



ÇİZGİ FİLMDE TEKİNSİZ
MEKANLAR: “NEVRAKODİL”
ÇİZGİ FİLM UYGULAMASI
Burak VARDAL
Eskişehir 2023

**ÇİZGİ FİLMDE TEKİNSİZ MEKANLAR:
“NEVRAKODİL” ÇİZGİ FİLM UYGULAMASI**

Burak VARDAL

YÜKSEKLİSANS TEZİ

**Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı
Danışman: Prof. Hikmet SOFUOĞLU**

**Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Ağustos 2023**

ÖZET

ÇİZGİ FİLMDE TEKİNSİZ MEKANLAR: “NEVRAKODİL” ÇİZGİ FİLM UYGULAMASI

Burak VARDAL

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ağustos 2023

Danışman: Prof. Hikmet Sofuoğlu

Tekinsizlik kavramı psikanalizle beraber birçok düşünür, felsefeci, psikolog, mimar tarafından incelenmiştir. Hızlı kentleşme ile birlikte gündelik yaşamın hemen hemen her alanında etkisini gösteren tekinsizlik kavramı mekân ile de ilişkilendirilmeye başlanmıştır. “Mekânın Canlandırılması (Animated Space)” kitabının yazarı Telotte, Vidler’in tekinsiz mekân (warped space) kavramını çizgi filmler üzerinden ele almaktadır. Tekinsiz mekanların insan yaşamı üzerine etkileri çizgi filmin kendine özgü unsurları olan dönüşüm(metamorfoz) ve abartı gibi tekniklerle kullanılarak, izleyiciye açık bir şekilde aktarılabilceği görülmektedir. Çizgi film alanında Koji Yamamura tarafından üretilen “Bir Köy Doktoru (Inaka Isha)” adlı kısa çizgi film ve Alberto Mielgo tarafından yönetilen “Tanık (The Witness)” örnekleri tekinsiz mekân ile ilişkilendirilerek açıklanmaktadır. Bu örneklerde, karakterlerin mekân içerisinde yaşadıkları duygular ve mekânın karakterler üzerine etkileri, “tekinsiz mekân” kavramı üzerinden analiz edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Tekinsiz Mekân, Çizgi film, Üçüncü mekân, Tekinsiz vadi.

ABSTRACT

WARP SPACES IN CARTOON FILMS: A FILM PROJECT “NEVRACROC”

Burak VARDAL

Department of Animation

Anadolu University Institution of Graduate Schools, August 2023

Advisor: Prof. Hikmet Sofuoglu

The concept of the uncanny has been studied by many thinkers, philosophers, psychologists and architects along with psychoanalysis. With rapid urbanization, the concept of the uncanny, which affects almost every aspect of daily life, has been associated with space. Telotte, the author of the book "Animated Space", deals with Vidler's warped space concept through cartoon films. It is seen that the effects of warped space on human life can be clearly conveyed to the audience by using techniques such as transformation (metamorphosis) and exaggeration, which are the unique elements of cartoon film. In the field of cartoon film, the examples of short film "A Country Doctor (Inaka Isha)" produced by Koji Yamamura and "The Witness" directed by Alberto Mielgo are explained by being associated with warped space. In these examples, the emotions experienced by the characters in space and the effects of the spaces on the characters are analyzed through the concept of warped space.

Keywords: Warp Space, Cartoon film, Third space, Uncanny valley.

ÖNSÖZ

Araştırma konusunun belirlenmesi ve yazım süreci boyunca bana destek olan değerli hocam Prof. Hikmet Sofuoğlu'na içtenlikle teşekkürlerimi sunarım. Bu zorlu süreçte her daim yanımda olan babam Şükrü Vardal'a ve arkadaşlarıma çok teşekkür ederim.

Burak Vardal



ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programıyla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Burak Vardal

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Sorun.....	1
1.2. Amaç	7
1.3. Önem.....	8
1.4. Varsayımlar	8
1.5. Sınırlılıklar	8
1.6. Tanımlar	8
2. YÖNTEM	10
3. BULGULAR VE YORUM.....	11
3.1. Tekinsiz Mekan.....	11
3.2.1. Antony Vidler'in Tekinsiz Mekân Kavramı	11
3.2.1.1. Modernite ve Tekinsiz Mekanlar	12
3.2.1.2. Modern Mimari ve Tekinsizlik	13
3.2.1.3. Modern Sanatın Mekân Üzerine Psikolojik Etkisi.....	15
3.2.1.4. Mekân, Beden ve Nesneler	16
3.2.2. Tekinsiz Mekân Türleri	18
3.2.2.1. Üçüncü Mekân	18
3.2.2.2. Foucault Heterotopya.....	21
3.2.2.3. Liminal Mekân	22

3.2.2.4. <i>Bastırılmış Hafıza Mekân (Deep Space/Repressed Memory)</i>	24
3.2.2.5. <i>Herhangi Bir Mekân</i>	26
3.2.3. Sinema ve Çizgi Filmde Tekinsiz Mekân Kavramı	27
3.2.3.1. <i>Sinemada Tekinsiz Mekân Kavramı</i>	27
3.2.3.1.1. <i>Sinemada gerçeküstü mekân</i>	30
3.2.3.1.2. <i>Sinemada dışavurumcu mekân</i>	33
3.2.3.1.3. <i>Sinemada kübist mekân</i>	35
3.2.3.1.4. <i>Anlatı mekânı olarak sinema: hareket ve zaman imge</i>	38
3.2.3.2. <i>Çizgi Filmde Tekinsiz Mekân Kavramı</i>	41
3.2.3.2.1. <i>Derinlik duygusunun oluşturulmasına yönelik erken dönem çalışmalar</i>	42
3.2.3.2.2. <i>Winsor McCay ve tekensiz mekanlar</i>	43
3.2.3.2.3. <i>Alandışılık ve ses</i>	45
3.2.3.2.4. <i>Gerçek ve sanal mekanlar: rotoskop ve rotograf</i>	46
3.2.3.2.5. <i>Çok katmanlı kamera</i>	47
3.2.3.2.6. <i>Disney ve sinematik mekân</i>	48
3.2.3.2.7. <i>Stop-motion filmler</i>	49
3.2.3.2.8. <i>UPA ve Warner Bros. 'un 2 boyutlu düz mekânları</i>	52
3.2.3.2.9. <i>Üç boyutlu animasyonlarda ve sayısal sinemada mekân</i>	56
3.2.3.2.9.1. <i>Sayısal mekân</i>	57
3.2.3.2.9.2. <i>Sanal kamera</i>	58
3.2.3.2.9.3. <i>Üç boyutlu animasyon ve sinemada hipergerçek imgeler</i>	60
3.2. Çizgi Filmde Tekinsiz Mekân Çözümlemeleri	65
3.3.1. <i>Inaka Isha: Bir Köy Doktoru</i>	66
3.3.2. <i>Tanık (The Witness)</i>	73
4. UYGULAMA FİLMİ: NEVRAKODİL	84
4.1. Öykü	84
4.2. Uygulama Filminde Mekân Tasarımlarının Oluşturulması	84
4.3. Senaryo	86
4.4. Storyboard	88
4.5. Teknik Aşamada Kullanılan Programlar	92
4.6. Uygulama Filmi “Nevrakodil”den Kareler	93

5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	94
KAYNAKÇA.....	98
ÖZGEÇMİŞ	104



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 3.1. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007.....	67
Görsel 3.2. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007.....	68
Görsel 3.3. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007.....	69
Görsel 3.4. Vincent van Gogh, "Arles'teki Yatak Odası", 90 cm × 72 cm, 1888 ve K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007.....	69
Görsel 3.5. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007 (https://www.youtube.com/watch?v=ZDjmW-gIsKs Erişim Tarihi: 17.12.2022)	70
Görsel 3.6. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007.....	71
Görsel 3.7. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007.....	71
Görsel 3.8. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007.....	72
Görsel 3.9. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007.....	72
Görsel 3.10. A. Mielgo, "Tanık" 2019 (https://vimeo.com/564503726 Erişim Tarihi: 11.01.2023)	79
Görsel 3.11. A. Mielgo, "Tanık" 2019.....	80
Görsel 3.12. A. Mielgo, "Tanık" 2019.....	81
Görsel 3.13. A. Mielgo, "Tanık" 2019.....	81
Görsel 3.14. A. Mielgo, "Tanık" 2019.....	82
Görsel 3.15. A. Mielgo, "Tanık" 2019.....	82
Görsel 4.1. Uygulama Filmi "Nevrakodil"den kare, (Burak Vardal arşivi)	85
Görsel 4.2. Uygulama Filmi "Nevrakodil"den kare, (Burak Vardal arşivi)	85
Görsel 4.3. "Nevrakodil" filminden storyboard kareleri, (Burak Vardal arşivi)	88
Görsel 4.4. "Nevrakodil" filminden storyboard kareleri, (Burak Vardal arşivi)	89
Görsel 4.5. "Nevrakodil" filminden storyboard kareleri, (Burak Vardal arşivi)	90
Görsel 4.6. "Nevrakodil" filminden storyboard kareleri, (Burak Vardal arşivi)	91

1. GİRİŞ

1.1. Sorun

Tekinsizlik kavramı insanlık tarihi boyunca var olmuştur. Tekinsizlik kavramı, kişinin tanıdık veya tuhaf olarak algılayamadığı ve bu iki durum arasında kaldığı bir durumu ifade eder. Bu kavram, farklı disiplinlerde ele alınarak çeşitli perspektiflerden incelenir. Örneğin, sanat, edebiyat, sinema ve popüler kültürde tekinsizlik kavramı sıklıkla kullanılır. Çoğu zaman, bu tür eserlerde tekinsizliğin yaratılması için normalin sınırlarını aşan ve biraz rahatsız edici olan unsurlar kullanılır. Bu durum sadece psikolojik değil aynı zamanda kapitalizm ve sömürgecilğe dayanan materyalist bir tarihe de sahiptir. Nicholas Royle'a göre, 18. yüzyıl, "esrarengiz olanı icat etmiş" ve Viktorya döneminde toplumsal, cinsel ya da ırklar arası dış gruplar olarak anarşistler, çingeneler, cinsel münasebetlerde/kimliklerde ihlalciler ve sömürgeci özneler ile geçmişin "ötekisi" olarak algılanmıştır (Royle 2003'den, aktaran Gottesman, 2008, s. 200). Bu durum, sömürgecilerin "öteki" olarak algıladığı grupları daha da yabancılaştırır. Royle'un açıklamalarının ana fikri Friedrich Schelling'in kitabında da yer alır.

Tekinsizlik kavramından ilk olarak Alman düşünür Friedrich Schelling tarafından 1835 tarihli "Mitoloji Felsefesine Tarihsel -Eleştirel Giriş" isimli kitabında bahsedilir. 1906 yılında ise Ernst Jentsch bu kavramı "Tekinsizliğin Psikolojisi" kitabında psikanaliz alanı içerisinde ele alır. Sigmund Freud ise tekinsizlik kavramını 1919 yılında yayınlanan "Tekinsizlik" isimli makalesinde Jentsch'i eleştirerek detaylı bir şekilde inceler. Freud, Jentsch'in kişinin yeni ve bilinmeyen ile karşılaştığında kendini olumsuzluk içerisinde hissettiği duruma karşı çıkar. Freud tekinsizliği, esrarengiz ve gizemli olan kadar, bir şeyin hem tanıdık hem de tuhaf olabileceği, aynı zamanda bastırılmış ve yok sayılanın göz önüne gelmesi olarak açıklar. Böylece, tekinsizlik duygusu, kişinin kendisini yabancılaşmış hissetmesine neden olmaktadır.

Tekinsizlik kavramı, özellikle edebiyat alanında da sıklıkla kullanılır. Birçok ünlü yazar, eserlerinde tekinsizlik kavramını kullanır. Örneğin, Edgar Allan Poe'un kısa öyküleri ve romanları, tekinsizlik kavramını ustaca kullanarak okuyucuyu rahatsız ederken aynı zamanda büyüler. Benzer şekilde, Franz Kafka'nın eserleri de tekinsizlik kavramının en güzel örneklerinden biridir. Ayrıca bu tez çalışmasında incelenen "Bir Köy Doktoru (Inaka Isha)" isimli çizgi film, Franz Kafka'nın aynı isimli kitabından bir uyarlamadır.

Kafka, sıradan hayatın tuhaflığı, kişinin varoluşunun belirsizliği ve bireysel kaygıları konu edinen eserleriyle tekinsizlik kavramını edebiyatta benzersiz bir şekilde işler. Kafka'nın eserlerine bakıldığında mekânın önemi özellikle iç mekân anlatı içerisinde büyük bir rol üstlenir. Kafka, karakterlerinin duygusal ve zihinsel durumlarını mekân aracılığıyla da yansıtır. Karakterlerin problemlerini mekân ile bütünleştirerek mekân ile karakteri özdeşleştirir. Kafka eserlerinde betimlemeleri ile karakterler ve mekanlar arasında katmanlar oluşturur. Tekinsizlik bu katmanlar arasında ortaya çıkar. Karakterlerinin daima bir umutsuzluk ve kaygı içerisinde olması mekânın kendisi üzerinde de görülür. Freud'a göre, ev hem tanıdık ve güvenli bir alanı temsil ederken, hem de bilinçaltında bastırılmış olan tekinsiz duyguların da barındığı bir mekândır (Freud, 2019, s. 65). Mekânın tekinsizleşmesi Barlas tarafından şu şekilde açıklanır;

Kavramın en basit anlamıyla; gerçekte insana ait en bilindik, insana en yakın mekân olarak evin, olumsuz koşullar altında, kişinin, evin bütünlüğünü tehdit edici unsurlar sonucunda nasıl kaygı verici, rahatsız edici bir mekâna dönüşebildiğine odaklanan, kişiye özgü psikolojik bir durumun tanımlaması olduğu görülmektedir (Barlas, 2020, s.16).

Freud evin tekinsiz doğasına odaklanır. Martin Heidegger ise varlığın dünya içerisindeki konumuna bağlar. Martin Heidegger tekinsizlik kavramına “dasein” yani “varlığın dünya içerisinde varolma” kavramı üzerinden ele alır. Heidegger, "Varlık ve Zaman" adlı çalışmasında, varlığın huzur ya da endişe durumlarında evde olması veya olmamasının ilişkisine odaklanır. “Burada varlığın “evde olma” hali ya da benzetmesi; kişinin bir anlamda kendine ve dış dünyaya yabancılaştığı; vicdan muhakemesi, endişe, kaygı, korku vb. durumlardan uzakta güvenli huzurlu bir durumda, mekânda var olma halini belirtir (Barlas, 2020, s.15)”. Varlık, endişe durumunda olduğunda kendisini tekinsiz hisseder ve bu durum, evde olmama hissi ile birlikte tekinsizlik duygusunu da beraberinde getirir. Varlığın tekinsizliği, kişinin ev (dünya) üzerindeki kimliğinin yok olmasına ve kendisine karşı yabancılaşmasına neden olan bir durumdur. Bu nedenle Anthony Vidler, tekinsiz mekânın farklı biçimlerini inceleyerek insan psikolojisi ile mekân arasındaki ilişkiye dikkat çekmeyi amaçlar.

Vidler'e göre, yeni bir mekân anlayışının icadı, modernitenin tanımlayıcı bir özelliğidir ve yirminci yüzyılın başındaki yeni mekânsal fikirler, geleneksel bakış açılarına meydan okur ve bakan öznenin rolünü istikrarsızlaştırır. Vidler, sinema ve çizgi filmi mekânsal anlayıştaki bu değişimin örnekleri olarak gösterir. Vidler, modernite sırasında agorafobi ve klostrofobi gibi psikolojik şikayetlerden etkilenen yeni bir psikolojik mekân yorumu tanımlar. Bu şikayetler, modern kentsel çevreye karşı artan bir

yabancılaşma duygusuna işaret etmekte ve bu da birey ile yaşadıkları alan arasında psikolojik olarak yüklü bir ilişkiye yol açmaktadır. Sanatçılar, yeni mekân anlayışına verilen estetik bir tepki olarak, grafik, mimarlık, sinema ve diğer mekânsal medyalarda benzersiz "mekânsal tekinsizlik (spatial warping)" olarak adlandırılan formlar yaratırlar. Bu formlar, yeni psikolojik yorumlamadan kaynaklanan mekânın akıcılığına uyum sağlamayı ve hatta ondan faydalanmayı amaçlar (Telotte, 2010, s.4-5).

Vidler "Tekinsiz Mekân (Warped Space)" adlı kitabında iki tür tekinsiz mekân biçimini ele alır. Vidler'e göre, modernizmin psikolojik kültürü, birinci tür mekânı üretir ve mekân, öznenin yansıması olarak algılanır. Bu nedenle, mekân tüm nevroz ve fobilerin habercisi ve deposu olarak görülür. Bu yaklaşımda, mekân boş değildir, mimarlık ve kent biçimleriyle birlikte rahatsız edici nesne ve biçimlerle doludur. Temsil edilen sanatlar, bu uyumsuzluğu betimlemeye yönelik olarak mekânın geleneksel tanımlarını çarpıtır (Vidler, 2000, s.viii).

İkinci tür mekân ise, farklı medya türlerinin (film, fotoğraf, sanat, mimari) zorunlu kesişiminden kaynaklanır ve mekânı yeni ve benzersiz şekillerde betimler. Bu tür mekân, farklı sanatların sınırlarını kırarak belirsizleştiren bir şekilde üretilir. Bu kesişme noktası, bir sanat formunun açıklaması için diğerinin yorumlayıcı terimlerini gerektiren bir tür "aracı sanat" ortaya çıkarır (Vidler, 2000, s.viii). Vidler, dışavurumculuk ve sinemadan psikanalize ve dijital görüntülemeye kadar çeşitli bağlamlarda metaforik kullanımlarına izin vermek için "çarpık (warped)" ve "çarpıklık (warping)" tanımlarını kasıtlı olarak belirsiz bırakır (Vidler, 2000, s. 12).

Tekinsiz mekanlar sadece tek türde değildir. Birçok türde tekinsiz mekân mevcuttur. Üçüncü mekân, kültürel kimliklerin tartışıldığı ve çelişkili mekanları ifade eder. Bu mekân, kültürel sembollerin akışkanlığı ile anlam üretmenin ikircikli bir sürecini varsayar ve sabitliği yapı söküne uğratar. Kültürel kimlikler, kültürler arası bir melez mekân oluşturarak kültürlerin hiyerarşisini reddeder ve farklılıkların gelişmesine olanak tanır. Üçüncü mekân, yeni bir mekân olarak geçmişi unutturur ve yeni olasılıkları gözler önüne serer (Bhandari, 2022, s. 173).

Liminal veya eşik mekanları, normal sosyal düzenin dışında, belirsiz ve kimliksiz mekanlar olarak tanımlanır. Bu mekanlar, sınıflandırılması ve tanımlanması zor olan ara mekanlardır. Sabit bir karakterleri yoktur. Bu nedenle mücadele edilirler ve tanımlanmaları zorlaşır. Eşiklik, bir yolun sonu ya da başından ziyade ara duraktır. Bu mekanlar stabil bir anlam kazanabilir ve bir engel olarak değil, destinasyondan ziyade bir

ara durak olarak görülür. Liminal mekanlar da stabil görünen mekanlar gibi bir olma halidir (Bilgili, 2020, s. 95).

Foucault, tüm kültürlerde, gerçek ve kurumsal mekanlarla birlikte gerçekleşmiş ütopylar da bulunduğunu belirtir. Bu ütopylar gerçek yerlere yerleřtirilebilirler ancak tüm dięer gerçek mekanlardan farklıdırlar. Bu nedenle, heterotopya adı verilen karřıt bir kategori olarak düşünülür. Foucault, heterotopyaları, yansıttıkları mekanlardan tamamen farklı olduğunu ileri sürer (Foucault, 2014, s. 295).

Vidler, mimari teori ve hafıza arasındaki iliřkiye odaklanır. Antik çağlardan bu yana, hafıza sanatları geleneęi var olur ve burada hatırlanacak řeyler nesnelerle temsil edilir ve bir sıraya yerleřtirilir. Bu sanat, hayal gücünde bir dizi odadan veya özel bir alandan geęme yeteneęi olarak tanımlanır. Mimarlık da nesneler veya isimler için bir çeręeve görevi görür ve mekân, hatırlanacak řeyin yerini belirlemek için bir konumlandırma aracı olarak kullanılır. Her iki durumda da, mimari mekân, hatırlanacak řey için bir önkořul ve icat edilmiř bir kurgudur (Vidler, 2000, s. 162).

Tekinsiz mekânın türleri olduęu gibi sinemada da biręok farlı mekân türü vardır. İtalyan Yeni Gerçekçilik akımında fiziksel gerçek mekanlar, müdahale edilmeden kullanılır. 2. Dünya Savařı sonrasında insanların belleklerinde yer edinmiř tehlike unsurları bu mekanların içerisinde yer alır. Bu mekanlarda her daim tehlike ve belirsizlik barınır. Kurgusal mekanlar, izleyiciye hem ütopik ve rüya gibi tatmin edici mekanlar hem de tekinsiz ve yabancılık hissettiren mekanlar sunarak çeřitli duygu durumları yaratır. Özellikle gerçeküstücülük akımıyla beraber oluřturulan mekanlar tekinsizlik örneęi niteliğindedir. Bu mekanlar bastırılmıř duygu ve düşüncelerin mekanlarıdır.

Dışavurumculuk akımı, gerçek hayatın acı, vahřet ve sefalet gibi yönlerini yansıtan sanatın önemini savunarak o dönemin psikolojik ve sosyal sorunlarını yansıtır. 19. yüzyılda teknolojik gelişmelerin yol açtığı kaygı ve endişelerle řekillenen Dışavurumculuk akımı, sanatçıların dünyayı öznel algılarına göre yansıttığı bir sanat anlayışını benimser. Dışavurumcu akım, Alman sineması ve dięer sanat dallarında da etkili olur ve kendine özgü özellikleriyle dikkat çeker. Bu özellikler arasında abartılı ışık kullanımı, farklı perspektifler ve abartılı makyaj gibi unsurlar bulunur.

Sinemada mekânın tekinsizleřtirilmesi gerçeküstücülük, dışavurumculuk, kübizm gibi akımların izleriyle daha etkili bir řekilde kullanılır. Gerçeküstücülük, 20. yüzyılda ortaya çıkan bir sanat akımıdır ve amacı geleneksel sanat anlayışını yıkarak, bilinçdışına daha fazla yer vermektir. Sanat eserlerinde tekinsizlik kavramına sıkça yer verilir. Bu

kavram, bireyin iç dünyasındaki bastırılmış duyguların yüzeye çıkması olarak ele alınır. Özellikle rüyalar ve bilinçdışı, gerçeküstücü sanatçılar için bir ilham kaynağıdır. Gerçeküstücüler, tanıdık ve tuhaf olanı birleştiren tekinsizlik kavramına odaklanırlar. Bu yüzden, gerçeküstücü sanat eserleri, sıradan nesneleri veya manzaraları yabancılaştırarak, izleyicinin alışık olduğu olguların dışında bir his uyandırır. Gerçeküstücülük akımı, bu şekilde tekinsizliği bir sanat aracı olarak kullanarak, insan psikolojisiyle ilgili derin anlamlar barındıran eserler yaratır. Dışavurumculuk akımı, gerçeküstücülük akımı gibi insan psikolojisini ve duygularını ifade etmek için sanatta yeni bir anlatım dili oluşturur ve eserlerinde tekinsizlik gibi derin anlamlar da yer alır.

Dışavurumculuk akımı, 20. yüzyılın başlarında özellikle resim ve edebiyat alanında ortaya çıkar. Bu akımın temelinde, iç dünyanın dışa yansıtılması, duyguların somut biçimde ifade edilmesi ve sanatın duygusal bir anlam taşıması yatar. Dışavurumculukta tekinsizlik kavramı da sıkça kullanılır. Sanatçılar, tuhaf ve rahatsız edici imgeler kullanarak tekinsiz bir atmosfer yaratırlar. Bu atmosfer, izleyiciyi rahatsız etmek, onu düşündürmek ve belki de kendi korkularıyla yüzleşmeye zorlamak amacını taşır. Dışavurumculuk akımının en önemli temsilcilerinden biri olan Edvard Munch'un "Çılgılık" adlı eseri, tekinsizliğin sanattaki en önemli örneklerinden biri olarak kabul edilir. Eserde yer alan figürün yüz ifadesi, izleyiciye rahatsızlık ve huzursuzluk veren bir etki yaratır. Dışavurumculukta tekinsizlik kavramı, sanatın sınırlarını zorlayan, korkuları, endişeleri ve bastırılmış duyguları yansıtan bir anlam taşır.

Çizgi filmlerde de birçok farklı teknik kullanılarak mekân türleri oluşturulur. İlk başta mekân ve karakter birbirinden ayrılır. Winsor McCay'in filmleri, Freud'un rüya teorileri ve Vidler'in tekinsiz mekân kavramları üzerinden birçok yazar ve araştırmacı tarafından incelenir. McCay'in filmleri modernist estetikle bağlantılıdır ve tekinsiz mekanların korku ve kaygı yaratan doğası, rüya diyarlarının oluşturulmasında kullanılır. Çünkü McCay'in çalışmaları, sadece sosyal statükoya değil, aynı zamanda mekânın düzenlenmesi ve izleyicinin mekân deneyimiyle ilgili fenomenolojik duruma karşılık gelir (Telotte, 2010, s. 46-47). Freud'un rüya yorumlama teorileri, McCay'in filmlerindeki sembolik görüntülerin anlamının açıklanmasına yardımcı olur. Vidler'in tekinsiz mekân kavramları, McCay'in filmlerinin genel atmosferini ve mekân tasarımlarını analiz etmek için kullanılır. McCay'in filmleri sadece sinema tarihindeki yeri değil, aynı zamanda modernist estetiğin ve tekinsiz mekân kavramlarının kültürel önemine sahiptir.

Teknolojik gelişmelere koşut olarak çok katmanlı kamera ile mekâna boyut eklenir ve mekân yeniden keşfedilir. Erken dönem çizgi filmlerinde, negatif alanlar canlandırılmış ürüne veya ifadeye dönüştürülerek avangart nitelik kazanır. Fleischer kardeşler boşluğu ve derinliği temsil etmek için "Stereoptik Aletleri" ve "döner tabla (turntable)" kameralarını geliştirir. Fleischer kardeşler'in, gerçek dünyaya girme çabaları, geleneksel ekran ve çizgi film mekanlarından kopar. Rotoskop ile canlandırılarak karakterlerin hareketini doğallaştırır ve çizgi film karakterlerinin gerçek dünyaya uyum sağlamasına yardımcı olur (Telotte, 2010, s. 82-83). Fleischer kardeşler, yapay mekânı kabul ederek, sahne önünü yıkmak yerine etkin bir şekilde kullanmayı hedeflerler. Avangart ve gerçekçi gelenekleri birleştiren çift alan duygusu, yapıtlarındaki çarpıcı etkilerin özgünlüğünü sağlar (Telotte, 2010, s. 84-85). Fleischer kardeşler avangart ve gerçekçi geleneklerden beslenirken, Iwerks ise dönemin modernist ruhundan uzaklaşmaya ve ötesine geçmeye çalışır.

Ub Iwerks'in çizgi film çalışmaları, klasik anlatıya uyumlu ve yeni bir çizgi film mekânı içeren tarzda anlatım sunar (Telotte, 2010, s. 114). Iwerks'in çok katmanlı kamera teknolojisi, modernist estetikten ayrılma veya ötesine geçme çabalarının bir örneği olarak kabul edilir. Iwerks'in filmlerindeki çift alan etkisi, tam olarak somut bir derinlik oluşturamasa da derinlik hissi yaratmaya yönelik bir çaba olarak görülür. Filmlerinde kullanılan çok katmanlı kamera teknolojisinin etkisi dikkate alındığında, estetik evrimini tamamlamamış gibi görünür (Telotte, 2010, s. 120).

Disney modernist anlatıdan daha çok geleneksel Hollywood anlatısını benimseyerek gerçekçi mekânı çok katmanlı kamera ile yakalamaya çalışır. Siegfried Kracauer, gerçekçi filmlerin kamera ve üç boyutlu mekanını ayrıca karakterizasyonunu taklit ettiği için Disney'i eleştirir. Kracauer, çizgi filmlerin, gerçek dünyanın basit bir taklidi olmadığını, aksine gerçekliği çözmeye ve ayrıştırmaya çalıştığını vurgular. Dolayısıyla çizgi filmlerin işlevi gerçekliği taklit etmek değildir (Kracauer, 2012, s. 140). Disney, çok katmanlı kamerayı gerçekliğin yeniden sunumu amacıyla tasarlar. Telotte, Disney animatörlerinin, fantezi karakterlerini gerçekçi mekanlarda hareket ettirerek üç boyutlu bir dünyaya yerleştirdiklerini ve çok katmanlı kameranın bu dünyalar arasında akıcı bir şekilde hareket ederek bu fantastik dünyaları izleyicilere daha iyi aktardığını vurgular (Telotte, 2010, s. 134).

Disney'in bu yaklaşımı, canlı aksiyon sinemasındaki mekân ile gittikçe daha fazla benzerlik göstermesi nedeniyle eleştirilir. Bazı animasyon stüdyoları ise Warner Bros. ve

UPA (United Productions of America) gibi, gerçeküstücülük, dışavurumculuk ve kübizm gibi akımlardan esinlenerek farklı bir tarz oluşturur ve mekana daha farklı bir şekilde yaklaşır. Geleneksel mekânın perspektifini bozarak ortadan kaldırır, mekânın boyut ve derinliğini karakter hareketleriyle aktarırlar. Gerçeküstücü ve dışavurumcu gibi akımların doğasında bulunan tekinsizlik ögesi, çizgi filmin bu mekanlarında da görülmeye başlanmaktadır. Günümüzde bu akımlarda etkilenmiş ve üretilmiş birçok çizgi film örneği bulunmaktadır.

3 boyutlu animasyonlarda veya hibrit filmlerde teknolojinin gelişmesiyle beraber mekânın bilinmeyen yönleri de ortaya çıkar. Mekân canlı aksiyon sinemasındaki gibi kullanılır veya sınırları biraz daha aşarak daha öznel bir algıyla izleyiciye aktarılır. Ancak sanal ortamda oluşturulan mekânın bütün gizemleri ortaya çıkarılır. Sanal kamera sayesinde mekânın sınırları ortadan kalkar ve farklı kurgu teknikleri kullanılarak sonsuz hareketli bir “mise en abyme” oluşturulur. Ancak bu durumda izleyici mekânın yabancılaşmasıyla karşı karşıya kalır.

Baudrillard’ın simülasyon evreleri 3 boyutlu mekanların açıklanmasına yardımcı olmaktadır. İlk evre, mümkün olduğunca gerçeğe sadık kalmayı amaçlar. İkinci evre, gerçeği bilerek değiştirmeyi tercih eder. Üçüncü evre, gerçekmiş gibi davranmayı ve taklit etmeyi içerir. Son olarak, dördüncü evre, gerçeği tamamen unutturarak onun yerine geçen başka bir gerçekliği vurgular (Baudrillard, 2011, s. 12). Günümüzde yeşil ekranlarda oluşturulan mekanlar dördüncü evreye örnek gösterilebilir. İzleyiciler bu mekanların 3 boyutlu ortamlarda oluşturulduğunu dikkate almazlar. Bu mekanlar olduğu gibi kabul görür. Artık gerçek mekanların sanal mekanlar için referans niteliği taşıdığı söylenebilir.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın odak noktası, çizgi filmlerdeki tekinsiz mekân kullanımınıdır. Mekân, sosyal dünyalarımızı üreten, bilgi ve güç hakkında günümüzde yeniden keşfedilen bir tartışmanın ana odak noktası olarak gündelik hayatımızın hem fiziksel hem de psikolojik yönlerini anlamamız açısından önemlidir. Mekân, her iki ögeyi de dış dünyayla ilişki kurmak için kullandığımız zihinsel bir imgede birleştirir. Bu nedenle (algılanan) kişisel gerçekliğimizi oluşturmak için kullandığımız bir kavram olarak ortaya çıkar.

Çizgi filmlerin inandırıcılığının önemli bir ögesi, olay örgüsünün sunulduğu ortam aracılığıyla bir mekânsallık duygusu yaratmasıdır. Bu çalışma çizgi filmde “tekinsiz

mekân” kavramının temsiline ilişkin konularda alanyazınına katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Bu amaçla şu sorulara yanıt aranacaktır;

- Tekinsizlik kavramının mekân ile ilişkisi nedir?
- Çizgi Film ve sinemada tekinsiz mekanlar nelerdir?
- Çizgi filmde tekinsiz mekanlar nasıl temsil edilmektedir?
- Sayısal teknoloji çizgi film ortamında ne tür mekânsal yapılar üretmektedir?

1.3. Önem

Bu çalışmanın, Anthony Vidler’in “tekinsiz mekân” kavramı konusunda ülkemizde çizgi film ve sinema alanında kapsamlı bir araştırmanın olmaması nedeni ile bir kaynak oluşturması düşünülmektedir. Türkiye’de çizgi film uygulamalarının zenginleşmesi adına psikanalizden, sanat, felsefe ve mimarlığa kadar birçok düşünürün ve sanatçının ilgilendiği “tekinsiz mekân” kavramı üzerine yapılacak bir çalışmanın faydalı olabileceği varsayılmaktadır.

1.4. Varsayımlar

Bu araştırmada şu varsayımlar temel alınmıştır;

- Çizgi filmler izleyiciyi dönüştürebilme potansiyeline sahiptirler.
- Her teknolojik gelişme çizgi filmin anlatı alanlarını mekânsal olarak örgütlemenin yeni bir yolunu üretir.
- Bu çalışmada başvuru yazılı ve görsel kaynaklar güvenilirlerdir.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma, çizgi filmlerde tekinsiz mekân kavramının incelenmesi ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

2 Boyutlu Animasyon: Geleneksel animasyon veya cel animasyon, her karenin elle veya dijital olarak çizildiği bir animasyon tekniğidir.

Anahtar kare (keyframe): 2 ve 3 boyutlu çizgi film yapımında anahtar kare, yumuşak geçişin başlangıç ve bitiş noktalarını belirleyen bir poz çizimleridir.

Çizgi Film (Animasyon): Bu araştırmada “çizgi film” sözcüğü 2 ve 3 boyutlu hareketli görüntünün bütün türlerini kapsayan, görüntünün yapaylığına gönderme yapan ve gerçekliğin temsiline yönelik bir görüntü biçimini kapsamayan bir tanım olarak kullanılmıştır.

Herhangi Bir Mekân: Deleuze’ün geliştirdiği “herhangi bir mekân” kavramı ilk bakışta gerçek bir alan gibi görünmeyen bir alandır; mekanla hayali bağlantılardan arınmış bir görüntü olarak, nesnelerin bireyselliklerini yitirdiği ve bağlantılar aracılığıyla sınırsız bir boşluk yarattığı bir mekânı ifade eder.

Liminal Mekân: Liminal (eşik) mekânlar, belirsiz ve kimliksiz olarak tanımlanır ve sınıflandırılması zor olan araf mekânlarıdır, çünkü sabit bir karaktere sahip olmadıkları için mücadele edilirler ve tanımlanmaları zorlaşır.

Mise en abyme: Batı sanat tarihinde, mise en abyme resim tekniği olarak kullanılır ve bir görüntünün kopyasını kendi içine yerleştirerek genellikle sonsuz tekrar eden bir diziyi ima eder.

Mekân: Mekân kavramının TDK’daki tanımı “1. yer, bulunulan yer, 2. ev, yurt, 3. uzay” şeklinde yer almaktadır (<http-1>).

Post-prodüksiyon: Bir yapıtın prodüksiyonu, çekim veya kayıt aşamasından sonra gerçekleşen tüm aşamaları kapsar.

Selüloit Kâğıt (cel): Çizgi film yapımında kullanılan selüloitler, resimlerin mürekkeple çizildiği ve arkasından elle boyandığı şeffaf levhalardır.

Tekinsizlik: Jentsch tekinsizliği “bilinmeyen” sözcüğüyle açıklar. Freud, tekinsizliğin, bastırılan bir şeyin yeniden ortaya çıkması ve bu durumda tekinsiz olan her şeyin ortaya çıkması şeklinde tanımlandığı belirtilmektedir.

Trompe-l’œil: Sanatta, kabartma, dokunma ve mekânsal izlenimlerle uzaktan gerçeklik yanılsaması veren resimlerin yapımıyla ilgilenen bir sanat türüdür.

Tekinsiz Mekân: Vidler, birbiri ile yakından ilişkili iki tekinsiz mekân biçimiyle ilgilenir; birinci tür mekân, modernizmin on dokuzuncu yüzyılın sonlarından günümüze kadar olan psikolojik kültür tarafından üretilir; mekânın doğasına öznenin bir yansıması aktarılır ve dolayısıyla mekân, tüm nevrozlarının ve fobilerinin habercisi ve deposu olarak vurgu yapar (Vidler, 2000, s.viii). İkinci tür mekân, farklı medyanın (film, fotoğraf, sanat, mimari) zorunlu kesişimi ile mekânı yeni ve benzersiz şekillerde betimler. Bu tür mekân, farklı sanatların sınırlarını kırarak, belirsizleştirecek bir biçimde üretilir.

Üçüncü Mekân: Bhabha’nın "üçüncü mekân" kavramı, kültürel kimliklerin tartışıldığı çelişkili mekanları ifade eder. Bu mekân, kültürel sembollerin akışkanlığı ve açıklığı ile sabitliği yapısöküme uğratar ve kültürlerarası melez bir alan oluşturarak yeni olasılıkların ortaya çıkmasını sağlar (Bhandari, 2022, s. 173).

2. YÖNTEM

Bu çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde tarama modeline dayalı tekinsiz mekân kavramının çizgi film ve sinema üzerine etkilerine yönelik bir çalışma gerçekleştirilecektir. “Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır (Karasar, 2011, s. 77)”.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise Franz Kafka’nın kısa öyküsü olan “Bir Köy Doktoru (1918)” isimli kitabından uyarlanan Koji Yamamura’nın kısa çizgi filmi “Bir Köy Doktoru (Inaka Isha) (2007)” ve Alberto Mielgo’nun “Tanık (The Witness) (2019)” çizgi filmlerinin tekinsiz mekân kavramı üzerinden incelenmesi gerçekleştirilecektir

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise araştırmanın kavramsal çerçevesini kapsayan 2 ve 3 boyutlu animasyon tekniği ile gerçekleştirilen “Nevrakodil” adlı bir uygulama filminin üretim aşamaları ayrıntıları ile açıklanacaktır.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Tekinsiz Mekân

Anthony Vidler'a göre psikanaliz, tekinsizin "gizli ve saklı olması gereken bir şeyin gün ışığına çıkması" olarak tanımlanan Schelling'in formülasyonundan yola çıkar ve Freud'un 1919'da yayımlanan ünlü "Tekinsiz" makalesiyle birlikte tekinsizi cinsel dürtüler, ölüm arzuları ve Oedipal fantezilerin daha karmaşık ve gizli güçleriyle ilişkilendirir (Vidler, 2000, s.146). Freud'a göre tekinsiz duyguların nedenleri arasında, ana rahmine geri dönmenin imkânsız arzusuna bağlı nostalji, ölü, cansız nesnelerin canlanmasından duyulan korku, insan bedenlerine benzeyen nesnelerin parçalanması yer alır. Lacan gibi düşünürler Freud'un tekinsizlik kavramını eleştirerek genişletmişlerdir. Diğer yandan Baudrillard simülasyon kavramı ile tekinsizliğe farklı bir boyut getirmiştir; gerçekliğin ortadan kaldırılmasıyla oluşan temsilin baştan çıkarıcılığı bu kavramı psikanalizden farklı yönlerden tartışma alanlarına taşımıştır.

3.2.1. Antony Vidler'in Tekinsiz Mekân Kavramı

Vidler'e göre mekânsal düşüncenin psikanalitik düşünceyle, kapsamın doğasının öznenin özellikleri ile kesişmesi, yüzyılın başından beri toplumsal ve estetik söylemin konusu olmuştur. Vidler bu gelişmeyi şu şekilde açıklar:

...aralarında dışavurumculuğun da bulunduğu 1920'lerin ve 1930'ların avangard hareketlerinden bazıları, bu kesişmeyi temsil açısından araştırır; çağdaş deneysel çalışmalar, modernizmin geleneksel alanını çarpıtırken ve hümanist öznenin eşit derecede geleneksel kurgusunu sorgular. Kuramsal ya da uygulamaları içeren her iki durumda da ortaya çıkan sonuç, tekinsiz mekân olarak adlandırdığım bir tür çarpıtmanın üretimi olmuştur (Vidler, 2000, s.viii).

Vidler, Tekinsiz Mekân (Warped Space) adlı kitabında birbiri ile yakından ilişkili iki tekinsiz mekân biçimiyle ilgilenir; Vidler'e göre birinci tür mekân, modernizmin on dokuzuncu yüzyılın sonlarından günümüze kadar olan psikolojik kültür tarafından üretilir; mekânın doğasına öznenin bir yansıması aktarılır ve dolayısıyla mekân, tüm nevrozlarının ve fobilerinin habercisi ve deposu olarak vurgu yapar (Vidler, 2000, s.viii). Bu yaklaşımda mekân boş olmak yerine, aralarında mimarlık ve kent biçimlerinin yerini aldığı rahatsız edici nesne ve biçimlerle doludur. Temsili konu edinen sanatlar, sırasıyla, bu tür özne/nesne uyumsuzluklarını betimlemeye yönelerek, Rönesans'tan bu yana mekânın tanımlandığı geleneksel yolları çarpıtırlar (Vidler, 2000, s.viii).

İkinci tür mekân, farklı medyanın (film, fotoğraf, sanat, mimari) zorunlu kesişimi ile mekânı yeni ve benzersiz şekillerde betimler. Bu tür mekân, farklı sanatların sınırlarını

kıracak, belirsizleştirecek bir biçimde üretilir. Bu kesişme noktası, üretilen bir uygulamanın açıklamaları için diğerinin yorumlayıcı terimlerini gerektiren nesnelerden oluşan bir tür "aracı sanat" ortaya çıkarmıştır (Vidler, 2000, s.viii). Vidler'e göre bu iki tür çarpıtma arasındaki ilişki, modernitedeki tüm sanatsal ve mimari pratiğin ortak zemini tarafından kurulur:

Bu alan, sosyolojik, psikolojik ya da estetik açıdan incelendiğinde, deyim yerindeyse, öznel ve nesnelerin her zaman huzursuz ilişkilerini ayarlamaya zorlandıkları bir akış olarak işlemiştir. Mimarlar ya da sanatçılar ister metropol yaşamına içkin sorunları maddi ya da ütöpik çözümlerle çözmeye çalışsınlar, ister sadece onları tüm örtük korku ve heyecanlarıyla temsil etmeye çalışsınlar, bu yaklaşımlar yeni ifade biçimleri geliştirme ihtiyacını ortaya çıkarmıştır (Vidler, 2000, s.viii-ix).

Vidler'e göre, korku, kaygı, yabancılaşma ve bunların sonucundaki nevroz ve fobiler modern mekânın estetiği ile ilişkili olmuştur. Warped Space adlı kitabında mekânsal sistemlere hapsolmuş öznenin kaygılı vizyonlarını ve içerisinde bulunduğu problemlili durumun bu temsili ve mimari anlamlarını inşa etmeye çalışmaktadır. Modernizm, mekânsal korkuları bir yandan psikanalizle ilişkilendirirken diğer yandan metropole yeni tanımlanan korkulara da yer vermiştir. Böylece modernizm bu korkuların soyutlamalarını nevrasteni ve agorafobi altında biçimlendirmiş ve yabancılaşmış öznenin psikolojik rahatsızlıklarına göre temsili biçimlerini ayrıntılı bir şekilde ele almıştır. Böylelikle mekân, öznel yansıtma ve içe yansıtmanın ürünü olarak belirtilmektedir. Değişmez olan perspektif yasaları, modern mekânın temsil arayışında dönüştürülmüş, ihlal ve göz ardı edilmiştir. Böylece parçalanmış beden, iç acıyla çarpıtılan fizyonomi, klostrofobik mimari mekân, agorafobik kentsel mekân, davranış biçimlerini ifade etmek için tüm çarpıtmalar avangart sanatın motifi haline gelmiştir (Vidler, 2000, s. 1).

3.2.1.1. Modernite ve Tekinsiz Mekanlar

Vidler, modernitenin korkularını, pürizm, dışavurumculuk ve gerçeküstücülüğün tasvirlerindeki benzerliğe işaret etmektedir. Vidler “warped space” kavramını “The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely” kitabında tartışmış ve bu tartışmayı “Warped Space” kitabında daha detaylı biçimde inceleyerek Metropolis'te Megapolis'e kentsel mekân tarihine doğru genişletmektedir (Ockman, 2001, s. 238). Vidler tekinsiz mekânı şu şekilde tanımlar, “Tekinsiz mekân dediğim şey, ilk formülasyonda, bu tür zorlamanın tüm çeşitlerini, ne kadar boş olursa olsun, biçimsel olana psikolojik olanın nüfuz etmesini içeren bir metafor olacaktır (Vidler, 2000, s. 2)”. Vidler, tekinsiz mekân (Warped Space) kavramını, kaygı sorunu ve özneyi fobik alan

fikriyle ele almaktadır; gergin yaşamın büyük kentlerdeki ve modern toplumdaki etkisini, mimari, sanat ve filmlerde yeniden oluşturulan yabancılaşma duygusu üzerinden incelemektedir (Ockman, 2001, s. 238). Yeni yükselen metropollerdeki özgüven ve hareketlilik, kimlik krizine yol açıp, temsildeki belirsiz soyutlamaya öncelik verildiği için bu durum birçok kişide mekansal korkuyu tetiklediği ve oluşturduğu yorumlanmaktadır (Vidler, 2000, s. 2-3). Modernlik bağlamında oluşan değişimlerin toplumsal, psikolojik ve estetik etkilerine dikkat çekilmektedir. Modernist ütopyacılığın Aydınlanmak rüyasının rasyonel ve saydam olması ancak mekânı kendisi belirsiz ve hareket estetiği üzerine kurulu olan kaygı psikolojisi temelinde rahatsızlık yarattığı belirtilmektedir. Ayrıca algının öznel olduğu ve sürekli değişebildiğine değinilmektedir (Vidler, 2000, s. 3). Ockman bu konuda şu yorumu yapar: “Mekân, nesnelerin ve bedenlerin pasif bir kapsayıcısı olarak anlaşılmayı bıraktı ve göreceli, dinamik ve empatik olarak görülmeye başladı (Ockman, 2001, s. 238)”. Mekân, hareket eden özne ile "değişen bakış açısı" ile belirlenip tanımlanmaktadır. Vidler, mekânın, mekansal boyutuyla ilgilenenler mekânın sadece görsel değil aynı zamanda deneyimlenen bir sanat olduğunu anlamalarını belirtmektedir. Optik algı ve Psikolojinin gelişimi ile beraber mekânın dinamik bir varlık olarak algılanmaya başladığı belirtilmektedir (Vidler, 2000, s. 3).

3.2.1.2. Modern Mimari ve Tekinsizlik

Ev, insanların yaşadığı bir yer olarak aşinalık ve güvenlik duygusu veren bir sığınaktır. Ancak, bu aşinalık beklenmedik ve kaçınılmaz faktörler tarafından bozulabilir. Anthony Vidler'a göre, Edgar Allan Poe'nun Usher Evi'nin Çöküşü (The Fall of the House of Usher) adlı öyküsündeki ev, izleyicinin ürkütücü ve tehlikeli imajlarla ilişkilendirdiği "gölgeli hayalleri" çağrıştırmaya eğilimindedir (Li, 2023, s. 25). Vidler, evin tekinsizlik hissi uyandırmasının, tuhaf görünümü veya belirgin detaylarından ziyade genel atmosferinden kaynaklandığını iddia eder (Li, 2023, s. 25-26). Ayrıca, Vidler, bir evin musallat benzeri tekinsiz hissini, evin işlevsel özelliklerine duyulan önyargılardan kaynaklandığını belirtir. Bu, evin ürkütücü atmosferiyle tam bir zıtlık oluşturur. Benben Li'ye göre, mimari, ürkütücü ve heybetli bir hissi iletebilme gücüne sahiptir. Mimarlık, insanlıkla dolu bir yer, insan faaliyetleri için bir alan, bir yaşam alanı ve insanlar için bir sığınaktır. Aşına ve güvenli hissini bozulduğu zaman, mimari ile birlikte tanıdık ve alışılmadık duygusuyla birlikte tekinsizlik duygusu ortaya çıkar (Li, 2023, s. 26).

Vidler, August Schmarsow'un mekân ve mimari mekânın aktif bir bedensel yaratım ve algı olduğunu ve mekânın psikolojik bir karakterizasyonu için "sezgisel biçim"

kavramını kullandığı anlatmaktadır. Schmarsow, mekân algısı ve mekansal hayal gücünün mekânsal yaratıma doğru ilerlediğini ve bu yaratımın sanat mimarisi olarak adlandırılabilceğini düşünmektedir. Buna göre, mekânın yaratıcısı, yani mimar, mekânın sanatsal yaratımında önemli bir rol oynamaktadır. Çocukların doğada sınırlar ve duvarlar oluşturma eğilimleri ile mimari organizasyonun doğal sezgilerin soyutlanması ve görüş-hareket eksenlerinin kurulması ile ortaya çıktığı belirtilmektedir. Schmarsow'un hareket özgürlüğü kavramı, mimari mekânın bedensel yaratım ve algı olduğu düşüncesine dayanmaktadır. Bu kavram, mimari tarihin mekân duygusunun tarihi olduğunu ve günümüz mimarisinin eski ifade biçimlerinin tekrarına değil, çağdaş terimlerle yenilenmesine bağlı olduğunu vurgular. Vidler'e göre tarzların tarihi, mekânların tarihine dahil edilerek çözülmüş veya yerini almıştır, bu nedenle mimari mekân kavramı tarihsel bir özgünlüğe sahiptir ve tarihselcilik paradigması için yeni bir hayat vermek için kullanılabilir (Vidler, 2000, s.4). Geoffrey Scott, bir alanı çevrelemenin inşa etmenin amacı olduğunu, mimarın bir heykeltıraş gibi mekânda model oluşturduğunu belirtmektedir (Scott, 1914, s. 227).

Vidler'e göre, Riegler'in Mısır, Yunanlılar ve Romalıların mekân kavramlarının ilerleyişleri perspektif teorisi için önemli gelişmeler arasındadır. Paul Frankl ise mekansal biçim, maddi biçim, görünür biçim kategorilerine dayalı bir mimari tarih tezi önerir. Sigfried Giedion ise modernist geleneğin içinde, yeni bir mekân kavramının icadının modernliğin ana motivasyonu olduğunu ve modernist mimarlar tarafından hem mimari planlama ve biçim hem de modern yaşamın tamamı için mekânın önemini vurgulandığını savunur (Vidler, 2000, s. 5-6).

Vidler, mekân fikrini, modern mimarinin gelişimi için önemli bir malzeme olarak görür ve üslup karakterizasyonunu üç boyutlu organizasyonlara ayırmak gibi çifte vaatler sunar. Bu mekânsal teoriler, tarihselci tuzaktan kurtulmanın ve zamanı, hareketi ve sosyal yaşamı genel olarak soyut formun kavramsallaştırmasına dahil etmenin bir yolunu sunarken, aynı zamanda yeni yaşamın terimlerini, doğa ve bedenler ilişkisini tanımlamanın bir yolunu da ima eder. Mekânsal fikirlerin tarihi, birbiriyle yarışan mekân fikirlerinin tarihi olarak da nitelendirilebilir (Vidler, 2000, s. 6). Bu fikirler, farklı ülkelerdeki mimarlar ve sanatçılar tarafından geliştirilir ve birbirinden etkilenmektedir. Vidler bunlara örnek olarak; Theo van Doesburg ve Piet Mondrian'ın da aralarında bulunduğu De Stijl grubundaki Hollandalı mimarlar ve ressamlar "neoplastik" mekân kavramı, Frank Lloyd Wright, demokratik bireycilere uygun bir "kır" mekânı vizyonu,

Schindler, "yeni ortam" dediği "mekân mimarisi", Fransa'da, Henri Bergson'un zaman, hareket ve mekân üzerine yaptığı düşünceleri göstermektedir. Mekansal teorilerin gelişimi, modern mimari anlayışını etkilemiş ve farklı mekansal kavramların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu kavramlar, mimaride farklı formların kullanımına, doğa ve insanın ilişkisine, mekânın zaman ve hareketle ilişkisine, mekânın kullanımına ve fonksiyonuna yönelik farklı yaklaşımların geliştirilmesine yol açmışlardır (Vidler, 2000, s. 6).

3.2.1.3. Modern Sanatın Mekân Üzerine Psikolojik Etkisi

Vidler'e göre, avangart sanatın formel deneyleri zaman-mekân kavramlarını yansıtmaya girişimleri olarak da görülebilir. Ayrıca, modern yaşamın bireysel ve kitle özneleri üzerindeki psikolojik etkilerini de kaydetmeyi amaçlarlar. Bu deneylerin amacı, algılanan zaman ve mekânı sorgulamak ve sanatın bu kavramları nasıl yansıtabileceğini araştırmaktır. Bu deneyler ayrıca, teknolojik gelişmenin, tüketici kültürünün ve öznel huzursuzluğun etkilerini yansıtmak için de kullanılır. Sanatçılar, medya ve farklı sanatsal pratiklerdeki tüm girişimlerde bu deneylerin etkisi görülür. Bu nedenle, avangart sanatın deneylerinin etkisi modern sanatta sürekli olarak hissedilir (Vidler, 2000, s. 6). Bu değişimlerin altında yatan nedenler, modern yaşamın hızlı değişimleri, sanayileşme, teknolojik gelişmeler ve kültürel dönüşümlerdir. Sanayileşme ve teknolojik gelişmeler, insanları kitleler halinde yaşayan ve çalışan topluluklara dönüştürerek, bireysel öznellik yerine toplumsal özneyi ön plana çıkarır. Bu durum, romantik bireysellik idealinin yerini, toplumsal bilinç ve kitlesel psikolojiye bırakır.

Vidler, bu nedenle, mekânsal kavramların da doluluk idealinden uzaklaşarak, çarpıtma, düzleşme ve boşluğa doğru ilerlediğini ve insanların kendilerini ve dünyayı algılama biçimlerinde bir değişim olduğuna dikkat çekmektedir. Dijital mekânın çağdaş grafik etkileri, modernizmin temsili deneylerine derin bir şekilde bağlıdır ve bu nedenle sanallığın kuramsallaştırılması için önemli içerimler taşımaktadır. Modernist estetiğin deneyimsel ve kavramsal öğeleri dijital medya aracılığıyla yeniden üretilerek, sanal mekânın kuramsal bir temel oluşturmasına katkıda bulunur. Bununla birlikte, dijital mekânın modernist estetikten farklılıkları ve yeni olanakları da vurgulanmaktadır. Modern dönemde mekânın temsili ile ilgili bazı farklılıklar olduğu ancak çerçevelenmesinde çok az değişiklik olduğu belirtilmektedir. Sanal gerçeklik ortamlarında hala perspektif kullanıldığı, nesnelerin üç boyutlu gelenekler içinde tasarlandığı ve temsil edildiği ifade edilmektedir (Vidler, 2000, s. 7).

Vidler, çağdaş sanal mekân ve modernist mekân arasındaki farklılıklara değinmektedir. Simülasyon tekniği ve temsilin öznesinin veya izleyicisinin konumudur. Bilgisayar programının kendi kendini üretme doğası ve izleyicinin varlığına karşı gerçek körlük, çağdaş sanal mekân ve modernist mekân arasında bir açmaz yaratır. Bu nedenle, ekran bir resim ve pencere değil, özne için belirsiz ve sabitlenmemiş bir konumdur. Geleneksel perspektif düşüncesi ve modernist çarpıtmaları ile çağdaş dijital kültür arasındaki karmaşık kesişim, teori üzerinde de karmaşık bir etkiye sahiptir. Sanat tarihçileri ve kültürel çalışmalar öğrencileri, modernizmin kaynaklarını araştırmaya devam ederken, dijital meraklılar da yeni bir çağın yapılmakta olduğunu iddia etmektedirler. Vidler, modernizm ve dijitalleşme arasında keskin bir ayrım yapmak yerine, geleneksel ve modernist vizyonun incelenmesinin dijital tekniklerin kullanımını anlamak için temel olduğunu savunmaktadır. Ayrıca, psikolojik yansıtma ve içe yansıtma gibi erken modernist dönemde oluşan sanal gerçeklik biçimlerinin günümüz sanal gerçekliğinin temellerini oluşturduğu belirtilmektedir. Psikanaliz ve psikoloji görme sorumluluğunu teknik yerine gözlemciye vererek farklı bir özne oluşturma sürecinin başlangıç noktası olur. Özne, kübizm, futurizm, dışavurumculuk gibi çarpıtmalarla tasvir edilen bir mekânda yer almaktadır. Bu açıdan bakıldığında, perspektifin Rönesans keşfi ve buna bağlı olarak insanmerkezli görüş açısının sürekli aşındırılması veya patlaması olarak tanımlanan teorik ve deneyimsel değişimler, psiko-fizyolojik çarpıtmalarla tümüyle ortadan kaldırılmamaktadır veya reddedilmemektedir (Vidler, 2000, s. 8). Damisch bu konuda şu yorumu yapar: “Şüphesiz ki, fotoğraf, film ve şimdi de video sayesinde, perspektif paradigmamızın etkisi günümüzde on beşinci yüzyıldan çok daha yoğun olarak hissedilmekte, o dönemde çok az sayıda 'doğru' perspektif yapısına sahip olunabilirdi (Damisch, 1994, s. 28)”.

3.2.1.4. Mekân, Beden ve Nesneler

Pascal'ın fikirleri, modern zamanlarda mekân algısındaki değişimleri ele almaktadır. Artan bir kaygı hissinin psikolojik bir mekân fikrini ortaya çıkardığı ve modern yaşamın doğası ve mekânsal koşullarının agorafobi ve klostrofobi gibi fobileri tetiklediği Vidler tarafından belirtilmektedir. Georg Simmel, Siegfried Kracauer, Walter Benjamin ve diğer eleştirmenler, bu kaygı, sosyolojik analizlerde yabancılaşma ve uzaklaşma teorilerinin ana motifi haline gelir ve eleştirmenler tarafından modern kültürün köksüzleşmiş öznelerinin umutsuz bir analizi yoluyla yeni kitle iletişim araçlarının ve teknolojik altyapılarının geleneksel temsil biçimleri üzerindeki etkisi ölçülmeye

çalışmaktadır. Benjamin'in perspektif deneylerinde somutlaşan mekânın modern dönemde giderek düzleştirildiği ve içine kapandığı, tükendiği yolundaki görüşü, eleştirmenler ve sanatçılar nezdinde ortaya çıkan anlayışı yansıtılmaktadır. Bu görüş, mimarlar arasında da tartışılır ve Le Corbusier gibi mimarların, kentsel ve bölgesel mekân tasarımında hava görüşüne geçişiyle, pratikte bu hareketi hem ima edecek hem de sürdürecekt mekanlar tasarlamaya yönelik girişimleri bağlamında ele alınmaktadır (Vidler, 2000, s. 10).

Vidler, çağdaş sanatçıların ve mimarların, mekânın bedenler, psikeler ve nesnelerle olan ilişkisini psikanalitik ve psikolojik bilgiler kullanarak sorgulayarak nasıl yanıt verdiklerine dikkat çekmektedir. Ayrıca Vidler, bu sanatçılar ve mimarlar, mimari ve sanatsal medyanın yakınlaşması ve çarpışmasının mekansal tekinsiz biçimlerini nasıl ürettiğine odaklanmaktadır. Mimarlık sorusunu ele alan sanatçılar ve sanat sorusunu ele alan mimarlar, son on yılda tür ve pratik temelli bir mekânın nasıl okunabileceğini önemli ölçüde değiştirirler (Vidler, 2000, s. 10). Avangard çalışma ve teorilerinde, mimarlık, sanat, enstalasyon ve drama arasındaki değiş tokuşlar sık sık gerçekleştirilir, ancak genel olarak hepsi evrensel bir akış olarak mekân yapısı teorisinin bir parçası olarak gerçekleştirilmektedir. Ancak bugün, sanat ve mimarinin sınır çizgileri oldukça katı bir şekilde çizilir ve böyle kapsayıcı bir mekân teorisinin olmamasıyla, sanat ve mimarinin ihlali kesin bir kritik rol üstlenir (Vidler, 2000, s. 10-11). Vidler, sanat pratiği, bir tasarım stratejisi olarak mimarlığın manipölasyonunu içerir fikrini ileri sürmektedir. Mimari terimlerde işlevselcilik veya modernist soyutlamanın biçimsel kodları gibi terimler reddedilir veya dönüştürülür. Mekânsal sonuçlar görünüşte kökten farklı olmasa da bireysel pratiklerde elde edilen özel çarpıtmalar(tekensizlikler) radikaldır (Vidler, 2000, s. 11).

Vidler, "çarpık" ve "çarpıklık" kavramlarının farklı bağlamlarda nasıl kullanılabileceği ve mekânın çarpıklığına dair kavramı bilinçli bir şekilde belirsiz bırakmaktadır. Vidler, tek bir tanımın yetersiz olduğunu ve felsefe veya psikanalizden gelen tanımların mekânın gerçek halini yansıtmadığını savunur. Bunun yerine, mekânın çarpıklığı, öznenin durumundan kaynaklanan bir yansıtma ve içe yansıtma süreci ile anlaşılmalıdır (Vidler, 2000, s. 12).

Vidler, eleştirisinin temsili mekâna yani mimarlar, sanatçılar ve eleştirmenler tarafından üretilen mekâna yönelik olduğunu belirtmektedir. Ayrıca, psikoloji ve psikanaliz ile ilgilenmekle birlikte, bir psikolojik mekân teorisi geliştirmeye veya

mimariye etkisi olan bir teori geliştirmeye çalışmadığını vurgulamaktadır. Vidler, mimari, kentsel ve sanatsal uygulama örneklerinin herhangi bir anlamda psikolojik yapılar olduğunu iddia etmemektedir. Ancak, psikanaliz, mekânsal inşanın kimlikle ilişkisine ışık tutabilir ve mekânın ve nesnelerin kaygı üretimindeki rolünü korumak istediğini belirtmektedir (Vidler, 2000, s. 13).

Ockman, Vidler'in kitabının Gaston Bachelard'ın mekân poetiğine karşı bir antipodu olduğu fikrini ileri sürmektedir. Bachelard, mekânın mutlu ve savunulabilecek bir alanda sınırlı olduğu bir topofilik araştırma yaparken, Vidler göçebe, hızlı ve mutant bir dünya hayal eder ve karanlık güçlere çekilir. Vidler'in yaklaşımı Bachelard'ın nostaljik yaklaşımına zıt olarak, modern dünyanın karmaşıklığına odaklanmaktadır (Ockman, 2001, s. 240).

3.2.2. Tekinsiz Mekân Türleri

Tekinsiz mekân kavramı üçüncü mekân kavramı ile yakından ilişkilidir. Üçüncü mekân, temelde Öklidyen geometriye ve Kartezyen düzene uyma zorunluluğunun ortadan kalkması ile kendisini gösterir. Günümüzün fraktal geometri kavramları ile temsil edilir. Koca ve Hale'e göre "Mekan, ikili karşıtlıklarını çözmüş ve çok sayıda tanıma, kurama, anlama açılmıştır: Jean Baudrillard'ın 'Amerika'sında var olan 'anti-ütopya', David Harvey'in 'zaman-mekan sıkışması' olarak tanımladığı durumdan türeyen 'esnek mekan', Jean-François Lyotard'ın 'Megalopolis'inde yer alan 'içkin mekan', Michel Foucault'nun 'heterotopya'larında varlık gösteren 'heterojen mekan', Paul Virilio'nun 'Overexposed City' anlatısında tasvir edilen 'kesintiye uğramış mekan', John Rajchman tarafından kavramsallaştırılan 'topolojik mekan', Gilles Deleuze ve Felix Guattari'nin 'plato'larındaki 'yumuşak mekan' ve Edward Soja'nın 'fiziksel/birinci mekan' ve 'aşkın/ikinci mekan'ın dekonstrüksiyonundan doğan 'üçüncü mekan' tanımları mekanın dönüşmekte olduğunu farklı kuramlara dayanarak açıklayan mekan tanımları arasındadır (Koca ve Hale, 2017, s.489).

3.2.2.1. Üçüncü Mekân

Üçüncü Mekân Kuramı Homi K. Bhabha tarafından, post-kolonial tarih çalışmalarında sosyokültürel bağlamda kullanılmıştır. Bhandari, Bhabha'nın, üçüncü mekânı postkolonyalite ve sömürgecilik bağlamında araştırdığını ifade etmektedir. Sömürgeleştirilmiş insanların kültürel karşılaşmalarında melez bir kültürel kimlik oluşumunu inceler ve bu kimliğin, sömürgeci gücün tek tip bir küresel çerçeve içinde dönüştürmeye çalıştığı kimliğin aksine yenilikçi bir kültürel dönüşüm olduğunu

belirtmektedir. Yeni kültürel kimlik, geçmiş ve bugünün sürekli etkileşim halinde olan ara kültürel alanda oluşturulur ve aradaki boşluk sadece iki karşıtlığın birleşimi olmadığını ifade eder. Küreselleşme süreci günümüzde sömürgeci bir karşılaşma gibi, kültürel farklılıkların ara mekânında melez kültürel kimliklerin oluşmasına sebep olur. Bhabha, kültürel melez alandaki çoklu kimlikleri ve farklı sesleri kabul etmektedir (Bhandari, 2022, s. 172). Bhabha'nın "devam eden sömürgeci şimdiki zaman" dediği şeyin, benlik ile öteki arasındaki arayüzde veya hala içinde yaşadığımız eşitsiz dünyanın kutupları arasında var olan, aynı anda itme ve arzu duygularını içeren yaratıcı, şekillendirilebilir belirsizliktir (Boehmer, 2005'den aktaran Bhandari, 2022, s. 172)". Bhandari, Bhabha'nın, Derrida'nın yapısökümcü yaklaşımını kullanarak kolonyal sabitliği ve ikili karşıtlığı yıkmaya çalıştığını Nyun'den aktarmaktadır (Nyun, 1989'dan aktaran Bhandari, 2022, s. 173). Melezlik ve farklılık kavramları aracılığıyla hegemonik kültürün baskın anlamını sorgular ve melezlik ile otoritenin yıkılmasını açıklar. Melezlik, marjinal kültürlerin ve dillerin etkisini kabul ederek hegemonik sömürgeci gücün anlam üzerindeki otoritesini sarsar. Bu süreç, kolonyal durumdaki hakimiyet ilişkilerinin yıkılmasına yol açar ve kültürel müzakerenin üçüncü mekânında kendisini çift sesli olarak ifade eder.

Bhabha'nın "üçüncü mekân" kavramının kültürel kimliklerin tartışıldığı ve geliştiği çelişkili mekanları ifade etmektedir. Bu mekân, kültürel sembollerin akışkanlığı ve açıklığı ile bir anlam üretmenin ikircikli bir sürecini varsayar ve sabitliği yapısöküme uğratmaktadır. Kültürel kimliğin, kültürlerin saflığını ve hiyerarşisini reddederek geliştiği, kültürel farklılıkların melez bir kültürlerarası mekanıdır. Üçüncü mekân, geçmişleri itibarsızlaştıran ve yeni olasılıkların gözler önüne serilmesini sağlayan yeni bir mekandır (Bhandari, 2022, s. 173). Jordan ve Clifton ise Soja'dan alıntılarla üç farklı mekân kavramını tanımlamaktadır. Birincil mekân, fiziksel alanları ifade ederken, ikincil mekân ise zihinsel alanları kapsar. Üçüncü mekân ise her şeyin bir araya geldiği ve birincil ile ikincil mekânları birleştirerek, bu mekânların ötesine uzanan bir kavramdır (Jordan ve Clifton, 2014, s. 220). Bhabha, "[üçüncü mekânın] dönüşümsel değerinin, ne Biri... ne de Öteki olan... ama başka bir şey olan, her ikisinin şartlara ve bölgelere itiraz eden unsurların yeniden ifade edilmesinde veya çevrilmesinde yattığını (Bhabha, 1994, s. 28)" şeklinde açığa kavuşturmaktadır. Byrne, Bhabha'nın üçüncü mekân kavramının "sadece bir şey ya da diğeri ya da aynı anda her ikisi olmadığını, her iki konum arasında bir tür müzakere olduğunu" açıklar (Byrne, 2009, s. 42). Byrne, üçüncü mekân kavramı

için “Bu sadece bir şey ya da diğeri ya da aynı anda ikisi de değil, her iki konum arasında bir tür müzakeredir. Bhabha'nın "üçüncü boşluk" dediği, kimliğin yazılmasında veya eklemlenmesinde canlandırılan öznenin bir tür ikililiği veya bölünmesidir (Byrne, 2009, s. 42)”. Üçüncü mekân, özcülük karşıtı bir devrimci strateji olarak adlandırılabilir. Bu araya giren mekân, birçok yöne dallanarak "ötede olmak" olarak tanımlanabilmektedir. Kültürel müzakere, üçüncü mekânda gerçekleşir ve sömürgecinin toplam gücünü sarsmaktadır. Araştırmacı, üçüncü mekân kavramının doğrudan çizgi filmdeki tekinsiz mekanlarla ilgisi olmayıp, sömürgecilik eleştirisine bağlı olduğunun bilincindedir. “Bhabha, liminal mekânları üçüncül mekânlar (third spaces) olarak adlandırmaktadır (Papoulias, 2011’den aktaran Bilgili, 2020, s. 95)”.

Bir diğer kuramcı Soja "Üçüncü mekân" kavramını, geniş anlamda, "fikirlerin, olayların, görünümünün ve anlamların sürekli değişen bir ortamı" olarak tanıtmaktadır Soja'nın tanımladığı gibi, Üçüncü mekân:

...olağanüstü bir açıklık alanı, coğrafi tahayyülün, daha önce epistemolojik hakemler tarafından uyumsuz, birleştirilemez olarak kabul edilen çok sayıda perspektifi kapsayacak şekilde genişletilebildiği eleştirel bir değişim yeri. Irk, sınıf ve toplumsal cinsiyet meselelerinin, birine diğerinden daha fazla ayrıcalık tanımaksızın eş zamanlı olarak ele alınabildiği bir alan... (Soja, 1996, s. 5).

Soja'nın mekân anlayışı temelde heterojen bir çokluğa gönderme yapar. Burada “melezlik” kavramı animasyon ile bağdaştırılabilir. Özellikle sömürgeci eleştiri hakkında yapılabilecek animasyonlarda “hibrit” yöntemle oluşturulabilecek mekanlar üçüncü mekân kavramını vurgulayabilir. Günümüzde sömürgeleştirme kavramının yanı sıra “ötekileştirme” kavramı da bu konu içerisine dahil edilebilir. Bu duruma örnek olarak Alberto Mielgo’nun “The Windshield Wiper” filmi gösterilebilir. Mielgo, bu filmde de iki boyutlu mekân çizimleri ile üç boyutlu karakterleri bir arada kullanmaktadır. Burada dikkat edilebilecek husus bu mekanlar oluşturulmadan önce yönetmen tarafından gerçek hayatta fotoğraflanıp sonrasında da üç boyutlu karakterlerin bu mekanlarda konumunu alabilmesi için basit şekillerde modellenmesidir. Sonrasında ise mekanlardaki ışık kaynakları bilgisayar ortamında oluşturulur ve burada sadece karakterin çıktısı alınır. Mekanlar el ile dijital ortamda çizilerek iki boyutlu bir şekilde kurgu programlarında birleştirilir. Bu durumda da liminal mekanlarda görülen yapı ortaya çıkmaktadır. Mekân ne üç boyutludur ne de fotoğrafın birebirdir. Mekân iki boyutlu olarak, zeminde yer alıp üzerinde üç boyutlu karakteri beslemektedir. Mekân bir yandan sanki üç boyutluymuş

gibi gözükerek karakterin hareketlerini sınırlarken bir yandan da sahip olduğu iki boyutlu özelliği sayesinde karaktere sonsuz bir özgürlük tanımaktadır.

3.2.2.2. Foucault Heterotopya

Foucault orta çağdaki batı medeniyetinde mekânın hiyerarşik düzenle oluşturulmuş tarihe sahip olduğunu öne sürer. Foucault'a göre mekân-uzam-yer ayrımı Galileo ile başlamıştır. Foucault, Galileo'nun Dünya'nın Güneş etrafında dönmesini keşfetmesiyle beraber uçsuz bucaksız bir mekân inşa etmiştir. Orta Çağdaki bu yerleştirilme mekanını yerle yeksan etmiştir. Galileo'dan itibaren -on yedinci yüzyıldan itibaren- uzam yerleştirilmenin yerine geçmiştir (Foucault, 2014, s. 292-293). Günümüzde mevki tanımı Galileo döneminde uzam/uzatma tanımının yerine geçmiştir. Foucault, bu mevki kavramını demografik unsurlar üzerinden açıklamaya çalışmaktadır. Mekânın insanlara mevkilendirme şeklinde sunulup böylece belirli amaca ulaşmak için hangi yakınlık ilişkilerin hangi dolaşım, saptama, depolama ve sınıflandırmalarının benimsemesi üzerinden açıklamaktadır (Foucault, 2014, s. 293). Foucault için kapitalizmin temellerinden biri kontrol mekanizmalarının çeşitlenmesidir ve kontrol mekanizmasını oluşturan da iktidardır. Ancak iktidar sadece hükümet değildir. İktidar aynı zamanda içsel olduğundan iktidar her yerdedir. Böylece bu mekanizma dışsal olarak topluma yansıtılmaz. İktidarın oluşturduğu mekanizma özne tarafından içselleştirilir ve iktidarın oluşturduğu deneyim biçimleriyle kendilerini sınırlamaktadır (Foucault, 2015, s. 15). Foucault, mekânı kutsallık sorunsalı şeklinde irdelemeye devam etmiş ve mekânın teorikte kutsallıktan kurtulsa da pratikte kurtulamadığından bahsetmektedir. Ayrıca bu kutsallaşmayı iç ve dış mekân olarak ayırıp, iç mekanlar ruhsal deneyimi, dış mekanlar heteronomik ağlarla ilişki içerisinde uyumlu ve uyumsuz yerler şeklinde incelenmektedir. Foucault'un esas ilgi odağı bu mevkilerin diğer mevkilerle ilişkisi ve bu mevkilerin temsillerin ilişkiler bütününe tersine çeviren veya yadsıyan mekanlardır. Böylece bu mekanları ütopyalar ve heterotopyalar olarak ayırarak bunları açıklamaya çalışır. Ütopyalar toplumun gerçek mekanıyla doğrudan ya da tersine bir ilişkiye sahiptir. Ütopyalar mükemmelleştirilmiş toplum da olabilir tersi de olabilir ve ütopyaların her koşulda gerçek dışı mekanlar olduğu vurgulanmaktadır (Foucault, 2014, s. 295).

Yine ve muhtemelen bütün kültürlerde, bütün uygarlıklarda gerçek yerler, fiili yerler vardır, bizzat toplumun kurumlaşmasında yer alan ve karşı-mevki türleri olan, fiilen gerçekleşmiş ütopya türleri olan yerler vardır -gerçek mevkiler, kültürün içinde bulunabilecek tüm diğer gerçek mevkiler bunların içinde hem temsil edilir hem de tartışılır ve tersine çevrilir-, bunlar fiili olarak bir yere yerleştirilebilir olsalar da bütün yerlerin dışında olan yer çeşitleridir. Bu

yerler, yansıttıkları ve sözünü ettikleri tüm mevkilerden kesinlikle farklı olduklarından, bunları, ütopyalara karşıt olarak heterotopya diye adlandırıyorum (Foucault, 2014, s. 295).

Rosário ve Álvarez Foucault'nun heterotopik mekân kavramını farklılıkların kaotik hareketi üzerinden yorumlarlar; "Foucault heterotopya ya da "diğer alanlar" derken, norm ve düzenli olarak kabul edilenin dışında yer alan ve bu farklılıktan yola çıkarak inşa edilen yıkıcı mekanları kasteder. Bu diğer alanlar nesnel olarak belirlenebilir – onlar "gerçekliğin" bir parçasıdır – ancak onları tanımlayan şey, birlikte var olan, yöneten, önceden belirlenmiş olanı altüst eden alternatif bir düzendir (Rosário ve Álvarez, 2019, s.153)".

Foucault, heterotopya tanımını getirdiği mekân kavramını altı İlke üzerinden ele almaktadır. Birinci ilke, heterotopya dünyadaki her kültürün içeriğinde barınır ve bu her insan topluluğu için sabit/değişmez bir niteliktir. İkinci İlke, farklı zaman dilimlerinde aynı heterotopya farklı şekillerde fonksiyon kazanmaktadır. Üçüncü İlke, birbirinden bağımsız, farklı, bağdaşmayan mekanları birbiriyle kolajlayarak tek ve gerçek mekân oluşturulmasıdır. Dördüncü İlke, müzeler, kütüphaneler gibi mekanlarda zaman sınırsız ve sonsuz şekilde birikir ve yığılır böylece bu hareketsiz mekanlar modern hayatın mekanları olan "heterochonism"lerdir. Beşinci İlke, Hapishaneler, hamamlar, saunalar gibi belirli izin ve güçlerle girilebilen, yalıtılmış ve nüfuz edilebilir; açıklık/kapalılık, giriş/çıkış sistemlerinin bulunduğu heterotopyalardır (Çavdar, 2018, s. 945-946). Altıncı ilke, heterotopyaların dışında kalan mekanlarla ilişkilerde bir işlev barındırmasıdır. Bu işlev iki kutup üzerinden açıklanmaktadır. Birincisi yanılsama alanıdır. Gerçek mekanlar içerisinde daha aldatıcı bir mekân bulunuyormuş gibi bir yanılsama alanı oluşturulmaktadır. İkincisi ise düzensiz, karmaşık, kötü inşa edilmiş mekanlara nazaran mükemmel, titiz ve düzenli mekanlar yaratılarak bir diğer gerçek mekân yaratılır. Böylece bu mekanlar yanılsamanın değil "ödüllendirmenin heterotopyası" olmaktadır (Foucault, 2014, s. 301).

3.2.2.3. Liminal Mekân

Latince "limen" sözcüğünden türetilmiş Liminal, bir eşikte veya ara durumda olma halini anlatmaktadır. Liminal sözcüğü ilk olarak Fransız antropolojist Arnold van Gennep tarafından 1909 tarihli "Les rites de passage" adlı kitabında kullanılmıştır.

Liminal (eşik) mekânlar, normal sosyal düzenin sınırlarının dışında olan, belirsiz ve kimliksiz mekânlar olarak tanımlanabilir. Bu mekânlar, farklı yorumlamalara açık, sınıflandırılması ve tanımlanması zor olan araf mekânlarıdır. Bu mekânlar sabit bir

karaktere sahip olmadığından, mücadele edilirler ve tanımlanmaları zorlaşır. Eşiklik, mekân açısından ortada kalan bir yerdir ve bir yolun sonu ya da başından ziyade ara duraktır. Bu mekânlar stabil bir anlam kazanabilirler ve eşiklik, aşılması gereken bir engel olarak değil, destinasyondan ziyade bir ara durak olarak görülmelidir. Liminal mekânlar da stabil görünen mekânlar gibi bir olma halidir (Bilgili, 2020, s. 95).

Victor Turner'ın (1966, 1982) işaret ettiği gibi, Van Gennep, "geçiş ayinleri (rites of passage)" terimini, bir bireyin (ya da bir grubun) toplumsal statüsündeki değişimle ilişkili ritüelleri (ergenlik, evlilik, doğum...gibi) ve bütün bir toplum için mevsimsel değişiklikler gibi şeyleri belirtmek için kullanmayı amaçladı (Czarniawska ve Mazza, 2003, s. 270). Turner için, eşiğin veya eşik kişiliğin nitelikleri muğlaktır çünkü normalde kültürel mekandaki konumlarını belirleyen sınıflandırmalar açısından sıyrılırlar. Eşikteki varlıklar belirsizdir, sıralanamazlar ve herhangi bir konumda değildirler. Bu belirsiz nitelikleri, birçok toplumda sosyal ve kültürel geçişleri ritüelleştiren sembol çeşitliliğiyle ifade edilir. Bu nedenle eşiklik, ölüme, anne karnında olmaya, görünmezliğe, karanlığa, biseksüelliğe, çöle, güneş veya ay tutulmasına benzetilir (Turner, 1969, s. 95).

Van Gennep, bir geçiş töreninin üç aşamaya ayırır: ayrılma (yoksun bırakma), geçiş (liminalite) ve birleşme (tören). “Ayrılma evresinde, geçişe tabi tutulacak kişi veya kişiler, önceki sosyal çevrelerinden ve önceki yaşam biçimlerinden koparılır. Geçiş evresinde önceki çevresinden ayrılan kişi ya da kişiler eşik durumunu yaşarlar. Birleşme aşamasında yeni bir gruba ve yeni bir hayata girerler (Czarniawska ve Mazza, 2003, s. 270)”. Turner, Gennep'in geçiş (liminal) dönemine dikkatini çevirmektedir. Bu geçiş döneminde kalan kişiler arasında tam bir eşitlik olduğunu ileri sürmektedir. Turner'ın çalışmaları, geçiş ayinleri sırasında insanlar arasındaki önceki ayrımların ortadan kalkması ve *communitas* adı verilen eşitlik ve kolektif bir yoldaşlık duygusunun geliştirilmesi ile sonuçlandığını gösterir. *Communitas* durumunda insanlar, kişisel dürüstlüğü, açıklığa ve gösterişten uzak olmaya önem verirler ve başka kişilerle doğrudan ilişki kurabilirler. Liminal kişilikler sosyal normlardan geçici olarak kurtulabilirler ve sosyal hiyerarşiyi göz ardı edebilirler. Bu durum, farklı insanlarla karışma ve yapı olmadan var olma özgürlüğü anlamına gelir. Turner'ın çalışmaları, ritüelleri ve sosyalleşme sürecini anlamak için önemli bir temel sağlar (Huang, Xiao, Wang, 2018, s. 3).

Downey, Kinane ve Parker (2018'den aktaran Bilgili, 2020, s. 96) liminal mekânlar, geçiş aşamasındaki kişilerin ya da grupların bulundukları yerlerdir ve bu nedenle hem yer

hem de mekân olarak nitelendirilebilirler. Bu mekânlar, insanlar tarafından bilinirler ancak aynı zamanda da bilinmezler. Bu karmaşık durum, Downey, Kinane ve Parker tarafından mekân ile yer arasındaki mekânsal pozisyonlar olarak açıklanır. Liminal durumda, iki ya da daha fazla kategori merkezinden bahsedilirken, arada kalmışlık durumu söz konusu olduğundan, liminallik hem mekân hem de yer kavramlarını içermelidir. Bazen güvenli olarak algılansa da, bazen de korkutucu olarak görülebilirler.

Liminal mekânlar belirli sınırların, kuralların ve hiyerarşilerin dışına çıktığı için özgürlük ve yaratıcılık potansiyeli taşırlar. Ancak bu aynı zamanda tekinsiz ve belirsiz bir ortamda olmak anlamına gelir, bu da insanların endişe, korku ve belirsizlik hissetmelerine neden olabilir. Liminal mekânlar her zaman belirli bir amaca hizmet etmek üzere tasarlanmazlar, bu nedenle işlevsiz ya da anlamsız olarak görülebilirler. Ancak bu durum liminal mekân için özgürlük ve yaratıcılık fırsatı da yaratabilir.

Son dönemlerde liminal mekân özelliklerinin sıkça görüldüğü “backroom” olarak adlandırılan oyun türleri ortaya çıkmıştır. Bu oyunlar genellikle gerilim unsuru barındırır ve tekinsiz bir his açığa çıkarır. Dark ve kapalı koridorlar arasında bir nevi labirentten çıkış aranır. Bu durum çizgi filmlerde de görülebilir. Örnek olarak UPA veya Warner Bros. stüdyolarının ürettiği çizgi filmlerdeki düz renklerden oluşan arkaplanlar gösterilebilir. Özellikle 1953 yapımlı “Duck Amuck” çizgi filminde düz beyaz arka planların Duffy Duck için bir nevi eşik (araf) mekân olduğu ve tekinsizleştiği düşünülmektedir. Çünkü izleyicilerin Bugs Bunny karakterinin animatör olarak Duffy Duck üzerinden çizgi filme müdahale ettiğini en son öğrense bile izlerken Duffy Duck’ın başına dışarıdan bu alana müdahale geleceğinin beklentisi içerisindeyler. Bu da mekânın sınırları dışından acaba başka bir tehdit mi gelecek? Sorusunu sordurur ve bu bilinmez, tanımlanamayan mekânı bir nevi araf haline sokar. Çünkü Bugs Bunny’nin Duff Duck üzerindeki her hareketi iyi mi yoksa kötü mü sonuçlanacak bilinmemektedir. Bu durumda her düz renkteki mekânı liminal mekân yapmaz. Bunun için hikâyeye ve olay örgüsüne bakılması gerekmektedir. Liminal mekanların özgülleştirici tarafı sayesinde karakterlerin mekânı istediği gibi kullandığı durumlar da görülebilmektedir.

3.2.2.4. Bastırılmış Hafıza Mekân (Deep Space/Repressed Memory)

Vidler, Rönesans'tan bu yana sanatın mimarlık pratiği için eleştirel bir model inşa etme yeteneğinin farklı örnekler vermektedir. Barok trompe-l’oeil, (gözü yanıltan illüzyonist resim) on dokuzuncu yüzyıl panoramaları, film ve modernist avangardlar mimari için temsili sanatlardaki yenilikleri güçlendirmeye çalışmışlardır. Bu yenilikler

mekansal performansla dönüşen bir mimariye dair kendi imgelerini üretmişlerdir. Son zamanlarda ise performanslar, enstalasyonlar ve arazi projeleri mimari müdahaleler olarak sıklıkla kesişmiştir ve mimarinin öznelere ilişkilerini dönüştürmüşlerdir (Vidler, 2000, s. 159).

Vidler, hafıza ve mekânın mimari teorideki kesişimine odaklanmaktadır. Antik çağdan itibaren hafıza sanatlarına ilişkin bilgilere ve Rönesans'ın hafıza tiyatrolarına kadar uzanan bir geleneğin varlığına dikkat çekmektedir. Bu gelenekte, hatırlanacak şeyler nesnelerle temsil edilir ve bir sıraya yerleştirilir. Hafıza sanatı, hayal gücünde bir dizi odadan veya özel bir alandan geçme yeteneği olarak tanımlanmaktadır. Bu alandaki her oda veya konum, hatırlanacak şey için bir yer sağlar. Mimarlık ise, nesneler veya isimler için bir çerçeve görevi görür ve mekân, hatırlanacak şeyin yerini belirlemek için bir konumlandırma aracı görevi görür. Her iki durumda da mimari mekân hatırlanacak şey için bir önkoşul ve icat edilmiş bir kurgu olduğu ileri sürülmektedir (Vidler, 2000, s. 162).

Vidler, Mike Kelley'nin mimari eserleri üzerinden örnek vermektedir. Mike Kelley'nin binaları, post-Lacancı ve post-Foucaultcu bir bilinçle hatırlanan, öznenin zaman içindeki oluşumunun kurumsal yapıları ve çerçeveleri olarak işlev gören hafıza nesneleridir. Bu binalar, öznenin yalnızca mekân içinde değil, mekân aracılığıyla geliştiğine dair bir fikri yansıtmaktadırlar. Kelley'nin performans ve enstalasyon projelerinde bedeni ve fetişistik nesneleri kullanarak sahnelediği skatolojik ilişkiler, bu binalarda erken gelişimin bir tür psişik haritasını yeniden inşa etmeye çalışan bedensiz bellek olarak ortaya çıkmaktadır. Kelley'nin üretimleri, pratik bir öz-analiz, ezberlenmiş mekânı çizim yoluyla geri kazanma, onu gerçek mekanla eşleştirme ve farkı modelleme süreci olarak düşünülebilir olduğu belirtilmektedir. Mekanlarında, gerçeğe kıyasla bariz bir şekilde "yanlış" olmalarına rağmen, hatırlanana öncelik verilmektedir. Bu yaklaşım, binaların hatırlanmış ve yeniden yaratılmış hafıza nesneleri olarak işlev görmelerini sağlamaktadır. Bu binalar, öznenin zaman içindeki oluşumunu anlamak için önemli bir araçtır ve öznel hafızanın mekânsal boyutunun bir göstergesi olduğu belirtilmektedir (Vidler, 2000, s. 162-163). Vidler, bu nedenler Kelley'nin binalarını, belirli bir zamana veya mekâna sıkı sıkıya bağlı kalmayıp, bireysel ve toplumsal hafızanın karmaşık ilişkilerini keşfetmek için bir araç olarak kullandığını düşünmektedir. Kelley, mekânın sadece bir arka plan veya sahne değil, aynı zamanda öznenin kimliği ve belleği üzerinde doğrudan bir etkisi olduğunu vurgulamaktadır. Vidler'e göre binalar, öznenin bellek

oluşumunda oynadıkları rol nedeniyle, bellek araştırmalarında merkezi bir konumda yer alırlar:

Geçmiş aslında bir perde hafızasıdır, mevcut arzuların inşasıdır. Anılar ve arzular iç içedir; onları ayıramazsınız. Arzunuz değiştikçe, hafıza değişir ve 'gerçekler' ona uyacak şekilde değişir. Freud, klasik denemesi "Perde Anıları"nda, çocukluğun ilk yıllarına ait bazı parça parça hatıraların farklı şekillerde ve farklı anlamlarla ancak olgunluğun başlangıcıyla "çoğu durumda yalnızca onuncu yıldan sonra" birlikte hatırlanabileceği gerçeğinden fazlasıyla söz etti. Bu hafıza, çocuğun hayatını "birbirine bağlı olaylar zinciri olarak hafızasında" yeniden üretecek şekilde işlemeye başladı (Vidler, 2000, s. 163).

Vidler'e göre, Kelley'nin yaklaşımı, sıradan, günlük deneyimleri hatırlama ve anlamlandırma yoluyla geçmişteki bloke edilmiş, istenmeyen veya bastırılmış hafızayı telafi etmeye odaklanır. Bu yaklaşım, Freud'un görüşünden farklıdır çünkü Freud, çocukluğun travmatik deneyimlerinin hatırlanmasına odaklanırken, Kelley, günlük yaşamın sıradan anılarını hatırlama ve yeniden çerçeveleme yoluyla hafızanın işleyişini anlamaya çalışmaktadır. Bu yaklaşım, kişinin mevcut arzularını ve ihtiyaçlarını anlamaya ve hafızasında yer alan anıları bu arzulara uygun şekilde yeniden yapılandırmaya yardımcı olmaktadır (Vidler, 2000, s. 163-164).

Vidler, Kelley'nin mekansal terimleriyle, Gaston Bachelard'ın izinden giden bu yapı, bir zamanlar unutilan ve şimdi hafızanın çalışmasıyla geri dönen, tekinsiz, gizemli ve tehdit edici bir görünüm kazanan "unutulmuş mekanlar" -merdivenlerin altı, dolap, en alttaki çekmece- tarafından temsil edildiğine dikkat çekmektedir. Kelley'nin bu mekanların tekinsiz doğasını tanımlarken, onları gözden uzak tutmayı seçmesi, sadece hatırlananları ortaya çıkarması, sanki çirkin ve baskının dokunulmaz doğasına geri dönmenin imkansızlığının altını çiziyormuş gibi anlamlıdır. Bu "unutulmuş mekanlar"ın tekinsiz doğası, Freud'un "Tekinsiz" makalesinde tartıştığı gibi, yabancılaşma, tehdit, ölüm ve cinsellikle ilgili konularla ilgilidir (Vidler, 2000, s. 166).

3.2.2.5. Herhangi Bir Mekân

Deleuze'ün geliştirdiği "herhangi bir mekân" kavramı ilk bakışta gerçek bir alan gibi görünmeyen bir alan olarak anlaşılabilir; mekanla hayali bağlantılardan arınmış bir görüntü olarak, nesnelerin bireyselliklerini yitirdiği ve bağlantılar aracılığıyla sınırsız bir boşluk yarattığı bir mekânı örnekler. Fiziksel alanın ilkelerini kaybeden sanal alanı somutlaştırır; sanal karşılaşmaların, birleşmelerin, rastlantıların alanıdır. Böylece, "herhangi bir mekân", görüntüyü karakterize eden koordinatların kaybı yoluyla sürekli dinamiklerin karakterini vurgular. Deleuze'e göre bu tür mekanların inşasının en açık

temsalcisi Dışavurumculuk ile özdeşleştirilmiştir. Dışavurumculuk, mekânsal kompozisyonun sınırlarını silen gölgelerin kullanımıyla karakterize edilir. Gölgelerle dolu bir mekân herhangi bir mekâna dönüşür. Böyle bir boyuta yerleştirilen nesne bireyselliğini kaybeder ve sınırsız bir alan yaratır. Başka bir deyişle, gölgeler görüntüyü sonsuza kadar uzatır (Deleuze, 2014, s.150-151).

3.2.3. Sinema ve Çizgi Filmde Tekinsiz Mekân Kavramı

Mekân her üç boyutta da yayılma gösteren sınırsız bir süreklilik olarak tanımlanır. Gerçek evren içinde mekân kavramı gözle görünen görüntüye bağlıdır. Gerçek mekânda ani bir kesinti yoktur. İçerisinde oluşan her aksiyon kesintisiz mekânsal sıra izler. Mekân ne küçültülebilir ne de genişletilebilir. Mekânın fiziksel sürekliliği kesilemez, bölünemez ya da değiştirilemez. Sinemada mekân gerçek boyutluluğunu kaybeder. Gerçek mekânın düz bir düzlem üzerinde iki boyutlu bir yansıması görülür. Fiziksel mekân görsel bölümlere ayrılır ve farklı kamera görüntüleri ile, farklı odak uzunluğuna sahip merceklerle göre sınırlanır. Mekân görsel düzenlemeye ve çekimde istenen etkiye doğrudan bağlı olarak görsel bir öge olur.

3.2.3.1. Sinemada Tekinsiz Mekân Kavramı

Her görsel araç, yeni bir mekân anlayışına ve yeni bir yapı fikrine izin verir. Özellikle sinematografik teknolojiye ayrılan bölümde bu teknolojiyi fizyolojik alandan felsefi ve sanatsal alana taşıyan süreç araştırılmıştır.

Perspektifle birlikte insanlık doğayı yüksek derecede 'nesnellik' ile yorumlamaya odaklanmıştır. Perspektif doğadaki düzensizlikleri belirli bir mekânsal düzenlemeye dönüştürmek için tekrarlayan işlemler aracılığı ile sonsuz bir anlatı alanı yaratır. Camera obscura, perspektif ilkeleri ile doğayı temsil eden bir dizi görsel medyanın ilkinin temsil eder ve bu aygıtın gelişimi film, video kameralarını da içererek günümüzün sayısal teknolojilerinde bulunan sanal kameralara kadar uzanır.

Fotoğraf teknolojisi, doğayı yüksek derecede nesnellikle yeniden üretme olasılığını açarken, aynı zamanda hareketin ayrıştırılarak çözümlenebileceği yeni bir geometrik alan ortaya çıkarmıştır. Fotoğrafın sunmuş olduğu yeni geometrik alanda hareket boyutunun araştırılmasının doğal yolu çizgi film olmuştur. El yapımı çizimleri kullanan çizgi filmin "oyuncaklar" döneminin, fotoğraf teknolojisine dayanan hareket üzerine gerçekleştirilen araştırmalardan önce geldiğini hatırlamak önemlidir. Ancak çizgi filminden farklı olarak fotoğraflık araştırmalarının hareketin temsilinden çok, hareketin analizine odaklandığını belirtmek önemlidir.

Perspektife dayanan görüntü teknolojilerindeki farklı ölçeklerde benzerliklerin varlığı, bir anlamda bütün'ü parça ile temsil etmeyi olanaklı hale getirmiştir. Bu olgu fotoğraflık görüntüye dayanan sinemada görülür. Bu noktada sinemayı, fotoğraf teknolojisinin yarattığı mekânsal organizasyonun bir sonucu olarak değerlendirmek olasıdır. Sinema bütün'ü parçalar ve izleyiciden bu parçalar arasındaki ilişkilerden Bütün'ü hayal etmesini ister. Görüntüler dizisi aracılığıyla fiziksel varoluşun sürekliliğini kurar. Sinematografik kameranın, Camera Obscura'nın doğrudan mirasçısı olmasına ve bu nedenle perspektif ilkelerine göre yönetilen bir geometrik makine olmasına rağmen, yeni anlatı mekanları geliştirebildiği ortaya çıkmıştır.

Sinemada mekân kavramı, öykünün ve anlatılmak istenen konunun temel yapı taşlarından birisidir. Sinemada kullanılan mekanlar bir anlam içerisinde oluşturulur. Sinema mekânı, belirli nesneler, imgeler, ışık, gölge, renk, kadraj gibi birçok ögenin anlamlı biçimde bir araya getirilerek yeniden yaratılır; karakterin daha iyi anlaşılır ve okunabilir olmasına yardım eder. Özetle mekân yönetmenin anlatmak istediği öykü ve alt metni izleyiciye aktarmasında büyük bir rol oynar.

Sinema gerçekliğin yeniden üretilmesi bağlamında ele alındığında, kullanılan mekanların, üretilen bu gerçekliğin temsilinde büyük bir katkı sağlayarak yukarıda sözü edilen "herhangi bir mekân" kavramını ortaya çıkarır. Sinemada kullanılan mekân film içerisinde belirli bir konumu verse bile film o konum içerisinde çekilmemiş olabilir. Örnek olarak Truva filminin hikayesi her ne kadar Çanakkale bölgesinde geçse de çoğunlukla Malta, Yunanistan gibi farklı ülkelerde çekilmiştir. Bir başka örnek olarak Stanley Kubrick'in 1999 yapımı "Eyes Wide Shut" filmi New York kentinde konu olsa da filmin bazı sahneleri Londra kentinde çekilmiştir. Bu durumda sinema, mekânı istediği gibi kullanıp yeniden kurgulayabilir.

Kilinç, filmlerde kullanılan gerçek mekanlar filmin direkt olarak anlamına ve duygusuna etki edebildiğini belirtmektedir (Kilinç, 2018, s. 18). Gerçek mekanlar içerisinde, simgeler, yapılar, yollar sınırlar ve coğrafi özellikler barındırmaktadır. Bazen bu durum olduğu gibi bırakılarak kullanılırken bazen de görsel efektlerle değiştirilmektedir. Lumière Kardeşlerin ilk filmleri gerçek mekânı değiştirmeden kullanmaya örnek gösterilebilir. Gerçek mekân kullanımına gösterilebilecek diğer örnekler ise; 1948 yapımı "Bisiklet Hırsızları" ve 1945 yapımı "Roma, Açık Şehir". Bu filmler İtalyan Yeni Gerçekçiliği akımının en önemli filmleridir ve bu akımın önemli özelliklerinden bir tanesi ise var olan mekânı olduğu gibi kullanmaktır. Özellikle 2.

Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan bu yeni akım savaş sonrası harabeye dönen kentleri gözler önüne sererek yıkımın büyüklüğünü izleyiciye açıkça göstermektedir. Hem anlatılmak istenen konu daha çarpıcı hale gelir hem de anlam bu sayede kuvvetlenir. Tarihin yeniden canlandırıldığı filmlerde gerçek mekân olarak antik kentler, harabe yerler veya coğrafi konumlar (mağaralar, vahalar, göller, dağlık alanlar...vb) kullanılabilir. Tarihi filmlerde kullanılan yıkılmış bazı eski yapılar görsel efektle yeniden düzenlenebilmektedir. Bu görsel efektle düzenlenen yapılar hem izleyicinin "Neden ve hangi amaçla yapıldıkları" sorusunun cevabını verir hem de dönemin özellikleri izleyiciye aktarılır. Böylelikle yıkılmış bu yapılar görsel düzenleme ile de olsa eski kimliklerini sinema ekranında yeniden kazanmaktadır.

Sinema, ilk dönemlerinde gerçeği mekanik olarak kaydettiği için bir sanat olarak kabul edilmemiştir. Kracauer, Bazin gibi kuramcılar sinemanın gerçekliği olduğu gibi yansıması gerektiğini savunurken, Eisentstein, Mitry, Balazs, Metz, Arnheim gibi kuramcılar ise sinemanın gerçeklikten uzaklaştıkça sanat olabileceğini düşünmüşler. Kiliç sinemanın diğer sanat dallarından farklı olduğunu, mekânı yeniden üreterek kamera, ışık, dekorasyon, ses ve kurgu gibi tekniklerle yepyeni bir anlam ve görsellik kazandırdığını vurgular (Kiliç, 2018, s. 21).

Sinema kurgusal mekanların ortaya çıkmasında öncü olmuştur. Ürtekin'e göre, farklı zamanlarda yapılmış filmlerde, farklı film türlerinde kurgusal mekânlar kullanılmıştır ve bu mekânlar, o dönemin şartlarına ve toplumun sosyal yapısına uygun olarak tasarlanmıştır. Sinema yönetmenleri, mekânın kullanımı konusunda büyük bir serbestlik sahibidir ve bazen izleyicinin görsel algısına doğrudan hitap ederek, anlatmak istedikleri mesajı yansıtabilmektedirler. Bu nedenle sinema, mekân düzenlemesi için adeta bir laboratuvar işlevi gördüğü vurgulanmaktadır (Ürtekin, 2018, s. 28).

Çam, fiziksel mekân ile sinemasal mekân arasındaki ayrımları ortaya koymaktadır. Çam'a göre, fiziksel mekân, matematiksel olarak ifade edilebilen bir üç boyutlu uzaydır ve özneyle ilgisi yoktur. Sinemasal mekân ise özneyle birlikte varlığını sürdürür ve özneyle karşılıklı bir ilişkidir. Fiziksel mekân homojen ve mutlak, sinemasal mekân ise akışkandır ve çoğulculuktur. Fiziksel mekân yapılandırılmamıştır, sinemasal mekân ise genellikle bir kurgu olarak oluşturulur. Ayrıca, fiziksel mekân dışsaldır ve tek kaçış noktalı perspektifle ifade edilirken, sinemasal mekân içseldir ve çok kaçış noktalı perspektiflerle ya da perspektife ihtiyaç duymayan biçimlerle ifade edilebilir. Son olarak,

fiziksel mekân batılı modernlik biçimleriyle tanımlanırken, sinemasal mekân farklı kültürel, politik ve ideolojik bağlamlarda yüklenmiştir (Çam, 2016, s. 12).

Sinemada oluşturulan kurgusal mekanlar aktarılmak istenen duygu ve anlamı güçlendirmek için bazen tekinsizlik kavramından yararlanabilmektedirler. Oluşturulan mekanlar bu sayede daha güçlü bir etkiye sahip olmaktadır. Sinemadaki bu kurgusal mekanlar tekinsizlik kavramı içerisinde yer alan ikizlik, tekrar, yabancılaşma...vb. olguları kullanmaktadırlar. Bu tarz mekanlar David Lynch, Stanley Kubrick, Tim Burton, Fritz Lang, Jean-Luc Godard gibi yönetmenlerin filmlerinde görülmektedir. Sinematik anlamda oluşturulan kurgusal koridorlar, labirentler, asansörler, odalar, banyolar gibi birçok mekânsal öğeler bu tekinsizlik olgusunu vurgulamak amaçlı kullanılmaktadır. Sadece mekânın kendisi değil içerisindeki nesnelerde tekinsizlik hissinin yaratılmasında yardımcı olmaktadır. Bu durumda oluşturulan tekinsiz mekanlar sadece gerçekçi görüntülerle değil aynı zamanda sanat tasarımıyla bambaşka bir dil ile oluşturulabilir. Bunun birçok örneğine gerçeküstücülük, dışavurumculuk, kübizm gibi akımlardan etkilenmiş mekân tasarımları üzerinden gözlemlenmektedir.

3.2.3.1.1. Sinemada gerçeküstü mekân

Breton ve arkadaşları mitin değerini faşist iktidara bırakmayı reddederler ([http-1](http://1)). André Breton, Freud'un psikanaliz çalışmalarından etkilenmiş ve gerçeküstücülük manifestosunu yayımlamıştır. Gerçeküstücüler, geleneklere ve kısıtlamalara karşı çıkarlar ve sanat eserlerinde özgürce ifade etmek isterler. Sanatçılar, eserlerini düşlerinden ve duygularından ilham alarak yaratırlar. Gerçeküstücüler, sadece bir sanat akımı olmakla kalmayıp, insanın kendini ifade etme gücünü destekleyen bir düşsel devrim olarak tasarlarlar. Gerçeküstücülük, gerçekliğin çarpıtıldığı bilincimizin sınırları ve dizginleri kaldırılmalı ve düşlerimizin serbest bırakılması gerektiğini savunur. Bilincin kavrayamadığı, aklın sınırlarını aşan, hayal gücünün dağınıklığı ve ilkel insanın kaosunu içselleştirmeye çalışmaktadır. Gerçeküstücülük en temel tanımıyla, kişinin bilinçaltının birçok medya yoluyla aklın bütün denetimlerinden sıyrılıp otomatik bir şekilde anlatımıdır. “Surrealistlerin temsil ettiği “gerçeklik”, gizli arzulara, gömülü anılara göre bilinçdışının biçimlendirdiği öznel bir algının gerçekliği idi (Altınıyıldız, 2014, s. 16)”. Böylece Freud’un bilinçdışı kavramı alanında gezinmeye başlanmıştır. Hem gerçeküstücülük hem de psikanaliz kırıntıları sezgisel anlamda kullanılmaya başlanmıştır.

Gerçeküstücülükteki bu bilinçdışı alanlarda oynama bir nevi modernizmin kurallarına karşı gelme niteliğindeydi. Ural, modernizmin sıkı düzenleme anlayışına karşın, sürrealistler için her zaman belirsizliğin çekici olduğunu belirtmektedir. Bu nedenle, tekinsizi benimsemeleri de doğaldır. Tekinsiz ortamlar kullanıcıların bastırılmış duygularını keşfetmelerine izin verir ve düzenin sınırlarını aşarlar. Mantıktan uzaklaşırlar ve hedeflerine ulaşmak için büyük adımlar atarlar. Bastırılmış duyguların açığa çıkması ve bilinçdışına ulaşma isteği de sürrealizmin önemli temaları olduğunu vurgulamaktadır (Ural, 2017, s. 113-114).

Gerçeküstücülüğün bu önemli temaları, Maya Deren'in İkinci Tuzakları (Meshes of the Afternoon) filminde de vurgulanmaktadır. Kinsey, Maya Deren'in filmi olan İkinci Tuzakları (Meshes of the Afternoon) üzerine yaptığı araştırmasında, kadın kahramanın ev içindeki hareketleri ve kameranın kullanımıyla içsellik ve öznellik kavramları arasındaki ilişki incelemektedir. Araştırma, kamera açıları ve yer değiştirmeleri ile kadın kahramanın ev içindeki hareketlerinin nasıl manipüle edildiğini analiz ediyor. Ayrıca, bu analiz ev içindeki farklı alan türlerinin etkilerini de gözlemliyor ve evin iç kısmından ziyade eşik mekanlara odaklanıyor. Deren'in filmi Meshes of the Afternoon'da evin içinde hissettiği klostrofobik ve kaçış isteğiyle ilgili endişeleri, mekânı karakter için tekinsiz hale getirdiği belirtilmektedir. Deren'in mektuplarında da benzer endişelerin yer aldığı vurgulanıyor. Filmde cinsel farklılıkların açıkça işlendiği ve film noir'daki estetik ve ideolojik eğilimlere dayandığı ifade edilmektedir. Film noir'daki kadın karakterlerin genellikle ev içinde tehdit olarak temsil edildiği ve ev alanının rahatsız edici ve sosyal düzende bozuk olarak resmedildiği belirtilmektedir. Kamera her sahnede evin mekanını daha fazla manipüle ederken, aynı anda beden de evin içinde yer değiştirir. Deren, geleneksel sınırlamalara uyum sağlamada başarısız olur ve mekân o kadar parçalanmıştır ki, basit olaylar bile travma yaratan deneyimlere dönüşür (Kinsey, s. 2-6). Bu travmalar da karakterin mekânı tekinsiz ve içerisinde yaşanamayacak bir alan olarak görmesine sebep olmaktadır. Böylece, gerçeküstücülerin tekinsiz mekânları seçmelerinin sebebi, karakterin içindeki bastırılmış duyguları açığa çıkarmayı hedefler.

Ural, gerçeküstücülerin, kullanıcının içindeki bastırılmış duyguları ortaya çıkarmayı umarak mekânları seçtiklerini ileri sürmektedir. İzbe ve terkedilmiş mekânlar, modern düzene uygun yapılmış düzenli mekânlara göre daha kıymetlidir çünkü düzenli mekânlar disipline edilmiş duygulara neden olurken, izbe ve terkedilmiş mekânlar gerçek duyguların ortaya çıkmasına izin verir. Aynı durum sinema filmleri için de geçerlidir.

Tarkovsky gibi yönetmenler, izleyicinin bastırılmış fantezilerini ve duygularını ortaya çıkarmak için izbe ve yıkık mekânları kullanırlar (Ural, 2017, s. 121). Böylece sinemanın deneyimlenemeyecek filmleri beyaz perde aracılığıyla izleyiciye deneyim fırsatını tanımaktadır.

Ütopik veya distopik dünya konulu filmlerde oluşturulan mekanlar genellikle izleyici tarafından gerçek hayatta deneyimlenemez. Ancak bu durum sinema sayesinde değişir ve yönetmenin aklındaki kentler, mekanlar, iç yapılar izleyiciye aktararak yeni bir deneyim olanağı verir. Ural, çalışmasında sinema filmleri aracılığıyla Breton'un camdan ev hayalinin hayata geçirilebilir olacağı örneğini vermektedir. Sinema, duyusallığın akli fethettiği yapıların gerçekleştirilmesi için daha uygun bir platformdur çünkü strüktür gerekliliği yoktur. Gerçeküstücü mekanlar, filmlerde gerçekliğin pekiştirilmesi ihtiyacını karşılamak yerine, düşünce ve duygu hedeflerine hizmet eder. Bu mekanlar, film anlatısını destekleyerek gerçeğe yakın bir deneyim sunabilirler (Ural, 2017, s. 128). Tabi bu deneyim sinemada oluşturulan kurgusal gerçek dışı mekanlar, izleyicide yeni bir gerçeklik yaratmaktadır ve böylece izleyiciyi neyin gerçek olduğu konusunda belirsiz bir duruma sokabilmektedir. Bu duruma yabancı kalan izleyici tekinsizliğe düşebilir. Tekinsizliğe düşen izleyici artık kendi biliçdışının etkileriyle baş başa kalarak yönetmenin deneyimletmek istediği veya çalıştığı duygu durumunu hissetmektedir. Gerçeküstücü mekanlarda oluşturulmak istenen olgulardan birisi amacına ulaşmaktadır.

Filmlerde oluşturulan gerçeküstücü mekânların tasarımında işlevsellik veya strüktür gibi konuların önemi çok azdır veya yoktur (Ural, 2017, s. 140). Bunun yerine, mekânın kullanıcısının duygularını ve hayallerini tetiklemesi önemlidir. Bu nedenle, gerçeküstücü mekânlar, geleneksel tasarım kurallarından ve işlevselcilikten bağımsız olarak, izleyici ya da kullanıcının duygusal deneyimini öne çıkarır. Ural, gerçeküstücülerin, mekâna anlam yükleyerek ve alışılmadık mekânlar kullanarak kullanıcının düşünme sürecine dahil olmasını amaçladıklarını belirtmektedir. Standart mekân tanımlarının ötesine geçerek farklı bir mekân algısı sunmaktadırlar. Alışılmadık mekânlar ve mekânsal imgeler kullanarak kullanıcıyı sarsmayı amaçladığı ifade edilmektedir. Bu mekânlar ve imgeler, otomatizmi harekete geçirerek ani etki yaratmaya yardımcı olabilir. Film izleyicisinin gerçeklikle zihinsel mekân arasında fark gözetmeksizin gerçekdışı imgelere kolayca çekilebildiği ve bu sayede anlatının içine çekilmeyi kolaylaştırdığı belirtilmektedir (Ural, 2017, s. 143).

3.2.3.1.2. Sinemada dışavurumcu mekân

Gerçeküstücüler ve Alman dışavurumculuk sanatçıları, iç dünyanın keşfine yoğunlaşmalarıyla benzerlik gösterirler. Alman Dışavurumcu Sinema Akımı 1919-1930 yılları arasında Almanya'da ortaya çıkmış bir sinema akımıdır. Bu akımın temel özellikleri arasında gölgeli bir ışıklandırma, gerçeküstü bir dekor, yapay rol yapma ve "gerçek olmayan" dünyada gezinen kameranın aşırı üslubu bulunmaktadır. Filmler genellikle ölüm ve düşük yaşam ile ilgili nesneleri içermekte ve öfke, delilik ve akla yakın olmayan olağanüstü olaylar gibi konuları ele almaktadır.

Dışavurumculuk sinemada, resim, edebiyat ve tiyatrodan sonra ortaya çıktıktan sonra görülmüştür. Bu stil, 19. yüzyıl sanatını eleştirerek daha iyi bir dünyanın peşine düşen belirsiz bir idealizm kanalıyla ortaya çıkmıştır. Almanya'nın 1. Dünya Savaşı'ndan yenik ayrılmasının ardından yaşanan umutsuzluk ve erime bu akımın ana öğelerini oluşturmaktadır. Açlık ve sefalet içindeki Almanya, yaklaşan Nazizm tehlikesi ile birlikte Dışavurumcu sanatı tetikleyen en önemli unsurlardan biri olmuştur. Sinema sanatçıları, parçalanmış dünyanın ruhsal etkilerini dış dünyayı kendi süzgeçlerinden geçirerek yeniden bütünlemeye çalışmışlardır. Gerçekçiliği bir kenara bırakarak soyut ve metafizik alanlara giren temaları güçlü görsel anlamlarla işlemişlerdir. Bu dönemdeki ekonomik sıkıntıların yüksek bütçeli filmlere izin veremeyişi, Dışavurumcu sinemanın kendi sinema dilini oluşturmasını sağlamıştır. Toplumsal ve siyasal problemlerden kaçma isteği dışavurumcu Alman sinemasının dikkat çeken özelliklerinden biridir. Bu akım, o dönemin psikolojisini ve sorunlarını yansıtan bir aynadır. Dışavurumcu sanatçılar, sadece güzel olanı gösteren sanatın sahtecilik olduğunu ve gerçek hayatın acı, vahşet ve sefalet gibi yönlerinin de ifade edilmesi gerektiğini savunur.

Bu tutum ve dil, 19. yüzyılın hızlı teknolojik gelişmelerinin, insan hayatını belirleyen zaman ve mekansal odakları üzerinde yarattığı kırılmalarla kaygı ve dehşeti hisseden sanatçıların, dünyaya dair hakikati olduğu gibi veya nesnel gerçekliğiyle değil de, kendi öznel algısı çerçevesinde idrak edişlerine dayanır (Kayaalp, 2020, s. 115-116). Ercan, dışavurumcu resimleriyle tanınan Edvard Munch'tan örnek vererek, bu akımın en önemli temsilcilerinden biri olarak kabul edildiğini ve Çılgınlık adlı tablosunun, hem en önemli eser hem de dışavurumcu akımın öncü eserlerinden biri olarak görüldüğünü belirtmektedir. Tabloda ızdırap çeker gibi görünen figür, dışavurumcu sanatçıların karakteristik figürlerinden biri olarak kabul edilir ve canavarlar, gölgeler ve kaos ortamı gibi korkuları yansıtır. Benzer şekilde, Van Gogh'un öznel algısı, dışavurumcuların

fiziksel gerçekliği öznel bir şekilde yansıtmaya ve şekillendirmesine katkıda bulunur (Kayaalp, 2020, s. 116).

Dışavurumcu akım, Alman sineması gibi farklı sanat dallarında da etkisini gösterir ve özellikle abartılı ışık kullanımı, farklı perspektifler ve abartılı makyaj gibi özellikleriyle özgün ve sıra dışı bir akım olarak öne çıkar. Ercan, dışavurumcu sanatın biçimi, içeriğin önüne geçerek, bilinçaltının dışavurumu, toplum tarafından dışlanmış kişiler ve doğaüstüne yer veren içeriği kadar önemli hale geldiğini belirtmektedir. Dışavurumcu akım, Almanya'da sanat dallarının tümünde etkili olan ve hem sanatta hem de toplumda kabul edilmiş bütün doğrulara ve düzenlere tepki niteliği taşıyan bir akımdır. Bu akım, kimsesizlerin, sokakta yaşayanların, kaybedenlerin, akıl hastalarının yanında yer alarak, günümüzde de hâkim olan temel kurumların belirlediği düzene karşı çıkar (Ercan, 2017, s. 56-57). Dışavurumcu ressamların kişisel kaygıları, toplumsal altüst oluşa karşı çaresizlikten kaynaklanan problemleriyle birlikte savaşın fiziksel ve ruhsal çöküşüyle karşılaşan Alman toplumunun suç, delilik, cinsel sapkınlık gibi sorunlarına dönüşmüştür böylece bu temalar resimsel ifadelerden sinema sahnelerine tezahür etmiş ve dehşet dolu imgeler oluşur (Kayaalp, 2020, s. 123).

Alman dışavurumculuğu, Robert Wiene'nin yönettiği Dr. Caligari'nin Muayenehanesi gibi filmler, dışavurumcu ressamların sanat anlayışının sinema dünyasına yansımalarını gösterir. Dr. Caligari'nin Muayenehanesi filmindeki dekorlar ve nesneler, bozuk formlar, perspektifler ve düzensiz yerleşimlerle tasvir edilir. Scheffauer; mekânın heykelsi, plastik işlenmesi ve boyalı resmin iki boyutlu dünyasının karşısına çıkarılmasıyla, üç boyutlu bir derinlik yaratıldığını vurgular (Scheffauer, 1960, s. 79). Böylece ilk olarak alışılmış mekân kullanımının dışına çıkılarak mekân izleyiciye yabancılaştırılarak tekinsizleşir. Bu çarpık ve bozuk tasarım, adeta bir akıl hastasının düşüncelerini yansıtır gibi kaotik bir his uyandırır. Bu sayede akıl hastasının bilinçdışı tezahürleri tekinsiz biçimlere girmektedir. Filmde yan karakterler de önemli bir rol oynar ve tamamı doğal olmayan ışık kullanımı nedeniyle büyük gölgeler vardır. Dekorlar ve nesneler genellikle abartılı boyutlardadır. Bu öğeler, filmin içsel bir tecrübenin bir sonucu olduğunu anımsatır ve izleyicileri gerçeklik ile kurmaca arasındaki sınırları bulanıklaştırır ve bu bulanıklaşma sonucunda mekânın tekinsizliği öne çıkmaktadır. Bu seçim, izleyiciyi de karakterlerin iç dünyasına dahil ederek, film dilindeki ruhsal çalkantıyı dışa yansıtmada etkili bir yöntemdir.

3.2.3.1.3. Sinemada kübist mekân

Kübizm, 1907 yılında ortaya çıkan ve Birinci Dünya Savaşı'na kadar devam eden analitik dönemde etkili olmuştur. Kübist sanatçılar, eserlerinde genellikle resmedilen nesnenin gerçek renginden farklı bir renk kullanma veya nesnenin tamamını gerçek rengine boyama eğilimindedir. Ayrıca nesneleri parçalayarak resmin plastik değerini vurgularlar ve açık-koyu dengesini kullanarak plastik değerini ön plana çıkarırlar. Bu dönemde, kübist resimlerde yeşil, gri ve kahverengi tonları sıkça kullanılır. Kübizm, geleneksel perspektifi reddederek, bir nesnenin farklı bakış açılarından görünen yüzeylerini tuval üzerine aktarır (Özüdoğru, 2013, s. 219).

Bu sanat anlayışında cisimler parçalanır, katlanır ve açılır. Kübizm, doğal görünüşleri geometrik bir parçalamaya tabi tutarak ve doğa unsurlarından bağımsız olarak yeniden inşa etmeyi hedefler. Kübizm, gereksiz gerçeklikten arındırılmış yeni bir ifade tarzı arayışıyla nesnel gerçekliğe köle olmadan var olmayı amaçlar. Bu akımın sanatçıları, varlıkların geometrik biçimlerini ön plana çıkarır. Kübistler, bir şeyin sadece görünen yönünü değil, görünmeyen tarafını da göstermenin önemli olduğuna inanır. Duygudan ziyade düşünceye dayanan bir kaynak arayışında olan Kübistler, yapımda düşünceyi önemser ve sanata ilim yoluyla değil, sanat yoluyla ulaşmayı tercih ederler (Sucu, 2012, s. 115).

Bu yaklaşım, resmin izleyicisine çoklu bir görüş imkânı sunar ve "dördüncü bir boyut" anlayışını getirir (Antmen, 2008, s. 46). Konunun resmedildiği bakış açılarının çoğalması, ressamın bakış açısının baskınlığını ortadan kaldırır. Aynı zamanda, "dördüncü boyut" kavramı, izleyiciye çoklu görünüşler arasında seçim yapma imkânı sunar. Kübizmin resim sanatına getirdiği önemli yeniliklerden biri, resim dışı unsurların kullanılması ve kolajların ortaya çıkmasıdır. Kübist resim ve kolajlarda formlar belirsizdir ve nesneler birbiriyle ilişkilendirilir. Kübist resimler izleyicide hız duygusu uyandırır. Geometrik şekillerin düzenlenmesi ve ressamın formları çözümlemesi hız hissiyle birlikte gerçekleşir (Özüdoğru, 2013, s. 220). Kübizm, modernizmin habercisi olarak kabul edilir. Kısmi bir hermetik yapısı vardır ve gündelik yaşamdan ilham alarak saflık ve durgunluğu arar. Kübistler, zanaatkarların kullandığı nesnelerin kullanımını hafifletir. Sinemacının karşı koymasıyla kübistlerin karşı koyması birleşir. Avangart sinemaya ait filmler, kübizmden etkilenerek ABD'nin egemen olduğu sektöre karşı bir savunma olarak ortaya çıkar. Avrupa sanat sineması ve toplumsal belgesel, eğlence kategorileri, kurgusal kodlar ve farklı bir film kültürü modeli yaratmaya çalışır. Kübizm gerçeği parçalar ve yeniden

kurar. Sinemada da kurguyu parçalayarak yeni bir şekilde kurma amacı güder. Kübizm, gerçeklikte bir miktar karşılık bulabilir (Sucu, 2012, s. 116).

Ayşe Duygu Atasoy yüksek lisans tezinde yer alan kübizmin sinema ile ilişkisini inceler. Picasso ve Braque, resim ve heykeli yeniden keşfetmezler, onlara yeni bir anlam katarlar. 1905 ve 1915 yılları arasında Kübizm'i geliştirirken, aynı dönemde sinema da hikâye anlatımını gerçekçi hale getirmeye çalışır. Kübizm, gerçekçilikten uzak değildir, çünkü gerçeklik ilgilendikleri bir konudur. Picasso ve Braque, özneye odaklanmayı bırakır ve kübist çalışmalarında gerçeklikten gelen basit unsurları kullanır. Dolayısıyla Porter, Griffith ve diğer sinemacıların metot bulma sürecinde yaşadıkları problemi Picasso ve Braque da kübizmde yaşarlar. İkisinin ortak noktası, görsel bir dil aracılığıyla gerçeği yansıtır, ancak amaçları birbirlerinden farklıdır. Sinema, aşırı naif bir dil kullanırken gerçeklikten beslenirken, kübizm ise sofistike bir dil kullanır. Asıl sorun, her iki tarafın gerçeklikle ilgili merakının ne kadar farklı olduğudur. Porter ve Griffith, hikâye anlatımındaki problemleri ekranda gidermeye çalışır ve bunu basit gerçeklikte geniş kitlelere büyük duygusal etkilerle yaparlar (Atasoy, 2014, s. 40). Picasso ve Braque, resimlerini yalnızca kendileri ya da resimden anlayan kişiler için yapar. Ancak amaçları farklı olsa da, bu iki sanatçı aynı dönemde ve koşullarda ortak zorluklarla karşılaşır (Atasoy, 2014, s. 40-41).

Atasoy tezinde yer alan Otomatik Portakal (A Clockwork Orange) filmi çözümlemesinde kübist yaklaşımları inceler. Ana karakterin yüzünün iki tarafının farklı olduğu ve çift yönlü bir bakışa sahip olduğu gösterilir. Kübizmde yapılan bu formasyon, Alex'in karakteri hakkında bilgi verir. Bu, sistemin içindeki çarpık bir yapıyı bireysel olarak ifade etmeyi amaçladığı düşünülebilir. Filmde evin betimlenmesi, ev kavramına vurgu yaparak mahremiyeti ve özeli tanımlamayı amaçlar. Alex ve arkadaşları, içlerindeki yoğun şiddet duygusunu boşaltmak için bir mekân ararken, bu mekânın özel bir alan olan ev olması düzenli bir mekânı düzensiz hale getirme çabası olarak düşünülür. Bu durum, Picasso'nun "Avignonlu Kadınlar" tablosundaki biçimi bozma çabasıyla benzerlik gösterir. Mekanlardan bazılarının kübist yaklaşım ile döşendiği söylenir. Alex karakterinin alt tabaka bir evde yaşaması ve zengin kesime olan nefreti vurgulanır. Kübizm, günlük hayattan konuları seçen bir akım olduğu için bu yapıyla uyumlu olabilir. Picasso'nun, kendi tablolarını satan adamı kübist bir şekilde resmetmesi, sanatı parayla satan birinin farklı yönlerini gösterme çabası olarak düşünülür. Filmde yer alan bazı

mutfak ve tuvalet sahnelerinde kübizmin 3 boyutluluğunu yakalama çabası olduğu vurgulanır.

Kübizmin ilk ortaya çıkışında sanatçıların formu parçalayarak yeni bir form oluşturma çabasıyla güzeli ifade etmelerine benzer şekilde, Otomatik Portakal filminde sıkça şiddet ve cinsellik temasının kullanılması da topluma karşı çıkışın görsel bir temsili olarak görülür. Kübist tablolarla resimde kabul edilen tüm form ve kurallara karşı çıkışın temsil edildiği düşünülür ve bu açıdan iki kavramın örtüştüğü söylenir (Atasoy, 2014, s.54-114)

Uğur Kutay “Kübist Sinema 1” yazısında “bakmak” ve “görmek” kavramlarını irdeler. Dünyayı öğrenme sürecinin en önemli aşaması, 'görme' ile gerçekleşir. İnsanın bir ses duyduğunda başını çevirme ihtiyacı da aslında buradan kaynaklanır; işitsel uyarıyla ilgili bilgiye 'görme' yoluyla ulaşmak, bu bilgiyi doğrulamak ister. İnsan zihni, 'görme' bağlamında sadece bilgiyle değil, aynı zamanda 'gerçeklik'le de somut bir ilişki kurar. Kutay, John Lock’un “Şimdi yanımda olanın varlığından eminim. Fakat bu odadan çıkıp gittiğinde, artık varlığından emin olamam” örneğini verir. Ampirist epistemoloji ve pozitivist düşünce de aslında bu 'görme-bilgi' ve 'görme-gerçek' ilişkisi üzerine odaklanır.

Sinemanın temel gücü, 'görülen'i değiştirmekten geçer; çünkü bu değişim gerçekleştirildiğinde “gören” de değişmeye başlar. Bu noktadan itibaren, “görülen”i farklı perspektiflerden sunan kübist bir yaklaşımın mümkünlüğü tartışılır. Elbette sinemadaki kübizm, resimdeki gibi olmayacaktır. Çünkü kamerayı fırça gibi kullanmak, sadece metaforlar düzleminde mümkündür, film çekiminde değil. Sinemada, kadrajı parçalara bölmekten kırık aynaların yansımalarına kadar birçok görsel unsura yer verilebilir. Ancak sinema, ardı ardına gelen planlardan oluşan bir anlatım yapısına sahip olduğundan, bu görsel uygulamalar kübist bir yaklaşım sağlamak yerine, en fazla kübist resme göndermeler olarak kalır.

Özetle, perdenin iki boyutlu doğası nedeniyle ne yapılırsa yapılsın, sinemadan çok resim alanına ait bir üretim yapmaktan kaçınılamaz. Bu nedenle, anlatılan öyküye ve dramatik yapıya yönelik yeni bir estetik çalışmasına girilmesi kaçınılmazdır. Çünkü en önemlisi, çekim öncesi ve sonrasındaki planları bağlantılandırarak anlamlı hale getiren şey aslında senaryodur (http-4).

“Kübist Sinema 2” yazısında ise Uğur Kutay Tartakovski’den örnek verir:

Bir tepenin yamacındaki küçük bir noktayı görmekteyiz. Kamera yaklaştıkça aslında bu noktanın insana benzediğini fark ederiz. Kamera biraz daha yaklaşır; evet, bu uzanmış yatan,

büyük olasılıkla uyuyan bir insandır. Kamera yaklaşmayı sürdürürken bu kişinin aslında uyumadığını, kanlar içinde yattığını görürüz, belki de ölüdür (http-5).

Bu örnekte, kamera izleyiciyi bir gerçeğin farklı algı düzeyleriyle karşılaştırır. Gerçeklik değişmezken, sunum şekli izleyiciye 'kübist' bir yaklaşımla bu gerçekliği farklı durumlarda görebilme imkânı sağlar. Çünkü kübist sinemanın amacı, izleyiciyi gerçekliğin algılanma şekilleri üzerine bir tartışmanın içine çekmektir.

3.2.3.1.4. Anlatı mekânı olarak sinema: hareket ve zaman imge

Deleuze, 1983'te yayınlanan Hareket-İmge kitabında sinemayı yeni bir mekânsal organizasyon olarak kuramsallaştırır. Deleuze, sinema tarihinden yola çıkarak sinemanın koşullarının anlık görüntüde, filmin bir yüzey olarak maddileştirdiği anlık görüntülerin eşitliğinde ve görüntülerin mekanik olarak hareketlendirdiği mekanizmada bulunduğunu öne sürer (Deleuze, 2014, s.15). Bergson gibi Deleuze de sinemanın tamamen yeni bir mekânsal örgütlenme biçimi altında çalıştığını savunur.

Deleuze'e kadar dilbilimsel analizlerin film anlatı teorilerini domine ettiği söylenebilir. Bu düşünce akımının esas olarak Greimas'ın dilbilim yapısından esinlendiği anlaşılmaktadır. Burada anlamlandırma sürecinin, onları tek bir birime bağlayan bir ilişki ile karşı karşıya kalan iki terim arasındaki etkileşim olmadan gerçekleşmeyeceğini belirtilmektedir. Film kuramında, bu varsayım Kuleshov etkisi tarafından desteklenmiştir.¹ Kuleshov etkisinin, Greimas'ın biçimci kuramlarının film anlatı çalışmalarına bilimsel bir yaklaşım bulabileceği dilsel ve filmsel anlatı arasındaki bağlantıyı desteklemek için kullanılması mümkün hale gelmiştir.

Fransız biçimciliğinin etkisi altında, Christian Metz'in çalışmalarında gösterildiği gibi sinemaya bir dil olarak yaklaşmıştır. Örneğin, Metz'in formalist analizi film karesini bir sözcük, çekimi bir cümle ve bazı sinematografik etkileri noktalama işaretleri olarak yorumlar. Deleuze ve Metz'in teorileri arasındaki karşıtlık açıktır. Aslında Deleuze, film anlatımında dilsel bir modele yapılan göndermenin gereksiz olduğunu savunarak sinematografinin geometrik karakterini yeniden vurgulamıştır. Deleuze için sinema, “evrensel veya ilkel bir dil sistemi [langue] olmadığı gibi, dil [langage] de değildir. Dilin kendi "nesneleri"ni yaratmasını sağlayan bir varsayım, bir koşul, zorunlu bir eşlenik gibi

¹ “Kuleshov etkisi”: izleyiciye, sinema perdesinde sırasıyla bir adamın yüzü, bir kâse çorba, aynı adamın yüzü, ölü bir çocuk, aynı adamın yüzü, yatakta bir kadın gösterilir. İzleyiciler sırasıyla ilk adamın açlık, ikinci adamın üzüntü, üçüncü adamın da şehvet duyduğunu söylerler. İşin ilginç tarafı, gösterilen bu üç adamın da birbirinin aynı görüntü olmasıdır.

olan anlaşılabilir bir içeriği gün yüzüne çıkarır (Deleuze, 2021, s.319)”. Deleuze’e göre sinemanın özelliklerini, yalnızca bir dil sistemine bağımlı bir yapı olarak görmemek gerekir. Aslında Deleuze, göstergeleri dilsel belirlenimlerin bir ürünü olarak değil, imgelerin ve bunların birleşiminin bir ürünü olarak yorumlayan eden Pierce’ın göstergebilim anlayışını savunur (Deleuze, 2021, s. 40).

Sinema 1. Hareket İmge’de, Deleuze dilbilim yerine bilgi-işlem kavramları ile çerçeveleme arasında benzerlikler bulur. “Zira çerçevenin bir benzeri varsa bu, dilbilimsel bir sistemden çok bilgi-işlem sistemlerinde bulunur (Deleuze, 2014, s.25)”. Geometrisinde ve fiziksel karakterinde sınırlı olmasına karşın, çerçeveleme oluş halindeki dinamik bir mekânsal bir anlatı yapısını kurar.

...çerçeve, kapalı sistemi tercih edilmiş koordinatlara ya da seçilmiş değişkenlere göre kurmasına bağlı olarak, her zaman ya geometrik ya da fiziksel olmuştur. Böylece çerçeve, kimi zaman paralellerden ve diyagonallerden oluşan bir mekânsal kompozisyon olarak, imgenin kütle ve çizgilerinin bir denge bulacağı ve bunların hareketinin de bir değişmez bulacağı bir haznenin oluşturulması olarak anlaşılır (Deleuze, 2014, s.25).

Çerçevenin dinamiği, farklı alanları bölme ve bağlama kapasitesine dayanır: “Her kadraj bir çerçeve-dışı belirler...İçeriğin bölünebilir olması, parçaların, durmaksızın alt kümelerine bölünen ya da kendileri daha büyük bir kümenin alt kümesini oluşturan ve bu şekilde sonsuzca süregiden çeşidi kümelere ait olmaları anlamına gelir (Deleuze, 2014, s.29-30)”. Deleuze, çerçeve ile temsil edilen kapalı kümenin, alan dışılık aracılığıyla Bütün ile bağlandığı bir mekân oluşturduğunu belirtir.

Çerçevelemenin en karmaşık görünümü Deleuze’ün tanımı ile alan-dışılıktır. Deleuze’ün alan-dışılık “ne görülen ne de duyulana, ama yine de tam olarak mevcut olana işaret eder (Deleuze, 2014, s.30)”. Alan-dışılık basit anlamda çerçevelemenin sorunu değildir. Daha çok iki görünümün ya da yüzün çerçevelenmesidir. Bir tarafta çerçeve resimsel olarak işler, bir kümeyi ayırır ve görüntü içerisindeki kümenin parçalarını dondurur. Diğer taraftan çerçeve, yeni kümelere yönelen ‘hareketli bir maske’ gibi bir işlev görür. Deleuze’e göre

Bir küme çerçeveselendiğinde ve böylece görülür olduğunda, orada her zaman daha büyük bir küme ya da birincinin birleşerek daha büyük bir küme oluşturduğu ve yeni bir çerçeve-dışı oluşturmak koşuluyla kendisi de görülür olabilen bir başka küme vardır ve bu böyle sürüp gider (Deleuze, 2014, s.31).

Böylelikle kameranın yaptığı şey yalnızca çerçevelemek değildir. Kamera hem ayırır hem de mekânı genişletir, bilgisel içeriği hem azaltır hem de çoğaltır. Alan-dışılık, zamanı ve mekânı eşzamanlı olarak değiştirerek, onların bütünlüğünün anlatısal uzlaşımlarını değiştirir. Bu kesmeli geçişle, ya da onsuz, kaydırma ve çevrinmeyle ya da insanların ve nesnelerin çerçevenin içine ya da dışına hareket etmeleriyle gerçekleştirilebilir. Böylelikle yeni konum almanın dinamiği anlatının güvencelerini yerinden eder. Bu noktada alan-dışılık, yalnızca çerçeve içine girenleri değil, çerçeve çıkanları yakalamakla da ilgilenir. Hareket-imge düşsel olanı, yalnızca gördükleri ile değil, görmedikleriyle de harekete geçiren kapalı bir kümedir.

Alan dışılık aracılığıyla sonsuzca uzanan bu katmanlı mekân, çerçeveyi de sonsuz ve karmaşık bir mekânsal organizasyona yerleştirir. Böylece çekim dilsel çağrışımlarından uzaklaşır ve mekânın üreticisi olarak hareket kavramıyla güçlü bir şekilde bağlantılı olmaya başlar. Çerçeve ve alan dışılık tarafından kurulan böyle bir yapıda çekim varlıklar arasında oluşturulan sonsuz bağlantılar aracılığıyla tüm sistemi değiştirir, bir topolojik uzay yaratır. Deleuze'e göre bu dönüşümleri yaratan kameradır; "Ama yegâne sinematografik bilinç ne biz seyircilerdir ne de kahramanlardır, kameradır, kimi zaman insani, kimi zaman insani olmayan ya da insanüstü olan kamera (Deleuze, 2014, s.34)".

Deleuze "Sinema 2: Zaman İmge kitabında sayısal imgenin sinemanın anlatı mekanları üzerindeki etkisini bu imgeye ilişkin üç özellik üzerinden öngörmüştür. Öncelikle imgenin alan dışılığı kalkar; "...yeni imgelerin artık herhangi bir dışarısı (çerçeve dışı) kalmadığı gibi... ters çevrilebilir ve üst üste bindirilemez bir yüze ve öbür bir yüze sahiptirler (Deleuze, 2021, s. 323)". İkincisi ise Rönesans perspektifinin insanmerkezli bakışını terketmiş ekranın mekânsal kompozisyonudur: "Ekranın kendisi de...artık bir pencere ya da tablo gibi insan duruşuna göndermeyip daha ziyade üzerine "veriler" in işlendiği opak bir yüzey, bir enformasyon tablosu oluşturur (Deleuze, 2021, s. 323)". Üçüncü olarak, ses, imge statüsü edinecek bir özerklik kazanmıştır: "...sessel ve görsel imge ne tabiiyet ne de kıyaslanabilirlik barındıran karmaşık ilişkilere girer... Rohmer'in kukla karakterleri, Robbe-Grillet'nin büyülenmiş karakterleri ve Resnais'nın zombileri artık enerji veya motor becerilere değil, söz veya enformasyona ilişkin olarak tanımlanır (Deleuze, 2021, s. 324)".

Anlatı mekanının dönüşümü, modern filmde ilk adımlarını bulan bir süreçtir. Görüntünün kendine referans olma olgusunun anlatı alanının biçimlenmesinde önemli bir

rol oynar. İmgeler kendilerini ifade eder. Artık dış dünyadan gelen bir şeyin temsili değillerdir. 1960 yılları, hem sinemada hem de çizgi filmde özellikle Warner Bros, UPA dönemleri anlatı mekanlarının uyumsuzluk biçiminde birbiriyle birlikte yaşadığı çok boyutlu bir görünüm kazanmaya başladığı dönemlerdir.

Sinemada bazı ana akım filmler, bir sahnedeki bakış açılarını çoğaltarak anlatı yapısında göze çarpan çekimler geliştirmiştir. Atlamalı kesme (Jump-Cut) görüntü dizisinde, bağımsız alanların yaratılmasına olanak sağlamıştır. Başka bir deyişle, farklı bir süreklilik geliştiren esnek mekanlar ortaya çıkmıştır. Örneğin, her zaman 180 ° kuralına uymayan birçok çekimden oluşan sekanslarında, hem 'doğal' çekim dizisinin kesintiye uğraması hem de bir alan hareketliliğinin oluşturulması yoluyla, eylemin o anda geliştirilebileceği bir anlatı mekânı yaratılabilmektedir. Sinemada bakış açılarının çoğalması, mekandaki kameraların çoğalmasını gerektirmiştir. Örneğin, anlatı alanını bazı sahnelerde yüzden fazla kamera kullanılarak bir anlamda mantığı takip ederek kurduğu, filmlerde atlamalı kesmenin mekânsal kompozisyonun doğal bir aracı haline geldiği ve hareketin bununla yaratıldığı tekinsiz parçalanmış bir mekanlar oluşturulmuştur.

3.2.3.2. Çizgi Filmde Tekinsiz Mekân Kavramı

Çizgi filmin başlangıcından beri mekânın anlatı, hikâye ve hareket üzerinde büyük etkileri olmuştur. Mekân pek çok kişi tarafından bilinçli veya bilinçsiz şekillerde çok farklı şekillerde ele alınmış ve alınmaya devam etmektedir. Çizgi film tarihindeki büyüğü fener, tekinsiz mekân konusunun temellerinden olan görüntülerin dönüştürülmesi, büyütülmesi, bozulması, çarpıtılması gibi teknikleri içerisinde barındırır. Bu konu, Charles Patin tarafından "Aldatıcı Sanat" kavramının ilk kez ortaya atılmasıyla ele alınır. Laurent Mannoni ise şu şekilde ifade etmektedir: “Öyleyse denebilir ki Aldatıcı Sanat görüntülerle oynar; onları ışık yoluyla dönüştürür, optik yollarla büyütür, hareketlendirir, şekillerini bozar, keser; perspektif kurallarıyla oynar (Mannoni, 1995)”. Tolette’e göre, bir kâğıda ve kara tahta üzerine her ne çizilirse çizilsin bu çizen elin erken dönem animasyonun kalıcı imgelerinden biridir. Çizgi filmin bu özel sahneleri, 19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarında vodvil ve müzik salonlarında "hızlı çizim" (lightning sketch) olarak bilinen bir şekilde izleyicilere sunulur (Telotte, 2010, s. 25). Telotte’e göre, çizim yapan bu el üç boyutlu dünya ile iki boyutlu dünya arasındaki estetik ayrımı işaret etmektedir. Erken dönem çizgi film çalışmaları, sınırları ihlal etme veya bu sınırlarla oynama olguları taşır (Telotte, 2010, s. 26). Çizgi film, sanatçının kendi yarattığı dünyaya

kendisinin de girebileceği bir ayrıcalık tanımaktadır. Böylece erken dönem çizgi film sanatçılarının imgesi sadece animasyon bağlamında kalmaz ayrıca gerçek ve çizgi filmin hareketli dünyaları arasındaki öneme vurgu yapmaktadır.

Bu hareket etme yeteneği, animasyonun çok özel bir çekiciliğini temsil eder, ancak aynı zamanda sadece figüratif olmaktan başka bir türdür. Modern dünyanın karakteristiği olan ve bu dönemde sanatlar arasında temsil bulan yeni bir alan duygusundan ve bireyin mekân deneyiminden, hatta mekânı kontrol etme çabalarından kaynaklandığı söylenebilir (Telotte, 2010, s. 28).

Telotte'e göre, sanatçılardaki hayat verme, mekânı hareketlendirme istekleri sayesinde birçok sanatçı farklı türlerde çizgi film üretebileceklerdir (Telotte, 2010, s. 28). Ürettikleri çizgi film alanı ve biçimlendirdikleri dünyalar farklı şekillerde birbirinden ilginçtir. Erken dönem çizgi filmlerde bile etkili görsel kullanım şekilleri arasında katmanlama, yönlendirilmiş hareket, perspektif, aydınlatma, gölge efektleri ve gözü sahneye yönlendirme amaçlı kullanılan perspektif çizgileri bulunmaktadır (Telotte, 2010, s. 30). Çizmeli Kedi: Son Dilek adlı animasyon filmi, 2022'de gösterime girmiştir. Filmin bir sahnesinde, Ölüm karakteri Çizmeli Kedi'yi ateş çemberinin ortasına hapseder. Ateş çemberinin içinde, yalnızca Çizmeli Kedi ve Ölüm karakteri kalır, diğer karakterler dışarı atılır. Ölüm karakteri, ölümü veya Azrail'i temsil etmektedir. Çizmeli Kedi'nin içinde kaldığı ateş çemberi, bir bakıma araftır. Araflar, eşik mekanlarıdır. Çizmeli Kedi, Ölüm karakteriyle savaştıktan sonra ölecek mi yoksa yaşamaya devam mı edeceğini bilemez. Ateş çemberi belirsizlik taşımaktadır. Bu araf mekânı, Çizmeli Kedi'nin bulunduğu liminal mekâna bir örnektir. Çizgi filmlerde mekân anlayışının günümüze kadar geçirdiği dönüşüm süreçleri aşağıdaki bölümlerde açıklanmıştır.

3.2.3.2.1. Derinlik duygusunun oluşturulmasına yönelik erken dönem çalışmalar

Earl Hurd animasyon alanında standartlar haline gelmiş özellikle geleneksel animasyon (Cel animasyon) alanda kullanılmaya devam eden teknikler geliştirmiştir. Bunlardan bir tanesi şeffaf bir selüloit kâğıt üzerine çizilen karakterlerdir. Cel animasyon adının kaynağı ise selüloit (celluloid) kâğıtların kısaltılışı olan “cell”den gelmektedir. Bu teknikle beraber zamandan kazanıp animatörün her defasında arka planı çizme yükünden kurtarır. Böylece arka plan ve karakter artık birbirinden ayrılarak derinlik duygusu getirilir. Earl Hurd bu geliştirdiği teknik Bobby Bumps (1915-1925) çizgi filminde gözlemlenir. Hurd oluşturduğu sahnelerde izleyicinin dikkatini ayrıntılı ve belirtin perspektif olgusuna çekmeyi başarmaktadır. Aynı zamanda ekranın dışında kalan mekân ve katmanlı alanları çizgi filmlerinde etkileyici bir şekilde kullanabilmektedir (Telotte,

2010, s. 31). Earl Hurd 1916’da yaptığı “Bobby Bumps Starts a Lodge” çizgi filminde hem çizgi romanlarda hem de canlı aksiyon sinemasında mevcut teknikleri barındırmaktadır. Aynı zamanda çizgi filmin mekânsal olanaklarını da keşfederek bu tekniklerden yararlanmaya çalışmaktadır. Hurd’ün filmlerinde anlatının bütünleyici bir unsuru olarak mekânın kullanılması dikkat çekmektedir (Telotte, 2010, s. 32).

3.2.3.2.2. Winsor McCay ve tekinsiz mekanlar

Lumière kardeşlerin filminde izleyicilerinin trenin derin arka plandan ön plana doğru hareket etmesinden kaçmaları, yansıtılan görüntülerin olağanüstü bir gücü olduğunu öne sürer. Sinematik mekânın yeniden üretilmiş dünyası ve insan deneyiminin gerçek dünyası birbirlerine karışır. Winsor McCay, Lumière kardeşlerin filmindeki korku uyandırıcı etkiyi, ünlü vaudeville eseri Gertie the Dinosaur (1914) ile tersine çevirir; McCay filmin alanına girer, Gertie tarafından ele geçirilir. Ekran dışı alandan film mekanına geçiş korkudan çok eğlence anlamına gelir (Telotte, 2010, s. 45)

Tolette, McCay’in filmlerinin mekânla nasıl ilişki kurduğuna daha yakından baktığımızda, bu modernist ruhun başka bir boyutunu görebileceğimizi önerir, çünkü onun çalışmaları sadece sosyal statükoya değil, aynı zamanda hem mekânın organizasyonu hem de izleyicinin mekân deneyimiyle ilgili fenomenolojik statüko olarak adlandırabileceğimiz şeye karşılık gelir (Telotte, 2010, s. 46-47). Tolette’e göre Anthony Vidler’in, erken modern çağda mekân, kültür ve mimari üzerine yaptığı çalışmalar bize bu yönde önderlik eder. Bu yüzyılın, psikoloji ve kültüre ilişkin anlayışlarla birlikte, "warped space (tekinsiz mekân)" olarak adlandırdığı yeni bir mekân duygusu getirdiğini belirtir (Telotte, 2010, s. 47).

McCay’in çizgi filmleri, bu yeni tekinsiz mekân dünyasını ve bu sinema tarzının erken gelişimi üzerindeki etkisini görmemize yardımcı olur. Canemaker McCay’in, James Stuart Blackton ve Emile Cohl gibi çağdaşlarının filmlerini izledikten sonra animasyon filmlerine olan ilgisinin arttığını belirtir. McCay, kendi tarzında animasyon çizgi filmleri yapan ilk kişi olduğunu ima etmiştir. Canemaker’a göre, McCay’in çalışmaları, karakter animasyonu için yüksek bir standart belirlemiş ve Walt Disney stüdyosunun Altın Çağı’na kadar aşılammamış olduğunu vurgular (Canemaker, 2018, s. 165). McCay, ilk çalışmalarında vodvil performansı modelinden ve hızlı eskiz üretme biçiminden yararlanmıştır. Bu yaklaşım, onu bir karikatürist olarak değil, Cohl veya Blackton gibi, görüntüde hızlı dönüşümler üreterek, izleyicileri şaşırtmayı amaçlayan bir şovmene dönüştürür. Çizgi film ile canlı aksiyon sahnelerini birleştirerek, izleyicilere

Little Nemo (1911) ve Gertie the Dinosaur gibi filmlerde performans boyutunun altını çizer. Bu tarz, endüstriyel bir çizgi film üretiminin hızına ve süreçlerine açıkça uymaz ve avangart sanat dünyasından çok uzak görünür. Leonard Maltin'in belirttiği gibi, McCay'in filmleri aynı zamanda "sürekli bir hareket, başkalaşım ve abartı geçidi" olarak sunulmuştur (Maltin, 1987, s. 3). Buna ek olarak Telotte' göre, tüm filmlerinin en çarpıcı özelliklerinden biri, neredeyse bilinçli olarak harekete ve değişime olan bağlılıklarıdır (Telotte, 2010, s. 48).

McCay'in filmleri, Vidler'in tarif ettiği tekinsiz veya fobik mekânın bir çeşitlemesi olarak görülebilir; bu filmlerde, bir tür endişeden nasıl yararlandığını görülebilmektedir. Çarpıcı bir örnek olarak, gerçekçilik özelliği taşıyan "The Sinking of the Lusitania (1918) filmi gösterebilir. Bu film, cel animasyon tekniği ile yapılan ilk çizgi filmidir. McCay, çeşitli dramatik "sinematik" açılar ve zorlayıcı perspektif ve öznel çekimler kullanarak filmine baştan sona aksiyonu hiçbir canlı aksiyon belgeselinin yapamayacağı şekilde dramatize etmiştir (Canemaker, 2018, s. 204). Bu propagandaya yönelik şok etkisini, çok farklı iki mekansal kavramsallaşmayı, gerçek mekanla, stilize edilmiş mekânın iç içe geçirilmesi ile başaran bir çalışmadır (Telotte, 2010, s. 49). McCay'in bu animasyon çalışmasını, yaratılmış mekân olarak adlandırabilecek, film çerçevesinin negatif alanıyla dengeleme çalışması olarak görülür (Telotte, 2010, s. 50-51). McCay'in, iki farklı görüntü katmanını tek bir görüntü katmanında birleştirerek mekânı tekinsiz bir biçime dönüştürdüğü söylenebilir.

Telotte'e göre Uçan Ev (The Flying House) filmi, geleneksel alana yönelik saldırıyı daha da geliştirirken, bu çalışmayı avangard ile ilişkilendirdiğimiz kültürel ve sosyal statükonun sorgulanmasına daha belirgin bir şekilde bağlar. Bu film, vodvil sahnesinin yapaylığından daha çok 1910'ların ve 1920'lerin giderek kentleşen ve banliyöleşen Amerikan toplumunu anlatır (Telotte, 2010, s. 54). Eder, hikâyede tasvir edilen düşüşün çizgi filmlerde görülen tipik zararsız düşüş olmadığını, daha çok çaresiz bireylerin yaşadığı gerçek, ürkütücü bir düşüş olduğunu belirtir (Eder, 1975'ten aktaran, Canemaker, 2018, s. 206).

McCay'in filmlerinde inşa edilen mekân, kültürün, mevcudiyetin ve hatta geleneksel toplumun mekânı sürekli olarak ön plana çıkarılır ve sadece sosyal dünyanın yapıları değil, aynı zamanda tekinsiz mekânlar da sorgulanır (Telotte, 2010, s. 58). McCay genellikle rüyalar ve o rüyalarda uçmak metaforu üzerinden hikâyelerini anlatır. "Uçan Ev (The Flying House)" filminin temelleri, gerçeküstücü hareketin bilinçdışı

konularına dayalı çalışmaları içeren “Rarebit Hayranının Rüyası (Dream of the Rarebit Fiend)” adlı çizgi roman serisinde görülür. Braun, McCay’in, gerçeküstücülerden önce bilinçdışı öğeleri kullandığını ileri sürer (Braun’dan Aktaran, Blank, 2019, s.280). McCay’in çizgi filmlerinden önce çizgi romanlarına da yer verdiği görülmektedir. Blank, McCay’in çizgi romanları içerisindeki karakterlerin fantastik rüyalar görmelerine rağmen modern hayattaki endişelerini de ele aldığını belirtir. McCay’in çizgi roman ve filmlerinde, fantastik ve gerçeküstü sıkıntılar sıklıkla yer almaktadır. Ancak, son kareler genellikle olayların bir rüya olduğunu ve çıkış yolu olduğunu vurgulamaktadır. Bu aynı zamanda sanatçının gerçek dünyaya kaçış kapısıdır (Blank, 2019 s. 286). Genel olarak bakıldığında McCay rüya motiflerini, kentsel sorunları ve beraberinde getirdiği kaygıları yansıtmak için bir araç olarak kullanır. Bunu yaratırken de rüyaların içerisinde yer alan kentsel mekânın boğuculuğu ve bununla birlikte gelen tekinsizlik durumunu kullanır. Ancak kendi yarattığı rüya diyarlarının tekinsiz doğasından kaçmak için ise yine gerçek dünyaya açık bir kapı bırakır.

3.2.3.2.3. Alandışılık ve ses

Telotte, ilk Disney’in Mickey Fare filmleri olan “Plane Crazy” ve “The Gallopin’ Gaucho”da iki farklı mekân kullanıldığını vurgular. Ester Leslie’nin çizgi filmlerdeki boyutsuzluğu yıkıcı güç olarak gördüğünü ve gerçeklik anlayışımızı soyutlama eğiliminde olduğunu öne sürer. Vidler’in ise film mekanlarının genişleyen ve açığa çıkan gücüne, görülemeyen boyutları keşfetmeye, biçim ve boyutla oynamaya, alanı görünür kılmaya ve ona bir ses vermeye çalışıldığını öne sürer (Telotte, 2010, s. 65). Scheffauer’ın “Mekânın Canlandırılması (The Vivifying of Space)” makalesinde belirttiği gibi, perspektifi genişletmek için sadece arka plana değil, aynı zamanda ön plana ve ötesine de odaklanmak gerektiğini vurgular. Bu yaklaşımın seyircilerin dikkatini çekmek ve onları aksiyonun girdabına sürüklemek için acımasız bir çaba gerektirdiğini öne sürer. Scheffauer, sinemanın gerçek dünyanın görüntüsünü değil, yeni “stereoskopik evren” görüntüsünü yansıtmaya kapasitesini vurgular (Scheffauer, 1960, s. 79).

“Plane Crazy” çizgi filminde Mickey ve Minnie dans ederken ekran dışından kılı bir pençe Minnie’yi ekran dışına çekmeye çalışır. Bu mutlu an ekran dışından gelen korkutucu sürpriz saldırı ile bozulur. Ekran dışından gelen bu saldırı mekânsal bir mantık oluşturmaktan fazlasını yapar ve hem tehlike hem de ümit barındırır (Telotte, 2010, s. 72)

“Steambot Willie” de ise kendi modernist dönemin ruhunu yansıtmakla kalmayıp sesi mekânsal olarak genişletmekte ve derinlik katmakta kullanır (Telotte, 2010, s.75).

"Steambot Willie" çizgi filminde geminin vadinin arkasından çıkması öncesinde sesi duyulur böylece ekrandaki gizli alanların arkasındakilerde gösterilir (Telotte, 2010, s.75-76). Böylelikle ekran dışı ve ekran alanını birleştirerek mekânsal gerçeklik oluşturulur (Telotte, 2010, s.76). Stop-motion animasyon sanatçısı Švankmajer, sesi ve sessizliği tekinsiz bir şekilde kullanır. Seslerde sürekli tekrar veya sahneye uymayacak ses efektleri, değiştirilmiş sesler sahnenin tekinsizlik hissini arttıran bir etki olarak değerlendirilebilir. Diyaloglara sınırlı yer vererek, karakterlerin nesnelerin egemenliği altında oldukları hissini uyandırır. Düzensiz ritimler ve tekrarlar rahatsız edici bir etki yaratır. Var olmayan bir karakter, sadece nesneler üzerinde bıraktığı ses izleriyle yansıtılarak gerçeklik ve gerçek dışı arasında tekinsiz bir his yaratılır. Belirsiz kaynaklardan gelen sesler, karakteri bilinçdışına sürüklemek için zorlayıcı bir etkiye sahiptir. Kullanılan sesler, nesneler ve mekânın geçmişe ait olduğunu hissettirir. Takılmış bir plak veya eski bir projeksiyon makinesinin sesi, geçmişe hapsolmuş hissiyatını uyandırır (İsmayilov, 2011, s.227-228).

3.2.3.2.4. Gerçek ve sanal mekanlar: rotoskop ve rotograf

Flesicher kardeşler, 1910'lar ile 1940'lar arasında "Paylaşo Koko (Koko the Clown)" ve "Betty Boop" gibi önemli karakterlerin yaratıcısıdır. Çizgi filmde "anahtar kare (key frame)" tekniğini geliştirerek çizgi filmin üretim süreçlerinde ve estetiğinde önemli dönüşümlerin öncüsü olmuşlardır. Bununla birlikte Fleisher kardeşler, rotoskop ve rotograf için geliştirdikleri aygıtlarla çizgi film ile canlı aksiyon filmler arasındaki hareketin doğal uyumunu yakalamaya çalışmışlardır (Telotte, 2010, s. 79).

Telotte, çizgi filmlerdeki negatif alan kullanımının ve derinlik etkisinin erken dönem çizgi filmler için avangart niteliği taşıdığını vurgular. Bu durum Fleischer kardeşlerde üç boyutlu mekânın temsiline yönelik "Stereoptik Aletler" ve "döner tabla (turntable)" kameraları geliştirmelerinde gözlemlenebilir. Fleischer stüdyosu tarafından icat edilen "döner tabla kamera (turntable camera)", Walt Disney'in çokça tanıtılan çok katmanlı kamerasından birkaç yıl önce geliştirilmiştir. Amerikan çizgi filmleri tarihi kitabında Maltin, değerli bir icat olmasına rağmen, döner tabla kameranın Disney'in çok katmanlı kamerası ile aynı derecede ilgi görmediğini vurgular (Maltin, 1987, s. 110).

Flesicher kardeşlerin önemli karakteri Paylaşo Koko'nun maceralarını anlatan "Hokka Dışında (Out of the Inkwell)" filmi, geleneksel ekran alanından ve çizgi film dünyasından koparak gerçek dünyaya girmeyi amaçlar. Bu filmlerde, rotoskop ile canlandırılmış karakterlerin hareketleri, gerçek yaşama uygun hale getirilir; çizgi film

karakterleri gerçek dünyaya uyum sağlar; Flesicher kardeşlerin geliştirdikleri rotograf aygıtı film mekanına bütünlük sağlanmasına yardımcı olur (Telotte, 2010, s. 83).

Fleischer kardeşler canlı aksiyon sinemasından farklı olarak iki farklı türdeki mekânı çalışmalarında birleştirmeye çalışarak bu türün dikkat çekici doğasından yararlanmaya çalışırlar. Stefan Kanfer'in tabiriyle bu tür "sahne önünün yıkılması", izleyicilere "hayal ürünü bir dünya izlediklerini" hatırlatmaktan daha fazlasına hizmet eder (Kanfer, 1997, s. 97). Fleischer kardeşlerin filmlerindeki çarpıcı efektlerin özgünlüğü gerçek ve sanal olmak üzere ikili alan duygusundan kaynaklanmaktadır. Bu aynı zamanda çalışmalarını hem avangart hem de gerçekçi geleneklerle aynı kaynağa dayanıklılığını açıklamaya yardımcı olmaktadır (Telotte, 2010, s. 84-85).

3.2.3.2.5. Çok katmanlı kamera

Ub Iwerks, çok katmanlı kameranın bulunuşunun öncüsüdür; Mickey Fare'nin yaratım sürecinde önemli bir rol oynar ve ilk Mickey Fare çizgi filmlerinin çoğunu tek başına canlandırır. Ayrıca, senkronize sesin ilk ve yenilikçi kullanımlarında da önemli katkıları vardır ve bu nedenle Disney stüdyosuna büyük bir katkı sağlar. Iwerks 1940 yılında Disney'e geri döndüğünde Xerographic Fusing Aparatı ve Üçlü Kafalı Optik Yazıcı gibi aygıtları geliştirir.

Iwerks'ün çalışmaları, hem 2 boyutlu düzlüğün birleşik estetikliğine ve dönüştürücülüğüne hem de modernist ruha benzerlik göstermektedir. 1931 ile 1933 yılları arasında canlandırdığı "Flip the Frog" çizgi filmindeki Flip karakteri yürüdüğünde veya araba kullandığında hareketin çoğu yatay düzlemde gerçekleşmektedir. Telotte "derinliğin, düz bir alan içindeki hareketten daha az önemli" olduğunu vurgular (Telotte, 2010, s. 116). Telotte, Iwerks'ün çok katmanlı kamerasını geliştirmesindeki bağlamı, döneminin modernist ruhtan nasıl uzaklaştığını veya ötesine geçebileceğini keşfetme çabası olarak görmemizi önerir. Iwerks, filmlerinde temel düzlükleri tam anlamıyla aşamasa da neredeyse somut bir derinlik yakalamaya çalışır. Kısmen filmlerindeki çok katmanlı kameranın kullanıldığı sahnelerin etkisi göz önüne alınsa dahi estetik evrimini tamamlamayacağı belirtilir (Telotte, 2010, s. 120). Önemli çalışmalar (Serious Business) kitabının yazarı Kanfer'a göre Iwerks, Disney'den ayrıldıktan sonra kendi stüdyosunda animasyon üretmeye devam eder. Iwerks, renkli çizgi filmler üretebilmenin, üç boyutlu efektler yaratabilmenin bir yolunu icat etmenin ve Disney'e rakip olmanın animasyonda büyük bir güç olarak kalabilme hırısını besler (Kanfer, 1997, 80).

3.2.3.2.6. *Disney ve sinematik mekân*

Disney, modernist anlatıdan daha çok geleneksel Hollywood anlatısını benimseyerek gerçekçi mekânı çok katmanlı kamera ile yakalamaya çalışır. Disney'in çok katmanlı kamerası diğer stüdyoların kameralarına göre daha karmaşık ve maliyetlidir. Disney'in bu kamera ile yaptığı ilk çizgi film "Eski Değirmen (The Old Mill)" filmidir. Bu çizgi film ile Akademi Ödülü olarak başarılı olmuştur. Disney'in "Eski Değirmen (The Old Mill)" adlı çizgi filmi, ekonomik sıkıntılardan çıkmasını sağlar. Disney'i çizgi film sektöründe merkezi bir konuma getirir. Bu film, sonrasında Disney'in Akademi Ödüllü "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" filminin başlangıç filmi olarak kabul edilir. Siegfried Kracauer, gerçekçi filmlerin kamera ve üç boyutlu alanını ayrıca karakterizasyonunu taklit ettiği için Disney'i eleştirir. Kracauer, erken dönem animasyon filminin avangart ruhunu tercih ettiğini vurgular. Çizgi filmin canlı aksiyon sinemasından farklı olması gerektiğini, geleneksel gerçekliğin yeniden üretilmesi yerine çizgi filmin kendine özgü olması gerektiğini savunur (Kracauer, 2012, s. 140). Disney'in çok katmanlı kamerası, Fleischer Kardeşlerin ve Iwerks tarafından yaratılan yatay kameranın aksine, dikey bir aparat olarak tasarlanır ve aşağı doğru çekim yapmak için her biri bağımsız olarak hareket edebilen dört yatay düzlem içerir ve aydınlatır. Çok katmanlı kameradaki katmanları ayırma, selüloit kağıtların birbiri üzerine yığıldığında oluşan silüet etkisini engeller. Ayrıca, katmanların farklı şekillerde aydınlatılması alt katmanlara doğru selüloit kağıtlarını etkileyen renk kayması sorununu çözer. Farklı değiştirilebilir katmanların aynı derecede öneme sahip olması ve kamera hareketlerinin kullanılması, uzak ve yakın çekimler arasında doğal bir paralaks hissi oluşturur. Böylelikle gerçekliğe daha yakın bir görüntü simüle elde edilir. Disney'in çok katmanlı kamerasına bakıldığında gerçekçiliği yakalamak amaçlı gibi tasarlandığı görünür. Ancak Telotte'e göre, Disney hiçbir zaman "daha iyi fotoğraflanabilecek" gerçekliği üretmeyi pratik olarak amaçlamamaktadır (Telotte, 2010, s. 134). Johnston ve Thomas, Disney'in gerçekçilik ve abartı arasında bir denge aradığını vurgular. Disney, karakterlerin duygularını geliştirmeye odaklandığından abartıyı çarpıcı hale getirmek yerine gerçekçiliği karikatürize etmek için kullanır (Thomas ve Ollie, 1995, s. 65-66). "Çok katmanlı kameranın, tüm gerçekçi efektlerine rağmen, çizgi filmlerin hala birincil çekiciliğini aldığı fantastik unsurları değiştirmemesi ve görüntülerin kendilerini gerçeğe yakın hale getirmemesi şaşırtıcı olmamalıdır (Telotte, 2010, s. 134)". Disney animatörleri, fantezi konularındaki karakterleri gerçekçi bir şekilde ele alarak onları gerçek mekanlara yerleştirir ve adeta üç boyutlu bir dünyada

hareket ediyorlarmış gibi tasvir ederler. Böylece izleyiciler Disney'in bu figürlerini çok daha kolay bir şekilde benimserler. Çok katmanlı kamera da bu dünyalar ve karakterler arasında akıcı bir şekilde hareket ederek bu fantastik dünyaları izleyicilere daha anlaşılır bir şekilde aktarır (Telotte, 2010, s. 134). "Eski Değirmen (The Old Mill)" filminde doğal ve inşa edilmiş mekanların arasındaki bağlantı çok katmanlı kamera ile daha net bir şekilde gösterilir. Çok katmanlı kamera aracılığıyla bitişik mekanlara derinlemesine bakma şansı sunar (Telotte, 2010, s. 136). Ancak Disney çok katmanlı kameranın kullanımıyla gittikçe canlı aksiyon sinemasına benzemeye başlamaktadır (Telotte, 2010, s. 136-137).

3.2.3.2.7. Stop-motion filmler

E.T.A Hoffmann'ın Kum Adam öyküsündeki "canlı oyuncak bebek" düşüncesindeki tekinsizliğe benzer şekilde, öncü stop-motion filmler, cansız nesnelerin kendi kendilerine hareket etme yeteneğini kazanmaları nedeniyle büyüleyici oldukları kadar ürkütücüdürler. Oyuncak bebekler, mankenler, modeller veya çamur figürler, stop-motion animasyon malzeme seçiminde oldukça çarpıcıdır. Cubitt'e göre kendi kendine hareket eden mobilyaların ya da aynı hizaya gelen kibritlerin tekinsizliği, en rahatsız edici şekilde büyüdür ve yaşayanları yaşamayanlardan ayıran sınırları ortadan kaldırır. Yüzü ve bacakları olan yiyecekler artık doğru bir şekilde yenilebilir değildir. Bu tür efektler, bir öyküye ihtiyaç duymaz. Gerçekten de, anlatının amacının sıklıkla tekinsizi açıklamak olduğu bilimkurguda defalarca olduğu gibi, bir hikaye neredeyse otomatik olarak tuhaf olanın kesintiye uğramasını kontrol altına alma işlevi görecektir (Cubitt, 2007, s.277)

Aslında, stop-motion animasyon tarzı kendine özgü bir kimlik geliştirmiştir. Burton, Mars Attacks filmi için bilgisayar animasyonu kullandığında stop motion görünüşünü taklit etmeye çalışmıştır. Animasyonun ilk dönemlerinde, sadece kuklalar ve oyuncaklar gibi sıradan figürler değil, aynı zamanda korunmuş böcekler ve doldurulmuş hayvanlar gibi oldukça sıra dışı konuları da kullanan çok çeşitli denemeler bulabiliriz. Bu alışılmadık kategori, Rus film yapımcısı Starewicz'in çalışmalarında en belirgin şekilde ortaya çıkar; Karınca ve Çekirge (The Ant and the Grasshopper) (1911), Kameramanın İntikamı (The Cameraman's Revenge) (1912), gibi filmler buna örnek gösterilebilir. Starewicz'in film karesinin mekânsal olanaklarından yararlanma yeteneği, kısmen stop-motion animasyonun doğasından, özellikle de uygun şekilde ölçeklendiğinde ve detaylandırıldığında, tekinsiz bir yaşam yanılması yaratma veya bizimkine paralel başka bir dünya önerme yeteneğinden kaynaklanır.

“Coraline: LAIKA Stop Motion Stüdyolarına Bakış” adlı kitabında Norman M. Klein, incelediği Coraline film analizinde pek çok film eleştirmenin, Coraline'deki stop-motion animasyonunun kukla efektlerini nasıl geliştirdiğini ve 3 boyut teknolojisini nasıl başarıyla kullandığını fark ettiğini yazar (Klein, 2021, s. 77). A. O. Scott, Coraline'in 3 boyutlu yönlerinin oldukça ince düşünüldüğünü ileri sürer. Arada sırada ekranın önünden izleyiciye doğru şeyler atılabildiğini, ancak asıl amacın izleyiciyi eğlendirmek ya da korkutmak olmadığını belirtir. Mekân, dışavurumculuğun bir sirk versiyonuna benzer ve içindeki kukla figürlerini tehdit eder. Boyutsallıktaki CG hataları, gizli bir bakış açısı sunar (Klein, 2021, s. 78). Coraline filmindeki karakterler, hareket etme biçimleri açısından neredeyse insan oyuncakları gibi yarı doğal görünür (Klein, 2021, s. 79).

Dan Torre aynı isimli kitap içerisinde “Coraline’in Değiştirilmesi” (Replacing Coraline) adlı yazısında Coraline filmindeki Öteki Dünya’ya değinir. Filmin Öteki Dünya’sı, belirgin bir şekilde tekinsiz ve rüya benzeri bir atmosfere sahiptir. Coraline'in Öteki Dünya'ya ilk adım attığında bunun bir rüya gibi görünmesi şaşırtıcı değildir. Stop-motion animasyonunun kullanılması da bu rüya benzeri estetiğe katkıda bulunur. Stop-motion, gerçeküstü veya tekinsizin ifadesi için uygun bir yöntem olarak kabul edilir. Fiziksel kukla formlara uygulanan dışsal hareket, onları rahatsız edici bir şekilde farklı kılar. Sonuç olarak, izleyici normalde tanıdık cansız nesneleri görecektir ancak bu nesnelerin hareketinden etkilenecektir. Gerçek Dünya ile Öteki Dünya arasındaki fark, Coraline'in animasyonlu birçok unsur ile karşılaşmasıdır. Sandalyeler kendiliğinden hareket eder, akşam yemeğinde sos minyatür bir "sos treni" ile sunulur, Öteki Dünya odasındaki oyuncaklar canlı gibidir. Rüya gibi görünen şeylerin uyumsuz hareketleri de tekinsizlik duygusunu artırır. Görsel bilişsel yeteneklerimiz, ayrı hareketleri ve görüntüleri birleştirme kabiliyetimiz sayesinde yaratıcılığımızın temelini oluşturur. Animasyon ise ayrı hareketleri ve görüntüleri farklı ve ilgi çekici bir şekilde birleştirme gücüne sahiptir. Stop-motion animasyonunda olduğu gibi, uyumsuz hareketler eklemek, hem fantastik hem de rahatsız edici bir tekinsizlik yaratmaya olanak sağlar (Torre, 2021, s. 104-106).

Coraline'in stop-motion animasyonu, görünüşte paradoksal olsa da, rahatsızlık yaratma yeteneği ile el yapımı, detay odaklı zanaat estetiğini kanıtlar. Coraline, hem bilinen bir sanat formu hem de tekinsiz bir terör olarak fark edilebilecek bir 'uygulamalı zanaat' üretimidir (Denison, 2021, s. 162-163). "Coraline'daki kukla-oluş tasviri, idealize

edilmiş, çocuksu bir masumiyet değil, yanlış tanımanın rahatsız edici ve tekinsiz deneyimi ve özne olmanın travmasıdır (Herhuth, 2021, s. 194)".

Eric Herhuth "Coraline: LAIKA Stop Motion Stüdyolarına Bakış" adlı kitabın içerisinde yer alan inceleme yazısında filmin yapımı ve estetik tarzını ele alır. Levitt'in terimlerini kullanarak, sinema ve animatik cihaz arasındaki geçişi ele alır. Eski ve yeni tekniklerin, araçların ve stop-motion estetiğinin bir karışımını sunar. Bu durum, hareketli görüntü medyasının ve yaratıcı endüstrilerin yeni dijital teknolojileri benimsediği bir dönemde meydana gelir ve sinemanın işaretleyici gerçeklik etkisine daha az bağımlı olan animasyon estetiklerini vurgular. Bu karışımın yarattığı belirsizlik, filmin tanıdık ve yerli mekanlara odaklanmasını güçlendirirken, aynı zamanda başka dünyaya ait ve tuhaf hale gelen karakterlere de dikkat çeker. Pro-film süreci, tanıdık nesnelerin küçük versiyonlarını alıp onları fotoğraflık perspektifle büyütmeyi içerir, bu da yabancılaştırma katmanları ekler. Küçük mobilya modelleri ve ev alanı, başlangıçta tanıdık şeylerin garip bir versiyonudur. Fotoğraf yoluyla onları gerçek boyutlu hale getirip görüntüleri yazılım aracılığıyla manipüle etmek, birden çok aracılı sürüm oluşturur. Filmin öyküsü, iki dünyadaki karakterlerin ve ortamların esrarengiz bir şekilde çoğaltılması ve dönüştürülmesi yoluyla yapım içindeki çoğaltma ve değişimi yansıtır (Herhuth, 2021, s. 196).

Ebru Karadoğan İsmayılov, doktora tezinde Švankmajer'in filmlerinde gerçeküstücülük sineması bağlamında tekinsizlik unsurlarını araştırır. Švankmajer, gerçeküstücülük gibi ruhun ve bedenin özgürlüğünün engellerini aşmanın yolunu gösteren bir felsefeyle tekinsizi yorumladığında, onun gerçek ruhunu ortaya çıkarmıştır (İsmayılov, 2011, s.223). Švankmajer, bedeni farklı nesnelerin bir kolajı olarak göstererek, canlı ve cansız, oluşmakta ve yok olmakta olan akışkan bir beden öngörmektedir. Organik ve inorganik unsurlar tekinsiz bir şekilde birbirine dönüşmektedir (İsmayılov, 2011, s.225-226). Nesnelerin içinde taşıdığı gizli gücün günlük yaşama etki etmesi, onun animist görüşünün bir uzantısıdır ve tekinsiz bir etki yaratır. Švankmajer filmlerinde yıkım, sürekli bir döngü şeklinde görülür. Animasyonda, tekrar, çözülme, parçalanma, tahrip olma, fetişizm ve iğrençlik gibi biçimlerde tekinsizlik ortaya çıkar (O'Kane, 2006, s.6-9).

Švankmajer, ilk filmi Last Trick'te normal insan boyutunda kukla kullanımında öncü bir rol oynamıştır. Faust filminde gerçek karakterler ve kuklalar, benzer şekilde görünmez bir kuklacı tarafından kontrol edilir. Alice'te ise gerçek bir kız çocuğu

tarafından canlandırılan ana karakter, farklı boyutlardaki oyuncak bebeklere dönüşerek tekinsizin temel belirleyicilerinden olan canlılık kuşkusunu metamorfozlarla gözler önüne serer (O’Kane, 2006, s. 11). Švankmajer’in animasyon tekniğinde, gerçek nesnelerin sihirli bir güce sahip oldukları varsayımından hareket edilir. Sihir, günlük hayatın içine nüfuz etmiştir. İzleyici insanlar ve nesneler arasındaki iletişim kombinasyonlarında sürekli olarak şaşırtıcı bir gerçeklikle karşı karşıya bırakılır. Kendi başlarına hareket edebilen ve etkilere tepki verebilen cansız nesneler, tekinsizlik etkisi yaratır (İsmayilov, 2011, s.210). Švankmajer’in filmlerinde nesneler bazen kendi kendine hareket eder, ancak kusursuz bir illüzyon yaratmazlar. Hareketin arasında sıçramalar olur. Bir karenin üç veya dört kez tekrarlanması, halüsinasyon izlenimi veren bir tekinsiz etki oluşturur. Ardışık kareler, tekinsizliği karakterize eden unsurlarla yer değiştirmeye bağlantılıdır. Tekinsiz mekân sürekli olarak dönüşüm geçirir. Varlığını tanımlayan her şey geçicidir (İsmayilov, 2011, s.212).

3.2.3.2.8. UPA ve Warner Bros. ’un 2 boyutlu düz mekânları

Telotte, 1930’lar ve 1940’larda Disney’in animasyon standartlarını belirlediğini vurgular. Bununla birlikte Modern Çizgifilm (Cartoon Modern) kitabında Amidi, Disney filmlerinin incelikli karakter animasyonları ve gerçekçi arka planlar ile canlı bir görünüm kazandığını, bu nedenle, filmlerin giderek canlı aksiyon filmlerine benzediğini vurgular (Amidi, 2006, s. 8). Ancak 2. Dünya Savaşı sonrası dönemde Warner Bros. bu duruma meydan okur. Telotte, Waner Bros. ’un karakterleri (Bugs Bunny, Porky Pig, Duffy Duck) daha dengesiz, abartılı ve eğlenceli karakterlere sahip olduğunu vurgular (Telotte, 2010, s. 157). Berry Putterman’a göre, Warner Bros. animasyonu, gözle görülür derecede doğal olmayan ve Disney karşıtı olan aksiyon zamanlaması ile kendisini rakiplerinden, özellikle Disney’den ayırır. Bu eylemler, belirgin şekilde doğal olmayan ve anti-Disney bir tarzda yapılır. Warner Bros.’un karakterleri gerçek dışı mekânda var olurken, Disney’in karakterleri gerçekçi mekânda hayat bulurlar (Putterman, 1998, s. 33). 1950 ve 1960’larda Avrupa’daki artan sanat filmlerinin etkisiyle “United Productions of America” (UPA) tarafından yaratılan “Mr. Magoo” serisinin öncülük yaptığı birçok stilize çizgi filmler üretilir.

Amidi, 1950’lerdeki animasyon sanatçılarının, çağdaş fikirleri ve temaları animasyon dilini kullanarak iletmek istediklerini belirtir. Modern tasarım, yeni ve olgun bir animasyon filmi markasını sunmak için ideal bir araçtır. Amidi’ye göre, animasyon sanatçıları, Kübizm, Gerçeküstücülük ve Dışavurumculuk ilkelerini benimseyerek

modern sanatlardan türetilen cesur bir görsel biçim tasarlamışlardır. Bu süreçte sanat kavramını genişleterek yeniden tanımlamaktadırlar (Amidi, 2006, s. 7). Bu bağlamda Warner Bros.'un çizgi film sanatçıları bu akımlar içerisinde örnekler üretmeye başlarlar. Disney de bu akımlardan etkilenecek birçok örnek ortaya koyar. Telotte'e göre, bu dönemdeki karakterler artık daha grafiksel tasarlanır ve mekân tasarımlarında geleneksel perspektif ortadan kaldırılır (Telotte, 2010, s. 158-159).

Walt Disney, karakterlerin "canlandırılmış çizimlerden daha fazlası olarak, canlı ve bireysel kişilikler" olması gerektiğine inanır. Ancak 1950'lerin animasyon tasarımcıları, çizgi filmlerin aslında iki boyutta görünen çizgi ve şekillerin görsel bir bileşimi olduğu gerçeğini kabul etmişlerdir. Tasarımcılar, çizgi karakterlerin oluşturulmasında daire ve oval grafik formlara olan eski güveni terk ederek, sert kenarlı Kübist şekiller ve organik biyomorfik formlar gibi çeşitli sofistike "modern" unsurları kullanmışlardır. Sanatçılara, geleneksel olmayan grafik yapılarla karakter tasarlama özgürlüğü veren, genellikle belirgin bir merkez çizgisinin olmamasıdır. Tasarımcılar ayrıca ortamın doğrusal doğasına yeniden vurgu yapmış ve çizgi kullanımı daha belirgin hale gelmiştir, ayrıca şekiller ve formlar karakterin tanımlanmasında önemli bir rol oynamıştır (Amidi, 2006, s. 10).

Modernist ilkeler, 1960'ların başında sanat dünyasında gerileme yaşamaktadır. Yeni bir dönem olan pop art, kavramsal sanat ve üslup eklektizm çağı ortaya çıkmıştır. Jeffrey Katzenberg, Madagaskar (2005) adlı filmi için stilize bir yaklaşım seçer. Bu karar, filmin baş karakter tasarımcısı Craig Kellman'ı bile şaşırtır, çünkü tasarımların "hemen çöpe atılacağını" düşünmektedir. Ancak Kellman, tasarımın bilgisayar tarafından oluşturulan (CG) animasyon için zengin bir potansiyele sahip olduğuna inanır (Amidi, 2006, s. 191). Kellman bu durum için şunu söyler:

Açıkçası, gerçekten "düz" bir görünüm elde etmek söz konusu olduğunda geleneksel, 2-D animasyonla rekabet edemezsiniz. (Bu yüzden elle çizilmiş filmler her zaman var olmalı.) Ancak bu CG filmleri, karakter tasarımlarının heykel kadar sınırlı olduğu üç boyutlu çizgi filmler olarak düşünürsek, gerçekten olasılıklar yaratabilir. Picasso'nun Kübist heykelinin veya Henry Moore'un stilize heykelinin çizgi film versiyonlarını veya gerçekten eğlenceli bir vinil oyuncağın canlandığını veya Rankin-Bass'ın stop-motion şovlarının gerçekten şık versiyonlarını hayal edin...Yıllardır, CG animasyon filmleri tamamen "varsayılan" modda oluşturuldu ve teknolojinin, konfor düzeyine göre tasarımı dikte etmesine izin verdi. Ancak İnanılmaz Aile (The Incredibles) ve Madagaskar gibi filmlerin yapıyla, CG animasyonunun gelgiti sıkıcı ve gerçek olandan uzaklaşıyor (Amidi, 2006, s. 191).

CG animasyon filmlerinde her ne kadar kübist stiller yakalanmaya çalışılsa da üretilen görüntüler 3 boyutlu olduğu için nesne ve objeler asla her açıdan gösterilemez. Kübizmde bir obje, nesne veya karakterin birden fazla perspektiften görüntüsü, canlı aksiyon sinemasında perdeye aktarılamaz. Bunun için bilgisayar destekli görsel efektlere ihtiyaç duyulur. 3 boyutlu görüntülerde, objelerin veya karakterlerin görülmeyen kısımları bulunmaktadır. Görülmeyen, bilinmeyen biçimler ve nesneler, özneye tekinsiz bir his uyandırır.

Kübizm ise bize görülmeyen şeyi göstermeye çalışır. Ancak kübizm, bize görülmeyen şeyleri göstermeye çalıştığında oluşturduğu 4 boyutlu görseli insan gözü algılayamaz. İnsan, alışık olduğu boyuttan farklı bir görüntüyle karşılaştığında şaşkınlık ve kafa karışıklığı hisseder. Algılayamadığı unsurlar ve durumlar karşısında rahatsızlık ve tehlike hisseder. Bu durumu 2 boyutlu düzlemde görme çabası ise olayı daha da karmaşık hale getirir. Bu durum, bilinmeyen ve algılanamayanın tekinsizliğini gösteren bir diğer tekinsizlik biçimidir.

Çizgi filmde, Kübizm manifestosu sinemaya göre daha kolay bir şekilde ele alınabilir. Algılanamayan dördüncü boyutu izleyiciye daha rahat bir şekilde gösterebilir veya animasyon sanatçısı isterse algılanamayan ve algılanması zor olan görseli daha da anlaşılabilir hale getirerek izleyiciyi tekinsizliğe de düşürebilir. Ancak bu durumda, dördüncü boyut izleyiciye animasyon sanatçısının bakış açısıyla sunulur. Başka bir deyişle, izleyici dördüncü boyutu animasyon sanatçısının gözünden görür. Gösterilen dördüncü boyut bir sanatçının gözünde çözülmüş ve işlenmiş şekilde izleyiciye aktarılsa da oluşan rahatsızlık veya anlaşılabilir durumu çözümlenmeye yetmez. Sinemanın montaj ve çekim teknikleri ile kopyalamaya çalıştığı kübist biçimler, çizgi filmde kalem ile çok rahat bir şekilde ele alınabilir. Zagreb Film stüdyosunun "Everyday Chronicle" (1962), "Opening Night" (1957) çizgi filmlerinde bu kübist yaklaşımlarının izleri net bir şekilde görülür.

Amidi, Waner Bros. dönemi çizgi filmlerin arka planlarının üç boyutlu bir ortamı yeniden yaratmak için çok az çaba harcadığını belirtmektedir. Bu dönemde sanat eleştirmeni Aline Louchheim, UPA animasyonlu kısa filmlerini incelediğinde, mekanın olumlu bir değere sahip olduğunu ve "birkaç mimari motifin veya tek, etkileyici bir dekorun" herhangi bir süslü detaylı arka planla aynı dramatik etkiye sahip olabileceğini gözlemler (Amidi, 2006, s. 11).

Telotte, perspektif algısının yıkılmasıyla beraber mekândaki derinlik hissini hareketin tasarımlarıyla izleyiciye aktarıldığını vurgular. Pozitif ve negatif alan kullanımı artar böylelikle gerçekçi mekanların yeniden üretilmesi yerine tasarlanan mekanlar yaygınlaşmaya başlar. Warner Bros. tarafından üretilen Chuck Jones'un yönettiği "What's opera, Doc?" (1957) çizgi filminde bu yaklaşımlar rahatça gözlemlenebilmektedir. Elmer karakteri, stilize edilmiş mekân öğeleri arasında yer alır ve izleyiciye iki boyutlu bir hissiyat yaratan bir dağın önünde tanıtılır. Elmer karakterinin dağın yüzeyine düşen gölgesiyle mekânın derinlik hissi verilir. Telotte'e göre, çizgi film boyunca mekânın perspektif algısı sahnelerde yer alan figürlerin boyutları ve hareketleri ile hissettirilir. Bugs Bunny, çizgi filmin belirli bir bölümünde ekrana dönerek izleyiciyle konuşur ve böylece ekran dışındaki dünyayı da çizgi filme dahil eder. Warner Bros'un diğer yapımlarında da karakterler, izleyicilerle diyalog kurar veya izleyicilerin silüetleri çizgi filmlere dahil edilir, böylece mekân algısı soyutlanır. Bu çizgi filmler artık kendi gerçekliklerini yaratmaya başlamaktadırlar. Chuck Jones'un ortaya koyduğu iddia ise çizgi film gerçek dünyanın taklidi olmaması gerektiğidir (Telotte, 2010, 159-164).

Chuck Jones, "Duck Amuck" (1953) çizgi filminde animatörlere karakteri ve mekânı istedikleri şekilde biçimlendirebilmeleri için inisiyatif tanımaktadır. Mekânın bazen mavi renge, bazen de beyaz bir boşluğa dönüşmesiyle tekinsiz bir mekân hissi oluşturulmaktadır. Çizgi filmin sonunda, Bugs Bunny karakterinin hikâyesinin gerçek animatörü gibi gösterilerek mekân katmanlaştırılmaktadır. Bu yaklaşımlarla mekâna hayat verilerek, gerçekliğin temsili yerine "tasarlanmışlığın" aktarılması amaçlanmaktadır. Telotte, benzer yaklaşımlarla birlikte Bugs Bunny'in birçok çizgi filminde herhangi bir deliği sanki bir geçitmiş gibi kullanarak mekân algısını kırdığını vurgular: "Chuck Jones'un şu cümleleri bu tür mekânsal tasarımların önemini açıklamakta yardımcı olabilir: "iyi bir tasarımcının amacı aktörün oynayabileceği bir alan tasarlamaktır. Veya animatörün. Öyle ki aksiyon kendi çıkarına hizmet edebilsin (Telotte, 2010, s. 167-168)".

Warner Bros. 1964 yılında animasyon stüdyolarını kapatır. Warner Bros.'un bu zamana kadar ürettiği çizgi filmleri Disney'den ayıran özellik; Disney gibi hayatın illüzyonunu yaratma veya iki boyutlu düzlemi keşfetme yerine; "Roadrunner" çizgi filmlerinde görülen dünyaların soyut tasarımlar ile tekrardan inşa etmesidir (Telotte, 2010, s. 178). Amidi, geleneksel Hollywood animasyonunda, arka planlar ve sahne kompozisyonu yalnızca bir formalite olarak ele alındığını ileri sürer. Ancak, modern

animasyonda arka planlar ruh halleri oluşturma ve hikâyenin ilerlemesinde hayati bir rol oynamaktadır. Artık arka planlar gerçekçi dokular ve fotoğrafik doğrulukta gölgeler ve ışık efektleri ile boyanmamaktadır. Düz renk ve desen alanları, arka plan resminin ortak özellikleri haline gelir. Renk, dramatik veya duygusal etkiler yaratmak için bilinçli bir şekilde kullanılmaktadır ve yaratıcı özgürlük ile oynanmaktadır. UPA ressamı Jules Engel, "Renk, bir karakterin ardındaki bir şey değildi; renk hikâyenin bir parçasıydı" demektedir (Amidi, 2006, s. 11).

3.2.3.2.9. Üç boyutlu animasyonlarda ve sayısal sinemada mekân

Üç boyutlu animasyonun yükselişi, 21. yüzyıl sinemasının en belirgin yönlerinden biridir. Hem 'saf' 3 boyutlu animasyonlar hem de hibrit efektli filmler yeniliği zorlama eğilimindedir. Üç boyutlu animasyonun baskın olduğu sayısal görüntüde, piksel ve vektör sözcükleri ile karakterize edilen yeni bir estetik söz konusudur; Piksel, sinemanın en küçük bağımsız birimi olarak film karesinin yerini alır; Artık bir yer'i değil, bir yönü, bir kavrama öncülük eden bir vektörü temsil ederler. Bir vektör, büyüklüğü ve yönü ile tanımlanır. Bilgisayar her piksele bir adres ve renk değeri atamak yerine, geometrilerini tanımlamak için vektörleri kullanır. Sayısal görüntü erken dönemlerde ve günümüzde geleneksel (Cel) animasyonda olduğu gibi ayrı katmanlardan oluşur. Üretim süreci içerisinde sanatçı her katmanı ayrı ayrı düzenleyerek ya da bir yenisini ekleyerek görüntüyü oluşturur. Ayrı katmanlarda her öğeyi ayırmak, görüntünün içeriğinin ve düzeninin her noktada değiştirilebileceği anlamına gelmektedir.

The Matrix Reloaded'da sayısal görüntünün çok katmanlı özelliğini kanıtlayan bir sahne olarak İkizlerin Keymaker'ı, Morpheus'u ve Trinity'yi takip ettiği otoyol sahnesi buna örnek gösterilebilir. 180 ° kuralına uymayan birçok bakış açısının da oluşturduğu bu sahnede, farklı görüntü katmanları arasındaki uyum dikkat çeker. Aynı düzlemde bulunan farklı nesnelerin farklı mekânsal yasalara tepki verdiği görülür. Çekim, farklı nesnelerin farklı 'fiziksel yasalara' tepki verdiği birçok alandan oluşur. Binalar gibi bazı nesneler oldukça esnektir. Örneğin, Trinity'nin Morpheus'u kurtardıktan sonra helikoptere pilotluk yaptığı sahnede, helikopter binaya çarptığında dalga etkisi tüm çerçeveyi kapsar ve binalar esneyerek dalgalanır. Yukarıdaki takip sahnesinde Trinity motosikleti alarak otoyolda ters yöne gittiğinde, sahne görünüşe göre aynı düzlemde bir arada bulunan farklı katmanlardan oluşur. Trinity yaklaşmakta olan arabalardan kaçınırken, kamera arabaların ve kamyonların içinden geçer. Bu görüntüde kamyon hızın

etkisi ile bir tür holograma dönüşür; mekânda 'maddiliğini' kaybeder. Bu sahnede maddi olmayan en önemli sinematografik araç ise sayısal mekandaki sanal kameradır.

3.2.3.2.9.1. Sayısal mekân

Yeni medya kuramcılarından Lev Manovich, sayısal mekâna optik ve dokunsal geri bildirim özellikleriyle yaklaşır (Manovich, 2001, s. 219). Manovich'e göre, kullanıcılar sayısal mekânda hem "görme" (optik) hem de "hissetme" (dokunsal) deneyimlerini yaşarlar (Manovich, 2001, s. 220). Bu duysal deneyimler, farklı geri bildirim araçlarıyla ifade edilebilir. Örneğin, katmanlı arayüzler optik geri bildirim sağlayarak derinlik hissi yaratırken, bilgisayardaki belirli eylemlere (örneğin, bildirimler) yanıt olarak çalan müzikler dokunsal bir yanıt sunar (Allan, 2023, s. 44). Microsoft Windows gibi bir işletim sistemi, kullanıcıların genellikle ekranın arka planında ve araç çubuğunda bulunan bir konuma sahiptir. Her açılan program veya uygulama, genellikle arka planda veya açık bir pencerenin üstünde yer alır. Bu pencere düzeni, kullanıcının farklı mekanlara bakmasını gerektirir. Bilgisayar dosyaları, genellikle doğrusal bir yapıda düzenlenir, bu da her bir dosyanın açıldığında işletim sisteminin başka bir düzeyine (örneğin, C:\Kullanıcılar\İsim\Masaüstü\Klasör Adı\Dosya adı) inmesini sağlar. Bu, işletim sisteminde bir derinlik ve fiziksel bir alan hissi yaratır (Allan, 2023, s. 44). Wendy Hui Kyong Chun, kullanıcıların işletim sistemini gerçek bir alana benzetme şeklini gözlemler:

Yazılım veya daha doğrusu işletim sistemleri, donanımımızla hayali bir ilişki sunar: Transistörlerin yerine masaüstlerini ve geri dönüşüm kutularını temsil ederler. Yazılım "kullanıcıları" üretir... Kullanıcılar, klasörlerinin ve masaüstlerinin aslında gerçek klasörler ve masaüstleri olmadığını çok iyi bilirler, ancak onlara öyleymiş gibi davranırlar; onlara klasörler ve masaüstleri olarak atıfta bulunurlar (Chun, 2005, s. 43).

Chun'un argümanı, sayısal mekânın derinlik ve kullanıcı-makine ilişkileri oluşturan bir kavram olarak nasıl kavramsallaştırıldığına odaklanır. Kullanıcıların dosyaları ve klasörleri taşıma ve erişme yeteneği, bilgisayarın metaforik bir materyal alanı olarak görülebileceğini gösterir. Bu alanın dokunsal ve optik geri bildirimi göz önüne alındığında, işletim sistemi bir fiziksel hisle doludur (Allan, 2023, s. 44). Vili Lehdonvirta, sayısal mekânda bu önem hissini savunur ve şu şekilde yazar: "Sanal alanlar maddi kültüre sahiptir. Ne de olsa, sanal alanlar cisimsiz rüya dünyaları değil, duyular yoluyla deneyimlenen gerçek eserlerdir (Lehdonvirta, 2010, s. 886)". Lehdonvirta'nın argümanı, sayısal mekânın duysal deneyimlerin ötesine geçebileceğini ve duysal deneyimler yaratma potansiyeline sahip olduğunu iddia eder. Bilgisayarlar ve diğer

sayısal cihazlar artık günlük hayatımızın ve evlerimizin bir uzantısı haline geldiğinden, tasarımlarıyla somut bir şekilde etkileşim sağlarlar (Allan, 2023, s. 45).

3.2.3.2.9.2. Sanal kamera

Kamera, konumlandırma işlevi nedeni ile algı ve etkileşim için sinemayı perspektifle yakından ilişkilendirmiştir. Sinemada perspektif aracı olarak kamera için eylem, hareket ve öznenin sahnelenmesine dayanan köklü bir kompozisyon çerçevesi oluşturur. Belirgin bir şekilde sinemada görsel öğelerin çerçeve temelinde düzenlenmesinin temel bir dayanağı vardır; bu sayede öznenin konumu kameranın konumu tarafından belirlenir; ya da kameranın konumu özne(ler)in düzenlenmesini belirler. Her iki durumda da, kamera ile tasvir edilen görsel içerik arasındaki ilişki, 'sahnenin' kameranın ve temsili izleyicinin yararı için sahnelendiği bir ilişkidir. Ancak, üç boyutlu animasyonda sanal kameranın üç boyutlu sanal bir alanda akıcı bir şekilde hareket ettiği, sonsuz esneklikteki alanda çok farklı bir mekânsal kompozisyon duyarlılığının ortaya çıktığı söylenebilir. Sanal kamera, insan görüşünü geliştirerek görünür olanın sınırlarını genişleten, mikroskopla ya da teleskopla görülecek mekanlara ulaşmamızı sağlar.

Sanal kamera, fiziksel dünyanın hiyerarşisinden kurtulmuş belirli bir mekân yaratır; adından da anlaşılacağı üzere, fiziksel bir kameranın tüm özelliklerine ve niteliklerine sahip fiziksel olmayan bir aygıttır. Bilgisayar tarafından oluşturulan sanal bir ortamda bir 'perspektif' yakalamak ve sunmak gibi fiziksel kamera ile aynı amaçlara ulaşmak için kullanılır. Ancak “Düşüncenin Sinematografik Yapısı” adlı kitabında Sofuoğlu, bilgisayar ortamında Camera Obscura’nın yapısalci geometrisi, yerini hesaplanabilir geometriye bıraktığını vurgular;

Görüntü, üç boyutlu ortamın bütün noktalarının kameraya doğru yansıtılması ile sanal görüntü düzleminde kesişmesinden elde edilir. Sanal kamera, matematiksel eşitlikler kullanılarak sayısal olarak özellikleri tanımlanmış hiper dünyanın soyut mekanına yerleştirilmiş sanal bir nesnedir. Sanal kamerada gerçek kameranın ışık ve kimyasını, matematik eşitliklere ve sayılara indirgemıştır...film, geçici bir belleğin meta görsel dünyasının tanımladığı görüntü mekânıdır...her türlü zaman, mekân ve harekete ilişkin görselliği kaydetme ve görüntülemeye yazılım olanaklarında izin veren esnek bir yapısı bulunur (Sofuoğlu, 2004, s.274).

Kamera optiğinin yazılım tabanlı gerçekleştirilmesi birçok sinema filmi yapımında sanal kameranın baskın estetiği olmaya devam etmektedir. Üç boyutlu

animasyonda sanal kamera fiziksel bir araç, bunun da ötesinde görüntü yakalama aygıtı olmaktan çıkmıştır. Basit ve etkili bir şekilde 'film karesinde görünen her şey' olarak tanımlanan geleneksel mizansen, ne 3 boyutlu sanal kameradan sinematik bir sahne inşa etme ve tasvir etme sürecini ne de sanal kameranın cisimsiz, fiziksel olmayan doğası aracılığıyla ortaya çıkan izleyicinin yeni mekânsal farkındalığını bütünsel olarak açıklayamaz. Fiziksel alanın yokluğu ve ardından sinematik mekânı yeni ve her şeyi gerçekleştirmeye hazır bir şekilde görüntüleme, etkileşime girme ve gezinme yeteneği, bizi hem kameranın ne olduğuna hem de ne yaptığına dair algılarımızı yeniden gözden geçirmeye zorlar. Dahası, sayısal görüntünün ulaşmış olduğu hiper gerçekçi görüntüler eşliğinde sanal kamera animasyon olan ve olmayan arasındaki ayrımı daha da bulanıklaştırarak bir simülasyon aracı olarak işlev görür.

Sanal kameralar, ortak bir görsel dili simüle etmek için fiziksel kameraların mekanik özelliklerinin çoğuna sahiptir: alan derinliği, mercek parlaması, odak uzaklığı ve diyafram açıklığı bunlara örnek gösterilebilir. Benzer şekilde, sanal kamera kullanan çok az yapım fiziksel alan ve nesnelere uygun olarak 'dolly', 'track', 'pan', 'geniş çekim', 'orta çekim', 'yakın çekim' gibi kabul görmüş ve kökleşmiş sinema kamera dilinden uzaklaşmaktadır. Sanal kameraya gömülü sinemasal hareketin her yerde mevcut, ruhani, fiziksel olmayan doğasını ve benzersiz dil yapılarını benimsemiş ya da benimsemekte olan sinema yapımlarının sayısı da son dönemlerde hızla artmıştır.

Sanal kamera ile birlikte bir mekân yaratımı yanında perspektifin bir aracı olarak kamera, kompozisyonel bir 'araç' olmaktan çok kompozisyonel bir öge haline gelir. Sanal kamera ve inşa edilmiş ya da birleştirilmiş 3 boyutlu mekanlar aracılığıyla, sayısal sinematik formlar artık kamera için sahnelenmez, kameranın kendisini özel amaçlı bir senaryo içeriği biçimi olarak sahnelenir ve oluşturulur. İnşa edilen mekân, makro-çerçeve çalışması haline gelir; bu sayede kamera 'nesneleri', izleyicinin farkında olduğu, anlık çerçevelenmiş pencerenin çok ötesine uzanan bir mekansal-çerçeve olarak hizmet etmek üzere mekânda oluşturulur.

Sofuoğlu'nun belirttiği gibi sanal kamerada odak noktası, bakış noktasına dönüşür. Bakış noktası nesne ve görüntü arasına yerleştirilmiştir. Bakış açısı ve resim düzlemi arasındaki göreceli mesafedeki hareket, merceklerin değişmesiyle etkisini gösterir. Resmi oluşturmak amacıyla, resim düzleminin belirlenmiş bilgilerini bellek alır ve satır ve sütunlardan oluşan görüntü matrisine bu bilgileri yerleştirir (Sofuoğlu, 2004, s.274). Bu nedenle sanal kamera ile izleyici kendisini mekânın sürekli değiştiği kesintisiz

bir akışın içinde bulur; mekânın hareketliliği oranında kendisi de hareket eder. Animasyonda yalnızca mekân içerisinde bulunan karakterler değil, mekânın kendisi de hareketlidir. Mekân içerisinde karakterlerin hareketleri ve bakış yönleri, mekânın üç boyutlu algılanmasına neden olur. Hareket ve bakış yönünün değişmesi ile film mekânı genişler. Kameranin hareket ve odaklanma yeteneği ile mekân parçalanır. Kameranin dolayısı ile çerçevenin hareketliliği düşünüldüğünde, bu hareketliliği sağlamış olduğu akışkanlık mekânın genişlemesine yol açar. Çerçeve içerisindeki bu hareketlilik düşünüldüğünde geleneksel film mekanları arasında belirgin bir farklılığın olduğu açıktır. Farklı ve mekânsal olarak eylemlerin eşzamanlılığı, izleyicinin zaman ve mekân içerisinde hareket etmesine neden olur. Sonuçta mekân, farklı bakış noktalarından izlenebilen üç boyutlu ve bütün olarak algılanabilen bir nitelik kazanmıştır. Mekânın bu tür akışkanlık kazanması, mekân içerisindeki karakter ya da nesnelere bağlı olarak değişmesi önemli rol oynar.

Sanal kameranın varlığı, hareketli bir görüntü yakalama aygıtı olmaktan çıkmıştır. Sanal kamera, zamansal bilincin bir sahneye dönüştürülmüş mekânsal 'an'ı temsil eder. Fiziksel kamera uzun insanmerkezli bir 'göz'ün bir simülasyonu olarak 'göz' ile ilişkilendirilmiştir ve bunu yaparken fizik kurallarına uyan fiziksel mekân tasvirine dayanır. Buna karşın sanal kamera bunun ötesine geçerek mekânın izleyicinin mekanla olan bağlantısına ya da mekâna dahil olmasına yönelir. Tasvir edilen mekânın ötesindeki soyutlama düzeyi sayesinde sanal kamera 'göz'den çok "sanal bir varlığın" simülasyonu haline gelir; insanmerkezli bir izleme aygıtından çok mekânda izleyiciden türeyen bir sanal varlık simülasyonu haline gelir. 'Bu sanal varlığın hareketli kamera simülasyonu aynı anda hem sahne kompozisyonunun bir parçası hem de onun ötesindedir.

3.2.3.2.9.3. Üç boyutlu animasyon ve sinemada hipergerçek imgeler

Telotte, 1995 yapımı "Oyuncak Hikayesi (Toy Story)" filmini üç boyutlu filmlerdeki mekân kullanımına örnek göstermektedir. Oyuncak Hikayesi filminin açılış sahnesinde yakın planda iki boyutlu bir gökyüzü resmi görülmektedir. Kamera hareketiyle bilgisayar ile üretilmiş üç boyutlu bir ortama geçiş yapılır ve ilk görülen iki boyutlu gökyüzüyle karşıtlık oluşturan gerçekçi üç boyutlu gökyüzü görülmektedir. Bu sahnede, çocuğun hayal gücüyle gerçekliği yaratabilmesinin yanı sıra, iki boyutlu animasyondan üç boyutlu animasyona geçişin sıçramasını ve bu tekniğin sunduğu olanakları gösteren bir ipucu verilmektedir. Pixar bu tutumuyla gerçeklik etkisine karşı nasıl bir tutum aldığını gösterir (Telotte, 2010, s. 203).

Ester Leslie'nin "Bulut Animasyonu (Cloud Animation)" makalesi, animasyon filmlerindeki gökyüzü sahnelerinin anlaşılması ve yorumlanmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu sahnede açılış için kullanılan bulutlar izleyicileri bir ütopyaya götürmektedir. Bulutlar, hareketli bir dekoratif unsur olarak ortamın inandırıcılığını sağlamak için arka planın bir parçası olarak kullanılır (Leslie, 2017, s. 231). Leslie, Nazi dönemi savaşlarından kaynaklanan bulutların ve atom bombası patlamalarının ardından meydana gelen mantar şeklindeki bulutların, insanların bilincine kazındığını ve bu bulutların o dönemdeki insanlar için tekinsizliğin bir çağrısı olduğunu savunmaktadır. Hollywood filmlerinde kullanılan bulutlar, sinema izleyicisinde hayal kurma, fantezi ve fantastik dünyalara duyulan özlemleri çağrıştırarak yoğun duyguların, kahkahaların ortağı olmaktadır (Leslie, 2017, s. 233). Böylece açılış sahnesinde kullanılan bulutlar, tekinsizliğin üstesinden geldiğinin mesajı olarak okunabilir.

"İlk üç boyutlu uzun metraj filmi Oyuncak Hikayesi filminde bu teknik ile nelerin başarılabileceğini, gerçek görüntüye ne kadar yaklaşılabileceğini, bir diğer deyiş ile kendi simulakrasını göstermiştir (Telotte, 2010, s. 203- 204)". Telotte, duvar kağıdının iki boyutlu yapısı ile Andy'nin oyuncakları ve hayal dünyasının üç boyutlu yapısı arasında bir çatışma olduğu belirtmektedir. Andy'nin derme çatma kutuları ve çizimleri, çocuksu ve ilkel bir hava yaratırken, üç boyutlu oyuncaklar ve mükemmel mekanlar daha gerçekçi ve sofistike bir atmosfer oluşturur. Bu çatışmaya rağmen, duvar kâğıdı ve oyuncaklar arasında bir bütünlük yakalanıyormuş gibi görünmektedir (Telotte, 2010, s. 204).

Telotte, Disney'in klasik animasyon tekniği ile kurduğu hakimiyetin yanı sıra Pixar'ın kendine yeni bir alan açmayı başardığını belirtmektedir. Sanat yönetmeni Ralph Eggleston'a göre, bu yeni mekânın amacı, stilize olmasına rağmen canlı aksiyon gerçekçiliği ile klasik animasyon estetiğinin buluştuğu bir animasyon dünyası yaratmaktır. Bu dünya "hiper gerçeklik" olarak adlandırılır ve David A. Price, hayatı animsatan ancak fotoğraf gerçekçiliği olmayan bir şekilde nitelemektedir (Telotte, 2010, s. 205). Oyuncak Hikayesi filminde, daha stilistik bir anlayış benimsenerek tekinsiz vadi'ye yer verilmemekte ve hiper-gerçekçilikten (fotoğrafik gerçeklik) kaçınılmaktadır.

Karakterlerin oyuncak olarak seçilmesi o dönem için hala yetersiz olan teknoloji için önemli bir noktadır. Bunun sebebi, oyuncak karakterlerin insan karakterlere göre beden ve yüz animasyonlarının daha kolay uygulanabilmesi ve kukla animasyon mantığına daha uygun olmasıdır. Böylece hem izleyiciler karakterlerle daha kolay özdeşleşirler hem de stüdyo, henüz gelişimin başındaki bir teknolojinin sınırlarında daha

rahat keşifler yapabilir. John Lasseter'ın filmin gerçek olmadığını bilen izleyicileri, filme dair oluşan hissin gerçeklik hissiyle örtüşmesini hedeflediği belirtilmektedir. Disney sanatçıları, animasyonlarda ve mekân tasarımlarında belirli bir yol haritası belirlemektedirler. Disney sanatçıları, "gerçekliğin karikatürü" olarak adlandırdıkları bu yöntemi kullanarak, mekân tasarımlarında ve objelerde göze batmayacak şekilde büyültmeler ve küçültmeler yapmaktadır. Böylece, gerçekçilikten uzaklaşma hedeflerine bir adım daha yaklaşırlar (Telotte, 2010, s. 207).

“Bilgisayar ortamının sinemaya getirdiği yenilikler, anlatıyı çok farklı boyutlara taşır. Bilgisayar ortamı sinemanın kimliğini yeniden tanımlar (Manovich, 2001, s. 293)”. Sanat eleştirmeni Herman G. Scheffauer, Birinci Dünya Savaşı sonrası filmlerde kullanılan fotoğraflık efektlerin potansiyelini fark ettiğini ve böylece sinemada yeni bir "stereoskopik evren" yaratıldığını öne sürer. Scheffauer, fotoğrafların, mekân tasarımlarında ve arka planlarda kullanımının sessiz sinemada dördüncü bir boyut yarattığını vurgular. "Dr. Caligari'nin Kabinesi" (1919) filminin benzersiz görsel stiline özellikle dikkat çeker. Bu stil, o zamanın filmlerinden bir ayrışma temsil ettiği için önemlidir ve sinemada yeni olasılıkların ve alanların keşfine işaret etmektedir. Bu yeni üslup, filmlerin işleyişini ve anlatılarının nasıl deneyimlendiğini değiştirmeyi vaat etmektedir (Scheffauer, 1960, s. 77-79).

Telotte, fotoğrafların ve fotoğraflık efektlerin sinemada kullanımı, dijital teknolojilerin yardımıyla daha karmaşık ve inandırıcı hale geldiğini vurgulamaktadır (Telotte. 2010, s. 224). Manovich, sanal bir üç boyutlu alana artık "girilebildiğine" göre, düz ekranlara yansıtılan görüntüler izlemek tek seçenek olmaktan çıktığını belirtmektedir. Eğer yeterli zaman ve para harcanırsa, neredeyse her şey bilgisayar ortamında simüle edilebilir hale gelir ve fiziksel gerçekliği filme almak sadece bir olasılık olarak kalır (Manovich, 2001, s. 293-294). Manovich'e göre, dijital sinema, görüntülerin manuel olarak oluşturulduğu on dokuzuncu yüzyıl uygulamalarına geri dönüşü ifade eder ve sinemayı bir kayıt ortamı olarak tanımlamaktan çıkarır. Sinemada, geleneksel tekniklerin yerini 3 boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri almaktadır. Bu nedenle, sinema artık animasyondan ayrılmaz hale gelir ve belirleyici bir medya teknolojisi olarak değil, bir resim alt türü olarak kabul edilir (Manovich, 2001, s. 295). Bu durum, sinemanın dördüncü boyutu veya potansiyelini ortaya çıkarmaktadır. Kısaca Manovich, sayısal birleştirme yöntemine dikkat çekmektedir.

Son yıllarda, tamamen bilgisayar ortamında oluşturulan 3 boyutlu temsillerin kullanımı post prodüksiyon aşamasında artmaktadır. Bu yöntemde hareketli görüntülerin 2 boyutlu alandan ziyade sanal bir 3 boyutlu alana yerleştirildiği yeni bir kompozisyon tekniği kullanılmaktadır. Bu teknikler özellikle “Avatar”, “Avatar: Suyun Yolu (Avatar: The Way of Water)”, “Kirpi Sonic 2 (Sonic The Hedgehog 2)”, “Avengers: Endgame”, “POKÉMON Dedektif Pikachu (POKÉMON Detective Pikachu)” ve “Jurassic World Hâkimiyet (Jurassic World Dominion)” gibi filmlerde yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Bu filmler, CGI ve motion-capture teknolojilerinin potansiyellerini yansıtmaktadır.

Telotte, animasyon teknolojisi tartışmalarında, animasyon karakterlerin gerçekçiliğine odaklanma eğilimi olduğunu vurgular ve animasyonun daha geniş bağlamının genellikle göz ardı edildiğini belirtir. Bu durum, çağdaş kültürün tanımlayıcı bir özelliği olarak görülmekte ve çevremizdeki dünyayla nasıl ilişki kurduğumuza dair potansiyel çıkarımlar içermektedir. Animasyonun sadece karakterlerin gerçekçiliğine odaklanılmadığı, aynı zamanda çevremizle olan ilişkimizi sorgulamamıza neden olan ve Jean Baudrillard'ın bahsettiği hiperrealizm ve simülasyon gibi kavramlarla bağlantılı olduğu göz ardı edilmemelidir (Telotte, 2010, s. 227). Dijital karakterlerin ve mekanların kullanımı, canlı aksiyon mu yoksa animasyon mu olduğunu sorgulatır hale gelmektedir. Günümüzde animasyon teknolojisi, bu alandaki gelişmeleriyle sadece gerçekliği sorgulatmakla kalmayıp, yapaylaştırmaktadır. "Bizden Geriye Kalanlar (The Last of Us)" dizisinin 1. Sezon 9. Bölümü'nde yer alan Elli ve Joel karakterlerinin zürafa sahnesi, bir örnek olarak gösterilmektedir.

Bu sahnede, izleyicilerden bazıları ekrandaki mekânın gerçek olduğunu ancak zürafanın bilgisayar ortamında üretildiğini düşünmektedir. Yapımcı firma, kamera arkası görüntülerini paylaşarak zürafanın gerçek olduğunu ve arka plandaki mekânın bilgisayar ortamında oluşturulduğunu göstermektedir. Bu durum, bilgisayar ortamında üretilen temsillerin gerçekliğin yapaylaştırılmasına neden olduğunu gösterir. Özneyi kandırarak gerçekliğe dair şüphe duymasına ve onu yapay olarak algılamasına neden olmaktadır. Hissedilen bu yapay tekinsizlik, öznenin esas gerçeği öğrendiğinde kendisinin içerisine düştüğü yabancılaşma ve belirsizlik ile gerçek tekinsizliği hissetmesine neden olmaktadır. İnsanlar günümüzde çok fazla yapay gerçeklikle karşılaşmaktadır. Bu yapay gerçeklikler artık insanlar için yeni bir gerçeklik olarak algılanmaktadır.

Telotte, “Karayip Korsanları: Ölü Adamın Sandığı (Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (2005))” ve “Karayip Korsanları: Dünyanın Sonu (Pirates of the Caribbean:

At World's End (2007)” gibi filmlerin, canlı aksiyon film yapımının animasyonla birleştiği yeni bir dijital düzen oluşturduğu için ilginç bulmaktadır (Telotte, 2010, s. 227). Telotte’e göre, korsanların ay ışığında görülen bedenleri, filmin dijital animasyonuyla çürümüş et ve iskelete dönüşerek gerçek çekimler üzerinde dijital animasyonun hakimiyetini gösteren bir metafor olarak yorumlanmaktadır (Telotte, 2010, s. 228).

Manovich, sinemanın doğrusal anlatımına karşı, mekânsal anlatıda tüm sahneler izleyiciye aynı anda sunulduğunu ileri sürmektedir. Mekânsal anlatı tamamen ortadan kaybolmaz, çizgi romanlar gibi küçük bir biçime dönüşerek varlığını sürdürür. (Manovich, 2001, s. 323). Manovich'e göre, çağımızda kent ve web ortamları yoğun bilgi yüzeyleriyle çevrili olduğu için sinemanın katmanlı estetiğine oldukça uygun görünmektedir. Benzer şekilde, mekânsal montaj, aynı anda birçok uygulama ile çalışma deneyimini yansıtır. Geleneksel sinemanın tek yönlü doğrusal akışından daha tatmin edici olan birden fazla görsel-işitsel bilgi akışı sunulur. Günümüzde mekânsal anlatı, hızlı bir şekilde dikkatimizi değiştirmeye alışık olduğumuz için anlamlı görünür (Manovich, 2001, s. 328).

Paul Virilio, gelişen iletişim araçları, doğrudan ve dolaylı bilgi arasındaki dengesizliği artırarak, anlamın yerine aracılık edilen bilgiye öncelik verme eğilimine yol açtığını vurgulamaktadır. Bu durumda, anlık gerçekliğin yerine gerçeklik etkisi geçerli olmaktadır (Virilio, 1991, s. 24). Telotte, bir kaybolan alanın yerine inşa edilmiş bir boyutun, dijital teknolojinin farklı yorumlarını izleyen karmaşık bir tepki oluşturduğunu belirtmektedir (Telotte, 2010, s. 230). Telotte'a göre, teknolojinin artan etkisi sebebiyle gerçek dünya yok olabilir, çökebilir veya bir yanılsama olabilir ve bu postmodern bir korku olarak kabul edilir. Bu "gerçeğin" kaybı, Virilio tarafından "kayıp boyut" olarak adlandırılır. Zamanın ve teknolojilerin "laneti" olarak kabul edilir (Telotte, 2010, s. 231). Virilio, kriz anında bütünlük kavramının yanı sıra yüzey, sınır ve ayrılma kavramlarının da değiştiğini belirtmektedir. Bu değişiklikler, mimarlık ve tasarım teknolojilerini de etkilemektedir. İnfografik gibi teknikler, üç boyutlu mekânı yok ederek farklı algılanamayan figürler üretmektedir. Virilio’ya göre, holografi ve doğrudan yayınlanan televizyon gibi teknolojiler de gerçek mekânın derinliğini yok eder (Virilio, 1991, s. 110).

"Telotte, sinematik "set" adını verdiği medya ortamının insanların mekân algısı üzerindeki etkisini ve gerçeklik ile sanal dünya arasındaki sınırların bulanıklaşmasından kaynaklanan zorlukları vurgular. Bu değişim insanları şaşırtır ve hatta birçokları için gerçeklik haline geldiği için mağdur eder (Telotte, 2010, s. 232). Telotte'a göre, filmlerde

yaygın hale gelen dijital teknikler, hayal gücünün sınırlarını zorlayarak her türlü görselin filme yansıtılmasını sağlayabilirken, aynı zamanda filmlerin izleyiciler üzerinde yarattığı gerçeklik hissini sorgular ve gerçeklik etkisini tetikler (Telotte, 2010, s. 242-243).

Telotte'a göre, hibrid filmlerde kullanılan geleneksel animasyon teknikleri ve özel efektler, gerçeklik ile çizim arasındaki farkın ortadan kalkmasına ve görüntünün gerçeklikten uzaklaşmasına neden olmaktadır. Bu nedenle, özel efektler sadece filmlerin bir parçasında değil, filmlerin tamamında kullanılmaktadır. Gerçeklik, dijital ortamda parçalara ayrılarak yeniden yapılandırılmaktadır ve bu Manovich'in tanımıyla geleceğin resmi olarak nitelendirilmektedir (Telotte, 2010, 243-244). Yapay karakterlerin işgal ettiği alanın karmaşıklığı veya Vidler'in belirttiği "tekinsizliği", beklenilenden daha fazla olabilir. Telotte, animasyonun Scheffauer'ın belirsiz bir şekilde tanımladığı "dördüncü boyut" düzenine uygun olabileceğini ve dünyanın üç boyutluluğunu yansıtmak zorunda olmadığını belirtir (Telotte, 2010, s. 251).

3.2. Çizgi Filmde Tekinsiz Mekân Çözümlemeleri

Bu başlıkta önceki bölümlerde ortaya konan tekinsiz mekânın kavramsal açıklamaları doğrultusunda "Tanık" ve "Bir Köy Doktoru" filmlerinin çözümlemesi yapılmıştır. Bu çözümlemeler, filmlerin anlatılarındaki mekânsal düzenlemelerin ve karakterlerin tekinsiz mekân kavramı ile nasıl ilişkilendirildiğini ortaya koymaktadır. "Bir Köy Doktoru (Inaka Isha)" filmi geleneksel 2 boyutlu çizgi film yöntemiyle yapılmış olmasıyla ve dönüşüm (metamorfoz), abartı gibi öğeleri içermesi sebebiyle seçilirken, "Tanık (The Witness)" filmi 2 boyutlu ve 3 boyutlu tekniklerin kolajından oluşturulması ve kent imgelerinin yoğun olarak kullanılması sebebiyle seçilmiştir. Koji Yamamura auteur bir yönetmedir. Alberto Milego ise Tanık filmini Pinkman.tv stüdyosu ile beraber yapmıştır. Her iki filmin yönetmeni de deneysel animasyon ürünleri ortaya koymuştur. Koji Yamamura'nın filminde tekinsiz çizgiler ve hareketlendirme mevcuttur. Tanık filmi hızlı kesmeler (jump-cut), aksaklıklar (glitch), 3 boyut teknolojisinde 2 boyut estetiğinin yakalanma çabasına sahiptir. "Bir Köy Doktoru" filmi doğu yapımı bir film iken "Tanık" filmi ise Batı yapımıdır. Yamamura'nın filmine bakıldığı anda gerçeklik tamamen bozulmuştur. Ancak Tanık filminde bunun anlaşılması vakit alır. "Bir Köy Doktoru" filminde mekân doktor karakterini dışlar ancak "Tanık" filminde mekân karakterleri içerisine hapseder. Tanık filmi "mış gibi yaparken Bir Köy Doktoru filminde gerçeklik zaten bozulmuştur.

3.3.1. Inaka Isha: Bir Köy Doktoru

Koji Yamamura, Franz Kafka'nın Bir Köy Hekimi adlı öyküsünden uyarladığı çizgi filminde mekân sürekli bükülür, boyutsuzluk ve sürekli uzayan kısalan karakterler filmin tekinsiz özelliğini ortaya çıkarır. Filmin öyküsü kısaca şu şekilde özetlenebilir: Köy hekiminin, başka bir köydeki hastayı muayene etmesi gerekmektedir. Köy hekimi, yalnız başına hastanın evine ulaşır. Genç hasta, öleceğini bildiğini, onu bırakmasını söyler. Köy hekimi başta gencin sağlıklı olduğunu düşünür. Vedalaşmak üzeredir. Hastanın ailesi gitmesini engellerler. Köy hekimi, hastanın yarasını gördüğünde gencin gerçekten ağır hasta olduğunu, artık ona yardım edilemeyeceğini anlar. Köy hekimi kendini kurtarmak için genç hastaya iyileşeceğini söyler. Elbiselerini, arabaya doğru fırlatır. Kendisi de arabaya bindiğinde, atlar ilerlemeye başlar. Kafasında mesleği ile ilgili düşüncelerle bilinmeze doğru yola çıkar.

İlk sahnede doktoru ve doktorun evi görülmektedir. Görsel 3.1.'e bakıldığında belirsiz, bozuk bir perspektif ve derme çatma yapılar görülmektedir.



Görsel 3.1. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007

Film boyunca doktor kendi evinin içinde görülmemektedir. Seyis, doktorun mahrem alanı olan evine girer ancak doktor bu mekândan artık kovulmuştur, yabancılaştırılmıştır. Doktor artık o eve ait olamaz. Doktor için o mekânda yaşanan geçmiş zaman artık kendi evinin içerisinde kalmıştır. İlerleyen dakikalarda doktor hastanın evine gittiğinde aklına yardımcısı Rosa gelecektir. Böylece ev, doktor için sadece geçmiş yaşadığı değil aynı zamanda seyis ve Rosa'nın arasında yaşananları aklına getirerek karanlık düşüncelerin bulunduğu tekinsiz bir mekân haline bürünecektir. Mekandaki perspektifsizlik ise mekân hakkında verilecek olan bilgiyi yok etmektedir. Böylece nasıl bir konumda yer aldığını, ne kadar büyük olduğunu veya mesafe gibi

sorular yok edilmektedir. Mesafe ancak karakterin belirtmesiyle anlaşılabilir. Ayrıca filmde çokça “ikilemlik” görülmektedir.

Rosa’nın doktor için komşulardan at istediği sahnede ise; kapıların arkasında arkaya bakan suratlar bulunmaktadır.



Görsel 3.2. K. Yamamura, "*Bir Köy Doktoru*" 2007

Bu da yardım isteyen kişiye karşı komşuların umursamazlık durumudur. Böylece doktor ve Rosa’nın var oldukları dünyadaki yalnız ve çaresiz kalmalarına bir gönderme niteliğindedir. Ayrıca çalınan her kapının birbirine benzemesi yineleme ve tekrarın tekinsizliğine de vurgu yapmaktadır. Aynı zamanda Rosa’nın sabit bir mekânda bulunmaması tamamıyla boşluk içerisinde yer alarak kendi durumunun bir yansıması olarak görülmektedir.

Doktorun ahır kapısını tekmeleyerek açtığı sahnede en başta ahırın içerisi gösterilmemektedir. Bu durumda kendi bilinmezliği ve belirsizliği yatmaktadır. Rosa ise “bazen kulübende ne çıkacağını hiç bilemezsin” diyerek bu tekinsiz durumu pekiştirmektedir.



Görsel 3.1. K. Yamamura, "*Bir Köy Doktoru*" 2007

Ahırın içerisinde ise doktorun kendisine tehlike olarak algıladığı seyis bulunmaktadır. Bu aşamada doktor, seyisin bir tehlike olup veya tehlike olmadığı karmaşası içerisinde. Seyis, bu anda tekinsizliğin rolünü üstlenmektedir.

Ahırın içerisinden çıkan iki at ise ikilemliliğin görüldüğü vurgularından bir tanesidir. Küçük ahırdan bu kadar büyük iki atın çıkması ve seyisin de içinde bulunması, ahırın tamamen bilinmezlikleri barındırdığı düşünülmektedir. Bu iki at daha sonrasında doktorun içerisinde bulunduğu durumu ve mekânı hatırlatıcı rolünü üstlenmektedir.

Seyisin Rosa'yı ısırıldığı sahnede ise doktor tekrar ikileme düşer. İlk önce seyisi azarlar sonrasında ise kendisine bir tek seyisin yardım ettiğini anımsamaktadır. Bir diğer ikilem ise Rosa'ya "seyise yardım et" diyerek umursamaz bir tavır içerisindeyken seyisin davranışından sonra Rosa'ya olan arzusu başlamaktadır.

Rosa'nın seyisten korunmak için eve kaçtığı sahnede ise doktorun evi Rosa için tekinsiz mekân halini almaktadır. Doktor seyisin kendisiyle beraber geleceğini sanmaktadır ama seyis, Rosa ile kalacağını söylemektedir. Ne izleyici ne de Rosa seyisin bu cevabını ve sonrasında ne yapacağını bilemez. Bunu sadece doktor bilmektedir. Çünkü doktor burada seyis ile birlikte "ikiz" olmaktadır. Bunun sebebi ise doktorun artık Rosa'ya karşı arzu beslemesidir. Doktor kendisini seyisin yerine koymaktadır ve bu duruma karşı çıkmak ister ancak seyis atlara vurarak at arabasını harekete geçirir. Doktorun evi artık bir yabancı tarafından ihlal edilmiştir.

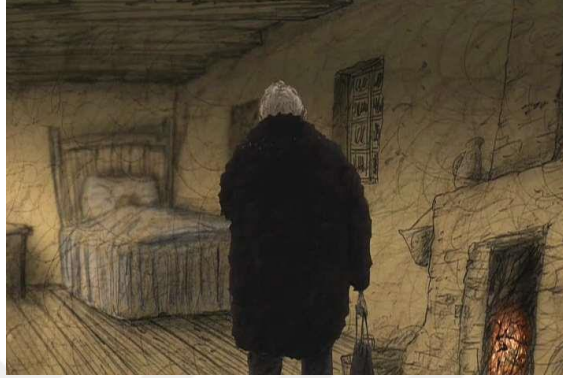
Doktorun atlarla beraber çok hızlı bir şekilde hastanın evine vardığı sahne ilk sahnedeki doktorun evine benzer atmosfere sahiptir.



Görsel 3.2. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007

Belirsiz bir ufuk çizgisi, bozuk ve deforme olmuş mekanlar hatta sahneye dikkatli bakıldığında ekranın alt kısmında hikâyeye ait yazılar görülebilmektedir. Ev daha sonradan da öğrenileceği üzere ölmekte olan bir çocuğun atmosferini taşımaktadır. Bir

nevi ev, ölümün hatırlatıcısı niteliğindedir. Bir ikilemlilik durumu bu sahnede ve son kısımlardaki at sahnesinde de vardır. Hastanın evine çok çabuk bir şekilde varılırken sonrasında atlar ağır ve yavaş bir şekilde hareket etmeye başlamaktadırlar. Ayrıca yapıda sınırlar her ne kadar belli olsa da tamamen deforme olmuş ve hiçliğin ortasında duran, iç mekânın dış mekândan daha farklı gösterildiği ve iç ile dış arasında tutarsızlıkların görüldüğü tekinsizliğin halleri bulunmaktadır.



Görsel 3.3. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007

Görsel 3.5.'de hastanın ailesi tarafından içeri taşınan doktorun hissettiği ağır atmosfer görülmektedir. Havada süzülen "hayaletimsi" çizgiler bulunmaktadır. Bu da bize unutulmuş ölümün bir anda hatırlatıcısı niteliğindedir. Hasta olan çocuğun doktora "bırakın öleyim" demesi ise tekrardan bir ikilemlilik durumu yaratmaktadır. Bunun sebebi ise ilerleyen dakikalarda doktorun kendisini kurtarmasını istemesidir. Atlar kafalarını pencereden içeri soktukta sonra doktor geri dönmesi gerektiğini söylemektedir. Atlar hem gerçek hem de mecaz anlamda ikilemlilik rolünü üstlenmektedirler. Çünkü sonraki sahnelerde atlar kişnediklerinde doktor çocuğun gerçekten hasta olduğunu ve tedavi etmesi gerektiğini anlar.



Görsel 3.4. Vincent van Gogh, "Arles'teki Yatak Odası", 90 cm × 72 cm, 1888 ve K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007

Görsel 3.6.'da Vincent Van Gogh ve Inaka Isha'daki sahnenin benzerliği göze çarpmaktadır. Van Gogh'un çizdiği tablodaki kendi odası Bachelard'ın bahsettiği gibi deneyimlerin oluşturduğu ve anılar, düşler, düşünceler için bir birleştiricidir (Bachelard 2003'den aktaran, Sarıberberoğlu, 2020, s. 30). Van Gogh'un kardeşi Theo'ya yazdığı mektuplara bakarsak bu odada birçok anı, düşünce gibi deneyimler yaşamıştır. Bunların arasında tedirginlik, bunalım gibi duygu durumları da yer almaktadır. Görsel 4.6.'daki Inaka Isha sahnesine bakıldığında ise hasta çocuğun yaşadığı bunalım ve ailenin içerisinde bulunduğu çıkmaz Van Gogh'un "Arles'teki Yatak Odası" tablosuna benzerlik göstermektedir.



Görsel 3.5. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007

Görsel 3.7.'de hastanın mekânı doktorun kaçmak istediği bir yapı halini almıştır. Hastanın evi ve doktorun evi benzerlik göstermektedir. Bundan dolayı hastanın mekânı aynı zamanda hatırlatıcıdır. Doktor sürekli aklına Rosa'yı getirmektedir. Böylece doktorun aklı daima "kapıdan çıkıp gitme" düşüncesi ile meşguldür. Lakin ironik bir şekilde doktor sonrasında pencereden kaçacaktır.



Görsel 3.6. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007

Görsel 3.8.'deki sahnede ise doktor çocuğun yarasını gördükten sonra gerçekten hasta olduğunu anlamaktadır. Hastanın tedavi edilemeyeceğine karar verir ve çocuğun ailesi evdeki yabancılara bir şeyler fısıldarken dışarıda çarmıha gerilmiş İsa gibi ölümü andıran bir pozda duran insanlar görülmektedir. Bu da çocuğun ölüme yaklaştığının göstergesi olarak algılanabilmektedir. Bir diğer anlamı ise; Rosa'nın seyis tarafından artık kirletildiği ve eski Rosa'nın öldüğü şeklinde de yorumlanabilmektedir.



Görsel 3.7. K. Yamamura, "Bir Köy Doktoru" 2007

Görsel 3.9.'da hasta çocuğun elinde tuttuğu "gül (ing. rose)" doktorun hizmetçisi Rosa'yı temsil etmektedir. Gül çocuğun elinden akan kanların üzerinde durmaktadır. Rosa'nın seyis tarafından kanatıldığı ve bu doktora ölümün eşiğinde olan bir çocuk tarafından hatırlatılmaktadır.

Doktor pencereden çıplak bir şekilde kaçmaktadır. Evin önünde daha önceden ölümü hatırlatan kişilerin görüldüğü ve koro halinde şarkı söyleyen çocuklar doktorun öldürülmesinde bahsetmektedir. Evin kapısı ve önü doktor için ölümü temsil etmektedir. Hatta dış mekânın kendisi ölümdür. Bu yüzden doktor pencereden kaçmaktadır.



Görsel 3.8. K. Yamamura, "*Bir Köy Doktoru*" 2007

Görsel 3.10.'da ise doktorun üzerindeki paltonun yıpranmış bir şekilde yerde sürüklendiği görülmektedir. Zemini, kaplayan kar ve siyah palto tam bir zıtlık içermektedir. Siyah paltonun yıpranması, doktorun mesleğini kaybettiği ve Rosa'nın yitirilip gittiği anlamına geldiği düşünülmektedir.



Görsel 3.9. K. Yamamura, "*Bir Köy Doktoru*" 2007

Görsel 3.11.'de, mekânın içerisinde gözlerin, burunların, kulakların yer aldığı gerçekdışı bir mekân görülmektedir. Bilindik olan mekân bilinçaltının dışı vurumu ile artık bilinmez bir hale gelerek tekinsizlik oluşturulmaktadır. Doktorun çıplak bedeni mekân tarafından gözlemlenmektedir. Böylelikle öznenin bedeni soyut bir göz tarafından teşhir edilmektedir ve bu sadece göz değil kulak içinde geçerlidir. Beden bütün soyut duyu organları tarafından taciz edilmektedir. Tehdit unsuru olmayan beden sanki bir tehditmiş gibi gözetilmektedir ve ayıplanmaktadır. Bunun sonucunda ise mekân artık bedeninin kendisi tarafından tekinsiz olarak algılanmaktadır.

3.3.2. Tanık (The Witness)

"Aşk, Ölüm ve Robotlar (Love, Death and Robots)" adlı animasyon antoloji dizisinin bir bölümü olan "Tanık (The Witness)", 2019 yılında Alberto Mielgo tarafından yönetilmiştir. Bölüm, bir hayat kadının bir cinayete tanık olduktan sonra gerçeküstü Hong Kong sokaklarında sonsuz bir döngüdeki kaçışını anlatmaktadır. Kadın ve erkeğin aynı olayları tekrar tekrar yaşadıkları döngüsel örgü, izleyicilere bitmek bilmeyen bir kaçışa tanık olmalarını sağlamaktadır. Yaşanılan bu tekrar tekinsizliğin kendisidir ve belki de bu döngü, iki karakterin yaptıkları eylemlerin bir sonucu olarak verilmiş bir cezadır. Yaşadıkları tekrar tekinsizliğe düşürdüğü gibi eylemlerin sonrasında ne olacağına dair belirsizlikler içerisindedirler.

Filmin öyküsünde belirsizlikler ve döngüsel tekrarlar yer alır. Kısaca, filmde şöyle bir hikâye anlatılır. Film kadın karakterin erkek karakterle çatıştığı ani görüntülerle başlar. Sonrasında kadın karakter makyajını yaptığı sırada silah sesi duyar. Pencereye yaklaşarak dışarıya baktığında erkek karakteri kanla kaplı olarak görür. Erkek karakter pencereden kendisine bakan kadınla öldürdüğü kadının aynı kişi olduğunu gördüğünde şaşırır. Pencereden bakan kadın ise korkarak aniden saklanır. Sonrasında saklandığı otel odasını terk ederek kaçmaya başlar. Erkek karakter ise kadının otelden çıktığını pencereden görerek kadın karakterin peşine düşer. Kadın karakter taksiye biner ve polisi arayarak bir cinayete tanık olduğunu anlatır. Ancak olayı tam olarak polise anlatamaz ve telefonu kapatır. Ardından Vladimir isimli bir karakteri arar. Bu arada erkek karakter kadın karakterin taksisinin takibindedir. Varış noktasına gelindiğinde tekrardan bir binaya giriş yapar. Binada Vladimir'i aramaya başlar bu arada birbirlerini görünce tekrardan kovalamaca başlar. Kadın karakter Vladimir'in yanına gider ve Vladimir'i yatağın üzerinde uyuşturucu etkisinde olduğunu görünce çekmeceleri karıştırır ve silah bulur. Silahı alarak odadan çıktığında erkek karakter ile tekrardan karşılaşır ve kovalamaca kentin sokaklarında devam eder. Kadın karakter ve erkek karakter bir binaya girer. Erkek karakter kadını bir odada sıkıştırarak konuşmak istediğini söyler. O sırada kadın karakter ve erkek arasında çıkan arbedede erkek vurularak ölür. Kadın karakter pencereden dışarıya baktığında öldürdüğü erkek karakterin kendisine baktığını görür. Sonuçta her bir karakter kendilerini öldüren katilin tanığı olurlar.

Mekân insanların içinde bulundukları duruma ilişkin algılarını biçimlendirmede önemli bir rol oynamaktadır. Mielgo tarafından bu filmde önerilen mekân organizasyonu çok boyutlu bir uzaydır; hiyerarşik bir eksenı aşırı kodlayan veya yaratan bir yapıyı kabul

etmez; farklı türlerin kolajlanması, tekinsizlik hissini ortaya çıkarmaktadır. Filmde kullanılan imgeler, fotoğraf teknolojisi yoluyla değil, sayısal teknoloji aracılığıyla üretilmiştir. Mielgo'nun kendine özgü tarzının tüm özellikleri filmin bütününe hakimdir: Gerçek mekanlar içerisinde daha aldatıcı bir mekân bulunuyormuş gibi yanılsama mekanları oluşturulmuştur. Görünürde derinliğin olmadığı yerde derinliğe doğru bir hareket, gerçekçi gibi görünen görüntünün istikrarını bozar. Animasyonun beklenmedik alanlara ve başka dünyalara açılabilceğı ve böylece gerçekçi beklentileri altüst edebileceğı bu yolla gösterilir.

Film ilerledikçe anlatı mekanları parçalanarak uyumsuzluk biçiminde birbiriyle birlikte yaşadığı çok boyutlu bir biçim görünümü kazanmaya başlar. Atlamalı kesmeler (Jump-cut) filmik görüntüde mekâna zamandan daha fazla rahatlama sağlar. Cubitt'in belirttiğı gibi, "...film artık zamana dayalı bir araç...değil, hareket aracıdır. Mekânsallaştırma, filmin dinamiklerini yönetme işini anlatıdan devralır. Buradaki hareket zamandan çok heykelsi, mimari ya da coğrafidir ve mekânın kendisi şekillendirilebilir (Cubitt, 2004, s. 224)". Filmin ana işlevi artık dış dünyanın temsili değil, filmin ana karakterlerinin aracılık ettiğı, Antony Vidler'in tanımladığı tekensiz mekanların keşfedilmesidir. Filmde birçok türde tekensiz mekânın ortaya çıktığı söylenebilir. Normal sosyal düzenin dışında, belirsiz ve kimliksiz mekanlar olarak daha önceden sözü edilen liminal mekanlar buna örnek gösterilebilir. Bu mekanlar, sınıflandırılması ve tanımlanması zor olan ara mekanlardır; bu mekanlar bir engel olarak değil, bir varış noktasından çok bir ara durak olarak görülür.

Filmde gölgelerle bezenmiş yakın çekimleri içeren sahnelerde gözlemlenebileceğı gibi, "herhangi bir mekân", sinematografik anlatı alanının hemen hemen tamamını bünyesinde barındırır; mekânda koordinatların yokluğu sürekli dinamiklerin karakterini temsil eder. Koordinatsız, sınırsız bir görüntü, bu nedenle topolojiden kavramlarla analiz edilebilecek bir oluşum sistemini temsil eder. Sonuç olarak, sinemasal anlatıyı perspektifin yan anlamlarından kurtarır.

Tanık filminde söz edilen tekensizlik Masahiro Mori'nin "tekensiz vadi" kavramı değildir. Aksine tekensiz vadi çizgisi bu filmde kırılmıştır. Karakterlerdeki deformasyonlar, mekandaki çarpıtma ve bükülmeler izleyicinin tekensiz vadiye düşmesini engeller. Film daha çok yeni bir mekânın keşfiyle oluşan bir tekensizlik boyutu ile ilgilidir. Mizansenin bu tekensizlik boyutuna nasıl katkıda bulunduğı bu filmde

belirgin bir biçimde ortaya çıkmaktadır. Işıklandırmanın yanı sıra sahnelerin ortamının da incelenmesi tekinsizliğin ortaya çıkışını açıklamada önem kazanmaktadır.

Mielgo, öykünün geçtiği mekânı tanıtmadan önce daha geniş bir çevreyi, şehri kurar. Tanık filminde tekinsizliğin önemli bir kaynağı sürekli değişen ortamdır. Filmdeki gerçeküstücü kent sokakları karakterlerin arafı gibi düşünülebilir. Kent belirsiz ve boş sokakları ile karakterlerin kaçmaları için tasarlanmış gibi görünür. Kentin kendisi de olayların yanı sıra tekinsizliğin bir parçasını oluşturur. Kent, karakterlerin yaşadıkları döngüsel olayların bir parçasıdır ve tekinsizliğin kendisini yansıtmaktadır. Kaçıştan önce görülmüş ve kaçıştan sonra yeniden keşfedilen bir kent vardır. Bu kent, tekinsizliğin tanımı gibidir; bilinen, ancak aynı zamanda yabancı olan.

Daha önce de belirtildiği gibi, sinematografik öğeler, tekinsiz mekânın tasviri söz konusu olduğunda da önem taşımaktadır. Filmde, sürekli olarak havadan ya da aksiyonun altından çekimler kullanarak karakterler ve seyirci üstün ya da aşağı bir konuma yerleştirilir. Filmde kamera açısı değiştikçe, izleyicinin yön duygusu da değişir. Bunun bir örneği kadın karakterin binada Vladimir'i arama sahnelerinde görülebilir. Kadın ve erkek karakterin koridorda karşılaşmaları ile beraber başlayan kovalamaca sahnelerinde dar geçitler, merdivenler görülmektedir. Bu sahnelerde her iki karaktere de yakın çekimle birlikte hızlı kesmeler yapılmıştır. Dikkat çekici olan, izleyicinin kadın karakterin çerçeveye sıkıştığı hissine kapılmasıdır. Bu zaten erkek karakterin kadın karakter karşısında kazandığı role ilişkin önemli bir ipucudur. Kadın karakterin yüzü çerçevede gösterildiğinde, ona hafifçe tepeden bakış açısı verilerek izleyiciler de üstün bir konuma getirilir. Binanın içindeki sahnelerin neredeyse tamamı, kadın karakterin kaçamayacağı bir tutsaklık hissi yaratmak için yakın çekimle gerçekleştirilmiştir. Yakın plan, karakteri herhangi bir zamansal-mekânsal koordinattan çıkarır; perspektifi bozarak kendi mekân-zamanını oluşturur; kapalı bir gerçeklik yaratan önemli bir anlatı aracı haline dönüşür. Bu sahneler, çevrenin karakter üzerinde yarattığı tekinsizliği gösterir. Bu karakterin kaçamayacağı bir alandır.

Filmde mekânın yanında zaman da gerçek boyutluluğunu kaybetmiştir; koşan karakterlerin farklı bakış noktalarının çekimleri ile ulaşma noktasına ulaşamamazlık izlenimi yaratılarak filmin mekânsal ve zamansal boyutu genişletilmiştir. Faklı bakış noktalarından eylemi izlemek üç boyutluluğu ve mekânın bir bütün olarak algılanmasına olanak sağlar. Bunun yanında film mekânın ve zamanın çarpıtılması ile oluşmuş bir filmidir. Filmde mekân, karakterlerin hareket alanlarının kendi doğal mekanlarından

alınarak düzenlenir. Her karakterin hareket alanı aslında farklı bir mekâna aittir, başka bir deyişle anlatı alanı, birçok farklı zamanın bir arada bulunduğu benzersiz “herhangi bir mekân” olarak biçimlenmiştir. Aslında, Tanık filminde karakterlerin hareketi, aynı mekânda birçok farklı uzamsal-zamansal faktörün yan yana gelmesi olarak algılanır.

Kübizm'in sinematografik anlatının mekânsal organizasyonu üzerinde etkilerinden biri olan bakış açılarının çoğaltılması olgusu bu filmde açıkça görülür. Bu olgu, filmin kapalı mekanlarında özellikle gece kulübü sahnesinde görülebilir. Farklı odak uzaklığına sahip merceklerin kendilerine özgü perspektif görüntüleriyle, ani çevrinmeler ve dönmelerle bir sonraki çekime geçerek, her zaman bir gizli varlığını hissettirip gösterilmemesi yoluyla, mekân tekinsiz hale getirilir. Bakış açılarının değişimlerin hızı nedeniyle çekimlerde sunulan geometrik figürler ve mekân katı doğalarını kaybeder; topolojik boyutu hatırlatan esnek ve belirsiz nesneler haline gelirler.

Mielgo'nun filminde sanal kamera izleyicinin mekanla bağlantı kurmasına, mekâna dahil olmasına yönelir. Tasvir edilen mekânın soyutluk düzeyi nedeni ile sanal kamera 'göz'den çok “sanal bir varlığın” simülasyonu haline gelir; fiziksel kameranın sağladığı insanmerkezli bir izleme sürecinden uzaklaşarak mekânda izleyiciden türeyen sanal bir varlık simülasyonu oluşturur. Bu sanal varlığın simülasyonu aynı anda hem sahne kompozisyonunun bir parçası olur hem de onun ötesine geçer. Sanal kameranın varlığı, hareketli bir görüntü yakalama aygıtı değil, mekânsal olarak belirli bir algının kaybolma noktası haline gelir. Öte yandan Mielgo'nun sanal kamera aracılığı ile kurduğu çerçeveler, ekran içi ve ekran dışı alanları ima eder: ekran içi alan çerçevenin içinde var olan hareketli kaçma sahnelerini oluşturur. Ekran dışı alan çerçevenin dışında kaldığı için izleyicilerin hayal gücü yeteneklerine bırakılmıştır. Mielgo, açık çerçeve olarak adlandırabileceğimiz çerçevelerde izleyiciye karakterlerin çerçeveye istedikleri gibi girip çıkabilecekleri açık bir mekân bırakır. Öte yandan kapalı çerçevelerle, karakterlerin ekranın içinde ya da dışında özgürce hareket edemediği bir tutsaklık hissi yaratır.

Mielgo sanal kamerayı kullanarak sahnelerdeki mekânı kolayca yeniden şekillendirir: Filmde yalnızca mekân içerisinde bulunan karakterler değil, mekânın kendisi de hareketlidir. Mekân içerisinde karakterlerin hareketleri ve bakış yönleri, mekânın üç boyutlu algılanmasına neden olurken kamera hareketleri ve bakış yönünün değişmesi ile film mekânı genişletir. Diğer yandan geniş çekimden, yakın çekime geçiş, izleyicide daha tekinsiz duygular uyandırır. Ekrandaki mekân karakterin bir sokakta kaçtığını gösterdiğinde, ekran dışı mekân bu sokağın büyük (ya da küçük) bir şehirde yer

aldığını ima eder, dar, hatta belki de izole bir gece kulübü ekran dışı mekân için daha büyük bir alan sunmaz. Dolayısıyla kısıtlama ve özgürlük, ekranda (ve ekran dışında) gösterilenlerle yakından ilişkili hale getirilerek tekinsizlik duygusu yaratılır.

Alberto Mielgo birçok röportajında arka planların dijital çizim olduğunu ve karakterlerin 3 boyutlu bilgisayarda oluşturulduğunu belirtmektedir. 3 boyutlu karakterler ve 2 boyutlu düz mekanlar bir ahenk içerisinde. İlk bakışta bize her şey çok gerçekmiş gibi görünür. Bu da Baudrillard'ın simülakra kavramının 3. evresine örnek gösterilebilir. Ancak zamanla stilize karakterler ve mekanların farkına varılmaktadır. Gerçekçi mekân tasvirlerine daha dikkatli bakıldığında gerçek hayatta var olmayan kontür çizgileri, fırça darbeleri gerçekliğin temsilini bozar. Alberto Mielgo röportajında kendi tarzını şu şekilde açıklamaktadır:

Gösteride sahip olduğum kurallardan biri ... temel olarak, eğer çok hızlı bir şekilde tanımlarsanız, gözünüzün görebildiği... bir göz ucuyla görebildiğiniz şeydir ...Resimlere biraz daha yaklaşırsanız çok detaylı olmadığını görebilirsiniz. Aslında çok soyut. Yani gözün tüm bu bilgilere ihtiyacı yoktur. Bir görüntüyü tamamlamak için tüm bu bilgilere ihtiyacımız yok. Bu, aslında bakmadığım tüm bilgilerin neredeyse işe yaramaz olduğu anlamına gelir. Ve çok grafik ve basit bir şekilde temsil edilebilir. Yani bunu ... karakterlerle de yapabilirsiniz. Damarlar, gözenekler, cilt detayları, çok detaylı saçlar, kirpikler gibi önemsiz şeylerden kurtulun. Dünyada grafik izlenimci bir şekilde gerçekten önemli olmayan pek çok şey var (<http2>).

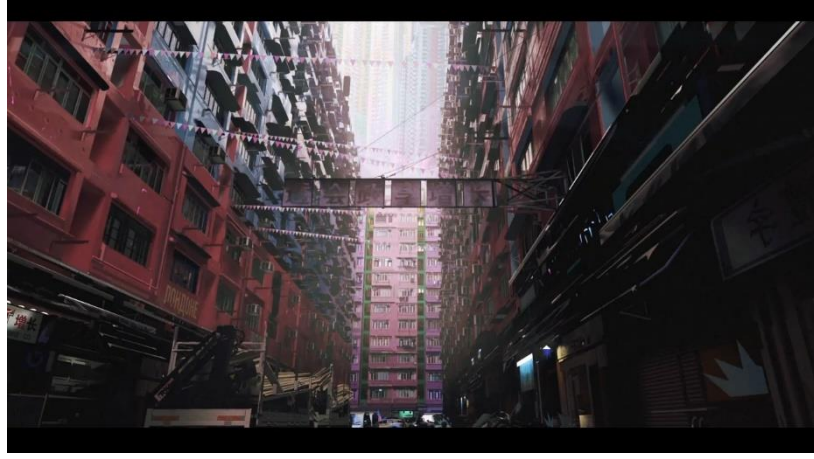
Mielgo, karmaşık bilgilerden kaçınarak sade bir tarz kullanarak, bizi yormadan, kent imgelerinin kendisiyle tekinsiz kent duygusunu başarılı bir şekilde aktarabilmektedir. 3 boyutlu programlar içinde oluşturulan karakterlerin yansımaları, ışık ve gölgeleri karakter ile beraber render alınarak 2 boyutlu düzleme yerleştirildiğinde düzlem boyut kazanır. 3 boyutlu bir karakter 2 boyutlu bir düzlemde kendi boyutunun sınırlılıklarından kurtulmaktadır. Bu iki çarpık durum kentin tekinsiz boyutunu bizlere aktarır.

Alberto Mielgo tarafından yaratılan gerçeküstücü grafiksel kolaj dünyası, belirsizlik, toksiklik, dışlanmışlık ve aradalık gibi duyguların temsili ile tekinsizliğin farklı bir boyutunu keşfetmeyi mümkün kılmaktadır. 2 boyutlu düzlemde kentin içerisinde sakladığı katmanlar karakterlerin hareket tasarımı ile keşfedilmeye çalışılmaktadır. Picasso tarafından başlatılan ve hem Afrika sanatından esinlenen perspektif kullanımının aşamalı olarak yok edilmesi, bakış açılarının çoğalmasına dayanan yeni bir mekânsal organizasyon yaratmıştır. Warner Bros. ve UPA gibi

stüdyoların, perspektifi bozuk ve düz renkli arka plan üzerinde yer alan karakterlerle izleyiciye perspektif hissi aktarmak için kullanılan büyüme-küçülme hareket tasarımının benzeri, "Tanık" filminin karakterlerinde de mevcuttur. Fakat burada farklılık, Warner Bros. ve UPA karakterlerinin 2 boyutlu, " Tanık " karakterlerinin ise 3 boyutlu olmasıdır. Bu nedenle, "Tanık" karakterleri gibi halihazırda 3 boyutlu olan karakterler, ekranın iki boyutlu düzlemine yerleştirilerek, kentsel katmanların derinliklerinin yeniden keşfi için bir fırsat sağlamaktadır. Ancak karakterler için artık bildikleri bu yeni dünya onlar için yabancılaşmıştır. Yeniden keşfedilmesi gerekmektedir. Kent katmanları keşfedilse bile, 2 boyutlu düzlemde bulundukları döngüden dolayı, bu katmanlar her seferinde yeniden keşfedilmek zorunda kalınmaktadır.

Ayrıca filmde yer yer gösterilen aksaklıklar (glitch) tekinsiz kentin bir başka deneyimidir. Rosa Menkman (2001), aksaklıkların tekinsizlik hissinin kaynağı olabileceğini öne sürmektedir. Bu ilişkiyi şu şekilde açıklar: Bir aksaklık deneyimi, açıklanamayan, anlaşılmaz ve dünya dışı görüntüler ve veri yapılarından oluşan şaşırtıcı derecede güzel, parlak renkli karmaşık bir manzara algılamakla benzerlik gösterir (Menkman, 2011, s. 30). Bu durum, aksaklıkların (glitch) hem dijital bozulmanın sembolü oldukları için gotik, hem de oyuncunun daha önce gördüklerinin tanıdık-alışılmadık bir versiyonunu sundukları için tekinsiz olduğunu ifade eder. Bu alıntı, aksaklıkları yüce bir deneyim olarak veya Menkman'ın "boşluk" olarak adlandırdığı şeyi tanımlar. Yüce ve boşluk kavramları, ezici bir şeyin huzurunda bulunmayı tanımlar (Allan, 2023, s. 50).

Filmin ilk açılış sahnesinde aslında filmin sonu görülür. Kadın karakter erkek karakter tarafından yakalanmıştır. Sonrasında ise gökyüzünün bile gözükmeyeceği karmaşık, sıkışık, boğucu Kent görüntüsü gözükmektedir. Bu yüksek binaların oluşturduğu metropol tekinsizliğin imgesi gibi gösterilmektedir.



Görsel 3.10. *A. Mielgo, "Tanık" 2019*

Kent sadece beton yığını gibi resmedilmiştir ve aşırı sıkışık yapılar mevcuttur. Kadın karakterin silah sesini duyduktan sonra pencereden erkek karakteri görmesiyle beraber artık döngü tekrardan başlamaktadır. Pencerelemlerin yoğunluğu sanki her hareketin dışarıdan gözlemlenebileceği ve özel alanın olamayacağı distopik bir izlenim vermektedir. Erkek karakter, kadının olaya tanıklık ettiğini görür ve kadın pencereyi kapatarak saklanır. Ara mekân olarak nitelendirilebilecek otel odası artık güvenli bir mekân değildir. Kadın karakter için geçici olmuş ve olan otel odaları artık tekinsizdir. Her an tehdit ile karşılaşabilir ama bunun ne zaman olacağını bilemez. Bu bilinmezlik duygusuyla beraber acele bir şekilde otel odasından çıkarak karanlık dar bir alandan açık alana kaçar.



Görsel 3.11. A. Mielgo, "*Tanık*" 2019

Görsel 3.13.'de görüldüğü gibi açık alana çıksa dahi alan ekranda çok az yer kaplar. Kadın karakterinin her ne kadar kaçmaya çalışsa dahi bu olay örgüsünden aslında bir kaçış olmadığı şeklinde yorumlanabilir. Bu kaçışın bir fayda etmeyeceğine dair perspektifsel ve formlar olarak bozulmuş araçlar koyularak anlam daha da güçlendirilmiştir.

Kadın karakterin araç içindeyken aldığı pozisyon içinde bulunduğu sıkışıklık hissini daha da net vurgulamaktadır. Aracın penceresinden gördüğümüz kent görüntüsü ise bizlerin kadın karakterin tekinsizliğini çok net bir biçimde vermektedir.



Görsel 3.12. A. Mielgo, "Tanık" 2019

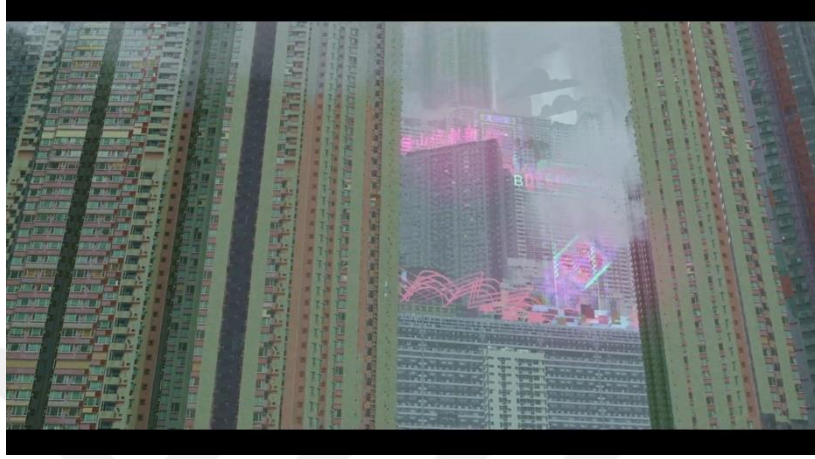
Kentin çarpık görüntüsü ile aktarılan bu tekinsizlik, birbirini tekrarlayan bina görüntüleri ve polise yaşadığı olayı anlatmaya çalışırken yaşadığı paniğin dışı vurumuyla kentin imgesi adeta bozulur, form değiştirir, çarpıklaşır ve tekinsiz hale gelir.



Görsel 3.13. A. Mielgo, "Tanık" 2019

Görsel 3.15.'te ise neredeyse hiç perspektif yoktur. Adeta 2 boyutlu düz bir mekandır. Aracın ekrandan giderek küçülmesi ile beraber perspektif hissi izleyiciye aktarılmaktadır. Aslında bu aşırı bozuk perspektif, taksi içindeki kadını başka bir taksiyle yakından takip eden erkek karakterin, yani tehlikenin habercisi niteliğindedir.

Kadın karakter taksi içerisindeyken derin bir nefes alarak rahatlamaya çalışsa dahi ekranda gösterilen kent dokusu aşırı boğucu ve neredeyse izleyiciye nefes aldırmayacak sıkışıklıktır. Binalar sanki birbirinin kopyası ve tekrarı biçimindedir.



Görsel 3.14. A. Mielgo, "Tanık" 2019

Taksiden inen kadın karaktere tekrardan dar bir koridorun içerisinden bakılmaktadır. Bu yoğun kent imgesinde açık alana dahi çıkılsa kaçış alanının olmadığı dar koridorların, merdivenlerin, sokakların boğuculuğu ve tekinsizliği her katmandadır.



Görsel 3.15. A. Mielgo, "Tanık" 2019

Görsel 3.17.'de mekânın negatif alan kullanımı kapının açılması ile beraber derinliklerinde barındırdığı saklı katmanların keşif habercisi niteliğindedir. Bu negatif alandan erkek karakterin çıkışını görmekle beraber negatif alanların tehdit barındırdığı çıkarımı yapılabilir. Vidler, psikolojik genişleme teorileri, insanların mekanları algılama

ve hissetme şekillerinin, duygusal ve zihinsel refahları üzerinde etkisi olduğunu aktarmaktadır. Bu teoriler, 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan agorafobi ve klostrofobi gibi kent fobilerinin çözümü olarak mekânın kullanımını önerir. Bu dönemde, kent planlamacıları ve mimarlar, kentlerin kapalı, kirli, tehlikeli ve sağlıksız alanlarından kurtulmak için açık mekanlara odaklanırlar. Le Corbusier gibi mimarlar, açık ve kapalı alanlar arasında dramatik bir kontrast yaratmanın, insanların kentle ilgili kaygılarını azaltacağına inanmışlardır (Vidler, 2000, s. 143-144). Ancak, kentin açık ve kapalı mekanlarında, köşelerinde ve sınırlarında tekinsizlik görülmektedir. Büyük kentlerin kapalı alanları içerisinde yutulmuş ve dışlanmış pek çok yer vardır. Kadın ve erkek karakterlerin girdiği bu fantezi mekânı, kendi arzularının dışavurumu niteliğindedir ve toplumsal normların dışına çıkılan bir yerdir. Bu mekân, özne tarafından bilinen fakat deneyimlenemeyenlerin deneyimlendiği bir alandır. Bu durum, mekânın sınırlarının belirsizliği ve toplumsal normların ihlal edilmesinden dolayıyla tekinsizdir.

Kadın ve erkek karakterin koridorda karşılaşmaları ile beraber başlayan kovalamaca sahnelerinde dar geçitler, koridorlar ve merdivenler görülmektedir. Bu durum kenti büyük bir labirent haline getirmektedir. Bu labirentte bir köşe dönüldüğünde ne tür bir tehlikenin çıkacağı belirsizdir. Hikâyenin sarmal yapısından dolayı benzer yapıların ve alanların tekrar tekrar ortaya çıktığı görülür. Kovalamaca sırasında ise kent bomboştur. Caddelerde ve sokak aralarında birbirini kovalayan iki kişi haricinde kimse yoktur.

Kadın karakter en sonunda bir daireye girer. Erkek karakter ise anahtar ile bu dairenin kapısını açar. Bu durumda erkeğin bu dairede yaşadığı anlaşılır. Kadın karakter silah ile kendini korumaya çalışırken birçok kapı göze çarpar. Kapalı mekanların kendi içerisinde de birçok farklı katmanlar barındırır. Bu katmanların bu şekilde iç içe girmesiyle bir çeşit “mise en abyme” oluşturduğunu söyleyebiliriz. Bu katmanlaşan kentin içerisinde neler olduğu bilinmemektedir. Tehlike de olabilir, fantezi dünyalar da olabilir.

4. UYGULAMA FİLMİ: Nevrakodil

4.1. Öykü

Timsah şeklinde tuhaf biçimli bir masanın da bulunduğu mobilyalı bir eve taşınan yeni evli bir çift hakkında bir öykü. Akşama doğru bir korku ve sanrılar evi sarmaya başlar; yansımalarından bireyler görürler, mekân timsahımsı emareler gösterir kısacası, masanın varlığının hayaletsi timsahların evi ziyaret etmesine yol açtığı ile alakalı bir öykü.

4.2. Uygulama Filminde Mekân Tasarımlarının Oluşturulması

Uygulama filminin mekân tasarımında 1950'ler ve 1960'lardaki iç mekân tasarımları esas alınarak, o dönemlerin mimari ve dekoratif özellikleri yansıtılmaya çalışılmıştır. Bu dönemlerin estetiği, filmin mekân tasarımında kullanılan dekorasyon öğelerine yansıtılmıştır. Bu sayede, filmin seyircisi, karakterlerin bulunduğu mekânlarda tekinsiz atmosferle karşılaşmaktadır. Kentleşmenin artmasıyla birlikte nevrasteni ve fobik korku gibi psikolojik rahatsızlıkların arttığı gözlemlenmiştir.

Uygulama filmi için iç ve dış mekanlarda kullanılan görseller kolajlanarak kurgusal bir mekân oluşturulmaktadır. Böylece gerçeklikten koparılmış yapay bir mekân oluşturulmuştur. Mekanlar Autodesk Maya programı kullanılarak modellenmiştir ve Arnold Renderer aracılığıyla görselleştirilmiştir (render). Bu görseller referans olarak alınarak, Adobe Photoshop programında çizgisel bir forma dönüştürülmüştür. Bu süreç içerisinde, gerçek hayatın simülasyonu 3 boyutlu programla ile üretilerek grafiksel bir üsluba dönüştürülmüştür. Ayrıca, bozuk perspektif kullanılarak daha tekinsiz bir mekân yaratılmaya çalışılmıştır.

Derinlik ortadan kaldırılmıştır. Bu durumda bir obje veya büyük bir bina arkasındaki alan asla öğrenilemez ve muğlak bir şekilde kalır. Tehlike veya güvenin nereden geleceği bilinemez. Mekân boyutluluğu, ara katmanlar olarak kullanılan cam ve aynalardaki tekinsiz yansımalarla aranmaktadır.



Görsel 4.1. Uygulama Filmi "Nevrakodil"den kare, (Burak Vardal arşivi)

Uygulama filminde, gökyüzü çok az gösterilir. Artık gökyüzü televizyondan izlenen bir görüntü niteliğindedir. Karakterlerin çarpık kentleşme nedeniyle doğa ile olan ilişkilerinin koptuğuna dikkat çekilmeye çalışılmıştır.



Görsel 4.2. Uygulama Filmi "Nevrakodil"den kare, (Burak Vardal arşivi)

Görsel 4.2 gösterildiği gibi gökyüzü ile kent arasındaki sınırlar giderek bulanıklaşmaya ve kaybolmaya başlar. Binalar, kentin birey üzerindeki baskısını ve bireyin sıkışmışlık hissini vurgulamak için devriliyormuş gibi gösterilmiştir.

Uygulama filminde yer alan yansıma imgelerinin izleyiciye bir tekinsizlik algısıyla karşılaşması için belirsiz bırakılmış ve izleyiciye hayal mi yoksa gerçek mi olduğunu sorgulatmayı amaçlamıştır.

4.3. Senaryo

1. İç/salon- öğle (genel çekim)

Kadın karakter gözünü kırparak açar ve görüntü netleşir.

2. İç/salon- öğle (yakın çekim)

Kadın karakter şaşırır ve gözleri parlar.

3. İç/salon- öğle (bel çekim)

Kadın karakter kocasına sarılır.

4. İç/salon- öğle (genel çekim)

Kamera timsah masasına yakınlaşmaya başlar.

5. Kararma

6. İç/salon- akşam (genel çekim)

Erkek karakter eşinin elindeki bardağı alır ve masaya koyar.

7. İç/salon- akşam (kafa çekim)

Erkek karakter masaya odaklanır ve terlemeye başlar.

8. İç/salon- akşam (göğüs çekim)

Kadın karakter eşine bakar.

9. İç/salon- akşam (yakın çekim)

Kadın karakterin gözünde masanın yansıması görülür.

10. Dış/şehir- akşam (genel çekim)

Sisler arasından gökdelen görünür.

11. İç/salon- akşam (genel çekim)

Kadın karakter kitap okur.

12. İç/salon- akşam (genel çekim)

Pencere camının yansımasından timsah silueti görünür.

13. İç/salon- akşam (yakın çekim)

Kadın karakter pencereye doğru hızlıca bakar.

14. İç/salon- akşam (genel çekim)

Pencere camı yansıması normale döner.

15. İç/salon- akşam (yakın çekim)

Kadın karakter gözlerini sıkıca kapar ve sakince açar.

16. İç/banyo- akşam (genel çekim)

Bu sırada erkek karakter küvette uzanır.

17. İç/banyo- akşam (yakın çekim)

Erkek karakterin birinci şahıs kamerasından bakılır.

18. İç/banyo- akşam (yakın çekim)

Küvetin kenarlarından timsah dikenleri çıkmaya başlar.

19. İç/banyo- akşam (yakın çekim)

Tekrar birinci şahıs kameradan bakılır ve erkek karakter korkarak elini hızlıca kaldırır.

Sonrasında suyun içerisinden yavaşça timsah kafası çıkar.

20. İç/banyo- akşam (genel çekim)

Erkek karakter korkarak ayağı kalkar.

21. İç/banyo- akşam (kafa çekim)

Erkek karakter aynanın karşısına geçer. Gözlerine bakarken göz bebeği timsah gözbebeğine dönüşür.

22. Kararma

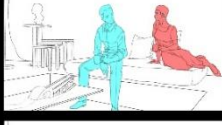
23. İç/salon- akşam (genel çekim)

Erkek karakter salona gider ve salondaki eşi penceredeki yansımadan kocasının timsahımsı silüetini görür.

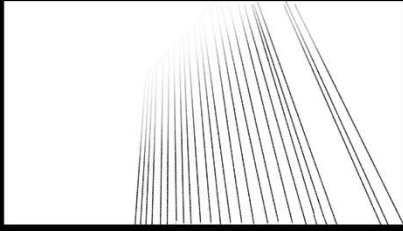
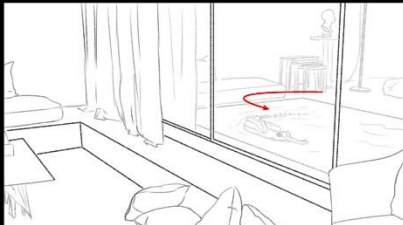
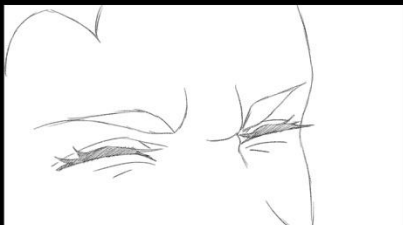
4.4. Storyboard

CUT	SCENE	CONTENT	SEC
1	NEVRAKODİL	Göz açılır Gözünü kırpar. Netleşir.	

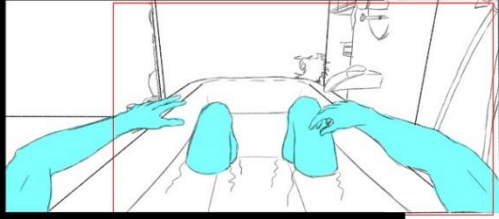
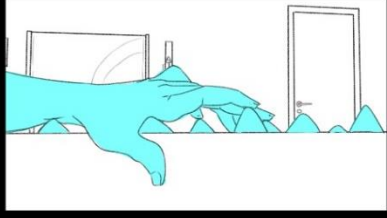
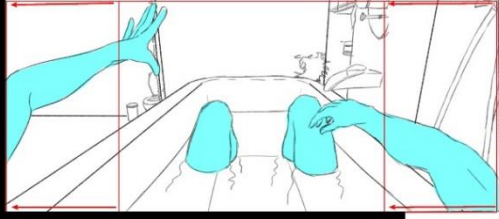
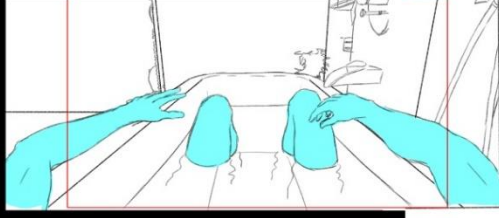
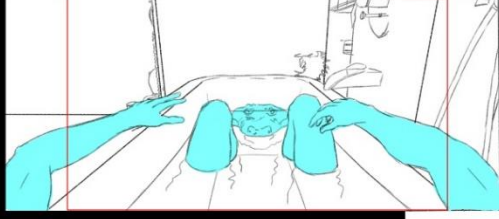
Görsel 4.3. “Nevrakodil” filminden storyboard kareleri, (Burak Vardal arşivi)

CUT	SCENE	CONTENT	SEC
2			
		Gözleri açılır ve parlaklaşır.	
3		} Sonlanır.	
			
4		Zoom in	
5			
SA			
			
			
SA2		Torkemeğe başlar.	
SAB		Adama doğru bakar.	
SA4		Kadının gözünden yansıma	

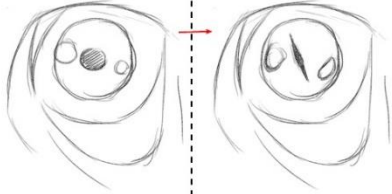
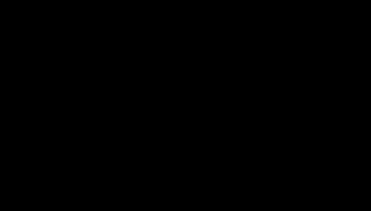
Görsel 4.4. “Nevrakodil” filminden storyboard kareleri, (Burak Vardal arşivi)

CUT	SCENE	CONTENT	SEC
6		Sisli: g�k delen	
7			
8		Camdaki: yansımada timsah masasının silüetini; gerçekte timsah olarak görülür.	
9		Hızlıca bakar.	
10		Yansıma normale döner.	
11		G�zlerini: sıklıkla kapatır ve sakınca akar.	

G rsel 4.5. "Nevrakodil" filminden storyboard kareleri, (Burak Vardal arşivi)

CUT	SCENE	CONTENT	SEC
12			
13			
14		Dikenler çıkar.	
15		Hızlıca elini kaldırır. Pan Left	
		Elini indirir.	
		Tim sah çıkar.	

Görsel 4.6. “Nevrakodil” filminden storyboard kareleri, (Burak Vardal arşivi)

CUT	SCENE	CONTENT	SEC
16		Korkar.	
17		Gözü normalden timsah gözüne dengeli.	
			
18			
19			
		Netleşir SON	

Görsel 4.7. “Nevrakodil” filminden storyboard kareleri, (Burak Vardal arşivi)

4.5. Teknik Aşamada Kullanılan Programlar

Bu çizgi film yapılırken TvPaint, Clip Studio Paint, Adobe After Effects ve Adobe Premier ve Autodesk Maya programları kullanılmıştır. Storyboard çizimleri bütünüyle Clip Studio Paint programında yapılmıştır. Karakter çizimleri yine Clip Studio Paint programları üzerinden yapılmıştır. Mekân modellemeleri Autodesk Maya programı

üzerinden modellenmiştir. Animasyon TvPaint programında yapılmış olup sahnelerin efektleri ve renk düzenlemeleri Adobe After Effects Programında yapıp, sesler Adobe Premier Programında eklenmiş ve sahneler yine Adobe Premier’de birleştirilmiştir.

4.6. Uygulama Filmi “Nevrakodil”den Kareler



Görsel 4.8. “Nevrakodil” filminden kareler, (Burak Vardal arşivi)

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Tekinsizlik, modern psikanalizmin önemli konularından biri olmuştur. Bireyin duygu durumlarını içeren gerçek ile gerçeküstü arasında bir olgu olarak tanımlanmaktadır. Tekinsizlik, geçmişle ilişkilendirilir; unutulmuş veya bastırılmış olan bu şeyin, tekrar deneyimlenmesi tekinsizliği meydana getirmektedir.

Tekinsizlik kavramı ilk olarak Friedrich Schelling tarafından ele alınır. Daha sonra Ernst Jentsch bu kavramı psikanaliz alanı içerisinde ele alır. Sigmund Freud tekinsizlik kavramını, bir şeyin hem tanıdık hem de tuhaf olabileceği, aynı zamanda bastırılmış ve yok sayılanın göz önüne gelmesi olarak açıklar. Tekinsizlik, bireyin doğumdan itibaren deneyimlediği ve tüm yaşamında yer edindiği doğal bir olgudur; kişinin kendisini yabancılaşmış hissetmesine neden olmaktadır.

Tekinsizlik kavramı, özellikle edebiyat alanında da sıklıkla kullanılmaktadır. Edgar Allan Poe'un ve Franz Kafka'nın eserleri de tekinsizlik kavramının en güzel örneklerinden biridir. Özellikle Kafka'nın öykülerindeki karakterlerin sorunları mekân üzerinden anlatılır. Tekinsizlik bu mekân üzerine kurulmuş katmanlar içerisinde ortaya çıkmaktadır.

Anthony Vidler, tekinsiz mekânın farklı biçimlerini inceleyerek insan psikolojisi ile mekân arasındaki ilişkiye dikkat çeker. Vidler'e göre, yeni bir mekân anlayışının icadı, modernitenin tanımlayıcı bir özelliğidir ve yirminci yüzyılın başındaki yeni mekansal fikirler, geleneksel bakış açılarına meydan okur ve bakan öznenin rolünü istikrarsızlaştırır. Vidler, film ve çizgi filmi mekansal anlayıştaki bu değişimin örnekleri olarak gösterir. Vidler, modernite sırasında agorafobi ve klostrofobi gibi psikolojik şikayetlerden etkilenen yeni bir psikolojik mekân yorumu tanımlar.

Vidler "Tekinsiz Mekân (Warped Space)" adlı kitabında iki tür tekinsiz mekân biçimini ele alır. Vidler'e göre, modernizmin psikolojik kültürü, birinci tür mekânı üretir ve mekân, öznenin yansıması olarak algılanır. Bu nedenle, mekân tüm nevroz ve fobilerin habercisi ve deposu olarak görülür. Bu yaklaşımda, mekân boş değildir, mimarlık ve kent biçimleriyle birlikte rahatsız edici nesne ve biçimlerle doludur. Temsil edilen sanatlar, bu uyumsuzluğu betimlemeye yönelik olarak mekânın geleneksel tanımlarını çarpıtır.

İkinci tür mekân ise, farklı medya türlerinin (film, fotoğraf, sanat, mimari) zorunlu kesişiminden kaynaklanır ve mekânı yeni ve benzersiz şekillerde betimler. Bu tür mekân, farklı sanatların sınırlarını kırarak belirsizleştiren bir şekilde üretilir. Bu kesişme noktası, bir sanat formunun açıklaması için diğerinin yorumlayıcı terimlerini gerektiren bir tür "aracı sanat" ortaya çıkarır. Vidler, dışavurumculuk ve filminden psikanalize ve dijital

görüntülemeye kadar çeşitli bağlamlarda metaforik kullanımlarına izin vermek için "çarpık (warped)" ve "çarpıklık (warping)" tanımlarını kasıtlı olarak belirsiz bırakır.

Tekinsiz mekanlar sadece tek türde değildir. Birçok türde tekinsiz mekân bulunur. Örneğin üçüncü mekân, kültürel kimliklerin tartışıldığı ve çelişkili mekanları ifade eder. Bu mekân, kültürel sembollerin akışkanlığı ile anlam üretmenin ikircikli bir sürecini varsayar ve sabitliği yapı söküme uğratar. Kültürel kimliklerin, kültürlerin hiyerarşisini reddederek geliştiği ve kültürel farklılıkların melez bir kültürlerarası mekanıdır. Üçüncü mekân, yeni bir mekân olarak geçmişi unutturur ve yeni olasılıkları gözler önüne serer.

Liminal veya eşik mekanları, normal sosyal düzenin dışında, belirsiz ve kimiksiz mekanlar olarak tanımlanabilmektedir. Sabit bir karakterleri yoktur; bir yolun sonu ya da başından ziyade ara duraklardır. Liminal mekanlar sürekli oluş halindedirler. Foucault, tüm kültürlerde, gerçek ve kurumsal mekanlarla birlikte gerçekleşmiş ütopyalar da bulunduğunu belirtir. Bu ütopyalar gerçek mekanlara yerleştirilebilirler; heterotopya adı verilen karşıt bir kategori olarak bu mekanlar, yansıttıkları mekanlardan tamamen farklıdır.

Tekinsiz mekânın türleri olduğu gibi sinemada da birçok farklı mekân türü vardır. İtalyan Yeni Gerçekçilik akımında var olan fiziksel gerçek mekanlar, fazla müdahale olmadan kullanılır. Bu mekanlarda her zaman tehlike ve belirsizlik barınmaktadır. Sinemada mekânın tekinsizleştirilmesi gerçeküstücülük, dışavurumculuk, kübizm gibi akımların izleriyle daha etkili bir şekilde kullanılabilir. Özellikle rüyalar ve bilinçdışı algılamaları, gerçeküstücü sanatçılar için bir ilham kaynağıdır.

Çizgi filmlerde de birçok farklı teknik kullanılarak mekân türleri oluşturulmuştur. İlk başta mekân ve karakter birbirinden ayrılır. Winsor McCay'in filmleri, Freud'un rüya teorileri ve Vidler'in tekinsiz mekân kavramları üzerinden birçok yazar ve araştırmacı tarafından incelenir. McCay'in filmlerinin modernist estetikle bağlantısını ve tekinsiz mekanların korku ve kaygı yaratan doğasının, rüya diyarlarının yaratılmasında kullanılır. McCay'in filmleri sadece sinema tarihindeki yeri değil, aynı zamanda modernist estetiğin ve tekinsiz mekân kavramlarının kültürel önemine sahiptir.

Teknolojik gelişmelere koşut olarak çok katmanlı kamera ile mekâna boyut eklenir ve mekân yeniden keşfedilir. Disney modernist alandan daha çok geleneksel Hollywood anlatısını benimseyerek gerçekçi alanı animasyon kamerası olan çok katmanlı kamera ile yakalamaya çalışır. Siegfried Kracauer, gerçekçi filmlerin kamera ve üç boyutlu alanını ayrıca karakterizasyonunu taklit ettiği için Disney'i eleştirir. Kracauer, çizgi filmlerin,

gerçek dünyanın basit bir taklidi olmadığını bunun yerine, gerçekliği çözmeye ve ayırtırmaya çalıştığını vurgular.

Warner Bros. ve UPA gibi çizgi film stüdyoları, gerçeküstücülük, dışavurumculuk ve kübizm gibi akımlardan esinlenerek farklı bir tarz oluşturur ve mekana daha farklı bir şekilde yaklaşırlar. Geleneksel mekânın perspektifini bozarak ortadan kaldırır, mekânın boyut ve derinliğini karakter hareketleriyle aktarırlar. Gerçeküstücü ve dışavurumcu gibi akımların doğasında bulunan tekinsizlik ögesi, çizgi filmin bu mekanlarında da görülmeye başlanır. Günümüzde bu akımlarda etkilenmiş ve üretilmiş birçok çizgi film örneği bulunmaktadır.

Erken dönem animasyonların çoğunda mekân, nesnelerin ve karakterlerin sergilenebileceği bir yer olmuştur. 3 boyutlu animasyonlarda veya sinema filmlerinde teknolojinin gelişmesiyle beraber mekânın sürekli değişen doğası ile birlikte bilinmeyen yönleri de ortaya çıkar. Örneğin sanal kamera, bir masadan başlayarak izleyiciyi başka bir evrendeki masaya götürebilir. Böylece mekânın sınırları ortadan kalkar ve izleyiciye bu mekân yabancılaşır. Farklı kurgu teknikleri ile mekân hareketli bir mise en abyme olarak üretilebilir.

Bu çalışmada çözümlemesi yapılan Alberto Mielgo'nun "Tanık (The Witness)" filmi, modern mekânın psikolojik etkileri ve kaygıları üzerine örnek bir çalışma olarak öne çıkmaktadır. Bu çalışmada, "Tanık" filminin, Vidler'in "Tekinsiz Mekân (Warped Space)" adlı kitabında ele aldığı mekânsal sistemlere hapsolmuş bireylerin kaygılı vizyonları ve mimari anlamlarını nasıl yarattığı incelenmiştir. Filmdeki modern mekânın perspektif yasalarının ihlal edilerek göz ardı edilmesi, Vidler'in modern mekânın temsil arayışındaki yaklaşımına paralel bir şekilde ele alınmıştır. Film, klostrofobik bir apartman dairesinde yaşayan bir kadının tanık olduğu bir cinayeti anlatmaktadır. Bu filmdeki kaçış sahneleri, modern bir metropolde, karanlık ve boş alanlarda mekânsal korku hissi yaratmaktadır. Filmde kullanılan mekanlar, izleyicilerin klostrofobik ve agorafobik bir atmosferde hissetmelerine neden olmaktadır. Bu da modern mekânın bazı insanlarda yarattığı kaygıyı yansıtmaktadır.

Koji Yamamura'nın "Bir Köy Doktoru (Inaka Isha)" filmi, mekânın öznel algısını ve yarattığı kaygı ve yabancılaşma hissini ele almaktadır. Doktorun yolculuğu ve hasta ziyareti sırasında kendi içinde yaşadığı kaygı ve yalnızlık duyguları da ön plana çıkmaktadır. Bu duygular, onun kendi içindeki mekânsal fobilerini de tetiklemektedir. Filmin görsel anlatımı, Vidler'ın belirttiği gibi, mekânın içe yansıtılan öznel algısını

göstermektedir. Doktorun korkuları, çarpıtılmış perspektifler ve abartılı mimari formlarla yansıtılmaktadır.

Çizgi filmlerde karakterlerin içinde bulunduğu toplumsal sıkıntıların veya bireysel sorunların dışı vurumu olarak tekinsiz mekanlar kullanılır ve bu da duygu aktarımını kolaylaştırır. Ayrıca mekânın tekinsizleştirilmesi sanatsal tasarımlarla da ortaya çıkar. Farklı tekniklerin kolajlanması, izleyicinin alışık olduğu mekânı yabancılaştırır ve tekinsiz bir mekânı ortaya çıkarır. Bu tez çalışması sürecinde, oyunlarda kullanılan mekanların tekinsiz mekân alanındaki rolüne ilişkin yeterli sayıda çalışmanın yapılmadığı gözlemlenmiştir. Oyunlardaki tekinsiz mekanların daha fazla araştırılması ve yayınlanması, farklı disiplinlerden araştırmacıların iş birliğiyle bu alandaki literatürün genişletilmesi ve incelenmesi araştırmacı tarafından önerilir.

KAYNAKÇA

- Allan, M. (2023). Doki Doki Subversion Club! Gothic Ghosts Uncanny Glitches, and Abject Boundaries. *Press Start*, 9 (1), 39-57.
- Altınyıldız A. N. (2014). *Sürrealizm Mimarlık: Mekân Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Amidi, A. (2006) *Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animation*. San Francisco: Chronicle.
- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyılda Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Atasoy, A. D. (2014). *Kübizmin Sinemaya Etkisi: Otomatik Portakal Filminin Çözümlemesi*. İstanbul: T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Barlas, M. (2020). *Çağdaş Sanatın Hayalet Mekanları: Tekinsizlik ve Ev İlişkisi Üzerine Sanat Pratikleri*. Yedi, (24), 13-27. DOI: 10.17484/yedi.689179
- Baudrillard, J. (2011), *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğubatı Yayınları.
- Bhabha, H. K. (1994). *The location of culture*. Routledge.
- Bhandari, N. B. (2022). *Homi K. Bhabha's Third Space Theory and Cultural Identity Today: A Critical Review*. Prithvi Academic Journal, 5(1), 171–181. <https://doi.org/10.3126/paj.v5i1.45049>
- Bilgili, M. (2020). Coğrafyada Mekân Felsefesi Üzerine Yaklaşımlar. *International Journal Of Geography And Geography Education*, (41), 88-102.
- Blank, J. (2019). *Shaping the World. Dreams, Dreaming, and Dream-Worlds in Comics: Dream of Rarebit Fiend (1904-1911), Little Nemo (1905-1911) and The Sandman (1989-1996)*.
- Byrne, E. (2009). *Homi K. Bhabha*. Palgrave.
- Canemaker, J. (2018). *Winsor McCay: His Life and Art* (1. baskı). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b22526>
- Chun, W. H. K. (2005). On software, or the persistence of visual knowledge. *Grey room* (pp. 26–51). The MIT Press.
- Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect*, Cambridge: MIT Press.
- Cubitt, S. (2007), *The Cinema of Attractions*, SAGE, Vol 2(3): 275–286.
- Czarniawska, B., & Mazza, C. (2003). *Consulting as a liminal space*. Human relations, 56(3), 267-290.

- Çam, A. (2016). Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözümlemesi. *Sinecine*, 7(2), 7-37.
- Çavdar, R. Ç. (2018). *Farklılığın Mekânı: Foucault ve Lefebvre'deki Heterotopya ve Heterotopi Ayrımı*. İDEALKENT, 9 (25), 941-959. DOI: 10.31198/idealkent.458739
- Damisch, H. (1994). *The Origin of Perspective*. (Çev: J. Goodman). The MIT Press.
- Deleuze, G. (2014). *Sinema 1: Hareket-İmge*. (Çev: S. Özdemir). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2021). *Sinema 2: Zaman-İmge*. (Çev: P. B. Yalım ve E. Koyuncu). İstanbul: Norgunk Yayıncılık
- Denison, R. (2021). Darkness and delight: The reception of *Coraline* in the United States and the UK. M. Mihailova (Ed.), *Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft* (s. 153-168). Bloomsbury Academic.
- Ercan, T. (2017). Alman Ekspresyonizmi. *GodFather Dergisi*. Sayı 6, 56-59
- Foucault, M. (2014). *Özne ve iktidar, seçme yazılar 2*. (Çev: Işık Ergüden ve Osman Akinhay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2015). *Büyük kapatılma, seçme yazılar 3*. (Çev: Işık Ergüden ve Osman Akinhay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gottesman, Z. S. (2018). *The Rotoscopic Uncanny: Aku no Hana and the Aesthetic of Japanese Postmodernity*. *Animation*, 13(3), 192-206. <https://doi.org/10.1177/1746847718799416>
- Herhuth, E. (2021). Becoming-puppet: Failed interpellation and the uncanny subjection in *Coraline*. M. Mihailova (Ed.), *Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft* (s. 189-206). Bloomsbury Academic.
- Huang, W., Xiao, H., & Wang, S. (2018). Airports as liminal space. *Annals of Tourism Research*, 70, 1-13.
- İsmayilov, E. K. (2011) *Gerçeküstücü Sinemada Tekinsizlik: Jan Svankmajer Filmleri Üzerine Bir İnceleme*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Freud, S. ve Jentsch, E. (2019). *Tekinsizliğin Psikolojisi Üzerine ve Tekinsizlik Üzerine* (Çev: H. Şahin). İstanbul: Laputa Kitap.
- Jordan, K. & Elsdon-Clifton, J. (2014). *Through the lens of third space theory: Possibilities for research methodologies in educational technologies*. CSEDU

- 2014- Proceedings of the 6th International Conference on Computer Supported Education. 1. 220-224.
- Kanfer, S. (1997). *Serious Business: The Art and Commerce of Animation in America*
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kayaalp A. (2020). Sinema ve Resim Bağlamında Ekspresyonist İmgede Dehşet ve İzdirap Temaları. *MSGSÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (21): 115-129
- Kiliç, M. (2018). *2000 Sonrası Türk Sinemasında Mekân Kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi. Batman: Batman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kinsey A. How does Meshes of the Afternoon engage with the theme of Interiority through the representation of the body in Space?
- Klein, N. M. (2021). The surprising migrations of 2½ D: The background to Coraline. M. Mihailova (Ed.), *Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft* (s. 77-93). Bloomsbury Academic.
- Koca, S.K ve Hale, J. (2017). 'Üçüncü/Öteki Yer' Üzerine Bir Kavramsallaştırma Denemesi: Mekânsal Bir Trilojinin İçinde Saklı Hikayelerin Keşfedilmesi. *MEGARON*, 12(3), 488-496.
- Kracauer, S., & Jay, M. (2012). Dumbo. J. von Moltke ve K. Rawson (Editörler), *Siegfried Kracauer's American Writings: Essays on Film and Popular Culture* içinde (s. 139-140) University of California Press. <http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1pph0v>
- Lehdonvirta, V. (2010). Online spaces have material culture: Goodbye to digital post-materialism and hello to virtual consumption. *Media, Culture & Society*, 32(5), 883–889.
- Leslie, E. (2017). Cloud Animation. *animation: an interdisciplinary journal*, 12(3), 230–243. <https://doi.org/10.1177/1746847717740840>
- Li, B. (2023). *Experimenting With Absurdity and Uncanniness – All the Unseen Familiarities in the Urban Spaces*. Auckland University of Technology.
- Maltin, L. (1987). *Of mice and magic: a history of American animated cartoons*. New York: New American Library,
- Mannoni, L. (1995). *Trois siècles de Cinéma. De la lanterne magique au Cinématographe*. Paris: RMN.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Menkman, R. (2011). *The glitch moment(um)*. Institute of Network Cultures.

- Mielgo, A. (Yönetmen). (2019). Love, Death and Robots, Tanık [Film]. ABD: Pinkman.tv. (<https://vimeo.com/564503726> Erişim Tarihi: 11.01.2023)
- O’Kane, D. (2006). *Seeking Švankmajer Illuminating the Dark Unconscious*,
- Ockman, J. (2001). *Review of Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*, by A. Vidler. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 60(2), 238–240. <https://doi.org/10.2307/991721>
- Özüdoğru, S. (2013). Modern Sanat Akımları ve Moda. *İdil Sanat Dergisi*, 2 (6), 211-238.
- Putterman, B. (1998) A Short Critical History of Warner Bros. Cartoons. Kevin S. Sandler (Ed.) *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation* içinde (s. 29-37) New Brunswick: Rutgers University Press
- Rosário, F. ve Álvarez, I. V. (2019). *New Approaches to Cinematic Space*. New York: Routledge.
- Sarıberberoğlu, T. M. (2020). *Sinematik Kurgunun Bilinçaltı Mekânları-Tekinsiz Mekânlar*. *Mimarlık ve Yaşam*, 5 (1), 27-39. DOI: 10.26835/my.645548
- Scheffauer, Herman G. (1960) The Vivifying of Space. L. Jacobs (Ed.), *Introduction to the Art of the Movies* içinde (5. baskı) (s. 76–85). New York: Noonday Press,
- Scott G. (1914). *The architecture of humanism: a study in the history of taste*. Houghton Mifflin.
- Sofuoğlu, H. (2004). *Düşüncenin Sinematografik Yapısı: Hareket, Zaman ve Görüntü*. Eskişehir: ESBAY.
- Soja, Edward W., (1996) “*Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*”, UK&USA: Blackwell Publishers Ltd.
- Sucu, İ. (2012). Sanat Akımlarının Etkisinde Sinemada Klasik ve Alternatif Eğilimler. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (17), 111-125.
- Telotte, J. P. (2010). *Animating Space: From Mickey to WALL-E*. University Press of Kentucky
- Thomas, F. ve Ollie J. (1995) *The Illusion of Life: Disney Animation*. Revize basım. New York: Disney Editions.
- Torre, D. (2021). Replacing Coraline. M. Mihailova (Ed.), *Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA’s Stop-Motion Witchcraft* (s. 97-113). Bloomsbury Academic.
- Turner, V. (1969). *The Ritual process: Structure an Anti-Srtucture*. Ithaca: Cornell.

- Ural, A. G. (2017). *Mimarlık ve Sinema İlişkisi İçerisinde Sürrealist Mekân Yaratma Konusunda Sinematografik Yaklaşımlar*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ürtekin, Ö. (2018). *Geçmişten Günümüze Animasyon Filmlerinde Mekân Kullanım Analizi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Vidler, A. (2000). *Warped space: art, architecture, and anxiety in modern culture*. MIT press.
- Virilio, P. (1991). *The Lost Dimension*. Semiotext(e).
- Yamamura, K. (Yönetmen). (2007). *Bir Köy Doktoru* [Film]. Japonya. (<https://www.youtube.com/watch?v=ZDjmW-gIsKs> Erişim Tarihi: 17.12.2022)



İNTERNET KAYNAKLARI

http-1: <https://sozluk.gov.tr/> (Eriřim tarihi: 26.02.2023)

http-2: <https://www.fenomen.org/felsefe-yazilari/43-makaleler/120-sabah-yildizi-michael-lowy.html> (Eriřim tarihi: 29.03.2022)

http-3: <http://www.kameraarkasi.org/makaleler/makaleler/kubistsinema1.html> (Eriřim tarihi: 15.07.2023)

http-4: <http://www.kameraarkasi.org/makaleler/makaleler/kubistsinema2.html> (Eriřim tarihi: 15.07.2023)

http-5: <https://www.chaos.com/blog/alberto-mielgo-director-ldrs-the-witness> (Eriřim tarihi: 31.03.2023)

