

Araştırma Makalesi / Research Article

DOI: 10.30520/tjsosci.1615055

Spongebob Squarepants Müzikalinde Çizgi Film ve Animasyon Yaklaşımının Sahne Tasarımı ile Etkileşimi

Memet Ali Zeren¹¹ Dr. Öğretim Üyesi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İzmir, Türkiye / memetali.zeren@deu.edu.tr.**Özet**

Bu çalışma, SpongeBob SquarePants müzikalinde çizgi film estetiği ve tiyatro sahne tasarımı arasındaki etkileşimi sistematik bir biçimde incelemektedir. Çalışmanın odak noktası, çizgi film estetiğinin tiyatro sahnesine entegrasyonunun sahne anlatısı üzerindeki etkilerini anlamak ve bu estetiğin teatral bir ortamda yeniden yorumlanmasının görsel ve mekânsal anlatı mekanizmasına katkılarını değerlendirmektir. Çalışmanın temel argümanı, çizgi film estetiğine özgü dinamik ve stilize görsel unsurların tiyatro sahnesine entegre edilmesinin, dramatik anlatıyı derinleştirerek izleyici deneyimini anlamlı şekilde zenginleştirdiğidir. SpongeBob SquarePants müzikali, bu estetik unsurların teatral bağlamda başarılı bir şekilde uygulanmasına dair çarpıcı bir örnek sunmaktadır. Disiplinler arası bir perspektifle ele alınan bu çalışma, tiyatro sahne tasarımı ve çizgi film estetiği arasındaki sinerjiyi irdelemekte ve bu tür yenilikçi uygulamaların tiyatro anlatısının evrimine katkı sağladığını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çizgi Film, Animasyon, Sahne Tasarımı, Tiyatro, Spongebob**ORCID¹:** 0000-0001-9928-2607**Başvuru Tarihi:** 7 Ocak 2025**Kabul Tarihi:** 15 Şubat 2025

The Interaction of Cartoon and Animation Approach with Stage Design in Spongebob Squarepants Musical

Memet Ali Zeren¹¹ Assist.Prof. Dokuz Eylül University, Faculty of Fine Arts, Izmir, Türkiye / memetali.zeren@deu.edu.tr.**Abstract**

This study systematically examines the interaction between cartoon aesthetics and theatrical stage design in the musical SpongeBob SquarePants. The focus of the study is to understand the effects of the integration of cartoon aesthetics on the stage narrative and to evaluate the contributions of the reinterpretation of this aesthetic in a theatrical setting to the visual and spatial narrative mechanism. The main argument of the study is that the incorporation of dynamic and stylized visual elements specific to cartoon aesthetics into the theatrical stage, such as color palettes, lighting design, costumes and props, deepens the dramatic narrative and enriches the audience experience in a meaningful way. The SpongeBob SquarePants musical provides a striking example of the successful application of these aesthetic elements in a theatrical context. From an interdisciplinary perspective, this study explores the synergy between theatrical stage design and cartoon aesthetics and aims to demonstrate that such innovative practices contribute to the evolution of theatrical narrative.

Keywords: Cartoon, Animation, Stage Design, Theater, Spongebob**ORCID¹:** 0000-0001-9928-2607**Received Date:** 7 January 2025**Accepted Date:** 15 February 2025

GİRİŞ

Tiyatro, tarih boyunca farklı anlatı formları ve estetik yaklaşımların bulunduğu bir alan olmuştur. Sahne sanatlarının bu çok yönlülüğü hem geleneksel hem de çağdaş anlatı tekniklerinin bir arada kullanılmasını sağlamış, tiyatroyu sürekli evrilen bir sanat dalı haline getirmiştir. Teknolojik gelişmelerle birlikte tiyatro sahnesine entegre edilen yeni ifade biçimleri, izleyici deneyimini zenginleştirirken, tiyatronun anlatı potansiyelini genişletmektedir. Bu kapsamda, çizgi film estetiğinin tiyatro sahnesine entegrasyonu, disiplinler arası bir yaklaşımla ele alınması gereken dikkat çekici bir olgudur. SpongeBob SquarePants müzikali, çizgi film estetiğinin tiyatro sahnesine taşındığı çarpıcı bir örnektir.

Nickelodeon'un kült haline gelmiş çizgi dizisinden uyarlanan bu müzikal hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap eden renkli bir dünyayı sahneye taşıırken, tiyatro estetiğine yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu müzikalde çizgi film estetiği, sahne tasarımından kostümlere, ışık kullanımından anlatı yapısına kadar tiyatronun tüm bileşenlerine yayılmış ve yaratıcı bir sentez oluşturmuştur. Tiyatro sahnesinde çizgi film estetiğinin etkilerini anlamak, görsel unsurların dramatik anlatı üzerindeki rolünü çözümlenmeyi gerektirir. Geleneksel tiyatro tasarımı, genellikle fiziksel dekor, kostüm ve oyunculuğun birleştirilmesi yoluyla hikâye anlatımını desteklerken, çizgi film estetiği bu yapıyı çok daha dinamik ve etkileyici hale getirmektedir. Renklerin yoğun kullanımı, ışık tasarımındaki çarpıcı seçimler ve stilize kostümler, sahnenin sadece bir anlatı alanı değil, aynı zamanda izleyiciyi interaktif bir şekilde içine alan bir deneyim mekânı olarak yeniden tasarlanmasına olanak tanır. SpongeBob SquarePants müzikali, bu yaklaşımı sahneye taşıırken, özellikle sahne tasarımında dinamik ve stilize bir görsel dil yaratmış, izleyiciyi çizgi filmin fantastik dünyasına taşımak için yenilikçi teknolojilerden faydalanmıştır. Sahnenin mekânsal dönüşümü, karakterlerin dünyasının detaylı bir şekilde sunulmasına olanak tanırken, anlatının hem görsel hem de dramatik derinliğini artırmıştır. Örneğin, Bikini Bottom'u sahneye taşıyan tasarımlar, deniz altı dünyasının fantastik özelliklerini teatral bir boyutta yeniden şekillendirmiştir. Müzikalde kullanılan yaratıcı sahne tasarımları, dinamik dekorlar ve özgün kostüm seçimleri, izleyicinin dünyayla olan ilişkisini yeniden tanımlayarak, anlatıyı daha derinlemesine deneyimlemesine olanak tanımıştır. Çalışma bu bağlamda, tiyatro sahne tasarımı ile çizgi film estetiğinin etkileşimlerini çok boyutlu bir perspektifle ele almayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, renk, ışık, kostüm ve mekân unsurlarının anlatı mekanizmasına katkılarını incelemek, bu unsurların izleyiciyle kurulan bağı nasıl güçlendirdiğini ortaya koymak önem arz etmektedir. Araştırmanın temel sorusu olan, çizgi film estetiği tiyatro sahnesine entegre edildiğinde anlatı mekanizmasına nasıl bir katkı sunar? sorusundan hareketle, bu katkıları görsel ve mekânsal açıdan çözümlenmeyi hedeflemektedir. Disiplinler arası bir çalışma olarak tasarlanan bu makale, sahne tasarımında çizgi film estetiğinin kullanımını sadece teorik bir düzlemde ele almakla kalmayıp, bu uygulamanın pratikteki etkilerini de tartışmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, SpongeBob SquarePants müzikali, çizgi film estetiğinin teatral bir anlatıyı nasıl dönüştürebileceğine dair somut bir örnek sunmaktadır.

2. ÇİZGİ FİLM ESTETİĞİNİN SAHNE TASARIMINA ENTEGRASYONU

Çizgi film ve animasyon, dinamik görselliği ve abartılı tasarım öğeleriyle sahne tasarımına yenilikçi yaklaşımlar sunmaktadır. Bu estetik unsurların sahne tasarımına entegre edilmesi, sahnede etkileyici atmosferler oluştururken izleyici algısını güçlendiren özgün ve yaratıcı uygulamalara olanak tanımaktadır. Ayrıca, çizgi film estetiğinin sahne tasarımına uyarlanması, sahne sanatlarında yeni bir ifade biçiminin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır.

Çizgi film estetiğinin sahne tasarımına entegrasyonu, sahne sanatlarında geleneksel yaklaşımları aşarak modern ve deneysel uygulamalara perspektif sunar. Bu estetik, yalnızca görselliğiyle değil, aynı zamanda anlatsal ve duygusal boyutlarıyla da sahneleme süreçlerine katkıda bulunur. Özellikle animasyon teknolojilerinin ve dijital araçların sahne

tasarımına entegre edilmesi, çizgi film estetiğinin fiziksel sahneleme unsurlarıyla uyum içinde kullanılmasını sağlar. Bu yaklaşım, izleyiciye daha yoğun, dikkat çekici ve akılda kalıcı bir teatral deneyim sunarken, aynı zamanda sahne sanatlarının farklı disiplinlerle etkileşimini gösteren önemli bir örnek oluşturmaktadır. Çizgi film estetiğinin sahne tasarımında kullanımı, görsel ve anlatısal boyutları zenginleştirerek sahne sanatlarında dönüştürücü bir yaklaşımı temsil etmektedir. Bu entegrasyon, izleyiciler için estetik deneyimi zenginleştirmekle kalmayıp geleneksel tiyatro ile çağdaş görsel kültür arasında yenilikçi ifade biçimlerinin köprüler kurmasını da sağlamaktadır. Çizgi filmlerin kendine özgü dinamik görselliği ve abartılı tasarım unsurları, sahne tasarımında alışılmadık dışında estetik yaklaşımlar geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Bu unsurlar kullanılarak sahne üzerinde izleyicilere çok katmanlı ve etkileyici bir deneyim sunan ortamlar yaratılabilir (Latif ve Elgarrai, 2021:150-153).

Çizgi film estetiğini sahne tasarımına dâhil etmenin en önemli avantajlarından biri, görsel hikâye anlatımı yoluyla duygusal tepkiler uyandırabilmesidir. Çizgi filmler, genellikle canlı renkler, abartılı formlar ve neşeli karakterler kullanır; bu özellikler sahne tasarımı bağlamında da ilgi çekici ve akılda kalıcı bir atmosfer yaratmak için etkili bir araç olabilir. Bu durum, renk psikolojisi ve biçim algısı üzerine yapılan çalışmalarla da desteklenmektedir; örneğin, renklerin duygusal tepkileri tetikleyebildiğini ve sahne üzerinde algıyı yönlendirdiğini gösteren araştırmalar (Kaya & Epps, 2004: 396-405) bu etkiyi doğrulamaktadır. Dans ve performans sanatlarında estetik deneyimlerin izleyici algısını ve beğenisini önemli ölçüde etkileyebileceğini vurgulayan Vukadinović ve Marković'in (2017: 475-478) bulguları da bu yaklaşımla uyumludur. Ayrıca, çizgi film estetiğinin duygusal yankısı, özellikle renk, ritim ve abartılı hareketlerin izleyicide empati ve duygusal tepki oluşturduğunu gösteren çalışmalara dayanmaktadır (Murray, 2013: 211-214). Anlatının derinliğini artırma aracı olarak kullanılan bu unsurlar, performans sergileyenler ile izleyiciler arasında daha güçlü bir bağ kurulmasını sağlayabilir. Özellikle Wanqian (2023: 163), çizgi film estetiğine özgü abartılı görsellerin, izleyiciye karakterlerin duygu durumlarını daha açık ve yoğun bir şekilde aktardığını, bu sayede empati mekanizmasını güçlendirdiğini öne sürmektedir. Bu bağlamda, çizgi film estetiğinin sahne tasarımına entegrasyonu, yalnızca görsel bir tercih değil, aynı zamanda izleyicinin algısını ve duygusal tepkisini yönlendiren bilinçli bir anlatım stratejisi olarak ele alınmalıdır.

Cai'ye (2024) göre, "üretken karşıt ağlar" (Generative Adversarial Networks- GANs) kullanılarak geliştirilen çoklu stil kartonlaştırma teknikleri, geleneksel fiziksel unsurları animasyonlu görsellerle harmanlayan dijital araçları sahne tasarımında deneme konusunda ilham verebilir. GANs, yapay zekâ destekli bir teknoloji olup, iki sinir ağının (üretici ve ayrıştırıcı) birbirine karşı yarışarak yeni ve gerçekçi görseller ürettiği bir sistemdir. Bu teknik, özellikle sahne tasarımında animasyon estetiğini fiziksel dekor ve mekân ile bütünleştirme açısından büyük bir potansiyel sunmaktadır. Bu teknolojik entegrasyon, yalnızca yaratıcı olasılıkların kapsamını genişletmekle kalmaz, aynı zamanda sahne tasarımına disiplinler arası iş birliğini teşvik eden bütüncül bir yaklaşım sunar. Özellikle GAN tabanlı kartonlaştırma teknikleri, sahne tasarımcılarına gerçek zamanlı olarak farklı görsel stilleri deneme ve sahne ortamını dijital araçlarla anında değiştirme imkânı sağlayarak, klasik sahne değişimi süreçlerine kıyasla daha dinamik ve esnek bir yapı sunmaktadır. Bu iş birliği sonucunda geleneksel sınırları aşan ve izleyicilere materyalle yenilikçi yollarla etkileşim kurma fırsatı sunan bir performans ortaya çıkar (Zhao, 2024). Örneğin, GANs ile üretilen sahne projeksiyonları, oyuncuların hareketlerine veya anlatının gelişimine göre değişen animasyonlu görseller yaratabilir, böylece sahne ile izleyici arasındaki etkileşimi artırabilir.

Ayrıca, animasyon teknolojilerinin sahne tasarımına dâhil edilmesi, canlı performans ile dijital sanatın kusursuz

bir şekilde birleşmesini sağlar. Bu birleşim, sahnede statik dekor kullanımının ötesine geçerek, projeksiyon destekli dinamik sahne değişimlerine olanak tanır. Bu tür uygulamalar, özellikle fantastik veya soyut anlatılar gerektiren prodüksiyonlarda etkili olabilir. Bu sinerji, bir prodüksiyonun hikâye anlatımı boyutunu geliştirebilir; çünkü animasyonlu görseller, sahnedeki oyuncuların aktardığı anlatıyı tamamlayabilir ve güçlendirebilir. Örneğin, Shu vd. (2022:3380), projeksiyon destekli sahne tasarımının, sahne atmosferini gerçek zamanlı olarak değiştirme kapasitesi sayesinde izleyici deneyimini artırabileceğini öne sürmektedir. Animasyonlu arka planlar veya projeksiyonlar, sahnedeki aksiyona yanıt olarak değişen dinamik ortamlar yaratabilir ve böylece genel estetik deneyimi zenginleştirebilir. Bu teknikler, özellikle tiyatro, opera ve dans performanslarında, sahnenin fiziksel sınırlarını aşan görsel anlatılar oluşturmak için giderek daha fazla kullanılmaktadır. Bu bağlamda, GANs gibi yapay zekâ tabanlı teknolojilerin sahne tasarımına entegrasyonu, yalnızca estetik bir tercih değil, aynı zamanda izleyici algısını yönlendiren, anlatımın derinliğini artıran ve performans sanatlarını geleceğe taşıyan yenilikçi bir strateji olarak değerlendirilmelidir.

Bu tür teknikler, yalnızca sahnede görsel bir çeşitlilik sağlamakla kalmaz, aynı zamanda performansın geleneksel kavramlarını sorgulayarak modern tiyatro sahnesinde hikâye anlatımının nasıl ele alınabileceğini yeniden değerlendirmeye teşvik eder (Wang, 2021). Çizgi film estetiğinin sahne tasarımına entegrasyonu, görsel hikâye anlatımını geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda kültürel bir yorum aracı olarak da hizmet edebilir. Örneğin, tarihsel olarak siyasi karikatürler, toplumsal sorunları eleştirmek ve izleyiciler arasında düşünce uyandırmak için kullanılmıştır (Latif ve Elgarrai, 2021:155). Bu örnekten bağlamından yola çıkarak, Çizgi film estetiğinin sahne tasarımına uygulanmasının, yalnızca görsel bir tercih olmanın ötesinde, izleyiciyle toplumsal temalar arasında daha güçlü bir bağ kuran eleştirel bir anlatım aracı olabildiği söylenebilir. Stilize karakterler, abartılı hareketler ve sembolik mekânlar, sahnede kullanıldığında, izleyicinin anlatıyı farklı bir estetik dil aracılığıyla değerlendirmesini sağlayarak eleştirel düşünceyi teşvik edebilir. Bu yaklaşım, Brecht'in epik tiyatro anlayışına benzer şekilde, izleyicinin anlatıya mesafeli bakmasını sağlayarak eleştirel bir perspektif sunabilir. Yönetmenler ve tasarımcılar, çizgi film estetiğinin sunduğu abartılı biçimler, canlı renkler ve metaforik sahne tasarımlarını bilinçli bir şekilde kullanarak, toplumsal ve politik konulara dair düşündürücü performanslar oluşturabilir. Geleneksel sahne tasarımının yerine çizgi film estetiğinin kullanılması, grotesk ve ironik atmosferler yaratarak anlatıyı daha çarpıcı hale getirebilir. Bu bağlamda çizgi film estetiğinin, sadece sahne tasarımına yenilik katan bir unsur değil, aynı zamanda izleyiciyi anlatıya aktif bir katılımcı olarak dahil eden ve sosyal-politik söylem üreten güçlü bir anlatım biçimi olarak işlev gördüğü gözlemlenmiştir.

Sahne tasarımında benzer üslup unsurlarını benimseyerek sanatçılar, çağdaş sosyal temalara hitap eden ve izleyicileri kendi deneyimleri ve bakış açıları üzerine düşünmeye teşvik eden performanslar yaratabilir. Bu yaklaşım, karikatür sanatının direniş hareketine geçirebileceğini ve siyasi meseleler etrafında diyaloglar oluşturabileceğini tartışan Rinehart ve Caudwell'in (2017:226-227) çalışmalarıyla uyumludur. Bu belirlemelerden yola çıkarak, çizgi film estetiğinin sahne tasarımına entegrasyonu, sahne sanatlarının görsel ve anlatsal boyutlarını zenginleştiren güçlü bir araç olarak öne çıktığını söyleyebiliriz.

Çizgi film estetiğinin özgün öğeleri, sahne tasarımına güçlü bir görsellik kazandırarak izleyicinin mekân ve anlatı ile etkileşimini yeniden şekillendirebilir. Bu yaklaşım, yalnızca estetik tasarımı zenginleştirmekle kalmaz, aynı zamanda geleneksel tiyatro ile çağdaş görsel kültür arasındaki boşluğu dolduran yenilikçi ifadelerle yönelik ön görüler sağlar. Sahne sanatları gelişmeye devam ederken, çizgi film estetiğinin entegrasyonu, sahne tasarımının geleceğini

şekillendirmede önemli bir rol oynayarak sanatçıları, modern yaşamın karmaşıklıklarını yansıtan yeni anlatılar ve ifade biçimlerini keşfetmeye teşvik edeceğini belirleyebiliriz. Bu entegrasyonda temel olarak iki unsur ortaya çıkmaktadır. Bunlardan ilki kostüm ve karakter tasarımı diğeri ise. renk ve ışık tasarımıdır.

2.1. Kostüm ve Karakter Tasarımı

Çizgi film estetiğinin kostüm ve karakter tasarımına entegrasyonu, animasyon ve tiyatro prodüksiyonlarında anlatıların şekillendirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Stilize edilmiş kostümler ve makyaj, karakterlerin görsel cazibesini artırmanın yanı sıra hikâye anlatımı, karakter gelişimi ve izleyiciyle etkileşimde hayati araçlar olarak hizmet eder. Bu durum, özellikle SpongeBob, KareŞort, Patrick ve Squidward Tentacles gibi ikonik karakterlerde açıkça görülmektedir. Bu karakterlerin kendine özgü tasarımları, hikâyelerinin genel anlatısına önemli ölçüde katkıda bulunmaktadır. Canlı renkler, abartılı şekiller ve ünik desenlerin çizgi film karakterlerinin kostümlerinde kullanılması, karakterlerin kimliklerinin ve anlatıdaki rollerinin belirlenmesinde hayati bir öneme sahiptir. Örneğin, (Görsel1) SpongeBob'un kare şekli ve parlak sarı rengi onun neşeli ve iyimser kişiliğini simgelerken, Patrick'in pembe tonu ve yıldız şekli onun rahat ve kaygısız doğasını yansıtır.



Görsel 1. SpongeBob, Kostüm tasarımı, Broadway Müzikali (2017)

Kaynak: <https://www.nytimes.com/2018/05/11/theater/spongebob-squarepants-broadway-costumes.html>,

Erişim Tarihi: 3.12.2024

Bu tasarım seçimleri rastgele değildir; izleyiciye belirli özellikleri ve duyguları iletmek için özenle hazırlandığı söylenebilir. Kalmakurki ve Healy (2022:97-101) -animasyon karakterlerinin silüetlerinin ve kostümlerinin tanınma ve karakterizasyon açısından kritik olduğunu, çünkü bunların karakterin özünü görsel yollarla ilettiğini vurgulamaktadır. (Görsel 1)'de olduğu gibi SpongeBob ve arkadaşlarının tasarımlarında bu ilke açıkça görülmektedir; her bir karakterin kostümü onların kişiliklerini ve hikâyedeki rollerini yansıtır.



Görsel 2. SpongeBob karakter ve kostüm tasarımları, Broadway Müzikali (2017)

Kaynak: <https://www.broadway.com/photos/gallery/469/show-photos-spongebob-squarepants/>

Erişim Tarihi: 02.12.2024

Bununla birlikte, Squidward gibi karakterlerin teatral tasarımı, onun mavi-yeşil tonları ve uzun yüz hatlarıyla sinik ve huysuz mizacını öne çıkarır. Squidward'ın tasarımında kullanılan soğuk tonlar, melankoli ve memnuniyetsizlik hissi uyandırarak karakterin anlatı boyunca sergilediği duygusal çizgiyi etkili bir şekilde destekler. Kostüm tasarımı, karakterlerin karmaşık duygusal durumlarını ve ilişkilerini izleyiciye aktarmada önemli bir rol oynar. Karakterin görsel temsili, izleyicinin motivasyonlarını ve çatışmalarını daha iyi anlamasına katkı sağlayabilir (Thulasidas, 2024).

Bu şekilde, çizgi film karakterlerinin kostümleri sadece dekoratif bir unsur olmakla kalmaz, aynı zamanda hikâye anlatım sürecinin ayrılmaz bir parçası durumundadır. Çizgi film estetiğiyle stilize edilmiş kostümler, gerçekliğin abartılı bir duygusunu da beraberinde getirerek komik ya da dramatik etkileri artırabilir. Örneğin, SpongeBob ve Patrick gibi karakterlerin abartılı özellikleri, dizinin mizahi yönünü destekler; tasarımlar, genellikle absürt durumlara ve etkileşimlere yol açar. Bu durum, Liu vd., 'nin (2022) görsel unsurların ilgi çekici anlatılar yaratmadaki önemine dair bulgularıyla örtüşmektedir. SpongeBob örneğinde, kostüm tasarımının eğlenceli doğası, dizinin genel tonu ile uyumlu bir görsel dil oluşturarak her yaşta izleyiciye hitap eder. Ayrıca, makyaj ve ek kostüm unsurlarının kullanımı, karakter betimlemesini daha da güçlendirebilir. Örneğin, Squidward'ın makyajı genellikle yorgun ve sıkılmış yüz ifadesini vurgular, bu da onun isteksiz ve çoğu zaman rahatsız olan bir komşu olarak rolünü güçlendirir. (Zhao, (2011:98-100) çalışmasında, kostüm tasarımının daha derin temaları ve karakter dinamiklerini ifade etmede bir araç olarak kullanılabileceğini, böylece anlatıdaki ilişkilerin daha ayrıntılı bir şekilde tasvir edilmesine olanak tanıdığını belirtir. Kostüm tasarımı ile karakter gelişimi arasındaki bu etkileşim, etkileyici ve ilişkilendirilebilir bir hikâye oluşturmak için gereklidir. Stilize edilmiş kostümlerin anlatıya katkısı, bireysel karakterlerin ötesine geçerek prodüksiyonun genel atmosferini ve tonunu da etkiler. (Görsel 2)'de işaret edildiği gibi, çizgi film estetiğine özgü canlı renk paletleri ve abartılı tasarımlar, hikâye anlatımı deneyimini artıran görsel olarak etkileyici bir ortam yaratır. Örneğin, Bikini Bottom'un parlak ve renkli su altı dünyası, dizinin cazibesinin ve çekiciliğinin ayrılmaz bir parçasıdır ve izleyicileri gündelik hayatın sıradanlıklarına tezat oluşturan fantastik bir âleme çeker.



Görsel 3. SpongeBob kostüm stilizasyonları, Broadway Müzikali (2017)

Kaynak: <https://www.broadway.com/photos/gallery/469/show-photos-spongebob-squarepants/>

Erişim Tarihi: 06.12.2024

Cvetkovska (2024:6-8), kostümlerde kullanılan desen ve tasarımların kültürel anlamlar ve anlatılar iletmeye gücüne sahip olduğunu belirterek, bu unsurların sahne üzerindeki sürükleyici etkisini vurgulamaktadır. Karakter kostümlerinde renk ve tasarım kullanımı, hikâyenin tematik ve duygusal yapısının oluşturulmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, çizgi film estetiğinin yalnızca görsel bir tercih değil, aynı zamanda anlatıyı şekillendiren güçlü bir unsur olduğu söylenebilir. Çizgi film estetiğinin sahne tasarımına entegrasyonu, kostüm ve karakter tasarımında stilize ve abartılı unsurların kullanımını teşvik ederek, sahne prodüksiyonlarında anlatı inşasına doğrudan katkıda bulunmaktadır. Özellikle SpongeBob SquarePants müzikalindeki SpongeBob, Patrick ve Squidward gibi karakterlerin stilize kostümleri ve makyajları, yalnızca görsel cazibeyi artırmakla kalmaz, aynı zamanda karakterlerin kimliklerini ve hikâyedeki rollerini vurgulayan önemli anlatım araçları haline gelir. Canlı renkler, abartılı şekiller ve belirgin tasarım seçimleri, karakterlerin kişilik özelliklerini, duygusal durumlarını ve temsil ettikleri kültürel anlamları izleyiciye etkili bir şekilde iletmeye yardımcı olur. Bu noktada, çizgi film estetiği ile tasarlanmış kostümler, yalnızca sahne üzerindeki görseelliği desteklemekle kalmaz, aynı zamanda karakter betimlemesi ve anlatı inşasında kritik bir bileşen olarak işlev görür. Kostüm tasarımının bu anlatsal rolü, izleyicinin hikâyeye kurduğu bağın güçlenmesine katkı sağlarken, animasyon estetiğinin tiyatro sahnesindeki anlatım diline nasıl entegre edilebileceğini de ortaya koymaktadır. Bu nedenle, çizgi film estetiğinin sahne sanatlarında karakter betimlemesi ve anlatı geliştirme açısından giderek daha önemli bir araç haline geldiği söylenebilir.

3. ANLATI MEKANİZMASINDA SAHNE TASARIMININ İŞLEVİ

Çizgi film animasyon ve sahne tasarımının işlevi, izleyicileri animasyon anlatılarında tasvir edilen fantastik dünyalara taşıyan sürükleyici mekanlar yaratmak açısından önemli bir rol oynar. Dinamik ve modüler dekor parçaları, aksesuarlar ve arka planlar kullanılarak sahne tasarımı, çizgi film animasyonlarının canlı ve eğlenceli unsurlarını çağırır. Bu sürükleyici özellik, izleyicinin dikkatini çekmek ve bir hayranlık duygusu uyandırmak açısından kritik önem taşır. Bu da izleyicilerin hikâye ve karakterlerle duygusal bağlarını güçlendirir. Sahne tasarımının temel işlevlerinden biri, anlatının temalarını ve duygularını yansıtan görsel olarak etkileyici bir ortam yaratmaktır. Örneğin, SpongeBob SquarePants (Görsel 3) animasyonundaki ve müzikalindeki Bikini Bottom adlı su altı dünyası, yaratıcı sahne

tasarımıyla, canlı renkler, eğlenceli şekiller ve etkileşimli unsurlar içerecek teatral şekilde tasarlanmıştır. Parlak renklerin kullanımı yalnızca izleyicinin dikkatini çekmekle kalmaz, aynı zamanda hikâyenin eğlenceli ve neşeli doğasını da yansıtır.



Görsel 4. Bikini Bottom, sahne, mekân tasarımı, Broadway (2017)

Kaynak: <https://qns.com/2017/12/enjoy-night-bikini-bottom-spongebob-squarepants-broadway-musical/>

Erişim Tarihi:11.12.2024

El-Nasr ve Horswill (2003:15) çalışmalarında görsel dikkatin izleyici etkileşiminde önemli bir rol oynadığını ve iyi tasarlanmış bir görsel mekân tasarımının izleyicilerin anlatıya olan duygusal yatırımını önemli ölçüde artırabileceğini vurgulamaktadırlar. Görsel olarak sürükleyici bir atmosfer yaratmak, sahne tasarımının anlatı deneyimini artırmasını ve izleyicinin hikâye ile karakterlere bağlanmasını güçlendirmesini sağlar. Sahne tasarımında renk entegrasyonu, bir performansın atmosferini oluşturmak açısından çok önemli bir rol oynar. Örneğin, mekân tasarımında sıcak renklerin kullanımı mutluluk ve coşku duygularını uyandırabilirken, soğuk tonlar üzüntü veya gerilim hislerini tetikleyebilir. Bu bağlamda Li vd., (2022:987) renk uyumunun izleyicilerin duygusal tepkilerini nasıl etkilediğini ve stratejik renk kombinasyonlarının bir performansın anlatı etkisini artırabileceğini vurgulamaktadır. Çizgi film estetiği bağlamında, animasyon yapımlarına özgü canlı renk paletleri, hikâyenin duygusal yankısını artırarak izleyicilerin anlatıyı daha derin bir düzeyde deneyimlemesini sağlar. Aktif dekor parçaları ve aksesuarların kullanımı, izleyicilerin anlatıyı anlamalarına rehberlik eden görsel ipuçları sunarak hikâye anlatım sürecini kolaylaştırabilir. Sahne içinde bulunan etkileşimli unsurlar, izleyicilerin hikâyeye aktif katılımcılar gibi hissetmelerini sağlayabilir. Bu durum, Suhr'un, (2023:6-7), izleyici katılımının intermedya performanslarının genel deneyimini artırmadaki önemine ilişkin bulgularıyla örtüşmektedir. Sahne tasarımına etkileşimli unsurlar dahil edilerek, daha sürükleyici ve ilgi çekici bir anlatı deneyimi yaratılabilir. Çizgi film animasyonlarının fantastik unsurları, genellikle abartılı biçimler ve eğlenceli tasarımlarla tanımlanır. Bu özellikler sahne tasarımına etkili bir şekilde aktarılabilir. Büyük boyutlu dekorlar, eğlenceli şekiller ve yaratıcı arka planlar, izleyicileri animasyon dünyasına taşır. Örneğin, abartılı çiçekler veya büyütülmüş peyzajlar, oyun bazlık ve macera duygusunu uyandırarak birçok animasyon hikâyesinin temalarıyla uyum sağlar.

3.1. Renk ve Işık Tasarımı

Işık tasarımının sahne ortamına entegrasyonu ise, atmosfer oluşturmak ve izleyici odağını yönlendirmek açısından kritik bir öneme sahiptir. Dramatik ışıklandırma, anlatıdaki belirli anları vurgulamak, duygusal yoğunluğu

artırmak ve karakter dinamiklerini vurgulayan görsel kontrastlar yaratmak için kullanılabilir. Örneğin, ışıklandırmada ani bir değişiklik, anlatıdaki bir değişikliği işaret ederek izleyicinin duygusal tepkisini yönlendirebilir. Renk ve ışık arasındaki etkileşim, izleyicilerin hikâyeye duygusal bağ kurmasını sağlayan sürükleyici bir atmosfer yaratmak için gereklidir. Küller vd., 2006:1498).

Sahne tasarımının kültürel boyutları da oldukça önemli bir unsurdur. Karakterlerin ve mekânların görsel temsilleri, genellikle daha geniş kültürel anlatıları ve değerleri yansıtarak toplumsal normlar ve beklentiler üzerine yorum yapılmasına olanak tanır. Örneğin, animasyon yapımlarındaki stilize edilmiş tasarımlar, arkadaşlık, kimlik ve tüketimcilik gibi konuları ele alan çeşitli animasyon dizilerinde olduğu gibi, gerçek dünyadaki sorunları eleştirmek veya hicvetmek için kullanılabilir. Sahne tasarımının bu kültürel boyutu, anlatının alaka düzeyini ve etkisini artırarak izleyici ile performansta sunulan temalar arasında daha derin bir bağlantı sağlar. Özellikle renkler, dinamik dekorlar ve üzerine ayrıntılı olarak düşünülmüş ışık tasarımının kullanımı, hikâye anlatım sürecini güçlendirir ve izleyici ile anlatı arasında duygusal bağlar kurar. Görsel unsurların karakter gelişimi ve tematik keşiflerle uyumlu hale getirilmesi, prodüksiyonların karmaşık anlatıları etkili bir şekilde iletmesini ve izleyicileri çok boyutlu düzeylerde etkilemesini sağlar. Bu entegrasyon içerisinde önemli iki unsur belirlenmiştir. Bunlar, mekânın çok işlevliliği ve hareketli dekorlar ve hareketli sahne dekorlarının anlatı akışına katkısıdır. Özellikle *SpongeBob SquarePants Müzikali*’nde ışık tasarımı, sahne sanatlarının estetik, teknik ve dramaturgi bileşenlerini bir araya getiren kritik bir unsurdur. Müzikalde kullanılan ışık, yalnızca sahneyi aydınlatmakla kalmamış anlatının atmosferini belirleyerek izleyicinin algısını yönlendirmiştir. Böylelikle dramatik yapıyı güçlendirilmiştir. Işık tasarımcılarının yönetmen, koreograf ve sahne tasarım ekibiyle iş birliği içinde çalışması, bütüncül bir görsel anlatı oluşturulmasını sağlar. Dolayısıyla, *SpongeBob SquarePants: Müzikali* bağlamında ışık tasarımı, sahneleme sürecinin estetik ve anlatı açısından temel bileşenlerinden biri olarak konumlanmaktadır.

3.2. *Bikini Bottom: Sürükleyici Bir Sahne Mekânı*

Bikini Bottom, *SpongeBob SquarePants* serisinin kurgusal dünyası olarak, deniz altındaki canlı ve renkli bir toplumu temsil eder. Bu eşsiz mekân, karakterlerin gündelik yaşamlarının geçtiği çeşitli bölgelere ev sahipliği yapar ve hikâyelerin dinamik yapısının temelini oluşturur. *SpongeBob SquarePants: The Broadway Musical* (2017) yapımında Bikini Bottom, sadece bir sahne arka planı değil, aynı zamanda hikâyenin anlatısına aktif bir şekilde hizmet eden dönüşebilir bir mekân olarak tasarlanmıştır. Mekânın çok katmanlı yapısı, izleyicilerin farklı sahnelere kolayca geçiş yapmasına olanak tanırken, aktif renkler, eğlenceli şekiller ve interaktif unsurlar, çizgi film ve animasyon estetiğinin teatral bir yorumu olarak sunulmuştur. Bu sahne tasarımı, Bikini Bottom’ın enerji dolu atmosferini yeniden yaratmakla kalmamış, aynı zamanda hikâyenin temalarını ve karakterlerin maceralarını görsel olarak desteklemiştir. Müzikal, mekânın çok işlevliliği sayesinde izleyicilere sahne üzerinde sürükleyici bir deneyim sunmuştur. Dönüşebilir sahne unsurları, bir anlatının çeşitli mekânlarını tasvir etmek için vazgeçilmezdir. Bikini Bottom örneğinde, sahne, Krusty Krab, Jellyfish Fields veya *SpongeBob*’un ananas evi gibi farklı lokasyonları temsil edebilen modüler bileşenlerle tasarlanabilir. Bu esneklik, sahne değişimlerinin hızlı bir şekilde yapılmasını sağlayarak izleyicinin hikâyeye olan ilgisini sürdürür. (Görsel 4)’te belirtildiği üzere, dönüşebilir unsurların kullanımı, sahne tasarımcılarına, çizgi film animasyonlarının eğlenceli doğasını yansıtan bütünlüklü bir görsel anlatı oluşturma fırsatı sunar.



Görsel 5. İnteraktif sahne tasarımı, SpongeBob SquarePants Müzikali, Broadway (2017)

Kaynak: <https://www.nytimes.com/2018/05/11/theater/spongebob-squarepants-broadway-costumes.html>

Erişim Tarihi: 15.12.2024

Hareketli dekorların anlatı akışına katkısı da sahne tasarımının önemli bir boyutudur. Bu devingen dekorlar, görsel hikâye anlatımını güçlendirme, karakter etkileşimlerine bağlam sağlama ve dinamik aksiyon sahnelerini kolaylaştırma gibi birçok işlevi yerine getirebilir. Örneğin, bir sahnenin arka planının güneşli bir gündenden fırtınalı bir geceye dönüşmesi, atmosferdeki değişimleri etkili bir şekilde ileterek hikâyenin duygusal akışına uyum sağlar. Gao'nun (2024) bulguları, etkileşimli anlatıların izleyici deneyimini ve katılımını artırmadaki önemini vurgulamaktadır. Ona göre, hareketli dekorların entegrasyonu, izleyicinin anlatıya katılımını teşvik eden ve hikâyeye duygusal yatırımını artıran daha sürükleyici bir ortam yaratır. Bunun yanı sıra, kinetik unsurların sahne tasarımına dahil edilmesi, performansın komedi unsurlarını güçlendirebilir.

Çizgi film anlatılarında mizah, genellikle abartılı fiziksel durumlar ve karakterlerin çevreleriyle beklenmedik etkileşimlerinden doğar. Hareketli dekorlar, bu komik anların sahnelenmesini kolaylaştırarak, statik unsurlarla zor elde edilebilecek dinamik etkileşimler sağlar. Örneğin, bir sahne sırasında aniden hareket eden veya dönüşen bir dekor, izleyiciyle duygusal bağ kuran mizahi durumlar yaratabilir. Hareketli dekorlar ve dinamik sahne unsurlarının birleşimi, sahne tasarımının sürükleyici niteliğini daha da güçlendirir. Bu unsurlar arasındaki etkileşim, anlatı içinde akıcılık ve süreklilik hissi yaratarak izleyicilerin sahneler arasında sorunsuz bir şekilde geçiş yapmalarını sağlar. Çizgi film animasyonlarının hızlı temposunu ve eğlenceli doğasını yansıtmaya çalışan prodüksiyonlarda bu durum özellikle önemlidir. El-Nasr vd.,'nin belirttiği gibi, (2003:15-17) görsel dikkat, izleyici etkileşiminde önemli bir rol oynayarak iyi tasarlanmış bir görsel ortamla, izleyicinin katılımını önemli ölçüde arttırabilmektedir. Ayrıca, sahne tasarımında mekânın çok işlevliliği, anlatıdaki tematik unsurların keşfi için de fırsatlar sunar. Bu noktada, Bikini Bottom'un farklı bölgeleri, arkadaşlık, macera ve topluluk gibi çeşitli temaları yansıtacak şekilde tasarlanmıştır. Dönüşebilir unsurlar kullanılarak, her bir mekân için kendine özgü görsel kimlikler oluşturulmuş ve hikâyenin tematik altyapısı güçlendirilmiştir. Tüm bu bulgulardan yola çıkarak, sahne tasarımında çok işlevli mekânlar ve hareketli dekorların, çizgi film estetiğinden ilham alan tiyatro prodüksiyonlarında anlatı akışını güçlendiren temel unsurlar olduğu söylenebilir. Özellikle dönüşebilir unsurların kullanımı, çeşitli mekânların dinamik bir şekilde tasvir edilmesine olanak tanırken, hareketli dekorlar sorunsuz geçişler ve mizahi etkileşimler sağlayarak genel hikâye anlatımını destekler.

Sahne tasarımcıları, çizgi film ve animasyonlarının eğlenceli doğasını yansıtan, görsel açıdan sürükleyici ortamlar tasarlayarak izleyici ile anlatı arasında daha derin duygusal bağlar kurabilir.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Çizgi film estetiğinin tiyatro sahnesine uyarlanması, sahne tasarımında yeni bir yaklaşım gibi görünse de geçmişte de benzer denemeler yapılmıştır. Özellikle, *The Lion King* ve *Aladdin* gibi Broadway yapımları, animasyon dünyasının görsel dilini sahneye taşıyarak bu alanda önemli örnekler sunmuştur. Ancak, *SpongeBob SquarePants*: sahne tasarımı, çizgi film estetiği ile tiyatro sanatını birleştirerek sahneleme pratiğine yenilikçi bir bakış açısı getirmiştir. Çizgi film estetiğinin tiyatro sahnesine entegrasyonu, anlatının görselleştirilmesinde ve izleyiciyle bağ kurulmasında estetik açıdan dönüştürücü bir rol üstlenmiştir. Bu entegrasyon hem görsel çekicilik hem de anlatı derinliği açısından tiyatro sahnesine benzersiz bir dinamizm kazandırmıştır. Sahne tasarımı, çizgi film estetiğinin karakteristik unsurlarını tiyatroya taşıırken, görsel ve mekânsal bir hikâye anlatımı oluşturmayı başarmıştır. Canlı renk paletleri, dinamik ışık düzenlemeleri ve abartılı dekoratif unsurlar, tiyatro sahnesinde hem eğlenceli hem de etkileyici bir atmosfer yaratmıştır. Bu yaklaşımla sahne, yalnızca bir arka plan değil, aynı zamanda anlatının duygusal tonunu ve tematik derinliğini yansıtan aktif bir unsura dönüşmüştür. Özellikle Bikini Bottom'un teatral bağlamda yeniden yaratılması, çizgi film estetiğinin tiyatro sahnesinde bir dünya kurma potansiyelini gözler önüne sermiştir. Hareketli dekorların ve dönüştürülebilir sahne elemanlarının kullanımı, sahne tasarımını hem teknik hem de sanatsal açıdan zenginleştirmiştir. Bu tür dinamik unsurlar, izleyicinin mekânsal sürekliliği algılamasına olanak tanıırken, anlatının temposunu ve akışını kesintisiz bir şekilde desteklemiştir. Örneğin, Bikini Bottom'un farklı bölgelerinin dönüştürülebilir sahne bileşenleriyle temsil edilmesi, sahne değişimlerini daha akıcı ve organik hale getirerek izleyicinin dikkatini sürekli diri tutmuştur. Bu tür uygulamalar, tiyatro sahnesinin esnek yapısını daha da genişleten ve anlatının görselleştirilmesini güçlendiren yenilikçi bir yaklaşım olarak öne çıkmaktadır.

Kostüm ve karakter tasarımları, çizgi film estetiği ile tiyatro sahne tasarımı arasındaki en güçlü ortaklıkların görüldüğü alanlardan biri olmuştur. *SpongeBob*, *Patrick* ve *Squidward* gibi karakterlerin teatral bağlamda yeniden yorumlanması, çizgi film estetiğinin abartılı, mizahi ve renkli doğasının sahneye başarılı bir şekilde taşınmasını sağlamıştır. Karakterlerin görsel tasarımlarındaki stilizasyon, onların kişisel özelliklerini ve anlatıdaki işlevlerini güçlü bir şekilde izleyiciye aktarmış, aynı zamanda sahnedeki mizahi ve duygusal etkileri artırmıştır. Bu durum, karakter tasarımı ile sahne estetiği arasındaki uyumun, tiyatronun anlatı potansiyelini nasıl geliştirdiğini açıkça ortaya koymaktadır. Işık tasarımı ve renk kullanımındaki yaratıcı çözümler, sahne tasarımının duygusal etkisini artırarak izleyicinin anlatıya olan bağını güçlendirmiştir. Farklı ışık düzenlemeleriyle yaratılan atmosferik geçişler, anlatının duygusal iniş çıkışlarını desteklemiş ve izleyiciyi sahneye daha fazla çekmiştir. Sahne aydınlatması, sahne üzerindeki dramatik etkileri artırarak hikâyenin ruhunu yansıtmak için etkili bir araç haline gelmiştir. Bu bağlamda, ışığın ve rengin tiyatro sahnesinde sadece bir dekorasyon unsuru değil, aynı zamanda anlatının ayrılmaz bir parçası olduğu görülmüştür. Çizgi film estetiği ile tiyatro sahne tasarımı arasındaki bu iş birliği, yalnızca görsel bir uyum yaratmakla kalmamış, aynı zamanda kültürel ve toplumsal yorumlara olanak tanımıştır. Bikini Bottom'un teatral temsili, topluluk ve dayanışma gibi evrensel temaların sahneye taşınmasını sağlamış ve izleyiciyi daha geniş bir düşünce çerçevesine yönlendirmiştir. Çizgi film estetiğinin eleştirel ve sembolik gücü, tiyatro sahnesinde bu temaların vurgulanmasında etkili bir araç olarak kullanılmıştır. Bu durum, tiyatro sahnesinin sadece bir anlatı mekânı değil, aynı zamanda bir kültürel diyalog alanı olarak nasıl işlev görebileceğini göstermektedir. Son tahlilde, *SpongeBob SquarePants* müzikali,

çizgi film estetiği ve tiyatro sahne tasarımı arasındaki yaratıcı iş birliğinin güçlü bir örneği olduğu söylenebilir. Çalışma, çizgi film estetiğinin tiyatro sahnesine entegrasyonunun, yalnızca görsel bir zenginlik sağlamadığını, aynı zamanda izleyiciyle sahne arasında daha derin bir etkileşim yaratarak tiyatro deneyimini dönüştürdüğünü ortaya koymuştur. Bu bağlamda, çizgi film estetiğinin tiyatro sahnesinde kullanımının, tiyatro sanatını yeniden tanımlayabilecek güçlü bir araç olduğu sonucuna varılabilir. Estetik, anlatı ve teknik açıdan çizgi film estetiği ile tiyatro arasındaki bu iş birliği, görsel sanatlar ve sahne sanatlarının evrimine katkıda bulunan önemli bir disiplinler arası yaklaşım olarak değerlendirilebilmektedir.

ARAŞTIRMACILARIN KATKI ORANI BEYANI

Yazarların çalışmadaki katkı oranları eşittir.

DESTEK VE TEŞEKKÜR BEYANI

Çalışma herhangi bir destek almamıştır. Teşekkür edilecek bir kurum veya kişi bulunmamaktadır.

ÇIKAR ÇATIŞMASI BEYANI

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

- Biancardo, S., Viscione, N., Cerbone, A., & Dessi, E. (2020). Bim-based design for road infrastructure: A critical focus on modeling guardrails and retaining walls. *Infrastructures*, 5(7), 59. <https://doi.org/10.3390/infrastructures5070059>
- Cai, J. (2024). Multi-style cartoonization: Leveraging multiple datasets with generative adversarial networks. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 35(3). Erişim Tarihi:02.10.2024
- Cvetkovska, Z. (2024). Symmetry analysis of patterns in Macedonian traditional textiles. *Tekstilna Industrija*, 72(1), 4-10. <https://doi.org/10.5937/tekstind2401004c>
- Doherty, E. (2010). Joking aside, insights to employee dignity in “Dilbert” cartoons: The value of comic art in understanding the employer–employee relationship. *Journal of Management Inquiry*, 20(3), 286-301. <https://doi.org/10.1177/1056492610386114>
- El-Nasr, M., & Horswill, I. (2003). Real-time lighting design for interactive narrative. 12-20. https://doi.org/10.1007/978-3-540-40014-1_2
- Gao, B. (2024). Research on factors influencing user experience in H5 interactive advertising based on flow theory. <https://doi.org/10.3233/faia231446> Erişim Tarihi:13.10.2024
- Han, D., Silva, S., Schröder, K., Melissen, F., & Haggis-Burridge, M. (2022). Designing immersive sustainable food experiences in augmented reality: A consumer participatory co-creation approach. *Foods*, 11(22), 3646. <https://doi.org/10.3390/foods11223646>
- Kalmakurki, M., & Healy, M. (2022). ‘Who wants the pressure of being super all the time?’: Mid-century modern fashions and their influence on costume development in *The Incredibles* and *Incredibles 2*. *Film Fashion & Consumption*, 11(1), 91-108. https://doi.org/10.1386/ffc_00041_1 Erişim Tarihi:03.11.2024
- Küller, R., Ballal, S., Laike, T., Mikellides, B., & Tonello, G. (2006). The impact of light and colour on psychological mood: a cross-cultural study of indoor work environments. *Ergonomics*, 49(14), 1496-1507. <https://doi.org/10.1080/00140130600858142>
- Latif, R., & Elgarrai, S. (2021). The power of political cartoons: A case study of Zunar’s ‘Twit Twit Cincin’. *Jurnal Komunikasi Malaysian Journal of Communication*, 37(1), 146-180. <https://doi.org/10.17576/jkmjc-2021-3701-09>
- Li, K., Zheng, Z., Wang, P., & Yan, W. (2022). Research on the colour preference and harmony of the two-colour combination buildings. *Color Research & Application*, 47(4), 980-991. <https://doi.org/10.1002/col.22776>
- Liu, K., Zhou, S., Zhu, C., & Lü, Z. (2022). Virtual simulation of Yue opera costumes and fashion design based on Yue opera elements. *Fashion and Textiles*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40691-022-00300-0> Erişim Tarihi:17.11.2024
- Lombana, M., & Tonello, G. (2017). Perceptual and emotional effects of light and color in a simulated retail space. *Color Research & Application*, 42(5), 619-630. <https://doi.org/10.1002/col.22127>
- Rinehart, R., & Caudwell, J. (2017). Sport-war cartoon art. *Media, War & Conflict*, 11(2), 223-243. <https://doi.org/10.1177/1750635217696435> Erişim Tarihi:-17.10.2024

- Scott, J., & Theodorson, J. (2019). Psychological, physiological, and phenomenological effects of colored light. *SHS Web of Conferences*, 64, 01001. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20196401001> Erişim Tarihi:14.10.2024
- Suhr, H. (2023). Designing audience participation and gamification in intermedia performance. *International Journal of Art Culture and Design Technologies*, 12(1), 1-13. <https://doi.org/10.4018/ijacdt.316966>
- Shu, Y., Yi, R., Xia, M., Ye, Z., Zhao, W., Chen, Y., ... & Liu, Y. (2022). GAN-based multi-style photo cartoonization. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 28(10), 3376-3390. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2021.3067201> Erişim Tarihi:14.11.2024
- Thulasidas, A. (2024). Costume as a character: Communicating through costume in Iyobinte Pusthakam. *Shodhkosh Journal of Visual and Performing Arts*, 5(1). <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.i1.2024.713>
- Vukadinović, M., & Marković, S. (2017). The relationship between the dancers' and the audience's aesthetic experience. *Psihologija*, 50(4), 465-481. <https://doi.org/10.2298/psi160222009>
- Wang, C. (2021). Comparison between computer art design and traditional art design based on big data analysis. *Journal of Physics Conference Series*, 1915(3), 032043. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1915/3/032043>
- Wanqian, S. (2023). What is an aesthetic experience? An aesthetic experience and its significance in music performance from Dewey's theory. *Communications in Humanities Research*, 11(1), 159-164. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/11/20231408> Erişim Tarihi:06.11.2024
- Xue, F. (2018). Behavioral experiment and event-related potentials experimental study of the psychological mechanism of art aesthetic processing. *NeuroQuantology*, 16(6). <https://doi.org/10.14704/nq.2018.16.6.1673>
- Yang, M. (2024). Research on the aesthetic concept of art design interpreting national traditional culture in the context of big data. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-0141>
- Zhou, L., Ouyang, F., Sun, Y., Chen, W., Li, Y., & Zhao, R. (2022). Integrated sustainable development of culture into tourist map design: A case from Foshan, China. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(21), 14191. <https://doi.org/10.3390/ijerph192114191> Erişim Tarihi: 14.10.2024
- Zhao, J. (2011). Analysis on green initiative costume design concept. *Advanced Materials Research*, 331, 97-100. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/amr.331.97> Erişim Tarihi: 13.11.2024
- Zhao, W. (2024). GAN-based multi-decomposition photo cartoonization. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 35(3). <https://doi.org/10.1002/cav.2248> Erişim Tarihi:10.10.2024