

ÇİZGİ FİLM MEKÂN TEMSİLİNDE GERÇEKLİK KAVRAMINDAN KOPUŞ

Gökhan Aşçı^a 

^aAlanya Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, TÜRKİYE

* Sorumlu Yazar: gokhan.asci@alanyauniversity.edu.tr

(Geliş/Received: 13.08.2025; Düzeltilme/Revised: 19.09.2025; Kabul/Accepted: 25.09.2025)

ÖZ

Görsel anlatı biçimlerinden biri olan çizgi film, yalnızca eğlence aracı olmanın ötesinde, kendine özgü estetik, kurgu ve gerçeklik düzenine sahip bir ifade biçimidir. Bu anlatım türünde özellikle mekân kullanımı, sadece anlatıya fon oluşturan bir arka plan değil, aynı zamanda hikâyenin psikolojik, felsefi ve sosyolojik katmanlarını belirleyen etkin bir unsur hâline gelmektedir. Gerçeklik kavramının sanat tarihinde geçirdiği dönüşümlerle birlikte, çizgi film mekânlarında da klasik fiziksel mekân algısından kopan bir yaklaşım gözlemlenmektedir. Bu bağlamda çalışmanın temel amacı, çizgi film anlatılarında mekânın nasıl kurgulandığını ve bu kurgu sürecinde gerçeklikten nasıl uzaklaşıldığını ortaya koymaktır. Teorik zeminde mimarlık, felsefe ve sanat kuramlarından beslenen çalışma, çizgi film mekânlarında oluşan bu “kopuş”un simgesel, anlatımsal ve teknik boyutlarını tartışmaktadır. Özellikle Hayao Miyazaki’nin yönetmenliğini üstlendiği animasyon filmler, bu tartışmanın merkezinde yer almakta; mekânın sadece fiziksel bir bağlam değil, karakterin iç dünyasıyla şekillenen ve simgesel anlamlarla yüklü bir anlatı aracı olduğunu göstermektedir. Miyazaki’nin çizgi filmleri, gerçeklikten sapmaların anlatının duygusal ve kavramsal derinliğine katkı sunduğu örnekler olarak değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Anlatısal Mekân, Çizgi Film, Estetik, Mimari Fenomenoloji, Hayao Miyazaki

THE RUPTURE FROM THE CONCEPT OF REALITY IN SPATIAL REPRESENTATION IN ANIMATION

ABSTRACT

As one of the forms of visual narrative, animation is more than merely a tool for entertainment; it is a unique mode of expression with its own aesthetics, structure, and order of reality. In this narrative form, spatial usage functions not only as a background setting for the story but also as an active element that determines the psychological, philosophical, and sociological layers of the narrative. Alongside the transformations in the concept of reality throughout art history, a departure from the classical perception of physical space can also be observed in animated spaces. In this context, the primary aim of the study is to examine how space is constructed in animated narratives and how this construction process diverges from conventional reality. The study, grounded in theoretical frameworks drawn from architecture, philosophy, and art theory, discusses the symbolic, expressive, and technical dimensions of this "rupture" in animated spaces. The animated films directed by Hayao Miyazaki are placed at the center of this discussion, demonstrating that space is not merely a physical context but a narrative device shaped by the inner world of the character and loaded with symbolic meanings. Miyazaki's films are evaluated as exemplary cases where deviations from reality contribute to the emotional and conceptual depth of the narrative.

Keywords: Narrative Space, Animation, Aesthetics, Architectural Phenomenology, Hayao Miyazaki

1. GİRİŞ

Görsel kültürün önemli bir ifade biçimi olan çizgi film, yalnızca çocuklara hitap eden eğlenceli içerikler sunan bir tür olarak görülmekten çıkmış; estetik, anlatısal ve felsefi katmanlar taşıyan bir sanat formuna dönüşmüştür. Bu dönüşüm, özellikle mekân kullanımı üzerinden anlaşılabilir bir hâle gelmiştir. Geleneksel sinemada olduğu gibi çizgi filmde de mekân, anlatının önemli yapıtaşlarından biridir; ancak burada fiziksel gerçeklikten sapmalar, kimi zaman bilinçli bir estetik stratejiye, kimi zaman ise karakterin iç dünyasına açılan simgesel bir geçide dönüşmektedir. Bu nedenle çizgi filmde mekân yalnızca bir sahneleme aracı değil; anlatının ruhunu, zamanını ve duygusunu taşıyan bir bileşen olarak işlev kazanmaktadır.

Bu çalışmanın temel amacı, çizgi film anlatılarında mekânın nasıl temsil edildiğini ve bu temsil biçiminde gerçeklik kavramının nasıl dönüştüğünü analiz etmektir. Gerçeklik, tarih boyunca hem felsefi düşüncede hem de sanatsal üretimlerde sürekli olarak sorgulanmış, farklı kültürel ve düşünsel bağlamlarda yeniden tanımlanmıştır. Özellikle modernizm sonrası dönemde, gerçeklik algısı sabit bir zeminden uzaklaşmış, bireyin öznel deneyimleriyle şekillenen bir olgu hâline gelmiştir. Bu durum, çizgi film gibi kurmaca dünyalar inşa eden anlatı türlerinde belirgin biçimde gözlemlenmektedir. Gerçeklik artık yalnızca dış dünyanın birebir yansıması değil, anlatının ihtiyaçlarına göre yeniden kurgulanan bir düzlem olarak ele alınmaktadır.

Kuramsal çerçevede Lefebvre'nin "mekânın toplumsal üretimi" anlayışı, Norberg-Schulz'un "yerin ruhu" (genius loci) kavramı ve Pallasmaa'nın duysal mekân deneyimi üzerine çalışmaları, bu dönüşümün mimarlık ve felsefe boyutlarını aydınlatmaktadır. Lefebvre'ye göre mekân nötr bir arka plan değil; ideolojik, kültürel ve toplumsal ilişkilerin yeniden üretildiği bir yapıdır. Norberg-Schulz ise mekânı yalnızca fiziksel bir oluşum değil, kimlik taşıyan ve kullanıcıyla duygusal bir bağ kuran bir "yer" olarak tanımlar. Bu teoriler, çizgi film mekânlarının da yalnızca görsel sahneler değil, anlatısal ve duygusal bir içerik taşıyabilecek "anlam mekânları" olduğunu göstermektedir.

Bu bağlamda çalışma, özellikle Japon yönetmen Hayao Miyazaki (Şekil 1)'nin filmlerini örneklem alanı olarak ele almaktadır. Miyazaki, çizgi film anlatısında mekânı yalnızca dekoratif bir unsur olarak değil, karakterlerin psikolojik durumlarını yansıtan, anlatının temposunu belirleyen ve izleyiciyle duygusal bağ kuran bir araç olarak kullanmaktadır. Onun yapımlarında doğa, ev, kasaba, orman, mağara veya fantastik bölgeler gibi farklı türdeki mekânlar; hem fiziksel hem de ruhsal boyutlarıyla kurgulanmakta, gerçeklikten bilinçli olarak saparak simgesel anlamlar taşımaktadır. Örneğin, bir karakterin kaybolduğu bir orman, yalnızca fiziksel bir yolculuğun değil, aynı zamanda kimlik arayışının metaforu hâline gelir. Bu tür temsiller, çizgi filmdeki mekân algısını gerçekliğin birebir yansıması olmaktan çıkarak "anlatısal gerçeklik" denilen bir bağlama taşır.



Şekil 1. Hayao Miyazaki (URL 1)

Sonuç olarak bu çalışma, çizgi filmdeki mekân kullanımını mimarlık, sanat, felsefe ve medya teorileri üzerinden okuyarak, çizgi film anlatılarının gerçeği nasıl dönüştürdüğünü, bu dönüşümün anlatı yapısını nasıl etkilediğini ve izleyiciyle nasıl bir estetik-tecrübî ilişki kurduğunu çözümlemeyi amaçlamaktadır. Böylece çizgi filmlerin yalnızca teknik olarak değil, kavramsal olarak da tartışılabilir ve çok katmanlı yapılar sunduğu ortaya konmaktadır.

2. MEKÂN TEMSİLİ VE GERÇEKLİK

Çizgi film mekân temsiline gerçeklik kavramından kopuşu açıklayabilmek adına çalışmamızda öncelikle mekân temsili ve gerçeklik ilişkisi aktarılmıştır. Bu doğrultuda mekân temsili ve gerçeklik ilişkisi, fenomenolojik yöntemle ortaya konmaktadır.

Lefebvre (2014), mekânı yalnızca fiziksel bir yapı olarak değil, toplumsal ilişkilerin üretildiği

ve yeniden üretildiği bir alan olarak değerlendirmektedir. Ona göre mekân, ekonomik, politik ve kültürel bileşenlerin bir araya geldiği, ideolojik olarak üretilen bir yapıdır. Bu perspektif, mekânın toplumsal gerçeklikle olan bağı kuramsal bir temele oturtmaktadır. Lefebvre'nin özellikle kentsel mekânların kapitalist üretim süreçleriyle nasıl şekillendiğine dair vurgusu, mekânın nötr bir alan değil, iktidar ilişkilerinin yeniden üretildiği bir toplumsal alan olduğunun altını çizmektedir. Bu yaklaşım diğer bir deyimle, mekânın sadece coğrafi değil, aynı zamanda ideolojik olarak da üretildiğini savunmaktadır. Hacıömeroğlu (2017) da Lefebvre gibi, mekânın yalnızca fiziksel değil; kültürel, sanatsal ve sosyolojik katmanlarla da inşa edildiğini ifade etmektedir. Bu çok boyutlu bakış açısı, mekânın anlamının yalnızca yapı malzemeleriyle değil, kullanıcıların pratikleri ve toplumsal bağlamla şekillendiğini göstermektedir. Bu bağlamda mekânın inşası, sadece mimar tarafından değil; kullanıcı, toplum ve kültür tarafından da gerçekleştirilmektedir. Dolayısıyla bir yapı, içine yerleşen insanlarla, onların gündelik yaşam pratikleriyle ve mekâna yükledikleri anlamlarla birlikte tamamlanmaktadır.

Mekân ile toplumsal yapı arasındaki ilişkiyi kuramsallaştırarak "mekân dizimi" (space syntax) kavramını geliştiren Hillier ve Hanson (1989) bu yaklaşımla mekânsal düzenlemelerin sosyal etkileşim biçimlerini nasıl etkilediğini matematiksel ve görsel yöntemlerle ortaya koymaktadır. Kent planlaması ve kamusal alan tasarımında bu yöntem sıklıkla kullanılmaktadır. Özellikle kentsel planlamada kullanılan bu yöntem, kamusal alanların erişilebilirliğini, sosyal etkileşim yoğunluğunu ve toplumsal ayrışmayı mekânsal haritalarla açıklamaktadır. Böylece mekân, sadece bir zemin değil, toplumsal ilişkilerin örgütlendiği ve yönlendirildiği bir yapıya dönüşmektedir. "Mekan Feşmekan" adlı eser, bireyin mekânla kurduğu ilişkiyi mikro ölekte incelemektedir (2017). Perec'in anlatımı, sıradan bir odadan başlayarak mekânsal farkındalığı tarihsel ve kişisel bağlamlarla örmektedir. Bu yaklaşım, mekânı içkin ve geçici bir deneyim alanı olarak sunmaktadır. Hillier ve Hanson'ın çalışmaları mekânı daha çok sosyolojik olarak ele alırken Perec'in yaklaşımı, öznel mekân deneyimini evrensel bir dilde anlatma çabası olarak okunabilmektedir. Günlük yaşamda fark edilmeyen sıradan mekânlar bile, bireyin

bilinçaltında derin izler bırakabilmekte; bu da mekânın gündelik ve felsefi boyutunu ortaya koymaktadır.

Roth (2017), mekânı dört temel düzlemde ele almaktadır: fiziksel, algısal, kavramsal ve davranışsal. Fiziksel mekân somut yapıları; algısal mekân bireysel deneyimi, kavramsal mekân zihinsel temsilleri; davranışsal mekân ise kullanıcıların eylem kalıplarını ifade etmektedir. Bu çok katmanlı yapı, mekânın nötr olmadığını; aksine yönlendirici, biçimlendirici bir etken olduğunu göstermektedir. Bu sınıflandırma, özellikle eğitim, sağlık ve ofis yapıları gibi fonksiyonel alanlarda mekân tasarımının kullanıcı davranışları üzerindeki etkisini anlamak açısından önemlidir. Örneğin açık ofis sistemleri, bireylerin verimliliği kadar sosyal etkileşim biçimlerini de doğrudan etkilemektedir. Son dönemde dijitalleşme ile ortaya çıkan sanal mekân kavramı ise klasik mekân kuramlarını yeniden düşünmeyi gerektirmiştir. Örneğin Floridi (2014), bilgi çağının mekânlarını "infosfer" olarak adlandırmakta ve bireyin dijital ortamda var oluşunu fiziksel varlıkla eşdeğer kılmaktadır. Sanal mekânlar hem toplumsal etkileşimleri hem de bireysel kimlik oluşumunu etkilemekte, kullanıcıya mekânsal sınırları yeniden tanımlama olanağı sunmaktadır.

Mekânın mimarlıkta zamanla ilişkili olarak tasarlandığını savunan Kaçmaz (1996), zamanın doğrudan tasarlanamasa da mekânın örgütleniş biçimiyle zaman algısının yönlendirilebileceğini aktarmıştır. Özellikle tarihî yapılar ya da ritüel mekânlar, kullanıcıda belirli bir zamansallık duygusu yaratmaktadır. Müze, kütüphane ya da ibadet mekânları gibi yapılar, kullanıcıda belli bir zaman bilinci oluşturmaktadır. Bu tür yapılar, içerdikleri işlevler kadar zamansal süreklilik duygusu yaratarak bireyde tarihsel bir aidiyet hissi de meydana getirmektedirler.

Norberg-Schulz (1979), mekân kavramını "space" ve "place" ayrımı üzerinden ele alarak, "genius loci" yani "yerin ruhu" kavramını öne çıkarmaktadır. Bu kavram, bir yerin kimliğini belirleyen atmosfer, tarihsel birikim ve duygusal bağları ifade etmektedir. Mekânın bu şekilde öznel bir değer kazanması, mimarlıkta biçimsel tasarımdan öte varoluşsal bir boyut kazanmasına olanak tanımaktadır. Örneğin, Venedik'in dar sokakları, su kanalları ve tarihî

yapıları yalnızca fiziksel bir mekân değil; aynı zamanda kentsel belleğin taşıyıcısı olan bir "yer ruhu"nu temsil etmektedir. Bu bakış, mimarlıkta mekân tasarımının sadece teknik bir iş değil, aynı zamanda varoluşsal bir mesele olduğunu ortaya koymaktadır. Groh (2017) da mekânın bellek üzerindeki etkisini vurgulayarak belirli mekânların, yaşanmışlıkların izlerini taşıyarak bireysel ve kolektif hafızayı harekete geçirmekte olduğunu ifade etmiştir. Hafıza mekânları (memory spaces) bu bağlamda, travmaların, zaferlerin ya da gündelik yaşantıların taşıyıcısı olabilmektedir. Bu bağlamda mekân, toplumsal hafızanın da taşıyıcısı haline gelmektedir. Anıtlar, tarihi meydanlar ya da travmatik geçmişe tanıklık eden yapılar, kolektif belleğin mekânsal temsilleri olarak okunabilmektedir.

Pallasmaa (2001), sinema ve mimarlık arasında mekân kullanımı açısından temel bir fark olduğunu belirtmektedir. Mimarlıkta mekân yaratımı nihai amaçken, sinemada mekân anlatıyı destekleyen bir araçtır. Ancak her iki disiplin de mekânı, duygusal ve estetik deneyimin bir taşıyıcısı olarak kullanmaktadır. Pallasmaa'ya göre mekân yalnızca görülen değil, hissedilen, yaşanan bir gerçekliktir. Pallasmaa, sinemada mekânın deneyimlenme biçimini, görsel değil duygusal bir bütünlükle değerlendirmemiz gerektiğini savunmaktadır. Bu yönüyle mimarlık ve sinema, mekânın yalnızca biçimsel değil, yaşantısal boyutunu da paylaşmaktadırlar.

Sinemayı zamanın ve mekânın sanatı olarak tanımlayan Bordwell ve Thompson (1986), filmdeki mekânsal düzenlemelerin zamanın akışını temsil ederken; zamanın değişiminin de mekân algısını dönüştürdüğünü belirtmiştir. Bu karşılıklı ilişki, sinematik anlatının çift yönlü yapısını ortaya koymaktadır. Örneğin Tarkovsky'nin filmleri, mekânın ruhsal derinliğini zamanla birlikte inşa etmektedir. Özellikle Andrei Tarkovsky ya da Béla Tarr gibi yönetmenlerin sinemasında zaman-mekân ilişkisi, karakterlerin içsel dünyasıyla paralel olarak kurulmaktadır. Böylece film mekânı, yalnızca bir arka plan değil; anlatının psikolojik derinliğini belirleyen aktif bir öğeye dönüşmektedir.

Soykan (2025), insan yaşamı içerisinde çok fark edilmese de en önemli olgulardan birinin gerçeklik anlayışımız olduğunu belirtmiştir.

Gerçeklik, çağlar boyunca, kültürlerarası olduğu kadar kişinin öznel yargılarına bağlı bir şekilde de değişiklik göstermektedir. Gerçeklik kavrayışımız, hayat boyu bir şeyleri anlamlandırma, algılamada bizlere eşlik etmektedir. Bir nesneye bakıldığında aslında ilgilenilen şey yalnızca onun dış dünyada konumlanması değildir. Gerçeklik, dış dünyada olanların ötesinde bir yerde bulunmaktadır. Gerçeklik arayışı, insanlık ortaya çıktığından bu yana sanatla iç içe olmuş ve çeşitli biçimlerde anlam bulmuştur. Bu yaklaşımlardan biri de soyut sanat şeklinde olup soyut sanat, nesneleri dış görünümünden uzak; gerçekliği yalınlık içinde sunmaktadır. Bu gerçeklik ise dış dünyada karşılık bulmamaktadır.

“Gerçek” kavramının felsefe ve insanlık tarihinin en temel sorularından biri olduğunu ifade eden İşbilir (2025), bu sorunun Descartes gibi düşünürlerin çalışmalarıyla modern dönemde farklı boyutlar kazandığını açıklamıştır. Descartes, "Cogito, ergo sum" (Düşünüyorum, öyleyse varım) yaklaşımıyla bilgi ve gerçekliğe dönük arayışını; kişinin bunlara ulaşmasının yalnızca akıl yoluyla mümkün olduğunu belirtmiştir. Bu yaklaşım, dış dünyanın gerçekliğinden şüphe ederek kişinin bilinçli düşünme kapasitesini odak noktası kabul etmiş olup buradaki kesinlik arayışı, insan tecrübesinin yalnızca mantık ve rasyonaliteyle sınırlı olamayacağını fark ettiren yeni soruları da beraberinde getirmiştir. Bu rasyonel yaklaşım, bilim ve sanatta geniş yankı yaratmıştır. Gerçekliğe dönük yaklaşımlar, bu dönemlerde çeşitli yönlerde evrilmeye başlamıştır. Sigmund Freud'un bilinçdışı kuramları, insan zihninin sadece bilinç düzeyinde ele alınmaması gerektiğini, bunun daha derin, karanlık, anlaşılması zor bir alan olduğunu ortaya koymuştur. Gerçeklik artık yalnızca kişinin bilinçli algılamalarıyla değil, bilinçdışının karmaşık yapılarıyla da şekil kazanan bir kavram olarak ele alınmaya başlanmıştır. Bu kavrayışın sanattaki karşılığı “gerçeküstücülük” ortaya çıkmıştır. Bu akım, 1900lü yılların başında, modernizmin rasyonalist ve bilimsel perspektifine karşı bir tepki şeklinde gelişen bilinçdışını, rüyaları ve hayal gücünü sanatsal yaratımın odağı şeklinde açıklamıştır. Andre Breton'un Gerçeküstücülük Manifestosu (1924), bu akımın “gerçekle hayalin karşılaştığı noktada yeni bir gerçeklik yaratmayı” amaçladığını öne sürmüştür. Gerçeküstücüler, insan zihninin yapısını,

rüyalar, travmalar ve arzularla keşfetmeye çalışmışlardır.

Polat (2017), Rönesans sanatçısının insan ve dünyayı keşfederek modern realizmi başlattığına yönelik beylik bir ifadenin varlığından bahsetmektedir. Bununla beraber 17. Yüzyıl Hollanda resminin sanatta realizm açısından önemli bir çıkış noktası olduğunu da belirtmiştir. Hollanda resminin yarattığı temel ayırım, bireyin gündelik yaşamını, maddi çevresini tüm kolaylığıyla ayrıntılarda gerçeğe uygun bir şekilde işleyebilmesi olmuştur. Hollanda resminde gerçeklik duygusu, Avrupa resim sanatında daha önce görülmemiş bir şekilde ele alınmıştır. Bu duruma örnek Rembrandt'ın en önemli çalışmalarından biri olarak görülen Rijksmuseum'daki Gece Devriyesi (Şekil 2)'nde, arka planda insanların arkasından dışa yansıyan lambanın karanlık bir odaya resmi koyduğumuzda resmin ışığının odayı aydınlatabileceği hissi yaratacak kadar gerçekçi olmasıdır. Sanat tarihçisi Gerdien Wuestman'ın şu şekilde bir açıklaması bulunmaktadır:

“Ayrıntıya gösterilen bu dikkat uzun süredir Felemenk (Hollanda) sanatının özelliği olmuştur. Ressamlar doğayı fırçalarıyla tam anlamıyla, insanları aldatabilecek kadar taklit etmekle övünürdü. Bunu kimi ressamın tablosuna yerleştirdiği yanıltıcı şekalarda açıkça görüyoruz.”



Şekil 2. Gece Devriyesi (URL 2).

Sonuç olarak mekânsal temsil, her daim kendi içinde bir anlam barındırmaktadır. Bu anlam, içerisinde yer aldığı koşulların gerçekliğine karşılık gelmekte; kimi zaman sosyolojik bir temsilken kimi zaman da bireyin içerisinde yer

aldığı duygu, düşünce ortamını aktaran bir psikolojik yansımadır.

3. ÇİZGİ FİLMDE MEKÂNSAL GERÇEKLİKTEN KOPUŞ

Mekân ve gerçeklik ilişkisi üzerine yapılan açıklamalardan sonra çizgi filmde mekânsal gerçeklikten kopuşu anlatacağımız bu bölüme Erdoğan (1993)'nın sinemanın öne çıkan unsuru olarak “mekân” kavramı hakkındaki düşünceleriyle devam ediyoruz. Erdoğan, sinemanın önemli öğelerinden “mekân” kavramının bir filmde çekimler, kurgu, dekor, kullanılan objeler ve mizansen gibi çeşitli unsurlarla benzer anlamlar içermesinden sınırlarının çizilmesinin oldukça zor olduğunu belirtmiştir. Konumuzun mekân temsili ve gerçeklik ilişkisi olması dolayısıyla bu bağlamı açıklamaya çalışan araştırmacılara baktığımızda Çam (2016)'ın sinemasal mekânların gerçeklikle bağlantısını seyirciyi ikna etme noktasında ve özgünlük kapsamında ele aldığı görülmektedir. Bu mekânlar, kimi durumlarda anlatıyı pekiştirebilirken kimi zaman da karakterin veya anlatının kendisine dönüşebilmektedir.

Özön (2008), sinemasal mekânların kurgusal ve doğal şeklinde karşımıza çıktığını belirtmiştir. Bu mekânlar, filmde fon, tamamlayıcı ya da asıl eleman olarak yer alabilmektedir. Bir ameliyat sahnesinin gerçek bir ameliyathanede çekilmesi, doğal mekânların kullanımına bir örnek teşkil edebilmektedir. Çekime kadar var olmamış, yeni mekânlar, yönetmenin isteğine göre şekil alabilmektedir. Bu veriler ışığında da görülmektedir ki birçok film türü gibi çizgi filmler de mekânsal gerçeklik noktası olarak filmin geçtiği ortamın, mekânların seyirciye ne kadar inandırıcı ve tutarlı bir şekilde sunulmasında birleşmektedir. Bu durum, hikâyenin geçtiği mekânın fiziksel niteliklerinin, mekânsal ilişkilerinin ve karakterlerle etkileşimin nasıl kurulduğunu kapsamaktadır.

Çizgi filmde mekânsal gerçeklikten kopuşu anlayabilmek adına mekânsal gerçeklik unsurlarını şu şekilde maddeleştirebiliriz:

Tutarlı Mekân Olgusu; (Thomas ve Johnston, 1981) çizgi filmlerdeki karakterlerin ev, şehir, orman gibi yer aldıkları ortamda objelerle beraber net bir mantık içerisinde yer almasına karşılık gelmektedir. Seyirci, karakterin bir

yerden başka bir yere geçişini tam olarak anlayabilmelidir. Bu durum; bir odadan diğerine geçişte kapının yeri, yönler, ışık gibi unsurlar tutarlı bir bütünle işlenmelidir şeklinde açıklanabilmektedir. Tutarlılık, karakterin dünyasına giden bir yolculuktur.

Perspektif ve Derinlik Olgusu; iki boyutlu çizgi filmlerde bile derinlik hissi oluşturularak mekânın hacmi ve uzaklıklar hakkında bir algı meydana getirilebilmektedir. Bu durum, çizimlerde perspektif kuralları göz önünde bulundurularak oluşturulmaktadır (Lasseter, 1987).

Mekânın Atmosferi ve Duygusu; (Bordwell ve Thompson, 1986), renkler, ışık ve ses tasarımı aracılığıyla, mekânlar yalnızca fiziksel değil duygusal olarak da inandırıcı şekle sokulmaktadır. Karanlık bir mağara korku uyandırmaktayken sıcak tonlardaki bir mutfak sahnesi huzurlu bir duygunun oluşmasında etken rol oynayabilmektedir.

Karakter Mekân Etkileşimi; mekânsal gerçeklik oluşmasında karakterin çevreyle etkileşimi de önemli rol oynayabilmektedir. Örneğin bir karakter masaya otururken masanın yüksekliği, sandalyenin konumu ve karakterin hareketi gerçekçi bir şekilde yansıtılmalıdır (Williams, 2001).



Şekil 3. The Lion King (URL 3).

Kurgusal Dünya İçinde Gerçeklik; (McCloud, 1993) çizgi filmler genel olarak kurgusal bir dünyada geçse de bu dünyaların kendi içerlerinde mantıksal bir tutarlılığının bulunması önem taşımaktadır. Örneğin bir uzay gezegeninde geçen hikâyede bile karakterlerin bir noktadan başka bir noktaya nasıl geldiği, mekânların işlevleri ve yapısı belli bir mantığa sahip olmalıdır. Disney'in "The Lion King" (Aslan Kral, Şekil 3) çizgi filminde Afrika savanası, tepeler, ormanlık alanlar, fil mezarlığı gibi mekânlar net bir şekilde belirtilmiş ve karakterlerin hareketleri bu mekânlar içerisinde tutarlı bir şekilde verilmiştir. Belli bir coğrafi düzen yer almaktadır. Bu şekilde seyirci, hikâyenin geçtiği yeri kafasında net bir şekilde oturtabilmektedir (Thomas ve Johnston, 1981).

Filmlerin mekanlarının anlatısal gerçekliklerini nasıl etkilediğini anlamamanın yollarından biri de teknoloji ve gerçeklik ilişkisini anlamaktan geçmektedir. Özen (2025), teknoloji ve sanatın tarih boyunca birbirini dönüştüren iki güç olduğunu ifade etmiştir. Teknolojik gelişmeler, sanatın ifade biçimlerini ve seyirciyle kurduğu ilişkiyi yeniden tanımlamış, bu dönüşüm sanatın yalnızca bir üretim aracı değil, aynı zamanda bir düşünme ve algılama biçimi olduğunu ortaya koymuştur. Özellikle 21. yüzyılda dijitalleşmenin hızlı gelişimiyle beraber sanat, yalnızca izlenen değil aynı zamanda tecrübe edilen bir olguya evrilmiştir. Bu noktada sanal gerçeklik, görsel sanatlar için yalnızca teknik bir araç değil, aynı zamanda çağdaş estetik ve kavramsal sorgulamalar adına yeni bir zemin sunmaktadır.

İçten ve Bal (2017), gerçeklik noktasında sanal gerçekliği açıklarken sanal gerçeklikle arttırılmış gerçekliği birbirlerinden ayırmışlardır. Arttırılmış gerçeklik, optik temelli ve video temelli olarak iki teknolojiye dayanmaktadır. Optik temelli teknoloji, gerçek dünyaya bütünleştirilmiş sahne gözlük yardımıyla bakmayı içermektedir. Video temelli teknoloji ise, sahneleri tablet, bilgisayar ve akıllı telefon kullanarak görselleştirmektedir.

Günümüz animasyon teknolojisini göz önüne aldığımızda sanal gerçeklikle ve arttırılmış gerçeklikle üretilen animasyonların da karakter mekân etkileşimi, mekânın atmosferi ve duygusu, perspektif ve derinlik olgusu, tutarlı mekân olgusu şeklinde sıralanan mekân

üzerinden anlatı gerçekliğini şekillendiren faktörleri etkilediği görülmektedir.

Mekân ve gerçeklik noktasında anlatısal gerçekliğin anlaşılabilmesi adına bir diğer önemli ayrıntı da film anlatısının izleyiciyi pasif gözlemci noktasından çıkartıp aktif gözlemci konuma getirmesidir. İşbilir (2025), bu durumu, bazı filmlerin hikayelerinin gerçek hayatta yaşanmış veya yaşanmamış olsa da filmin anlatısal gerçekliğinin betimlenme tarzının izleyicide yarattığı yönlendirmeyle gerçeklik duygusu oluşturduğu şeklinde açıklamaktadır. Michael Haneke (1942)'nin "Ölümcül Oyunlar" (Funny Games) adlı filmi, gerçeklikle kurgu arasındaki ince çizgiyi sorgulayan ve seyircinin rahatsız edici bir deneyim yaşamasına yol açan önemli bir filmidir. Bu film, bir ailenin sıradan bir tatilde başından geçenleri konu almaktadır. Filmin öne çıkan özelliklerinden "özdeşleştirme", kurgu ve oyunculuk üzerinden işlenmektedir. Filmin anlatısal gerçekliği şekillendiren anlarından karakterlerden birinin doğrudan kameraya dönerek seyirciye soru sorması, seyirciyi pasif bir konumdan aktif bir konuma çıkarmasıdır. Bu şekilde anlatısal gerçeklik, sadece ekranda olup bitenleri değil, seyircinin bu şiddeti nasıl tecrübe ettiğini ve ona nasıl tepki verdiğini de sorgular şekilde meydana getirilmektedir. Bir yandan da az önce de belirtildiği üzere "özdeşleşme" yaratarak da gerçeklikle kurgu arasındaki sınırları bulanıklaştırarak, seyircilerin filmde yaşananları gerçek hayatta yaşanmış gibi algılamalarına, kurgunun izleyici üzerinde zaman, mekân algısını kaybetmelerine ve dolayısıyla da filmin gerçekliğine inanmalarına neden olabilmektedir.

4. METODOLOJİ

Çalışmada yöntem olarak literatür taraması ve fenomenolojik yöntem tercih edilmiştir. Literatür taramasını Mutlu (2021), var olan kaynakların içerisinde belirli bir konunun detaylı bir şekilde araştırılması ve o konuya ait verilerin sistemli bir biçimde toplanması süreci şeklinde tanımlamaktadır. Literatür taraması, yalnızca akademik çalışmalarda değil, yenilikçi her alanda başvurulması gereken bir uğraşa karşılık gelmektedir. Herhangi bir konu üzerinde çalışma yapmaya başlanılmadan önce yapılması gereken ilk işlem literatür taramasıdır. Bu girişim, çalışma yapılacak konuyla ilgili daha önceden bir faaliyet yapıp yapılmadığı; yapıldıysa hangi yöntemler

izlenmiş, yapılan işlemlerde ne gibi eksiklikler var şeklinde verileri tanımamıza olanak sağlamaktadır. Literatür çalışması, yapılan işin telif problemi yaşatmaması noktasında da büyük önem taşımaktadır.

Çalışmanın veri değerlendirmesi ise kategorizasyonla gerçekleştirilmiştir. Kategorize etme tek başına bir bilimsel araştırma yöntemi olmamakla beraber bilimsel araştırma süreçlerinde sıkça kullanılan temel bir yöntemsel yaklaşımdır. Diğer bir deyimle kategorize etme, veri toplama, analiz etme veya yorumlama aşamalarının içinde bir araç veya tekniğe karşılık gelmektedir. Kategorize etme, yöntemlerin çoğunda kullanılan analitik bir süreçtir. Örneğin: Verileri anlamlı gruplara ayırmak (nitel analizde kodlama yaparken temalar oluşturmak).

Fenomenolojik yöntemi sinemasal anlamda ele aldığımızda "ne" sorusu yerine "nasıl" sorusu karşımıza çıkmaktadır. Diğer bir deyimle fenomenolojik yöntemle incelenen filmler çıkış noktası olarak filmin tecrübe anlamında nasıl bir yaşantı sunduğuyla ilgilenmektedir. Burada izleyicinin film boyunca bir tecrübeyi nasıl yaşadığı önem kazanmaktadır.

Maurice Merleau-Ponty (1962), algının sadece zihinsel süreçlerle ilgisi olmadığını, aynı zamanda bedensel bir tecrübeye karşılık geldiğini belirtmiştir. Sinema, izleyiciye yalnızca görselliğin sunumu değil; bedensel ve duysal tecrübelerin kazandırıldığı bir alandır.

Sobchack (1992)'in "The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience" adlı çalışması da sinemayı yaşayan bir beden olarak kabul etmektedir. Sobchack'e göre film; kamera hareketi, ritm, mekân kullanımı gibi faktörlerle seyircide bedensel tepkiler uyandırmaktadır. Bununla beraber, izleyici sadece filmi izleyen bir konumda olmamakla beraber filmi bedensel düzeyde deneyimleyen bir öznedir.

5. BULGULAR

Çizgi film mekânlarında gerçeklikten kopuş, animasyon sinemasının yapısına uygun bir anlatı stratejisine karşılık gelmektedir. Çizgi filmlerdeki mekanlar, yarattıkları gerçekliklerle seyircide bir anlam algısı oluşturarak filmlere karşı bir çeşit gerçeklik yaklaşımı meydana getirmektedirler. Bu durum da fenomenolojik

yöntemin “nasıl”ına karşılık gelmekte; seyirci, kafasındaki yarattığı gerçeklikle filme reaksiyon vermektedir. Bu bilgiler ışığında aşağıdaki maddeler, çalışmamızın bulgularına karşılık gelmektedir:

Mekânsal Tutarsızlık; Wells (1998), çizgi filmlerde mekânların genellikle fizik yasalarına

uygun bir şekilde tasarlanma zorunluluğuna sahip olmadığını belirtmektedir. Bir karakterin bir mekânın kapısından girip bambaşka bir mekândan aniden çıkması olasıdır. Bu tür ani geçişler, gerçek mekân algısını bozmakta; seyirciyi gerçeklikten koparmaktadır.



Şekil 4. Panda Kopanda (URL 4)

Hayao Miyazaki’nin senaryosunu ve animasyonunu üstlendiği Panda Kopanda 2. Bölümde 15. dakikadan başlayarak 16.19’a kadar büyük panda basit bir topun üstünde, kısa

zamanda birçok yere giderek kendini kovalayan çok sayıda insanı geçiştirmeye çalışmaktadır (Şekil 4).



Şekil 5. Panda Kopanda (URL 4).

Perspektif ve Derinliğin Karikatürize Kullanımı; Furniss (2008), çizgi filmde mekânsal inandırıcılığın çoğu zaman stilize edilmiş perspektifle yer değiştirdiğini ifade etmiş; bunun görsel anlamda bir mizah yaratabilmek veya duygusal vurgu oluşturmak için yapıldığından bahsetmiştir. Özellikle slapstick (fiziksel komedi) üzerine kurulmuş çizgi filmlerde perspektif kurallarına uyulmayan “gerçeküstü alanlar” oluşturulmaktadır. Buna örnek olarak karakterin kovalandığı koridorun uzayıp gitmesini veya bir kapının beklenmedik bir yerde açılmasını göstermek mümkündür (Wells, 1998) (Şekil 5).

belirtmiştir. Renk, ışık ve atmosfer de buna hizmet eden unsurlardır. Ani bir biçimde çok açık tonlardaki bir ormanın karanlık tonlara bürünmesi mekânsal gerçeklik açısından bir kopuşa karşılık gelse de anlatıya destek olması noktasında önemlidir. Bu durum bir çeşit, duygusal kırılmanın mekânsal izdüşümüne örnektir (Şekil 6).

Atmosferin ani bir biçimde değişmesi; Bordwell ve Thompson (1986), mekânın yalnızca fiziksel bir alan olmadığını aynı zamanda anlatının ruh halini yansıtan bir gösterge olduğunu



Şekil 6. Yuki No Taiyou (URL 4).

Hayao Miyazaki'nin senaryo, animasyon ve yönetmenliğini üstlendiği 1972 yapımı Yuki No Taiyou adlı filmin yukarıdaki sahneleri açıklamaya örnek teşkil etmektedir.

Mekânın sembolik kullanımı; gerçeklikten kopuş yalnızca fiziksel bir bozulmaya karşılık gelmemektedir. Wells (1998), çizgi filmde bedeninin bozulması kadar çevrenin fizik kurallarına aykırı tepkilerin de anlatının temelini meydana getirdiğini belirtmiştir. Mekanlar kimi zaman sembolik bir anlama da sahip olabilmektedirler. Böyle bir durumda mekân gerçek dünyadan çok, anlatının temasını veya karakterin zihinsel durumunu temsil edebilmektedir. Bir karakter yere düştüğünde zeminin zıplaması, sandalyedense karakterin eğilmesi şeklinde örnekler, mekânsal gerçekliği bozsa da animasyonun doğasına ters düşmemektedir. Diğer bir deyimle bu noktada mekân, karakterin psikolojisine uygun bir biçim kazanmaktadır. Şekil 7'deki Hayao Miyazaki'nin animasyonlarını yaptığı 1974 yapımı Heidi'ye ait sahnelerin ilk ikisinde Heidi, gökyüzünde nereye asıldığı belli olmayan bir salıncaktan bulutların üstüne zıplayarak neşeli ruh halini yansıtmaktadır. Salıncak ve bulutlar, Heidi'nin ruh halini mekânsal olarak sembolize etmektedirler.



Şekil 7. Heidi (URL 5).

Kurgusal dünyanın kurallarının geçici olarak askıya alınması; McCloud (1993), kurgusal dünyaların hepsinin kendi iç kurallarını meydana getirdiklerini bahsetmiştir. Animasyonun ise bu dünyaları yeri geldiğinde askıya alabilmesi söz konusudur. Kimi sahnelerde karakter bir mekândan diğerine zıplayarak, süzülerek ya da portal şeklinde yollarla geçiş yapabilmektedir. Bu durum gerçeklikten kopuş şeklinde algılansa da McCloud'un “görünüştten görünüşe” yaklaşımına benzer animasyonun “simgesel geçiş” anlayışıyla ilintilidir. Şekil 7'deki Hayao Miyazaki'nin animasyonlarını yaptığı 1974 yapımı Heidi'ye ait sahnelerin son ikisinde mevsimlerin geçişinin gösterildiği sonbahar yaprakları ve kışa ait karlar, bu maddenin örnek sahneleridir.

Açıklanan maddeler, genel olarak ele alındığında akla postmodernist düşünür Jean Baudrillard'ın insanların gündelik hayatlarının teknolojik gelişmeler sonucunda nasıl şekillendiğine dair fikirlerini de getirmektedir. Baudrillard, insanların simülasyon düzeni gibi bir düzende yaşadıklarını düşünmektedir. Düşünür simülasyon düzenini, gerçeklik anlamını yitirmiş ve yerine tekrardan gerçekliğin yaratıldığı düzen şeklinde tanımlamaktadır. Bu düzende yer alan gerçeklik hiper gerçeklik diğer bir deyimle gerçeküstü şeklindedir. Baudrillard, günümüz toplumlarında bahsedilmeyenleri inceleyerek gelecek hakkındaki fikirlerini kuramlaştırarak düşünce sistemini oluşturmuş insanoğlunun

geldiği son nokta olarak modern toplumun problemlerini açıklamıştır (Ok, 2021).

Baudrillard'ın fikirlerini göz önünde bulundurduğumuzda çizgi filmlerde teknik imkanlar aracılığıyla meydana getirilen mekanlar; bu mekanların gerçeklikleri de aslında bir çeşit simülasyon düzenine karşılık gelmektedir. Bu simülasyonlar da yönetmenin kendi fikir dünyasına göre içerik anlamında çeşitlilik göstermektedir. Bu içerikler yerine göre açık bir mesaj şeklinde iletilirken yerine göre simgeler aracılığıyla izleyiciye sunulmaktadır. Her iki durumda da gerçeklik algısı, bir çeşit yorum farkına dönüşerek kendi özünden kopuş yaşamaktadır. Bu durum, sanatçının eserinin biricikliğinden kaynaklanan bir durum olmakla beraber kimi zaman amaçsız bir deneysel uğraş halinde de vücut bulmaktadır. Özetle çizgi film mekanları, çoğu zaman gerçekliğin bir kopyası değil, tamamen kendi gerçekliğini kuran bir “simülakr”dır.

Seyirci, çizgi film mekânında anlamı sabitleyememekte; bu da mekânın yoruma açık bir şekilde olmasından kaynaklanmaktadır. Umberto Eco'nun “Açık Yapıt” adlı eseri de bu durumu özetler şekildedir. Eco, eserinde bir metnin yorumunda açık uçlu okumaya verdiği önem itibarıyla okur merkezli bir oluşumu destekleyen bir hava yaratmaktadır. Eco, Açık Yapıt'ta estetik değeri olan metinlerin okunmasında yorumcunun aktif rolünü savunmakta; kitabın başlangıcında fikirlerini müzik eserleriyle açıklamaya çalışmaktadır (Aşar, 2012).

Sonuç olarak çizgi film mekanlarında gerçeklikten kopuş; anlatının özgürleşmesi, karakterin iç dünyasının açığa çıkması ve seyirciyle yaratıcı bir ilişki kurulması noktasında önem taşımaktadır. Bu durum, çizgi filmleri yalnızca çocuklara yönelik bir eğlence şeklinde değil, alternatif gerçeklik kurguları olarak da ele almamıza imkân tanımaktadır.

6. SONUÇ

Gerçeklik kavramı tarihsel, kültürel ve bireysel düzeylerde sürekli dönüşüm geçirmiş; özellikle sanat alanında farklı anlatı teknikleri ve temsil biçimleriyle yeniden tanımlanmıştır. Çizgi film, bu temsil biçimleri arasında gerçeklikle kurduğu özgün ilişki nedeniyle ayrıksı bir konuma sahiptir. Çalışma süresince ortaya konduğu üzere, çizgi film mekânları fiziksel

dünyanın birebir yansımaları olmak zorunda kalmaksızın; anlatının duygusal, kavramsal ve simgesel boyutlarını taşıyan çok katmanlı yapılar şeklinde kurgulanmaktadır. Bu bağlamda çizgi filmler, mimari mekân anlayışının ötesine geçerek deneyimsel, sezgisel ve estetik düzeyde alternatif gerçeklik evrenleri oluşturmaktadır.

Lefebvre'nin “mekânın toplumsal üretimi”, Norberg-Schulz'un “yerin ruhu” ve Baudrillard'ın “simülasyon” kavramları, çizgi film mekânlarının yalnızca sahneleme yüzeyleri olmadığını; aynı zamanda ideolojik, psikolojik ve felsefi içerikler taşıdığını ortaya koymaktadır. Baudrillard'ın hipergerçeklik yaklaşımı doğrultusunda, çizgi film mekânları fiziksel gerçekliğin taklit edilmesine dayalı bir temsil değil; kendi iç dinamiklerine sahip, estetik ve anlatsal açıdan özgül yapılar olarak değerlendirilmektedir. Bu yapılar içerisinde izleyici, sabit doğrulara bağlı kalmaksızın çoklu anlamların ve sezgisel yorumların izini sürebilmektedir.

Hayao Miyazaki'nin animasyonları, söz konusu kavramsal çerçevenin somut örneklerinden biri olarak değerlendirilmiştir. Yönetmenin eserlerinde mekân, karakterlerin içsel dünyalarıyla eşzamanlı biçimde şekillenen, dramatik yapıyı destekleyen ve duygusal yoğunluğu aktaran bir anlatı unsuruna dönüşmektedir. Örneğin bir karakterin psikolojik dönüşüm süreci, aynı anda mekânsal atmosferdeki değişimle bütünleşmekte; anlatının ritmi ile mekân arasında organik bir bağ kurulmaktadır. Bu nedenle Miyazaki'nin sinemasında mekân, fiziksel niteliklerin ötesinde, anlatı ile eşzamanlı ilerleyen sezgisel bir düzlem oluşturmaktadır.

Çizgi film anlatılarında gerçeklikten uzaklaşma, çeşitli anlatım stratejileriyle gerçekleşmektedir. Tutarlılık ilkelerinin esnetilmesi, fizik kurallarının dönüştürülmesi, atmosferin keskin biçimde değişime uğratılması, perspektifin stilize biçimlerde sunulması ve mekânsal yapıların simgesel anlamlarla donatılması bu stratejiler arasında yer almaktadır. Bu tür yapısal tercihler, izleyiciyi klasik sinema algısının sınırlarından çıkarak estetik ve düşünsel düzeyde daha esnek bir etkileşim alanına yönlendirmektedir. Umberto Eco'nun “açık yapıt” kavramı çerçevesinde çizgi film anlatılarının anlamı sabitlemek yerine

izleyiciye anlam üretiminde aktif rol verme potansiyeli taşıdığı görülmektedir. İzleyici, mekânla kurulan bu estetik ilişkide sadece görsel bir gözlemci değil; anlamın çoğulluk taşıyan doğasında yer alan bir yorumlayıcı konumuna yerleşmektedir.

Simülasyon kuramı açısından değerlendirildiğinde çizgi film mekânları, fiziksel dünyayı doğrudan karşılamaktan ziyade; özgün bir anlatı estetiği ile yeniden kurgulanan yapılar olarak öne çıkmaktadır. Bu simgesel yapılar, yalnızca gerçekliğin estetik bir yeniden üretimi değil; aynı zamanda alternatif bir gerçeklik önermesi sunmaktadır. Gerçeklik algısının sabitlenmediği, izleyici tarafından çoklu biçimlerde okunabilen bu evrenler, çizgi filmin yalnızca çocuklara yönelik basit yapılarla sınırlı kalmadığını; tersine estetik ve düşünsel düzeyde zenginleşen bir sanat alanı sunduğunu ortaya koymaktadır.

Sonuç olarak, çizgi filmde mekân; görsel bir yüzey olmanın ötesinde, anlatıyı şekillendiren, karakterin duygusal ve düşünsel durumunu yansıtan ve izleyiciyle estetik bir bağ kuran dinamik bir bileşen olarak konumlanmaktadır. Bu yönüyle çizgi film anlatıları, klasik gerçeklik anlayışını sorgulayan, yeniden kurgulayan ve anlamı çoğullaştıran yapılar olarak değerlendirilmektedir. Gerçeklikten bilinçli biçimde uzaklaşma eylemi; yalnızca biçimsel dönüşüm değil, aynı zamanda kavramsal bir özgürleşmenin göstergesidir. Bu bağlamda çizgi film, yalnızca görsel bir anlatı türü olarak değil, çağdaş düşünceye estetik ve felsefi katkı sunan çok katmanlı bir ifade alanı olarak önem taşımaktadır.

KAYNAKLAR

Aşar, Haluk (2012). Umberto Eco'nun Sanat Anlayışında "Açık Yapıt" ve "Foucault Sarkacı"nın Yeri. Mersin: Mersin Üniversitesi.

Bordwell, D., Thompson, K. (1986). Film art: An introduction. New York: McGraw-Hill.

Çam, A., 2016, Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlemesi, Sinecine, Cilt 7, Sayı 2, s.7-37.

Erdoğan, Ö., (1993). Sinema ve Mekân. Ege Mimarlık, Cilt 11, Sayı 4, s.49-53.

Floridi, L. (2014). The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality. Oxford: Oxford University Press.

Furniss, M. (2008). Art in Motion: Animation Aesthetics. Indiana: Indiana University Press.

Groh, C. (2017). Spatial memory and architecture. Berlin: Springer.

Hacıömeroğlu, M. (2017). Mekân kuramı ve mimarlıkta anlam. İstanbul: YEM Yayın.

Hillier, B., Hanson, J. (1989). The social logic of space. Cambridge: Cambridge University Press.

İçten, T., Bal, G. (2017). Content analysis of academic studies on augmented reality technology. Ankara: Journal of Information Technologies, Vol. 10, Issue 4, p.401-415.

İşbilir, D. (2025). Gerçeğin Arka Yüzüne Duyulan Arzu: Gerçeküstücü İfade. Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.

Kaçmaz, N. (1996). Mekân ve zamanın mimarlıkta karşılığı. Ankara: Gazi Kitabevi.

Lasseter, (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. California: ACM SIGGRAPH Computer Graphics.

Lefebvre, H. (2014). Mekânın üretimi (Çev. M. Gündoğdu). İstanbul: Sel Yayıncılık.

McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. New York: Harper Perennial.

Merleau-Ponty, M. (1962). Phenomenology of Perception. London: Routledge & Kegan Paul.

Mutlu, Muhammed A. (2021). Web kazıma (scraping) tekniği ile WWW'de anahtar kelime tabanlı literatür taraması uygulamasının gerçekleştirilmesi. İstanbul: Marmara Üniversitesi.

Norberg-Schulz, C. (1979). Genius loci: Towards a phenomenology of architecture. New York: Rizzoli.

Ok, Fırat (2021). Jean Baudrillard perspektifinde tüketim olgusunun yeniden üretilmesi: Tüketim toplumu. Kütahya: Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.

Özen, K. (2025). Sanal Gerçeklik Ortamında Gerçeküstücü Bir Deneyim. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.

Özön, N. (2008). Sinema Sanatına Giriş. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Pallasmaa, J. (2001). The architecture of image: Existential space in cinema. Helsinki: Rakennustieto.

Perec, G. (2017). Mekân feşmekan (Çev. S. Rifat). İstanbul: Metis Yayınları.

Polat, N. (2017). Sınırları Aşındırmak (Modernizm ve Çağdaş Sanat Üzerine). İstanbul: Belge Yayınları.

Roth, L. M. (2017). Understanding architecture: Its elements, history, and meaning. Boulder: Westview Press.

Sobchack, V. (1992). The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience. New Jersey: Princeton University Press.

Soykan, Y. (2025). Soyut Heykelde Gerçeklik. Edirne: Trakya Üniversitesi.

Takahata, I. (Director), Miyazaki, H. (Writer). (1972). Panda! Go Panda! [Animated film]. Tokyo Movie Shinsha.

Thomas, F., Johnston, O. (1981). The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Disney Editions.

Wells, P. (1998). Understanding Animation. London & New York: Routledge.

Williams, R. (2001). The Animator's Survival Kit. United Kingdom: Faber & Faber.

URL 1. Hayao Miyazaki, <https://www.norwichfilmfestival.co.uk/> Erişim tarihi: 8.8.2025

URL 2. <https://www.sanatlabasla.com>, Erişim tarihi: 8.8.2025

URL 3. <https://www.movies.disney.com>, Erişim tarihi: 8.8. 2025

URL 4. <https://www.turkanime.com>, Erişim tarihi: 8.7. 2025

URL 5. <https://www.youtube.com>, Erişim tarihi: 8.7.2025