

TERS YÜZ ANİMASYON FİLMİNDE ZİHİNSEL VE ÇEVRESEL MEKAN ANALİZİ

Emine KÖSEOĞLU
Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Türkiye
koseogluemine@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-2457-7659>

Lütfiye KIYAK
Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Türkiye
lutfiye.kiyak@stu.fsm.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-2780-1663>

<i>Atıf</i>	Köseoğlu, E. & Kıyak, L. (2023). Ters Yüz Animasyon Filminde Zihinsel ve Çevresel Mekan Analizi. Journal of Communication Science Researches, 3 (1), 38-57
-------------	--

ÖZ

Sinema, gerçek dünyadan referans alarak ve güçlü anlatım tekniği ile mesaj verebilen bir araçtır. Ters Yüz filmi bu kavramsal bağlamları detaylı bir biçimde sunmak için bir örnektir. 11 yaşına kadar Minnesota'da kırsal bir bölgede ailesi ile yaşayan Riley, San Francisco'ya taşınır ve hayatındaki değişiklikler duygularını etkilemeye başlar. Filmde, karakter haline getirilen duygular ile ve zihinde mekânlaşan ortam yoluyla Riley'in çevresel etkilere verdiği tepkiler ve bu doğrultuda zihinsel mekânın değişimi ve gelişimi okunabilmektedir. Çalışmanın amacı filmdeki zihinsel ve çevresel mekanların incelenmesidir. Çalışma nitel desende kurulmuştur. Doküman incelemesi yoluyla toplanan veriler betimsel içerik analizi ve mekânsal tematik kavram haritalaması ile sunulmuştur. Çalışmada karakterin bebeklikten yetişkinliğe olan süreçte mekân kavrayışı gelişim evreleri doğrultusunda analiz edilmiştir. Riley'in hayatındaki mekânsal ve duygusal farklılıkların zihnindeki somutlaşmış mekân ve karakterler üzerindeki etkisi ile oluşan değişiklikler serimlenmiştir. Sonuç olarak, karakterin bebeklikten yetişkinliğe giden yaşamındaki değişiklikleri duyuları geliştiği ölçüde algıladığı ve zihnine kodladığı görülmüştür. Gerçek mekân üzerinden zihnine aktardığı çevresel mekânın ve soyut olan mekânsal kavramların zihinde görsel olarak somutlaştırıldığı saptanmıştır. Animasyon filmlerinde zengin ve yaratıcı anlatımın çevresel ve zihinsel mekânı anlamak için elverişli bir ortam sunduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon Filmi, Mekân, Çevresel Mekân, Zihinsel Mekân, Mekân Algısı.

MENTAL AND ENVIRONMENTAL SPATIAL ANALYSIS IN THE INSIDE OUT ANIMATION FILM

ABSTRACT

Cinema is a tool that can give a message by taking reference from the real world and with a strong narrative technique. The movie Inside Out is an example to present these conceptual contexts in detail. Living with her family in rural Minnesota until the age of 11, Riley moves to San Francisco and changes in her life begin to affect her emotions. In the film, Riley's reactions to environmental effects and the change and development of mental space in this direction can be read through the emotions turned into characters and the environment that is located in the mind. The aim of the study is to examine the mental and environmental spaces in the film. The study was established in a qualitative design. The data collected through document review were presented with descriptive content analysis and spatial thematic

mapping. In the study, the spatial perception of the character in the process from infancy to adulthood was analyzed in line with the developmental stages. The changes that occur with the effect of spatial and emotional differences in Riley's life on the embodied space and characters in his mind are revealed. As a result, it has been seen that the character perceives the changes in his life from infancy to adulthood to the extent that his senses develop and codes them in his mind. It has been determined that the environmental space and abstract spatial concepts that he conveys to his mind through real space are visually embodied in the mind. It can be said that the rich and creative expression in animated films provides a favorable environment for understanding the environmental and mental space.

Keywords: *Animation Film, Architectural Space, Environmental Space, Mental Space, Spatial Perception.*

GİRİŞ

Bir birey dünyaya gelişiyle aile ve mekânda var olmaya başlar; yaşamı süresince mekanlarla çeşitli ilişkiler kurar. Zaman geçtikçe mekân ile duygusal bir ilişki kurar ve bu mekânsal durumlar artıka ve değıştikçe bireyin duygu dünyası somutlaşarak mekân gibi değışir ve çıktı ürün olan algılama da farklılaşır. İnsanın kültür, yaş, cinsiyet ve kimlik gibi etkenlerle öznelleşen karakteri yer ile kurduğu ilişkiyi yönlendirmektedir.

Bu çalışma kapsamında seçilen Ters Yüz animasyon filmi, insan yaşamında oluşan mekânsal farklılıkların, duygusal kopuşların ve yeniden bağ kurmaların duygusal kodlar ile sınırsız zihin boşluğunu somutlaştırarak mekân ve birimler ile sınırlı ve tanımlı hale getirilmesine dair örnekler sunar. Bu animasyon filminde 11 yaşındaki baş karakter Riley'in bebeklikteki davranışları ve bulunduğu mekanlar, duygusal kodlarla zihninde somut hale gelir. Bu bağlamda bu çalışmanın amacı filmin baş karakteri olan Riley'in yaşa ve mekâna göre yaşadığı duygusal değışimleri ve mekanların değışmesi ile kurduğu bağların duygusal durumlarla bağlantılarını göstermektir.

Çalışma bu amaca ulaşırken bazı ara sorulara da cevap aramaktadır. Animasyon filmi üzerinden bireyin yaşamında zamana ve mekâna bağlı olarak duyguların kontrolü ile mekânın algılanması ve aktarımı yapılmaktadır. Duyguların mekânı algılamada ilişkisi var mıdır? Sosyolojik, psikolojik, fiziksel açıdan zihinsel mekân gelişimi nasıldır? Çevresel değışimlerin insan psikolojisi üzerine etkisi nedir? Çocuk gelişiminde mekân algı düzeyleri nedir? Bu sorular bu çalışmada kuramsal arka planın kurulmasına aracılık etmiştir.

MEKAN İLE İLİŞKİNİN ZİHİNSEL VE ÇEVRESEL YÖNLERİ

Kentsel mekân ile iç mekân arasında değışen durumlar mekanların algılanmasında görsel, işitsel, koku ve dokunsal kavramlar ön plana çıkmıştır (Norberg-Schulz, 1965). Kültürel kodların mekânda zaman geçirdiğimiz miktarda etkili olduğunu ve sürekli tekrarladığımız hayat rutini hale getirdiğimiz davranışların ve alışkanlıklarımızın üzerinde etkisi vardır (Rapoport, 2004). Bireyin ilgilendiği alanlar, yaşamı için deneyimlediği durumlar, kültürel yapısı, çevresel etkileri psikolojik etkiler gibi özellikler mekânı deneyimleme ve algılama sürecini öznel olarak etkiler (Steadman, 2003). Mekânı algılama düzeyleri farklı etkenler tarafından etkileşim içerisinde. İnsanın içerisinde bulunduğu çevrede algı ve sentezi ile kendi boyutuna göre karşılaştırarak tanımlama eğilimi bulunmaktadır (Geçimli & Canoğlu, 2020).

Yaşın getirdiği algılama düzeyleri davranış biçimlerinin farklılarını da göz önüne koymaktadır. Algı mekanizması işleme şeklinden dolayı kademeli ilerleyerek şekillenen davranışlarımız, bilişsel gelişimin çocukluktan itibaren artık başladığı ve çevreden gelen uyarılar ile öğrenme sürecine girilmiştir (Çanakçıoğlu, 2012). Locke, Berkeley ve Hume gibi düşünürlerin bireyin iletişim halinde olduğu çevreden aldığı deneyimlerin çıkarımında insan zihninde kodlandığını savunur. Kodlanan anılar, deneyimler tecrübe sağlar; bilgileri oluşturur ve zamanla alışkanlıklarla birlikte yer ile bağ kurmayı sağlar. Biliş psikologları algı sürecini bilgi yığınlarını ayırıştırma, birleştirme değerlendirme zihinsel

şemaya kodlama şeklinde bir mekanizma süreci dahilinde inceler (Çanakçıoğlu, 2012). Bu tanımlar Piaget'in bilişsel gelişim teorisi çerçevesinde biçimlenmiştir. Duyumsal mekanizmalar ile algılanan ve zihne kaydedilmek için işleme sürecinden sonra kodlanan bilgilerin şematik halde kategorilerine ayrıldığı ve sınıflandırıldığı görülmektedir ve böylelikle tanıdık mekanlar öğrendiğimiz mekanlar olarak hafızımıza yerleşmektedir.

Piaget'in bilişsel gelişim evreleri teorisine göre gelişim dönemleri dörde ayrılmıştır: duyu - motor dönem (0-2 yaş), işlem öncesi dönem (2-7 yaş), somut işlemler dönemi (7-11 yaş) ve soyut işlemler dönemi (11 yaş ve üzeri) (Akarsu, 1984; Aral & Baran, 2011). Duyu -motor dönemde, 0-2 yaş aralığındaki çocuk, duyu organlarının farkına vararak ve bedenini kullanarak dünyadaki nesnelere tanımaya çalışır. Bu evrede gerçeklik algısı yoktur. Davranışlar doğuştan getirilen reflekslerle şekillenir. İşlem öncesi dönemde, 2-7 yaş aralığında çocuğun dil gelişimi hızlanmıştır. Sembolik fonksiyona düşünebilmeye başlamıştır. Merkezi düşünce hakimdir, aynı zamanda odaklanma yüksek düzeydedir. Somut işlemler dönemi, 7-11 yaş aralığındaki çocuğun düşünce süreçleri daha sabit ve mantıklı hale gelmiştir. Nesnelere karşılaştırarak değerlendirebilir. Soyut işlemler dönemi, 11 yaş ve üzerindeki çocuklar, gruplama yapabilirler, neden-sonuç ilişkileri kurabilirler, tümdengelim ve tümevarım yöntemleriyle akıl yürütülebilirler. Somut kavramlarla birlikte soyut kavramları da anlayabilirler ve konuşma dili içinde kullanabilirler. Öte yandan, bu evrede çocuklar benmerkezcidirler, bu bağlamda bilişsel olgunluk düzeyleri yükselmiştir (Aral & Baran, 2011).

Çocuklar için daha yaşanabilir çevreler kurgulamanın yolu çocukların çevreyi algılayış ve zihinlerinde canlandırış biçimlerini anlamaktan geçer (Sanoff, 1995). Çocukların fiziksel dünyayı algılayış biçimini anlamak üzere, literatürde, zihin haritalama (mind mapping) (Michalko, 2001; Call, 2010), zihinsel haritalar (mental maps) (Matthews, 1980; Herman, 1980), çizimler (drawings), hava fotoğrafları (Plester vd., 2006), modeller (Plester vd., 2006), fiziksel haritalar (Liben, & Downs, 1993) gibi çeşitli yöntemlerle araştırmalar yapılmıştır. Öte yandan bazı araştırmalar, çizimler, haritalar, modeller ve filmler gibi araçların aynı zamanda çocukların çevreye dair kavrayışını ve duyarlılığını geliştirmek üzere birer araç olarak da kullanılabilirliğini göstermiştir (Blades, 1989). Örneğin, çizgi filmlerin çocukların doğaya dair duyarlılıklarını yükselttiği belirtilmiştir (Whitley, 2008). Öte yandan, çizgi filmlerdeki gerçek dışı ya da gerçek üstü unsurların çocuk dünyası için yanıltıcı olabileceğine veya çocukların çizgi film içindeki soyut gerçeklikten çıkarak dünyanın gerçekliğiyle buluşma adaptasyonunda zorlanabileceğine dair araştırmalar da mevcuttur (Bedekar & Joshi, 2020).

Mekân kavramının temelini oluşturan zihinsel canlandırmalar gerçek, somut, soyut olaylar nesnelere ile içgüdüsel olarak canlandırılıp düzenli hale sokabilmektedir (Akarsu, 1984). Mekanları parçalı olarak gördüğümüz animasyon anlatısında görsellerle kurulan ilişkinin bütünü ve bağlamı görülebilmektedir. Anlatılan olayın kurgusunu bazen dolaylı bazen de direkt etkileyen mekân, kişilerin ve olayların birbirleri ile iç içe ilişki içerisinde olması nedeni ile anlatılan olayın önemli bir parçasıdır (Nane, 2021). Mekanlar arasındaki geçişlerin tamamı görülemezse bile gösterim yapılırken ayırım bağlamı renklerle, tonlarla veya geçişler ile kısmı olarak algılanabilir.

YÖNTEM

Bu çalışma, seçilen animasyon filminde yaş ile yer ilişkisinin, zihnin mekanlaştırıldığı; duyguların ve yere ve yaşa göre tepkilerin incelendiği nitel bir araştırmadır. Çalışmada yer verilen doküman incelemesi, araştırılması amaçlanan bilgiler hakkında yazılı veya görsel materyaller içermektedir. Mekân ve duyguların ilişkisi bağlamında animasyon filminden doküman incelemesi (document review) (Bretschneider vd., 2017) yoluyla veri toplanmış ve mekân, yaş ve duyguların temel özelliklerine örnek oluşturulabilecek sahneler amaçlı örnekleme (purposive sampling) (Palinkas vd., 2015) yoluyla seçilmiştir. Seçilen sahnelere yapılan analizler, betimsel içerik analizi (descriptive content analysis) (Vaismoradi vd., 2013) ve mekânsal tematik kavram haritalaması (thematic concept mapping) (Braun & Clarke, 2008; Mooney, 2015) ile sunulmuştur. Sırası ile izlenen filmde Piaget'in çocuktaki gelişim evreleri mekânla ilişkilendirilmiş ve mekân ile kurulan bağların, duyguların tepkileri ve mekân ile olan iç

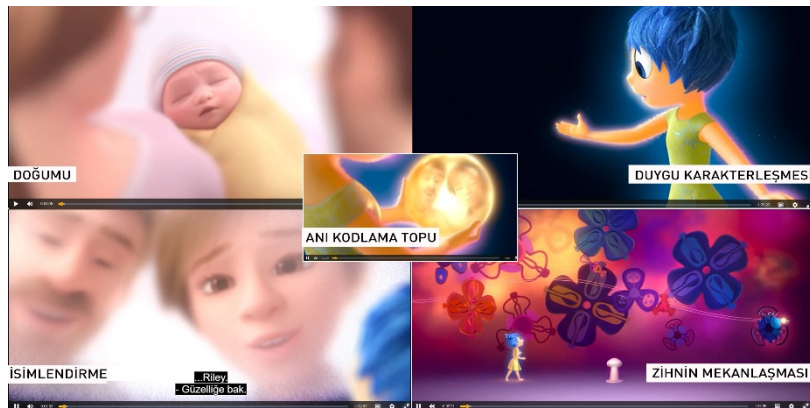
ve dış etkenler ile etkileşim analizi yapılmıştır. Mekânsal analizler yaşa, yere, kültürel farklılıklar gibi değişken bağlamlara göre sentezlenmiştir. Bireyin iç dünyası ile dış dünyası arasındaki kurulan ilişkinin mekanları algılamasındaki tepkiler ve yaşa ve yere bağlı olarak duygu değişimleri üzerinden değerlendirilmiştir.

FİLM HAKKINDA BİLGİLER

Orijinal adı “Inside Out” olan film, Türkçeye Ters Yüz olarak çevrilmiştir. Amerikan yapımı film iki dalda Oscar adayı olmuştur. En iyi animasyon filmi Oscar ödülünü almıştır. Yönetmeni ve fikir sahibi Peter Docter, senaryo yazarı Michael Arndt’tır. Pixar ve Disney’in ortak yapımı olarak piyasaya sürülmüştür. Animasyon temelde Riley’in yaşamını anlatmaktadır. Riley, Minnesota’da doğup çekirdek aile ile vakit geçiren ve yaş aldıkça sosyal çevresi oluşan, okul arkadaşları, ailesi ile çocukluktan beri buz hokeyi oynayan bir kız çocuğudur. Minnesota’daki mutlu ve huzurlu yaşantısı ile kurulan bağı babasının işi gereği geride bırakmak zorunda kalır ve San Francisco’ya taşınırlar. Yeni bir ortam ve kişiler ile karşı karşıya kalan Riley’in adaptasyon süreçleri ve duygu değişimleri, mekanlardaki olumsuzluklar ve kişilerin değişimlerine göre farklılaşmaktadır. Riley gerçek hayatındaki mekân değişiklerinin ve aynı zamanda zihnindeki mekân ve karakterleşen duyguların görülebilir olması, filmi incelemeyi kolaylaştıran bir unsurdur. Doğumu ile zihninde karakterleşen Neşe (sarı) duygusu ve devamında Üzüntü (mavi), Öfke (kırmızı), Korku (mor), ve Tiksinti (yeşil) duyguları oluşmaktadır. Karakterleşen duygulara verilen renk tonları mekân ve duygu ile bağ kurar. Duygular komut merkezinden Riley’in tepkilerini yöneterek anı toplarını oluşturur ve yöneten duygu rengine dönüşüp kısa süreli hafızada birikir. Biriken günlük anılar, Riley’in uyuması ile uzun süreli hafızaya aktarılır. Onun için özel anılar duyguların rengine çekirdek hafızasına yerleşir. Hayatında önemli anılara sahip çekirdek hatıralar zihnindeki karakter anıları oluşturur. Karakterini belirleyen bu adalar ve anılar zihninde biriktikçe gelişen ve inşaatı ve yıkımı olan bir mekân haline dönüşür. Karakter adaları Riley’i Riley yapan ve temelini oluşturan bir birim mekân olarak modellenmiştir. Yaşadıklarına ve gelişimine göre farklılıklar oluşan zihnin mekânında Riley’in yaşantısı okunmuştur.

BULGULAR

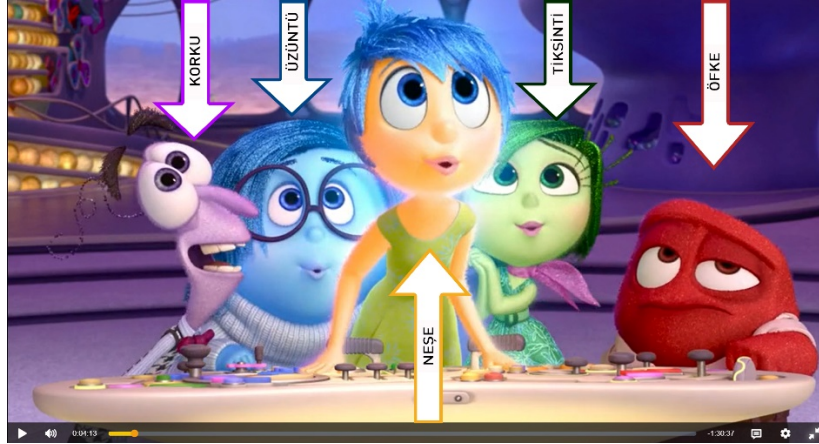
Animasyonun karakter oluşumu yeni doğum ile başlar. Anne ve baba karaktere Riley adını koyarlar. Riley’in gözlerini açması ile zihin mekânsal olarak görselleştirilerek somut kavrama dönüştürülür ve karakterin dış çevresi ile kurduğu iletişim ile neşe duygusu oluşur. Sarı renk ile karakter haline getirilen neşe duygusu zihinsel mekânda kontrol paneline geçerek karakterin ailesine tepki vermesini sağlar. Çevreden aldığı etki ile kısa süreli hafıza mekanizmalarının çalışması modellenerek somutlaştırılmıştır ve anıların renklerle kodlanması bu şekilde başlamıştır (bkz. Şekil 1).



Şekil 1. Riley’in doğumu, duygu karakterleştirilmesi, isimlendirme, zihnin mekânlaşması, anı kodlama topu (Docter, 2015)

Duyusal motorlarının çalışması, dokunsal, görsel, kokusal, tatsal ve işitsel algılamaların aktarımı ile duygu kontrol panelinin başında üzüntü, tiksinti (koku), korku ve öfke karakterleştirilir (bkz. Şekil 2).

Riley'in büyümesi ve mekanlarındaki nesnelere öğrenmesi ve kullanması, zihnindeki kavramların çeşitlenmesini sağlar. Algısal sürecin, toplanan bilgilerin ayrışması ve birleşmesi gibi zihinsel değerlendirmeleri bu mekanizmaya aittir (Çanakçıoğlu, 2012). Zihnin mekanlaştırılmasında kullanılan öğeler sanki bir makinanın çalışma prensibi ve kullanılan aletleri ile tasvir edilmiştir. Bebek doğduktan sonra mekânı beş duyu organı ile deneyimler. Hareket kabiliyeti kısıtlı olduğu için duyu organlarını kullanabildiği ve ulaşabildiği kadarı ile mekânı deneyimler. Yakın çevresinden kaynaklı deneyim oluştuğu bağı kurar ve duygularını kullanmaya başlar. Duyguların yetkisi bu süreçte azdır. Deneyimlediği kadar duygu kontrolü ve güçlenmesi sağlanmaktadır.



Şekil 2. Riley'in duygularının karakterleştirilmesi (Docter, 2015)

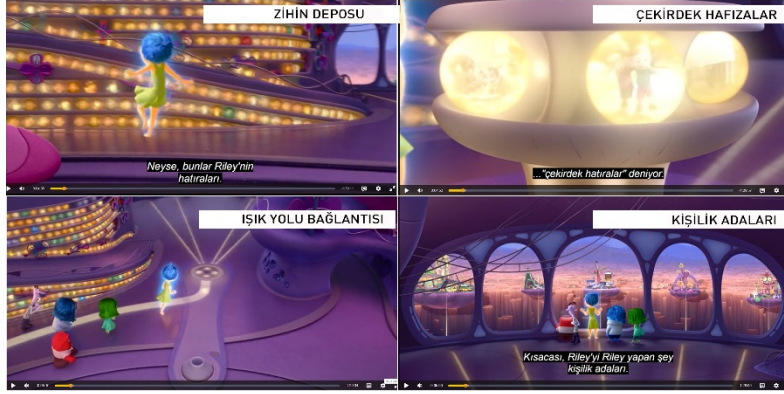
Çocuğun gerçek zamandaki mekândan yeni bir kavram öğrenmesi ve bunun zihnine aktarımı ile duygu karakterlerinin durumu kontrol altına alıp tepki verdirilmesi dış dünyasında oluşan somut durumlardır. Örneğin Şekil 3'teki akıştan görebileceğimiz gibi, babasının ilk defa brokoli uzatması ile tiksinti kontrol paneline geçer ve Riley'in tabağı itirmesi ile dış dünyadaki tepkisi belirlenir. Hafızaya brokolinin kötü kokusu ile yeşil renkli top ile kodlama yapılır. Brokoliyi yemez isen tatlı yok, konuşması Riley'in öfke duygusunu devreye sokar ve bağırma ile tepki verir. Babasının uçak geliyor oyunu ile duyguları sakinleşip kontrolü neşeye verir. Neşenin yanında her zaman üzüntü olması aslında her an duygu durumunun değişiminin sağlanabileceğinin göstergesidir.



Şekil 3. Mekân ve olay değişimi ile Riley'in duygularının verdirdiği tepkiler (Docter, 2015)

Kişinin algılama ve zihinsel sentezi, içinde bulunduğu konumun boyutu ölçüsünde tanımlayıcıdır (Geçimli & Canoğlu, 2020). Yaş ile birlikte bu deneyimin algılama çıktıları artar. Mekân sınırlarının eylemler ile deneyimlenerek algılanması ve bu süreçte ebeveynlerin eşlik etmesi belli bir alana kadar izin vermektedir. Yaştan ötürü sınırlayıcı etki oluşmaktadır. Riley'in çevresi ev, araba, yaşadıkları kasaba içerisinde market, etkinlik alanları (buz hokeyi) ve yakın akrabalarından oluşturmaktadır. Minnesota'da yaşadığı süreçte güzel anılar biriktiren Riley yer ile bağlılık kurar. Kendisini güvende ve ailesi ile mutlu ve huzurlu hissetmektedir. Yaşadığı yerde yaptığı etkinlikler ile bu bağ güçlenir ve çekirdek hatıralarını oluşturur. Zamanla karakter özellikleri bu mekânda kurulan bağlam ile güçlenir ve gelişir. Kişilikleri somutlaştırılıp mekân halinde modellenmesi ile algılanmasını kolay hale getirmiştir.

Çekirdek anlarının güçlenmesi karakter adalarına ışık çizgisi ile köprü oluşturur ve temeli güçlendirir. Ada oluşması karakterin gelişmesini ve kişiliğinin belirlenmesini sağlar (bkz. Şekil 4).



Şekil 4. Zihin içindeki olayların mekânsal olarak somutlaştırılması (Docter, 2015)

Karakterleşen duyguların var olduğu mekân kurgusunun işleyişi kısa süreli hafıza, çekirdek hafıza, bilgi birikim kitaplığı, duyguların dinlendiği alan ve kontrol panelini oluşturmaktadır. Beynin içindeki boşlukta kontrol paneli yüksek bir konumda yer alıp onun çevresinde uzun süreli hafıza ve karakter adalarını oluşturmaktadır (bkz. Şekil 5).



Şekil 5. Karakter ve kişilik adalarının somutlaştırılıp mekân (ada) haline dönüştürülmesi (Docter, 2015)

Riley'in hayatında yer eden çevresel etkilerin zihindeki somutlaşması, mekân olarak karşımıza çıkmaktadır. Yaşın getirdiği faaliyetlerin ve çevresel düzenlemelerin Riley'in karakterine ve kişiliğine katkısı olmaktadır. Piaget'in gelişim evresi teorisinde, duyuşal dönemde bahsettiği gibi, çocuk olaylara katılımların başlaması, gelişen duyular ile kurulan bağlantının gelişmesi, vücut kontrolünün az olması gibi nedenlerle nesne ve mekanları net olarak algılayamaz (Akarsu, 1984). Hokey adası yaptığı etkinlikten keyif aldığı ve yaş ilerledikçe bunu hobi ve meslek haline getirdiğini gösterir. Şaklabanlık adası yaşından dolayı eğlence kişiliğini ve sevimliliğini vurgulamaktadır. Arkadaşlık adası zamanla arkadaşları ile kurduğu iletişim çoğalıp veya kötü arkadaşlık tecrübeleri edindikçe farklılaşan ve yıkılan bir ada olmuştur. Dürüstlük adası ahlaki değerlerinin oluşturulduğu ve çevreden aldığı veriler ile kurulan ve işlenen bir adadır. Hayatının en önemli parçası haline gelen aile adası vakit geçirdiği ebeveynleri ile zaman ve mekâna bağlı olarak kurulan ilişkilerin temelini ve mutlu anılarını oluşturmaktadır.

İşlem ve somut işlemler döneminde zihinsel süreçlerin mantıklı hale geldiği sebep sonuç ilişkilerinin karşılaştırılması yapılabilmektedir. Deneyimlediği bilgileri işlem ve şematik hale getirebilir, mekân

kavramını algılar ve çevresiyle daha net ve bütüncül temas kurar (Akarsu, 1984). Temas ettiği tüm mekanlar için zaman geçirdiği kadar algılaması artar ve duygusal olarak kurduğu bağ zaman geçirmesi ile ilişkilidir. Mekân kadar mekanlar arasındaki geçişler de anlatılan olayın önemli bir parçasıdır (Nane, 2021). Mekanları parçalı olarak deneyimlediğimiz bu süreçte bütünü hissedebildiğimiz soyut kavramlar somutlaşarak algılamamızın kolaylığını ve aralarındaki bağlantıları göstermektedir. İnşa edilmemiş mekân anlatıda mevcut ise belli başlı anlaşılabilir sınırlar içinde zaten bir mekân kurgusu vardır (Nane, 2021). O mekâna ait kullanım biçimleri, anlamlar, bellekler yetkin bir analiz ile mekânın anlam ve bütünü ortaya çıkarmaktadır.

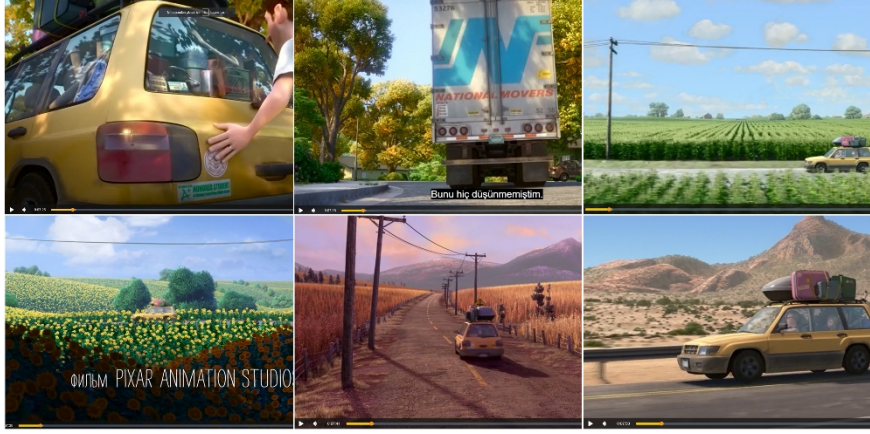
Mekân ve Yaş Değişimi

Riley Minnesota yaşamı boyunca biriktirdiği anılar ve hatıralar ile 11 yaşına gelmiştir. Gün içerisindeki eylemleri, davranışları, gördükleri ve algılamasının aktardığı kısa süreli zihin deposu uyku haline geçmesi ile uzun süreli depoya aktarım yapılmaktadır (bkz. Şekil 6). Algılamalar kişinin iletişim kurduğu çevre ile deneyimlerinin sonucu olarak insanın zihin haritasında yer edinir ve kodlanır. Kodlanan anılar, deneyimler tecrübe sağlar; bilgileri oluşturur ve zamanla alışkanlıklarla birlikte yer ile bağ kurmayı sağlar.



Şekil 6. Uyku haline geçildiğinde kısa süreli bellekten uzun süreli belleğe aktarımı (Docter, 2015)

Babasının işinden dolayı kırsal yaşamdan kentsel yaşama taşınmak zorunda kalırlar. Yeni bir hayata uyum sağlama sürecinde mekân değişimi kırsal alandan kentsel yaşama geçiş şeklinde olur. Arabaya eşya yükleme ile başlayan bu süreç arabanın sabit olduğu ve mekanların farklılaştığı görsellerde tarlalar, yeşil alan, kuraklık ve dağlar olmak üzere çevresel değişim yerin değiştiğinin göstergesidir (bkz. Şekil 7). Kentsel yaşamın belirtisi olarak San Francisco şehrinin Golden Gate köprüsü, saat kulesi, tramvay yolu, Lombard Caddesi gibi özel yerler konum bildirimini yapar. Fon olarak şehir mekânın özelliklerinin gösterilmesi açık mekân kavramı ve kalabalık şehir duygusunu yansıtır (bkz. Şekil 8).



Şekil 7. Kırsal yaşamdan kentsel yaşama yolculuğun çevresel değişimleri (Docter, 2015)



Şekil 8. Kent imajları (Docter, 2015)

Zihinde oluşan bilgilerin duygular aracılığıyla gerçek mekân ile bağlam kurularak kodlanması gerekir. Karakterin deneyimlemek istediği mekânı zihninde gerçek olmayan fantezi dünyasından tasarladığı hayali mekanlar halinde görselleştirerek yeni taşınacağı şehir ile bağ kurmaya çalışmasının göstergesidir (bkz. Şekil 9). Fantezi dünyasındaki gerçek olmayan hayali mekanları kafasında kurduğu dünya ile bütünleştirerek yüksek kalitede yeni bir ev beklentisini aktarır. Riley'in hayal gücünün işlem öncesindeki gelişim aşamalarındaki hayal kurma ile soyut işlemlere geçişindeki gerçeğe yakın ve mekân kavramının netliğini gösterir. Mekânı belli bir niteliksel sırayla irdelemekte ve ilişkiler ile bağ kurmaktadır (Akarsu, 1984). Ev kavramının kendinden özellik katarak kurduğu bağ farklı boyutlarda olma ihtimalini zihninde kurgulandığı gerçek üstü ile birleştirmesi yaşının getirisidir. Gerçek hayatta gördüğü ev ile zihnindeki ev kavramının karşılaştırması hayal kırıklığı oluşturmuştur. Mekânın gerçekliği ile karşılaştığında hayal kırıklığı yaşadığı için soğuk, renksiz, eskimiş cephe görüntüsü kullanılmıştır (bkz. Şekil 10). Mekân kavramını duyguları ile algılayıp kurduğu bağ gösterilmektedir.



Şekil 9. Fantezi dünyasındaki gerçek olmayan hayali mekanlar (Docter, 2015)

Dış mekân ile iç mekân arasındaki geçiş kapı ile sağlanmaktadır. Tüm mekanlardan geçişin sağlandığı kapının kentsel özelliklerine göre betimlendiğini ve kullanım şeklinin bir geçiş ifade ettiği görülmektedir. Derinlik ve yüzeyselliğin algılandığı iç mekân içerisindeki geçişlerin kemerli geçiş, kapı, merdiven gibi dolaşım noktalarından geçerkenki duygusal değişimler eklenmektedir. Mekâna görsel girişteki kötü görüntünün kötü koku ile desteklendiği algılama düzeyindeki zihinsel kodlamalar bu şekilde işlenmiştir. Bununla birlikte duygusal değişimler umut ve hayal kırıklığı arasındaki ilişkiyi gözler önüne sermektedir.



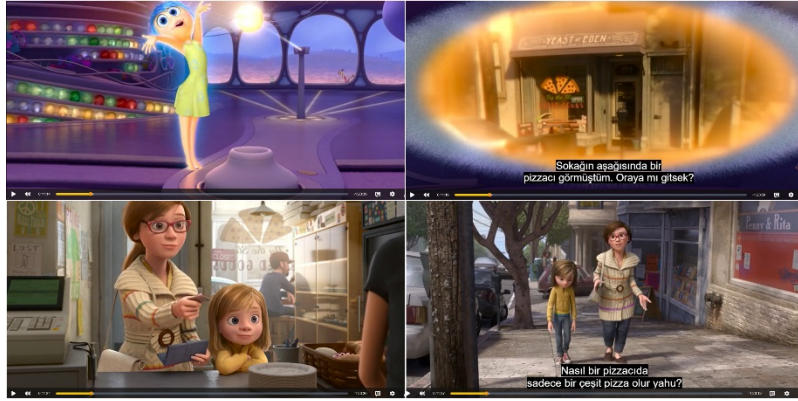
Şekil 10. Yeni evlerin kötü cephesi, kapı, zihnindeki kötü kodlama ve hayal kırıklığı (Docter, 2015)

Riley yeni evinin kötü izleniminin etkisinden kurtulmak, mekân ile bağ kurabilmek için mekân içerisinde gerçeğe yakın hayal kurarak nesnelere zihninde canlandırabilmektedir (bkz. Şekil 11). Yatağının konumu ve boyutu, kendisine ait eşyalar ile o yeri kendine ait hale getirmeye çalışır. Elinde tuttuğu beysbol sopası ve hayalindeki kendisine ait eşyaları konumlandırması Minnesota'daki yaşamında kurulan bağın güçlü olduğu ve aynı eşyalar ve duygular ile tekrar San Francisco'daki yeni hayatında bağ kurduğunu gösterir. Kurulan hayali gerçekleştirme üzere eşyalarını taşıyan kamyonete doğru harekete geçer. Kendileştirme kavramı yerin kendine ait parçalar ile mekâna çevirmeye çalışması, düzenlemeye gayret etmesi çocuk bireylerdeki yetkinin yetebildiği kadar gerçeğe yakın etkisi ifade edilmiştir. Piaget'e göre hayal kurması ile işlem öncesi dönem fark edilebilmektedir. Gerçeğe yakın hayal kurarak ölçülebilir mekân kavramının üzerinden somut işlem (zihinsel) dönemi arasındaki geçiş görebilmektedir. Dönemler arasındaki geçişin keskin olmadığı, uzun süreli bu geçişlerin bireydeki farklı algılama düzeyleri, mekân anlayışının değişimi ve harekete geçerek düşüncüyü işleme geçirebildiği görülebilmektedir. Mekânsal algı ile göreceli niteliğini koruyarak, zihinsel algıyla işleme dönüştürebildiği anlaşılmaktadır. Mekânı kendi isteği doğrultusunda ve duygusal bağ kurabileceği şekilde içselleştirerek kendine ait eşyaları ile yer edinmeye çalışmaktadır. Zihinsel canlandırmalar eşyaları içgüdüsel olarak yerine yerleştirebilmez (Akarsu, 1984).



Şekil 11. Umutlanma, kendileştirme ve bağ kurma yöntemi (Docter, 2015)

Yeni şehir kurgusunda Riley, taşınma telaşı içerisinde açlığını hisseder. Yoldan geçerken gördüğü pizzayı hatırlatmayı sağlayan anı topu zihinde yansıtılır. Anlık hafızaya atılan durumun gerektiğinde tekrar bellekten alınıp hatırlanması sağlanır. Yaşından dolayı tek başına gidemez, ebeveyni ona eşlik eder. Kentsel kurgusunu, kaldırım, ağaç, araç, reklamlar, merdiven, pencere ve paslı görünüm gibi öğeleri oluşturmaktadır. Ticari bir mekân anlayışının mobilyalar ile temsil edildiği ve kapalı kapı ve pencere açıları ile iç-dış arasındaki bağlantısı anlaşılmaktadır (bkz. Şekil 12). Pizza üzerinde brokoli olması ve beğenmemesi ile oluşan üzüntü duygusu davranış tepkisi olarak kentsel deneyimi farklılaştırabilmektedir. Yol sınırları daha belirgin, kaldırımdaki çatlaklıklar daha bir belirgin hale gelmektedir.



Şekil 12. Kolektif hafıza ve kötü anılar (Docter, 2015)



Şekil 13. Eski yaşantısına özlem duyma ile üzüntülü hale gelmesi (Docter, 2015)

Eski anılarını neşe hatırasına getirmek için zihnine yansıtır, aile adası güzel bir şekilde işlem yaparken üzüntü yansıtılan topu eliyle tutar, eski anıya özlem duyması ile üzüntülü hale gelir (bkz. Şekil 13). Eski yaşamı ile olan farklılıklar Riley’i mutsuz eder ve eski yere özlem duymasına sebep olur. Eğlence için kullandığı merdiven korkuluğunu üzüntü duygusu çekirdek hatıralara dokunarak adasının işlevini durdurur ve kaymaktan vazgeçer. Neşe hemen duruma el atarak durumu düzeltir ve Riley tekrar merdivenden kaymaya başlar (bkz. Şekil 14).



Şekil 14. Duygu değişimi ile mekânı farklı deneyimleme (Docter, 2015)

Kamusal alandaki davranışların sınırlı olduğunu bilir ve yaşı ilerledikçe davranışlarının kontrolünü sağlar. Kendilerine ait ev ya da bahçe alanı içerisinde serbest ve özgür olduğu durumlar varken kentsel ve kamusal alanda ebeveyn kontrolündedir ve bu alışma durumunu zorlaştırmaktadır. Yeni bir yerde yaşama sürecinin başında olan Riley elinden gelini yapmaktadır. Mekân algılama düzeyi eski yaşamı ile yeni yaşamını karşılaştırmaktadır.



Şekil 15. Hafıza, uyku ve rüyalar (Docter, 2015)

Günlük yaşadığı mekanların zihindeki gerçek olmayan mekanlar ile birleştirip duygu kontrol durumuna göre neşeli, öfkeli, üzüntülü, korkulu rüyalar görmektedir. Bilgi birikimin zihnindeki kitaplık alanı oluşturması ve oradan duyguların kullanmasını sağlanmaktadır (bkz. Şekil 15). Anılar ve bilinçaltı ile birleşen rüyalar mekanların gerçekliği ve gerçek olmayan mekanlar ile beynin zihinsel işlevi devam etmektedir. Piaget’e göre çocuktaki mekânsal algı kavramların gelişimi ilk olarak çevre ile etkileşimden dolayı bir hafızaya kodlama yapılır. Duyusal devrimsel olarak içselleştirilir ve işlemsel olarak eyleme dönüşür.

Yeni Yer, Yeni Arkadaşlıklar, Yeni Okul ve Yeni Yaş

Riley artık 12 yaşına girmiştir ve San Francisco’da yeni bir sabaha uyanmıştır. İlk okul gününe heyecanlı başlayan Riley kendi başına okula gidebilir. Kapı önünde hazırlandıktan sonra iç mekân ile dış mekânı ayıran kapıdan geçerek sosyal çevreye sorumlu bir birey olarak katılmıştır. Sokakta yürürken sokak

ögelerini ayırımı ve soğuk renk tonları ile şehir izlenimi okunmaktadır. Okul binasının ilk görüntüsünde Riley ve bize hissettirdiği duygu ve izlenimlerin aynı olması, binanın büyük, yine soğuk tonlarda tel kapı arkasında konumlanmasından kaynaklanmaktadır. Sınıf içerisinde kendini tanıtarak Minnesota'nın nasıl bir yer olduğunu anlatır (bkz. Şekil 16).



Şekil 16. Riley'in okuldaki ilk günü (Docter, 2015)

İçsel dünyasındaki duyguları aktif hale gelerek kurduğu bağı hüznü ve üzüntülü hale getirir. Üzüntü karakteri kodladığı hatıralara dokunarak yaşanan güzel anları eski bir anı yapar. Özlem duyması ile sınıfta verdiği tepki mutsuzluk olur. Sınıf içerisinde de utanma, korku, öfke duyguları karıştığı için duyguların kaosu ile zihnindeki mekânlaşan adaların renkleri solar; ışık ile tasvir edilen, kurulan bağın bağlantısı kopar ve renksizleşir (bkz. Şekil 17).



Şekil 17. Riley karakter adaları (Docter, 2015)

Akşam yemeğine oturan aile Riley'in ilk okul günü ile ilgilenmeye çalışırken anne ve babasının zihinlerinin iç mekân ve duygu karakterleri görülebilmektedir. Annesinin ve babasının fiziksel durumu ile karakterleştirilmesi, duyguların kıyafetleri ve tipleri onlar gibi tepki verir. Annenin zihninin içi bir ev ortamı gibi sakin düzenlidir, her duygunun sandalyesi olması ile kontrol panelinde artık herkesin sözünün geçtiği bir sistem oluşturulmuştur. Bireyin yaşından ve konumundan kaynaklı bir düzenleme yapılmıştır. Babasının zihninin içinde de arka fonların tonları ve baba karakteri vurgulanmıştır. Farklı bireylerin zihinlerinin içine baktığımızda yaşın ve cinsiyetin getirdiği farklılıklardan ve sorumluluklardan dolayı zihin mekânlarında net okunabildiği ve kişiliklerine yansıdığı görülebilmektedir (bkz. Şekil 18).



Şekil 18. Riley'in annesinin zihni ve babasının zihni (Docter, 2015)

Duygu karakterlerinin yaşadığı karmaşada bir kaza yaşanır ve neşe ile üzüntü belleğin arkasındaki kısma geçerler. Kendilerini uzun süreli zihin deposunda bulan neşe ile üzüntü geri dönmeye çalışırken yeni bir keşfe başlarlar. Uzun süreli depolanan anıları kütüphane gibi raflar halinde ve zihin içerisinde beyin kıvrımları gibi modellenmiştir. Ana merkeze dönmeye çalışan üzüntünün ve neşenin uzun bir ışık yolundan geçmesi gerekir. Zor bir durum olduğunu bu ışıkla kurulan bağın sönmesi ve dar ve uzun olmasından kaynaklı olduğu anlaşılır, geri dönerler. Dış dünyada olumsuzluklar yaşayan Riley'in adaları yıkılmaya başlamıştır. Eğlence adası yıkılırken beyin kıvrımları olan zihin deposuna doğru yolculuk başlar. Çekirdek hafızalar ile inşaat olan adaların bir duygu değişimi ve çöküşü ile yıkılışı görülebilmektedir. Zihinsel mekanlarında dış dünya ile bağlantılı bir sistemde ilerler (bkz. Şekil 19).



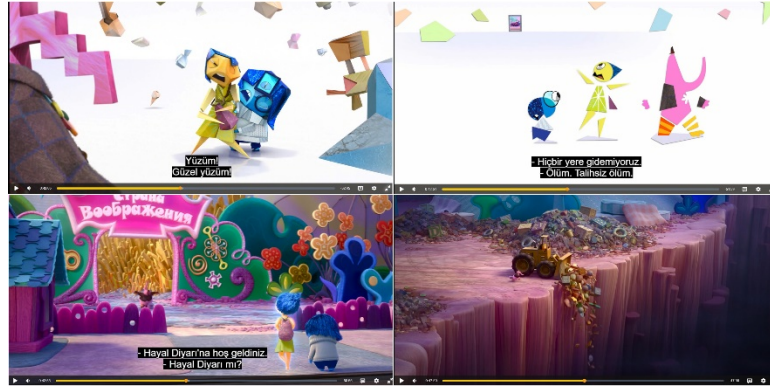
Şekil 19. Zihin depolama alanı, ışık yolu ve eğlence adasının yıkılması (Docter, 2015)

Diğer adaya ulaşmak için kıvrımlardan yolu bulmaya çalışırlar ve zihnin içinde bölgesel olarak görev tanımlanması yapıldığı için zihnin sınırları net bir şekilde görülebilir. Depolama alanının bittiği karakter adasının başladığı yer arasında geçişlerde katı sınırı belli olmayan kütleli yapı ile sınırlandırılmıştır. Katı ve geçişi zor görünen kütleli yapının aşılması zor gibi görünse de gizli geçit olan kırmızı alarmlı kapıdan geçerler (bkz. Şekil 20).



Şekil 20. Zihin deposu ve karakter adası arasındaki kütleli katı yapı (Docter, 2015)

Sınırı kestirme yoldan geçerken görülen katı kütleli yapının içindeki soyut düşünceler yer almaktadır. Bu geçitteki soyut düşüncelerin etraflarında oluşturduğu kaos ile hızlı bir karar alarak kapıdan geçerler. 3 boyutlu nesnelerin görev tanımlanması ile 2 boyutlu hale gelir ve depoya gönderilir (bkz. Şekil 21).



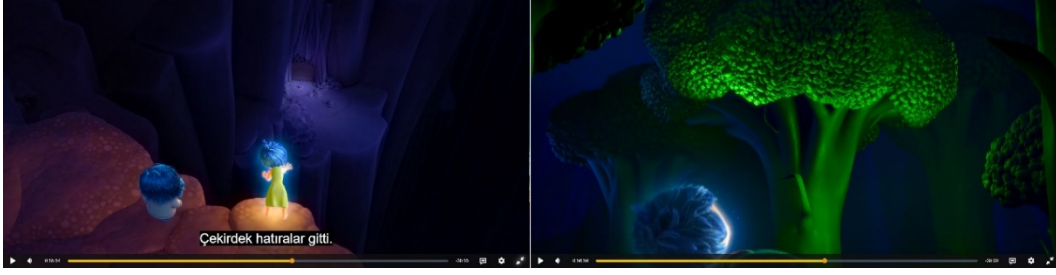
Şekil 21. 3 boyutlu ve 2 boyutlu evreler, soyut düşünce mekânı, hayal diyarı ve çöplüğe atılan hayaller (Docter, 2015)

Geçitten geçen neşe ve üzüntü eski hallerine dönerek hayal diyarı adasına ulaşırlar. Mekanlar arasındaki bağlantıyı ve farklılığı sağlayan kapıdan geçerler. Hayal diyarında Riley'in hayatında olan nesnelerin ve olayların büyük ve abartılmış bir modellenmesi ile karşılaşılır. Yaşı ilerledikçe bebeklikten kalan hayal ürünleri dozer makinası ile çöplüğe (boşluğa) atılmaktadır (bkz. Şekil 21).

Riley'in uyuması ile merkeze giden tren durmuştur ve zihnin içindeki gündüz-gece ve ilişkili olarak zıtlık kavramı ile mekandaki farklılık hissedilmiştir. Trenden inen neşe ve üzüntü uyandırmak için rüya merkezine giderler. Rüya merkezine büyük bir kapıdan geçerler. Rüya üretim merkezinde, çoğunlukla gece çalıştığı için, yapısal birimler ışıklandırılmıştır. Merkezin içinde kırmızı alarmlı kapıdan bir geçit bulurlar. Kapıdan geçen neşe ve üzüntü korkutarak uyandırmaya çalışırlar (bkz. Şekil 22).



Şekil 22. Rüya merkezi, kırmızı alarmlı kapı (Docter, 2015)



Şekil 23. Bilinçaltı mağarası, korkusu brokoli (Docter, 2015)

Rüya merkezinde sorun çıkaran durumlar bilinçaltına atılarak orda bekletilir. Riley'in zihninde ise bilinç altının konumlanması uçurum kenarında mağaradan oluşmuştur. Güvenlik için dev kapıların yapılması, buranın aşılmasının ve geçilmesinin zor olduğunun göstergesidir. Riley'in en büyük korkularının tutulduğu yer olarak mekânlaştırılan bilinçaltında brokoli, elektrik süpürgesi, palyaço gibi sevmediği ve korkularının olduğu şeylerin devasa büyüklükte anlatımı gösterilmiştir (bkz. Şekil 23). Bilinçaltındaki korkularını açığa çıkaran neşe ile üzüntü, Riley'i uykusundan uyandırarak merkeze giden düşünce trenine binerler. Trenden zihin boşluğuna düşen neşeden sonra kontrol merkezi artık korku, öfke ve tiksintiye kalmıştır (bkz. Şekil 24). Neşenin düştüğü boşluktaki mekân tanımlaması silinmiş anıların atıldığı çöplük olmuştur. Hayal gücü ile bu boşluktan kurtulan neşe merkeze dönmeye çalışır.



Şekil 24. Tren ve zihin boşluğu (çöplük)

Kontrol merkezinde hala aynı kararlılıkla devam eden duygular Riley'i Minnesota'ya götürmeye çalışmaktadır. Bu süreçte evden kaçan Riley Minnesota'ya dönmeye çalışır. Sokaktaki öğeler, yıkılmış eski ve ruhsuz bir mekân olarak belirirken kentteki sokak öğeleri görülebilmektedir. Otobüs terminalinin karanlığı ve kasveti renklere ve binalara yansımıştır (bkz. Şekil 25).



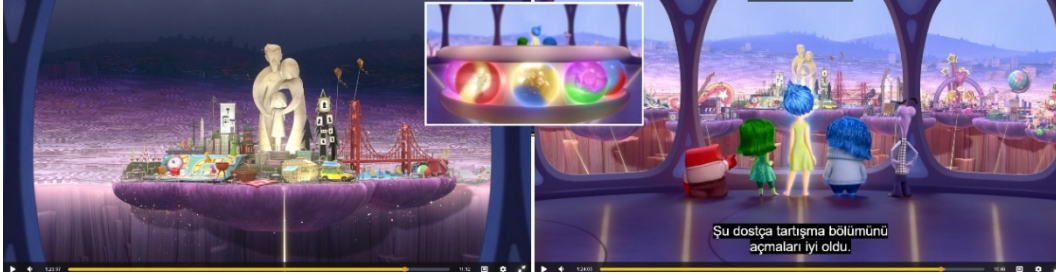
Şekil 25. Otobüs terminali ve kentsel kaos (Docter, 2015)

Korkunç kentsel kaosun içinde kendini bulan Riley'in üzüntüsü kontrol paneline geçer; durumun ciddiyetinin farkına varır ve neşe ve üzüntü geri döner. Çekirdek hatıraları üzüntüsüne dokunarak hüzünlü hale dönüşmüştür. Minnesota yaşantısı ve kurduğu bağ üzüntü bağı olmuştur. Ailesinin sarılması ile artık üzüntülü anıların neşede eklenmesi ile yeni renkte mavi ve sarı yeni rengiyle çekirdek hatıra oluşmuştur (bkz. Şekil 26).



Şekil 26. Üzüntü ve neşenin merkeze gelmesi ve adaların inşası (Docter, 2015)

Yeni çekirdek hafızaya karakter adası inşaatı için gönderirler ve tekrar adaların inşaat yapılı. Yeni yaşamında kurduğu bağ ile San Francisco'daki Golden Gate köprü elemanlarının da adalara eklendiği gösterilir. Yeni mekân ile kurulan bağın temsil gösterimi oluşmuştur. Riley büyümeye başladıkça oluşan yeni adalar zenginleşmiştir. Riley'in güçlü karakter oluşumu ve mekân ile kurulan bağın sembelleri olarak oluşan adalar da simgelenerek gösterilmiştir. Çekirdek hatıraları artık karışık renk tonlarında merkeze yerleşmiştir. Arkadaşlık adası ve dostça tartışma odaları eklenmiştir. Yeni yetenekler ile oluşan moda evi ergenliğin ve yaşıt arkadaşlarının getirdiği akım ile vampir adası, erkek pop grubu gibi karakterleşen yaşına göre oluşmuştur (bkz. Şekil 27).



Şekil 27. Adaların kurulan bağlar ile tekrar inşası (Docter, 2015)

Zaman ve yaş geçtikçe kontrol panelinde fonksiyonların çoğalması artık otokontrolünü eline aldığını gösterir. Her duyguya bir bölüm ve alan ayrılmıştır. Etkinlik yapmak için zaman geçirdiği hokey sahasının şehrin içerisindeki konumu ve silueti görülebilmektedir. Duygularını daha çok kontrol edebildiği görülen ve yetenekleri gelişen Riley artık buz hokeyi sahasında daha özgüvenli ve hâkim bir şekilde oyunu oynamaktadır (bkz. Şekil 28).

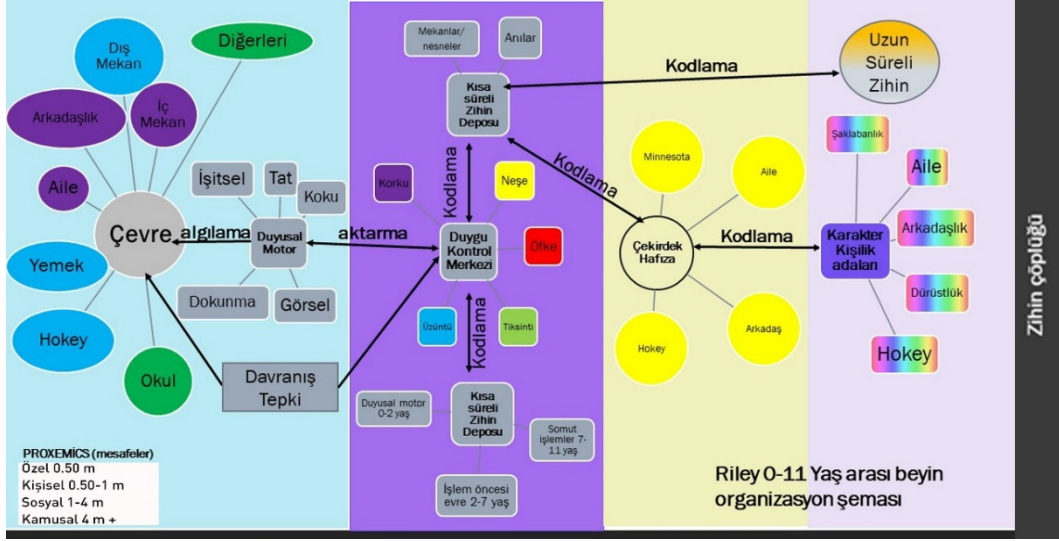


Şekil 28. Fonksiyonlu kontrol paneli ve hokey binası (Docter, 2015)

Mekansal Tematik Karam Haritası ile Çevresel ve Zihinsel İmgelerin Sentezlenmesi

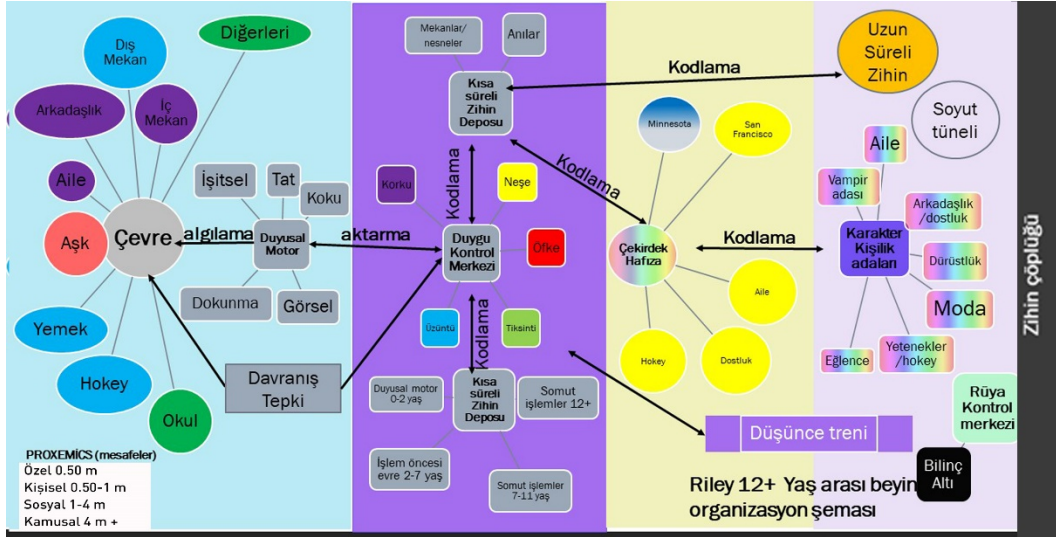
Riley'in yaşamının çevresel etkiler ile gelişen zihni somut bir şekilde animasyon filminde görülebilmektedir. Çevresel etkileşimler ile zihnin gelişiminin ilerlemesi, kontrol merkezi ile aralarındaki bağın kurulmasını sağlamaktadır. Teorik ve kuramsal çerçeveden baktığımız yaklaşımlar Riley'in bebeklikten 11 yaşına kadar olan zihin gelişimini gösteren ve günlük hayatındaki rutinlerinden

alınan olaylar, görsel destekli örnekler ile desteklenmiştir. 12 yaşından sonra hayatındaki yer ve kişilerin değişiminde zihinsel ve çevresel haritalardaki değişiklikler etkili olmuştur. Doğumundan itibaren oluşan adalar yeteneklerine ve gelişimine göre yıkılmıştır ya da yer ile ilgili simgeler eklenmiştir, karakteri daha da güçlenmiştir.



Şekil 29. Riley'in 0-11 yaş arası çevresinde ve beyinde oluşan kavramların mekanlaştırılması üzerine şematik gösterim

Riley'in 11 yaşa kadar geldiği konumda çevresinin ve zihnindeki imgelerin sınırlı ve az olduğunu görmekteyiz (bkz. Şekil 29). Çevresel etkiler, aile yaşamının yakın olması, hokey etkinliğini hobi olarak tutması, keyif alması, arkadaşlıklar çoğaldıkça ve zamana bağlı olarak değerlendirilince yakın ilişkiler kurduğu görülebilmektedir. Duyusal motor gelişiminde, bebeklikten ergenliğe kadar olan süreçte gelişimleri ve aktarıp kodlanan duygunun verdiği davranış biçimi karakterini oluşturmaktadır. İşlem öncesi evrelerin zamanla kodlandığını ve yeteneklerini geliştirdiğini görebiliriz. 11 yaşına gelerek bu evre geçişlerinin aslında birbirlerinin arasında olup olmadığı Riley'in davranışlarından fark edilmektedir. Duygu kontrol merkezinin kısa süreli zihin deposuna günlük olayların yaşandığı ve işlemler ile gün sonu uzun süreli belleğe aktarımı yapılmaktadır. Önemli anıların çekirdek hafızada birikmesinin ve bunların kişiliğini oluşturmasının, karakter adalarının inşası ile betimlendiği görülmektedir. Karakter adalarının temelini, aile, arkadaşlık, yetenek gibi özellikler oluşturmaktadır. Çekirdek hafızasını oluşturan anıların mutlu bir bağ kurduğu için sarı renkte gösterimi yapılmıştır. Zamanla yaşadığı bağ kopuklukları ile üzüntülü, öfkeli, tiksintili hale gelmesi, o anıların rengini değiştirmektedir. Riley'in yaşına göre dış çevre ile kurduğu bağ ve ilişki zamanla artmakta ve uzun süreli hafıza deposu dolmaktadır. Gerekli görülmeyen bilgiler ve anılar ise zihin çöplüğüne atılmaktadır.



Şekil 30. Riley'in 12+ yaş çevresinde ve beyinde oluşan kavramların mekanlaştırılması üzerine şematik gösterim

Riley 12 yaşına geldiğinde ve sonrası için zamanla zihninde oluşan kavramların artışı ve konularının düzeni gösterilmektedir (bkz. Şekil 30). Somut işlemler yaparak ahlaki değerlerin farkına varabilir. Nesnelere soyut ya da somut düşünceler olduğu, bilinçaltına atılan korkuların zamanla serbest bıraktığı animasyonda kurgulanan düzenden takip edilebilir. Karakter adalarına kazandığı yetenekler eklenir. Yeni yer ile kurulan bağlar o yere özgü imgesel bir karakter veya yapıyla adalarda inşaat kurulumunu getirir. Çekirdek hafızanın artık renklerinin karışık ilerlediğini, her duygunun onu daha büyütüp algısını ve bakış açılarını farklılaştırdığını animasyondan izleyerek görebiliriz.

SONUÇ

İnsanların yaşamlarında mekân ile aralarında kurulan bağ duygusal süzgeçten geçirilerek ayırt edilir ve kodlanır. Bu çalışma ile bir bireyin bebeklikten yetişkinlik sürecine dek yaşadığı mekânları kavramada gelişiminin farklılıkları, boyutları ve düzeyleri gösterilmiştir. Mekân kavramdaki gelişim sürecinin her bireyde sınırları net olmamaktadır. Bireylerin davranışları ve verdikleri tepkiler ile bu süreç takip edilebilir. Öte yandan, mekân kavramlarının içerikleri, anlatıcının ve algılayanın deneyimsel birikimine göre farklılaşabilir. Farklı bireylerde aynı mekân ile kurulan ilişkinin duygu durumu, yaş birikime göre hissiyat ve farkındalığı farklı olabilir. Soyut konuları içselleştirmek için zihnimiz onu somutlaştırır ve algılama durumumuz netleşir. Bu konuda yardımcı sanat aktarımları her zaman hayatımızda vardır. Edebiyat, şiir, resim, sinema gibi sanat dallarını kullanarak soyut kavramları dışa aktarım olarak ifade edebiliriz.

Ters Yüz animasyon filminin soyut veya somut kavramlarının insan beyinde zihin haritası olarak modellenerek net ve anlaşılır hale getirilmesi mümkün olmuştur. Bu çalışmada insanların zihnindeki mekân algısı ile dış dünyada kurulan ilişkinin öğrenilme ve tepki verme şekilleri yorumlanmıştır. İnsan zihni bu bilgileri depolar ve çevre ile kurduğu veya kurabileceği ilişkinin iletişimini güçlendirir. Riley'in Minnesota'da doğduğu andan itibaren zihninde modellenen ve oluşan zihin modeli ve boş bir sayfa gibi yaşantısında edindiği duygular aracılığıyla kazandığı deneyim ve bilgiler bu alanda kodlanır ve tanımlanır. Yaşı ilerledikçe ve çevresi ile kurduğu ilişki arttıkça bu boş zihin dolmaktadır. Duygular karakterleştirilir, kontrol merkezinde Riley'in düşünce ve komut merkezini yönetmektedirler. Gelişim gösterdikçe öğrenme süreçleri zihin mekânında depolanır ve kişilik adalarını oluşturur. Her ada bir mekân olarak zihin içinde konumlanmıştır. Sınırları net olmayan ama geçişleri okunabilen bu soyut zihin içerisinde geçişlerin somut ve geçit kapılar veya ışık köprüleri gibi nesnel kavramlar olarak aktarımı yapılmıştır. Mekanlar arasındaki geçişlerin net olmayışı mekanlar arasında kurulan ilişkideki nesnelere ve kapalı, büyük, küçük, taç gibi kapılar aracılığı ile fark edilememiştir. Riley'in San

Francisco'ya taşınmasıyla karakter adalarına hayal kırıklığından kaynaklı yıkımları ve yeni bilgiler eklendikçe inşaatlarını görmekteyiz. Mekân tanımlamaları yapılırken Riley'in kendi gerçek dünyasındaki nesnelere zihin mekânı içerisinde abartılarak ve sempatik bir şekilde aktarımı yapılmıştır. Gerçek ile gerçek olmayan mekân arasındaki ölçek ve renk farklılıklarının karşılaştırması yapılmıştır. Bireyin düşünce yapısındaki olgunluk ile kurulan zihin mekânının insanın karakterini yansıttığı görülmüştür. Gerçek ile kurulan ilişkinin zihin kavramında somutlaştırılarak aktarımı sunulmuştur. Bu animasyondaki mekân kavramı düzeyinin yaşa ve yere bağlı olarak değiştiği kavranabilir. Bu türden incelemeler ile kavramların anlaşılabilirliği ve aktarımı daha net yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Akarsu, F. (1984). Piaget'e göre çocukta mekân kavramının gelişimi. *Mimarlık*, 84(9), 31-33.
- Aral, N. & Baran, G. (2011). *Çocuk gelişimi*. Ya-pa Yayın.
- Bedekar, M. & Joshi, P. (2020). Cartoon films and its impact on children's mentality. *Research Review International Journal of Multidisciplinary*, 05, 13-18.
- Blades, M. (1989). Children's ability to learn about the environment from direct experience and from spatial representations. *Children's Environments Quarterly*, 6(2/3), 4-14.
- Braun, V. & Clarke, V. (2008). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Bretschneider, P., Cirilli, S., Jones, T., Lynch, S. & Wilson, N. (2017). Document review as a qualitative research data collection method for teacher research. In *SAGE Research Methods Cases Part 2*, SAGE Publications, Ltd.
- Call, N. (2010). *The thinking child. brain- based learning for the early years foundation stage*. MPG Books Ltd Printed.
- Çanakçıoğlu, N. G. (2012). Çocukta mekân algısının gelişimi ve mekânsal imge zenginliği bakımından malzemenin önemi. *Mimarlıkta Malzeme*, 22, 74-81.
- Daley, B. J. (2004). *Using concept maps in qualitative research: Concept maps: Theory, methodology, technology* [Konferans sunumu]. First Int. Conference on Concept Mapping Pamplona, İspanya.
- Docter, P. (Yönetmen). (2015) Inside out [Ters yüz] [Animasyon Film].
- Geçimli, M. & Canoğlu, S. (2020). Çocuk ve mekân algısı üzerine bir uygulama. *Uluslararası Disiplinler Arası ve Kültürlerarası Sanat*, 5(10), 227-237.
- Herman, J.F. (1980). Children's cognitive maps of large-scale spaces: Effects of exploration, direction, and repeated experience. *Journal of Experimental Child Psychology*, 29(1), 126-143.
- Liben, L.S. & Downs, R.M. (1993). Understanding person-space-map relations: Cartographic and developmental perspectives. *Developmental Psychology*, 29(4), 739-752.
- Matthews, M.H. (1980). The mental maps of children: Images of Coventry's city centre. *Geography*, 65(3), 169-179.
- Michalko, M. (2001). *Cracking creativity: the secrets of creative genius*. California Ten Speed.
- Mooney, J. (2015). Emerging faculty learning modalities: Implications for educational leaders in postsecondary institutions in Canada [Konferans sunumu]. 8th International Conference on Education, Research, and Innovation (iCERi), İspanya.
- Nane, P. (2021). Deneyim ve anlatı odağında mekâna yeniden bakmak: Pereg ve Butor'un yazınında mekânın temsil biçimleri. *Tasarım+ Kuram*, 17(33), 163-175.
- Norberg-Schulz, C. (1965). *Intensions in architecture*. The MIT Press.

- Palinkas, L.A., Horwitz, S.M., Green, C.A., Wisdom, J.P., Duan, N. & Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. *Adm Policy Ment Health*, 42(5), 533-44.
- Plester, B. & Blades, M. & Spencer, C. (2006). Children's understanding of environmental representations: Aerial photographs and model towns. In C. Spencer & M. Blades (Eds.), *Children and their Environments: Learning, Using and Designing Spaces* (pp. 42-56). Cambridge University Press.
- Rapoport, A. (2004). *Kültür mimarlık tasarımı*. YEM Yayın.
- Sanoff, H. (1995). *Creating environments for young children*. Book Masters Inc.
- Stedman, R.C. (2003). Is it really just a social construction? The contribution of the physical environment to sense of place. *Society and Natural Resources*, 16, 671-685.
- Tucker, İ. (2011). Mekân olarak psikoloji: bedenlenmiş ilişkisellik. *Sosyal ve Kişilik Psikolojisi Pusulası*, 5(5), 231-238.
- Vaismoradi, M., Turunen, H. & Bondas, T. (2013), Qualitative descriptive study. *Nurs Health Sci*, 15, 398-405.
- Whitley, D. (2008). *The idea of nature in Disney animation*. Ashgate Publishing Company.