

Yukarı Bak Animasyon Filmi İzleyici Yorumlarının Mimarlık Disiplini Kapsamında İncelenmesi

Sena Şen¹, Hande Eyüboğlu², Sevde Dinçer³, Gürkan Topaloğlu⁴

Öz

Sinema ve mimarlık, içinde yer aldıkları sanatsal boyutta birbirine sürekli temas eden ve etkileşimleriyle birbirini besleyen iki disiplindir. Bu etkileşim, günümüzde çeşitli araştırma konularına başlık oluşturarak hem mimarlık hem de sinema için farklı bakış açıları ve tasarım girdilerine dönüşmektedir. Sinema ve mimarlık arasındaki bu etkileşimi animasyon filmleri üzerinden incelemek yeni bakış açıları ve anlamların ortaya çıkmasına olanak sağlamaktadır. Bu çalışma, yönetmenliğini Pete Docter'in yaptığı 2009 yılı yapımı *Yukarı Bak* bir animasyon filmi üzerinden mimarlık sinema etkileşiminin genel izleyiciler üzerindeki etkisi ve farkındalığını sorgulamayı ve sinemasal kurgu içerisinde mimarlık-kullanıcı-zaman değişimini tartışabilmeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda, IMDb resmi web sayfasında filme yönelik eleştirel izleyici yorumları üzerinden mimarlık algısı, bilgisi ve farkındalığı incelenmiştir. Pixar Animasyon Stüdyosu tarafından hazırlanan ve yayınlandığı yıl En İyi Animasyon Filmi Oscar'ı dahil birçok ödül alan *Yukarı Bak*, mimarlığın fiziksel ve psikolojik unsurlarını vurgulaması, kullanıcı ve mekân çeşitliliğini (kentsel mekân, dış mekân, iç mekân) içinde barındırması ve karakterler ve mekânlar açısından yayınlandığı zamana kadar yapılan en gerçekçi animasyonlardan biri olması sebebi ile örneklem olarak seçilmiştir. Çalışmada analizler, görsel içerik analizleri ve izleyici yorumlarına ilişkin metinsel içerik analizleri olmak üzere iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada filmde yer alan mimari unsurlar görsel olarak verilmiş ve içerik olarak analiz edilmiştir. İkinci aşamada, IMDb web sayfasında filmle ilgili yapılan yorumlardan seçilen 30 adet eleştirel izleyici yorumu Attoe'nin betimleyici ve yorumlayıcı eleştiri kapsamında analiz edilmiştir. Betimleyici eleştiri kapsamında analiz edilen yorumlarda kentsel mekândan iç mekâna kadar farklı ölçeklerde mimari kavramların/terimlerin kullanıldığı, ana tema olarak kentsel mekânın ve alt tema olarak Güney Amerika'nın öne çıktığı görülmektedir. Yorumlayıcı eleştiri bağlamında ise ana tema olarak mekânın anlamına ilişkin yorumların, alt tema olarak ise Carl ve Ellie'nin eve yüklediği anlam/mekânsal ilişkilerin öne çıktığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Mimarlık, Sinema, Eleştiri, Animasyon, Yukarı Bak filmi.

¹ Doktora Öğrencisi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, ORCID NO: 0000-0001-9705-6008, senasen758@gmail.com

² Arş.Gör., Samsun Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-0504-2886, hande.eyuboglu@samsun.edu.tr

³ Doktora Öğrencisi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, ORCID NO: 0000-0003-4588-2222, trsevededincer@gmail.com

⁴ Dr. Öğr. Üyesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü ORCID NO: 0000-0001-9543-8520, gtopaloglu@ktu.edu.tr

Analyzing Viewer Comments of the Animated Film 'Up' within the Discipline of Architecture

Abstract

Cinema and architecture are two disciplines that are in constant contact with each other in the artistic dimension in which they take place and feed each other with their interactions. Today, this interaction is turning into different perspectives and design inputs for both architecture and cinema by forming the title of various research topics. Examining this interaction between cinema and architecture through animated films allows new perspectives and meanings to emerge. This study aims to question the impact and awareness of architecture-cinema interaction on general audiences and to discuss the change of architecture-user-time in cinematic fiction through an animated film. In this direction, the 2009 animated film *Up* directed by Pete Docter was analyzed. For this purpose, the study aims to question the perception, knowledge and awareness of architecture through critical audience comments on the IMDb official web page. The animated film *Up* which was produced by Pixar Animation Studio and received many awards including the Best Animated Film Oscar in the year it was released, was chosen as a sample because it emphasizes the physical and psychological elements of architecture, contains a variety of users and spaces (urban space, outdoor space, indoor space), and is one of the most realistic animations made until the time of its release in terms of characters and spaces. In the study, the analysis was carried out in two stages: visual content analysis and textual content analysis of audience comments. In the first stage, the architectural elements in the film were given visually and analyzed in terms of content. In the second stage, 30 critical audience comments selected from the comments made about the film on the IMDb web page were analyzed within the scope of Attoe's descriptive and interpretive criticism. In the comments analyzed within the scope of descriptive criticism, it is seen that architectural concepts/terms are used at different scales from urban space to interior space, urban space as the main theme and South America as a sub-theme. In the context of interpretive criticism, comments on the meaning of space as the main theme and the meaning/spatial relations that Carl and Ellie attribute to the house as a sub-theme stand out.

Keywords: Architecture, Cinema, Criticism, Animation, Up movie.

Bu makalede *Yukarı Bak* (Orj. *Up*) animasyon filmi üzerinden sinema mimarlık etkileşiminin genel izleyiciler üzerindeki farkındalığı ve izleyicilerin mimarlık algısı değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda film iki aşamalı olarak ele alınmıştır. İlk olarak çalışmanın araştırmacıları tarafından görsel içerik analizi yapılarak çeşitli mesaj ve temalar ortaya çıkarılmıştır. Ardından film sektöründe öne çıkan kapsamlı bir çevrimiçi platform olan IMDb'nin resmî web adresinde yer alan 30 eleştirel yorum üzerinden betimleyici ve yorumlayıcı eleştiri yöntemleri kapsamında içerik analizi yapılmıştır. Çalışma sinema mimarlık etkileşimi, animasyon filmlerinde mimari mekân üretimi ve mimarlık disiplininin önemi üzerine olup, genel izleyici kitlesinin algı ve farkındalığını değerlendirmesi bakımından önemlidir. Aynı zamanda çalışma mekanların fiziksel varlığının yanı sıra anlamsal ve psikolojik boyutları ile ele alarak mimarlık disiplininin insan-mekân ilişkileri üzerindeki etkisine bir bakış sunmaktadır.

Mimarlık, sanat ve bilimin arakesitinde yer alan bir disiplindir. Aynı zamanda, hitap ettiği kitlenin gereksinimlerini gözeterek bir tasarım, siyaset ve ekonomiden etkilenen bir olgu ve içinde çeşitli anlamlar barındıran bir metindir. Bu bağlamda mimarlık, sinema gibi farklı disiplinlerle iletişim kurarak yeni oluşumların önünü açmaktadır. Sinema ve mimarlık,

içinde yer aldıkları sanatsal boyutta birbirine sürekli temas eden ve etkileşimleriyle birbirini besleyen iki disiplindir. Sinemada kullanılan öğeler, duyuşal bir deneyime olanak sağlayarak mimarlığı deneyimlenebilir hale getirmektedir (Pallasma, 2001, ss. 13-23). Mimarlık bir gerçeklik yaratma olarak tanımlanabilirken sinema bu gerçekliği kurgulayan, dönüştüren ve şekillendiren bir güçtür (Güney ve Yürekli, 2004, s. 33). Burada ifade edilen gerçeklik, mekân tasarımı ile sağlanmaktadır. Sinemada mekân oluşumu, mevcut mekân ve kurgusal mekân olarak iki başlık altında incelenebilmektedir. Sinemada kullanılan mekân ise fon mekân, tamamlayıcı mekân ve asıl eleman olarak mekân şeklinde sınıflandırılabilir (İnce, 2007, ss. 49-51). Sinemada mekân kullanımı, geçmişe dair bir belge, şimdinin paralel yaşam biçimleri, geleceğe dair bir öngörü şeklinde farklı gerçeklik ve zaman kurgularının temsili/yorumu/yeniden üretilmesi biçiminde görülebilmektedir. Işık, ses, kamera hareketleri, deęişen çekim açıları ve aktarılan duyuşal deneyimler yardımıyla mekânsal görüntüler oluşmaktadır. Her görüntü yeni bir anlamın oluşumuna katkı sağlarken her anlam ise asıl gerçekliği, ana fikri ve amacı ortaya çıkarmaya yardımcı olmaktadır (Şen, 2022, s. 30).

Sinema ve mimarlık ilişkisini yaratıcı ve özgün bir şekilde ortaya koyan en önemli film üretim tekniklerinden biri animasyondur. Dolayısıyla animasyon filmleri, sinema ve mimarlık arasındaki etkileşimi incelemek için önemli bir alan sunmaktadır. Animasyon, canlandırma anlamına gelen ve sinemanın ortaya çıkışından itibaren günümüze kadar önemini koruyan bir sinema türü olarak kabul edilebilmektedir. Büyücülük ve gözbağcılığı dönemiyle başlayan animasyon filmleri, teknoloji paralelinde gelişerek günümüze ulaşmıştır. Geçmişte animasyon filmlerinde iki boyutlu klasik teknikler kullanılırken günümüzde üç boyutlu tekniklerin önem kazandığı görülmektedir (Şenler, 2005, ss. 100-102; Ürtekin ve Özker, 2018, ss. 36-37). Animasyon filmleri birçok aşamadan meydana gelmektedir. Bu aşamalar özetle konsept, iş programı oluşturma, hikâye oluşturma, hazırlık görselleştirmesi, karakterin, kostüm tasarımı ve yaşadığı bağlam/mekân tasarımı, *storyboard* oluşturma, ses, estetik ve sinematik analizler, tüm elemanların bir araya getirilmesi, üretim, üretim sonrası analiz, sergileme şeklinde sıralanabilir (Wells, 2006, s. 10).

Animasyon filmleri kapsamında yurtiçi ve yurt dışında farklı disiplinler bağlamında birçok çalışma yapılmıştır. Acar'ın (2023) çalışmasında, DergiPark'ta yayınlanan animasyon başlıklı makalelerin bibliyometrik analizi yapılmıştır (s. 1153). Bu bağlamda son 10 yılda yayınlanan ve başlığında animasyon kelimesi yer alan farklı disiplinlere ait 71 makalenin bulunduğu ve 2020 yılından itibaren animasyon konulu makalelerde artışın yaşandığı tespit edilmiştir. Bieberstein ve Feyersinger'in (2022) çalışmasında animasyon tarihi ve tarih yazımı hakkındaki güncel tartışmalar, farklı disiplinler bağlamında incelenmiş ve çok sesliliğin önemi vurgulanmıştır (s. 10). Devika ve Sreena'nın (2023) görsel medya, psikoloji ve edebiyatı içeren disiplinlerarası çalışmasında *Soul* (Docter, 2020) animasyon filmi aetnormativite kavramı bağlamında eleştirel bir okuma yapılarak analiz edilmiştir (s. 175). Karaşahinoğlu ve Dönmez'in (2024) çalışmasında Amerika Birleşik Devletleri'nde üretilen önemli animasyon dizileri, betimsel analiz yöntemi çerçevesinde incelenmiş ve uzman görüşlerine yer verilmiştir (s. 479). Örneklem grubu olarak belirlenen *Batman*

(Burton, 1992; Schumacher, 1995) animasyon serisi, görsel kimlik unsurları (logo, renk paleti vb.) bağlamında irdelenmiştir. Ogden ve Chohan'ın (2024) çalışmasında Disney animasyon filmlerinde (1937–2021) yer alan vücut ağırlığı diyalogları kahramanlar özellikleri, konuşma sıklığı ve cinsiyetleri gibi farklı özellikler bağlamında içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir (s. 1). Öztürk ve Balaban'ın (2024) çalışmasında, *Ters Yüz* (Docter, 2015) animasyon filmindeki karakterlerin sahip oldukları renkler ile duyguları arasındaki ilişki, göstergebilimsel analiz yaklaşımıyla (gösterge, gösteren ve gösterilen kavramları bağlamında) çözümlenerek ortaya çıkarılmıştır (s. 128). Sevindi'nin (2021) çalışmasında Sovyet animasyonlarında yer alan propaganda içerikli kısa filmler, ideolojik söylem analizi yöntemi ile incelenmiştir (s. 594). Yukarıda incelenen çalışmalar doğrultusunda animasyonun psikoloji, sinema, sağlık gibi farklı disiplinlerde yer aldığı görülmektedir. Buna ek olarak çalışmalarda söylem analizi, içerik analizi, betimsel analiz, göstergebilimsel analiz yöntemi gibi oldukça farklı analiz yöntemlerinin kullanıldığı anlaşılmaktadır.

Animasyon Filmleri Bağlamında Sinema ve Mimarlık İlişkisi

Animasyon filmlerinde yer alan mimari öğeler, karakterlerin yaşantısını anlatmada önemli rol oynamaktadır. Bu bağlamda, mimari mekânlar/öğeler üzerinden yapılan analizler ile filmin dönemi, kültürü ve karakterlerin yaşam biçimleri anlaşılır hale gelmektedir. Kullanılan renk, form, oran-orantı, malzeme ve yapı bilgisi gibi mimarlık bilgileriyle kurgulanan hikâye desteklenmekte ve senaryonun gerçekliği artmaktadır. Bu sayede animasyon filmlerinde inandırıcılık sağlanmaktadır (Ürtekin, 2018, s. 31). Karakterlerin yaşadığı kurgusal mekânların tasarımının, animasyon filmlerinin önemli bir adımını oluşturduğu söylenebilir. Mekânsal kurgunun asıl hedefi, bir binayı ya da bir kenti sinema tekniklerini kullanarak dinamik ve canlı bir şekilde temsil etmek ve izleyiciye aktarmaktır. Dolayısıyla binaların ve tüm mekânsal unsurların bir başkarakter olduğu söylenebilir (Ng, Schnabel ve Kvan, 2006, s. 598). Bu veriler ışığında bir sinema yönetmeninin bir mimar ve mühendis gibi düşünerek mekânı eleştirel bir göz yardımıyla hareket, imge ve zaman kapsamında kurgulaması gerekmektedir (Deleuze, 2004, s. 10). Animasyon filminde yer alan mekânlarda yer, ölçek, atmosfer, renk ve ışık gibi mimari unsurlar dikkatle ele alınmalıdır (Wells, 2006, s. 50).

Mimarlık disiplini kapsamında animasyon filmleri üzerine birçok çalışmanın yapıldığı görülmektedir. Ürtekin (2018) yapmış olduğu çalışmada, animasyon sinemasının gelişim sürecindeki mekân kurgusunu, 11 farklı ödüllü film üzerinden analiz etmiştir. Arısal (2019) çalışmasında, animasyon/anime ve mimarlık/iç mimarlık ilişkisi üzerinden mekân algısını güçlendirmeyi amaçladığı bir eğitim yöntemi önermektedir (s. 50). Çalışma kapsamında öğrencilerin görme ve işitme duyusunun yanında bedenlerini ve hareketin farklı biçimlerini kullanması ve bunların üzerinden tartışma, sorgulama ve irdelemeler yaparak farkındalık kazanması hedeflenmiştir. Sadıklar vd. (2021) bir anime filmi Novak'ın eleştirel, düşünsel ve kavramsal parametreleri kapsamında analiz etmiştir (s. 398). Tulum Okur ve Gezer Çatalbaş (2022) animasyon filmlerinde mimarlık ve kentsel bağlamda geçmişten günümüze gelecek kurgusunun nasıl işlendiğini incelemiştir (s. 389). Atabeyoğlu ve Alkan (2021) çalışmasında, animasyon filmleri kapsamında değişen kurgusal zamanlardaki kent kurgusu, ulaşım, sirkülasyon ve donatı gibi farklı konular üzerinden bir değerlendirme yaparak kent

ve kentli etkileşimini incelemiştir (s. 201). Bunun yanında hayal gücünün dâhil edildiği farklı ulaşım biçimleri ve farklı malzemelerle sunulan yapı kitleleri gibi çeşitli tasarımlarla da karakterlerin yaşantısı ve filmlerin kurgusal arka planları aktarılmaya çalışılmıştır. Sonuç olarak animasyon filmlerini ele alan bu ve benzeri çalışmalar yaşam, mimarlık, kent, mekân ve kültür okumalarını, çeşitli analizleri ve yöntem önerilerini içermektedir.

Sinema-Mimarlık Ara Kesitinde İzleyici Yorumlarının ve Eleştirinin Yeri

Sinema, izleyiciler üzerinde farklı düzeylerde duyuşsal ve dūşūnsel etkiler yaratmaktadır. Bu bağlamda izleyici merkezli eleştirel çalışmaların sinemanın gelişimi açısından oldukça önemli olduğu söylenebilir (Göker, 2018, s. 270). İzleyici yorumları ve eleştirileri kapsamında kültürel, sosyolojik, siyasal ve mimari anlamda farklı okumalar yapılabileceği ve bu yorumların farklı temalar altında incelenebileceği görülmektedir (Çağlar, 2018, ss. 159-182). Dolayısıyla filmlerin mimarlık eleştirisi bağlamında bir ifade ortamı olarak kullanılabileceği söylenebilir. Bu bağlamda mimarlık öğeleri, bir film vasıtasıyla dolaysız bir şekilde mimar veya mimar olmayan kişi tarafından eleştirilebileceği gibi mimar veya mimar olmayan kişinin film üzerinden ürettiği yazılı bir metin vasıtasıyla da eleştirilebilir (Dinç Kalaycı, 2015, ss. 33, 69, 74). Bu veriler ışığında yönetmenin hem eleştiren hem de eleştirilen olduğu söylenebilir. Yönetmen, gerçek ve/veya kurgusal mekânları eleştirel bir şekilde değerlendiren filmi tasarlamakta ve eleştiren olmaktadır. Aynı zamanda yönetmen ve onun tasarladığı film, izleyiciler tarafından eleştirilen şey, yani eleştiri nesnesi haline gelmektedir. Bu bağlamda sinema ve mimarlık etkileşiminde katmanlaşan bir eleştiri pratiğinin meydana geldiği söylenebilir.

Eleştiri, bir yargı, yorum, arayış, inceleme, açıklama, yeniden tanımlama, değerlendirme, değişen bağlamlarda değişen ürünler oluşturan bir mekanizma olarak tanımlanabilmektedir (Dinç Kalaycı, 2015, s. 4). Eleştiri sürecinde birden fazla yol ve yöntem izlemek mümkündür. Dolayısıyla eleştiren kişinin kendine seçeceği yol ve yöntem, eleştirinin yaratıcılığı açısından oldukça önem taşımaktadır. Mimari eleştiri metotları W. Attoe tarafından kapsamlı bir şekilde ele alınmıştır (Dinç Kalaycı, 2015, s. 12). Bu metotlar, kural koyucu, yorumlayıcı ve betimleyici eleştiri olarak sıralanmaktadır. Kural koyucu eleştiri, belirli bir standart veya doktrine dayanan ve buna göre şekillenen eleştiri çeşididir. Yorumlayıcı eleştiri, kişisel özellik taşıyan, nesnellik kaygısı gütmeyen ve nesneye yeni bakış açıları kazandıran eleştiri türüdür. Betimleyici eleştiri, yargılama ve yorumlamayı içermeyen, çevredeki gerçeklik ile ilgilenen ve çevrede ne olduğunu aktarmaya çalışan eleştiri çeşididir (Attoe, 1976, ss. 20-21). Bu kapsamda betimleme, görülen şeyleri kelimelerle aktarmaktır. Yorumlama ise görülen şeylerden anlam çıkarmak ve değer biçmektir. Bir nesneyle ilgili yorum yapılabilmesi için öncelikle nesnenin betimlenmesi gerekmektedir. Betimleme sayesinde yorumların ve yargıların güvenilirliği artmaktadır (Barrett, 2020, ss. 77-80). Bu bağlamda bir sinema filminde yer alan mimarlık öğeleri, kural koyucu, yorumlayıcı ve betimleyici eleştiri kapsamında değerlendirilebilir.

İzleyici, bir filmi değerlendirirken bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde farklı eleştiri metotlarından yararlanabilmektedir. Bu bağlamda bir izleyici betimleyici eleştiri metodunu kullanarak filmdeki yapıların türlerini, büyük ölçekten küçük ölçeğe olan tüm mekânsal

öğelerin fiziksel özelliklerini (renk, doku, malzeme, boyut vb.) ve filmdeki mekânlara ilişkin araştırmalarını aktarabilir. Aynı zamanda bir izleyici, yorumlayıcı eleştiri metodunu kullanarak filmdeki mekânın kendinde uyandırdığı hisleri, film karakterlerinin mekâna yüklediği anlamları, mekâna ilişkin yan anlamları ve göstergeleri belirtebilir ve bu bağlamda yeni bakış açıları geliştirebilir.

Gökyüzü ile Yeryüzü Arasında Bir Ev

Mimarlık ve sinema arakesitinde animasyon filmleri üzerine birçok çalışma yapıldığı ancak izleyici yorumları ve eleştiri kapsamında yapılan çalışmaların oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Bu bağlamda çalışmanın amacı, mimarlık ve sinema etkileşiminin mimarlık disiplini ile doğrudan ilişkisi olmayan izleyiciler üzerindeki etkisini incelemek ve izleyicilerin mimari algı, bilgi ve farkındalığını sorgulamaktır. Bu doğrultuda mimarlık, kullanıcı ve zaman değişimi, animasyon filmi üzerinden mimari eleştiri kapsamında analiz edilmiştir.

Çalışma kapsamında örneklem olarak yönetmenliğini Pete Docter'in yaptığı 2009 yılı ABD yapımı *Yukarı Bak* animasyon filmi belirlenmiştir. Bu filmin seçilmesinde, geniş hayal gücü ve yaratıcılık ile kurgulanan mekânsal anlatımların bulunması, gerçeküstü dünya kurgusunun varlığı, zengin ve estetik bir görsel anlatımın olması, hareket ve zamanın etkili bir şekilde kullanılması rol oynamıştır. Filmin ödül kazanmış olması da örneklem seçiminde etkili olan kriterlerden bir diğeridir.

Filmde, Carl ve Ellie'nin çocukluk döneminden yaşlılık dönemine uzanan süreç içerisindeki maceraları ele alınmaktadır. Çocukluk arkadaşları olan maceraperest Carl ve Ellie, yetişkinlik dönemlerinde evlenmeye karar vermiştir. Çocukluk döneminde sürekli oyun oynadıkları harap durumda olan evi düzenleyerek bir yuva haline getiren bu ailenin amacı, Güney Amerika'daki Cennet Şelaleleri'ne seyahat hayalini gerçekleştirmektir. Carl ve Ellie bu macera için biriktirdikleri paraları zorunlu ihtiyaçları (evdeki tadilat işleri, araba tamiri vb.) nedeniyle harcadığından seyahatleri sürekli ertelenmiştir. Ancak yaşlılık dönemindeyken bu fırsata erişebilen Carl, uçak biletlerini alarak Ellie'ye sürpriz yapmak istemiştir. Ancak Ellie vefat etmiştir. Bu üzücü olaydan sonra yaşlı Carl, anılarla dolu evinde mutsuz bir hayat sürmeye başlamıştır. Kentsel dönüşüm faaliyetlerinin yapıldığı ve gökdelenlerin boy gösterdiği bir çevrede eski evini satmamak için mücadele veren Carl, bir işçi ile tartışarak ona fiziksel zarar vermiştir. Mahkeme kararınca bakım evine gitmesi kararlaştırılan Carl, bu sırada Ellie ile olan hayallerini gerçekleştirmenin bir yolunu aramıştır. Zaten bir balon satıcısı olan Carl evini binlerce rengârenk balona bağlayarak havalanmış ve Güney Amerika'ya doğru yola çıkmıştır. Bu sırada verandada bulunan davetsiz misafir izci Russell, Carl'a macerasında eşlik etmiştir. Yolculuk boyunca zorlu mücadeleler vererek farklı karakterlerle (Kuş Kevin, Köpek Dug, Kâşif Muntz, diğer köpekler) karşılaşan Carl ve Russell, en sonunda evi Ellie'nin macera defterine çizdiği yere götürmüştür. Filmin sonunda ise Carl, anılarla dolu evini gökyüzüne uğurlamıştır (Docter, Peterson ve McCarthy, 2014, s. 1-100) (Görsel 1).



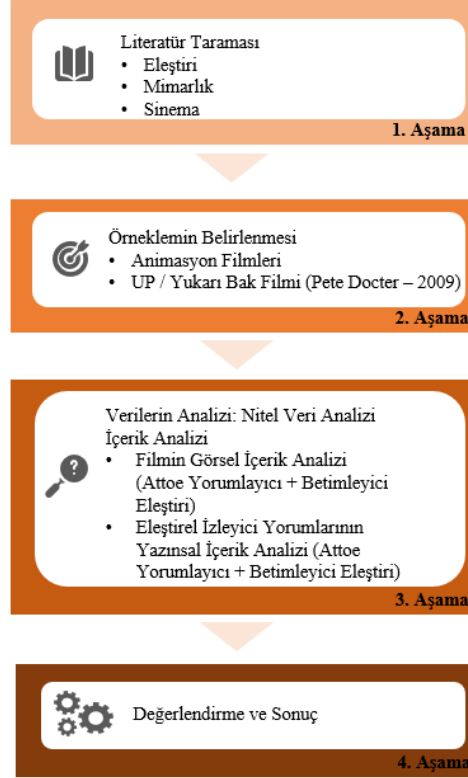
Görsel 1. Carl ve Ellie Fredricksen'in çocukluk, yetişkinlik ve yaşlılık dönemi (üstte) ve filmin diğer karakterleri (altta)

Görsel ve Yazınsal Çözümler

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Veri analizi iki aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada film çalışmanın yazarları tarafından izlenmiştir. Ardından filmin mimarlık disiplini kapsamında betimleyici ve yorumlayıcı ifadeler ile görsel içerik analizi yapılmıştır. Bu analizlerde filmde yer alan sahnelerin taşıdığı çok katmanlı anlamlar ortaya çıkarılmıştır. Diğer taraftan çocukluk, yetişkinlik ve yaşlılık dönemi başta olmak üzere belirli dönemlerde görsel içeriklerinin nasıl değiştiği ve geliştiği analiz edilmiştir. Görsellerin iletmediği mesajlar ve temalar ortaya çıkarılmıştır. İkinci aşamada ise IMDb'nin resmî web adresindeki eleştirel izleyici yorumlarının mimarlık disiplini kapsamında yazınsal içerik analizi yapılmıştır. Bu doğrultuda, resmî web sitesinde *Critic Reviews* başlığında yer alan 297 adet İngilizce yorum ön analiz sürecinden geçirilmiştir. Okuma sürecinden geçirilen yorumlarda mimarlık disiplini ile ilişkilendirilen, çeşitli mimari anlatım ve detaylara odaklanan 30 adet yorum tespit edilmiştir. Eleştirel izleyici yorumları E1, E2, E3... şeklinde kodlanmıştır.

Elde edilen veriler, Attoe'nin (1976) betimleyici ve yorumlayıcı eleştiri yöntemleri kapsamında analiz edilmiştir. Ardından bu eleştiri türleri ile ilgili ana ve alt tematik kodlar belirlenerek tablo haline getirilmiştir. Kodlamalar Miles ve Huberman'ın (1994) kodlama türlerinden biri olan verilerden çıkarılan kavramlara göre oluşturulmuştur. Son olarak izleyici yorumlarının içerdiği tematik kodlar, tabloda ilgili yere işaretlenmiştir. Yorumların birden fazla kodla ilişkili olması durumunda tabloda birden fazla tema işaretlemesi yapılmıştır. Analiz sonucunda elde edilen veriler değerlendirilerek filme ilişkin eleştirel yeni bir söylem oluşturulmuştur (Görsel 2).

Betimleyici eleştiri kapsamında, yazarlar tarafından herhangi bir yorum yapılmadan, direkt olarak filmin konusunun anlatımında, izleyicinin mimarlık disiplini bağlamında kullandığı ifadeler incelenmiştir. Yorumlayıcı eleştiri kapsamında ele alınan yorumlar ise mekânın anlamına ilişkin yorumlar, mekânın gerçekliğine ilişkin yorumlar ve film ile ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yorumlar olmak üzere üç ana tematik kod altında toplanmıştır. Alt tematik kodlar kurguda önemli görülen gelişmeler/ tasarım unsurları dikkate alınarak belirlenmiştir.



Görsel 2. Araştırma tasarımı

Görünenin Söyledikleri: Filmin Mimarlık Disiplini Kapsamında Görsel İçerik Analizi

Film Carl Fredricksen'in çocukluk, yetişkinlik ve yaşlılık dönemi olmak üzere yaşamının üç dönemini yansıtmaktadır. Değişen zaman ile mekânlara yüklenen anlam, işlev ve fiziksel öğeler değişiklik göstermektedir. Film genel olarak Ellie ve Carl Fredricksen'in evi, Muntz'un Zeplin'i ve Cennet Şelalesi olmak üzere üç ana mekânda geçmektedir. Bunun yanı sıra sinema salonu, hayvanat bahçesi ve hastane gibi ayrıntılı tasvirlerle sunulan kısa süreli sahneler de filme dâhil edilmiştir. Bu bağlamda yapılan görsel içerik analizinde film, çocukluktan yetişkinliğe ardından ise yaşlılığa ilerleyen zaman akışı doğrultusunda analiz edilmiştir.

Çocukluk dönemi Carl'ın keşfettiği ve eşinin de dâhil olduğu bir dizi anıyı içermektedir. Filmde ana karakterlerin çocukluk dönemine ilişkin sahnelerinde eski yıkık bir ev ön plandadır. Bakımsız bir görünüme sahip olan ev, filmde karanlık ve merak uyandırıcı bir

atmosferde izleyicilere yansıtılmaktadır (Görsel 3). Bu bölümde kadrajda sınırlı bir görüntü sunulmasına rağmen yapı türü ve yapısal elemanlara yönelik zengin içerik ortaya koyulmaktadır. Mimarlık disiplinine yönelik malzeme kullanımı (ahşap yapı elemanları, çatı örtüsü olarak shingle kullanımı), boyutsal ilişkiler (insan figürünün mekân içindeki boyutuna ilişkin görsel temsiller) ve birleşim detayları (çatı mertek-dikme ilişkisi, döşeme detayları) ayrıntılı şekilde animasyonda temsil edilmiştir.



Görsel 3. Ellie ve Carl Fredricksen'in evi

Filmde mimarlık disiplinine yönelik birden fazla temsil yönteminin kullanıldığı görülmektedir. Albümdeki bir fotoğrafın üzerinde ev eskizi yer almaktadır. Çocukluk döneminin getirmiş olduğu hayalperestliğin bir mimarlık pratiği ve tasarım eylemine dönüştüğü görülmektedir. Bu hayalperestlik ve tasarım eyleminin görüldüğü bir diğer sahne ise battaniyeden çadırın yapıldığı sahnedir. Filmde, battaniyeden tasarlanan bir çadırın gizli/sırlı bir mekân olarak kullanılması ve mekân içerisinde alt mekân oluşumu (yarı özel-özel) görülmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. Ellie ve Carl'ın hayalperest kişiliğinin mimarlık pratiğine yansması

Yetişkinlik dönemi ise Carl ve Ellie'nin evlendikleri dönemi ifade etmektedir. Bu dönemde filmde, çocukken keşfettikleri evin dönüşüm süreci yansıtılmaktadır. Çocukluk dönemine kıyasla yetişkinlik dönemi izleyiciye mekâna dair daha genel bir görünüm sunmaktadır. Mekân, Carl ve Ellie'nin her yeni deneyimiyle yeniden anlam kazanmakta ve bu süreç, mekân ile kullanıcılar arasında sürekli olarak yeni ilişkilerin oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Evlilik ile yeni bir hayata başlanması mekânsal açıdan gerçekleştirilen yenileme/restorasyon ile desteklenmektedir. Carl ve Ellie'nin bu yeni başlangıcı ve evin yenilenmesi metafor olarak ilişkilendirilmiştir. Bu çerçevede, mekânın insan için yapılması, insanın mekânı şekillendirmesi ve mekân tarafından şekillendirilmesine yönelik etkili bir temsil oluşturulmuştur (Görsel 5).



Görsel 5. Ellie ve Carl Fredricksen evinin tamirat ve tasarım işleri

Carl ve Ellie'nin maceraperest kişiliğinin evin farklı mekânlarında renk, doku ve malzeme kullanımına bağlı olarak mekânların fiziksel özellikleri üzerinden yansıdığı görülmektedir. Şöminenin iç mekânda odak noktası olarak birçok sahnede kullanıldığı, Carl ve Ellie'nin maceraperest kişiliğinin duvar düzlemine ve objelere yansıdığı görülmektedir. Bu sahnede iç mekânda simetrik bir kullanımın olmasının Ellie ve Carl'ın birbirinin karşısında eşit olduğu düşüncesini yansıttığı söylenebilir. Ancak mekânsal anlatımdan anlaşılacağı üzere evi ev yapanın Ellie'nin varlığı olduğu söylenebilir. Filmde, Carl ve Ellie'nin maceraperest kişiliğini yansıtan bir diğer mekân ise bebek odasıdır. Bebek odasında zeplin figürlü oyuncaklar gibi macera içerikli unsurlar görülmektedir. Bebek düşüncesinin verdiği mutluluk ve çoğalma (genişleme) düşüncesi, iç mekânın açık tonlarda boyanması ve duvar düzlemine işlenen canlı renklerle ifade edilmektedir. Bu durum çağrışımsal anlamın mekânın fiziksel özelliklerine yansıdığı şeklinde yorumlanabilir. Bu pozitif mekân tasvirlerine karşıt bir şekilde, Ellie'nin hastalık sürecinin geçtiği hastane iç mekânının kasvetli ve karanlık olduğu görülmektedir. Mekânda kullanılan renk, doku ve malzeme ile karakterlerin duygusal durumu izleyiciye de aktarılmak istenmiştir. Hastane muayene odasında bulunan Ellie'nin mekânı biçimlendiren donatılardan biri olan hamile kadın tablosuna ters bir şekilde oturması ile çocuk sahibi olamama durumu anlamsal olarak desteklenmektedir (Görsel 6).

Yaşlılık dönemi ise filmin geçtiği mekânların en net şekilde okunduğu bölümdür. Bu bölümde mekân, diğer bölümlere kıyasla daha detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Ellie ve Carl Fredricksen'in evi ahşap malzemeler, geniş pencereler ve çatı katından oluşan klasik bir



Görsel 6. Carl ve Ellie'nin bebek odası ve yaşama mekânındaki iç mekân düzenlemeleri ve filmdeki hastane mekânı

banliyö evini temsil etmektedir. Zeminden birkaç basamakla yükseltilen ev aynı zamanda bir verandaya sahiptir. Ev, filmin başlangıcında harabe bir görünüme sahip olsa da ana karakterlerin birtakım onarımları sonucunda yeşil, mor ve sarı başta olmak üzere canlı renklerden oluşan bir görünümde (Görsel 7). Karakterlerin yaşanmışlıklarıyla mekânı anlamlandırmaya devam ettiği söylenebilir. Filmde gerçeklik üzerine çeşitli görüntülerle kurgunun mevcut gerçeklik içinde yaşanılabilirliği desteklense de renk paletinin sağlamış olduğu masalsi atmosferle kurgusal bir gerçekliğin yaratıldığı söylenebilir.



Görsel 7. Ellie ve Carl Fredricksen evinin genel görünümü

Evin iç mekânı ana karakterlerin yaşam öyküsünü anlatan detaylarla doludur. Filmde yer alan yaşama mekânı, evin öne çıkan mekânlarından biridir. Ahşap zeminler, çiçek desenli duvar kâğıtları, geniş rahat mobilyalar, bej ve kahverengi başta olmak üzere sıcak renk tonları ile pozitif duygular aktarılmaya çalışılmıştır. Buna ek olarak mekânda ana karakterlerin anı değeri olan kişisel eşyaları (fotoğraf albümleri, haritalar vb.) ile nostaljik detaylara yer verilmiştir. Tüm bunlar ile iç mekânda sıcaklık ve huzur hissi uyandırılmaya çalışılmıştır. Ayrıca evde katlar arası ulaşım için merdiven asansörünün kullanılması yaşlılık olgusunun mekâna yansıdığını göstermektedir. Buna ek olarak yaşlanmanın getirmiş olduğu güvende olma duygusunun, giriş kapısına yansıdığı görülmektedir. Evin giriş kapısında birden fazla kilit sisteminin bulunduğu görülmektedir. Bu durumun Ellie'nin ölümünün ardından Carl'da meydana gelen aidiyetsizlik ve güvensizlik duygusunun bir yansıması olduğu düşünülebilir. Yaşlılık ve ölüm olgusunun mekânın anlamını yeniden şekillendirmeye başladığı söylenebilir (Görsel 8).



Görsel 8. Ellie ve Carl Fredricksen evi iç mekânları

Filmde evin helyum gazlı balonlar tarafından taşınması ve uçması dikkat çeken noktalardan biridir. Bu sahnenin ardından kentsel mekânlara ilişkin görsellerin belirgin bir şekilde ortaya çıkmaya başladığı görülmektedir. Ellie'nin ölümüyle hayalkırıklığı yaşayan Carl, evinin yakın çevresinde yapılan kentsel dönüşüm nedeniyle eşinin hayalini gerçekleştirmek için cesaret bulmuştur. Eski bir balon satıcısı olan Carl, bu hayali gerçekleştirmek amacıyla evi çok sayıda balonla donatarak evin temelden koparak yükselmesini sağlamıştır (Görsel 9). Bu sahne ile kurgusal mekânın gerçek mekân ile birebir aynı olmadığı gösterilmiştir. Balonlar, filmde hayal gücü, macera ve özlemlerle dolu bir yolculuğun temsilini oluşturmaktadır. Diğer taraftan bu fantastik öğenin filmin duygusal derinliğine ve izleyiciye güçlü bir mesaj iletmeyi amaçladığı söylenebilir.



Görsel 9. Kentsel dönüşüme direnen ev ve evin yükselerek uçuşması

Ev, yer düzleminden ayrılırken üzerinde bulunan taşıyıcı sistem ve tesisat sistemi teknik detayları dikkat çekmektedir. Animasyon filmindeki karakterlerin ve mekânların ayrıntılı tasvirleri, kentsel mekânlar, yapı türleri, yapısal elemanlar ve mekânların fiziksel özellikleri bağlamında film içerisinde gerçeklik kavramının tanımı ve görünürlüğüne yönelik bir kurgu oluşturulduğunu ortaya koymaktadır. Buna ek olarak ev şehirden ayrıldığı sırada verilen kent planlamasının oldukça detaylı şekilde tasvir edildiği görülmektedir (Görsel 10).

Cennet Şelalesi, kırsal bir mekân olarak filmde öne çıkan bir diğer mekândır. Bu şelale filmde ıssız ve keşfedilmemiş bir doğa harikası olarak tasvir edilmektedir. Yüksek kayalıklar, su ögesi ve etrafında çeşitli ağaç ve hayvan türlerinin yer aldığı bu şelale filmin ana karakterlerinin macera ve duygusal gelişimine odaklanan önemli bir simge niteliği



Görsel 10. Evin taşıyıcı, tesisat sistemi detayları ve kente bakış



Görsel 11. Cennet Şelalesi genel görünümüleri

taşımaktadır. Diğer taraftan Cennet Şelalesi duygusal bir bağın yanı sıra hayalin gerçeğe dönüştüğü bir mekân olarak izleyiciye sunulmaktadır (Görsel 11).

Filmdeki bir diğer sahnede Carl, küçük dostu Russell'a yardım edebilmek için anılarla dolu olan iç mekân donatılarını dışarı atarak evi hafifletmeye çalışmaktadır. Bu durum evin anlamına yönelik bir eksiltmenin göstergesidir. Eşyalar ait oldukları iç mekândan ayrılarak dış mekâna taşınmaktadır. Hatıralar, anılar ve yaşama dair çeşitli izlerin geride bırakılması anlamsal açıdan evin ölmeye başlaması olarak yorumlanabilir. Ev, Carl'ın eşyaları boşaltması ve onları kayaların üzerine terk etmesi ile yolculuğunu tamamlamaktadır (Görsel 12).



Görsel 12. Carl'ın evdeki eşyaları boşaltması

Charles Muntz'un zeplini ise filmde öne çıkan mekânlardan bir diğeridir. Bu zeplin, Muntz'un keşif gezilerinde kullandığı bir hava aracıdır. Zeplin, büyük ve gösterişli bir görünüme sahiptir. Muntz'un çeşitli bilimsel çalışmalarına özel olarak tasarlanan zeplin, hayvan iskeletlerinin sergilendiği büyük ve geniş sergi alanlarından/müzeden oluşmaktadır. Bu kapsamda zeplinin yalnızca bir hava aracı olarak kullanılmadığı aynı zamanda bir ev/müze/sergi mekânı olarak da kullanıldığı söylenebilir (Görsel 13).



Görsel 13. Charles Muntz'un zeplini, dış ve iç görünüm

Sonuç olarak filmde, küçük eski bir ev bulunduğu bağlamdan/yerden ayrılmakta ve bir insan gibi macera geçirmektedir. Filmin sonunda bu ev, gökyüzünde kaybolmakta ve yeni bir ev figürü olan zeplin ön plana çıkmaktadır. Bu durumun mekânların işlevlerini/anlamalarını kaybetmesi, yeniden anlamlandırılması ve işlevlendirilmesine yönelik bir temsil olduğu düşünülebilir. Zeplin bir hava aracı olmasına rağmen Carl ve Russel için anlamsal ve fiziksel olarak dönüşüme uğrayan bir evdir. Zeplin bağlamından koparılmadan havada asılı kalmaktadır. Filmin başlangıcında gösterilen Cennet Şelaleleri, zamanda kaybolmuş bir ülke yazan sahneye benzer şekilde Carl ve Ellie'nin evi de zamanda kaybolmuş bir yere dönüşmektedir (Görsel 14).



Görsel 14. Yeni ev figürü olan zeplinin ortaya çıkışı ve filmin başlangıcında yer alan yazı

Görenin Söyledikleri

Mimarlık Disiplini Kapsamında Eleştirel İzleyici Yorumları

İzleyici yorumları iki tablo altında analiz edilmiştir. Tablo 1'de yorumların Attoe'nin (1976, ss. 20-21) betimleyici eleştirisi kapsamında, yorum içermeden doğrudan film konusunun anlatımına yönelik ifadeler içermesine dikkat edilerek işaretlemeler yapılmıştır. Bu noktada izleyicilerin mimarlık disiplini bağlamında bilinçli ya da bilinçsiz olarak hangi terimleri kullandığı incelenmiştir. Tablo 2'de ise izleyici yorumlarının Attoe'nin (1976, ss. 20-21) yorumlayıcı eleştirisi bağlamında değerlendirilmesini içermektedir. İzleyicilerin nesnel veriler üzerinden yaptığı öznel yorumlarının, mimarlık disiplininin anlamsal ve psikolojik boyutlarıyla ilişkisi tablo üzerinden irdelenmiştir.

İzleyici Yorumlarının Betimleyici Eleştirisi

İzleyici yorumlarından elde edilen verilerin analizinde birbiri ile benzerlik gösteren yanıtlar ortak grupta toplanarak beş ana ve 17 alt tematik koda ayrılmıştır. Ana temalar sırasıyla; kentsel mekân, yapı türü, Carl ve Ellie'nin evine ilişkin mekânlar ve yapısal elemanlar, mekân/ların fiziksel özellikleri, filmle ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalar şeklinde sıralanmaktadır. Eleştirenler tablo içerisinde E1, E2 şeklinde ifade edilmiş olup ve ilgili veri kaynakları kaynakçada gösterilmiştir.

Tablo 1: İzleyici yorumlarının betimleyici eleştiri tematik kodlarına göre sınıflandırılması

Eleştiren	Kentsel Mekân				Yapı Türü							Carl ve Ellie'nin Evine İlişkin Mekânlar ve Yapısal Elemanlar			Mekân/ların Fiziksel Özellikleri		Filmle İlgili Veri Toplamaya İlişkin Yapılan Araştırmalar	
	Carl'in evi ve yakın çevresi	Güney Amerika	Cennet Şelaleleri	Orman/Venezuela Ormanı	Sinema salonu	Carl ve Ellie'nin evi	Hayvanat bahçesi	Hastane	Mahkeme salonu	Zepplin	Veranda, Bahçe	Bebek odası	Baca, temel vd. teknik detaylar	Renk, doku, malzeme	Işık	Carl ve Ellie'nin evinin uçmasına yönelik teknik araştırmalar	Filmde yer alan mekânlara yönelik araştırmalar	
E1	•	•	•		•	•		•			•	•	•					
E2	•	•	•	•		•	•									•		
E3	•	•	•	•		•					•					•		
E4	•	•	•	•		•				•			•					
E5	•	•				•							•	•				
E6	•	•	•	•		•								•	•			
E7	•	•	•	•		•	•	•					•	•			•	
E8	•	•		•	•	•	•						•	•				
E9	•	•	•	•		•				•	•			•		•	•	
E10	•	•	•			•					•			•				
E11		•	•	•		•				•				•	•			
E12		•		•		•		•						•				
E13				•		•								•				
E14	•	•	•			•									•		•	
E15		•	•			•					•			•			•	
E16	•	•											•				•	
E17	•	•	•										•				•	
E18	•	•	•											•				
E19	•												•					
E20	•	•					•			•				•				
E21	•	•	•	•		•	•			•	•		•					
E22	•	•	•			•							•	•	•			

E23	•	•	•			•											
E24		•	•			•				•				•			
E25	•	•			•	•			•		•						
E26	•	•	•	•		•				•			•	•			
E27	•	•	•	•		•	•			•				•		•	•
E28		•	•			•							•			•	
E29	•	•	•			•				•	•		•			•	•
E30	•	•				•					•			•	•	•	•
Toplam (Alt tematik)	24	28	21	13	3	24	5	3	2	9	9	1	13	17	6	7	9
Toplam (Ana tematik)	86				46						23			23		16	

Tablo1'den hareketle alt tematik kodların sıralanışı; Güney Amerika (28), Carl'ın evi ve yakın çevresi (24), Carl ve Ellie'nin evi (24), Cennet Şelaleleri (21), renk-doku-malzeme (17), orman/Venezuela ormanı (13), baca-temel ve diğer teknik detaylar (13), zeplin (9), veranda/bahçe (9), filmde yer alan mekânlara yönelik araştırmalar (9), Carl ve Ellie'nin evinin uçması hakkında teknik araştırmalar (7), ışık (6), hayvanat bahçesi (5), sinema salonu (3), hastane (3), mahkeme salonu (2), bebek odası (1) şeklindedir.

Betimleyici eleştiri kapsamında ana tematik kodların sıralanışı; kentsel mekân (86), yapı türü (46), mekân/ların fiziksel özellikleri (23), Carl ve Ellie'nin evine ilişkin mekânlar ve yapısal elemanlar (23), filmle ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalar (16) şeklindedir (Tablo 1).

İzleyici Yorumlarının Yorumlayıcı Eleştirisi

Yorumlayıcı eleştiri kapsamında düzenlenen değerlendirme tablosunda izleyicilerin film verilerinden hareketle yaptığı bireysel yorumlar ve çıkarımlar ele alınmıştır. Ele alınan 30 izleyici yorumu birbiri ile benzerlik göstermesi doğrultusunda anlamlı bir biçimde aynı grupta toplanmıştır. Tematik kod belirlemeleri izleyici yorumlarının mimarlık disiplini ile doğrudan ilişkisi ve örtük ilişkisi doğrultusunda şekillenmektedir. Bu şekillenme mekânın anlamına ilişkin yorumlar, mekânın gerçekliğine ilişkin yorumlar ve film ile ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yorumlar olmak üzere üç ana tematik kod ile yapılmıştır.

Tablo 2: İzleyici yorumlarının yorumlayıcı eleştiri tematik kodlarına göre sınıflandırılması

Eleştiren	Mekânın Anlamına İlişkin Yorumlar					Mekânın Gerçekliğine İlişkin Yorumlar		Film ile İlgili Veri Toplamaya İlişkin Yapılan Araştırmalara Yönelik Yorumlar
	Kentsel dönüşüm, değişim ve yıkımın Carl üzerindeki etkisi	Carl ve Ellie'nin eve yüklediği anlam/ mekânsal ilişkiler	Ellie'nin ölümünün mekâna yansması	Yaşlanma olgusuna bağlı olarak değişen mekânın anlamı	Mekânda kullanılan renk, doku ve malzemenin psikolojik etkisi	Carl ve Ellie'nin evinin uçabilmesinin gerçekliğine yönelik yorumlar	Kentsel mekânın ve diğer mekânların gerçekliğine yönelik yorumlar	
E1	•	•	•					
E2		•	•			•		•
E3		•		•				
E4	•	•	•				•	
E5	•		•		•			
E6	•	•				•		
E7	•	•	•		•	•		•
E8	•	•	•	•				
E9		•	•		•	•	•	•
E10	•	•				•	•	
E11		•	•		•	•	•	
E12		•	•			•		
E13	•					•		
E14	•	•				•		
E15	•	•				•		•
E16		•				•		•
E17	•		•			•		•
E18	•					•		
E19		•	•	•		•		
E20	•	•				•		•
E21	•	•			•			•
E22	•	•					•	•
E23	•	•	•		•	•		
E24			•		•	•		•
E25	•	•	•					•
E26	•	•	•					•
E27	•	•			•		•	•
E28		•		•				
E29						•	•	•
E30						•	•	•

Toplam (Alt tematik)	19	23	15	4	8	19	8	15
Toplam (Ana tematik)	69					27		15

Yorumlayıcı eleştiri kapsamında ele alınan ana tematik kodların sıralanışı; mekânın anlamına ilişkin yorumlar (69), mekânın gerçekliğine ilişkin yorumlar (27) ve film ile ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yorumlar (15) şeklindedir. Alt tematik kodların sıralanışı ise; Carl ve Ellie'nin eve yüklediği anlam/ mekânsal ilişkiler (23), kentsel dönüşüm-değişim ve yıkımın Carl üzerindeki etkisi (19), Carl ve Ellie'nin evinin uçabilmesinin gerçekliğine yönelik yorumlar (19), Ellie'nin ölümünün mekâna yansması (15), film ile ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yorumlar (15), kentsel mekânın ve diğer mekânların gerçekliğine yönelik yorumlar (8), mekânda kullanılan renk-doku ve malzemenin psikolojik etkisi (8), yaşlanma olgusuna bağlı olarak değişen mekânın anlamı (4) şeklindedir (Tablo 2).

Değerlendirme

İzleyici yorumlarının betimleyici eleştiri değerlendirme tablosu (Tablo 1) aracılığıyla izleyicilerin film konusunu anlatırken mimari terimleri kullanıp kullanmadıkları vurgulanmak istenmiştir. Betimleyici eleştiri değerlendirme tablosu, izleyicilerin herhangi kişisel yorum ya da çıkarım yapmadan doğrudan film konusunu anlatma biçimini yansıtmaktadır. Bu bağlamda, izleyicilerin bilinçli ya da bilinçsiz şekilde mimarlık terimlerini bilme ve yorumları içerisinde kullanma eğilimleri ölçülmüştür. 30 yorum üzerinden yapılan değerlendirmede; kentsel mekân ana tematik kodu altında en çok kullanılan alt tematik kodun Güney Amerika (28), en az kullanılan alt tematik kodun ise orman/Venezuela ormanı (13) olduğu görülmektedir. Filmde Güney Amerika'nın, doğrudan gezilecek bir yer olarak hem sözel hem de görsel biçimde ifade edilmesinin, izleyici yorumları üzerinde etkili olduğu anlaşılmaktadır. Buna karşılık, orman veya Venezuela ormanı gibi daha özelleşmiş mekân ifadelerinin, daha az izleyici tarafından ele alındığı görülmektedir.

Yorumlarda yapı türlerine ilişkin en çok Carl ve Ellie'nin evi (24) tematik kodunun, en az ise mahkeme salonu (2) tematik kodunun olduğu belirlenmiştir. Filmde tüm mekânların oldukça detaylı şekilde tasarlandığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte ekranda görünme süresi kısa olan yapı türlerinin izleyici yorumlarında da az yer bulduğu söylenebilir.

Carl ve Ellie'nin evine ilişkin mekânlar ve yapısal elemanlar ana teması altında en çok kullanılan alt tematik kod; baca-temel vd. teknik detaylar (13), en az kullanılan ise bebek odası (1) alt tematik kod olduğu tespit edilmiştir. Bu doğrultuda iç mekân ve mimarlık terimlerinin izleyici tarafından daha az ele alındığı söylenebilir. İzleyicilerin filme yönelik yorumlarında; evin tepesi ya da yerden ayrılma gibi genel ifadeler yerine temel-baca-çatı gibi mimarlık terimlerini doğrudan kullandığı görülmektedir.

Mekânların fiziksel özellikleri başlığı altında en sık kullanılan tematik kodların renk-doku-malzeme (17) ve ışık (6) olduğu belirlenmiştir. Filmle ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan

araştırmalar teması altında Carl ve Ellie'nin evinin uçmasına dair teknik araştırmalar (7), filmde yer alan mekânlara yönelik araştırmalar (9) şeklinde öne çıkmaktadır. Mekânların fiziksel özelliklerine ilişkin başlık aynı zamanda mekânların gerçekçiliğini vurgulayan bir boyut taşımaktadır. Ancak ele alınan yorumlarda tematik kodlar üzerinden ifadelerin sınırlı sayıda ifade edildiği gözlemlenmiştir.

Betimleyici eleştiri kapsamında en çok ele alınan ana tematik kodun kentsel mekân olduğu, alt tematik kodun ise Güney Amerika olduğu görülmektedir. Filmin büyük ölçüde kentsel mekân/dış mekânda geçiyor olması izleyicilerin kentsel mekâna yönelik ifadeler kullanmasını destekler niteliktedir. Tüm izleyicilerin yorumlarında filmin ana konusu ve odağı olan Carl ve Ellie'nin evi alt tematik kodunu kullanmaması dikkat çeken noktalardan biridir.

İzleyici yorumlarının yorumlayıcı eleştiri değerlendirme tablosu (Tablo 2) incelendiğinde mekânın anlamına ilişkin yorumlarda en sık kullanılan alt tematik kodun Carl ve Ellie'nin eve yüklediği anlam (23), en az kullanılan alt tematik kodun ise yaşlanma olgusuna bağlı değişen mekânın anlamı (4) olduğu görülmektedir. Bazı yorumcular, animasyon filmine yönelik çeşitli metaforlar kullanarak filmin örtük anlamlarını ortaya çıkarmaya çalışmıştır. Bu durum genel anlamda yorumcuların sadece görünenle yetinmeyip görünmeyenlere de ulaşmaya çalıştıklarını gösterebilir. Özellikle Ellie-ev ilişkisi ve bu ilişkinin Carl üzerindeki psikolojik etkisi üzerine detaylı yorumlarla karşılaşmıştır.

Mekânın gerçekliğine ilişkin yorumlarda; Carl ve Ellie'nin evinin uçabilmesinin gerçekliğine yönelik yorumlar (19), kentsel mekânın ve diğer mekânların gerçekliğine yönelik yorumlar (8) alt tematik kodları bulunmaktadır. *Up* animasyon filmi; renk, doku, saydamlık ve kullanılan malzeme çeşitliliğiyle sadece mekâna değil mekân içinde kullanılan eşyalara, film karakterlerine ve kurguya gerçeklik katmaktadır. Aynı zamanda şelale, dağlar, kent planı ve ev tipolojileri de filmin gerçekliğini artıran diğer parçalardır. Kurgusal olarak mevcut gerçeklik ve yaşanması muhtemel olmayan gerçeklik (evin uçması, yaşlıların savaşı) bir arada verilerek filme yanlısamalı bir gerçeklik oluşturulmuştur.

İzleyicilerin yarısı yorumlarında film ile ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yorumlar (15) ana temasını kullanmıştır. Bazı yorumlar, mekân tasarımlarına/tasvirlerine ve genel kurgunun arka plan çalışmasına yönelik bilgiler içermektedir. İzleyicilerin film tasarım sürecine dikkat etmelerinin, yorumları daha kapsamlı ve nitelikli hale getirdiği söylenebilir. Yorumlarda, mimarlık disiplini bağlamında doğal ve yapay mekânların tasarımına vurgu yapılmıştır. Özellikle, şelale ve ormanların, gerçekte var olan doğal mekânlardan esinlenerek tasarlandığı ifade edilmiştir. İncelenen yorumlarda mimarlık disiplinine yönelik bilinçli ve bilinçsiz yorumlara ek olarak sinemanın diğer disiplinlerle temas halinde etkinliğini ve yetkinliğini artırdığı görülmektedir. Yorumcular bu film ile aynı dönemde yayınlanan diğer animasyon filmleri, stüdyonun diğer yapımları, Yukarı Bak filminin; ses, görsel efekt, karakter tasarımı ve gerçekliğine ilişkin yorumlar yapmıştır (E2, E16, E22 vd.).

Yorumlarda evin sahiplerinin bir yansıması olarak fiziksel görüntüsünü şekillendirmesinin ardından anlamsal olarak da sahiplerinin bir yansımasına olarak ele alındığı düşünülebilir. Carl ve Ellie'nin evi, kentsel mekân, zeplin vb. tematik kodlar izleyiciler tarafından çeşitli sıfatlarla yeniden tanımlanmıştır; ... gökdelen vadileri (E26), uçan mesken (E27) gibi ifadelerle mimarlık disiplininin film üzerinden görünümü izleyiciler tarafından yorumlandığı görülmektedir. Doğal ve yapılı çevrenin birlikteliği, içeriği, mekânların işlevsel yönlerine yönelik izleyicilerin bilinçli ya da bilinçsiz fikirleri yorumlar üzerinden görülmektedir.

Filmle ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalar (Tablo 1) ve filmle ilgili veri toplamaya ilişkin yapılan araştırmalara yönelik yapılan yorumlar (Tablo 2) ana temaları altında yapılan işaretlemeler incelendiğinde, yorumların yarısında izleyicilerin daha genel araştırmalara dayanarak görüşlerini ifade ettiği anlaşılmaktadır.

Yorumlayıcı eleştiri kapsamında en çok ele alınan ana tematik kodun mekânın anlamına ilişkin yorumlar olduğu, alt tematik kodun ise Carl ve Ellie'nin eve yüklediği anlam/mekânsal ilişkiler olduğu görülmektedir. Bu durum, mekân kullanıcısı olan insanın mekâna bir anlam yüklediği düşüncesiyle örtüşmektedir. İzleyicilerin yorumlarında Ellie'nin varlığının ve yokluğunun mekânsal anlamına dikkat çekmesi önemli noktalardan biridir. Buna ek olarak filmin en önemli mimari kavramlarından biri olan kentsel dönüşüm kavramının tüm izleyiciler tarafından ele alınmaması dikkat çeken noktalardan bir diğeridir.

Sonuç

Mimarlık disiplininde bir eleştiri metni olarak tasarlanan bu çalışmada ilk olarak *Yukarı Bak* filmi yazarlar tarafından analiz edilmiş, ardından eleştirel izleyici yorumları, Attoe'nun (1976, ss. 20-21) betimleyici ve yorumlayıcı eleştiri türleri çerçevesinde incelenmiştir. Film, içerik analizi yöntemiyle hem çalışmanın yazarları tarafından hem de eleştirel izleyici yorumları bağlamında değerlendirilmiştir. Bu analizler doğrultusunda çalışma sonuçlarını sıralamak gerekirse;

- Bir filmin tasarım süreci, mekân, renk kullanımı ve hikâye işleyişi gibi unsurlar üzerinden yorumlanabilecek çok katmanlı veriler sunmaktadır. Bu veriler, farklı izleyicilerin yorumlarıyla yeniden biçimlenebilir ve fiziksel, anlamsal ve psikolojik bağlamlarda yeni anlamlar kazanabilir.
- Filmin tasarım sürecine yönelik yapılan araştırmaların, izleyicilerin eleştirilerini etkilediği söylenebilir. Filme yönelik arka plan incelemelerinin, eleştirel izleyicilere disiplinler arası yorumlar yapabilecek daha zengin bir veri seti sunduğu düşünülebilir.
- *Yukarı Bak* filminde, gerçeklik kavramı tüm filmi özetleyen ve aynı zamanda ona derinlik kazandıran bir tema olarak öne çıkmaktadır. Film tasarımında olay, karakter ve mekânlar aracılığıyla hem sorgulanabilen hem de sorgulanamayan bir kurgusal gerçeklik ortaya çıkarıldığı görülmektedir.

- Filmin kurgusunda, mekân tasarımı önemli bir role sahiptir. Film stüdyosunun, gerçek mekânlara yönelik detaylı incelemeler yapması, filmin gerçeklik algısını artırmıştır.
- Doku, malzeme ve ışık kullanımı gibi detaylarla desteklenen gerçeklik unsurları, filmdeki kopuklukları önlemiş ve eleştirel izleyicilerin sürece daha kapsamlı ve anlamlı yorumlar yapmalarına imkân tanımıştır. Bu durum, izleyicilerin görsel temsiller üzerinden metaforlar üretmesini de sağlamıştır.
- İzleyicilerin, filmi anlatırken bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde mimarlık terimlerinden faydalandığı görülmüştür.
- Betimleyici eleştiri kavramlarının, yorumlayıcı eleştiri kavramlarına kıyasla daha fazla kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu durum, mimarlık pratiğiyle ilişkisi olsun ya da olmasın, izleyicilerin hem betimsel hem de yorumsal eleştiriler üretmek mimarlığın önemini vurguladığını ve mimarlık eleştirisinin gelişimi açısından katkı sağladığını göstermektedir.
- Hikâye anlatımında ve yorumlarda, mekânın tamamlayıcı bir araç olarak kullanıldığı belirlenmiştir. Mekânın filmde tamamlayıcı ya da temel bir unsur olarak ele alınmasının, eleştirel izleyicilerin mekânlara dair yorumlarını etkilediği söylenebilir.
- Bazı izleyicilerin yorumlarında, mahkeme salonu ve hastane gibi kısa sahneli mekânlara değinmesi, güçlü bir mimarlık algısının göstergesi olarak değerlendirilebilir. Buna karşın, salon veya yaşam alanı gibi fiziksel ve psikolojik açıdan zengin mekânların bazı izleyiciler tarafından göz ardı edilmesi, farklı bir algının varlığını işaret etmektedir.
- İzleyiciler tarafından baca, çatı ve temel gibi mimarlık terimlerinin kullanılması, mimarlık algısının olumlu bir göstergesi olarak değerlendirilmiştir.
- Evin nasıl uçtuğuna dair yapılan araştırmalar ve bu bağlamda teknik verilerin incelenmeye çalışılması, mimarlığın uygulanabilirliğini sorgulamaya yönelik önemli bir adım olarak görülmüştür.

Sonuç olarak, bu çalışma, sinema, mimarlık ve eleştiri dayanışmasını içeren bir eleştiri metni ortaya koymuştur. Çalışma süresince betimleyici ifadeler, yorumlayıcı ifadelerle desteklenmiş ve kapsamlı bir eleştirel metin oluşturulmaya çalışılmıştır. Disiplinler arası bir yaklaşımla hazırlanan ve eleştirel çeşitlilik taşıyan bu çalışmanın (eleştirinin eleştirisinin yapılması), diğer araştırmalar için yol gösterici bir nitelik taşıdığı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Acar, N. (2023). Animasyon konulu makalelerin bibliyometrik analizi: Dergipark örneği. *Neveşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 13(2), ss. 1153-1165. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1273808>
- Arısal, C. A. (2019). *Animasyonun mekânsal gelişimi ve mekân tasarımında hareket – algı ilişkisinin Japon animasyonu (Anime) örnekleri ışığında eğitimdeki izdüşümünün analizi*. [Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>

- Atabeyoğlu, Ö. ve Alkan, N. İ. (2021). Animasyonların kurgu dünyasında kent algısı. A. Arslan (Ed.), *Mimarlık, Planlama ve Tasarım Alanında Akademik Çalışmalar* (ss. 201-219), Duvar Yayınları.
- Attoe, W. (1976). Methods of criticism and response to criticism. *Journal of Architectural Education*, 29(4), 20-21.
- Barrett, T. (2020). *Eleştiri öğrenciler için bir rehber*. (M. Aşık Öztürk Çev.). Hayalperest Yayınevi Sanat Kuramları.
- Bieberstein, R. & Feyersinger, E. (2022). The ever-expanding scope of animation historiography: a discussion of interdisciplinary approaches and methods. *Animation*, 17(1), ss. 10-25. <https://doi.org/10.1177/174684772210801>
- Burton, T. (Yapımcı) ve Schumacher, J. (Yönetmen). (1995). Batman. (Film). Warner Bros. Animation.
- Çağlar, B. (2018). Kültürel çalışmalar perspektifinden seksenler dizisinin alımlanması: sosyal medyadaki izleyici yorumları, *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 9(33), ss. 159-182.
- Deleuze, G. (2004). *Sinema 1 hareket-imge*. (S. Özdemir Çev.). Norgunk Yayıncılık.
- Devika, T. S. & Sreena, K. (2023). The mighty child, aetnormativity and cinema: a critical reading of the movie soul. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(1SE), 175-180. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i1SE.2023.432>
- Diñç Kalaycı, P. (2015). *Mimarlığı eleştirmek*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- DiNovi, D., Uslan, M. and Peters, J. (Yapımcı) ve Burton, T. (Yönetmen). (1992). Batman. (Film). Warner Bros. Animation.
- Docter, P., Peterson, B. & McCarthy, T. (2014). *Up (Screenplay)*, <https://indiegroundfilms.files.wordpress.com/2014/01/up-signed.pdf>.
- E1. (2024, January 16). Up: Raising the roof. <https://danielmontgomery.wordpress.com/2009/06/30/up-raising-the-roof/>
- E2. (2024, January 16). Up review. <https://flickdirect.com/movies/movie-reviews-detail.aspx?id=197&type=1>
- E3. (2024, January 16). Pixar outdoes itself with the endearing, entertaining Up. <https://www.straight.com/article-224067/pixar-ups-ante-endearing-entertaining>
- E4. (2024, January 16). Up (U). <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/up-u-1799623.html>
- E5. (2024, January 16). The house that Pizar built. https://medflyquarantine.blogspot.com/2009/06/house-that-pixar-built_16.html
- E6. (2024, January 16). Up reviews. <https://morganrlewis.wordpress.com/2014/02/09/up/> (Erişim Tarihi: 16.01.2024)
- E7. (2024, January 16). 3d blue ray review. <https://moviemet.com/review/3d-blu-ray-review>
- E8. (2024, January 16). Up. <https://www.movierewind.com/2020/up>
- E9. (2024, January 16). Up. <https://behindthelensonline.net/html/up.html>
- E10. (2024, January 16). Review: Up. <https://miamiherald.typepad.com/reeling/2009/05/review-up.html>
- E11. (2024, January 17). Up. <https://www.rogerebert.com/reviews/up-2009>
- E12. (2024, January 17). Up. <https://amandasage.ca/2009/06/up/>
- E13. (2024, January 17). Up-lost me in Peru. <https://www.bina007.com/2009/06/up-lost-me-in-peru.html>
- E14. (2024, January 17). Movie review: Up. <https://carstairsconsiders.blogspot.com/2013/05/movie-review-up.html>
- E15. (2024, January 17). Up: Sweet balloons 3d animation takes flight by Cole Smithey. <https://www.colesmithey.com/reviews/2009/05/up-.html>
- E16. (2024, January 17). Up!. <https://blacksheepreviews.blogspot.com/2009/05/up.html>
- E17. (2024, January 17). Up. <https://cinopinion.blogspot.com/2009/06/up.html>

- E18. (2024, January 17). Up. <https://www.digitalspy.com/movies/a176244/up/>
- E19. (2024, January 17). Film review Up. <https://www.brianorndorf.com/2009/05/film-review-up.html>
- E20. (2024, January 17). Up. <https://bigfanboy.proboards.com/thread/658>
- E21. (2024, January 18). Up. <https://www.poffysmoviemania.com/up/>
- E22. (2024, January 18). Review-Up. www.philonfilm.net/2009/09/review-up.html
- E23. (2024, January 18). Still flying high. www.reeltalkreviews.com/browse/viewitem.asp?type=review&id=3027
- E24. (2024, January 18). Life's up; Then you die. <https://playtime-magazine.com/2009/06/lifes-up-then-you-die/>
- E25. (2024, January 18). Up. <https://aisleseat.com/up.htm>
- E26. (2024, January 18). Up. <https://www.reelingreviews.com/reviews/up/>
- E27. (2024, January 18). Disney/Pixar's Up blu ray & DVD combo review. <https://dvdizzy.com/up.html>
- E28. (2024, January 18). Up. <http://www.nycmovieguru.com/may29th09.html#up>
- E29. (2024, January 18). Movie-Up. <https://tipsfromchip.blogspot.com/2012/04/movie-up-2009.html>
- E30. (2024, January 18). Up (Blue-ray). <https://upcomingdiscs.com/2009/11/04/up-blu-ray/>
- Göker, N. (2018). Sinema seyirci ilişkisini etki çerçevesinde düşünmek: bir izleyici araştırmasının sonuçları, *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (AKİL)*, (29), 270-292
- Güney, D. & Yürekli, H. (2004). Mimarlığın tanımı üzerine bir deneme, *İtüdergisi/a*, 3(1), ss. 31-42.
- IMDb. Up. Internet Movie Database. Erişim Tarihi: 5 Ocak 2024, <https://www.imdb.com/title/tt1049413/>
- İnce, T. E. (2007). *Mimarlık sinema ilişkisinin sokak mekanı üzerinden incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Karaşahinoğlu, Ş. & Dönmez, A. (2024). Visual identity design in animation productions: example of the Batman series (1992-1995). *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 14(2), ss. 479-492. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1419402>
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. New York Sage Publications, Inc.
- Murray, D. (Yapımcı) ve Docter, P. (Yönetmen). (2020). Soul. (Film). Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios.
- Ng, K., Schnabel, M. A., & Thomas, K. (2006). Architectural animation becomes alive, creating spatial narrative with spatial characters for animations. In Proceedings of the 24th Conference on Education in Computer Aided Architectural Design in Europe (ss. 598-603). Volos, Greece: University of Thessaly, School of Engineering.
- Ogden, J. & Chohan, A. (2024). A content analysis of the frequency of fat talk in Walt Disney animation films (1937-2021), *Health Education, Vol. ahead-of-print* No. ahead-of-print. <https://doi.org/10.1108/HE-01-2023-0007>
- Öztürk, G. & Balaban, Y. (2024). *Ters Yüz animasyon filminin göstergibilimsel analizi*. G.N. Büyükbaykal ve A.C. Ilgaz Büyükbaykal (Eds), İletişim ve Medya Alanında Uluslararası Araştırmalar XV (ss. 127-148). Eğitim Yayınevi.
- Pallasmaa, J. (2001). *The architecture of image: Existential space in cinema*. Rakennustieto.
- Sadıklar, Z., Sürdem, S. Ş. & Beşgen, A. (2021). Novak ve Miyazaki: akışkan mekânlar ve Howl'un yürüyen şatosu. M. Çolak (Ed.), *Ege University Faculty of Fine Arts Design and Architecture International Design & Cinema Symposium Proceedings*, ss. 398-412.
- Rivera, J. (Yapımcı) ve Docter, P. (Yönetmen). (2009). Up. (Film). Pixar Animation Studios.

- Rivera, J. (Yapımcı) ve Docter, P. (Yönetmen). (2015). Ters Yüz. (Film). Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios.
- Sevindi, K. (2021). Ideological discourse analysis in soviet animation cinema. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 11(2), ss. 594-605.
- Şen, S. (2022). *Sinemada anamorfik mekân üretimi*. [Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)*, (3), ss. 99-114.
- Tulum Okur, H., & Gezer Çatalbaş, Z. C. (2022). 1960 yılından günümüze animasyon filmlerde mimarlık, kent ve mekân: gelecek görüldü. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 13(2), ss. 389-424. <https://doi.org/10.32001/sinecine.1016534>
- Ültay, E., Akyurt, H. & Ültay, N. (2021). Sosyal bilimlerde betimsel içerik analizi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (10), ss. 188-201.
- Ürtekin, Ö. (2018). *Geçmişten günümüze animasyon filmlerinde mekân kullanım analizi*. [Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/giris.jsp>
- Ürtekin, Ö. & Özker, S. (2018). Geçmişten günümüze animasyon filmlerinde mekân kullanımı. 3. *Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu Dijital Çağda Sanat ve Tasarım Bildiriler Kitabı* (ss. 35-44), Mim İç ve Dış Mekân Baskı Sistemleri Rek. Matbaacılık Tic. Ltd. Şti.
- Wells, P. (2006). *The fundamentals of animation*. Ava Publishing.