

Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekân Kullanımı

Özge ÜRTEKİN // ozge.urtekin@isikun.edu.tr

FMV Işık Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

Serpil ÖZKER // serpil.ozker@isikun.edu.tr

FMV Işık Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

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 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 çalışmada 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 2 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.

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.

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 da sinemanın bir unsuru haline dönüşmüştür. Animasyon, güldürüp keyiflendirdiği kadar hüznlendiren yeri geldiğinde düşündürücü 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. Filmdeki karakterlerin duygu değişimi, mimik ve mekân kullanımıyla desteklenmiş, özellikle günümüzde üç boyutlu animasyon tekniğinin gelişimi, karakter ile birlikte mekân kullanımını önemli hale getirmiştir.

Görsel uyarımlarla 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 uyarımlardan 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 çalışma, 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. Animasyon sinemasının tarihine bakıldığında başlangıcındaki büyücülük ve gözbağcılığı dönemi; ilk sinema seyircileri için perde üzerinde değişen resimler, sinema büyüsünün yeni bir bölümünü oluşturmuştur. İlk animasyon örnekleri 19. yüzyılın başlarına rastlamaktadır (Thomas, 1958). 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). Önceleri hareket ediyor gibi görünen oyuncaktaki 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 sıra-

sıyla 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 gerçeğe 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. 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. 2000'li yıllara gelindiğinde üç boyutlu filmler yaygınlaşmıştır. Ses efekti, görüntünün ve mekânın gerçekçiliği animasyon sinemasını daha da geliştirmiştir. Üç boyutlu animasyon filmlerinin üretiminin yaygınlaşması ile takip edilen süreçler ve yöntemler değişim göstermeye başlamıştır. Bu yöntemler film üreticisi şirketlerden, filmi yapan sanatçıların çalışma tarzlarına göre değişmektedir. Hikâye oluşturma, farklı farklı işleyen bölümlerin bir bütün oluşturma eylemidir (Çelik, 2013a). Animasyon filmini oluşturan aşamaları 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.

Bu kapsamda, animasyon filmlerinin mekân kullanımlarını incelemek amacıyla hazırlanan çalışmada; 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 2 adet Amerikan yapımı animasyon filmi incelenmiştir. İzlenen filmler dönem özellikleri, karakter ve mekân kurgusu, zaman olgusu gibi özelliklerine göre irdelenmiştir. Bu anlamda çalışmada, animasyonun tarihsel gelişimi, tasarımı ve animasyon filmlerinde mekân kullanımı incelenmiştir. 1929 yılından günümüze yıl bazında animasyon filmleri izlenmiş, çalışma kapsamında iki film üzerinden analizler ve örneklemeler yapılmıştır. Bu doğrultuda çalışmanın giriş bölümünde çalışmanın amacı, yöntemi ve kapsamı belirtilmiştir. Mekân, sinema kavramları ve animasyon filmlerinde mekânsal özellikler Animasyon sinemasında modern yaşam imgeleri, hayal ürünü şehirlerin yanı sıra mekânlar içinde kullanılan tasarımlar irdelenmiştir. Son 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.

2. MEKÂN VE SİNEMA KAVRAMI

Mekânın sözlükteki karşılığı yer, ev, yurt ve uzaydır (URL 1). Mimarlığın temel araçlarından olan mekân, fiziksel ve görsel sınırlarla tanımlanmaktadır. Mekân, tasarımcının birinci malzemesi ve iç mekân tasarımındaki esas öğedir. Özünde nokta, çizgi, düzlemden oluşan hacimler mimari ölçekte, kolon, giriş, 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, 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. bütünüdür. Yer/mekân, insan ilişkilerinden etkilenir ve insanın yere olan bağımlılığından ötürü, insan yaşamını etkiler (URL2). 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, 2005). 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. 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 kesip-tiren şey yaşamın içinde var olan ortak kullanım alanlarını yaratma arayışı olmuştur (Beşişik, 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 kullanılabilir bir unsurdur. Sinema, bilinen nesnelere kullanarak farklı bir gerçeklik yaratır, bu şekilde mekânsal somut veya soyut öğelerin algılanmasını sağlar. 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 eder. 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, 2005). Buna rağmen sinema, kullandığı sanal mimarlıkla gerçeklik duygusunu yaşatma yetisine sahiptir.

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.

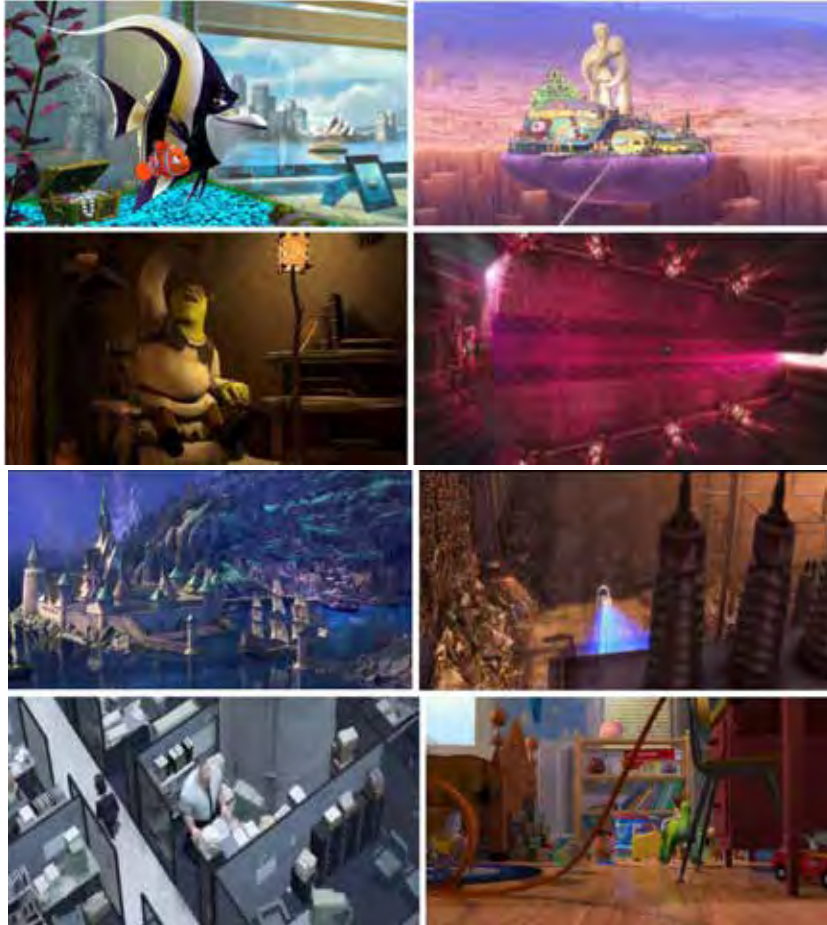
3. ANİMASYON FİLMLERİNDE MEKÂN ANALİZİ

Animasyon sineması, sinema dallarına oranla mekâna daha fazla önem vermektedir. Animasyon sinemasında önce “boş şehirler tasarlanır” 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 yükledikleri 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, mimarının, filmlerin oluşturulmasındaki önemli görevlerinden biri olarak görülmektedir. Bununla birlikte, oran-orantı, form, renk, detay ve yapı bilgisi gibi mimari konuların kullanılması, senaryonun gerçekçiliğini arttırma 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.

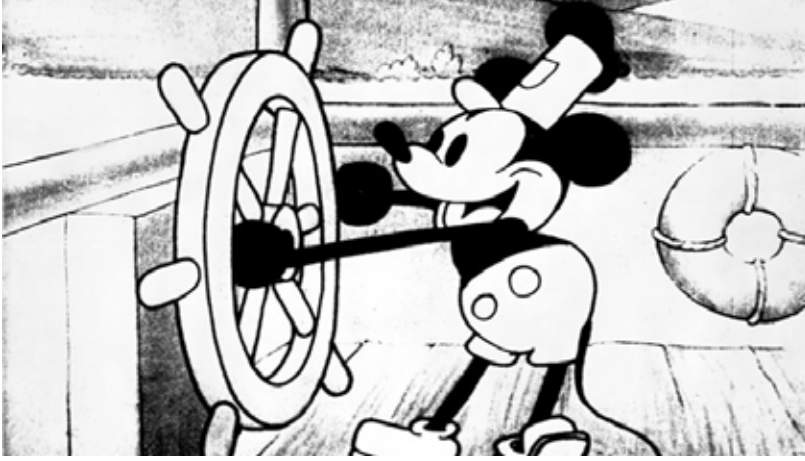
Animasyon filmlerinde mekân, inandırıcılığı sağlamak amacıyla gerçeklik etkisi vermektedir. Bu tasarım türünde amaç, hikâyenin geçtiği yeri, zamanı, hatta atmosferi oluşturarak, görselin gerçekçiliğini arttırmaktır. Tasarlanan mekânın amacı senaryoyu vurgulamaksa, mekândan yardım alınır. Seyircinin odağı 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.



Resim 1-2-3-4-5-6-7-8. Animasyon Filmlerinden mekân örnekleri

Değerlendirme bölümünde, 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.

3.1. Mickey Mouse (1929) ve Mekânsal Analizi



1929 yılında Disney stüdyosu tarafından yaratılan 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. "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. Mickey ve Minnie ile birlikte diğer karakterlerin görselleştirilmesinde fare, kedi, köpek gibi hayvanlardan esinlendiği görülmektedir.

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. 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. Duvarda

kişisel birkaç resim ve yatak dışında başka eleman yoktur. 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 siyah beyazdır. Yaratılan kurgu mekânlar iç mekân ve dış mekân olarak tasarlanmıştır. Karakterleri hayvan figürleri oluşturmaktadır. İlk çizgi film olduğu için siyah-beyaz bir filmidir. Komedi türündedir.

3.2. Coco (2015) ve Mekânsal Analizi



2017 yılında Pixar Animasyon Stüdyosu stüdyosu tarafından yaratılan Coco'nun hikayesi büyük babaannesi ve dede ile başlamaktadır. Imelda (Coco'nun babaannesi) 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 farkedenden 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 dede 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. 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. 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, kağıt yığma yapıdır. 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.

3.3. Değerlendirme

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.

4.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 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. Analizi yapılan filmlerde, geçmişten günümüze mekânın değiştiği, geliştiği, daha detaylı dile getirildiği en az karakter kadar önemli bir yere geldiği görülmüştür. İlk yapılan filmler karakter odaklıdır ve mekân genellikle arka plan olarak kullanılmıştır. Günümüzde ise, filmlerde daha mekân 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.

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. 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 mekânların yaratılmasını sağlamaktadır. Bu sayede geçmişten günümüze animasyon filmlerinde mekân kullanımının analizinin yapıldığı çalışmada Animasyon sinemasındaki mekân kurgusunun gerçek mekân kurgusunu aratacak 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.

KAYNAKÇA

- Adiloğlu, F., (2005), Sinemada Mimari Açılımlar: Halit Refiğ Filmleri, Es Yayınları, İstanbul.
- Aydın, H., (1989), Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren, sayfa no:28-29.
- Arslantepe, M., (2015), Bir Film Çekmek, Umuttepe Yayınevi, İstanbul, sayfa no:140,143,144.
- Beşışık, G., (2013), Sinema ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu ve Kavrayışı, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir, Sayfa no:68, 70, 71.
- Çelik, G., (2013a,b), Animasyon/Çizgi Film Eğitimi hakkında, Doç. Dr. Fethi Kaba ile Animasyon-Çizgi Film Eğitimi Hakkında Röportaj, sayfa no:6.
- Ersoy, E., (2005), 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.
- Halas, J., (1979a,b), Canlandırma Sineması, Çeviren: Ahmet Sipahioğlu Eskişehir: Kurgu Eskişehir İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi, Televizyon ile Öğretim ve Eğitim Fakültesi Dergisi No: 2, sayfa no: 256-271 , sayfa no:259-261.
- Karaoğlu, Ö., (2014), Mobil Mekanların İç Mekan Organizasyonları ve Örneklerle Mobil Ofis Tasarımlarının Analizi, Yüksek Lisans Tezi, sayfa no.20.
- Hünerli, S., (2005), Canlandırma Sineması Üzerine, Es Yayınları, İstanbul, sayfa no:69.
- Thomas, B., (1958), The Art Of Animation: Walt Disney Studios. Simon and Schuster, sayfa no:23.

URL1:http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5aa-63830bc9309.22730676, erişim tarihi; 02.10.2018.

URL2:Erdoğan, İ., İletişimi Anlamak, Erk Yayınları, Ankara, 2011. <http://www.irfanerdogan.com/kitaplar/anlamak2011.pdf>, erişim tarihi: 21.10.2018.

RESİM LİSTESİ

Resim 1-2-3-4-5-6-7-8. Animasyon Filmlerinden mekân örnekleri

Resim1: <https://jetfilmizle.info/kayip-balik-nemo-turkce-dublaj-izle.html>

Resim2: <https://720p-izle.com/izle/altyazi/inside-out.html>

Resim3: <https://www.fullhdfilmizlesene.net/animasyon-filmleri-izle/srek-turkce-dublaj-izle/>

Resim4: <https://www.filmmodu.com/ratatouille-altyazili-izle>

Resim5: <https://www.filmmodu.com/frozen-altyazili-izle>

Resim6: <https://movies.disney.com/incredibles>

Resim7: <https://www.filmmodu.com/toy-story-altyazili-izle>

Resim8: <https://www.youtube.com/watch?v=GtDYEkXwzVk>

Resim9: <https://www.fullhdfilmizlesene.net/animasyon-filmleri-izle/srek-turkce-dublaj-izle/>

Resim10: <https://disneyturkiye.com.tr/coco>