly, in this thesis study comprising of four sections, the reciprocal benefits of cinema and space and their contribution to development of these two different areas are discussed. Eleven films of animation cinema have been selected from the past to present among rewarded films by taking into consideration; production quality, audience ratio and criticism. By focusing on animation films that are famous with their period features, from the year 1929 until today; this study aims to reveal how cinema setup has been reflected to the audience via space within the context of space and character-oriented approaches. In this sense, in the first section of the study, the aim, the method and the scope of the thesis are addressed and in the second section, history of animation and design in animation films are explained in the light of researches through sources, films and literature. In the third section, space, cinema concepts and spatial features of animation films are examined. In line with the obtained data, space analysis of selected animation films has been carried out over specified parameters in the fourth section. At the end of the research, scenes in three dimensioned animation films are examined as multidimensional in terms of architectural approaches and it is concluded that the

architectural elements in the stage design that formed the backgrounds of the films are as important as the actual characters of the film.

Key words: Animation, Animation Cinema, Space Design.



GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE ANİMASYON FİMLERİNDE MEKÂN KULLANIM ANALİZİ

Özet

Mekân ve sinema arasındaki bağ günümüzde önemli bir konudur. Birbirinden farklı gibi görünen bu iki disiplin, filmlerdeki sanal karakterlerin yaşadığı üçboyutlu mekânların tasarım aşamasında birbirine oldukça yakındır. Mimarının gelişim sürecine bakıldığında gelişen ve değişen yaşam şartları ile birlikte geleneksel çizimden bilgisayar destekli tasarıma doğru hızla ilerleyen bir teknoloji söz konusudur. Mimarlık sunum aşamasında animasyonu anlatım dili olarak kullanırken animasyon sineması da mimarlığı tasarım aşamasında anlatım dili olarak kullanmaktadır.

Bu anlamda çalışmada, günümüz animasyon sinemasında mekân kullanımı ve zaman içindeki değişiminin irdelenmesi amaçlanmıştır. Çalışma, literatür araştırmasına ve film analizlerine dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Konu ile ilgili filmler izlenerek incelenmiş ve animasyon filmlerinin mekânsal analizleri; mekân-karakter, mekân-kurgu bağlamı üzerinden irdelenmiştir. Bu doğrultuda, dört bölümden oluşan tez çalışmasında sinema ile mekânın birbirlerine olan faydaları ve iki farklı alanın gelişimine katkıları ele alınmıştır. Animasyon sinemasının başlangıcından günümüze yapım özelliği, izlenme oranı, eleştiriler dikkate alınarak ödüllü filmler arasından 11 adet film seçilmiştir. 1929 yılından günümüze dönem özelliklerine göre isim yapan animasyon filmlerinin mekân ve karakter odaklı yaklaşımlar bağlamında, sinema kurgusunun mekân üzerinden izleyiciye nasıl yansıtıldığının ortaya konulması hedeflenmiştir.

Bu anlamda çalışmada Animasyon tarihi ve animasyon filmlerinde tasarıma yönelik literatür araştırması yapılmış, kaynaklar incelenmiş, ilgili filmler izlenmiş, mekân, sinema kavramları ve animasyon filmlerinde mekânsal özellikler irdelenmiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda, seçilen Animasyon filmlerinin mekânsal analizleri mekân, karakter, renk, anlatı değişkenleri üzerinden yapılmıştır. Araştırma sonucunda üç boyutlu animasyon

filmlerindeki sahneler, mimari yaklaşımlarla birlikte değerlendirilerek incelenmiş ve filmlerin arka planlarını oluşturan sahne tasarımındaki mimari öğelerin filmin asıl karakterleri kadar önemli olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Animasyon Sineması, Animasyon Sinemasında Mekân, Mekân Tasarımı.



Teşekkür

Lisans eğitimim sırasında yıllarımı en iyi şekilde değerlendirmemi ve onları değerli kılmama yardımcı olan pek çok kişi var. Tez danışmanım Işık Üniversitesi Dr. Öğr. Üyesi Serpil Özker'e akademik alanında gelişmeye sağladığı katkılardan dolayı teşekkürü bir borç bilirim. Doç. Dr. Umut Tuğlu Karşlı'ya ve Dr. Öğr. Üyesi Birol Köseoğlu'na yoğun çalışmaları arasında tezimi okumaya zaman ayırdıkları ve değerli eleştirilerini esirgemeyerek bu tezin olgunlaşmasına katkıda bulundukları için teşekkür ederim.

Ayrıca aileme, annem Esra Ferdağ Ürtekin, babam Turgay Ürtekin ve kız kardeşim Merve Karakaş'a hep yanımda oldukları için teşekkür ederim.



ÖNSÖZ

Sinemada mekân kavramı, günümüz dünyasında toplumla iletişimi kuvvetli olan iki ayrı sanat dalının ortak çalışması bakımından önem taşıyan bir konudur. Özellikle sinema ve mekânın birlikte anlamlandırılması sayesinde eğitim kurumları ve üniversiteler sinema-mekân ile ilgili derslere müfredatlarında yer vermeye başlamıştır. Sinema sektörünün teknoloji ile birlikte hızlı değişimi animasyon sinemasının gelişimini de sağlamıştır. Animasyon sineması, mekân ve karakter ilişkisini birlikte ön plana çıkaran bir anlamda üç boyutlu çizgi dizidir. Bu doğrultuda, animasyon sinemasının yapısal ve mekânsal özellikleri dikkate alınarak, sinema ve mekân ile ilgili tanım ve kavramlar araştırılmış, çalışma kapsamında ödül alan ve veri yönüyle zenginliği tespit edilen üç boyutlu animasyon filmlerinin analizleri yapılmıştır. Animasyon sinemasında mekân kavramı ile ilgili çalışma, örneklerle desteklenerek tez içeriği oluşturulmuştur. Bu doğrultuda çalışmanın, Mimarlık ve Sinema arasındaki bağa katkısı olacağı düşünülmektedir.

İÇİNDEKİLER

ABSTRACT	i
ÖZET	iii
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
KISALTMALAR LİSTESİ	xi
TABLolar LİSTESİ.....	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiii
RESİMLER LİSTESİ	xiv
1. GİRİŞ.....	1
2. ANİMASYON TARİHİ VE ANİMASYON FİMLERİNDE TASARI.....	5
2.1. Animasyon Kavramı ve Tarihsel Gelişimi	5
2.1.1. Dünyada Animasyonun Tarihsel Gelişimi	5
2.1.1. Türkiye’de Animasyonun Tarihsel Gelişimi	10
2.2. Animasyon Filmleri ve Özellikleri	13
2.2.1. Animasyon Filmleri	13
2.2.1. Animasyon Filmleri ve Özellikleri	15
2.3. Animasyon Filmlerinde Yapım ve Tasarım Aşamaları	16
2.3.1. Planlama	17
2.3.2. Hikâye	17
2.3.3. Storyboard	18
2.3.4. Karakter, Mekân Tasarımı	19
2.3.5. Modelleme	20
2.3.6. Efekt	21
2.3.7. Animasyon	21

3. MEKÂN-SİNEMA VE ANİMASYON FİLMLERİNDE MEKAN.....	22
3.1. Mekân-Sinema Tanım ve Kavramlar.....	22
3.1.1. Mekân Kavramı	22
3.1.2. Mimari Mekân Kavramı	23
3.1.2.1. Açık Mekân	24
3.1.2.2. Kapalı Mekân	25
3.1.3. Sinemada Mekân Kavramı.....	26
3.1.3.1. Gerçek Mekân	27
3.1.3.2. Kurgu Mekân.....	28
3.1.3.3. Bilgisayar Tarafından Üretilen Mekânlar.....	29
3.1.4. Sinema ve Mekân Kurgusunun Animasyon Filmlerine Yansıması.....	30
3.2. Animasyon Filmlerinde Mekân	31
3.2.1. Animasyon Filmlerinde Mekân Kurgusu	32
3.2.1.1. Mekânın Arka Plan Olarak Kullanımı	33
3.2.1.2. Mekânın Tamamlayıcı Eleman Olarak Kullanımı	34
3.2.1.3. Mekânın Yardımcı Eleman Olarak Kullanımı	35
3.2.2. Animasyon Filmlerinde Mekân Analizi	36
3.2.2.1. Mekân ve Özellikleri	37
3.2.2.2. Karakter ve Özellikleri	38
3.2.2.3. Renk Kullanımı ve Özellikleri.....	39
3.2.2.4. Anlatı ve Özellikleri	40
3.2.2.5. Teknik ve Özellikleri.....	42
3.3. Bölüm Değerlendirmesi.....	43
4. ANİMASYON FİMLERİ VE MEKÂNSAL ANALİZLERİ.....	45
4.1. Animasyon Filmleri	45
4.1.1. Mickey Mouse (1929) ve Mekân Analizi	46
4.1.1.1. Künye ve Yapım Bilgisi	46
4.1.1.2. Karakter ve Hikâye	47
4.1.1.3. Mekânsal Analiz.....	47
4.1.2. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937) ve Mekân Analizi.....	48
4.1.2.1. Künye ve Yapım Bilgisi	48
4.1.2.2. Karakter ve Hikâye	50

4.1.2.3. Mekânsal Analiz	50
4.1.3. Pinokyo (1940) ve Mekân Analizi	52
4.1.3.1. Künye ve Yapım Bilgisi	52
4.1.3.2. Karakter ve Hikâye	53
4.1.3.3. Mekânsal Analiz	53
4.1.4. Lady ve Tramp (1955) ve Mekân Analizi	55
4.1.4.1. Künye ve Yapım Bilgisi	55
4.1.4.2. Karakter ve Hikâye	56
4.1.4.3. Mekânsal Analiz	56
4.1.5. Taş Devri (1960) ve Mekân Analizi	58
4.1.5.1. Künye ve Yapım Bilgisi	58
4.1.5.2. Karakter ve Hikâye	59
4.1.5.3. Mekânsal Analiz	60
4.1.6. Bugs Bunny (1979) ve Mekân Analizi	61
4.1.6.1. Künye ve Yapım Bilgisi	61
4.1.6.2. Karakter ve Hikâye	62
4.1.6.3. Mekânsal Analiz	62
4.1.7. Küçük Deniz Kızı (1980) ve Mekân Analizi	63
4.1.7.1. Künye ve Yapım Bilgisi	63
4.1.7.2. Karakter ve Hikâye	64
4.1.7.3. Mekânsal Analiz	65
4.1.8. Oyuncak Hikayesi (1995) ve Mekân Analizi	66
4.1.8.1. Künye ve Yapım Bilgisi	66
4.1.8.2. Karakter ve Hikâye	67
4.1.8.3. Mekânsal Analiz	67
4.1.9. Shrek (2001) ve Mekân Analizi	68
4.1.9.1. Künye ve Yapım Bilgisi	68
4.1.9.2. Karakter ve Hikâye	69
4.1.9.3. Mekânsal Analiz	70
4.1.10. Ters Yüz (2015) ve Mekân Analizi	72
4.1.10.1. Künye ve Yapım Bilgisi	72
4.1.10.2. Karakter ve Hikâye	73
4.1.10.3. Mekânsal Analiz	73

4.1.11. Coco (2017) ve Mekân Analizi.....	75
4.1.11.1. Künye ve Yapım Bilgisi	75
4.1.11.2. Karakter ve Hikâye	76
4.1.11.3. Mekânsal Analiz.....	76
4.2. Bölüm Değerlendirmesi	80
SONUÇ	81
KAYNAKLAR.....	84
EK(FOTOĞRAF).....	98
ÖZGEÇMİŞ	111



KISALTMALAR LİSTESİ

a.g.k: Adı Geçen Kitap

Warner Bros.: Warner Brother Entertainment

SGK: Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg and David Geffen



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 4.1. Mickey Mouse Künye Bilgisi.....	46
Tablo 4.2. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Künye Bilgisi	49
Tablo 4.3. Pinokyo Künye Bilgisi	52
Tablo 4.4. Lady ve Tramp Künye Bilgisi	55
Tablo 4.5. Taş Devri Künye Bilgisi.....	59
Tablo 4.6. Bugs Bunny Künye Bilgisi	61
Tablo 4.7. Küçük Deniz Kızı Künye Bilgisi	64
Tablo 4.8. Oyuncak Hikayesi Künye Bilgisi.....	66
Tablo 4.9. Shrek Künye Bilgisi.....	69
Tablo 4.10. Ters Yüz Künye Bilgisi.....	72
Tablo 4.11. Coco Künye Bilgisi.....	75
Tablo 4.12. Filmlerin Mekân Analizi.....	79

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. Workflow Örneği.....	17
---------------------------------	----



RESİMLER LİSTESİ

Resim 2.1. Altamira Mağaralarında Sekiz Ayaklı Yaban Domuzu.....	6
Resim 2.2. Zoetrope.....	8
Resim 2.3. Praxinoscope.....	8
Resim 2.4. Flipbook	8
Resim 2.5. Sketchpad	9
Resim 2.6. Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü Filmi	11
Resim 2.7. Vatan Gazetesi	12
Resim 2.8. LionKing eskiz aşaması	18
Resim 3.1. Ratatouille	25
Resim 3.2. Ters Yüz Filminde Aile adası	32
Resim 3.3. Kayıp Balık Nemo Filminde Arka Planda Görünen Opera House.....	33
Resim 3.4. Opera House	33
Resim 3.5. Ratatouille filminde Egonun Odası	35
Resim 3.6. Ratatouille filminde Egonun Odası Üstten Görünüm.....	35
Resim 3.7. Mimarinin belli bir dönemi vurgulamasıyla ilgili görsel, Karlar Ülkesi	35
Resim 3.8. Gerçek Üstü mekanlara örnek, Wall-e filmi.....	35
Resim 3.9. İnanılmaz Aile filminde Bob'un Çalışma Ofisi	36
Resim 4.1. Mickey Mouse	46
Resim 4.2. Mickey Mouse ilk bölümden iç mekan kesiti	48
Resim 4.3. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler	49
Resim 4.4. Pamuk Prenses'in Yaşadığı Şato	51
Resim 4.5. Yedi Cücelerin evi	51
Resim 4.6. Pinokyo	52
Resim 4.7. Pinokyo Filminde Şehirden ve Sokaktan Sahneler.....	54
Resim 4.8. Pinokyo Filminde Şehirden ve Sokaktan Sahneler.....	54
Resim 4.9. Pinokyonun Oturduğu Sandalyenin Başlığındaki Eşek Figürü	54
Resim 4.10. Pinokyo Filminde 8 numaralı Bilardo Topu	55
Resim 4.11. Pinokyo Filminde mekan olarak kullanılan 8 numaralı Bilardo Topu	55
Resim 4.12. Disney ve Pixar Filmlerinde kullanılan 8 numaralı Bilardo Topu	55
Resim 4.13. Lady ve Tramp	56
Resim 4.14. Lady'nin ve komşusu Jock'un yaşadığı ev	58

Resim 4.15.-18 Lady'nin Evi	58
Resim 4.19. Tramp'ın Bulunduğu Mekân	58
Resim 4.20. Lady Bulunduğu Mekân	58
Resim 4.21. Çakmaktaşların Evi	59
Resim 4.22. Çakmataşların Evlerinin İç Tasarımı	61
Resim 4.23. Bugs Bunny	62
Resim 4.24. Bugs Bunny'nin Evi Havuçtan Oluşan Şemsiyesi ve B harfli Korkuluk	63
Resim 4.25. Bugs Bunny'nin Evinde B harfli Korkuluk	63
Resim 4.26. Küçük Deniz kızı	64
Resim 4.27.-28 Kötü karakterin Evi ve Deniz Kızının Odasının Karşılaştırılması	65
Resim 4.29. Oyuncak Hikayesi	66
Resim 4.30.-31. Kameranın Perspektifi	68
Resim 4.32. Shrek	69
Resim 4.33.-34. Shrek'in Evi	71
Resim 4.35.-36. Ejderha'nın Şatosu	71
Resim 4.37.38. Sarayın Salonundaki Vitray Camlar ve Lord Farquaad'ın Yatak Odası	71
Resim 4.40. Ters Yüz Filmi	72
Resim 4.41.-42. Ters Yüz Filminde Ailenin San Fransisko'ya Yolculuğu	74
Resim 4.43.-44. -45. Riley'nin Bilinçaltı	74
Resim 4.46. Ters Yüz Filmi Mutsuz Anılar Renk Farkı	75
Resim 4.47. Ters Yüz Filmi Mutlu Anılar Arasındaki Renk Farkı	75
Resim 4.48. Coco	76
Resim 4.49. Ölüler Anma Festivalinde Filmdek, Süsleme	77
Resim 4.50. Ölüler Anma Festivalinde Gerçek Hayattaki Örneği	77
Resim 4.51. Ölüler Diyarında Tren Garındaki Camın	78
Resim 4.52. Trenin Ön Yüz Tasarımı	78
Resim 4.53. Coco'nun Yaşadığı ev	78

1. GİRİŞ

Sinema görsellik vasıtasıyla oluşturulan bir sanat dalıdır ve geçmişten günümüze sanatçıların farklı bakış açılarıyla beslenmiştir. Sinemanın olduğu her alanda mimarlık söz konusu olmuş, iki sanat dalı birbirlerini güçlendirerek kurgunun ortaya çıkmasını sağlamıştır. Günümüzde Animasyon kavramı sinemanın vazgeçilmezleri arasında yer almaktadır. Animasyon, güldürüp keyiflendirdiği kadar hüznölendiren yeri geldiğinde düşündüren çizgi sinemalardır. Animasyonun sinema sözlüğündeki karşılığı, tek tek resimleri hareket ediyormuş duygusu verecek şekilde perdeye aktarma, bir anlamda canlandırmadır. Norman Mc Laren, sinemayı hareket edenin çizimleri değil, çizilenlerin hareketinin sanatı olarak tanımlamıştır (Aydın, 1989). Bir anlamda sinema, çizilen her şeyin bir kompozisyon bütünlüğü içerisinde oluşan hareketinin perdeye en anlamlı biçimde aktarılmasıdır.

Sinemanın başlangıcı ile birlikte başlayan animasyon filmleri gelişimini de yine sinema ile birlikte sürdürmeye devam etmiştir. İlk animasyon örnekleri 19. yüzyılın başlarına rastlamaktadır (Thomas, 1958). Önceleri hareket ediyor gibi görünen oyuncaktaki (Resim 2.2.) resimler sonraları yerini ilk çizgi animasyonlara bırakmıştır. Kâğıda çizilen resimler, olay sırasına göre dizilmiş, akıcı bir şekilde gösterilmiş, bu akış seyredende resimlerin hareket ettiği izlenimi yaratmıştır. Bu tür animasyonlar, iki boyutlu klasik animasyonları oluşturmuş ve 20 yy. boyunca bu teknik kullanılmıştır. Daha sonra sırasıyla Stop motion, üç boyutlu animasyon teknikleri gelişmiş ve günümüze kadar kullanılan teknikler oluşmuştur (Hünerli, 2005). Mekân, ses, müzik, arka plan gelişmiş, fakat animasyon yapım tekniği aynı kalmıştır. Filmlerde kullanılan mekânlar, kişilerin duygularına hitap etmesi sağlanarak animasyon filminin gerçekte bağlantısı kurgulanmıştır. Filmdeki karakterlerin duygu değişimi, mimik ve mekân kullanımıyla desteklenmiş, özellikle günümüzde üç boyutlu animasyon tekniğinin gelişimi, karakter ile birlikte mekân kullanımını daha da önemli hale getirmiştir.

Bu anlamda çalışmada, animasyonun tarihsel gelişimi, tasarımı ve animasyon filmlerinde mekân kullanımı incelenmiştir. Mickey Mouse (1929), Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937), Pinokyo (1940), Lady ve Tramp (1955), Taş Devri (1960), Bugs Bunny (1979), Küçük Denizkızı (1980), Oyuncak Hikâyesi (1995), Shrek (2001), Ters Yüz (2015), Coco (2017) filmleri izlenerek analizleri yapılmıştır. Bu doğrultuda tez çalışmasının giriş bölümünde tezin amacı, yöntemi ve kapsamı belirtilmiştir. İkinci bölümde, animasyonun

tarihi ve animasyon filmlerinde tasarıma yönelik literatür araştırması yapılmıştır. Üçüncü bölümde mekân, sinema kavramları ve animasyon filmlerinde mekânsal özellikler incelenmiştir. Animasyon sinemasında modern yaşam imgeleri, hayal ürünü şehirlerin yanı sıra mekânlar içinde kullanılan tasarımlar irdelenmiştir. Dördüncü bölümde ise seçilen Animasyon filmlerinin mekânsal analizleri, film kareleri üzerinden ele alınmıştır. Araştırma sonucunda üç boyutlu animasyon filmlerindeki mekân kurgusunun filmlerin arka planlarını oluşturan öğelerle birlikte anlam kazandığı görülmüştür. Farklı alanlarda tasarım süreçlerine katılıp çalışmalar yapan mimarların, üç boyutlu animasyon filmlerinin oluşumunda en az animatörler kadar görev yaptığı gözlemlenmiştir.

Bu kapsamda, animasyon filmlerinin mekân kullanımlarını incelemek amacıyla hazırlanan tez çalışmasında; mekân ve sinema etkileşiminin filmler üzerindeki yansımaları ele alınmaktadır. Çalışma alanı olarak 1929 yılından 2018 yılına kadar olan süreçte alanında farklılık yaratan ödül alan toplamda 11 adet Amerikan yapımı animasyon filmi incelenmiştir. İzlenen filmler dönem özellikleri, karakter ve mekân kurgusu, zaman olgusu gibi özelliklerine göre irdelenmiştir.

Görsel uyaranlarla sıklıkla karşılaştığımız günümüzde sinema sektörünün hızlı gelişimi film türlerinin gelişimi üzerinde de büyük rol oynamaktadır. Sinemanın yanı sıra film, belgesel, periyodik yayın ve sergiler yoluyla ulaşan imgeler, insanların hayata bakışlarını, var olma biçimlerini, algılanış biçimini değiştirmektedir. Bu görsel uyaranlardan en önemlisi olan sinema, belleğimizi dolduran imgeleri yeniden yorumlayarak bize ait deneyimleri farklı değerlendirmemize ve yeniden hissetmemize olanak sağlamaktadır. Animasyon sineması hem büyük hem de küçük izleyiciye hitap etmesi açısından sinemanın dikkat çeken bir türüdür. Animasyon filmlerinin büyük oranda izleyiciye ulaşmasının sebebi topluma sundukları canlı, renkli, eğlenceli görsellerle aslında toplumun kültürel yapısı üzerinde yönlendirici etkisi olmasıdır. Bu anlamda tez, bir kitle iletişim aracı haline gelen animasyon sinemasının içinde mekânın önemini, kullanımını irdelemek amacıyla ele alınmıştır. Ayrıca mimarların sanatsal ve teknik eğitimlerinden gelen tasarım, form ve ölçek gibi bilgilerini, 3 boyutlu animasyon disiplininin de beslenerek, bu yeni çalışma alanlarına başarıyla aktarabilecekleri düşüncesi ile çalışma hazırlanmıştır.

Bu doğrultuda çalışma, “mimarlık-sinema” ilişkisini; birbirleri ile olan etkileşimleri bağlamında kapsamakta; mimarlık disiplininin animasyon sineması mekânına katkılarını incelemektedir. Konu ile ilgili kaynaklar ve ilgili literatür incelenmiştir. Tespit, gözlem, analizler yapılarak veri yönüyle zenginliği tespit edilen iki ve üç boyutlu animasyon filmlerinden örnekler izlenmiş ve belirlenen mimari kıstaslara göre filmlerin sahnelerinde mekân kurgusu analizleri yapılmıştır. Ortaya çıkan sonuçlar, animasyon sinemasında mekânın kurgusunun önemi değerlendirilerek çalışmanın yöntemi belirlenmiştir.

Mimarlık, geleneksel mimarlıktan teknoloji destekli mimarlığa doğru hızla gelişen bir faaliyet alanıdır. Bu gelişim sürecinin bir ucu olan üç boyutlu animasyon filmlerinde mimarinin kullanımı, yeri ve filmlerdeki anlatıma yardımcı olan fonksiyonları araştırılmıştır. Araştırmanın kapsamı, “Çizgi film” ve “Animasyon” gibi kavramlar, mekân ile olan ilişkileri bağlamında tanımlanmıştır. Bununla birlikte, iki boyutlu çizgi filmlerden üç boyutlu animasyon filmlerine geçiş süreci, yapım dönemleri, senaryo kurgulanması, yapım aşamaları, mekân oluşumları irdelenmiştir. Animasyon filmlerinin gelişim sürecinin önemli bir kısmı olan üç boyutlu animasyon filmlerinde mekân kullanımı, yeri ve filmlerdeki anlatıma yardımcı olan fonksiyonları araştırılmıştır.

Çizgi filmlerin ilk ortaya çıkış zamanı olan 1800’lü yıllardan bu yana bilgisayar kullanımının gelişmesi, çizgi filmlerde ikinci boyuttan üçüncü boyuta geçilmesine neden olmuştur. Bu teknolojik gelişmeler aynı zamanda mimarlık, iç mimarlık vb. disiplinlerin tasarım ilke ve yaklaşımlarından olabildiğince faydalanmayı gerektirmiştir. Bu anlamda sinemadaki mekânın mimarlık ile birlikte düşünülmesi iç mekân kavramını da önemli hale getirmiştir. İç mimarlık, sanat ve tasarım disiplinlerinden beslenen bir meslek dalıdır. Bu bağlamda sanat ve tasarımın diğer dalları olan görsel iletişim, endüstriyel tasarım, resim, grafik tasarım vb. dallarla bağlantısı kaçınılmazdır. Animasyon sineması ve mimarlık birbirinden çok farklı gibi gözükse de, filmlerdeki sanal karakterlerin yaşadığı üç boyutlu mekânların tasarım aşamasında mimarlık için önemli bir araştırma alanına dönüştürmektedir. Mimarlık, anlatım dili olarak animasyonu çokça kullanmaktadır.

Günümüzde sinema ve mimarlık ilişkisi animasyon sineması, dönemleri, türleri, biçimselliği açısından ele alınan güncel bir konudur. Ancak iki ve üç boyutlu animasyon sinemasının mekânsal özellikleri “sinema-mekân etkileşimi” ile ilgili kısıtlı kaynak

bulunduđu gözlenmiştir. Bu doğrultuda “Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekân Analizi” adlı tez çalışmasında problemi belirleyici kılan animasyon sineması ile ilgili literatürde göze çarpan bir eksiklik bulunmaktadır. Bu doğrultuda çalışma geçmişten günümüze animasyon sinemasında mekân kullanım analizinin irdelenmesi amacıyla hazırlanmıştır.



2. ANİMASYON TARİHİ VE ANİMASYON FİMLERİNDE TASARIM

Animasyon, bir anlamda canlandırma sineması teknolojinin her yeni adımında yeniden biçimlenmektedir. Animasyon filmleri, tıpkı sinema filmlerinde olduğu gibi toplumun gelişim hızına, işleyiş tarzına, ihtiyaçlarına bağlı olarak gelişim göstermektedir. Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle sinemada mekân kullanımına verilen önem artmış, genel olarak her tür hikâye özel mekân kurgusu ile ele alınmıştır.

2.1. Animasyon Kavramı Ve Tarihsel Gelişimi

Animasyon kelimesi, Latince “animet” kelimesinden gelmektedir. Canlandırma yapmak, cisme hareket, canlılık, hayat kazandırmak, resim ve nesneleri hareketli ya da canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenleme işlemi olarak tanımlanmaktadır.¹ Türk Dil Kurumu’na göre animasyon; sinema veya televizyonda tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek bir biçimde düzenleme ve filme aktarma işidir (URL3).

Animasyon sinemasının başlangıcındaki büyücülük ve gözbağcılığı dönemi; ilk sinema seyircileri için perde üzerinde değişen resimler, sinema büyüsünün yeni bir bölümünü oluşturmuştur. 1900’lerin başlarında, çizgi-filmin sinema endüstrisinin eğlence araçlarından biri haline gelmesi ve animasyon sinemasında ses efektinin de kullanılmaya başlanması sayesinde animasyon filmlerine olan talep artmıştır (Halas, 1979a). Film tekniklerindeki gelişim, 1900’lü yıllarda animasyon filminin uzun metrajlı eğlenti filmi biçimine dönüşmesine yol açmış, bu dönemde uzun metrajlı animasyon filmleri ilgi odağı olmuştur (Halas, 1979b). 1900’lü yıllarda ise animasyon filmleri televizyon reklamları, özel deneme filmleri ve eğitim filmleri gibi her alanda yaygınlaşmaya başlamıştır.

2.1.1. Dünyada Animasyonun Tarihsel Gelişimi

Filmsel anlatımın içeriğini anlamlı kılan ilk şey görüntüdür. Ancak görüntüdeki “şey” dünyadaki aynısı değil, bir yansımasıdır (Uzunali, 2015). Bu yansımanın canlandırılmasını sağlayan görüntüdeki hareket olgusudur. Animasyon ile ilgilenen düşünürlerin çoğuna göre

¹ Britannica, 1986 Cilt 5, İstanbul, Ana Yayıncılık. Sayfa no: 37.

hareket olgusu animasyonun ve canlandırma eyleminin temelini oluşturmaktadır. Animasyon “bir dizi sabit görüntünün birleşmesiyle oluşturulan hareketin illüzyonudur (Taylor, 1999). Sanatçı tarafından yaratılan hareketin, bir dizi görüntü kareleri halinde arka arkaya gösterilmesi (Thomas & Johnson, 1995) animasyonun temelinde hareket olgusunun yattığının altını çizmiştir. Bu hareket olgusundan yola çıkarak animasyon sinemasına canlandırma sineması da denilmektedir (Çakın, 2012). Bu canlandırma işlemi, söz konusu resmin ya da grafiklerin hızlı bir şekilde gösterilmesiyle elde edilir. İnsan gözünün bir önceki imgeyi hatırlama aksaklığından yararlanılarak, cisme hareket ediyormuş izlenimi verilir.

Animasyon, ‘durağan olanı yaşamla doldurma sanatıdır. Canlandırma sineması ise bu görüntülerin belirli bir hikâye içerisinde, sinema dilini araç olarak kullanarak bir araya getirmesidir (İlgaz, 1997). Animasyon sineması bu tanımlara göre temelde, cansız varlıklara hayat verip, onların sanki canlıymış gibi gösterilmesidir. İnsan aklının hayal edebildiği her şeyi anlatmak mümkündür, diyen Walt Disney (Thomas & Johnson, 1995), cansız varlıklara hayat vermiş, gerçek hayatta mümkün olamayacak şeyleri bile animasyon sinemasında gerçekmiş gibi göstermiştir. Animasyon sineması genelde gerçek hayattan esinlenerek karakterlerini üretmektedir. Aynı zamanda hikâye, mekân ve müzik aracılığıyla her türlü duygu ve düşüncenin başkalarına aktarılmasında animasyonu bir iletişim aracı olarak kullanmaktadır. Animasyonun ortaya çıkışı ve gelişimini kavrayabilmek için görsel imgelerin tarih boyunca değişik mekânlarda yaratılışını estetik açıdan irdelemek de gerekmektedir.



Resim 2.1. Altamira Mağaralarında Sekiz Ayaklı Yaban Domuzu Resmi

Animasyonun tarihi ilkel çağlara kadar uzanmaktadır. Günlük hayatta gördüğü, yaşadığı şeyleri anlatmak isteyen insanoğlu, mağara duvarlarına resim çizerek kendini ifade etmiştir (Resim 2.1). Bu çizimlerin konusu insanoğlunun gün içerisinde en çok yaptığı şey olan avlanma eylemi olmuştur. Mağara duvarlarına avladıkları canlıları çizmiş daha sonra

onların heykellerini ve hatta bu heykellerin farklı formlarını oluşturmışlardır (Doğramacı, 2011). Hareketli görüntüler meydana getirme isteğinin tarihçesi, sanatın kendisi kadar eskiye dayanmaktadır (Lord ve Sibley, 1998). Yaklaşık 35.000 yıl önce gerçekleştirilen bu resimlerde, hareketi göstermek için dört çift ayağı olan hayvan çizimleri yapılmıştır (Williams, 2001). İnsanoğlu, tarihin ilk çağlarından itibaren hareket olgusunu gözlemlemiş ve bunu resim yoluyla karşısındakine aktarmaya çalışmıştır. Mağara resimleri gerçek anlamda hareketli çalışmalar olmasa da hareketi anlatmaya yönelik çalışmalardır. İlerleyen zaman içerisinde sabit görüntülere hareket kazandıran oyuncakların üretilmesiyle sinema için yeni bir çağ başlamıştır.

‘1824 yılında Peter Mark Rogert’in “hareketli nesnelerle ilgili görüntünün sürekliliği” adlı kitabında öne sürdüğü olgudan hareketle çeşitli oyuncaklar üretilmiştir. Thaumatrope(1824), Phenakistoscope(1831), Fenakistoskop(1832), Zoetrope(1834) ve Praxinoscope (1877) keşfedilmiş, halka tanıtılmıştır. Thaumatrope 1824’te keşfedilen bir oyuncaktır, her iki yanında farklı resimler içeren küçük bir diskten oluşmaktadır. Phenakistoscope, 1831’de Belçikalı Joseph Plateau ve Avusturyalı Simon Von Stampfer tarafından eşzamanlı olarak keşfedilmiştir (Beckerman, 2003a).’

Phenakistoscope, disk merkezi çevresinde eşit aralıklarla radyal çizilmiş bir dizi görüntü içeren bir diskten oluşmaktadır. Zoetrope ise, bir disk üzerinde dönen ve çevresinde bir dizi aralık açılmış delikler bulunduran bir silindir şeklindedir (Resim 2.2). Resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren oyuncaklar, oldukça basit oyuncaklar olmasına rağmen animasyonun ilk örnekleridir.

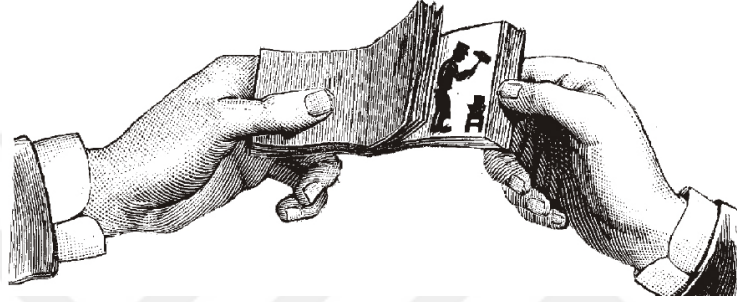
John Barnes Linnett, 1868 yılında ilk flipbook’u keşfetmiş, patentini kineograph olarak almıştır. Flipbook sayfaların hızlı çevrilmesiyle hareket illüzyonu yaratan küçük kitaptır. Sinemanın ortaya çıkmasında önemli bir rol oynamıştır.



Resim 2.2. Zoetrope



Resim 2.3. Praxinoscope



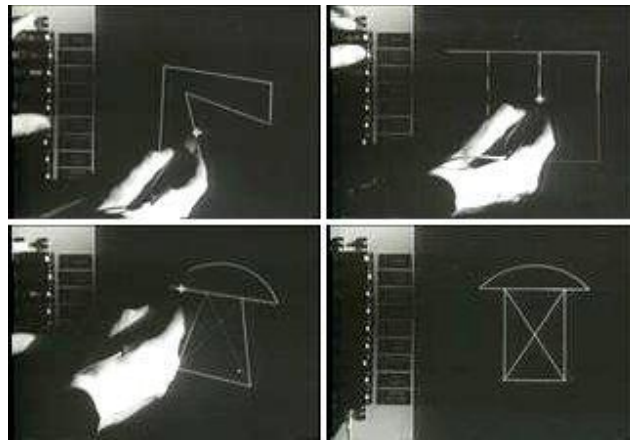
Resim 2.4. Flipbook

19. yüzyılda icat edilen oyuncaklar dışında animasyon sinemasına öncülük eden çeşitli gelişmeler olmuştur. 1872 yılında Edward Muybridge hayvan ve insan hareketlerini fotoğraflarla hareket ediyormuş gibi göstermeyi başarmıştır (Hünerli, 2005a). Bu detaylı çekimler sayesinde hareketlerin gerçekleştiği an içerisinde iyi gözlemi yapılabilmektedir. Animasyon, 1890'lı yıllarda sinema filmi ve sinematografi gelene kadar gelişmemiştir (Solomon,1989a). 1892-1900 yılları arasında Paris'te bir salon tiyatrosunu işleten Emile Reynaud, burada elle çizilmiş figürleri müzikle aynı zamanda oynatarak gösteriler yapmış ve bu çalışmalarını gösteri dünyası farklı boyut kazanmıştır (Hünerli, 2005b).

1892-1900 yılları arasında sinema filmi yaratmanın önemli araçlarından biri olan kamera, Edison laboratuvarın da bulunmuş, film Eastman Şirketi tarafından geliştirilmiştir. İlk başarılı yansıtma aygıtı Lumiere Kardeşler tarafından hazırlanmış ve 1895 yılında ilk biletli gösterim sinemanın başlangıcı olarak belirlenmiştir (Hünerli, 2005c). Lumiere kardeşler ilk gösterimlerini 22 Mart 1895'te Paris'te ulusal sanayi destekleme derneğinde yapmıştır. Film "Lumiere Fabrikası'ndan İşçilerin Çıkışı" adını verdikleri bir dakikadan biraz daha uzun süren bir yapım olmuştur. 1895 yılında Lumiere Kardeşler tarafından atılan bu büyük adım (sinematograf aygıtıyla ilk gösteri), sinemanın başlangıcı olarak evrensel anlamda kabul görmüştür.

İnsanlar elle çizilen çizimlerden çok gerçek hayattan görüntüler görmeyi tercih etmiş, bu yüzden animasyon dikkate alınmamıştır. Ancak 1927 yılında sinemada sesli döneme geçilmesi sırasında yaşanan problemler animasyonun kendisini ön plana çıkarmasını sağlamıştır. Hareketli dizileri içeren standart resim filminde ilk bilinen örnek, 1900 Enchanted Drawing olmuş ve bunu daha sonraki aşamalarında hareketli film izlemiştir (Solomon, 1989b). Bu çalışma, Amerikan Animasyonunun önemli ismi sayılan J. Stuart Blackton'un 1906'da "Komik Yüzlerin Mizahi Aşamaları" filmi ile devam etmiştir (Beckerman, 2003b). 1907 yılında J. Stuart Blackstone, stop-motion tekniğini kullanarak "Humorous Phases of Funny Faces" animasyon filmini yapmıştır. 1914 yılında Earl Hurd yeni bir teknik keşfetmiş, cell/selüloz animasyonunu kullanmaya başlamıştır. Cell animasyonu, kareleri tek tek çizilip çizgi testinden geçtikten sonra ara karelerin çizilerek temize çekilmesiyle oluşan bir tekniktir (Koçkan, 2005).

Bilgisayarda animasyonun ilk örneği olarak düşünülen analog bilgisayar grafikleri ise 1957'de Amerikalı animatör John Whitney Sr. tarafından keşfedilmiştir (Withrow, 2009). John Whitney Sr. tarafından yapılan çalışmalar, teknolojinin sanatsal kullanımının yaygınlaşmasında önemli katkısı olmuştur. John Whitney Sr. bu konuda Saul Bass ile iş birliği yapmıştır (Chong, 2008). Başlıca çalışması 1958 yapımı Alfred Hitchcocks'un "Vertigo" filminin jeneriğindeki animasyonlardır. Animasyonun bilgisayar ortamında tasarlanması konusunda yapılan ilk araştırma, 1963'te Ivan Shutherland tarafından yapılmıştır (Çakın, 2008). Shutherland'ın icat ettiği "Sketchpad" programında kullanıcı, ışıklı bir kalemle ekran üzerinde şekiller çizebilmekte, istediği çizgileri silebilmektedir.



Resim 2.5. Sketchpad

1960'lı yıllara kadar pek çok çizgi film hazırlanmış ve çizgi film televizyonun vazgeçilmez bir parçası olmuştur. 1960'lı yıllardan itibaren ilk bilgisayarlı animasyonların üretimine başlanmıştır. 1973'de Westworld isimli filmde ilk kez bilgisayar tabanlı görüntüler kullanılmıştır. Bunu takiben, 1980'de Lucas Film, bir bilgisayar departmanı kurmuştur. Star Wars filmi için de bilgisayar animasyonu kullanılmıştır (Akkaya, 2011). Walt Disney tarafından üretilen 1982 yapımı Tron filminde bilgisayar animasyonundan geniş ölçüde yararlanılmıştır. On beş dakika süren bu animasyonlar için tasarlanan araçlar ve gölgelendirmeler oldukça başarılıdır (Palamar, 2002). 1986'da Steve Jobs bugünkü birçok animasyon filmini üreten Pixar animasyon şirketini kurmuştur. 1985'te Pixar yapımı olan, "He-Man and the Masters of the Universe" (Kainatın Hakimleri) isimli çizgi filmi televizyon için yapılmış ilk animasyon serisi olmuştur. 1988'de, gerçek aktörlerle animasyon karakterlerin birlikte oynadığı "Who Framed Roger Rabbit"(Masum sanık Roger Rabbit) filmi yapılmıştır. Bu filmle, sadece yetişkinlere özel yapılan filmlerin fazla ilgi gördüğü anlaşılmış ve film endüstrisi değişime girmiştir. 1988'de PDI'nın Waldo C. karakteri motion-capture (hareket yakalama) tekniğiyle hareketlendirilen ilk televizyon yıldızı olmuştur (Akkaya, 2011a).

İnsanoğlunun resimleri hareket ettirme arzusu, yirminci yüzyıl boyunca bilim ve teknoloji alanında birçok yeni gelişmelere yol açmıştır. Yıllar geçtikçe film çekim teknikleri gelişmiştir. 1990'larda gelişen teknoloji sayesinde animasyon gerçek filmlerde yapılamayacak fantastik görüntüler yaratmayı başarmıştır (URL2). Günümüzde ise animasyon kullanım alanı oldukça genişlemiş, sinema endüstrisinden, eğitim filmlerine ve hatta reklamlara kadar her alana yayılmıştır.

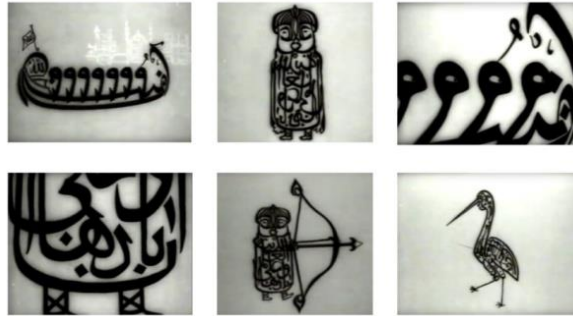
2.1.2. Türkiye'de Animasyonun Tarihsel Gelişimi

Animasyonun tarihi her toplumda farklı şekilde gelişim göstermiştir. Amerika ve Avrupa ülkelerine kıyasla Türkiye'de animasyon sineması daha geç ortaya çıkmıştır. Türkiye'de canlandırma sinemasının kökenlerine bakıldığında ilk olarak karşımıza geleneksel gölge oyunları ve minyatür sanatı çıkmaktadır. Türkiye'de yüzyıllar boyunca gölge oyunu ile eğlenceler düzenlenmiş, fakat animasyon adına bir çalışma yapılmamıştır (Şenler, 2005).

1930'lu yıllarda Disney animasyon filmlerinin Türkiye'de gösterilmeye başlanmasıyla canlandırma sineması Türkiye'deki sinema sektörüne giriş yapmıştır (Türün, 1989). Türk

karikatüristler kendi sanat dallarına yakın olan animasyonu merak etmiş, animasyon dalında denemeler yapmaya başlamıştır. Bu noktada, karikatür sanatçıları Türkiye’deki çizgi filmin temellerini atmıştır. (Türün, 1989a). Animasyonun ilk haberi Vatan gazetesi tarafından halka şu şekilde duyurulmuştur; Vedat Ar, animasyon sineması ile ilgili ders verdiği kurstaki birkaç öğrencisiyle birlikte üç dakikalık bir çalışma yapmıştır. Yapılan bu çalışma “Zeybek Oyunu” olarak adlandırılmış ve Türkiye’nin ilk animasyon filmi olarak kabul edilmiştir (Onaran,1999). 1950-1970 yılları arasında animasyon daha çok reklam sektöründe kullanılmıştır (Abalı, 2012). Reklam filmlerinin çekilmeye başlamasıyla animasyona olan talep artmıştır. Türkiye’de animasyon sinemasının yayılmasında öncü olan sanatçılar, Tonguç Yaşar, Oğuz Aral, Tekin aral, Yalçın Çetin, Erim Gözer, Emre Senan, Ateş Benice, sinema sektörüne giren bu sanat dalını yakından incelemek için yurtdışında eğitim almaya gitmişlerdir (Türker, 2011). Türkiye’ye döndüklerinde ise bilgi ve tecrübelerini aktararak animasyon yapım stüdyolarının kurulmasına katkı sağlamışlardır.

1970-1980’li yıllar arasında Animasyon alanında ilerleme kaydedildikçe yurt dışındaki şenliklere katılmış, ödüller alınmıştır. Örneğin; Tonguç Yaşar, Sezer Tansu’yla birlikte hazırladığı “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” adlı kısa metraj çizgi film ile 1972 yılında 3. Altın Koza Film Festivali’nde özel ödül kazanmıştır.’ (Abalı, 2012a).



Resim 2.6. Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü

1990’lı yıllarda animasyona verilen önem azalmıştır. Kültür bakanlığı sadece Türk kültürünü tanıtmaya yönelik animasyon filmlerinin yapılması için destek vermiştir (Abalı, 2012).



Resim 2.7. Vatan Gazetesi

Animasyon sineması, 1990'lı yıllardaki durağan dönemin ardından 2000'li yıllarda önem kazanmış ve üniversitelerde eğitimi verilmeye başlanmıştır. Anadolu Üniversitesi (2000), Maltepe Üniversitesi (2005) ve Kütahya Üniversitesi (2006) gibi birçok üniversitede Çizgi Film-Animasyon bölümü açılmıştır (Abalı, 2012). Bu sanat dalına daha fazla eser verebilecek genç bir nesil yetiştirilmeye başlanmıştır. 1 Kasım 2008'de Türkiye'nin ilk yerli çocuk kanalı, TRT Çocuk kanalının yayına girmesiyle birlikte animasyon sektörü yeni bir döneme girmiştir (Hünerli, 2005). TRT Çocuk kanalının yayına girmesinin ardından 2012'de "Radyo ve Televizyon Kurulu ve Yayın Hizmetleri Kanun"unda çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer verilmiştir. *"Genel ve tematik içerikli yayın yapan televizyon kuruluşlarının, çizgi filmlere yer vermeleri halinde, çizgi filmlerin en az yüzde yirmisinin, diğer çocuk programlarının en az yüzde kırkının Türkçe dilinde üretilmiş yapım olması ve Türk kültürünü yansıtması zorunludur."* maddesi (Radyo ve Televizyon Kurulu ve Yayın Hizmetleri Kanun'unu, 14. Madde) ile devletin yerli çizgi film üretimini destekleyeceği duyurulmuştur (URL13). Bu gelişmeler yeni animasyon stüdyolarının açılmasına zemin hazırlamıştır. 2009 yılında ilk üç boyutlu animasyon sineması olan "keloğlan" dizisi yayınlanmıştır. Türk kültürünü yansıtan, ahlak, dürüstlük, yardımseverlik, zekilik gibi konular işlenmiştir.

Gelişen çağ ile birlikte sanatçıların, gerekli kurumların animasyon alanına ilgi göstermeleri, en önemlisi çizgi film eğitiminin verilmeye başlanmasıyla animasyon sineması Türkiye'de gelişmeye başlamıştır. Teknolojik aletlerin kullanım alanlarının da yaygınlaşmasıyla Trt Çocuk kanalında gösterilen iki boyutlu çizgi dizilerden, sinemada gösterilen üç boyutlu animasyon sinemasına geçiş yapılmıştır. Bunlara örnek olarak; Kayıp Armağan(2010), Allah'ın sadık kulu(2011), Ayas(2011), Kötü Kedi Şerafettin(2016) verilebilir.

2.2. Animasyon Filmleri ve Özellikleri

2.2.1. Animasyon Filmleri

Birçok ülkede sanatçılar, canlandırma sinemasında çeşitli çalışmalar ve denemeler yapmışlardır. Ancak bu türün asıl geliştiği yer Max Fleischer ve Walt Disney gibi sanatçılarla Amerika Birleşik Devletleri olmuştur (Telotte, 2008). Amerika’da, animasyon dalında önemli eserler vermiş olan Walt Disney, Pixar, Universal, Paramount, Sony\ Columbia Pictures, Warner Bros, Buena Vista ve Fox gibi birçok yapım şirketi bulunmaktadır. Bu yapım şirketlerinin en eskisi olan Disney Studiosunun yaklaşık 400’e yakın filmin yapımcılığını üstlenmiştir. Filmleri en iyi animasyon filmi, en iyi müzik gibi birçok dalda ödül alan Disney’in, ilk dizi filmi “Alice in Cartoonland”dır (URL9). Bu dizide gerçek bir karakter, canlandırma dünyasının içinde var olmaktadır. Walt Disney karakterleri genelde orta halli Amerikan yurttaşını simgeleyen ve insanî özellikler taşıyan hayvan karakterlerinden oluşmaktadır. Donald Duck, iyimserliği, hoşgörüsü ve duygusal patlamalarıyla sıradan Amerikan insanını simgelemektedir (Demiriz, 2008). Disney, içinde yaşadığı toplumu hayvanlar üzerinden temel alarak anlatmıştır.

Avrupa kıtasında, İngiltere’de animasyon tarihi, 19. yüzyıl sonlarında başlamıştır. İngiliz animasyonu, iç ve dış politik sorunlar ile ekonomik ve kültürel faktörlerden önemli derecede etkilendiği birkaç aşamalı gelişim sürecinden geçmiştir. İngiltere’de alanlarında başarılı olan otuz iki film stüdyosu bulunmaktadır. Bu stüdyoların içinden en önemli canlandırma sineması yapımevi olan Halas and Batchelor Cartoon Film Ltd.’sini (Halas ve Batchelor Çizgi Film Şirketini) John Halas ve Joy Batchelor kurmuştur (Beckerman, 2003c). Bu yapım şirketi filmlerinde insan figürlerine yer vermiş, savaş yıllarında ordu yararına filmler yapmış, hükümetin desteğini de alarak yetişkinler için eğitici öğretici filmler hazırlamıştır.²

Fransız animasyonunun geçmişi, dünyadaki diğer ülkelerden en uzun olanıdır; çünkü Fransa, 19. Yüzyılın en eski animasyon filmlerinin birkaçını yaratmış ve animasyonda farklı teknikler kullanılmasının temellerini atmıştır. İlk resimli film yaratıcısı Émil Cohl (1857-1938), zoetrope hem praxinoscope (ilk oyuncaklar) keşfeden Fransa’nın en ünlü

² Teksoy, R., (1975), Arkin Sinema Ansiklopedisi, Arkin Kitabevi, sayfa no:331.

canlandırma sineması yapımcısıdır. Émile Cohl, 1908'de Fantasmagorie gazetesinde kâğıt üzerinde çizerek ilk gerçek animasyon karikatürünü meydana getirmiştir. Fransa'nın ilk canlandırma film yapımevi Les Gemeaux'dür.³ Fransa'da yaşayan film yapımcıları Emil Cohl'den sonra animasyon sinemasına önemli katkılarda bulunmuş, filmlere gerçek görüntüler ekleyerek, metafizik ve gerçeküstü simgeler kullanarak, aydın bir izleyici kitlesine yönelmişlerdir.

Canlandırma sinemasında önde gelen bir ülke sayılan Belçika'da önemli çalışmalar 1950'li yılların ortalarında başlamıştır. İkinci dünya savaşından sonra artan Amerikan canlandırma filmleri, Belçikalı sanatçıların bu konuya eğilmelerini sağlamıştır. Aslında öykü yazarı olarak tanınan “Peyo (Pierre Culliford) 1957 yılında küçük mavi sevimli yaratıkları, Smurfs'ü” yaratmıştır. Peyo'nun çalışmalarını, Yvan Lemaire L'homme'un çalışmaları izlemiştir (Palamar, 2002). İkinci dünya savaşından sonra canlandırma sineması çalışmalarının çoğu Belvision Yapımevinde gerçekleşmiştir. “Pinokyo Uzayda, Ten Ten, Hedef Ay, Güneş Tapınağı, Galyalı Asteriks” gibi birçok eser ortaya çıkmıştır.

İsviçre'de animasyon film örnekleri çoğunlukla reklam ve televizyon filmleri alanında oluşmuştur. İlk İsviçre'li sanatçılar Rudolph Pfenninger ve Julius Pinschewer'dir. 1954 yılında Cenevre'de animasyon stüdyosu kurulmuştur. İlk animasyon filmi “Giyom Tel” adlı filmidir.

Canlandırma sinemasının İtalya'daki öncülerinden Amandro, bir Pinokyo uyarlaması yapmış, bunun yanında gölge tekniğiyle birçok film çekmiştir. İkinci dünya Savaşı ile birlikte İtalyan Kültür Bakanlığı Amerikan kökenli filmlerin gösterimini yasaklamış ve bundan canlandırma filmleri de etkilenmiştir.⁴ Bu kararla birlikte İtalyan sanatçılar özgün yapıtlarını yaratmaya başlamışlardır. Hollanda'da canlandırma sineması küçük stüdyolar çevresinde gelişmiştir. “Karada, Denizde ve Havada, Ah Ne Şövalye, İki Kişi Olmaz” filmleri çekilmiştir. (Williams, 2001).

Alman Demokratik Cumhuriyeti sanatçıları Çek canlandırma sinemasından çok etkilenmiş ve eski masalların biçimi ve ahlak anlayışına öykünerek anlattıkları öykülerinde

³a.g.k., 334.

⁴a.g.k., 341.

dünyayı iyi ve kötü olarak kesin çizgilerle ayırmışlardır. Lothar Barke, Klaus Giorgi, Otto Sacher bu tür filmleri yapan önemli sanatçılardır (Hünerli, 2005).

Asya kıtasında, Çin Halk Cumhuriyeti'nde 1922 yılında canlandırma sineması, reklam filmleriyle tanıtılmaya başlanmıştır. Daha sonra üretilen animasyon filmleri öncelikle propaganda yapmaya yönelik olmuştur. Hedef kitle olarak çocuklar seçilmiş onlara yönelik eğitici ve öğretici birçok film çekilmiştir. Çin canlandırma filmleri gelişmeye devam ettikçe iç piyasanın ardından yarışmalara ve şenliklere katılmaya başlamıştır (Halas, 1979).

1910'larda, Japonya'da animasyon sinemasının öncüleri olarak bilinen “Öten Shimokawa, Jun'ichi Kōuchi” ve “Seitaro Kitayama” propaganda amaçlı çizgi filmler yaratmıştır. İkinci dünya savaşı sırasında animasyon filmi Japonya'da oldukça gelişmiş, Disney animatörlerinin yarattığı karakterlerden oldukça farklı tasarımda karakterler oluşturulmuştur. Bu dönemde anime ve manga karakterler ortaya çıkmıştır. Normale göre daha büyük göz oranlarına sahip bu karakterler Japonya'nın kendine özgü tasarımı olmuştur. Filmlerinde sadece kendi kültürel izlerini, kendi köyleri, kasabaları, konut ve kıyafet tasarımlarını resmetmişlerdir.⁵

2.2.2. Animasyon Filmleri ve Özellikleri

Animasyon filmleri konu ve konunun işlenişi olarak ikiye ayrıldığı görülmektedir. Birinci yapı; eğlenceyi, ikinci yapı; simgesel, soyut amaçlar ve toplumsal bir durumla ilgili olan amaçları temel alır (Özen, 2010). Serüven ve eğitsel yapıdaki çizgi filmlerde zıtlık söz konusudur. İyi-kötü, zayıf-kuvvetli, mutlu-mutsuz, güzel-çirkin gibi konular genelde anlatıma yerleştirilmektedir. Olaylar hayali karakterler aracılığıyla genelde hayali mekânlar içinde işlenmektedir. Bir çizgi filmin karakteri insani nitelikleri gösteren, onunla özdeşleşen ve duygularını paylaşan sevimli karakterler olarak yaratılmaktadır (Can, 1996).

Çizgi filmlerdeki karakterler; hayvanlar, insanlar ve düşsel karakterler olarak üç grupta toplanır. Çizgi filmlerde genellikle hayvan karakterleri masumiyeti simgelediği için çocukların iç dünyalarını yansıttıkları düşünülmektedir. Filmlerde kullanılan hayvan karakteri ya başkahraman ya da insanlara yardım eden yan kahraman olarak mutlaka yer almaktadır.

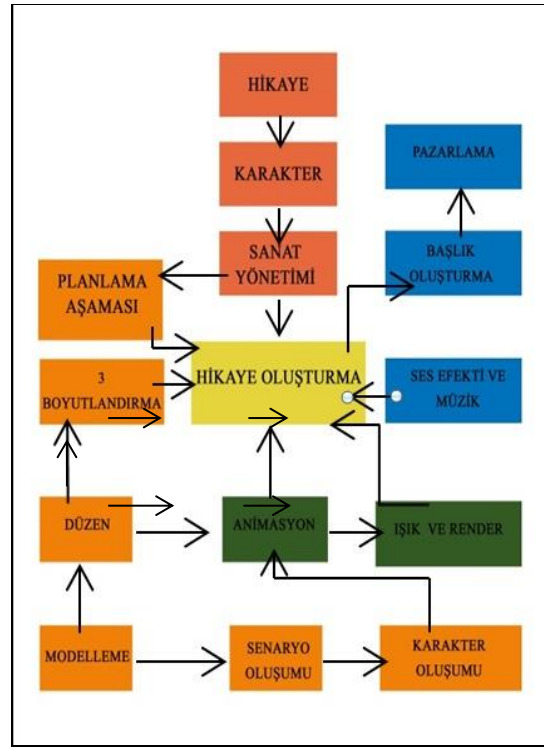
⁵a.s.a., 348.

Hayvanların masumiyetinden, doğallığından yararlanılmakta, insani bazı özellikler (konuşabilme özelliği) hayvanlara verilmektedir. Bu durumda hayvan karakteri, insanın bir simgesi haline gelmektedir.

Çizgi filmlerde kullanılan karakterin insanların davranışlarına yakın olması, çizgi film karakterleri ile özdeşleşmesini daha kolay hale getirmektedir. Animasyon filmlerinin aynı zamanda toplumsal işlevleri de bulunmaktadır. Her çizgi filmin bir iletisi bulunmakta ve bu ileti genellikle simgesel anlatımla dile getirilmektedir (Ünver, 2002). Çizgi filmler komik ve eğlendirici olmasının yanı sıra eğitici, öğretici özellikleriyle ön plana çıkmaktadır. İnsanoğlu her zaman bir şeyden esinlendiği için çizgi film karakterlerinde de gerçek insanlar baz alınır. Her karakter aslında var olan bir insanı sembolize eder. Bu yüzden animasyon filmleri hayal ürünü olarak gözüke de aslında izleyiciye kendini gösteren bir ayna durumundadır.

2.3. Animasyon Filmlerinde Yapım ve Tasarım Aşamaları

Üç boyutlu animasyon filmlerinin üretiminde takip edilen süreçler ve yöntemler vardır. Bu yöntemler film üreticisi şirketlerden, filmi yapan sanatçıların çalışma tarzlarına göre değişmektedir. Hikâye oluşturma, farklı farklı işleyen bölümlerin bir bütün oluşturma eylemidir (Çelik, 2013a). Her aşama kendi içinde önemlidir. Animasyon filmini oluşturan aşamaları anlamak için her aşamayı teker teker incelemek gerekmektedir. Bu aşamalar; planlama, hikaye oluşturma, storyboard, karakter, mekan tasarımı, modelleme, efekt, animasyon aşamalarıdır (Çelik, 2013b). Planlama Aşaması, bölümlerin işleyişlerini belirleyen aşamadır. Belirli olan hikâyenin sıralanma işlemi storyboard'larda kare kare çizilmiş görsellerle anlatılır, senaryoya uygun karakterler oluşturulur. Mekânların tasarımı verilmek istenen mesaja göre ve oluşturulan karaktere göre tasarlanır. Ses efekti ve müzik senaryoya bütünleyici olarak eklenir. Tüm bu aşamaların ortak noktası bir düzene bağlı olmalarıdır.



Şekil 2.1. Workflow örneği (Watkins, 2001)

2.3.1. Planlama Aşaması

Planlama Aşaması, üç boyutlu Animasyon filmlerinin en önemli aşamasıdır. Planlanma yapıldığı takdirde yapım süreci düzenli biçimde ilerler. Görev alacak sanatçı ve teknik yöneticilerin sayısı, birlikte ya da uzaktan çalışma yöntemi ve bütçeye uygun olarak gerçekleştirilmesini sağlayacak biçimde belirlenmektedir (Lee, 2002). Planlama sürecinde film için değerlendirmeye alınan ölçütler şu şekilde sıralanmaktadır; Planlamada süre önemli bir faktördür. Öncelikle iletilmek istenilen bildiri ve bu bildirinin iletilmesindeki amaç saptanır. Farklı bir yüklem olmalı Belirlenen konu üzerinden ilerlenerek temel bilgilerin sonunda uygulanacak yönteme karar verilir. Konu ile ilgili bilgi toplanır. İletilen bildiri ile seyircinin nasıl özdeşleşeceği araştırılır. Araştırma sonucuna göre anlatım özellikleri belirlenir. Toplanan bilgiler sıralanarak filmin ana hatları saptanır (İlgaz, 1997a). Planlama işlemleri tamamlandıktan sonra film, üretilmeye başlanmaktadır.

2.3.2. Hikâye Oluşturma

Hikâye Oluşturma, planlamadan sonra film çalışmalarının ilk aşamasıdır. Bu aşamada filmin senaryosu belirlenmemiş olsa da kabataslak bir hikâye oluşturulur. Hikâyenin bir filmi tanımlar hale gelmesi için senaryoya dönüştürülmesi gerekmektedir. Senaryoda karakterler,

kamera açıları, karakterler arasındaki konuşmalar, karakterlerin hareketleri gibi filmi oluşturacak birçok detay tanımlanır. Senaryo, ifade tarzı olarak “Bir dosya kâğıdının üzerinde solda görüntü, sağda müzik, söz ve efekti veren konunun yazılı olarak sunulduğu” (İlgaz, 1997b) şeklinde de tanımlanabilir.

2.3.3. Storyboard

Storyboard, İngilizcede “Hikâye Tahtası” olarak tercüme edilse de “hikâyenin çizimi” olarak adlandırılabilir (Köymen, 2008a). Oluşan fikirleri hayata geçirmek için kullanılır. Bunlar karalamalar, çekilen fotoğraflar veya renkli resimler şeklinde olabilir (Çölaşan, 2018). Storyboard, filmlerin çizgi roman versiyonu olarak düşünülebilir. İlk kez 1930'lu yılların başında Walt Disney stüdyolarında geliştirilmiş, Walt Disney ve diğer animasyon stüdyolarında da kullanılmıştır. Storyboardlar ile çalışma, popülerliğini 1940'lı yıllarda hareketli film sektöründe kazanmıştır (Köymen, 2008b).



Resim 2.8. LionKing (Aslan Kral) Story Board çalışması

Storyboardlarda görüntüler dışında filmin konusu ve animasyonun stili tanımlanmaktadır. Her sahne ve “sekans” denilen alt bölümler için ayrı ayrı resimler çizilmekte ve bu resimlerin üzerinde figürlerin hareket yönü, kamera hareketleri (zoom in, zoomout, pan gibi) belirlenmektedir. Resimlerin altına gerektiğinde akışla ilgili söz, efekt ve müzik notları eklenebilir (İlgaz, 1997c). Storyboard sanatçılarının çizim yapabilmeleri için iyi birer karikatürist olmaları ve peyzaj mimari konularında bilgili olmaları gerekir (Culhane, 1990).

2.3.4. Karakter, Mekân Tasarımı

“Tasarımın her zaman bir ilham ile başladığını” söyleyen George Maestri, tasarım aşamasındaki zorluğun ancak ilham alınarak giderileceğini vurgulamıştır. (Maestri, 2006). Karakterlerin, gelen ilhamlar doğrultusunda ilk eskizleri çizilmektedir. Daha sonra fikirler, konsept doğrultusunda işlenmekte böylece ilk tasarımlar ortaya çıkmaktadır. Bu ilk tasarımlar, karakterin tipik olarak detaylarını tanımlayan çizimler veya heykellerden oluşur (Maestri, 2006a). Hikâye ve senaryoda tanımlanan karakterler çizerler tarafından belli bir konsept dahilinde duruma göre stilize edilerek çizilmektedir. Tasarım aşamasında çizerlerin kendini ve düşüncelerini ifade etme biçimleri farklılık göstermektedir. Kimileri heykel ile kimileri çizim ile kendilerini ifade eder. Çoğunlukla kâğıt üstünde çalışılan eskizler defalarca çizildikten sonra karakterlerin son haline karar verilmektedir (Ünver, 2012). Karakter oluşumundan sonra elbise, renkler, aksesuarlar vb. gibi detaylar eklenmektedir. Animasyon sinemasında oluşturulan karakterler iyi oranlanmış, sevimli tipler olmalıdır. Hatta kötü karakterler bile sevimli tasarlanmaktadır. İzleyenlerin filme olan konsantrasyonları, karakterin kalitesi ile de ilgilidir. Karakter tasarımında çoğunlukla, sanatçıların zihinlerinde oluşturdukları karakterleri hikâyeye bağlı kalmadan basitçe tasarladıkları görülür (Gülcan, 2013). Karakter tasarımı ve hikâyeye bir bütündür. İyi tasarlanmış bir karakter tüm hikâyeye ilham kaynağı olabileceği gibi tam tersi hikâyeye iyi bir karakter yaratılmasına ilham vermektedir. Karakterlerin ayırt edici özelliklerinin vurgulanması gerekir. Karakterlerin yaşı, boyutları, hikâyeye için diğer karakterlerle olan ilişkileri gibi faktörler son tasarımlarda etkin rol oynamaktadır (Maestri, 2006). Karakterlerin nasıl olacağı bu evrede saptanmaktadır. Karakterin, gerçekçi, abartılı, karikatürize, soyut, sembolik olup olmayacağına bu süreçte karar verilir.

Karakterler detaylı işlendikten sonra karakterlerle orantılı mekân tasarlanmaktadır. Animasyon filmlerinde duygu, tasarım, renk gibi özellikler konsept tasarımıyla illüstre edilerek aktarılmaya çalışılmıştır. Sahne tasarımı; Animasyonun her detayını oluşturma aşaması olarak tanımlamak mümkündür (Aksoy, 2002). Dolaylı olarak mimari mekânların oluşum ve tasarım sürecinde yine insanın temel ölçüleri, ergonomisi kullanılır. Benzer şekilde, animasyon filmlerinde de yaşayan karakterlerin boyutlandırmalarına, renk, şekil ve karakter özelliklerine göre film içerisindeki mimari mekânlar ve öğeler boyutlandırılır, renklendirilir, daha geniş bir ifade ile tasarlanır. Naci Dedeal, geleneksel canlandırmayı konu

alan “Çizgi Canlandırma” isimli kitabında sahne ve mekân tasarımı aşamasında dikkat edilecek noktalardan bazılarını şöyle özetlemiştir:

‘Geri planlar, üzerindeki sabit objeler veya detaylarla zaman konusunda gerekli olan önyargı oluşturulmalı.

Mekânlar objeler ile ölçekli olarak boyutlandırılmalı, birbirleri arasındaki renk ve doku uyumları sağlanmalı.

Geri planlardaki boyutların algılanabilmesi ve canlandırmadaki abartıların amaca ulaşabilmesi için geri planlarda boyutları ile tanınan objeler tasarlanmalı.

Mekân üzerinde karakterin hareket edebileceği boşluklar tasarlanmalı. Geri planların objeye hareket imkânı sağlaması gerekmektedir.

Geri plan objeleri de zaman zaman canlandırmanın bir unsuru olarak harekete katılabilir. Hatta bazı planlarda detaylandırılarak tek başına harekete hâkim olmalı’. (Kapı açılması, pencere çarpması, cam kırılması, ağaçlarda yaprak hareketleri) (Dedeal, 1999).

Filmlerdeki sahneleri oluşturan kişiler, set dekoratörleridir. Set dekoratörleri, sanat departmanı tarafından verilen model kütüphanelerini kullanır. Kameranin konumlandırılacağı açıya karar verir ve kameranın sahneler arasında nasıl hareket edeceğini hesaplar. Kameranin gördüğü tüm alanları dekore eder. Eğer bir mekân sadece bir kez kullanılacaksa sahne içindeki elemanlar görünecek bir alana yerleştirilir (Birn, 2006). Mekân tasarımında kullanılan öğelerin belli bir amaca hitap etmesinden ötürü çekilen karenin içinde görülmesi beklenir. Kullanılan her detayın her nesnenin sahne içinde bulunmasının bir nedeni ve izleyiciye verdiği bir mesajı vardır.

2.3.5. Modelleme

Modelleme, “sahnedeki şekilleri ve formları üretme, oluşturma süreci” (Wavefront, 2002) olarak da tanımlanmaktadır. Bir animasyon filminin üretiminde, üç boyutlu modelleri yerleştirmek ve yaşatmak için üç boyutlu yapay dünyalar oluşturulmaktadır. Modelleyen kişilerin dekorasyon modellerini, bitkileri, ağaçları ve filmde görünecek diğer objeleri ürettikten sonraki işi, bu modelleri çoğaltıp setleri dekore etmektir. Modelleme araçları kullanılarak karakterler, sadece biçim olarak değil, aynı zamanda hareket özellikleri (örneğin,

kolların dirseklerden bükülmesi, arabaların tekerleklerinin dönmesi gibi) ile de bilgisayar ortamında hazırlanır (Birn, 2006).

2.3.6. Efekt

Efektler bir animasyonda, sahneye olan görsel ilgiyi arttırmak amacıyla eklenir. Yağmur, ateş, duman ve diğer doğal efektler geleneksel modelleme yöntemleri ile oluşturulur. Programlardaki efekt aletleri, bu gibi sahneleri oluşturmak için kullanılır (Wavefront, 2002a). Sahnenin görsel kalitesini geliştirmek amacıyla ışığa atmosferik etkiler verilir. Boyama efektleri, üç boyutlu sanatçıların fırça darbeleri ile sahneye çeşitli efektleri eklemelerine yardımcı olan fırça tabanlı bir paradigma kullanır (Wavefront, 2002b). Üç boyutlu animasyon filmlerinde uygulanan görsel efektlerin haricinde ses ve müzik efektleri de vardır ve bu efektler sahneler içerisinde tamamlayıcı rol üstlenmektedir. Çevredeki nesnelerin çıkardıkları sesler nesnelerin görüntüleri kadar insanları etkilemektedir. Bu nedenle efekt animasyonun tamamlayıcısı olarak görülmektedir.

2.3.7. Animasyon

Tasarımları parça parça yapılmış görüntüler tek bir görüntüde birleştirilmektedir. Son görüntüyü oluşturan bileşenler üzerinde değiştirmeler, gerektiğinde yenilemeler yapılmaktadır. Film içerisinde bileşenlerin birbiriyle uyumlarına bakılır. Öğelerin birbiriyle, renkleriyle ve gölgeleriyle olan uyumları detaylıca incelenir. Filmin gösterime hazır hale gelmesi için çeşitli yazılım araçları ile sıkıştırılması ve göstericilerin formatına dönüştürülmesi gerekir. Üç boyutlu animasyon şirketlerinin Photoscience departmanları dijital kareleri kaydeder. Film dijital projeksiyona hazır hale getirilir (Köymen, 2008).

3. MEKÂN- SİNEMA VE ANİMASYON FİLMLERİNDE MEKÂN

3.1. MEKÂN-SİNEMA TANIM VE KAVRAMLAR

3.1.1. Mekân Kavramı

Mekânın sözlükteki karşılığı yer, ev, yurt ve uzaydır (URL 11). Mimarlığın temel araçlarından olan mekân, fiziksel ve görsel sınırlarla tanımlanmaktadır. Mekân, tasarımcının birinci malzemesi ve iç mekân tasarımıındaki esas öğedir. Özünde nokta, çizgi, düzlemden oluşan hacimler mimari ölçekte, kolon, kiriş, düzlemsel duvarlar ve çatılar haline gelir. Mimari tasarımda bu öğeler, bir yapıya biçim vermek, içeriği dış mekândan ayırmak ve iç mekânın sınırlarını belirlemek üzere düzenlenmektedir (Arslantepe, 2015). Mekân tek bir tanım ile tanımlanamamaktadır. Bu yüzden mekân, farklı disiplinlerce bölünerek kendi içinde yorumlanmaktadır.

Coates, mekân ve yer kavramları arasında fark olduğunu savunmaktadır. Ona göre mekân, herhangi bir iç ya da dış çevreyi veya sınırları belirlenmiş bir alanı ifade ederken; yer, belirli karakteristik özelliklere sahip olan belirli bir mekânı tanımlamaktadır. Bu nedenle birbirleri ile ilişkili olsalar da kavramsal olarak birbirlerinin yerini tutamadığını düşünmektedir (Coates, 2011).

Kahvecioğlu, mekânı tanımlamak için özne konumundaki insandan yola çıkmak gerektiğini söylemektedir (Kahvecioğlu, 1998). Mekân, insanın hayalinde var olur, ihtiyaçlarından yola çıkılarak oluşturulur.

Aydın'a göre, mekânsal bütünlüğü kavramsal mekân, mevcut mekân, algılanan mekân ve fiziksel mekân ilkeleri oluşturmaktadır (Aydın, 1989). Kavramsal mekân; insanın, yalnızca eylemde bulunmakla kalmayıp, mekânı algıladığı ve mekân hakkında düşündüğünü ifade eder (Göktepe, 2013a). Mevcut mekân; insanla çevresini bütünleyen, psikolojik bir kavramdır. Mekân içindeki insanın psikolojik gereksinimleri ve istekleri mekân içinde karşılığını bulmakta olup, mekân ve insan arasında çift taraflı etkileşim sürecini ortaya çıkarmaktadır. Algılanan mekân; içinde bulunan insan tarafından gözlenen, yaşanan ve algılanan bir mekândır. Yaşanan bir mekân olarak nitelendirilmektedir. (Aydın, 1989a).

3.1.2. Mimari Mekân Kavramı

Mimarlık, en temel anlamıyla planlama, tasarım, mühendislik ve inşaatın somut çıktısıdır (Bridge, 2016). Mimarlık, barınaktan kentsel yaşama kadar yerleşim yerlerinin her türlü fiziksel ortamını düzenleyen yapı ve mekân tasarım bütünlüğü olarak değerlendirilmektedir. Binlerce yıldır insanoğlunun etrafını şekillendirme biçimi, yaşamını sürdürdüğü mekânları inşa etme sürecidir. Avcılık, toplayıcılık eylemlerini sürdüren insanoğlunun kendilerine çalışma alanları, farklı mekânlar yaratma ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Yerleşik düzene geçmeleri, medeniyetin üyeleri haline gelmeleriyle birlikte mimarlık doğmuştur (Uzunoğlu, 2010a). Bu düzen içinde oluşturulan mekânlar, tarım ve dini ayinler yapılmasını, bir yönetim sistemi ve ticaret ağının oluşmasını mümkün kılmıştır. Gün geçtikçe gelişim gösteren mimarlık, planlama ve inşaat toplumun merkezine yerleştikçe yapıların estetiğine değer verilmeye başlanmıştır. Günümüzde sanat eseri haline dönüşen yapılar, sanatsal niteliklerini gün geçtikçe geliştirmeye devam etmektedir. Mimarî, son yıllarda geliştirmeye başladığı bu sanatsal yönünü, sanatın diğer dallarından yararlanarak da sürdürmektedir. Mimarlığı sanat olarak gören August Perret'e göre mimarlık, "Mekânı düzenleme sanatıdır." Mimarlık, sanatla olduğu kadar bilim, teknik ve insan yaşamı ile ilişkili bir disiplindir. (Uzunoğlu, 2010b).

Mimarlık, insan ilişkilerinin ve bu ilişkilerin getirdiği donatıların içinde yer alan bir hacimdir. Dolayısıyla bir mekândan söz ederken onu, insan ilişkileri ve iletişim kavramlarıyla olan bağlarından kopartıp incelemek ve irdelemek mümkün değildir. Erdoğan'ın üzerinde durduğu gibi iletişim mekânda olur. Mekân, iletişimin bir bütünüdür. Yer/mekân, insan ilişkilerinden etkilenir ve insanın yere olan bağımlılığından ötürü, insan yaşamını etkiler (URL10). Bir mekânın yüzeyine, zeminine, yönüne anlam yüklendiğinde o mekânın görsel karakteristiği tanımlanır. Mekân, algımıza dolaylı ya da direk mesajlar gönderebilmektedir. Bir mekânın gerçekliği sadece fiziksel özellikleriyle sınırlı değildir. (Adiloğlu, 2005a). Mekânın bir de deneyimlenen gerçeği bulunmaktadır. Bu gerçeklik fiziksel mekânın varlığıyla örtüşmeyebilir, gerçekliği ile taban tabana zıt olabilir ya da mekânın varlığını daha da vurgulayabilir (Göktepe, 2013b).

"Mekân" ve "yer" kavramları arasındaki ayrıma dikkat etmek gerekir. Mekân, yer'e göre kavram olarak daha soyuttur. Yer, tanımı belli olan bir mekândır (Adiloğlu, 2005b). Mekân ise beden ile birleştiği, birleşim sonucunda kurulan bağ ile tanımlandığında "yer"e

dönüşür. Bunun sonucunda “yer” kimliğe, karaktere sahip ve ruhu olan mekândır veya mekânın içine karakterin konumlandırılmasıdır. Başka bir deyişle “yer”, “yaşanılır mekân” dır. Yer kavramı tanımlanmış mekândır. Mekân ve karakter, yer kavramının iki temel unsurudur. Bu iki unsurun birleşimi “yaşanılır mekân” kavramını oluşturur. (Adiloğlu, 2005c). Farklı amaçlarla tasarlanan alanlar aynı zamanda yaşanılır mekânları oluşturur. Bu mekânlar temelde açık mekân ve kapalı mekân olmak üzere ikiye ayrılırlar.

3.1.2.1. Açık Mekân

Açık mekânlar, farklı amaçlar için bir araya gelmiş kişi ya da gruplara hizmet eden fiziksel, sosyal ve kültürel ortak mekânlardır. Bir yapının biçimi, ölçeği ve mekânsal düzenlemesi, tasarımcının bir dizi koşula uyum sağlamasıdır. Bu koşullar, planlamanın işlevselliği, yapının görünüşünün ve tasarımının kalitesi gibi etkenlerdir (Cordan, 2015). Bunların yanı sıra, bir yapının mimarisi, üzerine yapıldığı arsanın fiziksel çevresine ve dış mekânın sorunlarına uygun inşa edilmelidir. Bir yapı bulunduğu doğal ortamla bütünleşir ya da farklılığıyla ortama baskın çıkmaya çalışabilir. *"Yapının bir cephesi, üzerinde bulunduğu arsanın bir özelliğini veya dış mekânın bir köşesini vurgulamak üzere tasarlanabilir."*(Ching, 2011). İç ve dış mekânı betimlerken, duvarlar her iki mekânın da ortak bölümünü oluşturur. Kalın duvarlar yapının iç mekânını, dış mekândan ayırmak için örülür. İç mekân içindeki alan, dış mekândan yalıtılmış kontrollü iç ortam konumundadır. İnce ve saydam duvarlar, iç ve dış mekânı birleştirip birbirleriyle bütünler. Yapının dış duvarlarında bulunan pencereler, iç mekânla dış mekân arasındaki bağlantıdır. Çoğu zaman bu bağlantı noktaları, ölçekleriyle, özellikleri ve düzenleriyle arkalarındaki iç mekân hakkında bize ipuçları verir. Veranda, konut mimarisinde iki mekân arasındaki geçişi sağlayan bağlayıcı unsura örnek olarak gösterilebilir.

Filmlerdeki açık mekân kullanımı oldukça fazladır ve sinema sahnesindeki görevine göre tasarlanmaktadır. *“Açık kamusal alanlar (doğa, kıyı şeridi, kent silueti, şehir meydanları, park, bahçe, sokak, cadde, çarşı) görsel hazla birleştirilen, gezilen ya da ziyaret edilen yerlerdir”*(Adiloğlu, 2005d). Açık mekânlar; kasveti vurgulamak için sahnede yer alıyorsa, loş ışık ve dar açılarla konumlandırılmaktadır. Açıklığı ve ferahlığı vurgulamak içinse, ışıklı ve geniş açılar kullanılmaktadır. Dış mekân çekimleri genelde bekleme ya da sokakta yürüme sahnelerinden oluşmaktadır. Yürüme sahnelerinde kamera, karakterleri takip etmek için karakterin ensesini ya da sırtını baz alır. Bu çekimlerde kamera, karakterle beraber çevre görüntülerini de içine alacak konumda bulundurulur. Böylece filmlere konu olan şehirler,

seyirciye kolayca aktarılır. Kentlerin tüm dış mekân görüntülerinde şehri simgeleyen semboller çekilen karelerin içinde yer alır (Ünver, 2015).



Resim 3.1. Ratatouille

Örneğin, Pixar yapımı Ratatouille filminde (Resim 3.1) ana karakterin sırtından çekilmiş karede şehrin silueti görülmektedir. Kullanılan Eiffel Kulesi sembolü sayesinde ana karakterin hangi şehirde olduğu anlaşılmaktadır. Sinemanın mekândan yararlandığı bir noktada, sembol haline gelmiş yapıları anlatıyı destekleyici olarak kullanmasıdır. Sinemada kullanılan açık mekânlar, anlatılmak istenene yardımcı olarak kullanılmaktadır.

3.1.2.2. Kapalı Mekân

“Kapalı kamusal mekânlar(hastane, hapisane, klinik, barınak, karakol) öykünün ivme kazandığı yerlerdir” (Adiloğlu, 2005e). Bir yapının içine girildiğinde mekân bize kapalılık hissi vermektedir. Bu algı iç mekânda bulunan zeminin, duvarların ve tavan kaplamalarının etkisine bağlı olarak değişmektedir. Bunlar hacimlere fiziksel olarak farklı boyut kazandıran tasarım öğeleridir. Mekânı kapatır, sınırlarını belirler ve mekânı dış mekândan ayırır. Döşemeler, duvarlar, tavan örtüleri bir mekânın oluşumunun en büyük parçaları olarak tanımlanmaktadır (Pallasmaa, 2007a). Biçimleri ve bir arada oluşturdukları bütün, tanımlı yapılan mekânı belirli mekânsal ve mimari niteliklerle doldurur. Mekânların sıfatları, mekânın tasarımını belirlemektedir. "Büyük oda", "geniş mutfak", "bol pencereli oda" gibi mekânsal tanımlarla, mekânın büyüklüğünden çok, ölçek ve boyutları, ışığın kalitesi, yüzeylerin özellikleri ve yanındaki mekânla ilişkisi algılanmaktadır (Pallasmaa, 2007b).

İç mekânda bir düzen yaratılması, mekânın döşenmesi ve görsel bakımdan zenginleşmesi için, iç mimarın mekânda karakter analizi yapıp değişiklik ve gelişme ihtimallerini göz önünde bulundurulması ve bu doğrultuda tasarım yapılması gerekmektedir. Bunun içinde iç mekânın ve binanın yapısının nasıl oluşturulduğu iyi analiz edilmelidir.

3.1.3. Sinemada Mekân Kavramı

Teknoloji ve toplumsal hayatın gelişmesiyle ortaya çıkan yeni oluşumlar, kültürel değişimleri de beraberinde getirmiştir. Bakış açıları değişmiş, farklı alanlar ortak paydada birleşip ortak olgular yaratılmıştır. Mimarlık ve sinema bunun örneklerinden biridir. Mimarlık ve sinemanın yollarını kesiştiren şey yaşamın içinde var olan ortak kullanım alanlarını yaratma arayışı olmuştur (Beşışık, 2013).

Sinema, görsel gücüne gerçeklik katmak için mimarlıktan yararlanmış, mekân kullanımının yanı sıra zaman kavramlarını ve bunlarla bağlantılı olarak hareket kavramlarını konu edinmiştir. Film görüntüsü, gerçeğin yeniden üretilmesi olarak ele alınırsa, yaşam alanının taklidi gerçeklikle bağ kurulması açısından kullanılabilecek bir unsurdur. Sinema, bilinen nesneleri kullanarak farklı bir gerçeklik yaratır, bu şekilde mekânsal somut veya soyut öğelerin algılanmasını sağlar (Türel, 2001). Anlatılmak istenen, mekânın kimlik ve imajını oluşturan mekânsal imgelerin kullanımıyla anlatılır. Sinema filmlerinde hayattan alınan bir kesit, kısa zamana sıkıştırılıp seyirciye sunulmaktadır. Böylece kullanılan mekân, sosyal veriler doğrultusunda okunmaktadır. “*Sinema mekânı insanın beynine inşa ede*” (Ersoy, 2005). İzleyiciyi içinde bulunduğu andan koparır, geçmişe, geleceğe ya da hayalî bir mekânın içine sokar. Zihinsel imajların mimarisinde gezindirir. “*Mimarlık gerçek, sinemada ise tüm imajlar illüzyondur*” (Ersoy, 2005a). Buna rağmen sinema, kullandığı sanal mimarlıkla gerçeklik duygusunu yaşatma yetisine sahiptir.

Mimarlık, kimi zaman heykelle, kimi zaman müzikle, kimi zaman resimle ilişkilendirilmiş ve bu ilişkiler sonucu konuyla ilgili birçok araştırma yapılmıştır. Mimarlığın ilişkili olduğu yeni bir sanat dalı da sinemanın icadı ile ortaya çıkmıştır. Sinemanın icadından günümüze kadar geçen süre içerisinde mimarlık, sinema ile olan ilişkisinde yol kat etmiştir. Mimarlık sinema ilişkisinde; bu iki sanatı bir araya getiren, birbirlerinden etkilenmelerine ve birbirlerini kullanmalarına neden olan etkenler bulunmaktadır. Bu etkenler arasında yapının

hitap ettiđi kitleye (yaşı, genç, çocuk) oranla deđişim göstermesi, ortaya çıkan eserlerin yapım süreçlerindeki benzerlik, gelişim aşamasında ortak yararlanılan üç boyutlandırma teknolojisi yer almaktadır (Beşışık, 2013a). Gelişim aşamasında, teknoloji kullanımındaki bu birliktelik, hem mimarlık hem de sinemanın kendini geliştirmesi adına önemli bir yere sahiptir. Sinemanın başlangıç döneminde, gelişen şehir ve modern yaşam tarzında kentin ve mimarlığın makineler ölçeğinde üremekte ve üretmekte olduđu görölmektedir (Türel, 2001a). Bu iki alanın paralellikleri bu ortak dönem içerisinde karşılıklı etkileşimlerle gelişim göstermektedir.

Mimarlık, insan ile bir bütün olan mekânı yaratmaktır. Tasarlanmış mekânlar kişiler ile birleşip mekânın ruhunu oluşturur “mekân” kavramı, “yer”e dönüşür. Sinemada ise tasarlanan mekânlar “yer” dir. Bu nedenle tasarımcıya düşen görev “mekân” değil, “yer” yaratmaktır. Yani o mekâna bir ruh ve karakter katmaktır. Bu nedenle set tasarımında karakter, “mekân”ı “yer”e dönüştürebilme açısından büyük önem taşımaktadır (Adiloğlu, 2005f). Sinemada “mekân”, hem oyuncular tarafından hem de izleyiciler tarafından yeniden deneyimlenmektedir. Her ne kadar iki disiplinin tasarım süreci benzer gözükse de ikisinin de hedefi (mekân-yer) farklıdır.

3.1.3.1. Gerçek Mekân

“Mekânın sinematik olarak temsili sırasında fiziksel mekânlar oldukları gibi kullanılırsa, gerçek mekânları oluşturmaktadır.” (Ersoy, 2010). Gerçek mekânı, sınırlar ve içindikiler tanımlamaktadır. Yollar, sınırlar, bölgeler, düğümler ve yer simgeleri mekânın içinde yer alan, izleyicinin zihninde izler oluşturan elemanlardır. Tasarlanan mekânlar kurulan kompozisyon içinde bütünlük oluşturmaktadır. Mekânsal bütünlüğü, mimarideki görsel ve işlevsel yönden tatmin edici bir bütün oluşturmak sebebiyle, elemanların düzenli bir şekilde bir araya getirilmesi oluşturur.

Sinemada mekân oluşumunun temel tekniđi mevcut mekânları kullanmaktır. Bu nedenle önde gelen yapım şirketleri mevcut mekânları kullanmak için büyük şehirlerde kendilerine yer edinmişlerdir (Ergin, 2007). Var olan mekâna yakın oldukları sürece, mevcut mekân kullanımı kolaylaşmıştır. Filmlerde mekânların gerçek hayattan alınmış olması, genellikle filmlerin inandırıcılığını arttırmaktadır. Film yapımında bazı mekânlar, tüm özellikleri korunarak kullanılabilir, bazılarında ise mekân tamamen deđiştirilerek farklı bir

etki için filmin içeriğine uygun olarak düzenlenebilir. Günün koşullarına uygun olarak oyuncular, var olan mekânı bir sahne olarak kullanabilir, mekânda var olan gerçek yaşam birebir kayıt altına alınabilir. Lumière kardeşlerin ilk filmleri bu türe örnektir (Ergin, 2007). Fabrika çıkışındaki işçileri konu alan ilk filmleri ya da tren garına trenin gelişini konu alan filmleri buna örnek gösterilebilir.

Mevcut mekânların başka bir kullanım tipi de; tarihi değere sahip olan yapıların dönem koşullarına göre yeniden canlandırıldığı filmlerdir. Günümüz koşullarında işlevlerini yitirmiş olan, zamanın şartlarına uygun düzenlenmiş olan mekânların kimliklerini yeniden kazanmaları ve amacına uygun kullanımını sağlayan film türüdür. Bu tür filmlerde hem sinema, yapıların tarihsel kimliklerini kullanır hem de izleyiciler yapıların gerçek yapılış amaçlarını görme fırsatı bulurlar.

3.1.3.2. Kurgu Mekân

“Gerçek mekânlar kurgu aracılığı ile farklı gerçek mekân görüntülerinin art arda kurgulanması sonucu ortaya çıkmıştır.” (Ersoy, 2010). Kurgu mekân filmlerin oluşumunda özellikle mimari unsurlardan yararlanır. Farklı zamanlarda yapılmış farklı film türlerinde kurgusal mekânlar kullanılmıştır. Filmlerde günümüz koşullarının dışına çıkılarak, filme konu olan zamanın şartlarına, yaşayışlarına ve mimari öğelerine uygun mekânlar yaratılmıştır. Yapılan filmlerdeki mimari yapılar, farklı çevresel etkenlere ve toplumun sosyal yapısına bağlıdır. Sinema, mekân düzenlemesi için adeta bir laboratuvar niteliğindedir. Yönetmenin yarattığı şey tamamen düşsel bir gerçekliktir ve bu durum ona serbestlik kazandırmaktadır. Mekânın nasıl kullanıldığı en önemli unsurlardan biridir mekân, bazı hallerde hiçbir şey anlatılmadan da seyircinin görsel algısına doğrudan hitap eder ve anlatmak istediğini yansıtabilir. Tüm sinema türlerinde bir mekân olgusu mevcuttur. Örneğin bilim kurgu filmlerinde kurgulanan gelecek tasviridir. Bilim kurgu filmlerinde yönetmen, mekân tasarımlarında geleceğe dönük kendi düşlerini uygular. Renkler daha canlı, binalar daha teknolojik olarak karşımıza çıkmaktadır (Balamir, 1999a). Bilim kurgu sinemasında temaya uygun olarak yaratılmış, gerçekte var olmayan ve çoğunlukla fütürist mekanlar da kurgusal mekanlar olarak ele alınabilir. Teknolojinin gelişimiyle oluşan makine çağı, bilim kurgu sinemasının doğmasına da neden olmuştur (Balamir, 1999b). Filmlerde makinenin üstün olduğu bir gelecek yaklaşımı ele alınmaya başlanmıştır.

Modern yaşam içinde kentlerin gelişimi ve bilim kurgunun kentlerle olan ilişkisi, mimarları ilgilendiren unsurlardan biridir. Yönetmen fütüristtik bir yaklaşımla mekânı tasarlar. Binaların yapısı değişir, renkler, imgeler hikâyeye göre donuklaşır ya da ön plana çıkar. Filmdeki mekân tasarımı hikâyeye göre şekillenir. Hikâyeye mekân sayesinde gerçeklik kazanır. Tasarımın hikâyeye göre şekillenışı tüm sinema türleri için geçerlidir, mimari unsurlar sinemada büyük rol oynar sinema mimarisi senaryoya göre şekillenir.

Tarihi filmlerin çoğunda, bugün var olmayan mekânların kullanıldığı görülmektedir. Eskiden var olup günümüze kadar ulaşamayan mekânlar, yeniden kurgulanarak bugünkü seyirci kitlesine ulaştırılmaktadır. Bu mekânlar, kitaplardan ve fotoğraflardan görüldüğü şekliyle kalmamakta, o dönemde mimarının ne şekilde değerlendirilip nasıl yorumlandığı konusunda bilgi aktarmaktadır. Yeniden var edilen bu mekânlar o dönemin müziğiyle, kıyafetiyle, eşyalarıyla o mekânın kullanımı hakkında bilgi vermektedir (Once, 2007).

3.1.3.3. Bilgisayar Tarafından Üretilen Mekânlar

Mekân tasarımının ister gerçek hayatta olsun, ister bilgisayarda üretilen üç boyutlu sahnelerde olsun sahneleme tekniğinin değişmediği görülmektedir. Üç boyutlu filmlerde gerçek karakterin yerini sanal karakterler aldığı gibi gerçek mekânın yerini de sanalları almaktadır. Gerçek mekânları oluşturan yapısal bileşenler, üç boyutlu filmlerde sanal modellere dönüşmektedir. Mimarlığın sadece inşa edilince varlığını gösteren bir yapı olduğu fikri üç boyut tekniğinin gelişimiyle terk edilmeye başlanmıştır (Lee, 2008). Edebiyat, sinema gibi farklı disiplinlerde kullanılmaya başlanan mimarlığın da sanal ya da düşüncesel alanlarda yaratılsa bile aynı oranda mimarlık olduğu kabul edilmektedir (Fei, 2008). Töre 'ye göre sanal gerçekliğin üç farklı karakteristiği bulunmaktadır:

‘Etkileşim: Kullanıcılar modellerle etkileşebilmektedir.

Mekânsallık: Modeller üç boyutlu ölçüleri ile tanımlanmaktadır.

Gerçek zamanlılık: Hareketlerden ileri gelen geri bildirim fark edilir bir duraksama olmadan yaşanmaktadır’ (Töre, 2006).

Filmlerde mekân; mevcut mekânlar, yeniden yaratılan mekânlar ve kurgusal mekânlar olarak birden çok biçimde kullanılmaktadır. Mevcut mekân; var olan gerçek mekânların

filmlerde kullanımıdır. Yeniden yaratılan mekân; yeniden var edilen mekânlardır. Bu mekânlar o dönemin müziği, kıyafeti ve eşyalarıyla o mekânın kullanımı hakkında bilgi verir. Kurgusal mekân ise; kurguya göre sıfırdan mekân yaratılmasıdır (İnce, 2007). Mekânlar kimi zaman fon olarak, kimi zaman filmin etkisini güçlendiren tamamlayıcı elemanlar olarak, bazı durumlarda da filmin asıl elemanı olarak kullanılır (Xin, 2008). Filmlerin temalarına göre mekânlar, bir başrol oyuncusunun yarattığı etkiye sahiptir. Bu nedenle mekânlar, filmlerin vazgeçilmez parçasıdır. Mekânın içindeki mimari özellikler, seyirciye olayın geçtiği dönemi yansıması açısından büyük önem taşımaktadır.

3.1.4. Sinema ve Mekân Kurgusunun Animasyon Filmlerine Yansıması

Filmin iç mekân tasarımı filmin atmosferine, kurduğu dünyaya ve yaratmak istediğine hizmet etmektedir. İzleyici, filmin ilk sahnesinden son sahnesine kadar bu dünyada geçen yeni bir gerçekliğe girer. Sinema, yeni bir ifade biçimi olarak resimden, tiyatrodan bağımsız bir sanat formu olarak gelişmeye başlamıştır. Bu süreçte, yapım tasarımının en önemli aşamalarından olan iç mekân tasarımı, filmlerde ve animasyon filmlerinde paralel olarak gelişme göstermiştir. Bu noktada sinemanın bir dil olarak gelişerek diğer görsel sanat akımları ile benzerlik gösterdiği görülmüştür. Sinemanın kolektif bir üretim modeli olması ve ortaya çıkan yapıtların kalabalık bir izleyici kitlesine ulaşması, diğer sanat akımlarına göre onun çok daha hızlı gelişmesini sağlamış ve sinemaya yapılan yatırımları arttırmıştır.

Sinemada tasarım söz konusu olduğunda, görüntülerin olduğu gibi aktarılmasının ötesinde bir çabanın varlığı anlaşılmalıdır. İlk sinema gösterimlerinde filmler, güncel yaşamın kesitlerini olduğu gibi yansıtmaktadır. Uzun yıllar gösterime sunulan filmlerin çoğu mekânı benzer olarak çekilmiştir. Çekilen bu filmlerde bir tasarım kaygısı yoktur. Tasarım kaygısı, olanı olduğu gibi aktarmanın yetmediği zamanda ortaya çıkmıştır. Görsel tasarıma önem verilmesiyle birlikte, sinema görsel sanat dalları arasına katılmış, tasarım aşamasında diğer birimlerden de yararlanmıştır. Geçmişte siyah beyaz oluşturulan görüntüler, 1930'lu yılların sonlarından bu yana renkli görüntüyle devam etmiştir (Sönmez, 1989a).

Animasyon sineması da sinemayla aynı gelişim sıralamasını izlemiştir. 1930'lu yılların başına kadar yayınlanan çizgi diziler siyah beyazken, 1930'lu yılların sonlarında renkli görüntüler animasyon filmlerinde kullanılmaya başlanmıştır (Sönmez, 1989b). Günümüzde ulaşılan teknoloji bu sanayinin sınırlarını olabildiğince genişletmiştir. Gerçekte

var olmayan varlıkların ve mekânların görüntüleriyle, gerçek varlıklarla mekân görüntüleri bir araya getirilebilmektedir. Bir görsel-işitsel kitle iletişim aracı olan ve aynı zamanda 7. Sanat olarak nitelendirilen sinemanın (Şenyapılı, 2002) animasyon dalının geniş kitlelerle ilişki kurabilmesinin çeşitli nedenleri vardır. Animasyon sineması birçok verinin bir araya getirilerek tasarımla harmanlandığı bir üründür. Sanat yapıtında bütünsellik seyirciyi etki altına alan bir niteliktir. Dolayısıyla sinema da diğer sanat dallarıyla iş birliği içerisinde olup ortaya ortak bir ürün çıkarır.

3.2. ANİMASYON FİMLERİNDE MEKÂN

Animasyon sineması, sinema dallarına oranla mekâna daha fazla önem vermektedir. Gülcan'ın bahsettiği üzere animasyon sinemasında önce “boş şehirler tasarlanır” (Gülcan, 2013) daha sonra karakterlerin rahat etmeleri için her şey en ince ayrıntısıyla tasarlanmaya devam eder. Mimarlık, en fazla üç boyutlu filmlerin sahne tasarımında kullanılmaktadır. Çünkü olmayan mekân bilgisayar ortamında var edilir. Film içindeki üç boyutlu karakterler, senaryoya uygun kurgulanmış mekânın içinde yani mimarlık disiplininin izler taşıyan dokular içerisinde rollerini gerçekleştirir.

Animasyon filmlerinde mimari öğelerin filmin sanal aktörleri kadar önemli olduğu ve filmde en az ana karakter kadar görev yüklendikleri anlaşılmaktadır. Sanal karakterlerin film içerisindeki yaşantısı, yaşantılarını ifade eden mimari öğelerin arasında gerçekleştiği zaman anlam kazanmaktadır. Filmlerdeki mekân analizlerinde mimarî kimliğin, dönemin ve atmosferin üç boyutlu sahne tasarımına yansıtılması, mimarînin, filmlerin oluşturulmasındaki önemli görevlerinden biri olarak görülmektedir. Bununla birlikte, oran-orantı, form, renk, detay ve yapı bilgisi gibi mimari konuların kullanılması, senaryonun gerçekçiliğini artırma da faydalı olmaktadır.

Gerçek hayatta inşa edilen tüm yapılar, toplumdaki bireylerin ihtiyacını karşılamak üzere inşa edilip tasarlanmaktadır. Mekân tasarımında, bu gereksinimleri karşılamaya yönelik, ergonomik ve boyutsal analizlerinin yapılmasının önemi tüm mimarlarca kabul edilmektedir (Karaoğlu, 2014). Aynı zamanda mekânın tasarımında kütle yüksekliği, işlevselliği, insan yapısı ve yaşamıyla ilişkisi önemlidir. Gerçek hayatta göz önünde bulundurulmuş tüm sorunlar,

filmler içinde geçerlidir. Sanal karakterlerin boyutlarına göre anatomik, ergonomik ve işlevsel mekân düzenlenmektedir.

3.2.1. Animasyon Filmlerinde Mekân Kurgusu

Filmlerde mekânın işlevi, hikâyenin ilerlemesi ve kahramanların, karakterlerin gelişimi için sadece bir arka plan oluşturmak değildir. Konum, set tasarımı ve kurgulanmış mekân; filmde aslında karakter veya bürünülmüş kişiliği tamamlar ya da oluşturur, hatta başrolü üstlenebilir. Animasyon filmlerinde anlatılmak istenene göre farklı mekân kurgularından yararlanılmaktadır. Bunların başlıcaları; gerçeklik etkisi vermeyi amaçlayan, izleyicinin dikkatini toplayan gösterişli, yapay ve anlatı nitelikli mekân kurgusudur (Tosun, 2011). Animasyon filmlerinde mekân, inandırıcılığı sağlamak amacıyla gerçeklik etkisi vermektedir. Bu tasarım türünde amaç, hikâyenin geçtiği yeri, zamanı, hatta atmosferi oluşturarak, görselin gerçekçiliğini arttırmaktır. Tasarlanan mekânın amacı senaryoyu vurgulamaksa, mekândan yardım alınır. Seyircinin odağı mekân aracılığıyla oluşturulan hikâyede toplanır. Gösterişli mekân tasarımında ise mekândaki tasarım öğeleriyle örneğin; görkemli dekorlarla senaryo vurgulanır. Yapay mekân tasarımı günümüzde özellikle bilimkurgu ve fantastik filmlerde kullanılan bir türdür. Hiç görülmemiş canlılar, mekânlar, eşyalar filmde yan eleman olarak kullanılır. Anlatı niteliğindeki mekân kurgusu ise hikâyenin bir mekân üzerinden aktarıldığı filmlerde kullanılır. Örneğin; Ters Yüz filmi (Resim 3.2).



Resim 3.2. Ters Yüz Filminde Aile adası

Barbara Browman'a göre ise mekânsal ayırım; alışagelmiş mekân kullanımı ve görsel olarak etkin mekân kullanımı olarak ikiye ayrılmaktadır (Adiloğlu, 2005g). Sürekli kullanılan mekân görüntüleri, alışagelmiş mekân kullanımıdır. Görsel olarak etkin mekân kullanımında ise alışagelmişten farklı olarak görselleşmiş görüntülerden yararlanır.

Sinema ve sinemacı, aynı mimar gibi, mekânı eleştirir, hayal ettirir, temsil eder, kullanır, denetler ve dönüştürür (Allmer, 2010). Toplumsal ilişkiler geliştikçe beraberinde mekânı da geliştirir. Bu bağlamda sinemacı gelişime ayak uydurarak, sinemada mekânı yeniden tasarlar; yeryüzünü bütünleyen insan ilişkilerini, günlük hayatı, her şeyin anlamını yeniden tasarlamaktadır.

3.2.1.1. Mekânın Arka plan Olarak Kullanımı

Film içinde mekân mimari mekânın bir temsilidir, hem anlatsal hem de görsel olarak filmin en önemli öğelerindendir. Mekân kimi filmde ön planda olup karakterlerden ve eylemlerden daha vurgulu ve önemli kılınırken, kimi filmlerde geri plandaki fon biçimine dönüşerek görünmez olabilmektedir (Göktepe, 2013c). Yönetmenler, mekânsal mesaj vermekten kaçınıp, mekânları arka plan olarak kullanmayı tercih edebilmektedir. Oyuncuların arka fondaki boşluğunu doldurma görevini üstlenirler. Bu tür filmler oyuncu odaklı filmler olduğu için arka plana dikkat çekilmemektedir. (İnce, 2007a). Oyuncu odaklı filmlerde, kostüm, makyaj, oyuncu görüntüsü yardımcı eleman olarak kullanılır. Mekân arka planda hikâyeye ve karakterlere fon oluşturmaktadır. Hikâyenin geçtiği zaman, yer ile ilgili bilgi vermektedir. Örneğin; Avustralya’da çekilen, Kayıp Balık Nemo filminin nerede çekildiği bellidir, arka fon özelliğinden dolayı çekildiği mekân izleyiciye anımsatılır (Resim 3.2.1.)



Resim 3.3. Kayıp Balık Nemo Filminde arka planda görünen Opera House **Resim 3.4.** Opera House



Mekân, filmlerdeki kullanımlarına göre tanımı farklılaşmaktadır. Filmde sadece fon olarak, arka planda kullanılan mekân, hikâyenin bulunduğu yeri belirtir. Verilmek istenen mesaj, mekân aracılığıyla vurgulanarak, topluma, kültüre ya da tarihe referans verebilmektedir.

3.2.1.2. Mekânın Tamamlayıcı Eleman Olarak Kullanımı

Tamamlayıcı eleman olarak kullanılan mekânlarda, yönetmen izleyiciyi olacak olaylara karşı önceden hazırlayan ipuçları vermektedir. Filmde verilmek istenen duygular, düşünceler ve etkiler, seyirciye mekânlar aracılığıyla anlatılır (İnce, 2007b). Böylelikle seyircinin aklında sadece mekân kalır. Mekân, sinemanın diğer parçalarıyla da iletişim halinde olup birlikte çalışmaktadır. Böylelikle mekân yeri geldiğinde tamamlayıcı eleman haline de dönüşmektedir.

Mekânın sesle birleşmesi, senaryoya gerçeklik katarak seyircinin ilgisini yoğunlaştırmaktadır. Olayların içindeymiş gibi hissetmesine yol açmaktadır. Örneğin; bilim kurgu, korku ve aksiyon filmlerindeki ses efektleri mekân unsuruyla birleştiğinde gerçeğe yakın izlenimi vermektedir. Bu sayede anlatılmak istenen kolayca vurgulanabilmektedir. Mekân karakterlerin kişilik özelliklerini yansıtan mekânla karakterin özdeşleştiği, karakterin kişiliğine vurgu yapan unsur olarak da kullanılmaktadır. Üç boyutlu filmlerdeki mekânları oluşturan pencere, duvar ve diğer çevre öğeleri, önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi çeşitli yöntemlerle renklendirilmekte ve aydınlatılmaktadır. Yapılan film okumalarında bu işlemlerin bilinçli ya da bilinçsiz mimari kabuller dahilinde gerçekleştirildiği gözlemlenmiştir.

Mimari tasarımın filmlerdeki karakterlere yaptığı vurguyu gösteren bir örnek, “Ratatouille” filmidir. Filmdeki “Ego” karakterinin odası kişiliğini tamamlayan tasarıma sahiptir. Karakter, yazdığı eleştirilerle Fransa'daki birçok restoranın kapanmasına sebep olan acımasız bir lezzet eleştirmenidir. Ego'nun filmdeki bu gizemli ve acımasız kişiliği, eleştirilerini yazdığı odasındaki mimariyle desteklenmiştir. Gotik üslupla düzenlendiği düşünülen odanın oldukça karanlık bir hacime sahip olduğu görülmektedir. Mekânın formu incelendiğinde, bir tabutu andırdığı ve böylelikle karakterin acımasız kişiliğine vurgu yaptığı analiz edilmektedir.



Resim 3.5. Ratatouille filminde Ego'nun odası görünüm



Resim 3.6. Ratatouille filminde Ego'nun odası üstten

3.2.1.3. Mekânın Yardımcı Eleman Olarak Kullanımı

Mimarlık ve mekân birbirinden ayrılmaz iki ana unsurdur ve filmler açık ya da kapalı mekânlar kullanılarak oluşturulmaktadır. Filmin temalarına göre mekânlar değişmektedir. Kullanılan mekân, bir şehir, bir kasaba, bir ev, ya da park, bazen de bir odadan meydana gelmektedir. Mekânlar filmde ana eleman ya da yardımcı eleman olarak bulunabilir. Mekânın içindeki mimari detaylar seyirciye olayın geçtiği dönem, yer, konum hakkında bilgi vermesi açısından büyük önem taşımaktadır.



Resim 3.7. Mimarının belli bir dönemi vurgulamasıyla ilgili görsel, Karlar Ülkesi filmi

Mekân bazen hikâyelere şekil vermek amacıyla kullanıldığı gibi filmin hikâyesine de uygun kullanılır. Yönetmenin anlatmak istediklerine aracılık etmeye başlayan mekân, filmin ana fikrini anlatmanın yanı sıra topluma ve tarihe referans verir niteliktedir.



Resim 3.8. Gerçek üstü mekânlara örnek, Wall-e filmi

Mimarlık disiplininin üç boyutlu temas ettiđi ve yardımcı bir fonksiyon üstlendiđi diđer bir konu da, filmlerdeki gerçeküstü mekânların tasarlanması ve karakterlerle uyumlu hale getirilme sürecidir. Konusu gerçek üstü mekânlarda geçen üç boyutlu animasyon teknolojisi ile üretilen filmler oldukça fazladır. İzleyicinin hayal etmesine yardımcı olan şey ise kurgulanan mekânlardır.

3.2.2. Animasyon Filmlerinde Mekânsal Analiz

Sinema perdesine yansıyan animasyon filmleri incelendiğinde filmi oluşturan birçok öğenin senaryo içerisinde ayrı görevler yüklendikleri, filme özel işlevlerinin olduđu görünmektedir. Tüm öğeler kendi içinde ayrı ayrı önem taşısa da bir araya geldiklerindeki bir bütünü tamamlayarak filmi ortaya çıkarmaktadır. Öğelerin birbiriyle uyumu filmde verilmek istenen mesajı, anlatıyı güçlü kılmaktadır. Üç boyutlu animasyon filmleri incelendiğinde mimarinin diđer öğeler kadar önemli olduđu anlaşılmaktadır. Mimarının filmlerdeki en önemli görevlerinden biri, filmdeki mimari dokunun, dönemin, atmosferinin üç boyutlu sahneye yansıtılmasıdır. Üç boyutlu animasyon filmlerindeki mekân, anlatı ve karakter özelliklerine bađlı kalmak koşuluyla sahne tasarımında kendi disiplininden, oran-orantı, renk, form, detay, yapısal özellikler gibi özelliklerden yararlanmaktadır (Paşaođlu, 2011).

Gerçek hayatta inşa edilen tüm yapılar, birey veya toplumun gereksinimlerini karşılamak amacını taşımaktadır. Mekân tasarımında, bu gereksinimleri karşılamaya yönelik, mekânları kullanacak olan kişilerin boyutsal analizlerinin yapılması gerekmektedir. Filmde oluşturulan sanal gerçeklikte de karakterlerin ergonomisi baz alınarak mobilyalar, mekanlar tasarlanmaktadır. Karakterlerin hissettikleri, içinde bulunduđu durum mekânlar yardımıyla seyirciye aktarılmaktadır (Resim 3.2.2) .



Resim 3.9. İnanılmaz Aile filminde Bob'un çalışma ofisi

“İnanılmaz Aile” filminde ana karakter Bob'un ruh hali, ofisteki çalışma ortamının tasarımıyla seyirciye aktarılmaktadır (Resim 3. 7). Bob filmde, yeteneklerini gizleyerek bir ofiste istemeyerek çalışmak zorunda kalan süper kahramanı canlandırmaktadır. Bob'un çalışma alanının kendi boyutlarına göre oldukça sıkışık bir görüntüsü vardır. Süper güçlerini insanî boyuta sıkıştırmaya çalışan karakterin ofisteki sıkışık ortamı, sıkıntılı olan ruh halini ve karamsar dünyasını yansıtmada yardımcı rol üstlendiği düşünülmektedir. Mekândaki renk kullanımı, teknik özellikler, anlatı ve karakterle ilişkilidir.

Animasyon filmlerinin mekânsal analiz bölümünde seçilen filmler mekân, karakter, renk ve anlatı türüne göre incelenmiştir. Filmlerin nerde geçtiği, mekânın hangi unsur olarak kullanıldığı açısından önem arz etmektedir. Renklerin nötr, canlı veya cansız kullanılması sahneden sahneye farklılaşmakta, mekan tasarımı ona göre değişmektedir. Aynı zamanda anlatıya göre kullanılan mekân, yapı türü değişmektedir, kentsel mekân ya da iç mekân olarak kullanılan mekânlar tarafımdan tabloda sınıflandırılmıştır.

3.2.2.1. Mekân ve Özellikleri

Sinema, düşsel bir fikrin somut bir hale getirilmesi düşüncesinden yola çıkmaktadır (Arslantepe, 2015). Bunun için seçilen mekânlar ve hikâyeler o günün teknolojisine uygun olarak yapılandırılmaktadır. Sanat dalları farklı yaklaşımlarla ele alındığında, sinema ve mimarinin birbirleriyle olan yakınlığı gözlemlenmektedir. Her iki kavramda da en önemli unsur hayallerin somutlaştırılmasıdır. Yönetmenin kendi hayal dünyasında kurguladığı olayları belgesel nitelikte de olsa zaman ve mekân kavramlarını bir arada kullanarak ortaya çıkarttığı eserlerinde görülmektedir. Bu iki kavram arasındaki fark ise, film izlendikten sonra sadece izleyenin zihninde kalması, mimarinin ise eser oluştuktan sonra da sürekli olarak beslenmeye devam edecek olmasıdır (URL12). Bir filmin oluşturulmasında vazgeçilmeyecek unsurlardan birisi de mekândır. Filmin oluşmasında kullanılan objeler ve bunların kullanılış şekli, kamera açıları, ışık, kurgu filmlerde iki boyutlu ama gerçekte üç boyutlu olan mekânları direkt olarak etkilemektedir. Bütün bu araçların kullanımı, görüntü yoluyla mekânı yaratmaktadır. Yeni mekân yaratılmasında somut objelere gereksinim duyulmamakta, sinemacı görüntüyü düzenleyerek mekânın değişik şekillerde algılanmasını sağlayabilmektedir (Gülüş, 2006).

Mekânlar öyküyü daha ilgi çekici bir hale getirmek için yardım ederler. Öncelikle öyküye uygun düşen mekân seçilmeli, düşünülmelidir. Mekânların simgesel anlamlarının olduğu unutulmamalıdır. Duygular ve durumlar mekân ve aksesuarlar kullanımıyla yani göstererek vermek film dili açısından önemlidir. Senaryoya göre şekillenen mekânlar kentsel mekân, yapı türüne göre mekânlar, iç mekânlar olarak ele alınmaktadır. Filmde anlatılmak istenene göre belirlenen olaylar çevresinde konsept tasarımına karar verilmektedir. Seçilen filmler belirlenen değişkenlere göre ele alınmıştır. Filmler, kentsel mekân, yapı türü, iç mekân özelliklerine göre analizleri yapılmıştır.

Animasyon sinemalarında gerçek mekân yerine genelde kurgu mekân tercih edilmiştir. Yapı türünde, masalsı etki verilmek istendiği için orman evi, saray, şato kullanılırken gerçekçiliğini koruması açısından günümüzde yaygın kullanılan ev, apartman dairesi gibi mekânlar ya da gerçekte var olmayan, kurgu mekânlar (örneğin; denizaltı sarayı) tercih edilmiştir. Tercih edilen mekân da iç mekânlarına göre yatak Odası, çalışma odası, salon, mutfak, banyo gibi alanlar kullanılmıştır.

3.2.2.2. Karakter ve Özellikleri

Karakter tasarımı canlandırma sinemasının önemli öğelerinden biridir. Animasyon sinemasının ilk yıllarından günümüze kadar birçok karakter tasarlanmıştır. Filmlerde genellikle hatırlanan ilk şey önce filmin başkarakteri, sonra filmin adıdır. Animasyon filmlerinde karakter, eylem, konu ve görselleri destekleyen unsurlardır. İzleyici, karakter aracılığıyla filmi kavrar ve anlam yükler. Yazarın hayalinde yarattığı ve eskizini oluşturduğu karakter, karakter tasarımcısı vasıtasıyla çizime aktarılıp, görselleştirilir.

Arka plan karakteri ön plana çıkararak onun hareket etmesini sağlar (Gökçearslan, 2010). Karakter, canlandırmada asıl unsur olduğu için arka plandan daha fazla izleyicinin aklında kalır. Karakter tasarımında birçok farklı uygulanan yaklaşım bulunmaktadır. McCloud karakter tasarımında ikonik, fotogerçekçi ve soyut yaklaşımların kullanıldığını belirtir ve bu yaklaşımları şu şekilde açıklamaktadır:

“Bir insanın yüzünü örnek alırsak, bu yüzün gerçekçi bir anlayışla fotoğrafa yakın bir şekilde oluşturulması fotogerçekçi, insan yüzünü andıran fakat insan yüzü olmayan şekilde, örneğin gülen yüz şeklinde oluşturulması ikonik; insan yüzünün tamamen

başka bir önermenin ürünü olacak şekilde yapılandırılması ise soyut yaklaşımdır” (Furniss, 1998).

Karakter tasarım aşaması, senaryoya uygun belirlenen özelliklere sahip karakterin çizime aktarılıp görselleştirilme ve tasarlanma sürecidir. Senarist, animasyonun senaryosunu yazan ve hikâyesini oluşturan kişidir. Karakterin yaşam tarzını, amacını ve karakterlerle olan bağı, geçmişini, karakteristik özelliklerini, bütünde kişilik öğelerini bütünleyip yazı haline getirmektedir. Hikâye oluşumun devamında senarist, senaryoya uygun tasarlanan karakterleri kendi estetik algısına ve hayat deneyimlerine göre görsel hale getirerek özgün karakter tasarımı yaratılmasına olanak sağlar. (Gökçearslan, 2010a). Karakter tasarımı en az mekân kadar önemli bir unsurdur. Karakterin özelliklerine göre mekân ergonomik olarak tasarlanır. Animasyon filminde karakterler, insan, hayvan, oyuncak ya da bitki olabilir. Karakterlerin boyutlarının değişmesi mekânı da etkilemektedir. Bu sebeple ele alınan filmler, karakter değişkenlerine göre ele alınmıştır. Karakter özelliğine göre filmler, insan, hayvan, oyuncak özelliklerine göre irdelenmiştir.

3.2.2.3. Renk Kullanımı ve Özellikleri

Renk, insan hayatında pek çok duygunun ifadesi olarak kullanılmaktadır. Animasyon sinemasında renkten, filmin tümünde veya bazı sahnelerinde duygulardaki yoğunluğun abartılması konusunda yararlanılır. Algılanması istenilen görsele göre farklı renkler veya belirgin tonlar kullanılır (Köşker, 2005a). Çok açık kullanılan renklerde, hareketin yavaş tasarlanmasına, çizgilerin kalın çizilmesine, hatta leke animasyonuna gerek duyulmaktadır. Pastel renkler kütlelerin büyük, ara resimlerin daha sık kullanılmasına ve genel planlar tercih edilmesine neden olmaktadır (Dedeal, 1999). Her renk psikolojik bir mesaj ve duygu iletmektedir. Fakat her renk her yerde aynı anlamlara gelmemektedir. Renkler kültürel anlamda değişik kavramlar çağrıştırmaktadır. Örneğin: sarı, altın sarısı rengi, Batı’da ihaneti, korkaklığı simgelerken, Doğu’da kutsal bir renk sayılmaktadır (Köşker, 2005b). Dolayısıyla filmler yapım yerlerine göre değerlendirilmelidir.

Animasyon filmlerinde verilmek istenen mesaja uygun olarak mekânlar, karakterler ve nesneler renklendirilmektedir. Yaratılmak istenen etkiler, anlatılmak istenen duygular renkler aracılığıyla aktarılmaktadır. Bu nedenle animasyon sineması yapımında renk seçimi önem taşımaktadır.

Kırmızı, turuncu, sarı ve bu renklerin içinde bulunan renkler sıcak renk olarak adlandırılır neşe, canlılık hareketi ifade ederler. Sıcak renklere hareketliliğin canlılığın ve eğlencenin olduğu yerlerde daha çok rastlanır. Soğuk renkler ise mavi, yeşil, mor ve bu renkleri içinde bulunduran renklerdir ve dinlendirici etkiye sahiptir (Dedeal, 1999a). Gerçek hayatta olduğu gibi üç boyutlu animasyon filmlerinde renkler, kullanım yerlerine göre özenle seçilmektedir. üç boyutlu animasyon filmlerinin yapım aşaması bölümünde konsept tasarımında karakterler, mimari mekanlar ve çevre öğeleri önceden belirlenmiş renk kataloglarına göre renklendirilmektedir. Canlandırma sinemasında anlatıyı güçlendirmek üzere renklere göre görevler yüklenmekte olup temsil edilen karakter renkleri yardımıyla tamamlanmaktadır. Canlandırma sinemasının ilk örnekleri siyah beyazken teknolojinin gelişimi ile birlikte filmler renklenmeye başlamıştır. Renklerin etkileri gün geçtikçe fark edilmiş, sahne tasarımında canlı, cansız, sıcak, soğuk renk paletleri kullanılmıştır.

Çalışmada geçmişten günümüze gelen animasyon filmleri incelenmiştir. Bunlardan ilki, iki boyutlu ilk çizgi dizi olan Disney yapımcılığında Mickey Mouse filmi, siyah beyazdır. 10 adet ise renkli iki boyutlu ve üç boyutlu film ele alınmıştır. Renklerin anlamları kültürel değişiklik gösterdiği için dil birliği olması açısından sadece Amerikan yapımı filmler incelemeye alınmıştır. Çalışmada analiz edilen filmler renkli ve renksiz oluşlarına göre ikiye ayrılmıştır. Renkli bölümde yer alan filmlerde ise renk paletlerinin kullanımı, örnekler üzerinden irdelenmiştir.

3.2.2.4. Anlatı ve Özellikleri

Sinemada temel unsur öyküdür. Sinema anlatısının temelini serim, düğüm, doruk nokta, çatışma ve çözüm aşamaları oluşturur. Kaynak filmdeki olay örgüsünün devamlılığı ve filmin gerçekçiliği önemlidir, izleyici filmin başından son ana kadar olayın gerçek olduğuna inanmalıdır. Bu gerçekçi etkiyi senaryodaki neden-sonuç ilişkisi oluşturur. Seyirci filmle kendisini özdeşleştirir, karakterlerin kendisinden bir şey bulması ana amaçtır. Seyirci filmi izlerken kendisini karakterin yerine koyar, onunla mutlu olur, hüznlenir ya da aşık olur, bu sayede özdeşleşme gerçekleşmiş olur (Gürata, 2004).

Filmde anlatı, anlatım ögeleri aracılığıyla izleyiciye aktarılır, izleyici bu ögeler sayesinde hikâyeyi anlar (Allmer, 2010a). Anlatı ögeleri her filmde değişmektedir. Bazı filmler mekân odaklı olurken bazı filmler kişi odaklı olmaktadır. Değişen odağa göre ögeler düzenlenmektedir. Sinemada türler, kullanılan teknik, hitap ettiği kesim ve işlediği konu olarak ayrılmaktadır. Konularına göre türler: korku, aksiyon, komedi, western, bilim kurgu, dram, belgesel vb. film türler bulunmaktadır. Hitap ettiği kesime örnek olarak çocuk filmi, kadın filmi, aile filmleri örneklendirilir. Kullanılan tekniklere göre sinema türleri için ise siyah-beyaz, üç boyutlu filmler ve sessiz sinema filmleri örnek verilmektedir. Zamanla sinemanın bu ögelerden meydana gelen kendine has dilini görüntüler oluşturmaktadır. Bu görüntüleri tamamlayan en temel öge ise mekândır. Mekân kendi içinde ikiye ayrılır; kurgu mekân, doğal mekân (Özsoy, 2004a). Sinema yönetmeni, mekândaki kameranın açısını ve çerçeveyi değiştirerek sinemadaki gerçekliği istediği gibi yönetebilir ve bunu bir anlatım aracı olarak da kullanabilir. Anlatım aracı olarak kullanılan ögelerin başında çerçeveleme gelmektedir. Görüntüye ve kameraya ilişkin olan çerçeveleme, film karesi içerisine nelerin alınıp nelerin alınmayacağını belirlemektir (Adiloğlu, 2005h). Bir başka öge ise çekim ölçeği ve kamera açısıdır. Yönetmen, kullanılan nesnelerin yerlerini diğer nesnelere olan uzaklıklarını, yakınlıklarını, hangi büyüklükte olacaklarını, kameranın açısını ve uzaklığını ayarlayarak belirtir. Kamera hareketi ise üçüncü ögedir. Kamera hareketinin fazlalığı yönetmene kamerayı belli hızlarda ve yönlerde hareket ettirerek görüntüyü kesmeden mekân içinde hareketi izleme ve dolaşma olanağı sağlar (Özsoy, 2004b).

Sinemanın önemli bir anlatım ögesi olan ses, konuşma, müzik ve ses efektleri yardımıyla filme gerçeklik duygusu sağlar. Bunun yanı sıra, yönetmenler tarafından, görüntüdeki anlamı güçlendirmede önemli öge konumunda olan ses, kendi başına bir anlatım aracıdır. Yönetmen "kafa sesi" adıyla dış ses sayesinde, filmdeki karakterlerin zihninden geçenleri veya bilinçaltındaki izlenimlerini seyirciye aktarabilir. Ses ile görüntü birbirini güçlendirirken, çelişerek farklı duygular ve alışılmışın dışında anlamlar da oluşturulabilir.

Oyuncu, konulu filmlerin yani sinemanın temel ögesidir. Zaman içerisinde sinema oyunculuğu üstüne farklı tarzlar, anlayışlar geliştirilmiş olsa da, bu tarzın tiyatrodaki oyunculuğundan farkı, sinema oyuncusunun çok değişik açılardan ve uzaklıklardan görüntülenmesidir. Bu nedenle sinema oyuncusundan canlandırdığı karakterin gerçek yaşamda olduğu halini yansıtmayı istenmektedir.

Çalışmada seçilen filmlerdeki anlatılar, tür, mekân, odak öğeleri üzerinden analiz edilmiştir. Bu anlatım öğeleri açıklanarak mekân analizleri bölümünde yorumlanmıştır. Tür olarak; fantastik, romantik, komedi, drama, macera özelliklerine göre, Mekânda; Kurgu ya da doğal mekân olma özelliklerine göre, Odak; mekân ya da kişi odaklı özelliklerine göre irdelenmiştir.

3.2.2.5. Teknik ve Özellikleri

20. yüzyılda film kuramcıları, film tekniği ile ilgili bilimsel aynı zamanda akılcı teoriler geliştirmiştir. Geliştirilen teoriler, mimarlık disiplini tarafından zaman geçtikçe özümsemiş, sinema terimleri olarak kullanılarak, mimarlığı anlama ve yaratma arayışını arttırmıştır (O'Herilhy, 1994). Bu gelişmeler sayesinde sinema, mimarlıktan yararlanmaya başlamıştır. Bu etkileşimin ortak nedenlerinden biri de kullandıkları tekniklerin ve kavramların birbirine yakın olmasıdır. İki disiplin de kameranın açısı, kadraj, çerçeve, montaj, dizilim, bakış açısı, kolaj, perspektif, ölçek, renk, ışık ve zaman gibi teknikleri kullanmaktadır. Kadraj kavramı, hem sinemada hem de mimarlıkta, mekânsal olguların sınırlarını çizer. Kadraj, içeride ve dışarıda kalanın arasında duran, onları bir sınır olarak ayıran bir kavramdır, bu hem sinemada hem de mimarlıkta kullanılır (O'Herilhy, 1994). Sinemada bulunan mekân imgesi ortaktır, sinematik tekniklerin gücü sayesinde gözün algıladığından farklı mekânlar yaratılabilmektedir. Bu sayede gerçekte, gözün göremeyeceği mekânsal imgeler de, sinema aracılığıyla deneyimlenerek gözlemlenmiş olur.

Çalışmada analiz edilen filmlerde, iki sanat dalının birbiriyle etkileşimi incelenmiştir. Geçmişten günümüze olan animasyon filmlerinde bakış açısı, perspektif, ölçek, renk, ışık ve zaman gibi tekniklerin zaman içindeki değişimleri animasyon sineması ve mekân etkileşimi göz önünde bulundurularak analiz edilmiştir.

3.2.3. Bölüm Değerlendirmesi

Mekân kavramına gerek teknik gerek fonksiyonel olarak pek çok anlam yüklenmektedir. Mekân içi dolu, ruhu olan kavramdır. Bu nedenle insanla iç içe olan bu kavramı disiplinler arası bağlamda ele almak kaçınılmazdır. Sinema, gündelik yaşamın yeniden üretiminden oluşan bir kavramdır. Dolayısıyla gündelik yaşamın kendisi gibi mekân ve zaman boyutlarında var olmaktadır. Sinemada anlatı, hikâyelerin anlatıldığı yere ihtiyaç duyar. Daha düzgün bir cümleyle ifade edebilirsin Olay örgüsü mekân ile tamamlanmaktadır. Mimarlık ve sinemanın çok yönlü bir etkileşim olduğu görülmektedir. Sinema yalnızca mekânsal ve zamansal yapısı ile değil, yaşanan mekânı belirtmesinden dolayı mimari ile yakın ilişkidir.

Mimari tasarım aracılığıyla düzenlenen yaşanılır mekân kavramı, açık mekan ve kapalı mekan kavramları üzerinden anlatılmaktadır. Açık mekânlar, farklı amaçlar doğrultusunda bir araya gelmiş kişi veya gruplara hizmet eden fiziksel, sosyal, kültürel mekânlardır (Cordan, 2015a). Hacimlere fiziksel olarak farklı boyut kazandırılarak tasarlanan mekânlar ise, kapalı mekân olarak sınıflandırılmaktadır. Tasarlanan mekân, belirli mekânsal ve mimari niteliklerle doldurulmakta, insan ergonomisine göre düzenlenmekte, kullanım amacına göre aydınlatılmakta ve görsel bakımdan zenginleştirilmektedir. Mimarlık ve sinemanın yollarını kesiştiren şey yaşamın içinde var olan ortak kullanım alanlarını yaratma arayışı olmuştur (Beşışık, 2013b). Sinema mekânı insanın beynine inşa eder. İzleyiciyi mekân aracılığıyla geçmişe, geleceğe ya da hayali bir mekân içine sokmaktadır. Verilmek istenen bu etki sahnelerde oluşturulan gerçek mekân, kurgu mekân aracılığıyla verilir. Mekân sınırlar ve içindekilerle tanımlanmaktadır. Yollar, bölgeler, düğümler, yer ve simgeler gerçek mekânın içinde yer alan, izleyicinin zihninde izler oluşturan elemanlardır. Gerçek mekânlar kurgu aracılığıyla farklı mekânlara dönüştürülür. Aslında var olmayan mekânlar, gerçek mekân görüntülerinin art arda konulmasıyla oluşmuş kurgu mekânları yaratır.

Mekân ve sinema kavramından yararlanan animasyon sineması, günümüzde popüler olan sinema dalıdır. Teknoloji ve toplumsal hayatın gelişmesiyle ortaya çıkan oluşumlar, bilgisayar tarafından üretilen mekânları yaratmıştır. Mekan tasarımı ister gerçek hayatta olsun, ister ütöpik, hayal mekanlarında olsun kolayca tasarlanabilir duruma gelmiştir. İlk çizgi dizi (Mickey Mouse) siyah-beyazdır. Sonrasında yayınlanan çizgi filmler renklenmeye başlamış, mekân detaylandırılıp daha gerçekçi bir hal almıştır. Arka plan olarak

kullanılmaktan çıkmış, tamamlayıcı eleman ve yardımcı eleman rolü üstlenmiştir. Görsel efektleri, anlatım tarzları içerikleri ile birçok insanı etkileyen animasyon sinemaları, gelişen çağla birlikte mimarlık alanında kendini daha fazla göstermiş olup mimarlığı da mekân tasarımında kullanmıştır. Animasyon sinemasını oluşturan özellikler mekânla sınırlı kalmamıştır, karakter, renk, anlatı ve teknik özelliklerin mekânsal analizde incelenmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bu doğrultuda analiz bölümünde bu değişkenler üzerinden filmlerin analizleri yapılmıştır.



4. ANİMASYON FİLMLERİ ve MEKÂNSAL ANALİZLERİ

4.1. Animasyon Filmleri

Çizgi filmin ilk ortaya çıkma zamanları olan 1800’lü yıllardan bu yana bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi, çizgi filmlerde ikinci boyuttan üçüncü boyuta sıçramalara neden olmuştur. 1928 yılından başlayan animasyon sinemasının 11 adet filminin incelenmesi sonucunda animasyonlarda kurgulanan mekânın günümüze yaklaştıkça daha etkin olarak kullanıldığı, detaylara ve bütünleyici unsurlara daha önem verildiği dikkat çekmektedir. 11 adet filmde özellikle Walt Disney filmlerinin diğer yapım şirketlerine ilk çizgi filmi yaparak öncü olduğu görülmektedir. Bu nedenle çalışmada geçmişten günümüze animasyon filmleri incelemesinde Walt Disney filmlerinden 11 adedi seçilerek analizleri yapılmıştır. İlk yapılan siyah beyaz iki boyutlu animasyon filmiyle başlayıp on sene aralıklarla alanlarında ödüllü filmler analiz edilmek üzere seçilmiştir.

Filmler, Pixar, Disney, Hanna-Barbara, Warner Bross, DreamWorks gibi farklı stüdyoların yapımcılığını üstlendiği filmlerden seçilmiştir. İlk iki boyutlu çizgi film dizisi Mickey Mouse, İlk uzun metrajlı film Pamuk Prenses, ilk üç boyutlu film Oyuncak Hikâyesi, ilk Oscar ödülü alan film Shrek, Oscar ödülü alan Bugs Bunny. 73. Altın Küre En İyi Animasyon filmi ödülünü alan film Ters Yüz ve diğer filmlerde 10 yılda bir yapılmış dönemin en fazla izlenen filmlerinden seçilmiştir. Bu nedenle farklı yapım şirketlerinin filmleri ele alınmıştır.

Bu bölümde, alanlarında farklı özellikleri olması nedeni ile tespit edilen iki ve üç boyutlu animasyon filmlerinden örnekler izlenmiş ve mekân, karakter, ren kullanımı, anlatı ve teknik değişkenlerine göre filmleri izlenerek fotoğraflanmıştır. İzlenen filmlerde mekân kavramı, kullanılan temel tasarım öge ve ilkeleri, mimari açıdan incelenmiştir.

4.1.1. Mickey Mouse (1929) ve Mekânsal Analizi

4.1.1.1. Künye ve Yapım Bilgisi

Mickey Fare, 1928 yılında Walt Disney tarafından yaratılmıştır. Walt Disney tarafından 1928'den 1946'ya kadar da seslendirilmiştir. İki boyutlu animasyon karikatür çizimi olan Mickey Fare, Walt Disney Şirketi'nin sembolü olarak günümüze kadar gelmiştir. Basit bir fare tasarımıyla başlayan Mickey Fare karakterinin birçok çizgi filmi de çekilmiş olup dünyada en fazla tanınan sembollerden biridir (Disney Pictures, 2008).

Tablo 4.1. Mickey Mouse Künye Bilgisi

Film Bilgisi	
Tür	Komedi, Macera
Film Türü	Siyah-beyaz
Eser Sahibi	Walt Disney
Senaryo	Walt Disney
Yönetmen	Walt Disney, Les Perkins
Animasyon Stüdyo	Walt Disney Stüdyosu
Yayın tarihi	1928
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri



Resim 4.1. Mickey Mouse

4.1.1.2. Karakter ve Hikâye

Mickey Mouse filminde, başkarakter olan Mickey, her bölümde farklı bir maceraya atılmakta, farklı mekânlarda bulunmaktadır. Başkarakter Mickey dışında diğer önemli karakterler ise Mickey'in eşi Minnie Mouse'tur. Bazı bölümlerde köpeği Pluto da yer almaktadır. Mickey, Minnie ile maceradan maceraya koşmakta, neşesiyle her sorunu çözmektedir. Fare karakterine hayat veren Mickey Mouse, yetenekli ve hayal gücü yüksektir. Ayrıca arkadaşı Minnie karakterinin macera isteklerini reddedemeyen merak dolu bir kişiliğe sahiptir. (Disney Pictures, 2008a). "Mickey Mouse" çizgi filmi, hedef kitle olarak belirlediği 6-9 yaş arası izleyici grubundaki çocukları her bölümde Mickey ve Minnie karakterleriyle eğlenceli, komik ve sürükleyici bir maceranın içine çekmektedir. Ayrıca çocuklara öğretici mesajlar vererek onların psikososyal gelişimine katkı sunmaktadır. Eğlence ve macera dolu bir hikâyenin içerisinde çocukların olduğu kadar büyüklerin de dikkatini çekmektedir Mickey ve Minnie ile birlikte diğer karakterlerin görselleştirilmesinde fare, kedi, köpek gibi hayvanlardan esinlenildiği görülmektedir.

4.1.1.3. Mekânsal Analiz

Mickey Mouse filmine mimarî açıdan bakıldığında mekân kurgusunun karakterler kadar fantastik bir anlayışa sahip olmadığı görülmektedir. Bu çizgi filmde mekân temsilleri gerçek mekânlar üzerinden resmedilmiştir. Ana karakter fare olmasına rağmen konuşmakta ve insan davranışları göstermektedir. Mekân, abartılmadan gündelik hayatta kullanılan yaşam alanları ile tasarlanmıştır. İlk çizgi dizi olan Mickey Mouse iki boyutlu, her karesi elde çizilerek oluşturulmuş, siyah beyaz bir dizi/filmdir. Dizide hayvan karakterler kullanılmış, insan figürlerinin sadece ayakları ya da elleri resmedilmiştir. Çizgi dizinin ilk bölümü sirkte geçmektedir, mekân olarak açık alan ve kapalı alanlar birlikte bulunmaktadır. Açık alan olarak sirk, kapalı alan olarak ise karavan kullanılmıştır. Karakter odaklı olan filmde replik yoktur ana karakterin mimiklerine ve hareketlerine yoğunlaşmıştır. Kullanılan iki mekân da çok sadedir detaya inilmemiştir. Karavan, uzun kenarı kısa kenarından oldukça büyük olan bir dikdörtgenden oluşmaktadır ve bu uzun ince mekânda kapıyı taşıyan çelik sistem dört tekerin üstüne oturtulmuştur. Sirkteki yaşam, sokak, karavanın iç mekânı, var olan tasarımlara eşdeğer nitelikte tasarlanmıştır. Çizgi dizinin insan figürü kullandığı bölümlerinde mekân tasarımı insan ergonomisine uygun tasarlanırken sadece hayvan karakterlerinin bulunduğu bölümlerde tüm hayvanların boyutu aynı tutulmuş (fare ve kedi aynı boylarda çizilmiştir),

mekândaki eşyaların tasarımı karakterlere uygun yaratılmıştır. Verilen örnekte de görüldüğü gibi (Resim 4.1.1) mekânda fazla mobilya bulunmamaktadır. Duvarda kişisel birkaç resim ve yatak dışında başka eleman yoktur.



Resim 4.2. İlk bölümde karavanın iç mekanından bir kesit.

Resim 4.2’de görüldüğü gibi ilk çizgi dizide mekân fon olarak kullanılmıştır. Kişi odaklı yapıttır. Yapı türü bölümden bölüme değişmektedir, açık, kapalı mekân bir arada kullanılmıştır. Hayvan karakterleri tercih edilmiş, insan karakterleri figüran olarak yer almıştır. İlk animasyon filmi olması nedeni ile film rengi siyah beyazdır. 1929 yılında Disney Stüdyosu tarafından hazırlanan Mickey Mouse filmi Amerika’da geçmektedir. Yaratılan kurgu mekânlar iç mekan ve dış mekan olarak tasarlanmıştır. Karakterleri hayvan figürleri oluşturmaktadır. İlk çizgi film olduğu için siyah-beyaz bir filmidir. Komedi türündedir.

4.1.2. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (1937) ve Mekânsal Analizi

4.1.2.1. Künye ve Yapım Bilgisi

Uzun metraj animasyon film yapma fikri ilk olarak 1934 yılında geliştirilmiştir. Uzun metrajlı olarak çekilen ilk animasyon filmi ise Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler’dir. İlk dönemlerde izleyicilerin 80-90 dakika boyunca bir animasyon seyretmek için sinema salonlarında oturmasını beklemek, hayal olarak nitelendirilmiştir (Solomon, 1987c). Grimm Kardeşlerin ünlü masalından yola çıkılarak hazırlanan Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmi (Scognamillo, 1997), birebir uyarlama olmasa da masalın ana çizgilerini ve karakterlerini korumuştur. Walt Disney, hazırladığı ilk uzun metraj animasyon filminin başarılı olabilmesi için yüksek kaliteye sahip olması gerektiğini düşünerek çeşitli yöntemler geliştirmiştir. Filmlerinde genellikle hayvan figürleri kullanan Disney, bu sefer insan figürünün bulunduğu

bir film yapmak istemiştir. İnsan figürünü gerçekçi kılmak için canlı model görüntülerden yararlanmıştır. (Solomon, 1987d). Walt Disney, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filminde çalışacak animatörleri eğitmek için bir program başlatmış ve bu eğitim programının başına Don Graham'ı getirmiştir. Eğitimin sonunda animatörler, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filminde, birbirine çok benzeyen yedi cücenin sadece kişiliklerini ortaya çıkarmakla kalmamış, aynı zamanda bu animasyon filminin karakterleri ile gerçek insan figürü arasında bağ da kurmuştur.

Tablo 4.2. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Künye Bilgisi

Film Bilgisi	
Tür	Fantastik/ Romantik Film
Film Türü	Renkli
Eser Sahibi	Wilhelm Grimm, Jacob Grimm
Senaryo	Webb Smith, Dorothy Ann Blank, Merrill De Maris, Earl Hurd, Dick Rickard, Otto Englander, Ted Sears, Richard Creedon,
Yönetmen	Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, William Cottrell, Perce Pearce, Larry Morey, David Hand
Animasyon Stüdyo	Walt Disney Stüdyosu
Yayın tarihi	1937
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri



Resim 4.3. Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler

4.1.2.2. Karakter ve Hikâye

Pamuk Prenses: Kral'ın kızı, Kraliçe: Pamuk Prensesin kötü üvey annesi, Prens: Pamuk Prensesi cam tabutta görünce aşık olan prens, Avcı Humbert: İyi yürekli avcıdır. Doktor: Yedi cücelerin önderi, Huysuz: Sürekli huysuzluk çıkaran cücedir, Mutlu: En mutlu ve sevinçli cücedir, Utangaç: En utangaç, sessiz ve şirin cücedir, Uykucu: Yaptığı işten hemen yorulan bir cücedir, Meraklı: En meraklı, her şeyi öğrenmek isteyen cücedir (Disney Pictures, 2008b).

Pamuk prensesin annesi o küçük yaştayken vefat eder. Babası pamuk prensese annelik yapması için bir kadın ile evlenir. Fakat bu kadın pamuk prensese çok kötü davranır. Pamuk prenses büyüdüğünde ise onun güzelliğini kıskanmaya başlar. Kraliçe (pamuk prensesin üvey annesi), avcıya kendisinden daha güzel olan Pamuk prensesi öldürmesini söyler. Fakat avcı prensese kıyamaz ona ormana doğru kaçmasını saklanmasını söyler. Avcı kraliçeye pamuk prensesin kalbi diye geyiğin kalbini götürüp pamuk prensesin öldüğüne inandırır. Bu sırada pamuk prenses ormanda sığınacak bir ev bulur. Bulduğu ev, maden işçisi olan 7 cücenin evidir. Akşam iş dönüşünde cüceler Pamuk Prensesle karşılaşınca çok şaşırırlar. Fakat onun iyi biri olduğunu anlayanca onlarla birlikte kalmasına izin verirler. Kraliçe sihirli aynasından Prensesin ölmediğini görür. Bu işi kendisinin yapması gerektiğine karar verir ve yedi cücelerin evine yaşlı kadın kılığında gider. Pamuk prensese zehirli bir elma verir. Elmayı ısırarak Pamuk Prenses bayılır. Akşam yedi cüceler eve geldiğinde Pamuk Prensesi yerde yatarken bulurlar ve öldü sanırlar. Ona camdan bir tabut hazırlarlar. O sırada ormanda dolaşan prens, cüceleri ve tabutta yatan prensesi görür. Önceden görüp beğendiği prensesi son kez öper. Öpücüğün sihriyle prenses uyanır. Prensle mutlu bir yaşam sürerler.

4.1.2.3. Mekânsal Analiz

Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler iki boyutlu animasyon filmidir. Filmde şato ve yedi cücelerin evi olmak üzere iki ana mekân kullanılmıştır. Şato yapısı incelendiğinde, yapının göğe doğru yükselen bir formunun olduğu ilk planda göze çarpmaktadır. Gotik'e özgü sivri çatılar ve kaburgalı tonozlar kullanılmıştır.

Karakter sayısının az olmasının yanı sıra, karakter tasarımlarının sade bir yaklaşımla modellenip filme aktarıldığı görülmektedir. Cüce karakterlerin vücut oranlarındaki uyumu ve iç mekân konseptinin karakterle uyumu film boyunca dikkat çekmektedir. Filmin mimarî mekânlarıyla o mekânlarda yaşayan karakterler karşılaştırıldığında, karakterlere uygulanan sadeleştirmenin mimari mekânları daha süslü kıldığı, karakterlerdeki sadeleştirme yaklaşımının filmin mimarisini de şekillendirdiği görülmektedir.



Resim 4.4. Pamuk Prenses'in yaşadığı saray



Resim 4.5. Yedi cücelerin evi

Yedi cücelerin evinin çatısı, samanla yapılmış kalın saz kaplamadır (Resim 4.5). Ormanda, taş evde yaşayan yedi cücenin evi, yapının izlerini barındıran süslü bir üsluba sahiptir. Yatak başlıklarında, sandalyelerde, dolap ve pencere kapaklarında, giriş kapısında, ahşap üzerine oymalar bulunmaktadır. Sağlam ve oturaklı masif mobilyalarda, ağaç malzeme kullanılmaktadır. Kalın ayaklar, masif tabla, kayıtlar ve eski üslupla yapılmış mobilya sembolünü oluşturur. Filmin birçok sahnesindeki mimarî öğelerin hikâyenin anlatımında aktif rol oynadığı görülmüştür. Örneğin Yedi cücelerin evi, mimarî düzenlemesiyle filmdeki aile ortamına ve bu ortamda geçecek olan aile içi ilişkilerin anlatımına uygun bir zemin oluşturmaktadır. Bununla birlikte kullanılan mimarî ile karakterler hakkında da izleyicilere bilgiler vermektedir. Mekân tamamlayıcı unsur olarak ele alınmıştır. Yapı türü olarak şato, zindan, orman evi ve mağara olarak genelde iç mekânda geçmektedir.

4.1.3. Pinokyo (1940) ve Mekânsal Analizi

4.1.3.1. Künye ve Yapım Bilgisi

İtalyan yazar Carlo Collodi'nin çocuk romanından uyarlanan Pinokyo, filminin yapımcılığını Disney Stüdyosu üstlenmiştir. 1881 yılında Collodi'nin çocuk gazetesinde yazdığı eser ilgi görmesi üzerine 1883'te kitap olarak basılmıştır. Pinokyo ilk gazetenin ressamı Ugo Fleres tarafından resimlenmiştir. Kitaptaki görselleri ise Enrico Mazzanti olmuştur. Pinokyo ayrıca modern çocuk edebiyatının ilk örneklerindendir. Walt Disney'in Pinokyo'yu kitaptan çıkarıp, film karakterine dönüştürmesiyle eser dünyada tanınmaya başlamıştır. Birçok yayınevi Pinokyo ile ilgili kitaplar yayınlamayla başlamıştır. “Pinokyonun sırrı, "Pinokyo'nun Sırrı, Pinokyo'nun Arkadaşı, Pinokyo Afrika'da” gibi isimlerle pek çok Pinokyo kitabı yazdırmıştır. (URL15).

Tablo 4.3. Pinokyo Künye Bilgisi

Film Bilgisi	
Tür	Macera, Fantezi
Film Türü	Renkli
Eser Sahibi	Carlo Collodi
Senaryo	Carlo Collodi, Walt Disney
Yönetmen	T. Hee, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, Jack Kinney, Hamilton Luske, Norman, Ferguson, Bill Roberts
Animasyon Stüdyo	Walt Disney Stüdyosu
Yayın tarihi	1940
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri



Resim 4.6. Pinokyo

4.1.3.2. Karakter ve Hikâye

Pinokyo: Ana karakter, Gepetto: Marangoz, Mavi Peri: Pinokyo'yu insana dönüştüren karakter.

Yaşlı bir marangoz olan Gepetto usta, evinin bir odasını atölye olarak kullanmakta geçimini saat, oyuncak yaparak sağlamaktadır. Bir gün ahşaptan bir kukla yapar. Ona pinokyo ismini verir. Bir çocuğu olmasını çok isteyen Gepetto'nun dileğini Mavi peri yerine getirir ve Pinokyo'yu tahtadan bir çocuğa dönüştürür. Gepetto sabah uyandığında pinokyo'yu canlı olarak görünce çok sevinir ve onu evladı olarak benimser. Hatta okula bile gönderir. Pinokyo babasının dikkatli ol sadece okula git ve gel nasihatini dinlemez. Başına kötü şeyler gelir. Mavi peri onu kurtarır. Pinokyo sağ salim evine döner, babasına bir daha sözünden çıkmayacağına dair söz verir. Ertesi gün kendisini bir önceki gün yoldan çıkaran tilki ve kediye rastlar, Pinokyo yeniden kandırılır ve bir çocuk tüccarına satılır. Zar zor ellerinden kurtarır kendini fakat eve döndüğünde babasını bulamaz. Gepetto kayıp olan Pinokyo'yu ararken balina tarafından yutulur. Bunu öğrenen Pinokyo babasını balinanın midesinden kurtarır. Bu güzel davranışı için Mavi Peri Pinokyo'yu gerçek bir çocuğa dönüştürür. Gepetto ve Pinokyo sonsuza kadar mutlu yaşarlar.

4.1.3.3. Mekânsal Analiz

Pinokyo, yapımcılığını Disney Stüdyosu'nun üstlendiği 2 boyutlu bir filmidir. İtalya'nın Floransa şehrinde geçtiği düşünülmektedir. Filmde ele alınan başlıca sekiz farklı mekân vardır. Bunlar sırasıyla Geppetto'nun evi aynı zamanda çalışma alanı, dış mekân (sokak), tiyatro salonu, Stromboli'nin evi, eğlence parkı, bar, deniz altı ve balinanın midesidir. Bu mekânların dışında film, şehirden ve sokaklardan çeşitli görüntüler ve plan görüntülerinin kullanılmasından oluşmaktadır.

Film tasarımcısının, tüm insanî duyguları, ruh hallerini ve atmosferi baştan sona şekiller ve renklerle oluşturduğu görülmektedir. Masaldan uyarlama olan film, mekânı arka plan olarak kullanmaktadır. Karakter ön planda tutulmuş ve canlı renklerle ifade edilmektedir, bunun yanı sıra mekân cansız renklerle arka planda bırakılmaktadır. Dış mekânda oldukça sahnesi olan film, şehrin dokusu ve filmin geçtiği zaman hakkında bilgi vermektedir. Parke taşı kullanılmış dar sokaklar, çeşme, yığma taş binalar, sokağa doğru taşma yapan ahşap balkonlar, kafesli pencereler ile dönemin konut yapısı aktarılmaktadır. Sokakta resmedilmiş

evler, ahşap iskeletli iki katlı binalardan oluşmaktadır. Üst katları genellikle, çıkma adı verilen konsollar kullanılarak inşa edilmektedir, böylece üst katların hizası alt katların ilerisine taşınmaktadır. Yapının alt katı taş, üstü ahşap iskeletli resmedilişi ortaçağ evlerini anımsatmaktadır. Bazı evlerin ise, ahşap iskeletin açıkta bırakılarak ve arasının alçı ya da tuğla gibi başka malzemelerle doldurularak yapıldığı görülmektedir. Pinokyo'nun kaçırıldığında götürüldüğü eğlence adasındaki, çocuklara yıkmaları söylenen saray, büyük 8 numaralı bilyardo topu şeklindeki bar, batakhane bu alanda (eğlence parkında) bulunmaması gereken yapılardır. Bu yapılar, kötülüğü vurgulaması amacıyla eğlence parkına yerleştirilmiş mimarîlerdir. Eğlence adasındaki kötülüğü, mimarî dekorasyon öğelerinin de vurguladığı görülmektedir. Örneğin; girişte bulunan heykel, tüm çocukları dövüşmeleri için içeriye çağırılmaktadır. Büyük Kızılderili oyuncaklar çocuklara bedava sigara dağıtmaktadır. Pinokyo'nun Lampwick karakteri ile bilyardo oynadığı sahnede dekor olarak kırık sandalyeler, camlar, üzeri çizilmiş Mona Lisa tablosu ve bunun gibi kırık dökük mobilyalardan oluşan harabe görüntü gösterilmektedir.

Pinokyo'nun oturduğu sandalyenin başlığındaki oyma, eşek kafası şeklinde tercih edilmiştir. Bir sonraki sahnede tüm çocukların başına gelecek olan eşeğe dönüşme olayı bir önceki sahnede belirtilmekte olup kullanılan dekoratif öğe, aynı zamanda bir sonraki sahneye gönderme yapmaktadır.

Disney ve Pixar stüdyosu kullandığı bazı öğelerle birbirlerine atıfta bulunmaktadır. Çalışmada incelenen bir diğer film, Oyuncak Hikâyesi'nin bir sahnesinde 8 numaralı bilyardo topuna yer verilmiştir. Aynı öğenin Pinokyo filminde de hem top hem mekân olarak kullanıldığı görülmüştür. İki yapım şirketinin birbirine atıfta bulunduğu düşünülmektedir. Pixar'ın aynı zamanda Ters yüz filminde de kendi eski filmlerine gönderme yaptığı görülmüştür, bu konu diğer film incelemelerinde ele alınmıştır(Resim 4.7).



Resim 4.7.- Resim 4.8. Pinokyo filminde şehirden ve sokaktan sahneler, **Resim 4.9.** Pinokyonun oturduğu sandalyenin başlığındaki eşek figürü



Resim 4.10. 8 numarası bilardo topu olarak kullanılmış **Resim 4.11.** 8 numaralı bilardo topu mekan olarak kullanılmıştır **Resim 4.12.** Disney ve Pixar filmlerinde kullanılan 8 numaralı bilardo topu

4.1.4. Lady ve Tramp (1955) ve Mekânsal Analizi

4.1.4.1. Künye ve Yapım Bilgisi

Leydi ve Tramp, Walt Disney tarafından üretilen 1955 yapımı Amerikan animasyon filmidir (URL14). Aynı zamanda Walt Disney Animasyon Klasiklerinin 15. filmidir. Hikâye, bir Amerikan Cocker Spaniel cinsi, adı Leydi olan bir köpekle bir sokak köpeği olan Tramp'ın aşk hikâyesini anlatır.

Tablo 4.4. Lady ve Tramp Künye Bilgisi

Film Bilgisi	
Tür	Drama/ Romantik
Film Türü	Renkli
Eser Sahibi	Walt Disney
Senaryo	Joe Rinaldi, Ward Greene, Don DaGradi, Ralph Wright, Erdman Penner
Yönetmen	Wilfred Jackson, Clyde Geronimi, Hamilton Luske
Animasyon Stüdyo	Walt Disney Stüdyosu
Yayın tarihi	1955
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri



Resim 4.13. Lady and the Tramp

4.1.4.2. Karakter ve Hikâye

Tramp: Baş Kahraman, Lady: Baş Kahraman, Jock: Lady'nin arkadaşı, Trusty: Lady'nin arkadaşı, Sarah Teyze: Darling'in teyzesi, Darling: Ev sahipleri, Tony: Ev sahipleri, Boris: Tramp'ın arkadaşları, the beaver: Tramp'ın arkadaşları.

Film, İspanyol Cocker cinsi ismi Lady olan köpek ile sokak köpeği olan Tramp'ın aşk hikâyesini anlatmaktadır. Yılbaşı sabahı Jim Dear, eşi Darling'e Lady adında bir köpek hediye eder. Lady, ev sahipleriyle ve diğer evlerin köpekleriyle mutlu bir yaşam sürmektedir. Bu arada şehrin aşağı kısımlarında yaşayan Tramp, bir sokak köpeğidir ve tek başına yaşamaktadır. Yemeğini etraftaki lokantaların artıklarından bulmaktadır. En sevdiği yer kendisine özel yemek yapan Tony'nin İtalyan restoranıdır. Darling'in hamile kalmasıyla Lady'nin evde gördüğü ilgi azalır. Bebeğin ne anlama geldiğini Trusty ve Jock'a soran Lady arkadaşlarını dinlerken bahçeye aniden giren Tramp'la tanışır. Tramp konuşulan konuya kayıtsız kalamaz ve 'bebeğin girdiği evden köpekler çıkarılır bilgin olsun' der ve bahçeden ayrılır. Bir süre sonra bebek doğar, Lady bebeği sever ve sahiplenir. Sahipleri gezideyken bebeği tehlikelerden korur bu sırada Tramp'da Lady'e yardım eder. Çift geziden döndükten sonra Lady ve Tramp'ın yaptıklarını görünce, onları ödüllendirirler. Tramp'ı sahiplenirler. Birkaç zaman sonra Lady ve Tramp'ın da çocukları olur. Evin bebeği ve Lady'nin çocuklarıyla Dear ailesi mutlu bir yaşam sürer.

4.1.4.3. Mekânsal Analiz

Film birçok açıdan zıtlıklar üzerine kurulmuştur. Bu zıtlıklar sadece hikâye bazında değil, mekân tasarımı açısından da öne çıkan zıtlıklardır. Filmin açılış sahnesi ve ilk bölümü Lady'nin lüks semtteki yaşantısını konu almakta iken, ikinci bölümde Tramp'ın yaşadığı terk edilmiş istasyon gösterilmektedir. Bir zamanların klasik zengin kız-fakir oğlan hikâyesinin

hayvan figürleri kullanılarak anlatıldığı bu filmde, hikâyeyi tamamlayıcı unsur olarak mekânların kullanıldığı görülmektedir. Mekânlarda zıtlık oluşturan zengin-fakir kavramı, renklerle ve kullanılan ses efektleriyle tamamlanmıştır. Zengin kısımda evler arası boşluklu olup her evin kendine özel bahçesi bulunmaktadır. Fakir kısım yani şehrin alt kısmında ise evler birbirine bitişik nizamda ve çok katlı şekilde inşa edilmiştir.

Lady'nin evi ve yan komşusunun ev tasarımları birbirlerinden farklıdır. Jock'un evi 18. yüzyıldaki Amerikan evi benzerliğindedir. Yunanlıların lentolu yapım sistemini andırmaktadır. Bu sistemde açıklıklar, sütunlar tarafından lentolarla geçilmektedir. Lento zayıf olduğu için, onu taşıyan sütunların birbirine yakın olması gerekmektedir. Bu da yunan mimarîsinin karakteristik özelliğini oluşturmaktadır. Jock'un evinin çatısı da 12 sütunla taşınmaktadır. Yapının dört yana eğimli bir kırma çatısı vardır. Çatının ön cephesinde iki küçük, yanlarda ise daha büyük çatı pencereleri bulunmaktadır. Antik biçimlerin yeniden canlandırılmasıyla dikkat çeken bina, Neo-klasik bir binadır. Öte yandan Lady'nin evi Gotik üslup belirtileri göstermektedir, kırma çatı bir kubbecikle birleştirilmiştir. Saçak pervazları, binanın kalkan duvarının ucunda, çatı kenarı boyunca yerleştirilmiş oymalı ahşaptır. Merteklerin ucunu kapatarak onları dış hava koşullarından koruyan saçak pervazları ayrıca dekoratif bir bitiş sağlamıştır. Bu tarz süslü saçak pervazları İngiltere'de geç 14. yüzyılda görülmektedir.

Lady'nin yaşadığı evin iç tasarımı oldukça süslüdür, kemerli gömme şömineleri, süslü oymalı yatak başlıkları, belirgin avize sarkıtları, merdiven sahanlığında bulunan vitray cam, korkuluk başlıklarını süsleyen melek figürleri ile iç tasarımda dikkat çekmektedir.

Lady'nin lüks içindeki yaşamı ile şehrin alt kısımları arasındaki zıtlık dikkat çekmektedir. Bu nedenle filmde iki farklı yaşam biçimi arasındaki farklılıklar da belirgin bir şekilde farkedilmektedir. Tramp'ın bulunduğu ortam sisli gri tonlarında resmedilirken Lady'nin yaşadığı muhit, güneşli, kuşların cıvıldadığı, yer olarak aktarılmıştır. Lady ve The Tramp filminde mekân tamamlayıcı unsur olarak kullanılmıştır. Karakteri, anlatıyı destekler niteliktedir. Lady karakterinin renklerinin canlılığı, Tramp'ın yaşadığı mekâna geçtiğinde göze çarpmaktadır. Mekânın tehlikeli oluşu, net olmayan sisli şehir silüetiyle belirtilmiştir. karakter ve mekân arasındaki zıtlık, Lady'nin oraya ait olmadığı izlenimi vermektedir.



Resim.4.14. Lady'nin evi ve komşusu Jock'un yaşadığı ev



Resim.4.15-Resim 4.18. Lady'nin evi



Resim.4.19. Tramp'ın bulunduğu mekân **Resim.4.20.** Lady'nin bulunduğu mekân

4.1.5. Taş Devri (1960) ve Mekânsal Analizi

4.1.5.1. Künye ve Yapım Bilgisi

Taş Devri Hanna-Barbera Prodüksiyonunun yapımcılığını üstlendiği Amerikan televizyon çizgi dizisidir. Dizi 1960-1966 yılları arasında ABC kanalında gösterilmiş altı sezonluk bir dizidir. Yayın hakları Screen Gems ile başlayıp şu an Warner Bros.' a aittir.

Tablo 4. 5. Taş Devri Künye Bilgisi

Film Bilgisi	
Tür	Çizgi Film, sitkom
Film Türü	Renkli
Eser Sahibi	Joseph Barbera
Senaryo	J. Barbera, W. Hanna,
Yönetmen	Joseph Barbera,William Hanna.
Animasyon Stüdyo	Hanna-Barbera, Screen Gems
Yayın tarihi	1960
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri



Resim 4.21. Taş Devri

4.1.5.2. Karakter ve Hikâye

Çakmaktaş ailesinde bulunan karakterleri sıralamak gerekirse; Fred Çakmaktaş - Asıl karakter, Wilma Çakmaktaş - Fred'in karısı, Çakıl Çakmaktaş - Çakmaktaşların Kızı, Dino - Çakmaktaşların köpek gibi havlayan evcil dinozoru, Bebek Puss: Çakmaktaşların keskin dişli kedisi, İnci Slaghoople: Vilma'nın annesi. Tex Sertkaya: Fred'in eniştesi, Jemina Sertkaya: Fred'in halası. Moloztaşlar, Barni Moloztaş: Fred'in en yakın arkadaşı ve komşusu. Beti Moloztaş (kızlık adı Elizabeth Jean McBricker): Barni'nin karısı. Bambam Moloztaş: Moloztaşların çocuğu güçlü bir bebek. Hoppi: Moloztaşların kanguru/dinozor karışımı ev hayvanı. Mavi renklidir. Üstünde siyah benekler bulundurmaktadır (URL.16). Hikâye taş Devrinde geçmektedir. Çakmaktaşlar ve Moloztaşların yaşadığı hayatı konu almaktadır. Fred Çakmaktaş ve Barney Moloztaş iş arkadaşı olup aynı zamanda çok iyi dostturlar. En sevdikleri spor bowling oynamaktır. Eşleri Vilma Çakmaktaş ve Betty Moloztaşta iyi anlaşmaktadırlar. Çizgi dizi aile arasında gerçekleşen olaylardan, iki ailenin dostluklarından bahseder.

4.1.5.3. Mekânsal Analiz

Taş Devri filminin birçok sahnesindeki mimari öğelerin hikâye anlatımında aktif rol oynadığı görülmüştür. Örneğin, Fred Çakmaktaş'ın evi, mimari düzenlemesiyle filmdeki aile ortamına ve bu ortamda geçecek olan aile içi ilişkilerin anlatımına zemin oluşturmaktadır. Bununla birlikte kullanılan mimari ile karakterler hakkında da izleyicilere bilgiler vermektedir. Taş Devri çizgi filmi Taşyatağı (bedrock) adlı kurgulanan şehirde geçmektedir dolayısıyla olaylar kurmaca mekânlarda gerçekleşir. Genelde karakter odaklı çizilmiş olan film karelerinde, karakterin arkası mekânda az eşya bulunması sebebiyle boştur. Mekân, filmin geçtiği devri temsil eden, karakterlerle uyumlu tamamlayıcı eleman olarak tasarlanmıştır.

Filmde 2 ana mekân kullanılmaktadır; Çakmataşlar'ın evi ve taş ocağı. Yan mekânlar, Moloztaşların evi, bowling salonu, plaj, Bufalo derneğinin parti alanlarıdır. Çakmaktaşlar, büyük bir kayanın içinde yaşamaktadır, az eşyalı, doğal malzemelerden oluşan renkli tasarıma sahip bir evdir. Ev kayanın içi oyularak yapıldığı izlenimini vermektedir. Pencereler oyularak yapılmış olup düzgün şekle sahip değildir. Ev ve evdeki eşyaların yapımında kullanılan başlıca malzemeler; hayvan derisi, kemik, ahşap ve taştır. Perdeler, kıyafetler, masa örtüleri hayvan derilerinden yapılmıştır. Kumaşı tutturmak için kemik kullanılmıştır. Eşyalar taş devrine uygun teknolojik olmayan eşyalardır, genellikle hayvanlar eşya olarak kullanılır. Örneğin; süpürge yerine karıncayıyken kullanılır, çöp tenekesi yerine pelikanın gagası, lavaboda çeşme yerine filin hortumu kullanılır. Fred ve Barney'nin çalıştığı taş ocağında dinazorlar aracılığıyla taşları taşımaktadırlar. Etrafta taş madeni, taşınan taşlar ve müdürün ofisi dışında bir şey bulunmamaktadır.

Hanna Barbera Stüdyosunun yapımcılığını üstlendiği film, Amerika'da Taş devrinde geçmektedir. Yapı Türü, oyuk taş tercih edilmiştir. İç mekân olarak salon hol kullanılmaktadır. Karakterler insan figürüdür. Renkli çizgi filmidir. Resmedilirken pastel tonlarında renkler tercih edilmiştir. Anlatı Türü Komedidir. Kurgu mekân kullanılmıştır. Mekân ve Kişi odaklı bir filmidir.



Resim 4.22. Çakmaktaşıların dialogları esnasında arka plan örneği

4.1.6. Bugs Bunny (1979) ve Mekânsal Analizi

4.1.6.1. Künye ve Yapım Bilgisi

Bugs Bunny, Warner Boss tarafından dağıtılımı yapılan çizgi film, Looney Tunes'un içinde bulunan bir karakterin maceralarını konu almaktadır. 1930-1969 yılları arasında gösterilen çocuk çizgi dizisidir. Warner Bros Stüdyosunun ilk çizgi dizisi olarak önem taşımaktadır. Looney Tunes aslında kısa filmli bir çok karakterden oluşmaktadır. Bunlar; Bugs Bunny, Domuz Porky, Daffy Duck, Elmer Fudd, Sylvester, Martian, Marvin, Tweety ve Wile E. Coyote.. vb gibi. Bugs Bunny Ben Hardaway tarafından ilk olarak 1938'te yaratılmıştır. İlk film Porky Tavşan Avı olmuştur. Başlangıçta çizgi filmin adı Happy Rabbit (mutlu tavşan) olarak düşünülmüştür. 1958 yılında 'Knighly Kinght Bugs' filmi ile Oscar ödülü almıştır. Ayrıca Hollywood kaldırımına adı yazdırılmıştır.

Tablo 4. 6. Bugs Bunny Künye Bilgisi

Film Bilgisi	
Tür	Macera, komedi
Film Türü	Renkli
Eser Sahibi	Robert McKimson, Chuck Jones, Ben Hardaway, Tex Avery, Bob Clampett,
Senaryo	Warren Foster, Tedd Pierce, Michael Maltese
Yönetmen	R. Frank Tashlin, McKimson, Chuck Jones, Tex Avery, Friz Freleng, Harman ve Ising, Bob Clampett.

Animasyon Stüdyo	Harman and Ising Pictures, Leon Schlesinger Productions
Yayın tarihi	19 Nisan 1930-1969
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri



Resim 4.23. Bugs Bunny

4.1.6.2. Karakter ve Hikâye

Bugs Bunny genellikle çocukların izlediği eğlenceli bir çizgi filmidir. Sivri zekâsı havuç yiyişi ve "Nasil gidiyor canım?" demesi ile ünlüdür. Bir tavşanı temsil etmektedir. Çizgi filmde karakterin genel amacı Spooky'i tuzağa düşürmektir. Her bölüm birbirinden bağımsız olan bölümlerden oluşmaktadır.

4.1.6.3. Mekânsal Analiz

Film genellikle ormanda veya çölde geçmektedir. Nadir olarak konutlar resmedilmiştir. İki boyutlu animasyon filmi olan Bugs Bunny, kısa kısa bölümlerden oluşmaktadır. Bu çalışmada uzun metrajlı filmi, incelemek üzere ele alınmıştır. Filmde sıcak ve soğuk renk paleti birlikte kullanılmıştır. Ana karakter fazla canlı renkler içermemektedir. Fakat kullandığı malzemeler, mobilyalar, kıyafetler canlı sıcak renklerde tasarlanmıştır. Mekân fon olarak kullanılmıştır. Filmin ilk sahnesi Bugs Bunny'nin evinde geçmektedir, ana karakter filmdeki diğer oyuncularını evinde portreleri bulunan resimler üzerinden anlatmaya başlar. Anlattığı karakterlerle ilgili küçük sketchler bir sonraki sahnede gösterilmektedir. Böylece diğer karakterler hikâyeler üzerinden özetlenir. Karakter tasarımı esas vurgu, karakterlerin eğlenceli olmasına ve izleyiciye cazip görünmesi üzerine yapılmıştır. Bu

yaklaşım film içindeki mimari öğelerde de görülmektedir. Karakterlerin yaşam alanları stilize bir teknikle modellenip hedeflenen fantezi dünyası, mimari öğelerle de desteklenmiştir. Hayvan figürlerinin canlandırılmasıyla oluşturulan çizgi film, genellikle doğal ortamlarında geçmektedir. Filmin ilk sahnesinde resmedilmiş olan Bugs Bunny'nin evi, karakter özelliklerine göre tasarlanmıştır. Karakterin evindeki korkuluklar "B" harfi şeklindedir, şemsiyesi havuç figüründedir. Kullanılan bir başka mekân ise ormandır. Ormanın peyzajının oluşturulmasında çok çeşitli ağaçlar kullanılmıştır.

İzleyici üzerinde istenen karakter ve aksiyona dikkat çekilmesi açısından ışık kullanımı ayrıntılı şekilde ele alınmıştır. Yönetmen renk konusunda, "açık zemin üzerinde koyu renk" veya "koyu zemin üzerinde açık renk" şeklinde yaklaşmıştır. Her şeyin sade olması, kolayca görülmesi ve izleyici tarafından çabuk okunması hedeflenmiştir.



Resim 4.24. Bugs Bunny'nin evi havuçlardan oluşan şemsiye **Resim 4.25.** B harfli korkuluk örneği

4.1.7. Küçük Denizkızı (1980) ve Mekânsal Analizi

4.1.7.1. Künye ve Yapım Bilgisi

Disney Stüdyosu tarafından hazırlanan, Hans Christiam Andersen'in Küçük Denizkızı hikâyesinden uyarlama film 1989 yılında yapılmıştır. Küçük Denizkızı (The Little Mermaid) 80 dakikalık bir animasyondur.

Tablo 4.7. Küçük Denizkızı Künye Bilgisi

Film Bilgisi	
Tür	Romantik
Film Türü	Renkli
Eser Sahibi	Hans Christian Andersen
Senaryo	J. Musker, R. Clements,
Yönetmen	J. Musker, R. Clements,
Animasyon Stüdyo	Disney Stüdyo
Yayın tarihi	1989
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri



Resim 4.26. Küçük Denizkızı

4.1.7.2. Karakter ve Hikâye

Ariel: Küçük Denizkızı, Ursula: Kötü aktapot, Prens: Prens, Sebastian: Yengeç (Arielin arkadaşı), Flounder: Balık (arielin arkadaşı), Kral Triton: Ariel'in babası, Aquata, Attina: Ariel'in kızkardeşleri.

Küçük Denizkızı Ariel, denizlerin hükümdarı Kral Triton'un kızıdır. Ariel insanları ve insanların yaşadığı hayatı merak etmektedir. Batık gemilerde gördüğü eşyaları hayranlıkla seyretmektedir. Kralın kızı olan Ariel'in bu isteğini öğrenen eski kraliçe bunu kullanmak ister. Deniz krallığının cadısı eski günlerini tekrar elde etmenin Ariel'e oynayacağı oyunlarla mümkün olabileceğini düşünmektedir. Gemide yol alan prens Eric'e aşık olan prenses Ariel onu bir kazadan kurtarır, güzel sesiyle ona şarkı söyler. Ariel prensin de kendisine aşık olmasını ister ve cadının sunduğu yardımı kabul eder. Ariel'i üç günlüğüne insan yapan deniz cadısı, üç gün içinde Eric Ariel'e gerçek bir öpücük veremezse tekrar eski haline dönüşeceğini ve sonra da sadece kendisine ait olacağını söyler. Bunu kabul eden Ariel

anlaşmayı imzalar. Ariel, bedeni insan olmuş olsa da sesi olmadan, vücut diliyle prensi etkileyemez çünkü prens kendisini kurtaranın yüzünü görmediğinden sadece sesinden tanıyabilecek durumdadır. Ursula sonunda Ariel ile adil bir anlaşma yapar istediğini verir. Hikâyenin sonunda cadının planı bozulur. Kızının dileğini babası gerçekleştirip, Ariel'i tüm vücutlu insana dönüştürür. Prensle Ariel sonsuza kadar mutlu yaşarlar.

4.1.7.3. Mekânsal Analiz

Küçük Denizkızı filminde yerleşim yeri olarak saray kullanılmıştır. Bu sarayların biri okyanusta, diğeri ise yeryüzünde bulunmaktadır. Film büyülü bir atmosfer içerisinde geçmektedir. Gerek canlı renk kullanımı, gerek kullanılan dokular izleyiciye masalsı bir gerçeklik sunmaktadır. Karakterler su altından yeryüzüne çıktığında yine gerçekçi görüntülerle karşılaşmaktadır. Bu filmde mekân tamamlayıcı unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmde uygulanan ışık ve gölge oynamaları oldukça ayrıntılı biçimde çizilmiştir. Suyun altında mutlu sahnelerde renkler canlı kullanılıp, gün ışığı süzmeleri kullanılırken, Ursula'nın mağarasına giden sahne içinde mekânın karanlık ve renklerin koyu tonlarda kullanımı ile karamsarlık ve kötülük izleyiciye aktarılmıştır. Okyanus altında geçen sahnelerde mekânda mavi tonları kullanılmış olup karakterler renkli tasarlanmıştır. Yeryüzünde geçen sahneler daha canlı renklerle ifade edilmiş olup, mekân detaylandırılmıştır.



Resim 4.27. Kötü karakterin evi



Resim 4.28. Denizkızının odasının karşılaştırılması

4.1.8. Oyuncak Hikâyesi ve Mekânsal Analizi (2010)

4.1.8.1. Künye ve Yapım Bilgisi

Oyuncak Hikâyesi (Toy Story) ilk üç boyutlu animasyon filmidir. Renkler daha canlı kullanılmış, mekân daha gerçekçi tasarlanmıştır. Künye bilgisine bakıldığında film, Disney ve Pixar animasyon stüdyolarının ortak yapımıdır. 1995 yılında gösterime girmiştir. Oyuncak Hikâyesi ilk filminin başarısı devam filmini de beraberinde getirmiştir. 1999 yılında “Oyuncak hikâyesi 2” yayınlanmıştır. Dünya genelinde 245 milyon dolardan fazla gelir elde eden Oyuncak hikâyesi 2 (Jones ve Oliff, 2007), ticari anlamda ilk filmin gerisinde kalmasına karşın oyuncak karakterlerin kişiliklerinin geliştirilmesi ve görsel anlatımın zenginleştirilmesi bakımından ilk filmin önüne geçmiştir. Bunu takiben serinin 3. ve son filmi 2010 yılında yayınlanmıştır. Eğlenceli bir anlatıma sahip olan bu uzun metraj bilgisayar animasyon filmi, üç dalda Akademi ödülüne aday gösterilmiştir (Lenburg, 2009).

Tablo 4.8. Oyuncak Hikayesi Künye Bilgisi

Film Bilgisi	
Tür	Komedi/Fantastik/Animasyon
Film Türü	Renkli
Eser Sahibi	Pixar
Senaryo	Alec Sokolow, Joel Cohen, Andrew Stanton, Joss Whedon,
Yönetmen	John Lasseter
Animasyon Stüdyo	Pixar
Yayın tarihi	1995
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri



Resim 4.29. Oyuncak Hikâyesi

4.1.8.2. Karakter ve Hikâye

Andy Davis: Woody ve Buzz'un sahibi, Mrs. Davis: Andy'nin annesi, Sid Phillips: Andy'nin karşı komşusu, Hannah Phillips: Sid'in kız kardeşi, Woody: Serinin ana karakteri (kovboy), Buzzy: Serinin diğer ana karakteri (astronot), Mr. Potato Head, Slinky Dog, Rex, piggy bank, porcelain, Sergeant: Yan Karakterlerdir.

Oyuncak hikâyesi filmi, bir çocuğun oyuncaklarını konu almaktadır. Andy'nin en sevdiği oyuncak Woody isimli kovboy ve diğer tüm oyuncaklarına hayat verilmiştir. İnsanların olmadığı zamanlarda günlük hayatlarını süren oyuncakların hayatı, yeni oyuncak Buzz Lightyear gelene kadar güzeldir. Doğum gününde Andy'e hediye edilen Buzz, Woody'nin yerini alır. Bu duruma üzülen Woody Buzz'ı evden göndermek için elinden geleni yapar. Fakat kaza sonucu Buzz odanın penceresinden bahçeye düşer. Bu durumda diğer tüm oyuncaklar Buzz'ı öldürdüğünü gerekçesiyle Woody'i suçlar. Woody öldürmediğini kanıtlamak üzere Buzz'ın arkasından gider. İki oyuncak eve geri dönmeye uğraşırken Andy'lerin yan komşusu acımasız Sid'in eline düşerler. Başta rakip olan Buzz ve Woody iş birliği yapıp Sid'in elinden kurtulurlar. Andy'ler yeni evlerine taşınmak üzere yola çıktıkları sırada diğer oyuncakların yarımıyla arabaya girerler. Andy'nin tüm oyuncaklarının kolide olduğunu görünce çok sevinir.

4.1.8.3. Mekânsal Analiz

Oyuncak Hikâyesi Film, Andy'nin ve Sid'in evi olmak üzere iki ana mekânda geçmektedir. Ana mekân dışında ön bahçe, kamyonetin içi, oyun merkezi, Andy'nin yeni evi gibi yan mekânlarda bulunmaktadır. Filmde canlı ve sıcak renkler kullanılmıştır. Korkutucu durumlar sahne içinde mekânın karanlık ve renklerin koyu tonlarda kullanımı ile aktarılmıştır. Yakın planlı çekimlerin çok olduğu film, karakter odaklıdır, mekân ise fon olarak kullanılmıştır.

Genel olarak mekânlar aynı açılardan birkaç kere ele alınmıştır. Uzun süre aynı perspektif açısıyla doldurulan mekânların içinde karakterlerin hareketleri, ışık ve gölgeleri farklılık göstermektedir. Filmde dikkat çeken en belirgin özelliklerden biri zeminin daha çok gözükmesidir. Kuşbakışıyla bakılmış karelerde kullanılan ışık ve gölgelerle birlikte verilen

detaylar mekânın derinliğinin hissedilmesi imgesel olarak daha detaylı ve anlaşılabilir bir görüntünün izleyiciye aktarılmasını sağlamaktadır.

Filmde geçen her mekân detaylıca işlenmiştir. Andy'nin evinde, evin her odasının duvarı (yarıya kadar) ahşap plaka(lambri) kaplamadır. Andy'nin odası, hol, salon ahşap parke döşemesine sahiptir. Evin genelinde beyaz, kırmızı, kahverengi, mavi renkler kullanılmıştır. Andy'nin odasında tek kişilik yatak, komodin, çalışma masası, şifonyer, oyun sandığı, kitaplık ve bebek beşiği bulunmaktadır.

Sid' in evi Andy'nin evine göre daha az ışık alan iki katlı daha eski bir evdir. Yer döşemesi yatak odalarında halı kaplama, hol ve mutfakta karo döşemedir. Sid'in odası karakterin kişisel özelliklerine uygun tasarlanmıştır. Loş ışığın hakim olduğu oda gri tonlarındadır. Mobilyaları az ve yıpranmış şekildedir. Odada kitaplık, çalışma masası, tek kişilik yatak, yatak başlığında tel örgü detayı bulunmaktadır.



Resim 4.30.-Resim 4.31. kameranın perspektifi

4.1.9. Shrek ve Mekânsal Analizi (2008)

4.1.9.1. Künye ve Yapım Bilgisi

Shrek 1990 yılında William Steig'in yazdığı bir masaldan uyarlanmış bir filmidir. Yönetmenliğini Andrew Adamson'un yaptığı filmin yapımcılığını Dream Works Animasyon SGK üstlenmiştir. Serinin ilk filmi 2002'de hazırlamıştır. Oscar alan ilk uzun metrajlı üç boyutlu animasyon filmi olduğunda çalışmada incelenen filmler arasındadır.

Tablo 4.9. Shrek Künye Bilgisi

Film Bilgisi	
Tür	Fantastik/Macera
Film Türü	Renkli
Eser Sahibi	William Steig
Senaryo	William Steig, Ted Elliot, Terry Rossio
Yönetmen	Andrew Adamson, Vicky Jenson
Animasyon Stüdyo	DreamWorks Stüdyosu
Yayın tarihi	2001
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri



Resim 4.32. Shrek

4.1.9.2. Karakter ve Hikâye

Şhrek: Bataklıkta yaşayan dev, Eşek: Ana kahramanın yardımcısı, Prenses Fiona: Prenses, Lord Farquaad: Prens, Kurabiye, üç domuzcuk, pinokyo, kötü kurt, üç kör fare, Brogan, Gretcaan, Lokum, Cadılar, Fareli köyün kavalcısı, Rumpelstiltskin, ejderha, çizmeli kedi, kraliçe lillian ve Kral Harold: diğer karakterler

Shrek bataklıkta yalnız yaşayan yeşil bir devdir. Köy halkı kendisinden korktuğu için ormanda ağaç kavuğunda yaşamaktadır. Bir gün evine geldiğinde büyük masal kahramanlarının evinde toplandığını görür. Lord Farquaad'ın masal kahramanlarının ölümü üzerine verdiği karardan kaçanların hepsi Shrek'in evine sığınmıştır. Shrek bu kararın değişmesi için Lord Farquaad ile görüşmeye gider. Farquaad'a ulaşmak için bir kaç kişiyle dövüşmek zorunda kalan Shrek, Farquaad'ın ilgisini çeker. Çünkü kral olabilmesi için

prensese tutsak tutulduğu kaleden kurtarması gerekmektedir. Fakat bunu kendisi yapamayacağı için güçlü birine yaptırmak ister. Shrek karşısına çıkan tüm engelleri yıkarak prensesi kurtarabilecek kadar güçlü olduğunu kanıtlamıştır. Her şeyden habersiz olan Shrek'e bir anlaşma sunar. Ölüm kararını ancak prensesi kurtarırsa kaldıracağını söyler. Bunun üzerine Shrek ve eşek (Shrek'in yanından ayrılmayan masal kahramanı) prensesi kurtarır. Saraya dönüş yolundayken Shrek prenses Fiona'ya aşık olur. Prensesle hisleri karşılıklıdır. Prenses hislerini Shrek'e söyleyemez. Üzerinde bulunan büyüden kurtulması için gerçek aşkın öpücüğü gereklidir. Shrek Fiona'nın Farquaad'ı istediğini düşünüp kızgınlıkla ona gitmesini söyler. Eşek büyü ile ilgili olan gerçeği Shrek'e anlatır. Fionan'ın evlilik törenine yetişirler. Shrek Fiona'ya onu sevdiğini söyler düğün iptal olur. Shrek Fionayı öper, Fiona'nın beklediğinin aksine insana dönüşeceğine gerçek aşkın öpücüğü onu aşık olduğu deve dönüştürür. iki dev sonsuza kadar mutlu yaşarlar.

4.1.9.3. Mekânsal Analiz

Filmde başlıca ele alınan bataklık (Shrek'in evi), orman, şato (ejderhanın şatosu) ve saray olmak üzere dört ana mekân vardır. Bu dört ana mekânın dışında film bazı karelerde farklı mekânların dış cephe ve plan görüntülerinden oluşmaktadır. Örneğin; Saraya dönüş yolunda Shrek ve Fiona'nın kaldığı orman evi, değirmen, köy yerleşim yeri, Şrek'in dövuştüğü hipodrom, saraydaki zindan gibi. Filmde mekân, tamamlayıcı unsur olarak kullanılmıştır. Filmde en belirgin özelliğı olan karakter'in rengi, kullanılan mekâna, renklere yön vermiştir. Karakter, mekân tasarımında kullanılan renk paleti, filmin başlangıcından son sahnesine kadar aynı tonlarda devam etmiştir. Shrek ormanda üst kısmı kesilmiş ağacın içinde yaşamaktadır. Ormanın içinde bulunması sebebiyle doğal malzemelerden oluşan yapı ve yapının içindeki mobilyalar ahşaptan yapılmıştır. Ev, yatma, yemek yeme ve oturma alanından oluşmakta, banyo evin dışında yer almaktadır.

Ejderhanın bulunduğu şatoda soğuk renk paletinden yararlanarak korkutucu bir hava verilmek istenmiştir. Taş, tuğladan oluşan yapının içinde taştan oyulmuş heykeller, demir zincirler bulunmaktadır. Mekân, kullanılan gri tonları ve loş ışıkla birlikte karakterin arka planında kalmıştır. Mekânda sıcak renk olarak sadece Ejderhanın ateşinin kırmızı, turuncu, sarı renkleri bulunmaktadır. Yapının bakımsızlığından ve kırık taşlardan şato içerisinde yaşayan birilerinin olmadığı anlaşılmaktadır. Saray, filmde kullanılan yapılara göre en modern yapıdır. Betornarme yapının dış cephesinde az miktarda pencere bulunmaktadır. Lord

Farquaad'ın odası ise renkli tasarımıyla sarayın diğer kısımlarından ayrılmaktadır. Vitray cam önünde yuvarlak yatak, yatağın iki yanında sarkıt aydınlatmalar kullanılmıştır. Vitray düzeneği sarayın salonunda da kullanılmıştır. Ortaçağ vitrayları çok sayıda bağımsız ve farklı renkte camla yapılmaktadır. Bunlar kurşun kayıtlarla bir araya getirilir ve demir bir iskelet veya düzeneğe cama ek destek verilir. Bu da pencere tasarımının bir parçasını oluşturmaktadır (Cragoe, 2011).

Sarayın diğer bölümlerinde yer, duvar ve tavan döşemelerinde gri tonlar kullanılmıştır. Mobilyalar, perdeler, aksesuarlar renklidir. Böylece Lord Farquaad'ın kırmızı kostümüyle mekândan ayrıştırılması ve izleyicinin dikkatini çekmesi sağlanmıştır.



Resim 4.33.-34 Şrek'in evi



Resim 4.35.-36 Ejderhanın şatosu



Resim 4.37.-4.38-4.39 Sarayın salonundaki vitray camlar ve Lord Farquaad'ın yatak odası

4.1.10. Ters Yüz ve Mekânsal Analizi (2015)

4.1.10.1. Künye ve Yapım Bilgisi

Ters Yüz filmi, 2015 yılında yapımını Pixar Stüdyosunun üstlendiği üç boyutlu animasyon filmidir. Bir sürü ödül alan filmin yönetmenliğini Pete Docter yapmıştır. Ters Yüz filmi, En İyi Özgün senaryo dalında aday gösterilmiştir, yetmiş üçüncü Altın Küre Ödülleri'nde En iyi animasyon Film ödüllünü almıştır. Seksensekizinci Akademi Ödülleri'nde ise En İyi Animasyon Film Ödülünü kazanmıştır. Pixar Animasyon Stüdyoları'nın 15. uzun metrajlı filmi ve Pixar'ın 2012 yapımı Cesur filminden sonraki kadın başrolün oynadığı ilk filmidir.



Resim 4.40. Ters Yüz Filminin Duygu Karakterleri

Tablo 4. 10. Ters Yüz Künye Bilgisi

Film Bilgisi	
Tür	Fantastik/ Komedi-Drama
Film Türü	Renkli
Eser Sahibi	Pete Docter, Ronnie de Carmen
Senaryo	J. Cooley, M. LeFauve, P. Docter.
Yönetmen	P. Docter
Animasyon Stüdyo	Pixar Stüdyosu
Yayın tarihi	2015
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri

4.1.10.2. Karakter ve Hikâye

Riley'in Duyguları: Neşe, Üzüntü, Öfke, Tiksinti, Riley: Ana Karakter, Bin Bong: Riley'in Hayali kahraman, Diğer Karakterler: Riley'in anne ve babası.

Film, Minnesota'da kırsal kesimde dünyaya gelen Riley'nin hayatını ve duygularını konu almaktadır. Mutlu bir çocukluk yaşayan Riley büyüdükçe farklı duygular tatmakta onları tatıkça zihninde onlara yer vermektedir. Doğduğu anda onunla birlikte doğan duygu neşe'dir. Neşe Riley'nin duygularını kontrol eden baş duygudur. Diğer beş duygu Riley'nin gelişimiyle birlikte ortaya çıkarlar. Riley'nin zihninde yer alan duyguların yaptıkları yönlendirmeler onun hayatını etkiler. Riley'nin yaşadığı her hatıra zihninde Aile, Dürüstlük, Hokey, şaklabanlık, ve Arkadaşlık Adası gibi kişilik adalarına anı topları aracılığıyla depolanmaktadır. Riley 11 yaşına geldiğinde Francisco'ya taşınırlar. Yeni evlerine vardıklarına Riley ne yeni mahallesini ne yeni ne de yeni odasını beğenir. Okul hayatına da uyum sağlayamayan Riley duygusal değişimler yaşayıp evden kaçmaya karar verir. Neşe mutsuzluğun etkisini kırmayı dener. Teker teker yıkılan Adaları kurtarmaya çalışır. Sonunda başarır. Riley eve döner. Ailesi ile yeni hayatına alışmaya çalışır.

4.1.10.3. Mekânsal Analiz

Ters Yüz Film, gerçek dünya dışında çoğunlukla ana karakterin zihninde gerçekleşmektedir. Filmde Minnesota'da yaşanan ev, San Francisco'da taşınılan ev, Riley'in zihninin içi başlıca ele alınan üç ana mekândır. Bu üç ana mekân dışında filmin bazı karelerinde mekân olarak dış cephe ve plan görüntüleri bulunmaktadır. Filmde mekân, tamamlayıcı unsur ve arka plan olarak yer almaktadır. Filmdeki sahnelerden biri 'Golden Gate' köprüsünün görüldüğü sahnedir. Mekân, Riley ve ailesinin başka şehre taşındığını destekleyen ve bu şehirde San Francisco'da olduğunu belirten tamamlayıcı unsur konumundadır. Açık mekânın kullanıldığı sahnelerde duygu değişimi, mekân değişimi gibi senaryoyu destekleyici imgeler kullanılmıştır.

Filmde detaylı kurgulanmış iç mekânlar ve bu mekânlarla birliktelik gösteren karakter tasarımları bulunmaktadır. Korku için mor, Tiksinti için yeşil, Üzüntü için mavi, Öfke için kırmızı ve Neşe için sarı olarak belirlenen renkler aslında filmin başka kahramanının da ismi

olan Bing Bong çiçeğinin renklerini temsil etmektedir. Filmde Neşe'nin unutulmuş anılar diyarında fark ettiği üzere neşe duygusu, üzüntü duygusu olmadan var olamamaktadır. Bu mesaj karakter tasarımına da yansımıştır. Neşe karakterinin içinde üzüntü karakterinin renkleri bulunmakta olup aslında neşenin üzüntü duygusuyla bağı olduğu mesajı verilmeye çalışılmıştır. Filmde kullanılan bir diğer mekân, bilinçaltıdır. Bilinçaltında Riley'in korkuları normalden daha büyük boyutlarda yer almaktadır. İçinde bulunan karakterlere göre de mekân yüksek tavanlı tutulmuştur. Mekân duvarları organik formlardan oluşmaktadır, Ağaç kökleri, brokoli, gibi. Film boyunca renklerle duygular kodlanmaya çalışılmış. Bilinçaltı mavi ve yeşil renklerinde tasarlanmıştır.

Filmde en belirgin özelliklere sahip olan karakter tasarımı, mekân, renk ve ses ile uyum içinde, filmin başlangıcından son sahnesine yer yer sakin yer yer hareketli biçimde devam etmektedir. Filmde anlatılmak istenen, bazı sahnelerde gri tonlarının kullanımıyla ifade edilirken “unutulmuş, bilinçaltına itilmiş alan”, bazı sahneler “unutulmamış olan anılar” canlı renklerle ifade edilmiştir. Filmde eski anılar sepya tonuyla seyirciye aktarılmakta olup, üzüntü anları soğuk renklerde, mutlu olduğu anlar sıcak tonlarda yansıtılmıştır.



Resim 4.41.-4.42 Ters Yüz filminde ailenin San Francisco'ya yolculuğu



Resim4.43-Resim 4.44-Resim 4.45. Riley'nin bilinçaltı



Resim 4.46. Ters Yüz Filmi Üzüntülü anılar **Resim 4.47.** Mutlu anılar arasındaki ton farkı

4.1.11. Coco (2015) ve Mekânsal Analizi

4.1.11.1. Künye ve Yapım Bilgisi

Coco, yapımcılığını Pixar Animasyon Stüdyosu’nun üstlendiği 2017 yılında Walt Disney Stüdyosu tarafından piyasaya sürülen animasyon filmidir. Adrian Moline ve UNkrich tarafından yönetilen filmin fikir babası Lee Unkrich’tir. Film aldığı olumlu eleştirilerin yanı sıra bir çok ödül almıştır. National Board of Review tarafında yılın en iyi animasyon filmi Critics Choice Film Ödülü, 75. Altın Küre Ödülünde En İyi Uzun Metrajlı Animasyon Film, ödülüne layık görülmüştür. En iyi orijinal şarkı “Beni Hatırla” dalına ve en iyi animasyon Annie ödülüne aday gösterilmiştir.

Tablo 4.11. Coco Künye Bilgisi

Film Bilgisi	
Tür	Fantastik
Film Türü	Renkli
Eser Sahibi	A. Molina, M. Aldrich, J. Katz, L. Unkrich.
Senaryo	M. Aldrich, A. Molina.
Yönetmen	Lee Unkrich
Animasyon Stüdyo	Walt Disney, Pixar Animasyon Stüdyosu
Yayın tarihi	2017
Ülke	Amerika Birleşik Devletleri



Resim 4.48. Coco filmi

4.1.11.2. Karakter ve Hikâye

Hikâye, Meksika'da Santa Cecilia'da geçmektedir. Imelda müzisyen biriyle evlenir fakat kocası müzik uğruna onu terk eder. Bunun üzerine Imelda müziği evinde yasaklar ve geçimini ayakkabıcılıkla kazanmaya başlar. Büyük büyük torunu Miguel, ayakkabıdan çok müziğe meraklıdır. Zamanın popüler oyuncu ve şarkıcısı Ernesto de la Cruz gibi olmayı hayal eder. Ölüler Günü Festivali'nde yeteneğini göstermek üzere sahneye çıkmaya karar verir. Bunun için lazım olan gitarı Ernesto'nun mezar anıtında bulur ve çalar. O anda her şey değişir. Mezarlıkta bulunan herkes için görünmez, fakat ölen herkes için görünür olur. Yanlışlıkla geçtiği diyarı keşfederken ölen akrabalarına rastlar. Onlarla birlikte Ölüler Diyarı'na geçer. Lanetlendiğini farkederek Miguel'i akrabaları kurtarmaya çalışır. Ernesto'nun gitarını çalmakla aldığı laneti geriye döndürmesi için kadife çiçeğinin taç yaprağını kullanarak ailesinden bir üyenin kendisini kutsamasını ister. Imelda müziği bırakması şartıyla kutsayacağını söyler. Bunu kabul etmeyen Miguel büyük büyük dedi sandığı Ernesto'yu bulmaya çalışır. Bu sırada kendisine diyarda tanıştığı Hector eşlik eder. Yolculuk sonunda dedesinin Ernesto değil, Hector olduğunu öğrenir. Anlatıldığı gibi dedesinin büyük büyük annesini terk etmediğini anlar. Imelda ve Hector barışır. Miguel'i gerçek dünyaya geri gönderirler. Büyük anneannesinin babasını (Hectoru) hatırlamasına yardımcı olur ve öğrendiği gerçeği ailesiyle paylaşır. Elena Miguel'le barışarak onu ve müziği evine geri kabul eder.

4.1.11.3. Mekânsal Analiz

Miguel'in yaşadığı yer, aidiyet hissi veren ve güvenli ancak bununla birlikte sıkıcı, rutin bir yer olarak aktarılmaktadır. Tüm insanların birbirini tanıdığı bu mahalle

Meksika'dadır ve doğal güzelliklere sahiptir. Ana karakterlerin bulunduğu aile nesillerdir ayakkabıcılıkla uğraşmaktadır fakat bu hayat Miguel'in hayalleri için yetersiz görünmektedir. Filmde olayların geçtiği (ölüler diyarı ve Miguel'in evi) 2 ana mekân dışında pazar, ölüler günü şenliklerinin yapıldığı mezarlık, kilise, ölüler diyarındaki tren garı, Ernesto de la Cruz'un evi gibi çeşitli mekânlar da bulunmaktadır. Meksika'nın mahallelerinden, ölüler diyarına, Ölüler diyarından ebedi ölümün gerçekleştiği yere kadar farklı mekânlar sunulmaktadır ve bu mekânlar o ülkeye, yöreye özgü bir şekilde temsil edilmektedir. Örneğin Meksika'da konut, kilise, mistik ibadethaneler vb. yerel unsurlar görünmektedir. Söz konusu mekânlar, mistik ve izleyiciye hayallerin gerçekleşebileceği, maceraların yaşanabileceği, ancak aynı zamanda tehlikelerin de kol gezdiği yerler olarak gösterilmektedir. Meksika'da her yıl kutlanan Ölüler Anma Festivali'nin ekrana yansıtıldığı karelerde gerçek hayatta yapıldığı gibi mumlar ve turuncu renkte kadife çiçeklerle ölülerin resmi süslenmektedir.

Filmde iki diyarda da canlı renkler kullanılmıştır. Mekân, karakter kadar önemli konumda tutulmuştur. Ölüler Diyarı'nın tasarımında kuru kafa sembolleri görülmektedir. Örneğin; Tren garının camları, hareket eden trenin ön yüzü kuru kafayı andırmaktadır.

Gerçek hayatta Miguel, aile büyükleriyle birlikte yaşamaktadır. Oturdıkları evleri, ayakkabı ürettikleri yer, kiler ve tapınak gibi kullandıkları alan, bir avlunun etrafında konumlandırılmıştır. Çevredeki konutların hepsi, kâğıt yığma yapısıdır. Dış duvarları beton, taş, tuğla, taban ve tavanları ahşap, çatıları kiremit ve çeşitli levhalarla örtülü yapılardan oluşmaktadır. Pencere ve kapılar ahşaptır. Genelde tek katlı olup bazı evlerin çatı katı bulunmaktadır.



Resim 4.49. Ölüler Anma Festivalinde Filmdeki süsleme



Resim 4.50. gerçek hayattaki süsleme örneği



Resim 4.51. Ölümler Diyarında tren garındaki camın **Resim 4.52.** trenin ön yüzünün tasarımı



Resim 4.53. Coco'nun yaşadığı ev

Tablo 4.12. Seçilen Filmlerin Mekân Analiz Tablosu

Filmin Adı	Yapım Yılı	Yapım Şirketi	Mekan												Karakter		Renk			Anlatı																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
			Kentsel Mekan			Yapı Türü				İç Mekan					İnsan Figürü	Hayvan Figürü	Oyuncak Figürü	Renksiz	Renkli			Tür				Mekan	Odak																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
			Amerika	İtalya	San Francisco	Meksika	Kurgusal Ülke	Ev	Apartman Dairesi	Orman Evi	Saray	Barnak	Ötüler Dıyari	Yatak Odası					Salon	Hol	Çatı Katı																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
Mickey Mouse	1929	Disney Stüdyosu	x					x																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									

4.2. Bölüm Değerlendirilmesi

Sinema ve mekân ilişkisi, mekânın kullanımı, sinemasal mekân, mekânı oluştururken kullanılan filmsel araçlar ve tek başına mekânın bir anlam oluşturması araştırmaları dördüncü bölümde incelenen animasyon sinemasındaki mekân incelemesine alt yapı sağlamıştır.

Animasyon film sektörü, ilk yapılan filmde bugüne teknolojinin gelişimiyle birlikte çağa ayak uydurmuştur. İlk çekilen film karelerindeki siyah beyaz çizgi yerini renkli çizgilere bırakmıştır. Film süreleri kısa metrajlı filmlerden uzun metrajlı filmlere dönüşmüştür. Teknolojinin gelişimiyle kağıt kalemin dolayısıyla el çizimlerinin yerini bilgisayar ortamında yaratılan çizimler almıştır. Bu yenilik, film karelerinin daha kısa sürede çizilmesine olanak sağlamıştır. Bu sayede karakter ve mekân tasarımına daha fazla zaman ayrılmaya başlanmıştır.

İlk yapılan filmler karakter odaklıdır ve mekân genellikle arka plan olarak kullanılmıştır. Günümüzde ise, filmlerde daha mekan odaklı filmler çekilmeye başlanmıştır. Mekân arka plan kullanımının dışında tamamlayıcı eleman, yardımcı eleman olarak filmde farklı konumlarda kullanılmaya başlanmıştır. Mekânı farklı bir gerçeklik yaratmada etkin olarak kullanmaya başlayan sinema, mekân tasarımlarına da oldukça önem vermiştir.

Animasyon film mekânlarında kullanılan mobilyadan duvar kâğıdına, duvardaki tablodan şömine üstünde duran heykele kadar mekân en ince ayrıntısına kadar tasarlanmaktadır. Çalışma sonucunda Animasyon sineması zaman içinde hızlı bir gelişim göstermiş teknoloji ve toplumsal hayatın değişimi sinemayı etkilemiş ve geliştirmiştir. Bu sayede mekânın önemi fark edilmiş, karakter tasarımının yanı sıra mekânında karakter kadar önemli olduğu görülmüş ve daha detaylı mekan tasarımlarının yapımına başlanmıştır.

5. SONUÇ

Bu çalışmada mekânın bir etkileşim ve deneyim yeri olarak düşünülmesi gerektiği disiplinler arası bir çalışma ile belirtilmiştir. Bu nedenle mekân kavramını insanla iç içe ve disiplinler arası bağlamda ele almak mimarlığın ve mekânın anlamlandırılması tanımlanması açısından önemlidir. Üç boyutlu animasyon filmlerindeki sahneler, filmlerin arka planını oluşturan sahne tasarımındaki mimari öğelerin en az filmin asıl karakteri kadar önemli olduğu görülmüştür. Mimarlık ve sinema alanları, iki disiplininin ortak paydası olan görsellikten dolayı tarih boyunca etkileşim içinde olmuşlardır. Sinema kendisinden önce ortaya çıkan mimarlık alanından görselde gerçekçiliği yakalamak amacıyla faydalanmaya başlamıştır. Dolayısıyla çalışmada sinema ve mimarlık arasındaki etkileşim öncelikle mekân tasarımı üzerinden ele alınmış, sinemadaki mekânın tanımları ve mekânı tasarlama yöntemleri incelenmiştir. Sinemanın mimari mekânı kullanma yöntemlerinin kurguya etkisi ve mimari açıdan bakıldığında mimari mekânsal analize katkısı düşünülerek mekânın sinemada kullanılış biçimleri incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda, çok farklı alanlarla ortak çalışmalarda bulunan mimarlık dalının, üç boyutlu animasyon filmlerinin oluşumunda en az animatörler kadar görev yüklenebileceği görülmüştür.

Mimarlık ve sinema arasındaki ilişkiyi kuran ortak noktaları olan birey ve bireylerin kullandığı mekânlardır. Mimarlık, bireylerin ihtiyaçlarını karşılayacak mekânlar oluşturmayı amaçlamaktadır. Sinema ise, oluşturulan bu mekânlar aracılığıyla, vermek istediği mesajı, kurguladığı hikâyeyi anlatmaktadır. Aynı zamanda sinemanın görsel gücü sayesinde kullanılan mimari imgeler ve öğeler mekâna dair ayrıntıları görünür kılmaktadır. Birçok sanat dalında olduğu gibi sinemada da ürünler ekip çalışmaları sonucu ortaya çıkmaktadır. Filmdeki mimari öğelerin doğru kullanımı ve sahne tasarımındaki diğer öğelerle olan uyumunun oluşturulmasının, filmin estetik yeterliliğiyle ilişkili olduğu ve bunun da mimarların üç boyutlu çalışma organizasyonları içindeki gerekliliğini vurguladığı düşünülmektedir.

Geçmişten günümüze mimarlık-sinema etkileşiminin, sinemasal mekâna etkileri bağlamında ele alınan bu çalışmada, on bir animasyon filmi incelenmiştir. Örnekler ilk çizgi sinemayı yapan Walt Disney filmleri ile başlamış, alanında ödül almış, öncü filmler ile devam etmiştir. Yalın, gerçek veya kurgu mimari mekân kullanımına sahip filmlerde mekânsal ilişkilerin, filmin anlatısını besleyecek biçimde kullanıldığı tespit edilmiştir. Filmlerde karakterlerin yaşadığı iç ve dış mekânlar dönemlere göre değişim göstermektedir. Şato-

okyanus, saray-orman, ev-kent, gibi aynı zamanda yapılaşmanın getirileri sonucunda kentli ve kasabalı olarak ayrılan mekânlar, karakterlere ait özellikler ile bütünleşerek mekânsal tasarım aracılığıyla izleyiciye aktarılmaktadır. İncelenen filmlerde geçen iç mekânda ev, saray, şato, dış mekânda ise Amerika, İtalya, San Francisco, Meksika, Kurgusal Ülkeler filmlerin yapısal türünü oluşturmaktadır. Bu bağlamda, iç ve dış mekân kavramı görsel olarak vurgulanırken, mekânlar da ön plana çıkmaktadır. Mekânsal ilişkiler bağlamında öğeler araç haline gelmektedir.

Filmlerde mimari ve mimari elemanlar görsel olarak anlatıyı pekiştirecek yönde kullanılmaktadır. Filmlerde gerek ev içinde kapı, eşik, koridor; gerek konutun kente bağlanmasını sağlayan pencere ve balkonlar, mekânı birbirine bağlamak için kullanılan mimari öğelerdir. Kullanılan mekân, karakter özelliğine göre ergonomi kuralları çerçevesinde tasarlanmaktadır. Konu ve karaktere göre ayırt edici özelliği ile aktarılan mekân, anlatıyı güçlendiren yönüyle ortaya çıkar. İç mekânda ağırlıklı olarak geçiş mekânları, koridor, merdiven, kapı gibi mimari özelliklerden yararlanılmaktadır. Geçmişte yapılan çizgi filmlerde şehirler durağan iken, günümüzde yaratılan üç boyutlu filmlerde kullanılan şehirler kalabalık olarak aktarılmaktadır. Bu nedenle yönetmen, görsel tasarım öğelerini anlatsal kompozisyon içinde bütünleyici ilkelerle kullanılmaktadır.

Sinemanın mekânsal yorumu, mimarlığın teorik bilgileri sayesinde etkileyici görsel etkiyi oluşturmaktadır. Mimarlık dalının sanatsal ve teknik eğitimlerinden kaynaklı form ve ölçek gibi bilgilerini, üç boyutlu animasyon disiplininin de beslenerek, yeni çalışma alanlarına aktarması, ortaya çıkan sonuç ürünün kalitesini yükseltmekte olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda üç boyutlu animasyon film sektörünün, kendini tasarım alanında geliştirmiş tasarımcılar için yeni bir çalışma alanı olabileceği araştırmalarda ortaya çıkan önemli bir sonuçtur.

Bu anlamda, animasyon sinemasındaki mekânın iki boyutlu ile başlayıp günümüzde üç boyutlu programlara kadar teknolojinin sürekli olarak yenilenmesiyle geniş bir kulvarın ortaya çıktığı belirgin olarak dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda ilk dönemlerine kıyasla teknolojinin sürekli yenilenmesi ve bilgisayar destekli çalışmaların hız kazanması ile animasyon filmlerindeki mekân kurguları da daha gerçekçi olarak tasarlanmaktadır. Sinema sektörünün ve mimarlık alanının birlikteliği üç boyutlu mekânlarla elde edilen animasyon filmlerinde daha gerçekçi, canlı, yaşanabilir, duyguları renklerle aktarabilen mekanların

yaratılmasını sağlamaktadır. Bu sayede geçmişten günümüze animasyon filmlerinde mekân kullanımının analizinin yapıldığı çalışmada Animasyon sinemasındaki mekân kurgusunun gerçek mekân kurgusunu aratmayacak şekilde tasarlandığı da görülmektedir. Sonuç olarak, disiplinler arası çalışmaların önemli olduğu günümüzde sinema ve mimarlık gibi iki disiplinin kurgulanma biçimleri animasyon filmlerinde belirgin olarak kendini göstermektedir. Animasyon filmlerinin sahne tasarım aşamasında mimarlar ve iç mimarlarla birlikte çalışılması önerilmektedir.



KAYNAKLAR

Abalı, N., (2012a), Bilişim Dergisi, Türkiye’de Animasyonun Dünü ve Bugünü, İstanbul, sayfa no:106,107.

Adiloğlu, F., (2005a,b), Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri, Es Yayınları, İstanbul.

Akkaya, A., (2011), Güncel Animasyon Teknolojilerinin Film Jeneriklerine Etkisi, Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, sayfa no:16.

Aksoy, A., (2006), Seslendirme Sanatı, Kardanadam Yayıncılık, Ankara.

Ana Britannica Ansiklopedisi, Cilt 5, İstanbul, Ana Yayıncılık. Sayfa no: 37.

Allmer, A., (2010), Sinemekan, Sinemada Mimarlık, 1. Baskı, Varlık Yayınları, İstanbul. Sayfa no: 115.

Aydın, H., (1989a), Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren, sayfa no:28-29.

Atan, U., (1995a), Çizgi Filmin Türkiye’deki Tarihi Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü ,Konya, sayfa no:33.

Teksoy, R., (1975), Arkın Sinema Ansiklopedisi, Arkın Kitabevi, sayfa no:331.

Arslantepe, M., (2015a-b), Bir Film Çekmek, Umuttepe Yayınevi, İstanbul, sayfa no:140,143,144.

Balamir, A., ve Erkal, N., (1999), Mimarlık Bilgisine İçerden ve Dışardan Bakışlar, Mimarlık, sayfa no: 5-6.

Beckerman, H., (2003), Animation: TheWholeStory, Allworth Press, sayfa no:33.

Beşışık, G., (2013a,b), Sinema ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu ve Kavrayışı, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir, Sayfa no:68, 70, 71.

Birn, J., (2006), Digital Lighting & Rendering, New Riders, USA.

Can, A., (1996), Çocuk ve Çizgi Film, Konya: Öz Eğitim Yayınları, sayfa no:82.

Chong, A., (2008), Digital Animation. Lausanne: AVA Publishing SA., sayfa no:32.

Cordan, Ö., (2105a), İç ve Dış Arasında Mekânsal ve Toplumsal Bir Karşılaşma Durumu Olarak “Kentsel İç Mekân”, Mimarlık 384 Dergi, sayfa no:14,15.

Coates, M. (2011), Görsel İç Mimarlık sözlüğü.

Cragoe, C. D., (2011), Binalar Nasıl Okunur, Yem Yayınevi, sayfa no:62.

Culhane, S., (1990), Animation from Script to Screen, Martin’s Pres, New York.

Çakın, A. Ç., (2012), 3B Animasyon Filmlerin Yapım Sürecinin İncelenmesi ve Bir Animasyon Denemesi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, sayfa no:19.

Çelik, G., (2013a,b), Animasyon/Çizgi Film Eğitimi hakkında, Doç. Dr. Fethi Kaba ile Animasyon- Çizgi Film Eğitimi Hakkında Röportaj, sayfa no:6.

Dedeal, N., (1999a), Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma, Pusula Yayıncılık, İstanbul.sayfa no: 19, 21.

Demiriz, G., (2008), Televizyon reklamlarında Canlandırma Uygulamalarının Reklam Anlatısına Etkileri 'VADA' Kampanyası Örneği, Yüksek Lisans Tezi, sayfa no:18.

Doğramacı, T., (2011), Başlangıcından Günümüze Animasyon-Sinema İlişkisi, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek lisans Tezi, Kütahya, sayfa no:22.

Drazin, C., (2011), The Faber Book of French Cinema. Faber & Faber, sayfa no:32.

Ersoy, E., (2010), Mimarlık ve Sinema Etkileşimi Bağlamında Mekansal İmge Kullanımıyla Durağan Mekanın Dinamik Mekana Dönüşümü, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, sayfa no:19.

Ergin, S., (2007), Mimarlık ve Sinema Etkileşimini Sinemasal Mekana Etkileri ve Nuri Bilge Ceylan Sinemasından Bir Örnek: ‘Uzak’, Anadolu Üniversitesi, FBE, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, sayfa no:34.

Fillion, O., (1997), Life into Art, Art into Life: Fusions in Film, Videosand Architecture. InMelies, Mallet-Stevens (Ed.), Cinemaand Architecture, Multimedia London: British Film Institute. sayfa no:118-123.

Fei, G., Lee, W., Xin, Z., (2008), 3D Animation Creation using Space Canvases for Free-hand Drawing, sayfa no:4.

Furniss, M., (1998). Art in Motion AnimationAesthetics. School of Film and Television Chapman University, California: John Libbey & Company Limmited, sayfa no:66.

Gökçearslan, A., (2010), e-Journal of New World Sciences Academy, Numara: 4, sayfa no: 349.

Gürata, A., Özsoy A., (2004), Sinemada Anlatı ve Türleri, Vadi yayınevi, sayfa no: 23-24-25.

Gülcan, G., (2013), TASart, Tasarım ve Sanat e-dergisi, Animasyon Çizgi Film Eğitimi, sayı 8, sayfa no:28.

Halas, J., (1979a), Canlandırma Sineması, Çeviren: Ahmet Sipahioğlu Eskişehir: Kurgu Eskişehir iktisadi ve Ticari İlimler Akademisi, Televizyon ile Öğretim ve Eğitim Fakültesi Dergisi No: 2, sayfa no: 256-271 , sayfa no:259-261.

Hünerli, S., (2005), Canlandırma Sineması Üzerine, Es Yayınları, İstanbul, sayfa no:69.

İlgaz, S., (1997), Çizgi Filmin Temel İlkeleri ve Yapım Tekniği, İstanbul: Leya Yayıncılık.

İnce, E. T., (2007), Mimarlık ve Sinema İlişkisinin Sokak Mekanı Üzerinden İncelenmesi, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Johnston, O., Thomas, F., (1995), The Illusion of Life; Disney Animation, Disney Editions; Revise, Subsequent Edition, sayfa no:14-16.

Köşker, N., (2005a), Televizyondaki Çizgi Filmlerin (Animasyon) İlköğretim Çağı Çocuklarının Eğitimi Üzerine Etkileri, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Eğitim, Anabilim Dalı Grafik Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Ankara, sayfa no:58,59.

Karaoğlu, Ö., (2014), Mobil Mekanların İç Mekan Organizasyonları ve Örneklerle Mobil Ofis Tasarımlarının Analizi, Yüksek Lisans Tezi, sayfa no.20.

Köymen, E., (2008), Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık, Trakya Üniversitesi, FBE, Yüksek Lisans Tezi, Edirne, sayfa no: 40-43.

Lord, P.,Sibley, B., (1998), Creating 3-D Animation: The Aardman Book of Film making, Abrams, Inc., sayfa no:17.

Maestri G., (2006a), “Digital Character Animation”, New Riders Publication, sayfa no:56-57.

Neupert, R., (2011), French AnimationHistory, John Wiley&Sons, sayfa no:18.

Onaran, A.Ş., (1999), Türk Sineması (CiltI), Kitle Yayınları, Ankara, sayfa no.196.

O’Herilhy, L., (1994). Architecture &Film. In M. Toy,(Ed.), Architectural Design Profile, sayfa no:90-96.

Öztürk, B., (2012), Sinemada Mekan Kavramının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sinema Örneği, İstanbul Teknik Üniversitesi, FBE, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, sayfa no:19.

Özsoy, A., (2004a). Türkiye’de 1960’lar Dönemi Aile Melodramlarında kadın ve Erkek İmgesi. (Edi: Fatma Dolay Küçükkurt, Ahmet Gürata), Sinemada Anlatı Ve Türler, Ankara, Vadi Yayınları, sayfa no:277-300.

Palamar, T., (2002), Maya FeatureCreatureCreations, Charles River Media, Massachusetts, sayfa no:11.

Pallasmaa, J., (2007), The Architecture of Image. Existential space in cinema. Helsinki: Rakennustieto Publishing.

Paşaoğlu, A., (2011), Sinema ve Mimarlık: İki Düşünen İmalat. Hayal Perdesi, sayfa no: 43.

Solomon, C., (1989a,b,c), Enchanted Drawings: TheHistory of Animation. New York: Random House, Inc.,sayfa no:12.

Sönmez, H., (1989), ... ve Sinema, Hil Yayın, sayfa no.11.

Sözen, M., (2010), Belgesel Filmin Tasarım Boyutu ve Türk Belgesel Sinemasından Örnek Uygulamalar, ZKÜ Sosyal Bilim Dergisi, Cilt 6, Sayı:11, sayfa no: 241-266.

Sunay, S., (2015), Carlo Collodi... Uzayan bir burundan fazlası!, İyi Kitap Aylık Okul Öncesi, Çocuk ve Gençlik Kitapları Gazetesi. Sayfa no:21.

Süalp, Z., (2004), Zaman Mekan, Kuram ve Sinema, Bağlam Yayıncılık, İstanbul.

Şenyapılı, Ö., (2002), Sinema ve Tasarım, sayfa no:50.

Şenler, F., (2005), Animasyon Tarihi Teknikler ve Türkiye’de yansımaları, Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü, sayı 3, sayfa no:100.

Taylor, D., (1999), A Pictorial History Of The Movies, New York: Literary Licensing, LLC., sayfa no:7.

Telotte, J. P., (2008), The Stereoscopic Mickey: Space, Animation and the Mouse, Journal of popular Film and Television, Sayfa no:133-140.

Tosun, M., (2011), Türk Sinemasında İç Mekan Tasarımında İçmimarın Rolü, İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Töre, T., 2006, Sanal Gerçeklik ve Mimari Koruma (Anlatım ve Sunum Bağlamında Bir Değerlendirme), Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, sayfa no:19.

Thomas, B., (1958), The Art Of Animation: Walt Disney Studios. Simon and Schuster, sayfa no:23.

Türker, İ. H., (2011), Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi G.S.E. Resim-İş öğretmenliği Anabilim Dalı, Samsun, sayfa no:228.

Türün, C., (1989), Türkiye’de Canlandırma Sineması Bugünü ve Geleceği.. Ve sinema, (Hazırlayanlar: H. Sönmez, İ. Kabil, H. Aydın) 7, İstanbul, sayfa no:10-19

Usanmaz, C., (2012), Pinokyo’yu Gepetto yarattı, peki ya Gepetto’yu ?. Sabit Fikir Dergisi. Sayfa no: 16.

Uzunali, G., (2015a), Zeki Demirkubuz Sinemasında Mekan Kullanımı, Yüksek Lisans Tezi, sayfa no:5,6,7.

Uzunoğlu, T., (2010), Mekanın İki yüzü: Ucuz Roman, Sinemekan,1. Baskı, Varlık Yayınları, İstanbul, sayfa no: 117.

Ünver, T., (2002a), Bir Popüler Kültür Ürünü: Çizgi Film Pokemon, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi Ankara: sayfa no: 49,50,51.

Williams, R., (2001a), Animation a World History. Giannalberto Bendazzi, sayfano:11.

Withrow, S. (2009). Secrets of Digital Animation. Lausanne: RotoVision SA., sayfa no:12.

Graft, L., (2002), Learning Maya: Character Rigging and Animation, Alias Wave front Education, Kanada.



İNTERNET KAYNAKLARI

URL1.<http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=389&RecID=3303>, Mimarlık Dergisi, 375. Ocak Şubat 2014, Sinema ve Mimarlık Etkileşimi: Tim Burton Filmlerinde Modernizm Eleştirileri, erişim tarihi: 18.12.2017.

URL2.<http://www.otekisinema.com/lumiere-kardesler/> Özberk, 2012, erişim tarihi: 01.01.2018.

URL3.tdkterim.gov.tr, erişim tarihi: 15.01.2018.

URL4. <http://www.flipbook.info/history.ph>, erişim tarihi: 15.01.2018.

URL5. <http://sinepedi.blogspot.com.tr/2012/03/sinemay-kim-icat-etti.html>), erişim tarihi: 15.01.2018.

URL6.<http://www.animasyongastesi.com/tag/cizgifilm/>, erişim tarihi: 17.01.2018.

URL7. Çölaşan, H., “Storyboard”, <http://www.kameraarkasi.org/kisafilm/storyboard/nedir.html>, erişim tarihi: 29.01.2018.

URL8. “Animasyon Filmi Nasıl Yapılıyor? ”, http://www.animeto.com/kamera_arkasi_01.htm, erişim tarihi: 06.01.2018.

URL9. DISNEY, Walt, Erişim: 11 Ocak 2018, www.biography.com/articles/Walt-Disney-9275533

URL10. Erdoğan, İ., İletişimi Anlamak, Erk Yayınları, Ankara, 2011. <http://www.irfanerdogan.com/kitaplar/anlamak2011.pdf>, erişim tarihi: 21.03.2018.

URL11.http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5aa63830bc9309.22730676, erişim tarihi: 20.02.2018.

URL 12. <http://www.sinemaloji.com/dosya/sinema-ve-mekan-ozdes-ikilik.html>, erişim tarihi: 24.02.2018.

URL 13. <http://www.bilisimdergisi.org/s147>

URL14. <http://disneyturkiye.com.tr/> Disney W., Pixar , (2008a,b,c), Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios. Mickey Mouse (Motion Pictures), Snow White (Motion Pictures), Pinocchio (Motion Pictures), Lady and the Tramp (Motion Pictures), Flintstones(Motion Pictures),Little Mermaid,Toy Story. Erişim tarihi: 21.04.2018.

URL 15. <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-pinocchio-1940> erişim tarihi: 12.05.2018.

RESİM KAYNAKLARI

Resim 2.1.Altamira Mağaralarında Sekiz Ayaklı Yaban Domuzu Resmi. <https://tarihbiryalankabatasdevri.wordpress.com/tag/blombos-magarasinda-bulunan-eserler/>, erişim tarihi: 02.01.2018

Resim 2.2.Zoetrope, www.torbn.dk, erişim tarihi: 12.01. 2018

Resim 2.3.Praxinoscope, http://www.geh.org/fm/precin/htmlsrc/mE110700001_ ful. Html, erişim tarihi: 02.3.2018

Resim 2.4.Flipbook, <http://zacharyespiritu.com/ArtOfAnimation/before-film.html>, erişim tarihi: 12.01.2018

Resim 2.5. <http://zacharyespiritu.com/ArtOfAnimation/before-film.html>, erişim tarihi: 12.01.2018

Resim 2.6.Amentü Gemisi Nasıl yürüdü, <http://kulturgundemi.com/sinema/sinemamizda-ilk-canlandirma-ile-canlandirma-%E2%80%98amentu-gemisi-nasil-yurudu-haber-2698>, erişim Tarihi: 20.01.2018

Resim 2.7.Vatan Gazetesi, <http://www.animasyongastesi.com/tag/nefise-abali/>, erişim tarihi: 01.02.2018

Resim 2.8.LionKing(Aslan Kral) Storyboard, www.disney.com/Rob_Minkoff

Resim 3.1. Ratatouille, <http://www.filmionlineizle.net/asci-fare-ratatouille-turkce-dublaj-izle.html>. Erişim Tarihi: 14.05.2018.

Resim 3.2. Ters Yüz Filminde Aile adası, <http://www.filmionlineizle.net/inside-out-ters-yuz-izle.html>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.

Resim 3.3. Kayıp Balık Nemo Filminde Arka Planda Görünen Opera House, <http://www.vipfullhdfilmizle2.org/kayip-balik-nemo-turkce-dublaj-izle/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.

Resim 3.4. Ratatouille filminde Egonun Odası, <http://www.filmionlineizle.net/asci-fare-ratatouille-turkce-dublaj-izle.html>. Erişim Tarihi: 14.05.2018.

Resim 3.5. Mimarının belli bir dönemi vurgulamasıyla ilgili görsel, Karlar Ülkesi, <http://frozen.disney.com/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.

Resim 3.6. Gerçek Üstü mekanlara örnek, Wall-e filmi, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/wall-e-hd-izle/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.

- Resim 3.7.** İnanılmaz Aile filminde Bob'un Çalışma Ofisi, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/inanilmaz-aile-izle-turkce-dublaj/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.1.** Mickey Mouse, <http://mickey.disney.com/>. Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.2.** Mickey Mouse ilk bölümden iç mekan kesiti, <http://mickey.disney.com/>. Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.3.** Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, <http://disneyturkiye.com.tr/>. Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.4.** Pamuk Prenses'in Yaşadığı Şato, <http://disneyturkiye.com.tr/>. Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.5.** Yedi Cücelerin evi, <http://disneyturkiye.com.tr/>. Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.6.** Pinokyo, <https://www.dailymotion.com/video/x2jpp4x>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.7.** Pinokyo Filminde Şehirden ve Sokaktan Sahneler, <https://www.dailymotion.com/video/x2jpp4x>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.8.** Pinokyonun Oturduğu Sandalyenin Başlığındaki Eşek Figürü, <https://www.dailymotion.com/video/x2jpp4x>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.9.** Disney ve Pixar Filmlerinde kullanılan 8 numaralı Bilardo Topu, <http://disneyturkiye.com.tr/>. Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.10.** Lady ve Tramp, <http://watchcartoonsonline.be/watch-lady-and-the-tramp-1955-full-movie/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.11.** Lady'nin ve komşusu Jock'un yaşadığı ev, <http://watchcartoonsonline.be/watch-lady-and-the-tramp-1955-full-movie/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.12.** Lady'nin Evi, <http://watchcartoonsonline.be/watch-lady-and-the-tramp-1955-full-movie/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.13.** Lady ile Tramp'ın Bulunduğu Mekanların Farklılığı, <http://watchcartoonsonline.be/watch-lady-and-the-tramp-1955-full-movie/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.14.** Lady'nin Evi, <http://watchcartoonsonline.be/watch-lady-and-the-tramp-1955-full-movie/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.15.** Çakmataşların evleri, <https://www.dailymotion.com/video/x3budxl>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.16.** Bugs Bunny, <http://www.supercartoons.net/character/17-1/bugs-bunny.html>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.

- Resim 4.17.** Bugs Bunny'nin Evi Havuçtan Oluşan Şemsiyesi ve B harfli Korkuluk, <http://www.supercartoons.net/character/17-1/bugs-bunny.html>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.18.** Küçük Deniz kızı, <http://vexmovies.org/little-mermaid-ariels-beginning>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.19.** Kötü karakterin Evi ve Deniz Kızının Odasının Karşılaştırılması, <http://vexmovies.org/little-mermaid-ariels-beginning>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.20.** Oyuncak Hikayesi, <http://watchcartoonsonline.be/watch-toy-story-1995-full-movie-online/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.21.** Kameranın Perspektifi, <http://watchcartoonsonline.be/watch-toy-story-1995-full-movie-online/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.22.** Shrek, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/srek-turkce-dublaj-izle/oto>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.23.** Shrek'in Evi, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/srek-turkce-dublaj-izle/oto>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.24.** Ejderha'nın Şatosu, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/srek-turkce-dublaj-izle/oto>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.25.** Sarayın Salonundaki Vitray Camlar ve Lord Farquaad'ın Yatak Odası, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/srek-turkce-dublaj-izle/oto>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.26.** Ters Yüz Film, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/ters-yuz-inside-out/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.27.** Ters Yüz Filminde Ailenin San Fransisko'ya Yolculuğu, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/ters-yuz-inside-out/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.28.** Riley'nin Bilinçaltı, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/ters-yuz-inside-out/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.29.** Ters Yüz Film Mutsuz Anılar ve Mutlu Anılar Arasındaki Renk Farkı, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/ters-yuz-inside-out/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.30.** Coco , <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/koko-coco-full-hd-film-izle/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.
- Resim 4.31.** Ölüler Anma Festivalinde Filmdek, Süsleme ve Gerçek Hayattaki Örneği, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/koko-coco-full-hd-film-izle/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.

Resim 4.32. Ölüler Diyarında Tren Garındaki Camın ve Trenin Ön Yüz Tasarımı,
<https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/koko-coco-full-hd-film-izle/>,
Erişim Tarihi: 14.05.2018.

Resim 4.33. Coco'nun Yaşadığı ev, <https://www.fullhdfilmizlesene.org/animasyon-filmleri-izle/koko-coco-full-hd-film-izle/>, Erişim Tarihi: 14.05.2018.

Not: Tüm filmler DVD'den izlenerek alınmıştır.



ŞEKİL KAYNAKLARI

Şekil 2.1. Watkin, 2001, Workflow Örneği, <https://baa2011.wordpress.com/2011/11/06/animation-production-pipeline/>, erişim tarihi: 03.02.2018



EKLER

EK1: Mickey Mouse



Resim 53-68 Mickey Mouse Mekân Kareleri

EK2: Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler



Resim 68-83 Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler Mekân Kareleri

EK3: Pinokyo



Resim 83-101 Pinokyo Mekân Kareleri

EK4: Lady ve Tramp



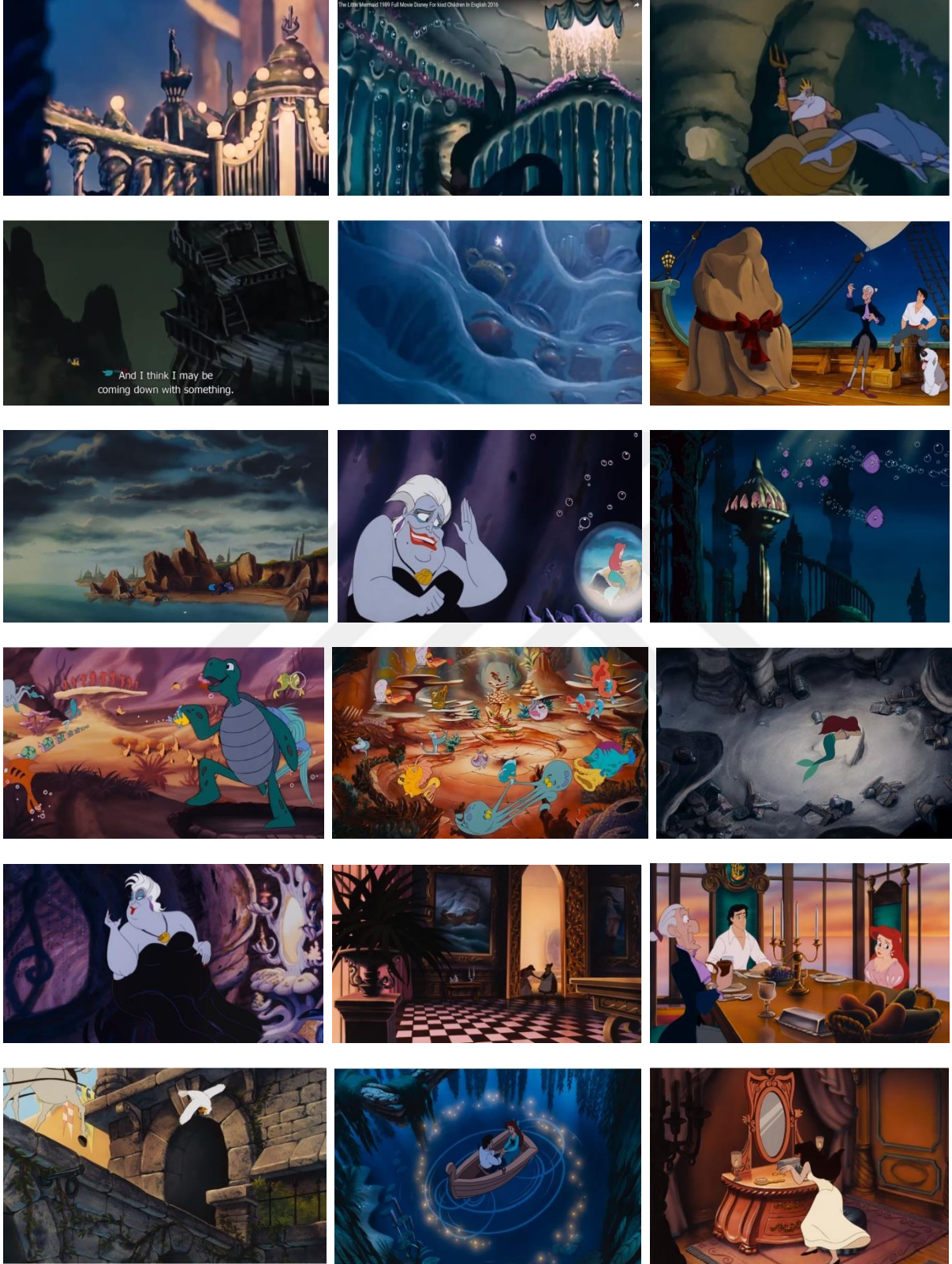
Resim 101-115 Lady ve Tramp Mekân Kareleri

EK5: Bugs Bunny



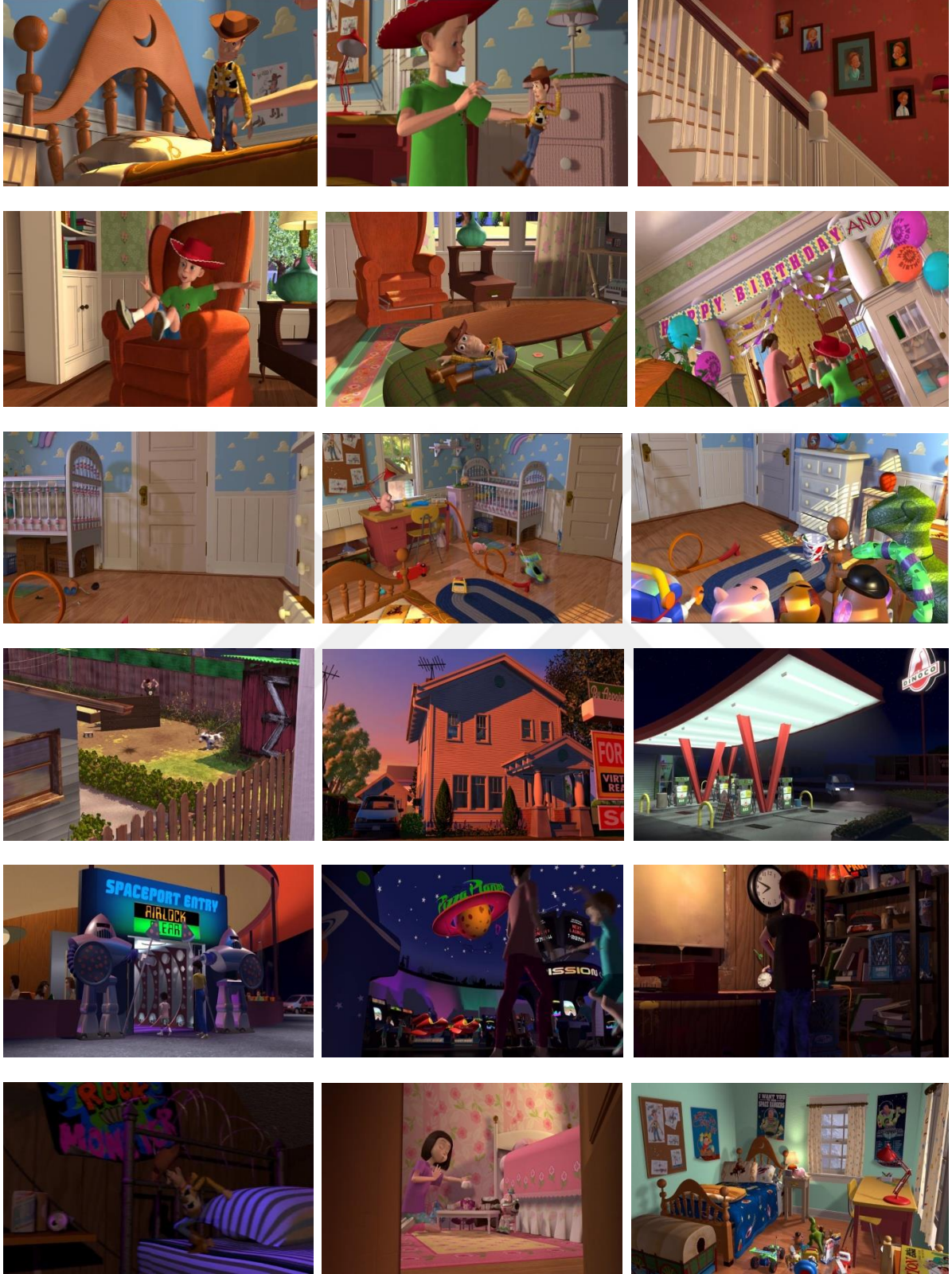
Resim 115-130 Bugs Bunny Mekân Kareleri

EK6: Denizkızı



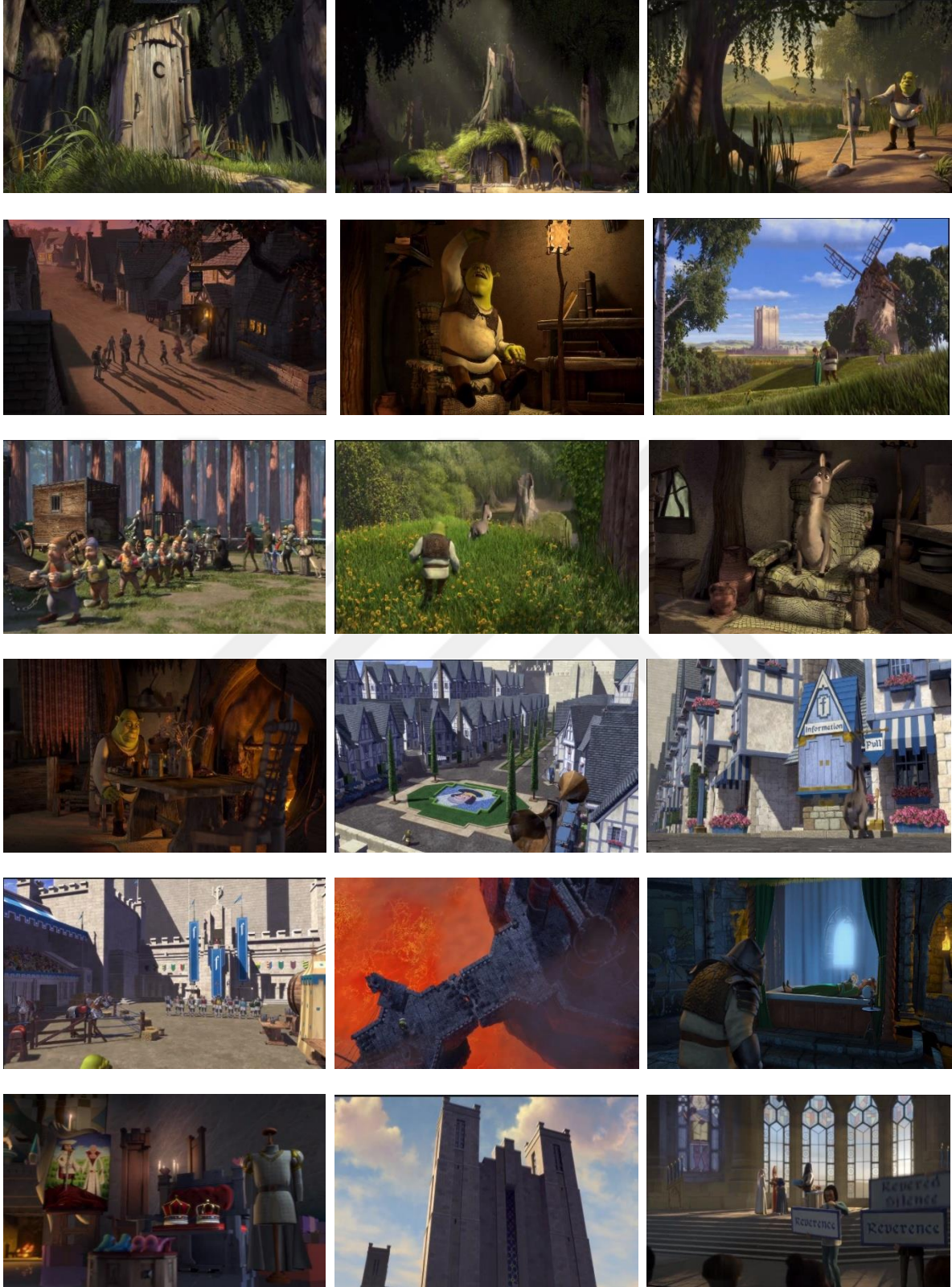
Resim 130-148 Küçük Denizkızı Mekân Kareleri

EK7: Oyuncak Hikâyesi



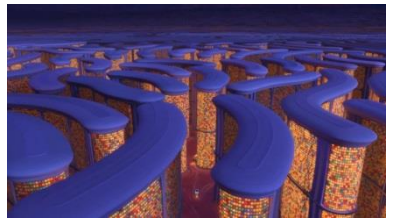
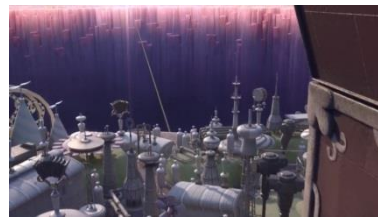
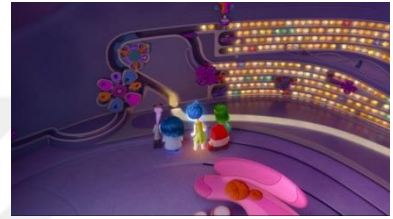
Resim 148-166 Oyuncak Hikâyesi Mekân Kareleri

EK8: Shrek



Resim 166-184 Shrek Mekân Kareleri

EK9: Ters Yüz



Resim 184-205 Ters Yüz Mekan Kareleri



Resim 205-223 Ters Yüz Mekân Kareleri

EK 10: Coco



Resim 223-237 Coco Mekan Kareleri



Resim 237-251 Coco Mekân Kareleri

EK 11: Taş Devri



Resim 251-269 Taş Devri Mekân Kareleri

ÖZGEÇMİŞ

Özge Ürtekin, 1 Haziran 1993'te İstanbul'da doğdu. FMV Işık Lisesinden 2012 yılında mezun oldu. 2016 yılında Doğu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık bölümünden Onur derecesi ile mezun oldu. 2018 yılında Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İç Mimarlık Yüksek lisans programını tamamladı. 2016 yılında Işık Üniversitesi İç Mimarlık bölümünde Araştırma Görevlisi olarak çalışmaya başladı. Sanat Dekorasyon Mimarlık, Ömerler Mimarlık, Parkerler Mimarlık, Seba Mimarlık'ta İç Mimar olarak görev aldı. İç Mimar olarak serbest tasarım faaliyetlerine devam etmektedir. Araştırma alanları İç Mekân Tasarımı, Sinema ve Mekân'dır.

