T.C.

TRAKYA ÜNİVERSİTESİ

FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

PİXAR ANİMASYONLARINDA MEKANSAL OKUMALAR

MEHTAP JABLE

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MİMARLIK ANABİLİM DALI

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi SELİN ARABULAN

EDİRNE-2024

Mehtap Jable'nin hazırladığı "**Pixar Animasyonlarında Mekansal Okumalar**" başlıklı bu tez, tarafımızca okunmuş, kapsam ve niteliği açısından Mimarlık Anabilim Dalında bir **Yüksek lisans tezi** olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri: İmza

Dr. Öğr. Üyesi Selin ARABULAN ……

Prof. Dr. Neşe ÇAKICI ALP ……

Doç. Dr. Pınar KISA OVALI ……

Tez Savunma Tarihi: 15/10/2024

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları sağladığını onaylarım.

İmza

Dr. Öğr. Üyesi Selin ARABULAN

Tez Danışmanı ……

Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü onayı

……

Doç. Dr. Filiz UMAROĞULLARI

Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

T.Ü.FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

MİMARLIK ANABİLİM DALI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

DOĞRULUK BEYANI

Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında, tüm verilerin bilimsel ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini, kullanılan verilerde tahrifat yapılmadığını, tezin akademik ve etik kurallara uygun olarak yazıldığını, kullanılan tüm literatür bilgilerinin bilimsel normlara uygun bir şekilde kaynak gösterilerek ilgili tezde yer aldığını ve bu tezin tamamı ya da herhangi bir bölümünün daha önceden Trakya Üniversitesi ya da farklı bir üniversitede tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.

15/ 10/ 2024

Mehtap JABLE

İmza

Yüksek Lisans Tezi

Pixar Animasyonlarında Mekansal Okumalar

T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü

Mimarlık Ana Bilim Dalı

ÖZET

Sinema ve Mimarlık günümüz dünyasında toplumla iletişimi en kuvvetli iki sanat dalıdır. Mimarlık sunum aşamasında animasyonu anlatım dili olarak kullanırken animasyon sineması da mimarlığı tasarım aşamasında anlatım dili olarak kullanmaktadır. Mimarlık ve animasyon birbirlerinin estetik değerlerini besleyen iki ayrı disiplindir. İki dalın birbiriyle etkileşimi sinema ve mimarlık içerikli ders müfredatları, yazınlar ve araştırmaların sayısının artması ile farklı bir boyuta gelmiştir.

Sinema sektörünün teknoloji ile hızlı değişimi animasyon sinemasının gelişimini de sağlamıştır. Animasyon sineması, mekân ve karakter ilişkisini birlikte ön plana çıkaran bir anlamda üç boyutlu çizgi dizidir. Çalışma kapsamında, sinema endüstrisinin animasyon dalında en önemli şirketi olan Pixar'ın yapımcılığındaki filmler incelenecektir. Kurulduğu yıldan günümüze şirket birçok kısa ve uzun metraj film üretmiştir. Tüm filmler listelenecek ve gözlemlenecektir.

Mekan tanımları yapılarak özellikleri incelenecektir. Filmlerde gözlemlenen mekanlar tanımlanarak ayrıntılı özellik dökümleri yapılacaktır. Pixar animasyonlarında hangi mekan türlerine ne amaçla yer verilmiştir? Filmlerde mekânsal anlatılar nasıl gelişim göstermiştir? Küresel anlamda mekan türleri, algısı, anlatısı ya da görselleştirmesinde genellemeler yapılabilir mi? Mekanın türleri incelendiği literatüre eklenen güncel türler nelerdir? Mekan anlatısı Pixar Animasyon Filmleri üzerinden yapılır mı? Tüm mekan türlerinin tek bir filmde izlenebileceği Pixar filmi örneği var mıdır? sorularına cevap aranacaktır.

Yıl : 2024

Sayfa Sayısı : 356

Anahtar Kelimeler : Mimarlık, Mekan, Sinema, Animasyon, Pixar.

Master Thesis

Spatial Readings in Pixar Animations

Trakya University Institute of Natural Sciences

Department of Architecture

ABSTRACT

Cinema and architecture are the two branches of art that have the strongest communication with sociality in today's world. While architecture uses animation as the language of expression in the presentation phase, animation cinema uses architecture as the language of expression in the design phase. The interaction of these two branches has reached a different dimension with the increase in cinema and architecture course curricula, literature, and research.

The rapid change of the cinema industry with technology has also provided the development of animation cinema. Animation cinema is a three-dimensional cartoon series that emphasizes the relationship between space and character. Within the scope of the study, the films produced by Pixar, the most imported company in the animation field of the cinema industry, will be examined. Since the company was founded in 1979 the company has produced many short and feature films. All movies will be listed and watched.

Space definitions will be made, and their properties will be analyzed. The spaces observed in the films will be defined and detailed feature breakdowns will be made.

Which types of spaces are used in Pixar animations and for what purpose? How have spatial narratives developed in films? Can generalizations be made in space types, perception, narrative, or visualization in a global sense? What are the recent types added to the literature that examine space and its categories? Can space narration be analyzed through Pixar Animation Films? Is there an example of a Pixar film where all types of spaces can be observed in a single movie?

Year : 2024

Number of Pages : 356

Keywords : Architecture, Place, Cinema, Animation, Pixar.

TEŞEKKÜR

Bir araştırmacı olarak, akademi dünyasına atmış olduğum ilk adımlarımda, bilgi ve keşiflerle bir yolculuğa çıkmak, ne kadar yorucu olsa da bir o kadar da eğlenceliydi. Tez çalışmamda, amacım önemli bir konuya odaklanarak daha önce yapılmış çalışmalara katkıda bulunarak yeni perspektif sunmaktır.

Bilimsel araştırma sürecinde; sevgili hocalarıma, değerli aileme ve eşime çalışmam boyunca hayatımın en güzel dönemlerimden birini yaşattıkları için teşekkür ederim.

Yüksek lisansa başladığım ilk günden itibaren değerli fikirleri ile tezi yönlendirmesi, gösterdiği sabır ve anlayışlı tavırları ile tezin oluşumundan tamamlanmasına kadar geçen süreçte, yanımda olan değerli danışman hocam Dr. Öğretim Üyesi Selin ARABULAN'a, çalışma sürecinde yardımlarını esirgemeyen ve her zaman destekleyen Dr. Öğretim Üyesi Tuba Hatipler Çibik hocama, çalışmamın uygulama sürecinde bana hocalık yapan dayım, Prof. Dr. Ergin Jable'ye teşekkürü borç bilirim.

Sevgi, sabır ve fedakarlıkla yanımda olan değerli anneme, sadece sevgileriyle değil, hayatım boyunca örnek aldığım değerleriyle de destek veren sevgili anneannem ve dedeme, hiçbir zaman desteklerini esirgemeyen abilerime, zor zamanlarımda yanımda olan arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Her anımda ruhen yanımda bulunan ve hayallerimi paylaşarak bana güç veren değerli eşim Mursel Kalamishi'ye en içten teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

ÖZET iv
ABSTRACT vi
TEŞEKKÜR viii
İÇİNDEKİLER ix
ŞEKİLLER DİZİNİ xiii
ÇİZELGELER DİZİNİ xxix
BÖLÜM 1 1
GİRİŞ 1
1.1.Çalışmanın Amacı 2
1.2.Çalışmanın Kapsamı 2
1.3.Yöntem 3
1.4.Literatür Çalışması 6
BÖLÜM 2 11
MEKAN KAVRAMI 11
2.1. Mekan Tanımı 11
2.2. Mimari Mekan Kavramı 12
2.3. Mekan Çeşitleri 17
2.3.1. Sınırlayıcı Miktarına Göre 17
2.3.2. Sınırlayıcı Niteliğine Göre 18
2.3.3. Sınırlayıcı Yapısına Göre 19
2.3.4. Sınırlayıcı Malzemesine Göre 20

2.3.5. Sınırlayıcı Düzenine Göre 21
2.3.6. Yapının Belirleyiciliğine Göre....22
2.3.7. Kullanıcı Niteliğine Göre....23
2.3.8. Var Oluş Biçimine Göre 25
2.3.9. Hareket Yeteneğine Göre....25
2.3.10. Dijitalliğine Göre 27
2.3.11. Bir Araya Gelişlerine Göre 30
BÖLÜM 3 35
ANİMASYON KAVRAMI 35
3.1. Animasyon Tanımı....35
3.2. Animasyon Filmlerinin Tarihi Gelişimi....38
3.3. Animasyon Filmleri ve Mimarlık İlişkisi....41
3.4. Pixar Animasyon Stüdyosu....44
3.5. Pixar Animasyonlarında Mekan Kurgusu....47
BÖLÜM 4 51
ANİMASYON FİLMLERİ VE MEKAN ANALİZLERİ 51
4.1. TOY STORY/ Oyuncak Hikayesi 1995....52
4.1.1. Filmin Konusu 52
4.1.2. Mekanlar 53
4.2. A BUG'S LIFE / Bir Böceğin Yaşamı 1998....65
4.2.1. Filmin Konusu 65
4.2.2. Mekanlar 66
4.1.MONSTERS INC., / Sevimli Canavarlar 2001 77
4.3.1. Filmin Konusu 77
4.3.2. Mekanlar 78

4.4. FINDING NEMO/ Kayıp Balık Nemo 2003 94
4.4.1. Filmin Konusu 94
4.4.2. Mekanlar 96
4.5. The Incredibles/ İnanılmaz Aile 2004 105
4.5.1. Filmin Konusu 105
4.5.2. Mekanlar 107
4.6. CARS/ Arabalar 2006 118
4.6.1. Filmin Konusu 118
4.6.2. Mekanlar 119
4.7. RATATOUILLE / Ratatuy 2007 131
4.7.1. Filmin Konusu 131
4.7.2. Mekanlar 132
4.8. Wall-E 2008 142
4.8.1. Filmin Konusu 142
4.8.2. Mekanlar 143
4.9. UP/ Yukarı Bak 2009 150
4.9.1. Filmin Konusu 150
4.9.2. Mekanlar 151
4.10. Brave/ Cesur 2012 161
4.10.1. Filmin Konusu 161
4.10.2. Mekanlar 163
4.11. INSIDE OUT/ Ters Yüz 2015 177
4.11.1. Filmin Konusu 177
4.11.2. Mekanlar 178

4.12. THE GOOD DINOSAUR/ İyi Bir Dinazor 2015 199
4.12.1. Filmin Konusu 199
4.12.2. Mekanlar 200
4.13. COCO 1995.....211
4.13.1. Filmin Konusu 211
4.13.2. Mekanlar 212
4.14.ONWARD / HADI GİDELİM- 2020 226
4.14.1. Filmin Konusu 226
4.14.2. Mekanlar 227
4.16. SOUL / RUH 2020.....239
4.16.1.Filmin Konusu 239
4.16.2.Mekanlar 240
4.15. LUKA 2021.....260
4.15.1. Filmin Konusu 260
4.15.2. Mekanlar 261
4.17.Turning Red / Kırmızı 2022.....273
4.17.1.Filmin Konusu 273
4.17.2. Mekanlar 274
4.18.Elemental /Doğanın Güçleri.....288
4.18.1.Film Konusu 288
4.18.2.Mekanlar 290
BÖLÜM 5 306
SONUÇ VE TARIŞMA.....306
KAYNAKÇA.....313

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. Açık Mekan 17

Şekil 2.2. Kapalı Mekan..... 17

Şekil 2.3. Pozitif Mekan 18

Şekil 2.4. Negatif Mekan 18

Şekil 2.5. Sert Mekan..... 19

Şekil 2.6. Yumuşak Mekan..... 19

Şekil 2.7. Doğal Mekan 20

Şekil 2.8. Yapay Mekan..... 20

Şekil 2.9. Karma Mekan 20

Şekil 2.10. Düzenli Mekan..... 21

Şekil 2.11. Düzensiz Mekan 21

Şekil 2.12. İç Mekan 22

Şekil 2.13. Dış Mekan..... 22

Şekil 2.14.Özel Mekanlar 23

Şekil 2.15.Yarı Özel Mekanlar 23

Şekil 2.16.Kamusal Mekanlar..... 23

Şekil 2.17. Yarı Kamusal Mekanlar..... 23

Şekil 2.18. Fiziksel Mekan..... 25

Şekil 2.19. Algısal Mekan..... 25

Şekil 2.20. Statik Mekan 26

Şekil 2.21. Akışkan Mekan 26

Şekil 2.22. Fiziksel Mekan 27

Şekil 2.23. Sanal Mekan 27

Şekil 2.24. Fiziksel Mekan 27

Şekil 2.25. Sanal Mekan 27

Şekil 2.26. Mekan İçinde Mekan 32

Şekil 2.27.İç İçe Mekan 32

Şekil 2.28. Melez Mekan 32

Şekil 2.29. Ortak Alanla Birleşen Mekan 32

Şekil 3.1. Altamira Mağaralarında Sekiz Ayaklı Yaban Domuzu Resmi (Huber 2022) 39

Şekil 3.2. Ratauille – Paris 49

Şekil 4.1. Andy'nin Odası 53

Şekil 4.2. Andy'nin Odası 54

Şekil 4.3. Merdivenler 55

Şekil 4.4. Salon 56

Şekil 4.5. Salon 56

Şekil 4.6. Evin Bahçesi 57

Şekil 4.7. Benzinlik 57

Şekil 4.8. Pizza Planet 58

Şekil 4.9. Pizza Planet 58

Şekil 4.10. Pizza Planet 59

Şekil 4.11. Sid'in Odası 60

Şekil 4.12. Hannah'ın Odası 61

Şekil 4.14. Şehir 63

Şekil 4.15. Andy'nin Yeni Evi 64

Şekil 4.16. Film Afişi 65

Şekil 4.17. Karınca Adası 66

Şekil 4.18. Karınca Yuvası 68

Şekil 4.19. Karınca Yuvası 68

Şekil 4.20. Çukur 69

Şekil 4.22. Sirk 70

Şekil 4.23. Sirk 71

Şekil 4.24. Bar/ Konserve Kutusu 72

Şekil 4.25. Şehir Merkezi 72

Şekil 4.26. Karavan 73

Şekil 4.27. Sirk Arabası 73

Şekil 4.28. Çekirge Yuvası 74

Şekil 4.29. Kuş Yuvası/Ağaç Kovuğu 75

Şekil 4.30. Kuşun İçi 75

Şekil 4.31. Kulüp Evi 76

Şekil 4.32. Film Afişi 76

Şekil 4.33. Çocuk Odası 78

Şekil 4.34. Canlandırma Odası 79

Şekil 4.35. Sullivan Evi 80

Şekil 4.36. Sullivan Evi 80

Şekil 4.37. Monstropolis 81

Şekil 4.38. Monsters Inc. 81

Şekil 5.39. Monsters Inc. 82

Şekil 4.40. Soyunma Odası 82

Şekil 4.41. Kayıt Ofisi 83

Şekil 4.42. Kayıt Ofisi 84

Şekil 4.43. Korku Katı 84

Şekil 4.44. Korku Katı 85

Şekil 4.45. Boo'nun Odası 86

Şekil 4.46. Boo'nun Odası 86

Şekil 4.47. Harry Housen's Restauran 87

Şekil 4.48. Koridor 87

Şekil 4.49. Çöp Öğütme Alanı 88

Şekil 4.50. Çöp Öğütme Alanı 88

Şekil 4.51. Gizli Laboratuvar 89

Şekil 4.52. Himalayalar 89

Şekil 4.53. Himalayalar 90

Şekil 4.54. Kapı Deposu 90

Şekil 4.55. Kapı Deposu 91

Şekil 4.56. Karayipler 92

Şekil 4.57. Nepal 92

Şekil 4.58. Paris 93

Şekil 4.59. Karavan 93

Şekil 4.60. Film Afişi 93
Şekil 4.61. Okyanus 96
Şekil 4.62. Nemo'nun Evi 97
Şekil 4.63. Yumurta Alanı 98
Şekil 4.64. Köpekbalığı Alanı 98
Şekil 4.65. Akvaryum 99
Şekil 4.66. Deniz Anası Alanı 100
Şekil 4.67. Diş Kliniği 101
Şekil 4.68. Doğu Avustralya Akıntısı 101
Şekil 4.69. Balina İçi 102
Şekil 4.70. Balık Ağı 103
Şekil 4.71. Sidney Limanı 104
Şekil 4.72. Sidney 104
Şekil 4.73. Film Afişi 105
Şekil 4.74. Şehir 107
Şekil 4.75. Aile evi 108
Şekil 4.76. Aile Evi 109
Şekil 4.77. Kuyumcu 110
Şekil 4.78. Klise 110
Şekil 4.79. Bob'un Ofisi 111
Şekil 4.80. Okul Müdür odası 111
Şekil 4.81. Toplantı Odası 112
Şekil 4.82. İnanji Aracı 112

Şekil 4.83. Normanisan Adası 113

Şekil 4.84. Edga ev- Ofisi 114

Şekil 4.85. Syndrom Üssü 115

Şekil 4.86. Ana Kontrol Odası 116

Şekil 4.87. Ana Kontrol Odası 116

Şekil 4.89. Motor Speedway 120

Şekil 4.90. Tır/ Mack 121

Şekil 4.91. California Yolu 121

Şekil 4.92. California Yolu 122

Şekil 4.93. Radyatör Kasabası 123

Şekil 4.94. Mahkeme Salonu 124

Şekil 4.95. Mahkeme Salonu 124

Şekil 4.97. Doc Hudson Ofisi 125

Şekil 4.98. Cozy Cone Motel 126

Şekil 4.99. Willy's Butte 127

Şekil 4.100. Frank'ın Tarlası 127

Şekil 4.101. Route 66 128

Şekil 4.102. Los Angeles Speedway 129

Şekil 4.104. Çiftlik Evi 133

Şekil 4.105. Çiftlik Evi 133

Şekil 4.106. Kanalizasyon 134

Şekil 4.107. Paris 135

Şekil 4.108. Guestau Restoran 136

Şekil 4.109. Mutfak 136

Şekil 4.110. Kiler 137

Şekil 4.111. Gusteau'nun Ofisi 138

Şekil 4.112. Linguini'nin Evi 139

Şekil 4.114. Restoran Salonu 140

Şekil 4.115. Ego'nun Çocukluk Evi 141

Şekil 4.117. Uzay 143

Şekil 4.118. Dünya 144

Şekil 4.119. Wall-e'nin Konteynırı 145

Şekil 4.120. Axiom Uzay Gemisi 146

Şekil 4.121. Axiom'un kontrol Merkezi 147

Şekil 4.122. Robot Onarım Merkezi 148

Şekil 4.123. Hidroponik Laburatuvar 149

Şekil 4.124. Film Afişi 149

Şekil 4.125. Carl'ın Çocukluk Evi 152

Şekil 4.126. Kilise 153

Şekil 4.127. Tepe 154

Şekil 4.128. Hastane 154

Şekil 4.129. Carl ve Ellie'nin Evi 155

Şekil 4.130. Şehir 156

Şekil 4.131. Cennet Şelalesi 157

Şekil 4.132. Spirit of Adventure 158

Şekil 4.133. Orman 159

Şekil 4.134. Russel'in Okulu 160

Şekil 4.135. Film Afişi 161

Şekil 4.136. Çadır Alanı 163

Şekil 4.137. Çadır 164

Şekil 4.138. Kale 164

Şekil 4.139. Taht Salonu 165

Şekil 4.140. Taht Salonu 165

Şekil 4.141. Taht Salonu 166

Şekil 4.142. Merida'nın Odası 167

Şekil 4.143. Elinor'un Odası 168

Şekil 4.144. Elinor'un Odası 168

Şekil 4.145. Krallık Toprakları 169

Şekil 4.146. Festival Yarışma Alanı 170

Şekil 4.147. Kale Yemek Salonu 170

Şekil 4.148. Büyücünün Evi 171

Şekil 4.149. Orman 172

Şekil 4.150. Dikili Taşlar 173

Şekil 4.151. Koridorlar 174

Şekil 4.152. Yıkık Kale 175

Şekil 4.153. Liman 176

Şekil 4.155. Hastane 178

Şekil 4.156. Kumanda Merkezi 179

Şekil 4.157. Kumanda Merkezi 179

Şekil 4.158. Kumanda Merkezi 180

Şekil 4.159. Kumanda Merkezi 180

Şekil 4.160. Minesota'daki Ev 181

Şekil 4.161. Minesota'daki Ev 181

Şekil 4.162. Minesota 182

Şekil 4.163. Minesota 182

Şekil 4.164. Minesota 182

Şekil 4.165. Kişilik Adaları 183

Şekil 4.166. Kişilik Adaları 183

Şekil 4.167. San Francisco 184

Şekil 4.168. San Francisco 184

Şekil 4.169. San Francisco Ev 185

Şekil 4.170. San Francisco Ev 185

Şekil 4.171. Düşünce Treni 186

Şekil 4.172. Düşünce Treni 187

Şekil 4.173. Düşünce Treni 187

Şekil 4.174. Okul 188

Şekil 4.175. Okul 188

Şekil 4.176. Uzun Vadeli Anılar 189

Şekil 4.177. Uzun Vadeli Anılar 189

Şekil 4.178. Anne Kumanda Merkezi 190

Şekil 4.179. Baba Kumanda Merkezi 191

Şekil 4.180. Hayal Dünyası 191

Şekil 4.181. Hayal Dünyası 192

Şekil 4.182. Anı Çöplüğü 193

Şekil 4.183. Anı Çöplüğü 193

Şekil 4.184. Hokey Salonu 194

Şekil 4.185. Hokey Salonu 195

Şekil 4.187. Rüya Yapım 196

Şekil 4.188. Bilinçaltı 196

Şekil 4.189. Bilinçaltı 197

Şekil 4.190. Karakter Kumanda Merkezleri 197

Şekil 4.191. Karakter Kumanda Merkezleri 198

Şekil 4.192. Film Afişi 198

Şekil 4.193. Uzay 201

Şekil 4.194. Tarım Alanı 202

Şekil 4.195. Dinozor Evi 203

Şekil 4.196. Mısır Silosu 204

Şekil 4.197. Nehir Kıyısı 204

Şekil 4.198. Dağlık Alan 205

Şekil 4.199. Orman 207

Şekil 4.200. Göl 207

Şekil 4.201. Travertenler 208

Şekil 4.202. Sivri Diş Dağı 209

Şekil 4.203. Sivri Diş Dağı 209

Şekil 4.204. Film Afişi 210

Şekil 5.205. Miguelin Evi 213

Şekil 4.206. Miguel'in Evi 213

Şekil 4.207. Ofrenda'nın Odası 215

Şekil 4.208. Santa Cecilia Kasabası 216

Şekil 4.209. Ayakkabı Atölyesi 216

Şekil 4.210. Ernesto'nun Anıt Mezarı 217

Şekil 4.211. Ölüler Diyarı 218

Şekil 4.212. Marigold Köprüsü 218

Şekil 4.213. Ölüler Diyarı Şehri 219

Şekil 4.214. Polis Merkezi 220

Şekil 4.215. Ölüler Diyarı Şehir Meydanı 221

Şekil 4.216. Ernesto'nun Evi 221

Şekil 4.217. Mağara 223

Şekil 4.218. Stadyum 223

Şekil 4.219. Kulis 224

Şekil 4.220. Veranda 225

Şekil 4.221. Film Afişi 225

Şekil 4.222. Elf'lerin Bölgesi 228

Şekil 4.223. New Mushroommaton 229

Şekil 4.224. Lightfoot Ailesinin Evi 230

Şekil 4.225. New Mashroomton Lisesi 231

Şekil 4.226. Ian'ın Odası 231

Şekil 4.227. Barley'in Arabası 233

Şekil 4.228. Manticore'un Tavernası 234
Şekil 4.229. Görünmez Köprü 235
Şekil 4.230. Raven's Point 236
Şekil 4.231. Mağara 236
Şekil 4.232. Tepe 237
Şekil 4.233. Gizemli Taş 238
Şekil 4.234. Film Afişi 238
Şekil 4.235. Okul 241
Şekil 4.236. Okul 241
Şekil 4.237. Terzi 242
Şekil 4.238. Terzi 242
Şekil 4.239. New York 243
Şekil 4.240. New York 243
Şekil 4.241. Half Note Club 244
Şekil 4.242. Haf Note Club 245
Şekil 4.244. Ara Mekan 246
Şekil 4.245. Önceki Dünya Köprüsü 248
Şekil 4.246. Önceki Dünya Köprüsü 248
Şekil 4.247. Önceki Dünya 249
Şekil 4.248. Önceki Dünya 249
Şekil 4.249. Kişilik Çadırları 250
Şekil 4.250. Kişilik Çadırları 251
Şekil 4.251. Dünya Portalı 251

Şekil 4.253. Dosya Deposu 252
Şekil 4.254. Dosya Deposu 253
Şekil 4.255. Seminer Salonu 253
Şekil 4.256. Seminer Salonu 254
Şekil 4.257. Astral Seyahat Gemisi 254
Şekil 4.258. Astral Seyahat Gemisi 255
Şekil 4.259. Hastane 255
Şekil 4.260. Hastane 256
Şekil 4.261. Joe'nin Evi 256
Şekil 4.262. Joe'nin Evi 257
Şekil 4.263. Dazz'ın Berberi Berber Shop 258
Şekil 4.264. Metro İstasyonu 258
Şekil 4.265. 22'nin İç Dünyası 259
Şekil 4.266. Film Afişi 259
Şekil 4.267. Portorosso Kıyıları 261
Şekil 4.268. Deniz Altı 262
Şekil 4.269. Luka'nın Evi 263
Şekil 4.270. Luka'nın Evi 263
Şekil 4.271. Sahil 264
Şekil 4.272. Alberto'nun Evi 264
Şekil 4.273. Alberto'nun Evi 265
Şekil 4.274. Luka'nın Hayal Dünyası 266
Şekil 4.275. Luka'nın Hayal Dünyası 266

Şekil 4.276. İtalya/ Portorosso 267

Şekil 4.277. Portorosso 267

Şekil 4.278. Portorosso 268

Şekil 4.279. Gulia'nın Evi 269

Şekil 4.280. Ağaç Ev 270

Şekil 4.281. Kent Sahili 271

Şekil 4.282. Kent Sahili 271

Şekil 4.283. Tren İstasyonu 272

Şekil 4.284. Tren İstasyonu 273

Şekil 4.285. Toronto 275

Şekil 4.286. Toronto 275

Şekil 4.287. Okul 276

Şekil 4.288. Okul 276

Şekil 4.289. Daisy Mart 277

Şekil 4.290. Daisy Mart 277

Şekil 4.291. Tapınak 278

Şekil 4.292. Tapınak 278

Şekil 4.293. Tapınak 279

Şekil 4.294. Ev 280

Şekil 4.295. Ev 280

Şekil 4.296. Ev 281

Şekil 4.297. Meilin'in Odası 282

Şekil 4.298. Meilin'in Odası 282

Şekil 4.299.Basketboll Sahası 283
Şekil 4.300.Tyler'in Evi 284
Şekil 4.301. Skydome Stadı 285
Şekil 4.302. Diğer Boyut 286
Şekil 4.303. Diğer Boyut 286
Şekil 4.304. Film Afişi 287
Şekil 4.305. Deniz 290
Şekil 4.306. Terminal 291
Şekil 4.307. Terminal 291
Şekil 4.308. Element Şehri 292
Şekil 4.309. Element Şehri 292
Şekil 4.310. Aile Evi Fireplace 293
Şekil 4.311. Aile Evi Fireplace 294
Şekil 4.312. Bodrum 295
Şekil 4.313. Bodrum 295
Şekil 4.314. Metro 296
Şekil 4.315. City Hall Belediye Binası 297
Şekil 4.316. City Hall Belediye Binası 297
Şekil 4.317. İşlem Departmanı 298
Şekil 4.318. Ateş Diyarı 299
Şekil 4.319. Stadyum 299
Şekil 4.320. Stadyum 300
Şekil 4.321. Balon 301

Şekil 4.322. Baraj 301

Şekil 4.323. Kumsal 302

Şekil 4.324.Wade'in Evi 302

Şekil 4.325. Wade'in Evi 303

Şekil 4.326. Cinder'in Fal Odası Smokereader 304

Şekil 4.327.İstasyon 304

Şekil 4.328.İstasyon 305

ÇİZELGELER DİZİNİ

Çizelge 2.1. Tanımlayıcı ve Kuramcılarına göre Mekan Çeşitleri 33

Çizelge 3.1. Pixar Animasyonları Listesi 47

Çizelge 4.2. Andy'nin Odası 54

Çizelge 4.3. Pizza Planet 59

Çizelge 4.4. Sid'in Odası 60

Çizelge 4.5. Sid'in Bahçesi 62

Çizelge 4.6. Sid'in Bahçesi 63

Çizelge 4.7. Oyuncak Hikayesi 64

Çizelge 4.8. Karınca Adası 67

Çizelge 4.9. Karınca Yuvası 68

Çizelge 4.10. Çukur 70

Çizelge 4.11. Sirk 71

Çizelge 4.12. Sirk Arabası 74

Çizelge 4.13. Bir Böceğin Yaşamı 76

Çizelge 4.14. Canlandırma Odası 79

Çizelge 4.15. Soyunma Odası 83

Çizelge 4.16. Korku Katı 85

Çizelge 4.17. Kapı Deposu 91

Çizelge 4.18. Monster Inc. 93

Çizelge 4.19. Okyanus 96

Çizelge 4.20. Köpekbalığı Alanı 99

Çizelge 4.21. Akvaryum 100
Çizelge 4.22. Doğu Avustralya Akıntısı 102
Çizelge 4.23. Balina İçi 103
Çizelge 4.24. Nemo 104
Çizelge 4.25. Şehir 108
Çizelge 4.27. Nomanisan Adası 113
Çizelge 4.28. Edna'nın evi-Ofisi 114
Çizelge 4.29. Syndrom Üssü 115
Çizelge 4.30. İnanılmaz Aile 117
Çizelge 4.31. Motor Speedway 120
Çizelge 4.32.Radyatör Kasabası 123
Çizelge 4.33.Cozy Cone Motel 126
Çizelge 4.34.Route 66 128
Çizelge 4.35.İnternational Speedway 129
Çizelge 4.36.Arabalar Kasabası 130
Çizelge 4.37.Çiftlık Evi 133
Çizelge 4.38.Paris 135
Çizelge 4.39.Mutfak 137
Çizelge 4.40.Gusteau Ofisi 138
Çizelge 4.41.Ratatuy 141
Çizelge 4.42. Uzay 144
Çizelge 4.44.Wall-nin Konteynırı 145
Çizelge 4.45.Axiom Gemisi 146

Çizelge 4.46.Axiom Kontrol Merkezi 147
Çizelge 4.47.Wall-E Mekan Çeşitleri 149
Çizelge 4.48.Carl'ın Çocukluk Evi 152
Çizelge 4.49.Carl'ın ve Ellie'nin Evi 155
Çizelge 4.50.Cennet Şelalesi 157
Çizelge 4.51. Spirit of Adventure 158
Çizelge 4.52.Orman 159
Çizelge 4.53.Yukarı Bak 161
Çizelge 4.54. Taht Salonu 166
Çizelge 4.55. Elinor'un Odası 168
Çizelge 4.56. Büyücünün Evi 171
Çizelge 4.57. Orman 172
Çizelge 4.58. Dikilitaş 174
Çizelge 4.59. Cesur 176
Çizelge 4.60. Kumanda Merkezi 180
Çizelge 4.61. San Francisco Ev 185
Çizelge 4.62. Uzun Vadeli Anılar 189
Çizelge 4.63. Hayal Dünyası 192
Çizelge 4.64. Anı Çöplüğü 193
Çizelge 4.65. Ters Yüz 198
Çizelge 4.66. Tarım Alanı 202
Çizelge 4.67.Nehir Kıyısı 203
Çizelge 4.68.Dağlık Alan 206

Çizelge 4.69.Travertenler 208
Çizelge 4.69.Sivri Diş 210
Çizelge 4.70.İyi Bir Dinazor 210
Çizelge 4.71. Miguel'in Evi 214
Çizelge 4.72. Ofrenda Odası 215
Çizelge 4.73. Ölüler Diyarı Şehri 219
Çizelge 4.74. Ernesto'nun Evi 222
Çizelge 4.75. Stadyum 224
Çizelge 4.76. COCO 225
Çizelge 4.77. New Mushromton 229
Çizelge 4.78. Ian'ın Odası 232
Çizelge 4.79. Bayley'in Arabası 233
Çizelge 4.80. Manticore Tavernası 234
Çizelge 4.81. Mağara 237
Çizelge 4.82. Onward 238
Çizelge 4.83. New York 244
Çizelge 4.84. Half Note Club 245
Çizelge 4.85. Ara Boşluk 247
Çizelge 4.86. Önceki Dünya 250
Çizelge 4.87. Joe'nun Evi 257
Çizelge 4.88. Soul 259
Çizelge 4.89. Deniz Altı 262
Çizelge 4.90. Alberto'nun Evi 265

Çizelge 4.91. Portorosso 268
Çizelge 4.92. Guila'nın Evi 269
Çizelge 4.93. Kent Sahili 271
Çizelge 4.94. Luca 273
Çizelge 4.95. Tapınak 279
Çizelge 4.96. Aile Evi 281
Çizelge 4.97. Meilin' in Odası 283
Çizelge 4.98. Skydome Stadı 285
Çizelge 4.99. Diğer Boyut 286
Çizelge 4.100. Kırmızı 287
Çizelge 4.101. Element Şehri 292
Çizelge 4.102. Aile Evi Fireplace 294
Çizelge 4.103. Bodrum 296
Çizelge 4.104. Stadyum 300
Çizelge 4.105. Wade'in Evi 303
Çizelge 4.106. Elemental 305
Çizelge 5.1. Mekan Türlerinin Filmlere Göre Dağılım Grafiği 307

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Sinema ve Mimarlık günümüz dünyasında toplumla iletişimi en kuvvetli iki sanat dalıdır. Mimarlık sunum aşamasında animasyonu anlatım dili olarak kullanırken animasyon sineması da mimarlığı tasarım aşamasında anlatım dili olarak kullanmaktadır. (Ürtekin, 2018).

Animasyon filmler, küçük yaş grubuna hitap etmesi nedeniyle görsel ve işitsel kodların son derece yoğun kullanıldığı ve bu nedenle mekan okumalarının rahatça, hiçbir karmaşaya mahal vermeden, kararsızlık yaratmadan yapılabileceği sinema türleridir.

Disney animasyonları ise tüm dünya çocuklarının izlediği evrensel bir platformda verilen ürünlerdir. Bu nedenle de kültürel anlamda farklı grupların da izlerken farklı anlamlar yüklemeyeceği konularda çalışır ve küresel tepkileri anlatır.

Mekan anlatısının Pixar Animasyon Filmleri üzerinden yapılabilirliğinin hipotez olduğu bu çalışmada diğer araştırma soruları şu şekilde sıralanabilir. Pixar animasyonlarında hangi mekan türlerine ne amaçla yer verilmiştir? Filmlerde mekânsal anlatılar nasıl gelişim göstermiştir? Küresel anlamda mekan türleri, algısı, anlatısı ya da görselleştirmesinde genellemeler yapılabilir mi?

Mekanın türleri incelendiği literatüre eklenen güncel türler nelerdir? Tüm mekan türlerinin tek bir filmde izlenebileceği Pixar filmi örneği var mıdır? sorularına cevap aranacaktır.

Çalışmada bu kapsamda öncelikle mekan tanımlarının yapıldığı araştırmalar incelenmiştir**.**

1.1. Çalışmanın Amacı

Boşlukları yerlere, yerleri mekanlara dönüştüren tanımlı olma durumlarıdır. Tanımlanan bir sınır ve işlevi olduğunda mekan kavramından söz edilebilir. Mekan birçok farklı şekilde ve farklı görüşle, tasarım çevresince tanımlanmaktadır. Bu tanımlar teknolojik gelişmelerle yeniden yorumlanmakta ve eklemeleri bulunmaktadır. Özellikle sanal, siber ve melez mekan kavramları son yıllarda literatüre dahil olmuş kavramlardır ve tanımlamalarında netlik bulunmamaktadır.

Animasyon filmler, daha çok küçük yaş grubunu hedef kitlesinde tutması nedeniyle görsel ve işitsel kodların son derece yoğun kullanıldığı sinema türleridir. Bu görsel ve işitsel kodların net ve belirgin kullanımı nedeniyle mekan okumalarının da hiçbir belirsizliğe mahal vermeden yapılabileceği yargısına vardırmaktadır.

Disney, ürünlerini tüm dünya çocuklarının izlediği evrensel bir sinema stüdyosudur. Pixar Animasyon Şirketi de bu stüdyo üzerinden filmlerini yayımlamakta olan önemli ödüllere ve her ülkeden kalabalık izleyici sayısına sahip bir yapıdır. Bu nedenle de filmlerde sosyalleşme, yardımlaşma gibi temel bilgi ve beceriler (Oyuncak Hikayesi, Kayıp Balık Nemo), ortak sosyal kavramlar, duygular ve kaygılar (Kırmızı, Elemental) gibi farklı kültürlerin de izlerken farklı anlamlar yüklemeyeceği ortak konularda çalışılmakta ve küresel tepkiler anlatılmaktadır.

Çalışmada mekan türleri literatür yardımıyla yeniden sınıflandırılmıştır. Pixar üretimi animasyon filmlerde kullanılan mekan türleri çeşitli örnekler üzerinden açıklanarak tanımlarda boşluk kalmayacak şekilde aktarılmaktadır. Aynı zamanda kurgusal üretimde hangi mekanların yoğun olarak kullanıldığına dair bir tespit yapılması amaçlanmıştır. İlk filmin vizyona girdiği 1995 yılından 2023 sonuna kadar yaklaşık 20 yıllık bir süreçte mekan tasvirlerindeki değişim ve gelişimlerin değerlendirilmesi de yapılmaktadır.

1.2.Çalışmanın Kapsamı

Çalışmada öncelikle mekan kavramı açıklanmaktadır. Mekan ve animasyon kavramları tanımlanmaktadır. Değişkenlere göre mekan türleri ve özellikleri, mekan

organizasyonları detaylandırılmaktadır. Sonuç olarak literatür bilgileri derlenerek tek bir mekan türü tablosu oluşturulmuştur.

Animasyon kavramı, tarihçe ve kullanılan yöntemler içeriğinde tanımlanmaktadır. Animasyon ve mimarlık ilişkisi aktarılmaktadır. Pixar Animasyon Stüdyoları tarihi ve filmlerinin kronolojik olarak kısa tanıtımı yapılmaktadır.

Bulgular bölümünde filmler önce yapım yılları, yönetmenleri ve konuları özetlenerek incelenmiştir. Mekanlar ise görülme sıralarına göre listelenmiş, filmde toplam görülme süreleri belirtilmiş ve filmden sekanslar görsel olarak eklenerek filmde nasıl bir süreçte ne amaçla var oldukları ve özellikleri açıklanmıştır. Görülme sürelerinin uzunluğuna göre ilk beş sıradaki mekanlar tablolaştırılarak filmin mekanları hakkında genel kanıya ulaşılabilecek bir materyal sunulmuştur. Stüdyonun uzun metrajlı filmleri içinden devamları olan filmlerin ilkleri araştırmaya dahil edilerek toplam 18 adet film incelenerek ve oluşturulan mekanları tablolaştırılarak sunulmuştur.

Sonuç olarak mekan tanımları, mekan algısı, teknolojik gelişmeler yardımıyla mekan sunumlarındaki gelişmeler ve pixar animasyonlarında mekan kullanımı hakkında değerlendirmeler ve yorumlar yapılmıştır.

1.3.Yöntem

Öğrenme süreci aile, eğitim kurumları gibi çeşitli aktörler aracılığıyla gerçekleşir, medya bunların arasında en önemlilerinden biridir (Pehlivan 2019). Diziler, filmler, kitaplar, masallar, anlatılar vb. aracılığıyla empoze edilen bu sosyal normlar, özellikle çocuklar ve gençler üzerinde oldukça etkilidir. Medya, yaygın hale geldikçe, önceden aile, arkadaşlar ve eğitim kurumları tarafından doldurulan rolü oynamaya başlamıştır. Çocukların, kendilerini çevreleyen dünya hakkındaki inanç gelişimi, aileden sonra ilk olarak televizyon aracılığıyla sağlanır. Çocuklar adeta televizyon içine doğmakta, okuma yazma ve hatta konuşmayı öğrenmeden televizyon izlemektedir. Bu sebeple Gerbner'e göre televizyon, aileden sonra toplumsal hayata açılma bakımından en önemli araçtır (Gerbner 1986, Morgan 1986, Signorielli 1986).

Özellikle çizgi filmler çocukların en kolay ulaştığı ve en çok ilgisini çeken yapımlar olarak ön plana çıkar. “Okul öncesi çağdaki çocuklar içsel ve dışsal deneyimler arasındaki farkı göremezler. Hatta film karakterlerinin ve oyuncakların gerçek ve canlı olduğunu düşünür” (Gökçearslan 2010). Bu anlamda çizgi filmler ve kitle iletişim araçları, tutumlar, değerler ve satın alma alışkanlıkları oluşturmanın temel aracıdır (Smythe 1981).

Çizgi filmlerin birincil tüketicileri çocuklardır. Çocuklar günün herhangi bir saatinde çizgi film izleme eğilimindedir ve hatta aynı film birden çok kez izlenir. Milyonlarca izleyicinin izlediği bu tasvirlerin, ebeveynlik, aile ve cinsiyet rolleri gibi temel kavramları şekillendirmede muazzam bir potansiyeli vardır. Aynı şekilde bu filmlerin, çocuklukta gelişen yaratıcılık sürecini tetikleyerek renk, biçim, çizgi kavramlarını da aktarmakta önemli rolleri bulunmaktadır.

Animasyon filmler, küçük yaş grubuna hitap etmesi nedeniyle görsel ve işitsel kodların son derece yoğun kullanıldığı ve bu nedenle mekan okumalarının rahatça, hiçbir karmaşaya mahal vermeden karasızlık yaratmadan yapılabileceği sinema türleridir.

Disney animasyonları tüm dünya çocuklarının izlediği evrensel bir platforma ait film grubudur. Bu nedenle de kültürel farkların da izlerken farklı anlamlar yüklemeyeceği konularda çalışır ve küresel tepkileri anlatır. Bu nedenlerle çalışma kapsamında ikinci bölümde geniş literatür taraması yardımıyla oluşturulan mekan çizelgesi kapsamında mekan okumaları animasyon filmleri kapsamıyla yapılmaktadır.

Çalışmada araştırma alanı pixar animasyon stüdyoları tarafından üretilmiş uzun metraj filmler olarak belirlenmiştir. Stüdyonun sevilen filmlerinin devam niteliğindeki filmleri, kısa filmleri ve dizileri kapsam dışı bırakılmıştır.

Genel olarak nitel araştırma yöntemleri kullanılmaktadır. Göstergebilim yönteminden faydalanılarak filmlerde sırasıyla görülen mekanlar sekans sekans yorumlanmıştır.

Betimsel analiz yöntemi kullanılarak mekanlar tanımlanmıştır. Filmler önce yapım yılları, yönetmenleri, kazandıkları ödüller ve konuları özetlenerek incelenmektedir. Filmler The Walt Disney Company’nin dijital platformu olan Disneyplus uygulaması üzerinden izlenmiştir.

Filmlerin ilk izleme aşaması mekanların filmde görülme sıralarına göre listelemesini içermektedir. İkinci aşamada tüm mekanların film boyunca görülme süreleri tutularak dökümü yapılmaktadır. Tüm mekanların, filmde hangi aşamada ve neden görüldüğü, karakter için önemi ve filme katkısı gibi sorulara cevap verecek nitelikte açıklaması yapılmakta ve filmden görsellerle desteklenmektedir. Son aşamada, derinlemesine araştırma yapabilmek amacıyla çalışmanın amacı bağlamında bilgi açısından zengin durumların seçilmesi anlamına gelen amaçlı örnekleme olarak, filmde en uzun süre görülen beş mekan listelenerek çizelgeye göre mekan okumaları bu sahneler üzerinden yapılmaktadır.



Şekil 1. 1. Yöntem Tablosu

Toy Story, A Bug's Life, Monsters, Inc., Finding Nemo, The Incredibles, Cars, Ratatouille, Wall- E, Up, Brave, Inside Out, The Good Dinosaur, Coco, Onward, Soul, Luka, Turning Red, Elemental olmak üzere 18 filmin, film boyunca en uzun süre izleyiciye sunulan mekanları mekan türleri açısından incelenmektedir.

1.4.Literatür Çalışması

Mimarlık ve sinema arakesitinde üretilmiş güncel çalışmalar incelenerek listelenmiştir. Bektaş (2017)**,** çalışmasında kurgusal mekanların örneklerinin izlenebileceği Tron Efsanesi, Başlangıç, Azınlık Raporu, Açlık Oyunları filmlerinde üretilen mekanlar üzerinden iç mekan sorgulaması yapmıştır, Belber (2017)'in çalışmasında, verilmek istenen mesajların içerikleri ve hedef kitle üzerindeki etkileri tespit edildiği takdirde, daha etkili ve isabetli mesajların hedef kitleye iletilmesiyle, istenilen başarılara ulaşmanın mümkün olacağı düşünülen çalışmada, gösterge bilimsel analiz yöntemiyle, 2016 yılında Uluslararası Turizm Filmleri Festivalleri Komitesi tarafından "dünyanın en iyi turizm tanıtım filmi" seçilen ve ülkenin en fazla ödül alan turizm reklam filmi, "Turkuaz" analiz edilmektedir.

Beşışık, çalışmasında, sinema ve mimarlıkta mekan kurgusu ve kavrayışını örnek filmler üzerinden, mekanın sinemada arka fon, tamamlayıcı öğe ya da filmin ana öğesi olarak yer aldığını araştırmış buna göre filmlerde mekanın kullanım biçimlerini açıklamıştır (Beşışık, 2013).

Tong, distopik bilim – kurgu filmlerindeki mekan içerikli tez çalışmasında gerçeğin görsel ile ilişkisine değinmiş ve örnek filmler üzerinde araştırma yaparak teknolojinin değişimi ile mekandaki değişimlere değinmiştir (Tong, 2004).

Çam, yayınlamış olduğu makalesinde, sinemasal mekanlar ve sinemasal mekanların çözümlenmesi aşamasında fiziki mekan ve sinemasal mekan arasında karşılaştırma yapmış ve sinemasal mekanlara dair kuramsal yaklaşımlara değinmiştir (Çam, 2016).

Dervişoğlu, çalışmasında, Pixar animasyon filmlerinde, üç boyutlu bilgisayar grafiklerinin kullanımına etkisini açıklamıştır. Bu kapsamda mimik, doku, kumaş gibi alanlara değinmiştir (Dervişoğlu, 2020).

Esen'in çalışmasında, filmsel zaman ve mekanın yaratılmasında kurgu, kamera, objektifler, ses, ışık, vb. araçların önemli payı olduğundan hareketle, Anayurt Oteli filmi dokuz bölümde incelenmiş, her bölüm zaman, mekan, öykü ve film süresi kapsamında incelenmiş ve elde edilen bulgular yardımıyla film zaman ve mekan kullanımları tartışılmaktadır (Esen, 2000).

Ercan, çizgi animasyonların, toplumsal rollerin yerleşmesi, pekiştirilmesi ve yeniden üretilmesinde özellikle küçük çocuklar üzerinde oldukça etkili olduğunu savunmaktadır. Bu çalışmada Disney / Pixar yapımı Incredibles 2 (İnanılmaz Aile 2) animasyon filminde evde kalan baba temsili, feminist bir analiz aracılığıyla ve toplumsal cinsiyet rollerinin değişebilirliği ön görülerek incelenmiştir (Ercan, 2000).

Erdoğan ve Yıldız'ın çalışmalarında, zaman kurgusu, mekân tasarımları, postmodern kimliği, bilim-kurgu türünün imkân ve izlerini barındırması gibi değerleri nedeniyle Bulut Atlası filmi üzerinden zaman ve mekân okumaları yapılarak mimarlık ve sinema arakesitinde sorgulamalar yapılmaktadır (Erdoğan, Yıldız, 2018).

Fırat, çalışmasında, günümüz dijital çağında teknolojilerin ve yazılımların kılmış olduğu bilgisayar görüntülemesi, Pixar animasyonlarında teknik, kavramsal başta olmak üzere farklı disiplinden yaklaşımlar ele alınmıştır (Fırat 2021).

Kaba, istenilen mesajın alıcıya ulaşmasında televizyonun öneminden hareketle, televizyon ve görsel düzenlemelerle destekleyici bir unsuru olan animasyonun eğitimdeki önemini araştırmaktadır. Çalışmada karmaşık, bilinmeyen yapıların sembollerle görsel düzenlemeler haline dönüştürülerek sunumunun öğrenme sürecine büyük katkısı olduğu savunulmaktadır (Kaba 2000).

Karakteri oluşturan birliktelik, sevgi, saygı gibi soyut kavramların televizyon yardımıyla eğlendirirken eğitmek özelliğiyle özdeşleşerek biçimlenmesi eğitim alanına farklı ve tartışmalı bir boyut kazandırmıştır. Mesaj saklanabilir, tekrarlanabilir ve istendiği zaman alıcı kişilik tarafından alınabilir duruma gelmiştir.

Gelişen eğitim teknolojisinin de yeni yollara ihtiyacı olduğu ve insanın öğrenme sürecinin % 83 lük bölümünü görme eyleminin oluşturması, görsel düzenlemelerle iletilen bilginin daha etkin olabileceğini göstermektedir. Animasyon bu alanda istenilen yönde biçimlendirilerek etkin bir eğitim iletişimi sağlayabilmektedir.

Kanar, çalışmasında, Pixar Animasyon Filmi Arabalar 1 örneğini ele alarak, değer eğitiminde animasyon filmlerinin kullanımının çocuk gelişimleri üzerindeki etkilerini

araştırmıştır. Araştırma sonucunda çocukların yaşamının önemli bir kısmında animasyon filmlerinin önemini kanıtlamıştır (Kanar 2019).

Kavut ve Savaş, müzik ve mimarlık arasındaki görsel ve işitsel iş birliğini vurgulamak amacını taşıyan çalışmada, mekan ve müziği oluşturan belirli elemanlar ve düzenleme ilkeleri ve mekanların görsel etkilerinin, Tim Burton yönetmenliğindeki "Makas Eller" filminin seçilen sahnelerindeki mekan ve müzikleri üzerinden eş zamanlı karşılaştırması yapılmaktadır (Kavut 2021, Savaş 2021).

Köksal, otel mekânı ve çevresinde geçen, The Shining (Cinnet, 1980), Kış Uykusu (2014) ve The Grand Budapest Hotel (Büyük Budapeşte Oteli, 2014) filmlerinin, analiz kapsamında seçilme nedenlerini sunarak, filmler hakkında genel bilgiler vermiş ve mekânsal okumalarını göstergebilimsel yöntem ile yapmıştır. Çalışmasında film sahnelerinin geçtiği sinemasal mekanların dağılım yüzdelerini diyagram şeklinde göstermiştir (Köksal 2015).

Köseoğlu ve Kıyak, bireyin iç dünyası ile dış dünyası arasındaki ilişkiyi, mekanları algılamasındaki tepkilerini, yaşa ve yere bağlı olarak duygu değişimlerini değerlendirmişlerdir. Duyu ve duygu değişimlerinin mekandaki izlerini "Ters Yüz" filmi üzerinden sorgulamışlardır (Köseoğlu 2023, Kıyak 2023).

Köymen, çalışmasında animasyonun mimarlık alanında görsel anlatımı nasıl zenginleştirdiğini "Incredibles" filmi yardımıyla aktarmaktadır (Köymen 2023).

Özaydın, Küçük Prens, Ters Yüz, Yukarı Bak, Oyuncak Hikayesi 3 ve Wall-E adlı 5 animasyon filminin 4. sınıf sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer alan öğrenme alanları, kazanımlar, beceriler ve değerler açısından incelenmesini amaçlamıştır (Özaydın 2020).

Özbayram, çalışmasında, Pixar animasyon filmlerinde, Vladmir Propp'un anlatı ve çözümleme yöntemlerinde yer alan işlevler ile film analizleri yapmıştır (Özbayram 2020).

Öztürk, Sinema Mekan Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sinema Örneği adlı tez çalışmasında, mekanın oluşturulma biçimlerini, sinemasal mekanın nasıl tasarlanması gerektiğini örnek filmler üzerinde inceleme yaparak tablo şeklinde açıklamıştır (Öztürk 2012).

Sıddıqı, OFFRET (Kurban, Tarkovsky, 1986) filminde mimari mekan ve işlev analizlerini çalışmasında tablolar yardımıyla açıklamıştır. Gerçek mekanın kullanılması ve setler yardımıyla yeniden yorumlanması ile oluşan mekanların üzerinden mimarlık ve sinemanın etkileşimini karşılaştırmıştır (Sıddıqı 2021).

Ürtekin, çalışmasında, animasyon filmlerinin karakter, renk anlatı değişiklikleri üzerinden çalışmalar yapmıştır. Filmlerin arka planını oluşturan sahne tasarımlarının, filmin karakteri kadar önemli olduğunu tablolar kısmında açıklamıştır (Ürtekin 2018).

Ündağ**,** çalışmasında, Pixar Animasyon Filmi Wall-e ve Cars 2 üzerinden çağımızın en büyük ekolojik krizinin etkileri ve potansiyellerine değinmiştir. Toplumsal ve bütüncül ekolojik perspektife sahip olup olunmadıkları sorgulanmıştır (Ündağ 2021).

Sarıberberoğlu, 'Mimarlık ve Yaşam' dergisinde yayınlamış olduğu Sinematik Kurgunun Bilinçaltı Mekanları-Tekinsiz Mekanlar adlı çalışmasında psikolojik bir kavram olan tekinsizlik olgusunun gerilim sinemasındaki mekan temsiline odaklanmıştır. Bilinç, bilinçaltı ve bilinç dışı mekanların araştırılarak sinema filmleri üzerinden örneklendiği görülmektedir (Sarıberberoğlu 2019).

Türkmen ve Kavut, araştırmalarında sinemasal kent ile mekân temsili arakesitinde Steampunk akımı ölçeğinde iletişim kurmayı ve bilim kurgu alt türlerinin günümüzün tasarım anlayışına etkilerine dair öngörülerde bulunmayı hedeflemiştir. Bu kapsamda İngiliz edebiyatçı Philip Reeve'nin kaleme aldığı, orijinal ismi The Hungry City Chronicles olan ve Yürüyen Kentler adıyla Türkçeye çevrilen toplam dört kitaplık serinin uyarlaması olan Ölümcül Makineler (Mortal Engines) isimli filmi incelemiştir (Türkmen 2021).

İncelenen çalışmaların tümü mimarlık ve sinema sanatı ilişkisini konu edinerek mimari sorgulamalar yapmaları ortak noktasında buluşmaktadırlar. Filmler üzerinden okumalar yaparak sonuca ulaşma kaygısında olan tüm çalışmalarda, sinemanın; görsel kodları yardımıyla en net mesaj iletim mekanizması ve zaman ve mekan deneyimi aracı olduğu vurgulanmaktadır.

Son 50 yılda ise literatüre algısallık ve akışkanlık kavramları dahil olmuş, Aydın Çam

(2016), Ertemli M. (2018), Abu-gazzeh 1999, Lefebvre (1991,2014), Brenner, A. (1972), Norberg Schulz (1971), Weathley,P. (1976), Kahvecioğlu, H. (1998), Gezer H.(2007) Arnheim (1966,1977), Novak M (1991,1996) (Spuybroek, L., Oosterhuis, K. (2013) çalışmalarında algılanan, tasarlanan, yaşanılan, pragmatik, varoluşsal, bilişsel, akışkan, esnek mekanları da tanımlama yoluna gitmişlerdir. Çalışmaya bu mekan türleri, tanımlanması oldukça subjektif olması nedeniyle dahil edilmemiştir.

Sanal mekan kavramı ile 90'larda karşılaşılmaktadır. Geleneksel tanımlar varlığını ve netliğini korumaktayken teknoloji ile varlığı kabul gören yeni dijital mekanların da tanımlanmaya ihtiyacı bulunmaktadır. Sanal, siber, hibrit, cybrid ifadeleri farklı temsil durumlarında bu dijital mekanlara verilen isimlerdir.

Bu bölümde, araştırmanın temel amacı, mimariye dâhil olan yeni mekân kavramlarının tanımlarına netlik kazandırmaktır. Bu amaç doğrultusunda, çalışmanın kapsamını oluşturan mekân kavramı ve çeşitleri üzerinde durulmuştur. Araştırmada, nitel araştırma yöntemi temel alınmış ve betimsel analiz ile göstergebilim yöntemleri kullanılarak detaylı bir literatür taraması yapılmıştır.

Betimsel analiz yöntemi, mevcut literatürde yer alan kavramların açıklanması ve bu kavramlar arasındaki ilişkilerin çözümlenmesi amacıyla tercih edilmiştir. Göstergebilim yöntemi ise, mekânın simgesel anlamlarının çözümlemesine katkı sağlamak üzere kullanıldığını açıklamıştır.

BÖLÜM 2

MEKAN KAVRAMI

Bu bölümde, mekân kavramına ilişkin farklı tanımlara, türlerine, mekânsal organizasyon çeşitlerine ve mimarlık-mekân etkileşimine yer verilmiştir.

2.1. Mekan Tanımı

TDK (2024)'nin tanımına göre mekân, "bulunulan yer, belli bir işe ayrılmış olan yer, ev ve uzay" anlamlarına gelmektedir. "Mekan" kelimesi, çoğunlukla belirli bir amaç veya etkinliğin gerçekleştirilmesi için kullanılan bir fiziksel alan veya yer olarak tanımlanır. Mekan kavramı terminoloji açısından irdelendiğinde çeşitli terimlerle örtüştürüldüğü dikkati çeker. İngilizcede "space" kelimesi ile karşılık bulan kavram, Rasmussen'e göre Almancadaki "Raum" kelimesinin karşılığıdır. Bu kelimenin İngilizcedeki karşılığı olan "room" kelimesi ile aynı içerikte olmadığını, "Raum- Gefühl" terimi ile sınırları tanımlanmış bir boşluğun kavranması anlamına gelmektedir (Rasmussen, 2010)

Mekân kelimesi etimolojik olarak kane fiilinden ve kevn mastarından gelmektedir ve olmak, ortaya çıkarmak, oluşmak anlamlarını ifade etmektedir (İlter, 2004, s.34).

Mekân kavramı: "Var olanların içinde yer aldığı, tüm sınırlı büyüklükleri içine alan uçsuz bucaksız büyüklük.", "Sınırsız ortam, sonsuz büyük kap ya da hazne." ve "Üç boyutu yani eni, boyu, derinliği olan hacim" olarak tanımlanabilmektedir (Cevizci, 1999, s.583).

Mekân bir canlıyı bulunduğu ortamdan, çevreden ayıran ve bununla beraber bulunduğu alanı kendisine ait, özel kılan bir boşluk olarak ifade edilebilmektedir. En İçinde yaşamsal, sosyal ve fiziksel elemanları barındıran bir alandır (Erarslan Özdağ, 2018, s.2).

Joedick'e göre mekan; algılanabilecek öğelerin yokluğunda mekanın yerini boşluk, sınırlayıcı öğelerin aralıkları algılanmayacak kadar küçük ise mekanın yerini cismin aldığını savunmaktadır. Mekanın Üretimi isimli Lefebvre'nin kitabında mekan kavramı zihinsel, kültürel, toplumsal ve tarihsel konuların bağlandığı karmaşık bir süreç olarak açıklanmaktadır (Joedick, 1968). Lefevbre'ye göre algılanan, tasarlanan ve yaşanılan mekan kavramları bulunmaktadır.

Altan ise mekan kavramının anlaşılabilmesi üç farklı ortamda bulunarak gözlem yapılmasını önermektedir (Altan, 1992). Birincisinde her tarafı açık doğanın ortasında, ikincisinde kısmen ağaç ve değişik yükseklikte çalılar içinde, üçüncüsü ise ağaç gövdelerinin çok sık olduğu bir ortamda olunduğu düşünülmelidir. Bunların arasında ikinci olan ağaç ve çalılarla çevrelenmiş ortamda mekan kavramı daha net algılanmaktadır. Aslında mekanın sadece fiziksel bir yer değil, aynı zamanda bir işlev ve amaç da içerebildiği söylenebilmektedir. Bu alanlar, insanların barınma, çalışma, sosyalleşme veya etkileşim kurma gibi çeşitli amaçlar için kullanıldıkları yerler olabilir. Bu bağlamda, mekanlar sadece bir yer değil, aynı zamanda insanların hayatlarına anlam ve işlev katan önemli alanlardır.

Canlıların doğuştan itibaren korunma içgüdülerinin olması, kendilerini güvende hissedecekleri bir ortam oluşturmaları gerekmektedir. Canlıların dış ortam ile iç ortamı birbirinden ayırabilmesi için, düşey ve yatay elemanların birleşmesi sonucu mekan oluşmaktadır. Buna göre mekan, içinde insanların yaptığı eylemler ile oluşan alanın ruhudur. Fiziksel kalmayıp alanın nasıl algılandığıyla da ilgilidir. Algılanan mekan; içinde bulunan insan tarafından gözlenen, yaşanan ve anlaşılan mekandır (Aydın 1989).

Mekanlar, insanların fiziksel çevreleriyle etkileşim kurdukları ve bu çevrelerden etkilendikleri yerlerdir. Mekanların tasarımı ve kullanımı, insanların hayat kalitesini etkileyen önemli bir faktördür.

2.2. Mimari Mekan Kavramı

Düşey ve yatay elemanlardan oluşan mimari mekanlar, yapının fiziksel ve estetik özelliklerini içeren, içinde insanların eylemlerini yapabilecekleri alanlardır. Mimariyi mekan

yaratma sanatı olarak tanımlayan Zevi, sadece mekânsal biçimi ele almayıp, daha çok bütünün mekânsal etkisini düşünmektedir (Zevi 2015). Wright'e göre; iç mekan yapının ruhu olan mekanın kendisidir, mekanda oluşturulan boşluklar ve işlev ile asıl mimarı mekanın ruhu oluşturulmaktadır (Wright 1991).

Mimari mekan tasarımı, birçok faktörü içeren karmaşık bir süreçtir. İnsanların mekanı nasıl kullanacakları, mekanın amacı, konum, bütçe, inşaat malzemeleri ve daha birçok faktör, mimari mekan tasarımında dikkate alınması gereken unsurlardır. Mimari mekan tasarımı aynı zamanda, sürdürülebilirlik açısından da önemlidir. İnşaat malzemeleri seçimi, enerji verimliliği, atık yönetimi gibi faktörler, mimari mekanın çevreye olan etkisini azaltabilir.

Fiziksel mekanı; içindeki ögeler, ölçülebilir uzaklıklar ve içindeki eşyaların karşılıklı ilişkileri belirlemektedir (Usta 1994, Arnheim 1966-1977).

Mekanın algılanması ve duyumsanması ile ilgili olarak "…güzel bir mekanın yarattığı coşkuyu, bizi oraya gözlerimiz bağlı götürmüş olsalar bile hissetmemiz gerekir." denmiştir. Mekanı görmek, koklamak, duymak, mekana dokunmak yani mekanı hissedebilmek o mekanın var oluşunu göstermektedir.

Bazen bir mekan, geçmiş anıların en derin köşelerine ulaşmak için en güçlü anahtar olabilir. "*Mimaride bir nesne vardır, yapı. O, bir mimar tarafından tasarlandığında sanal varoluşa kavuşur. İnşa edilince maddi varoluşa kavuşur. Fakat bu mimarinin mevcut olduğu anlamına gelmez. Yapı, yalnızca tek bir an için değil, uzun bir estetik ve entelektüel görsel çalışmadan sonra onaylandıysa ve bir kullanıcı yapının tamamına kendisini yakın ve evde gibi duyumsuyorsa, bir yapıdır*" (Führ 2008).

Her birey mimar olmasa bile doğuşundan, büyüme şekline, geleneğiyle kendi içselliğine, arzularına, duygularına, hissettiklerine uyan kendi yaratıcılık merkezini, mekanını, oluşturmaktadır. Hissedilen şeyleri somutlaştırarak dokunabilirlik kazandıran mimarlık, aslında manevi değerleri maddi mekana dönüştürmektedir (Usta 2020).

Altan **,** mekanı sınırlandıran öğelerin farklılığına göre doğal mekan, yapay mekan ve karma mekanı olarak üçe ayrıldığını savunmuştur. Mekandan söz edilince alttan, üsten ve

yanlardan kapatılmış olan yapıt akla gelmekle beraber mekan denilince duvarlarla kesin sınırlandırılmadığını anlamaktayız, çünkü mekanlar sadece duvarlarla değil doğal öğelerle de sınırlandırılan alanlardır (Altan 1992).

Arnheim, mekanları görsel anlamda, dinamik ve statik olmak üzere iki grupta toplamıştır. Bu düşünceye göre, bir koridor statik bir etkiye sahiptir. Çünkü kullanıcı sadece bir aks üzerinde ilerlemek zorundadır. Bu nedenle kullanıcının zihninde oluşan mekansal etki hep aynı kalır. Bu durum bir oda için geçerli değildir; oda, farklı noktalardan bakıldığında değişik şekillerde algılanacağı için, görsel anlamda dinamik bir etkiye sahip olacaktır (Arnheim 1996).

Ching'e göre mekan**;** bir arada kullanılacak mekanların birbirleriyle ilişkili derecelerini, türünü ve biçimini belirtmektedir. Arketipal mekan organizasyonu, mekanın kullanımını maksimize ederek, çalışanların işlerini daha verimli ve etkili bir şekilde yapmalarını sağlar. Bu organizasyon, çalışanların rahat ve güvenli bir çalışma ortamı oluşturmalarına yardımcı olur ve çalışma performansını artırabilir (Ching 2002).

Çakmaklı (1992), mekanları, sınırlayan elemanların doğal ve yapay malzemelerden meydana gelişine göre yumuşak ve sert mekanlar olarak ikiye ayırmaktadır. Yumuşak mekan, kendisini belirleyen yapay elemanlarla birlikte doğal elemanların da oluşturduğu bir mekan tipidir. Bu tür mekanlar, içinde bulunan kişiyi rahatlatmakta, mekanı yumuşatmakta, böylece bütünlüğü olan bir estetiklik sağlamaktadır. Tamamen yapay elemanlardan oluşan mekanlar ise, sert mekanlardır. Bu mekanlarda yapaylığın getirdiği soğukluk ve disipline sokma hissi hakimdir.

Le Corbusier, mekanı oluşturan öğelerin belirli bir düzen içinde yerleştirilmesi gerektiğini savunur. Bu öğeler, insanların hareketlerini kolaylaştıracak şekilde yerleştirilmeli ve açık alanların kullanımı artırılmalıdır. Le Corbusier'in "Modülör" adını verdiği bir ölçü birimi de, mekanların daha rasyonel ve standart bir şekilde tasarlanabilmesini sağlamıştır. Ayrıca, Le Corbusier, mekanın estetiği ve görünümü için de formun önemli olduğunu savunur. Ona göre, mekanın estetiği, mekanın fonksiyonundan kaynaklanır ve bu nedenle, işlevselliği ile estetiği arasında bir denge olmalıdır (Le Corbusier 2001).

Demiraslan (2023), her insan vücudu çevresinde bir mekân alanına sahiptir. Bu mekânın sınırları kişiden kişiye değişmekte ve bu alan insanın toplumsal özellikleri arasında bulunan mahremiyet sahası olarak kabul edilmektedir (Demiraslan 2023).

Cornelle'e göre fiziki mekan, iç mekan ve dış mekan olarak ayrılmaktadır. Her yapı iki çeşit mekan yaratmaktadır. Birisi yapının kendi tarafından sınırlanan iç mekan veya mekanlar, diğeri ise söz konusu yapının dış yüzeylerinin etrafındaki başka yapılarla beraber oluşturdukları (sınırlandırdıkları) dış mekandır. Aynı zamanda her binanın hem bir dış hem bir iç görünüme sahip olduğundan bahsetmektedir (Cornelle 1961).

Ertemli, sınırları; fiziksel ve kültürel yapının oluştuğu çevre içerisinde yaşamını devam ettiren insanları ayıran veya onların aynı ortam içinde bulunmasını sağlamak için tanımlı bir çevre oluşturan öğeler olarak tanımlamaktadır. Günümüzde, bu öğeler, fiziksel şekillenmelerle de kendini gösterebilirken, aynı zamanda soyut, gözle görünmeyen şekillerde de ifade edilebilmekte ve kurallarla belirlenen bir şekle bürünebildiği söylenmektedir (Ertemli 2018).

Evensen, Tasarım süreci içerisinde alınan yönetimsel kararların mekan ilişkilerine ve seçimlerine dayalı olduğunu savunur. Mekan organizasyonunun hacimsel ifadesi tasarımın sonucudur (Evensen 1999).

Hall (1966), mekan ayrımını yaparken; kullanıcısı için dört uzaklık bulunduğunu ve bunların mekân oluşumunda etkili olduğunu saptamıştır. Bu uzaklıkların oluşturduğu mekânlar ise samimi (0-46 cm), kişisel (46-122 cm), toplumsal (122-366 cm) ve kamusal mekân (366-762 cm) olarak adlandırılmıştır.

Joedicke'nin mekân ayrımı görüşünü destekleyerek; "Mekânı sınırlandıran öğelerin farklılığına göre mekan, mimari mekân ve doğal mekân olarak ayrımlandırılabilir. Bu sınır öğeleri; duvarlar, tavanlar, döşemeler, sütunlar, kolonlar ve kirişler ise mimari mekândan söz edilebilir. Bu öğeler; yeryüzü, gökyüzü, ufuk, çalılık, ağaçlar ve bulutlar ise doğal mekândan söz edilebilmektedir (Joedicke 1968).

Lefebvre, mekan ayrımını ifade ederken, kişisel mekân, toplumsal mekân, ideolojik mekân, edebi mekân ve sosyal mekân gibi farklı mekân oluşumlarını tanımlamaktadır.

Algılanan, tasarlanan ve yaşanılan mekan kavramlarını da tanımlamaktadır (Lefebvre 1991,2014).

Norberg-Schulz'a göre mekan teorisi geliştirmede iki yöntem kullanılır. Birincisi, üç boyutlu geometriye dayanan "Öklid Mekanı"dır. Diğeri ise, gözleme ve algılamaya dayalı olan mekan teorisidir. Buna göre mekanı pragmatik, algısal, varoluş, bilişsel ve soyut mekan olarak ayırmaktadır (Norberg-Schulz 1971).

Novak, günümüz mimarlığının amacının bilgi olduğunu söylerken, mimarlığın etkileşimli bir oyun oynama sanatı olduğunu savunur. Gerçek zamanlı mekanın bilgi akışında değiştiği mekan olduğunu savunur, Ocean tarafından 1998 yılında tasarlanan RAM gallery kullanıcıların etkileşimli bir enstalasyon olduğunu düşünerek mekan ile insan arasındaki etkileşimi gerçekleştirmeye çalışmıştır (Novak 1997). Novak, akışkan mimarlığı, formu, insanın ilgisine ve fark etmesine bağlı olan mimarlık olarak tanımlamaktadır. Kişiyi karşılamak üzere açılan ve korumak üzere kapanan mimarlık, kapıları ve koridorları olmayan, yandaki odanın her zaman nerde ve nasıl olması gerekiyorsa öyle olduğu, dans eden ya da atan (kalp, nabız gibi.), durgun ya da sallanan halde olan mimarlık olarak açıklar. Geçiş mekanı ise Novak'a göre akışkan mekanın bir üst kavramıdır. Statik olmayan esnek mimarlıktır (Novak 1997).

Tse'nin geçiş-mimarlığı belirli bir malzemesi ve şekli olmayan, fiziksel mimarinin ötesinde yeni bir mekanın mimarlığıdır. Çevresinden aldığı bilgiyle etkileşime giren, bilgi ve hareketin akışkan olduğu, değişen ve dönüşen mekanla ilgilenir (Ak 2006).

Anders'e göre melez mekan siber ve fiziksel mekanın bir arada bulunduğu mekan olarak açıklanırken, Alvarado melez mekanın insanın uzamsal organizasyonundan çok zamana bağlı olduğunu ve sanal bir deneyim olduğunu belirtmektedir.

Robert, fiziksel olarak yerleşimleri üç ayrı mekan olarak incelemektedir. Herkesin erişim hakkına sahip olduğu genel mekan (public spaces); sadece orada oturanların ve hayvanların serbestçe dolaşabildikleri ortak mekan (communal spaces); sadece aileye ait olan, orada oturan diğer ailelerin izin almadan giremedikleri özel mekan (private spaces).

Mahremiyetin ölçek ve niteliğine bağlı olarak yerleşim alanı içerisinde evden sokağa doğru "özel/yarı-özel/yarı-kamusal/kamusal" olarak değerlendirilebilmektedir (Ovalı, 2006).

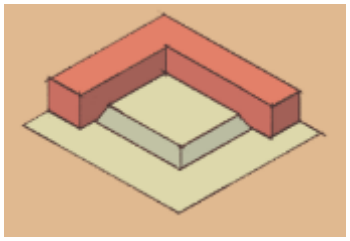
Senagala, mekan türlerini tanımlarken, geleneksel mimarinin zamana ve değişime karşı dirençli olduğunu, ancak yeni teknolojilerle birlikte mimarinin zaman-temelli ve dinamik bir yapıya bürünmeye başladığını vurgular. Bu, mimarlığın sadece fiziksel mekanla sınırlı kalmayıp, dijital ve zamansal bağlantıları da içerecek şekilde genişlediğini göstermektedir (Senagala, 2002).

2.3. Mekan Çeşitleri

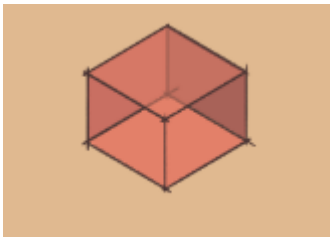
Mekan kavramı bir çok bilim adamı tarafından benzer şekillerde ve benzer dilde açıklanmış ancak türleri tanımlanırken bir çok farklı parametreye dikkat edilerek farklı çeşitler sıralanmıştır.

2.3.1. Sınırlayıcı Miktarına Göre

Mekanları sınırlayan elemanların yoğunluğuna göre açık ve kapalı mekan olarak isimlendirilirler.



Şekil 2.1. Açık Mekan



Şekil 2.2. Kapalı Mekan

Mekanların grafik ifadeleri Gür'ün Mekan Örgütlenmesi kitabındaki görsellerden esinlenilerek oluşturulmuştur (Gür, 1996).

2.3.1.1.Açık Mekanlar

Mekanı sınırlandıran öğelerin neredeyse hiç olmadığı mekanlardır (Şekil 2.1). Doğayla yakından iç içe olan mekanlardır. Bu tür mekanlar, insanların sosyal etkileşimde bulunmalarına, dinlenmelerine, oyun oynamalarına, etkinliklere katılmalarına ve genel olarak açık havada zaman geçirmelerine olanak sağlamaktadır.

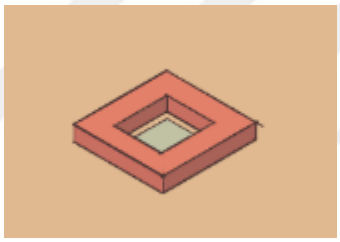
Açık mekanlar kentsel tasarım ve şehir planlamasının önemli bir parçasıdır. Aynı zamanda çevresel sürdürülebilirliğe destek sağlayan mekanlardır. Yaşanılabilirliği artıran ve kentsel alanlar arasında dengeyi sağlayan mekanlardır (Çakmaklı 1992).

2.3.1.2.Kapalı Mekanlar

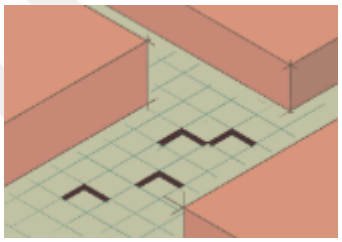
Kapalı mekanlar etrafları tamamen sınırlandırılmış mekanlarıdır (Şekil 2.2). Dış mekan ve diğer mekanlar ile ilişkisi olmayan ya da çok az olan mekanlardır. Bulunan yerin belli bir sınıra tabi olduğu yerlerdir. Bu mekanlar kullanıcılara en yüksek düzeyde mahremiyet ve güvenlik sağlamaktadır (Çakmaklı 1992).

2.3.2. Sınırlayıcı Niteliğine Göre

Mekanlar sınırlayıcılarının niteliklerine göre pozitif ve negatif mekan olarak isimlendirilirler.



Şekil 2.3. Pozitif Mekan



Şekil 2.4. Negatif Mekan

2.3.2.1. Pozitif Mekanlar

Pozitif mekanlar dışardan bakıldığı zaman belirgin ve kesin biçimi olan mekanlardır. (Şekil 2.3). İç mekan içe dönük bir boşluğu çevreleyen yüzeyleriyle iç bükey bir karaktere sahiptir. Bu mekanlar onları çevreleyen kabuğun içinde tanımlanır olmuş pozitif değerlerdir. Bu nedenle bu tip mekanlara pozitif mekan adı verilmektedir. Pozitif mekanlar belirgin bir alana sahip oldukları için insanlara güvenilir bir alan sağlarken aynı zamanda rahat hissetmelerini sağlar (Güngör, 1983).

2.3.2.2. Negatif Mekanlar

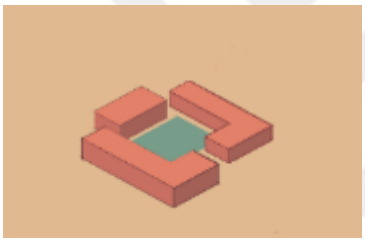
Negatif mekan, mimaride ve sanat tasarımında önemli bir kavramdır. Temel olarak, negatif mekan, bir yapının veya nesnenin etrafında veya arasında kalan boşluğu ifade

eder.(Şekil 2.4). Bu boşluk, genellikle bir nesnenin veya yapının çevresindeki açık alanları tanımlar ve vurgular. Negatif mekan, sadece boşluk değil, aynı zamanda tasarımın anlamını ve kompozisyonunu derinleştiren bir eleman olarak da kabul edilir (Güngör, 1983).

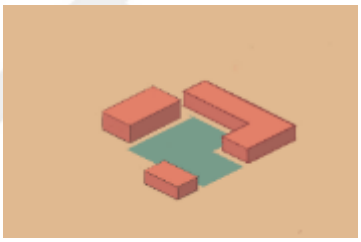
Negatif mekanın kullanımı, algısal deneyim üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Bir kompozisyonda negatif mekanın varlığı, görsel dengeyi ve armoniyi sağlar, aynı zamanda gözün dinlenmesi ve odaklanması için alan yaratır (Güngör, 1983).

2.3.3. Sınırlayıcı Yapısına Göre

Mekanı sınırlayan öğelerin sert ve yumuşak olma durumuna göre isimlendirilirler.



Şekil 2.5. Sert Mekan



Şekil 2.6. Yumuşak Mekan

2.3.3.1. Sert Mekanlar (Objektif Mekanlar)

Mekânı sınırlayan görsel öğelerin katı ve baskınlığından söz edilmektedir (Şekil 2.5). Mekânın algılanmasında etkili olan ve çoğu kez belli biçim ve boyutlarda bir boşluğu büyük boşluklardan koparan sınır elemanları bulunmaktadır (Çakmaklı 1992). Mekânı sınırlandıran ve tanımlayan bu öğeler, boşluğun biçimini, boyutlarını açıklayan ve herkes tarafından aynı şekilde algılanan objektif elemanlardır. Bu öğelerin renk, doku, biçim gibi özellikleriyle, mekân içinde kuşatma, örtme, birleşme, bölünme, devamlılık gibi ilişkileri kurulabilir. Mekânın katı öğeleri yani objektif yönleri, gerçek mekânı sınırlandırır ve biçimlendirir.

2.3.3.2. Yumuşak Mekanlar (Subjektif Mekanlar)

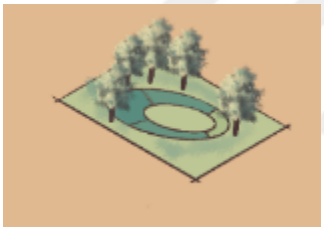
Bu tip mekanlarda ise sınırlayıcılar, duyularımızla algılayabildiğimiz, mekân yaratıcı veya nitelendirici elemanlar olarak tanımlanabilir (Şekil 2.6).Sübjektif duyularla

algılanabilen bir mekân, var olmayan bir üç boyutluluk olarak açıklanabilir (Çakmaklı 1992). İnsan varoluşunun ruhsal ve hatta duygusal bileşkelerine bağımlı olarak gelişir.

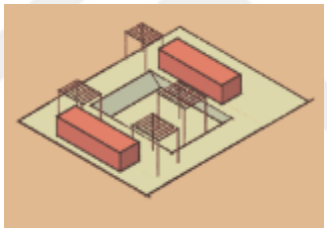
Bu mekânı yaratan veya niteleyen elemanlar, mekânın yumuşak öğeleri yani sübjektif yönleri olarak adlandırılabilir (Demirkaya, 1999). Bazı mekânsal nitelikler herkesi veya hiç olmazsa birçok insanı aynı ya da en azından benzeri biçimde etkileyebilir. Objektif tanımlayabilme ile sübjektif kavrama birbirleriyle karşılıklı olarak bu bakımdan yakın bir iletişim içindedir (Ataç 1990). Aynı zamanda zemin altı kurguları da ifade etmektedir.

2.3.4. Sınırlayıcı Malzemesine Göre

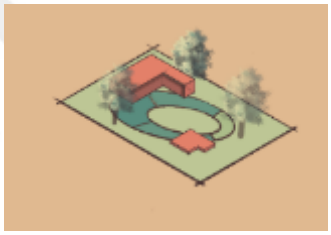
Oluşum ve oluşturulma durumlarına göre ya da çevreleyen elemanların malzemesine göre doğal, yapay ve karma mekan olarak isimlendirilmektedirler.



Şekil 2.7. Doğal Mekan



Şekil 2.8. Yapay Mekan



Şekil 2.9. Karma Mekan

2.3.4.1. Doğal Mekan

Doğal mekanlar insan müdahalesi olmaksızın, genellikle bitki örtüsü, su topoğrafya gibi tüm doğal unsurlarla oluşan alanlardır (Şekil 2.7). İnsan eliyle düzenlenmemiş genellikle doğada kendiliğinden zamanla oluşan yerlerdir (Joedicke 1968). Yeryüzü, gökyüzü, ağaçlıklar, çalılıklar, ormanlar, nehirler gibi doğal çevreyle bütünleşmiş mekanlardır (Altan 1992). Bununla birlikte bitki ve hayvan türlerine barınma imkanı sağlarlar. Deniz, göller ve diğer su kitleleri de su canlılarına ev sahipliği yapar. Doğal mekanlar insanlar için dinlenme alanı olarak bilinmektedir.

Vitrivius 1934 yılında, mimarlığın keşfinin ateşin ve konuşma dilinin bulunması kadar temel olduğunu savunmaktadır. Topluluklar halinde yaşamayı öğrenen insan barınma

gereksinimi ile birlikte sadece doğal malzemeler kullanmayıp bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde doğal yapılaşmaları gözlemleyerek ilk bina tekniklerini geliştirmeye başlamıştır.

2.3.4.2. Yapay Mekan

İnsanların, barınma, çalışma, ibadet gibi diğer faaliyetler için çevrelerini düzenlemeye ve yapılar inşaat etmeye başladıkları andan itibaren yapay mekanlar oluşmaya başlamıştır (Şekil 2.8).Yapay mekanların evrimi mimarlık, şehir planlaması ve inşaat teknolojilerindeki ilerlemelerle ortaya çıkmıştır (Joedicke 1968, Altan 1992).

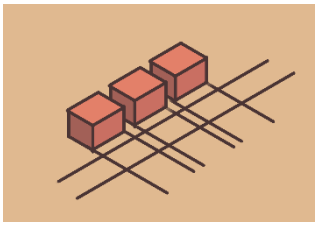
Endüstri devrimi ile birlikte beton ve çelik malzemelerin ortaya çıkması yüksek ve karmaşık yapıların inşa edilmesinde kullanılmıştır. Böylece kirişler, kolonlar, duvarlar, döşeme gibi yatay ve düşey elemanlardan yapay mekanlar ortaya çıkmıştır.

2.3.4.3. Karma Mekan

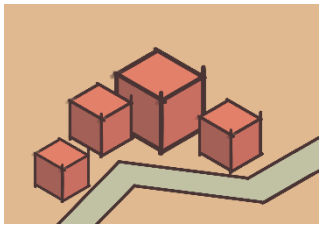
Karma mekanlar, hem doğal hem de yapay öğelerin bir arada bulunduğu ve etkileşim içinde olduğu mekanlardır (Şekil 2.9). Örneğin, bir şehir parkı, doğal bitki örtüsü ile birlikte insan yapımı yollar, heykeller ve oturma alanlarını içerir. Karma mekanlar, doğal ve yapay unsurların dengeli bir şekilde bir araya getirilmesiyle oluşturulur ve genellikle hem ekolojik hem de estetik açıdan zengin alanlar yaratmayı hedeflemektedir (Joedicke1968, Altan 1992).

2.3.5. Sınırlayıcı Düzenine Göre

Mekanı sınırlayan öğelerin sıralanış biçimine göre düzenli ve düzensiz olarak isimlendirilmektedirler.



Şekil 2.10. Düzenli Mekan



Şekil 2.11. Düzensiz Mekan

2.3.5.1. Düzenli Mekanlar

Bu mekanlar belirli bir düzen ve plana göre tasarlanmış, simetri ve dengenin hakimiyetindeki tasarımlardır (Le Corbusier, 2011). Tanımlı geometrik formlara sahip olup estetik bir görüntü sağlamaktadırlar (Şekil 2.10). Düzenli mekanlar yapıya estetik ve işlevsellik sağlarken kullanıcılarına rahat ve pratik bir ortam sağlamaktadır.

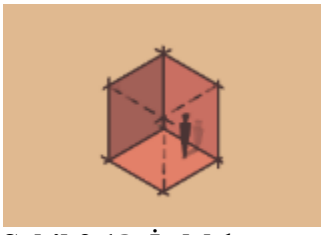
2.3.5.2. Düzensiz Mekanlar

Düzensiz mekanlar çeşitlilik içeren mekanlardır. Genellikle simetri kurallarının dışına çıkan bu mekanlarda esneklik ve yaratıcılık ön plandadır (Le Corbusier 2011). Dinamizm ve canlılığı ifade eden bu mekanlar klasik mimari kalıplarının dışına çıkarak organik tasarımlar, rastgele geometriler ve dengesiz kompozisyonlarla karakterize edilmektedirler (Şekil 2.11).

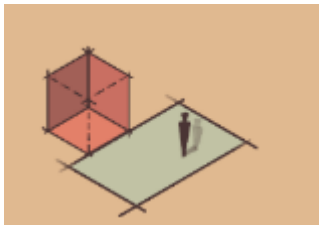
Bu mekanlar, estetik ve yaratıcılık ile ön plana çıkmaktadırlar. Yapılar genellikle modern mimari izlerini taşımaktadır. Düzensiz mekanlar dikkat çekici ve benzersiz tasarımlara sahip olup kullanıcılara şaşırtıcı ve etkileyici bir deneyim sunmaktadır. Bu yapılarda genellikle işlevsellikten önce estetikliğe önem verilmektedir.

2.3.6. Yapının Belirleyiciliğine Göre

Yapının sınırlayıcı olması söz konusudur ve yapının içinde oluşan boşluk, iç, dışında kalan alan ise dış mekan olarak tanımlanmaktadır.



Şekil 2.12. İç Mekan



Şekil 2.13. Dış Mekan

2.3.6.1. İç Mekan

İç mekanın yapı içindeki kapalı alanları ifade ettiği tanımlanabilir (Şekil 2.12). İç mekan, binaların veya yapıların içindeki alanları ifade eder. Bu mekanlar, kullanıcıların

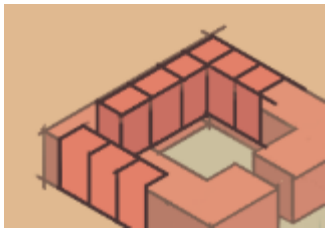
günlük yaşamlarını sürdürdükleri, çalıştıkları veya eğlendikleri alanları kapsar. İç mekan tasarımı, bu alanların estetik, işlevsel ve konforlu olmasını sağlamak amacıyla yapılır. İç mekan tasarımında renk, malzeme, aydınlatma ve mobilya düzenlemeleri gibi unsurlar büyük önem taşır. İç mekan, kullanıcıların fizyolojik, psikolojik ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik olarak düzenlenir ve bu mekanlarda geçirilen zamanın kalitesi büyük ölçüde tasarımın başarısına bağlıdır (Cornell 1997).

2.3.6.2. Dış Mekan

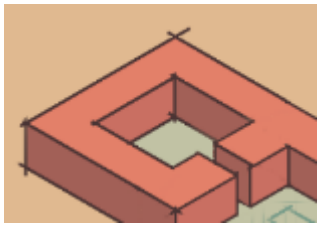
Dış mekan ise, yapının dışında kalan ve genellikle açık hava alanlarını kapsayan mekanlardır (Şekil 2.13). Parklar, bahçeler, meydanlar, sokaklar ve diğer kamusal alanlar dış mekan örnekleridir. Dış mekan tasarımı, bu alanların erişilebilir, estetik ve kullanıcı dostu olmasını hedefler. Bu mekanlar, genellikle toplumun bir araya geldiği, sosyalleştiği ve çeşitli aktiviteler gerçekleştirdiği yerlerdir. Dış mekan tasarımı, çevre düzenlemesi, bitkilendirme, aydınlatma ve kentsel mobilyalar gibi unsurları içerir ve genellikle doğal çevre ile uyum içinde olmayı amaçlamaktadır (Altan 1992).

2.3.7. Kullanıcı Niteliğine Göre

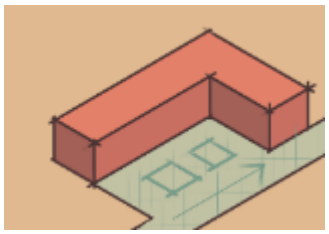
Kullanıcısının tek bir kişi, sınırlı bir grup ya da bölgede yaşayan halk olabilmesine göre isimlendirilmektedirler.



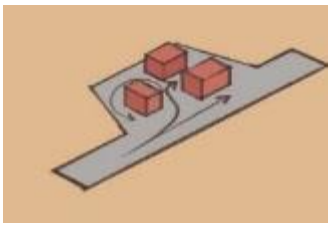
Şekil 2.14.Özel Mekanlar



Şekil 2.15. Yarı Özel Mekanlar



Şekil 2.16. Kamusal Mekanlar



Şekil 2.17. Yarı Kamusal Mekanlar

2.3.7.1. Özel Mekanlar

Özel mekanlar, kişisel kullanım veya sınırlı erişime sahip olan mekanlardır (Şekil 2.14). Bu mekanlar bireylerin kişisel özelliklerini karşılamak, kendilerini ifade edebilme imkanı sağlamak, yaşam kalitelerini artırmak amacıyla tasarlanmaktadır. Bu mekanlar mahremiyeti en yüksek olan mekanlardır. Konutlar, konutlardaki yatak odaları, çalışma odaları gibi kişinin evinin içinde bulunan ortamlar örnek verilebilir. Yapı içermeyen özel mekanlar ise yapının etrafındaki bahçe, kapı önü gibi kişiye ait mekanlardır (Hall 1966).

2.3.7.2. Yarı Özel Mekanlar

Genellikle belirli bir topluluğa veya bir grubun kullanımına ayrılan, ancak halka açık olan mekanlar olarak tanımlanabilir (Şekil 2.15). Örneğin üniversite kampüsleri, öğrencilere açıktır fakat halka açık değildir. Aynı zamanda aktif iletişim olanaklarının bulunduğu mekânlardır (Abu-ghazzeh 1999).

2.3.7.3. Kamusal Mekanlar

Bu alanlar herkesin erişimine açık olan alanlardır. İnsanların kent içinde birbirlerini tanıma olanağı bulduğu alanlardır (Şekil 2.16). Kamusal alanlar esnek tasarımlı alanlar olup tüm bireylere uygun ve en yüksek faydayı sağlayacak şekilde tasarlanan alanlardır. Dış çevreden daha nitelikli olarak kullanılmaktadır. Bunlar meydanlar, caddeler, parklar, plajlar, ticari bölgeler gibi mekanlardır diyebiliriz. Kamusal alanların amacı insanları bir araya getirerek toplumsal etkileşimi ve kültürel alışverişi sağlamaktır.

2.3.7.4. Yarı Kamusal Mekanlar

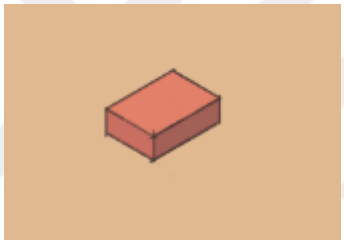
Yarı kamusal mekân, kamusal ve özel alanlar arasında bir geçiş bölgesi olarak tanımlanabilir (Şekil 2.17). Bu tür alanlar, belirli bir topluluğa veya gruba açık olmakla birlikte, tamamen serbest erişimli ve kamuya açık mekânlar kadar özgür değildir. Yani, herkes bu mekânları kullanabilir, ancak belirli kurallara ve normlara uymak gerekir.

2.3.8. Var Oluş Biçimine Göre

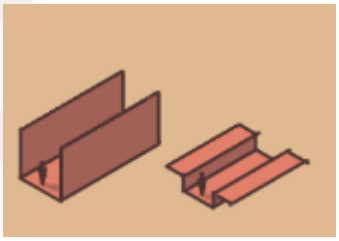
Sınırlarının belirli ya da duyusal olma durumuna göre fiziksel ve algısal olarak isimlendirilmektedir.

2.3.8.1. Fiziksel Mekan

Fiziksel mekan, somut ve ölçülebilir özelliklere sahip olan, belirli sınırlarla tanımlanmış bir çevredir (Şekil 2.18). Bu mekanlar duvarlar, zeminler, tavanlar gibi yapısal bileşenlerle sınırlıdır ve genellikle fiziksel olarak deneyimlenir. Örneğin, bir oda veya bina, fiziksel mekanın somut örnekleridir. Bu tür mekanlar, kullanıcıların ihtiyaçlarına göre şekillenir ve mimarlar tarafından işlevsel ve estetik açıdan tasarlanmaktadır (Ertemli 2018, Abu-gazzeh 1999, Lefebvre 1991- 2014, Brenner 1972).



Şekil 2.18. Fiziksel Mekan



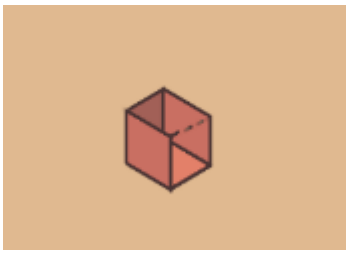
Şekil 2.19. Algısal Mekan

2.3.8.2. Algısal Mekan

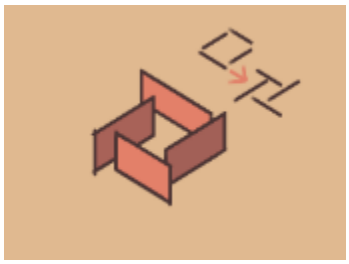
Algısal mekan ise, bireylerin duyguları, deneyimleri ve duyusal algılarıyla şekillenen, daha soyut ve kişisel bir mekandır (Çam 2016, Norberg Schulz 1971, Weathley 1976). Bu tür mekanlar, insanların mekanda hissettikleri sıcaklık, ışık, ses ve koku gibi unsurların etkisiyle oluşur. Algısal mekan, bireyin belleğinde ve duyularında oluşan izlenimlerle tanımlanır (Şekil 2.19). Örneğin, bir mekandaki aydınlatma, renkler veya sesler, kişinin o mekanı nasıl algıladığını ve hissettiğini büyük ölçüde etkiler (Gezer 2007, Kahvecioğlu 1998).

2.3.9. Hareket Yeteneğine Göre

Sabit kalma ya da farklı koşullar altında değişime uğrama durumlarına göre isimlendirilen mekanlardır.



Şekil 2.20. Statik Mekan



Şekil 2.21. Akışkan Mekan

2.3.9.1. Durağan (Statik) Mekanlar

Statik mekan, kullanıcıların hareketlerinden bağımsız olarak sabit ve değişmez bir şekilde tasarlanan alanları ifade eder (Şekil 2.20). Bu tür mekanlar, genellikle belirli bir düzen içinde olup, kullanıcıların konfor ve güvenliğini sağlamak amacıyla sabit mobilyalar ve yapı elemanları ile donatılmıştır. Statik mekanlar, genellikle klasik mimari anlayışının bir parçasıdır ve kullanıcının mekandaki deneyimi, mekanın sabit yapısına bağlıdır. Örneğin, bir kütüphane veya bir oturma odası, belirli bir düzen içinde tasarlanmış ve kullanıcıların bu düzen içinde sabit bir şekilde yerleştiği mekanlar olarak düşünülebilir (Arnheim 1966-1977, Novak 1991-1996).

2.3.9.2. Değişken (Akışkan, Dinamik) Mekanlar

Dinamik mekanlar ise, kullanıcıların hareketleriyle değişebilen ve etkileşimli bir yapıya sahip alanlardır (Şekil 2.21). Bu tür mekanlar, esneklik ve çok işlevlilik sunarak, farklı aktiviteler ve kullanıcı ihtiyaçlarına göre dönüşebilir. Dinamik mekanlar, genellikle modern ve yenilikçi mimari yaklaşımlarda görülür ve kullanıcıların mekandaki deneyimlerini aktif olarak şekillendirmelerine olanak tanır.

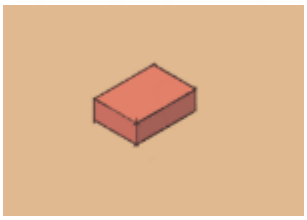
Bu tür mekanlar, hareketli duvarlar, modüler mobilyalar ve çeşitli teknolojik sistemlerle donatılarak kullanıcıların mekandaki deneyimlerini zenginleştirir. Örneğin, bir konferans salonu veya sergi alanı, farklı etkinlikler için çeşitli düzenlemeler yapılabilen dinamik mekanlar arasında yer almaktadır.

Hem statik hem de dinamik mekanlar, mimaride farklı ihtiyaçlara ve kullanımlara hizmet eder. Statik mekanlar daha çok sabit, güvenli ve düzenli alanlar sunarken, dinamik mekanlar esnek, adaptif ve kullanıcı odaklı çözümler sağlar. Her iki mekan türü de mimari tasarımın temel bileşenlerindendir ve kullanıcıların mekansal deneyimlerini şekillendirmede önemli rol oynar.

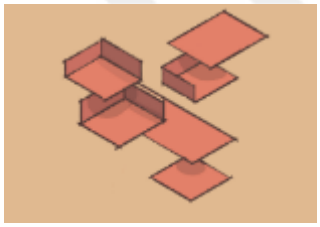
Lars Spuybroek'in Freshwater Pavillion'u akışkanlık konseptiyle tasarlanmıştır. Spuyboek tasarımını mimarlıkta kristalize ve katı olan her şeyin akışkanlaştırılması olarak anlamlandırmıştır (Spuybroek 2013, Oosterhuis 2013).

2.3.10. Dijitalliğine Göre

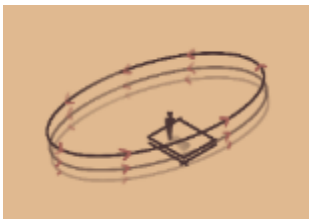
Bilgisayar teknolojilerinin üretimde kullanılma durumuna göre fiziki, sanal, siber ve melez mekanlar olarak isimlendirilirler.



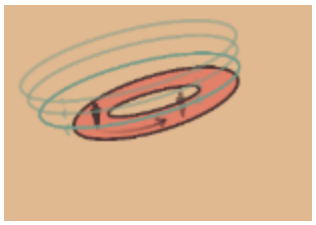
Şekil 2.22. Fiziksel Mekan



Şekil 2.23. Sanal Mekan



Şekil 2.24. Fiziksel Mekan



Şekil 2.25. Sanal Mekan

2.3.10.1. Fiziksel Mekan

Fiziksel mekan, mimaride somut ve maddi özelliklere sahip, üç boyutlu, gerçek dünyadaki mekanları ifade eder. Bu mekanlar, duvarlar, zeminler, tavanlar gibi fiziksel bileşenler ve bunların arasındaki ilişkilerle tanımlanır (Şekil 2.22). Fiziksel mekanın temel özellikleri arasında genişlik, yükseklik, derinlik gibi ölçümler ve bu ölçümlerin belirlediği hacim yer alır.

Ayrıca, fiziksel mekanın malzemesi, dokusu, rengi ve ışık koşulları da mekanın algılanmasında önemli rol oynar. Fiziksel mekan, insanlar tarafından doğrudan deneyimlenebilir ve mekanın kullanım amacı, ergonomisi ve estetik özellikleri göz önünde bulundurularak tasarlanmaktadır (Çam 2016, Anders 1999).

2.3.10.2. Sanal Mekan

Sanal mekan, fiziksel dünyanın aksine, dijital ortamlar ve bilgisayar teknolojileri aracılığıyla oluşturulan, üç boyutlu veya iki boyutlu, etkileşimli ve çoğunlukla ağ tabanlı mekanları ifade eder (Şekil 2.23). Sanal mekanlar, internet üzerinden erişilebilen, kullanıcıların dijital avatarlar aracılığıyla etkileşime girebildiği ortamlardır (Folsom 2007, Cohen 2007).

Bu tür mekanlar, video oyunları, sanal gerçeklik uygulamaları ve sosyal medya platformları gibi çeşitli dijital platformlarda bulunabilir. Sanal mekanların en önemli özellikleri arasında, fiziksel sınırlamalardan bağımsız olması ve kullanıcıların mekanda gerçekleştirebileceği eylemler ve etkileşimler açısından geniş bir yelpazeye sahip olması yer alır. Sanal mekanlar, kamusal tartışma, eğitim, eğlence ve sosyal etkileşim gibi çeşitli amaçlar için kullanılabilir (Adams 1997, Ottis, Lorents 2010).

Genellikle sanal mekan ve siber mekanın aynı kavram olarak kullanıldığı görülmektedir (Güngör 2019, Ülkeryıldız 2021). Ancak siber mekan hem biraz daha kapsayıcıdır, tüm ağ tabanlı oluşturulmuş tasarımları kapsar, hem de siber mekan gerçeklikle benzerlik kurmak durumunda değildir (Uslu 2021).

2.3.10.3. Siber Mekan

Siber mekân, fiziksel mekânın aksine deneyimleyen kullanıcının fiziksel olarak mekânda bulunma haline gerek duyulmaksızın zaman ve konumdan bağımsız istediği an bulunabilen ve ayrılabildiği mekândır. Siber mekân deneyimi zihinsel gerçekleşen bir deneyimdir (Şekil 2.24). Siber mekân deneyiminde her kullanıcının deneyimi birbirinden farklı anlık ve değişkendir. Bu farklılığın sebebi ise bilginin akışı, kullanılma düzeyi ve zihinsel gerçekleşen bir deneyim olmasından kaynaklanmaktadır (Alvadaro 2001, Tunçok 2019).

Fiziki mekanlar ve sanal mekanlar birbirleriyle doğrudan ilişkili iken siber mekan tamamen bağımsız bir mekan algısını tanımlayabilir. Genellikle fütüristiktir ve deneyimleyicisine fantastik bir dünya sunar (Sarıberberoğlu 2019, Ak 2006).

2.3.10.4. Melez Mekan

Siber ve fiziksel mekanın bir arada bulunması ikisinin arasında olan melez mekanı ortaya çıkarmıştır. Melez mekan, insanın uzamsal organizasyondaki etkileşimden çok zamandaki etkileşimine dayanmaktadır. Buna göre, sanal bir deneyim dinamik ve dönüşümlü olmalıdır (Alvarado 2001).

Melez mekan, fiziksel ve sanal mekanların birleşimiyle oluşan, her iki dünyanın özelliklerini taşıyan alanlardır (Şekil 2.25). Bu mekanlar, artırılmış gerçeklik (AR) ve karma gerçeklik (MR) teknolojileri kullanılarak yaratılır ve fiziksel çevre ile dijital bilgilerin entegrasyonunu sağlar. Melez mekanlar, kullanıcıların hem fiziksel hem de dijital dünya ile etkileşime geçebildiği, zenginleştirilmiş deneyimler sunan ortamlardır. Örneğin, artırılmış gerçeklik uygulamaları, kullanıcıların gerçek dünyada gördükleri nesnelerin üzerine dijital bilgiler ekleyerek yeni bir deneyim sunar.

Anders, bir organizasyonun ihtiyaçlarına cevap veren siber mekan ve fiziksel mekanlar topluluğuna “cybrid” adını vermektedir. Cybrid gerçek mekanlara sanal ekler veya siber mekana eklenen gerçek mekanlar olabilir (Anders 1999).

2.3.11. Bir Araya Gelişlerine Göre

Mekanların birbiri ile oluşturdukları kompozisyona göre isimlendirilmektedirler.

2.3.11.1. Mekan İçinde Mekan

'Mekan içinde mekan' kavramı mimari tasarımda kullanılan bir ifade olup bir mekanın içinde ayrı ve belirgin bir mekanın yaratılması olarak tanımlanmaktadır (Gür 1996, Norberg-Schulz 1963).

Bu kavram mekânsal derinlik ve bölünmüş fonksiyonları ifade ederek estetik bir vurgu elde etmek amacıyla kullanılmaktadır (Şekil 2.26). Bu alanlar genellikle farklı aktiviteler için ayrılmış özel alan ve görsel çeşitlilik oluşturmak bazen de odak noktaları oluşturmak için tasarlanmaktadırlar. Büyük mekan küçük mekanı sarıp içine almaktadır fakat kapsanan küçük mekanın çevresiyle ilişkisi büyük mekana bağlıdır. Kapsayan ve kapsanan mekanın boyutları önemli bir tasarım kriteridir. Kapsanan mekan kapsayan mekandan faklı bir biçimde olup farklı işlev görmektedir. Biçimlerin zıtlığı ve fonksiyonelliği kapsayan mekanla sarılan mekanın arasında bir bağ kurarak mekanın simgesel önemini taşımaktadır (Ching 2002).

Biçimlerin zıtlığı ve fonksiyonelliği kapsayan mekanla sarılan mekanın arasında bir bağ kurarak mekanın simgesel önemini taşımaktadır. Örneğin, bir açık ofis alanında oluşturulan toplantı odaları, mekan içinde mekan kavramına örnektir. Bu düzenleme, belirli işlevlerin daha rahat ve odaklanmış bir şekilde gerçekleştirilebilmesini sağlar.

2.3.11.2. İç İçe Mekan

İç içe mekanlar, iki farklı mekanın üst üste, yan yana yada arka arkaya birleşmesi sonucunda oluşan mekanlardır (Şekil 2.27). Her biri farklı mekan olarak kimliğini bulmaktadır. Birleşim alanında oluşan mekan bu iki ana farklı mekanı birbirine bağlama fonksiyonunu görür.

Ching'e göre;

I) İki hacmin iç içe geçmiş kısmı, her iki mekan tarafından eşit olarak paylaşılabilir.

II) İç içe geçmiş kısım, eldeki mekanlardan biri ile kaynaşıp, onun hacminin ayrılmaz bir parçası haline gelebilir.

III) İç içe geçmiş kısım, başlangıçtaki iki mekanı birbirine bağlama işlevi gören, kendi içinde bütüncül bir mekan olarak gelişebilir.

İç içe mekanlar, birbirine geçişli, sınırları net olarak belirlenmemiş mekanlardır. Bu tür mekanlar, kullanıcıya daha akıcı ve esnek bir kullanım deneyimi sunar. Örneğin, açık planlı bir evde mutfak, yemek odası ve oturma odasının birbirine geçişli olarak düzenlenmesi iç içe mekanlara bir örnektir.

2.3.11.3. Bitişik Mekan

Bitişik mekanlar mekânsal ilişkiler içinde en yaygın olanı olup, sadece tekil binaları değil, bu binaların bir araya gelerek oluşturdukları mekansal düzlemleri de kapsamaktadır (Şekil 2.28).

Ching'e göre ayırıcı düzlem olarak bitişik mekan;

I) İki bitişik mekan arasında görsel ve fiziksel ulaşımı sınırlandırabilir, her mekanın kendi bağımsızlığını pekiştirebilir.

II) Tek bir hacim içinde serbestçe duran bir düzlem olarak görülebilir.

III) İki mekan arasında yüksek derecede görsel ve mekansal süreklilik sağlayan bir sıra kolondan meydana gelebilir.

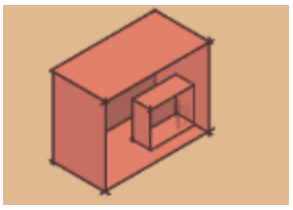
IV) İki mekan arasında sadece seviyede ya da yüzey eklemlenmesinde bir değişikliğe gidilebilir.

Bu tür mekanlar, kullanıcıya kolay erişim ve akışkan bir hareket imkanı sağlar. Bir evin koridoru boyunca sıralanmış odalar, bitişik mekanlara örnek olarak verilebilir.

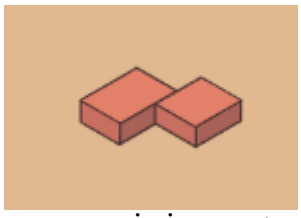
2.3.11.4. Ortak Alanla Birleşen Mekan

Mesafe bakımından iki farklı mekanın üçüncü bir ara mekan ile birbirlerine bağlanması ve ilişkilendirilmesidir (Şekil 2.29). Ortak mekanın oluşumu sonucunda iki farklı

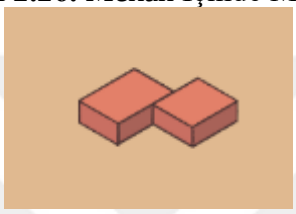
fonksiyonelliğe sahip olan mekanlar, ara mekan ile birbirine bağlanabilir ve birbiriyle ilişkilendirilmektedir.



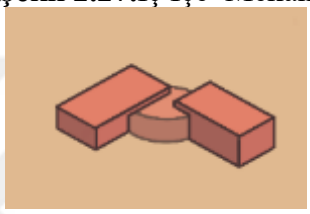
Şekil 2.26. Mekan İçinde Mekan



Şekil 2.27.İç İçe Mekan



Şekil 2.28. Melez Mekan



Şekil 2.29. Ortak Alanla Birleşen Mekan

Ching'e göre;

I) Ara mekan gibi bu iki mekan da şekil ve boyut bakımından birbirine eşit olup, mekanların dizildiği bir ardışıklık oluşturabilir.

II) Birbirinden uzak iki mekanı bağlamak yada birbirleriyle doğrudan bir ilişkisi olmayan bir dizi mekanı birleştirmek amacıyla çizgisel bir doğrultuda kurgulanabilir.

III) Ara mekan yeterince geniş ise, bu ilişkide baskın mekan haline gelip, çok sayıda farklı mekanı etrafında örgütleyebilir.

IV) Ara mekanın biçimi karşılıklı olarak bağlanan iki mekanın biçim yada yönelimi tarafından belirlenebilir.

Ortak alanlar, kullanıcıların bir araya geldiği ve sosyal etkileşimlerde bulunduğu alanlar olabilir. Örneğin, bir apartman kompleksinde merkezi bir avlu veya lobi, ortak alanla birleşen mekanları oluşturur.

Bu türlerin dışında bir çok farklı uzmanın farklı sınıflamalar yardımıyla tanımladığı türler de bulunmaktadır. Pragmatik mekan, algısal mekan, varoluşsal mekan, bilişsel mekan,

geçiş, bilgi, etkileşim, değişim mekanı ve parametrik mekan gibi (Norberg-Schulz 1972, Kahvecioglu 1998).

Novak'a göre deneyim sonsuz olduğu sürece mekanın bilgisi de sonsuz olacaktır. Dolayısıyla mekanı, sayısız şekilde sıralamak, gruplandırmak ve yorumlamak mümkün olacaktır. Ancak çalışma sınırları içinde PIXAR Animasyon stüdyosu üretimi olan filmlerin senaryosu dahilinde üretilen mekanların sorgulaması çalışmanın bu bölümünde geniş tanımlaması yapılan türler üzerinden sınırlandırılarak yapılacaktır (Novak, 1991, 1996).

Önemli kuramcılar tarafından yapılan mekan çeşitlendirmeleri tanımlayıcılarına göre ayrılarak tablolaştırılmıştır (Çizelge 2.1).

Çizelge 2.1. Tanımlayıcı ve Kuramcılarına göre Mekan Çeşitleri

Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Sınırlayıcı Miktarına Göre Çakmaklı (1992)	Açık		Kapalı					
Sınırlayıcı Niteliğine Göre Güngör (1983)	Pozitif		Negatif					
Sınırlayıcı Yapısına Göre Çakmaklı (1992), Ertemli (2018)	Yumuşak		Sert					
Sınırlayıcı Malzemesine Göre Joedicke (1968) Altan (1992)	Doğal		Yapay/ Mimari		Karma			
Sınırlayıcı Düzenine Göre Le Corbusier (2011), Evans, Lepore, Schroeder (1996)	Düzenli/ Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
Yapının Belirleyiciliğine Göre Cornell (1997), Altan (1992)	İç		Dış					
Kullanıcı Niteliğine Göre Hall (1966) Ovalı (2006) Demirarslan (2023)	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
Var Oluş Biçimine Göre Çam (2016), Ertemli (2018), Abu-gazzeh 1999, Lefebvre (1991,2014), Brenner, (1972)-Norberg Schulz (1971), Weathley, (1976), Kahvecioğlu (1998), Gezer (2007)	Fiziksel/ Somut		Algısal/ Soyut					
Hareket Yeteneğine Göre Arnheim (1966,1977), Novak (1991,1996) Spuybroek, Oosterhuis (2013)	Akışkan		Statik					
Dijitalliğine Göre Çam (2016), Anders 1999, Alvadaro 2001, Sarıberberoğlu (2019), Ak (2006) Folsom (2007), Cohen (2007), Adams (1997), Ottis, Lorents (2010), Senagala (2002)	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
Bir Araya Gelişlerine Göre Ching (2002), Gür (1996), Norberg Schulz (1963), Moholy & Nagy (1955)	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Tabloya göre; açık mekanlar, mekanı sınırlandıran öğelerin neredeyse hiç olmadığı mekanlardır. Doğayla yakından iç içe olan mekanlardır, kapalı mekanlar ise etrafları tamamen sınırlandırılmış mekanlardır (Çakmaklı, 1992).

Bu bölümde, mekân kavramları detaylı bir şekilde ele alınmış; mekân türleri, mekânsal organizasyon çeşitleri ve mimarlık ile mekân etkileşimi incelenmiştir.

BÖLÜM 3

ANİMASYON KAVRAMI

Bu bölümde, animasyon tekniğinin açıklaması yapılarak gelişimi incelenmektedir. Kavramın mimarlık disiplini ile ilişkisi sorgulanmaktadır.

3.1. Animasyon Tanımı

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 (Britannica 1986, Sozluk 2024).

Türk Dil Kurumu'nun yayınladığı Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü'nde animasyon (canlandırma), "tek tek resimleri ya da devinimsiz nesneleri gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarma işi" olarak tanımlanmaktadır (Özön 1981). Ancak animasyonun yapılanma süreci içinde bu tanım yetersiz kalabilmektedir. Bu bakımdan animasyonu, "hareketlendirme sanatı" olarak kabul edebiliriz (Stephenson 1973).

Animasyon 19. yüzyılın sonlarına doğru fotoğrafın, daha sonra sinemanın gelişimi ile paralel bir yapılanma izlemiş, sinema ile olan bazı prensiplerinin ilişkisi animasyonu sinemanın bir dalı olarak kabul etmemizi sağlamıştır. Bu yapısal özdeşlik her iki sanatın da hareket ile olan ilişkisinde temellenmiştir. Belli bir hareket dizisini oluşturan durağan görüntüler tek tek filme alınıp saniyede 24 kare hızla izleyiciye sunulduğunda, her bir durağan resim bir sonraki resmin sunumuna kadar gözün retina tabakasında kalarak insanda hareket izlenimini yaratmaktadır. Bu temel prensip üzerine oluşan animasyonun gerçekçi filmden (Live-action) ayrılan özelliği, filmin kare kare oluşturulması ve köklerinin grafik ya da plastik sanatlara dayalı olmasıdır. Hareket dizisini oluşturan durağan resimlerin el yapısı

olması, renklerin ve hareketlerin sanatçılar tarafından üretilerek kontrol edilmesi açısından bu ayırım ortaya çıkar. Bu ayırımdan dolayı animasyon, "sanatçı kişiliğin ve hayalinin en az engellendiği bir sanat dalıdır".

Animasyonun temel yapısını hareket oluşturur, sanatçının ürettiği her kare birbirini takip eden bir dizinin parçası durumundadır. "Her hareket artistik biçimin temel parçası olan bir başlangıç ve sona sahiptir", bundan dolayı sanatçı dış dünyası içinde önce hareketi tasarlar ve hareketin dış dünya ile olan fiziksel ilişkisini çözümleyerek filmini gerçekleştirir (Halas 1976).

Temel olarak biçim değiştirme (Kochanek ve Bartels 1984, Reeves 1981), bağımsız kare animasyonu (Burtayk ve Wein 1971), çok düzlemli arka plan (Kevoy 1977), tarama/boyama (Kevoy 1977) ve hikâyeleme (Gracer ve Blagen 1970) gibi iki boyutlu animasyon teknikleridir. Ancak üç boyutlu bilgisayar animasyonunda iki boyutlu çizimler yerine üç boyutlu modeller kullanılmaktadır (Lasseter 1987). Ek olarak, üç boyutlu animasyonlar spline fonksiyonu ile interpole edilmiş olan, komut temelli bağımsız kare animasyonu sistemleridirler . Komut temelli bağımsız kare animasyonu sistemlerinin ortaya çıkışı Abel Image Research, Alias Research Inc. ve Wavefront Technologies Inc. gibi bazı büyük ölçekli şirketler tarafından sağlanmıştır (Lasseter 1987).

Animasyon, 1920'lerin sonunda ve 1930'larda, Walt Disney Studios tarafından güzel sanatlarda bir yenilik olarak geliştirilmiştir. Don Graham tarafından yürütülen Los Angeles Chouinara Sanat Enstitüsü'nde çizim sınıfları oluşturulmuştur. Burada öğrenciler/animasyoncular, hareket eden figürler ve nesneler çizmenin yollarının keşfedilmesini sağlayan eski çizgi filmlerin standardize formülünü öğrenmişlerdir (Lasseter 1987). Hareketin bu keskin keşfi animasyonun ve prensiplerinin gelişimini olası kılmıştır (Thomas ve Johnston 1981).

Geleneksel animasyonun kabaca 11 temel prensibi vardır.

I) Sıkıştırma ve germe: Bir nesnenin, ne kadar sıkıştırılsa ya da gerilse de, hacminin aynı kalacağına odaklanmaktadır (Thomas ve Johnston 1981, Akören 2018)

II) Zamanlama: Eğer yeterli zaman harcanmayacak olursa hareket, daha izleyiciler onun farkına varamadan bitebilir ve bu da fikrin boşa harcanmasına neden olur (Whitaker ve Halas 1986). Gereğinden fazla zaman ayrılması da aksiyonu sekteye uğratacaktır.

III) Beklenti: İzleyicilerin dikkatini kazanmak, onları bir sonraki hareket için hazırlamak ve hareket gerçekleşmeden önce hareketi tahmin etmelerine yardımcı olmak için bir araçtır (Kaynak).

IV) Evreleme: Aynı anda çok sayıda aksiyon olur ise izleyici kaybedilir ve nereye odaklanacaklarını bilemezler, bu nedenle de öğrenim negatif şekilde etkilenir. Bir sonraki evreye geçmeden önce her bir aksiyon ve fikir en kuvvetli ve en basit şekilde evrelenmelidir.

V) Aksiyonu tamamlamak ve örtüştürmek: Beklenti bir aksiyon için hazırlık olduğundan, aksiyonun bitimi de tamamlama olarak tanımlanmaktadır. Aksiyonların çok sık şekilde ani ve tam duruşları olmaz, genellikle bitim noktalarının ötesine taşınırlar.

VI) Doğrusal hareket ve pozdan poza hareket: Doğrusal hareket yokluktan başlar ve akla her fikir geldikçe devam eder rastlantısaldır pozdan poza harekette ise mekan karakterler senaryo hazırdır her şey planlıdır.

VII) Yavaşlatma ve hızlandırma: Hareketin ikinci ve üçüncü sıradan devamlılığı olarak tanımlanır. Animasyonu daha canlı hale getirir.

VIII) Arklar: Bir sekanstan diğerine hareketin görsel yörüngesini ifade etmektedir bir formun bir yerden başka bir yere hareketinin en uygun rotasıdır.

IX) Abartı: Bir kavramın ya da bir fikrin özüne ulaşmak gerçek anlamını yansıtmak amacıyla var olandan daha abartılı ve gerçek dışı şekilde görünür hale getirmek demektir.

X) İkincil hareket: Birincil harekete bağlıdır, birincil harekete İlgi çekmek amacıyla ve pekiştirmek amacıyla kullanılır. İlk hareketle çelişmemelidir ya da domine etmemelidir.

XI) Çekicilik: Temelde cazibe, memnuniyet tasarımı, iletişim ve manyetik etkiden oluşmaktadır. Çekici olan izlenmesi zevkli olandır ve çekimi olan bir nesne kolayca izleyicilerin dikkatini çeker, nesneden etkilenildiği sürece film izlenir olur (Hemenway 2013).

3.2. Animasyon Filmlerinin Tarihi Gelişimi

Durağın görüntülere hareket izlenimi vermek animasyonun temel mantığını anlatır. Hareket canlılık ifade eder doğada var olunan, yaşanan süreci aktarmak hareket yardımı ile mümkündür.

Duran görüntülere hareket izlenimi verebilmek yüzyıllardır insanoğlunun üzerinde çalıştığı bir yöntemdir. Neanderthal insanlar mağara duvarlarına, avladıkları ve kendileri için önemli olan ya da kendilerini avlayan çeşitli hayvanların resimlerini çizmişlerdir. Bu resimlerin çizilme amacının sosyal hayatları aktarmak, dini ritüelleri açıklamak, topluluk farklarını ifade etmek ya da avlanmadaki başarıları göstermek amacıyla çizildiği belirtilmektedir. Fakat kolaylıkla görülebilmektedir ki mağara insanları da birer sanatçı gibi estetik anlayış geliştirerek duran figürleri hareketli hale getirmeye çalışmışlardır. Farklı çabalarla çizilen figürleri güncelleme gereği duymuşlardır. Halas'ın yorumuna göre de yarattıklarının içine hayatın canlılığını vermeye çalışarak tanrılarla paylaşımda bulunmak istemişlerdir (Manvell 1976).

Bu tarih öncesi neandertal sanatçılar Altamira, Lascaux ve bunun gibi birçok mağaranın duvarında farklı içgüdüleriyle resimleri canlandırma çabasına girmişlerdir. Koşan bir domuzu ifade etmek için dört ayağını net bırakıp yeni flu ayaklar çizerek ya da sıçrayan geyiklerin arkalarında belli belirsiz toynak izi bırakarak mağara resimlerinde hareket izlenimi vermektedirler. Benzer şekilde Yunan ve Roma heykeltıraşlarının heykellerindeki mükemmel denge ve canlılıkla hareketi ve yaşamı göstermeye çalışmaları izlenmektedir. Sonuçta bütün bu çabalar sınırlı imkanlarla insan gözüne yakın görüntü elde etmek üzere yapılmıştır.



Şekil 3.1. Altamira Mağaralarında Sekiz Ayaklı Yaban Domuzu Resmi (Huber 2022)

Görüntünün geçici bir süre retinada kalması teorisi ilk kez milattan sonra 130 yılında Mısırlı bilim adamı ve filozof Ptolemy tarafından ortaya atıldı. Ptolemy askerlerin kafalarındaki lambayı geniş bir kavis çizerek sallamalarını istedi. Lambanın yavaş sallanışında alev yavaşlıyor ve kesik kesik alev görüntüleri izleniyordu. Lamba hızlı döndüğünde ise alevi kendini tamamlayan bir ateşe dönüşüyordu. Ptolemy lambanın dönüş hızını gözün ayırt edemediği düşüncesine varmıştı. Bu teori sonraki yıllarda diğer bilim adamları tarafından araştırılmış ve deneylerle geliştirilmiştir.

17. yüzyılda bir papaz olan Athanasius Kircher "Sihirli Fener" olarak adlandırdığı günümüz sinema projektörü benzeri bir tasarım geliştirdi. Bu tasarım güneş ya da mum gibi bir ışık kaynağından yansıtılarak kullanılan mercek ve ayna ile oluşturulmuş küçük bir kutu dan ibarettir. Kircher çizdiği figürleri yatay ve birbirine bağlı olarak ışık kaynağına yerleştirerek karanlık bir odanın duvarına figürlerini yansıtmıştır. Sonrasında falcılık ve büyücülükle suçlansa da sinema sanatının başlangıcını oluşturmuştur.

1736'da Hollandalı bilim adamı Pieter van Musschenbroek hareketli görüntüyü yel değirmenleri tasvir eden bir seri resmi döner bir platforma oturtarak ve platformun dönüş süreci içerisinde resimleri kaydırarak elde etmiştir. 1820 yılında ise İngiliz Doktor John Paris "Thaumotrope" isimli döndürüldüğünde iki yüzeydeki resimlerin birbirinin üstüne kayarak

görünmesini sağlayan karton ve ipten bir oyuncak yaparak hareketli görüntüyü oluşturmaya çalışmıştır (Dervişoğlu 2020).

1824 yılında Peter Mark Roget, "Hareket Eden Objeler Konusunda Görüntünün Kalıcılığı" adlı çalışmasını yayımladı ve yaptığı deneyler sonucunda görüntünün kalıcılığına katkıda bulunan olaylarla ilgili dört temel ilke açıkladı (Kaba 1992).

1. İzleyicinin görüşü sınırlandırılmış olmalı. Böylece izleyici görüntüye odaklanmış olacaktır ve çok kısa bir sürede bir durağan resmin görünme olanağı sağlanmış olacaktır.
2. Resimler arka arkaya çok hızlı bir şekilde gösterilirse göz bir görüntü içinde birçok görüntüyü birbirine karıştırır. Dolayısıyla resimler bulanıklaşır.
3. Gözün resimleri iç içe algılamasını sağlamak için resim gösteriminin minimum hızına ihtiyaç vardır.
4. Doğru bir süreklilik için ışık temel öğedir.

Roget'in görüntünün kalıcılığı ile ilgili açıklamaları Joseph Plateau tarafından 1829'da içine 16 resim monte edilmiş dairesel bir yapıdan oluşan "phenakisticope" tasarımı ile sonuçlanmıştır. Bu 16 resim çok az farklılıklarla çizilmiştir ve tam bir hareket dizini oluşturmaktadır. İzleyici bir yarıktan baktığında sınırlı görüntü alanı içinde hareketi görebilmektedir. Artık animasyon insanlığın eğlence alanı içine dahil olmuştur.

19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarında sinema alanında yapılan yeni buluşlarla birlikte animasyonun gerçek gelişimi de başlamış olmuştur. 18. yüzyılda Alman bilgin Johann Heinrich Schutze gümüş plakaların ışığın etkisiyle karardığını keşfetmiştir. Bu keşif, hareketleri sabitleyebilme çalışmasına ilk adımı oluşturmuştur. 1816 yılında Joseph Nicephore Niepce görüntünün plakalar üzerinde uzun süre kalmasını sağlamıştır, ortağı olan Louis Jacques Monde Daguerre ise fotoğrafları civa buharı ile çekmeye başlamıştır. İlk fotoğraf bu şekilde ortaya çıkmıştır. Fotoğrafın görüntüyü bir plaka üzerine sabitleyebilmesi sinemanın gelişimine büyük destek sağlamıştır. Aedward Muybridge 24 ayrı kulübeye 24 fotoğraf kamerası yerleştirmiş ve sırayla her kamera önüne gelen hareket halindeki figürü tek tek görüntülemiştir. Böylece doğal bir hareket akışı içinde olan figürün hareket dizinini oluşturan parçaları sabitlenmiş olmuştur. Bu keşiften esinlenen fizyolog Erienne Jules Morey

tetiğine her basışta görüntü alan ve bir sonraki kare için dönen 12 pozluk daire biçiminde bir plaka geliştirdi. George Eastman cam plakalar yerine duyarlı kağıt, sonrasında da selüloiti bulmuştur. Bu buluşlarla fotoğraf günümüzdeki biçimini almış, fotografik görüntü ise sinemada sağlanmış olmuştur Böylece animasyon da sinemanın getirdiği yenilikleri kullanarak geniş kitlelere ulaşarak küçük hikayelerle film yapımına başlamıştır.

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.

3.3. Animasyon Filmleri ve Mimarlık İlişkisi

Tanyeli, sinema ve mimarlığın yakından ilişkisini üç farklı biçimde sınıflandırır. Birincisinde, sinema gerçekte olmayan mekânları tasarlayarak sanal mimarlığı tanımlar. İkincisinde, ilişki biçiminde sinema gerçek mekânları yeniden yorumlar ve mekânı somutlaştırır. Üçüncüsünde ise sinema kendi olay kurgusu içinde mimarlık etkinliğini ve mekânı doğrudan ele alır (Tanyeli 2001).

Lefebvre'e göre "*mekân okunmadan önce, yaşanmak üzere üretilir*". Mekânın yeniden üretiminde yaşanan deneyim içinde barındırdığı eksiklik hissi ile devinim yaratır. Marcus'a göre ise yaşanan mekânın üretimi söylem (soyut & somut üretim) dışı olduğu kadar söylemseldir. Somut, fiziksel bir üretim olduğu kadar soyut ve zihinseldir (Lefebvre 1991). Mekân üretiminin soyut- somut söylemsel nitelik barındırması; mekânın soyut ve sosyal eşiği olabilir. Zihinsel ve fiziksel müdahaleyle mekân her 'an' değişebilir (Topal 2013).

Sinema hiç gitmediğimiz yerleri deneyimleme fırsatı verir, bu yönüyle mimari kültüre ve eğitime katkıda bulunur ve mekânsal deneyim zenginliği yaratır. Seçkin Kutucu 'ya göre sinema hafıza ile; mimarlık ise tarih ile benzerlik kurar. Sinema imgeleri sosyal hayatımızı etkiler. Bu, filmlerle tanımlanmış zaman ve mekân kavramlarının insan zihninde ki görsel hafıza tarafından deneyimlenmesi ile gerçekleşir. Örneğin hiç Paris'e gitmemiş biri bile bir filmde Eiffel Kulesi'ni, Şanzelizeyi ya da bir ucundaki Zafer Takını gördüğünde burasının

Paris olduğunu bilir. Çünkü daha önce bu landmarklar ve kentin dokusu, görsel deneyimler halinde hafızamıza kaydolmuştur. Böylelikle hiç gitmediğimiz kentlerle ilgili görsel anılarımız olur (Beşışık 2013).

Sinema ve mimarlık ilişkisinin, sadece estetik yaklaşımlar ve set tasarımları bakımından değil, filmlerin mimari eleştiriye kattıkları ve modern çevreyi olduğu kadar tarihi çevreyi de farklı bakış açılarıyla gösterme güçleri yönünden anlaşılmaya çalışılması, film söylemlerinin tarih, sosyoloji gibi alanlarda meşruiyet kazanması ile bağlantılı olarak düşünülebilir. Televizyon ve bilgisayar gibi teknolojik araçların ortaya çıkması, görsel kültür ürünlerinin dünya üzerindeki dolaşımını hızlandırmış ve arttırmış, bir kitle iletişim aracı olan sinema ile birlikte bu görsel kültür kaynakları insanların yaşam biçimlerini ve dünyayı algılamalarını etkilemiştir (Kale 2004).

Filmlerde bazen var olmayan şehirlerin, ülkelerin tasarlanabildiğini görmekteyiz; bu da sinema ve mimarlığın kesiştiği noktalardan birisini oluşturmaktadır. Sinema, mekân tasarımcısı için bir test sahasıdır. Gündelik hayatların sorunlarından uzakta mekanlar üretebildiği bir alandır. Sinema insan yaşamını her türlü boyutuyla ele alan organik bir görsel anlatımdır, mimarlık disiplini ile en iç içe olan sinema türü ise tasarım sürecinin hiçbir zamansal, mekânsal ya da var oluşsal sınırının olmadığı animasyon türüdür .

Var oluşun çeşitli temsillerini üreten bir sanat dalı olan sinemanın animasyon-mekân tasarımı ile ilişkisi kaçınılmazdır. Animasyon filmlerinin mekân tasarımı alanıyla kesişim gösterdiği en önemli konulardan biri var olmayan mekanları kurgulamasıdır. Yenilikçi filmler geleceği görme, yaşama ve var oluş tarzları ile insanların geleceği tasavvur etmelerine yardımcı olmaktadırlar. Sinema, mekanların tasarlanması ve düzenlenmesi için bir laboratuvar niteliğindedir. Animasyon filmleri, mekân tasarımına etki ettiği gibi mekânın tasarımı da filmleri etkilemektedir .

Kavramsal kurgular sadece mimarlık, şehir bölge, peyzaj, endüstri ürünleri tasarımı ve mobilya tasarımının bir uğraş alanı değildir. Başka disiplinlerinde de kavramsal üretimleri ile gelecek öngörüsünde bulunmaları söz konusudur. Fütüristler, film yapımcıları, çizgi romanlar, edebiyat ve daha bir sürü alanda bu öngörüler kavramsal üretimleri ile okunabilir. Her ne kadar bağımsız ilişkisiz gibi algılansa da hepsi birbirini destekler. Tüm bu

söylenenlerin somut karşılığını bize en net şekilde sunabilecek alan ise kuşkusuz sinemadır. Çünkü sinema görsel anlamda kurgulanmış tüm öngörüleri somutlaştırarak insanlara sunabilme imkanına sahip olup en fazla insana ulaşabilen alandır. Bu noktada sinemanın çok önemli bir araç olduğu bir gerçektir. İnsanların hayal edebildikleri her şeyin gerçekleştirilebildiği bir alan olarak sinema, özellikle de tasarım ögelerinin anlatımı vurgulamak amacıyla baskın olarak kullanıldığı animasyon sineması farklı ölçeklerde kavramsal tasarım nesneleri ile oldukça fazla çeşitlilik sunmasından dolayı bu anlamda oldukça önemli bir rol üstlenir.

Animasyon sineması, sinema dallarına oranla mekâna daha fazla önem vermektedir. Gülcan'ın bahsettiği üzere 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 disiplininden izler taşıyan dokular içerisinde rollerini gerçekleştirir (Gülcan 2013).

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 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. Aynı zamanda mekânın tasarımında kütle yüksekliği, işlevselliği, insan yapısı ve yaşamıyla ilişkisi önemlidir. Ancak animasyon filmlerde yapıların antropometrik olarak planlanması gerekmez. Anormallikler filmi daha cazip hale bile getirebilir. Filmlerin genel

olarak gerçeğe yakın mekanlarda geçmesinin inandırıcılığını arttıracağından hareketle, üretilecek yeni mekanların boyut esnekliklerinin de abartılmaması yerinde olacaktır. Sanal karakterlerin boyutlarına göre anatomik, ergonomik ve işlevsel mekân düzenlenmektedir (Karaoğlu 2014).

3.4. Pixar Animasyon Stüdyosu

Pixar, cgi teknolojisi ile uzun metraj animasyon filmleri üreten bir animasyon stüdyosudur. Şirket üretmiş olduğu teknolojiler ve bilgisayar yazılımları ile animasyonun gelişmesinde büyük pay sahibidir. Günümüzde Disney şirketinin alt kuruluşu olarak kendi ismi ile faaliyet göstermekte olan Pixar'ın, resmi kuruluş yılı 1986 olarak bilinse de gelişim süreci daha eski yıllara dayanmaktadır (Fırat 2021).

Pixar, 1979 yılında George Lucas tarafından, Lucasfilm şirketinin grafik bölümü olarak kurulmuştur. Pixar o zamanlar 'Industrial Light & Magic' adı ile bilinmektedir. Bu bölümün kurulmasının asıl amacı, yazılımlar ve teknolojiler üreterek, bunları bilgisayar grafiklerinde ve filmlerde kullanılan özel efektlerde değerlendirebilmektir. George Lucas, Lucasfilm'in grafik bölümü olan Industrial Light & Magic'in başkan yardımcılığı görevine bilgisayar grafikleri ile ilgilenen Dr. Ed Catmull'u getirerek şirketin geleceğine yön vermiştir. Catmull tüm çocukluğu boyunca çizgi film ve eski Disney filmlerini izleyerek büyüyen, ancak çizim yeteneği olmadığı için animasyonda değil bilimde kendini geliştirmeyi seçmiştir (Bloopanimation 2021). Catmull, daha sonraki yıllarda Pixar animasyon stüdyolarının kurucu ortağı ve aynı zamanda Pixar ve Walt Disney'in birleşmesi sonucu başkanlık görevini üstlenmiştir.

Dr. Ed Catmull, Utah üniversitesinde bilgisayar bilimi ve görüntüleri üzerine eğitimini tamamladıktan sonra, New York Teknoloji Enstitüsü (NYIT) şirketinde, bilgisayar grafiklerine daha gerçekçi bir boyut kazandırmak adına çalışmalar yapmıştır. Buradaki çalışmaları neticesinde 1973 yılında bilgisayar ortamında kendi elini 3b bir şekilde modellemiş ve basit hareketler kazandırarak A Computer Animated Hand adını verdiği kısa bir film üretmiştir. Üretmiş olduğu bu film, ilk poligonal 3b animasyon olma unvanına sahiptir (Utterson 2011).

Daha sonra bu kısa film başka bir filmde sahne almıştır. Aynı zamanda Catmull " 2d animasyon yazılımları, z-arabelleği, doku haritalama ve alt bölüm yüzeyleri gibi yaygın olarak kullanılan bilgisayar animasyonlarının da mucididir (Bloopanimation 2021).

Catmull, büyük bir ekip ile bilgisayar efektleri, karmaşık görüntüler ve yüksek kalitede görüntü üretmeye yarayan Pixar görüntü bilgisayarını üretti. Şirket bu cihazlardan büyük bir gelir elde etmeyi bekliyordu, fakat yeterli ilgiyi görmedi. Buradan başarısız bir sonuç elde eden ekip kendi üretmiş oldukları teknoloji ile film üretme girişiminde bulundular. Gerekli teknolojileri vardı fakat bu animasyon filmi üretmeye tek başına yeterli değildi bunun için bir hikâye anlatıcısına ihtiyaçları vardı. "O dönem Walt Disney şirketinde hikâye anlatıcısı olarak çalışan Jhon Lasseter istenileni verememesinden ötürü Disney şirketinden ayrılmıştı. Bu fırsatı değerlendiren Catmull, Lasseter'a bir iş teklifinde bulundu ve beraber animasyon filmleri üretmeye başladılar (Catmull 2014). Lassetter, daha sonraki yıllarda Pixar animasyon stüdyolarının ve Walt Disney'in baş yaratıcı danışmanlığı görevini üstlenecektir. 1984 yılında Lasseter önderliğinde, ilk 3 boyutlu kısa film unvanına sahip olan The Adventures of André ve Wally B. filmini yayınladılar. Bu film seyirci tarafından çok beğenildi.

Fakat o dönem George Lucas, ailevi ve maddi sebeplerden dolayı grafik bölümünü satmaya karar verdi. Birçok şirket bu bölümü almak için teklifte bulundu. Bunlarda biri de Apple şirketinin kurucusu Steve Jobs'du. "Jobs'un bu şirkete talip olmasının arkasında yatan düşünce Apple'ın üretmiş olduğu bilgisayarlara rakip olabilecek bir bilgisayar üretmekti. Fakat bu olay Pixar'ın oluşturulmasındaki düşünceden sapmak anlamına geliyordu. Bu yüzden Jobs'un teklifini reddetmişlerdi. Bir sene sonra Jobs, Apple şirketine rakip olabilmek adına NeXT adındaki bilgisayar üretim şirketini kurmuştu (Catmull 2014). Böylece Pixar'a tekrar talip olarak, burada bilgisayar ve grafik alanında çalışmalar yapmaya karar verdi. 30 Şubat 1986 yılında Jobs, George Lucas ile anlaşarak LucasFilm'in grafik bölümü olan Industrial Light & Magic'i 5 milyon dolara satın aldı (Cnet 2021). Jobs'un şirketi satın alması ile artık Lucas Film'in alt kuruluşu değil, bir stüdyo oluşturmuşlardı. Aynı yıl şirketin ismini değiştirmeye karar verdiler.

“Pixar’ın ismi İspanyolca da resim yapmak anlamına gelen “pixer” ve yüksek teknoloji anlamına gelen “radar” kelimelerinin birleşmesi neticesinde ortaya çıkmıştır (Catmull 2014).

1987 yılında ilk 3d animasyonlu kısa film olma unvanına sahip olan *Luxo Jr.* filmini yayınladılar. Film, ana karakter olan lamba ve çocuğunu konu alıyordu. Bu lamba daha sonraki yıllarda Pixar animasyon stüdyolarının maskotu olacaktı. Bu film seyirciler ve eleştirmenler tarafından çok beğenildi ve prestijli bir ödül olan Akademi ödüllerine aday gösterildi.

Steve Jobs tarafından 1986 yılında kurulan Pixar animasyon stüdyoları, tamamen cgi ile oluşturulan uzun metrajlı animasyon filmleri ve ticari değer taşıyan lisanslı ürünler yaratmak adına, teknik, yaratıcılık ve üretim yeteneklerine sahip akademi ödüllü bir bilgisayar animasyon stüdyosudur.

Animasyon sektörünün önde gelen isimlerinden Walt Disney şirketi, 2006 yılında Pixar animasyon stüdyolarını 7,6 milyar dolara satın alarak alt kuruluşu konumuna getirmiştir.

Şirketin kurucu ortaklarının devam etmesi ile beraber Pixar animasyon stüdyolarının iş akışı aynı şekilde devam etmiştir. Günümüz verilerine göre yalnızca üretmiş olduğu filmlerden 14,6 milyar dolar gelir elde eden Pixar animasyon stüdyoları, aynı zamanda lisanslı yazılımları ve ürünlerinden de oldukça büyük gelirler elde etmektedir.

Aşağıda prodüksiyon bütçeleri ve gişe gelirleri ile tarihlerine göre Pixar Stüdyoları tarafından üretilen filmler sıralanmıştır. Devam filmleri çalışma kapsamında değerlendirilmemiş olup, bu nedenle tabloda da numaralandırılmamıştır (Çizelge 3.1).

Çizelge 3.1. Pixar Animasyonları Listesi (Fırat 2021, The numbers 2024 üzerinden düzenlenmiştir)

	Film	**Yayın tarihi**	**Prodüksiyon bütçesi** (Milyon dolar üzerinden)	**Dünya genelinde gişe** (Milyon dolar üzerinden)
1	Toy Story	1995	30	394.436.586
2	A Bug's Life	1998	45	363.258.859
	Toy Story 2	1999	90	497.375.381
3	Monsters, Inc.	2001	115	579.707.738
4	Finding Nemo	2003	94	940.352.645
5	The Incredibles	2004	92	631.607.053
6	Cars	2006	70	461.991.867
7	Ratatouille	2007	150	623.726.085
8	Wall- E	2008	180	521.311.890
9	Up	2009	175	735.099.102
	Toy Story 3	2010	200	1.066.970.811
	Cars 2	2011	200	559.852.396
10	Brave	2012	185	538.983.207
	Monsters University	2013	200	743.559.645
11	İnside Out	2015	175	858.071.350
12	The Good Dinosaur	2015	200	332.207.671
	Finding Dory	2016	200	1.028.570.942
	Cars 3	2017	175	383.930.656
13	Coco	2017	175	807.817.888
	Incredibles 2	2018	200	1.243.089.244
	Toy Story 4	2019	200	1.073.394.593
14	Onward	2020	200	141.950.121
15	Soul	2020	150	116.778.247
16	Luka	2021	200	51.112.314
17	Turning Red	2022	175	12.271.142
18	Elemental	2023	200	484.855.749

Bir sonraki bölümde sıralanmış olan filmler mekan çeşitleri açısından değerlendirilerek kapsamlı olarak analiz edilerek görseller yardımıyla açıklanacaktır.

3.5. Pixar Animasyonlarında Mekan 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. 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.

Yapay mekân tasarımı günümüzde özellikle bilimkurgu ve fantastik filmlerde kullanılan bir türdür. Hiç görülmemiş canlılar, mekânlar, eşyalar filmde yan eleman olarak kullanılır. Yapay mekanlarda var olan mekanların ya da araçların var olmayan canlılara göre adapte edilerek kullanıldığı da görülmektedir (Şekil 3.2). Anlatı niteliğindeki mekân kurgusu ise hikâyenin bir mekân üzerinden aktarıldığı filmlerde kullanılır.



Şekil 3. 2. Monsters Inc.- Canavarlar Şirketi

Film içinde mekân mimari mekânın bir temsilidir, hem anlatısal 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. Mekân, filmlerdeki kullanımlarına göre farklı tanımlanmaktadır. 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.

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. 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, çeşitli yöntemlerle renklendirilmekte ve aydınlatılmaktadır.

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. Örneğin Ratatuy filmi Paris'te geçmektedir. Filmde Fransa'nın tarihi yapıları, sokakları ve imge yapısı Eyfel sık sık görülmektedir (Şekil 3.2).



Şekil 3. 3. Ratauille – Paris

Mimarlık disiplininin üç boyutlu temas ettiği ve yardımcı bir fonksiyon üstlendiği diğer 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.

Sinema perdesine yansıyan animasyon filmleri incelendiğinde filmi oluşturan birçok öğenin senaryo içerisinde ayrı görevler yüklendikleri, filme özel işlevlerinin olduğu

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 diğer öğeler kadar önemli olduğu anlaşılmaktadır. Mimarinin filmlerdeki en önemli görevlerinden biri, filmdeki mimari dokunun, dönemin, atmosferinin üç boyutlu sahneye yansıtılmasıdır. Üç boyutlu animasyon filmlerindeki mekân, anlatı ve karakter özelliklerine bağlı kalmak koşuluyla sahne tasarımında kendi disiplininden, oran-orantı, renk, form, detay, yapısal özellikler gibi özelliklerden yararlanmaktadır (Paşaoğlu 2011).

Bu bölümde, animasyonun tanımı, tarihsel gelişimi ve animasyon filmleri ile mimarlık arasındaki ilişki ele alınmıştır. Ayrıca, Pixar Animasyon Stüdyosu'nun tarihine yer verilmiş ve Pixar animasyonlarındaki mekân kurgusu detaylı bir şekilde incelenmiştir. Animasyonun mimarlıkla olan etkileşimi, mekânın dijital ortamda nasıl yeniden üretildiği ve kurgulandığı perspektifinden değerlendirilmiş, Pixar'ın mekânsal anlatım biçimlerine odaklanılmıştır.

BÖLÜM 4

ANİMASYON FİLMLERİ VE MEKAN ANALİZLERİ

Çalışmada kronolojik sırayla Toy Story, A Bug's Life, Monsters, Inc., Finding Nemo, The Incredibles, Cars, Ratatouille, Wall- E, Up, Brave, Inside Out, The Good Dinosaur, Coco, Onward, Soul, Luka, Turning Red, Elemental olmak üzere 18 film, film boyunca en uzun süre izleyiciye sunulan mekanları ve mekan türleri açısından incelenmektedir.

Çizelge 4.1. Pixar Animasyon Listesi

	Filmler	Yayın Yılı	Görülme Süresi		Filmler	Yayın Yılı	Görülme Süresi
1	**Toy Story**	**1995**	**1:25**		Monsters University	2013	1:46
2	**A Bug's Life**	**1998**	**1:40**	**11**	**İnside Out**	**2015**	**1:35**
	Toy Story 2	1999	1:35	**12**	**The Good Dinosaur**	**2015**	**1:34**
3	**Monsters, Inc.**	**2001**	**1:34**		Finding Dory	2016	1:38
4	**Finding Nemo**	**2003**	**1:45**		Cars 3	2017	1:43
5	**The Incredibles**	**2004**	**1:59**	**13**	**Coco**	**2017**	**1:46**
6	**Cars**	**2006**	**2:00**		Incredibles 2	2018	2:00
7	**Ratatouille**	**2007**	**1:56**		Toy Story 4	2019	1:46
8	**Wall- E**	**2008**	**1:40**	**14**	**Onward**	**2020**	**1:43**
9	**Up**	**2009**	**1:38**	**15**	**Soul**	**2020**	**1:51**
	Toy Story 3	2010	1:45	**16**	**Luka**	**2021**	**1:42**
	Cars 2	2011	1:48	**17**	**Turning Red**	**2022**	**1:48**
10	**Brave**	**2012**	**1:36**	**18**	**Elemental**	**2023**	**1:47**

4.1. TOY STORY/ Oyuncak Hikayesi 1995

Oyuncak Hikâyesi (orijinal adıyla “Toy Story”), 22 Kasım 1995 Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş ilk uzun metrajlı animasyon filmidir. Film, yönetmenliğini John Lasseter Joel Cohen, Alec Sokolow, Andrew Stanton & Joss Whedon Pete Docter, Lasseter, Joe Ranft & Stanton Bonnie Arnold & Ralph Guggenheim Randy Newman’in üstlendiği bir yapımdır. “Toy Story”, arkadaşlık, sadakat, kıskançlık duyguları ele alarak mizahi ve heyecan verici bir hikayeyi anlatır.

4.1.1. Filmin Konusu

Hikaye oyuncakların dünyası ve insanların onlarla ilişkilerini anlatmaktadır.Baş karakter, Andy isimli bir çocuğun en sevdiği oyuncağı olan Woody’dir. Woody, eski moda bir kovboy oyuncak olmasına rağmen Andy’nin gözdesidir ve oyuncak kutusunun lideridir. Ancak, Andy’nin doğum gününde yeni bir oyuncak olan Buzz Lightyear’ın gelmesiyle Woody’nin bu liderliği tehdit altına girer.

Buzz, modern bir uzay koruyucu figürüdür ve oyuncağın farkında olmadan kendini gerçek bir uzay kahramanı zannetmesi, Woody ile arasında büyük bir çekişme yaratır. Woody, Andy’nin gözdesi olma konumunu kaybetmekten korktuğu için Buzz’ı kıskanır ve onu ortadan kaldırmak için çeşitli planlar yapar. Ancak, bu planlar yanlışlıkla Buzz’ın pencereden düşmesine neden olur ve diğer oyuncaklar tarafından suçlanır. Woody, kendini temize çıkarmak için Buzz’ı geri getirmeye karar verir ve böylece iki karakterin büyük bir macerası başlar.

Buzz ve Woody, evin dışında kendilerini tehlikeli bir dünyada bulurlar. İlk başta birbirlerine düşman olsalar da, zamanla hayatta kalmak için birlikte çalışmaları gerektiğini fark ederler. İkilinin yolculuğu sırasında, komşu çocuk Sid’in evine düşerler. Sid, oyuncakları tahrip etmeyi seven bir çocuktur ve bu durum Woody ve Buzz için büyük bir tehlike oluşturur. Sid’in elinden kaçmayı başaran Woody ve Buzz, sonunda eve dönmenin bir yolunu bulurlar.

Film, iki karakterin birbirlerini anlamaları ve arkadaşlıklarının gelişimi etrafında şekillenir. Woody, liderliği ve popülerliği paylaşmayı öğrenirken, Buzz da aslında bir oyuncak olduğunu kabullenir ve bu rolü kucaklar. Hikâye, oyuncakların Andy'ye olan sevgisi ve bağlılığı ile sonlanır; Woody ve Buzz, Andy'nin favori oyuncakları olarak bir araya gelirler.

4.1.2. Mekanlar 5100''

"Toy Story / Oyuncak Hikayesi" filmi Andy'nin odasında başlamaktadır. Dolayısıyla ilk mekan Andy'nin oyuncaklarıyla vakit geçirdiği odasında başlamaktadır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Andy'nin Odası 1400''

Andy'nin odasında (Şekil 4.1.- 4.2.) oyuncaklarıyla vakit geçirdiği somut mekanda başlamaktadır. Andy'nin odası, Amerikan banliyö evlerinin tipik bir çocuk odası tarzını yansıtır. Kullanıcı niteliğine göre özel mekandır. Andy'nin odasında uzun, büyük bir pencere bulunur. Tek bir pencerenin bulunması mekanda kapalılık hissi yaratmaktadır. Bu pencere genellikle dış dünyaya açılan bir bağlantı noktasıdır ve oyuncakların kaçış sahnelerinde önemli bir rol oynar.



Şekil 4.1. Andy'nin Odası

Odanın bir tarafında büyük bir beyaz kapı ve sürgülü dolap kapakları bulunur. Bunlar da mekanın sınırlayıcı malzemelerinin yapay olduğunu göstermektedir. Dolap genellikle oyuncakların saklanma yeri olarak kullanılır. Andy'nin odası, oyuncakların aktif olduğu bir yaşam alanıdır. Film boyunca oyuncaklar çeşitli yerlere dağılmış şekilde gösterilir Andy'nin odası, filmde sadece bir çocuk odası olarak değil, aynı zamanda oyuncakların maceralarının geçtiği canlı ve etkileşimli bir mekan olarak da büyük bir öneme sahip olup dijitalliğine göre siber mekan olduğunu söyleyebiliriz.



Şekil 4.2. Andy'nin Odası

Andy'nin Odasının mekan çeşitleri Çizelge 4.2'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.2. Andy'nin Odası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Andy' nin Odası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Koridor/ Merdivenler 220’’

Andy'nin evinin koridorları (Şekil 4.3.) da hikayede önemli bir rol oynar. Oyuncakların eve yayılan maceraları sırasında bu koridorlar bir tür geçiş alanı işlevi görür. İkinci katta olan yatak odaları ve aşağıda bulunan salonun sirkülasyonunu sağlamaktadır. Mekana ışığın girmesini sağlamak için tek bir cam, duvarlarda ise tablo ve yapay ışıklandırma ile kapalı mekan hissi yarattığını görmekteyiz.

Fiziksel/somut olan bu mekan statik özelliğine de sahiptir. Andy ve ailesi hariç merdivenleri oyuncakların da kullandığını görmekteyiz. Koridorlar genellikle merdivenlerle birleşir.



Şekil 4.3. Merdivenler

Salon 100’’

Salon (Şekil 4.4.- 4.5) Amerikan banliyö evlerinin klasik yapısına uygun olarak, büyük bir oturma alanı ve genellikle mutfağa ve yemek odasına açılan açık bir geçiş alanına sahiptir. Salonda geniş pencereler yer alır.



Şekil 4.4. Salon

Salonda geniş pencereler yer alır. Bu pencereler, dışarıdan bol miktarda doğal ışığın içeri girmesini sağlar ve mekanda pozitif etki yaratır. Yarı özel olan mekan, Andy'nin ailesi ile vakit geçirdiği ve oyuncakların serbestçe dolaştığı bir sosyal alandır.



Şekil 4.5. Salon

Evin Bahçesi 150''

Annesi Andy'ye verdiği sözü tutmak için dışarı çıkarlar.Andy Buzz'u da yanında götürmek ister fakat Buzz'u bulamaz ve kaybolduğunu düşünerek evden üzgün şekilde çıkar. Andy'nin evi (Şekil 4.6.) tipik bir Amerikan evinin mimarisine sahiptir. Bu tür evler genellikle iki katlı, geniş pencerelidir.

Yapı, sade ve işlevsel bir tasarıma sahip olup, büyük şehirlerin dışında yer alan aile evlerinin karakteristiğini taşır.Ev dış mekan ve statik özelliğine sahiptir. Kendine ait bahçesi

ve park yeri bulunmaktadır. Sınırlayıcı düzeyine göre statik ve yapay malzemelerden inşaat edilmiştir.



Şekil 4.6. Evin Bahçesi

Benzinlik 260’’

Kamusal alan olan mekana Andy ve annesi benzin almak için dururlar. Benzinlik, otoyol kenarında yer alan geniş ve açık bir alana sahiptir. Benzinlik binası (Şekil 4.7.) genellikle tek katlı ve yatay olarak genişlemiş bir yapıdır. Küçük bir market veya mağazayı barındıracak kadar kapalı bir alan sunar. Bina, fonksiyonel ve sade bir tasarıma sahiptir, bu da kolay erişilebilirliği ön plana çıkarır. Sınırlayıcı malzemesine göre irrasyoneldir.



Şekil 4.7. Benzinlik

Pizza Planet 240’’

Andy'nin annesi, ödül olarak Andy'yi bu eğlence merkezine götürür. Asıl amaçları hem pizza yemek hem de Andy'nin orada oyunlar oynayıp eğlenmesini sağlamaktır.Pizza Planet (Şekil 4.8.- 4.9.- 4.10.) hem çocuklar hem de aileler için tasarlanmış, temalı bir restoran ve kapalı eğlence merkezi kamusal mekan olarak karşımıza çıkar.



Şekil 4.8. Pizza Planet



Şekil 4.9. Pizza Planet

Mekanın tasarımı, özellikle uzay teması üzerine kuruludur ve eğlenceli, canlı bir düzensiz/irrasyonel atmosfer sunar.Sınırlayıcı özelliğine göre sert, jüpitere benzeyen statik bir yapı olduğunu görmekteyiz.İç mekan karanlık olup negatif hissinini vermektedir. Neon ışıklar, LED aydınlatmalar ve spot ışıklar mekanın her köşesine renk katar. Bu aydınlatma sistemi, mekanın uzay temasını güçlendirir ve eğlence merkezinin canlılığını artırır.

Pizza Planet, oyuncakların dünyasında önemli bir yer tutar ve olayların geliştiği ana mekanlardan biridir. Woody ve Buzz, Andy ve annesinin gittiği Pizza Planet’e gizlice gelir.

Woody’nin amacı, Buzz’ı Andy'nin yanına geri götürmek ve eve dönüş yolculuğunda arabada yerini almakken, Buzz uzay temalı bir oyun makinesi olan UFO oyuncak vinç makinesi ile karşılaşır ve kendini uzay gemisi içinde zanneder.



Şekil 4.10. Pizza Planet

Pizza Planet mekan çeşitleri Çizelge 4.3’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.3. Pizza Planet

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Pizza Planet	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal		Yarı özel		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Sid’in Odası 1000’’

Sid'in odası (Şekil 4.11) kaotik, karanlık ve düzensiz bir mekandır. Oda özel mekan olup oyuncak parçaları ve aletlerle dolu, dağınık bir iç mekandır.

Tavanı eğik, loş ışıklandırmalı ve genellikle duvarlar posterlerle kapalıdır.Sid, burada oyuncakları parçalayarak ve yeniden birleştirerek vakit geçirir. Kendine özgü mekanik ve tehlikeli düzenekler kurarak oyuncaklara zarar vermeyi eğlenceli bulur. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır.



Şekil 4.11. Sid’in Odası

Sid’in odası mekan çeşitleri Çizelge 4.4’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.4. Sid’in Odası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Sid’ in Odası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal		Yarı özel		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Hannah’ın Odası 80’’

Sid'in kız kardeşi olarak karşımıza çıkar ve Sid'in odasının karanlık ve kaotik atmosferinin tam zıttıdır. Hannah'nın odası (Şekil 4.12.) daha yumuşak ve renkli bir kapalı mekana sahiptir.

Hannah’a Buzz’u bulunca kendi odasına alıp evcilik oynamaya başladığı sahnedir. Hannah’ın odası özel mekandır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı ve yapay mekan özelliklerine sahiptir.



Şekil 4.12. Hannah’ın Odası

Sid’in Bahçesi 535’’

Woody ve Buzz, Sid’in oyuncaklarına yardım etmek ve Sid’in elinden kurtulmak için bahçeye girerler. Burada, Sid’in yarattığı korkunç oyuncaklarla karşılaşırlar. Woody ve Buzz, bahçede Woody’nin liderliği sayesinde, oyuncaklar birbirlerine yardım ederek Sid’in elinden kurtulmaya çalışır.

Sid’in bahçesi (Şekil 4.13.) geniş bir alana yayılmıştır, ancak düzensiz ve dağınık bir görünüm sergiler. Yerdeki çimenler genellikle kurumuş veya dağınık bir şekilde uzanır. Bahçeyi çevreleyen yüksek bir çitler yumuşak mekan olmasını sağlar. Bu çit, Sid’in bahçesini dış dünyadan izole ederken, mekana yarı özel niteliğini ve gizemli bir atmosfer katar.



Şekil 4.13. Sid'in Bahçesi

Sid'in bahçesi mekan çeşitleri Çizelge 4.5'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.5. Sid'in Bahçesi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Sid' in Bahçesi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal		Yarı Kamusal		Yarı Özel	■	Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Şehir 45’’

Mekan açık alan olup, sınırlayıcı niteliğine göre pozitiftir. Şehirdeki (Şekil 4.14.) evler genellikle tek katlı veya iki katlı ve müstakil yapılardan oluşur. Şehrin sokakları geniş ve ferah olup, genellikle ağaçlarla kaplı olması doğal mekan olduğunu hissettirir. Evlerin birbirine paralel ve belirli aralıklarla yerleştirilmesi düzenli/ rasyonelliği göstermektedir.



Şekil 4.14. Şehir

Şehir mekan çeşitleri Çizelge 4.6’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.6. Sid’in Bahçesi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Şehir	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal	■	Yarı özel		Özel			
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Andy’nin Yeni Evi 80’’

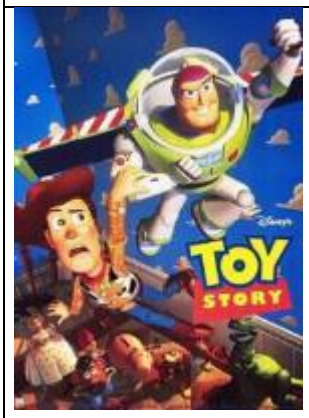
Filmde iklimin değişmesi Andy’nin farklı bir şehre yerleştiğini anlatmaktadır. Etrafı beyazlara boyanmış doğal alanın içindedir. Evin mimarisi rasyonel, garaj yapıya bitişik şekilde tasarlanmıştır. Evin (Şekil 4.15.) iç kısmı camdan gösterildiği için çok fazla tanımlanacak bir mekan yoktur.



Şekil 4.15. Andy’nin Yeni Evi

Toy Story mekan çeşitleri Çizelge 4.7’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.7. Oyuncak Hikayesi

TOY STORY	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	2	Kapalı	3				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	3	Negatif	2				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	1	Sert	4				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	0	Yapay/ Mimari	3	Karma	2		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	4	Düzensiz/ Irrasyonel	1				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	3	Dış	2				
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal	2	Yarı özel	1	Yarı Özel	0	Özel	2
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	1	Statik	4				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	5	Siber	0	Melez	0

Şekil 4.16.**Film Afişi**									
https://toystory.disney.com/	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	0	İç içe	0	Bitişik	2	Ortak A. Birleşen	3

4.2. A BUG'S LIFE / Bir Böceğin Yaşamı 1998

"Bir Böceğin Yaşamı" (orijinal adıyla "a Bug's Life "), 25 Kasım 1998 yılında Pixar Animation Studios tarafından üretilen Walt Disney Pictures tarafından yayınlanan bir animasyon filmidir. Film, yönetmenliği John Lasseter, yardımcı yönetmenliği, Andrew Stanton, William Reeves ve Eben Ostby'ın üstlendiği bir yapımdır. "a Bug's Life" cesaret, birlik, dostluk ve kolektif eylemin gücü temalarını ele almaktadır.

4.2.1. Filmin Konusu

Hikaye ,otoriter kraliçe ve kızı prenses Atta'nın liderliğindeki bir karınca kolonisinde geçmektedir. Kışlık yiyecek toplayan karıncalar, kendileri ve tehditkar Hopper liderliğindeki bir grup çekirgenin karıncaların topladıkları yiyeceklere el koymasıdır. Her yıl koloninin yiyeceklerini toplamak için uğraşan karıncalar, her yıl koloni yiyeceklerini almak için gelen çekirgelerin tehdidi altında kalırlar.

Flik adında bir karıncanın, kötü niyetli bir çekirgeyle mücadelesini anlatır. Kolonilerin arasındaki Flik adlı karıncanın yaratıcı ve iyi niyetli olması geleneksel çözümlerin ötesine geçmeyi sağlamaktadır. Heyecanlı ve hayalperest dünyası kolonileri, çekirge tehdidinden kurtarmasına sebep olacak bir çözüm bulmaktadır.

Flik, yıl boyunca toplanan yiyecekleri yanlışlıkla yok etmesi, Hopper'ı mücadele eden karınca kolonisinden iki kat fazla yiyecek talep etmesini sevk eder. İntikam almaktan korkan karıncalar acilen çözüme ihtiyaç duymaktadırlar.

Flik kendi hatasını telafi etmek için yardım aramak üzere dış dünyaya çıkmaktadır. Flik çekirgelerle savaşmak için savaşçı böcekler olduğunu düşünen fakat yanlış anlaşılma

nedeni ile hiç savaşçı olmayan bir grup sirk karakterlerini işe almaktadır. Başlangıçta yardım etme konusunda isteksiz olan sirk böcekleri, karıncaları savaş için eğitirken biz amaç ve cesaret duygusuna kapılırlar.

Flik ve sirk karakterleri bir araya gelerek çekirgelere karşı bir plan yaparlar. Planları beklenmedik engellerle ve bir dizi komikliklerle karşılaşırlar. Fakat kurban töreni sırasında karıncalar ve çekirgeler arasında hesaplanma yaşanırken Flik'in yaratıcılığı ve sirk böceklerinin yardımı ile karıncalar çekirge çetesine başarıyla karşı çıkarak onları göndermektedir.

4.2.2. Mekanlar 5504''

"a Bug's Life / Bir Böceğin Yaşamı" Ant Adasında başlamaktadır. Dolayısıyla ilk mekan "Ant Adası" hikayenin ana mekanı olan ve karıncaların yaşadığı bir yer olarak tasvir edilmiş mekanda başlamaktadır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Ant Adası 3122''

"Ant Adası," (Şekil 4.17.) küçük bir dünyayı büyük ölçekte gösteren yaratıcı bir perspektife sahip, sıradan bir arazinin karıncalar için devasa bir yaşam alanı olduğu açık mekandır

Tepecik, karıncaların yuvalarını inşa ettikleri güvenli bir doğal mekandır. Çevresi büyük otlar, yapraklar ve taşlarla kaplıdır, bu da karıncalar için bir koruma ve saklanma ortamı sağlar. Alan doğal afetlerden oluşmuş düzensiz/rasyonel sınırlayıcı düzeyine sahiptir. Filmde kullanıcı niteliğine baktığımız zaman karıncalara ait bir alanın olması ve diğer böceklerin bu adaya gelmeleri ile mekana kamusal mekan olduğunu söyleyebiliriz.



Şekil 4.17. Karınca Adası

Karınca adası mekan çeşitleri Çizelge 4.8'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.8. Karınca Adası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Karınca Adası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Sunak Taşı /Karınca Yuvası 443''

Ant Adası'ndaki karınca yuvası (Şekil 4.18.- 4.19.) karıncaların organize bir topluluk olarak yaşadığı ana yapıdır. Bu yuva gerçek karınca yuvalarına benzeyen ancak filmde hayal gücünün ötesine geçen detaylarla zenginleştirilmesi siber mekan özelliklerini yansıtır.

Yuva tamamen doğal malzemelerden inşa edilmiştir. Yeraltında olduğu için yuva, doğal ışığa doğrudan erişime sahip değildir. Ancak, stratejik olarak yerleştirilmiş delikler ve açıklıklar, havalandırma ve ışık girişini sağlasa bile yeterli olmadığı için sınırlayıcı miktarına göre kapalılık ve hissi yaratır.

Kullanıcı niteliğine göre özel mekanlardır. Organize bir topluluk yaşamı için tasarlanmış, karmaşık ve işlevsel bir yapı olması düzenli/ rasyonel özelliğine sahiptir.



Şekil 4.18. Karınca Yuvası



Şekil 4.19. Karınca Yuvası

Karınca yuvası mekan çeşitleri Çizelge 4.9'da gösterilmiştir.

Çizelge 4.9. Karınca Yuvası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Karınca Yuvası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber	■	Melez	

	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Çukur 562’’

Çukur (Şekil 4.20.- 4.21.) karınca kolonisi için hem doğal bir tehdit hem de dayanıklılık ve birlik mesajını güçlendiren açık bir mekândır. Bu çukur, özellikle yağmur suları dolduğunda ciddi bir tehlike yaratır ve karıncaların yaşadığı mücadelelerin bir parçası olarak karşımıza çıkar. Çukur çevresi engebeli ve düzensiz/irrasyonel özelliklerini taşır.



Şekil 4.20. Çukur

Bu çukur, adanın doğal coğrafi yapısının bir parçası olup derin ve geniş bir yapıya sahip olması negatif mekan etkisi yaratmaktadır. Karıncalar için bu çukur, devasa bir uçurum gibi görünür. Filmde karıncaların boyut perspektifi kullanıldığı için çukur, karınca dünyasında adeta devasa bir engel olarak tasvir edilir ve sanal mekan etkisi yaratır.



Şekil 4. 21. Çukur

Çukur mekan çeşitleri Çizelge 4.10'da gösterilmiştir.

Çizelge 4.10. Çukur

	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
Çukur	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal	■	Yarı Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Sirk 369''

Açık mekanda yeşilliklerin arasında yerleşmiş çadırdan oluşan kapalı mekandır. Sınırlanması sert mekan hissini yaratmaktadır. Çadır (Şekil 4.22.- 4.23.) bir dal yardımı ile ayakta durmaktadır. İç mekan tefrişlerine baktığımız zaman etrafta kalan buz kalıplarından oturma alanları bulunmaktadır. Sahneyi belirtmek için ise ortada bir kemer görmekteyiz.



Şekil 4.22. Sirk



Şekil 4.23. Sirk

Sirk mekan çeşitleri Çizelge 4.11'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.11. Sirk

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Sirk	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal	■	Yarı özel		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	■
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Bar /Konserve Kutusu 215''

Konserve Kutusu (Şekil 4.24.) kapalı mekan böceklerin bir araya geldiği, sosyal etkileşimlerin yaşandığı eğlenceli bir mekandır. Kutunun yuvarlak ve metalik yapısı, böceklerin dünyasında büyük bir mekan hissi yaratır ve dijitalliğine göre sanal mekandır.

Mekan sert ve negatif özelliklerini taşımaktadır. Sabit durması statik mekan olduğunu göstermektedir. Sınırlayıcı öğelerine göre mekan düzensiz/irrasyonel mekan hissini vermektedir.



Şekil 4.24. Bar/ Konserve Kutusu

Şehir Merkezi 63’’

Şehirde (Şekil 4.25.) Çöpler ve atıklar, şehirdeki binaların temel yapısını oluşturur. Dijitalliğine göre sanal mekan olmasına rağmen şehirdeki endüstriyel ve doğal unsurlar, filmde böceklerin yaşam koşullarını daha gerçekçi ve etkileyici bir şekilde yansıtır. Böceklerin dünyasında sosyal yaşamın ve ticaretin geçtiği merkezi bir yerdir. Bu mekan, insan dünyasından alınmış nesnelerle böceklerin dünyasında devasa ve karmaşık irrasyonel yapılar haline getirilmiştir.



Şekil 4.25. Şehir Merkezi

Karavan 30’’

Karavanın (Şekil 4.26) etrafında, açık doğal çevreyle bütünleşmiş, neredeyse unutulmuş bir kapalı mekan hissi vardır. Bu karavan, böcekler için önemli bir buluşma noktası ve olayların geçtiği bir mekan olarak hizmet eder. Karavanın terk edilmiş olması

hareket yeteneğine göre statik olduğunu gösterir.Pencere ve kapısının kullanılır halde olması pozitif mekan olduğunu göstermektedir.



Şekil 4.26. Karavan

Sirk Arabası 370’’

Sirk böceklerinin konteynırdan (Şekil 4.27) oluşturdukları mekandır.İç mekanın dışa açılan tek kapısı bulunmaktadır. Düzenli ve rasyonel özelliğine sahip olan mekan pencere açıklıkları bulunmamasından dolayı negatif mekan olup sert malzemeden tasarlanmıştır. Konteynıla ulaşımı sağlayan sirk böcekleri akışkan bir mekan oluşturmaktadırlar.



Şekil 4.27. Sirk Arabası

Sirk arabası mekan çeşitleri Çizelge 4.12'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.12. Sirk Arabası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Sirk Arabası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal		Yarı Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	■
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe	■	Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Çekirge Yuvası 220''

Çekirge yuvası (Şekil 4.28.) Kuraklık açık alanda yaşayan kertenkeleler, kendilerine doğal ve yumuşak malzeme olan samanın kayaya düşmesi ile oluşan boşlukta kapalı mekan oluşturmuşlardır. Mekanın esnekliği pozitif enerji verirken düzensiz/irrasyonel mekan hissini vermektedir.



Şekil 4.28. Çekirge Yuvası

Kuşun Yuvası/Ağaç Kovuğu 40’’

Ağaç Kovuğu (Şekil 4.29) Fiziksel/somut mekan oluşu gerçekte de var olduğunu anlatmaktadır. Doğal afetler sonucunda ağacın gövdesinde bulunan statik bir boşluk, karıncalar tarafından tasarlanan kuş için iç mekan görevi sağlamaktadır. Mekanın dört taraftan kapalı olması negatif etki ederken sınırlayıcı malzemesi ağaç olup sert mekan olduğunu görmekteyiz.



Şekil 4.29. Kuş Yuvası/Ağaç Kovuğu

Kuşun İçi 20’’

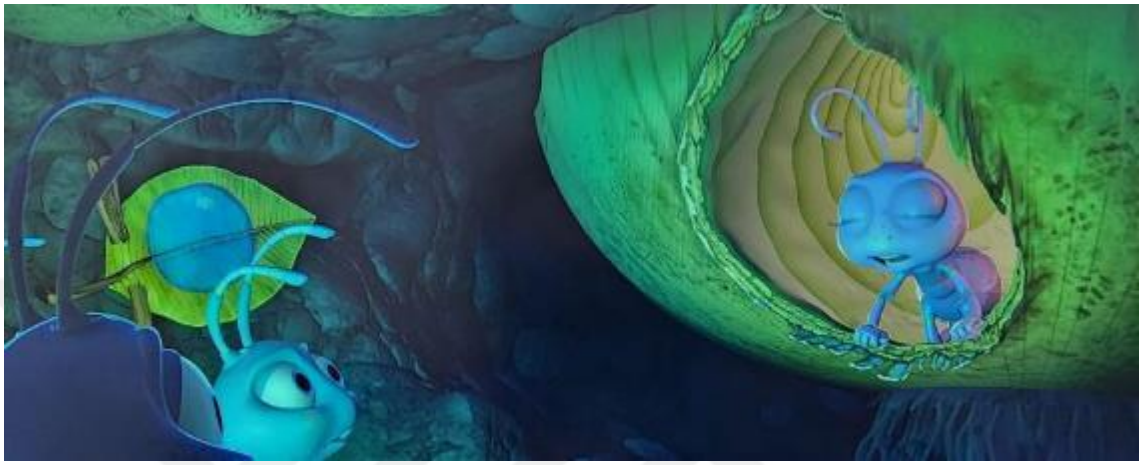
Kuş içi (Şekil 4.30) Karıncaların, kertenkeleleri korkutmak amacıyla doğal malzemelerden yaptıkları kuşun hareketliliğini (akışkan mekan) sağlamak için etrafını kapatarak iç kımında kapalı mekan oluşturmuşlardır. Doğal malzemelerden tasarlanan kuş pozitif mekan oluşturmaktadır. Düzensiz/irrasyonel özelliğine sahiptir.



Şekil 4.30. Kuşun İçi

Kulüp Evi 50’’

Yavru karıncaların toplanma mekanı olan kulüp evi bir çok mekan gibi doğaldır. Pozitif ve kapalı mekandır.



Şekil 4.31. Kulüp Evi

a Bug’s Life mekan çeşitleri Çizelge 4.13’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.13. Bir Böceğin Yaşamı

 **Şekil 4.32.**Film Afişi https://www.disneyinternational.com/	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	2	Kapalı	3				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	4	Negatif	1				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	2	Sert	3				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	3	Yapay/ Mimari	2	Karma	0		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	2	Düzensiz/ Irrasyonel	3				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	3	Dış	2				
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal	3	Yarı Kamusal	0	Yarı Özel	0	Özel	2
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	4	Statik	1				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	2	Siber	1	Melez	2
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	0	İç içe	1	Bitişik	2	Ortak A. Birleşen	2

4.1.MONSTERS INC., / Sevimli Canavarlar 2001

"Sevimli Canavarlar" (orijinal adıyla "Monster, Inc.,"), 2 Kasım 2001'de yılında Pixar Animation Studios tarafından üretilen Walt Disney Pictures tarafından yayınlanan bir animasyon filmidir. Film, yönetmenliği 2 Kasım 2001 Pete Docter Dan Gerson & Andrew Stanton Jill Culton, Docter, Ralph Eggleston & Jeff Pidgeon, Darla K. Anderson'ın üstlendiği bir yapımdır.

"Monster Inc.," cesaret, birlik, dostluk ve kolektif eylemin gücü temalarını ele almaktadır.

4.3.1. Filmin Konusu

Film, temel olarak canavarların dünyasında geçer. Bu dünya, insan dünyasına paralel bir evrendedir ve ana hikâye, Monstropolis adlı bir şehirde yaşayan canavarların yaşamına odaklanır. Şehir, insanların korkularından enerji elde etmektedir ve bu enerji, çocukları korkutan canavarlar tarafından sağlanır. Bu canavarlar, çocukların yatak odalarına dolap kapıları aracılığıyla girerler ve çocukları korkuturlar. Bu süreçte toplanan çığlıklar, Monstropolis'in enerji kaynağı olarak kullanılır.

Filmin baş karakterleri Sulley (James P. Sullivan) ve en yakın arkadaşı Mike Wazowski'dir. Sulley, şirketteki en başarılı "korkutucular" arasındadır, devasa bir mavi canavar ve son derece başarılı bir korkutucu olarak ün salmıştır. Mike ise Sulley'in en yakın arkadaşı ve iş ortağıdır. İkilinin hayatı, günlerini canavar fabrikası *Monsters, Inc.*'de çocukları korkutarak geçirirler. Ancak, insanlar hakkında canavar dünyasında yanlış bir bilgi vardır: Çocukların tehlikeli olduğuna inanılır. Bu yüzden canavarlar çocuklara asla dokunmazlar, çünkü onların ölümcül olduğunu düşünürler.

Bir gün, korkutma işlemi sırasında Sulley, insan dünyasından yanlışlıkla küçük bir kız çocuğunu, Boo'yu, Monstropolis'e getirir. Bu olay, canavarlar dünyasında büyük bir kaos yaratır çünkü çocukların son derece tehlikeli olduğu düşünülmektedir. Sulley ve Mike, Boo'yu güvenli bir şekilde evine geri göndermeye çalışırken, aslında çocukların tehlikeli olmadığını fark ederler. Bu sırada, şirketin kötü niyetli yöneticisi Randall, çocukları

kullanarak enerji üretmenin daha korkunç bir yolunu keşfetmiştir ve Boo'yu kendi planlarına alet etmeye çalışır.

Filmin ana teması, korkularla yüzleşmek ve önyargıların yıkılmasıdır. Sulley, Boo sayesinde çocuklara bakış açısını tamamen değiştirir ve onların zararsız olduğunu anlar. Ayrıca, çocukları güldürmenin çığlık atmaktan çok daha fazla enerji sağladığını keşfederler. Bu farkındalık, Monstropolis'te devrim niteliğinde bir değişim yaratır ve şirket artık çocukları güldürerek enerji toplamaya başlar.

4.3.2. Mekanlar 5504''

"Monster Inc., / Sevimli Canavarlar" filmi çocuk odasında başlamaktadır. Dolayısıyla ilk mekan canavarların eğitimi için kullanılan bir odada başlamaktadır.Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Çocuk Odası 20''

Simüle edilmiş çocuk odası (Şekil 4.33.) canavarların eğitimi için kullanılan bir ortamdır. Bu odada, korkutma uzmanı canavarlar, gerçek çocukların odalarına girmeden önce korkutma becerilerini geliştirir ve test ederler. Odadaki tüm detaylar, bir çocuğun yatak odasına benzetilerek somut mekan olarak tasarlanmıştır.



Şekil 4.33. Çocuk Odası

Canlandırma Odası 420’’

Canlandırma odası (Şekil 4.34.) kapalı mekan karakterlerin çocukları korkutmak için deneme yaptıkları alandır.İç içe mekan tasarlanarak çocuk odasında denemeler yapılmaktadır.Bu mekanda karakterler ses kontrolleri, korkutma şekillerini deneyimlemektedirler.Sınırlayıcılarına göre düzenli/rasyonel mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.34. Canlandırma Odası

Çizelge 4.14. Canlandırma Odası

Canlandırma odası mekan çeşitleri Çizelge 4.14’te gösterilmiştir.

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Canlandırma Odası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe	■	Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Sullivan Evi 150’’

Gerçeğe yakın olarak tasarlanmış Sullivan’ın evi (Şekil 4.35.- 4.36) canavarların boyutlarına göre uyarlanmaya çalışılsada dış kapıları canavarların boyutuna göre tasarlanırken iç mekanda tavanlar alçak kalmıştır.Yapının içinde mobilyalar, taşıyıcı sistem ve tesisat boruları görülmektedir.Tipik bir statik Amerikan evleridir.Düzenli ve somut özelliklerini taşımaktadır.Pencerelerin yeterli büyüklükte olması odaya doğal ışığın girmesini sağlar bu da mekanda pozitif etki yaratır.



Şekil 4.35. Sullivan Evi



Şekil 4.36. Sullivan Evi

Monstropolis 160’’

Canavarların yaşadığı kurgusal bir şehir (Şekil 4.37.) ve burada dikkat çekici bir mimari tasarım hakimdir. Şehir, insan şehirlerini andıran unsurlar içerir, ancak her şey canavar dünyasına uyacak şekilde yeniden tasarlanmış açık mekandır.Yapıların birbirine bitişik hizada tasarlanmış.



Şekil 4.37. Monstropolis

Monster Inc., 170’’

Monsters, Inc. Binası (Şekil 4.28.-4.39.) yapay mimari malzemelerden tasarlanmış devasa ve endüstriyel bir mekandır. Korkutma fabrikası olarak tasarlandığı için, yapının genel tasarımı işlevselliği ön planda tutar. Yapı canavarlara ait olduğu için özel mekandır.Kapıların bulundukları alanda ofislerin dizilişleri ve garaj kapılarının eşit aralıklarda dizilişler mekanın düzenli/rasyonel mekan olduğunu göstermektedir.

Gerçeklikten uzak olsa da somut endüstriyel yapı olarak görülmektedir. Her yönden doğal ışık alması pozitif mekan algısı yaratmaktadır.



Şekil 4.38. Monsters Inc.



Şekil 5.39. Monsters Inc.

Soyunma Odası 285’’

Soyunma odası, (Şekil 4.40) fabrika çalışanı canavarların işe başlamadan önce hazırlandıkları ve iş kıyafetlerini değiştirdikleri kapalı bir alandır. Bu mekan, özellikle Sulley ve Mike gibi karakterlerin günlük hayatlarının bir parçası olarak gösterilir.

Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliklerini taşımaktadır. Dolapların tasarımı, işlevselliği ön planda tutar ve canavarların fiziksel özelliklerine uyum sağlayacak büyüklükte tasarlanmış düzenli/rasyonel mekan hissiyatını verir.



Şekil 4.40. Soyunma Odası

Soyunma odası mekan çeşitleri Çizelge 4.15'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.15. Soyunma Odası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Soyunma Odası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Kayıt Ofisi 60''

Kayıt ofisi, (Şekil 4.41.-4.42.) fabrika içindeki bürokratik işlemlerin gerçekleştiği, daha resmi bir ortama sahip kapalı bir mekandır. Burası, canavarların işe giriş ve çıkışlarının takip edildiği bir yer olduğu için oldukça organize ve düzenlidir. Mekan iç içe tasarlanmıştır. Doğal havalandırması olmamasına rağmen, camla kaplı olması pozitif mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.41. Kayıt Ofisi



Şekil 4.42. Kayıt Ofisi

Korku Katı 2235’’

Korku katı (Şekil 4.43.-4.44.) büyük bir fabrika ortamı olarak tasarlanmış kapalı mekandır. Alan oldukça geniştir ve yüksek tavanlıdır, böylece birçok canavarın aynı anda çalışmasına olanak sağlar ve mekanda pozitif etki yaratır. Korkutma uzmanları bu katta çocukları korkutmak için hazır bulunur ve işlerini büyük bir sistematik düzen içinde yürütürler. Bu da mekanın düzenli/rasyonel olduğunu yansıtır.

Korku katının en dikkat çekici ve önemli unsuru, kapılar sistemidir. Kapılar, canavar dünyasından insan dünyasındaki çocukların yatak odalarına açılır. Her kapı, belirli bir çocuğun odasına bağlanır ve canavarlar bu kapılar aracılığıyla odalara girerek çocukları korkutur ve çığlık enerjisi toplar bu mekanın dijitalliğinin siber olduğunu gösterir.



Şekil 4.43. Korku Katı



Şekil 4.44. Korku Katı

Korku katı mekan çeşitleri Çizelge 4.16'da gösterilmiştir.

Çizelge 4.16. Korku Katı

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Korku Katı	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	■
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Boo’nun Odası 170’’

Boo’nun odası, (Şekil 4.45.) bir çocuğun dünyasına ait sade ve sevimli bir mekandır. Yatak, oyuncaklar, duvar süsleri gibi detaylar, onun yaşıyla uyumlu olarak tasarlanmıştır. Boo’ya ait alan olması özel mekan ozelliğini taşır. Mekanda büyük pencerenin olması odaya doğal ışığın girmesini sağlar ve mekanda pozitif etki yaratır.



Şekil 4.45. Boo’nun Odası



Şekil 4.46. Boo’nun Odası

Harry Housen’s Restaurant 170’’

Harryhausen's Restaurant, (Şekil 4.47.) Monsters, Inc. evrenindeki lüks, seçkin ve prestijli bir restoran olarak dikkat çeker. Hem romantik hem de komik sahnelere ev sahipliği yapan bu kapalı mekan olarak tasarlanmıştır. Restoran statik mekan olup gerçekliğe yakın

olarak tasarlanmıştır. Canavarlar için tasarlanmış bu mekan normal bir restoran tefrişleri bulurken pozitif bir etki yaratmaktadır.



Şekil 4.47. Harry Housen's Restauran

Koridor 150''

Koridorlar, (Şekil 4.48.) geniş ve uzun tasarlanmış kapalı mekan olup, fabrikanın devasa yapısını vurgular. Bu, canavarların fabrikada kolayca hareket edebilmesi ve işlerini hızlı bir şekilde yapabilmesi için gereklidir. Mekan labirent gibi düzensiz/irrasyonel özelliğini taşımaktadır.



Şekil 4.48. Koridor

Çöp Öğütme Alanı 30''

Filmde çöp öğütme alanı, (Şekil 4.49.-4.50.) Sulley ve Mike'ın Boo'yu koruma çabası sırasında geçen önemli sahnelerden birine ev sahipliği yapar. Boo, yanlışlıkla çöp öğütme alanına gider ve bu, karakterlerin onu kurtarma girişimleri sırasında heyecanlı ve komik anlara yol açar. Fabrika içerisinde canavarların çalışma sürecinde ortaya çıkan

atıkların imha edildiği bir bölgedir. Bu kapalı mekan, canavarlar dünyasında atıkların yönetimi ve geri dönüştürülmesi için kullanılan işlevsel bir alan olarak tasarlanmıştır. Bu mekan, tipik bir fabrika ortamını yansıtan sert, soğuk ve bir tasarıma sahiptir.



Şekil 4.49. Çöp Öğütme Alanı



Şekil 4.50. Çöp Öğütme Alanı

Gizli Laburatuvar 260’’

Filmindeki gizli laboratuvar, (Şekil 4.51.) filmin kötü karakteri Randall’ın gizli planlarını yürüttüğü ve şirketin resmi operasyonlarının dışında, karanlık işlerin döndüğü negatif mekandır. Bu laboratuvar, enerji üretiminde daha hızlı ve verimli bir yol arayan Randall’ın, yasadışı bir deney yürüttüğü gizli bir mekan olarak önemli bir rol oynar. Sınırlayıcılarının yoğun olması sert mekan algısını yansıtır.



Şekil 4.51. Gizli Laboratuvar

Himalayalar 365’’

Filmde, Randall’ın entrikaları sonucunda Sulley ve Mike, Himalayalar’a (Şekil 4.52.-4.53.) sürgün edilir. Randall, onları kapıdan dışarı atar ve kendilerini soğuk ve izole Himalayalar’da bulurlar. Burada Yeti ile tanışırlar ve kısa süreliğine bu soğuk bölgede kalırlar.

Himalayalar, canavar dünyasındaki karakterlerden biri olan "Kar Adam"ın (Yeti) yaşadığı sürgün bölgesi olarak bilinir. Filmde bu bölge, gerçek dünyanın Himalayalarına benzeyen bir dağlık alan olarak tasvir edilmiştir.

Yeti’nin evi buzlardan oluşmuş doğal ve kapalı mekandır. Bu iç mekan düzensiz/irrasyonel özelliklerini taşır. Aynı zamanda sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır.



Şekil 4.52. Himalayalar



Şekil 4.53. Himalayalar

Kapı Deposu 375’’

Kapı deposu, (Şekil 4.54.-4.55.) oldukça geniş bir alanı kaplar ve filmin en büyük iç mekanlarından biridir. Bu kapalı mekan, sonsuzmuş gibi görünen, sıra sıra dizilmiş kapıları depolamak için kullanılan ray sistemleriyle doludur. Sully Boo’nun kapısını bulmayı çabalarken bir taraftan Rendall’dan kaçmaktadır. Mekan çok büyük düzensiz/ irrasyonel, yapay bir mekan olsa bile mekanda sirkülasyon çekirdeğinin bulunmaması siber mekan etkisi yaratmaktadır.



Şekil 4.54. Kapı Deposu



Şekil 4.55. Kapı Deposu

Kapı deposu mekan çeşitleri Çizelge 4.17'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.17. Kapı Deposu

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Kapı Deposu	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Karayipler 6''

Boo'nun kapısını bulmak için farklı kapıya giren Sully ve Mike kendilerini Karayiplerde (Şekil 4.56.) bulurlar. Doğal ahşap malzemeden tasarlanan ev ve deniz manzarası ile karşı karşıya kalmaktayız.



Şekil 4.56. Karayipler

Nepal 6’’

İkinci kapıda Nepal’de (Şekil 4.57.) bir evin içinde Himalaya dağları manzarası ile karşılaşmaktayız. Oda büyük geniş pencereye sahip olup mekanda pozitif etki yaratmaktadır.



Şekil 4.57. Nepal

Paris 6’’

Üçüncü kapıda ise Paris (Şekil 4.58.) manzaralı bir odaya giriş yapmaktadırlar. Mekan klasik tasarım tefrişleriyle tasarlanmış büyük bir pencereye sahip kapalı mekandır.



Şekil 4.58. Paris

Karavan 6’’

Sully ve Mike, Rendall’ı yakaladıkları zaman farklı bir kapıya itip kapıyı kırarlar.Rendall ise kendini unutulmuş bir karavanın (Şekil 4.59.) içinde bulur. Bu kapalı mekan doğal çevrenin içinde yer almaktadır.



Şekil 4.59. Karavan

Monster Inc., mekan çeşitleri Çizelge 4.18’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.18. Monster Inc.

MONSTERS INC	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	0	Kapalı	5				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	3	Negatif	2				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	1	Sert	4				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	1	Yapay/ Mimari	4	Karma			
Şekil 4.60. Film Afişi	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	3	Düzensiz/ Irrasyonel	2				

	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	5	Dış	0				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	0	Kamusal	0	Yarı Özel	2	Özel	3
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	4	Statik	1				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	3	Siber	1	Melez	1
https://www.disneyinternational.com/	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	2	İç içe	1	Bitişik	2	Ortak A. Birleşen	0

4.4. FINDING NEMO/ Kayıp Balık Nemo 2003

‘’Finding Nemo’’ (orjinal adıyla Kayıp Balık Nemo), Kayıp Balık Nemo 30 Mayıs 2003 Andrew Stanton Bob Peterson, David Reynolds & Stanton Stanton Graham Walters Thomas Newman üstlendiği bir yapımdır.

‘’Finding Nemo’’, dostluk, dayanışma, aile bireylerinin güveni ve başarıya odaklanma gibi konular üzerine anlatım yapmaktadır.

4.4.1. Filmin Konusu

Kayıp Balık Nemo Pixar Animasyon Studyosu tarafından yayınlanan yetişkinlere hitap eden bir filmdir.Nemo dünyaya bir yüzgeçi diğerinden küçük olarak doğmuştur. Doğmadan önce annesini kaybeden Nemo’yu babası Marlin yetiştirmesi ve üstüne çok fazla düşerek sıkması ile bir baba figürü oluşturmuştur. Gerçek hayatta engeller bir engel olsa bile, filmlerde engeller ile zorlukları aşmak bir kahramanlık olduğunu söyleyebiliriz. Buna karşın Nemo hiçbir zaman pes etmeyerek hayatın zorluklarıyla karşılaşmaya hazırdır.

Babasının sıkıcı bir karaktere sahip olması, Nemo’nun onu sevmemesi ve uzaklaşmasını teşfik eder. (Marlin Nemo’nun babası) ise diğer balıklarlada arası iyi olmasığı için onun zihnindekilerini kimselere anlatamaz.

Nemo'nun okula başladığı ilk gün ebeveyinlerin Merlin'den bir fıkra anlatmasını beklerler. Marlin'in dış görünüşünden palyaço balığı olduğunu bilip fıkranın komik olduğunu düşünmektedirler. Fıkrayı anlatmaya çalışır fakat beceremez. Diğer balıklarda onun soyundan şüphelenmeye başlarlar.

Babasının dış görünüşünden bu duruma geldiğini gören Nemo diğer balıklara meydan okumak ve babasının gücünü göstermek için kendini kötü bir konuma sürükler. Nemo babasının sözlerini çiğneyerek dalgıçlara yakalanarak evinden uzaklaşır.

Oğlunun peşinden yola koyulan Marlin yolda Dory balık ile karşılaşır ve yola ikisi devam eder. Yolda karşılaştıkları ilk sorun köpekbalığı Bruce'tur. Bruce'un vahşice yaklaşımı Marlin'i ve Dory'yi korkutur Marlin ve Dory köpek balığına yem olacaklarını düşünürken Dory'nin iyi yaklaşımı köpekbalığını kendi taraflarına çekmesini sağlar. Bruce de Marlin ve Dory'yle yola koyulur ve onlara yardım etmeye başlar.

Nemo akıntıya uğrayarak kendini limanda bulur ve dişçinin eline geçer. Marlin ve Dory Nemo'yu aramaya devam ederken o anda Nemo bir dişçinin akvaryumundadır. Diğer balıklarla arkadaş olan Nemo en yakın arkadaşı olarak Gill'i bilir. Gill Nemo'ya yüzgecinin nasıl kullanmasını gerektiğini öğretmektedir.

Marlin ve Dory arama sırasında buldukları ilk ipucu Sidney'e giden akıntıya ulaşmaları gerekmektedir. Bundan dolayı oradaki deniz analarını takip ederler. Akıntıya ulaştıklarında Crush adında bir kaplumbağa ile karşılaşırlar. Crush yavrularını kumsalda bıraktıklarını ve hazır oldukları zaman akıntıya atlayarak yüzdüklerini söylemektedir bu duyanları gören Marlin çok endişelenip çocuk kaplumbağayı tutmaya çalışırken Crush buna izin vermez. Marlin Crush'a nasıl emin olduğunu sorduğu zaman Crush hiçbir zaman emin olmadığına fakat çocuklarının kendilerinin bir başarıya ulaşmaları gerektiğine inandığını söyler.

O sırada Nemo arkadaşları tarafından akvaryumdan kurtulur. Bu zorlu günlerin ardından baba ve oğul bundan sonraki hayatlarına başka bir bakış açısıyla devam edeceklerine söz verirler.

4.4.2. Mekanlar 5615’’

"Finding Nemo/Kayıp Balık Nemo " filmi Büyük Set Resifi'nde başlar. Burası, Avustralya okyanusunda ve kıyılarında yer alan dünyanın en büyük mercan resifidir. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Okyanus 2800’’

Okyanus, (Şekil 4.61.) birçok farklı türde deniz canlısına ev sahipliği yapar. Palyaço balıkları, deniz kaplumbağaları, vatozlar, köpekbalıkları, deniz anaları ve daha birçok tür, film boyunca karşımıza çıkar. Bu çeşitlilik, deniz yaşamının zenginliğini ve ekosistemler arası dengeyi temsil eder. Mekan açıktır ve sınırlayıcıları olmadığı için yumuşak bir etki yaratır. Akıntılar ve dalgalanma, mekanın düzensiz/ irrasyonel özelliklerini taşır. Kullanıcı niteliğine göre kamusal olup aynı zamanda fiziksel/ somut mekandır.



Şekil 4.61. Okyanus

Okyanus mekan çeşitleri Çizelge 4.19’de gösterilmiştir.

Çizelge 4.19. Okyanus

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Okyanus	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				

	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Nemo'nun Evi 140''

Nemo'nun Evi (Şekil 4.62.).Yosunlaşmış kaya parçalarının arasında oluşan bir mekandır. Kendilerini güvende tutan ve balıklara ev sahipliği yapan bu kapalı bir mekandır.

Sınırlayıcı malzemesine göre serttir, ve doğal sınırlayıcı malzemesiyle oluşturulmuş bir mekan özelliklerini taşır. Belli bir şekli olmaması sınırlayıcı düzeyinin düzensiz/ irrasyonelliğini açıklamaktadır.



Şekil 4.62. Nemo'nun Evi

Yumurta Alanı 90''

Denizin farklı bir bölgesinde rengarenk yosunlar tarafından oluşturulan yumurta alanı (Şekil 4.63.) Doğal malzemeler ile oluşan bu mekan aynı zamanda sınırlayıcı malzemesine göre yumuşaktır. Düzensiz olması ile birlikte sınırlayıcı malzemesi yumuşaktır. Dalgaların hareketli ile yer değiştirmeleri akışkan mekan olduğunu göstermektedir.



Şekil 4.63. Yumurta Alanı

Köpekbalığı Alanı 340’’

Bu mekan karanlık olduğu gibi sınırlayıcı düzeyine göre düzensiz/ irrasyonel oluşunu resimden de anlayabilmekteyiz. Köpek balığının yaşadığı mekanda (Şekil 4.64.) yapay atıkların denize atılması sonucunda oluşturulan bir mekan olduğu için sınırlayıcı düzeyine göre karma bir mekan olduğunu söyleyebiliriz.



Şekil 4.64. Köpekbalığı Alanı

Köpek balığı alanı mekan çeşitleri Çizelge 4.20'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.20. Köpekbalığı Alanı

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Köpekbalığı Alanı	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel	■	Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut	■				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	■
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Akvaryum 965''

Akvaryum, (Şekil 4.65.) sınırlayıcıları çok fazla olduğu için kapalı ve sert mekan özelliklerini taşır. Sınırlayıcılar geniş cam yüzeyler olması mekanda pozitif etki yaratır. Hem doğal hem de yapay malzemeden oluşması ortaya karma bir mekan çıkarır. Statik özelliğine sahip olan akvaryum fiziksel/ somut mekandır.



Şekil 4.65. Akvaryum

Akvaryum mekan çeşitleri Çizelge 4.21'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.21. Akvaryum

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Akvaryum	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe	■	Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Deniz Anası Alanı 40''

Deniz anası alanı (Şekil 4.66.) farklı türde deniz anaları bulunmaktadır. Renkli ve çeşitli desenleri ile dikkat çeken bu canlılar, su altında mistik bir atmosfer yaratır. Deniz anaları, genellikle suyun yüzeyinde veya açık alanlarda süzülerek hareket eder. Marlin, Dory'nin deniz analarına yaklaşmasını engellemeye çalışırken, ikisi de birkaç kez deniz analarının içine girer ve acı verici şoklar alırlar. Bu durum, sahnede hem komik hem de gerilim dolu anlar yaratır.



Şekil 4.66. Deniz Anası Alanı

Diş Kliniği 200’’

Dişçinin (Şekil 4.67.) bulunduğu mekan gerçeğe yakın olarak tasarlanmıştır. Dişçi mobilyalarıyla tasarlanmış aynı zamanda mekan içinde bulunan akvaryumda kızı için topladığı balıkları biriktirmektedir. Kullanıcı niteliğine göre yarı özel alan denilebilir. Yapay mimarinin oluşturduğu klinik manzarası Sidney Opera binasıdır.



Şekil 4.67. Diş Kliniği

Doğu Avustralya Akıntısı 340’’

Marlin ve Dory, Doğu Avustralya Akıntısı'na (Şekil 4.68.) girdiklerinde, bir grup yeşil deniz kaplumbağası ile karşılaşırlar. Bu kaplumbağalar, akıntının sağladığı hızlı akıştan yararlanarak hareket ederler bu da mekanın akışkan olduğunu açıklamaktadır. Sınırlayıcı malzemesi doğal olup, düzensiz/irrasyonel özelliklerini taşır.



Şekil 4.68. Doğu Avustralya Akıntısı

Doğu Avustralya akıntısı mekan çeşitleri Çizelge 4.22'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.22. Doğu Avustralya Akıntısı

Doğu Avustralya Akıntısı	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal	■	Yarı özel		Özel			
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	■	İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Balina içi 270''

Balinanın içi, (Şekil 4.69.) geniş ve karanlık bir alan olarak tasvir edilir. Karakterler, bu devasa yaratığın içinde kaybolmuş gibi hissederler. Balinanın içindeki duvarlar, organik ve esnek bir yapıya sahip olup pozitif etki yaratır. Dijitalliğe göre sanal mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.69. Balina İçi

Doğu Avustralya akıntırı mekan çeşitleri Çizelge 4.23'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.23. Balina İçi

Balina İçi	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel	■	Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Balık Ağı 80''

Balık ağı, (Şekil 4.70.) büyük bir balıkçı teknesi tarafından kullanılan endüstriyel bir ağdır. Ağa yakalanşekian balıklar, birbirlerine sürtünür ve sıkışık bir şekilde dururlar, bu da ağı daraltır ve daha fazla balığın yakalanmasına neden olur. Bu da mekanın akışkan olduğunu gösterir.



Şekil 4.70. Balık Ağı

Sidney Limanı 100’’

Sidney Limanı (Şekil 4.71.) Nemo'nun kurtuluşunun yaklaştığı noktadır. Mekan açık olup sınırlayıcı niteliğine göre pozitiftir. Var oluş biçimine göre fiziksel/somut mekandır.



Şekil 4.71. Sidney Limanı

Sidney 250’’

Dişçinin manzarası olan başta Sidney Opera binası (Şekil 4.72.) olmak üzere, kapalı mekan olduğu aynı zamanda sınırlayıcı malzemesine göre yapay ve sert mekandır. Sınırlayıcı düzenine göre rasyoneldir. Hareket yeteneğine göre statik bir yapıdır

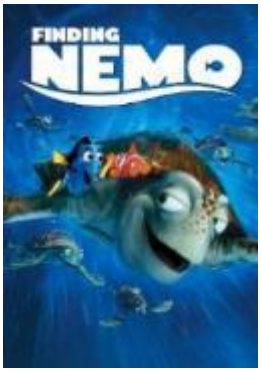


Şekil 4.72. Sidney

Nemo mekan çeşitleri Çizelge 4.24’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.24. Nemo

NEMO	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	3	Kapalı	2				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	3	Negatif	2				

 **Şekil 4.73**. Film Afişi	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	3	Sert	2				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	3	Yapay/ Mimari	0	Karma	2		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	1	Düzensiz/ Irrasyonel	4				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	3	Dış	2				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	0	Kamusal	2	Yarı Özel	1	Özel	2
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	4	Algısal/ Soyut	1				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	4	Statik	1				
https://www.dneyplus.com/en-al/movies/finding-nemo/5Gpj2XqF7BV2	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	4	Siber	0	Melez	1
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	1	İç içe	1	Bitişik	2	Ortak A. Birleşen	1

4.5. The Incredibles/ İnanılmaz Aile 2004

"İnanılmaz Aile " (orijinal adıyla "Incredible"), 2004 yılında Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. Film, yönetmenliğini John Walker Michael Giacchino üstlendiği bir yapımdır. "Incredible", filmin amacı aile birey bağlarının güçlendirmek ve birlikte çalışarak herşeyin üstesinden gelebileceklerini açıklamaktadır.

4.5.1. Filmin Konusu

Filmin ana karakteri eski süper kahraman olan Bob Perr (Bay İnanılmaz) ve eşi Halen Parr (Elastik Kadın) ile 3 tane çocuğu Violet, Dash ve Jack'tır.Güçlerini gizli tutarak sıradan bir hayat yaşarlar fakat eski günlerdeki kahramanlıklarını çok özlemişlerdir. Bob'un kahramanlık özlemini ailenin sıradan yaşamını etkileyerek yeni ve tehlikeli bir maceraya kendilerini iterler. Ancak bu macera aile bireylerini bir araya getirerek güçlü bir ekip olması ile sonuçlanır.

Violet genç bir kız olarak ne kadar çekingen olsada aile bağlarını koparmak istemeyen ve kendine güvenen ve güçlerini kabul etmektedir, Dash ise hızını kontrol edip

sorumluluk almayı öğrenmiştir.Jack ise ailenin en küçük bireyi olmasına rağmen güçlerini göstermek zorunda kalarak ailesini şaşırtır ve daha güçlü bir bağ kurmalarını sağlar.

Filmin başlangıcı Bob arabayla yolda giderken bir tren kazasını ve bir adamı intaharden kurtarmak için kostümlerini giyerek yardım etmeye gider.

Bob normal hayatında hergün işe giden bir ofis çalışanıdır. Bir sabah eşi Halen işte olan Bob'u arayıp Dash'ın okulundan aradıklarını ve Halen'in okula gitmesi gerektiğini söyler.

O sırada Halen kendini müdür odasında bulur ve Dash'ın yaramazlık yaptığını söylerler. Konuşma sonrasında Dash ve annesi eve dönerler. Bob'da o zamanda işten çıkar ve evine döner. Evlerinin önünde bulunan bisikletli komşu çocuğu her zaman Bob'un eve geldiği zamanda Bob'u dikkatle izler. Çocuk Bob'un arabayı taşıması çocuğun çok dikkatini çekmektedir.

Ailesi ile akşam yemeği yerken haberlerde görülen bir kuyumcu dükkanın yandığını gören Bob hemen işe koyulur ve yardım için yangın alanına gider. Bob eski süper kahraman olan arkadaşı Frozen ile klişeye giderek gizlice suçla mücadele etmeye başlar.

Bob'un çok büyük ve kaba olması işten çıkarılması zorunda bırakılır.Bob kahramanlık hayatına devam ederken Miragle adında gizemli bir kadın tarafından, Nomanisan Adasındaki bir göreve teklif alır. Bob, bu teklifin ardından adaya giderek Omnidroid adından bir robotla savaşır.

Adada Bob'un hayranı ve düşmanı olan Syndrom'un planlarını ortaya çıkarır. Bob Syndrome üssüne girerek bir bilgi alır ve Syndrom'un amacı tüm süper kahramanları ortadan kaldırmak olacağını anlar.

Bob gelecek sabah Miragle'nin grubundan olan Edna Mode diye bir kadının yanına giderek tekrardan o adaya yolculuk yapar. O sırada Edna Bob'un eşini arayıp olduğu yere gelmesini söyler. Helen tuzak olduğunu bilmeyip kadının dediğini yapar ve tuzağa düşer. O sırada Syndrom Omnidroid'i şehre salar ve kaos yaratır. Aile Frozone'nin yardımıyla ve süper güçleri yarıdımı ile kaçmayı başarmışlardır. Tüm aile bireyleri güçlerini kullanarak Omnidroid'i durdurmaya başlar ve savaşı kazanırlar.

Filmin amacı aile birey bağlarının güçlendirmek ve birlikte çalışarak herşeyin üstesinden gelebileceklerini açıklamaktadır.

4.5.2. Mekanlar 4927’’

"Incredible/ İnanılmaz Aile" Bob Parr'ın (Bay İnanılmaz) "süper kahraman" olarak aktif olduğu bir dönemde başlar. İlk mekan, modern bir şehir ortamıdır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Şehir 1045’’

İlk mekan şehirde (Şekil 4.74.) başlamaktadır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Caddenin sol tarafında bulunan yapılar tarihi yapılar birbirine bitişik şekilde sıralanmıştır. Sınırlayıcı düzeyine göre düzenli/rasyonel olduğunu söyleyebiliriz. yüksek binalar ve yoğun bir yapılaşmaya sahip. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay tasarlanmış mekanlar,iş merkezleri ve yollarla tipik bir metropol görüntüsü yaratılıyor.

Araçların hızla aktığı geniş yollar sınırlayıcı niteliğine göre pozitif yapısına göre ise sert mekanlar özelliklerini taşır.



Şekil 4.74. Şehir

Şehir mekan çeşitleri Çizelge 4.25'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.25. Şehir

	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
Şehir	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Ev 1016''

İnanılmaz ailenin evi (Şekil 4.75-4.76.) modern tasarlanmış tek katlı mimarı yapıdır. Sadece aileye ait olduğu için özel mekandır. Yapı ortak alanla oluşmuş, sınırlayıcılarına göre pozitif etki yaratmaktadır.İç mekanda mutfak alanı ise ışık almayan karanlık kapalı bir mekandır.



Şekil 4.75. Aile evi

Büyük bir şehrin dışında, sakin ve huzurlu bir banliyö bölgesinde yer alır. Çevresi yeşilliklerledoludur, geniş bir bahçesi ve klasik bir Amerikan banliyö havası olması fiziksel/ somut özelliklerin taşıdığını gösterir.



Şekil 4.76. Aile Evi

Aile Evi mekan çeşitleri Çizelge 4.26'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.26. Aile Evi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Aile Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	

Kuyumcu 40’’

Kuyumcu (Şekil 4.77.) mekan kapalı olması ile birlikte sınırlayıcı yapısına göre serttir. Kamusal ve düzenli bir mekandır.Yapay malzemelerden oluşmuş dükkan cam vitrinler ile pozitif etki yaratmaktadır.



Şekil 4.77. Kuyumcu

Kilise 60’’

Klise (Şekil 4.78.) dini bir yapı olmasıyla birlikte çok az pencereye sahip olup, sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekan özelliklerini taşır. Aynı zamanda herkeze açık mekan olması kamusal özelliğe sahip bir yapı olduğunun göstergesidir.



Şekil 4.78. Klise

Bob’un Ofisi 150’’

Bay İnanılmazın çalıştığı ofis (Şekil 4.79.) büyük ve boş bir mekanın cam malzemelerle ayrılması sonucunda oluşan bitişik mekanlardır. Odanın ortasında kolon geçmesi dar bir alana sahip olmasına neden olmuştur. Dar koridorlar ve sıra ofisler sınırlayıcı düzenine göre rasyonel olsa bile sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekanlardır.



Şekil 4.79. Bob’un Ofisi

Okul Müdür Odası 80’’

Dasha’nın uslu durmaması nedeni ile okula gelen annesini müdür odasında (Şekil 4.80.) görmekteyiz. Mekan sınırlayıcı malzemesine göre yapay ve çok az ışık almaktadır. Odasının daha soğuk tonlarda tutulması resmiyeti açıklamaktadır. Sınırlayıcı miktarına kapalı olan bu mekan sınırlayıcı niteliğine göre pozitif bir mekandır.



Şekil 4.80. Okul Müdür odası

Toplantı Odası 100’’

Tuzağa düşen kahraman Mirage’yle toplantı odasına (Şekil 4.81.) görüşmeye gelir. Kapalı mekan soğuk ve karanlık renklerden oluşmaktadır. Sınırlayıcı malzemesine sert tasarlanmış hayali bir mekandır. Alan çok büyük ve soyut bir mekandır. Mekan düzensizdir ve tanımlanması zordur.



Şekil 4.81. Toplantı Odası

İnanji Aracı 80’’

Bob’un adaya gitti ulaşım aracıdır (Şekil 4.82.) Bir araya geliş şekline göre mekan içinde mekan olduğunu görmekteyiz. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı ,niteliğine göre ise negatif mekandır. Yapay malzemelerden tasarlanan ve var oluş biçimine göre soyut bir mekandır. Ulaşım aracı olması akışkan mekan olduğunu gösterir.



Şekil 4.82. İnanji Aracı

Nomanisan Adası 1030’’

Nomanisan adası (Şekil 4.83.) Bob’un savaştığı alandır. Ağaçlıklarla oluşmuş mekan sınırlayıcı malzemesine göre yumuşaktır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı malzemesine göre yumuşak ve doğal mekandır.



Şekil 4.83. Normanisan Adası

Nomanisan Adası mekan çeşitleri Çizelge 4.27’de gösterilmiştir.

Çizelge 4.27. Nomanisan Adası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Nomanisan Adası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Edga’nın Ev – Ofisi 426’’

Edga’nın ofisi (Şekil 4.84.) Sınırlayıcı malzemesine göre yapay ve sert mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre ise pozitif mekandır. Soyut bir mekan olarak kurgulanmıştır. Camla desteklenmiş mekan olsa bile bakış yönü iç mekana baktığı mekanın bir araya geliş şeklinin mekan içinde mekan olduğunu söyleyebiliriz. Sınırlayıcı düzeyine göre ise düzensiz/irrasyonel mekan olarak tasarlanmıştır. Bu kadar ileri seviye teknolojik mekan olması dijitalliğine göre siber mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.84. Edga ev- Ofisi

Edga’nın ev-ofisi mekan çeşitleri Çizelge 4.28’te gösterilmiştir.

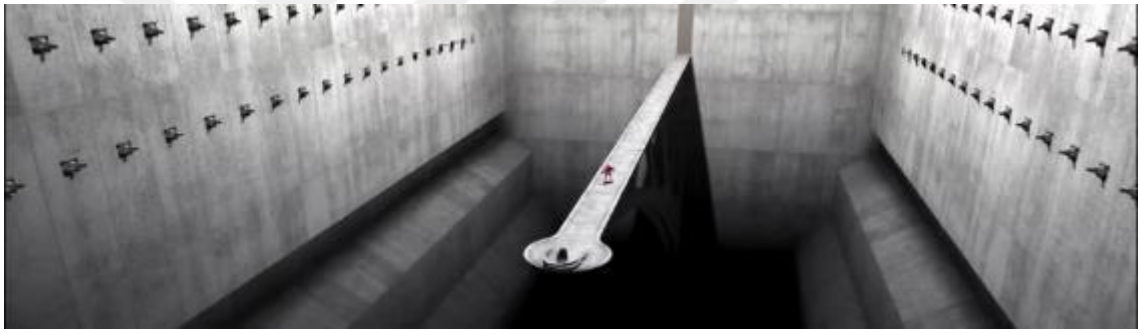
Çizelge 4.28. Edna’nın evi-Ofisi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Edna’ nın Evi-Ofisi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel	■	Özel	■

	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Syndrom Üssü 700''

Syndrom üssü (Şekil 4.85.) tasarlanmış bir iç mekandır. Her tarafının beton malzeme ile tasarlanışı yapay mimariyi desteklerken sert bir etki yaratmaktadır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekan olup, sınırlayıcı niteliğine göre de pozitif mekandır.



Şekil 4.85. Syndrom Üssü

Syndrom Üssü mekan çeşitleri Çizelge 4.29'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.29. Syndrom Üssü

Syndrome Üssü	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					

	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Ana Kontrol Odası 200’’

Bob ve ailesinin tuzağa düştüğü ana kontrol odası (Şekil 4.86-4.87.) kapalı mekandır. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay ve sert bir mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan olduğunu görmekteyiz. Aynı zamanda yapay malzemelerden tasarlanmış siber mekan özelliklerini taşır.



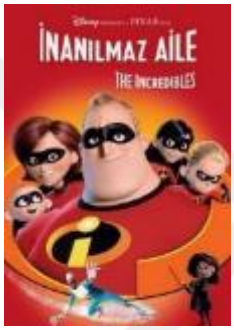
Şekil 4.86. Ana Kontrol Odası



Şekil 4.87. Ana Kontrol Odası

İncredible mekan çeşitleri Çizelge 4.30'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.30. İnanılmaz Aile

İnanılmaz Aile	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
 **Şekil 4.88.** Film Afişi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	2	Kapalı	3				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	5	Negatif	0				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	1	Sert	4				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	1	Yapay/ Mimari	3	Karma	1		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	2	Düzensiz/ Irrasyonel	3				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	3	Dış	2				
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal	2	Yarı özel	0	Yarı Özel		Özel	3
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	2	Statik	3				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	4	Siber	1	Melez	0
https://www.justwatch.com/tr/film/inanilmaz-aile	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	0	İç içe	0	Bitişik	4	Ortak A. Birleşen	1

4.6. CARS/ Arabalar 2006

"Arabalar" (orijinal adıyla "Cars"), 9 Haziran 2006 Pixar Animasyon tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. John Lasseter Dan Fogelman, Jorgen Klubien, Lasseter, Phil Lorin, Kiel Murray & Joe Ranft Lasseter, Klubien & Ranft Darla K. Anderson Randy Newman üstlendiği bir yapım filmidir. ''Cars'' arkadaşlık, başarı, pes etmeme, dostluk gibi konularını ele almaktadır.

4.6.1. Filmin Konusu

Film antropometrik arabaların yaşadığı bir dünyada geçmektedir. Şimşek Mc Queen adında çaylak bir yarış arabasının hikayesini anlatmaktadır. Şimşek Mc Queen kendine güvenen büyük bir yarış kazanım Piston kupasını almayı hedefleyen bir arabadır.

Film, büyük bir yarışla başlamaktadır. Mc Queen hızlı ve yetenekli olduğunu fakat takım çalışmasında geri kaldığını gösterir. Son üç yarışta liderliğini 3 farklı araba ile paylaşır.

Yoluna devam eden tır varması gereken konuma vardığı gibi Mc Queen'in tırda olmadığını fark eder ve tüm medyaya yansıyan haber ile Mc Queen için aratma başlatılmıştır.

Mc Queen Piston Kupası için hazırlanıp California'ya yola çıkar.Mc Queen'ni taşıyan Tırın arka kapısı açılması sonucunda Mc Queen yola doğru sürüklenir ve tır yoluna devam edip Mc Queen yolun ortasında kalır. Tırı aramaya çıkarken yolu Radayör kasabasına düşer. Kasabada hızlı limitini aştığı için kasabanın polisi olan Şeriff tarafından tutuklanarak mahkemeye götürülür ve burda kasabanın yargıcı Doc Hudson tarafından yargılanır. Doc başta kasabadan hemen gitmesi gerektiğini düşünür fakat avukat Sally, Mc Queen'in verdiği zararı onarması için burda kalması gerektiğini söyler. Mc Queen zararı düzeltmesi için kasabanın ana caddesini yeniden tamir etmeye başlar ve burada olan arabalar ile iletişim içinde olur.

Bu süreç Mc Queen'e başta zor gelsede sonradan alışmaya başlar ve karakterinin olgunlaştığını fark eder. Diğer arabaların hikayelerini dinledikçe onlarla güçlü bir bağ kurar. Doc Hudso'nun geçmişte ünlü bir yarışçı olduğunu anlar ve Piston kupalarını görür. Mc Queen Doc Hudson'un yardımı ile becerilerini geliştirmektedir. Sally Carrera ile zaman

geçirirken onun büyük kasabadan küçük kasabaya neden gittiğini anlar. Mater ile güçlü bir dostluk kurarak çok güzel vakit geçirmektedir.

Radiator kasabasındaki yaşam Mc Queen'e tamamen farklı bir bakış açısı katmaktadır. California'ya dönmek için Radyator kasabasından ayrılır. Yarışta Duc Hudson'un öğrettiği taktikleri yaparak, halkın desteğiyle birlikte çok güzel bir performans sergiler. Yarıştırı araba The King'in kaza geçirmesi ve yaralanması sonucunda Mc Queen bir karar verip The King' e yardım ederek onu bitiş çizgisine kadar götürür. Artık bencillik olmadığını ve dostluğun en büyük değer olduğunu göstermiştir böylece yarışı gerçek anlamda ı kazanmasada manevi anlamda kazandığını görmekteyiz.

Hem yarış dünyasında hem de Radiyatör kasabasında büyük saygı ve sevgi kazanmıştır. Mc Queen Radyator kasabasına dönerek kasabayı canlandırmak için çalışmalar yapmaktadır.

Bu Mc Queen'in hayatında yeni bir başlangıç ve olgunlaşma simgesi olduğunun kanıtıdır.

4.6.2. Mekanlar 5605''

"Cars/Arabalar" filmi Lightning McQueen'in kariyerinin ilk sahnelerinde başlar. Film, McQueen'in büyük bir yarışta yarışmak üzere yola çıkmasıyla açılır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Motor Speedway 840''

İlk sahne Mc Queen'in yarıştığı Speedway (Şekil 4.89.)pistte geçmektedir. Sınırlayıcı miktarına göre etrafı kapalı açık mekandır. Büyük bir yapının tasarımında sınırlayıcı mimari malzemeler kullanılmıştır. Halka açık bir yer olduğu için kullanıcı niteliğine göre kamusal alandır.

"Cars/Arabalar" filmi Lightning McQueen'in kariyerinin ilk sahnelerinde başlar. Film, McQueen'in büyük bir yarışta yarışmak üzere yola çıkmasıyla açılır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.



Şekil 4.89. Motor Speedway

Motor Speedway çeşitleri Çizelge 4.31'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.31. Motor Speedway

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Motor Speedway	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Tır/Mack 320’’

Mc Queen’i piston kupa yarışmasına götüren tırın içi (Şekil 4.90.) Kapalı mekan olup sınırlayıcı malzemesi yapaydır. Sınırlayıcı düzenine göre rasyonel bir mekandır. Tırın arkasına takılmış bir mekan olduğu için bitişik mekan denilebilir.



Şekil 4.90. Tır/ Mack

California Yolu 248’’

California Yolu (Şekil 4.91.-4.92.) California topoğrafyasıyla bölge bölge değişik olması ilk mekanda eğimli ve virajlı yollar görülmekteyiz. Açık mekan olup sınırlayıcı özelliği pozitiftir ve sınırlayıcı malzemesi doğaldır.



Şekil 4.91. California Yolu

Yolun devamında California'da bölge bölge iklimin çok farklı olduğunu görebilmekteyiz. Bu mekanda kuraklık düz uzun yol görülmektedir. Sınırlayıcı niteliğine göre yumuşak ve açık mekan olduğunu görmekteyiz.



Şekil 4.92. California Yolu

Radyatör Kasabası 1665''

Bu kasaba, Route 66 (Şekil 4.93.) üzerinde bulunan küçük bir yerleşim yeri olarak tasarlanmıştır ve Amerikan otomobil kültürünün simgelerinden biri haline gelmiştir.

Mc Queen'in kaybolup Sheriff tarafından getirilen mekandır. Etrafı yüksek dağlar ile çevrili olması sınırlayıcı niteliğine göre negatif sınırlayıcı miktarına göre ise açık mekan çzelliklerini taşır.

Şehirdeki yapılar tek katlı olup eskiden kalma yapılar olduğunu görmekteyiz. Birbirine bitişik olan bu mekanlarının giriş kapılarının büyük olması dükkan işlevi olup kamuya açık alanlar olduğunu belirtmektedir. Düzenli/rasyonel mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.93. Radyatör Kasabası

Radyatör Kasabası çeşitleri Çizelge 4.32'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.32. Radyatör Kasabası

Radyatör Kasabası	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Mahkeme Salonu 246’’

Sheriff’in Mc Queen’i tutuklayıp getirdiği mahkeme salonudur (Şekil 4.94 - 4.95.) Yapı dışardan iki katlı olup, sınırlayıcı malzemesine göre yapay mekandır. Mekanın içine baktığımız zaman sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Mahkeme işlevinde olması kamusal yapı olduğu anlamına gelmektedir. Düzenli/rasyonel özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.94. Mahkeme Salonu



Şekil 4.95. Mahkeme Salonu

Doc Hudson Ofisi 265’’

Hudson’nun eski yarışçı olduğu mekandır (Şekil 4.96.) .Mekan sınırlayıcı miktarına göre kapalı niteliğine göre pozitif bir mekandır. Sınırlayıcı malzemesine göre ise yapay malzemeden oluşmuş tek katlı yapıdır. Hudson’a ait tüm anılarını biriktirdiği bir alandır.

Düzenli olan bu mekan sadece Hudson'a ait olduğu için özel bir mekan olduğunu söyleyebiliriz.



Şekil 4.96. Doc Hudson Ofisi



Şekil 4.97. Doc Hudson Ofisi

Cozy Cone Motel 360''

Cozy Cone Motel (Şekil 4.98.) Radiator Springs kasabasında yer alan açık ikonik bir mekandır. Bu motel, filmin ana karakterlerinden biri olan Sally Carrera'nın sahip olduğu bir konaklama yeridir. Motel, büyük turuncu renkli koni şeklindeki yapılarıyla dikkat çeker.Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre ise sert mekandır.

Her bir koni, ayrı bir odanın simgesidir ve motel genel olarak alışılmadık bir tasarıma sahiptir. Motelin ön kısmında, misafirlerin dinlenebileceği açık alanlar ve oturma düzenleri bulunur ve sınırlayıcı düzenine göre rasyonel/ düzenli mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.98. Cozy Cone Motel

Cozy Cone Motel çeşitleri Çizelge 4.33'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.33. Cozy Cone Motel

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Cozy Cone Motel	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	■	Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Willy’s Butte 350’’

Filmde, Doc Hudson (Hudson Hornet) Lightning McQueen’i eğitmek için onu Willy’s Butte’a (Şekil 4.99.) götürür. Bu alan, McQueen’in toprak pistte yarışmayı öğrenmesi için kullanılır. Bu tür yapılar genellikle geniş, düz zirveleri ve dik yamaçlarıyla bilinir ve zamanla erozyonla oluşmuş doğal mekan özelliklerine sahiptir. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır.



Şekil 4.99. Willy’s Butte

Frank’ın Tarlası 180’’

Frank’in tarlası (Şekil 4.100.) geniş ve düzlük bir alanı kapsayan tipik bir kırsal çiftlik arazisidir. Açık mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliklerini taşır. Bu tarım mekanı, Radiator Springs kasabasının kırsal çevresiyle uyum içindedir. Düzensiz/ irrasyonel mekandır.



Şekil 4.100. Frank’ın Tarlası

Route 66 (eski şehirler arası yol) 441’’

Route 66 (Şekil 4.101.) hikâyenin temelini oluşturan yollarından biridir ve filmdeki Radiator Springs kasabasının eskiden bu ünlü otoyolun üzerinde yer aldığı vurgulayan açık mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre yumuşak, sınırlayıcı niteliğine göre ise pozitif mekandır. Kasabanın çevresindeki doğal güzellikler, filmin estetiğine katkıda bulunur. Kırmızı kayalar, çöl bitkileri ve geniş açık alanlar, Route 66’nın ikonik manzaralarını oluşturken mekanın düzensiz/ rasyonel olduğunu görmekteyiz. Aynı zamanda fiziksel/somut özelliklerini taşır.



Şekil 4.101. Route 66

Route 66 mekan çeşitleri Çizelge 4.34’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.34. Route 66

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Route 66	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	

	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Los Angeles International Speedway 720’’

Los Angeles Speedway (Şekil 4.102.) filmdeki büyük yarışın yapıldığı açık mekandır. Lightning McQueen, burada "Piston Cup" yarışına katılmak üzere gelir. Bu yarış, onun kariyerindeki en önemli etkinliklerden biridir ve filmin başından itibaren hedeflediği bir olaydır.

Los Angeles Speedway'in giriş kapısı oldukça büyük ve etkileyici bir yapıya sahiptir. Bu, pistin büyüklüğünü ve önemli bir yarış alanı olarak statüsünü vurgulamak içindir. Sinirlayici niteliğine göre pozitif mekan özelliklerini taşıdığını göstergesidir.

Büyük kapı, geniş bir alanın girişi olduğundan, birçok yarış aracının ve izleyicinin rahatça geçiş yapabilmesini sağlar. Dijitalliğine göre siber mekandır.



Şekil 4.102. Los Angeles Speedway

International Speedway mekan çeşitleri Çizelge 4.35’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.35.İnternational Speedway

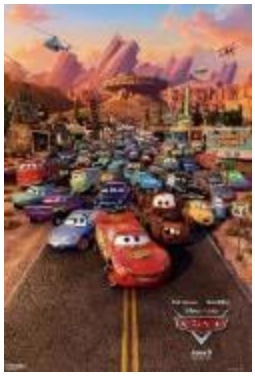
Inter	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					

	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Arabalar mekan çeşitleri Çizelge 4.36'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.36.Arabalar Kasabası

CARS	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	4	Kapalı	1				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	4	Negatif	1				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	2	Sert	3				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	0	Yapay/ Mimari	3	Karma	2		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	4	Düzensiz/ Irrasyonel	1				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	3	Dış	2				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	2	Kamusal	2	Yarı Özel	0	Özel	1
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	1	Statik	4				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	5	Siber	0	Melez	0
https://www.disneyplus.com/en-al/movies/arabalar/41KYquQjLwge	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	0	İç içe	0	Bitişik	2	Ortak A. Birleşen	3



Şekil 4.103. Film Afişi

4.7. RATATOUILLE / Ratatuy 2007

"Ratatuy" (orijinal adıyla "Ratatouille"), 29 Haziran 2007 yılında Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. Film, yönetmenliğini Brad Bird B, Jim Capobianco & Jan Pinkava Brad Lewis Michael Giacchino'nun üstlendiği bir yapım filmidir.''Ratatouille'', film insanların hayallerinin peşinden koşmasını tefşik eden bir filmdir. Yaratıcılık konusunda önyargıların kırılabileceğini ve gerçek yeteneklerin heryerden gelebileceğini anlatan bir filmdir.

4.7.1. Filmin Konusu

Film, Paris'in kanazlizasyonlarında yaşayan Remy adında bir farenin hikayesini anlatmaktadır. Remy diğer farelerden daha yetenekli olup gurme yemeklere ilgi duymaktadır. Fransız aşçısı Auguste Gusteau'un herkes yemek kapabilir sözü ile hayallerini kurmaya ve kanalizasyondan dışarıya çıkarak sık sık kitaplarını okuyarak aşçıyı idol olarak görmektedir.

Bir gün ailesi ile birlikte kaçmak zorunda kalan Remy kendini Paris sokaklarında bulur. Acıkan fare yanlışlıkla kendini Gusteau'nın restoranının önünde bulur. Birşeyler atıştırmak için gizlice içeriye girer. Burada Alfredo Linguini adında beceriksiz bir temizlikçi ile karşılaşmaktadır.Restoranın yeni sahibi olan Chef Skinner tarafından Linguini düşük işlerde çalıştırılıp aşçılık konusunda iyi değildir.

Linguini yanlışlıkla bir çorbayı bozması ve şans eseri Remy'nin çorbayı düzeltmesi ile müşterilerden büyük beğeni toplar ve Linguini'ye mutfakta şef olarak çalışma teklifi gelir.Fakat Linguini Remy olmadan başarılı olmayacağını düşünüp Remy ile bir anlaşma yapar.Remy Linguini'nin şapkasında gizlenerek onun saçını çekerek yemekleri yapmasında yönlendirmektedir. Bu süreçte birbirleri ile dost olurlar.

Restoran şefi Linguini'nin bu kadar başarılı olma sırrını çözmeye çalışır ve bu durumu kendi lehine almaya çalışır. Bu süreçte restoran yüksek başarıya ulaşır. Günlerden bir gün ünlü ve acımasız yemek eleştirmeni Anto Ego Guesteau'nun restoranını ziyeret etmeye karar verir.Yıllar önce ise Paris'in en saygın ve en korkulan eleştirmeni olan Anto

Ego Guesteau'nun restoranını zor duruma düşürmüş ve itibarını sarsmıştır. Tekrardan restoranı ziyaret etmesi Remy ve Linguini için büyük bir sınav olmaktadır.

Linguini ve Cornell ne sunacakları konusunda kararsız kalıp Remy'nin yardımı ile Ratatouille sunmayı karar verirler. Ratatouille geleneksel bir Fransız yemeğidir. Ego'nun yemeği tatması ile küçüklük anıları aklına gelir ve yemekten çok etkilenir. Mutfak ekibi ile konuşmak ister ve Remy'nin sırrı ortaya çıkar.İlk başta şok yaşansada Remy'nin yeteneğini ve başarısını kabul etmekterdir. Ego ise bu olayların üstüne güzel bir eleştiri yazar ve ''herkes yemek yapabilir '' mesajını güçlendirmektedir. Bunu duyan müfettiişler farelerin varlığını fark eder ve restoranı kapatır.

Bu arada, Remy'nin ailesi de Paris'te bir yer bulurlar fakat Remy'nin insanlarla olan ilişkisine karşı çıkarlar. Buna ragmen Remy kararlılığı ve tutukusu onlarıda etkiler. Restoranın kapatılması ile Remy, Linguini ve Colette Remy'nin lider olduğu bir restoran açarlar. Anto Ego ise bu restoranda sürekli bir müşteri olmaktadır. Ego'nun değişimi ve Remy'nin başarısı herkesi etkiler. Filmin sonunda ''herkes yemek yapabilir'' mesajı güçlendirilmektedir.

4.7.2. Mekanlar 5625''

"Ratatouille/Ratatuy" filmi çiftlik evinde başlamaktadır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Çiftlik Evi 590''

Remy ve ailesi Fransa'nın kırsal bölgesinde bulunan yaşlı bir teyzenin çiftlik evinde (Şekil 4.104 - 4.105.) kalmaktadırlar. Ev tek katlı olup etrafında başka ev olmayan yapay malzemelerden tasarlanmış bir mekandır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Yapı müstakil ev olup özel mekandır. Evin içinde bulunan eski televizyon Remy'nin Guestetau restoranını izlemisini ve hayallerini kurmasını sağlamaktadır. Yaşlı teyzenin fareleri fark etmesiyle onları öldürmek ister. Silahı gören fareler ise evden kaçmaktadırlar. Sınırlayıcı niteliğine göre mekan olup düzenine göre rasyonel mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.104. Çiftlik Evi



Şekil 4.105. Çiftlik Evi

Çiftlik Evi mekan çeşitleri Çizelge 4.37'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.37.Çiftlık Evi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Çiftlik Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■

	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Kanalizasyon 240’’

Remy ve ailesi evden kaçarken akıntıya uğramaktadırlar. Fakat bu sırada Remy yolunu kaybedip ailesinden ayrılarak bir borunun içine girer ve akıntıyla birlikte ilerlemektedir. Mekan sınırlayıcı miktarına göre kapalı. Sınırlayıcı malzemesine göre ise serttir. Kanalizasyon (Şekil 4.106.) aranlık ve daracık olması sınırlayıcı niteliğinin negatif olduğunu açıklamaktadır.



Şekil 4.106. Kanalizasyon

Paris 630’’

Akıntıya uğrayan Remy kendini Paris’in sokaklarında bulur. Paris’in (Şekil 4.107.) simgesi olan Eiffel Kullesi ve Paris’in tarihi dokusu ile karşı karşıya kalır. Mekanlar, sınırlayıcı niteliklerine göre pozitif tasarlanmış, sınırlayıcı malzemesine göre yapay ve sert mekan özelliklerini taşımaktadır. Sınırlayıcı düzenine göre ise düzenli/rasyonel mekanlardır.



Şekil 4.107. Paris

Paris mekan çeşitleri Çizelge 4.38'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.38. Paris

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Paris	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Guestau Restoran 80’’

Akıntıya uğrayan Remy kendini Paris’in sokaklarında Guestetau Restoranının (Şekil 4.108.) önünde bulur. Bu duruma çok sevinen Remy bir şeyler atıştırmak için gizlice içeriye girer. Yapı dış mekanda olup tam bir Fransız tarihini yansıtan mimari özellikleri taşımaktadır. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay mimari olup sert malzemeden tasarlanmıştır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliklerini taşır ve statik mekandır.



Şekil 4.108. Guestau Restoran

Mutfak 2845’’

Remy’nin acıkıp birşeyler atıştırmak için girdiği mutfak (Şekil 4.109.) kapalı mekandır. Restoran mutfağı, çeşitli aşçılar ve yardımcılar tarafından yönetilmektedir. Bu ekip, yoğun bir iş temposunda çalışarak yemekleri hızlı ve etkili bir şekilde hazırlar. Kullanıcı niteliğine göre yarı özel mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.109. Mutfak

Mutfak mekan çeşitleri Çizelge 4.39'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.39. Mutfak

	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
Mutfak	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel	■	Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	■	İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Kiler 160''

Remy ve Lunguin'inin tanışıp anlaştıkları mekan.Kiler (Şekil 4.110.) sınırlayıcı miktarına göre kapalı olup, hiçbir pencere olmaması ve dar bir alan olması sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekan olduğunu söyleyebiliriz. Mekan yarı özel mekan olup sadece mutfak çalışanlarının girdiği mekandır.



Şekil 4.110. Kiler

Gusteau Ofis 440’’

Gusteau'nun ofisinde, (Şekil 4.111.) Remy'nin sık sık gördüğü bir hayalet olarak belirdiği sahneler bulunmaktadır. Bu hayalet, Remy'ye ilham verir ve yemek yapma tutkusunu pekiştirir. Gusteau'nun ruhu, Remy'nin yaratıcı sürecinde ona rehberlik eder. Mekan sınırlayıcı niteliğine göre pozitif, sınırlayıcı miktarına göre ise kapalı mekandır. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/ rasyonel özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.111. Gusteau’nun Ofisi

Gusteau Ofisi mekan çeşitleri Çizelge 4.40’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.40. Gusteau Ofisi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Gusteau Ofisi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Linguini’nin Evi 240’’

Linguini’nin evi, (Şekil 4.112.) Paris'te, restoranın yakınında bulunan küçük dairedir. Mekan kendi içinde ayrılmayıp tek bir alan içinde bütün mekanlar bulunmaktadır, bu da mekanın düzensiz/ irrasyonel olduğunu açıklamaktadır. Dar ve uzun olan bu mekan sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır. Mekanın mimari malzemelerden tasarlanmış, sert mekandır. Sadece Linguini’ye ait olan bir mekan olması özel mekan olduğunu gösterir.



Şekil 4.112. Linguini’nin Evi

Ego’nun Evi 140’’

Ego ünlü ve korkutucu bir yemek eleştirmenidir.Ego’nun evi (Şekil 4.113.) Mekan sınırlayıcı miktarına göre kapalı kapalıdır. Yerden yüksek pencereleri mekanda pozitif etki yaratmaktadır. Yapay mimari malzemelerden oluşmuş bu mekan lüks ve sınırlayıcı düzenine göre düzenli/rasyonel mekan özelliklerine sahiptir. Kullanıcı niteliğine göre özel mekandır.



Şekil 4.113. Ego'nun Evi

Restoran Salonu 220''

Ego'nun eleştirmek için geldiği restoran salonu. (Şekil 4.114.) Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Pencerelerin yerden yüksek ve geniş olması mekana yeterli ışıklandırma olduğu görülmektedir. Bu da mekanın sınırlayıcı niteliğine göre pozitif olduğunu açıklamaktadır. Mimari malzemelerden tasarlanmış bu mekan tipik Fransız mimarisi ile tasarlanmış kamuya açık bir mekandır.



Şekil 4.114. Restoran Salonu

Ego'nun Çocukluk Evi 40''

Linguini Remy yardımı ile Ego'ya hazırladıkları eski geleneksel Fransız yemeği Ratatuy'u sunmuşlardır. Ego'nun ratatuyu yemesi onu tamamen restorandan alıp onun küçüklük evine (Şekil 4.115.) annesinin küçükken yaptığı yemeğe benzetmesi onu eski anılarına götürmüştür. Mekan mimari malzemeden olup sınırlayıcı miktarına göre kapalı

mekandır.Sınırlayıcı düzenine göre düzenli mekan olup kullanıcı niteliğine göre özel mekandır.



Şekil 4.115. Ego'nun Çocukluk Evi

Ratatuy mekan çeşitleri Çizelge 4.41'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.41. Ratatuy

RATATUY	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
 **Şekil 4.116.** Filmin Afişi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	1	Kapalı	4				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	3	Negatif	2				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	0	Sert	5				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	1	Yapay/ Mimari	4	Karma	0		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	4	Düzensiz/ Irrasyonel	1				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	4	Dış	1				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	1	Kamusal	1	Yarı Özel	1	Özel	3
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	1	Statik	4				
https://en.wikipedia.org /wiki/Ratatouille_(film)	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	5	Siber	0	Melez	0
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	1	İç içe	0	Bitişik	1	Ortak A. Birleşen	3

4.8. Wall-E 2008

"VOL-İ" (orijinal adıyla "Wall-E"), 2008 yılında Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. Film yönetmenliğini Andrew Stanton, Jim Reardon, Pete Docter, Jim Morris ve Thomas Newman'ın üstlendiği bir yapımdır. ''Wall-E" sevgi, umut ve değişim temalarını konu alan bir filmdir.

4.8.1. Filmin Konusu

Film Dünya üzerinde kalan son çöp toplama motoru Wall-e ve insanlığın yaşadığı Axiom uzay gemisini konu almaktadır. Dünya uzak gelecekte terk edilmiş ve aşırı kirlilikten yaşanmaz hale gelmiştir. Wall-e adındaki küçük robot Dünya'da kalıp biriktirdikleri çöplerin bir kısmını toplar ve sıkıştırarak bina şeklinde çöplükler oluştururken diğer yandan da insanlardan kalan bazı eşyaları kendi kamyonunun içinde biriktirerek koleksiyon yapmaktadır. Ayrıca müzikal filmler izleyerek yanlızlığını gidermeye çalışır.

Bir gün Dünya'ya Eve adında bitki arama motoru gönderilmiştir. Eve oldukça teknolojik olması başta Wall-e'yi ürkütmüştür. Fakat tanıştıktan sonra Wall-e Eve' ye aşık olmuş ve kendi koleksiyon alanına götürmüştür.Wall-e Eve ile birlikte Dünya'yı gezerken karşısına bir bitki çıkar ve dikkatini çekerek onu Eve'ye hediye eder.

Eve'nin onu otomatik bir şekilde bitkiyi okuması ve içine alması Eve'nin donup kalmasına neden olur.Yanından hiç ayrılmayan Wall-e Axiom Gemisinin geldiğini ve Eveyi aldığını görmektedir. Eve'den ayrılmak istemeyen Wall-e Axiom gemisine tutunur ve Axiom gemisinin içinde kendini bulur.

Axiom gemisinin içinde bir sürü mekan, tatil yerleri yani Dünya'da var olan mekanların sanalleşmiş ve son derece teknolojik halleri bulunmaktadır. Aynı zamanda insanlar yürümeden koltuklar ile birlikte hareket ederek içecek, yiyecek istedikleri herşeye ulaşmaktadırlar. Gökyüzünün bile tasarlandığı bu mekanda havuzlar bile yer almaktadır.

Diğer robotlardan farklı olan Wall-e temizletilmek ve robot onarım merkezine götürülür.Orada arızalı robot olarak sinyal alırken kaçmak için tüm yolları dener. Arkasından giden Eve ile çok eğlenceli ve güzel vakit geçirmektedir. Aynı zamanda AUTO tarafından

Dünya'ya gitmeyeceksiniz emiri verilirken kaptan emri dinlemeyip tüm robotları bitkiyi almamaları için durdurmaya çalışır. Eve kaptana yardım etmek için Wall-e nin peşinden gider ve o sırada çok eğlenceli vakit geçirirler.

Eva sayesinde alınan bitki ile tekrardan Dünya'ya dönmeyi başarmışlarıdır. Fakat Dünya'ya döndüklerinde Wall-e'nin bozulduğunu ve tepki vermediğini görür bu duruma çok üzülür. Temas kurmaya çalışan Eva Wall-e'nin elini tutarak onu öper ve hayat geri döndürür. Wall-e ve Eve gezegeni tekrardan eski hale göndermek için çalışmalar yapmaya başlarlar. Film çevre kirliliği, doğanın korunması, tüketim kültürü, insan ve teknoloji ilişkisini, umudun ve değişim gücünü anlatan bir filmdir.

4.8.2. Mekanlar 4583''

Uzay 370''

İlk mekan uzayda (Şekil 4.117.) geçmektedir. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Uzayda, gezegenler ve yıldızlar arasındaki mesafeler son derece büyüktür ve sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekan özelliğini taşır. Doğal mekan olup kamusal mekan özelliğini de taşır. Küçük gök cisimleri, genellikle belirli bir yörüngede hareket ederler bu da mekanın akışkan olduğunun bir göstergesidir.



Şekil 4.117. Uzay

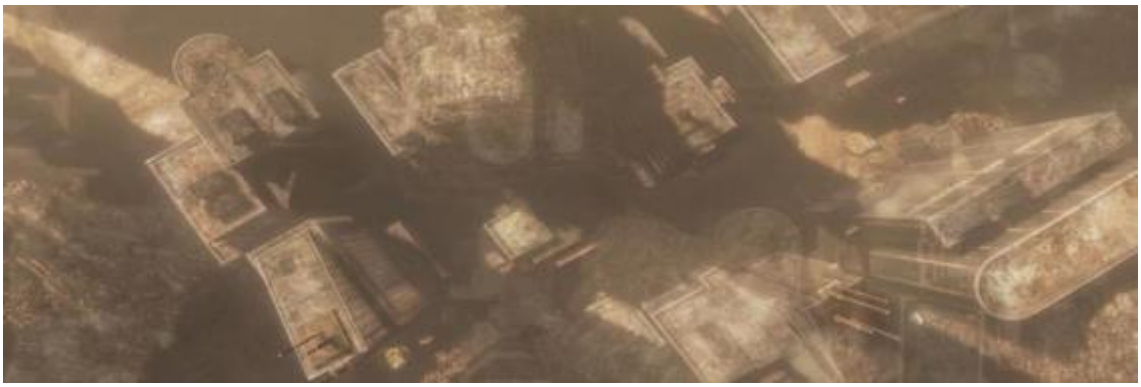
Uzay mekan çeşitleri Çizelge 4.42'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.42. Uzay

	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
Uzay	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Dünya 1415''

Mekanda soğuk tonların ve puslu etkisi terkedilmiş ve yaşanmaz olan Dünya'da (Şekil 4.118.) sadece Wall-e adında bir robot bulunmaktadır. Sınırlayıcı malzemelerine göre mekan açık alandır. Yapının belirleyiciliğine göre ise dış mekanı anlatmaktadır. Yüksek gökdelenlerin birbirleriyle yan yana oluşları sınırlayıcı düzeninin düzensiz/irrasyonel olduğunu göstermektedir. Sınırlayıcı niteliğine göre ise negatif mekandır. Aynı zamanda fiziksel/somut ve statik mekan özelliklerine sahiptir.



Şekil 4.118. Dünya

Wall-e'nin Konteynırı 830''

Wall-e topladığı çalışırken insan eşyalarını toplar ve onlardan koleksiyon yaptığı bir konteynırda (Şekil 4.119.) biriktirir. Aynı zamanda Wall-e'nin evi de diyebiliriz. Mekan iç mekan olup sınırlayıcı niteliğine göre negatiftir. Aynı zamanda sınırlayıcı malzemesine göre de yapay ve sert bir mekandır. Kullanıcı niteliğine göre de özel bir mekandır diyebiliriz.



Şekil 4.119. Wall-e'nin Konteynırı

Wall-E mekan çeşitleri Çizelge 4.44'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.44. Wall-nin Konteynırı

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Wall-E Konteynırı	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	

	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Axiom'un Uzay Gemisi 1210''

Axiom uzay gemisi (Şekil 4.120.) insanların Dünya'yı terk ettikten sonra yaşadığı yerdir. Axiom, lüks ve konforlu bir yaşam sunan devasa kapalı bir uzay gemisidir. İnsanlar burada, Dünya'daki çöp yığınlarından uzakta, otomatik sistemler tarafından yönetilen bir yaşam sürmektedirler. Mekan sınırlayıcı niteliğine göre pozitiftir. İnsanlar, sanal gerçeklik içinde yaşar; ekranlar ve diğer teknolojik cihazlarla sürekli olarak bağlantıda kalır. Bu durum, onların dış dünyadan tamamen kopmalarına ve sağlıksız bir yaşam sürmelerine neden olur. Mekan dijitalliğe göre siber mekan özelliğini taşır.



Şekil 4.120. Axiom Uzay Gemisi

Axiom Gemisi mekan çeşitleri Çizelge 4.45'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.45. Axiom Gemisi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Axiom Gemisi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					

	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber	■	Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Axiom'un Kontrol Merkezi 610''

Kontrol merkezi (Şekil 4.121.) Axiom'un tüm otomatik sistemlerinin merkezi kontrol noktasını temsil eder. Yapının belirleyici niteliğine göre iç mekandır. Kaptan'a ait bir oda olduğu için özel bir mekandır. Her tarafı ekranlarla sarılı olması sınırlayıcı niteliğine göre kapalı mekan olduğunu göstermektedir. Mekanın gerçek olmaması fakat uzay gemilerindeki alana benzetilmeye çalışılması mekanın melez olduğunu söyleyebiliriz. Sınırlayıcı düzenine göre ise düzenli/rasyonel mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.121. Axiom'un kontrol Merkezi

Axiom Kontrol Merkezi mekan çeşitleri Çizelge 4.46'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.46.Axiom Kontrol Merkezi

Axiom Kontrol Merkezi	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				

	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Robot Onarım Merkezi 145’’

Merkez, (Şekil 4.122.) arızalanan veya hasar gören robotların onarıldığı yer olarak işlev görür. Robotlar, burada mekanik parçaları değiştirilir veya yazılımları güncellenir.

Wall-e yanlışlıkla robot merkezine götürülür ve burada arızalı motorlar arasında görülür.Sınırlaycı miktarına göre kapalı mekan olup siber mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre mekan pozitif mekandır. Düzenli/rasyonel mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.122. Robot Onarım Merkezi

Hidroponik Laburatuvar 30’’

Axiom uzay gemisinde (Şekil 4.123.) bulunan ve bitkilerin yetiştirildiği özel bir alandır. Bu laboratuvar, insanların Dünya'da yaşanan çevresel felaketlerden sonra doğal bitkilerin korunmasını ve yeniden yetiştirilmesini sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Sınırlayıcı miktarına göre açık alan görünse bile geminin içinde olması kapalı olduğunu göstermektedir. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay mekan özelliğini taşır. Gerçek dışı olan bu dünya dijitalliğine göre siber mekan olarak algılanmaktadır.



Şekil 4.123. Hidroponik Laburatuvar

Wall-e mekan çeşitleri Çizelge 4.47’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.47.Wall-E Mekan Çeşitleri

WALL-E	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**							
 Şekil 4.124.Film Afişi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	2	Kapalı	3				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	3	Negatif	2				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	1	Sert	4				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	1	Yapay/ Mimari	3	Karma	1		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	3	Düzensiz/ Irrasyonel	2				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	3	Dış	2				

	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	0	Kamusal	3	Yarı Özel	0	Özel	2
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	4	Statik	1				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	2	Siber	1	Melez	2
https://www.disneyplus.com/en-al/movies/wall-e/5G1wpZC2Lb6I	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	1	İç içe	0	Bitişik	2	Ortak A. Birleşen	2

4.9. UP/ Yukarı Bak 2009

"Yukarı Bak " (orijinal adıyla "Up "), 29 Mayıs 2009 yılında Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. Film, yönetmenliğini Pete Docter & Bob Peterson Docter, Tom McCarthy & Peterson Jonas Rivera Michael Giacchino üstlendiği bir yapım filmidir.''Up'', film insanlara umut sevgi ve macera dolu bir hikaye sunmaktadır.

4.9.1. Filmin Konusu

Film, Carl adında küçük bir çocuğun maceracı ruhlu Ellie adında bir kızla tanışması ile başlamaktadır.İkisi de ünlü kaşif Charles Muntz'a hayrandır. Carl ve Ellie küçüük bir kasabada yaşarlar. Carl içine kapalı utangaç bir çocuktur. Ellie ise enerjik, maceracı ve konuşkan bir kız çocuğudur. Carl bir gün terk edilmiş harabe bir evin önünden geçerken içeriden sesler geldiğini fark eder. İçeriye girdiği zaman Ellie ile karşılaşır. Ellie evin içinde oynarken Charles Muntz'u taklit etmekle ve heyecanla maceralarını Carl'a anlatır. Bunun karşısında Carl Ellie'nin enerjisine büyülenmektedir. Ellie Carl'I kendi kulübesine davet ettikten sonra kendi macera kitabını ve en çok istediği Cennet Şelalesine gitmeyi hayal kurar.Buraya gitmek için kumbarada biriktirdiği para vardır. Carl Ellie'nin hayaline ortak olup beraber para toplamaya başlar ve aralarında güçlü bağ kurarlar.

Tanıştıkları an itibariyle hiç ayrılmaz, birlikte büyüyüp evlenirler. Filmde bu sahneler kısa montajla anlatılmaktadır.Bu sahneler birbirlerini ne kadar sevgiklerini ve hayallerini paylaşma isteği duyduklarını anlatmaktadır. Fakat hayat planları istedikleri gibi gitmez Ellie'nin hastalanması sonucu hayatını kaybeder ve Carl yanlız kalmaktadır.

Carl'ın tek başına hayat macerası başlar. Yaşlılık yıllarında huysuz bir ihtiyara dönüşen Carl evinin etrafında büyük inşaat projesi bulunmaktadır. Arazide sadece Carl'ın evi olmasına rağmen Ellie'den hatıralarını silmek istemeyen Carl evini kimseyle paylaşmak istememesi sonucu evini inşaat projesine dahil etmemektedir.Bir gün yaşanan tahliksizlik sonucunda Carl bakımevine taşınma tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadır. Fakat Carl Ellie söz veridiği hayallerini gerçekleştirmek için bakımevine gitmek istemez.

Carl'ın yolculuğu başladığında, genç ve hevesli Russel adında izci bir çocuk evinin verandasında kaldığını fark eder ve onu içeriye almak zorunda kalır. Hayallerini gerçekleştirmek için tek çaresi evinde bacaya binlerce balon bağlaması ile evi uçurtmak ve Güney Amerika'daki Cennet Şelalesine gitmektir. İkili birikte macera dolu bir yolculuğa çıkmaktadırlar. Vardıklarında egzotik bir kuş Kevin ve konuşan bir köpek Dug ile tanışmaktadırlar. Birbirleri ile kısa sürede dost olurlar. O sırada hayran oldukları Charles ile tanışmaktadırlar. Fakat Charles düşündükleri gibi ünlü değildir o sadece Kevin'ı alıp onu bilim dünyasında kanıta sunmayı istemektedir. Kevin'in kaçırılması sonucunda Carl Ellie'ye ile ne kadar hayal kurmuş olsa bile yeni dostları ile birlikte Kevin'e yardım etmek amaçlı yola koyulmaktadırlar.

Mücadele sonucunda Kevin kurutulur, Carl ise Russel ve Dug'a karşı sorumluluk hissetmeye başlar. Böylece yeni dostaları ile huzurulu bir hayata devam eder. Filmin sonunda Carl sadece Ellie'nin hayalini gerçekleştirmeyip kendine güzel dostlar edinir ve hayatına yeni anlam katar. Aynı zamanda Russel'e bir baba figürü olup onu izci töreninde destekler. Anlatılmak istenilen hayallerin değeri, yeniden başlama ve geçmişi bırakıp ileriye bakma konularını sunar.

4.9.2. Mekanlar 5070''

"Up/Yukarı Bak" filmi çocuk odasında başlamaktadır. Dolayısıyla ilk mekan Carl ve Ellie'nin tanıştıkları evde başlamaktadır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Carl’ın Çocukluk Evi 125’’

Carl Fredricksen'in çocukluk evi, film boyunca önemli bir semboldür. Carl’ın çocukluğu, evi ve eşyaları, onun gençliğini ve hayatındaki önemli anları yansıtır.

Yapı yapay malzemelerden tasarlanmış bir Amerikan banliyö evine (Şekil 4.125.) benzer, iki katlı, renkli bir dış cepheye sahip kapalı mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Carl ve Ellie, çocukken Carl'ın evinin yakınında, bahçede oynarken tanışırlar. Carl, Ellie’nin yaptığı hayali keşifçi görevine katılmak için evin dışında bir araya gelir.Kullanıcı niteliğine göre özel mekan özelliğini taşımaktadır.



Şekil 4.125. Carl’ın Çocukluk Evi

Carl’ın Çocukluk Evi mekan çeşitleri Çizelge 4.48’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.48. Carl’ın Çocukluk Evi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Carl’ ın Çocukluk Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				

	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Kilise 15’’

Klise (Şekil 4.126.) Carl ve Ellie’nin evlendikleri mekandır. Mekan yapay malzemeden tasarlanmıştır. Dini bir yapı olması kamusal mekan olduğunun göstergesidir. Mekan sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Sınırlayıcı düzenine göre ise düzenli/rasyonel mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.126. Kilise

Tepe 20’’

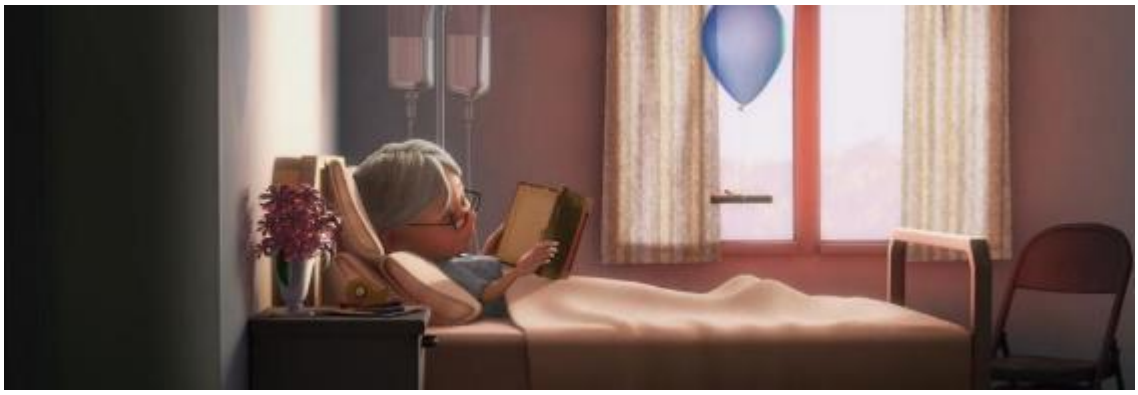
Tepe (Şekil 4.127.) Carl ve Ellie’nin düzenli olarak yaptıkları aktivite alanlarından biridir. Bu mekan açık ve sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır.Belirleyici niteliğine göre dış mekandır. Piknik yaptıkları ve hayallerini kurdukları bu mekan sınırlayıcı malzemesine göre yumuşak bir mekandır.



Şekil 4.127. Tepe

Hastane 30’’

Ellie’nin hastaneye yatırıldığı hastane odasıdır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekan olup yapay malzemelerden oluşmuş bir mekandır. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/rasyoneldir ve kullanıcı niteliğine göre kamusal mekandır.



Şekil 4.128. Hastane

Carl ve Ellie’nin Evi 1495’’

Carl, Ellie’den kalan hatıralarının hiçbirini atmak istemezken evinide inşaat şirketine vermek istememiştir. Böylece inşaat alanının ortasında kalan tek müstakil ev olarak kalmıştır (Şekil 4.129.)Mekanın sınırlayıcı yapısına göre sert ve yapay mimari malzemelerden

oluşmuş mekandır. Yapı hareket yeteneğine göre akışkandır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Kullanıcı niteliğine göre ise özel mekandır.



Şekil 4.129. Carl ve Ellie'nin Evi

Carl ve Ellie'nin Evi mekan çeşitleri Çizelge 4.49'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.49.Carl'ın ve Ellie'nin Evi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Carl ve Ellie' nin Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Şehir 85''

Carl ve Ellie'nin yaşadığı küçük şehir (Şekil 4.130.). Belirleyiciliğine göre dış mekandır. Şehire kuş bakışı baktığımız zaman grid alanlar oluştuğunu görmekteyiz. Aynı

zamanda mimari mekanların etrafı doğal malzemeler ile çevrelenmiş sınırlayıcı niteliğine göre yumuşak olduğunu ve her kullanıcıya ait özel mekan olarak bahçeleri görebilmekteyiz.



Şekil 4.130. Şehir

Cennet Şelalesi 1960''

Cennet Şelalesi (Şekil 4.131.) filmde sanal bir mekan olmasına rağmen, görünüm olarak gerçek bir yer olan Venezuela'daki Angel Falls'tan esinlenmiştir. Filmin sonunda Carl, Ellie'nin anısını yaşatmak ve onun hayalini gerçekleştirmek için bu şelaleye doğru bir yolculuğa çıkar. Bu, onun kişisel bir gelişim yaşadığı, geçmişiyle yüzleştiği ve yeni bir başlangıç yaptığı bir süreçtir.

Sınırlayıcı malzemesine göre doğaldır. Büyük ve eğrisel kayalıklardan oluşmuş bir dağdır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitiftir. Şelaleye vardıkları zaman Carl'ın üzüntülü hali mekandaki soğuk renklere yansımaktadır. Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekan özelliğini taşır.



Şekil 4.131. Cennet Şelalesi

Cennet Şelalesi mekan çeşitleri Çizelge 4.50'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.50. Cennet Şelalesi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Paradise Falls	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Spirit of Adventure 1010’’

Filmde "Spirit of Adventure", (Şekil 4.132.) Charles Muntz’un sahibi olduğu keşif gemisinin adıdır. Bu gemi, Muntz’un büyük bir macera için yola çıktığı, keşiflerde bulunduğu ve bilimsel araştırmalar yaptığı kapalı bir araçtır. Muntz’un bu gemiyi kullanarak dünyayı keşfetme arzusu, filmdeki ana karakterlerin hayal ettiği maceranın bir yansımasıdır.

Ellie’nin ve Carl’ın bir diğer hayali olan Charles ile tanışmaktadırlar. Charles aslında düşündükleri gibi iyi biri değildir. Charles’in yaptığı araştırmalar içinde birçok keşif ekipmanı, konaklama ve laboratuvarı olan bir mekandır. Mekan sınırlayıcı niteliğine göre kapalıdır. Yapay malzemelerden tasarlanmış mekan özelliklerine sahiptir. Charles’e ait olması mekanın kullanıcı niteliğinin özel olduğunu göstermektedir. Mekan düzenli/rasyonel özelliğini taşımaktadır.



Şekil 4.132. Spirit of Adventure

Spirit of Adventure mekan çeşitleri Çizelge 4.51’de gösterilmiştir.

Çizelge 4.51. Spirit of Adventure

Spirit of Adventure	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**									
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı							
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif							
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert							

	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma				
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel						
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış						
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel		
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut						
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik						
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez		
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen		

Orman 260’’

Orman (Şekil 4.133.) Dış mekan olup sınırlayıcı malzemesine göre doğal mekandır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Mekan pozitif etki yaratmaktadır. Aynı zamanda ağaçlar ile sarılı olması mekanda yumuşak hissiyatı verir. Mekan düzensiz/irrasyonel mekan özelliklerine sahiptir.



Şekil 4.133. Orman

Orman mekan çeşitleri Çizelge 4.52’de gösterilmiştir.

Çizelge 4.52.Orman

Orman	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					

	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Russel'in Okulu 70''

Carl Russel'e karşı sorumluluk hissetmeye başlamıştır. Russel'in kazandığı izcilik yarışmasında onunla birlikte olup ona babalık görevini yapmıştır. Russel'in okulu (Şekil 4.134.) sınırlayıcı niteliğin göre kapalıdır. Sınırlayıcı malzemesine göre ise yapay mekandır. Kullanıcılığı bakımından kamusal mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.134. Russel'in Okulu

Yukarı Bak mekan çeşitleri Çizelge 4.53'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.53. Yukarı Bak

UP	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
 **Şekil 4.135.** Film Afişi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	2	Kapalı	3				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	4	Negatif	1				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	2	Sert	3				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	2	Yapay/ Mimari	3	Karma	0		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	3	Düzensiz/ Irrasyonel	2				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	3	Dış	2				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	0	Kamusal	2	Yarı Özel	0	Özel	3
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	2	Statik	3				
https://www.fullhdfilmizlesene.de/film/yukari-bak/	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	4	Siber	1	Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	1	İç içe	1	Bitişik	1	Ortak A. Birleşen	2

4.10. Brave/ Cesur 2012

"Cesur" (orijinal adıyla "Brave"), 22 Haziran 2012 yılında Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. Film, yönetmenliğini Mark Andrews & Brenda Chapman Andrews, Chapman, Irene Mecchi & Steve Purcell Chapman Katherine Sarafian Patrick Doyle üstlendiği bir yapım filmidir.Cesur gelenekler, aile bağları ve kişisel özgürlük temalarını işler.

4.10.1. Filmin Konusu

Film İskoçya'nın dağlık bölgelerinde geçer prensesn Merida'nın hikayesini anlatmaktadır. Film DonBroch Krallığında başlamaktadır. Kral Fregus ve Kraliçe Elinor'un kızları olan Merida asil, doğayı seven ve okçuluk yapmayı sever bir prensestir. Kraliçe Elinor bir gün kızının kraliçe olacağı, ve onun şimdiden görevlerini yerine getirmesi gerektiğini ısrarla hergün hatırlatır. Fakat Merida kralyet hayatından sıkıldığı için kendi hayallerini gerçekleştirmek için kendi özgürlüğünü arar. Bu da ailesiyle çatışmalara yol açar.

Merida bir gün annesiyle kavgasından sonra ormana kaçmaktadır. Ormanda eski bir dolambaçlı yolda gizemli mavi ışıkları takip eder ve cadının kulübesini bulur. Cadıdan annesinin fikirlerini değiştirmesini sağlayan bir büyü istemektedir.Cadı Merida'ya büyülü bir kek verir ve onu annesine yedirmesini söyler. Merida'nın Krallığa dönmesi ile annesine keki yemesini söyler. Annesi keki yediği anda ayıya dönüşmektedir. Merida fazla paniğe kapılarak annesini saklamak için ormana geri dönmek zorunda kalırlar.

Merida ve Elinor büyüyü bozmak için ipuçları aramaya başlarlar. Gizemli mavi ışıkları takip etmeleri sonucunda eski bir kaleye varırlar. Bu kale, büyünün arkasındaki sırları ve geçmişte aynı büyünün kullanılması farklı bir prensesin ayıya dönüştüğünü açıklayan bir hikaye bulunmaktadır. Bu bilgi Merida'ya büyüyü bozmanın yolunu bulmada yardım etmektedir.

Bu sırada Elinor ayı formunda olmanın getirdiği iç güdüsel davranışlarla başa çıkmaya çalışır. Merida annesini geri döndürmek için zamanla uğraşırken annesinin yokluğunda krallığın kontrolünü ele geçirmeye çalışan klanlarla uğraşmaktadır. Don Broch Krallığı dört büyük klanın bir araya gelmesi ile oluşmuştur. Geleneklere göre yarışmayı kazanan Klanların oğlu ile evlenmesi gereken Merinda evlilik teklifini red ettmesiyle çatışmalara yol açmaktadır.

Merida klan lideri ile yüzleşir ve geleneklerin esiri olmanın krallık için iyi olmadığı düşüncesini savunur. Kendi hatalarından ders aldığı ve annesini eski haline döndürmek için zamana karşı yarıştığını söyler. Bu süreçte klan lideri Merida'nın cesaretine ve yeteneklerine tanık olmaktadır.

Klanlar ortak bir tehdit gördükleri vahşı ayı Mor'du ile yüzleşmek zorunda kaldıklarında aralarındaki düşmanlığı bir kenara bırakıp birlikte hareket etmektedirler. Merida ise bu süreçte gereken adımları atar ve büyüyü bozup annesini eski haline döndürür. Annesinin krallığa dönmesi ile Merida sonunda krallığı bir araya toplar ve klanlar arasında barışı sağlar. Merida gelenekleri değiştirmenin ve özgürlüğün önemini anlarıtken her birlideri dinleyerek onlarla uzlaşır.Böylece Klanlar Merida'nın liderlik ve cesareti sayesinde barış içinde yaşamayı kabul ederler. Aynı zamanda Merida annesi ile bağlarını yeniden inşa

ederek ve barış içinde yaşamaya devam ederler. Film özgür iradenin ve ailenin önemini vurgular.

4.10.2. Mekanlar 4755’’

"Brave/Cesur" filmi. İskoçya’nın dağlık bölgesinde çadır alanında başlamaktadır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Çadır Alanı 200’’

İskoçya’nın dağlık bölgesinde geçen hikaye, çadırların kurulduğu ormanlık alanda başlamaktadır. Mekan doğal malzeme ile çevrilmiş yumuşak mekandır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekanda kurulmuş çadırlardır. Etrafı tamamen ağaçlar ile çevrilmesi sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliğini taşır.

Çadırın (Şekil 4.136- 4.137.) iç mekanında, prenses için yapılan lordların geçici olarak konaklama yerleridir.Sınırlayıcı malzemesine göre ise karma mekan olduğunu söyleyebiliriz. Geçici olarak kurulan çadırların hareket yeteneğine göre akışkan mekan özelliğini taşımaktadır.



Şekil 4.136. Çadır Alanı



Şekil 4.137. Çadır

Kale 60’’

Kralyet ailesinin yaşadığı (Şekil 4.138.) mekandır. Sınırlayıcı malzemesine göre doğal mekan özelliğini taşır. Sınırlayıcı düzenine göre düzensiz mekan olan kale sınırlayıcı niteliğine göre kapalılık hissi yaratmaktadır. Tarihten kalan yapı olması hareket yeteneğine göre statik olduğunun kanıtıdır.



Şekil 4.138. Kale

Kale Taht Salonu 890’’

Kral Fergus ve Kraliçe Elinor'un yaşadığı DunBroch Kalesi'nin taht salonudur (Şekil 4.39-4.140.-4.141). Bu mekân, sınırlayıcı miktarına göre kapalı, hem krallığın yönetildiği hem de önemli aile tartışmalarının yapıldığı bir yerdir. Taht salonu, geniş ve yüksek tavanlıdır.Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Büyük taş duvarlarla çevrili, geleneksel İskoç kalesi mimarisini yansıtan bir mekândır.



Şekil 4.139. Taht Salonu



Şekil 4.140. Taht Salonu

İçeride büyük tahta kirişler ve meşale aydınlatmaları bulunur.Sınırlayıcı malzemesine göre yapay mekandır. Oldukça güçlü ve sağlam bir yapı görünümüne sahiptir, krallığın gücünü simgeler. Sınırlayıcı yapısına göre ise sert mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.141. Taht Salonu

Taht Salonu mekan çeşitleri Çizelge 4.54'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.54. Taht Salonu

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Taht Salonu	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal		Yarı özel	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Merida’nın Odası 180’’

Oda (Şekil 4.142.) kalenin genel taş mimarisine uygun olarak kapalı mekan tasarımına sahiptir. Kalın taş duvarlar, büyük ahşap mobilyalar ve pencerelerle çevrili yapay malzemelerden oluşmuş bir mekândır. Pencerelerden geniş bir İskoç manzarası görülebilir bu doğayla olan bağlantısı, Merida'nın özgür ruhunu ve maceracı karakterini yansıtır.İç mekan doğal taş malzemelerinden tasarlanırken mimari malzemelerde kullanılmıştır. Merida’ya ait bir oda olması kullanıcılığına göre özel mekandır.



Şekil 4.142. Merida’nın Odası

Elinor’un Odası 395’’

Kraliçe Elinor’un odası (Şekil 4.143.-4.144.) onun kişiliğini, statüsünü ve krallıktaki rolünü yansıtan bir mekândır.Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliğini taşır. Oda, kraliyet ailesine ait olduğu için zarif ve süslü bir şekilde tasarlanmıştır. Gösterişli yatak, el işlemeleri, değerli kumaşlar ve ahşap detaylar gibi unsurlar, mekânın ihtişamını ve Elinor’un zarif karakterini yansıtır. Bu zarafet, Elinor’un kişisel tarzını ve statüsünü ortaya koyar. Mekan sınırlayıcı yapısına göre negatiftir. Sınırlayıcı düzenine göre ise düzenli/rasyonel mekan özelliğini taşır.



Şekil 4.143. Elinor'un Odası



Şekil 4.144. Elinor'un Odası

Elinor'un Odası mekan çeşitleri Çizelge 4.55'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.55. Elinor'un Odası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	

	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Krallık Toprakları 130’’

DunBroch Krallık toptakları (Şekil 4.145.) İskoçya'nın mistik ve vahşi doğasıyla güçlü bir bağa sahip olan hayali bir krallıktır.Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Krallığı’nın toprakları, engebeli ve dağlık arazilerle kaplıdır. Bu dağlar, hem krallığın güçlü ve sağlam yapısını hem de İskoçya’nın doğal güzelliklerini yansıtır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır.

Topraklarında göller ve su kaynakları da önemli bir yer tutar. Aynı zamanda, suyun varlığı, filmin mistik atmosferine katkıda bulunur. Var oluş biçimine göre fiziksel/somut mekan özellikleirni taşır.



Şekil 4.145. Krallık Toprakları

Festival Yarışma Alanı 260’’

İskoç geleneklerine dayanan bir rekabetin yaşandığı, krallığın farklı klanlarını bir araya getiren önemli bir mekândır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Yarışma alanı, (Şekil 4.146.) İskoçya’nın geleneksel ahşap ve taş mimarisinden esinlenerek tasarlanmıştır.

Tahtadan yapılmış tribünler ve etrafında yer alan bayraklar ve klan flamaları, yarışmanın tarihî ve geleneksel atmosferini yansıtır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliklerini taşımaktadır



Şekil 4.146. Festival Yarışma Alanı

Kale Yemek Salonu 285''

Yemek salonu (Şekil 4.147.) kalenin diğer bölümleri gibi taş duvarlarla inşa edilmiş kapalı mekandır. Bu, hem sağlamlığı hem de tarihi bir atmosfer yaratır. Yüksek tavanlı olması, mekâna ferah bir his kazandırırken sınırlayıcı niteliğine göre pozitif etki yaratmaktadır.

Taş sütunlar ve büyük pencereler, salonun iç mekanında görsel bir derinlik sağlar ve doğal ışığın içeri girmesine olanak tanır. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/rasyonel özelliğini taşır.



Şekil 4.147. Kale Yemek Salonu

Ahır 35’’

Merida'nın atı Angus ile olan ilişkisini simgeler. Ahır (Şekil 4.148.) atların beslenmesi, dinlenmesi ve bakımı için düzenlenmiştir. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Merida ve ailesi, atlarına büyük bir özen gösterir, bu da onların atlarla olan güçlü bağlarını gösterir. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır.

Mekân, karanlık ve gizemli bir atmosfer sunar. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif yapısına göre ise sert mekandır. Büyücüye ait bir mekan olması kullanıcı niteliğinin özel olduğunu göstermektedir. Dijitalliğe göre ise melez mekandır.



Şekil 4.148. Büyücünün Evi

Elinor’un Odası mekan çeşitleri Çizelge 4.56’da gösterilmiştir.

Çizelge 4.56. Büyücünün Evi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Büyücünün Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					

	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Orman 740’’

Merida’nın annesini ayıya dönüştürmesinden sonra, saklamak için birlikte kaçtıkları orman (Şekil 4.149.) açık mekandır. Büyüyü bozmak için ormanlık alanda bulunan büyücünün evine tekrardan giderler. Sınırlayıcı niteliğine göre negative mekandır.Sınırlayıcı malzemesine göre doğal mekan özelliğini taşır. Sınırlayıcı düzenine göre düzensiz/ irrasyonel mekandır.



Şekil 4.149. Orman

Orman mekan çeşitleri Çizelge 4.57’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.57. Orman

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Orman	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			

	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Dikili Taşlar 580’’

Dikili taşlar, (Şekil 4.150.) doğal taşlardan yapılmış büyük monolitlerdir. Bu taşlar, tarihî ve kültürel anlam taşır ve geçmişe dair izler barındırır.Sınırlayıcı niteliğine göre karma mekan olup kullanıcı niteliğine göre kamusal mekandır. Genellikle belirli bir düzen içinde yerleştirilmişlerdir. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/ rasyonel mekan özelliğini taşır. Bu düzen, izleyicinin dikkatini çekmek ve mekâna derinlik katmak için tasarlanmıştır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır.



Şekil 4.150. Dikili Taşlar

Dikilitaş mekan çeşitleri Çizelge 4.58'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.58. Dikilitaş

	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
Dikilitaş	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Koridorlar 300''

Koridorlar (Şekil 4.151.) genellikle geniş ve yüksek tavanlara sahiptir. Bu, mekânın büyüklüğünü ve ihtişamını vurgular. Sınırlayıcı miktarına kapalı mekandır. Koridorlar, kalenin taş yapısıyla uyumlu bir şekilde inşa edilmiştir. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekandır.

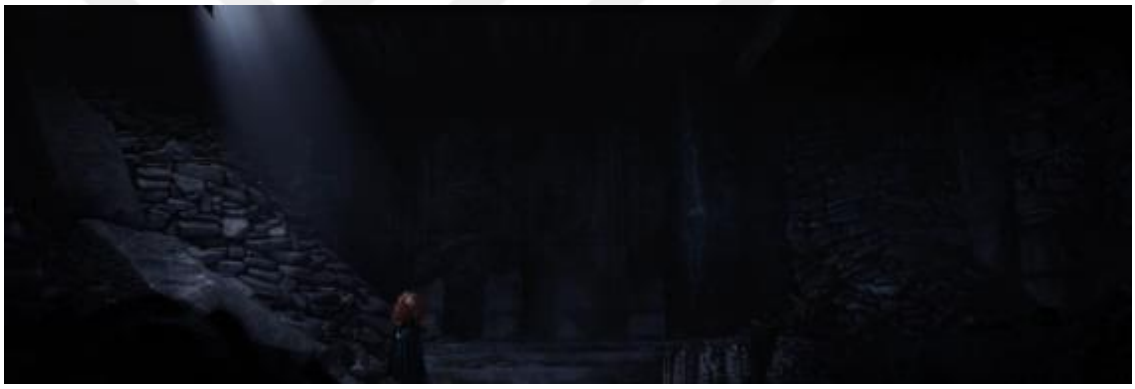


Şekil 4.151. Koridorlar

Yıkık Kale 180’’

Yıkık kalenin (Şekil 4.152.) duvarları, zamanla aşınmış ve yıpranmış taşlardan oluşur. Bu, kalenin geçmişteki ihtişamını ve yaşadığı olayları yansıtır. Yıkık kale, doğanın yavaş yavaş ele geçirdiği bir yapıdır. Bitkiler, sarmaşıklar ve ağaçlar, kalenin duvarları boyunca büyüyerek mekânı doğal bir hale getirir. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır

Yıkık kalenin içi karanlık ve kasvetli bir havaya sahiptir. Bu, izleyiciye gizemli ve ürkütücü bir deneyim sunar. Sınırlayıcı düzenine göre düzensiz/irrasyonel mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.152. Yıkık Kale

Liman 60’’

Limanda, (Şekil 4.153.) genellikle taşlardan yapılmış yapılar ve ahşap iskeleler bulunur. Bu, bölgenin tarihî ve kültürel dokusunu yansıtır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre ise pozitif mekan özelliklerini taşır. Liman, deniz manzarası ve çevresindeki doğal peyzajla birleşir. Bu, mekâna estetik bir derinlik katar ve izleyicilere güzel görüntüler sunar. Sınırlayıcı malzemesine göre karma mekandır.



Şekil 4.153. Liman

Cesur mekan çeşitleri Çizelge 4.59'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.59. Cesur

CESUR	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
 **Şekil 4.154.**Film Afişi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	2	Kapalı	3				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	4	Negatif	1				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	2	Sert	3				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	1	Yapay/ Mimari	2	Karma	2		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	4	Düzensiz/ Irrasyonel	1				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	3	Dış	2				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	0	Kamusal	2	Yarı Özel	1	Özel	2
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	2	Statik	3				
https://en.wikipedia.org/wiki/Brave_(2012_film)	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	4	Siber	0	Melez	1
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	0	İç içe	0	Bitişik	5	Ortak A. Birleşen	0

4.11. INSIDE OUT/ Ters Yüz 2015

"Ters Yüz" (orijinal adıyla "Insıde out"), 2015 yılında Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. Film, yönetmenliğini Pete Docter ve Ronnie del Carmen'ın üstlendiği bir yapımdır. "Inside Out", insan zihninin içindeki duyguları ve düşünceleri keşfeden bir hikayeyi anlatır.

4.11.1. Filmin Konusu

Riley Anderson, ailesiyle Minnesota'dan San Francisco'ya taşındığında, izleyiciler, onun zihnindeki beş temel duygunun (neşe, korku, öfke, iğrenme ve üzüntü) kişileşmiş halleriyle tanışır.

Riley'nin zorlu adaptasyon sürecinde, bu duygular arasındaki etkileşimleri ve çatışmaları gözlemleyerek, film seyircilere duygusal bir hikaye sunar. Neşe, Korku, Öfke, İğrenme ve Üzüntü karakterleri, Riley'nin yaşamındaki olayları ve deneyimleri yönlendirmeye çalışırken, her bir duygu kendi benzersiz özellikleriyle dikkat çeker.

Film, içsel dünyanın karmaşıklığını eğlenceli ve yaratıcı bir şekilde tasvir ederken, duyguların birbirleriyle nasıl etkileşime girdiğini anlatır. Örneğin, bir anı deposu, hayal kahramanları ve zihinsel yerleşimler aracılığıyla Riley'nin duygusal tepkileri ve düşünceleriyle ilgili bir yolculuk sunar.

Hikaye, sadece Riley'nin dış dünyada yaşadığı değişikliklere değil, aynı zamanda içsel dünyasındaki duygusal iniş çıkışlara odaklanarak izleyicilere duygusal bir bağ kurma fırsatı tanır. Duygusal bir denge arayışında, Neşe'nin iyimserliği, Korku'nun koruyuculuğu, Öfke'nin tutkusu, İğrenme'nin özenli eleştirileri ve Üzüntü'nün empatik doğası, Riley'nin yaşamını şekillendiren unsurlar haline gelir.

Film, içsel bir macera olmanın ötesinde, duyguların insan hayatındaki önemini vurgular. İzleyicilere duygusal zenginlik, empati ve hayatta karşılaşılan zorluklara nasıl başa çıkılacağı konusunda değerli bir perspektif sunar. Pete Docter ve Ronnie del Carmen'ın yönettiği "Inside Out," hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap eden unutulmaz bir animasyon deneyimi sunar.

Nörolojik bir dünyayı ve soyut kavramlar olan duygu durumlarını somut mekanlara indirgemenin zor sürecini en başarılı şekilde gerçekleştiren film olan ters yüz çalışma alanını oluşturmaktadır. Hem de çocukların dünyasına inerek en basit şekilde anlatmakta da başarılıdır.

4.11.2. Mekanlar

"Inside Out/ Ters Yüz" filmi Riley Anderson'ın dünyaya gelmesi ile başlamaktadır. Dolayısıyla ilk mekan karakterin gözlerini açtığı ilk yer olan hastane odasıdır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Hastane 13”

Karakter somut bir hastane odasında (Şekil 4.155.) gözlerini açarak dünya ile tanışır. Filmde alan tanımlayacak bir veri görülmemektedir.



Şekil 4.155. Hastane

Kumanda Merkezi/Headquarters 2211”

Kumanda merkezinde (Şekil 4.156-4.157-4.158.-4.159.) Riley’nin dünyaya dair ilk görüntüleri alması ile beyninde ilk duygu olan neşenin ve belleğinin ilk kayıtlarının oluştuğu görülmektedir. Neşe bu alanda Korku, İğrenme, Öfke ve Üzüntü ile birlikte çalışmaktadır.



Şekil 4.156. Kumanda Merkezi

Komuta masası, anı saklama rafları ve anı yolları mekanda bulunan tefriş elemanlarıdır. Sınırlayıcıların irrasyonel oldukları görülmektedir. Çok miktarda sınırlayıcının bulunması mekanın kapalılık algısını kuvvetlendirmektedir.

İç mekanın dışa açılan tek penceresi, uzun vadeli anıların önüne konumlanmış kişilik adalarının izlenebildiği, geniş bir manzaraya sahiptir.



Şekil 4.157. Kumanda Merkezi



Şekil 4.158. Kumanda Merkezi

Sadece duyguların görev alanı olan bu özel mekan soyut ve aynı zamanda statik yapıdadır. Tamamen kurgu olmasından dolayı siber olarak değerlendirilebilse de dışarıdaki manzaranın doğaya öykünmesi ve sanal (gerçek ya da gerçeğe yakın) karakter olan Riley ile siber (kurgu) karakter Neşe'nin birlikte aynı mekan içinde buz pateni deneyimi mekanı melez mekan olarak nitelendirmemize neden olmaktadır.



Şekil 4.159. Kumanda Merkezi

Kumanda Merkezi mekan çeşitleri Çizelge 4.60'ta gösterilmiştir.

Çizelge 4.60. Kumanda Merkezi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Kumanda Merkezi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					

	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Minesotadaki Ev 43”

Riley’in üzüntüyle hatırladığı mutlu anılarının sahnesi Minesota’da yaşadıkları evdir(Şekil 4.160.-4.161.) Filmin bütünündeki soyut karakterdeki mekanların aksine Riley’nin yaşamı ve ona tanıklık eden mekanlar gerçeğe yakın kurgulanmıştır.



Şekil 4.160. Minesota’daki Ev



Şekil 4.161. Minesota’daki Ev

Minesota 106”

Mutlu aile anıları ve taşınma sırasındaki yol sahnelerinde izlenen Minesota (Şekil 4.162.-4.163.-4.164.) genel olarak kırsal karakteriyle filmde yer bulmuştur. Topoğrafyası, buz tutunca kayak yapılan göl ve uçsuz bucaksız tarım alanları ile mekan tanımlanmaktadır.



Şekil 4.162. Minesota



Şekil 4.163. Minesota



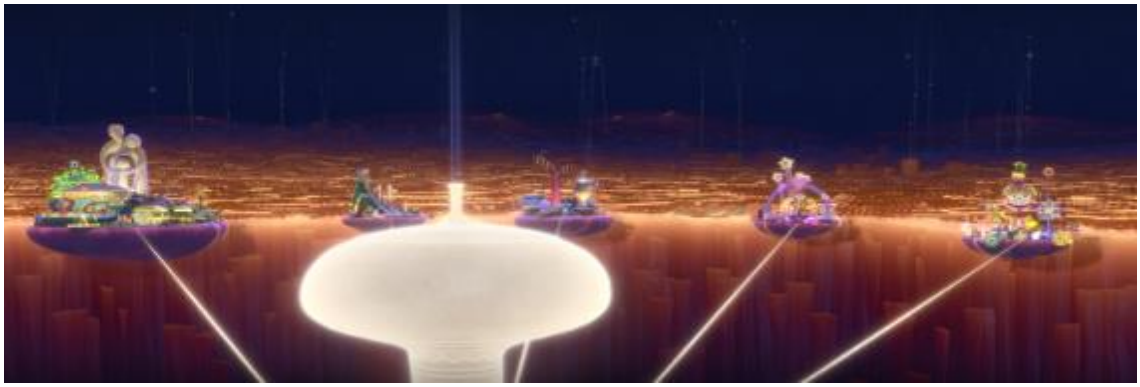
Şekil 4.164. Minesota

Kişilik Adaları/ Personality Islands 131”

Riley 11 yaşına geldiğinde karakterini oluşturan beş ayrı nitelik ve 5 ayrı ada (Şekil 4.165.-4.166.) bulunmaktadır, “Hokey, Maskaralık, Dürüstlük, Aile, Dostluk” . Uzun vadeli anılar ile bir köprü yardımıyla birleşen bu adalar davranışlar tarafından şekillenerek ve gelişerek akışkan mekanları tariflemektedirler. Riley 12 yaşına girdiğinde dostluk adasına dostça tartışma bölümü ve moda adası, erkek grubu adası gibi adalar eklenmiştir.



Şekil 4.165. Kişilik Adaları



Şekil 4.166. Kişilik Adaları

San Francisco 84”

Taşınma sürecindeki uzun yol sahnesinin ve giriş bölümündeki betimlemelerin bitip hikayenin başlayacağının belirteci olan film ismi San Francisco’nun (Şekil 4.167.-4.168.) simge yapısı Golden Gate Köprüsü’nü zemin olarak kullanmıştır.

San Francisco anlatımında kullanılan bir diğer görsel de yine kentin simgelerinden olan eğimli topoğrafyasıdır. Bunların dışında kentte yürüyüşler, pizzacıda yemek, kentten kaçış sahnelerinde San Francisco’nun sokaklarından birebir kesitler görülmektedir.



Şekil 4.167. San Francisco



Şekil 4.168. San Francisco

San Francisco Ev 255”

Yeni taşındığı evde hem arkadaşlarından hem alışık olduğu çevreden uzaklaşan Riley babasının da yoğunlaşan iş temposu nedeniyle zor günler geçirmektedir. Bu nedenle ev (Şekil 4.169.-4.170.) sahneleri soğuk renkler ve puslu bir görsel oluşturmaktadır.

Ev, kentin mimarisine uygun rasyonel bir iç ve dış mekan oluşturmaktadır.



Şekil 4.169. San Francisco Ev



Şekil 4.170. San Francisco Ev

San Francisco Ev mekan çeşitleri Çizelge 4.61’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.61. San Francisco Ev

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**								
House in San	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı						
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif						
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert						

	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Düşünce Treni/ Train of Thoughts 175”

Demir yolu tren (Şekil 4.171.-4.172.-4.173.) ilerledikçe oluşmakta ve kullanıldıktan sonra kaybolmaktadır. Yol kotu uzun vadeli anıların arasından geçtiği gibi çok yükselerek adaların üzerinden de geçebilmektedir. Hayal dünyasında istasyonları bulunmaktadır.

Trenin vagonlarından lokomotif arkasındaki ikisi açık, diğerleri kapalı mekana örnek oluşturmaktadır.



Şekil 4.171. Düşünce Treni



Şekil 4.172. Düşünce Treni



Şekil 4.173. Düşünce Treni

San Francisco Okul 87”

Riley yeni okulunun (Şekil 4.174.-4.175.-4.176.) ilk gününde okul bahçesine heyecanla girer. Yapının cephesinden idari bir işleve sahip olduğu anlaşılmaktadır. Tellerden içeriye adım attığında yarı özel alana geçmiş olur. Bahçede yeni okul arkadaşları görülmektedir. Yeni sınıfında Riley Minesotadaki hayatını anlatırken arkadaki Dünya haritası ve bolca kitabın görünmesi ise somut mekan oluşturmak üzere özenle planlanmış izlenimi yaratmaktadır.



Şekil 4.174. Okul



Şekil 4.175. Okul

Uzun Vadeli Anılar/ Long Term Memory 801”

Neşe ve Üzüntü çekirdek anıların peşinden kazayla kendilerini uzun vadeli anılar (Şekil 4.176.-4.177.) mekanında bulurlar. Mekan, filmin kumanda merkezinde geçen bölümünde pencereden görülmekte, önemli bir kısmında ise ana sahne olarak değerlendirilmektedir.

Filmin bütününde beynin işleyişinin soyutlanarak mekanlaştırıldığı düşünüldüğünde uzun vadeli anılar mekanı sınırlayıcılarının beynin kıvrımlı yapısından referans alındığı gözlenmektedir. Duvarlar kullanıcılarıyla oranlandığında yüksek yapıdadır ve mekanda kapalılık sağlamaktadır. Eğrisel duvarların aralarında kalan koridorlar pozitif mekanlar oluşturmaktadır. Soyut karakterdeki mekanın aynı zamanda statik olduğu da söylenebilir.



Şekil 4.176. Uzun Vadeli Anılar



Şekil 4.177. Uzun Vadeli Anılar

Uzun Vadeli Anılar mekan çeşitleri Çizelge 4.62'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.62. Uzun Vadeli Anılar

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Long Term Memory	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					

	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Anne Kumanda Merkezi 32”

Riley ve ailesinin akşam yemeğinde ettikleri sohbet sırasında annesi Riley’de bir sorun olduğunu düşünmektedir. Bu aşamada anne kumanda merkezi (Şekil 4.178.) görülür. Temelde benzer yapıda olan kumanda merkezlerinde anne için perde bardak gibi temel ev dekorasyon öğeleri yerleştirilmiştir.



Şekil 4.178. Anne Kumanda Merkezi

Baba Kumanda Merkezi 35”

Riley’in annesinin eşini uyarması üzerine Baba kumanda merkezi (Şekil 4.179.) izlenir hale gelmektedir. Merkezin Riley’in kumanda merkezinden en farklı yanları yaşlarına atıfta bulunan teknolojik farklardır. Riley’in kumanda masasında daha basit düğmeler bulunurken babanın masası klavye, joystik ve anahtarla tasarlanmıştır. Arka planda da teknolojisi daha eski kayıt cihazları görülmektedir. Diğer kumanda merkezlerine göre rasyonel sınırlayıcıları ve malzemeleri bulunmaktadır.



Şekil 4.179. Baba Kumanda Merkezi

Hayal Dünyası/ Imagination Land 393”

Riley’nin hayali arkadaşı Bing Bong’un tavsiyesiyle Neşe ve Üzüntü düşünce treninin uğradığı istasyonlardan birine gitmek üzere hayal dünyasının (Şekil 4.180.-4.181.) içinden geçen kestirme yola girmeye karar verirler. Kestirme yol soyut düşünce geçididir. Yolun dolayısıyla soyut düşüncenin dört aşaması bulunmaktadır. Soyutlaşma/nesnel olmayan parçalanma, çözülme, iki boyut, şekil ve renk/ nonfigüratif durum.

Alanın çok küçük bir kısmı bu soyut, akışkan, düzensiz ve algısal mekanı tanımlamaktadır. Hayal dünyasının içinde farklı birçok mekan tanımları yapılmaktadır. Sınırlayıcıları tamamen bulutlar olan yumuşak mekan, ödüllerle oluşmuş sert bir mekan, iskambil dizimi ile oluşan rasyonel bir mekan, patates cipslerinden oluşan geçit vb. sayılabilir.



Şekil 4.180. Hayal Dünyası



Şekil 4.181. Hayal Dünyası

Hayal Dünyası mekan çeşitleri Çizelge 4.63'te gösterilmiştir.

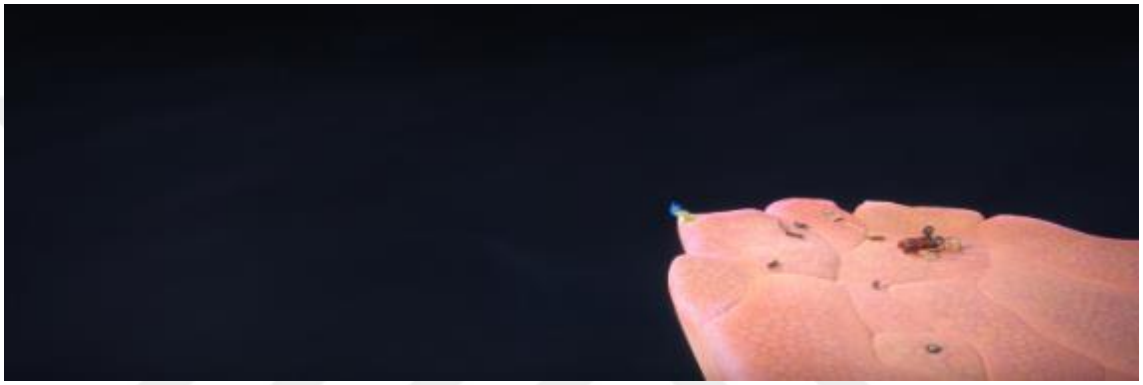
Çizelge 4.63. Hayal Dünyası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Imagination Land	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal	■	Yarı özel		Özel			
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut	■				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber	■	Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe	■	Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Anı Çöplüğü/ Memory Dump 360"

Neşe ve hayali arkadaş Bing Bong bir kaza sonucu anı çöplüğüne düşerler. Anı Çöplüğü (Şekil 4.182.-4.183.) geniş yüzölçüme sahip bir açık alandır. Negatif mekan olarak kurgulanmıştır. Zemin kotunda bulunan topoğrafik oluşumun beyin zarı dokusuna atıfta bulunduğu görülmektedir.

Sınırlayıcısı topoğrafya olduğu için sert ve doğal mekan olduğu değerlendirilebilir. Bu düzensiz yapısı nedeniyle irrasyonel olarak nitelendirilebilir. Sadece unutulmaya yüz tutmuş anıların gönderildiği bir mekan olması nedeniyle özel olduğu düşünülebilir. Soyut bir mekandır. Sınırlayıcısı olan topoğrafyanın değişmez karakteri nedeniyle statiktir. Var olan fiziksel bir coğrafyayı taklit ederek beyne ve hafızaya atıfta bulunan bir kurgu oluşturması nedeniyle melez mekan olduğu yorumu yapılmaktadır.



Şekil 4.182. Anı Çöplüğü



Şekil 4.183. Anı Çöplüğü

Hayal Dünyası mekan çeşitleri Çizelge 4.64'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.64. Anı Çöplüğü

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Memory	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					

	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Hokey Salonu 100”

Minesota’da kırsal alanda göl donduğunda üzerinde oynadıkları oyunu San Francisco’da kapalı bir mekanda (spor salonunda) (Şekil 4.184.-4.185.) yapay bir buz pistinde gerçekleştirmektedir. Riley’in mutlu ve mutsuz olarak yaşadığı iki yerleşimin temel zıtlık sorgulamasına kır kent kavramlarının yanında doğal ve yapay kavramları da eklenmektedir.

Salon düzenli ve somut bir mekan olarak işlenmiştir.



Şekil 4.184. Hokey Salonu



Şekil 4.185. Hokey Salonu

Rüya Yapım/ Dream Production 224”

Neşe ve Üzüntü, düşünce treni ile kumanda merkezine ulaşmaya çalışırlar. Ancak düşünce treni Riley uyurken çalışmaz. Treni yeniden çalıştırmak için yapmaları gereken şey Riley’in rüyasına girerek onu uyandırmaya çalışmaktır.

Rüya kavramı filmde prodüksiyon stüdyosu olarak mekanlaştırılmıştır. Rüyalar (Şekil 4.186.-4.187.) platolarda yapım ekibi ve oyuncular ile çekilmekte ve Riley’nin görüşüne sunulmaktadır. Depolar, hazırlık odaları ve sahne gibi stüdyo programına uygun düzenlemeleri bulunmaktadır.

Mekan prodüksiyon ekibine ait özel bir alandır. İç mekanlar somut mekanların sanal benzerleridir.



Şekil 4.186. Rüya Yapım



Şekil 4.187. Rüya Yapım

Bilinçaltı 200”

Riley’in hayali arkadaşı Bing Bong’un kaçak rüya çekimi yaparken yakalanması ve ardından bu alana kapatılmasıyla bilinçaltı (Şekil 4.188.-4.189) mekanı görülmektedir. Alanın Rüya Yapım ile yakın konumlandığı anlaşılmaktadır.

Zemin kotunun altında negatif olarak planlanmıştır. Bu nedenle kapalılık algısı güçlüdür. Mekan sınırlayıcıları sinir ağlarını anımsatan doğal yapılardır. Bu nedenle yumuşak ve doğal mekan oluşturdukları söylenebilir.



Şekil 4.188. Bilinçaltı



Şekil 4.189. Bilinçaltı

Karakter Kumanda Merkezleri 45”

Filmin bitiminde (post-credits) ek sahnelerde sırasıyla erkek arkadaş, öğretmen, pizzacı, kız arkadaş, palyaço, servis şoförü, köpek ve kedi kumanda merkezleri izlenmektedir.

Riley’in, anne ve babasının kumanda merkezleri gibi benzer kurgulanmış olan kumanda merkezlerinde (Şekil 4.190.- 4.191) karakteri anımsatacak kimlik aksesuarlar ve dekoratif objeler eklenmiştir. Servis şöförü için trafik levhaları ve gözlük gibi. Kumanda masası da aynı şekilde kişiselleştirilmiştir



Şekil 4.190. Karakter Kumanda Merkezleri



Şekil 4.191. Karakter Kumanda Merkezleri

Ters Yüz mekan çeşitleri Çizelge 4.65'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.65. Ters Yüz

INSIDE OUT	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
 **Şekil 4.192.** Film Afişi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	2	Kapalı	3				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	3	Negatif	2				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	1	Sert	4				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	1	Yapay/ Mimari	3	Karma	1		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	1	Düzensiz/ Irrasyonel	4				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	3	Dış	2				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	0	Kamusal	1	Yarı Özel	1	Özel	3
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	1	Algısal/ Soyut	4				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	1	Statik	4				
https://tr.wikipedia.org /wiki/Ters_Y%C3%BCz	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	1	Siber	2	Melez	2
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	1	İç içe	0	Bitişik	3	Ortak A. Birleşen	1

4.12. THE GOOD DINOSAUR/ İyi Bir Dinazor 2015

"Iyi Bir Dinazor" (orijinal adıyla "The Good Dinosaur"), 25 Kasım 2015 yılında Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. Film, yönetmenliğini Peter Sohn Meg LeFauve Sohn, Erik Benson, LeFauve, Kelsey Mann & Bob Peterson Denise Ream Jeff & Mychael Danna üstlendiği bir yapımdır. "The good Dinosaur", film arkadaşlık, ail eve cesaret temalarını işlemektedir.

4.12.1. Filmin Konusu

Tarihsel bir döneme alternatif bakış sunarak dinozorların yok olmadığı bir dünyada geçen bir hikayeyi anlatmaktadır. Hikaye dev bir asteroidin Dünya'ya çarpmaması ve dinozorların hayatta kalması ile başlamaktadır. Milyonlarca yıl sonra dinozorlar evrim geçirerek konuşmaya başlamış ve tarım yaparak geçinmektedirler.

Aile ferti olan Arlo küçük ve korkak bir dinozordur. Babası Henry, annesi Ida ve kardeşleri Buck Libby ile birlikte çiftlikte yaşamaktadır. Aile, yiyecek depolamak için bir silo inşaat etmektedir. Herkesin siloya bir iz bırakması için bir görev yapması gerekmektedir. Arlo korkaklığı nedeni ile hiç bir iz bırakamamaktadır.

Bir gün silolarındaki yiyecekleri çalan yaratığı yakalaması için Arlo'ya görev verilir. Fakat Spot adında bu yaratık vahşi insan çocuğudur. Arlo Spot'u yakalar fakat ona kıyamadığı için onu bırakır.Arlo'nun babası Henry, Arlo'ya cesaret vermek amacıyla Spot'un izini sürerler. Arlo cesaret almaya çalışırken ikisi fırtınaya yakalanırlar ve Henry nehir kıyısında hayatını kaybeder. Bu durum Alro'yu derinden üzmektedir.

Başka bir gün Arlo spotu tekrardan yakalamaya çalışırken nehrin akıntısı onu evinden çok uzağa sürükler. Arlo ailesinden uzakta yabancı bir dünyadan tek başına kalır. Korku içinde olan Arlo evine dönmek için bir çözüm yolu bulmaya çalışır. O sırada Spot ile karşılaşır. Spot Arlo'ya kalacak bir yer ve yiyecek bulma konusunda yardımcı olmaktadır. Yolculukları sırasında ikisi de büyük bir fırtınaya yakalanmaktadırlar. Bu sırada Thurderclap liderliğindeki tehlikeli sürüyle karşılaşmışlardır. Bu sürü Arlo ve Spot'u avlamak isterler. Fakat Spot Arlo'yu onlardan kurtarmak için elinden geleni yaparak sürünün elinden kaçmayı

başarmışlardır. Arlo Spot'un bu davranışından etkilenerek birbirleriyle çok güçlü bir bağ kurmayı başarmışlardır.

Başta ona düşman gibi davransada sonradan ona ihtiyaç duyduğunu düşünüp Spot'un yardımsever hareketlerini fark eder. Yolculuklarına devam eden ikili yolculuk sırasında T-rex ailesi ile karşılaşırlar onlarda kaybolmuş sığırlarını aramaktadırlar. Spot aileye yardım ederek sığırlarını bulurlar. T-rex ailesi ise Arlo'ya cesaret konusunda ders ve nasihat konusunda ders vermektedir. Bu deneyim Arlo'nun cesateret yeteneğinin güçlenmesine neden olur. Bir sürü macera yaşaya iki arkadaş aralarındaki bağları git gide dah fazla güçlendirmektedirler.

T-rex ailesinin yanından ayrılan Arlo ve Spot yolculukları sırasında, yeni bir tehlike ile karşılaşarak önlerine vahşi hayvanlar çıkmaktadır. Arlo'nun hayatını kurtarmak için kendi hayatını tehlikeye atan Spot, Arlo'nun Spot'a bağlılığı ve koruyucuu içgüdüsünü daha güçlü yapar. Vahşi hayvanlardan kurtulan ikili yol sonunda Spot'un kendi türünden bir insan ailesi ile karşılaşırlar .Spot aileyi ilk başta fark etmese de Arlo bunu fark edip Spot'un daha iyi bir hayat sürmesi için vedalaşmak zorunda kalırlar. Spot'tan ayrılan Arlo yolculuğuna tek başına devam etmektedir. Arlo nihayet evine dönüp ailesi ile bir araya gelir.

Arlo Spot ile geçirdiği zamanın yaşadığı maceraların etkisiyle cesaretini ve kendi güvenini kazanmış olarak ailesine kavuşmuştur. Arlo babasının mirasını devram ettirerek siloya kendi izini bırakır ve ailesi ile çiftlik hayatına devam ederler.

4.12.2. Mekanlar 4570''

"The Good Dinasour/İyi Bir Dinazor" filmi Uzay'da başlamaktadır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Uzay 20’’

Asteroidin Dünya’nın yanından geçtiği andır. İlk mekan uzayda geçmektedir. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Uzayda, (Şekil 4.193.) gezegenler ve yıldızlar arasındaki mesafeler son derece büyüktür ve sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekan özelliğini taşır. Doğal mekan olup kamusal mekan özelliğini de taşır. Küçük gök cisimleri, genellikle belirli bir yörüngede hareket ederler bu da mekanın akışkan olduğunun bir göstergesidir.



Şekil 4.193. Uzay

Tarım Alanı 510’’

Aile, tarlada (Şekil 4.194.) çeşitli bitkiler yetiştiriyor ve hayvanlarla birlikte yaşamlarını sürdürüyor. Dinozorların geçimlerini sağlamaları için çalıştıkları tarla açık mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre negative mekan özelliklerini taşımaktadır. Kullanıcı niteliğine göre sadece dinazorlara ait özel mekandır. Etrafı düz ve yeşillerle olması sınırlayıcı malzemesinin doğal olduğunu gösterir.



Şekil 4.194. Tarım Alanı

Tarım Alanı mekan çeşitleri Çizelge 4.66'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.66. Tarım Alanı

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Tarım Alanı	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Dinozor Evi 100’’

Yapı sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Evin (Şekil 4.195.) inşasında yerel taşlar kullanılır. Bu, evi çevresiyle uyumlu hale getirir ve dayanıklılığını artırır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Çatı ahşap malzemeden tasarlanmıştır. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekan özelliklerini taşırken kullanıcı niteliğine göre özel mekandır.



Şekil 4.195. Dinozor Evi

Mısır Silosu 240’’

Arlo'nun ailesi, çiftlikte mısır yetiştiriyor ve mısır sılosu (Şekil 4.196.), bu tarımsal faaliyetin bir sonucu olarak ortaya çıkıyor.

Dinazorların mısırları topladıktan sonra depoladıkları mekandır. Bu tamamen doğal malzemeden yapılmış, sınırlayıcı niteliğine miktarına göre kapalı mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre ise sert mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.196. Mısır Silosu

Nehir Kıyısı 1740’’

Arlo’nun babası, nehir kıyısında (Şekil 4.197.) Arlo’ya cesaret ve dayanıklılık konularında öğütler verir. Bu, Arlo’nun gelişiminde önemli bir anıdır. Sınırlayıcı niteliğine göre açık mekandır. Fırtına çıkması sonucunda Arlo’nun babası nehrin akıntısında hayatını kaybeder Sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır.

Etrafta büyük kayalıkların olması mekanın sınırlayıcı düzeninin düzensiz/ irrasyonel olduğunu göstermektedir. Sınırlayıcı malzemesine göre ise doğal mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.197. Nehir Kıyısı

Nehir Kıyısı mekan çeşitleri Çizelge 4.67'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.67.Nehir Kıyısı

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Nehir Kıyısı	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Dağlık Alan 1020''

Arlo, dağlık alanda (Şekil 4.198.) kaybolur. Bu kaybolma durumu, onun cesaretini test eden bir dizi maceraya yol açar. Dağlık arazi, zorlu ve tehlikeli bir ortam sunarak Arlo'nun kendi sınırlarını keşfetmesine yardımcı olur. Mekan sınırlayıcı miktarına göre açıktır. Dağların eğimleri düzensiz/ irrasyonelliği yansıtmaktadır. Sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekan özelliklerini taşırken kamuya açık bir mekan olduğu göstergesidir. Dijitalliğine göre sanal mekandır.



Şekil 4.198. Dağlık Alan

Dağlık Alan mekan çeşitleri Çizelge 4.68'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.68. Dağlık Alan

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Dağlık Alan	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut	■				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Orman 160''

Yolculuğu sırasında Arlo ve Spot ormanda (Şekil 4.199.) Thunderclap ile karşılaşır. Başlangıçta cesareti ve kendine güveni olmayan bir karakter olarak tanıtılsa da, yolculuğu boyunca karşılaştığı zorluklar ve Thunderclap ile olan etkileşimleri, ona liderlik vasfını kazandırır. Mekan ağaçların birbirlerine çok yakın olduğu bir ormanlık alan olduğunu görmekteyiz. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekan olup sınırlayıcı malzemesine göre doğal mekan özelliklerine sahiptir. Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekandır.



Şekil 4.199. Orman

Göl 100’’

Arlo ve Spot yolda birbirleri ile çok yakın arkadaş olurlar ve yollarına devam ederken Spot’un dikkatini çeken bir göl (Şekil 4.200.) görmüşlerdir. Suyun sakinliği, bitki örtüsü ve çevredeki dağlar, görsel olarak etkileyici bir arka plan oluşturur. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır, miktarına göre açık mekandır.



Şekil 4.200. Göl

Travertenler 300’’

Yolculuklarına devam eden ikili bu sefer T-rex ailesi ile karşılaşmaktadır. Bu mekan dağın tepesinde travertenlerin (Şekil 4.201.) bulunduğu bir açık mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliklerini taşır. Travertenler, Arlo’nun çeşitli dinozor

gruplarıyla etkileşimde bulunduğu bir ortam sağlar. Sınırlayıcı malzemesine göre doğal mekandır. Aynı zamanda düzensiz/irrasyonel mekan özelliğini taşımaktadır.



Şekil 4.201. Travertenler

Travertenler mekan çeşitleri Çizelge 4.69'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.69. Travertenler

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Travertenler	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Sivri Diş Dağı 370’’

T-rex ailesinden ayrılarak yollarına devam ederken Sivri dağın (Şekil 4.202.-4.203.) tepesinden uçan bir şey görmektedirler ve bunun bir mesaj olduğuna inanarak dağın tepesine doğru yola koyulurlar. Sivri Diş Dağı, sivri uçları ve sarp yamaçları ile dikkat çeken etkileyici bir dağdır.Sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır.

Yola devam ederken Spot’un ailesi ile karşılaşmaktadırlar.



Şekil 4.202. Sivri Diş Dağı

Dağa tırmanmak, Arlo ve Spot'un karşılaştıkları doğal zorluklarla yüzleşmelerini sağlar. Bu süreç, onların dayanıklılıklarını ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunur. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı malzemesine göre doğal mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.203. Sivri Diş Dağı

Dağı Dağlık Alan mekan çeşitleri Çizelge 4.69'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.69. Sivri Diş

	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
Sivri Diş Dağı	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Dağı Dağlık Alan mekan çeşitleri Çizelge 4.70'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.70.İyi Bir Dinazor

A GOOD DINOSAUR	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	5	Kapalı	0				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	1	Negatif	4				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	4	Sert	1				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	5	Yapay/ Mimari	0	Karma	0		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	1	Düzensiz/ Irrasyonel	4				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	0	Dış	5				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	0	Kamusal	4	Yarı Özel	0	Özel	1
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	4	Algısal/ Soyut	1				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	3	Statik	2				

Şekil 4.204. Film Afişi

https://www.disneyinternational.com/	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	5	Siber	0	Melez	0
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	0	İç içe	0	Bitişik	5	Ortak A. Birleşen	0

4.13. COCO 1995

"Coco" (orijinal adıyla "Coco 22) Kasım 2017 yılında Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. Film, yönetmenliğini Lee Unkrich Matthew Aldrich & Adrian Molina Aldrich, Jason Katz, Molina & Unkrich Darla K. Anderson Michael Giacchino'nun üstlendiği bir yapımdır. "Coco", maceralar, dostluk, cesaret ve aile bağlarının gücünü vurgulamaktadır.

4.13.1. Filmin Konusu

Coco filmi, Meksika'nın Ölüler Günü Festivali etrafında geçen bir filmdir. Hikaye, 12 yaşında Miguel Rivena adında bir çocuğun müzik tutkusunu anlatmaktadır. Rivera ailesinin büyük babası müzik uğruna ailesini terk etmiştir. Bunun üzerine o günden sonra ailede müzik dinlemek değil müzikten bahsedilmeyecek kadar yasaklar konmuş ve ayakabbımı üretim işine odaklanmışlardır. Ancak Miguel'in müziğe büyük ilgisi onu büyük müzisyen Ernesto de la Cruz gibi olma hayalini kurmaktadır. Miguelin büyük annesi Abuelita'nın sıkı kurallarına rağmen Miguel gizlice gitar çalmayı öğrenir ve Ernesto de la Cruz'un eski performans videolarını izlerken ondan ilham almaktadır.

Yetenek yarışmasına katılmak için hazırlanan Miguel'in ailesi plandan haberdar olup Miguel'in gitarını kırar ve yarışmadan men ederler. Miguel yeni bir plan yaparak Ernesto de la Cruz'un mezarına gider ve ordaki gitarla yarışmaya katılmayı planlar. Gitarı çalarken birden bire ölüler diyarına geçiş yapar. Ölüler diyarı rengarek ve ölü ruhların yaşadığı bir dünyadır. Meksika kültüründe ölüler gününde yaşayanların dünyasını temsil eder.

Miguel bu dünyada ölmüş akrabalarıyla karşılaşmaktadır. Ailesinin onu tekrardan geri döndürmeleri için kutsamaları gerekmektedir. Müziği bırakma karşılığında bu kutsamayı

teklif eder. Miguel bu şartı kabul etmez Ernesto'nun kutsaması için yola koyulur. Miguel yolculuk sırasında Hector adında bir ruh ile tanışır.

Hector Miguel'e onu ölüler dünyasından geri göndermeye yardımcı olacağını fakat ondan kendi resmini dünyaya götürmesi şartıyla yardımcı olacağını söyler. Miguel ve Hector Ernesto de la Cruz'u bulmak için bir sürü maceralara katılmaktadır.İlk önce Ernesto'nun performans sergilediği bir partiye gitmeye çalışırlar. Ancak partiye girebilmeleri için bir şekilde dikkat çekmeleri gerektiği için sahte kimlikleri ile müzik yarışmasına katılırlar. Miguel burada sahneye çıkar ve çok iyi bir performans sergiler.İzleyicilerin dikkatini çeken Miguel o sırada Hector'un gerçek kimliğinin ortaya çıkması ile diskalifiye olurlar.

Diskalifiyeye rağmen farklı bir yol bulup Ernesto'nun partisine katılmak için bir yol buyurlar. Miguel idolu ile tanışmanın heyecanını yaşarken Ernesto'nun aslında çok kötü biri olduğunu ünlü olmak için ve dedesi Hector'u zehirleyerek öldürüp onun şarkılarını çaldığını yerine geçtiğini öğrenmiştir. Hector aslında ailesine dönmek istemiş fakat öldürülmüştür. Bu gerçeği öğrenen Miguel hayal kırıklığı ile karşı karşıya kalır.

Ernesto gerçeklerin ortaya çıkmaması için Miguel'i Ölüler Diyarının derinliklerine haps eder.Ancak Miguel ve Hector, Hector'un eski arkadaşları tafarından kurtulurlar.Büyük bir mücadele sonucunda Ernesto'dan Hectorun resmini almaya başarırlar. Miguel, canlılar dünyasına geri döndüğü Ernesto'nun Hectoru öldürdüğünü ve onun yerini almak istediğini ve tüm gerçekleri ailesine anlatır.Ailesi Miguel'in bu cesareti ve kararlılığı sayesinde, ailesi müziği yeniden kaybeder ve Hector'un hatırasını onurlandırırlar. Miguel, müzikle dolu bir hayat yaşar ve ailesiyle olan bağlarını güçlendirir. Miguel yaşadığı bu maceralar sonunda kendi kimliğini ve ailesinin gerçek geçmişini keşfederken, Hector ise uzun süredir aradığı huzuru ve onuru bulmuştur.

4.13.2. Mekanlar 3825''

"Coco/Coco" filmi Miguelin evinde başlamaktadır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Miguel’in Evi 475’’

Miguelin evi (Şekil 4.205.-4.206.) Ahşap çatısı ve tavan yüksekliği az olan bu mekan sınırlayıcı yapısına göre sert mekan olup sınırlayıcı malzemesine göre yapay mekandır. Aileye ait olması özel mekan olduğunu göstermektedir. Yapıya ait avlu bulunmaktadır,sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliğini taşır.



Şekil 5.205. Miguelin Evi



Şekil 4.206. Miguel’in Evi

Miguel'in Evi mekan çeşitleri Çizelge 4.71'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.71. Miguel'in Evi

	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
Miguel' in Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Ofrenda Odası 310''

Ofrenda odası, (Şekil 4.207.) Meksika kültürüne özgü canlı renklerle doludur. Renkli örtüler, çiçekler ve diğer dekoratif unsurlar odanın enerjisini artırır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Odanın merkezinde yer alan ofrenda, ölülerin anısına yapılan sunak. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan etkisi yaratmaktadır.

Genellikle tabaklar, yiyecekler, içecekler, fotoğraflar ve diğer hatıra nesneleri ile süslenir. Bu altar, ölülerin ruhlarını karşılamak ve onlara saygı göstermek için hazırlanmıştır. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/ rasyonel mekan özelliğini taşır.



Şekil 4.207. Ofrenda'nın Odası

Ofrenda Odası mekan çeşitleri Çizelge 4.72'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.72. Ofrenda Odası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Ofrenda Odası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut	■				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Santa Cecilia Kasabası 95''

Dar ve kıvrımlı sokaklar, Santa Cecilia'nın kasabası (Şekil 4.208.) karakteristik özelliklerinden biridir. Bu sokaklar, kasabanın samimi ve topluluk odaklı yapısını yansıtır. Sınırlayıcı miktarıa göre açık mekandır. Evler genellikle bir veya iki katlıdır ve kiremit çatılar, ahşap detaylar ve renkli dış cepheler ile dikkat çeker. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif

mekan etkisi yaratmaktadır. Mahallede asılan renkli süslemeler Meksika kültürünü tamamıyla yansıtmaktadır. Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekandır.



Şekil 4.208. Santa Cecilia Kasabası

Ayakkabı Atölyesi 70''

Miguel'in ailesinin müziği bıraktıktan sonra ayakkabıcılıkla uğraşmaya başladıkları atölyedir.Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekan özelliğini yansıtır. Atölyede, (Şekil 4.209.) ahşap masalar, sandalyeler ve raflar kullanılır. Raflarda, tamamlanmamış ayakkabılar, malzemeler ve çeşitli araç gereçler bulunur. Sınırlayıcı niteliğine göre ise pozitif etki yaratmaktadır. Ahşap detaylar, mekana geleneksel bir hava katar. Hareket yeteneğine göre statik mekandır.



Şekil 4.209. Ayakkabı Atölyesi

Ernesto’nun Anıt Mezarı 125’’

Yarışmaya hazırlanan Miguel ailesinin haberdar olması ile gitarını kırar. Miguel de Ernesto’nun mezarına (Şekil 4.210.) gelir onun gitarı ile müzik çalmaya devam eder. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır.

Mekanın ışık alması için tasarlanan camlar mekanda pozitif etki yaratmıştır işlevi nedeni ve sınırlayıcı malzemesine göre sert mekan özelliğini yansıtır.



Şekil 4.210. Ernesto’nun Anıt Mezarı

Ölüler Diyarı 60’’

Ölüler Diyarı, (Şekil 4.211.) Meksika'nın Día de Muertos kutlamalarının bir yansımasıdır. Bu gün, ölülerin anıldığı ve onlara saygı gösterildiği bir zaman dilimidir.

Miguel Ernesto’nun Mezarında gitarı çalarken ölüler diyarına geçiş yapmaktadır. Mekan sınırlayıcı miktarına göre açıktır. Ölmüş insanların iskeletlerinin ruh halleri bulunmaktadır. Miguel kendini nerde olduğunu bilmediği için korkup kaçmaya çalışmaktadır. Sınırlayıcı düzenine göre mekan düzensiz mekan özelliklerini taşırken, dijitalliğe göre siber mekandır.



Şekil 4.211. Ölüler Diyarı

Marigold Köprüsü 250’’

Ölüler Diyarı'na geçişi simgeleyen önemli bir unsurdur. Bu köprü, (Şekil 4.212.) özellikle Meksika'nın Día de Muertos (Ölüler Günü) kutlamalarına özgü marigold çiçekleriyle ilişkilendirilen bir mekandır. Hareket yeteneğine köprü akışkan mekana sahiptir. Dijitalline göre siber mekandır.



Şekil 4.212. Marigold Köprüsü

Ölüler Diyarı Şehri 685’’

Miguel’in ailesinin geçmişiyle yüzleştiği ve ölülerin ruhlarının yaşadığı renkli ve büyülü bir dünyadır. Bu diyar, birçok benzersiz mekana ve karaktere ev sahipliği yapar. Dijitalliğe göre melez mekandır. Şehir, (Şekil 4.213.) geniş ve hareketli caddeleri ile meydanlara sahiptir.

Bu alanlar, ruhların eğlenip kutladığı sosyal etkinlikler için önemli mekanlardır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Şehirde, çeşitli pazar yerleri ve dükkanlar bulunur. Bu alanlar, ruhların bir araya geldiği ve günlük hayatlarını sürdüğü yerlerdir. Sınırlayıcı malzemesine göre karma mekan olup, sınırlayıcı düzenine göre düzensiz/irrasyonel mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.213. Ölüler Diyarı Şehri

Ölüler Diyarı Şehri mekan çeşitleri Çizelge 4.73’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.73. Ölüler Diyarı Şehri

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Ölüler Diyarı Şehri	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				

	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Polis Merkezi 40’’

Polis Merkezi, (Şekil 4.214.) ruhların gözaltına alındığı ve tutulduğu bir yer olarak işlev görür. Miguel ve Hector’un tanıştığı mekan. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekan özelliğini taşımaktadır.



Şekil 4.214. Polis Merkezi

Ölüler Diyarı Şehir Meydanı 80’’

Ölüler Diyarı'nın sosyal ve kültürel yaşamını yansıtan bir alan olarak öne çıkar. Şehir meydanı (Şekil 4.215.) geniş bir alana yayılır ve renkli dekorasyonlarla süslenmiştir. Burada, hem ruhların hem de ziyaretçilerin bir araya geldiği sosyal bir merkez vardır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.215. Ölüler Diyarı Şehir Meydanı

Ernesto’nun Evi 720’’

Ernesto'nun evi, (Şekil 4.216.) büyük ve gösterişli bir yapıya sahiptir. Meksika'nın geleneksel mimari unsurlarını yansıtan detaylar ile süslenmiştir. Burası, yüksek tavanlar, geniş pencereler ve şatafatlı dekorasyonlarla doludur. Mekan sınırlayıcı miktarına göre kapalıdır. Mekan gerçek hayatta saraylara benzetilmiş bir mekandır.

Sınırlayıcı niteliğine göre negative mekan olup doğal aydınlatma için cephede çok fazla pencere yer almaktadır.Sınırlayıcı malzemesine göre yapay mekan özelliklerini taşır. Ernesto’ya ait olması yarı özel mekan özelliklerini taşımaktadır

Miguel, Ernesto’nun evinde geçirdiği zaman diliminde, onun hayatıyla ilgili bazı gerçekleri keşfeder. Ernesto’nun geçmişte yaptığı bazı yanlışlıklar ve müziğinde yer alan hileler, Miguel’in bakış açısını değiştirir.



Şekil 4.216. Ernesto’nun Evi

Ölüler Diyarı Şehri mekan çeşitleri Çizelge 4.74'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.74. Ernesto'nun Evi

Ernesto' nun Evi	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel	■	Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	■
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Mağara 300''

Mağara, (Şekil 4.217.) doğal taşlardan oluşan ve karanlık, gizemli bir atmosfere sahip bir yerdir. İçerisi, geçitler, su birikintileri ve kayalık yapılarla doludur.

Ernesto'nun evinde düzenlenen partide aslında Ernesto ve Hector'un karşılaşması sonucunda hrşey ortaya çıkar. Aslında Miguel'in dedesi olmadığı Hector'u zehirleyerek onun yerine geçmek istediği ortaya çıkması ve Miguel'in ailesine doğruları anlatmaması içinMiguel ve Hector'u mağaraya atmaktadır. Mağara sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır. Tek bir yerden ışık alan ve çok derin olan mağara doğal malzemelerden oluşmuş sert sınırlayıcı niteliğine sahiptir.



Şekil 4.217. Mağara

Stadyum 540’’

Stadyum, (Şekil 4.2188.) büyük bir kapasiteye sahip ve geniş bir alanı kapsayan bir yapıdır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekanıdır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Düzenli/ rasyonel mekan özelliklerini taşımaktadır.

Kullanıcı niteliğine göre ise halka açık olması kamusal mekan olduğunu göstermektedir. Stadyum, filmde Ernesto de la Cruz'un büyük bir konser vermek için hazırlandığı yerdir. Bu alan, müziğin ve eğlencenin kalbinin attığı bir mekan olarak işlev görür. Alan dijitalliğine göre sanal mekan özelliklerini yansıtır.



Şekil 4.218. Stadyum

Stadyum mekan çeşitleri Çizelge 4.75'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.75. Stadyum

	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
Stadyum	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Kulis 30''

Mağaradan arkadaşları yardımı ile kurtulan Miguel ve Hector Ernestonun gerçek yüzünü ortaya çıkarmak için kulise (Şekil 4.219.) giderler. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Kullanıcı niteliğine göre yarı özel mekan ozelliklerini taşır. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay mekandır.



Şekil 4.219. Kulis

Veranda 45’’

Hector’un resminin kalbolması sonucunda Hector fenalaşır ve Miguel’i kutsayarak Dünya’ya gönderir. Gerçekleri öğrenen ailesi çok mutlu olur. Hector’da Ölüler diyarında huzura kavuşur.Veranda (Şekil 4.220.) sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Yapay malzemelerden tasarlanmış mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.220. Veranda

Coco mekan çeşitleri Çizelge 4.76’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.76. COCO

COCO	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
 Şekil 4.221. Film Afişi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	2	Kapalı	3				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	3	Negatif	2				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	1	Sert	4				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	0	Yapay/ Mimari	4	Karma	1		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	3	Düzensiz/ Irrasyonel	2				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	4	Dış	1				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	0	Kamusal	2	Yarı Özel	1	Özel	2
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	3	Algısal/ Soyut	2				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	0	Statik	5				

https://www.imdb.com /title/tt2380307/	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	3	Siber	0	Melez	2
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	0	İç içe	0	Bitişik	2	Ortak A. Birleşen	3

4.14.ONWARD / HADI GİDELİM- 2020

"Hadi Gidelim" (orijinal adıyla "Onward"), 6 Mart 2020 yılında Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. Film, yönetmenliğini Dan Scanlon Keith Bunin, Jason Headley & Scanlon Kori Rae Jeff & Mychael Danna üstlendiği bir yapımdır. "Onward", kardeşlik, cesaret ve aile bağlarını konu alan bir hikayeye değinmektedir.

4.14.1. Filmin Konusu

Modern bir fantastik dünyada geçen bir filmdir. Hikaye babalarını kaybeden iki elf kardeşten Lan ve Barley Lightfoot'un yolculuklarını anlatmaktadır. Babalarının ölümünden sonra anneleriyle yaşayan kardeşlerden biri olan Lan utangaç ve içine kapanık bir gençtir. Barley ise cesur ve maceraperesttir.

Lan 16. yaş gününde annesinden babalarının bıraktığı bir mesaj alırlar. Mesajda babalarının onlara büyü mirası bıraktığını ve büyünün onları bir günlüğüne de olsa bir araya getirebileceğini söylemektedir. Barley, büyü konusunda başarılı olduğu için kardeş, ne nasıl büyü yapacağını öğretmektedir. Fakat büyüyü yaparken birşeyler ters gider ve sadece babasının alt vucudu geri gelir. Kardeşler büyüyü tam yapabilmek için eksik olan taş parçasını bulmaya karar verirler.

Kardeşler taşı bulmak için uzun ve tehlikeli yolculuğa çıkarlar. Yolculuk sırasında ise anneleri Laurel, çocuklarının yardımı için eski bir savaşçı olan Manticore'dan yardım ister. Lan ve Barley büyülü taşı bulmak için Manticore's Tavernasına giderler. Ancak tavernanın eskisi gibi bir büyülü ve maceraperest bir yer olmadığı normal bir restoran olduğunu görmektedirler. Eski savaşçı olan Corey artık risk almaktan kaçınmaktadır. Fakat çocukların kararlığı az da olsa Corey'in fikrini değiştirip çocuklara bir harita verir. Haritanın yanması sonucu kardeşler yolculuğa kendi başlarına çıkmak zorunda kalırlar.

Yolculuk sırasında bir sürü engelle karşı karşıya kalmaktadırlar. O sırada Barley eski hikaye ve oyunlardan öğrendikleri büyüleri Lan'a göstererek yan yol göstermeye çalışır. Lan sonunda büyü yapmayı öğrenmiş ve sihirli bir köprü yaparak ilk engeli aşmayı başarmışlardır. Engellerle karşı karşıya gelen kardeşleri bu sefer Barley'in arabasını tanıyan polisler durdurmaktadır. Barley ve Lan polislerden kurtulmak içik kılık değiştirme büyüsünü kullanarak annesinin kılığına girerler böylece polislerin kafası karıştırmıştırlar. Laurel'i tanıyan polisler durumu sorgulamamıştır. Böylece kardeşler kurtulmuştur. Fakat yolculukları sırasında tekrardan bir engelle karşılaşıp bir grup küçük ve tehlikeli tavşan çukurları ile karşılaşırlar. Kardeşlerin becerileri ve birlikte hareket etmeleri engelleri aşmalarını sağlar.

Kardeşler büyülü taşı bulmak için bir mağaraya girerler. Bir çok tuzak ve engelle karşı karşıya kalmalarına rağmen büyü yapma güçlerini geliştirerek en son ve en büyük engele ulaşırlar. Büyülü taşa ulaştıklarında karşılarına dev bir yaratık çıkar. Lan öğrendiği tüm büyüleri kullanarak bu yaratığı alt eder ve büyülü taşı almayı başarır.

Lan ve Barley büyülü taşı kullanarak babalarını geri getirmeyi başarırlar. Fakat bu durum çok kısa sürmektedir. O sırada Lan, Barley ve babasını vedalaşmasını izler ve ona bu anı yaşaması için fırsat vermektedir. Bu Lan'ın olgunlaştığı ve Barley ile aralarındaki bağın ne kadar güçlü olduğunu göstermektedir.

Hikayede fiziksel engelleri aşmakla kalmayıp, duygusal ve kişisel büyüme süreçlerinide açıklamaktadır. Bu süreçte Lan yeteneklerini ve cesaretini keşfederken, Barley geçmişte yaptığı hataları telafi etmeye çalışır. Böylece aile bağları güçlenir ve kardeşliğin önemini bir daha anlarlar.

4.14.2. Mekanlar 5.175''

"Onward/Hadi Gidelim" filmi elflerin savaştığı dağlık bölgede başlamaktadır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Elf'lerin Bölgesi 130''

Elflerin bölgesinde, (Şekil 4.222.) doğa ile iç içe bir yaşam tarzı hâkimdir. Ormanlar, dağlar ve büyülü yaratıklarla dolu geniş alanlar bulunur. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı malzemesine göre doğal mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.222. Elf'lerin Bölgesi

New Mashroomton 935''

Film boyunca sıkla görülen elflerin yaşadıkları modern bir şehir olup,büyünün yerini teknoloji aldığı bir şehirdir. Şehirde bulunan yapılar mantar şeklinde tasarlanmıştır. Yapılar sınırlayıcı miktarına göre kapalı sınırlayıcı malzemelerine göre ise yapay mekanlardır. New Mushroomton'un (Şekil 4.223.) en dikkat çekici yönlerinden biri, şehirdeki sakinlerin büyüyü unutarak teknolojiye yönelmiş olmasıdır. Uçan arabalar, modern binalar, telefonlar, televizyonlar ve diğer teknoloji cihazları hayatın merkezinde yer alır. Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekandır.



Şekil 4.223. New Mushroommaton

Coco mekan çeşitleri Çizelge 4.77'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.77. New Mushromton

New Mushroomton Kenti	**Tanımlayıcı**	**Mekan Çeşitleri**							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber	■	Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Lightfoot Ailesi Evi 325’’

Modern bir banliyö evinin (Şekil 4.224.) büyülü dünyadaki bir versiyonunu yansıtır. Mekan dışardan tek katlı görünse de iç mekanda çatı katının olduğunu görmekteyiz. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekan özelliklerini taşır. Gerçek evlere benzeye sınırlayıcı niteliği açısından pozitif mekandır. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay mekandır. Salon elf ailesinin birlikte vakit geçirdiği mekan olduğu için yarı özel mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.224. Lightfoot Ailesinin Evi

New Mashroomton Lisesi 340’’

Lan’ın okulu (Şekil 4.225.) Yapıya dışardan baktığımız zaman büyük bir yapı olduğunu görmekteyiz. Bina, tuğla yapılar, geniş koridorlar ve modern eğitim araçlarıyla donatılmıştır. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay mekandır.

Yapın sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli bir yapıdır.Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekandır.



Şekil 4.225. New Mashroomton Lisesi

Ian'ın Odası 600''

Ian, büyülü dünyaya dair ilgisi olmayan, sıradan bir genç gibi yaşamaktadır. Ian, okulda başarılı olmak isteyen ama özgüveni düşük bir gençtir ve bu da odasının düzeniyle desteklenir. Mekan sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Bir gün odanın bir köşesinde babasına ait bir ses kaydı cihazı bulunur. Bu cihaz, Ian'ın babasıyla olan duygusal bağını ve büyülü geçmişe dair özlemini simgeler. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliğini taşır.Ian'ın odası (Şekil 4.226.)

İlk başta sıradan görünse de, filmin ilerleyen bölümlerinde büyüyle olan bağlantısını keşfetmeye başladığı bir alan haline gelir. Babasının büyülü asasını bulduğu andan itibaren, odası, Ian'ın büyü dünyasına adım attığı bir yer olur. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/rasyonel mekan özelliğini taşır. Kullanıcı niteliğine göre özel mekandır.



Şekil 4.226. Ian'ın Odası

Ian'ın Odası mekan çeşitleri Çizelge 4.78'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.78. Ian'ın Odası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Ian' ın Odası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Barley'in Arabası 1200''

Barley, arabası (Şekil 4.227.) Guinevere adını vermiştir. Guinevere, filmin macerasında hem fiziksel bir araç hem de Barley'nin büyüye ve maceralara olan tutkusunun bir sembolü olarak öne çıkar. Arabanın arka koltuklarını indirerek Lan'ın büyü yapabılmesi için mekan oluşturulmuştur. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Hareket yeteneğine göre mekan akışkandır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif bir mekandır. Büyüyü bozmak için kardeşler yola koyulmuştur. Mekan sınırlayıcı malzemesine göre yapay malzemelerden oluşmuştur.

Barley, arabayı kendi tarzına göre dekore etmiştir. Minibüsün üzerinde büyülü semboller, fantastik karakterler ve kalkan desenleri gibi detaylar vardır. Bu süslemeler, Barley'nin eski dünyaya olan hayranlığını ve bir kahraman olma arzusunu gösterir. Kullanıcı niteliğine göre özel mekandır



Şekil 4.227. Barley'in Arabası

Barley'ın Arabası mekan çeşitleri Çizelge 4.79'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.79. Bayley'in Arabası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Manticore Tavernası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel	■	Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Manticore'un Tavernası 410''

Annelerinin arkadaşı olan Manticore'den yardım etmek için onun tavernasına giderler.

Manticore Tavernası, (Şekil 4.228.) bir zamanlar büyü ve kahramanlıkla dolu bir yermiş. Burası, eski zamanlarda maceraperestlerin toplandığı, görevler aldığı ve efsaneler yazdığı bir kapalı mekandır. Taverna, büyü dünyasının merkezlerinden biri olarak, kahramanların maceralara atıldığı bir başlangıç noktasıydı. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır.

Fakat büyülü hayalperest bir taverna olmadığı artık bir restoran olduğunu görürler. Barlar ve masalar, tipik bir restoran atmosferinde dizayn edilmiştir. Kullanıcı niteliğine göre yarı özel mekandır.



Şekil 4.228. Manticore'un Tavernası

Manticore Tavernası mekan çeşitleri Çizelge 4.80'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.80. Manticore Tavernası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Manticore Tavernası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel	■	Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	

	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Görünmez Köprü 280’’

Haritayı takip eden çocuklar, görünmez köprüye (Şekil 4.229.) ulaşırlar.Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Görünmez köprü, sadece Ian’ın büyü yaparken ona olan inancı ile var olabilir. Ian, büyüyü doğru şekilde yapar ve kendine güvenirse, köprü görünmez de olsa onu taşıyacaktır. Bu durum, karakterin büyüye ve kendine olan güveninin sınandığı bir an olur. Mekan sınırlayıcı malzemesine göre doğaldır. Dijitalliğe göre ise siber mekandır.



Şekil 4.229. Görünmez Köprü

Raven’s Point 300’’

Ian ve Barley Lightfoot’un büyülü görevinin önemli bir parçası olan bir yer ve maceralarının zirve noktasına ulaştığı yerdir. Bu bölge, antik bir büyü dünyasının izlerini taşıyan mistik ve tehlikeli bir mekan olarak tasvir edilmiştir. Raven’s Point, (Şekil 4.230.) Ian ve Barley’nin büyülü taş olan Phoenix Gem’i bulmak için izledikleri haritada, nihai hedef olarak belirtilmiştir.

Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır. Ian ve Barley korkunç bir Dragon’la karşı karşıya gelir. Bu, kardeşlerin yeteneklerini ve birbirlerine olan güvenlerini sınayan büyük bir savaşa dönüşür. Sınırlayıcı düzenine göre mekan düzensiz/ irrasyonel özelliğini taşımaktadır.



Şekil 4.230. Raven's Point

Mağara 510''

Ian ve Barley, Raven's Point'e geldiklerinde, kuzgun sembollerini takip ederler. Bu semboller, onları mağaranın (Şekil 4.231.) girişine yönlendirir. Kuzgunlar, eski efsanelerin ve büyülü dünyanın izlerini taşıyan rehber işlevi görür. Mağaradan tekrar nehiri takip edip suyun sonuna giderler ve bir tuzakla karşılaşırlar. Mekan sınırlayıcı miktarına göre kapalıdır.Sınırlayıcı malzemesine göre ise doğal mekandır. Mağaraya girdiklerinde, içerideki karanlık ve büyülü atmosfer onları karşılar. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekan özelliğini taşır.



Şekil 4.231. Mağara

Mağara mekan çeşitleri Çizelge 4.81'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.81. Mağara

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Mağara	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	■
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Tepe 60''

Bu tepe, (Şekil 4.232.) Ian ve Barley Lightfoot'un büyülü görevlerinin zirveye ulaştığı yerdir. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Ian ve Barley'nin babalarının hatıralarını ve ilişkilerini yeniden değerlendirdikleri bir yer olur. Bu nedenle, tepedeki olaylar hem fiziksel hem de duygusal olarak onların hikayesinde önemli bir yere sahiptir. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliğini taşımaktadır. Sınırlayıcı yapısına göre yumuşak, malzemesine göre ise doğal mekandır.



Şekil 4.232. Tepe

Çeşme Gizemli Taş 85’’

Sonunda büyüyü tamamlayıp babalarını birdaha görme şansını yakalayabilmişlerdir. Çeşmenin başında, Ian ve Barley, babalarıyla son bir yüzleşme yaşarlar. Bu an, kayıplarının üstesinden gelmelerine ve babalarının hatıralarıyla yüzleşmelerine olanak tanır. Gizemli taş (Şekil 4.233.) sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Dijitalliğine göre ise siber mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.233. Gizemli Taş

Hadi Gidelim mekan çeşitleri Çizelge 4.82’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.82. Onward

ONWARD	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
 **Şekil 4.234.** Film Afişi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	1	Kapalı	4				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	4	Negatif	1				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	1	Sert	4				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	1	Yapay/ Mimari	3	Karma	1		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	4	Düzensiz/ Irrasyonel	1				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	4	Dış	1				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	0	Kamusal	2	Yarı Özel	1	Özel	2
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	2	Statik	3				
https://en.wikipedia.org	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	3	Siber	1	Melez	1

/wiki/Onward_(film)	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	0	İç içe	0	Bitişik	4	Ortak A. Birleşen	1

4.16. SOUL / RUH 2020

"Ruh" (orijinal adıyla "Soul"),25 Aralık 2020 Pete Docter Docter, Mike Jones & Kemp Powers Dana Murray Trent Reznor & Atticus Ross üstlendiği bir yapımdır. Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. "Soul", insan ruhunun derinliklerini keşfeden felsefi bir hikâye sunar ve hayatın anlamı, tutku ve hayallerin peşinden gitme gibi temalar üzerine yoğunlaşır.

4.16.1.Filmin Konusu

Ana karakter Joe Gardner, New York'ta yaşayan bir orta yaşlı müzik öğretmenidir. Joe'nun en büyük hayali, profesyonel bir caz piyanisti olarak sahne almaktır. Okulda çalışırken caz müziği tutkusu sürmektedir, fakat öğretmenlik yaparken kendini sıkışmış hisseder. Bir gün, ünlü caz müzisyeni Dorothea Williams'ın grubunda çalmak için bir seçmeye katılır ve beklenmedik bir şekilde kabul edilir. Joe, hayallerini gerçekleştirmek üzere olduğuna inanır. Ancak tam bu mutluluğu yaşarken, bir kaza geçirir ve bedeniyle dünyadan ayrılır.

Joe, kazadan sonra kendini "Öteki Taraf" olarak bilinen bir yerde bulur. Bu, ölen ruhların son durağıdır, ancak Joe dünyayı bırakmaya hazır değildir. Yaşamına dönmek ve caz kariyerine başlamak için çaresizce bir yol arar. Bu sırada yanlışlıkla "Önceki Taraf" adlı, henüz dünyaya gelmemiş ruhların bulunduğu bir yere geçer. Burası, ruhların dünyaya gitmeden önce kişiliklerini geliştirdikleri ve kendilerine bir "kıvılcım" buldukları bir yerdir.

Burada Joe, 22 adında, binlerce yıldır dünyaya gitmeyi reddeden bir ruhla tanışır. 22, dünyaya gitmek istemeyen, yaşama karşı isteksiz, zeki ve alaycı bir karakterdir. Joe, kendisinin dünyaya geri dönebilmek için 22'ye rehberlik yapmayı teklif eder. Eğer 22, kıvılcımını bulup dünyaya gitmeye razı olursa, Joe onun yerine dünyaya dönebilir. İkili bu anlaşmayı yapar ve birlikte dünyaya dönmeye çalışırlar.

Dünyada, bir hata sonucu Joe'nun ruhu bir kediye, 22 ise Joe'nun bedenine girer. Joe, kendi bedenine dönmek için uğraşırken, 22 Joe'nun bedeniyle dünyayı deneyimler. Bu sırada

22, yaşamın küçük zevklerinin ne kadar anlamlı olduğunu keşfeder. Sadece büyük hedeflerin değil, sıradan anların da yaşamın bir parçası olduğunu fark eder.

Film ilerledikçe Joe, kendi hayatına dair farkındalık kazanır. Kariyerine odaklanmışken, hayattaki basit anları ve ilişkileri göz ardı ettiğini anlar. Sonunda Joe, yalnızca caz müziğiyle başarılı olmanın değil, hayatın her anının keyfini çıkarmanın da anlamlı olduğunu kabul eder. 22 de dünyaya gitmek için cesaret kazanır.

Soul, insanın hayatta neyin peşinden gitmesi gerektiği ve gerçek anlamın nerede bulunduğu üzerine düşündüren derin bir animasyon filmidir. Film, caz müziğiyle harmanlanmış müthiş bir müzik eşliğinde, yaşamın hem büyük hedeflerle hem de küçük anların tadını çıkararak dolu dolu yaşanması gerektiğini anlatır.

4.16.2.Mekanlar 5065''

"Soul/ Ruh" filmi New York City'de bir ortaokul sınıfıdır. Film, Joe Gardner'ın müzik öğretmeni olarak öğrencilerine caz müziğini öğretmeye çalıştığı bir sahneyle başlar. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Okul 175''

Joe Gardner'ın müzik derslerini verdiği okulda, (Şekil 4.235.-4.236.) akustik düzenleme ön plandadır. Müzik odaları, genellikle sesi daha iyi yaymak için geniş duvar yüzeylerine ve yüksek tavanlara sahiptir. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Pencereler yerden yüksek tasarlanmıştır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliğini taşımaktadır. Masalar, sıralar ve öğretmen kürsüsü gibi mobilyalar, eğitim işlevine uygun olacak şekilde basit, sağlam ve yerleşik bir düzendedir. Kullanıcı düzenine göre kamusal mekandır.



Şekil 4.235. Okul



Şekil 4.236. Okul

Terzi 345’’

Libba Gardner olan karakter, Joe’nun annesi olarak filmde önemli bir rol oynar. Libba, kendi terzi dükkânını (Şekil 4.237.-4.238.) işleten güçlü bir kadındır ve oğluna karşı koruyucu ve realist bir tavrı vardır. Mekan sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Terzi dükkânı, tipik şehir içi küçük esnaf dükkânları gibi dar ve uzun bir yapıya sahiptir. Var oluş biçimine göre fiziksel/somut mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre ise sert mekan özelliğini taşımaktadır.



Şekil 4.237. Terzi

Joe Gardner'ın annesi Libba'nın çalıştığı terzi dükkânında Joe'yu Curley, Dorothea Williams'ın grubuyla sahne alacak olan davulcudur ve Joe'yu uzun zamandır hayalini kurduğu caz müzisyeni olma fırsatı nihayet ayağına geldiği müjdesini haber vermek için arar.



Şekil 4.238. Terzi

New York 720''

New York'un (Şekil 4.239.-4.240.) geniş caddeleri, yüksek gökdelenleri ve sokakları sıkça görülür. Şehir sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Özellikle, Manhattan'ın yoğun trafik, kalabalık sokaklar ve gökdelenlerle dolu şehir dokusu, Joe'nun hareketli yaşamını ve şehrin enerjisini yansıtır. Sınırlayıcı niteliğine göre negative mekan özelliğini taşır.

New York'un ünlü metro sistemi filmde birkaç kez gösterilir. Joe'nun şehrin çeşitli bölgelerinde dolaşması sırasında metro, onun ulaşım aracı olarak kullanılır ve şehrin gerçekçi bir parçası olarak vurgulanır. Hareket yeteneğine göre akışkan mekan özelliğini yansıtır.



Şekil 4.239. New York

Joe, bu devasa ve yoğun şehirde anlam bulmaya çalışır ve kendi iç dünyasıyla dış dünyanın temposu arasında bir denge kurmaya çalışır. Dijitalliğe göre sanal mekan olup, var oluş biçimine göre fiziksel/ somut mekan özelliğini taşır.



Şekil 4.240. New York

New York mekan çeşitleri Çizelge 4.83'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.83. New York

	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
New York	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Half Note Club 400''

Joe Gardner'ın caz müzisyeni olma hayalini gerçekleştirmek için çalmayı istediği hayali bir caz kulübüdür. (Şekil 4.241.-4.242.) Sıcak ve samimi bir atmosfere sahiptir. İç mekân, tipik bir caz kulübünün özelliklerini yansıtır loş aydınlatma, sahne, masa ve sandalyelerle dolu bir alan sunar.Mekan sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır.



Şekil 4.241. Half Note Club

Kulübün en dikkat çekici özelliği, canlı caz performanslarının yapıldığı sahnedir. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Kulüp, Joe'nun idolü olan ünlü caz sanatçısı Dorothea Williams ile karşılaştığı yerdir. Dorothea, Joe'nun kariyerindeki dönüm noktalarından birini oluşturur; ona sahne alması için fırsat sunar. Var oluş biçimine göre fiziksel/ somut mekandır. Dijitalliğe göre ise sanal mekan özelliğini taşır. Kulübün iç mekanında kullanılan sıcak ve derin renkler, cazın ruhunu yansıtır ve mekâna nostaljik bir hava katar. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/rasyonel mekan özelliğine sahiptir



Şekil 4.242. Haf Note Club

Half Note Club mekan çeşitleri Çizelge 4.84'te gösterilmiştir.

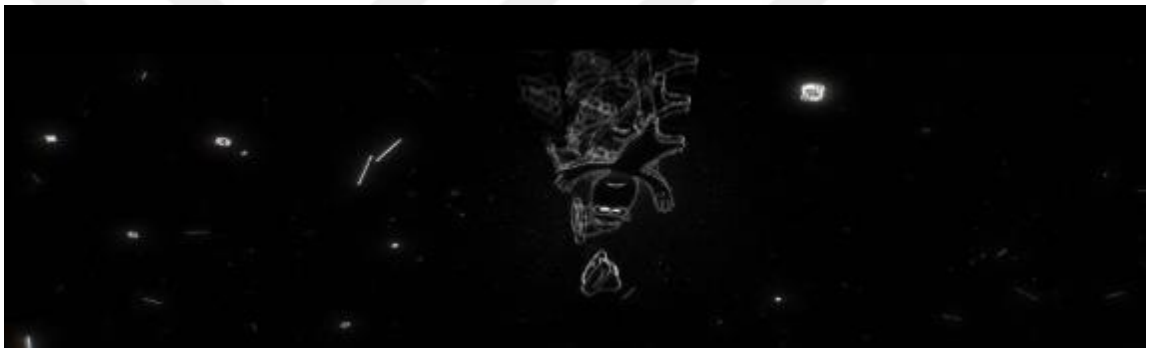
Çizelge 4.84. Half Note Club

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Half Note Club	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	■	Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	

	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Ara Boşluk 485’’

Ara boşluk, (Şekil 4.243.-4.244.) neredeyse sonsuz gibi görünen bir açık mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekan özelliklerini taşır. Mekân, gerçek dünya ile soyut bir dünya arasında bir yerde, ruhların enerjisiyle dolu bir yer olarak tasarlanmıştır. Sınırlayıcı Düzenine göre düzensiz/ irrasyonel mekandır. Tüm canlıların önceki dünyaya gitmeden önce bulundukları mekan olduğu için kamusal mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.243. Ara Boşluk

Dijitalliğine göre siber mekandır. Hızlı bir şekilde geçiş sağlanan mekan olduğu için akışkan mekan özelliklerini gösterir.



Şekil 4.244. Ara Boşluk

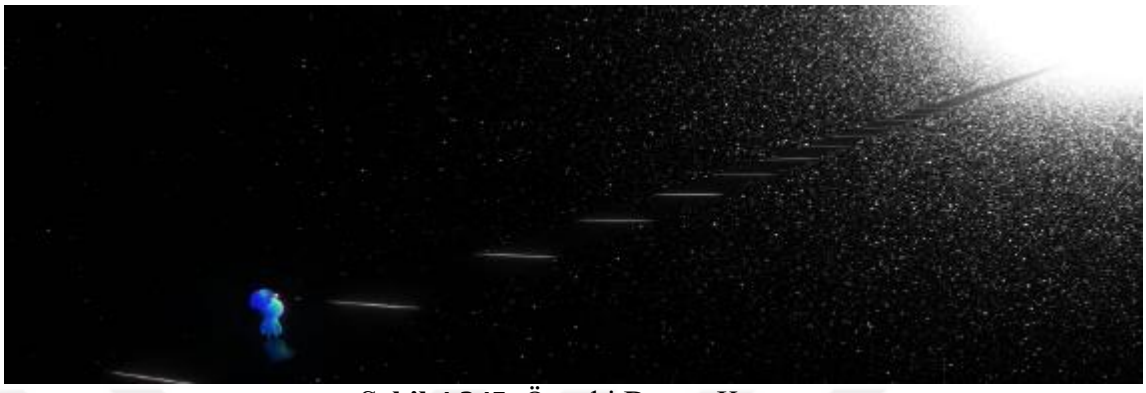
Ara Boşluk mekan çeşitleri Çizelge 4.85'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.85. Ara Boşluk

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Ara Boşluk	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut	■				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber	■	Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe	■	Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Önceki Dünya Köprüsü 315''

Önceki dünya köprüsü (Şekil 4.245.-4.246.) ruhların yaşamdan ayrıldıklarında geçtikleri bir geçiş alanıdır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır Düzensiz/ irrasyonel mekan özelliklerini taşır. Önceki dünya köprüsü, ruhların yaşama veda ettikten sonra ilerledikleri bir geçiş noktasıdır. Sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır.



Şekil 4.245. Önceki Dünya Köprüsü

Ruhlar, bu köprüden geçerken yaşamlarındaki anılarını ve deneyimlerini geride bırakırlar. Hareket yeteneğine göre akışkan mekandır. Dijitalliğine göre ise siber mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.246. Önceki Dünya Köprüsü

Önceki Dünya 45’’

Önceki dünya, (Şekil 4.247.-4.248.) pastel tonlarda canlı ve neşeli bir atmosferle doludur. Renklerin çeşitliliği, ruhların kişiliklerini ve yeteneklerini geliştirdikleri bir alanın enerjisini yansıtır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır.



Şekil 4.247. Önceki Dünya

Mekân, fiziksel gerçeklikten uzak, daha çok soyut ve düşsel bir mekana sahiptir. Bu tasarım, ruhların farklı deneyimlerle karşılaştıkları bir evren sunar. Sınırlayıcı yapısına göre yumuşak mekan özelliğini taşırken, malzemesine göre karma mekan özelliğini taşımaktadır.



Şekil 4.248. Önceki Dünya

Önceki Dünya mekan çeşitleri Çizelge 4.86'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.86. Önceki Dünya

Önceki Dünya	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut	■				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	■
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Kişilik Çadırları 120''

Kişilik çadırları, (Şekil 4.249.-4.250.) farklı renklerde ve tasarımlarda gelir. Her çadır, ruhun belirli bir özellik veya yetenekle ilişkili olduğuna dair ipuçları taşır. Bu mekanlar dijitalliğine göre sanal mekan özelliğini taşımaktadırlar. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Sınırlayıcı düzenine göre düzensiz/ irrasyonel mekan özelliğini yansıtır.



Şekil 4.249. Kişilik Çadırları

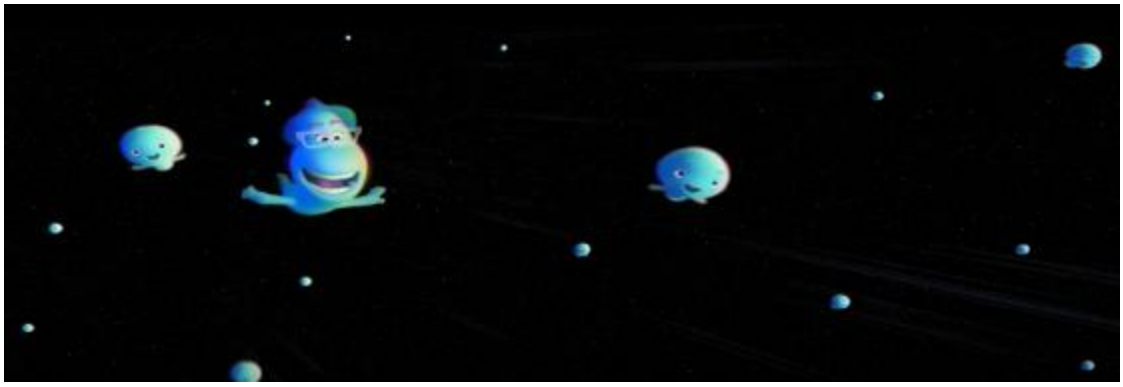
Her çadır, ruhların belirli bir kişilik özelliğini deneyimleyebileceği etkinlikler sunar. Örneğin, bir çadırda eğlenceli aktiviteler, başka bir çadırda ise daha ciddi ve derin deneyimler olabilir. Var oluş biçimine göre algısal/ soyut mekanlardır.



Şekil 4.250. Kişilik Çadırları

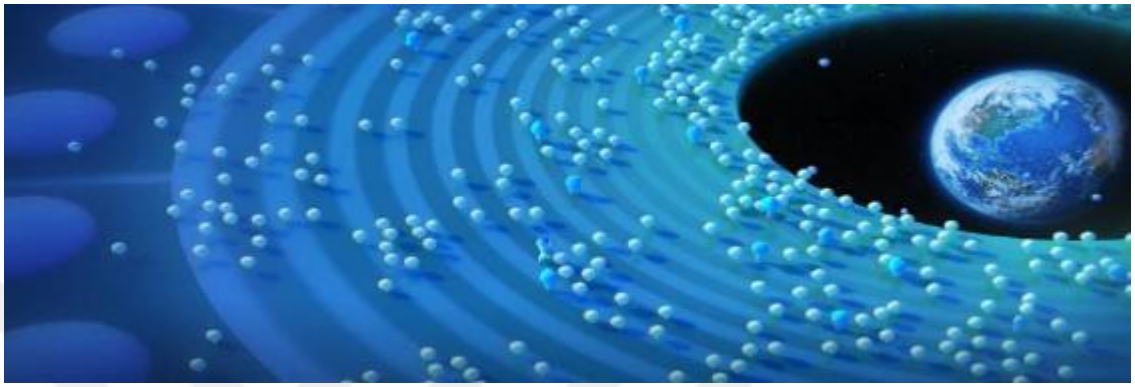
Dünya Portalı 85''

Ruhların Ara Boşluk'tan geçerek dünyaya gelmek için kullandıkları bir geçiş noktasıdır. Bu portal, (Şekil 4.251.-4.252.) ruhların fiziksel bedenlere geçmek üzere belirli bir noktadan dünyaya giriş yapmalarını sağlar. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Dijitalliğine göre siber mekan özelliğini taşır.



Şekil 4.251. Dünya Portalı

Ruhlar, bu portal aracılığıyla dünyaya gelerek fiziksel bedenlerine geçiş yaparlar. Bu süreç, ruhların yaşam yolculuklarına başlamalarının simgesel bir ifadesidir. Var oluş biçimine göre soyut mekan özelliğini yansıtır.



Şekil 4.252. Dünya Portalı

Dosya Deposu 45’’

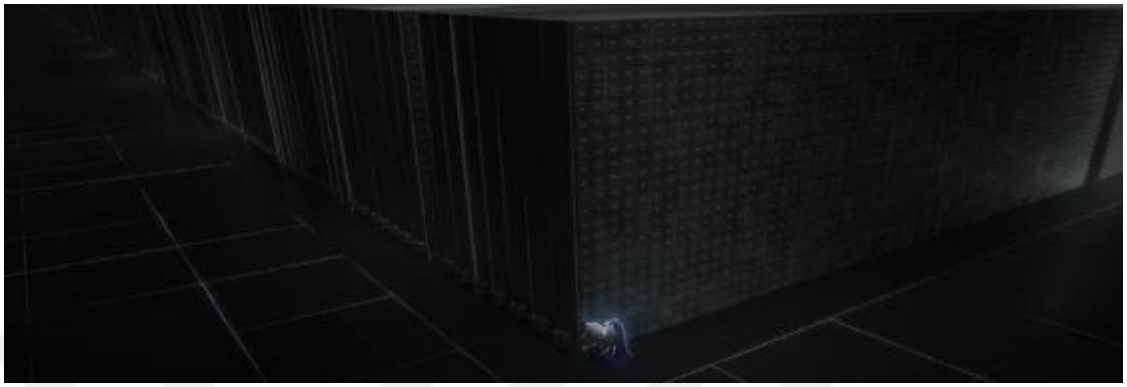
Dosya deposunda (Şekil 4.253.-4.254.) ruhların yaşamlarına dair tüm anılar ve deneyimler kayıtlıdır. Bu, ruhların kim olduklarını ve geçmişteki yaşamlarını anlamalarına yardımcı olur. Mekan sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/ rasyonel özelliğe sahiptir.



Şekil 4.253. Dosya Deposu

Dosya deposu, ruhların geçmişleri ile şu anki kimlikleri arasındaki bağı simgeler. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliklerini taşır. Diğitalliğine göre siber mekandır.

Sonsuz dolapların olduğu bu mekan var oluş biçimine göre somut mekan özelliklerini yansıtır.



Şekil 4.254. Dosya Deposu

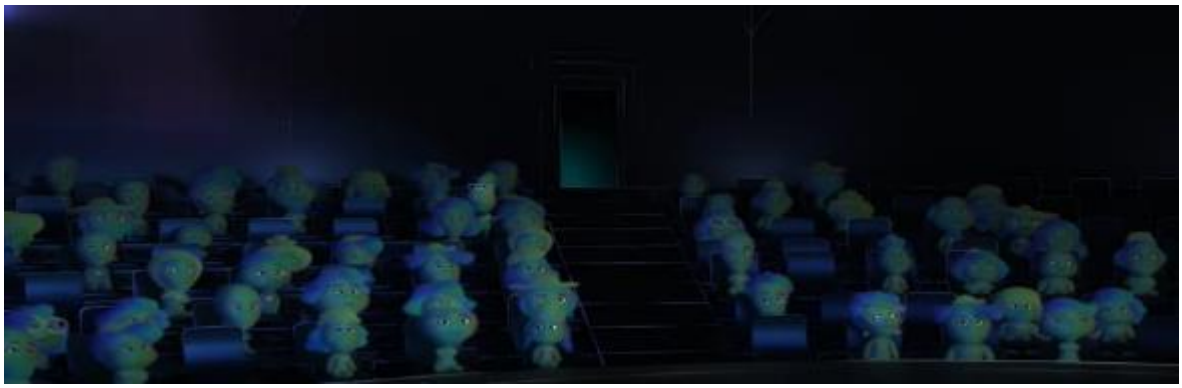
Seminer Salonu 220’’

Seminer salonu, (Şekil 4.255.-4.256.) ruhların kişisel gelişimlerine yönelik eğitimlerin ve atölyelerin gerçekleştirildiği bir alan olarak işlev görür. Ruhlar burada çeşitli konular hakkında bilgi alırlar. Sınırlayıcı miktarına kapalı mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre ise pozitif mekandır.



Şekil 4.255. Seminer Salonu

Seminer salonu, farklı ruhların bir araya gelip etkileşimde bulunabilecekleri bir ortamdır. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/ rasyonel mekan özelliğini taşımaktadır.



Şekil 4.256. Seminer Salonu

Astral Seyahat Gemisi 80’’

Astral seyahat gemisi, (Şekil 4.257.-4.258.) görsel olarak oldukça soyut ve mistik bir yapıya sahiptir. Gemi, hareket eden ve şekil değiştiren unsurlarla doludur. Bu, ruhların seyahatlerinin dinamik ve sürekli değişen doğasını simgeler. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır.



Şekil 4.257. Astral Seyahat Gemisi

Astral seyahat gemisi, ruhların kendi bilinç düzeylerinde ve hayal güçlerinde seyahat etmelerini sağlar. Bu yolculuk, ruhların yaşamlarına dair yeni perspektifler kazanmalarına olanak tanır.

Mekan sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır. Aynı zamanda dijitalliğine göre sanal mekandır.



Şekil 4.258. Astral Seyahat Gemisi

Hastane 240’’

Joe Gardner'ın fiziksel olarak hayatta kaldığı dünyada önemli bir mekân olarak karşımıza çıkar. Hastane, (Şekil 4.259.-4.260.) gerçek hayatta karşılaşabileceğimiz klasik bir hastane tasarımına sahiptir. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Niteliğine göre ise pozitif mekan özelliğini taşır.



Şekil 4.259. Hastane

22’nin bedeni içinde bulunan Joe, fiziksel dünyada bir insan gibi hareket ederken, ruhsal deneyimlerini de keşfetme fırsatı bulur. Sınırlayıcı düzenine düzenli/ rasyonel mekan özelliğini taşımaktadır. Dijitalliğine göre sanal ve var oluş biçimine göre fiziksel/somut mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.260. Hastane

Joe’nun Evi 470’’

Joe Gardner'ın evi, (Şekil 4.261.-4.262.) onun kişisel yaşamını, tutkularını ve karakterinin derinliklerini yansıtan önemli bir mekandır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekan özelliklerini taşır. Joe'nun evi, sade bir tasarıma sahip olup, kişisel eşyalar ve müzik aletleriyle doludur. Bu, onun müziğe olan tutkusunu ve günlük yaşamını yansıtır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır.



Şekil 4.261. Joe’nin Evi

Joe’nun evi, onun yalnızlığını da yansıtır. Bu da kullanıcı niteliğine göre özel mekan özelliğini taşır. Var oluş biçimine göre fiziksel/ somut mekandır. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay/ mimari mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.262. Joe'nin Evi

Joe'nin Evi mekan çeşitleri Çizelge 4.87'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.87. Joe'nun Evi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Joe' nun Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Dazz'ın Berberi 235''

Berber, (Şekil 4.263.) canlı ve çekici renklerle dekore edilmiştir. Sarı, yeşil ve mavi gibi çeşitli renkler, mekâna enerji ve hareket katmaktadır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Duvarlar, Afro-Amerikan kültürüne ve müziğe dair resimlerle süslenmiştir. Bu,

Dazz'ın Berberi'nin yerel kültürle olan bağını vurgular. Var oluş biçimine göre fiziksel/ somut mekan özelliğini taşımaktadır. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/rasyonel mekan özelliğini yansıtır



Şekil 4.263. Dazz'ın Berberi Berber Shop

Metro İstasyonu 165''

İstasyondan (Şekil 4.264) geçiş, Joe'nun yaşamındaki yeni bir başlangıcı simgeler. Bu, onun kendini bulma yolculuğunun bir parçasıdır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre ise sert mekandır. Alçak tavan ve her tarafı fayaslarla döşenmiş bir mekandır. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay mimari özelliklerini taşır.



Şekil 4.264. Metro İstasyonu

22’nin İç Dünyası 120’’

22’nin iç dünyası (Şekil 4.265.) ruhlar dünyasında yalnızlık hissi taşır. İnsan olmayı reddetmesi, onun sosyal bağlardan kaçınmasına neden olur. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre negative mekan özelliğini taşır. Joe ile geçirdiği zaman, 22’nin başkalarıyla bağ kurma arzusunu tetikler. Bu, onun içsel dünyasında önemli bir değişime yol açar. Dijitalliğe göre siber mekandır. Tamamen karanlık olan bu mekan var oluş biçimine göre soyut mekandır.



Şekil 4.265. 22’nin İç Dünyası

Ruh mekan çeşitleri Çizelge 4.88’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.88. Soul

SOUL	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
 **Şekil 4.266.** Film Afişi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	3	Kapalı	2				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	2	Negatif	3				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	2	Sert	3				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	1	Yapay/ Mimari	3	Karma	1		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	3	Düzensiz/ Irrasyonel	2				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	2	Dış	3				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	0	Kamusal	3	Yarı Özel	0	Özel	2
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	3	Algısal/ Soyut	2				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	3	Statik	2				
https://en.disneyme.com /movies/soul	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	3	Siber	1	Melez	1
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe	1	Bitişik	2	Ortak A. Birleşen	2

4.15. LUKA 2021

Luka 2021 yılında, Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. Film, yönetmenliğini Enrico Casarosa Jesse Andrews & Mike Jones Andrews, Casarosa & Simon Stephenson Andrea Warren Dan Romer üstlendiği bir yapımdır.

4.15.1. Filmin Konusu

Luka deniz canlısı olan bir oğlan çocuğudur. Ailesi tarafından baskı altında kalmış ve onların kuralları dışına çıkmaması gerektiğini dışarıda insanlar olduğunu söylemektedirler. Luka'nın gün geçtikçe büyümesi dışarıya merağını daha çok artırmaktadır. Luka denizde gezinirlen insanlar tarafından denize atılmış eşyaları görür ve toplar. Bu eşyalar Luka'nın daha çok merak konusu olur. Günlerden bir gün Luka, karada yaşayan fakat deniz canlısı olan Alberto ile tanışır ve çok yakın arkadaş olurlar. Alberto Luka'yı kıyıya çıkarmaya teşfik eder ve ikisi kıyıya çıkarlar. Kıyıya çıktıkları anda Luka'nın kılık kıyafet değiştirerek insana dönüştüğünü fark ederek ürkmeye başlar fakat aynı zamanda bu durum hoşuna gider.

Alberto önce Luka'ya nasıl yürünülmesi gerektiğini sonrada nasıl koşması gerektiğini öğretir.Alberto kıyıda bulunan bir kulenin tepesinde kendi evini tasarlamış orda yaşamaktadır. Luka'yla beraber oraya çıktıklarında Luka gözlerine inanamaz ve çok mutlu olur. Duvarda asılı bir Vespa resmini gören Luka bu fikri çok beğenir ve arkadaşıyla Albertonun deniz altından topladıkları malzemelerden beraber Vespa tasarlamaya başlarlar.

Fakat Luka zamanın nasıl geçtiğini anlamayıp eve geç dönmek zorunda kalmıştır. Eve döndüğü zaman ailenin kızdığını ve Luka'yı cezalandırmaktadır. Luka sabah olunca taşlar ve yosunlardan kendisine benzeyen bir figür yapıp evde bırakmış ve Alberto' nun yanına gitmiştir.

Alberto'yla beraber Vespanın tasarımına devam edip gün sonunda bitirip denemeye başlarlar ve bayırdan aşağıya kendilerini bırakırlar. Hayal ettikleri altın ile dolu ovadan geçerler ve uzaya giderler. Fakat uzaydaki yıldızlar yıldız şeklinde değil parlak balık şeklindedir.O sırada Luka Jupiterin halkasında dans etmeye başlar. O gece Luka Alberto'nun evinde kalmıştır. Sabahleyin İtalyan Rivierasındaki bir sahil kasabası olan Portorosso'ya

giderler. Orada Giulia adında bir kızla arkadaş olurlar. Kasabada heryıl yapılan yarışma bu yılda yapılacaktır. Guila Alberto ve Luka birlik olup yarışmaya kayıt olurlar.

4.15.2. Mekanlar 5072''

"Luca/ Luca" filmi Portossono kıyılarında başlamaktadır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Portorosso Kıyıları 360''

Bölge, zengin deniz yaşamı ve bitki örtüsü ile doludur. Kıyılar (Şekil 4.267.) boyunca yer alan doğal alanlar bulunmaktadır. Sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır. Balık tutmak için denize açılan balıkçı teknesi görmekteyiz. Var oluş biçimine göre somut mekan özelliğini taşır. Dağlar ile çevrili deniz sınırlayıcı malzemesine göre doğal mekandır. Aynı zamanda sınırlayıcı miktarına göre açık mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.267. Portorosso Kıyıları

Deniz Altı 377''

Luca Portosonno çevresinde mercan resifleri, deniz altının (Şekil 4.268.) en etkileyici ve renkli alanlarından biridir. Bu resifler, çeşitli deniz canlılarının barınak bulduğu ve ürediği önemli habitatlardır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı malzemesi doğal mekan özelliklerini taşımaktadır. Luca'ya, insanların denize attığı atıkları ilginç geldiği için bunları toplamaktadır. Mekan kullanıcı niteliğine göre kamusaldır.



Şekil 4.268. Deniz Altı

Deniz Altı mekan çeşitleri Çizelge 4.88'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.89. Deniz Altı

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Deniz Altı	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	■	Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	YarıKamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	■	Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Luka'nın Evi 235''

Luca'nın evi, (Şekil 4.268.-4.269) mercan resifleri gibi doğal oluşumlarla çevrilidir. Deniz altındaki mistik ve büyüleyici bir yapıdır. Evin bulunduğu zemin, kayalık ve stabilize yapıya sahiptir. Bu kayalar, zamanla suyun etkisiyle şekil alarak deniz altındaki

yaşam alanlarını oluşturur. Mekan sınırlayıcı miktarına göre kapalıdır. Sınırlayıcı niteliğine göre negative mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.269. Luka’nın Evi

Yuvarlak hatlara sahip, dalgaların akışını taklit eden yapılar, deniz altında estetik bir görünüm sunar. Su yüzeyinden gelen ışık, evin içinde sıcak ve huzurlu bir atmosfer yaratır. Sınırlayıcı malzemesine göre doğal mekandır. Luca'nın evi, dinlenme alanları, çalışma alanları ve sosyal etkileşim için tasarlanmış bölümlerle zenginleştirilmiştir. Farklı alanlar, deniz altındaki yaşamın çeşitliliğini yansıtır. Var oluş biçimine göre soyut mekan özelliğini taşımaktadır.



Şekil 4.270. Luka’nın Evi

Sahil 235’’

Luca Portosonno sahilinde, (Şekil 4.271.) berrak deniz suyu, kumsallar ve etkileyici kayalıklarla çevrili güzel manzaralar sunar. Luca, su yüzeyine doğru yüzerken suyun

serinliği, cildine hafif bir dokunuş yapar. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekan özelliklerini taşır. Niteliği bakımından negatif etki yaratmaktadır.

Luca, kıyıya doğru ilerlerken, suyun getirdiği hafif dalgaların arasında dans eder. Kıyıya ulaştığında, ayakları kumlu zeminle buluşur. Canavar şeklinden insan şekline geçer. Var oluş biçimine göre mekan fiziksel somut mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.271. Sahil

Alberto'nun Evi 435''

Alberto'nun evi, (Şekil 4.272.-4.273.) doğrudan deniz kenarında yer alır ve pitoresk bir manzara sunar. Kule, zarif ve yüksek bir yapıya sahiptir, bu da onu çevredeki manzarada belirgin hale getirir. Sınırlayıcı niteliğine göre positif mekan özelliklerini taşır. Genellikle taş veya tuğla gibi dayanıklı malzemelerden inşa edilmiştir, bu da onu zamanla değişen hava koşullarına karşı korur. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır.



Şekil 4.272. Alberto'nun Evi

Alberto Luca ile beraber kulenin üst katına yani Alberto'nun evine giderler. Orada beraber uzun zaman vakit geçirdikten sonra yakın arkadaş olurlar. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/rasyonel mekan özelliklerini taşımaktadır. Kullanıcı niteliğine göre ise özel mekandır. Alberto'nun Vespa'ya olan tutkusu, onun özgürlük arzusunu temsil eder. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay/ mimari mekan özelliğini taşır. Bir araya gelişlerine göre bitişik mekandır.



Şekil 4.273. Alberto'nun Evi

Alberto'nun Evi mekan çeşitleri Çizelge 4.90'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.90. Alberto'nun Evi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Alberto' nun Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Luka’nın Hayal Dünyası 120’’

Alberto ve Luca, Vespa'yı kullanarak birlikte maceralar yaşarken hayal dünyasına (Şekil 4.274.-4.175.) giderler. Luca, Vespa ile sürerken, karşısında geniş, yemyeşil tarlalar görülür. Bu manzaralar, ona doğanın güzelliklerini ve açık hava yaşamını deneyimleme arzusunu hissettirir. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre ise yumuşak mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.274. Luka’nın Hayal Dünyası

Gökyüzündeki bulutların arasından parlayan güneş, onun ruh halini aydınlatır. Luca, bu geniş alanlarda özgürce hareket edebilmenin heyecanını yaşar. Kendini uzayda hayal eden Luca yıldızları da balık olarak hayal eder. Mekan dijitalliğe göre siber mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre negative mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.275. Luka’nın Hayal Dünyası

İtalya/ Portosono 1785’’

Luka ve Alberto kendi aralarında karar verip Portosono’ya (Şekil 4.276.-4.277.4.278.) gelmeye karar verirler. Portosonno'daki binalar, canlı renkleriyle öne çıkar. Binalar genellikle basit ve işlevsel bir tasarıma sahiptir. Düz çatılar, geniş pencereler ve açık alanlar, Akdeniz mimarisinin karakteristik özelliklerindendir. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır.



Şekil 4.276. İtalya/ Portorosso

Sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekan özelliğini taşımaktadır. Binalarda taş ve ahşap gibi doğal malzemelerin kullanımı yaygındır. Bu malzemeler, hem estetik hem de dayanıklılık açısından önem taşır. Sınırlayıcı malzemelerine göre yapay/ mimari mekan olarak tasarlanmıştı. Var oluş biçimine göre fiziksel/somut mekandır.



Şekil 4.277. Portorosso

Portorosso'nun sokakları dar ve labirent gibi yapıdadır. Bu, kasabanın tarihi yapısını korumasına yardımcı olur ve keşif duygusunu pekiştirir. Sınırlayıcı düzenine göre düzensiz/ irrasyonel mekan özelliklerini taşımaktadır. Binalar arasında yer alan geçitler, gizli bahçelere veya avlularda erişim sağlar. Bu, kasabanın karakterine özgün bir hava katar. Dijitalliğine göre sanal mekan özelliğini taşır.



Şekil 4.278. Portorosso

Portorosso mekan çeşitleri Çizelge 4.91'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.91. Portorosso

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Portorosso	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel	■				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış	■				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal	■	Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Guila’nın Evi 628’’

Portosono’da Guila adında bir kızla tanışmış yakın arkadaş olmuşlardır. Portosono’da her yıl düzenlenen Vespa yarışmasına bu yıl Guila sayesinde Luca ve Alberto da katılabilecek. Guila çocukları akşam yemeğine davet eder. Mekan sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Gulian’nın evi (Şekil 4.279.) oldukça küçük bir mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekandır.

Guilia babası ile birlikte yemek yapma ve yemek yeme geleneğine sahiptir. Mutfağın merkezi bir rolü vardır; burada aile üyeleri bir araya gelir ve birlikte yemek hazırlamanın keyfini çıkarır. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/ rasyonel mekan özelliklerini taşır. Dijitalliğe göre sanal mekandır.



Şekil 4.279. Gulia’nın Evi

Giula’nın Evi mekan çeşitleri Çizelge 4.92’te gösterilmiştir.

Çizelge 4.92. Guila’nın Evi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Giulia’ nın Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					

	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Ağaç Ev 207’’

Ağaç ev (Şekil 4.280.) üzerinde tasarlanmış Giulia’nın odasının penceresine bitişik bir açık mekandır. Ağacın içinde olması doğal mekan olması ile birlikte sınırlayıcı malzemesi yumuşaktır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan olduğunu görmekteyiz.



Şekil 4.280. Ağaç Ev

Kent Sahili 407’’

Kurgusal bir yer olarak kent sahilinde (Şekil 4.281.4.282.) yer alan, Akdeniz’in güzel manzaralarıyla süslenmiş bir kasabadır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre ise negative mekan özelliğini taşımaktadır. Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekandır.



Şekil 4.281. Kent Sahili

Sahil boyunca yer alan restoranlar ve kafeler, taze deniz ürünleri ve yerel lezzetler sunar. Sınırlayıcı süzenine göre düzensiz/rasyonel mekan özelliklerini taşımaktadır.

Ziyaretçiler, deniz manzarası eşliğinde yemek yiyebilir. Kasabanın balıkçılık geleneği sahil boyunca kendini gösterir. Yerel balıkçıların günlük yaşamı, izleyicilere otantik bir deneyim sunar. Var oluş biçimine fiziksel/ somut mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.282. Kent Sahili

Kent Sahili mekan çeşitleri Çizelge 4.93'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.93. Kent Sahili

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Kent Sahili	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					

	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Tren İstasyonu 193’’

Yarışı kazandıktan sonra Guila’nın okula gitmesi için onu tren istasyonunda (Şekil 4.283.) yolcu edeceklerdir. O sırada Alberto’nun Luka’ya bir bilet alması çok büyük bir sürpriz olmuştur. Mekanda hüzüntülü anları gösterirken soğuk renkler kullanılmıştır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekan özelliğini taşır. Kullanıcı niteliğine göre kamusal alandır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Var oluş biçimine göre ise fiziksel/ somut mekandır.



Şekil 4.283. Tren İstasyonu

Luca mekan çeşitleri Çizelge 4.94'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.94. Luca

LUKA	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
 **Şekil 4.284.** Tren İstasyonu	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	3	Kapalı	2				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	2	Negatif	3				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Yumuşak	2	Sert	3				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	2	Yapay/ Mimari	2	Karma	1		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	2	Düzensiz/ Irrasyonel	3				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	2	Dış	3				
	Kullanıcı niteliğine göre	Kamusal	3	Yarı özel	0	Yarı Özel	0	Özel	2
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	2	Statik	3				
https://www.imdb.com /title/tt12801262/plotsummary/	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	5	Siber	0	Melez	0
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	0	İç içe	0	Bitişik	3	Ortak A. Birleşen	2

4.17.Turning Red / Kırmızı 2022

Kırmızı 11 Mart 2022 yılında, Pixar Animation Studios tarafından üretilmiş bir animasyon filmidir. Film, Domee Shi Julia Cho, Shi & Sarah Streicher Cho & ShiLindsey Collins Ludwig Göransso üstlendiği bir yapımdır.

4.17.1.Filmin Konusu

Hikaye, ergenlik dönemiyle başa çıkmaya çalışan bir genç kızın maceralarını anlatır. Hikayenin baş karakteri olan Meilin "Mei" Lee, Çinli-Kanadalı bir aileye mensuptur ve 13 yaşında bir kızdır. Mei, hem okulda başarılı bir öğrenci hem de ailesine itaatkar bir evlat

olmaya çalışırken, aynı zamanda ergenliğin getirdiği duygusal ve fiziksel değişimlerle yüzleşir. Ancak bu süreç onun için daha da zorlaşır çünkü ailesinde nesiller boyu süregelen bir lanetle karşı karşıya kalır: Güçlü bir duygu patlaması yaşadığında dev bir kırmızı pandaya dönüşmektedir.

Mei, hayatının bu aşamasında birçok zorlayıcı duyguyla başa çıkmak zorunda kalır. Ergenlik dönemi, her genç için yeni ve kafa karıştırıcı bir süreçtir, ancak Mei'nin bu süreci olağanüstü bir şekilde yaşaması işleri daha karmaşık hale getirir. Kırmızı pandaya dönüşmesi, Mei'nin içinde bastırdığı öfke, heyecan ve diğer duygusal değişimlerin fiziksel bir yansımasıdır. Bu durum, onu hem utandırır hem de başkalarının gözünde farklı biri gibi görünmesine neden olur. Özellikle, Mei'nin annesi Ming, kızının bu durumunu kontrol altına almak için elinden geleni yapar. Ancak bu, Mei'nin kendisi olma yolculuğunu zorlaştırır çünkü annesinin sürekli gözetimi altında yaşamak, kendi kimliğini bulmasını engeller.

Mei'nin bu dönüşümle başa çıkma süreci, aynı zamanda arkadaşlıklar ve aile ilişkileri üzerinde de derin bir etkiye sahiptir. En yakın arkadaşları Miriam, Priya ve Abby, onun bu durumunu kabul eder ve destek olurlar, böylece Mei, kendisini olduğu gibi kabul etmeye başlar. Mei'nin en büyük sınavlarından biri, ailesinin beklentileri ve kendi arzuları arasında bir denge kurmaktır. Ailesi, geleneklerine sıkı sıkıya bağlıdır, bu da Mei'nin özgürlüğünü sınırlayan bir faktör haline gelir. Ancak film boyunca Mei, bu dengeyi bulmak ve kendi kimliğini inşa etmek için cesur adımlar atar.

"Turning Red", mizah, fantastik unsurlar ve duygusal derinlikler barındıran bir hikaye sunar. Film, ergenlik döneminin karmaşıklıklarını, aile dinamiklerini ve bireysel özgürlüğün önemini eğlenceli ve duygusal bir dille anlatır.

4.17.2. Mekanlar 4520’’

"Turning Red/Kırmızı" filmi Mei’nin okula gitmesi ile başlamaktadır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Toronto 290’’

Toronto'nun (Şekil 4.285.-4.286.) ikonik yapılarının yanı sıra yerel topluluk atmosferini de sergiler. Mekan sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekandır.



Şekil 4.285. Toronto

Toronto'nun çeşitli bölgelerinin karakteristik özelliklerini yansıtır. Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekan özelliklerini taşımaktadır. Filmde, Toronto'daki bazı simgesel yapılar dolaylı olarak temsil ediliyor. Bu yapılar, şehirdeki farklı yaşam tarzlarını ve kültürel geçmişi yansıtmak için kullanılıyor. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/rasyonel mekan özelliğine sahiptir.



Şekil 4.286. Toronto

Okul 325’’

Okul, (Şekil 4.287.-4.288.) açık ve ferah bir iç mekâna sahip. Geniş sınıflar ve pencereler, doğal ışığın içeri girmesine olanak tanıyor. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır.Sınırlayıcı Düzenine göre düzenli/ rasyonel özelliğe sahiptir. kulun tasarımında, Toronto'nun çok kültürlü yapısını yansıtan küçük detaylar da bulunuyor, bu da öğrencilerin çeşitliliğini simgeliyor. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekandır.



Şekil 4.287. Okul

Sınırlayıcı malzemesine göre yapay mimari mekan özelliklerini taşımaktadır. Büyük percereler sınıfların doğal ışıktan yararlanmasını sağlamaktadır. Var oluş biçimine göre fiziksel/ somut mekan özelliğini taşır.



Şekil 4.288. Okul

Daisy Mart 115’’

Daisy Mart (Şekil 4.289.-4.290.) küçük bir mahalle marketi olarak samimi bir atmosfere sahiptir. Market, geleneksel Çin gıda ürünleri ve diğer günlük ihtiyaçlarla doludur, bu da Mei'nin kültürel köklerini vurgular. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.289. Daisy Mart

Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/ rasyonel mekan özelliğine sahiptir. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır.



Şekil 4.290. Daisy Mart

Tapınak 750’

Mei'nin ailesinin kültürel köklerini ve geleneklerini temsil eden önemli bir mekandır. Tapınak, (Şekil 4.291.-4.292.-4.293.) geleneksel Çin mimarisinin özelliklerini taşır. Süslü

detaylar ve zarif yapılar, kültürel estetiği yansıtır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekan özelliğini taşır.



Şekil 4.291. Tapınak

Tapınak çevresinde doğal unsurlar ve peyzaj düzenlemeleri bulunabilir. Bu, ruhsal bir atmosfer yaratır ve ziyaretçilerin huzur bulmasını sağlar. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/ rasyonel mekandır. Bu, Mei'nin ailesinin inançlarına olan bağlılığını gösterir.Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif etki göstermektedir. Tapınak, topluluk için bir buluşma yeri olarak işlev görür. İnsanların bir araya gelip ritüellere katıldığı, toplumsal bağların güçlendiği bir mekandır. Kullanıcı niteliğine göre yarı özel mekandır.



Şekil 4.292. Tapınak



Şekil 4.293. Tapınak

Tapınak mekan çeşitleri Çizelge 4.95'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.95. Tapınak

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Tapınak	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	■	Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	■
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Ev 460''

Ev (Şekil 4.294.-4.295.-4.296.) tapınağın yanında bulunmaktadır. Bir araya gelişlerine göre bitişik mekan özelliğini taşımaktadır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır.



Şekil 4.294. Ev

Evin dekorasyonunda küçük ayrıntılar, Mei'nin ailesinin günlük yaşamını ve kültürel bağlarını yansıtır. Özellikle aile fotoğrafları ve geleneksel süslemeler dikkat çeker. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Düzenli/ rasyonel mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.295. Ev

Evin düzeni, işlevsel alanlar sunar; oturma odası, mutfak ve yatak odası gibi alanlar, aile bireylerinin bir araya geldiği ve etkileşimde bulunduğu yerlerdir. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay/ mimari mekan özelliklerini taşır. Var oluş biçimine göre fiziksel/ somut mekan özelliklerini yansıtır.



Şekil 4.296. Ev

Aile Evi mekan çeşitleri Çizelge 4.96'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.96. Aile Evi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Aile Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Meilin'in Odası 1120''

Oda, (Şekil 4.297.-4.298.) canlı renklerle ve enerjik dekorasyonla doludur. Odasında, çizgi romanlar, posterler ve favori müzik gruplarına ait objeler bulunur. Bu

eşyalar, onun hobilerini ve ilgi alanlarını gösterir. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekan özelliklerini yansıtır.



Şekil 4.297. Meilin'in Odası

Oda, genç bir ergenin yaşam tarzını yansıtan dağınık bir görünümde olabilir. Bu, onun hayatındaki karmaşayı ve ergenlik döneminin zorluklarını simgeler. Kullanıcı niteliğine göre özel mekandır. Oda, Mei'nin kendini ifade ettiği ve düşüncelerini sorguladığı bir alan olarak işlev görür. Burada, onun içsel çatışmaları ve büyüme süreci yaşanır. Fiziksel olarak somut mekandır.



Şekil 4.298. Meilin'in Odası

Meilin'in Odası mekan çeşitleri Çizelge 4.97'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.97. Meilin' in Odası

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Meilin' in Odası	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Basketboll Sahası 200''

Basketbol sahası, (Şekil 4.299.) genellikle açık hava mekânıdır ve geniş bir alan sunar, bu da öğrencilerin spor yapması ve eğlenceli vakit geçirmesi için uygundur. Basketbol sahası, Mei'nin arkadaşlarıyla olan ilişkilerini keşfettiği ve duygusal anlar yaşadığı bir mekân olarak önem taşır. Mekan kullanıcı niteliğine göre yarı kamusal mekandır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Düzenli/ rasyonel mekan özelliklerini taşımaktadır.



Şekil 4.299. Basketboll Sahası

Tyler’in Evi 290’’

Tyler'ın evi, (Şekil 4.300.) daha modern bir mimariye sahiptir. Geniş alanlar ve açık bir plan ile tasarlanmıştır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Sosyal dinamiklere ve gençlerin birbirleriyle etkileşimlerine dair önemli anların yaşandığı bir mekân olarak işlev görür. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekan özelliklerini taşımaktadır. Hareket yeteneğine göre statik mekandır.



Şekil 4.300. Tyler’in Evi

Skydome Stadı 570’’

Toronto'nun ikonik yapılarından biri olarak öne çıkar. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Skydome, (Şekil 4.301.) döner çatısı ve modern tasarımıyla dikkat çeker. Bu, Toronto'nun simgelerinden biri olmasını sağlar. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Stadyum, binlerce izleyici kapasitesine sahiptir. Kullanıcı niteliğine göre yarı özel mekandır. Stadyum, Toronto şehir manzarasının güzel bir görünümünü sunar ve çevresindeki yapılarla bütünleşir.Var oluş biçimine göre fiziksel mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.301. Skydome Stadı

Skydome Stadı mekan çeşitleri 4.98. çizelgede gösterilmiştir.

Çizelge 4.98. Skydome Stadı

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Skydome Stadı	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	■	Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe	■	Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Diğer Boyut 400’’

Mei'nin "diğer boyut"u, (Şekil 4.302.-4.303.) onun duygusal olarak karmaşık ve yoğun hissettiği anları temsil eder.Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Orman içinde bulunmaları sınırlayıcı malzemesini doğal, sınırlayıcı yapısını da yumuşak mekan özelliklerini yansıtırlar.



Şekil 4.302. Diğer Boyut

Düzensiz/ irrasyonel mekan özelliklerini taşımaktadır. Hareket yeteneğine göre akışkan mekandır. Diğer boyut, Mei'nin ergenlik sürecindeki büyüme ve olgunlaşma aşamalarını temsil eder. Dijitalliğine göre melez mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.303. Diğer Boyut

Diğer Boyut mekan çeşitleri Çizelge 4.99'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.99. Diğer Boyut

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Diğer Boyut	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					

	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Kırmızı mekan çeşitleri Çizelge 4.100'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.100. Kırmızı

TURNING RED	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
 **Şekil 4.304.**Film Afişi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	2	Kapalı	3				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	5	Negatif	0				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	1	Sert	4				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	1	Yapay/ Mimari	4	Karma	0		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	4	Düzensiz/ Irrasyonel	1				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	4	Dış	1				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	3	Kamusal	0	Yarı Özel	0	Özel	3
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	4	Algısal/ Soyut	1				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	1	Statik	4				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	3	Siber	0	Melez	2
https://www.imdb.com /title/tt8097030/	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	1	İç içe	1	Bitişik	3	Ortak A. Birleşen	0

4.18.Elemental /Doğanın Güçleri

Elemental: Doğanın Güçleri 16 Haziran 2023 Peter Sohn John Hoberg, Kat Likkel, Brenda Hsueh & SohnHoberg, Likkel & Hsueh Denise Rea Thomas Newman üstlendiği bir yapımdır. Film izleyiciye empati, hoşgörü ve farklı olanı kabul etme temalarını etkileyici bir şekilde aktarır.

4.18.1.Film Konusu

Film, dört temel elementin - ateş, su, toprak ve hava - bir arada yaşadığı ancak kendi sınırları içinde hareket ettiği bir dünyada geçer. Her elementin kendine özgü yaşam alanları, kültürleri ve davranışları vardır, bu da dünyayı zengin ve çeşitlilikle dolu bir yer haline getirir. Ancak bu elementler arasında bariz bir ayrım ve önyargı da mevcuttur.

Hikayenin ana karakteri olan Ember Lumen, ateş elementine mensup genç bir kadındır. Ember, ailesiyle birlikte Element Şehri'nde, çoğunlukla ateş elementlerinin yaşadığı bir bölgede yaşamaktadır. Babası Bernie, göçmen olarak şehre geldikten sonra bir iş kurmuş ve bir aile restoranı açmıştır. Ember, bu restoranı devralma sorumluluğuyla yetiştirilmiş, ailesinin hayallerini gerçekleştirmek için çabalamaktadır. Ancak, hayatı boyunca başkalarının beklentileriyle büyümüş olan Ember, kendi kimliğini keşfetmek ve bu yükün altında ezilmeden kendi yolunu bulmak ister. Ateş elementleri genellikle güçlü, sert ve tutkulu olarak görülür ve bu, Ember'in de karakterini şekillendiren önemli bir unsurdur.

Bir gün, Ember'in ailesine ait restoranda bir su borusu patlar ve su elementine mensup olan Wade Ripple bu olayla hayatına girer. Wade, duygusal ve duyarlı bir karakterdir, suyun doğası gereği akıcı, empati dolu ve özgür ruhludur. Ember, Wade ile ilk tanıştığında, su ve ateşin doğaları gereği birbirine zıt olduklarını düşündüğü için bu karşılaşmadan rahatsız olur. Ateş, suyla temas ettiğinde söner, bu yüzden aralarındaki farklılıklar onların bir arada olmasını imkansız kılar gibi görünür. Ancak, zamanla Wade'in duygusal doğası, Ember'in sert ve kontrollü dış kabuğunu yumuşatır ve aralarındaki ilişki beklenmedik bir dostluğa dönüşür.

Wade, Ember'in dünyasına adım attıkça, ateş elementinin kültürü ve yaşam tarzı hakkında daha fazla bilgi edinir. Aynı şekilde, Ember de su elementine dair ön yargılarını sorgulamaya başlar. Bu süreç, iki karakterin birbirine zıt olan doğalarını anlamaya ve kabul etmeye başlamasıyla devam eder. Wade, Ember'e şehri farklı bir perspektiften göstermeye başlar ve onun sıkışıp kaldığı dünyanın dışında daha fazla şey olduğunu fark ettirir. Ember ise Wade'e kararlılık ve sorumluluk duygusu kazandırır.

Filmin ilerleyen bölümlerinde, Ember ve Wade'in ilişkisi sadece kişisel değil, toplumsal engellerle de sınanır. Ember'in ailesi, özellikle babası Bernie, Wade ile olan ilişkiye karşı çıkar. Bernie, ateş elementinin geleneklerine bağlı bir adamdır ve Ember'in aile restoranını devralmasını ister. Wade, bu durum karşısında sabırlı ve anlayışlı bir tavır sergiler, ancak Ember kendi iç dünyasında büyük bir çatışma yaşar. Ailesine olan bağlılığı ile kendi hayalleri ve arzuları arasında kalır. Filmin bu bölümleri, aile baskısı ve toplumsal normlarla başa çıkma temasını işler.

"Elemental", aynı zamanda göçmenlik, kimlik ve aidiyet temalarını da derinlemesine ele alır. Ember'in ailesi, Element Şehri'ne göç eden birinci nesil ateş elementleridir ve bu göçmenlik hikayesi, gerçek dünyada göçmenlerin karşılaştığı zorluklara ve yeni bir yere uyum sağlama çabalarına ayna tutar. Ember, ailesinin kökenlerine ve kültürüne derinden bağlıdır, ancak aynı zamanda bu bağlar onun özgürlüğünü ve kendini ifade etme arzusunu kısıtlar. Bu dinamik, Ember'in hem ailesiyle olan ilişkisini hem de kendi içsel yolculuğunu derinleştirir.

Filmin görsel dünyası da oldukça etkileyicidir. Pixar, dört elementin etkileşimini muhteşem bir şekilde tasvir eder. Ateşin parlaklığı, suyun akışkanlığı, toprağın sağlamlığı ve havanın hafifliği, her bir elementin karakterini ve yaşam tarzını yansıtan detaylarla doludur. Şehir, bu elementlerin bir arada yaşadığı bir metropol olarak canlı ve renkli bir şekilde tasarlanmış, her bir bölge elementlerin özelliklerine göre inşa edilmiştir.

Sonuç olarak, "Elemental" sadece bir aşk hikayesi değil, aynı zamanda farklılıkların kabul edilmesi, toplumsal önyargılarla yüzleşme ve kişisel özgürlüğün keşfi üzerine derin bir anlatı sunar. Ember ve Wade'in ilişkisi, zıtlıkların uyumunu ve sevginin sınırları aşma gücünü

vurgular. Pixar, bu filmle izleyiciye empati, hoşgörü ve farklı olanı kabul etme temalarını etkileyici bir şekilde aktarır.

4.18.2.Mekanlar 5095’’

"Elemental/ Elementler " filmi denizde bir yolcu gemisinde başlamaktadır. Filmde görülme sırasına göre mekanlar tanıtılmış ve görülme süreleri de paylaşılmıştır.

Deniz 90’’

Deniz (Şekil 4.305.) sınırlayıcı miktarına göre açık mekan özelliklerini taşımaktadır. Sınırlayıcı yapısına göre yumuşak mekandır.Var oluş biçimine göre ise fiziksel/ somut özelliklerini taşır.



Şekil 4.305. Deniz

Terminal 185’’

Açık alanlar, geniş cam yüzeyler ve organik formlar kullanılarak tasarlanmıştır. Açık alanlar, geniş cam yüzeyler ve organik formlar kullanılarak tasarlanmıştır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Terminal, (Şekil 4.306.-4.307.) doğal unsurları (su, bitkiler) içeren alanlara sahiptir. Su özellikleriyle dolu bölümler, izleyicilere su elementinin önemini vurgular. Var oluş biçimine göre somut mekandır.



Şekil 4.306. Terminal

Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekan özelliklerini taşır. İç mekan tamamen organik dokudan tasarlanmış doğadan esinlendiğini göstermektedir. Dijitalliğe göre ise melez mekan özelliklerini taşır. Mekanda hareketlilik ve akışkanlık hissi ön plandadır.



Şekil 4.307. Terminal

Element Şehri 1270’’

Element Şehri (Şekil 4.308.-4.309.) su, ateş, toprak ve hava gibi elementlerin temsil edildiği farklı bölgeler içerir. Her bölge, o elementin doğasına uygun biçim ve malzemelerle tasarlanmıştır. Doğal unsurlar, yapay mimariyle harmanlanarak etkileyici manzaralar oluşturur. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre yumuşak mekandır.



Şekil 4.308. Element Şehri

Şehir tasarımında çevresel sürdürülebilirlik ön plandadır. Güneş enerjisi, su geri dönüşümü gibi uygulamalar, elementlerin doğasıyla uyumlu bir yaşam alanı yaratır. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/ rasyonel mekan özelliklerini taşır. Dijitalliğe göre melez mekandır.



Şekil 4.309. Element Şehri

Element Şehri mekan çeşitleri Çizelge 4.101'de gösterilmiştir.

Çizelge 4.101. Element Şehri

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Element Şehri	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert					

	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel		Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç		Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut		Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik					
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	

Aile Evi FirePlace 1785’’

Aile evi, (Şekil 4.310.-4.311.) özellikle ateş elementinin temsil edildiği mekanları açıklamaktadır. Ahşap, taş ve metal gibi doğal malzemelerin kullanımı, ateşin ve doğanın birlikteliğini simgeler. Bu malzemeler, sıcak bir atmosfer yaratırken mekana karakter katar. Sınırlayıcı düzenine göre düzenli/ rasyonel mekan özelliklerini taşımaktadır. Kullanıcı niteliğine göre yarı özel mekandır.



Şekil 4.310. Aile Evi Fireplace

Aile evinin en belirgin özelliği, evin merkezinde yer alan büyük bir şömine veya ateş yeri. Bu mekan, sıcaklık ve samimiyet hissi yaratarak aile üyelerinin bir araya gelmesini teşvik eder. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekan özelliklerini taşır.Sınırlayıcı yapısına

göre sert mekandır. İç mekan, sıcak tonlarda renklerle dekore edilmiştir. Kırmızı, turuncu ve sarı gibi renkler, ateş elementini vurgular. Var oluş biçimine göre fiziksel/ somut mekandır.



Şekil 4.311. Aile Evi Fireplace

Aile Evi Fireplace mekan çeşitleri Çizelge 4.102'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.102. Aile Evi Fireplace

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Aile Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel	■	Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal		Siber		Melez	■
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Bodrum 295’’

Su baskını sırasında bodrum (Şekil 4.312.-4.313.), yerden yukarıya doğru dolarak karanlık ve suyla kaplı bir mekan haline gelir. Su,ateş elementlerine genellikle panik ve kaos duygusu yaratır. Sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır. Sınırlayıcı miktarına göre ise kapalı mekandır.



Şekil 4.312. Bodrum

Kullanıcı niteliğine göre özel mekandır. Dijitalliğe göre sanal mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.313. Bodrum

Bodrum mekan çeşitleri Çizelge 4.103'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.103. Bodrum

	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
Bodrum	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif		Negatif	■				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik	■	Ortak A. Birleşen	

Metro 65''

Metro (Şekil 4.314.), geniş ve ferah alanlara sahiptir, bu da ziyaretçilerin hareket etmesini kolaylaştırır. Merkezdeki büyük açıklık, ışık almasını sağlar. Metro istasyonu, her elementin özünü yansıtan renkler ve formlar kullanılarak tasarlanmıştır. Su, ateş, toprak ve hava temaları, mekanda belirgin şekilde görülür. Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekan özelliklerini taşımaktadır. Hareket yeteneğine göre ise akışkan mekandır.



Şekil 4.314. Metro

City Hall Belediye Binası 95’’

Belediye binası (Şekil 4.315.-4.316.) çevresel sürdürülebilirlik hedefleri doğrultusunda, enerji verimliliği sağlayan malzemeler ve tasarım ilkeleri kullanılır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.315. City Hall Belediye Binası

Geniş cam yüzeyler, doğal ışığın içeri girmesine olanak tanır ve çevreyle bütünleşir. Metal unsurlar, modern bir görünüm sunarak yapının çağdaş yapısını vurgular. Sınırlayıcı malzemesine göre karma mekandır.



Şekil 4.316. City Hall Belediye Binası

İşlem Departmanı 30’’

İşlem departmanı (Şekil 4.317.) mekanın iç tasarımında her elementin karakteristik özellikleri yansıtılır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekan özelliklerini taşır, ve kamusal mekandır.



Şekil 4.317. İşlem Departmanı

Ateş Diyarı 80’’

Ateş Diyarı, (Şekil 4.318.) sıcak kırmızı, turuncu ve sarı tonlarıyla karakterize edilir. Bu renkler, ateşin canlılığını ve enerjisini yansıtır.Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı niteliğine göre negative etki yaratmaktadır. Binaların ve yapısal unsurların tasarımı, ateşin hareketliliğini ve akışkanlığını yansıtan organik formlar içerir.Dijitalliğe göre siber mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.318. Ateş Diyarı

Stadyum 310’’

Stadyum, (Şekil 4.319.-4.320.) akışkan formlar ve organik hatlarla tasarlanmıştır. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Stadyum, modern aydınlatma sistemleri ve ses teknolojileri ile donatılmıştır.Bu, etkinlikler sırasında etkileyici bir atmosfer yaratır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır. Sınırlayıcı malzemesine göre yapay/ mimari mekandır.



Şekil 4.319. Stadyum

Duman, mekanda akışkan ve sisli bir görünüm yaratır, bu da atmosferi gizemli hale getirir. Dumanın hareketi, mekana derinlik katar. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekan özelliklerini taşır. Sınırlayıcı düzenine göre rasyonel mekandır.



Şekil 4.320. Stadyum

Stadyum mekan çeşitleri Çizelge 4.104'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.104. Stadyum

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Stadyum	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	■	Kapalı					
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak		Sert	■				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari	■	Karma			
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	■	Kamusal		Yarı Özel		Özel	
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Balon 185’’

Balon (Şekil 4.321.) sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır. Yapının belirleyiciliğine göre iç mekandır. Var oluş biçimine göre algısal/ soyut mekandır.



Şekil 4.321. Balon

Baraj 210’’

Baraj, (Şekil 4.322.) büyük ve etkileyici bir yapıdır; bu da karakterlerin içsel duygularının ağırlığını vurgular.

Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır.Sınırlayıcı niteliğine göre negatif mekandır. Beton ve metal gibi sert malzemeler, duygusal baskıyı ve sertliği temsil ederken, suyun varlığı yumuşaklığı ve akışı simgeler. Var oluş biçimine göre fiziksel/ somut mekan özelliklerini taşır.



Şekil 4.322. Baraj

Kumsal 110’’

Kumsal (Şekil 4.323.) gün batımı veya gün doğumu sahneleri, duygusal geçişleri vurgular. Sıcak renkler, umut ve yenilenmeyi simgeler. Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Sınırlayıcı malzemesine göre doğal mekandır. Dijitalliğine göre sanal mekan özelliklerini taşımaktadır



Şekil 4.323. Kumsal

Wade’in Evi 420’’

Wade’in evi (Şekil 4.324.-4.325.) Modül olarak tasarlanmış bu mekanın sınırlayıcı malzemesi karma mekan özelliklerini taşır. Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Büyük pencerelere sahip organik bir yapıdır. Sınırlayıcı niteliğine göre pozitif mekandır.



Şekil 4.324. Wade’in Evi



Şekil 4.325. Wade'in Evi

Wade'in Evi mekan çeşitleri Çizelge 4.105'te gösterilmiştir.

Çizelge 4.105. Wade'in Evi

	Tanımlayıcı	**Mekan Çeşitleri**							
Wade' in Evi	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık		Kapalı	■				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	■	Negatif					
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	■	Sert					
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal		Yapay / Mimari		Karma	■		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/Rasyonel	■	Düzensiz/ Irrasyonel					
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	■	Dış					
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal		Kamusal		Yarı Özel		Özel	■
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/Somut	■	Algısal/Soyut					
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan		Statik	■				
	Dijitalliğine göre	Fiziksel		Sanal	■	Siber		Melez	
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde		İç içe		Bitişik		Ortak A. Birleşen	■

Cinder’in Fal Odası 145’’

Fal odası (Şekil 4.326.) Sınırlayıcı miktarına göre kapalı mekandır. Mekânın karanlık ve aydınlatma unsurları, mistik bir hava yaratırken, Cinder’in içsel yolculuğunu destekler. Sınırlayıcı yapısına göre sert mekandır. Dijitalliğine göre sanal mekandır.



Şekil 4.326. Cinder’in Fal Odası Smokereader

İstasyon 240’’

İstasyon (Şekil 4.327.) Sınırlayıcı miktarına göre açık mekandır. Kullanıcı niteliğine göre kamusal mekandır. Mekân, sürekli bir hareket içindedir, bu da karakterlerin içsel dinamiklerini ve hayatta kalma çabalarını simgeler. Var oluş biçimine göre fiziksel/somut mekandır.



Şekil 4.327.İstasyon

Elemental mekan çeşitleri Çizelge 4.106'da gösterilmiştir.

Çizelge 4.106. Elemental

ELEMENTAL	Tanımlayıcı	Mekan Çeşitleri							
 **Şekil 4.328.**İstasyon	Sınırlayıcı miktarına göre	Açık	2	Kapalı	3				
	Sınırlayıcı niteliğine göre	Pozitif	4	Negatif	1				
	Sınırlayıcı yapısına göre	Yumuşak	2	Sert	3				
	Sınırlayıcı malzemesine göre	Doğal	0	Yapay/ Mimari	4	Karma	1		
	Sınırlayıcı Düzenine göre	Düzenli/ Rasyonel	5	Düzensiz/ Irrasyonel	0				
	Yapının belirleyiciliğine göre	İç	4	Dış	1				
	Kullanıcı niteliğine göre	Yarı Kamusal	1	Kamusal	1	Yarı Özel	1	Özel	2
	Var oluş biçimine göre	Fiziksel/ Somut	5	Algısal/ Soyut	0				
	Hareket yeteneğine göre	Akışkan	0	Statik	5				
https://www.disneyinternational.com/	Dijitalliğine göre	Fiziksel	0	Sanal	3	Siber	0	Melez	2
	Bir araya gelişlerine göre	Mekan İçinde	0	İç içe	0	Bitişik	1	Ortak A. Birleşen	4

Bu bölümde, uzun metrajlı Pixar animasyon filmlerinin mekânsal analiz süreci detaylandırılmıştır. İlk aşamada, filmler izlenerek mekânların filmde görünme sıralarına göre listelenmesi yapılmaktadır. İkinci aşamada, her bir mekânın film boyunca ne kadar süre göründüğü kayıt altına alınarak bir döküm oluşturulmaktadır. Üçüncü aşamada ise, mekânların filmde hangi aşamada ve neden kullanıldığı, filmde hangi mekân çeşitleri ve türleri kullanıldığı gibi sorulara yanıt verecek açıklamalar yapılmakta ve bu açıklamalar filmden alınan görsellerle desteklenmektedir.

Son aşamada, çalışmanın amacına uygun olarak derinlemesine araştırma yapabilmek için, "amaçlı örnekleme" yöntemi kullanılarak filmde en uzun süre görülen beş mekân seçilmektedir. Mekanlar üzerinden çizelgeye dayalı olarak mekân okumaları yapılmakta ve bu sahneler üzerinden detaylı bir analiz gerçekleştirilmektedir.

BÖLÜM 5

SONUÇ VE TARIŞMA

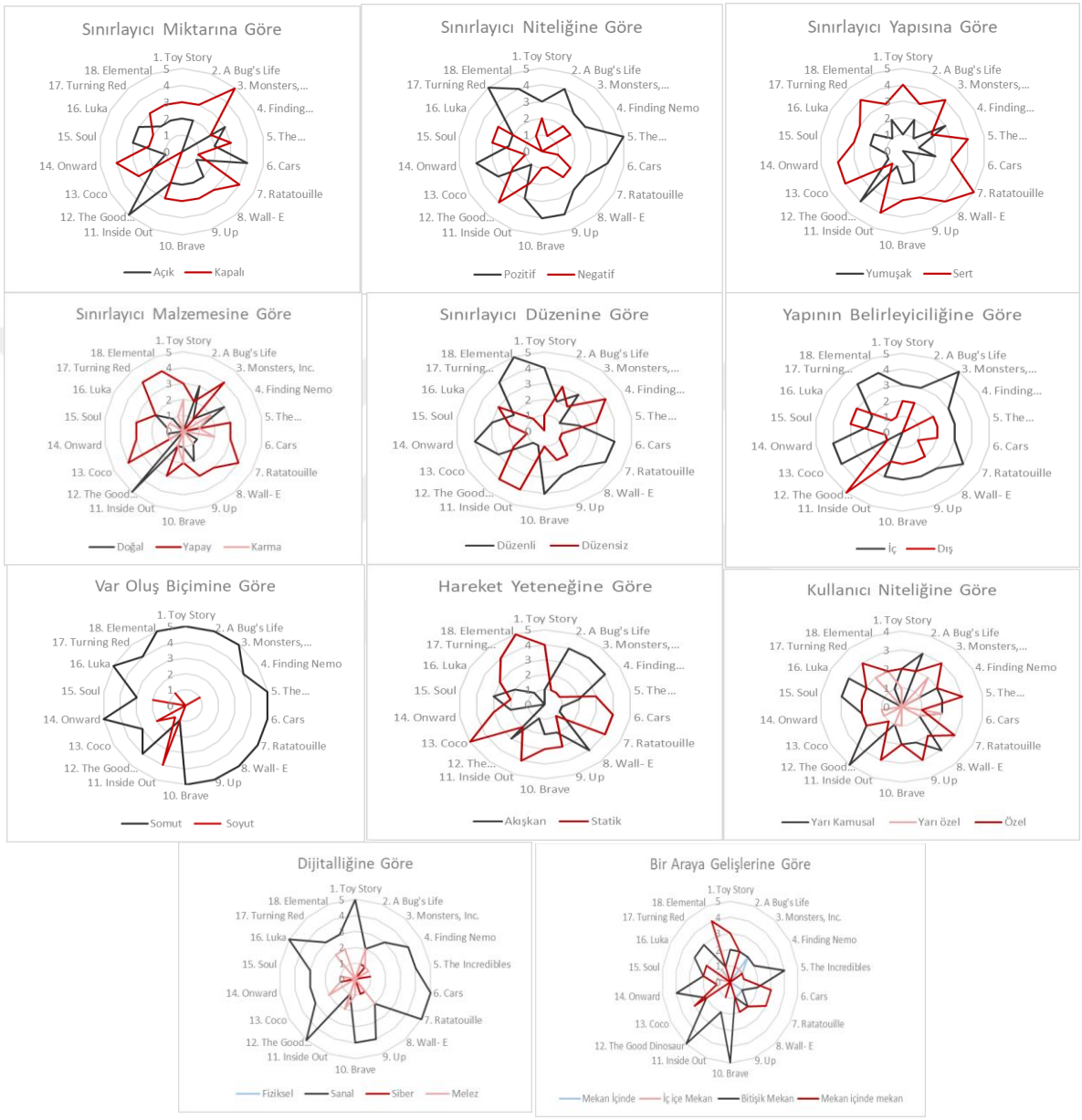
Toplam 1859 dakikalık izleme yapılarak Toy Story'de 11, A Bug's Life'ta 12, Monster's Inc. te 19, Finding Nemo'da 12, The Incredibles12, Cars 11, Ratatouille 11, Wall-E 7, Up 10, Brave 15, Inside Out 17, The Good Dinosaur 10, Coco 15, Onward 12, Soul 17, Luka 12 , Turning Red 10, Elemental 16 olmak üzere toplam 229 mekan tespit edilerek listelenmiştir.

İçlerinden izlenme süreleri sıralanarak belirlenen beşer mekan, özellikleri açısından detaylandırılmıştır. 18 filmin, film boyunca en uzun süre izleyiciye sunulan mekanları, mekan türleri açısından incelenmektedir.

Mekan türleri, öncelikle filmlerde görülen örnekleri eklenerek tanımlanmıştır. 11 tanımlayıcı yardımıyla belirlenen 28 mekan türü tablolaştırılmıştır. Filmlerde senaryoyu aktarmakta bir araç olarak oluşturulan mekanların izleyiciye en fazla yansıtılan beş adedi bu grafikler yardımıyla çözümlenmiştir. Her film için benzer bir grafik daha oluşturularak hangi mekan türünün filmde kaç kez kullanıldığı aktarılmaya çalışılmıştır.

Mekan türlerinin filmlere göre rakamsal dağılım grafikleri sonuç kısmında tablo şeklinde yorumlanmaktadır (Çizelge 5.1).

Çizelge 5.1. Mekan Türlerinin Filmlere Göre Dağılım Grafiği



Pixar animasyon filmlerinde kullanılan mekanlar, genellikle senaryonun ve karakter gelişiminin anlatılmasına hizmet eder. Mekanlar, filmin temasına ve hikaye anlatımına katkıda bulunur.

Pixar animasyon filmlerinde en çok kullanılan mekan türleri değerlendirildiğinde dijitalliğine göre mekan çeşitleri arasında sanal mekanların baskın olarak işlendiği gözlenmektedir.

Varoluş biçimine göre fiziksel/somut ve algısal/soyut mekanlar arasından fiziksel/somut mekanın filmlerde daha çok izlenebildiği söylenebilir. Sınırlayıcı yapısına göre yumuşak mekanlara göre sert mekanlar önemli şekilde baskındır. Sınırlayıcı niteliğine göre ise pozitif mekanlar negatif mekanlara göre baskın şekilde izlenmektedir. Yapının belirleyiciliğine göre ise filmlerde iç mekanlar dış mekanlara göre daha fazla şekilde kullanılmıştır.

Filmlerde en az işlenen ve örneği bulunan mekan türleri animasyon filmler olması nedeniyle doğal olarak örneği az olan ve grafiklere yansıyamayan fiziksel mekan ve sonrasında sırasıyla iç içe mekan, mekan içinde mekan, siber mekan ve algısal mekandır.

Ancak çalışma yöntemi gereği izleyiciye aktarımı fazla sürede yapılan mekanlar dikkate alındığından bazı sayılan mekan türü örneklerinin filmlerde az da olsa yer aldığı tespit edilmiştir.Örneğin algısal mekan örneklerine Soul ve Luka filmlerinde rastlanmaktadır. Grafikte sayısal yeterliliği sağlamayarak hiç örneği olmadığı aktarılan fiziksel mekanın da Wall-E filminde kısa sürelerle kayıt altına alınan gerçek hayat kesitleriyle izlenebildiği saptanmıştır.

Senaryonun aktarımı sırasında faydalanılan mekan sayısı açısından en zengin olan filmler Monsters Inc, Soul, Insıde Out, Elemental ve Coco olurken, en az mekan üzerinden aktarılan film ise Wall-E'dir.

Sınırlayıcı miktarına göre, sınırlayıcı niteliğine göre, sınırlayıcı yapısına göre, sınırlayıcı düzenine göre, belirleyiciliğine göre, hareket yeteneğine göre mekanlar neredeyse

tüm filmlerde bulunmaktadır. Bu yüzden tüm filmler yardımıyla bu mekan türlerinin bilgisi aktarılabilir.

Sınırlayıcı malzemesine göre doğal, yapay ve karma mekanların tüm örneklerine rastlanabilen filmler the Incredibles, Wall-E, Brave, Inside Out, Onward, Soul ve Luka'dır. Bu mekan çeşidi de bu filmler yardımıyla aktarılabilecektir.

Kullanıcı niteliğine göre kamusal, yarı özel ve özel olarak ayrımlanan mekan türünün tüm örneklerine yer verilen filmler Toy Story, Finding Nemo, Cars, Ratatouille, Brave, Inside Out, Coco, Onward ve Elemental'dır. Bu nedenle kullanıcı niteliğine göre mekan türleri anlatılırken bu filmlerden örnekler gösterilebilir.

Yakın tarihli olarak literatüre geçmiş mekan türleri olan fiziksel, sanal, siber ve melez mekanların açıklaması yapılmak istendiğinde kullanılacak filmler ise a Bug's Life, Finding Nemo, Wall-E, Inside Out, Onward ve Soul olabilir.

Bir araya gelişlerine göre mekan türlerini açıklamak isteyen biri Pixar animasyon filmlerinden yardım alacaksa Finding Nemo, Up ve Inside Out filmlerini tercih etmelidir.

Ters yüz filmi bireylerin duyguları, deneyimleri ve duyusal algılarıyla şekillenen algısal mekanın en net anlatılacağı filmdir. Elemental filminde ise statik mekanların ateş, akışkan mekanların ise su elementine atfedildiği net olarak görülmektedir. Bu bakımdan film özelinde spaces according to movement ability örnekleri yardımıyla net bir şekilde açıklanabilir.

Pixar filmlerinde mekânsal anlatılar, teknolojinin gelişmesiyle daha karmaşık ve detaylı hale gelmiştir. İlk filmlerden olan Toy Story ile başlayan mekan anlatımları, daha sonra Inside Out, Soul, Onward gibi filmlerde soyut mekanlara kadar genişlemiştir.

Bu filmler, farklı duygusal ve düşünsel alanları keşfederek, mekânın yalnızca fiziksel sınırlarla sınırlı olmadığını göstermiştir. Filmlerde kullanılan mekan çeşitliliğine bakıldığında sırasıyla Inside Out, Finding Nemo, Soul, Onward Wall-E, Up ve a Bug's Life filmlerinin zengin olduğu izlenmektedir. Çeşitlilik açısından en zayıf filmin ise the Good Dinosaur olduğu söylenebilir. Bu nedenle çalışmanın araştırma sorularından olan mekan

anlatımının the Good Dinosaur üzerinden yapılamayacağı, çeşitlilik açısından daha yüksek olan bu altı film üzerinden yapılmasının uygun olacağı değerlendirilmektedir.

Pixar filmleri küresel bir izleyici kitlesine hitap eder ve mekanlar evrensel temalar üzerine kuruludur. Ancak bazı kültürel unsurlar ve yerel mekanlar, filmlere özgünlük katar. Küresel anlamda mekan türleri, algısı, anlatısı ya da görselleştirilmesi konusunda genellemeler yapmak,bazı ortak temalar ve mekansal yaklaşımlar üzerinden mümkün olabilir. Pixar animasyon filmleri, bu anlamda küresel sinemada mekânın nasıl ele alındığına dair önemli ipuçları sunar. Bu filmler, hem evrensel hem de yerel temaları işleyerek mekanın anlatıdaki rolünü geniş bir yelpazede ortaya koyar.

a) Evrensel Mekan Temsilleri ve Algısı

Aile Evleri ve Yuva: Toy Story veya The Incredibles gibi filmlerde, ev ortamları sıcaklık ve güvenlik hissi yaratır. Bu tür mekanlar, dünya genelinde izleyiciler için tanıdık ve anlamlıdır çünkü aile ve yuva kavramı kültürler arasında evrensel bir öneme sahiptir.

Macera Alanları: Up ve Finding Nemo gibi filmlerde, doğa ile iç içe, macera dolu ve keşfe açık mekanlar kullanılır. Bu mekanlar, hem izleyicilere heyecan verici bir keşif duygusu aşılar hem de doğal çevrenin korunması gibi evrensel mesajları işler. Pixar bu tür filmlerle, mekanın yalnızca bir arka plan değil, aynı zamanda karakter gelişiminin ve hikaye anlatımının ayrılmaz bir parçası olduğunu gösterir.

b) Kültürel ve Yerel Mekanlar

Her ne kadar evrensel temalar sıkça kullanılsa da, Pixar filmleri zaman zaman belirli kültürlere ve coğrafyalara ait mekanlarla küresel izleyicilere kültürel çeşitlilik sunar. Bu durum, mekanın yerel bağlamda da güçlü bir anlam taşıdığını gösterir. Örneğin:

Kültürel Bağlam: Coco filminde, Meksika'nın ölüler günü (Día de Muertos) kutlaması etrafında şekillenen mekanlar, renkli ve canlı bir görsellikle yansıtılır. Burada izleyici, Meksika kültürüne özgü bir mekansal deneyime tanıklık eder. Mekanlar, kültürel değerleri, gelenekleri ve ritüelleri destekler niteliktedir. Pixar, bu filmde yerel bir anlatıyı küresel bir izleyiciye başarılı bir şekilde ulaştırarak, mekanın kültürel anlamını evrensel bir platformda görünür kılar.

Doğal ve Tarihi Mekanlar: Brave filminde İskoçya'nın tarihi ve doğal manzaraları, karakterin hikayesini ve kültürel kimliğini destekler. Dağlar, ormanlar ve antik kalıntılar, mekanın hem tarihi hem de doğal gücünü simgeler.

c) Soyut ve Algısal Mekanlar

Pixar filmleri, mekânın fiziksel sınırlarını aşarak soyut ve algısal mekanları da kullanır. Bu tarz mekanlar, daha çok bireylerin içsel dünyalarını ve duygusal deneyimlerini yansıtır. Küresel anlamda bu tür mekanların algısı, bireysel deneyimlerle bağlantılı olduğu için daha geniş ve evrensel bir şekilde yorumlanabilir.

Algısal Mekanlar: Inside Out ve Soul filmlerinde, duygular ve düşünceler somutlaştırılarak mekanlar haline getirilir. Inside Out filminde, insan zihni ve duyguları görselleştirilmiş bir şehir gibi sunulur; bu da algısal mekanın nasıl şekillendiğini gösterir. Bu tür mekanlar, kültürler arası bir fark yaratmadan evrensel bir şekilde kabul edilebilir çünkü insanlar benzer duygusal süreçleri yaşar. Bu anlamda Pixar, mekanın soyut halini somutlaştırarak evrensel bir deneyime dönüştürür.

d) Dijital ve Sanal Mekanlar

Küresel anlamda mekânların dijitalleşmesi de Pixar filmlerinde işlenen önemli bir tema haline gelmiştir. Dijital devrim ve sanal gerçeklik teknolojileri, mekan algısının küresel düzeyde nasıl değiştiğini göstermektedir. Pixar'ın bazı filmleri, bu değişimi ve dijital mekanların önemini yansıtır.

Sanal ve Siber Mekanlar: WALL-E ve Inside Out gibi filmlerde sanal mekanlar kullanılır. WALL-E filminde insanlar, tüm yaşamlarını bir uzay gemisinde sanal dünyalara kapalı olarak geçirirler. Bu durum, modern dünyanın dijitalleşmesi ve teknoloji bağımlılığının eleştirisi niteliğindedir. Bu mekanlar, dijital çağın getirdiği mekansal değişimlere küresel bir bakış sunar

e) Mekanların Kültürlerarası Anlamı

Pixar, mekanları hem yerel hem de küresel anlamda yorumlayarak, kültürlerarası bir anlam yaratır. Filmlerde kullanılan mekanlar, bazen yerel unsurları vurgularken, bazen de insanlığın ortak deneyimlerine dayanır.

Onward filminde, modern bir fantezi dünyası yaratılarak, hem yerel hem de evrensel anlamda keşfedilmeye açık bir mekan oluşturulmuştur. Burada teknoloji ve büyünün iç içe geçtiği mekanlar, izleyicinin modern dünyadaki mekan algısına farklı bir bakış sunar.

Son yıllarda mekân üzerine yapılan çalışmalara yeni türler eklenmiştir. Bu türler arasında fiziksel mekan, sanal mekan, siber mekan ve melez mekanlar sayılabilir. Pixar filmlerinde de bu türlere rastlanır: Inside Out ve Soul filmlerinde algısal mekanlar, Wall-E filminde siber mekanlar örnektir.

Pixar filmleri mekân anlatısı için oldukça zengin bir kaynaktır. Filmlerde yer alan çeşitli mekan türleri ve bunların anlatıya hizmet etme şekli, mekânsal çözümlemeler için ideal örnekler sunar. Örneğin, Inside Out filmi algısal mekan anlatısının en iyi temsilcilerindendir.

Tek bir filmde tüm mekan türlerinin bir arada bulunduğu nadirdir. Ancak Inside Out, Finding Nemo, Soul, Wall-E gibi filmler çok çeşitli mekanlar sunar. Özellikle Inside Out, fiziksel, sanal ve algısal mekanların birlikte işlendiği bir film olarak öne çıkar.

Sonuç olarak, Pixar filmleri mekân anlatısında farklı türleri görselleştirme açısından zengin bir kaynak sunar. Inside Out, Soul, Onward, Wall-E gibi filmler mekân çeşitliliği bakımından en zengin örnekler arasında yer alırken, The Good Dinosaur gibi filmler daha sınırlı mekanlarla sınırlı kalmıştır.

KAYNAKÇA

Adams, P. C. (1997). Cyberspace and Virtual Places. Geographical Review, 87 (2), 155-171.

Ak, E. (2006). Bilgisayar Teknolojisi Eşliğinde Mekan Kavramının Dönüşümü-Yeni Mekan Tanımları, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimari Tasarımda Bilişim Programı.

Akören, A. N. (2018). Çizgi Film ve Animasyon Eğitiminde Son Eğilimler. Etkileşim, (2), 124-140.

Altan, İ. (1992). Mimarlıkta Mekan Kavramı, Mimarlık ve Şehircilikte Mekan, Sistem Yayıncılık Mat.San.A.Ş., İstanbul.

Altaş, E. (1993). Dış Mekaı Yaşamak, Yapı Dergisi, Ekim-Sayı:143, Başkent- Ofset, Ankara.

Alvarado, R. G. (2001). Projected Space: Characterizing The Cybrid Architecture. In Proceedings of the 5th Iberoamerican Congress of Digital Graphics.

Anders, P. (1998). Envisioning Cyberspace, The McGraw-Hill Companies Inc, U.S.A, s.193-200.

Arnheim, R. (1966). Gestalt Psychology and Artistic Form, Whyte, L. L. Aspects of Form, India University Press, Bloomington.

Arnheim, R. (1977). The Dynamicsof Architectural Form, University of California Press, London.

Ataç, İ. (1990). Mekân Kavramının Tipolojik Olarak İrdelenmesi, Tasarım Dergisi, No:5, İstanbul.

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

Belber, B. G. (2017). Göstergebilimsel Analiz Yöntemiyle Turizm Tanitim Filmi Analizi. 1. Uluslararası İpek Yolu Akademik Çalışmalar Sempozyumu Bildiri Tam Metin Kitabı The Book of Full Text, 103.

Beşişik, G. (2013). Sinema ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu ve Kavrayışı, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Brenner, A. (1972). Existence, Space and Architecture by Christian Norberg-Schulz, The Hidden Dimension by Edward T. Hall. Leonardo, 5(4), 370-371.

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

Burtayk, N. and Wein, M. (1972). Interactive Skeleton Techniques for Enhanced Motion Dynamics in Key Frame Animation, Communications of the ACM 19 (10), pp. 422-431.

Cevizci, A., Paradigma Felsefe Sözlüğü, 3.B., Paradigma Yayınları, İstanbul 1999, s.583. Cihan Özpınar (2016) Sunuş: Lefebvre, Mekanın Üretim, İstanbul, Sel Yayıncılık.

Ching, F. D. K. (2002). Mimarlık, Biçim, Mekan Ve Düzen, Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.

Cohen, J. E. (2007). Cyberspace as/and Space. Colum. L. Rev., 107, 210.

Cornell, E. (1961). Humanistic Enquiry Into Architecture. Architectural Science Review, 4(1), 25-41.

Christian Nornberg-Schulz, Existence, Space & Architecture

Çakmaklı, D. (1992). Bina Kentsel Çevre İlişkisi, ITU Yayınları, İstanbul, s.5

Çam, A. (2016). Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânlarin Çözümlenmesi. Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi, 7(2), 7-37.

Çubuk, M. (1980). Beşeri Yerleşmelerde Mekan Organizasyonu ve Ülkesel Kalkınmayı Bir Mekan Organizasyonu İçinde Yaratmak. İD.G.S.A. Yayın No: 74, İD.G.S.A. Matbaası, İstanbul.

Demirarslan, D. (2023). Verner Panton'un Tasarımlarında Mekân Algısı Üzerine Tespitler. Mimarlık ve Yaşam, 8(1), 167-182.

Demirkaya, H. (1999), Mekân Kavramının Tarihsel Süreç İçinde İncelenmesi Ve Günümüzde Mekân Anlayışı, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Dervişoğlu, B. (2020). Pixar Şirketinin, Canlandırma Sinemasının Dijitalleşme Sürecinde 3 Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Kullanılmasına Etkisi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Disney (2024). https://www.disneyplus.com/tr-tr/home

Disney (2024). https://www.disneyinternational.com

Erarslan, Ö. S. (2018). Mekan Tasarımında Kavramsal Tema (Konsept) Tasarımı, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli.

Ercan, E. A. (2023). İncredibles 2 Filminde Evde Kalan Baba Temsili. The Journal of Academic Social Science, 135(135), 188-206.

Erdoğan, E., & Yıldız, Z. (2018). Zaman ve mekân kavramları arasındaki paradoksal ilişkinin "Bulut Atlası" filmi üzerinden okunması. METU Journal of the Faculty of Architecture, 35(1).

Erdoğan, N. (1991). "Sinemaya Giri" Ders Notları, Eskişehir.

Ertemli, M. (2018). Mekân Tasarımında Sınır Öğelerinin Görselliğe Katkısı: Düşey Yüzeylerin Estetiği. Modular Journal, 1(1), 49-64.Güngör, İ. H. (1983). Temel Tasar (Basic Design). İstanbul: Afa Matbaacılık.

Esen. H. (2000). Anayurt Oteli Filminde Zaman ve Mekan (3-13) Selçuk İletişim, 1,

Evans G.W., Lepore S.J., Schroeder A. (1996). The role of architecture in human responses to crowding, J. Pers. Soc. Psychol, 70, 41-46.

Evensen, E. (1999). Open Space Preservation in Utah: Techniques, Tools, and First Quality Growth Steps. J. Land Resources & Envtl. L., 19, 267.

Fırat, M. (2021). Dijital Çağda Bilgisayar Animasyonları Üzerine Bir İnceleme: Pixar Evreni, Altınbaş Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Folsom, T. C. (2007). Defining Cyberspace (Finding Real Virtue in the Place of Virtual Reality). Tul. J. Tech. & Intell. Prop., 9, 75.

Führ, E. (2008). "Mimarlığın Mevcudiyeti", Zaman- Mekan, Yayına haz. A. Şentürer vd, YEM yayın, İstanbul,s.40-57.

Gerbner G., Gross L., Morgan M., Signorielli N. (1986). Living with television: The dynamics of the cultuvation process, Bryant, J., Zillmann, D., (Ed.). Perspectives on Media Effect, Lawrence Erlbaum NJ, 17-40. http://www.sciepub.com/reference/30985

Gezer, H. (2007), Mekan ve Mekanın Algılanması, Mimarlık ve Malzeme Dergisi, 32-35

Gökçearslan A., (2010) "The Effect Of Cartoon Movies On Children's Gender Development", Procedia Social and Behavioral Sciences. Volume 2 (2), 5202-5207. Doi: 10.1016/j.sbspro.2010.03.846

Gracer, F., and Blagen, M. W. (1970). A System for Storyboard Animation, Proceeding Ninth Annual UAIDE Meeting, pp. 210-255.

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

Güngör, F. S. (2019). Postmodern Dünyanın Mekân Anlayışında Sanal Mekân. Electronic Turkish Studies, 14 (5).

Gür, Ş. Ö. (1996). Mekan örgütlenmesi. Gür Yayıncılık.

Hala, J. (1976). Manvell Roger, The Technicque of Film Animation. B.4, Londra.

Hall Edward T. (1966). The Hidden Dimension, Library of Congress Cataloging-inPublication Data, New

Heim, M. (1993). The Metaphpysics of Virtual Reality, Oxford University Press, New York.

Hesselgren, S. (1975). Man's perception of man-made environment: an architectural theory. (No Title).

Huber, G. "Altamir- Cave Painting". (2022). https://globalgeography.org/af/Geography/Europe/Spain/Pictures/Picos_de_Europa/Altamira_-_Cave_Painting_14

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/oyuncak-hikayesi/1Ye1nzUgtF7d

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/a-bugs-life/2kV0c48TF0Ea

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/monsters-inc/5vQuMGjgTZz5

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/finding-nemo/5Gpj2XqF7BV2

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/the-incredibles/4jfOKErlmVcJ

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/cars/41KYquQjLwge

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/ratatouille/4zRnUvYGbUZG

https://www.disneyplus.com/movies/wall-e/5G1wpZC2Lb6I

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/up/3XiRSXriK0E8

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/brave/ovUp92sPbaSW

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/ters-yuz/uzQ2ycVDi2IE

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/iyi-bir-dinozor/6xKEV7M8fiiu

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/coco/db9orsI5O4gC

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/hadi-gidelim/xVcGOSq9BY21

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/soul/77zlWrb9vRYp

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/luca/7K1HyQ6Hl16P

https://www.disneyplus.com/movies/turning-red/4mFPCXJi7N2m

https://www.disneyplus.com/en-al/movies/elemental/1B2ZQ9GF35W5

İlter, T. (2004). Mekan Tasarımında İç Mekan-Taşıyıcı Sistem Geometrisi Etkileşiminin Dini Yapılarda İrdelenmesi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli, s.34.

Joedicke, 1. (1968). Bir Mimari Mekan Kuramına Giriş ve Ayıı Zamanda Mimarinin Durumunun Saptanması İçin Deneme, Bavent Wolınen. Çeviren: Atilla ARPAT, İ.T.ü. Mühendislik Fakültesi Matbaası, İstanbul.

Kaba, F. (1992). Animasyon'un Eğitim Amaçlı Kullanımı, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.

Kahvecioğlu, H. (1998). Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.

Kale, G. (2004). Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Kanar, S. (2019). Animasyon Filmlerinin Öğrencilerin Değer Gelişimine Etkileri: Arabalar 1 Animasyon Filmi Örneği. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.

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

Kavut, İ. E., & Savaş, B. (2021). Fantastik film mekân ve müziklerinin eş zamanlı değerlendirilmesi: Edward Scissorhands (Makaseller) Örneği. Sanat ve tasarım dergisi, (27), 357-377.

Kevoy, M. (1977). A Color Animation System Based on the Multi-Plane Technique. SIGGRAPH 77, Computer Graphics, Vol. 11, No.2, pp. 64-71.

Kochanek, D., and Bartels, R. (1984). Interpolating Splines with Local Tension, Continuity, and Bias Control, SIGGRAPH '84, Computer Graphic, Vol. 18, No. 3, pp. 33-41.

Köksal, C. (2015). Göstergebilimsel Yaklaşımla Sinemasal Mekân Analizi: Otellerde Geçen Filmler Üzerinden Mekânsal ve Anlamsal Çözümlemeler, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Köseoğlu, E. & Kıyak, L. (2023). Ters Yüz Animasyon Filminde Zihinsel ve Çevresel Mekan Analizi. Journal of Communication Science Researches, 3 (1), 38-57

Köymen E. (2023). An Architectural-Based Study of The Animated film: "The Incredibles", Ege 9th International Conference On Applied Sciences, İzmir.

Lasseter, J. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation, Sıggraph '87 Proceedings of the 14th annual conference on Computer graphics and interactive techniques, pp. 35-44, New York, NY, USA.

Le Corbusier (2011), Mimarlık Öğrencileriyle Söyleşi, çev. S. Rifat, Yapı Kredi Yayınları 216, İstanbul.

Le Corbusier, (2001). Bir Mimarlığa Doğru, Çev: Serpil Merzi. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Lefebvre, H. (1991). The Production of Space, Oxford: Blackwell.

Lefebvre, H. (2014). Mekanın Üretimi, çev. I. Ergüden, Sel yayıncılık, İstanbul.

Moholy-Nagy, S. (1955). Environment and Anonymous Architecture. Perspecta, 3-77.

Musa, S. Ziatdinov, R. Nabiyev, Rifkat I., Hemenway Dale (2013). Intro-duction To Computer Animation. I. Character Design With Anime Studio 6, 65 pages, ISBN978-5-88469-642-6, Published in Ufa State University of Economics and Service, Ufa, Russia.

Norberg- Schulz, C. (1971), Existence Space & Architecture, Studio Vista, London.

Novak, M. (1991). Liquid Architectures İn Cyberspace Cyberspace: First Steps (ss. 272-285). Novak, M. (1996). Transmitting Architecture: The transphysical city. CTheory, (76), 11-29.

Novak, M. (1997). Cognitive Cities: İntelligence, Environment and Space. In Intelligent Environments (pp. 386-420). North-Holland.

Oosterhuis, K. (2007). Interactive Architecture (Vol. 1). Episode Publishers.

Ottis, R., & Lorents, P. (2010). Cyberspace: Definition and İmplications. In International Conference on Cyber Warfare and Security (p. 267). Academic Conferences International Limited.

Ovalı, Kısa P., (2006). Simge Yapı Selimiye Camiinde Mekan Kademelenmesi. 2.nd International Architect Sinan Symposium, Proceedings, Trakya University, Edirne, s.107-116

Özbayram, H. (2020) Dijital Dönemde Animasyon Sineması: Pixar Filmlerinin İncelenmesi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Özön N. (1981). Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü. T.D.K. Ya. No. 462, Ankara.

Öztürk, B. (2012). Sinemada Mekan Tasarımının İncelenmesi: Bilim Kurgu Sineması Örneği. Maltepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.

Pallasmaa, J. (2018). Tenin Gözleri-Mimarlık ve Duyular, Yem Yayınları, İstanbul.

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

Pehlivan, B. M. (2019). Toplumsal Cinsiyet Rolleri Açısından Türk Çizgi Filmlerinde Anne ve Baba Temsili Üzerine Bir Çalışma. Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi, 1(2), 15-27

Rasmussen, S. E.(2010), Yaşayan Mimari, Remzi Kitabevi, İstanbul.Schulz, Bernd Compositions in Space: Form and Function in the Sound Art of Robin Minard: Silent Music. Heidelberg: Kehrer Verlag,1999, sf.11-18

Reeves, W. (1981). Inbetweening for Computer Animation Utilizing Moving Point Constraints, SIGGRAPH '81, Computer Graphics, Vol. 15, No. 3, pp. 263-270.

Sarıberberoğlu, M. T. (2019). Sinematik Kurgunun Bilinçaltı Mekânları-Tekinsiz Mekânlar. Mimarlık ve Yaşam, 5(1), 27-39.

Senagala, M. (2002). Time-like Architectures: The Emergence of Post-Spatial Parametric Worlds. In Proceedings of the ACADIA International Conference (pp. 71-78).

Siddiqi, A. M. (2021). Offret (kurban, tarkovsky, 1986) Filminde Mimari Mekân ve İşlevinin Analizi, Konya Teknik Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.

Smythe, D. (1981). Dependency road: Communications, Capitalism, Consciousness, and Canada. Praeger.

Sozluk, 2024, https://sozluk.gov.tr/

Spuybroek, L., & Oosterhuis, K. (2013). Hypersurfaces (1998). The Digital Turn in Architecture 1992–2012, 108-123.

Stephenson, R. (1973). The Animated Film, B.l, New York.

Tanyeli, U. (2001). Temsiliyet Nesnenin Temsili Sanalın Sanallıkla İfadesi, Arredamento Mimarlık (11) 66.

TDK Sözlük, https://sozluk.gov.tr/ 03.06.2024

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

The numbers 2024, https://www.the-numbers.com/movies/production-company/Pixar

Thomas, F. and Johnston, O. (1981). Disney Animation- The Illusion of Life, Abbeville Press, New York, USA.

Tong, B. (2004). Distopik Bilim-kurgu Filmlerindeki Mekan Çözümlemeleri (1980-2000). İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü.

Topal, S. (2013). Mekânın Yeniden Üretiminde Eksiklik ve Devinim, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Türkmen, A. & Kavut, İ. E. (2021). Steampunk Akımının Sinemada Mekân Temsiline Etkisinin "Ölümcül Makineler" Filmi Üzerinden İncelenmesi. Tasarım Mimarlık ve Mühendislik Dergisi, 1(2), 71-87.

Usta, G.K. (1994). Anadolu Osmanlı Mimarisinde Mekan Analizi-Han ve Kervansaray Yapılarında Uygulama, Basılmamış Doktora Tezi, KTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

Usta, G. (2020). Mekân ve Yer Kavramlarinin Anlamsal Açidan İrdelenmesi. Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 10(1), 25-30.

Ülkeryıldız, E., & Uslu, N. Ö. (2021). Hakikat Sonrası Bilincin Siber-Mekân Üzerinden Üretimi: Ağdaşın Kamusal Mekânı. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 22(1), 293-303.

Ündağ, E. (2021). Toplumsal Ekoloji Felsefesi Bağlamında Animasyon Filmlerde Ekolojinin Temsili; Pixar Örneği, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Tv Sinema Anabilim Dalı

Ürtekin, Ö. (2018). Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekan Kullanım Analizi, Işık Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.

Wheatley, P. (1976). Levels of Space Awareness In The Traditional Islamic City. Ekistics, 354-366.

Wright, F.L. (1991). "Genç Mimarlık" , 20 yy. Mimarisinde Program ve Manifestolar, çev. Y. Sevinç, Ş.V. Mimarlık Vakfı yayını, İstanbul.

Zevi, B. (2015). Mimarlığı Görebilmek, Çev. A. Tümertekin, Diamon Yayınevi, İstanbul.

ÖZGEÇMİŞ

Mehtap Jable İlk ve orta öğretimini Kosova'da tamamladı.2021 yılında Trakya Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nden mezun oldu ve 2022 yılında aynı üniversitede yüksek lisans eğitimine başlamıştır.

Adı Soyadı	: Mehtap JABLE		
Ünvanı	: Mimar		
Öğrenim Durumu			
Derece	**Alan**	**Üniversite**	**Yıl**
Yüksek Lisans	Mimarlık	Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü	2022-2024
Lisans	Mimarlık	Trakya Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü	2016-2021
Lise	Fen Lisesi	Gjimnazi Gjon Buzuku	2013-2016