

ANİMASYON FİLMLERİNDE PEYZAJIN ANLATISAL ROLÜ: SEÇİLİ FİLMLER ÜZERİNE BİR İNCELEME

Candan KUŞ ŞAHİN¹, Büşra KUTLU^{*2}



¹. Prof. Dr., Süleyman Demirel Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Isparta/Türkiye
e-posta: candansahin@sdu.edu.tr
☎: 0000-0002-0413-2380

². Arş. Gör., Süleyman Demirel Üniversitesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Isparta/ Türkiye
e-posta: kutlubusra@sdu.edu.tr
☎: 0009-0002-1985-9299

*** Sorumlu Yazar:**
Büşra KUTLU

Hakem Değerlendirmesi:
Dış bağımsız

Geliş tarihi:

22.05.2026

Kabul tarihi:

20.07.2026

Atıf:

Kuş Şahin, C., Kutlu, B. (2026). Animasyon Filmlerinde Peyzajın Anlatısal Rolü: Seçili Filmler Üzerine Bir İnceleme. *KOSTİD*, 2(2), 1-17.

Telif Hakkı

© Candan KUŞ ŞAHİN /Büşra KUTLU | Creative Commons Attribution Noncommercial 4.0 (CC BY-NC) International License

Özet

Bu çalışmada, animasyon filmlerinde peyzaj kullanımının görsel anlatım üzerindeki etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma kapsamında peyzajın yalnızca estetik bir arka plan unsuru olmadığı; atmosfer oluşturma, karakter psikolojisini yansıtırma, anlatının tematik yapısını destekleme ve izleyicinin duygusal algısını yönlendirme gibi işlevler üstlendiği değerlendirilmiştir. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan görsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın materyalini *Spirited Away* (2001), *The Lion King* (1994), *Wolfwalkers* (2020), *Shrek* (2001) ve *Up* (2009) adlı animasyon filmleri oluşturmaktadır. Filmler mekân ve peyzaj kullanımı, renk tercihleri, kompozisyon özellikleri, ışık-gölge ilişkisi, atmosfer oluşturma ve karakter-mekân etkileşimi açısından incelenmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda, animasyon filmlerinde kullanılan doğal ve kurgusal peyzaj öğelerinin anlatının psikolojik, sembolik ve duygusal yapısını destekleyen aktif bir görsel anlatım aracı olduğu belirlenmiştir. Ayrıca farklı animasyon tekniklerinin peyzaj kullanım biçimlerini etkilediği ve gelişen dijital teknolojiler sayesinde çevresel detayların daha güçlü biçimde yansıtıldığı görülmüştür. Sonuç olarak peyzajın, animasyon sinemasında görsel hikâye anlatımını güçlendiren önemli bir anlatı bileşeni olduğu ortaya konulmuştur.

Anahtar kelimeler: Animasyon, Peyzaj, Görsel Anlatım, Mekânsal Tasarım, Görsel Hikâye Anlatımı

THE NARRATIVE ROLE OF LANDSCAPE IN ANIMATED FILMS: AN ANALYSIS OF SELECTED FILMS

Candan KUŞ ŞAHİN¹, Büşra KUTLU^{2*}



¹. Prof. Dr., Department of Landscape Architecture, Süleyman Demirel University, Isparta/Türkiye
e-posta: candansahin@sdu.edu.tr
☎: 0000-0002-0413-2380

². Res. Asst. Department of Landscape Architecture, Süleyman Demirel University, Isparta/Türkiye
e-posta: kutlubusra@sdu.edu.tr
☎: 0009-0002-1985-9299

*** Corresponding Author:**
Büşra KUTLU

Abstract

This study aims to examine the effects of landscape use on visual storytelling in animated films. Within the scope of the research, landscape was evaluated not only as an aesthetic background element but also as an important component that contributes to atmosphere creation, reflects character psychology, supports the thematic structure of the narrative, and directs the emotional perception of the audience. In the study, visual analysis, one of the qualitative research methods, was employed. The research material consists of the animated films *Spirited Away* (2001), *The Lion King* (1994), *Wolfwalkers* (2020), *Shrek* (2001), and *Up* (2009). The films were analyzed in terms of space and landscape use, color preferences, compositional features, light-shadow relationships, atmosphere creation, and character-space interaction. According to the findings obtained, it was determined that natural and fictional landscape elements used in animated films function as active visual storytelling tools that support the psychological, symbolic, and emotional structure of the narrative. In addition, it was observed that different animation techniques affect the forms of landscape use and that environmental details are represented more effectively through developing digital technologies. As a result, landscape was identified as an important narrative component that strengthens visual storytelling in animation cinema.

Keywords: Animation, Landscape, Visual Narrative, Spatial Design, Visual Storytelling

Peer-review:
Externally peer-reviewed

Received:
22.05.2026
Accepted:
20.07.2026

Citation:
Kuş Şahin, C., Kutlu, B. (2026). The Narrative Role Of Landscape In Animated Films: An Analysis Of Selected Films. *KOSTİD*, 2(2), 1-17.

Copyright
© Candan KUŞ ŞAHİN / Büşra KUTLU | Creative Commons Attribution Noncommercial 4.0 (CC BY-NC) International License

GİRİŞ

Animasyon sineması, görsel hikâye anlatımının en etkili ve yaratıcı alanlarından biri olarak değerlendirilmektedir. Teknolojik gelişmelerle birlikte yalnızca çocuklara yönelik bir eğlence türü olmaktan çıkan animasyon filmleri; psikoloji, kültür, mekân, kimlik ve çevre gibi çok katmanlı anlatıları içeren önemli bir görsel iletişim biçimine dönüşmüştür (Wells, 2013; Furniss, 2016). Özellikle son yıllarda dijital üretim tekniklerinin gelişmesiyle birlikte animasyon filmlerinde kullanılan mekânsal tasarımlar ve peyzaj öğeleri daha detaylı, gerçekçi ve anlatı odaklı bir yapıya kavuşmuştur (Beck, 2004). Bu durum, peyzajın animasyon içerisindeki rolünün yalnızca dekoratif bir arka plan olmanın ötesine geçtiğini göstermektedir.

Animasyon filmlerinde peyzaj; atmosfer oluşturma, karakter psikolojisini yansıtma, mekânsal kimlik oluşturma ve anlatının duygusal tonunu belirleme gibi önemli işlevler üstlenmektedir (Liu ve Nijhuis, 2020). Özellikle fantastik veya kurgusal dünyaların oluşturulduğu animasyon yapımlarında peyzaj, izleyicinin hikâye evreniyle bağ kurmasını sağlayan temel unsurlardan biri haline gelmektedir. Bu bağlamda peyzaj, anlatının görsel dili içerisinde aktif bir anlatısal öğe olarak değerlendirilmektedir (Wells, 2013).

Animasyon sanatının gelişim süreci incelendiğinde farklı teknik ve türlerin peyzaj kullanımını doğrudan etkilediği görülmektedir. Geleneksel iki boyutlu (2D) animasyonlarda daha stilize ve sanatsal arka plan tasarımları ön plana çıkarken, üç boyutlu (3D) bilgisayar destekli animasyonlarda gerçekçi çevre modellemeleri ve detaylı mekânsal kurgular dikkat çekmektedir (Furniss, 2016). Bunun yanında stop-motion, cut-out ve hibrit animasyon teknikleri de kendilerine özgü peyzaj anlatım biçimleri geliştirmiştir. Özellikle Pixar, DreamWorks ve Studio Ghibli gibi stüdyoların yapımlarında peyzaj; yalnızca fiziksel bir çevre değil, aynı zamanda karakterlerin içsel dönüşümlerini ve hikâyenin tematik yapısını destekleyen bir anlatım aracı olarak kullanılmaktadır (Lamarre, 2018).

Peyzajın sinema ve görsel anlatımdaki rolü üzerine yapılan çalışmalar artış göstermesine rağmen, animasyon filmlerinde peyzajın anlatısal işlevlerini doğrudan ele alan araştırmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Mevcut çalışmalar çoğunlukla renk kullanımı, karakter tasarımı veya genel görsel estetik üzerine yoğunlaşırken; peyzajın atmosfer oluşturma, metafor üretme ve izleyici algısını yönlendirme gibi işlevleri yeterince detaylı incelenmemektedir. Bu durum, animasyon ve peyzaj ilişkisini disiplinlerarası bir bakış açısıyla değerlendiren çalışmalara duyulan ihtiyacı ortaya koymaktadır.

Animasyon Filmlerinde Peyzaj ve Görsel Anlatım İlişkisi

Animasyon filmlerinde peyzaj ve görsel anlatım ilişkisi, anlatının duygusal ve estetik yapısını şekillendiren temel unsurlardan biridir. Peyzaj yalnızca karakterlerin bulunduğu fiziksel çevreyi tanımlamakla kalmayıp, aynı zamanda atmosfer oluşturma, karakter psikolojisini yansıtma ve izleyicinin hikâye evreniyle bağ kurmasını sağlama gibi önemli işlevler de üstlenmektedir. Animasyon filmlerinde kullanılan renk, ışık, kompozisyon ve mekânsal düzenlemeler, peyzajın anlatısal gücünü artırarak görsel hikâye anlatımını desteklemektedir. Özellikle fantastik ve kurgusal dünyaların yer aldığı animasyonlarda peyzaj, anlatının inandırıcılığını güçlendiren aktif bir görsel unsur haline gelmektedir. Günümüzde gelişen dijital animasyon teknikleri sayesinde daha detaylı ve gerçekçi çevresel tasarımlar

oluşturulabilmekte, böylece peyzaj hem estetik hem de duygusal açıdan anlatının merkezindeki öğelerden biri olarak değerlendirilmektedir.

Mekân ve Peyzaj

Animasyon filmlerinde mekân ve peyzaj, yalnızca karakterlerin bulunduğu fiziksel çevreyi tanımlayan bir unsur değil, aynı zamanda hikâyenin atmosferini oluşturan önemli bir anlatım aracıdır. Peyzaj; ormanlar, kentler, fantastik dünyalar veya soyut çevreler aracılığıyla anlatının geçtiği dünyanın kimliğini ortaya koymaktadır (Wells, 2013; s. 34). Özellikle fantastik animasyon filmlerinde peyzaj, izleyicinin hikâye evrenine adapte olmasını sağlayan temel bileşenlerden biri haline gelmektedir. Geniş doğal alanlar özgürlük ve huzur hissi oluştururken, karanlık ve kapalı mekânlar korku, gerilim veya yalnızlık gibi duyguları destekleyebilmektedir (Liu ve Nijhuis, 2020; s.3). Bu bağlamda peyzaj, yalnızca görsel bir arka plan değil, anlatının psikolojik ve duygusal yapısını destekleyen aktif bir unsur olarak değerlendirilmektedir.

Renk

Renk kullanımı, animasyon filmlerinde duygusal atmosferin oluşturulmasında önemli bir rol oynar. Kullanılan renk paletleri, sahnenin ruh hâlini ve anlatının genel tonunu doğrudan etkileyebilmektedir (Eren ve diğerleri, 2022). Sıcak renkler enerji, mutluluk ve hareket hissi oluştururken; soğuk renk tonları yalnızlık, gizem ve melankoli gibi duyguları desteklemektedir. Aynı zamanda renkler, karakterlerin psikolojik durumlarını ve hikâyedeki değişimleri görsel olarak aktarmada etkili bir anlatım dili oluşturmaktadır (Bordwell ve Thompson, 2001). Özellikle animasyon filmlerinde kullanılan renk geçişleri ve kontrastlar, sahnelerin dramatik etkisini artırarak izleyicinin duygusal algısını yönlendirmektedir.

Kompozisyon

Kompozisyon, sahne içerisindeki görsel öğelerin düzenleniş biçimini ifade etmektedir. Karakterlerin sahnedeki konumları, ön plan–arka plan ilişkisi, mekânsal derinlik ve odak noktaları anlatının görsel akışını yönlendirmektedir. Animasyon filmlerinde güçlü bir kompozisyon kullanımı, izleyicinin dikkatini belirli noktalara çekmekte ve sahnenin duygusal etkisini artırmaktadır. Özellikle geniş peyzaj sahnelerinde kullanılan perspektif ve mekânsal düzenleme, anlatının dramatik yapısını destekleyen önemli unsurlar arasında yer almaktadır. Kompozisyon sayesinde izleyicinin bakış yönü kontrol edilmekte ve hikâyenin odak noktaları daha etkili bir biçimde vurgulanmaktadır (Lynch, 1960).

Işık ve Gölge

Işık ve gölge kullanımı, animasyon filmlerinde atmosfer oluşturmaının en etkili yöntemlerinden biridir. Işık; sahnenin derinliğini, hacmini ve görsel gerçekliğini artırırken, gölge kullanımı dramatik etki yaratmaktadır (Furniss, 2016). Yoğun gölgeler korku, gerilim veya belirsizlik hissi oluşturabilirken; yumuşak ve doğal ışık kullanımı huzurlu ve güvenli bir atmosfer yaratabilmektedir. Bu nedenle ışık ve gölge, peyzajın anlatısal gücünü destekleyen temel görsel unsurlar arasında yer almaktadır. Özellikle dijital animasyon teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte ışık efektleri ve atmosferik detaylar daha gerçekçi biçimde kullanılmaya başlanmıştır (Lamarre, 2018).

Hareket

Animasyonun temelini oluşturan hareket unsuru, peyzajın canlı ve dinamik bir biçimde algılanmasını sağlamaktadır. Rüzgârda hareket eden ağaçlar, akan su, bulut geçişleri veya kamera hareketleri sahnelerle gerçekçilik ve akıcılık kazandırmaktadır (Thomas ve Johnston, 1995). Aynı zamanda hareket, anlatının ritmini belirleyerek izleyicinin duygusal deneyimini yönlendirmektedir. Hızlı hareketler heyecan ve gerilim oluştururken, yavaş ve sakin geçişler huzur veya melankoli hissini güçlendirebilmektedir. Kamera hareketleri ve çevresel animasyon detayları, izleyicinin anlatı içerisindeki mekânsal deneyimini daha güçlü hale getirmektedir.

Atmosfer ve Duygusal Anlatım

Animasyon filmlerinde peyzajın en önemli işlevlerinden biri atmosfer oluşturmaktır. Kullanılan renkler, ışık, mekânsal düzen ve doğal unsurlar bir araya gelerek sahnelerin duygusal tonunu belirlemektedir. Kasvetli bir orman korku ve gizem hissi yaratırken, açık ve doğal peyzajlar huzur ve özgürlük hissini desteklemektedir. Böylece peyzaj, yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda izleyicinin hikâyeyi duygusal olarak deneyimlemesini sağlayan aktif bir anlatım aracı haline gelmektedir. Özellikle fantastik animasyon filmlerinde atmosfer yaratımında kullanılan peyzaj tasarımları, anlatının inandırıcılığını ve görsel etkisini önemli ölçüde artırmaktadır (Wells, 2013; s.7).

AMAÇ VE YÖNTEM

Bu çalışmada, animasyon filmlerinde peyzajın görsel anlatım üzerindeki etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma kapsamında, farklı dönemlere, görsel anlatım biçimlerine ve animasyon tekniklerine sahip seçili animasyon filmleri değerlendirilmiştir. Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden görsel analiz ve doküman inceleme yöntemleri kullanılmıştır.

Araştırmanın materyalini, farklı animasyon tekniklerini ve peyzaj kullanım biçimlerini temsil ettiği düşünülen *The Lion King* (1994), *Spirited Away* (2001), *Shrek* (2001), *Up* (2009) ve *Wolfwalkers* (2020) adlı animasyon filmleri oluşturmaktadır. Filmlerin seçiminde; peyzaj kullanımının anlatı içerisinde belirgin olması, farklı görsel anlatım teknikleri içermesi ve uluslararası ölçekte tanınan yapımlar olmaları dikkate alınmıştır.

Çalışmada filmler; peyzaj türü, baskın atmosfer, renk kullanımı, mekânsal kurgu, ışık–gölge ilişkisi, karakter–mekân etkileşimi ve peyzajın anlatısal işlevi açısından değerlendirilmiştir. Bu kriterler doğrultusunda seçilen sahneler karşılaştırmalı olarak analiz edilmiş ve filmlerde kullanılan peyzaj öğelerinin görsel anlatım üzerindeki etkileri incelenmiştir.

Araştırma sonucunda, animasyon filmlerinde peyzajın yalnızca estetik bir arka plan unsuru olmadığı anlatının yapısını güçlendiren, duygusal ve psikolojik aktarımı destekleyen, aynı zamanda sembolik anlamlar üreterek hikâye kurgusuna yön veren aktif bir görsel anlatım aracı olduğu ortaya konulmuştur. Bu doğrultuda, animasyon sinemasında peyzaj kullanımının görsel hikâye anlatımındaki önemli rolü vurgulanmıştır.

BULGULAR

İncelenen filmler animasyon teknikleri açısından değerlendirildiğinde, *Spirited Away*, *The Lion King* ve *Wolfwalkers* filmlerinin ağırlıklı olarak iki boyutlu veya hibrit animasyon teknikleriyle; *Shrek* ve *Up* filmlerinin ise üç boyutlu bilgisayar destekli animasyon teknikleriyle üretildiği görülmektedir. Bu teknik farklılıklar, peyzajın görsel sunumu, mekânsal derinlik ve atmosfer oluşturma biçimlerini doğrudan etkilemektedir.

Animasyon filmlerinde peyzaj kullanımı, anlatının duygusal yapısını destekleyen ve görsel atmosferi şekillendiren önemli unsurlardan biri olarak değerlendirilmektedir. Özellikle farklı animasyon teknikleri ve sanatsal yaklaşımlar, peyzajın anlatı içerisindeki işlevini çeşitlendirmekte ve her filmde farklı bir görsel dil oluşturmaktadır. Bu bölüm kapsamında seçili animasyon filmleri; mekânsal kurgu, renk kullanımı, ışık-gölge ilişkisi, atmosfer oluşturma ve karakter-mekân etkileşimi açısından incelenmiştir. Çalışmada değerlendirilen filmler, farklı dönemlere ve animasyon tekniklerine ait olmaları nedeniyle peyzaj kullanımındaki çeşitliliği ortaya koymaktadır. Analizler sonucunda peyzajın yalnızca estetik bir arka plan unsuru olmadığı; anlatının duygusal, psikolojik ve sembolik yapısını güçlendiren aktif bir görsel anlatım aracı olarak kullanıldığı görülmektedir.

The Lion King

Disney tarafından 1994 yılında yayımlanan *The Lion King* (*Aslan Kral*), peyzaj kullanımının anlatısal yapı ile güçlü biçimde bütünleştiği önemli animasyon filmlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Film, geleneksel iki boyutlu animasyon tekniği ile dijital arka plan ve kamera hareketlerinin birlikte kullanıldığı hibrit bir görsel yapıya sahiptir. Bu teknik, özellikle geniş savan peyzajlarının derinlik ve perspektif etkisini artırmaktadır. Filmde kullanılan Afrika savanları, kayalık alanlar, kurak bölgeler ve doğal yaşam öğeleri yalnızca fiziksel çevreyi tanımlamakla kalmamış, aynı zamanda karakterlerin duygusal durumlarını ve hikâyenin dramatik yapısını desteklemek için de kullanılmıştır.

Film boyunca peyzaj tasarımı, “yaşam döngüsü” temasını görsel olarak güçlendiren temel unsurlardan biri haline gelmektedir. Özellikle Pride Lands olarak adlandırılan geniş doğal alanlar yaşam, düzen ve dengeyi temsil ederken, Scar karakterinin yönetimi sonrasında ortaya çıkan kurak ve çorak peyzajlar ekolojik bozulmayı ve toplumsal dengesizliği simgelemektedir. Bu bağlamda peyzaj, anlatının tematik yapısını destekleyen sembolik bir anlatım dili oluşturmaktadır.

Filmde kullanılan renk paleti ve ışık kullanımı da peyzajın anlatısal etkisini artırmaktadır. Güneş ışığının yoğun olarak kullanıldığı sıcak tonlu sahneler huzur, güven ve yaşam hissi oluştururken; koyu renklerin ve gölgelerin yoğun olduğu sahnelerde korku, gerilim ve belirsizlik duyguları ön plana çıkmaktadır. Özellikle Mufasa’nın ölüm sahnesinde kullanılan dar vadiler, yoğun gölgeler ve dramatik atmosfer, sahnenin duygusal etkisini güçlendiren önemli görsel unsurlar arasında yer almaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. *The Lion King* filmindeki peyzaj unsurlarından uyarlanarak hazırlanmıştır.
(Allers ve Minkoff, 1994)

Bunun yanında filmdeki geniş açılı doğa sahneleri, Afrika peyzajının büyüklüğünü ve doğal yaşamın sürekliliğini vurgulamaktadır. Hareketli çevresel unsurlar, rüzgâr etkisi, toz hareketleri ve doğal yaşam detayları, peyzajın canlı ve dinamik bir yapıda algılanmasını sağlamaktadır. Böylece doğal çevre, yalnızca estetik bir arka plan değil; karakterlerin gelişimini, çatışmalarını ve hikâyenin duygusal akışını destekleyen aktif bir anlatım aracı olarak kullanılmaktadır.

Sonuç olarak *The Lion King*, peyzajın animasyon sinemasında anlatısal anlam üretiminde ne derece etkili kullanılabileceğini gösteren önemli örneklerden biridir. Filmde kullanılan doğal çevre öğeleri, karakterlerin psikolojik süreçlerini ve hikâyenin tematik yapısını destekleyerek peyzajın görsel anlatım içindeki önemini ortaya koymaktadır.

Spirited Away (Ruhların Kaçışı)

Hayao Miyazaki tarafından yönetilen *Spirited Away* (2001), animasyon sinemasında peyzajın anlatısal ve atmosferik kullanımını başarılı bir biçimde yansıtan önemli yapımlardan biri olarak değerlendirilmektedir. Film, Studio Ghibli'nin geleneksel el çizimi iki boyutlu (2D) animasyon tekniğini dijital destekli arka plan tasarımlarıyla birleştiren önemli yapımlarından biridir. Bu animasyon yaklaşımı, doğal peyzajın organik, akışkan ve atmosferik bir görsel dille sunulmasına olanak tanır. Filmde kullanılan mekânsal tasarımlar, geleneksel Japon mimarisi ve doğal peyzaj öğeleriyle bütünleşerek anlatının kültürel ve duygusal altyapısını güçlendirmektedir. Özellikle ruhlar dünyasında kullanılan peyzaj öğeleri karakterin bilinmezlik, korku ve dönüşüm süreçlerini destekleyen görsel bir anlatım dili oluşturmaktadır.

Filmde yer alan doğal çevreler, su öğeleri, köprüler, orman alanları ve geleneksel yapı dokuları yalnızca estetik bir arka plan işlevi görmemekte, aynı zamanda karakterin psikolojik gelişimini ve hikâyedeki dönüşüm sürecini sembolik olarak da yansıtmaktadır. Filmde baş karakter olan, ailesiyle birlikte yeni bir yaşama taşınırken ruhlar dünyasına sürüklenen küçük kız Chihiro'nun gerçek dünyadan ruhlar dünyasına geçişi sırasında karşılaşılan mekânsal değişimler, karakterin yaşadığı yabancılaşma ve adaptasyon sürecini görsel olarak desteklemektedir. Bu bağlamda peyzaj, anlatının duygusal tonunu belirleyen aktif bir unsur haline gelmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. *Spirited Away* filmindeki peyzaj unsurlarından uyarlanarak hazırlanmıştır. (Miyazaki, 2001)

Filmin görsel anlatımında renk kullanımı önemli bir yer tutar. Özellikle sıcak ve doğal renk tonları, geleneksel Japon atmosferini desteklerken, karanlık ve sisli sahnelerde kullanılan soğuk tonlar gizem ve belirsizlik hissini artırmaktadır. Bunun yanında ışık ve gölge kullanımı, mekânların derinliğini güçlendirerek sahnelere dramatik bir etki kazandırmaktadır. Hareketli çevresel unsurlar, akan su yüzeyleri ve rüzgâr etkisiyle hareket eden doğal elemanlar ise peyzajın canlı ve dinamik bir biçimde algılanmasını sağlamaktadır.

Sonuç olarak *Spirited Away*, peyzajın animasyon sinemasında yalnızca fiziksel çevreyi tanımlayan bir unsur olmadığını; kültürel kimlik, atmosfer oluşturma ve karakter gelişimini destekleyen güçlü bir görsel anlatım aracı olarak kullanılabileceğini ortaya koymaktadır.

Shrek

DreamWorks tarafından 2001 yılında yayımlanan *Shrek*, bilgisayar destekli üç boyutlu animasyon tekniklerinin peyzaj tasarımıyla bütünleştiği önemli yapımlardan biri olarak değerlendirilmektedir. Film, bilgisayar destekli üç boyutlu (3D CGI) animasyon teknolojisinin erken ve başarılı örneklerinden biridir. Üç boyutlu modelleme sayesinde bitki dokuları, su yüzeyleri ve topografik detaylar daha gerçekçi biçimde oluşturulmuştur. Filmde kullanılan peyzaj öğeleri karakterlerin kişilik özelliklerini, hikâyenin mizahi yapısını ve anlatının atmosferini destekleyen aktif görsel unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Özellikle bataklık alanları, orman peyzajları, kale çevreleri ve fantastik mekânlar, filmin anlatısal yapısına doğrudan katkı sağlamaktadır.

Film boyunca peyzaj kullanımı, klasik masal anlatılarındaki idealize edilmiş çevre anlayışını dönüştüren bir yaklaşımla ele alınmıştır. Shrek karakterinin yaşadığı bataklık alanı, geleneksel masal dünyalarındaki “kusursuz” mekân anlayışının aksine düzensiz, doğal ve izole bir çevre olarak tasvir edilmektedir. Ancak bu peyzaj, karakterin özgürlük alanını ve bireysel kimliğini temsil eden önemli bir mekânsal unsur haline gelmektedir. Buna karşılık Lord Farquaad’ın yaşadığı düzenli ve simetrik mimari çevreler, otorite, kontrol ve yapaylık kavramlarını simgelemektedir. Böylece peyzaj, karakterler arasındaki psikolojik ve toplumsal karşıtlıkları görsel olarak desteklemektedir.

Filmin görsel anlatımında renk kullanımı önemli bir yer tutar. Bataklık sahnelerinde kullanılan doğal yeşil ve kahverengi tonlar doğallık ve aidiyet hissi oluştururken; kale sahnelerinde kullanılan daha sert ve soğuk renkler resmiyet ve baskı hissini güçlendirmektedir. Ayrıca ışık ve gölge kullanımı da sahnelerin atmosferini belirleyen temel unsurlar arasında yer almaktadır. Açık doğal alanlarda kullanılan sıcak ışık tonları huzurlu bir çevre algısı oluştururken, karanlık ve yoğun gölgelerin yer aldığı sahnelerde gerilim ve belirsizlik hissi ön plana çıkmaktadır (Görsel 3).



Görsel 3. *Shrek* filmindeki peyzaj unsurlarından uyarlanarak hazırlanmıştır. (Adamson ve Jenson, 2001)

Bunun yanında filmde kullanılan üç boyutlu çevre modellemeleri, peyzajın daha gerçekçi ve detaylı biçimde algılanmasını sağlamaktadır. Su yüzeyleri, bitki dokuları, hava koşulları ve hareketli çevresel unsurlar, mekânsal gerçekçiliği artırarak izleyicinin anlatı dünyasına daha güçlü biçimde dahil olmasına katkı sunmaktadır. Hareketli kamera kullanımı ve geniş açı sahneleri, peyzajın büyüklüğünü ve mekânsal çeşitliliğini vurgulamaktadır.

Sonuç olarak *Shrek*, peyzajın animasyon filmlerinde yalnızca estetik bir arka plan oluşturma amacıyla kullanılmadığını aynı zamanda karakter gelişimini, toplumsal eleştiriyi ve anlatının duygusal yapısını destekleyen önemli bir görsel anlatım aracı olduğunu ortaya koymaktadır. Filmde kullanılan doğal ve yapay çevre karşıtlığı, anlatının mizahi ve eleştirel yapısını güçlendirerek peyzajın anlatısal işlevini belirgin hale getirmektedir.

Up

Pixar Animation Studios tarafından 2009 yılında yayımlanan *Up* (*Yukarı Bak*), peyzajın duygusal anlatım üzerindeki etkisini güçlü biçimde ortaya koyan animasyon filmlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Film, ileri düzey üç boyutlu bilgisayar animasyonu ve fizik tabanlı ışıklandırma teknikleri kullanılarak üretilmiştir. Bu teknik yaklaşım, geniş peyzaj sahnelerinde atmosferik derinlik, hacim ve görsel gerçekçiliği önemli ölçüde artırmaktadır. Filmde kullanılan doğal çevre tasarımları, geniş peyzaj sahneleri ve atmosferik mekân kurguları, karakterlerin psikolojik gelişim süreçlerini ve anlatının duygusal yapısını destekleyen önemli görsel unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Özellikle film boyunca kullanılan peyzaj öğeleri, kayıp, yalnızlık, umut ve özgürlük gibi temaların görsel olarak aktarılmasında aktif bir rol üstlenmektedir.

Filmde yer alan Paradise Falls (Cennet Şelaleleri) peyzajı, anlatının merkezindeki sembolik mekânlardan biri olarak dikkat çekmektedir. Bu doğal çevre, karakterlerin hayallerini, özgürlük arayışlarını ve geçmişle olan duygusal bağlarını temsil etmektedir. Özellikle Carl karakterinin yaşadığı içsel dönüşüm süreci, mekânsal değişimler aracılığıyla görsel olarak desteklenmektedir. Şehir ortamından uzaklaşılarak geniş doğal alanlara geçilmesi, karakterin psikolojik olarak özgürleşme sürecini simgelemektedir. Bu bağlamda peyzaj, anlatının metaforik yapısını güçlendiren önemli bir görsel anlatım aracı haline gelmektedir (Görsel 4).



Görsel 4. *Up* filmindeki peyzaj unsurlarından uyarlanarak hazırlanmıştır. (Docter ve Peterson, 2009)

Filmin görsel anlatımında renk kullanımı önemli bir yere sahiptir. Carl'ın geçmiş yaşamını temsil eden sahnelerde daha soluk ve durağan renk tonları tercih edilirken; macera sürecinin başladığı sahnelerde daha canlı ve doygun renk kullanımları dikkat çekmektedir. Özellikle gökyüzü, bulutlar ve doğal peyzaj öğelerinde kullanılan sıcak renk tonları umut, keşif ve özgürlük hissini desteklemektedir (Görsel 5).



Görsel 5. *Up* filmindeki peyzaj unsurlarından uyarlanarak hazırlanmıştır. (Docter ve Peterson, 2009)

Bunun yanında ışık ve gölge kullanımı da filmin atmosferik yapısını güçlendiren temel unsurlardan biridir. Doğal ışık kullanımı, geniş peyzaj sahnelerine derinlik ve gerçekçilik kazandırmaktadır.

Filmde kullanılan üç boyutlu animasyon teknikleri sayesinde çevresel detaylar oldukça gerçekçi bir biçimde yansıtılmıştır. Bitki dokuları, kaya oluşumları, su yüzeyleri ve hava hareketleri gibi çevresel unsurlar peyzajın canlı ve dinamik bir yapıda algılanmasını sağlamaktadır. Ayrıca geniş açı sahneleri ve hareketli kamera kullanımı, mekânsal derinlik hissini artırarak izleyicinin anlatı dünyasına daha güçlü bir biçimde dahil olmasına katkı sağlamaktadır.

Sonuç olarak *Up*, peyzajın animasyon filmlerinde yalnızca estetik bir çevre oluşturma amacıyla kullanılmadığını aynı zamanda karakter gelişimini, duygusal anlatımı ve hikâyenin tematik yapısını destekleyen güçlü bir görsel anlatım aracı olduğunu ortaya koymaktadır. Filmde kullanılan doğal çevre tasarımları ve atmosferik mekân kurguları, peyzajın anlatı içerisindeki sembolik ve psikolojik işlevlerini belirgin hale getirmektedir.

Wolfwalkers

Cartoon Saloon tarafından 2020 yılında yayımlanan *Wolfwalkers* (*Kurt Yürüyüşçüleri*), peyzajın görsel anlatım üzerindeki etkisini güçlü biçimde yansıtan animasyon filmlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. *Wolfwalkers*, geleneksel el çizimi estetiğini dijital animasyon araçlarıyla birleştiren iki boyutlu bir animasyon filmidir. Kullanılan stilize çizgiler, organik formlar ve fırça dokulu arka planlar peyzajın sanatsal ve anlatısal gücünü artırmaktadır. Filmde kullanılan doğal çevre tasarımları, orman peyzajları ve kentsel mekânlar anlatının tematik yapısını destekleyen sembolik unsurlar olarak öne çıkmaktadır. Özellikle doğa ve insan yerleşimleri arasındaki görsel karşıtlık, filmin temel çatışma unsurlarından biri olan “doğa ve medeniyet ilişkisini” ortaya koymaktadır.

Filmde yer alan orman peyzajları, özgürlük, doğallık ve yaşamı temsil ederken geometrik yapıya sahip kent mekânları kontrol, baskı ve otorite kavramlarını simgelemektedir. Bu durum, peyzajın yalnızca fiziksel çevreyi tanımlayan bir unsur olmadığını, aynı zamanda

anlatının ideolojik ve psikolojik yapısını destekleyen aktif bir görsel anlatım aracı olduğunu göstermektedir. Özellikle orman sahnelerinde kullanılan organik çizgiler, akıcı formlar ve doğal hareketler, doğanın canlı ve özgür yapısını vurgulamaktadır.

Filmin görsel dili incelendiğinde el çizimi estetiğinin ön planda olduğu görülmektedir. Kullanılan stilize peyzaj öğeleri, geleneksel animasyon anlayışı ile sanatsal bir anlatım dili oluşturmaktadır. Renk kullanımı da anlatının atmosferini destekleyen önemli unsurlardan biridir. Orman sahnelerinde kullanılan yeşil, kahverengi ve sıcak tonlar doğallık hissini artırırken; şehir sahnelerinde kullanılan daha soluk ve sert renk tonları baskıcı atmosferi güçlendirmektedir. Böylece renk ve peyzaj ilişkisi, karakterlerin bulunduğu çevrenin psikolojik etkisini izleyiciye aktarmaktadır.

Işık ve gölge kullanımı da filmin dramatik yapısını destekleyen önemli görsel unsurlardan biridir. Özellikle orman sahnelerinde filtrelenmiş doğal ışık kullanımı mistik ve fantastik bir atmosfer oluştururken, kent sahnelerinde yoğun gölge kullanımı daha karanlık ve sınırlayıcı bir çevre algısı yaratmaktadır. Bunun yanında, hareketli çevresel unsurlar, rüzgâr etkisiyle hareket eden ağaçlar ve doğal çevredeki dinamik detaylar peyzajın canlı ve gerçekçi biçimde algılanmasını sağlamaktadır (Görsel 6).



Görsel 6. *Wolfwalkers* filmindeki peyzaj unsurlarından uyarlanarak hazırlanmıştır.
(Moore ve Stewart, 2020)

Sonuç olarak, *Wolfwalkers* peyzajın animasyon filmlerinde yalnızca estetik bir çevre oluşturm aynı zamanda toplumsal, psikolojik ve anlatısal anlamlar üreten güçlü bir görsel iletişim aracı olduğunu ortaya koymaktadır. Filmde kullanılan doğal ve kentsel peyzaj karşıtlığı, anlatının temel temasını destekleyerek görsel hikâye anlatımını güçlendirmektedir.

Çalışmada yer alan filmler peyzaj türü, baskın atmosfer, renk kullanımı, anlatısal işlevler yönünden Tablo 1’de özetlenmiştir.

Tablo 1. Seçili animasyon filmlerinde peyzaj ve görsel anlatım özellikleri.

Film	Peyzaj Türü	Baskın Atmosfer	Renk Kullanımı	Mekânsal Kurgu	Işık–Gölge İlişkisi	Anlatısal İşlev
<i>The Lion King</i>	Afrika savanaları, kayalık alanlar, kurak doğal çevre	Epik, dramatik, güçlü	Sıcak sarı ve turuncu tonlar, karanlık sahnelerde koyu renkler	Geniş açık alanlar, güçlü perspektif ve ufuk vurgusu	Yüksek kontrastlı güneş ışığı, dramatik gölgeler	Yaşam döngüsü, güç mücadelesi ve ekolojik dengeyi yansıtmaya
<i>Spirited Away</i>	Geleneksel Japon mimarisi, doğal ve	Gizemli, mistik, duygusal	Sıcak ve doğal tonlar, yer yer soğuk ve sisli renkler	Katmanlı, geçişli ve labirentimsi mekân organizasyonu	Yumuşak doğal ışık, sis ve gölgelerle	Karakterin dönüşüm sürecini ve kültürel

	fantastik peyzaj				derinlik oluşturma	atmosferi destekleme
Shrek	Bataklık alanları, ormanlar ve fantastik çevreler	Mizahi, eleştirel, samimi	Doğal yeşil ve kahverengi tonlar, kalede sert ve soğuk renkler	Doğal düzensiz mekân ile simetrik mimari karşıtlığı	Bataklıkta sıcak ışık, kalede sert gölge	Karakterlerin toplumsal ve psikolojik karşıtlıklarının destekleme
Up	Geniş doğal alanlar, dağlık peyzajlar, Paradise Falls	Duygusal, umut verici, özgür	Pastel ve sıcak renk tonları, canlı gökyüzü renkleri	Geniş panoramik sahneler, yüksek mekânsal derinlik	Doğal ışık ve yumuşak gölge geçişleri	Karakterin içsel yolculuğunu ve özgürlük arayışını yansıtır
Wolfwalkers	Orman peyzajları ve kentsel mekânlar	Fantastik, özgür, çatışmalı	Doğal yeşil ve kahverengi tonlar, şehirde soluk renkler	Organik orman kurgusu ile geometrik kent karşıtlığı	Ormanda filtrelenmiş ışık, kentte yoğun gölge	Doğa ve medeniyet karşıtlığını vurgulama

Tablo 1 incelendiğinde, seçili animasyon filmlerinde peyzaj kullanımının farklı atmosferler ve anlatısal işlevler doğrultusunda şekillendiği görülmektedir. Özellikle doğal çevre öğelerinin karakter psikolojisini destekleme, atmosfer oluşturma ve anlatının sembolik yapısını güçlendirme amacıyla kullanıldığı belirlenmiştir. Ayrıca renk kullanımı ve mekânsal kurgu açısından filmler arasında farklı görsel anlatım yaklaşımlarının bulunduğu dikkat çekmektedir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışma kapsamında incelenen animasyon filmleri, peyzajın görsel anlatım içerisinde yalnızca estetik bir arka plan unsuru olarak değil; anlatının duygusal, psikolojik, sembolik ve mekânsal yapısını destekleyen aktif bir bileşen olarak kullanıldığını göstermektedir. Elde edilen bulgular, animasyon sinemasında peyzajın karakterlerin içinde bulunduğu fiziksel çevreyi tanımlamanın ötesinde, anlatının atmosferini kuran, izleyicinin duygusal algısını yönlendiren ve hikâyenin tematik yapısını görünür kılan önemli bir görsel anlatım aracı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bulgular, animasyonun yalnızca teknik bir üretim süreci olmayıp aynı zamanda güçlü anlatısal ve estetik anlamlar üreten bir görsel ifade biçimi olduğunu vurgulayan Wells'in (2013) yaklaşımıyla paralellik göstermektedir.

Araştırmada incelenen filmler arasında peyzaj kullanımının animasyon tekniğine bağlı olarak farklılaştığı belirlenmiştir. *The Lion King*, *Spirited Away* ve *Wolfwalkers* gibi iki boyutlu veya hibrit animasyon tekniğine sahip yapımlarda peyzajın daha stilize, sanatsal ve sembolik bir görsel dil üzerinden kurgulandığı görülmektedir. Buna karşılık *Shrek* ve *Up* gibi üç boyutlu bilgisayar destekli animasyonlarda çevresel detay, yüzey dokusu, ışık kullanımı ve mekânsal derinlik daha belirgin biçimde öne çıkmaktadır. Bu durum, animasyon üretim tekniğinin peyzajın temsil biçimini ve anlatısal etkisini doğrudan şekillendirdiğini göstermektedir. Furniss'in (1998) animasyon estetiğine ilişkin değerlendirmeleri de farklı animasyon tekniklerinin farklı görsel anlatım biçimleri oluşturduğunu ortaya koyarak bu bulguyu desteklemektedir.

Çalışmada dikkat çeken bir diğer bulgu, doğal ve yapay/kentsel peyzaj karşıtlığının birçok filmde anlatıyı güçlendiren temel unsurlardan biri olarak kullanılmasıdır. *The Lion King*'de verimli savan peyzajı yaşam döngüsü, düzen ve ekolojik dengeyi temsil ederken; kurak ve çorak

alanlar bozulma, çatışma ve güç değişimini simgelemektedir. *Wolfwalkers* filminde organik orman peyzajı özgürlük ve doğallıkla ilişkilendirilirken, geometrik kent dokusu kontrol, baskı ve otoriteyi temsil etmektedir. Benzer şekilde *Shrek* filminde bataklık alanı karakterin bireysel kimliği ve özgürlük alanı olarak sunulurken, düzenli ve simetrik saray çevresi yapaylık ve toplumsal hiyerarşiyle ilişkilendirilmektedir. Bu örnekler, peyzajın yalnızca fiziksel çevreyi tanımlamadığını; aynı zamanda toplumsal, kültürel ve sembolik anlamlar da ürettiğini göstermektedir.

Renk, ışık-gölge ilişkisi ve kompozisyon kullanımı da peyzajın anlatısal gücünü artıran temel unsurlar arasında yer almaktadır. İncelenen filmlerde sıcak renk tonlarının çoğunlukla güven, aidiyet, yaşam ve umut gibi duygularla; soğuk veya düşük doygunluklu renklerin ise belirsizlik, yalnızlık, korku ve baskı ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Benzer biçimde ışık-gölge kullanımı sahnelerin dramatik etkisini artırmakta ve mekânsal atmosferin oluşumuna katkı sağlamaktadır. Bordwell ve Thompson'ın (2001) film biçimi içerisinde renk, ışık, kompozisyon ve mise-en-scène unsurlarına ilişkin değerlendirmeleri, bu çalışmada kullanılan analiz ölçütleriyle uyum göstermektedir.

Özellikle *Spirited Away* ve *Up*, peyzajın karakter dönüşümüyle kurduğu ilişki açısından öne çıkmaktadır. *Spirited Away*'de gerçek dünyadan ruhlar dünyasına geçiş süreci, mekânsal değişimler ve atmosferik peyzaj öğeleri aracılığıyla desteklenmektedir. *Up* filminde ise kent ortamından geniş doğal alanlara geçiş, karakterin geçmişle kurduğu duygusal bağın dönüşümünü ve özgürleşme sürecini simgelemektedir. Bu durum, peyzajın olayların gerçekleştiği pasif bir sahne olmaktan öte, karakter gelişiminin ve içsel dönüşümün görsel karşılığı olarak da işlev gördüğünü ortaya koymaktadır.

Genel olarak değerlendirildiğinde, bu çalışma animasyon filmlerinde peyzaj kullanımının görsel hikâye anlatımındaki çok katmanlı rolünü ortaya koymaktadır. Peyzaj, mekânsal kimlik oluşturma, atmosfer üretme, karakter psikolojisini yansıtma, anlatının sembolik yapısını güçlendirme ve izleyicinin duygusal deneyimini yönlendirme açısından önemli bir anlatı bileşenidir. Pallant'ın (2015) animasyon çalışmalarında peyzajın çoğu zaman ikincil planda ele alınmasına karşın, anlatısal açıdan güçlü işlevler taşıdığı yönündeki yaklaşımı, bu çalışmanın bulgularıyla örtüşmektedir.

Sonuç olarak, animasyon sinemasında peyzaj yalnızca estetik bir çevre düzenlemesi veya arka plan tasarımı olarak değerlendirilmemelidir. İncelenen filmler, peyzajın anlatının dramatik yapısını güçlendiren, karakter-mekân ilişkisini görünür kılan ve izleyici ile hikâye evreni arasında duygusal bağ kurulmasını sağlayan aktif bir anlatı unsuru olduğunu göstermektedir. Çalışmanın temel sınırlılığı, analizlerin yalnızca beş seçili animasyon filmi ile sınırlandırılmış olmasıdır. Gelecek çalışmalarda farklı kültürel bağlamlardan animasyonların, kısa filmlerin veya dijital oyun temelli animasyonların incelenmesi, animasyon ve peyzaj ilişkisine dair literatürün genişletilmesine katkı sağlayabilir.

Öneriler

Bu çalışma doğrultusunda gelecekte yapılacak araştırmalarda farklı animasyon türlerinin peyzaj kullanımları karşılaştırmalı olarak incelenebilir. Özellikle anime, stop-motion ve üç boyutlu animasyon türleri arasındaki peyzaj anlatım farklılıklarının değerlendirilmesi literatüre katkı sağlayabilir.

Bunun yanında, izleyici algısına yönelik anket ve deneysel çalışmalar gerçekleştirilerek peyzajın psikolojik etkileri daha detaylı biçimde araştırılabilir. Özellikle renk kullanımı, doğal çevre öğeleri ve atmosferik tasarımların izleyici üzerindeki duygusal etkileri nicel verilerle desteklenebilir.

Ayrıca gelişen dijital teknolojiler doğrultusunda sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve yapay zekâ destekli animasyon tekniklerinin peyzaj tasarımına etkileri incelenebilir. Bu teknolojilerin sunduğu yeni mekânsal deneyimler, animasyon sinemasında peyzaj kullanımına farklı boyutlar kazandırabilecek bir potansiyele sahiptir.

Son olarak, peyzaj mimarlığı, görsel iletişim tasarımı ve animasyon disiplinleri arasındaki disiplinlerarası çalışmaların artırılması hem akademik literatür hem de yaratıcı üretim süreçleri açısından önemli katkılar sağlayabilecektir.

Etik Kurul Onayı: Bu çalışma etik kurul onayı gerektirmemektedir.

Yazar Katkıları: Katkı oranları şu şekilde belirlenmiştir: İlk yazar için %55, ikinci yazar için %45. / The contribution rates have been specified as follows: 55% for the first author, 45% for the second author.

Çıkar Çatışması: Yazar(lar) tarafından herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bildirilmemiştir.

Finansal Destek: Bu çalışma herhangi bir kurum, kuruluş veya fon kuruluşundan finansal destek almamıştır.

TEŞEKKÜR: “Bu çalışma kapsamında veri toplama ve ön hazırlık aşamalarında destek veren Sude Atik ve Zeynep Beste Durmaz’a teşekkür ederiz.”

KAYNAKÇA

- Adamson, A., & Jenson, V. (Yönetmenler). (2001). *Shrek* [Animasyon filmi].
- Allers, R., & Minkoff, R. (Yönetmenler). (1994). *The Lion King* [Animasyon filmi].
- Beck, J. (2004). *Animation art: From pencil to pixel*. Fulhammar.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2001). *Film art: An introduction* (6th ed.). McGraw-Hill Higher Education.
- Docter, P., & Peterson, B. (Yönetmenler). (2009). *Up* [Animasyon filmi].
- Eren, E. T., Alpak, E. M., & Düzenli, T. (2022). Color associations in landscape design and subscription levels to these associations. *Environmental Science and Pollution Research*, 29(47), 70842–70861. <https://doi.org/10.1007/s11356-022-21034-8>
- Furniss, M. (1998). *Art in motion: Animation aesthetics*. Indiana University Press.
- Furniss, M. (2016). *A new history of animation*. Thames & Hudson.
- Lamarre, T. (2018). *The anime ecology: A genealogy of television, animation, and game media*. University of minnesota press.
- Liu, M., & Nijhuis, S. (2020). Mapping landscape spaces: Methods for understanding spatial-visual characteristics in landscape design. *Environmental Impact Assessment Review*, 82, 106376. <https://doi.org/10.1016/j.eiar.2020.106376>
- Lynch, K. (1960). *the image of the city*. MIT Press.
- Miyazaki, H. (Yönetmen). (2001). *Spirited Away* [Animasyon filmi].
- Moore, T., & Stewart, R. (Yönetmenler). (2020). *Wolfwalkers* [Animasyon filmi].
- Pallant, C. (Ed.). (2015). *Animated landscapes*. Bloomsbury Academic.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: disney animation*. disney Editions.
- Wells, P. (2013). *Understanding animation*. Routledge.

EXTENDED ABSTRACT

Animation cinema has evolved beyond being merely a form of entertainment and has become a powerful medium of visual storytelling that conveys complex emotional, cultural, and spatial narratives. Along with technological developments in animation production, environmental and landscape representations have gained increasing importance in shaping cinematic experiences. In animated films, landscapes are not only decorative backgrounds but also significant narrative components that contribute to atmosphere creation, character development, thematic expression, and audience engagement. Through the use of color, spatial organization, environmental details, light, shadow, and movement, landscapes help establish the visual language of a film and strengthen its emotional impact.

Although numerous studies have examined animation from perspectives such as character design, color theory, and visual aesthetics, the narrative functions of landscape have received relatively limited scholarly attention. Landscape elements frequently influence how viewers perceive fictional worlds, understand characters' psychological states, and interpret symbolic meanings embedded within narratives. Therefore, examining landscape as an active storytelling device contributes to a more comprehensive understanding of visual communication in animation cinema.

The main objective of this study is to investigate the role of landscape in visual storytelling within animated films and to evaluate how landscape elements contribute to narrative construction. The research focuses on the relationship between landscape design and storytelling by analyzing selected animated films representing different animation techniques, artistic styles, and narrative structures.

A qualitative research approach was employed in the study. Visual analysis and document review methods were used to examine the selected films. The research material consists of five internationally recognized animated films: *Spirited Away* (2001), *The Lion King* (1994), *Wolfwalkers* (2020), *Shrek* (2001), and *Up* (2009). These films were selected because they demonstrate distinctive approaches to landscape representation and provide diverse examples of environmental storytelling. The analysis focused on several criteria, including landscape type, spatial organization, color palette, atmosphere creation, light-shadow relationships, and the interaction between characters and their environments.

The findings indicate that landscapes function as active visual storytelling tools in all examined films. Rather than serving solely as aesthetic settings, landscapes contribute significantly to the emotional, symbolic, and psychological dimensions of the narratives.

In *Spirited Away*, landscape plays a crucial role in constructing the mysterious and transformative atmosphere of the spirit world. Traditional Japanese architecture, forests, bridges, water elements, and fantastical environments collectively support the protagonist's journey of personal growth and adaptation. Spatial transitions within the film symbolize psychological transformation, while color variations and atmospheric effects reinforce themes of uncertainty, identity, and cultural memory.

In *The Lion King*, the African savanna landscape serves as a powerful visual metaphor for the cycle of life, ecological balance, and political authority. The contrast between the flourishing Pride Lands and the barren environments resulting from Scar's rule reflects broader themes of environmental degradation and social disorder. Landscape functions not only as a physical setting but also as a symbolic framework through which the film communicates its central themes.

The analysis of *Wolfwalkers* reveals a strong opposition between natural and urban landscapes. Forest environments symbolize freedom, vitality, and harmony with nature, whereas urban settings represent control, restriction, and authority. Through stylistic hand-drawn landscapes, the film visually articulates the conflict between nature and civilization. The use of organic forms, natural colors, and dynamic environmental elements strengthens the narrative's ecological and ideological dimensions.

In *Shrek*, landscape contributes to the film's satirical reinterpretation of traditional fairy-tale conventions. Shrek's swamp, often perceived as unattractive within conventional fairy-tale narratives, becomes a symbol of individuality, authenticity, and personal freedom. Conversely, the highly ordered and artificial environments associated with Lord Farquaad represent authority, conformity, and social control. Landscape thus functions as a visual mechanism that reinforces character contrasts and social critique.

Similarly, in *Up*, landscape plays a central role in expressing emotional themes such as loss, hope, adventure, and personal transformation. Paradise Falls serves as a symbolic destination that embodies dreams, freedom, and

emotional fulfillment. The transition from urban environments to expansive natural landscapes mirrors the protagonist's psychological journey. Through the use of color, scale, environmental detail, and spatial depth, landscape becomes a visual representation of emotional development and self-discovery.

Comparative analysis demonstrates that different animation techniques influence landscape representation. Traditional two-dimensional animations tend to employ more stylized and artistic environmental designs, whereas computer-generated three-dimensional animations emphasize realism, environmental detail, and spatial depth. Advances in digital animation technologies have enabled increasingly sophisticated representations of natural environments, improving the visual richness and emotional effectiveness of landscape design.

The study further reveals that landscape contributes to narrative development through multiple functions, including atmosphere creation, symbolic communication, emotional guidance, spatial identity formation, and character representation. In many cases, landscape elements operate as visual metaphors that communicate meanings beyond dialogue and plot structure. Consequently, landscapes participate actively in the construction of cinematic narratives and audience interpretation.

In conclusion, the findings demonstrate that landscape is an essential narrative component in animated films rather than merely a decorative visual element. Through its capacity to support psychological, symbolic, emotional, and thematic dimensions of storytelling, landscape strengthens visual narratives and enhances audience immersion. The results emphasize the importance of considering landscape design as a fundamental aspect of animation production and visual communication. Future studies may expand this research by comparing additional animation genres, investigating audience perceptions of landscape representation, and examining the influence of emerging technologies such as virtual reality, augmented reality, and artificial intelligence on environmental storytelling in animation cinema.