

Yıl/Year:2, Sayı/Issue: 4, Aralık/December, 2021, s. 103-125

Yayın Geliř Tarihi / Article Arrival Date

Yayın Geliř Tarihi:13-11-2021

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date

Yayınlanma Tarihi:31-12-2021

ISSN: 2757-6000

Dr. Öğr. Üyesi Elvan Tekin

Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi
elvankanmaz@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6608-6156

ANİMASYON FİLMLERDE MEKÂN VE TASARIMIN “RUHU” ÜZERİNE

Özet

Mekân canlıların yalnızca içinde barındıkları bir alan olmamıştır hiçbir zaman. Canlıları dış etkenlerden saklamış, korumuş ve içinde yaşayanların, dışarıdan gelen saldırılardan sağ çıkmasını sağlamıştır. Mekânın koruma ve saklama güdüsünün ötesinde yaşayanlara yuva olması, bu kavram içinde ailelerin kurulmasına izin vermesi mekâna kutsallık atfetmiştir. Gizlenmenin, içine almanın ve sığınmanın kutsallığı “mekân” kavramıyla ete kemiğe bürünmüştür. Elbette ki bu kavramın ele alınış biçimi mekânın nasıl tasarlanacağı fikrini de beraberinde getirmiştir. Mekânın tasarımı, işlevselliği doğrultusunda gerçekleştirilmiş ve dinsel ritüelle, kültürel dokuyla, içinde bulunulan coğrafyayla ve zamanın getirdiği teknolojiyle yoğrulduğu görülmüştür. Animasyonlarda yer alan mekân tasarımına dair algılamalar, izleyiciye gerçeklik duygusunu geçirmekte ve tasarım – mekân – zaman arasında güçlü bir bağ kurulmasını sağlamaktadır. Bu çalışmayla birlikte; El Dorado Yolu, Herkül ve Mısır Prensi animasyonları mekân ve tarihi gerçeklik açısından karşılaştırılmış olup, mekânın tarihi gerçeklerle uygunluğu tespit edilmeye çalışılmıştır. Filmin konusuna, zamanın uygunluğuna, karakterlerle iç içe geçişine ve mekânda yer alan görsel aktarımların, dokusal değerlerin gerçek ile olan bağlantısı gösterilmeye çalışılmıştır. Mekânda kullanılan öğelerin, detayların tasarım bütünlüğü açısından ele alınmış olması bu tarz animasyonları daha iyi değerlendirmemizi sağlamakta, izleyicide yarattığı gerçeklikle izleyicinin hikâye içerisine dahil olmasını kolaylaştırmaktadır. Çalışmanın, animasyon ve tasarım alanlarında yer alan profesyoneller ve öğrenciler için faydalı olması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Mekân, Tasarım, gerçeklik, mekânın uygunluğu, anime, animasyon

ON THE "SPIRIT" OF SPACE AND DESIGN IN ANIMATION MOVIES

Abstract

Space has never been just a place where living things take shelter in. It has hidden and protected living things from foreign factors, and ensured that those living inside survived the attacks coming from outside. Beyond the instinct of protection and preservation, the fact that space is a home for the living things and allowing them to start a family within this concept, has sanctified it. The sanctity of hiding, embracing and taking shelter was shaped in flesh and bones with the concept of "space". Of course, the way this concept is addressed has brought about the idea of how the space would be designed. The design of the space was realized in line with its functionality and it was witnessed that this design was kneaded with religious ritual, cultural texture, the present geography and the technology of the time. The perceptions of the space design featured in the animations convey the sense of reality to the viewer and allow for a strong connection between design, space and time. Within the scope of this study, animations such as El Dorado Road, Hercules and Egyptian Prince were compared in terms of space and historical reality, and it was attempted to determine the compatibility of the space with historical facts. The subject of the movies was evaluated with regards to the compatibility of the characters and the time. The visual textures featured in the space were compared with the period and its own characteristic structure and narrated in this study. The fact that the elements used in the space and the details are addressed in terms of design integrity enables us to better evaluate such animations, and facilitates the inclusion of the viewers in the story thanks to the reality effect induced on them. The study is aimed to be helpful for the professionals and students involved in the fields of animation and design.

Keywords: Space, Design, reality, compatibility of space, anime, animation

Giriş

Canlılar için mekân her zaman anlamlı bir yapı olarak var olmuştur. Canlının kendini koruması, barınması ve hayatta kalmasının temel unsuru olarak görülebilir. İnsanların mekanla olan etkileşimi ise primatların yüksek ağaç dallarını kendilerine yuva edinmelerine kadar uzanmaktadır. Ancak ağaç dallarının yerini daha korunaklı mağaraların mekân olarak kabul edilmesine bırakmıştır. Mağaranın saklayan ve koruyan yapısının erken dönem insanların ev kavramına, yuva fikrine ısınmalarını sağlamış, mağaralara büyüsel anlamlar yüklenmiştir. Mağaranın duvarlarını büyüsel anlamlar yüklenen imajlarla donatmışlar ve çizilen her bir figürün ruhuna sahip olacaklarına inanmışlardır. Zaman içerisinde mekânın şekli ve işlevi değişse de fiziksel ve zihinsel anlamda her zaman için ihtiyaç duyulan bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. “Kendine ait bir yer kavramı olarak mekânı kişinin varoluş deneyiminin bir parçası olarak ele almak mümkündür” (Sarıberberoğlu, 2019:28). Mekân fikri, böylece var olmanın temel koşulu olarak kabul edilebilir.

Mekân, yalnızca içinde konaklanan alan değildir. Kimi zaman bir ev, kimi zaman da gizli bir sığınaktır. İnsanların ihtiyacına ve bakış açısına göre şekillenen bir olgu olması dolayısıyla tasarımının görsel olarak nasıl olacağı, nasıl olması gerektiği sorunu gündeme getirmiştir. Dostla, düşmanla, yabanla, kısacası karşıdakiyle görsel anlamda iletişim kuracak bir biçimde tasarlanabilmiş, kendine has bir “ruh” yaratmıştır. Bu yüzden mekânın üstü kapalı bir alandan çok daha fazlası olduğunu iyi kavramak gerekmektedir.

Sinemanın “Mekânı”

Görsel iletişimin kucakladığı her alanda mekân unsurunun nasıl görüneceği fikri ciddi tartışma noktasını oluşturmuştur. Mekânın görsel-işitsel bir platform olan sinemada gerçek hayatta olandan çok daha bağımsız ve özgür bir yapıyla oluşturulduğu aşikardır. Sinemada geçen hikâyenin olay örgüsüyle mekânın etkileşimi insan unsurunun da dahil olmasıyla birbiriyle iç içe geçen bir platforma evrilmektedir. Mekanların tasarlanması ve hikâye dahilinde izleyiciye sunulmasıyla, izleyicide içinde bulunulan gerçeklikten uzaklaştırmayı ve sinemada yaratılan gerçekliğe kanalize olmayı beraberinde getirmektedir. Karşılaşılan gerçeklik, artık var olan gerçekliğin yerini almış, kendi sunumunu yeni bir zaman diliminde yeni bir anlatım diliyle ifade etmeye başlamıştır. Sunumu yapılan gerçeklik, o hikâyenin kurgulandığı zaman dilimine ve belki de hiç var olmayan bir zamana gönderme yapar. Ancak izleyiciler olarak bizlerin o gerçeği kabul etmesi, mekân aktarımının başarısıyla doğru orantılıdır. Burada bahsedilen durum fiziksel gerçekliğin ötesinde tamamen zihinsel bir süreçten doğan alanın doğru biçimde görsel ve işitsel aktarılmasında yatmasıdır. Sinemayla birlikte algılanan mekân kendi boyutunu, işlevini, insana özgü duygulara karşılık gelecek şekilde duyusal olmasının yanı sıra metafizik veya içinde bulunulan gerçeğin dışında bir görünümle ortaya koyar. Konunun sınırlılığı kapsamında bakılacak olursa, animasyon film sektöründe ise gerçeğin veya algılatılmak istenen gerçeğin ortaya konulmasını sağlayan belirli enstrümanlar göze çarpmaktadır. Bunlardan en belirgin olanı ise mekânın film ve karakterler arasında kurduğu bağlantıyı en etkileyici şekilde aktarmasıdır. Filmin yapım sürecinde karakterlerin hikâyeye uygun bir biçimde tasarlanması, hangi mekânda hangi amaçla yer alacağı ve mekanla bütünleşerek izleyiciye aktarmak istediği duyguyla ilgilidir. Ancak bunu yaparken belirli unsurların yaratılmak istenen algı üzerindeki etkisi önemlidir. Mekânın hangi öğeleri barındıracağı, hangi zaman diliminde geçeceği ve karakterin içinde bulunduğu duygusal ve duyusal edimlerini ne şekilde destekleneceği, yaratılan hikâye düzleminin izleyici tarafından kabul edilmesini ve içselleştirmesini kolaylaştırmaktadır.

Bu yüzden mekân, görsel iletişim alanı için oldukça önemlidir. Tasarımcı mekânı ustalıklı ve sağlam bir alt yapıya dayandırarak tasarlırsa gerçeklik algısını o an için bozabilir, “izleyeni” şoka uğratabilir. Günümüz dünyasının getirdiği gündelik kaygılardan kaçmak isteyen insan, farklı mekân arayışını fantastik kurgusal bir mekânda bulabilir ve hayatını dışarıdan izleyebilir. Böylelikle, görsel iletişim platformunun mekân ile sıkı sıkıya bir ilişkisi olduğunu söylemek gerekir.

Araştırma kapsamında belirlenen yapımların mekanlara atfedilen kültürel kodlar açıdan incelenmesi önemlidir. Hikâyenin kültürel dokulara teması, tarihsel dönemlere uygunluğu, dinsel ve mitolojik uygulamaları barındırması açısından ele alınmıştır. Animasyon filmlerde mekânın, anlatılmak istenen hikâyeye uygunluğunun tespiti önemlidir.

Animasyon Filmlerde Mekânın “İzlenmesi”

Animasyon yapımlarında yer alan başarılı mekanlar, izleyici ile kurgu arasında köprü kurmakta ve atmosferi izleyiciye yaşatmaktadır. Filmlerin konusu, karakterleri, müzik ve ses efektlerinin oluşturulması kadar mekân tasarımlarının nasıl kurgulandığı da oldukça önemlidir. Bir önceki başlıkta değinildiği gibi mekân kavramı yalnızca içinde bulunulan değil, “anlık” olandır aynı zamanda. Kimi zaman anlık bir bakışla görür ve algılarız, kimi zaman da tüm detaylarına kadar irdeleme zamanımız olur. Bu açıdan düşünüldüğünde araştırmaya konu olan animasyon filmler, döneme ve kültüre ait kodları içeren yapımlardan seçilmiş ve kültürel açıdan sahnede yer alan unsurların gerçek zamandaki karşılıklarına değinilmiştir.

El Dorado Yolu (2000)

Dream Works Animation tarafından hazırlanan ve 2000 yılında gösterime giren cell animasyon tekniğiyle oluşturulan animasyon filmidir. Hikâye; iki hırsızın ellerine geçen bir harita sayesinde Maya uygarlığına kadar uzanıp oradaki altın şehir El Dorado’yu bulmak istemelerini ve şans eseri El Dorado’ya ulaşp, halk tarafından tanrı sanılmalarını konu edinmektedir. Filmin konusunun geçtiği yer Maya uygarlığının tam ortasıdır. Bundan dolayı mekân kurguları ve sahnelere ait detaylar, günümüze kadar gelen kalıntı ve yazılardan anlaşıldığı kadarıyla oluşturulan kültürel kodlardan meydana gelmektedir. Ayrıca belirtmek gerekir ki filmin çıkış noktasını El Dorado hakkında ortaya atılan bir efsane oluşturmaktadır. Willie Drye’in National Geographic’te (07.11.2021), aktardığına göre; 16. ve 17. Yüzyıllarda Avrupalılar, Yeni Dünya’da bir yerlerde El Dorado olarak bilinen muazzam zenginlikte bir yer olduğuna inandıklarını hatta Jim Griffith adlı toplumbilimcinin, bir süre sonra El Dorado ifadesinin bir yer değil, bir yerlerde anlatılmamış zenginlik anlamına geldiğini söylemiş ve Drye yazısında bu şekilde aktarmıştır (Drye, t.y.).



Resim 1: El Dorado’yu temsil eden altından figürler.

Kaynak: <https://www.nationalgeographic.com/history/article/el-dorado>.

El Dorado’nun kökenlerine inildiğinde Güney Amerika’nın kadim kültürü karşımıza çıkmaktadır. İspanyol kaşifler 16. Yüzyılda Güney Amerika’ya ulaştıklarında And dağlarında yaşayan bir kabile hakkında bazı söylentilere şahit olmuşlardır. Söylentiye göre yeni bir kabile şefi başa geldiğinde Guatavita Gölü’nde bir tören yapıldığını ve bu şefin tüm bedeninin altın tozuyla kaplandığını, suda yaşayan tanrıları için de altın ve mücevherleri göle attıkları ifade edilmiştir. Aslında yaldızlı anlamına gelen bu El Dorado ifadesi zamanla zenginliğin ve bolluğun ifadesine dönüşmüştür.



Resim 2: Küçük bir havuzun merkezine yerleştirilen heykel.

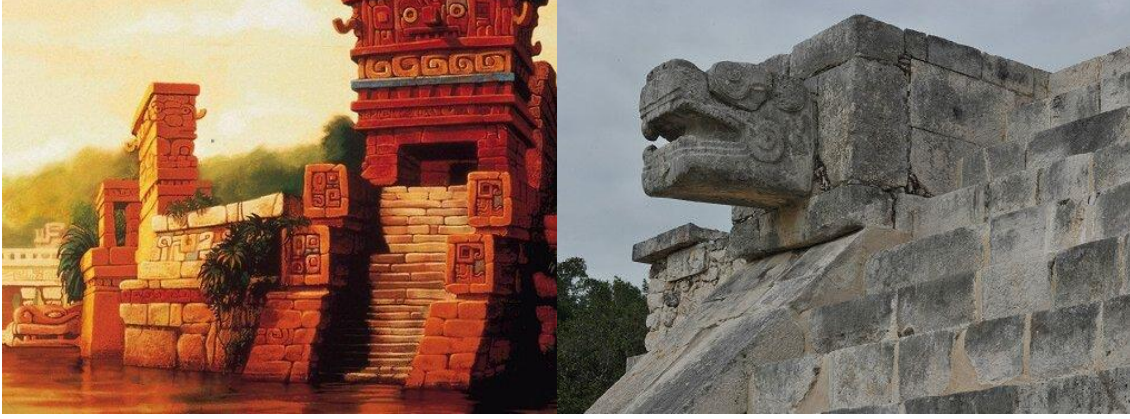
15. Yüzyılın sonlarına doğru El Dorado başka bir kabile tarafından ele geçirildiğinde tamamen sona ermiştir. Ancak sona erse bile kıtanın kuzey kısmında Avrupalılar ve İspanyollar çok fazla değerli eşya ve altın bulmuşlar ki bu bölgede alanın çok kıymetli eşyaları ve zenginliği içinde barındırdığını (bkz. Resim 1) düşünmeye başlamışlardır (Drye, t.y.) Film de tam bu noktada başlamakta ve El Dorado zenginliğini ifade edecek şekilde gösterişli yapılardan oluşmaktadır. Araştırma kapsamında bazı mekanlar seçilmiş ve gerçek alanlarla karşılaştırması yapılmıştır. Aşağıda yer alan görseller incelendiğinde benzerlikler ve “aynılık” durumu daha iyi anlaşılacaktır.



Resim 3: Yüksek rölyef olarak tapınak yüzeyine oyulmuş maya heykeli.

Kaynak: <https://www.turna.com/blog/en-guzel-10-antik-maya-tapinagi>

Filmin içerisinde yer alan sahneler, Maya kalıntılarından günümüze gelen örneklerden referans alınarak oluşturulmuştur. Resim 2’de görüleceği üzere havuzun hemen yanı başına tasarlanan yüksek rölyef heykel, filmde havuz dekoru olarak kullanılmış bile olsa, günümüzde Belize’nin kuzeyinde olan Lamanai şehrinden bir kalıntıdır (Resim 3). Burada yer alan kalıntılardan en önemlisi 44 metre yüksekliğinde yer alan bir tapınaktır. Bu rölyef de tapınağın bir yüzünde yer almaktadır (Turna, 2019).



Resim 4: Solda efsanevi El Dorado Kentinin görüntüsü ve sağda Chichen Itza’daki tapınakta yer alan hayvan figürü.

Kaynak: <https://cupraa.wordpress.com/2016/04/28/2000-yillik-maya-medeniyeti-nasil-yikildi/>

El Dorado Yolu’nda yer alan şehir görüntüsünde kullanılan dokular ve kültürel tema bilindik bir Maya şehir imajı çizmektedir. Resim 4’te görülen aslan başı figürü, yüksek Maya kültürünün en iyi örneklerinin görüldüğü Cichén Itzá’da yer almaktadır. Cichén Itzá, 15 Mart 1842 yılında Stephens ve Catherwood isimli araştırmacılar tarafından bulunmuş, bölgenin kalıntılarının, kale olarak da bilinen Kukulcan’ın yaklaşık olarak 30 metre yüksekliğindeki basamaklı piramidinin bir ova üzerinde yükseldiğini görmüşlerdir. Aslında Cichén, nehirlerin olmadığı bir bölgede kutsal su kaynağı olan yakındaki bir su obruğuna gönderme yapacak şekilde “kuyu ağzı” anlamında kullanılmaktadır. Şehrin 500 yılı civarında kurulduğuna ve bu piramidin de inşa eden Itzá tarafından istila edildiğine inanılmıştır. Bu piramidin önünde bazı hayvan figürleri, yani ağzı sonuna kadar açılmış olarak konumlanan bir timsah figürü de yer almakta ve araştırmacılar bu yapının özellikle astronominin gelişmesine katkıda bulunacak nitelikte araştırmalara temel oluşturduğunu ifade etmişlerdir. Piramit, yılın her bir gününe denk gelecek sayıda oluşturulmuş tam tamına 365 tane basamağa sahiptir ve ilkbahar-sonbahar ekinokslarında da tabanda bulunan heykellerle günbatımının birleştiği görülmektedir (Bueno, 2018).



Resim 5: “Glifos Maias” Maya hiyeroglifleri

Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Maya_yazısı#/media/Dosya:Palenque_glyphs.jpg

Resim 5’te görülen “Glifos Maias” adı verilen Maya yazı sistemine ait kabartma şeklindeki hiyeroglifler, Maya uygarlığının yaygın şekilde yazıyı kullandığını göstermektedir. Filmin sahnelerinde bolca hiyeroglife rastlamak mümkündür.



Resim 6: Solda efsanevi “El Dorado” şehrinin görüntüsü ve sağda Tikal Şehri

Kaynak: <https://adventureguatemala.com/tour/tikal-mayan-ruins-one-day>

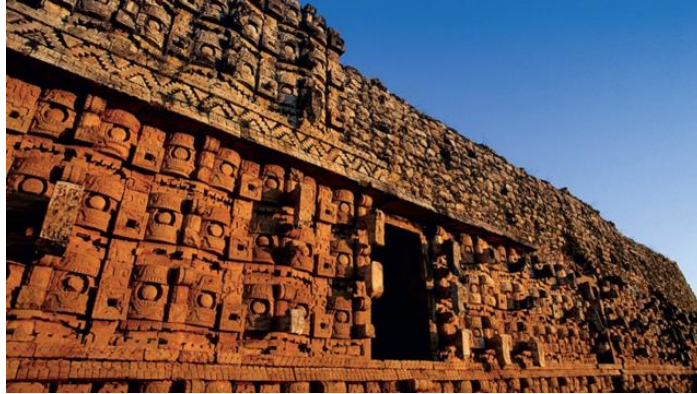
Resim 5’teki sahne, filmin genel hikayesine uygun olarak zengin bir kent imajı yansıtabilecek biçimde tasarlanmıştır. Gerçeğe bir hayli yakın olan bu sahnenin kendine referans aldığı alan ise Tikal şehir kalıntılarıdır. Burası Guatemala’da bir yağmur ormanında bulunmakta ve Kolomb dönemi öncesinde özellikle Maya kültür ve uygarlığının en önemli kent merkezlerinden biri olduğu araştırmacılar tarafından düşünülmektedir. “İlk Mayalar, yaklaşık 3.000 yıl önce güneybatı Meksika ve Guatemala’nın yoğun yağmur ormanlarına yerleşmeye başladı. Yaklaşık 1400 yıl boyunca, bölgede Tikal ve Palenque gibi yerleşimler ortaya çıktı ve büyük, canlı şehir devletlerine yayıldı” (Drye, t.y.) şeklinde ifade edilmiştir.



Resim 7: El Dorado Tapınak mimarisi ve Maya mimarisi.

Kaynak: <https://www.roadaffair.com/visiting-chichen-itza-guide/>

Resim 7’de yer alan mekân illüstrasyonu Maya şehri Cichén’de görülen taş rölyeflerle kaplı bir tapınağın yapısından referans alınarak tasarlanmıştır. Gerçek görünümle, tasarımın aynı düzlemde oluşturulduğu ve animasyon filmin gerçekten kopuk olmadığı görülmektedir.



Resim 8: Maskeler Sarayı.

Kaynak: <https://www.nationalgeographic.com/history/history-magazine/article/history-maya-archaeology-stephens-catherwood>

Resim 7’de yer alan kabartmalar Maskeler Sarayı’nın farklı bir tezahürüdür. Puuc olarak bilinen Maya mimarisinin en iyi örneğini yansıtan Maskeler Sarayı’nın (Resim 8) Maya yağmur tanrısı Chac’i temsil ettiğine inanılmaktadır (Bueno, 2018).

Herkül (1997)

Walt Disney Stüdyoları tarafından 1997 yılında yapımı gerçekleştirilen “Herkül”, cell animasyon tekniğiyle oluşturulmuştur. Konusunu klasik Yunan mitolojisinden alan yapım, oldukça eğlenceli bir kurguyla hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap eden bir animasyon sinema filmidir (IMBD, t.y.). Hikayesi; Herkül, Tanrıların Kralı Zeus’un

oğludur ve Tanrılar dağı Olympos'ta babası ve diğer tanrı-tanrıçalarla yaşamaktadır. Ancak günün birinde kıskanç amcası yeraltı tanrısı Hades tarafından kaçırılmıştır. Amacı Zeus'un varisini ortadan kaldırmak ve Zeus'un yerine geçmektir. Ancak Herkül her ne kadar ölümlülerin dünyasında büyüse de kendi tanrısal özelliklerinin ve fiziksel kuvvetinin farkındadır. Çiftçi bir aile tarafından büyütülen Herkül günün birinde kendi öz benliğini bulmak için yola çıkar ve keçi adam olan Phil'den onu hazırlamasını ve kahraman yapmasını ister. Herkül kahraman sıfatını kazanmak için bir dizi eğitimlerden geçer, ancak tam istediği gibi başarılı olamaz ve bu sırada aşık olacağı Meg ile tanışır. Aslında film, bir dizi kahramanlık ve yol hikayesini anlatmaktadır (Sinemalar, 2021). Filmin ana karakteri Herkül, diğer bilinen adıyla Herakles'in mitolojik olarak dayandığı hikâyeye göre; Tanrılar kralı Zeus, *“sayısız kederlerle, acılarla inleyen, ızdırap çeken, bahtsız insanlara acıyan Zeus, bir gün kendi kendine düşündü ve şöyle söylendi: ‘insanların ve dolayısıyla tanrıların rahat etmeleri, ızdıraplardan kurtulmaları için eşsiz bir kahraman yaratmalıyım; bu kahraman, insanları bütün tehlikelerden, kederlerden uzaklaştırmalı, onları selamete erıştirmeli, kuvveti ve fazileti ile dünyayı kötülüklerden temizlemelidir’”* (Can, 2020:44). Böyle bir düşünceyle birlikte Zeus Thebai şehrine karanlık bir gecede gelip, Alkmene isimli güzel bir kraliçeyle birlikte olmuş ve Herakles dünyaya gelmiştir (Resim 9).



Resim 9: Herakles ya da Herkül

Kaynak: Can, Ş. (2020). *Klasik Yunan Mitolojisi*, İstanbul: Ötüken Yayınları.

Herkül'de aktarılan salt bir mitolojik anlatı değildir. Günümüze dair eğlenceli diyaloglar ve insan ilişkileri tanrısal karakterlerle yansıtılmış olup, müzikal bir düzlemde sunulmuştur. Yunan mitolojisinde adı geçen Olympos dağı göksel bir mekânda saflık ve akan ırmaklarla resmedilmiştir. Olympos'un rengi ve dokusu adeta cennet görünümündedir. Pembe ve mavi bulutlar, akan ırmaklar, yumuşak, huzurlu ve rahatlatıcı bir yapı çizmektedir. Bulutlar üzerine yerleştirilen kent görüntüsünde klasik Yunan tarzı sütunları olduğu görülmektedir (Arezzolo, 2021).

Filmin yapımcıları, bu mitolojik hikâyeyi kurgularken yalnızca anlatılardan yola çıkmamış, aynı zamanda antikiteye dair mekanları hikâye kurgusu içerisinde harmanlayarak kullanmıştır. Hikâyede görülen mekanlar gerçekte var olan tarihi dokuların yansımasıdır. Bundan dolayı gerçek antikitenin estetik ve güzelliği tüm ihtişamıyla filmde boy göstermiştir.

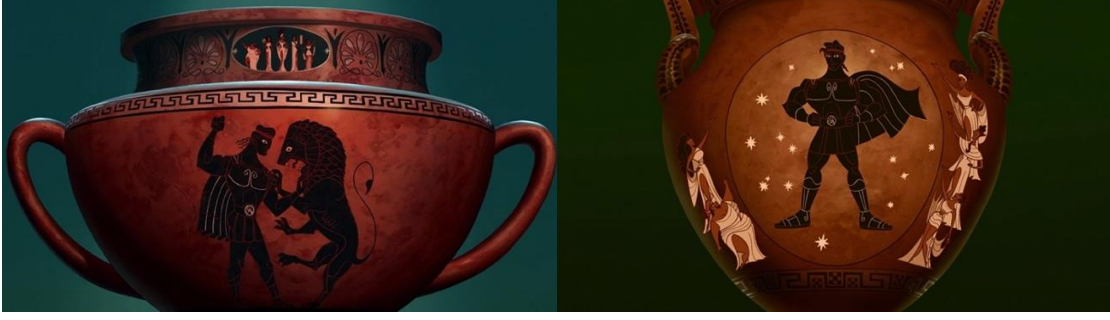


Resim 10: Olympos Dağı.



Resim 11: Olympos'un kapıları.

Yunan mitolojisinde tanrılar panteonunun olduğu kabul edilen Olympos dağında (Resim 10) on iki tanrı yaşamakta ve dünyayı yönetmektedirler. “*Mitolojilerdeki kişiler, doğaüstü varlıklardır ve temsil ettikleri nitelikleri ile tanınırlar*” (Aslıtürk ve Küçüküney, 2016:265). Filmde bu tanımlamaya uygun şekilde tanrılar bu panteon içerisinde konumlanır ve Olympos dağında yaşarlar. Resim 11’de görülen kapılar ve sağında-solunda yer alan sütunlar klasik Yunan mimarisinin en yaygın sütunlarınsan olan “ion tarzı sütun”lardır.



Resim 12: Vazo üzerine yapılan Herkül boyamaları.

Araştırmanın mekân incelemeleri dahilinde düşünülecek olursa yalnızca mitolojik açıdan tarif edilen tanımı yapılan mekân tasarımlarını değil, aynı zamanda döneme ait vazo ve küplerin üzerine resmedilen görsellerin de mekân olarak kullanıldığı görülmektedir.



Resim 13: Antik Yunan dönemine ait kulplu vazolar.

Kaynak: <https://okuryazarim.com/wp-content/uploads/2020/04/Yunan-Sanati-Kap-Formlari-2.jpg>

Gerek vazoların şekli gerek üzerindeki boyamaların üslubu Resim 13’de yer alan Antik dönem vazo buluntularıyla örtüşmektedir. Siyah zemin üzerine sepya tonlarda veya tam tersi olarak renklendirilen yapılarda, siyah renkli stilize edilmiş kadın ve erkek formları yer almaktadır. Filmde kullanılan yapı gerçek objelerden referans olarak oluşturulmuştur. Resim 14’de uzaktan görünen beyaz gövdeli büyük yapı bir stoa ve agoradır. Agora, toplumsal hayatın yoğun şekilde yaşandığı içerisinde Pazar yerlerinin olduğu ve halkın toplandığı kent meydanlarına verilen addır. Stoa ise; “*Antik Yunan mimarisinde bir sokak ya da agoranın yanında yer alan üstü kapalı, sütunlu galerilere verilen ad*” (Türkçebilgi, t.y.).



Resim 14: Herkül’ün yaşadığı yerin genel görüntüsü yer almaktadır.



Resim 15: Agora ve stoa yapısını gösteren 3B tasarım.

Kaynak:

https://opatours.com/media/main/tour_images/greece_athens_agora_virtual_reality_included_in_special_tours_opa_tours_w7VQ58b.jpg

Resim 16’da görülen Matte boyaması, filmin en görkemli sahnelerinden birine aittir. Sahnede sütunlar, tavan işlemleri ve duvarda yer alan ceylan, geyik resimlemeleri bulunmaktadır. Bu sahne de gerçeğin bir yansıması güzel bir kopyasıdır. Girit Adası’nda tarih sahnesine çıkan Minos Uygarlığı pek çok estetik ve kompleks yapıyı sanat tarihine kazandırmıştır. Bunlardan en bilineni ise Knossos Sarayı’dır (Resim 17). “*VI. Bin yıldan itibaren Girit, kökenini pek bilmediğimiz bir halk tarafından işgal edilmiştir. M.Ö. 2000’lere doğru burada gönençli, parlak bir uygarlık gelişir; ince bir lükse sahip, görkemli ve berkitilmeleri gerekmemiş saray yıkıntıları buna tanıktır. Saraylardaki zengin süslemeler pek özgür anlatımlı olup yaşam sevinci ile doludur. M.Ö. 1700’lere doğru Knossos bir güç merkezi olur*” (Estin ve Laporte, 2002:22).



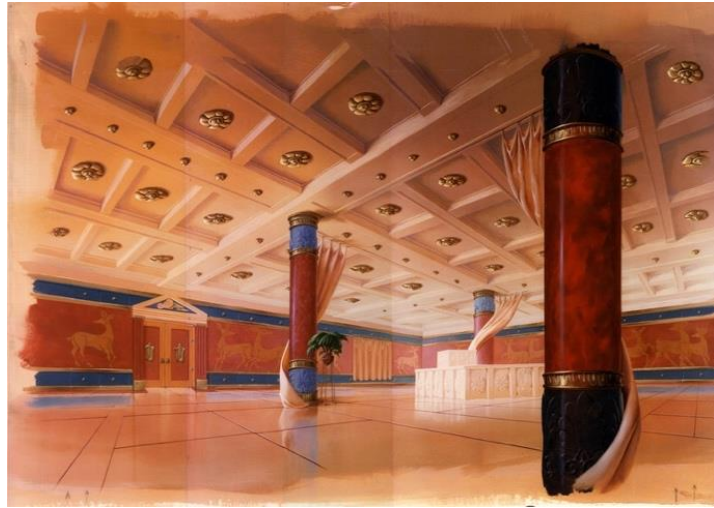
Resim 16: Knososs Saray kalıntıları.

Kaynak: <https://i.sozcu.com.tr/wp-content/uploads/2017/08/k6-1.jpg>



Resim 17: Knososs Saray'ının taht odası.

Kaynak: [https://www.thoughtco.com/thmb/WwYXoB04fTYThH-94acvrRmTNj4=/3863x2173/smart/filters:no_upscale\(\)/throne-room-palace-of-knosos-crete-greece-185757408-5763ee8b3df78c98dc2de899.jpg](https://www.thoughtco.com/thmb/WwYXoB04fTYThH-94acvrRmTNj4=/3863x2173/smart/filters:no_upscale()/throne-room-palace-of-knosos-crete-greece-185757408-5763ee8b3df78c98dc2de899.jpg)



Resim 18: Knossos Sarayı’nın modellenmesi olan mat tasarımı.

Knossos Sarayı’nın dış hatlarından günümüze gelen kalıntılardan biri de Resim 16’de görülen bu kırmızı sütunlu yapıdır. Duvarın iç kısmında duvar resimlemesi bulunmaktadır. Duvar resimlemelerinde özellikle zarif kadın ve erkek figürler bulunmakta ve resimlemelerin konusunu da eğlence, spor ve müzik gibi etkinlikler oluşturmaktadır. Resim 17’de Taht odasından bir görüntü yer almaktadır. Alışılanın aksine taht odası gösteriştten uzak bir sadelikle tasarlanmıştır. Herkül’de yer alan saray iç mekânı Knossos Sarayı’nın iç mekân tasarımının filme aktarılmasıyla gerçek alandan kopmadan, o atmosfere uygun şekilde filmin kurgulanmasını sağlamıştır (Resim 18).



Resim 19: Herkül’ün anne babasıyla konuştuğu sahnenin fonunda yer alan çiçek bezemeleri ve sağ taraftaki Knossos Saray bezemeleri.

Kaynak:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/86/Spring_fresco_from_Akrotiri,_NAMA_BE_1974.29,_191198.jpg/1280px-Spring_fresco_from_Akrotiri,_NAMA_BE_1974.29,_191198.jpg

Herkül’ün onu büyüten anne ve babasıyla kendi evlerinde geçen ocakbaşında sohbet ettikleri sahnede ise arka planda yer alan duvar resimlemesinde Knossos Saray bezemelerinin bir kopyası görünmektedir. Resim 19’a bakıldığında zambak ve kuş süslemeleri aynı tarzda illüstre edilmiştir. Animasyonun genel kurgusu içerisinde hikâyenin mekân tasarımları mitolojik bir yapılanmaya dayanmış, ancak salt hayali bir düzleme oturtulmamıştır. Tarihi gerçekler ve görseller dikkate alınarak hikâyenin “şimdiki” zamandaki kalıntıları yeniden modellenerek film içerisinde hayata geçirilmiştir. Bu anlamda izleyici hem kurgusal ve eğlenceli bir animasyon izlerken zamanın genel imajına da şahit olmaktadır.

Mısır Prensi (1998)

Dream Works Pictures tarafından 1998 yılında yapımı gerçekleştirilen “Mısır Prensi” konusunu dini ve hemen hemen tüm insanlığın ortak hafızası olan bir hikâyeden almaktadır. Hikâyeye göre Firavun bir kehanetten dolayı doğan tüm erkek bebeklerin öldürülmesi için emir vermiştir. Ancak Nil nehrine bırakılan bir bebek kurtulmuş ve

büyüdüğünde Musa olarak özünü bulmaya çalışmıştır. Tanrı'nın onu peygamber olarak görevlendirmesiyle birlikte Firavunu hak yoluna davet etmiş ancak aldığı olumsuz cevapla birlikte Mısır türlü felaketlere, kıtlık ve lanetlenmeye şahit olmuştur. Filmde Musa'nın imparatorluk hanedanından biri olarak başladığı yolculuğa köle olarak devam etmesini ve Mısır halkına umut olacak bir önder olarak devam etmesini aktarmaktadır (Beyazperde, 2021). Filmin konusunun geçtiği mekanlar Mısır uygarlığının gözbebeği denilecek yüksek tapınaklarının bulunduğu alanlarda kurgulanmıştır. Özellikle şimdiki kalıntılara bakıp bu mekanların geçmişte nasıl bir ihtişama sahip olduğunu tahmin etmek zor olmasa gerek. Araştırma kapsamında belirlenen mekanlar günümüzde hala ayakta olan tapınak ve piramitlerin olduğu coğrafi bölgeyi birebir modelleyip filmde matte olarak kullanmıştır. Resim 20'de görülen film matı, Eski Mısır'da yer alan Teb Şehrini göstermektedir (Resim 21).



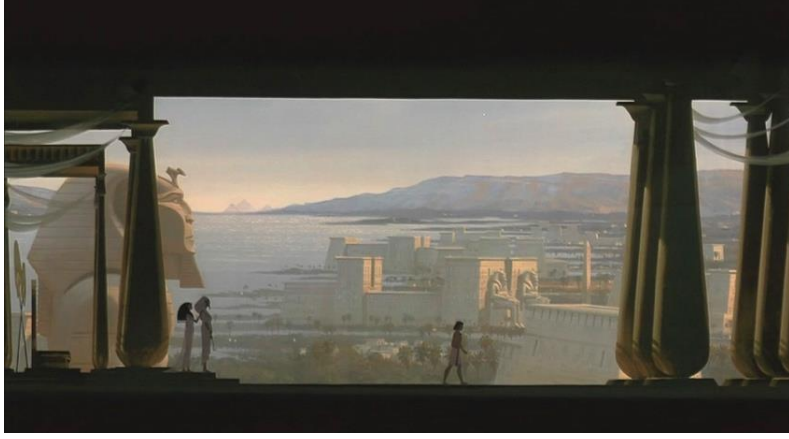
Resim 20: Filmin ana mekanının geçtiği matte.



Resim 21: Eski Mısır uygarlığında Teb şehrini görünümü.

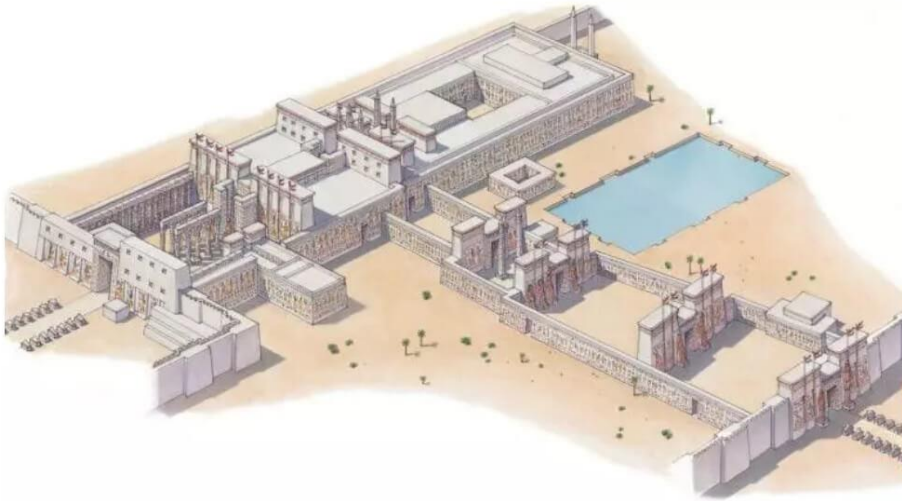
Kaynak: https://cdn-acikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/20_21_Guz/eski_misir_tarihi/12/index.html

Resim 22’de görülen arka plandaki şehir görüntüsünde Karnak Tapınağı görülmektedir. Bu devasa tapınak kompleksi pek çok binayı ve sütunlu yapıyı bir arada toplamaktadır. Yıllar içerisinde her gelen hükümdar başka bir yapıyı bu komplekse dahil etmiş ve büyük bir alan meydana gelmiştir. I. Nektabo’nun yaptırmış olduğu 3 km’lik sfenksli yol Karnak ve Luksor arasında bağ kurmuştur (Açıköğretim, t.y.).



Resim 22: Eski Mısır uygarlığında Luksor Tapınak görüntüsü.

Tapınağın ön kısmında yapıya eklenmiş pek çok farklı yapı grubu bulunmaktadır. Hathor Tapınağı, Sarapis Tapınağıdır. II. Ramses tarafından tapınak yüzeyinin ön kısmında bir kapı bulunmakta ve kapı üzerindeki kabartma ve yazılarda Kadeş Savaşı aktarılmaktadır. Resim 22’de uzaktan görüldüğü gibi yapı önünde iki adet oturur konumda heykeller bulunmaktadır. Bu kapının arka kısmında çift sıra sütunların olduğu bir avlu yer almaktadır (bkz. Resim 23). Buradaki sütun sayısı 74’tür ve papirüs şeklinde yapılmış ve kralı tanrılar karşısında gösteren süsleme ve bezemeler yapılmıştır (Açıköğretim, t.y.).



Resim 23: Luksor Tapınağı çizimi.

Kaynak: <https://nereye.com.tr/karnak-tapinagi-antik-misir-kompleksinin-tarihi-ve-yeniden-insasi/>

Luksor Tapınağı bir nevi tanrıların eviydi. Eğer onlar burayı beğenip yerleşirlerse, ülkede huzur, bolluk, bereket ve refah hüküm sürecekti. Bundan dolayı her firavun kendisinden önce gelen firavunun başlattığı yapıyı tamamlamaya çalışmış yeni yapılar ekletmiş ve tapınak kapılarına da orayı koruması için kendi heykellerini yerleştirmişlerdir (Resim 24). Yapının sol tarafında tapınağa giden yolu koruyan sfenksler sıralanmıştır (Marie ve Hagen, 2005:189-191). Coğrafyaya uygun şekilde hazırlanan matte tasarımları sayesinde izleyicideki zaman algısı gösterilen zamanla paralel olarak gerçekleşmektedir.



Resim 24: Solda, filmin matte kurgusu ve sağda Luksor'da bulunan Karnak Tapınağı girişi.

Kaynak: <http://www.janatoursegypt.com/tours/7-nights-8-days-egypt-and-jordan/>

Resim 25’de her iki tarafa doğru açılan sütunlar Karnak tapınak sütunlarından esinlenilmiştir. Günümüzde hala tüm ihtişamıyla yükselen sütunlar üzerinde yer alan desenlerle ve kendine has şekliyle filmin matte tasarımında kullanılmıştır.



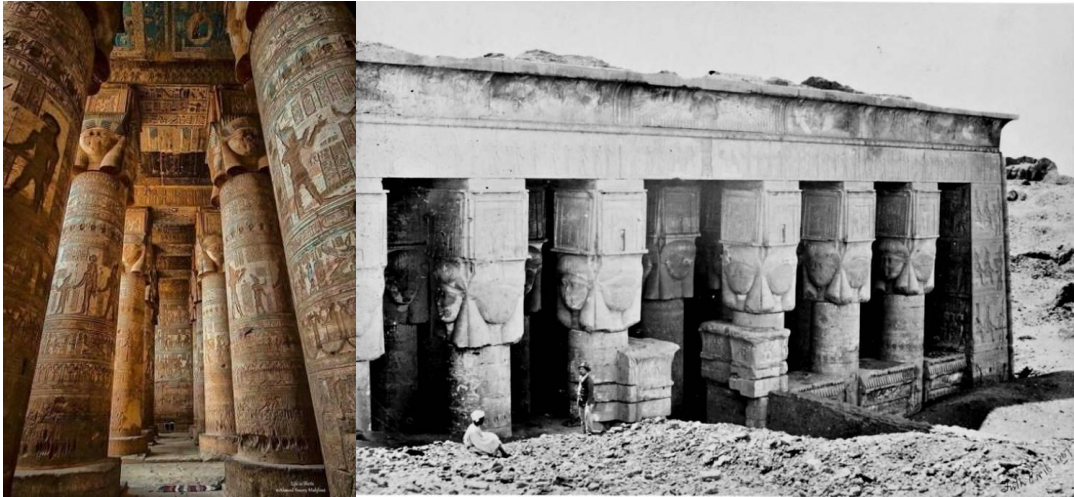
Resim 25: Karnak tapınak kompleksi içerisinde tapınağın yapımı için çalışan kölelerin olduğu sahne.



Resim 26: Karnak Tapınağı sütunları.

Kaynak: <https://www.aa.com.tr/tr/pg/foto-galeri/karnak-tapinagi/0/23323>

Dendarah yani Hathor Tapınağı Nil nehrinin sol kıyısında yer alan Yukarı Mısır’a aittir. Antik Mısır kalıntıları arasında en görkemli ve en iyi şekilde korunan yapılardan biridir. Tapınağa ait duvar ve kapı süslemeleri oldukça görkemli ve yoğun pigmentlerle renklendirilmiştir. Tapınakta üç sıra halinde 24 sütun bulunmakta ve bu sütunların üzerinde hiyeroglifler yer almaktadır (Resim 27).



Resim 27: Dendarah Tapınağı, iç ve dış bölgede bulunan sütunlar.

Kaynak: <https://victorianweb.org/history/empire/egypt/denderah.html>

Tapınağın oturduğu kaide ve gövdesinde anlatılan tavanda yansıtılan astronomik imgeler, tapındaki tapınım esnasında yeterli ve uygun atmosferi sağlamaktadır. Resim 28’de görülen sağ ve sol tarafta yer alan sütunlar ve baş kısmında yer alan tanrı ve tanrıça heykelleri Dendarah Tapınağı’na atıf yapmaktadır.



Resim 28: Sütunlarla kaplı tanrı ve tanrıçalara adanmış tapınak matte boyaması.

Son olarak Resim 29’da görüldüğü üzere piramitlerin koruyucusu firavun başlı sfenks yer almaktadır. TDK’ya göre; “*Mısır’da eski Mısırlılar çağından kalma kadın başlı, aslan vücutlu heykel*” (Sözlük, 2021), olarak tanımlanmaktadır. Ancak Mısır’da yer alan sfenkslerin kadın başlı değil, firavun başlı olduğu bilinmektedir. Sol tarafta sfenksin yapımını ve yüzyıllar boyunca yaşayacağı ebedi alanına yerleştirilmesi için çalışan köleler ve halk gösterilmektedir.



Görüntü 29: Mısır piramitlerinin önünde yer alan koruyucu Sfenks ve animasyonda yer alan sfenksin yapımı.

Kaynak: <https://pic2.me/wallpaper/272017.html>

Mısır Prensi yapımının gerek sahneleri gerek karakterlerin kıyafet tasarımları, tapınak sütunlarından, ölümler kitabından, mitolojik hikayelerinden aktarıldığı gibi kurgulanmış ve seyirciye sunulmuştur.

Sonuç

Mekân kavramı sanat ve tasarım alanında önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Mekân yalnızca fizikselin algılanışı değil, aynı zamanda hissedilişidir. Yalnızca sınırlarla belirlenen bir alanı kapsamaz, üstü ve çevresi açık alanlar da mekân kavramını içine alır. Tasarım, sanat ve sinema konuları alanı, mekânı kendisine en önemli unsur kabul etmiştir. Bir konunun, hikâyenin aktarılışı mekanla birlikte anlam kazanmış, derinliği artmıştır. Dramatik bir anlatı, karakterin içinde yer aldığı mekanla bütünleşerek yaratmak istediği hissi artırmıştır. Bu durum animasyon film yapımları için de geçerlidir. Ekranda görülen yalnızca eğlence amaçlı 2B veya 3B aktarımlar değildir. Aynı zamanda mekân içinde hikâyenin akışı izleyici ilgisini artırmakta ve anlatımı kuvvetlendirmektedir. Araştırmaya konu olan mekânın animasyon filmlerdeki yarattığı ruh, incelenen örneklerde yoğun şekilde hissedilmektedir. Konu, konunun geçtiği coğrafya ve kültürel izler araştırma kapsamında incelenen animasyon filmlerin belirlenmesinde etkili olmuştur. “El Dorado Yolu”, şu an kalıntılarına şahit olduğumuz ancak çok az insan popülasyonuna sahip bir medeniyetin izinin anlatıldığı bir hikayedir. Hikâye, medeniyetin ilk izlerine şahit olanların yarattığı efsane ve mitler sayesinde altınla kaplı bir şehir olduğu inancından meydana gelmiştir. Filmi izlerken karşımıza çıkan Maya kültürüne ait izler, dokusal değerler, karakterlerin fiziksel özellikleri izleyiciye yalnızca eğlence vadetmeyen aynı zamanda geçmişe dair dokümantasyon sunan, insanların mekanla olan ilişkilerini aktaran bir film görmekteyiz.

“Herkül” incelendiğinde ise Tanrıların Kralı olan Zeus’un oğlunun kudretiyle ve gücüyle insanlara umut olmasını anlatan hikâyenin Klasik Yunan medeniyetinin önemli doku ve desenleri içindeki sunumu önemlidir. Mitolojik kurgunun hikâye ve mekanla yoğrulması, mekânın geçmiş ve günümüzdeki izleriyle örtüşmesi bizdeki gerçeklik algısını pekiştirmektedir. Son olarak da “Mısır Prensi” hemen hemen tüm insanlığın iyi bildiği dinsel bir anlatıyı konu edinir. Firavunun kendi canını ve hükümdarlığını korumak adına yeni doğan tüm erkek bebeklerin katledilmesini emretmesi ve günün birinde Musa isimli kişinin bu kehaneti gerçekleştirerek, karşısına çıkmasını Eski Mısır uygarlığına ait yapıların ve mekân dokularının içerisinde aktarır. Hikâyenin geçtiği coğrafyanın kadim Mısır uygarlığı olması izleyicideki merak duygusunu artırmakta, “geçmiş” ve “şimdi” arasında bağ kurmasına olanak vermektedir. Kültüre ait piramitleri, tapınakları, sütunları, verimli Nil Nehri ve hiyeroglifleriyle hikâye ve mekânın iç içe geçmesi bu gerçeklik algısını canlı tutmaktadır.

İncelenen üç animasyon filminin ortak noktası, hikâyenin tarihsel veriler ışığında mekân ve zamana uygunluğu, hazırlanan matte tasarımların bu gerçeklik ile sıkı sıkıya örtüşmesidir. Hikâyenin bu gerçekliğe yaslanarak kurgulanması ve var olan mekanların

hazırlanan matte tasarımlara kaynaklık etmesi izleyicide yaratılan merak ve ilgi noktasını canlı tutma aşamasında oldukça önemlidir. Böylelikle animasyon filmlerde yer alan mekân düzenlemesinin geçmişten gelen bir ruhu olduğu ve hikâyenin bu ruhu yansıtırken kültürel dokuların tüm değerlerinden yararlandığı aşikardır. Bu tarz animasyon yapımlar gündeme geldikçe geçmiş kültürlere dair özlem ve merak duygusu artacağı düşünülmekte, tarihi ve mitolojik konulara sahip animasyonların artması umulmaktadır.

KAYNAKÇA

Açıköğretim (t.y.). “12. Yeni Krallık Döneminde Mısır’ın Anıtsal Mimarisi ve Plastik Sanatlarından Örnekler”, T.Y. https://cdn-acikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/20_21_Guz/eski_misir_tarihi/12/index.html, Erişim Tarihi: 11 Ekim 2021.

Arezzolo, A. (2021). “Setting the Scene and Establishing Audience Engagement: The Use of Settings and Classical Backdrops in Disney’s Hercules”, <https://antipodeanodyssey.wordpress.com/2021/02/>, Erişim Tarihi: 11.11.2021.

Aslıtürk, G. E. ve Küçükgüney, E. (2016). 20. Yüzyıl Resim ve Heykellerinin Yunan Mitolojisi ve İkicilik Kavramı Açısından Değerlendirilmesine Yönelik Bir Araştırma, *Ulakbilge*, 4 (8), 263-298.

Beyazperde (t.y.). “Mısır Prensi”, t.y. <https://www.beyazperde.com/filmler/film-27657/>, Erişim Tarihi: 06 Ekim 2021.

Bueno, I. (2018). “Machetes and Sketchbooks Introduced the Maya to the World”, <https://www.nationalgeographic.com/history/history-magazine/article/history-maya-archaeology-stephens-catherwood>, Erişim Tarihi: 29 Ekim 2021.

Can, Ş. (2020). *Klasik Yunan Mitolojisi*, İstanbul: Ötüken Yayınları.

Drye, W. (t.y.). “El Dorado”, <https://www.nationalgeographic.com/history/article/el-dorado>, Erişim Tarihi: 07 Kasım 2021.

Estin, C. ve Laporte, H. (2002). *Yunan ve Roma Mitolojisi*, Ankara: Tubitak Yayınları.

Kaya, K. (2019). “En Güzel 10 Antik Maya Tapınağı”, <https://www.turna.com/blog/en-guzel-10-antik-maya-tapinagi>, Erişim Tarihi: 09 Kasım 2021.

IMBD. (t.y.). “Herkül”, <https://www.imdb.com/title/tt0119282/>, Erişim Tarihi: 05 Kasım 2021.

Marie, R. ve Hagen, R. (2005). *Egypt*, Köln: Taschen.

Sarıberberoğlu, M. T. (2019). “Sinematik Kurgunun Bilinçaltı Mekânları-Tekinsiz Mekânlar”, *Mimarlık ve Yaşam Dergisi*, 5(1), 27-39.

Sözlük (2021). “Sfenks”, <https://sozluk.gov.tr>, Erişim Tarihi: 07 Kasım 2021.

Türkçebilgi (t.y.). “Stoa”, t.y. <https://www.turkcebilgi.com/stoa#post>, Erişim Tarihi: 11 Ekim 2021

The Imperial Gazetteer 1856 (2020). “Denderah, Egypt”, <https://victorianweb.org/history/empire/egypt/denderah.html>, Erişim Tarihi: 10 Kasım 2021.

Sinemalar (2021). “Herkül”, <https://www.sinemalar.com/film/2070/herkul>, Erişim Tarihi: 05 Kasım 2021.