

DOI: 10.55666/folklor.1699752

KURGUSAL KONUT MEKÂNININ TEMSİLİ VE İÇ MEKÂNSAL ÖZELLİKLERİ: İKİ ANİMASYON DİZİSİ ÜZERİNE BİR DURUM ARAŞTIRMASI

Mine SUNGUR*

Öz

Animasyon sineması, genel anlamda sanal bir evrende varlık kazanan karakterlerin hikâyelerini görsel-işitsel anlatımla izleyiciye aktaran bir ifade biçimi olarak tanımlanabilir. Bu anlatım biçiminde, karakterlerin etkileşimde bulunduğu kurgusal mekânlar, yalnızca bir sahne ya da fon değil; aynı zamanda anlatının atmosferini ve temasal derinliğini şekillendiren temel bir bileşen olarak işlev görmektedir. Animasyondaki bu kurgusal mekânlar, gerçek mekâna kıyasla zaman, yer ve kullanıcı özellikleri bakımından daha esnek, deneysel ve çoğu zaman düşsel bir gerçeklik içerisinde yapılandırılmaktadır. Bu durum, animasyonun anlatı potansiyelini genişletirken, aynı zamanda mekân tasarımını yaratıcı bir üretim alanına dönüştürmektedir. Yönetmenler ve yapımcılar, anlatının gereksinimlerine bağlı olarak kimi zaman gerçekçi, kimi zaman ise abartılı ya da fütüristik mekân kurgularına yönelmekte; bu mekânları biçimsel, işlevsel ve anlatsal düzeylerde yeniden inşa etmektedir. Ancak tüm bu yaratıcı çeşitliliğe karşın, animasyon yapımlarında yer alan mekânların özellikle iç mekân donatıları, mobilya yerleşimleri ve mekânsal kurguları açısından sistematik ve derinlemesine incelendiği akademik çalışmaların sayısı oldukça sınırlıdır. Bu bağlamda, animasyon ve mekân ilişkisine dair literatürdeki boşluk, bu çalışmanın temel problem alanını oluşturmaktadır. Araştırmada, Cesur Korkak Köpek ve Gumball dizileri, kurgusal konut mekânlarının biçimlenişini incelemek amacıyla durum çalışması kapsamında ele alınmıştır. Her iki yapımda da anlatının önemli bir bölümü, gerçek dünyada karşılığı olmayan, düşsel ve zaman zaman absürt özellikler taşıyan konut mekânlarında geçmektedir. Bu durum, mekânın anlatıdaki merkezî rolünü görünür kılmakta ve çalışmaya anlamlı bir zemin sunmaktadır. Araştırmada içerik analizi yöntemi benimsenmiş; seçilen sahneler üzerinden şematik planlar oluşturulmuş ve mobilya ile iç mekân öğeleri sınıflandırılmıştır. Gerçek mekân analizlerinde kullanılan yöntemlere benzer bir yaklaşımla gerçekleştirilen bu çözümleme, animasyon yapımlarında mekân tasarımının yalnızca estetik değil, aynı zamanda işlevsel bir boyuta da sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Bulgular, animasyon yapımlarının disiplinler arası bir bağlamda mimarlık ve iç mimarlık alanlarıyla kesişim potansiyeli taşıdığını göstermekte; bu durum animasyonların sanatsal değerlerinin yanı sıra mekânsal kurgu açısından da incelenmeye değer yapılar sunduğunu vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: animasyon, kurgusal mekân, mekân tasarımı, içerik analizi, iş birliği.

* Dr. Öğr. Üyesi, Selçuk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Konya/TÜRKİYE, mkarakoyun@selcuk.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5042-9575

REPRESENTATION AND INTERIOR SPATIAL CHARACTERISTICS OF FICTIONAL DOMESTIC SPACE: A CASE STUDY ON TWO ANIMATED SERIES

Abstract

Animation cinema can be defined as a form of expression that conveys the stories of characters existing in a virtual universe to the audience through audiovisual narration. In this form of storytelling, the fictional spaces in which characters interact function not merely as a stage or background but as fundamental components that shape the atmosphere and thematic depth of the narrative. Compared to real spaces, these fictional environments in animation are structured with greater flexibility, experimentation, and often within a dreamlike reality in terms of time, place, and user characteristics. This expands the narrative potential of animation while simultaneously transforming spatial design into a creative field of production. Depending on the needs of the narrative, directors and producers may design spaces that are realistic, exaggerated, or futuristic, reconstructing them at formal, functional, and narrative levels. Despite this creative diversity, the number of academic studies that systematically and in depth analyze the interiors, furniture layouts, and spatial organizations of animated productions remains limited. In this context, the gap in the literature regarding the relationship between animation and space constitutes the main problem area of this study. The research examines the fictional domestic spaces in *Courage the Cowardly Dog* and *The Amazing World of Gumball* as case studies. In both productions, a significant portion of the narrative takes place within residential interiors that have no direct counterpart in the real world, often featuring imaginative and at times absurd characteristics. This highlights the central role of space within the narrative and provides a meaningful foundation for the study. Employing content analysis as a qualitative research method, selected scenes were analyzed through the production of schematic floor plans and the classification of furniture and interior elements. Conducted with an approach similar to real-world spatial analyses, this examination reveals that spatial design in animation possesses not only aesthetic but also functional dimensions. The findings demonstrate that animated productions hold interdisciplinary potential for intersections with architecture and interior design, emphasizing that animations are worth studying not only for their artistic value but also for their spatial constructs.

Keywords: animation, fictional space, space design, content analysis, collaboration

Giriş

Görsel kültürün ve medya teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte sinema ve televizyon, 20. yüzyıldan günümüze toplumsal hayatın vazgeçilmez anlatı araçlarından biri haline gelmiştir. Bu bağlamda animasyon, yalnızca çocuklara yönelik bir eğlence biçimi değil; sanatsal, kültürel ve teknolojik boyutlarıyla sinemanın önemli bir dalıdır. “Canlandırma Sineması” olarak da tanımlanan animasyon, resim ya da nesnelere hareket ve canlılık yanılsaması kazandırma sürecidir. Animasyonun öncülerinden William Norman McLaren, bu sanatı “hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi sanatı” olarak açıklamaktadır (Aydın, 1989’dan akt. Şenler, 2005: 100).

20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan animasyon, bilgisayar teknolojilerinin gelişimiyle birlikte dijital ortamlarda üretilmeye başlanmıştır. Bu alandaki ilk örneklerden biri, 1957’de Amerikalı animatör John Whitney tarafından geliştirilen analog bilgisayar grafikleridir (Withrow, 2009’dan akt. Ürtekin, 2018: 9). Televizyon tarihinde ise 1949 yılında yayınlanan *Crusader Rabbit* ilk animasyon dizisi olarak kabul edilir (URL-1). Bunu, 1960’lı yıllarda *The Flintstones* (1960) ve *The Jetsons* (1962) takip etmiş; 1980’lerde ise *He-Man and the Masters of the Universe* (1985) gibi yapımlar televizyon animasyonunun popülerleşmesinde etkili olmuştur (Akkaya, 2011: 16).

Teknolojik ilerlemeler, animasyonun yalnızca eğlence değil, aynı zamanda hayal gücünün sınırlarını zorlayan gerçeküstü kurguları da görselleştirebilmesini sağlamıştır. Bu süreçte mekân, anlatının vazgeçilmez bir bileşeni olarak öne çıkmıştır. Mekân, yalnızca sahne arka planı değil, aynı zamanda karakterin ruh hâlini, olay örgüsünün atmosferini ve izleyicide oluşan algıyı belirleyen dinamik bir unsur olarak işlev görmektedir. Bu noktada mimarlık ve animasyon disiplinlerinin ortak paydası olan mekân tasarımı dikkat çekmektedir. Mimarlık, temelde yaşanabilir mekânlar kurgulamayı amaçlasa da, kurgusal mekân tasarımı da giderek daha fazla önem kazanan bir araştırma ve üretim alanı haline gelmiştir.

Köymen (2008: 174), mimari mekânların insanların optimum yaşam şartlarına göre şekillendiğini belirtirken, animasyonda da benzer şekilde anlatının izleyiciye aktarılmasında mekânsal kurgunun belirleyici rol oynadığını vurgulamaktadır. Tanyeli (2001: 66) ise sinema ve mimarlığın ilişkisini üç boyutta sınıflandırır: (i) sinema, gerçekte olmayan mekânları tasarlayarak “sanal mimarlık” oluşturur; (ii) mevcut mekânları yeniden yorumlar; (iii) olay kurgusu içerisinde mimarlık etkinliğini doğrudan ele alır. Dolayısıyla animasyon, hayal edilen her şeyin farklı ölçeklerde somutlaştırılmasına olanak tanıyan bir mecra olarak, mimarlık ve tasarım alanlarıyla güçlü bir bağ kurmaktadır.

Son yıllarda mimarlık ve animasyon ilişkisine yönelik çalışmalarda, kurgusal mekânın kültürel kodları (Tekin, 2021), kurgusal mekân okumaları (Sungur, 2024), geleceğin mekân kurguları (Tulum Okur ve Gezer Çatalbaş, 2022), stilizasyon temelli sahne tasarımı (Köymen, 2008) ve mekânın anlam/etkileri (Demirci ve Kavut, 2025) incelenmiştir. Ancak, animasyonlarda mekânın biçimleniş ve özellikle mobilya yerleşimlerinin sistematik olarak araştırıldığı çalışmalar sınırlıdır. Bu boşluk, çalışmanın problem alanını oluşturmaktadır.

Bu çalışmada, *Courage the Cowardly Dog* ve *The Amazing World of Gumball* animasyon dizileri durum olarak ele alınmıştır. Çalışmada içerik analizi yöntemi benimsenmiş; seçilen bölümler üzerinden mekânların biçimleniş, şematik planları ve kullanılan mobilya öğeleri incelenmiştir. İçerik analizi sürecinde araştırma problemi tanımlanmış, literatür taraması yapılmış, durumlar belirlenmiş, sahnelerden görsel veriler toplanmış, mekânsal biçimlenişler şematik olarak ortaya konmuş ve mobilya kullanımları değerlendirilmiştir.

Elde edilen bulgular, animasyonlarda kullanılan kapı, pencere, koridor, merdiven gibi mimari öğeler ile mobilyaların, anlatısal kompozisyonun bir parçası olarak mekân-dizi ilişkisini güçlendirdiğini göstermektedir. Bu durum, mimarlık ve sinema/animasyon disiplinleri arasında kurulabilecek iş birliklerinin potansiyelini ortaya koymakta; kurgusal mekân analizlerinin yalnızca sanatsal değil, mekânsal açıdan da önemli bir araştırma alanı sunduğunu göstermektedir.

1. Animasyon ve Mimarlık İlişkisinde Kurgusal Konut Mekânı

İç mekân tasarımı fiziksel alanı düzenleme ve estetik olarak yapılandırma süreci (Akçaova,

2025) olmakla birlikte, dokusu, rengi, biçimsel sınırları ve kullanıcı eylemlerine bağlı değişkenlikleriyle toplumsal, kültürel ve psikolojik bir deneyim alanıdır. Frank Lloyd Wright'ın "form follows function" (biçim işlevi izler) ilkesi, mekânı işlev üzerinden tanımlarken; Bernard Tschumi bu yaklaşımı eleştirerek mekânın sabit işlevlerden ziyade, kullanıcıların eylemleri ve deneyimleri doğrultusunda biçimlendiğini ileri sürmüştür. Tschumi'ye göre mekân, rasyonel kurallara bağlı olmaktan çok, insan faaliyetleriyle sürekli yeniden üretilen bir oluş halidir (Selvitop, 2017; Tschumi, 1996).

Bu bağlamda zamandan ve mekândan bağımsız, fiziksel ve sosyal kısıtlamalardan arınmış hayal ürünü alanlar "kurgusal mekân" olarak tanımlanabilir. Sinema ve televizyon yapımlarında mekân tasarımları, senaryonun ihtiyaçlarına göre kurgulandığından özgün bir mekânsal deneyim üretir. Özellikle animasyon film ve dizilerde bilgisayar destekli görselleştirme teknolojilerinin gelişmesi, mimarlık ve sinema için yeni temsil olanakları yaratmıştır. Böylece mimarlığın yalnızca inşa edilen yapılarla sınırlı olmadığı; aynı zamanda düşsel, deneysel ve alternatif mekânsal senaryoların da üretilebileceği anlaşılmaktadır (Lee, 2008'den akt. Ürtekin, 2018).

Animasyon yapımlarındaki kurgusal mekânlar, gerçek mekânın fiziksel sınırlamalarını aşarak estetik, işlevsel ve duygusal boyutlarıyla mimarlık disiplinine yeni ufuklar açmaktadır. Bu mekânlar yalnızca bir sahne arka planı değil; aynı zamanda karakterlerin ruh hâlini, anlatının atmosferini ve olay örgüsünün temasal derinliğini belirleyen kurucu bir unsur olarak işlev görmektedir. Gaston Bachelard (2023), konutu yalnızca fiziksel bir barınak değil, hayal gücünün ve belleğin merkezi olarak tanımlar. Benzer biçimde Pallasmaa (2005), mekânın duygusal ve duygusal katmanlarını vurgulayarak mimarinin insan belleği ve deneyiminde çok yönlü bir etkiye sahip olduğunu ortaya koyar.

Konut mekânı, insanların yatma, dinlenme ve yemek yeme gibi temel gereksinimlerini karşıladığı için mimaride merkezî bir öneme sahiptir. Animasyon yapımlarında ise bu işlevsel bağlam, hayal gücünün sunduğu özgürlükle yeniden kurgulanabilmektedir. Pixar'ın *Up (Yukarı Bak)*, 2009) filminde Carl'ın evi, yalnızca bir yapı değil; kaybedilen eşe duyulan bağlılığın, nostaljinin ve değişime direncin mekânsal bir simgesidir. Evin uçan bir yapıya dönüşmesi, duyguların fiziksel yasaları aşarak somutlaşmasını sağlamış ve mimarlık literatüründe "duygusal mekân" kavramını çağırıştırılmıştır. Bu örnek, kurgusal konut mekânlarının yalnızca barınma işlevini değil, aynı zamanda kimlik, bellek ve duyguların da taşıyıcısı olduğunu göstermektedir.

Son yıllarda yapılan araştırmalar, animasyon ve mimarlık ilişkisini farklı boyutlarda ele almıştır. Tekin (2021) animasyonlardaki mekânların kültürel kodlarını incelerken; Tulum Okur ve Gezer Çatalbaş (2022) dijital animasyonlarda geleceğin mekân kurgularını tartışmıştır. Demirci ve Kavut (2025) ise mekânın anlam ve etkilerine odaklanarak, animasyonun mekânsal temsiliyet potansiyelini vurgulamıştır. Ulusoy ve Üstün (2019), geleneksel Türk mimarisinin mekânsal organizasyonunu animasyon temsilleri üzerinden ele almış; Atmodiwrjo ve Yatmo (2021) ise animasyonun iç mekân deneyimini dinamize eden "animated interior" kavramını geliştirmiştir. Dündar ve Kılıç (2025) çizgi film ve animasyon stüdyolarının iç mekân tasarımlarını inceleyerek, animasyon üretim süreçlerinin mekânsal organizasyon açısından da özgün bir zemin sunduğunu ortaya koymuştur.

Dolayısıyla animasyon film ve dizileri, adeta bir laboratuvar ortamı gibi, kurgusal konut mekânlarının denendiği ve yeniden üretildiği sahneler sunmaktadır. Bu sahnelerde konut mekânı, yalnızca barınma işlevine değil, karakterin kimliği, belleği ve ruh haliyle bütünleşmiş çok katmanlı bir yapıya dönüşmektedir. Böylece animasyon, mekânın estetik, işlevsel ve duygusal boyutlarını eş zamanlı olarak tartışmaya açan disiplinler arası bir araştırma alanı sunmaktadır (Tablo 1).

Tablo 1. Kuramsal Çerçeve ve Animasyon İlişkisi (Yazar tarafından oluşturulmuştur)

Kuramcı/Araştırmacı	Kavramsal Katkı	Animasyon İlişkisi
Frank Lloyd Wright	Biçim işlevi izler (form follows function)	Animasyon mekânları da işlev temelli kurgulanabilir
Bernard Tschumi	Mekân eylemlerle yeniden tanımlanır	Animasyonda mekân, karakter eylemleriyle biçimlenir
Gaston Bachelard	Konut belleğin ve hayal gücünün merkezi	Kurgusal konutlar belleği ve hayal gücünü temsil eder
Juhani Pallasmaa	Duyusal ve duygusal mekân	Animasyon mekânı duylara hitap eden bir deneyimdir
Lee (2008, akt. Ürtekin, 2018)	3B görselleştirme ile düşsel mekân	Dijital teknikler kurgusal mekân yaratımını mümkün kılar
Tekin (2021)	Kültürel kodların analizi	Animasyon mekânları kültürel kodları yansıtır
Tulum Okur ve Gezer Çatalbaş (2022)	Dijital animasyonda gelecek mekân kurguları	Animasyon geleceğin mekân senaryolarını sunar
Demirci ve Kavut (2025)	Mekânın anlam ve etkileri	Animasyon mekânları anlam ve etki üretir
Ulusoy ve Üstün (2019)	Geleneksel Türk mimarisinde mekân organizasyonu	Animasyon, geleneksel mekânsal örgütlenmeyi temsil edebilir
Atmodiwiwo ve Yatmo (2021)	Animated interior: İç mekânın dinamizmi	Animasyon iç mekân deneyimini sürekli yeniden kurar
Dündar ve Kılıç (2025)	Animasyon stüdyolarının mekânsal organizasyonu	Animasyon üretim mekânlarının iç mimari boyutunu ortaya koyar

2. Çalışma Metodolojisi

Bu araştırmada, animasyon dizilerinde yer alan kurgusal konut mekânlarının analiz edilmesi ve mekânsal biçimlenişlerinin incelenmesine yönelik olarak tümevarımcı bir nitel yöntem olan içerik analizi benimsenmiştir. İçerik analizi, belirli bir problem alanı doğrultusunda verilerin sistematik olarak sınıflandırılması, yorumlanması ve değerlendirilmesine imkân tanıyan bir yöntemdir. Çalışma, yedi aşamada yürütülmüştür (Şekil 1).



Şekil 1: Çalışma Metodolojisi (Yazar tarafından oluşturulmuştur)

(1) Araştırma probleminin belirlenmesi: Çalışmanın çıkış noktası, animasyon yapımlarında yer alan kurgusal konut mekânlarının özellikle iç mekân donatıları, mobilya yerleşimleri ve mekânsal kurguları açısından akademik olarak yeterince incelenmemiş olmasıdır. Literatürde bu boşluğun tespit edilmesi, araştırmanın temel problemini “animasyon dizilerinde konut mekânlarının iç mekânsal biçimlenişlerinin sistematik olarak analiz edilmesi” olarak ortaya koymuştur.

(2) Literatür taraması: Araştırma probleminin tanımlanmasının ardından, animasyon sineması, mekân kuramı ve iç mekân tasarımı alanlarında ulusal ve uluslararası kaynaklar incelenmiştir. Bu tarama sırasında özellikle Gaston Bachelard, Juhani Pallasmaa ve Bernard Tschumi gibi mekân teorisyenlerinin yaklaşımları temel alınmış; ayrıca animasyonda mekân temsillerini konu edinen güncel akademik yayınlar analiz edilmiştir. Literatür taraması, hem kuramsal çerçevenin oluşturulmasını hem de çalışma kapsamındaki dizilerin seçim gerekçelerinin bilimsel temellere oturtulmasını sağlamıştır.

(3) Durumların belirlenmesi: Araştırma kapsamında, *Courage the Cowardly Dog* (Cesur Korkak Köpek) ve *The Amazing World of Gumball* dizileri durum olarak ele alınmıştır. Bu seçimde iki temel ölçüt etkili olmuştur: (a) her iki yapımda da anlatının merkezinde konut mekânlarının yer alması ve farklı tipolojiler (izole kırsal ev ve banliyö evi) üzerinden temsil edilmesi, (b) literatürde bu dizilerin mekânsal analize yönelik çalışmaların son derece sınırlı olması. Bu yönüyle, seçilen diziler araştırmanın özgünlüğünü güçlendirmiştir.

(4) Verilerin toplanması: Dizilerin tüm sezonları incelenmiş, konut mekânlarını içeren bölümler birden çok kez izlenmiştir. İzleme sürecinde, mekânın mimari organizasyonunu, mobilya yerleşimlerini ve iç mekân donatılarını açıkça gösteren sahneler görsel veri olarak kaydedilmiştir. Bu görseller, analiz sürecinde hem şematik planların oluşturulmasında hem de mobilya ve donatı kataloglarının hazırlanmasında temel kaynak işlevi görmüştür.

(5) Verilerin analiz edilmesi: Toplanan görseller içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Öncelikle mekânlara ilişkin veriler kategorilere ayrılmıştır: (a) mekânsal organizasyon (oda sayısı, geçiş ilişkileri, dolaşım), (b) mobilya ve donatılar (oturma, depolama, aydınlatma, aksesuar), (c) estetik öğeler (renk, doku, malzeme), (d) anlatısal işlev (atmosfer yaratma, duygu aktarımı, karakter ilişkileri). Kodlama süreci sistematik bir biçimde yürütülmüş, her sahne bu kategoriler doğrultusunda değerlendirilmiştir. Bu sınıflandırma, görsel materyalin yalnızca betimlenmesine değil, aynı zamanda mekânsal kurguların anlatıyla nasıl bütünleştiğinin çözümlenmesine de olanak tanımıştır.

(6) Verilerin yorumlanması: Kodlama sürecinden elde edilen veriler karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Cesur Korkak Köpek’te izole kırsal mekân tipolojisinin, Gumball’da ise banliyö konut tipolojisinin nasıl kurgulandığı ve bu kurguların anlatıya nasıl katkı sağladığı tartışılmıştır. Özellikle eşik mekânlar (veranda, giriş kapısı), oturma odası düzenleri ve mutfak-yemek ilişkisi üzerinden iki yapının farklılaşan mekânsal stratejileri ortaya konmuştur.

(7) Verilerin değerlendirilmesi: Son aşamada, elde edilen bulgular kuramsal çerçeve ile ilişkilendirilmiştir. Tschumi’nin eylem-mekân ilişkisi, Bachelard’ın ev ve bellek arasındaki bağ, Pallasmaa’nın duysal mekân yaklaşımı üzerinden yorumlar yapılmıştır. Bu değerlendirmeler sonucunda, animasyon yapımlarında kurgusal konut mekânlarının yalnızca estetik bir arka plan değil,

anlatıyı şekillendiren ve karakter deneyimlerini derinleştiren dinamik bir unsur olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

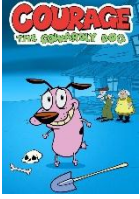
2.1. Durum Olarak Ele Alınan Animasyon Dizileri

Çalışma kapsamında durum olarak Cesur Korkak Köpek ve Gumball isimli animasyon dizileri seçilmiştir. Joshi (2023) yapmış olduğu çalışmada Cesur Korkak Köpek dizisinin çocuklar için korkutucu olabilecek öğeleri nasıl mizahi bir şekilde sunduğunu ve bu sayede hem çocuk hem de yetişkin izleyicilere hitap ettiğini analiz etmektedir. Silviya (2025) ise Cesur Korkak Köpek dizisinde kurgusal bir kasaba olan Nowhere'in metaforik özelliğini incelemiş, yer hakkında baş karakterinin korkularını ve mücadelelerini yansıtan bir izolasyon atmosferi yaratmak için kullanıldığını dile getirmiştir. En iyi animasyon ödülüne layık görülen Gumball dizisi (URL-2) hakkında Kaşka (2020) yapmış olduğu araştırmasında, animasyon filmlerin sosyal öğrenme kuramı bağlamında arkadaşlık ilişkileri üzerinden iletileri tespit etmeyi amaçlamıştır. Gumball dizisi hakkında çalışma yapan Olivia ve Simanjuntak (2020), dizinin üç bölümündeki karakter diyaloglarını analiz ederek, varsayım ve çıkarım türlerini ve işlevlerini incelemektedir. Çalışma sonucu ile dilsel öğelerin mizah yaratma, empati kurma ve açıklık sağlama gibi işlevlere sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Yu-Tang ve Yu-Ching (2018) ise dizinin görsel stilini ve animasyon tekniklerini analiz ederek farklı animasyon türlerinin (2D, 3D, canlı aksiyon) bir arada kullanımı ve bu tekniklerin anlatıya katkısı üzerinde araştırma yapmışlardır. Literatür inceleme sonucunda durum olarak seçilen animasyon dizilerinin mekânsal analizi hakkında literatürde kaynakların yer almaması seçilmelerinde etkili olmuştur.

Cesur Korkak Köpek

Cesur adlı, küçük mor bir köpeğin sahipleri Huysuz lakaplı çiftçi olan yaşlı adam ve Merdane lakaplı sahipleri ile birlikte bir çiftlikte yaşamaktadırlar. Ne var ki, bela hep onları bulmaktadır. Dizi ilk gösterimini Cartoon Network kanalında yapmış ve ilk olarak 12 Kasım 1999 tarihinde gösterime girmiş, 22 Kasım 2002 tarihinde ise son bulmuştur. Dizi Cartoon Network ABD'nin Cartoon Planet adlı programında yayınlanmakta, Türkiye'de ise Cartoon Network Türkiye kanalında yayınlanmaktadır (Tablo 2).

Tablo 2. Cesur Korkak Köpek dizi künyesi (URL-3'ten faydalanılarak hazırlanmıştır)

Dizi Görseli	Genel Bilgiler
	Tür: Kara Mizah, Korku Komedisi, Gerçeküstücülük
	Yapım Yılı: 1999
	Animasyon Stüdyo: Streç Film (serisi), Wang Film Productions, Cuckoo's Nest Studios, Hanna-Barbera
	Konusu: Cesur adlı, küçük pembe bir köpeğin Kansas'ın kurgusal kasabası Nowhere yakınlarındaki bir çiftlik evinde yaşayan sahipleri çiftçi olan yaşlı adam Eustace ve karısı Muriel ile birlikte yaşamaktadır.
Karakterler	
	Cesur (Courage):
	Dizinin baş karakteri ve başkahramanıdır. Ebeveynleri uzaya gönderildikten sonra yavruyken terk edilen, ancak Muriel Bagge tarafından evlat edinilen nazik ama kolay korkan pembe tüylü bir köpektir. Kocası Eustace ona düzenli olarak kötü davranır. İronik bir şekilde, adına bakılırsa Courage gerçek bir korkaktır ve sık sık sıkıntısını abartılı, tiz çığlıklarla ifade eder.



Merdane (Muriel Bagge): Courage'ın sahibi ve Eustace'ın karısıdır. Courage terk edilmiş bir köpek yavrusuyken onu yanına alan tombul, nazik, çalışkan yaşlı bir İskoç kadındır. Muriel, Eustace Courage'ı taciz ettiğinde ona vurmak için sık sık bir oklava taşır. Ayrıca çayı sever ve genellikle bahçesiyle ilgilenir. En çok, Courage kucagında sallanan sandalyesinde oturup televizyon izlemeyi sever.

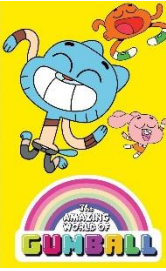


Huysuz (Eustace Bagge): Muriel'in kocasıdır. Eski kamyonetine takıntılı, zayıf, bencil, açgözlü, alaycı ve alaycı yaşlı bir adamdır. Eustace, Muriel'inkiyle aynı görünümde gözlük takar. Kahverengi şapkası, parlayan kel kafasını gizler. Eustace, daha önce ölmüş olan kardeşi Horst'a ait olan çiftlik evinin şu anki sahibidir. Eustace, Courage'a düzenli olarak bağırır.

Gumball

Ben Bocquelet tarafından yapılmış çizgi film, ilk gösterimini Birleşik Krallık'ta 2 Mayıs 2011'de, Amerika Birleşik Devletleri'nde 3 Mayıs 2011'de, Türkiye'de ise 1 Kasım 2011'de Cartoon Network'te yapmıştır. Çizgi dizinin Gumball Watterson adındaki bir kediye ve ailesinin günlük yaşantısını konu alır. Evlatlık kardeşi ve en iyi arkadaşı Darwin, kız kardeşi Anais Watterson'dur (URL-4) (Tablo 3).

Tablo 3. Gumball dizi künyesi (URL-4'ten faydalanılarak hazırlanmıştır)

Dizi Görseli	Genel Bilgiler
	Tür: Kara Animasyonlu durum komedisi, Gerçeküstü komedi
	Yapım Yılı: 2011
	Animasyon Stüdyo: Cartoon Network Geliştirme Stüdyosu Avrupa
	Konusu: Gumball Watterson, evlat edindiği Japon balığı kardeşiyle birlikte Kaliforniya'daki kurgusal Elmore şehrinde yaşadığı yaramazlıklar etrafında şekillenen bir yaşam sürmektedir.
Karakterler	
	Gumball Watterson: Serinin ana kahramanıdır. 12 yaşında mavi erkek bir kedir. En iyi arkadaşı kardeşi olan Darwin Watterson'dur. Tina Rex'ten nefret eder. Gerçek adı "The Name" adlı bölüme kadar Zach, lakabı ise Gumball idi fakat "İsim" bölümünde resmi adı Gumball olmuştur.
	Darwin Watterson: Önceden Gumball'un evcil balığıydı. Sonra büyüdü ve erkek kardeşi hatta en sonunda ailenin bir parçası oldu. Darwin'in rengi turuncudur ve 10 yaşındadır. Her zaman mutludur ve olumlu düşünür.
	Anais Watterson: Gumball'un 4 yaşındaki tavşan kız kardeşidir. Çok zekidir. Gumball ve Darwin'in bir üst sınıfındadır. Tüm sınavlardan en yüksek notu alır. "The Guy" adlı bölüme göre hiç arkadaşı yoktur.

3. Bulgular ve Değerlendirme

Araştırma kapsamında elde edilen bulgular, yöntem bölümünde tanımlanan içerik analizi prosedürüne uygun olarak düzenlenmiştir. Bulgular, önce mekânsal organizasyonun çözümlenmesi, ardından mobilya ve donatıların sınıflandırılması, estetik öğelerin incelenmesi ve son olarak anlatısal işlevlerin değerlendirilmesi adımlarıyla sunulmuştur.

Cesur Korkak Köpek Dizisindeki Kurgusal Konutun Analizi

Dizide olay örgüsü, Amerikan kırsalında izole bir konumda bulunan bir evde gelişmektedir. Bu evin yer aldığı bölge, “Nowhere” (Hiçbiryer) adıyla kurgulanmış ve çevresinde ne komşu ne de yol bulunan, tam anlamıyla ıssız bir alan olarak tasvir edilmiştir. Mekânın bu özellikleri, yalnızca fiziksel bir çevreyi değil; aynı zamanda karakterlerin ruh hâlini ve anlatının dramatik atmosferini yansıtan bir metafor olarak işlev görmektedir.

Çorak topraklarla çevrili, düz ve sonsuz bir arazi olarak betimlenen Nowhere, dış dünya ile her türlü bağın koptuğu bir izolasyon mekânıdır. Bu mekânsal düzenleme, ana karakter Cesur’un korkularını, yalnızlığını ve sürekli tekrarlanan tehdit algısını güçlendiren sembolik bir temsil niteliği taşımaktadır. Garip ve açıklanamayan olayların sürekliliği, mekânın metaforik anlamını daha da pekiştirerek, evi yalnızca bir barınma alanı değil, aynı zamanda psikolojik gerilimin ve belirsizliğin sahnesi haline getirmektedir.

Ev içerisindeki televizyonun dış dünya ile kurulan tek bağlantı olması, mekânın izole doğasını daha görünür kılmaktadır. Bu bağlamda televizyon, yalnızca iletişim sağlayan bir araç değil, aynı zamanda ev ile dünya arasında kurulan kırılmalı bir “eşik mekân” işlevi üstlenmektedir. Böylece ev ve çevresi, olağanüstü olaylara açık, kırılmalı ve tehditkâr bir atmosferin merkezi haline gelmektedir (Şekil 2).



Şekil 2. Dizideki Nowhere adındaki çorak alan ve Cesur’un evi (URL-5)

Dizide kurgusal konuta erişim, iki basamaktan oluşan bir su basman ile sağlanmakta olup, girişte yer alan veranda evin içi ile dışı arasında bir “tampon bölge” işlevi üstlenmektedir. Bu ara mekân, kırsal konut tipolojisinin karakteristik bir unsuru olmakla birlikte, dizinin korku-komedi türündeki anlatısına uygun biçimde, kimi zaman beklenmedik ziyaretçilerin gelişiyle ilişkilendirilmiştir. Böylece yarı kamusal niteliğe sahip veranda hem geçirgenlik hem de tehdit algısının mekânsal bir temsili olarak öne çıkmaktadır (Şekil 3).



Şekil 3. Cesur Korkak Köpek dizisinde geçen konutun şematik zemin kat ve üst kat plan şeması ve sahne görselleri (Şema yazar tarafından oluşturulmuş olup görseller URL 5 ‘ten alınmıştır)

Kurgusal ev, kırsal konut özelliklerini yansıtan iki katlı bir yapıya ve beşik çatı formuna sahiptir. Alt katta salon, yemek odası ve mutfak gibi ortak kullanım alanları konumlandırılmıştır; üst katta ise banyo, yatak odaları ve koridor bulunmaktadır. Bu mekânsal organizasyon, işlevsel açıdan gerçekçi bir konut tipolojisini yansıtırken, anlatısal düzeyde karakterlerin deneyimlerini destekleyen bir atmosfer yaratmaktadır.

Evin iç mekânları, karakterlerin ruh hâllerleriyle kimi zaman örtüşen kimi zaman da onlarla zıtlaşan estetik ve işlevsel biçimlerle kurgulanmıştır. Özellikle mekânın sade, kırsal estetiği ile evde yaşanan olağanüstü ve grotesk olaylar arasındaki tezat, dizinin dramatik ve mizahi yapısını güçlendirmektedir.

Salon Mekân Analizi

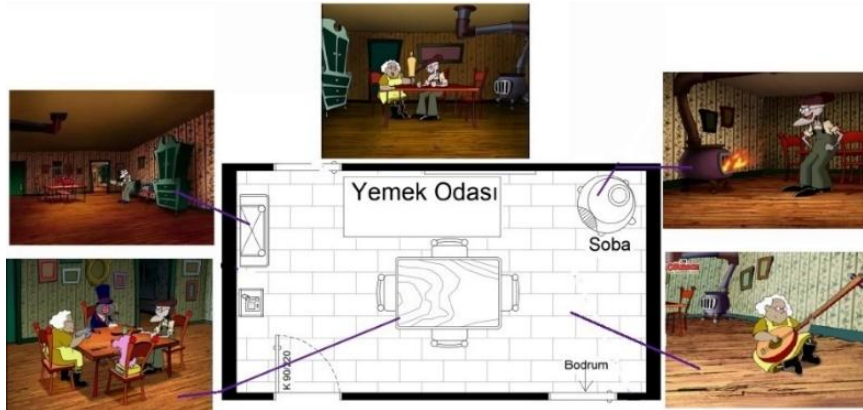
Salon, konutun dışarıdan erişim sağlanan ilk iç mekânı olması nedeniyle aynı zamanda bir karşılama mekânı işlevi üstlenmektedir. Bu alan, doğrudan yemek odası ile ilişkilendirilmiş olup, mekânda konumlanan merdiven aracılığıyla üst kata geçiş sağlanmaktadır. Merdiven altının depolama amaçlı kullanılması, kırsal konutlara özgü işlevsel mekân kullanımıyla örtüşmektedir (Şekil 4).

Şekil 5. Cesur Korkak Köpek dizisinde geçen mutfak mekânın şematik plan şeması ve sahne görselleri (Şema yazar tarafından oluşturulmuş olup görseller URL 5 ‘ten alınmıştır)

Mekânda kimi sahnelerde dört kişilik bir yemek masası yer almakta, kimi sahnelerde ise bu ögenin kaybolduğu görülmektedir. Bu durum, animasyonun esnek ve değişken mekân kurgusu sayesinde, anlatının gereksinimlerine göre fiziksel donatıların yeniden düzenlenebildiğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte buzdolabı, fırın, ocak gibi temel mutfak donatıları mekânda süreklilik göstermekte ve bu unsurlar seyircinin gerçek mekân algısını pekiştiren bir “gerçekçilik ögesi” olarak işlev görmektedir. Mutfak düzeni, L tipi plan kurgusu ile biçimlenmiş olup, mekânda hâkim renk olarak yeşil tonları kullanılmaktadır. Canlı renklerin ve duvarlarda yer alan çiçek desenlerinin tercih edilmesi, dizinin korku-komedi türündeki atmosferini yumuşatarak özellikle çocuk izleyiciler için mekânı daha sevimli ve erişilebilir kılmaktadır. Aydınlatma ise tekli sarkıt bir avize aracılığıyla sağlanmakta; bazı sahnelerde parlak, bazı sahnelerde ise loş ışık kullanımıyla farklı atmosferler yaratılmaktadır. Bu durum, mekânın yalnızca işlevsel bir alan değil, aynı zamanda anlatının duygusal tonlarını destekleyen bir sahne unsuru olarak kurgulandığını göstermektedir. Ayrıca kullanılan mobilyaların ölçülerinin mekânın boyutlarıyla orantılı olması, tasarımın hem estetik hem de işlevsel dengeyi koruduğunu ortaya koymaktadır.

Yemek Odası Mekânı

Salon ve mutfak mekânlarıyla doğrudan ilişkilenen yemek odası, evin en önemli ortak kullanım alanlarından biri olarak kurgulanmıştır. Mekânda ahşap bir masa ve dört adet sandalye, metal bir soba ve yeşil renkte bir vitrin bulunmaktadır. Özellikle soba, kırsal konut tipolojisine özgü bir öge olarak mekâna otantik bir kimlik kazandırmaktadır. Masa etrafında toplanma eylemi ise mekânın sıcak, samimi ve toplumsal bir atmosfer üretmesine katkı sağlamaktadır (Şekil 6).



Şekil 6. Cesur Korkak Köpek dizisinde geçen yemek odası mekânının şematik plan şeması ve sahne görselleri (Şema yazar tarafından oluşturulmuş olup görseller URL 5 ‘ten alınmıştır)

Aydınlatmaya ilişkin doğrudan bir veri bulunmamakla birlikte, sahnelerde kullanılan kasvetli ve loş görsellik, anlatıda “korku atmosferini” destekleyen bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Böylece yemek odası, yalnızca gündelik işlevlerin karşılandığı bir mekân değil, aynı zamanda türün (korku-komedi) dramatik etkisini kuvvetlendiren sahne alanı haline gelmektedir. Duvar yüzeylerinde evin diğer iç mekânlarında olduğu gibi çiçek desenli duvar kâğıtları hâkimdir. Duvarlara yerleştirilmiş farklı boyutlardaki çerçeveler, mekâna çeşitlilik ve görsel dinamizm kazandırmaktadır. Bununla birlikte, sobanın çıkış borusunun tavanın ortasından verilmesi, mekânın gerçekçilik algısını zayıflatan bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Yemek odası aynı zamanda evin dikey sirkülasyonunun da bir parçasıdır; bodrum kata geçiş, bu mekândaki kapı aracılığıyla sağlanmaktadır. Bu durum, yemek odasını evin yalnızca sosyal buluşma alanı değil, aynı zamanda farklı katlar arasındaki geçişin kontrol noktası haline getirmektedir.

Yatak Odası Mekânı

Üst katta konumlanan yatak odası, ortalama büyüklüğe sahip olup simetrik bir yerleşim düzeni sergilemektedir. Mekânın merkezinde yer alan çift kişilik yatak, iki yanına yerleştirilmiş komodinler ve bunların üzerinde konumlanan abajurlar ile tamamlanmıştır (Şekil 7).

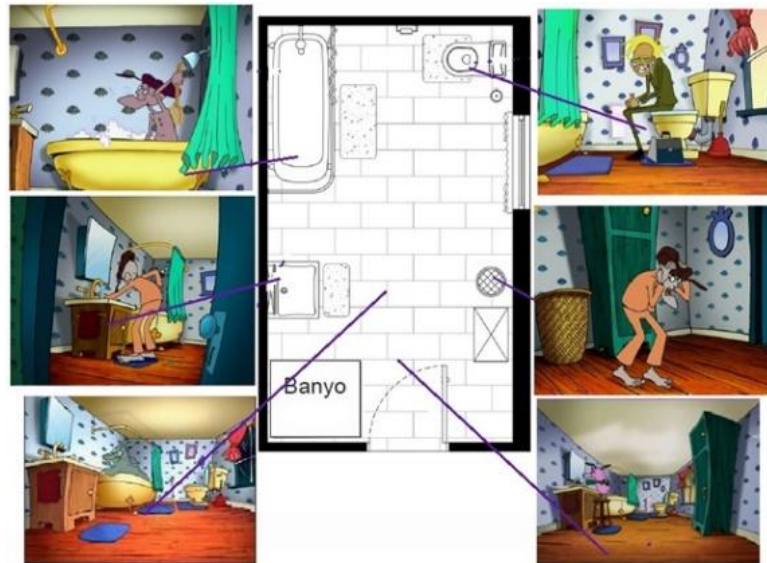


Şekil 7. Cesur Korkak Köpek dizisinde geçen yatak odası mekânının şematik plan şeması ve sahne görselleri (Şema yazar tarafından oluşturulmuş olup görseller URL 5 ‘ten alınmıştır)

Bu düzenleme, tipik bir yatak odası işlevselliğini yansıtarak mekânın gerçekçilik algısını güçlendirmektedir. Mekânda ayrıca etnik desenli bir halı, kırmızı bir koltuk, puf ve şifonyer yer almakta; bu donatılar mekâna hem görsel çeşitlilik hem de yaşanabilirlik katmaktadır. Aydınlatma, odanın merkezine yerleştirilmiş dairesel bir tavan elemanı aracılığıyla sağlanmaktadır. Bu çözümler, mekânın dengeli bir ışık dağılımına sahip olmasına olanak tanımaktadır. Tüm oda duvarlarının çiçek desenli duvar kâğıdı ile kaplanmış olması, evin diğer mekânlarıyla estetik bir süreklilik sağlamaktadır. Duvarlarda yer yer kullanılan aynalar ve çerçeveler, mekâna hem görsel dinamizm hem de bireysel kimlik izleri eklemektedir. Böylece yatak odası, yalnızca dinlenme ve uyuma işlevine hizmet eden bir alan değil, aynı zamanda nostaljik dekoratif öğeler aracılığıyla dizinin atmosferik bütünlüğüne katkı sağlayan bir mekân olarak öne çıkmaktadır

Banyo Mekânı

Geniş sayılabilecek ölçülere sahip banyo, konutun diğer odalarında olduğu gibi net ve düzenli bir plan şemasına sahiptir (Şekil 8).



Şekil 8. Cesur Korkak Köpek dizisinde geçen banyo mekânının şematik plan şeması ve sahne görselleri (Şema yazar tarafından oluşturulmuş olup görseller URL 5 ‘ten alınmıştır)

Küvet, klozet ve lavabonun oluşturduğu üçgen yerleşim, klasik banyo tipolojisine uygun bir düzenlemeyi yansıtmaktadır. Bu yerleşim, işlevsellik ve kullanım kolaylığı açısından gerçek mekânlarla benzerlik göstermektedir. Gerçek banyolarda mahremiyetin korunması adına büyük pencereler genellikle tercih edilmezken, kurgusal banyo mekânında geniş bir pencere bulunmaktadır. Bu durum, mekânın gerçekçilikten uzaklaşarak izleyicide “kişisel alanın kırılabilirliği”na ilişkin bir algı yaratmaktadır. Böylece banyo, yalnızca hijyen ve temizlik işlevlerinin yerine getirildiği bir alan değil, aynı zamanda mahremiyet ve dışa açıklık arasındaki gerilimi temsil eden bir anlatı mekânı haline gelmektedir. Duvar yüzeylerinde kullanılan desenli duvar kâğıtları ve çerçeveler, evin diğer iç mekânlarında olduğu gibi sürekliliği sağlamaktadır. Bu dekoratif tekrar, bir yandan evin bütün mekânlarında tutarlı bir estetik atmosfer yaratırken, diğer yandan banyo gibi “özel” kabul edilen bir mekânda bile görselliğin ön plana çıkarılmasını sağlamaktadır. Böylece banyo, işlevsel boyutunun ötesinde, estetik tercihler ve mahremiyet algısının sorgulandığı bir sahne mekânı olarak yorumlanabilir.

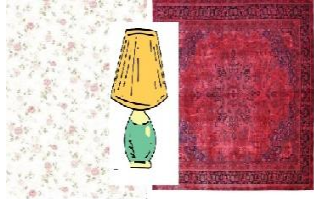
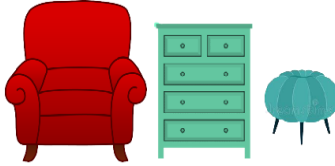
Mobilya, Malzeme ve Aksesuar Analizi

Dizide incelenen mekânların biçimlenişinde kullanılan mobilya, malzeme ve aksesuarlar, doğrudan senaryo kurgusu ve karakterlerin kişilik özellikleri doğrultusunda şekillendirilmiştir. Zemin kaplamalarında ahşap malzeme tercih edilmiş; bu yüzeyler yer yer etnik desenli halılarla desteklenmiştir. Bu durum, mekâna hem kırsal bir kimlik kazandırmış hem de görsel bir yoğunluk yaratmıştır. Duvarlarda sık tekrar eden çiçek ve grafik formu desenler, mekânın estetik bütünlüğünü sağlamakla birlikte, görsel yoğunluğu artırarak izleyici üzerinde dikkat çekici bir atmosfer oluşturmuştur. Konutun renk paleti ağırlıklı olarak bej, kırmızı ve yeşil tonları üzerine kurulmuş; bu seçim, kırsal konut tipolojisine uygun bir görsel dil üretmiştir.

Mekânda yer alan kavisli formu, retro tarzda ahşap çerçeveli televizyon, 1950’ler–1970’ler Amerika kırsal yaşantısına göndermede bulunmaktadır. Televizyon, yalnızca nostaljik bir obje değil; aynı zamanda karakterlerin izole “Nowhere” mekânı ile dış dünya arasındaki tek iletişim aracı olarak, sembolik bir pencere işlevi üstlenmektedir. Aksesuar seçimleri, dönemin Viktoryen ve retro estetik anlayışını yansıtan saat, gramofon ve lambader gibi öğelerle nostaljik bir hava yaratmıştır. Mobilya ve aksesuarların karakterlerle kurduğu ilişkiler de dikkat çekicidir.

Örneğin, Huysuz karakterinin sürekli oturduğu kırmızı koltuk, onun otoriter ve sert kişiliğini temsil eden bir öğeye dönüşürken; Merdane’nin kullandığı sallanan sandalye, sevimli ve huzurlu “yaşlı figürü”nü çağrıştırarak nostalji ve güven duygularını sembolize etmektedir. Renk kullanımında ise parlak pastel tonlar ile derin kırmızı ve yeşil gibi baskın renkler bir arada kullanılmıştır. Bu kontrastlı kullanım, mekâna çizgi film estetiği kazandırırken, aynı zamanda psikolojik bir rahatsızlık ve tedirginlik hissi uyandırarak dizinin korku-komedi türünü destekleyen bir atmosfer üretmiştir (Tablo 4-5).

Tablo 4: Cesur korkak köpek dizine ait mobilya, malzeme, aksesuar görselleri ve kolajları (kolajlar yazara ait olup görseller URL-5 adresinden alıntıdır)

Diziden Sahne Görselleri	Kullanılan Malzeme, Mobilya, Ekipmanlar
	
	
	
	
	
	

Tablo 5: Cesur korkak köpek dizine ait mobilya, malzeme, aksesuar analizi (Yazar tarafından oluşturulmuştur)

Mobilya / Aksesuar	Temsil / Atmosfer	Anlatısal İşlev
Ahşap zemin + etnik halılar	Kırsal kimlik, görsel yoğunluk	Mekâna otantik kimlik ve görsel dinamizm kazandırır
Çiçek/grafik desenli duvar kağıtları	Estetik süreklilik, nostalji	İç mekânlarda bütünlük ve yoğun atmosfer yaratır
Retro tarz televizyon (ahşap çerçeveli)	1950–1970 Amerikan kırsalı, dış dünyaya açılan pencere	Dış dünya ile tek bağlantı, sembolik eşik mekân
Saat, gramofon, lambader	Viktoryen/retro estetik, nostalji	Geçmişe referans vererek dramatik atmosferi destekler
Kırmızı koltuk (Huysuz karakteri)	Otorite, sert kişilik	Karakterin kişiliğini mekân üzerinden pekiştirir
Sallanan sandalye (Merdane karakteri)	Sevimli yaşlı figürü, huzur ve güven	Karakterin kimliğini sembolize ederek anlatıya duygusal boyut katar

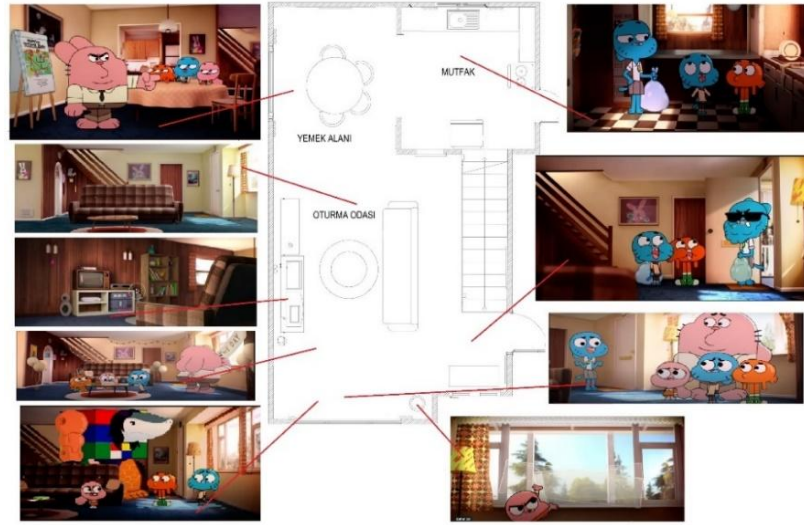
Gumball Dizisindeki Kurgusal Konutun Analizi

The Amazing World of Gumball, Amerikan taşra kentlerinden esinlenerek oluşturulan Elmore adlı kurgusal bir şehirde geçmektedir. Dizinin mekânsal kurgusunda, gerçek görsellerin arka plan olarak kullanılması yapıya özgün bir nitelik kazandırmaktadır. Bu yöntem, izleyicinin gerçek ile kurgusal mekân arasındaki ilişkiyi daha güçlü bir biçimde algılamasını sağlamaktadır. Böylece animasyonlarda sıklıkla tercih edilen soyut mekânlar, belirli ölçüde somutlaşarak izleyicinin aşına olduğu gündelik bağlamlara yerleştirilmektedir. Karakterlerin tanıdık ve gündelik bir çevrede konumlandırılması, anlatının etkisini artıran bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Absürt ve fantastik olayların bile bilindik mekânlarda yaşanması, izleyicide daha güçlü bir inandırıcılık ve etkileşim yaratmaktadır. Bu bağlamda, gerçek mekân yalnızca dekoratif bir arka plan değil; anlatının ritmini, tonunu ve atmosferini belirleyen kurucu bir unsur olarak işlev görmektedir.

Elmore şehri, kurgusal olmasına rağmen banliyö, okul, alışveriş merkezi, hastane, ormanlık alan ve mezarlık gibi farklı yapı gruplarını içerecek şekilde tasarlanmıştır. Mekânlar arasındaki geçişler çoğunlukla net ve süreklilik arz eden bir biçimde kurgulanmış olsa da, anlatı gereği zaman zaman gerçeküstü bağlantılar devreye girmektedir. Örneğin, bir kapıdan girilerek bambaşka bir mahalleye çıkılabilmesi, animasyonun kurgusal mekân esnekliğini göstermektedir. Dizinin merkezî hikâyesi, Elmore'un araç yolu üzerinde sıralanmış tipik banliyö evlerinden birinde geçmektedir. Bu konut, banliyö yaşamının gündelikliğini temsil eden somut bir mekân olarak, dizinin absürt anlatısına tezat bir gerçekçilik katmaktadır (Şekil 9).

**Şekil 9.** Gumball dizisinde geçen Elmore kenti ve Gumball'ın evinin sahne görselleri (URL 6)

Dizide geçen kurgusal konut, zemin kat ve çatı arası olmak üzere toplamda 1,5 katlı bir yapıdır (Şekil 10).

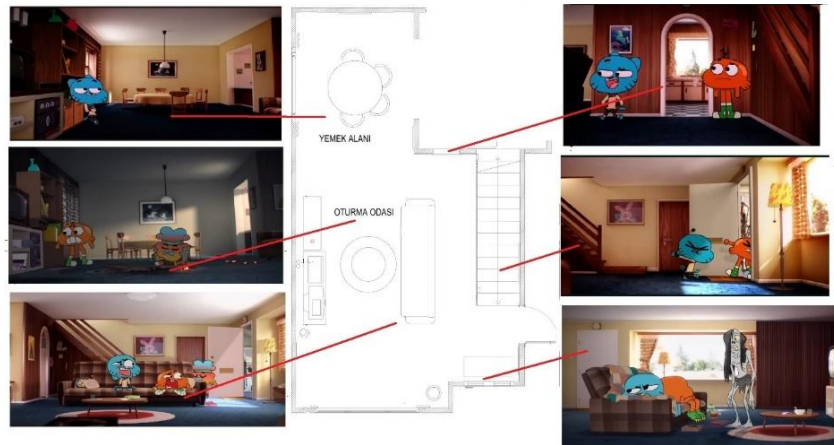


Şekil 10. Gumball dizisinde geçen konutun şematik plan şeması ve sahne görselleri (Şema yazar tarafından oluşturulmuş olup görseller URL 6 ‘dan alınmıştır)

Sokaktan beş basamakla çıkılan veranda, konutun dış mekân ile iç mekân arasındaki eşik noktasını oluşturmaktadır. Bu verandadan oturma odasına doğrudan erişim sağlanması, mekânın plan kurgusunda tipik Amerikan banliyö evlerine özgü düzenlemeler ile benzerlik göstermektedir. Konutun iç mekân organizasyonu, oturma odası ile yemek alanının bütüncül bir plan düzeni içerisinde kurgulanmasıyla şekillenmiştir. Bu açık plan yaklaşımı, aile yaşamını vurgulayan Amerikan banliyö ev tipolojisinin önemli özelliklerinden biri olarak değerlendirilebilir. Çatı arasına erişim, iç mekânda yer alan düz ahşap bir merdiven ile sağlanmakta; merdivenin hemen yanında bulunan kemerli bir geçiş ile mutfak mekânına ulaşılmaktadır. Bu mekânsal kurgulama, konutun hem işlevsel sürekliliğini hem de banliyö mimarisine özgü simgesel karakterini pekiştirmektedir.

Oturma Odası ve Yemek Yeme Alanı

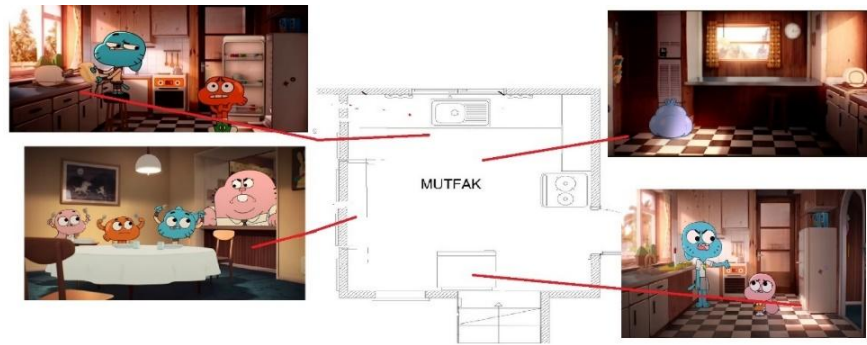
Kurgusal konutun oturma odası, kahverengi tonlarında klasik karo desenli üçlü kanepesi ile merkezî bir oturma düzenine sahiptir (Şekil 11).



Şekil 11. Gumball dizisinde geçen oturma odası ve yemek yeme alanı mekânlarının şematik plan şeması ve sahne görselleri (Şema yazar tarafından oluşturulmuş olup görseller URL 6 ‘dan alınmıştır)

Kanepeye karşı konumlandırılmış ahşap kitaplık ve televizyon, mekânda görsel odak noktası oluşturmaktadır. Giriş kapısının yanında yer alan pencere, doğal gün ışığının iç mekâna doğrudan ulaşmasını sağlamaktadır. Pencere önünde kullanılan çiçek desenli retro perdeler, mekâna nostaljik bir atmosfer kazandırmaktadır. Mekânın duvar yüzeylerinde iki farklı kaplama tercih edilmiştir: bir bölüm ahşap kaplı, diğer bölümler ise pastel bej rengi ile boyalıdır. Bu kombinasyon, mekâna hem

Mutfak, konutun oturma odası ve yemek yeme alanı ile doğrudan ilişkili olacak şekilde planlanmıştır (Şekil 12).



Merdivenin yanında konumlandırılan kemerli giriş, mutfağa erişim sağlayan bir eşik işlevi görmektedir; yemek yeme alanı ile olan bağlantı ise servis penceresi aracılığıyla kurulmaktadır. Bu düzenleme, mutfak hem işlevsel hem de sosyal bağlamda evin merkezî alanlarından biri olmasına olanak tanımaktadır. Mutfak donatıları, buzdolabı, ocak ve eviyeden oluşan klasik çalışma üçgeni çerçevesinde kurgulanmıştır. Tezgâhın üzerinde yer alan geniş pencere, gün ışığının mekâna doğrudan girmesini sağlayarak hem işlevsel aydınlatmayı güçlendirmekte hem de iç-dış mekân ilişkisini görünür kılmaktadır. Alt ve üst dolaplarda krem ve ahşap tonlarının birlikte kullanılması, mekâna sıcaklık ve yalınlık kazandırmıştır. Dolapların L formunda düzenlenmesi, mekân kullanımında işlevsellik ve kompakt bir düzen sağlamaktadır. Zeminde tercih edilen siyah-beyaz karo desenleri, mutfağa belirgin bir retro estetik katmış ve dizinin genel nostaljik mimari diliyle uyumlu bir atmosfer oluşturmuştur. Bu bağlamda mutfak, yalnızca gündelik yaşamın sürdürüldüğü bir işlevsel mekân değil, aynı zamanda dizinin estetik sürekliliğini destekleyen ve nostaljik atmosferi pekiştiren bir anlatı mekânı olarak öne çıkmaktadır.

Üst katta konumlanan çocuk odası, iki kardeş (Gumball ve Darwin) tarafından kullanılabilir. büyüklüğe sahiptir. Ranza, çalışma masası ve dolapların duvarlara yakın yerleştirilmesi, odanın merkezinde boş bir alan bırakarak mekânın oyun ve hareket için esnek bir şekilde kullanılmasına imkân tanımaktadır. Bu düzenleme, çocuk odalarının dinamik işlevselliğini yansıtan tipik bir yerleşim stratejisidir. Pencere önüne yerleştirilmiş çalışma masası, hem gün ışığından faydalanmayı sağlamış hem de izleyiciye çocukların gündelik yaşamına dair gerçekçi bir ayrıntı sunmuştur. Masanın dağınık görünümü ve duvarlarda çocuk karakterler tarafından çizildiği izlenimi veren resimler, mekânın “yaşanmışlık” hissini güçlendirmekte ve izleyicide gerçeklik duygusunu artırmaktadır. Zemin krem renkli halıfleks ile kaplanmış, duvarlar ise açık yeşil boya ile renklendirilmiştir. Bu renk tercihleri, mekâna hem ferah hem de sıcak bir atmosfer kazandırmaktadır. Aydınlatmada kullanılan sıva üstü elemanlar, mekânın sade ve işlevsel karakteriyle uyum sağlamıştır. Sonuç olarak çocuk odası, minimalist kurgusuyla birlikte hem oyun hem de çalışma

işlevlerini destekleyen, sıcak ve samimi bir atmosfer sunmaktadır. Bu mekân, dizinin genel anlatısında kardeşlik ilişkisini ve çocuk dünyasının dinamizmini yansıtan önemli bir sahne alanı olarak öne çıkmaktadır (Şekil 13).



Şekil 13. Gumball dizisinde geçen çocuk odası mekânının şematik plan şeması ve sahne görselleri (Şema yazar tarafından oluşturulmuş olup görseller URL 6 ‘dan alınmıştır)

Ebeveyn Yatak Odası

Dizide diğer mekânlara kıyasla daha sınırlı sahnelerde temsil edilen ebeveyn yatak odası, modern ve sade bir tasarım anlayışıyla kurgulanmıştır. Mekânın merkezinde konumlanan çift kişilik yatak, iki yanında yer alan komodinler ile simetrik bir düzen oluşturmakta ve mekânın dengeli bir kompozisyona sahip olmasını sağlamaktadır. Odada işlevsel bölgeleme açıkça görülebilmektedir. Mekânın bir tarafında çalışma masası ve üzerinde konumlandırılmış bilgisayar ile bir çalışma alanı tanımlanırken, diğer tarafta gardırop ile giyinme alanı ayrıştırılmıştır. Bu düzenleme, mekânın yalnızca dinlenme değil, aynı zamanda üretkenlik ve gündelik işlevsellik için de kullanıldığını göstermektedir. Duvar yüzeylerinde alt bölümde beyaz lambri kaplama, üst bölümde ise krem/açık bej renk uygulaması tercih edilmiştir. Zeminde koyu yeşil halıfleksin yer aldığı düşünülebilir. Komodin üzerinde yer alan lambader, çerçeveler ve kitaplar, mekâna sıcak, samimi ve gerçekçi bir yatak odası deneyimi kazandırmaktadır. Mobilya seçimleri retro-modern bir sentezi yansıtmaktadır. Özellikle çalışma masasındaki kavisli kenarlar ve ahşap yüzeyler, 1970’ler stilini çağrıştırmaktadır. Masanın üzerinde yer alan eski tip bilgisayar ise teknolojik anlamda zamansal bir geride kalmışlık izlenimi vererek mekâna nostaljik bir boyut kazandırmaktadır. Komidinin üzerindeki lambaderden yayılan yumuşak ve loş ışık, mekânın atmosferini destekleyerek sıcak ve evsel bir ortam hissi sunmaktadır. Turuncu tonlardaki yatak örtüsü ve yastıklar, mekâna ev içi samimiyet ve duygusal yakınlık katmaktadır (Şekil 14).

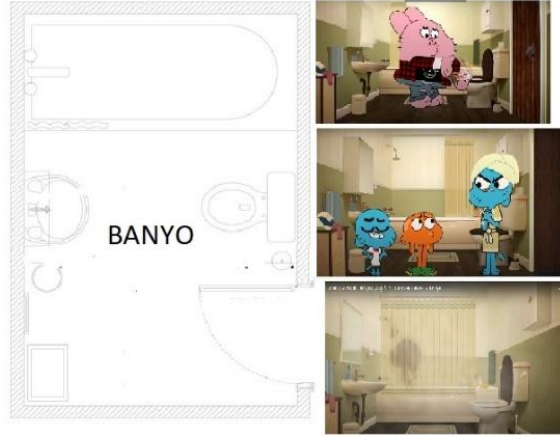


Şekil 14. Gumball dizisinde geçen ebeveyn yatak odası mekânının şematik plan şeması ve sahne görselleri (Şema yazar tarafından oluşturulmuş olup görseller URL 6 ‘dan alınmıştır)

Banyo Mekânı

Merdivenin karşısında konumlanan banyo, dikdörtgen bir plan formuna sahiptir ve mekâna ahşap bir kapı aracılığıyla erişim sağlanmaktadır. İçeride küvet, klozet, lavabo ve kirli sepeti gibi

temel donatıların yer alması, mekânın işlevsel bütünlüğünü pekiştirmekte ve gerçek mekân algısını güçlendirmektedir. Yarı saydam banyo perdesi, küvet kullanımında mahremiyet sağlayarak işlevsel olduğu kadar sembolik bir anlam da taşımaktadır. Bununla birlikte banyoda geniş bir pencerenin bulunması, mahremiyet ile dışa açıklık arasında bir ikilem yaratmaktadır. Bu durum, izleyicinin mekâna dair algısını problematize ederek kurgusal gerçeklik içinde bilinçli bir gerilim alanı üretmektedir. Zemin kaplamasının açık renkli karo ya da vinil malzeme olduğu düşünülmektedir. Duvar yüzeylerinde alt bölüm açık yeşil, üst bölüm ise krem/beyaz tonlarda boyanmıştır. Bu renk tercihleri, mekâna hem ferahlık hem de temizliğe gönderme yapan bir atmosfer kazandırmaktadır. Banyo, evin diğer mekânlarında görülen retro estetik ile uyumlu olup, sadeliği ile dizinin genel mimari diline bütünleşmektedir. Mekânın aşırı detaylarla yüklenmemesi, izleyicinin dikkatinin dağılmasını engelleyerek anlatının sürekliliğini desteklemektedir (Şekil 15).



Şekil 15. Gumball dizisinde geçen banyo mekânının şematik plan şeması ve sahne görselleri (Şema yazar tarafından oluşturulmuş olup görseller URL 6 ‘dan alınmıştır)

Mobilya, Malzeme ve Aksesuar Analizi

Dizide kullanılan mobilya, malzeme ve aksesuarlar, genel anlamda retro-modern çizgileri yansıtacak şekilde kurgulanmıştır. Sadelik ve doğallığın ön plana çıktığı bu mekânsal yaklaşım, kurgusal bir ev olmasına rağmen izleyiciye sıcak ve samimi bir ev atmosferi sunmaktadır.

Yemek alanında kullanılan ahşap sandalyeler ve sarı pöti kareli masa örtüsü, tanıdık ve gündelik bir yemek deneyiminin görselleştirilmesine katkı sağlamaktadır. Mutfak zemininde tercih edilen siyah-beyaz karo döşeme, 1970–1980’li yılların Amerikan banliyö evlerinden esintiler taşımakta; buzdolabı ve doğal ahşap görünümlü mutfak dolapları ise söz konusu nostaljik atmosferin sürekliliğini desteklemektedir. Ebeveyn yatak odası ve çocuk odasında tercih edilen mobilya ve malzeme seçimleri, gerçek konut iç mekânlarının samimiyetini ve yaşanmışlık hissini yansıtacak biçimde düzenlenmiştir (Tablo 6).

Tablo 6: Gumball dizine ait mobilya, malzeme, aksesuar görselleri ve kolajları (kolajlar yazara ait olup görseller URL-6 adresinden alıntıdır)

Diziden Sahne Görselleri	Kullanılan Mobilya, Ekipmanlar	Malzeme,
		
		
		
		
		

Bu düzenleme, mekânın yalnızca bir sahne unsuru değil, aynı zamanda izleyicide “ev içi deneyimin gerçekçiliği” algısını pekiştiren bir unsur olarak işlev görmesini sağlamaktadır. Oturma odasında ise 1970–1980’li yılların konut iç mekân atmosferini çağrıştıran mobilya, aksesuar ve malzemeler tercih edilmiştir. Bu seçim, hem nostaljik bir ortam yaratmakta hem de karakterlerin doğasına uygun biçimde sıcak ve gerçekçi bir iç mekân kurgusunu desteklemektedir. Böylece mobilya ve malzeme tercihlerinin bütüncül olarak, hem dönemin estetik anlayışına gönderme yaptığı hem de anlatının dramatik ve karakter temelli yapısına hizmet ettiği görülmektedir (Tablo 7).

Tablo 7: Gumball dizine ait mobilya, malzeme, aksesuar analizi (Yazar tarafından oluşturulmuştur)

Mobilya / Aksesuar	Temsil / Atmosfer	Anlatısal İşlev
Kahverengi karo desenli kanepeler	Banliyö evlerinin gündelikliğini ve aile merkezli yaşamı çağırıştırır	Ailenin bir araya geldiği, gündelik sahnelerin odak noktasıdır
Ahşap kitaplık ve televizyon	Retro-modern karışımı; sıcak ve nostaljik atmosfer	Oturma odasının merkezini oluşturur, evin “bilgi ve eğlence” odağıdır
Retro perdeler ve çerçeveler	Nostalji ve evsel samimiyet	Mekânın sıcaklığını artırır, aile yaşamının görsel kodlarını güçlendirir
Yemek masası ve ahşap sandalyeler + sarı pöti kareli örtü	Tanıdık, gündelik, ailevi birliktelik	Yemek ve toplanma eylemleriyle sosyal bağları pekiştirir
Mutfak dolapları (ahşap + krem), siyah-beyaz karo zemin	1970–1980’lerin retro banliyö estetiği	İzleyicide nostaljik mekân algısı oluşturur, “gerçek mutfak” atmosferi sağlar
Çocuk odasındaki ranza, çalışma masası, dolap	Minimalist, sıcak ve işlevsel; oyun alanına yer açar	Kardeşlik ilişkisini ve çocuk dünyasının dinamizmini yansıtır
Çocuk odasında çizimler, dağınık masa	Yaşanmışlık ve bireysel yaratıcılık	Mekâna gerçekçilik katar, karakterlerin kimliklerini görselleştirir
Ebeveyn yatak odasındaki çift kişilik yatak, komodinler	Samimi, dengeli, sade düzen	Ebeveynliğin ev içindeki temsilini aktarır
Retro-modern çalışma masası, eski tip bilgisayar	1970’ler estetiği + zamanın gerisinde teknoloji	Nostaljik bir atmosfer yaratır, mekânın gerçeklik algısını zenginleştirir
Aksesuarlar (lambader, çerçeveler, kitaplar)	Sıcak, evsel atmosfer	Mekâna samimiyet katar, gerçek bir ev ortamı algısını güçlendirir

Karşılaştırmalı Değerlendirme: Cesur Korkak Köpek ve Gumball

Tablo 8’de sunulan bulgular, iki dizinin kurgusal konut mekânlarının temsiliinde belirgin farklılıklar olduğunu ortaya koymaktadır. *Cesur Korkak Köpek*, kırsal ve izole ev tipolojisi üzerinden yalnızlık, tehdit ve korunma atmosferini öne çıkarırken, *Gumball* banliyö konutu aracılığıyla aile birlikteliği, gündelik yaşam pratikleri ve nostalji duygusunu vurgulamaktadır. Mobilya ve donatıların düzenlenişi, bu tematik ayrımı güçlendirmektedir: Cesur’da merkezi konumlanan kanepeler ve televizyon dış dünyaya kapalı, güvenlik odaklı bir mekân algısı oluştururken; Gumball’da esnek ve renkli mobilyalar, aile bireylerinin ortak kullanımına dayalı daha dinamik bir ev yaşamını yansıtmaktadır. Renk, malzeme ve estetik öğeler de bu farklılıkları desteklemekte; Cesur’da koyu tonlar ve sade donatılar korku–mizah atmosferi kurarken, Gumball’da pastel renkler ve retro detaylar eğlenceli ve nostaljik bir ortam yaratmaktadır. Bu bulgular, kurgusal mekânların yalnızca estetik birer arka plan değil, aynı zamanda anlatının temasal ve duygusal boyutlarını şekillendiren dinamik unsurlar olduğunu göstermektedir. Kuramsal düzlemde Tschumi’nin mekân–eylem etkileşimi, Bachelard’ın ev ve bellek vurgusu ve Pallasmaa’nın duyuşsal mekân yaklaşımı, her iki dizinin

mekânsal kurgularındaki farklı temsilleri açıklamaya imkân tanımaktadır.

Tablo 8: Cesur Korkak Köpek ve Gumball dizilerinin Karşılaştırmalı Analizi

Analiz Kategorisi	Cesur Köpek	Korkak Gumball	Kuramsal Değerlendirme
Mekânsal Organizasyon	İzole kırsal ev tipolojisi; boş bir arazide yalnız konumlanma; yalnızlık ve tehdit atmosferini güçlendirme.	Banliyö evi tipolojisi; mutfak–yemek–oturma alanı sürekliliği; gündelik aile ritmini yansıtırma.	Tschumi: mekân–eylem etkileşimi.
Mobilya ve Donatılar	Merkezi kanepeler ve televizyon; dış dünyaya kapalı, güvenlik odaklı iç mekân algısı.	Esnek, renkli, retro mobilyalar; aile bireylerinin ortak kullanımını vurgulayan düzen.	Mobilya toplumsal ilişkileri kuran unsur.
Estetik Öğeler	Koyu renkler, ahşap yüzeyler, sade aksesuarlar; korku–mizah atmosferi.	Pastel renkler, retro desenler, görsel çeşitlilik; nostaljik ve eğlenceli atmosfer.	Pallasmaa: duygusal mekân yaklaşımı.
Anlatısal İşlevler	Veranda ve giriş kapısı, dış tehditlerin sembolik yansıması.	Mekân, aile yaşamını ve toplumsal aidiyeti güçlendiren sahneleme aracı.	Disiplinlerarası katkı: animasyon–mimarlık/iç mimarlık ilişkisi.

4. Sonuç ve Öneriler

Bu çalışma, güncel animasyon dizilerinde kurgusal konut mekânlarının mimarlık/iç mimarlık disiplini ve sinemasal anlatı dili bağlamında nasıl ele alındığını incelemiştir. *Courage the Cowardly Dog* ve *The Amazing World of Gumball* dizileri, durum çalışması kapsamında içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiş; sahnelerden elde edilen görsel veriler üzerinden oluşturulan şematik planlar, mobilya katalogları ve malzeme çözümlemeleri aracılığıyla mekânsal özellikler sistematik biçimde ortaya konmuştur.

Elde edilen bulgular, her iki yapımda da konut mekânlarının yalnızca estetik bir arka plan değil, anlatıyı biçimlendiren ve karakterlerin deneyimlerini yönlendiren aktif unsurlar olduğunu göstermektedir. Özellikle zemin katta mutfak, yemek alanı ve oturma odası arasındaki yarı geçirgen servis açıklıkları ve kemerli geçişler, karakterler arası etkileşimi destekleyen mekânsal sürekliliği sağlamıştır. Üst katta konumlanan yatak odaları ve banyolar ise merdiven holü üzerinden ayrılarak hiyerarşik bir mahremiyet katmanı oluşturmuş; bu bağlamda Pallasmaa'nın (2005) “duygusal mekân” vurgusunu doğrulamıştır. Mekânın biçim–işlev ilişkisi, Frank Lloyd Wright'ın “form follows function” yaklaşımıyla uyumlu görünürken; Tschumi'nin önceden tanımlı programa bağlı kalmayan “aktivite odaklı” mekân anlayışı özellikle *Courage* dizisinde öne çıkmıştır (Selvitop, 2017).

Courage dizisinde Nowhere'in coğrafi izolasyonu, veranda tampon bölgesi ve çorak arazi metaforları, karakterlerin korku ve yalnızlık deneyimlerini güçlendiren mekânsal unsurlar olarak belirginleşmiştir. Buna karşılık *Gumball* dizisinde Elmore banliyösünün retro-modern malzeme paleti ve açık planlı mekân organizasyonu, aile birlikteliği ve absürt mizahı destekleyen bir atmosfer yaratmıştır. Her iki dizide de mobilya seçimleri, duvar desenleri ve döşeme malzemeleri, nostaljik bir “Amerikan kırsal/banliyö evi” atmosferi üretmiş; bu atmosfer türlerin (korku-komedi ve absürt

komedi) anlatısal ihtiyaçlarını karşılamıştır. Ayrıca üç boyutlu bilgisayar destekli animasyon tekniklerinin, mimarlığa “inşa edilmeden var olabilen mekânlar” kazandırdığı ve böylece disiplinin geleneksel sınırlarını genişlettiği görülmüştür (Ürtekin, 2018).

Sonuç olarak, animasyon dizilerindeki kurgusal konut mekânları, senaryonun yalnızca fonu değil; karakter gelişimini, anlatı ritmini ve izleyiciyle kurulan duygusal bağları şekillendiren dinamik birer anlatı unsurudur. Bu mekânlar, mimarlık ve sinema arasındaki disiplinler arası etkileşimin verimli bir laboratuvarı niteliğinde olup, tasarım disiplinlerine yaratıcı açılımlar sunmaktadır.

Gelecek çalışmalar için öneriler aşağıda sıralanmıştır:

Animasyon yapımlarında yalnızca konut mekânları değil, farklı tipolojilere (ör. hastane, okul, otel) ait mekânların da benzer yöntemlerle analiz edilmesi, mekânsal tasarımın türler arası farklılıklarını ortaya koyabilir.

Animasyondaki mekân tasarımlarının izleyici üzerinde yarattığı algısal, duygusal ve psikolojik etkiler, nicel araştırma yöntemleri ile ölçülünerek daha nesnel bulgular elde edilebilir.

Çalışma kapsamında üretilen plan şemaları ve malzeme katalogları temel alınarak sanal gerçeklik (VR) ortamlarında *Courage* ve *Gumball* evlerinin dijital modelleri oluşturulabilir; kullanıcıların bu mekânları deneyimleyerek daha derinlemesine algı kazanmaları sağlanabilir.

Tasarım eğitiminde kurgusal mekânların sunduğu özgürlüklerden yararlanılarak, öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmeye yönelik disiplinler arası atölye çalışmaları ve işbirlikçi öğrenme etkinlikleri düzenlenebilir.

Kaynaklar

- AKÇAOVA, A. (2025). The Effect of Corporate Identity on Interior Design: Food & Beverage Application Example. *Karatay Sanat ve Tasarım Dergisi*, C.2, S.1, 84-101.
- AKKAYA, A. (2011). Güncel Animasyon Teknolojilerinin Film Jeneriklerine Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- ATMODIWIRO, P., ve YATMO, Y. A. (2021). Animated Interior. *Interiority*, C.4, S.2, 135–138.
- BACHELARD, G. (2023). Mekânın Poetikası (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: YEM Yayın.
- DEMİRCİ, C., ve KAVUT, İ. E. (2025). *Soul* Animasyon Film Mekânlarının Paradigmatik ve Sentagmatik Bağlamda Göstergebilimsel Analizi. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, C.33, 101–117. <https://doi.org/10.17484/yedi.1551253>
- DÜNDAR, S., ve KILIÇ, M. (2025). Çizgi Film ve Animasyon Stüdyolarının İç Mekânlarının İncelenmesi. *Bâb Journal Of Architecture and Design*, C.6, S.1, 48–67.
- JOSHI, K. (2023). Humor And Horror in Children’s Cartoon Show: A Study Of Courage The Cowardly Dog, Bachelor’s Thesis Shiv Nadar University
- KAŞKA, O. (2020). Sosyal Öğrenme Kuramı Bağlamında Çizgi Filmlerde Arkadaşlık İlişkileri Üzerinden Verilen İletilerin Değerlendirilmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- KÖYMEN, E. (2008). Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- OLIVIA, V., ve SIMANJUNTAK, R. R. (2020). Proceedings of The 1st Umgeshic International Seminar on Health, Social Science And Humanities. In *Advances In Social Science, Education And Humanities Research*, C. 585. <https://doi.org/10.2991/Assehr.K.211020.009>
- PALLASMAA, J. (2005). *The Eyes of The Skin: Architecture And The Senses*. Chichester: John Wiley & Sons.
- SELVİTOP, S. S. (2017). Sinemada Kurgusal Mekân Oluşumu ve Yaratılan Mekânların Resimsel Estetiği. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

- SUNGUR, M. (2024). Sinemada İç Mimariyi Okumak: Zaman-Karakter-Stil Bağlamında Mekânsal Analiz. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, C.55, 280-301. <https://doi.org/10.52642/susbed.1534191>
- ŞENLER, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi* (HÜTAD), C.3, 99–114.
- TANYELİ, U. (2001). Temsiliyet: Nesnenin Temsili, Sanalın Sanallıkla İfadesi. *Arredamento Mimarlık*, C.11.
- TSCHUMI, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. Cambridge: MIT Press.
- TEKİN, E. (2021). Animasyon Filmlerde Mekân ve Tasarımın “Ruhu” Üzerine. *Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi*, C.4, 103–125. <https://doi.org/10.29228/iletisimvesanat>
- TULUM OKUR, H., ve GEZER ÇATALBAŞ, Z. C. (2022). 1960 Yılından Günümüze Animasyon Filmlerde Mimarlık, Kent ve Mekân: Gelecek Göründü. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, C18, S.2, 389–424. <https://doi.org/10.32001/sinecine.1016534>
- ULUSOY, F. Ö. G., ve ÜSTÜN, B. (2019). Hierarchical Space Organization of Traditional Turkish Architecture. *International Journal Of Heritage Architecture*, C.2, S.4, 468–484.
- ÜRTEKİN, Ö. (2018). Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekân Kullanım Analizi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- YU-TANG, C., ve YU-CHING, C. (2018). Examining The Visual Styles and Visual Techniques İn Animation Stories: A Case Study of The Amazing World Of Gumball. In *2018 International Conference On Knowledge Innovation and Invention (ICKII)* 324–326. IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICKII.2018.8569144>

İnternet Kaynakları

- SILVIYA, Y. (2025). *Exploring isolation: How ‘Courage the Cowardly Dog’ uses ‘Nowhere’ as a metaphor*. Indigo Music. <https://indigomusic.com/feature/exploring-isolation-how-courage-the-cowardly-dog-uses-nowhere-as-a-metaphor> (Erişim: 08.04.2025)
- URL-1 https://eyesofageneration.com/august-1-1949-the-first-made-for-tv-cartoon-debuts-crusader-rabbit-was-th/?utm_source=chatgpt.com (Erişim: 22.08.2025)
- URL-2 “BAFTA’dan Cartoon Network’e 3 önemli ödül (2016)” <https://hthayat.haberturk.com/yasam/guncel/haber/1041887-gumball-odul-aldi> (Erişim: 01.05.2025)
- URL-3 “List of *Courage the Cowardly Dog* characters” https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Courage_the_Cowardly_Dog_characters (Erişim: 04.05.2025)
- URL-4 “List of *The Amazing World of Gumball* characters” https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_The_Amazing_World_of_Gumball_characters (Erişim: 04.05.2025)
- URL-5 “Cesur Korkak Köpek” youtube.com (Erişim: 06.05.2025)
- URL-6 “Gumball (The Amazing World of Gumball)” youtube.com (Erişim: 06.05.2025)