



T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ANİMASYONUN 12 PRENSİBİ BAĞLAMINDA KUNG-FU PANDA 3
ANİMASYON FİLMİNİN İNCELENMESİ**

Metehan TAŞTEMEL

Tez Danışmanı

Doç. Dr. İpek Fatma ÇEVİK

İSTANBUL-2023

T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ANİMASYONUN 12 PRENSİBİ BAĞLAMINDA KUNG-FU PANDA 3
ANİMASYON FİLMİNİN İNCELENMESİ**

Metehan TAŞTEMEL
194108002

Tez Danışmanı
Doç. Dr. İpek Fatma ÇEVİK

İSTANBUL-2023

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Animasyonun 12 Prensipli Bağlamında Animasyon Dilinde Tutarlılık ve Bu Bağlamda Kung-Fu Panda 3 İsimli Animasyon Filminin İncelenmesi” isimli çalışmamın, kendi tez çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar hiçbir aşamasında etik dışı davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi beyan ederim.



Tarih

Adı Soyadı

İmza

TEŐEKKÜR

Tez sürecim boyunca rehberliđiyle yanımda olup birikimlerini benden esirgemeyen danışman hocam Doç. Dr. İpek Fatma Çevik'e, tüm sürece hâkim bir şekilde tez sürecim boyunca yanımda olan eşim Öznur Taştemel'e ve küçük kızım Nil Taştemel'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.



ÖZET

Animasyon ve alt dalları dijitalleşen dünyada birçok sektörde ve alanda kendine yer bulmaktadır. Üretilmeye başlandığı ilk günden bu yana kendi disiplinlerini ve dinamiklerini oluşturmuştur. Teknolojik gelişimlere bağlı olarak animasyon üretim süreçlerinde önceden oluşturulmuş bazı prensiplerin zamanla önemini yitirebildiği görülmektedir.

Bu çalışma animasyonların tasarlanma süreçleri boyunca kullanılan temel prensiplerin incelenerek bir animasyon filminin içerisinde ne sıklıkla kullanıldıklarını, bu prensiplerin film içerisindeki kullanımlarının birbirleri arasındaki tutarlılıklarını ve tutarsızlıklarını, bu temel prensiplerden hangilerinin günümüzde kullanılabilir hangilerinin kullanılamaz olduğunu ele alarak açıklamayı amaçlamıştır. Animasyon filmlerin bu prensipler gözetilerek tasarlanmasının sonucunda filmin genelinde tutarlı bir dil kullanımı oluşturduğundan bahsedilmektedir. Bu bağlamda ele alınan Kung-Fu Panda 3 isimli animasyon filminin sahneleri tek tek ele alınmaktadır. İncelenen sahnelerde temel 12 animasyon prensibi kullanımları aranmıştır. Film boyunca sıklıkla kullanılan prensipler yinelenerek anlatılmıştır. Bu yinelemelerle görsel dildeki tutarlılığın vurgulanması amaçlanmıştır.

Çalışmada aynı zamanda animasyonun kelime anlamı ve animasyon tarihi de açıklanmaktadır. Animasyon tarihi boyunca kullanılan çeşitli aletler ve buluşlar yine bu çalışma içerisinde yer almaktadır. Bu aletleri kullanan, keşfeden insanlar ve animasyon tasarımı yapan çeşitli animatörlere/ilklere de yer verilmiştir.

Araştırmanın ilk bölümünde, kavram olarak animasyon, animasyona dair icatlar, animasyon tarihi ve animasyonun öncüleri incelenmiştir.

Araştırmanın ikinci bölümünde, animasyon üretiminde kullanılan 12 prensip incelenmiştir.

Araştırmanın üçüncü bölümünde, Kung-Fu Panda 3 filminde kullanılan animasyon prensipleri ve bu kullanımların sonuçları incelenmiştir.

Araştırmanın dördüncü bölümünde ise, sonuç bölümü yer almaktadır.

Sonuç bölümünde; temel 12 prensibin incelenen film özelinde baştan sona ve pozdan poza prensibi hariç hala kullanıldığı saptanmıştır. Bu kullanımların animasyonda

dilinde bir tutarlılık oluşturduđu görülmüştür. Animasyon üretimi noktasında bu prensipler kılavuz ve rehber niteliđi taşımaktadır. Temel prensiplerin ses kurgusunu ve ses efektlerini açıklamada yetersiz kaldıđı sonucuna ulaşılmıştır. Bu doğrultuda ses efektlerini ve ses kurgusunu açıklayabilmek için yeni prensiplerin eklenmesi gerektiđi savunulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Animasyon, Animasyonun 12 Prensibi, Animasyon Dili



ABSTRACT

Animation and its subfields have found their place in many sectors and areas in the digitalized world. Since its inception, it has formed its own disciplines and dynamics. It is observed that certain principles previously established in animation production processes can lose their significance over time due to technological advancements.

This study aims to examine the fundamental principles used during the design process of animations and determine how frequently these principles are employed within an animated film. It also aims to explain the consistency and inconsistencies in the usage of these principles within the film and identify which of these fundamental principles are applicable in the present day and which are not. It is emphasized that designing animation films based on these principles results in a consistent language throughout the film. In this context, scenes from the animation film "Kung-Fu Panda 3" are individually analyzed. The usage of the 12 fundamental animation principles is sought in the examined scenes. The frequently used principles are reiterated throughout the film, aiming to emphasize consistency in visual language.

The meaning of the word "Animation" and its history is explained in the study as well. Various devices and inventions used in throughout the animation history are also included in the study. The inventors of those devices and various animators/pioneers who are involved with designing animations are included, too.

In the first chapter of the study; the animation as a concept, inventions regarding animation, history of animation and pioneers of animating are examined.

In the second chapter of the study, the 12 principles used in animation production are examined.

In the third chapter of the study, the animation principles used in Kung-Fu Panda 3 movie and the results of this usage are examined.

In the fourth and the last chapter of the study, the result section is located in.

In the conclusion, it is determined that the 12 fundamental principles, except for the principle of pose-to-pose, are still used throughout the analyzed film from start to finish. It is observed that these usages create consistency in the language of animation. These principles serve as a guide and reference in animation production. However, it is concluded that the fundamental principles are insufficient in explaining sound editing and

sound effects. Therefore, it is argued that new principles should be added to explain sound effects and sound editing.

Keywords: Animation, 12 Principles of Animation, Animation Language.



İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	i
TEŞEKKÜR	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
İÇİNDEKİLER	v
GÖRSEL LİSTESİ	vii
KISALTMALAR	xiv
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM	1
ANİMASYONUN TEMELLERİ	1
1.1 ANİMASYON NEDİR?.....	1
1.2 ANİMASYONUN TARİHSEL GELİŞİMİ.....	3
1.3 ANİMASYONUN ÖNCÜLERİ.....	7
1.3.1 Emile Cohl.....	9
1.3.2 Winsor Mccay.....	10
1.3.3 Max Fleischer.....	12
İKİNCİ BÖLÜM	14
ANİMASYONUN TEMEL PRENSİPLERİ	14
2.1 ANİMASYONUN 12 PRENSİBİ	14
2.1.1 Sıkıştırma ve Germe (Squash and Stretch).....	15
2.1.2 Beklenti (Anticipation).....	16
2.1.3 Sahneleme (Staging).....	17
2.1.4 Baştan Sona ve Pozdan Poza Hareket (Straight Ahead and Pose to Pose).....	18
2.1.5 Takip Hareketi ve Örtüşen Eylem (Follow Through and Overlapping Action).....	19
2.1.6 Hızlanma ve Yavaşlama (Slow In and Slow Out).....	20

2.1.7 Dairesel Hareket (Arcs).....	21
2.1.8 İkincil Hareket (Secondary Action).....	23
2.1.9 Zamanlama (Timing).....	23
2.1.10 Abartı/Aşırılık (Exaggeration).....	24
2.1.11 Kaliteli Çizim (Solid Drawing).....	24
2.1.12 Çekicilik/Cazibe (Appeal).....	24
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	26
KUNG-FU PANDA 3 FİLMİNİN İNCELENMESİ.....	26
3.1 KUNG FU PANDA 3.....	26
3.2 KUNG-FU PANDA 3 FİLMİ SİNOPSİSİ.....	26
3.3 KUNG-FU PANDA 3 FİLMİNİN ANİMASYONUN 12 PRENSİBİ BAĞLANMINDA İNCELENMESİ.....	29
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	92
4.1 SONUÇ VE ÖNERİLER.....	93
KAYNAKLAR.....	95

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Altamira'ya Ait Bir Mağara Çizimi.....	2
Görsel 2. Bir At Resmi, Lascaux Mağarası.....	2
Görsel 3. Bir Thaumatrope Örneği.....	5
Görsel 4. Bir Phenakistiscope'un Çalışma Şekli.....	5
Görsel 5. Bir Zoetrope'un Çalışma Şekli.....	6
Görsel 6. Büyülü Fener.....	7
Görsel 7. Humorous Phases and Funny Faces.....	8
Görsel 8. How a Mosquito Operates.....	11
Görsel 9. Koko The Clown.....	13
Görsel 10. Sıkıştırma ve Germe Örneği Çuval Örneği Çizimi.....	15
Görsel 11. Sıkıştırma ve Germe Örneği Seken Top Örneği Çizimi.....	16
Görsel 12. Koşan Bir Adamın Beklenti Oluşturan Hareketleri.....	17
Görsel 13. Sahneleme (Staging) Örneği.....	18
Görsel 14. Baştan Sona ve Pozdan Poza Hareket Prensipleri Örneği.....	19
Görsel 15. Bir Köpeğin Suratındaki Takip Hareketleri ve Örtüşen Eylemler.....	20
Görsel 16. Salınımdaki Yuvarlak Bir Nesnenin Hızlanması ve Yavaşlaması.....	21
Görsel 17. Topa Vuran Bir Futbolcunun Dairesel Hareketi.....	22
Görsel 18. Yürüyen bir insanın ellerindeki ve kollarındaki dairesel hareketleri.....	22
Görsel 19. İkincil hareket örnekleri.....	23
Görsel 20. Kung-Fu Panda 3 Film Afişi.....	25
Görsel 21: Giriş sahnesinde Po merdivenlerden çıkarken.....	29
Görsel 22: Po DreamWorks logo animasyonunun içerisinde.....	29
Görsel 23: DreamWorks logosu yaprak tanelerine dönüşürken.....	30
Görsel 24: Oogway'in pelerini havada ikincil hareket yaparak savrulurken.....	30
Görsel 25: Oogway abartılı bir üflemeyle yapraktan kurtulmaya çalışırken.....	31
Görsel 26: Saldırıya geçen Kai'nin kılıcı.....	31
Görsel 27: Oogway'in Kai'nin kılıcını kolayca kontrol etmesi.....	32
Görsel 28: Oogway'in rastalarının takip hareketleri.....	33
Görsel 29: Kai'nin hızının ve gücünün vurgulandığı sahneleme örneği.....	33
Görsel 30: Kai'nin abartılı mimikleri.....	30

Görsel 31: Kai'nin kaya kütesini parçalaması.....	31
Görsel 32: Kai topladığı chileri gösteriyor.....	35
Görsel 33: Kai'nin silahlarının takip hareketi ve örtüşen eylem olarak oluşturduğu kıvılcımlar.....	35
Görsel 34: Sıkıştırılan Oogway.....	36
Görsel 35: Kai Oogway'in chisini hapsederken.....	37
Görsel 36: Po'nun gölgesi üzeri açılan sahne.....	37
Görsel 37: Po'nun havada uzunca süzülüşü ve film adının görülmesi.....	38
Görsel 38: Po'nun abartılı sıçrayışı.....	38
Görsel 39: Po ve arkadaşları.....	39
Görsel 40: Po kung-fu figürleri gösterirken.....	40
Görsel 41: Po abartılı şaşırması.....	40
Görsel 42: Kapı tokmağının örtüşen eylem hareketi.....	41
Görsel 43: Po'nun arkasında örtüşen eylem yapan aletler.....	41
Görsel 44: Tavandan düşen parça sonucu oluşan sahne.....	42
Görsel 45: Shifu ve Po'nun görüşmesi.....	43
Görsel 46: Shifu'nun chi enerjisi çıkardığı sahne.....	43
Görsel 47: Tarlada çalışan çiftçi hayvanların yüzlerindeki yeşil yansıma.....	44
Görsel 48: Yeşil ışık huzmesinin içinden ortaya çıkan Kai.....	44
Görsel 49: Korkudan yumurtlayan hayvan.....	45
Görsel 50: Keskin ve kararlı bakışlarıyla beklenti oluşturan Po.....	45
Görsel 51: Duş teknesinde Po.....	46
Görsel 52: Örtüşen eylem yapan köpükler.....	46
Görsel 53: Bay Wing'in abartı prensibi gözetilerek birden kadrāja girişi.....	47
Görsel 54: Masanın esnemesi ve tabağın abartılı sıçrayışı.....	48
Görsel 55: Po'nun abartılı şaşkınlığı.....	48
Görsel 56: Gizemli pandanın abartılı çörek yeme anı.....	49
Görsel 57: Li'nin şapkasının başından uçması.....	49
Görsel 58: Li'nin Bay Wing'e sarılması.....	50
Görsel 59: Li'nin yüzündeki büyülenme üzerine oluşan beklenti.....	50
Görsel 60: Usta Gergedan'ın büyüklüğünü vurgulamak amacıyla yapılan sahneleme ve kamera kullanımı.....	51

Görsel 61: Eşyalar üzerinde çekicilik ve cazibe yaratmak amacıyla kullanılan ışıldamalar.....	51
Görsel 62: Po'nun abartılı büyülenmesi.....	52
Görsel 63: Mumluğun takip hareketi ve tekerleğin örtüşen eylemi.....	53
Görsel 64: Kalkanlardan çıkan kıvılcımlar.....	53
Görsel 65: Gülle atma sahnesi.....	54
Görsel 66: Li'nin yüzündeki kırmızı ışık.....	54
Görsel 67: Silahların birbirlerine teması sonucu ortaya çıkan kıvılcımlar.....	55
Görsel 68: Po'nun çatışmaya kararlı bir şekilde girişi.....	55
Görsel 69: Po'nun ilk darbeyi aldığı an.....	56
Görsel 70: Kaplan'ın yumruk attığı an.....	56
Görsel 71: Domuz resim çizerken arkadan geçen Turna.....	57
Görsel 72: Po'nun ayağı kaydığı sırada kiremidin takip hareketi.....	57
Görsel 73: Düşüş sonucu kamera hareketinin ve sahnedeki eşyaların takip hareketi ve örtüşen eylem yapması.....	58
Görsel 74: Bay Wing'in abartılı bir hızla havuç kesme anı.....	58
Görsel 75: Po abartılı bir şekilde bir kâse çöreği ağzına istiflerken.....	59
Görsel 76: Po istiflediği çöreklerle düşmana ateş ederken.....	59
Görsel 77: Yeşim savaşçılar ışık huzmelerine dönüşürken.....	60
Görsel 78: Turna ve etrafındaki tozlar.....	60
Görsel 79: Mızrakların ucundaki flamalar dalgalanırken.....	61
Görsel 80: 2 boyutlu animasyonlarda basitleştirilmiş Kai örneği.....	61
Görsel 81: Çantalarıyla Li ve Po.....	62
Görsel 82: Turna ağacın yanından geçerken ağacın sarsılması.....	62
Görsel 83: Çantanın içinden çıkmaya çalışan Bay Wing.....	63
Görsel 84: Bay Wing kendini açıklarken.....	63
Görsel 85: Yolların zorlu olduğunu göstermek amacıyla yapılan geniş açılı sahnelemeler.....	64
Görsel 86: Li, Po ve Wing'in karlı yolculuğu.....	64
Görsel 87: Dağın ihtişamı.....	65
Görsel 88: Takip hareketi yaparak düşen karlar.....	65
Görsel 89: Po asansörden iner inmez gösterilen puslu sahneleme.....	66
Görsel 90: Panda köyüne giriş yapıldığında gösterilen sıcak, samimi sahneleme.....	66

Görsel 91: Uçurtma ve takip hareketi yapan püskülleri.....	67
Görsel 92: Yuvarlanırken ağaca çarpan Po ve ağacın sarsılması.....	67
Görsel 93: Kayaya çarpan Po.....	68
Görsel 94: Yavru panda çörek yerken oluşan kırıntıların oluşturduğu örtüşen eylem....	69
Görsel 95: Dişi Panda ve dairesel hareketleri.....	69
Görsel 96: Usta savaşların arkalarında örtüşen eylem olarak oluşan toz bulutları.....	70
Görsel 97: Kai Turna'nın arkasında.....	71
Görsel 98: Yatağa tekrar düşen Li.....	71
Görsel 99: Yataktan sıçrayan Po ve takip hareketi yapan kulakları.....	72
Görsel 100: Pandaların hamaklarla fırlatılması.....	72
Görsel 101: Şapkası çekiştirilirken Bay Wing.....	73
Görsel 102: Suya düşen Po.....	74
Görsel 103: Po ve Li balkonda otururken oluşturulan sahneleme.....	74
Görsel 104: Okun üzerindeki parlama efekti.....	75
Görsel 105: Turna'nın arkasında takip hareketiyle oluşan dumanlar.....	75
Görsel 106: Kai'nin kılıçlarının oluşturduğu ışıklar.....	76
Görsel 107: Zincirlerin takip hareketi.....	76
Görsel 108: Kaplan'ın Kai'ye saldırması sonucu oluşturulan slow motion sahneleme..	77
Görsel 109: Usta Shifu'nun Kai'ye saldırmak üzere yaptığı sıçrayış.....	77
Görsel 110: Taş parçalarının örtüşen eylemi.....	78
Görsel 111: Bina yıkılırken dağılan tahta parçaları.....	78
Görsel 112: Oogway'in heykelinin yere vurması sonucu etrafa saçılan taş parçaları.....	79
Görsel 113: Heykelin düşmesi sonucunda arkasında takip hareketi olarak oluşan toz bulutu.....	79
Görsel 114: Li ve Po tahta köprüden geçerken.....	80
Görsel 115: Muskadan yere düşen savaşçılar.....	81
Görsel 116: Po'nun ardında bıraktığı iz.....	82
Görsel 117: Yeşim savaşçıların kıvılcımları.....	82
Görsel 118: Shifu'nun tavada çıkan izi.....	83
Görsel 119: Shifu'nun saldırısı sonucu açığa çıkan kıvılcımlar.....	83
Görsel 120: Kai çıldırırken arkadan ilerleyen Po.....	84
Görsel 121: Sıkıştırma ve germe pozisyonlarında Po.....	84

Görsel 122: Kar topuna dönüşen Po.....	85
Görsel 123: Kai'nin Po'ya tekmesi sonucu oluşan ışık huzmesi.....	86
Görsel 124: Po'nun kapıya çarpması ve örtüşen eylem olarak kapının parçalanması....	86
Görsel 125: Po özel hareketini kendi üzerinde gerçekleştirirken.....	87
Görsel 126: Yerde oluşan ying ve yang figürleri.....	87
Görsel 127: Kai, ruhlar aleminde Po'nun chisini almaya çalışırken.....	88
Görsel 128: Panda köyündekilerin chilerini açığa çıkarmaları.....	89
Görsel 129: Yeşime dönüşmekte olan Po.....	89
Görsel 130: Ejderha Savaşçı'ya dönüşüp ışık huzmeleriyle Ejderha figürü oluşturan Po.....	90
Görsel 131: Kai'ye saldıran ejderhanın temas sonucu ortaya çıkardığı ışımalar.....	90
Görsel 132: Ejderha Savaşçı alt açısı.....	91
Görsel 133: Chi toplayan Ejderha Savaşçı Po.....	91

KISALTMALAR

2B 2 Boyutlu

3D 3 Boyutlu

CGI Computer Generated Imagery



BİRİNCİ BÖLÜM

ANİMASYONUN TEMELLERİ

1.1 Animasyon Nedir?

Animasyon, en temel ve basit anlamıyla canlandırma kelimesiyle eş tutulmaktadır. Önceleri sinemanın bir dalı gibi görülen animasyon, günümüzde kendi alt sektörlerini oluşturmuş, çok geniş sermayelere ve sektörlerle etki etmeye başlamıştır. Özellikle dijital medyanın ana akım haline gelmesiyle sinemanın yanı sıra sosyal medya, e-öğrenme, reklamcılık gibi alternatif alanlarda da kullanılmaya başlanmıştır.

Animasyon kavramıyla ilgili birçok tanımlama yapılmıştır. Animasyon, “resim ya da nesnelerin hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir.” (Şenler, 2005). Tansuğ (2009) ise sinemada animasyonu, “...özel teknikte resim çizimiyle ya da oyuncular yerine, kukla (puppet) yapma bebeklere hareket verip bunu peliküle geçirmek suretiyle bir film meydana getirmektir.” şeklinde açıklamıştır. Özön (1981) “Tek tek resimleri veya hareketsiz nesneleri, gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işi.” şeklinde tanımlanmıştır. Aynı zamanda yine Özön (1981) animasyon için “Canlandırma”, “Canlandırma filmi” tanımlamalarını da kullanmıştır.

Animasyon kelimesinin etimolojik kökenine baktığımızdaysa, “animate” ve “animare” kelimeleri “nefes vermek, hayat vermek, ruh vermek, canlandırmak” anlamlarıyla karşımıza çıkmaktadır. Kullanılmayan eski anlamı olarak ise “Hayat verme eylemi” olarak tarif edilmiştir (www.etymonline.com, 2022).

Canlandırma kavramını anlayabilmek için insanlık tarihinde çok daha öncelere gitmek gerekmektedir. Günümüzden 3000 yıl önce yaşamış olan insanların yaşadıkları olayları kayıt altına alma istekleri mağaralara çizdikleri ilkel resimlerde görülmektedir. Bu resimler genellikle avlanma süreçleri ve hayvanlar üzerine çizilmiştir. İspanya'nın kuzey kesiminde bulunan Altamira Mağarası'nın duvarlarında yaban domuzu çizimleri bulunmuştur. Bu domuz toplamda 8 ayak çizilmiştir. Bu basit ve ilkel çizimlerde domuzun yürüyüşünü ve dolayısıyla devinimini yansıtılmaya çalışılmıştır (Balaban, 2007).



Görsel 1: Altamira'ya Ait Bir Mağara Çizimi

Kaynak: <http://bit.ly/3ErXJwp> Erişim Tarihi: 21.02.2023

Benzer bir durum Fransa'daki Lascaux mağarasında da yaşanmıştır. Mağarada birçok hayvan çizimi bulunmuştur. Bu çizimler insanların en eski çağlardan bu yana devinimi göstermeye çalıştığını ortaya koymaktadır. Mağara duvarlarındaki bu çizimlerin dört çift ayakla çizilmiş olmaları da hareketi yakalamaya çalışma ve bunu gösterme çabasından kaynaklanmaktadır (Kaba, 2020).



Görsel 2: Bir At Resmi, Lascaux Mağarası

Kaynak: <http://bit.ly/3IjTpvG> Erişim Tarihi: 21.02.2023

Animasyon/Canlandırma sektörünün her dönemde, başta teknolojik gelişmelere bağlı olarak yapım süreçlerinin değiştiği ve dönüştüğü gözlemlenmektedir. Tüm bu tanımlamaların ortak paydasında yer alan “devinim” her zaman önemini korumuştur.

Animasyonun gelişimi sinema sanatından ayrı bir şekilde değerlendirilememektedir. Animasyon, sinemanın başlangıcından itibaren onunla birliktedir, bir başka deyişle varlığı 1800’lerin sonuna dayanmaktadır (Şenler, 2005).

Sezgin(1990), *“Bir sinemacı ya da bir grafiker canlandırma kavramı kullandığında dar anlamı ile, grafik sanatçısının perde ya da ekranda devinim yanılmasına yol açan bir dizi ayrışik devinim evrelerinin kâğıt ya da selüloit saydam yaprak üzerinde yeniden yaratması işlemi anlaşılmalıdır.”*

Bazı kaynaklar ve çalışmalar tarafından animasyonun sinemayla paralel olarak başladığı fikri kabul edilse de canlandırma kavramı bir bakıma mağaralarda çizilmiş olan resimlerle de ilişkilendirilmektedir. Tarihsel süreç içerisinde oldukça uzun bir geçmişi olan animasyon olgusu, insanların mağaralarda yaşadığı dönemlerde mağara duvarlarına yaptığı resimlerle ilişkilendirilmekte ve bu resimlerin ilk canlandırma örnekleri olduğu ifade edilmektedir (Çakın, 2012).

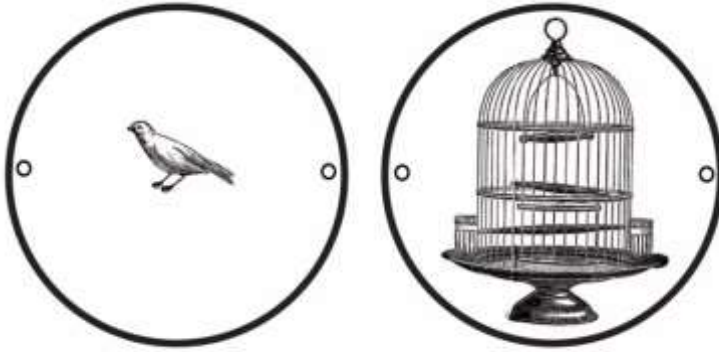
1.2. Animasyonun Tarihsel Gelişimi

Animasyonun insanoğlu tarafından nasıl ve neden arandığını anlayabilmek için bilinen ilk örneklerle değinmek gerekmektedir. Altamira ve Lascaux Mağaralarında yaşayan insanların günlük hayatlarından kesitlerin yer aldığı çizimler bu arayışın bilinen ilk somut örneklerindedir. Bundan 3000 yıl önce yaşayan insanlar avlarını ve avlanma deneyimlerini anlatmak için yaşadıkları mağara duvarlarına hayvan resimleri çizmişlerdir (Balaban, 2007).

Dünyadaki ilk animasyon filmlerin, hareket illüzyonu yaratması amacıyla bir defterin kenarına çizilen resimlerin, arka arkaya oynatılması ile ortaya çıktığı düşünülse de ilk animasyon filmler, flaş skeç yöntemi ile hazırlanmıştır (Aslan, 2021). Karatahtaya yapılan devamı belirsiz olan çizimlerin sonradan anlam kazandığı ve izleyicinin olayın sonucunu başından tahmin edemediği performanslar olan flaş skeçler, ilkel bir animasyon olarak kabul edilmektedir.

Londra Üniversitesi'nden Doktor Peter Mark Roget 1824 yılında, Persistence of Vision with Regard to Moving Objects (Objelerin Hareketlerine Göre Görüş Sürekliliği) adında bir makale yazmıştır (Whitehead, 2012). Bu makalede insan gözündeki retinada yaşanan bir kusurdan bahsetmiştir. Roget bu kusura göre, resimlerin uygun bir hızda peş peşe gösterilmesi sonucunda hareket algısı yaratılabildiğini ifade etmektedir. Bu keşif sinemanın ve animasyonun göstereceği büyük gelişimlerin temelini oluşturacak birçok keşfin başlangıcı niteliğinde olmuştur.

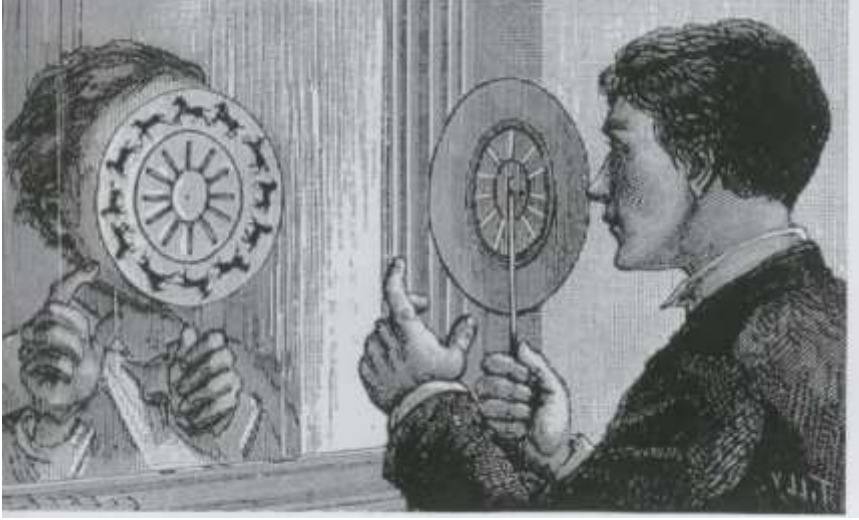
Peter Mark Roget'ın yayımladığı makalenin akabinde Fizikçi John A. Paris Thaumatrope isimli cihazını icat etmiştir. Bir başka açıdan bakıldığında animasyonun çıkış noktası Thaumatrope'un icadı olarak kabul edilmektedir. Furniss thaumatrope yapma sürecini "... animatörlerin kesintili hareketin en basit düzeyini anlamalarını sağlar: iki görüntünün tek bir görüntüye dönüşerek üst üste gelmesi" (Furniss, 2013) şeklinde açıklamaktadır. Thaumatrope ile ilgili en bilinen örnek "kuş" ve "kafes" örneğidir. Bir kâğıdın bir yüzeyine kafes, diğer yüzeyine ise kuş çizildikten sonra bir ip yardımıyla kâğıdın döndürülmesi sonucu olarak çizilen objelerin retinada bir süre kalmasıyla objeler iç içe geçmiş gibi görülmektedir. Bu hareket sonucunda birbirinden bağımsız iki çizim tek bir çizimmiş gibi algılanmaktadır ve kuşun kafeste olduğu yanılsamasını yaşamaktadır.



Görsel 3: Bir Thaumatrope Örneği

Kaynak: <https://www.nps.gov/articles/make-a-thaumatrope.htm> Erişim Tarihi: 21.02.2023

1832 yılında Antonie Plateau resimleri insanların gözlerinin önünden geçirerek devinim yaratmak üzerine geliştirdiği Pheanekistiskope'u icat etmiştir. Fotoğrafın henüz bilinmediği bir dönemde başka bir yol düşünülemez (Balaban, 2007).



Görsel 4: Bir Pheanekistiskope'un Çalışma Şekli

Kaynak: <https://www.vectornator.io/blog/phenakistoscope/> **Erişim Tarihi:** 21.02.2023

Bu icatları takip eden bir diğer aygıt, oyuncak olarak da satılan Zoetrope olmuştur. İngiliz matematikçi William George Horner tarafından 1834 yılında bulunduğu bilinmektedir (Arı, 2015). Zoetrope'un çalışma prensibine bakıldığında; Bir silindir ve silindirin etrafına çizilmiş ardışık resimlerden oluşmaktadır. Silindir uygun bir hızda çevrildiğinde ardışık görüntüler hareket ediyormuş gibi görülmektedir.



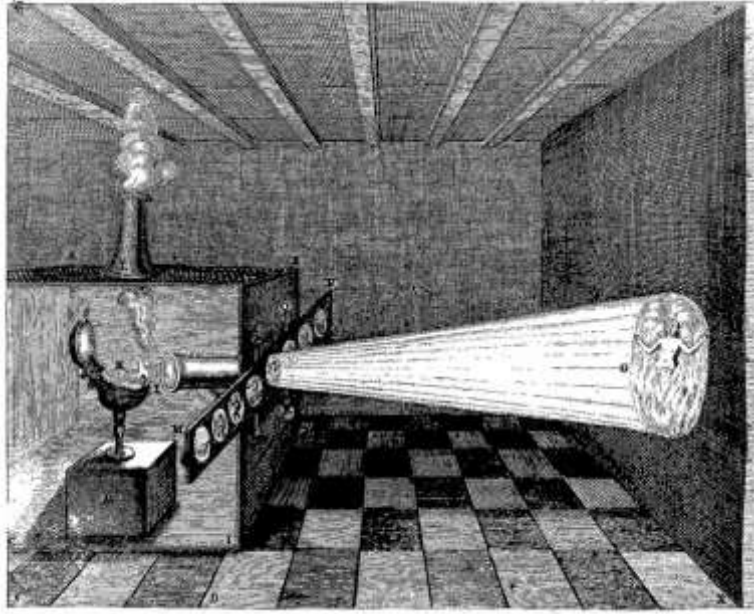
Görsel 5: Bir Zoetrope'un Çalışma Şekli

Kaynak: <https://darvideo.tv/dictionary/zoetrope/> **Erişim Tarihi:** 21.02.2023

Takip eden senelerde bu alanda birçok alet icat edilmiştir. Bunlardan bazıları Joseph Plateau'nun fenakistiskopu, Emile Reynaud'un praksinoskopudur. Emile Reynaud 1889'da theatre optique (optik sinema) patenti almıştır (Whitehead, 2012).

Cihazın karışık yapısı, Reynaud'un filmlerinin beklentileri karşılamaması, Lumiere'lerin projeksiyon makinesinin 1895'te ortaya çıkışıyla Reynaud'un sonunu getirmiştir.

Lumiere'lerin projeksiyon makinesi topluluk önünde, birden çok kişiye gösteri sunumu olanağı sağlamıştır. Bu kolaylığın tarihsel gelişimine bakıldığında bir Cizvit Papazı olan Rakip Athanasius Kircher'a da değinmek gerekmektedir. Bildiğimiz kadarıyla, ilk defa resimleri duvara yansıtma girişimi, 1640 yılında Athanasius Kircher'in magic lantern (büyülü feneri) ile gerçekleştirilmiştir (Williams, 2001). Kircher'in aygıtı bir ışık kaynağı, mercek, karanlık bir kutu ve aynadan oluşmaktadır. Kircher, ayrı ayrı camlara çizdiği şekilleri aparata yerleştirmiş ve bir ipile çekerek sırayla duvara yansıtarak hareket hissini elde etmiştir (Balaban, 2007).



Görsel 6: Büyülü Fener

Kaynak: <http://bit.ly/3IH4Grc> **Erişim Tarihi:** 21.02.2023

Eğer Arthur Melbourne'un Matches: An Appeal filmindeki anime edilmiş kibritler sayılmazsa, Blackton tarafından 1906 yılında çekilen Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri/Humorous Phase of Funny Faces ilk animasyon filmidir (Arslan, 2021). Blackstone bu filmde stop motion tekniğini kullanmıştır.

Animasyonun, özellikle geçtiğimiz son yarım yüzyılda bilgisayar teknolojilerinin yaşadığı gelişim sayesinde bu gelişmelerden olumlu yönde etkilendiği düşünülmektedir.

Öyle ki CGI (Computer Generated Imagery) teknolojisinin başlangıç döneminde yapılan Kayıp Balık Nemo filmi dahi gişede sarsıcı sonuçlar almıştır.

1.3 Animasyonun Öncüleri

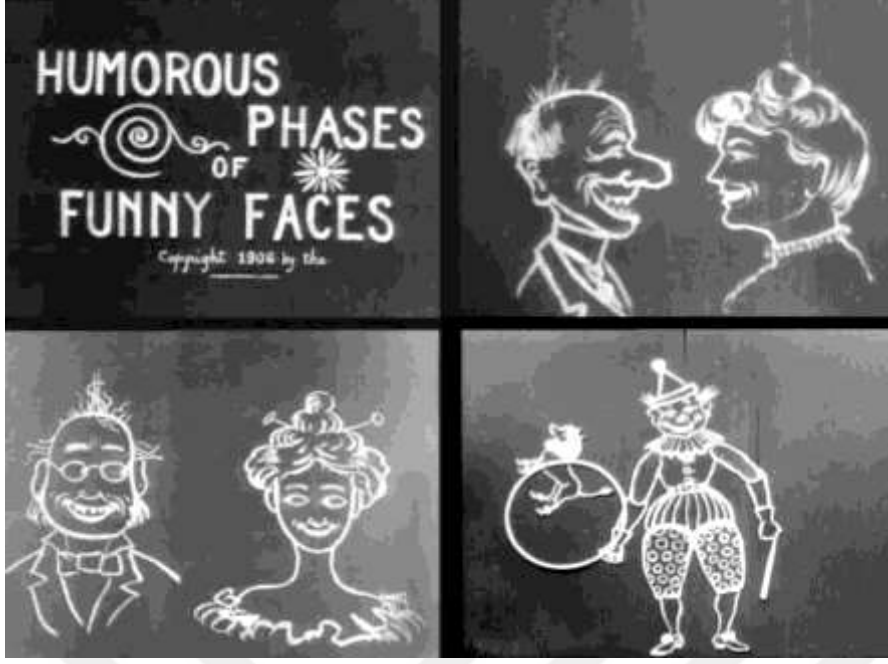
Animasyon'un öncülerini anlamaya çalışmadan önce Live Action'ı ve flaş skeçleri anlamak gerekmektedir.

“Live Action” sinemada kareler gerçek nesnelerin film yüzeyine doğrudan iz düşümü ile elde edilmektedir (Samancı, 2004). Live Action mantığında yapılan ilk film 1900 yılında Blackton'ın yaptığı Büyülü Çizim/The Enchanted Drawing filmidir. Fakat filmin atlamalı kurgusu ve teknik yetersizlikleri göz önünde bulundurularak bu film için ilk live action sinema denmemektedir. Filmde Blackton, kamera vincinin dönmesini durdurmuş ve resimleri sabit kamera görüntülerinin üzerine işlemeyi başarmıştır. Bu yöntem, kesinlikle animasyon değil belki ama bu yeni teknolojinin kullanıcısının ustalaştığı bazı kamera tekniklerinden (kamera kolunu aşağı yukarı döndürme hareketi gibi) biri olarak kabul edilmektedir (Whitehead, 2012)

1907'de Blackton, ilk canlı aksiyon (live action) filmi Haunted Hotel'de doğüstü efektleri göstermek için stop-motion tekniklerinden faydalanmaktadır (Whitehead, 2012).

Blackton'ın doğrudan canlandırma sinemasına yönelmek yerine “Live Action” tarzı benimsemiştir. Bunun sebebi olarak ise Emile Reynaud'un theatre optique/optik sinema isimli canlandırma temelli gösterisinin ve Praxinoskope'un, Lumiere'lerin gerçek görüntülerle gösterim yaptıkları Sinematograflarının karşısında ilgi göremeyişinden kaynaklanmaktadır. Büyük olasılıkla animasyon, fotoğrafik gerçeklik karşısında yenik düşmektedir (Doğramacı, 2011). Bu olayların akabinde birkaç sene sonra sahneye çıkacak olan Emile Cohl de başka bir nedenden olayı Live Action yöntemine yönelmiştir.

Blackton'ın 1906'da çektiği Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri / Humorous Phases of Funny Faces adlı ikinci filminde, flaş skeç geleneğine uygun olarak kara tahtaya çizdiği yüzlerin kesintisiz hareketleri bu filmin ilk animasyon filmi olarak bilinmesini sağlamaktadır (Samancı, 2004).



Görsel 7: Humorous Phases of Funny Faces

Kaynak: <http://bit.ly/3ZaeQpv> Erişim Tarihi: 22.02.2023

Canlandırmada, flaş skeçlerde kullanılan çizim tahtasının aradan çıkarılması ile bildiğimiz anlamda canlandırmaya biraz daha yaklaşılmıştır (Balaban, 2007). Bunu sağlayan Emile Cohl'un çizimleri mürekkeple kâğıda çizip oradan da fotoğrafa aktarmasıyla mümkün olmuştur.

1.3.1 Emile Cohl

Fransız çizer ve animatör Emile Cohl ilk filmi Fantasmagorie'yi 1908'de çekmiştir. Cohl'un 36 milimetrelik bu ilk filminden gerçekleştirmek istediği şey çizdiği kahramanlara bir hareket kazandırmaktı (Balaban, 2007). Fantasmagorie'de Cohl, alışılmışın dışına çıkarak daha önce görülmemiş dönüşümler yaratmıştır. Buna örnek olarak filmde gördüğümüz bir çiçeğin önce bir file ardından da filin bir eve dönüşmesi örnek olarak verilebilir. Emile sadece canlı varlıkları değil kuklaları ve ev aletlerini bile canlandırmıştır. Emile Cohl'un ortaya koymuş olduğu bu tarz animasyon filmler; Blackton'ın yaratmaya çalıştığı animasyonu daha da ileriye götürmüştür (Doğramacı, 2011).

Endüstriyel açıdan ele alındığında Cohl'un kullanmış olduğu cut-out yöntemi; bir hayli zahmetli olan animasyon yapım sürecinde birçok kolaylık getirmiştir.

Günümüz teknolojik gelişmelerinin sunduğu imkanlarla dahi animasyon zaman ve işçilik noktasında çok zahmetli bir süreçtir. Emile Cohl ve yaşadığı dönem ele alındığında basit ve kısa bir animasyon yapmak için dahi yüzlerce sayfa çizim yapmak gerekiyordu. Cohl'un 1910 yılında ürettiği "En Route" isimli filmde ilk olarak kullanmış olduğu cut-out yöntemiyle her kare için çizim yapmak yerine kağıtların yerlerini değiştirerek onlara hareket vermiştir (Doğramacı, 2011).

Bunun doğal bir sonucu olarak animasyon yapım süreci kısalmıştır. Yapım sürecindeki bu rahatlama, yapımcıların animasyon yapımlarına olan bakış açılarında kırılma yaratmıştır ve daha fazla animasyona yönelmelerini sağlamıştır.

Flaş skeç etkilerinden kurtulmaya çalışan dönemin animasyon sineması Emile Cohl'un yaklaşımları sayesinde günümüz animasyon sineması anlayışına daha çok yaklaşmıştır. Aktör olarak çizerin ya da elinin kullanılmasından çok çizimler ana öğe olarak kullanılmıştır (Balaban, 2007).

Emile Cohl, 1908 ve 1910 yılları arasında Fransa'da Goumont Animation'da çalışmıştır. Burada birçok film üretmiştir.

Goumont Yapım Evi'nden sonraki Eclair şirketi olmuştur. Daha sonra aynı şirketin Fort Lee'de bulunan Amerika şubesinde üretimlerine devam etmiştir.

1.3.2 Winsor Mccay

Winsor Mccay, kendisini animasyon sinemasını keşfeden kişi/animasyon sinemasının mucidi şeklinde tanıtmaya çalışsa da bu tanımlı doğru değildir. Bunun yanında animasyon sinemasının çok yeni olduğu bir dönemde yenilikçi ve kendine has birçok yaklaşımıyla sinemanın bu alanında varlığı ve kişiliği yok sayılamaz.

Filmlerinde Emile Cohl'un aksine live action'a yaklaşmış ve gerçeği daha detaylı bir şekilde sunmaya çalışmıştır (Zengineken, 2020).

İş hayatının başlangıcına bakacak olursak poster tasarımcısı, karikatür çizeri ve film setlerinde ışıkçı olarak birçok disiplinde deneyim kazanmıştır. Işık sanatçısı olarak ünlenmeye başladığı sırada Cincinnati Commercial Tribune tarafından ucube resimleri çizmek için tutulmuştur (Whitehead, 2012). Buradaki işinin tanında çizer olarak başka ek

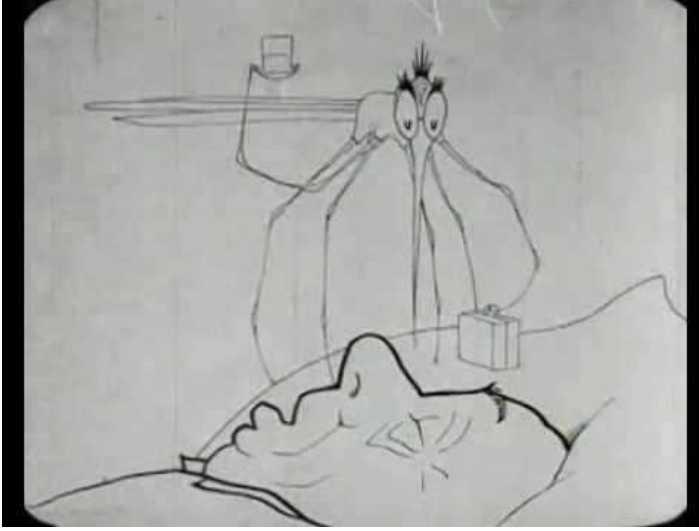
işlerde de çalışmıştır. Grafik sanatlar alanında ismi çokça bilinen Mccay; Grafik tasarımla birlikte sinemanın kullanılmasıyla animasyon film endüstrisinin doğmaya başlayacağını önceden tahmin etmiştir (Doğramacı, 2011). Bu ileri görüşlülüğünün peşinden ilk animasyon film yapımcısı olarak kabul edilen James Stuart Blackton'ın yanında animasyon üzerine çalışmaya başlamıştır.

Vitagraph stüdyoları bünyesinde 1911 yılında kendisine ait ilk animasyon filmi olan Little Nemo (Küçük Nemo)'yu üretmiştir. Little Nemo yine kendisinin çizgi roman karakter olarak Telegram'da yarattığı bir karakterdir (Whitehead, 2012).

Little Nemo, Winsor Mccay'ın arkadaşlarıyla bir ayda 4000 çizim içeren bir animasyon filmi üretmesi üzerine girdiği bir iddianın etrafında gelişmektedir. Filmin başlangıcı Winsor Mccay'ın de içinde bulunduğu live action çekimlerden oluşmaktadır. Ardından Mccay'ın çizimlerini ve Little Nemo'yu görürüz. Winsor Mccay'ın stüdyo ortamında nasıl çalıştığını ve yaptığı çizimlerin fazlalığını vurguladığı sonraki bölümün ardından bir ay sonrasına gideriz. Burada Little Nemo bir sonra renklendirilmiştir. Teknolojik olarak renkli bir fotoğrafın çekilmesinin mümkün olmadığı böyle bir dönemde Mccay, çizimlerini kare elle renklendirmiştir (Whitehead, 2012).

Winsor Mccay'ın filmlerindeki yapım sürecini açıklayıcı yaklaşımları sayesinde animasyonun bir sihirbazlık gösterisi olmadığı anlaşılmaya başlamıştır (Doğramacı, 2011).

Mccay, Little Nemo'dan sonra "How a Mosquito Operates (Bir Sivrisinek Nasıl Çalışır?)" isimli filmini yapmıştır. Filmin giriş sahneleri kaybolmuştur ve günümüze sadece animasyon bölümü gelebilmiştir (Samancı, 2004). Bir sivrisineğin insan vücudundan nasıl kan emilimi gerçekleştirdiği konusu üzerine yapılan film, sivrisineğin fazla kan emerek patlamasıyla son bulur.



Görsel 8: How a Mosquito Operates

Kaynak: <http://bit.ly/3kkmTCl> **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

1914 yılında bir sonraki filmi *Gertie The Dinosaur* (Dinozor Gertie)'nin yapımını gerçekleştirmiştir. Bu film Winsor Mccay'in başyapıtı olarak görülmektedir (Doğramacı, 2011). Film gerçek görüntülerle başlamaktadır. Winsor Mccay yine bir iddia üzerine, yanındaki "seçkin" dostlarına bir müze gezisi sırasında gördükleri bir dinozoru hareket ettirebileceğini söylemektedir. *Little Nemo*'daki gibi filmin yapım süreci gösterildikten sonra, film aralarında sessiz dönem sinemasının klasikleşmiş bilgilendirme yazılarından biri bizlere 10.000 çizim yapıldığı bilgisini vermektedir. Filmin gösterimi başladığında Winsor Mccay, *Gertie*'yi izleyicilere sunmaktadır.

Binlerce yıl öncesinden bir canlıyla Winsor Mccay'in beraber hareket etmesi ve aynı dünya içerisinde bulunuyor olması animasyon dünyasındaki sınırsızlığı dönemin izleyicisine etkileyici bir şekilde sunmuştur. Winsor Mccay'in filmlerinde özellikle kendine yer vermesi ve filmlerindeki animasyonların "yaratıcısı" rolünü defalarca kez üstlenmesi Mccay'in kişiliği hakkında da bizlere bazı bilgiler vermektedir. Aynı zamanda Kaba(2020)'ya göre; "*Winsor Mccay'in Gertie The Dinosaur'da sunduğu anlatımın, çizgi dışında başka bir araçla ifade edilemezdi.*"

Gerçekliğe düşkünlüğü, ben-merkezci yaklaşımı, flaş skeç kullanımı ve yapım sürecini saklamayacak kadar sanatını gösterme cüretkarlığı ele alındığında, Mccay'in idealist bir animasyon film üreticisi olduğu açık bir şekilde görülmektedir.

Dinozor Gertie karakteri izleyici kitlesinin fazlasıyla sempatisini kazanmıştır (Whitehead, 2012). Bu filminden sonra 1918 yılında 25.000 çizim yaptığı The Sinking of the Lusitania filmini yapmıştır. Zamanla birkaç film daha çekse de tam zamanlı çizer olarak çalıştığı kurumlar tarafından işine daha çok odaklanması yönünden uyarılar almıştır. Bu uyarılar Mccay'in animasyon dünyasına tamamen odaklanmasını zorlaştırmıştır.

1.3.3 Max Fleischer

Max Fleischer'in animasyona yaklaşımı Emile Cohl ve Winsor Mccay'dan daha farklıdır. Özellikle rotoskopun patentini almasıyla üretimleri ve ismi çokça duyulmaya başlamıştır. Bir çizgi roman çizeri olan Max Fleischer, animasyonu kendine has bir mizah anlayışıyla toplumsal sorunlara değinen bir araç olarak kullanmıştır (Balaban, 2007).

Rotoskop, live action olarak çekilen bir sahnenin her bir karesinin ışıklı bir yüzeye yansıtılarak referans çekimin üzerinden kare çizilmesi prensibine dayanmaktadır (Samancı, 2004). Rotoskop yöntemiyle karakterler ve hareketler daha gerçekçi bir anlatıyla sunulmaya başlamıştır. Bu sayede elle üretim sürecinde karşılaşılabilecek olumsuzlar minimuma indirilmiştir.

Rotoskop "hareket takibi" anlamına gelmektedir. Max Fleischer'in kullandığı bu yöntem sayesinde canlandırma karakterler gerçek oyuncular gibi hareket etmeye başlamıştır (Samancı, 2004). Bunun yanında rotoskopun animasyon sinemasına bir diğer katkısıysa animasyonlardaki titremeleri büyük oranda azaltması olmuştur (Whitehead, 2012).

Max Fleischer rotoskopun patentini aldıktan sonra kardeşi Dave Fleischer ile üretimlerine başlamıştır. Bu üretimlerinin ilk sonucu olarak ilk filmleri olan Koko The Clown'u seyirciye sundular. Koko The Clown'un Out of Inkwell (Mürekkep Hokkasından Çıkış) dizisi seyircilerden büyük ilgi görmüştür. Rotoskopun sağladığı akışkan ve gerçekçi hareketler bu ilginin ana kaynağıdır (Samancı, Ö., 2004).

Koko The Clown'un filmlerde başka canlılarla ve nesnelere etkileşime girmesi de Max Fleischer'ı diğerlerinden ayıran yönlerden biridir. Bununla birlikte Mürekkep Hokkasından Çıkış filminde karakterin yaratıcısı olarak Max Fleischer'ı Koko The Clown'u çizerken görüyor olmamız live actiondan tam olarak vazgeçilemediğini göstermektedir. Filmde karaktere hayat veren, tasarlayan kişi olarak Max Fleischer'ı

görüyor olmamız kendisini gösterme isteğinden kaynaklanmıştır. Hatta birçok filmde Koko The Clown'un yaratıcısı ve ustası olarak kendisini göstermiştir (Samancı, 2004).



Görsel 9: Koko The Clown

Kaynak: <http://bit.ly/41m71yX> **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Max Fleischer karakterlerine inisiyatif alma hakkı da tanımıştır. Kahramanları bu sayede daha özgür ve daha ilgi çekici hale gelmiştir (Balaban, 2007).

Fleischer; Popeye (Temel Reis), Betty Boop, Mutt ve Jeff gibi karakterleri de canlandırmıştır.

Rotoskop'un ardından geliştirdiği rotograf (rotograph) yöntemiyle de animasyon üretimindeki bir diğer temel problem olan çerçeveleme problemini de çözmüştür. Alanında yaptığı icatlar ve yeniliklerin yanında ses ve müzik kullanımına da özen göstermiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

ANİMASYONUN TEMEL PRENSİPLERİ

2.1 Animasyonun 12 Prensibi

Animasyon filmler ortaya çıktıkları ilk dönemlerde hem zaman hem de yöntem açısından birçok zorlukla üretilmişlerdir. Animatörlerin kendi çizim tarzları arasındaki farklılıklar, animasyon üretimine olan yaklaşımları veya yapımcı taraflı baskılanmaları vb. birden çok duruma maruz kalmaları sonucunda zaten yeni olan animasyona ortak bir dil bulunamamıştır. 1930'lu yıllarda Disney animasyon filmler oluşturulurken bazı temel prensipler üzerinde yoğunlaşarak üretim süreçlerinde belli bir standardı yakalamayı amaçlamıştır. Üretim süreçlerinde işlerini kolaylaştıracak bu prensipler aynı zamanda yeni animatörleri eğitmek için de kullanılmıştır. Frank Thomas ve Ollie Johnston, Disney'in ilk dönemlerinin en ünlü, zamanımızdaysa klasikleşmiş çizgi filmlerini bu prensipleri uygulayarak gerçekleştirdiğine değinmektedirler (Kozan, 2015). Bu prensipler olmazsa olmaz bir başat yöntemler bütünü değildir. Fakat bunun yanında bu ilkelerin göz önünde bulundurulmasıyla oluşturulan animasyon filmlerinde ve diğer animasyon içeriklerinde görsel dil bağlamında bir tutarlılık görülmektedir. Animasyonun 12 temel prensibi bir noktada nesne veya canlı fark etmeksizin hareketi keşfetmek olarak kabul edilmektedir. Bu prensipler sadece yazıya döküldükleri dönemin klasik eski tip çizgi animasyonları için değil diğer tüm animasyon teknikleri içinde de çalışabilmektedir. Fakat yine de bir animasyon filmi oluşturulurken, tasarım ve estetik kaygılar nedeniyle bu prensipleri uygulanmak zorunda değildir (Kaba, 2020).

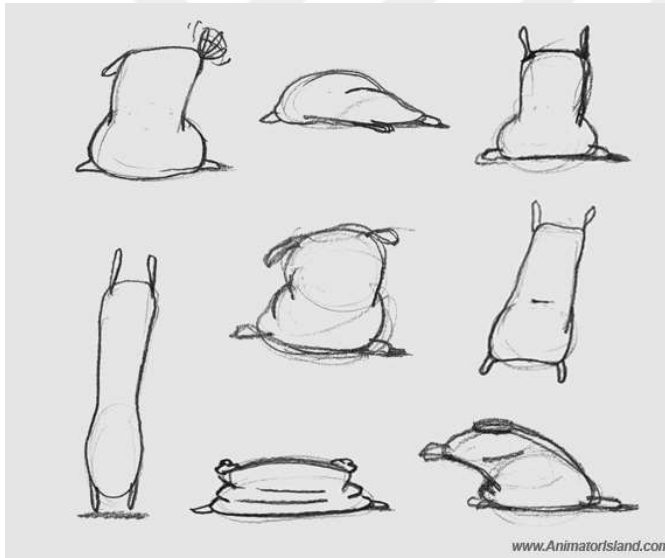
Animasyonun 12 temel prensibi şu şekildedir:

- Sıkıştırma ve Germe (Squash and Stretch)
- Beklenti (Anticipation)
- Sahneleme (Staging)
- Baştan Sona ve Pozdan Poza Hareket (Straight Ahead and Pose to Pose)
- Takip Hareketi ve Örtüşen Eylem (Follow Through and Overlapping Action)
- Hızlanma & Yavaşlama (Slow In & Slow Out)
- Dairesel Hareket (Arcs)
- İkincil Hareket (Secondary Action)
- Zamanlama (Timing)

- Abartı/Aşırılık (Exaggeration)
- Kaliteli Çizim (Solid Drawing)
- Çekicilik/Cazibe (Appeal)

2.1.1 Sıkıştırma ve Germe (Squash and Stretch)

Sıkıştırma ve germe prensibi temelde hareket eden cisimlerin ya da canlıların hareketleri esnasında farklı şekiller almalarını esas almaktadır. Bu prensip için en bilinen örnek un çuvalı örneğidir. Un çuvalı yukarıdan zemine bırakıldığında, yere düştüğü anda sıkıştırma (squash) pozisyona geçmektedir. Aynı çuval üst tarafından tutulup asıldığında ise germe (stretch) pozisyonundadır. Tüm pozisyonlarda görülen aynı un çuvalıdır. Un çuvalının hiçbir pozisyonda hacmi değişmemiştir. Burada hatırlanması gereken tek unsur sıkıştırma ve germe hareketlerine maruz kalacak olan nesnenin her iki pozisyonda da hacminin değişmemesidir.

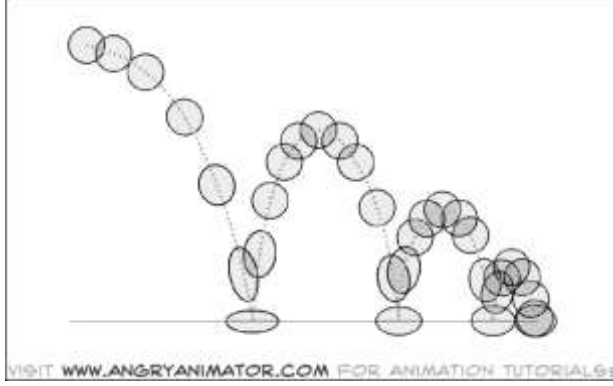


Görsel 10: Sıkıştırma ve Germe Prensibi Çuval Örneği Çizimi

Kaynak: <https://bit.ly/3YRCOGB> **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Yine sıkıştırma ve germe prensibine bir diğer örnek de futbol topunun hareketidir. Belli bir yükseklikten yere bırakılan bir top düşerken, öncelikle yer çekimi etkisiyle uzamaya başlar. Yere çarptığı anda yanlardan genişler ve tekrar yükselir. Yükselirken daha önce boydan gerçekleşen uzamasını tekrar eder. Ardından ilk bırakıldığı noktanın biraz daha alt bir noktasını görür ve tekrar aşağı yönlü hareketini tekrarlar.

Topun hareketlerinin hızlandığı anlarda top gerilmektedir. Zemine temas ettiği anlarda ise sıkışmıştır. Bu örnekte de top hiçbir zaman hacmini kaybetmemektedir.



Görsel 11: Sıkıştırma ve Germe Prensipli Seken Top Örneği Çizimi

Kaynak: <http://bit.ly/41fcFmy> **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Bazı cisimler ise sıkışmaya ve germeye maruz kalmadan da hareketlerini tamamlamaktadırlar. Mentşeli figürlerin katlanarak kapanması ve tamamen açılarak esnemesi buna bir örnek olarak kabul edilmektedir.

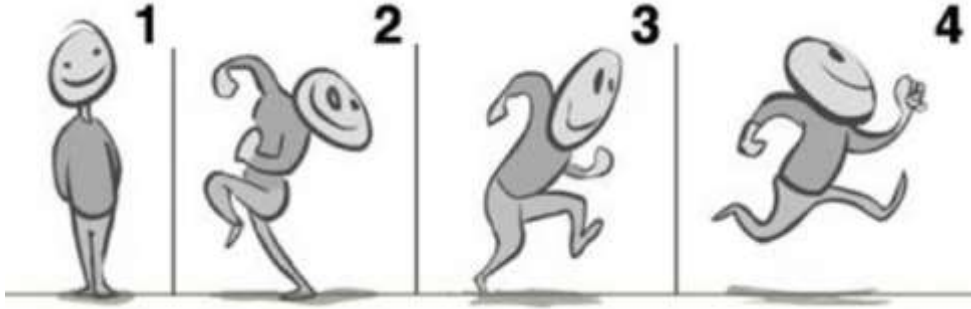
2.1.2 Beklenti (Anticipation)

Animasyonlarda temel hareketi gösterilmeden önce seyirciyi bu ana harekete hazırlamak amacıyla öncü bir hareket gösterilmektedir. Seyirciler animasyonlu bir sahneyi izlerken onları açıkça yönlendiren, planlanmış bir hareket akışı olmadığı sürece ekrandaki olayları anlamazlar ve fiilen oluşacak olan eylemi tahmin etmeleri gerekir (Thomas ve Johnston, 1981).

Anticipation ilkesinin “önceden yapma, umma, sezme” gibi anlamları da bulunmaktadır. Bu prensibe göre; animasyonda beklenti oluşturmak için ipucu niteliğinde aksiyonlar kullanılmalıdır.

Bu prensibe birden koşmaya başlayacak bir karakterin hareketi öncesinde geri doğru bir gerilme hareketi yapması örnek olarak verilebilir. Beklentiyi yaratan bu

harekette karakterin elleri, kolları, bacakları dolayısıyla tüm vücudu koşacağı izlenimi uyandıracak şekilde pozisyona girmektedir.



Görsel 12: Koşan Bir Adamın Beklenti Oluşturan Hareketleri

Kaynak: <http://bit.ly/3KLVvHB> Erişim Tarihi: 22.02.2023

Bir boks maçı esnasında rakibine yumruk atmak için gerilen bir boksörün pozisyonu da bu prensibe örnek olarak gösterilebilir. Boksör rakibine vuruşunu yapmadan önce gerildiğinde boksörün aldığı pozisyon izleyicide yumruk atacağı izlenimini uyandırabilmektedir.

Bunun tam tersi durumlar ise “surprise gag (sürpriz şaka)” olarak adlandırılmaktadır. İzleyiciye yeterli ön bilginin verilmediği bu hareketlerin başarılı olabilmesi için izleyicinin beklentisinin başka bir nokta üzerinde yoğunlaşması gerekmektedir.

2.1.3 Sahneleme (Staging)

Sahneleme prensibi, animasyonda bir olayın/aksiyonun en iyi ve en net nasıl sunulacağıyla ilgilidir. Bu prensibin kökeni sahne sanatlarına ve dolayısıyla tiyatroya dayanmaktadır (Thomas ve Johnston, 1981). Animasyon sahnelerindeki her bir mimik, ruh hali, hareket ve aksiyon net bir şekilde izleyiciye aktarılmalıdır. Bu yolla izleyiciyle daha sağlam bir ilişki kurulmaktadır.

Örnek verecek olursak umut verici veya mutluluk dolu bir sahnede iç karartıcı, karanlık öğeler olmamalıdır. Bu sahne özelinde doğan bir güneş, açan bir çiçek gibi simge bilimsel olarak da anlatıyı destekleyen sekanslar bu prensibi destekleyecektir.



A Dutch angle shot (left) has a completely different effect on the viewer than a wide shot (right).

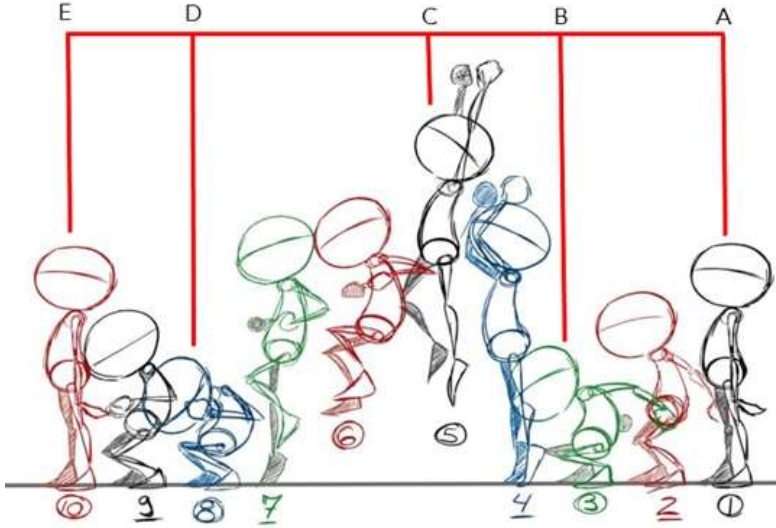
Görsel 13: Sahneleme (Staging) Örneği

Kaynak: <http://bit.ly/3II0Oc7> **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Sahneleme prensibi gereği seyirciye bir bakıma nereye bakması gerektiğini söylenmektedir. Bu noktada kamera hareketleri ve kamera açısı tercihleri de bir o kadar önemlidir. Örneğin bir animasyon karakterinin ağladığı bir sekanda yüzüne yakın bir planın tercih edilmesi bu prensip açısından doğru kabul edilmektedir. Böyle bir sekanda karakterin yüzünün belirsiz olduğu genel bir planın kullanılması veya bel altı bir açının tercih edilmesi sahneleme (staging) açısından işlevsiz olacaktır.

2.1.4 Baştan Sona ve Pozdan Poza Hareket (Straight Ahead and Pose to Pose)

Pozdan poza yönteminde öncelikle animasyonu yapılacak olan öznenin ilk ve son pozları kararlaştırılır ve çizilir. Öznelerin bu ilk ve son hareketlerine key frame (anahtar kare) denmektedir. Çizilen bu pozların arasında kalacak olan çizimler sonradan eklenir. Bu yöntemle aslında animasyonun başı ve sonu belirlenmektedir. Bu durum hareketlerin kontrollü ve tutarlı olması sonucunu doğurmaktadır. Bu yöntem sayesinde en az çizimle hikâyenin ne anlatacağı kararlaştırılmaktadır (Thomas ve Johnston, 1981). İlk ve son poz dışındaki ara kareler (inbetween) de çizildikten sonra animasyonun hareket akışı sağlanmaktadır (Akören, 2018).



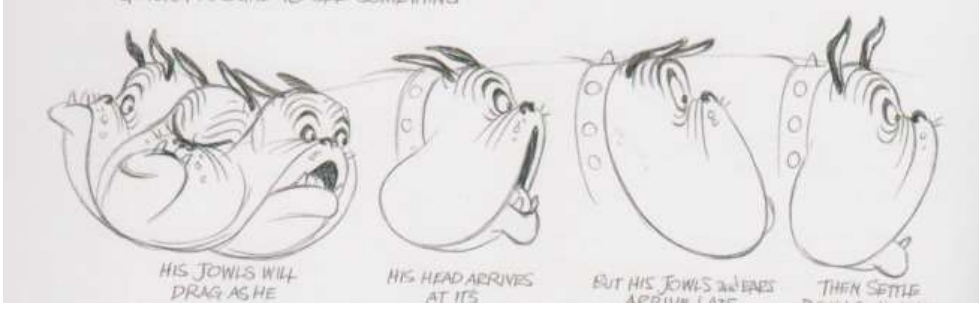
Görsel 14: Baştan Sona ve Pozdan Poza Hareket Prensibi Örneği

Kaynak: <https://bit.ly/3IKtgau> Erişim Tarihi: 22.02.2023

Baştan sona yönteminde ise hareket akışının sağlanacağı sahne baştan sona kadar çizilmektedir. Çizimler daha sonradan geliştirilerek nihai sonuç elde edilmektedir. Bu iki yöntem de hareket tutarlılığı ve kontrolü açısından oldukça verimli yöntemler olarak kabul edilmektedirler.

2.1.5 Takip Hareketi ve Örtüşen Eylem (Follow Through and Overlapping Action)

Bu prensip oluşturulurken fizik yasaları ele alınmıştır. Birbiriyle bağlantılı parçaların birlikte hareketi noktasında her bir parçanın salınımı, hareketi de farklılık göstermektedir. Örneğin rüzgârlı bir yolda yürüyen bir adamın elleri, kolları, gövdesi, saçları farklı sürelerde farklı hareketler yapmaktadırlar. Karakterin yolda birden durması sonucu bacakları durmuş olsa da elleri ve kolları hareketlerine bir süre daha devam ederler. Rüzgârdan dolayı saçları da harekete devam eder. Animasyonda bu prensibin gözetilmesi gerçekçiliğini ve inandırıcılığını arttırmaktadır (Akören, 2018).



Görsel 15: Bir Köpeğin Suratındaki Takip Hareketleri ve Örtüşen Eylemler

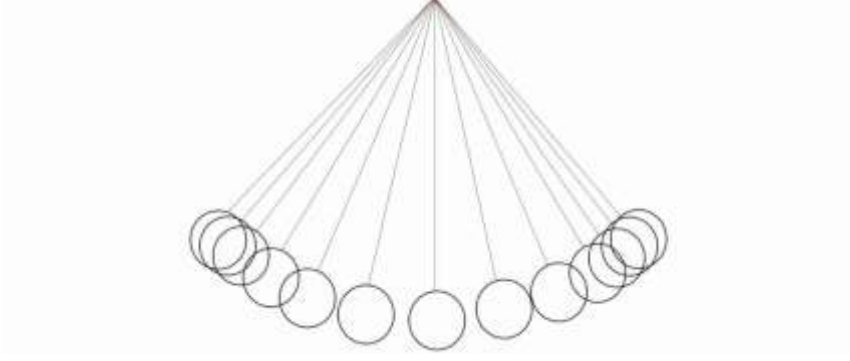
Kaynak: <http://bit.ly/3IKu7be> **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Özne tam olarak yansıtmak istediği durumu yansıttığında bir duruş pozunu alır. Buna tutulan poz (hold) denilmektedir. Tutulan pozun ardından özne farklı bir durumu anlatmaya geçiş yapmadan birkaç saniye durabilir. Bu duruma da “Moving Hold (hareketli tutuş)” denmektedir.

2.1.6 Hızlanma & Yavaşlama (Slow In & Slow Out)

Bir animasyon filmi için en önemli dinamiklerden biri hareketlerdeki doğallık olarak görülmektedir. Bu doğallığın animasyon filmi içerisindeki her bir sekansta ölçülü bir şekilde işlenmesi sonucu seyircinin izlediği animasyona olan ilgisi de artmaktadır. Hayatımız boyunca belli fizik kurallarına tabi olarak yaşayan bizler için de izlediğimiz animasyonlarda bu fizik kurallarının işlediğini deneyimlemek çok önemlidir (Akören, 2018). Bu noktada fizik kuralları ve maddesel düzlemde objelerin hareketlerindeki fiziksel doğallık önem arz etmektedir.

Squash and stretch (Sıkıştırma ve Germe) prensibinde verilen top örneği bu prensipte de ele alınabilmektedir. Bir topunu bir yokuşun tepesinden bıraktığımızda pozisyonu sabitken ivmelenerek (hızlanarak) aşağıya yuvarlanmaktadır. Top herhangi bir etki kuvvetine maruz kalmadığı sürece bir anda hızlanma göstermemektedir. Aynı durum topun yokuştan düzlüğe geçtiği durum için de geçerlidir. Top düzlüğü vardığı anda birden değil yavaşlayarak durmamaktadır.



Görsel 16: Salınımdaki Yuvarlak Bir Nesnenin Hızlanması ve Yavaşlaması

Kaynak: <https://bit.ly/3YQHvXf> **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Ya da bir sarkaç açısından ele alacak olursak; sarkaç bırakıldığı yerden diğer tepe noktaya doğru hareket ederken hareketsiz pozisyonundan ivmelenmeye başlamaktadır. Tırmanışa geçtiği noktadan itibaren yavaşlayarak tekrar hareketsiz pozisyonuna geçmektedir. Sarkacın baştan sona her hareketinde bir ivmelenme ve yavaşlama söz konusudur.

2.1.7 Dairesel Hareket (Arcs)

Doğadaki hareketlere baktığımızda doğal olan hiçbir canlının hareketinin tek yönlü ve mekanik etkili olmadığını görürüz (Thomas ve Johnston, 1981). Hareket eden canlılar genellikle dairesel hareketlerle yapmaktadırlar. Örneğin bir futbolcunun bir penaltı atışı sırasında topa vurmak üzere geriye doğru geldiği ayağının topa temas ettiği ana kadar olan hareketi dairesel bir harekettir.



Görsel 17: Topa Vuran Bir Futbolcunun Dairesel Hareketi

Kaynak: <http://bit.ly/3YTcH1Y> **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Bir insanın yürümesi üzerinden bu durumu ele alacak olursak; insan hareketinde gövdeye bağlı her bir vücut uzvunun kendisine ait dairesel hareketleri bulunmaktadır. Örneğin kafa sadece ileri geri hareket etmemektedir ve aşağı-yukarı yönde hafif bir hareket yapmaktadır. Eller ve kollar sadece ileri ve geri değil aynı zamanda salınım hareketi yaparak bir yay çizmektedir.



Görsel 18: Yürüyen bir insanın ellerindeki ve kollarındaki dairesel hareketleri

Kaynak: <http://bit.ly/3KtYhkf> **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Animasyonda yapımı için gözetilen doğallık kavramı açısından bu prensibin uygulanabilirliği çok önem arz etmektedir. Bu prensibin çözümlenmesiyle mekanik animasyon hareketleri ve etkisi büyük ölçüde izleyici tarafında kırılmıştır.

2.1.8 İkincil Hareket (Secondary Action)



Görsel 19: İkincil hareket örnekleri

Kaynak: <http://bit.ly/3ZHlyn3> **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

İkincil hareket, bir animasyonda verilmek istenen asıl hareketi destekleyen ve asıl hareketin önüne geçmeyecek şekilde tasarlanması gereken harekettir. Örneğin sinirle kapıya vuran bir adam, bir eliyle kapıyı yumruklarken diğer elinin de yumruk şeklinde arkasında durması buradaki ikincil hareket olarak görülmektedir. Bu adamın kuşkuyla kapıyı çaldığını var saydığımızda kapıya vurmadan önce sağına ve soluna bakması devamında kapıyı tıklaması gizlilik içerisinde bir şey yaptığı izlenimi uyandıracaktır. Burada kapıyı vurmadan önce sağına ve soluna bakıyor olması bu sahnedeki ikincil harekettir. Bu örneklerdeki ikincil hareketler anlatıya katkıda bulunma amacıyla ve ana hareketin önüne geçmeyecek şekilde kurgulanmalıdır.

2.1.9 Zamanlama (Timing)

Zamanlama, animasyon prensipleri içerisinde anlatıya katkısı bakımından en önemli prensiplerden biridir. Öğelerin büyüklüğünü ve ağırlığını zamanlama prensibi sayesinde anlarsınız (Akören, 2018).

Ağır bir cisim hafif bir cisme göre daha uzun sürede hızlanır. Buna örnek olarak çok ağır bir cismi kaldırmak isteyen bir adamın cisme eğilip tuttuğu anda birden kaldırması bizlerde hafif bir şey taşıdığı izlenimi uyandıracaktır. Bu sahne, ağırlığın kaldırılmaya başladığı andan itibaren sadece başlangıcında bir saniye kadar

yavaşlatılmasıyla ağır bir maddeyle karşı karşıya olduğumuz izlenimini edinmemizi sağlayacaktır. Sadece bir saniye kadar ağırlığın kaldırılma aşamasının uzatılması, cismin ağırlığı hakkında bir enformasyona dönüşmektedir.

2.1.10 Abartı/Aşırılık (Exaggeration)

Abartı prensibi merkezine ikna ediciliği ve seyirciyle iletişimi koymaktadır. Burada asıl amaç seyircinin algılama biçiminde herhangi bir şüpheye yer bırakmamaktır. Bir karakter mutluyorsa onu daha mutlu, üzgünse daha üzgün göstermek gerekmektedir (Thomas ve Johnston, 1981). Abartının fazla kullanılması sonucu animasyon başarısız da olabilir. Bu noktada kaçınılması gereken durum sahte görünen veya yapay hareketler olarak kabul edilmektedir.

2.1.11 Kaliteli Çizim (Solid Drawing)

Kaliteli çizim prensibi, bir animasyondaki tüm öznelerin derinlik kazanması durumuna dayanmaktadır. Bu prensip açısından bakıldığında bir karakter her pozda ve her açıda bütünlüğünü korumalıdır. Bir çizimin ne kadar iyi olursa animasyonunun da o kadar iyi olacağı fikri üzerine kurulmuştur. Her sahnede boşluksuz, orantılı ve kaliteli tasarımlar beklenmektedir (Akören, 2018). Prensibin ortaya çıktığı tarihten günümüze geldiğinde, animasyonların üretim/tasarım aşamasında yaşanan problemler teknolojik gelişmeler sayesinde bugün neredeyse yaşanmamaktadır. Ölçekleme gibi başlıca bir tasarım problemi çağımızın üç boyutlu programlarının el verdiği imkanlar sayesinde kolaylıkla çözülmektedir.

2.1.12 Çekicilik/Cazibe (Appeal)

Çekicilik/Cazibe prensibine göre karakterlerin izleyiciyi etkileyebilmesi gerekmektedir. Karakterler bazen sevimlilikleriyle, bazen güzellikleriyle, bazen de kötücül yanlarıyla ön plana çıkabilir. Burada önemli olan faktör karakterin ön plana çıktığı yanının seyirci tarafından kendini seyrettirebilmesidir. Karakterlerin kolay anlaşılabilir olmaları bu prensibin bir başka dinamiğidir. Bu prensibin yanlış anlaşıldığı nokta sadece sevimli karakterlerin çekici olarak kabul edildiği yanışıdır. Kötü bir karakter de iyi tasarlanmış bir animasyonla çekici ve cazibeli olabilir. Örneğin Hotel Transilvanya isimli uzun metraj animasyon film serisinde bir vampir olan Kont Dracula,

birçok kötücül karakteristik özellik barındırmasına rağmen izleyici açısından ilgi çekici ve nüktedan bir karakter olarak kabul görmektedir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

KUNG-FU PANDA 3 FİLMİNİN İNCELENMESİ

3.1 Kung-Fu Panda 3



Görsel 20: Kung-Fu Panda 3 Film Afişi

Kaynak: <https://bit.ly/3IKsSch> Erişim Tarihi: 22.02.2023

Kung-Fu Panda 3, 29 Ocak 2016'da vizyona girmiş bir animasyon filmidir. Filmin yönetmenlik koltuğunu Jennifer Yuh Nelson ve Alessandro Carloni paylaşmışlardır. Senaryosu Jonathan Aibel ve Glenn Berger'e aittir. Filmin müziklerini Hans Zimmer bestelemiştir. Animasyonun orijinal İngilizce versiyonunda karakter seslendirmelerini Jack Black, Angelina Jolie, Dustin Hofman, Jackie Chan, Seth Rogen, Lucy Liu, David Cross, James Hong, Bryan Cranston, Kate Hudson, J.k. Simmons gibi ünlü oyuncular yapmışlardır. Film, DreamWorks Animation ve Paramount Pictures stüdyolarının ortak yapımıdır.

3.2 Kung-Fu Panda 3 Filminin Sinopsisi

Usta Oogway ruhlar aleminde yaşamaktadır. Oogway, ruhlar alemindeki inzivasi sırasında 500 yıl önce mağlup ettiği Kai tarafından saldırıya uğrar. Bu saldırı sonucunda Kai'ye yenilir. Yenilgisinin ardından Kai, Oogway'in chisini alarak Oogway'i yeşimden

bir muskaya dönüştürür ve chisini aldığı diğer savaşçıların yanına koyar. Oogway'in chisi sayesinde Dünya'ya bir geçit açar ve ruhlar aleminden dünyaya geçiş yapar.

Po, Tigress (Kaplan), Monkey (Maymun), Mantis (Peygamber devesi), Viper (engerek) ve Crane (Turna) Jade Palace (Yeşim Saray)'tadır. Etkileyici giriş yapmak üzerine Po'nun birkaç konuşmasını dinlerler. Ardından Usta Shifu belirir ve gerçek bir "etkileyici giriş" yapar. Shifu ekibe onlara artık öğretmenlik yapmayacağını ve bundan sonra öğretmenlerini Po'nun yapacağını söyler. Po bu görevi yerine getirememekten dolayı çekinceler yaşamaktadır.

Po'nu ilk eğitim gününde bir dizi tehlikeyle dolu bir parkurda ekibe direktifler verir. Po'nun verdiği tüm yönergeler doğrultusunda tüm ekip birbirine girer. Po'nun özgüveni kırılmıştır ve bu iş için doğru kişi olmadığını düşünmektedir. Shifu ona Oogway'in onu sadece savaşmak için ejderha savaşçı seçmediğini ve Po'da bundan daha fazlası olduğunu söyler. Bu konuşmanın akabinde Shifu, solmuş bir çiçeği chi enerjisini kullanarak tekrar canlandırır. Po bu durumdan çok etkilenir ama çekinceleri hala devam etmektedir. Shifu Po'ya onu kendisine dönüştürmeye çalışmadığını, "Po'yu Po'ya dönüştürmeye çalıştığını" söyler.

Kai ruhlar aleminden dünyaya geçiş yapmıştır. Ele geçirdiği savaşçıların yeşimden muskalarını uyandırır. Uyandırdığı savaşçılara Oogway'in öğrencilerini bulmalarını emreder.

Po evindedir. Üvey babası Ling yanına gelir. Po tüm başından geçenleri Bay Ling'e anlatır. Öğretmen olmakla ilgili çekincelerini dile getirir. Bay Ling Po'ya bu işi yapması gerektiği yönünde konuşur. Amacı Jade Palaca'ta rahatça yiyecek satabilmektir. Bir domuz bu konuşma esnasında kafasını uzatır ve Po'ya birisinin hamur yeme rekorunu kırmak üzere olduğunu söyler. Po ve Bay Ling içeriye girdiklerinde rekoru Po gibi bir pandanın kırdığını anlarlar. Ardından panda kendisini takdim eder. Li Shan isimli panda yıllar önce oğlunu kaybettiğini söyler. Po da ona ailesini küçükken kaybettiğini söyler. Meraklı kalabalığın önünde birbirlerinden uzaklaşmaktadırlar ki birden birbirlerine yönelirler. Po, Li Shan'ın onun babası olduğunu anlar. Benzerliklerini fark ederler ve birbirlerine sarılırlar. Ling bu durumdan hiç hoşlanmamıştır.

Po, yeni bulduğu babasını Jade Palace'a götürür. Merdivenlerden çıkarken soluk soluğa kalırlar. Bu benzerlikler onları birbirlerine biraz daha yakınlaştırır. Po, Li'ye kahramanlar salonundaki tüm eserleri gösterir. Shifu ve tüm ekip içeri girer ve Li ile

tanışırlar. Hemen ardından köy saldırıya uğrar. Kai'nin yeşimden savaşçıları köye gelmişlerdir. Po ve arkadaşları bu savaşçılarla mücadele etmeye başlarlar. Po bir süre sonra geçmiş dönemlerin büyük savaşçılarıyla savaştıklarını fark eder. Po ve arkadaşları yeşimden savaşçıları tam köşeye sıkıştırmışlardır ki Kai yeşim savaşçıları aracılığıyla onlarla konuşmaya başlar ve tekrar geleceğini söyler. Yeşim savaşçıları birden yok olurlar. Shifu ekibe Kai hakkında bir bilgisi olmadığı söyler.

Shifu ve tüm ekip parşömen odasına giderler ve Kai hakkında bilgi ararlar. Daha sonra Oogway tarafından yazılmış bir parşömen bulurlar. Parşömeden, Kai ve Oogway'in arkadaş oldukları ve beraber savaştıkları anlaşılmaktadır. Ardından bir yerde pusuya düşürüldükleri ağır yaralandıkları ve bir panda köyüne sığındıkları yazmaktadır. Pandaların Oogway'i kurtarmak için chi gücünü kullandıklarını ve Kai'nin tüm chi gücünü kendisine istediğini anlarlar. Bu olayların sonucu olarak Oogway ve Kai'nin büyük savaşının başladığını ve Oogway'in onu alt ederek Ruhlar Diyarı'na sürdüğü görülür. Eğer dünyaya geri dönerse sadece gerçek bir chi ustası tarafından durdurulabilecektir.

Po'nun ve ekibin kafası iyice karışır. Bunu fırsat olarak gören Li, Po'ya chi kullanmayı öğretebileceğini söyler. Bunun için onunla panda köyüne gelmesi gerektiğini belirtir. Bay Ling itiraz etse de Po chiyi kullanabilmesinin tek yolunun bu olduğunu söyler. Li ve Po panda köyüne doğru yola koyulurlar. Yolda yemek molası verdikleri sırada Bay Ling'in de gizlice onlarla geldiğini fark ederler. Panda köyüne varırlar ve Po diğer pandalarla tanışır. Po'nun gelişine istinaden bir kutlama yapılır. Burada geçirdiği süre boyunca Po bir panda gibi davranmanın ne demek olduğunu öğrenir. Pandaların günlük hayatlarını nasıl geçirdikleri hakkında bilgiler edinir ve bir panda olmayı öğrenir.

Crane ve Mantis, Kai'yi aramaktadırlar. Çölde Kai'yle karşılaşırlar. Kai hepsinin chisini alır. Kai'nin bir sonraki hedefi ejderha savaşçı Po'dur. Kai ardından Jade Palace'a saldırır. Saldırıdan sadece Tigress kurtulur ve panda köyüne doğru Po'yu uyarmak için yola çıkar. Tigress köye varır ve Po'ya her şeyi anlatır. Po ve diğer tüm pandalar Kai'yle savaşmak üzere hazırlanırlar. Po hala chiyi nasıl kullanacağını bilmemektedir. Bununla ilgili babası Li'ye gider ve Li ona chiyi nasıl kullanabileceğini bilmediğini söyler. Po chi enerjisini kullanabilmeyi kendi kendisine keşfetmek zorunda kalacaktır. Po diğer pandaları kung fu konusunda temel düzeyde basit bir eğitimden geçirir. Daha önce bir

öğretmen olarak başarısız olmasının sebebinin taklit etme eğilimi olduğunu fark eder ve pandalara onu taklit etmemelerini kendileri olmalarını söyler.

Kai, köye yeşim savaşçılarıyla köye saldırır. Po ve diğer pandalar onlara karşı koyar. Po Kai'yi Ruhlar Diyarı'na göndermek için Wuxi Parmak Tutma tekniğini kullanır. Ancak bu yöntem Kai Ruhlar Diyarı'na ait olduğu için işe yaramaz. Bunun üzerine Kai'yi tutup bu yöntemi kendi üzerinde dener ve Kai'yle Ruhlar Diyarı'na geçiş yaparlar. İkisinin savaşı burada devam etmektedir. Kai çileden çıkar. Diğer alemdeki pandalar Li'nin yönlendirmesiyle chilerini açığa çıkarırlar ve Po'ya gönderirler. Po arttırılmış chisini Kai'ye yönlendirir ve arttırılmış chinin etkisiyle Kai yok olur.

Kai'nin yenilmesiyle chisi çalınmış tüm savaşçılar tekrar geri gelirler. Oogway Ruhlar Diyarı'nda Po'ya onu neden ejderha savaşçı seçtiğini açıklar. Po'ya, onun hem kung fu hem de chi ustası olabilme potansiyelinden bahseder. Po'ya onun yerini alacak kişi olduğunu söyler ve kudretli asasını ona hibe eder. Po bu asa sayesinde dünyaya geri döner.

3.3 Animasyonun 12 Prensibi Bağlamında Kung-Fu Panda 3'ün İncelenmesi



Görsel 21: Giriş sahnesinde Po merdivenlerden çıkarken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Film, sahneleme(staging) prensibine bağlı olarak kurgulanmış bir merdivenden çıkma sahnesiyle başlamaktadır. Kamera açısı yakın planlardan genel planlara doğru geçiş yaptıkça merdivenden hızla çıkanın baş karakterimiz Po olduğunu gösterilmektedir.

Sahnede öncelikle yakın planda merdivenden çıkan Po'nun ayakları gösterilmiştir ve bu sayede karakterin atikliği ve hızı hakkında bilgi sahibi olmamız sağlanmıştır. Kamera açısı genel plana geçtiği anda Po'nun yorulduğu ve merdiveni çıkmakta zorlandığı görülmektedir ve Po'nun atikliğinin altındaki panda hantallığına vurgu yapılmıştır.



Görsel 22: Po DreamWorks logo animasyonunun içerisinde

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Karakter zirveye vardığında bir yarım ayın içine oturmuş olarak görülmektedir. Devamında ise klasikleşmiş DreamWorks Animation'ın logo animasyonuna dönüşmektedir. Bu animasyon filme özel olarak oluşturulmuştur ve Kung-Fu Panda serisinin ayrıntılarıyla bezenmiştir.



Görsel 23: DreamWorks logosu yaprak tanelerine dönüşürken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

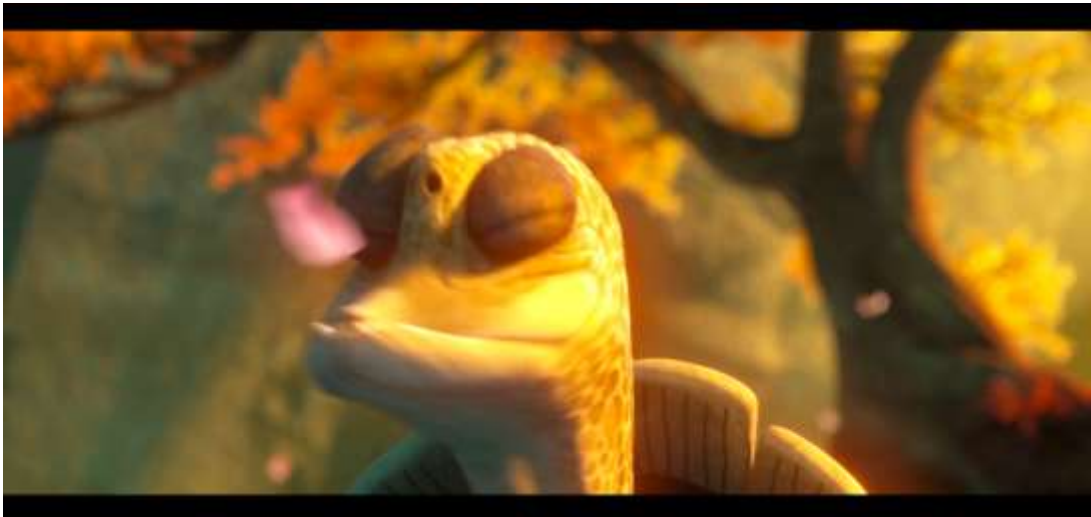
Ardından yaprak tanelerinden bir geiş efektiyle ruhlar diyarına geiş yapılmıřtır. eřitli yapıların ve kayaların arasında inzivasında olan Usta Oogway, havada asılı olarak gsterilmektedir.



Grsel 24: Oogway'in pelerini havada ikincil hareket yaparak savrulurken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Eriřim Tarihi:** 22.02.2023

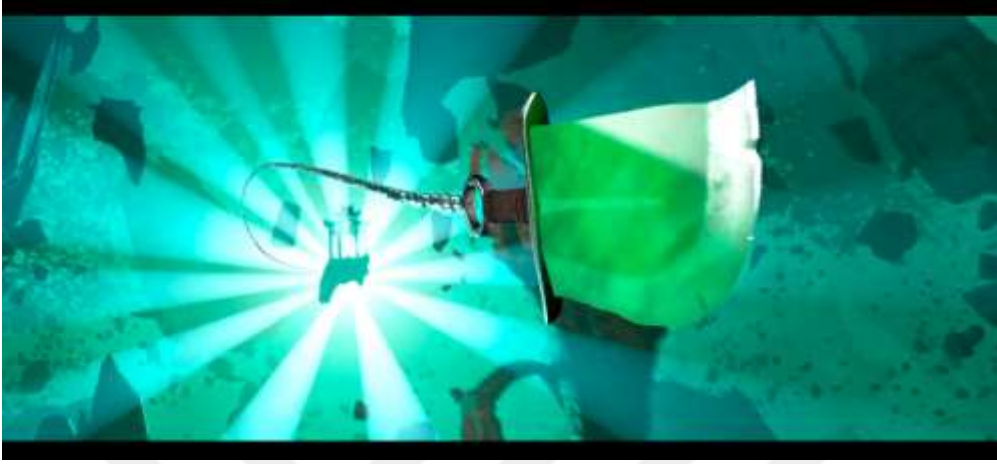
Havada asılı kalan Oogway'in pelerininin ikincil hareket olarak savrulduėunu grlr. Sekansın devamında havada asılı pozisyonda duran Oogway'in suratına sahnenin bařlangıcında geiř efekti olarak kullanılan yapraklardan biri gelir. Oogway yapraktan kurtulmak ister fakat yaprak burnuna girer.



Grsel 25: Oogway abartılı bir flemeyle yapraktan kurtulmaya alıřırken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Eriřim Tarihi:** 22.02.2023

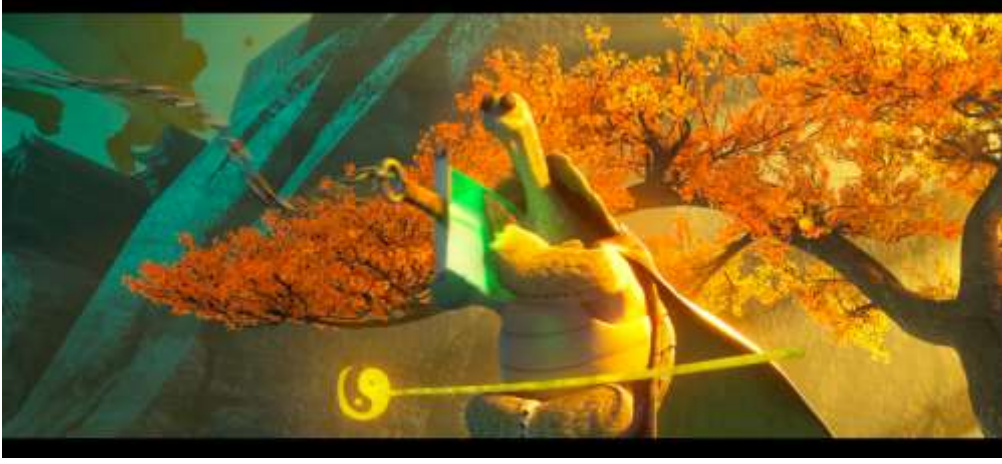
Oogway abartılı bir üflemeyle yapraktan kurtulur. Bu tepkisi esnasında gözleri acıkmakta ve büyümektedir. Oogway, burnundan yaprağı çıkarmak için abartılı bir üfleme hareketi yapar. Üflemeden önce geriye doğru esneyerek abartılı hareketine beklenti(anticipation) oluşturmaktadır.



Görsel 26: Saldırıya geçen Kai'nin kılıcı

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Oogway huzurlu inzivasına devam etmektedir. Kai, Oogway'in hemen karşısından yeşimden silahlarıyla saldırıya geçer. Kamera yeşimden silaha Oogway'in üzerine doğru gelirken yakın plandadır. Tam bu esnada silahın üzerinde çalışılmış bir ışık kaymasıyla (Light Sweep) kılıcın keskinliği beklenti prensibi açısından keskinliğini vurgulamak amacıyla gösterilmiştir. Yeşim kılıç havadayken lineer olarak devam eden animasyon hızı bir an için yine kılıcın keskinliğini ve yapısını izleyiciye aktarabilmek amacıyla yavaşlatılmıştır. Bu noktada zamanlama(timing) prensibi gözetilmiştir. Yeşim Kılıç Oogway'e yaklaştığında Oogway kılıcı kolayca kontrol eder.



Görsel 27: Oogway'ın Kai'nin kılıcını kolayca kontrol etmesi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kılıcın durdurulmasından sonra silahın hızı ve fiziki özelliklerinden dolayı Oogway hafifçe geriye doğru hareket eder. Buradaki geriye doğru hareket örtüşen eylem veya takip hareketidir. Kai bir sonraki hamle olarak diğer silahıyla Oogway'ın üst kısmından saldırdığında, staging(sahneleme) prensibine bağlı olarak herhangi bir kesme işlemi yapılmadan tek planda anlatı kurgulanmıştır.



Görsel 28: Oogway'ın rastalarının takip hareketleri

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai'nin yakın planlarında; saçlarındaki rastalarının hareketleri, bedenindeki kılların hareketleri takip hareketleri ve örtüşen eylemler açısından fizik yasaları göz önünde bulundurularak uygulanmıştır. Oogway ve Kai'nin sahne başlangıcındaki

sohbetinden hemen sonra Kai, Oogway'e doğru bir hamle yapar. Bir süre koşuktan sonra bulunduğu yerden hızla sıçramak amacıyla önce sıkıştırma ardından germe hareketi yaptığı görülmektedir.



Görsel 29: Kai'nin hızının ve gücünün vurgulandığı sahneleme örneği

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Sahneleme prensibi doğrultusunda; sıçrayan Kai'nin hızını, gücünü vurgulamak amacıyla ilk olarak Kai'nin alt açısından bir planını ve hemen devamında amorsundan bir üst aç tercih edilerek sahneleme yapılmıştır. Kai'nin saldırısının ciddiyeti farklı kamera açıları kullanılarak izleyiciye aktarılmak istenmiştir.



Görsel 30: Kai'nin abartılı mimikleri

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai Oogway'e doğru havada süzülürken mimikleri abartılı(exaggeration) şekiller almaktadır.



Görsel 31: Kai'nin kaya kütesini parçalaması

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai isabetsiz bir saldırının akabinde çok büyük bir kaya kütesini ortadan ikiye ayırmaktadır. Kai'nin kuvvetinin göstermek amacıyla sahneleme açısından geniş bir açı tercih edilmiştir. Bu sayede kayanın büyüklüğü ve Kai'nin gücü daha anlaşılır kılınmak istenmiştir.



Görsel 32: Kai topladığı chileri gösteriyor

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai daha önce chilerini aldığı savaşçıların yeşimden muskaları Oogway'e gösterir. Muskaların yeşim adı verilen camsı yapıları birbirlerine değdiklerinde çıkardıkları seslerle tanımlanabilmektedir. Buradan yola çıkarak ses efektlerinin; animasyonlarda kullanılan eşyaların, objelerin veya öznelerin fiziki özelliklerini tanımlayabilme etkilerinin olduğu görülmektedir.



Görsel 33: Kai'nin silahlarının takip hareketi ve örtüşen eylem olarak oluşturduğu kıvılcımlar

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai, iki kaya parçasına elindeki zincirli silahlarını saplar. Bu kaya parçalarından güç alarak Oogway'e doğru tekrar saldırıya geçer. Hızıyla ve atikliğiyle ön planda olan Kai'nin yavaşlayarak zamanlamasının düştüğü izleniminin verilmesiyle, kayaların ağırlığı ve büyüklüğü hissettirilmiştir. Aynı zamanda Kai silahlarını kaya kütlelerine saplar saplamaz etrafta yeşim kılıcın hissiyatını ve yapıldığı ana maddesini vurgular bir şekilde etrafa kıvılcımlar takip hareketi ve örtüşen eylem olarak çıkmaktadır. Büyük bir saldırı yapan Kai'nin Oogway'i alt etmesiyle devasa bir patlama oluşmaktadır. Sahnede kamera hareketlerinin dövüş, yıkım gibi anlarda titreşimli olarak kullanılması sahneleme prensibi açısından tutarlı bir hissiyat oluşturmaktadır.



Görsel 34: Sıkıştırılan Oogway

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai silahının zincirleriyle Oogway’i esir alırken sıkıştırma ve germe hareketleri paralel olarak kullanılmıştır. Hemen ardından sahneleme açısından hiçbir kesme işlemi yapılmadan hızlı bir kamera hareketiyle Kai’ye geçiş yapılmıştır.



Görsel 35: Kai Oogway’in chisini hapsederken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi. **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai Oogway’i de yeşimden bir muskaya çevirirken elleriyle chi enerjisini almaktadır. Burada ellerini hazırladığı pozisyonla beklenti(anticipation) yaratmıştır.



Görsel 36: Po’nun gölgesi üzeri açılan sahne

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po ve ekibin kalanı Jade Palace'tadır. Ters ışıkla kurgulanmış, ekibin kabiliyetlerine vurgu yapılan bir sahnelemeyle plan açılır. Po Jade Palace'ın kapısından ani bir çıkış yapar.



Görsel 37: Po'nun havada uzunca süzülüşü ve film adının görülmesi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po kapıdan çıkarken havada olması gerekenden biraz daha fazla süzülür. Bu durum zamanlama prensibi açısından bakıldığında aykırı bir durum oluşturmaktadır. Fakat bir önceki, ters ışıklı sahnede Po'nun hızla koşarak kapıya doğru ilerlemesi bu sahnenin beklentisini oluşturmaktadır. Ardından Po eğilme hareketi yapıp beklenti oluşturarak boşluğa doğru germe pozisyonuna geçerek büyük bir sıçrama hareketi yapar. Bu hareketle bağlantılı olarak filmin isminin gösterildiği bir tipografik sahneleme yapılmıştır. Filmde kullanılan ışık huzmesi efektleri tutarlı bir yaklaşımla bu yazıda da görülmektedir.



Görsel 38: Po'nun abartılı sıçrayışı

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po ve dięer savařçılar antrenman yapmaktadırlar. Po, Oogway'in heykeline doęru abartılı bir sıçrayıř yapar. Sıçramadan önce yay pozisyonunda izleyiciyi hareketine hazırlayarak beklenti oluřturmaktadır. Abartılı prensibi gözetilerek dairesel hareketlerle yüksek bir atlayıř yapar. Ardından sırasıyla turna ve kaplan hızlarını vurgulayan bir sahnelemeyle gösterilir. Jade Palace'taki tüm karakterlerin yetenekleri bu sahnelemeyle gösterilmektedir. Sahne sonunda Po yine abartılı bir sıçrama yapar. Gökyüzüne yükselen Po, bulutlardan oluřmuş bir Kai'nin yansımasına müdahale eder. Dairesel bir takip hareketiyle ve yer çekiminin etkisiyle yere düřmeye bařlar. Yere doęru düřtüęe filmin çeřitli yerlerinde kullanılan ıřık huzmeleri alt açından Po'nun arkasından gösterilmektedir. Bu sahnelemeyle yine Po'nun hızı vurgulanmıřtır. Po ařaęıya doęru inmektedir ve inerken yüzündeki tüyler ikincil hareket olarak hareket etmektedir.



Görsel 39: Po ve arkadaşları

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Eriřim Tarihi:** 22.02.2023

Ekip etkileyici bir pozla tepeden sahneye girerler ve hemen karřımızda durmaktadırlar. Kamera sahneleme açasından herhangi bir kesme yapmadan yan açıya geçer ve ekibin bir restorana gittięi görölmektedir. Bu sahnede karakterlerin her birinin hareketleri doęaldır ve karakterlerini yansıtmaktadır.



Görsel 40: Po kung-fu figürleri gösterirken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po ve diğer savaşçılar Jade Palace'ın önündedirler ve Po onlara bazı kung-fu hareketleri göstermektedir. Bu sırada Po'nun tüm hareketlerinde sıkıştırma ve germe, beklenti, dairesel hareket prensipleri göz önünde bulundurulmuşlardır. Shifu kapıdan çıkar. Kapıyı kapatırken kapının tokmağının bir süre daha takip hareketi ve örtüşen eylem olarak sallandığı görülmektedir. Shifu diğer karakterlere nazaran daha ufak bir karakterdir. Kapıyı kapattıktan sonra çarpıcı girişle ilgili konuşma yaparken tüm yüz ve mimikleri abartılı olarak verilmiştir.



Görsel 41: Po abartılı şaşırması

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Shifu tüm ekibe eğitimlerine artık Ejderha Savaşçı olarak kabul edilen Po'nun gireceğini söyler. Po'nun önce fark etmediği bu söyleme tepkisi çok abartılı bir şaşırma

olmaktadır. Tepkisinin sonucunda Shifu büyük bir fırtınaya maruz kalmışçasına bulunduğu yerden geriye doğru kayar.



Görsel 42: Kapı tokmağının örtüşen eylem hareketi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Shifu sahneden çıkarken tekrar kapıyı kapatır ve kapı tokmağı örtüşen eylem olarak tekrar sallanır. Burada da kapı ayrıntısı unutulmamıştır ve tutarlılık sağlanmıştır.

Ekipteki tüm savaşçılar Po'nun karşısında saygılı bir şekilde eğilirler ve eğildiklerinde takip hareketi olarak eğilir eğilmez yukarı doğru da ufak bir esneme tasarlanmıştır. Kaplan elleriyle savaşçı işaretini tekrarlarlarken, üstündeki üniformasının kollarının da hareketleriyle paralel olarak sallandığı görülmektedir. Burada da bir takip hareketi ve örtüşen eylem söz konusudur.



Görsel 43: Po'nun arkasında örtüşen eylem yapan aletler

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kameranın Po'yu gördüğü açılarda Po'nun arkasındaki antrenman sahasında asılı olan aletler örtüşen eylem olarak hareket etmektedirler.

Po'nun eğitiminin başlamasıyla antrenman sahası bir kargaşa olarak sahnelenmiştir. Bu sahne esnasında tüm antrenman aletleri dairesel hareketler yapmaktadırlar. Sahneleme açısından arkada kullanılan alevler hızlı parlamalar yapmaktadırlar. Bu ateş parlamaları sonucu oluşan gölgeler de sahnelemeye dahil edilmiştir. Kamera hareketleri hızlanmaktadır. Sahne boyunca tüm karakter hareketlerinde sıkıştırma ve esnetme görülmektedir.



Görsel 44: Tavandan düşen parça sonucu oluşan sahne

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Sahne sonunda tamamen dağılmış olan ortamın durumu vurgulanmak için tavandan bir parça kamera önüne düşürülmüştür. Bu düşüş sonucunda kamera sallantılı kullanılmıştır. Bu kullanım düşen cismin ağırlığı ve ortamın durumu hakkında bir bilgilendirme niteliğindedir.

Po'nun hayal kırıklığı yaşadığı ve yaşattığı ilk eğitimin ardından Po'nun içsel durumu ve düş kırıklığı vurgulanmak için daha durağan bir sahneleme yapılmıştır. Kamera hareketleri ve geçişler daha yavaş ve daha yumuşaktır.



Görsel 45: Shifu ve Po'nun görüşmesi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Shifu ve Po'nun birebir olarak konuştuğu sahnede Po'nun konuştuğu esnada göbeğinin oynaması ve Usta Shifu'nun pelerinin vücudundan bağımsız bir şekilde hareket etmeleri gibi örtüşen eylemler görülmektedir. Po'nun utangaç ve bazen şımarık halleri beden dilindeki hareketlerle özellikle vurgulanmıştır. Usta Shifu asasıyla yürüyerek, ondan destek alarak ve onu vücudunun bir parçası gibi kullanarak ikincil hareketlerini yapmaktadır. Yine bu sahnede özellikle karakterlerin konuştukları anlarda yüzlerindeki kıllar takip hareketleri olarak kurgulanmıştır.



Görsel 46: Shifu'nun chi enerjisi çıkardığı sahne

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Usta Shifu, Chi enerjisini açığa çıkardığı sahnede elleriyle pozisyon alarak bir beklenti oluşturmaktadır. Bu beklentinin sonucunda Chi enerjisiyle solmuş olan bir çiçeği

canlandırmaktadır. Hareketi boyunca açığa çıkan enerjisi göstermek için beden diliyle ne kadar zorlandığı gösterilmiştir. Bu da izleyici de bu Chi'nin ortaya çıkması zor bir enerji olduğu intibasını oluşturmaktadır. Chi'nin enerjisinin gücü ve saflığı ışıkla da desteklenmektedir. Chi enerjisi açığa çıkar çıkmaz Po abartılı bir ifadeye bürünmektedir.



Görsel 47: Tarlada çalışan çiftçi hayvanların yüzlerindeki yeşil yansıma

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Tarlada çalışmakta olan çiftçi hayvanların yüzlerine büyük, yeşil bir ışık yansır ve gözleri kocaman açılarak beklenti oluşturulmuştur. Büyük bir patlamayla çiftçiler geri doğru savrulurlar.



Görsel 48: Yeşil ışık huzmesinin içinden ortaya çıkan Kai

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Devasa ışık huzmesinin içinden bu beklentinin sonucu olarak Kai çıkmıştır. Kai'nin öfkesi ve gücü hatırlatılmak için burnundan abartılı bir soluma gösterilmiştir. Kai

çiftçi hayvanlara yeşimden silahlarıyla saldırır ve çiftçiler bu yaşadıkları şokun sonucu olarak abartılı bir şekilde titremeye başlarlar.



Görsel 49: Korkudan yumurtlayan hayvan

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Bir aşırılık örneği olarak hayvanlardan biri korkusundan yumurtlar. Kai'nin elindeki yeşimden muskaları araziye doğru fırlatması sonucu spiral şekiller oluşarak beklenti yaratılmıştır. Bu beklenti sonucunda spiral şekillerin içinden chisi alınmış yeşim savaşçılar çıkmaktadırlar.



Görsel 50: Keskin ve kararlı bakışlarıyla beklenti oluşturan Po

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Bir sonraki sahne, kararlı ve keskin bakışlarıyla Po'yu bir savaşın ya da düellonun ortasında göreceğimiz beklentisiyle açılmaktadır.



Görsel 51: Duş teknesinde Po

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Ekrandaki sinematik etki vermek amacıyla konulan siyah kaşlar kalktığı anda Po'nun banyo yapmakta olduğunu görürüz ve burada beklentimize karşıt olarak bir ters köşe yaratılarak sürpriz şaka (surprise gag) oluşturulmuştur. Po duş teknesinin içerisindeki her hareketiyle üstündeki köpükler etrafa uçuşarak takip hareketi yapmaktadır.



Görsel 52: Örtüşen eylem yapan köpükler

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Bay Wing, Po'nun yanına gelip onu yıkamaya başladığında vücudunu fırçalarken Po'nun vücudundan baloncukların örtüşen eylem olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Buradaki köpüklerden baloncuklar çıkması durumu abartı prensibiyle izleyiciye sunulmaktadır. Bak Wing Po'nun arkasına geçtiği sırada sesli düşünen Po'nun lafına

girmek için normalden çok hızlı bir şekilde tepki vererek kadraja tekrar girer. Burada abartılı anlatım kullanımı tekrar etmektedir.



Görsel 53: Bay Wing'in abartı prensibi gözetilerek birden kadraja girişi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Film genelinde Bay Wing'in tez canlılığı, heyecanlı duruşu genel olarak abartılı hareketleriyle izleyiciye gösterilmektedir. Bay Wing sahne boyunca her hareket ettiğinde, konuştuğunda; yüzündeki tüyler, kıyafetlerindeki detaylar vb. diğer öğeler takip hareketi gereği hareket etmektedir. Örneğin kaşları ve yüzündeki tüyler hareketlerine bağlı olarak fakat fizik kuralları gereği bağımsız hareketlerini gerçekleştirmektedir.

Filmin geneline baktığımızda hızlı kamera hareketleri, sahnelere ani girişler, birden gerçekleşen olaylar çerçevesinde sahnelemeler yapılmıştır. Po'nun yıkandığı bu sahnede de Po'nun çörek yeme rekorunun konuşulmasının üzerine aniden sahneye bir domuz girmektedir. Po'ya çörek yeme rekorunun kırılmak üzere olduğunu söyler. Bunun üzerine yine abartılı bir ani hareketle Po yemek salonuna girer. Po salona girer girmez kamera yine ani bir hareketle Po'ya yaklaşır. Hemen ardından hızla çörekleri yiyen gizemle karakteri arka tarafından yavaş bir kamera hareketiyle görürüz. Sahnenin tamamında gizem ve heyecan yaratmak amacıyla ani kamera hareketleri ve birden gerçekleşen eylemlerle sahneleme yapılmıştır.



Görsel 54: Masanın esnemesi ve tabağın abartılı sıçrayışı

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Çörekleri yiyen gizemli kişi son çörek tabağını sertçe masaya koyar. Bu hareketi sonucunda masa aşağı yönlü esneme hareketi yapmıştır. Birden masaya vurduğundaysa diğer tabaklar da takip hareketi ve örtüşen eylem olarak hafifçe sallanırlar. Gizemli kişi rekoru kırmıştır. Takip eden süreçte rekorun kırılmasıyla eylem gerçekleşir gerçekleşmez kamera hareketleri ve görüntü hızı yavaşlamaktadır. Burada mutlak bir abartıyla zamanlama da kullanılarak anlatıya katkı sağlanmak istenmiştir.



Görsel 55: Po'nun abartılı şaşkınlığı

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Gizemli kişi slow motion görüntülerle Po'ya doğru dönerken Po'nun yüzünde abartılı bir şaşırma ifadesi kullanılmıştır. Yüzünü Po'ya döner dönmez bu kişinin de Po gibi bir panda olduğunu görürüz.



Görsel 56: Gizemli pandanın abartılı çörek yeme anı

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Gizemli pandanın ağzında çörekleri yine abartılı bir şekilde tuttuğu görülmektedir. Panda her sıçradığında ve hareket ettiğinde vücudundaki kıllar, kıyafetleri ve aksesuarları takip hareketiyle bağımsız bir şekilde hareket etmektedir. Kendini tanıtan panda adının Li olduğunu, yıllar önce kaybettiği oğlunu aradığını söylediğinde sahnedeki tüm karakterler abartılı bir şaşırma ifadesine bürünmektedirler. Her biri hızlı hareketlerle bir Po'ya bir Li'ye bakmaktadırlar. Burada ikincil karakterler vasıtasıyla birbirlerini fark etmeleri şeklinde bir beklenti oluşturulmuştur. Ters köşe yapılarak iki panda da ayrı yönlere doğru yürürler.



Görsel 57: Li'nin şapkasının başından uçması

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Beklentinin karşılıksız olduğu izlenimi uyandırılacakken birden pandalar birbirlerine doğru hareket ederler. Bu sırada Li'nin ani hamlesiyle başındaki şapka

kafasından örtüşen eylem olarak uçar ve dairesel hareketlerle yere düşer. Sahneleme açısından, önce genel bir planda pandaların birbirlerine koşmaları gösterilmiştir. Hemen ardından yakın planlarla yüzlerindeki sevinç ve mutlulukları seyirciye aktarılmak istenmiştir.



Görsel 58: Li'nin Bay Wing'e sarılması

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

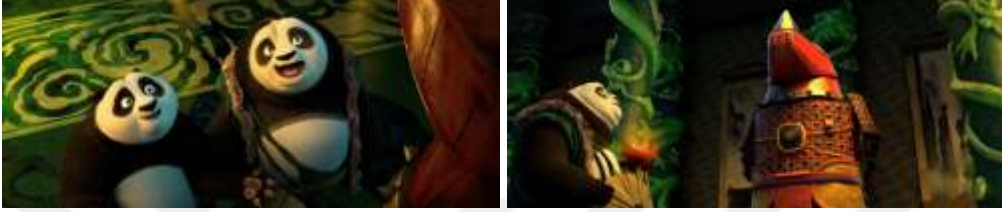
Po yeni babasını Bay Wing'le tanıştırır. Bunun üzerine Li, Wing'e sarılır ve Wing abartılı bir sıkışmaya maruz kalmaktadır. Bu abartı Bay Wing'in hareket edemeyişle ve gözlerinin yuvalarından çıkacak pozisyona gelmeleriyle vurgulanmıştır. Po'nun ve Li'nin benzerliklerini gösterdikleri sahnede göbeklerini birbirlerine vurmaları sonucunda sıkışma ve germe hareketleri görülmektedir. Tüm hareketler ses efektleriyle desteklenmiştir. Sahne sonuna doğru karakterler kadrajdan çıkarken tavşanların kulakları yürümleri sırasında takip hareketi yapmaktadır.



Görsel 59: Li'nin yüzündeki büyülenme üzerine oluşan beklenti

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po, Li'yi Jade Palace'a getirir. Kapıdan içeri girdiklerinde Li'nin yüzünde bir büyülenme ifadesiyle beklenti oluşturulmuştur. Ardından kamera kahramanlar salonuna döner ve bu beklentiye karşılık olarak ortamdaki değerli olan tüm eşyalar ışıldayarak vurgulanmıştır. Li yüzündeki abartılı mimiklerle şaşırmaktadır. Karakterler salonda yürürken etraflarındaki paha biçilemez eserleri hem izleyiciye göstermek hem de salonunun önemini vurgulamak için kamera hareketleri sahneleme açısından yavaş ve akıcı bir şekilde kullanılmıştır.



Görsel 60: Usta Gergedan'ın büyüklüğünü vurgulamak amacıyla yapılan sahneleme ve kamera kullanımı

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Usta gergedanın savaş zırhının önüne geldiklerinde yine sahneleme açısından zırhın ve savaşçısının büyüklüğünü vurgulamak için sahnede alt açıdan zırha doğru bir kadraj kullanılmıştır. Po babasına tek tek tüm paha biçilemez kung fu eşyalarını göstermektedir.



Görsel 61: Eşyalar üzerinde çekicilik ve cazibe yaratmak amacıyla kullanılan ışıldamalar

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Eşyaların gözüktüğü her bir kadrada çekicilik ve cazibe prensibi gereği olarak aletlerin üzerine ışıldamalar eklenmiştir. Bu durum izleyicide bu aletlerin ve sahiplerinin ne kadar önemli oldukları beklentisini oluşturmaktadır.

Li, usta gergedanın zırhını giymiştir. Bunun üzerine Po onu görür görmez heyecanlı ve hızlı hareketlerle bir konuşmaya başlar. Bu sırada el kol hareketleri, yüzündeki mimikleri ikincil hareketlerle konuşmasını desteklemektedir. Tüm konuşması boyunca abartılı hareketlerle heyecanı gösterilmektedir. Li, zırhın içinde hareket ettiğinde zırhın bağlantı yerleri ve üzerindeki diğer aparatları takip hareketi yaparak sallanmaktadır.



Görsel 62: Po'nun abartılı büyülenmesi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Li, sallanan parçalardan birini gösterir onu çekmek istediğini belirterek bir beklenti oluşturur. Parçayı çektiği andaysa bütün zırh baştan aşağı değişim geçirmektedir. Ardından büyülenen Po'nun gözleri abartılı bir büyüme gösterir ve içinde ışıldılar görünür. Bu sahne abartı prensibinin anlatıya katkısını açıkça göstermektedir.

Po ve Li salondaki tüm aletleri tek tek denemeye başlarlar. İlk olarak bir savaş arabasını sürerler.



Görsel 63: Mumluğun takip hareketi ve tekerleğin örtüşen eylemi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Savaş arabasını köşeden döndürdükleri sırada bir mumluğu devirircesine yerinden oynatırlar. Mumluk burada ikincil hareket olarak sahneye katkı sağlamaktadır. Tam döndükleri sırada arabanın bir tekeri havaya kalkar. Burada fizik kuralları detaylı bir şekilde işlenmiştir ve tekerleğin havaya kalkması örtüşen eylem olarak kullanılmıştır. Araba kameranın yanından geçerken kameraya bir sallantı efekti verilmiştir. Bu efekt takip hareketi olarak kabul edilmektedir.



Görsel 64: Kalkanlardan çıkan kıvılcımlar

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Yaramazlığı bir seviye daha ileriye taşıyan ikili savaş kalkanlarıyla kaymaya başlarlar. Kalkanların yere teması sonucunda arkalarından örtüşen eylem olarak kıvılcımlar çıkmaktadır. Li bir gülleyi havaya kaldırır. Kaldırırken zorlandığı görülmektedir.



Görsel 65: Gülle atma sahnesi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Güllelerin ve aletin ağırlığı vurgulanmak amacıyla zamanlama ve hızlanma/yavaşlama prensipleri göz önünde bulundurulmuştur. Ardından gülleleri birbirlerine atmaya başlarlar. Burada da hızlanma/yavaşlama prensibi çalıştırılmıştır.

Yeşimden savaşçılar vadiye saldırıya geçerler. Bunun üzerine tüm ekip saldırıya karşılık vermektedir. Po babasıyla bir konuşma yapıp koşmaya başlar. Bunun üzerine kamera açısı Li'nin surat ifadesine yakın plan olarak konumlandırıldığında suratında bir kırmızı ışık olduğu görülmektedir.



Görsel 66: Li'nin yüzündeki kırmızı ışık

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Dövüş alanına doğru bakan Li'nin yüzünde bu şekilde kırmızı bir ışık kullanılarak çarpışmanın çetinliği vurgulanmıştır ve bu yönde bir beklenti oluşturulmuştur.

Oluşturulan bu beklentinin hemen sonrasında çatışma sahnesi Usta Shifu ve yeşimden bir savaşıncının silahlarının birbirine vurmalarıyla açılmaktadır.



Görsel 67: Silahların birbirlerine teması sonucu ortaya çıkan kıvılcımlar

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Burada silahlar birbirlerine değer değmez takip hareketi/örtüşen eylem olarak bir kıvılcım ortaya çıkarılmıştır. Tüm ekip çatılarda dövüşmektedir. Turna sahneye girer girmez yeşimden bir savaşıncıya tekme atar. Bu tekme sonucunda takip hareketi örtüşen eylem olarak bazı parıldayan parçacıklar havaya savrulur. Bu sahne boyunca tüm karakterler ikincil hareketler yapmaktadırlar. Özellikle dövüş sahnelerinde karakterlerin el ve kol kombinasyonları baştan sona tutarlı bir şekilde tasarlanmıştır. Po henüz sahneye girmemişken “Adalet düşmanları!” şeklinde bir haykırışı duyulur. Bu sesle beklenti prensibi çalıştırılmıştır. Sahnede olmayan Po, ses köprüsü kurgusuyla sahneye dahil olmuştur. Ardından bir çatının tepesinden abartılı bir şekilde düşmanlara doğru saldırıya geçen Po görülür.



Görsel 68: Po'nun çatışmaya kararlı bir şekilde girişi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po gayet kararlı bir şekilde sahneye girmiştir. Yeşimden savaşıya doğru hareket ederken onu alt edemeyeceğini anlar anlamaz beklenti prensibinin tam tersi olan “surprise gag (sürpriz şaka)” kullanılmıştır.



Görsel 69: Po'nun ilk darbeyi aldığı an

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Sürpriz şaka olarak Po, kararlı bir şekilde saldırıya geçtiği yeşim savaşıdan dayak yemeye başlar. Burada seyirciye ters köşe yapılmaktadır.



Görsel 70: Kaplan'ın yumruk attığı an

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Dövüş sahnesi devam ederken Kaplan mücadele halinde olduğu yeşim savaşıya bir yumruk atar. Eli herhangi bir sıkışma germe hareketi yapmayıp olduğu gibi yumruk halinde kalır ve savaşıya zarar veremez. Burada sıkıştırma ve germe hareketi tam tersi bir etkiyle kullanılmıştır. Yeşim savaşçıların dayanıklılıkları ses efektleri de kullanılarak seyirciye gösterilmiştir. Kaplan etkisiz bir vuruş yapar yapmaz kamera diğer sahnelerde

olduđu gibi kesme yapmadan hemen arkada duran Po'ya yakınlařtırma hareketi yapar. Bu kullanımın bundan önceki hızlı akan (aksiyon vb.) sekanslarda da tutarlı bir şekilde sahnelendiđi görölmektedir.

Po, bir binanın çatısında Usta Kirpi'nin yeřim savařçısı haliyle dövüřmektedir. Burada bir domuzdan ikisinin dövüřürken resimlerini çizmesini ister. Domuz hızlı hareketlerle abartı prensibini çalıştırarak ikisinin resmini çizmektedir.



Görsel 71: Domuz resim çizerken arkadan geçen Turna

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Eriřim Tarihi:** 22.02.2023

Domuz, ikilinin resmini çizdiđi sırada domuzun tek başına göröldüđü sahnede domuzun hemen arkasından Turna'nın uçtuđu görölmektedir. Burada Turna'nın domuzun arkasından geçiyor olması; hızlı kesmeler yapılan ve aksiyon dolu olan bu sahnede, sahneleme prensibi açısından izleyicinin sođumaması ve konudan uzaklařmaması amaçlanmıřtır.



Görsel 72: Po'nun ayađı kaydıđı sırada kiremidin takip hareketi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Eriřim Tarihi:** 22.02.2023

Hemen ardından Po domuzun yanına gelir ve ayağı kayar. Ayağı kayar kaymaz çatıdaki kiremitlerden biri olduğu yerden ayrılır ve takip hareketi olarak yere düşer. Usta Kirpi bir saldırı daha gerçekleştirir ve Po'yla birlikte bir evin içine düşerler.



Görsel 73: Düşüş sonucu kamera hareketinin ve sahnedeki eşyaların takip hareketi ve örtüşen eylem yapması

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Düşüş gerçekleştiği anda kamera takip hareketi ve örtüşen eylem olarak sallanmaktadır. Buradaki eylemin sonucu olarak oluşan tahribat izleyiciye bu takip hareketiyle verilmektedir. Aynı zamanda bu düşmeyle birlikte sahnede görülen tabaklar ve benzeri eşyalar da sarsılıp takip hareketi yaparak düşmektedir. Usta Shifu elindeki asasıyla dairesel hareketler yaparak Po'yu Usta Kirpi'nin elinden kurtarır.

Bu ardı ardına aksiyon dolu sahnelerin ardından Bay Wing'e ani bir kesme yapılmıştır. Wing, elinde bir bıçakla havuç kesmektedir.



Görsel 74: Bay Wing'in abartılı bir hızla havuç kesme anı

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Sahne gayet sakin ilerlemekteyken aşırılık prensibi çalıştırılarak Wing'in havucu bir anda hızlıca dilimlediği görülmektedir. Hemen takip eden saniyelerde kamera geriye

dođru bir uzaklařtırma hareketi yapar ve Po tavandan içeriye dūřer. Sahnelemeler aısından kamera dilindeki tutarlılık burada da devam etmektedir.



Görsel 75: Po abartılı bir şekilde bir kâse çöređi ađzına istiflerken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Eriřim Tarihi:** 22.02.2023

Bay Wing'in restoranında devam eden dövüřte Po çörekleri kullanmaya karar verir. Bütün çörekleri bir anda ađzına atarak abartı prensibini çalıřtırmaktadır. Kendisini bir silaha dönüřtürür. Ađzına doldurduđu çörekleri, Engerek'in Po'ya dolanmasıyla ve Kaplan'nın da Engerek yardımıyla Po'yu sıkıřtırmasıyla dūřmana dođru atmaya bařlarlar.



Görsel 76: Po istiflediđi çöreklerle dūřmana ateř ederken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Eriřim Tarihi:** 22.02.2023

Burada sıkıřtırma ve germenin yanında abartı prensibi de ađırlıklı olarak kullanılmaktadır. Dūřmanları alt edilmiřtir ve aniden bir yeřimden savařcının gözüne giren kamera yine kesme yapmadan Kai'ye geçiř yapar. Burada boyutsal atlamalar yeřim savařcının gözüne girilerek sahnelenmiřtir. Kai yeřim savařcılarını yanına geri çağırır.



Görsel 77: Yeşim savaşçılar ışık huzmelerine dönüşürken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Bu çağrıyı yaparken yeşim savaşçılar birden dairesel hareketlerle yeşil ışık huzmelerine dönüşmektedirler. Kai'nin kim olduğunu sorgulayan Shifu'nun yüzündeki tüyler takip hareketi yaparak sallanmaktadır.



Görsel 78: Turna ve etrafındaki tozlar

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Ekip Jade Palace'ın arşivine girmiştir. Turna tozlu parşömenlerin üzerinde uçarken takip hareketi ve örtüşen eylem olarak altındaki tozlar havaya kalkmaktadır. Engerek, Usta Shifu'nun bulduğu parşömeni incelerken gövdesinden aldığı destekle dairesel hareketler yapmaktadır. Kamera parşömene doğru odaklanır ve parşömendeki yazılar birer karaktere dönüşürler. Oogway ve Kai'nin hikayesinin anlatılmaya başladığı sahnede mürekkep izi (Ink Transition) geçişleri kullanılmıştır. Büyük ve mızraklı bir ordu gösterilmektedir.



Görsel 79: Mızrakların ucundaki flamalar dalgalanırken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Mızrakların ucundaki flamalar rüzgâr etkisiyle örtüşen eylem olarak dalgalanmaktadır. Kai, yaralı haldeki Oogway’i karlı ve rüzgârlı bir yolda taşıırken pelerini ve tüyleri yine örtüşen eylem olarak arkasına doğru dalgalanmaktadır. Aynı zamanda yolun karlı ve rüzgârlı olduğu hissiyatı hareketlerini zorlaştırdığı için Slow Out bir sahneleme yapılmıştır.



Görsel 80: 2 boyutlu animasyonlarda basitleştirilmiş Kai örneği

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Geneli 3 boyutlu olan filmde geçmişte geçen bu olay anlatılırken 2 boyutlu çizimlerle de sahneleme yapılmıştır. Çizimlerde ve 2 boyutlu animasyonlarda 3 boyutlu sahnelere nazaran daha basit kullanımlar tercih edilmiştir.



Görsel 81: Çantalarıyla Li ve Po

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po ve Li panda köyüne doğru yola çıkarlar. Jade Palace'tan uzaklaştıkları sahnede Li ve Po'nun sırtlarındaki çantaları da onlarla aynı anda örtüşen eylem yaparak sallanmaktadır.



Görsel 82: Turna ağacın yanından geçerken ağacın sarsılması

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Mantis, Turna'nın şapkasına atlar ve Kai'yi aramaya giderler. Bir ağacın yanından hızla uçtukları sırada ağacın yaprakları da bu hızın etkisiyle ani bir sarsıntı geçirerek takip hareketi ve örtüşen eylem yaparlar. Ağacın hemen ardından kameranın yanından geçen ikili kamerada da aynı etkiyi oluşturarak kamerayı da sallarlar. İkili yolda ilerlerken Po çantasını açmak için yere koyar. Çantasına bağladığı diğer tüm eşyaları takip hareketi yaparak sallanırlar. Çantasını açtığında Bay Wing'in de Po'nun çantasında gizlice onlarla yola çıktığını fark ederler.



Görsel 83: Çantanın içinden çıkmaya çalışan Bay Wing

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Bay Wing çantadan çıkmaya çalışırken çantaya bağlı olan bütün eşyalar tekrar takip hareketi yaparak sallanırlar.



Görsel 84: Bay Wing kendini açıklarken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Bay Wing Po'ya kendini açıklarken konuştuğu sırada yüz ve mimiklerinin yanı sıra şapkası da takip hareketi yaparak hareket etmektedir. Aynı zamanda bu sahne boyunca Bay Wing'in vücudunun her bir parçası birbirinden bağımsız hareket ederek takip hareketi ve örtüşen eylem prensibi sıklıkla çalıştırılmıştır.



Görsel 85: Yolların zorlu olduğunu göstermek amacıyla yapılan geniş açılı sahnelemeler

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Li ve Po, Bay Wing'in de aralarına katılmasıyla 3 kişi olarak yola devam ederler. Yollarının çetin ve zorlu olduğunu izleyiciye aktarmak amacıyla sırasıyla; geniş bir kamera açısıyla bir dağa yaptıkları tehlikeli bir tırmanış, tehlikeli bir uçurum kenarından yürüyüşleri, karlı bir yolda ilerlemeye çalışmalarını sırasıyla gösterilerek sahneleme yapılmıştır. Karlı sahnede Po ve Li'nin ağırlıkları göz önünde bulundurularak karın içinden yavaş yavaş geçmeleri sağlanmıştır. Burada zamanlama prensibi kullanılmıştır. Aynı zamanda karın içindeyken ellerini yukarıya kaldırmaları ikincil hareket olarak tasarlanmıştır.



Görsel 86: Li, Po ve Wing'in karlı yolculuğu

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

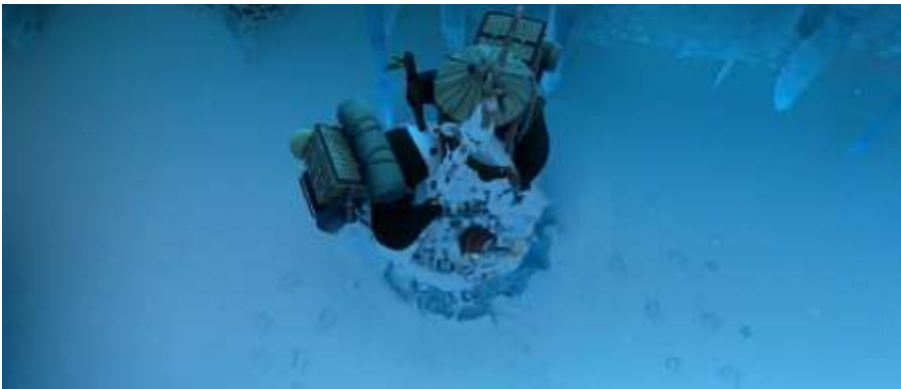
Bay Wing ise bu sahne için pandalara nazaran çok daha hafif olduğundan karın içinden değil üstünden hızlı hareketlerle yoluna devam etmektedir. Burada da zamanlama ve hızlanma&yavaşlama prensipleri göz önünde bulundurulmuştur.



Görsel 87: Dağın ihtişamı

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Karakterler sahenin sonunda buzlanmış bir dağın yamacında dururlar. Dağa tırmanmanın güçlüğü gösterilmek için sahneleme prensibi gözetilerek hemen dağın alt açısından tepesine doğru bir kamera hareketi yapılmıştır. Karakterlerin bu dağı tırmanması beklenirken Li bir halatı aniden çeker ve asansör sistemi aktif hale gelerek karakterleri dağın tepesine doğru çıkarmaya başlar. Burada sürpriz şaka (surprise gag) kullanılmıştır.



Görsel 88: Takip hareketi yaparak düşen karlar

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Asansör çıktıkça üzerinde biriken karlar takip hareketi yaparak yere düşmektedirler. Aynı zamanda asansör de yukarı hareketi boyunca sağa sola sallanarak örtüşen eylem yapmaktadır.



Görsel 89: Po asansörden iner inmez gösterilen puslu sahneleme

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

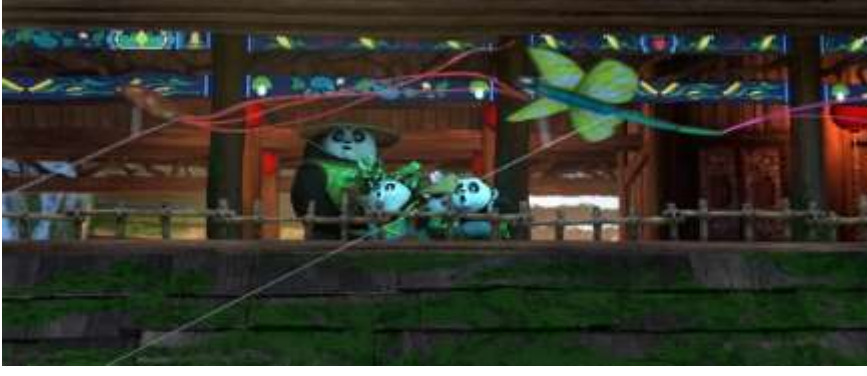
Karakterler asansörden iner inmez sisli ve belli belirsiz birçok mekân gösterilmektedir. Anlatım dili, kamera hareketleri, karakterlerin ürkek hareketleri ve sahneleme izleyicide soğuk, kasvetli bir sahneye geçileceği beklentisini yaratmaktadır.



Görsel 90: Panda köyüne giriş yapıldığında gösterilen sıcak, samimi sahneleme

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Panda köyüne giriş yapılır yapılmaz sahnenin soğuk bezemeleri kaybolmaktadır. Sahnenin renk tasarımıysa mavi tonlardan sarı tonlara geçerek sıcak, samimi bir sahneleme yapılmıştır. Ortam Po ve dolayısıyla izleyiciye tanıtılırken kamera hareketleri ve geçişler daha yavaş bir şekilde sahnelenmiştir.



Görsel 91: Uçurtma ve takip hareketi yapan püskülleri

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Havada uçan bir uçurtma görülür ve bu uçurtmanın püskülleri rüzgârın fiziksel etkisiyle takip hareketi yaparak uçurtmayla birlikte sallanmaktadır. Ağaçlara kurulmuş hamaklarda yatan pandaların ağırlığıyla ağaçların takip hareketi yaparak sıkıştırma ve germe hareketi yaptığı görülmektedir. Li'nin döndüğünü gören pandalar hızla Li'ye doğru koşarlarken panda hantallığının da etkisiyle sürpriz şaka yapılarak bir anda durdurulmuş ve yoruldukları gösterilmiştir. Bu sürpriz şaka devreye girer girmez arka planda kullanılan müzik de durdurulmuştur. Pandaların dinlenmesi biter bitmez pandaların tekrar koşmaya başlamasıyla sahneleme prensibi açısından müzik de kaldığı yerden devam etmektedir.



Görsel 92: Yuvarlanırken ağaca çarpan Po ve ağacın sarsılması

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Panda köyü sakinleri Po'yla tanıştıktan sonra ziyafete gitmek üzere bir tepeden aşağıya doğru yuvarlanmaya başlarlar. Po da yuvarlanmaya çalıştığı sırada bir ağaca çarpar ve ağaç takip hareketi yaparak sarsılmaktadır.



Görsel 93: Kayaya çarpan Po

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Yuvarlanmaya devam eden Po, bir kayaya çarptığındaysa kaya yerinden oynamaz ve sıkıştırma&germe prensibinin bir bakıma tersinden uygulandığı görülmektedir. Aynı zamanda bu sahnede kayanın fiziksel durumunun (sertliği, ağırlığı) bu şekilde gösterilmesi bir örtüşen eylem olarak da kabul edilebilir. Aşağıya doğru yuvarlanması esnasında sürekli bir yerlere çarpan Po'nun genel olarak çarpma anlarında kamera genel plandan yakın plana geçerek yüz detaylarını göstermektedir. Sahneleme açısından bu planlarda mimiklerine vurgu yapıldığı görülmektedir. Yine bu sahnelerde Po'nun her bir engele çarptığı anda yüzünde sıkıştırma ve germe kullanılmıştır. Yuvarlanmaya devam eden Po, son olarak ziyafetin yapılacağı masaya çarparak durduğunda çarpmanın etkisiyle masadaki tüm malzemeler ve masa takip hareketi yaparak sarsılmaktadır.



Görsel 94: Yavru panda çörek yerken oluşan kırıntıların oluşturduğu örtüşen eylem

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Yemek masasında yavru bir panda çörek yediği sırada çöreğin kırıntıları örtüşen eylem olarak masaya dökülmektedir.

Pandaların gösteri sahnesi şemsiyelerle dairesel hareketler yapan pandalarla açılmaktadır. Şemsiyeler yanlara açıldığında zamanlama prensibi slow motion bir şekilde kullanılmıştır. Gösteri yapan dişi pandanın hareketleri, elindeki kurdele yavaş bir zamanlama anlatımıyla gösterilmektedir. Bu sırada sahneleme açısından Po'nun tüm hareketleri de yavaşlatılmış bir şekilde verilmektedir.



Görsel 95: Dişi Panda ve dairesel hareketleri

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Dişi panda konuştuğu sırada üzerinde bulunan kıyafetlerinin ayrıntıları da örtüşen hareket yaparak sallanmaktadır. Dişi panda Po'nun yanına geldiğinde abartı prensibi kullanılarak kurdeleyle Po'yu sahnesine çekmektedir. Kurdeleyle Po'yu her hareket

ettirdiğinde dairesel hareketler yaptırmaktadır. Po'yu birden kendine çektiğinde elindeki sarı çiçeklerin takip hareketi yaparak sallandığı görülmektedir. Kurdele sahnesi boyunca bir önceki sahnede durağan olan kamera hareketleri yerini hızlı kaydırmalara ve ani yakınlaştırma, uzaklaştırma hareketleriyle oluşturulan sahnelemelere bıraktığı görülmektedir.

Turna ve mantis yeşim savaşçıları aramaktadırlar. Bu sırada turnanın kanatlarındaki tüyler takip hareketi yaparak rüzgârın etkisiyle hareket etmektedir. Bulutların içinden geçtikleri sırada uçuş anlarının seyirci üzerindeki etkisini arttırmak ve yükseklik beklentisi oluşturmak amacıyla bir sallantı efekti verilmiştir. Tam o sırada başka usta savaşçıların da yeşim savaşçıları aradıklarını görürler.



Görsel 96: Usta savaşların arkalarında örtüşen eylem olarak oluşan toz bulutları

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Usta savaşçılar kaçarlarken arkalarında örtüşen eylem olarak bir toz bulutu bırakmaktadır. Usta savaşçılar bir anda koşmayı keserler ve ayaklarının altından kumlar takip hareketi yaparak yine bir toz bulutu oluşturmaktadır. Bir gemiyle karşılaşılır ve tüm savaşçılar Kai'ye yenilirler. En son Turna geminin içine ani bir giriş var yapar. Turna gemiye girer girmez kamera Turna'nın etrafında dairesel bir hareket yapmaktadır. Sahneleme açısından bir gizem uyandırılmak amacıyla böyle bir tercih yapılmıştır.



Görsel 97: Kai Turna'nın arkasında

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Tam bu sırada tüm ihtişamıyla Kai Turna'nın hemen arkasından belirir. Burada Kai'nin ezici üstünlüğüne bu kamera açısı ve sahnelemeyle bir vurgu daha yapılmaktadır. Kamera birden Turna'nın üst açısına geçer ve Kai'nin Turna karşısındaki üstünlüğü bu sahneleme tercihiyle gösterilmiştir. Turna Kai'ye ani bir saldırı yapar Kai chi gücüyle karşılık verir. Chi'nin gücüyle darbe alan Turna'nın geriye doğru püskürtülüşü slow out bir şekilde gösterilerek zamanlama prensibi çalıştırılmıştır. Bu saldırı sonrası Turna'nın havada uçan şapkası da takip hareketi yapmaktadır. Turna duvara çarpar çarpmaz slow out zamanlama birden normal hıza dönmektedir. Turna düşer düşmez kamera açısı Turna'nın göz hizasına gelerek sahneleme prensibiyle Kai'nin Turna karşısındaki üstünlüğü bir kez daha gösterilmektedir.



Görsel 98: Yatağa tekrar düşen Li

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Panda eğitiminin ilk gününde Po, Li'nin evine gider ve onu eğitim için kaldırmaya çalışır. Li gidip uyuması gerektiğini söylemek için yatağında doğrulur ve ardından tekrar yatağa devrilir. Bu sırada yatak da örtüşen eylem yaparak Li'nin düşmesiyle birlikte esneme hareketi yapmaktadır. Bunun üzerine Po yatağına geri döndüğünde üzerine bir çarşaf çeker ve uyumaya başlar. Bu sırada nefes alıp verirken üzerindeki çarşaf da takip hareketi yaparak nefes alıp verişiyile senkronize bir şekilde hareket etmektedir.



Görsel 99: Yataktan sıçrayan Po ve takip hareketi yapan kulakları

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Li Po'nun odasına geldiğinde Po birden yerinden sıçrar ve kulakları takip hareketi yaparak hareket etmektedirler. Yavru pandalar bir oyuncağı ayaklarıyla sektirmektedirler. Oyuncağı Po'ya verdiklerinde Po ayağıyla bu oyuncağı dairesel hareket prensibine uygun bir vuruş yapmaktadır.

Yavru pandalar, Po ve Li yuvarlanmaya başlarlar ve düzlüğe vardıklarında yaşadıkları düşüşün etkisiyle yerden çimler örtüşen eylem olarak havaya kalkmıştır.



Görsel 100: Pandaların hamaklarla fırlatılması

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Li bu sahnenin devamında hamaklarda yatan pandaların hamaklarının bağlı olduğu ağaçlara sıkıştırma ve germe prensibini uygulayarak onları fırlatmaktadır. Bu hareketin sonunda etrafta yaprakların takip hareketi yaparak uçtuğu görülmektedir. Po'yu da aynı şekilde fırlatması sonucunda Po'ya başka pandaların üzerine düşer. Bu düşüşle paralel olarak kamera hareketi olarak da sallantılı bir kullanım tercih edilerek sahneleme yapılmıştır.



Görsel 101: Şapkası çekiştirilirken Bay Wing

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Bay Wing mutfağındaki yavru pandalarla boğuşmaktadır. Bu sırada bir yavru panda Wing'i şapkasından çekiştirmektedir. Burada bir gerilme oluşturulmuştur ve beklenti sıkıştırmaya dönmesi yönündedir. Hemen devamında gerilmenin etkisiyle Bay Wing bir lastik gibi havada uçarak kolona çarpmaktadır ve sıkıştırma beklentisi gerçekleştirilmektedir. Bay Wing havada süzüldüğü sırada bir sepete çarpar. Sepetin içinin dolu olduğu görülür ve içindeki meyvelerin yere düşeceği beklentisi oluşturulmuştur. Bu beklentiye karşılık olarak Wing yere düşer düşmez meyveler kafasına düşmektedir.



Görsel 102: Suyu düşen Po

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po bir tepeden aşağıya doğru yuvarlanmaktadır ve aniden suya düşer. Suyu düşmesiyle su damlaları örtüşen eylem olarak sağa sola saçılmaktadır. Diğer pandalar da Po'ya katılıp suya atladığında aynı durum tekrar ortaya çıkmaktadır. Bu sahneler boyunca kamera hareketli ve sürekli takip halinde bir sahnelemeyle kullanılmaktadır.



Görsel 103: Po ve Li balkonda otururken oluşturulan sahneleme

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Akşam üstüdür ve güneş batmak üzeredir. Po ve Li bir balkonda oturmaktadırlar. Burada kamera hareketleri yavaş kullanılmıştır. Aynı zamanda kesmeler ve geçişler de yavaş bir şekilde yapılmaktadır. Genel olarak aksiyon olmayan sekanslarda bu şekilde sahnelemeler yapılmıştır.



Görsel 104: Okun üzerindeki parlama efekti

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Jade Palace'a bir mesaj oku gelmektedir. Ok havadayken daha önceki kullanımlarda olduğu gibi okun üzerinde bir parıldama efekti görülmektedir. Bu efektle izleyicinin dikkati mesaja çekilmek istenmiştir ve beklenti bu yönde oluşturulmaktadır. Maymun sıçrayarak oku havada yakalar ve yere düşer düşmez kuyruğu ikincil hareket olarak sağa sola oynamaktadır. Usta Shifu mesajı okuduktan sonra oku kırar ve okun parçaları takip hareketi olarak sağa sola savrulmaktadır.



Görsel 105: Turna'nın arkasında takip hareketiyle oluşan dumanlar

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Yeşim savaşçıya dönüşen turna Jade Palace'a doğru bir uçuş yaptığında arkasından süzülen dumanlar takip hareketi yapmaktadır. Kai'de elindeki yeşimden kılıçlarını sallayarak ekibin kalan son üyelerine doğru yürümektedir.



Görsel 106: Kai'nin kılıçlarının oluşturduğu ışıklar

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kılıçlarını her salladığında yeşil ışıklar takip hareketi ve örtüşen eylem yaparak iki yanında da ortaya çıkmaktadır. Aynı zamanda kılıçlar yere her vurduğunda yerden örtüşen eylem olarak kıvılcımlar da çıkmaktadır. Kai elindeki kılıçları dairesel hareketler kullanarak sallamaktadır. Kai'nin bu göz dağı veren yürüyüşü esnasında kamera alt açıdan Kai'nin gerisinde durarak belindeki ele geçirilmiş chileri göstermektedir. Buradaki sahneleme özellikle bu duruma vurgu yapılmak için bu şekilde kurgulanmıştır.



Görsel 107: Zincirlerin takip hareketi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai elindeki kılıcını tehditkâr bir şekilde Usta Shifu ve ekibin kalanına doğru sallarken kılıca bağlı olan demir halkalar ve Kai'nin saçları takip hareketi yaparak sallanmaktadır. Kai dairesel hareketlerle kılıçlarını sallamaya başlar ve savaşıtlara doğru fırlatır. Kamera, fırlatılan kılıca yakın planda takip yapmaktadır. Kılıcın fırlatılma hızının

ve saldırının büyüklüğünün gösterildiği bu planla beklenti prensibi Kai'nin oluşturduğu tehdidi vurgulamak amacıyla çalıştırılmıştır.

Savaş sahnesi başladığında kamera hareketleri ve sahne geçişleri tekrar hızlanarak keskin geçişlere yerini bırakmaktadır.



Görsel 108: Kaplan'ın Kai'ye saldırması sonucu oluşturulan slow motion sahneleme

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kaplan'ın Kai'ye saldırdığı sahnede birden slow motion bir sahnelemeyle timing prensibi çalıştırılmıştır. Kai ve ekibin kıyasıya mücadelesi timing prensibi gözetilerek bazen normal çekim hızında bazen slow motion(yavaşlatılmış) sahnelemelerle seyirciye aktarılmaya çalışılmıştır. Zamanlama prensibi bu sahnede çok aktif bir şekilde kullanılmıştır.



Görsel 109: Usta Shifu'nun Kai'ye saldırmak üzere yaptığı sıçrayış

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Usta Shifu, Kai'ye saldırmak üzere büyük bir sıçrayış yapar. Havada kaldığı süre boyunca yüzündeki tüyleri ve kıyafetleri takip hareketi yaparak rüzgârın etkisiyle titreşmektedir. Kai kılıcıyla bu saldırıyı püskürtür ve Shifu taş bloklara çarpar.



Görsel 110: Taş parçalarının örtüşen eylemi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Bu çarpmanın sonucunda taş bloklardan bazı taş parçalarının örtüşen eylem oluşturarak yere dağıldığı görülmektedir. Aynı zamanda çarpmanın etkisiyle Shifu'nun arkasında takip hareketi olarak toz bulutu oluşturulmuştur.



Görsel 111: Bina yıkılırken dağılan tahta parçaları

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai, Oogway'in heykeliyle Jade Palace'ı yerle bir eder. Binanın yıkılmasıyla binanın yapımında kullanılmış olan tahtaların örtüşen eylem yaparak sağa sola dağıldığı görülmektedir.



Görsel 112: Oogway'in heykelinin yere vurması sonucu etrafa saçılan taş parçaları

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Oogway'in heykeli yavaşlatılmış bir sahnelemeyle merdivenlerden aşağıya doğru düşmektedir. Heykel merdivenlere her vurduğunda merdivenlerdeki taşlar örtüşen eylem olarak kırılarak etrafa saçılmaktadır. Bu sahne boyunca timing prensibi bakımından yavaşlatılmış bir kullanım tercih edilmiştir. Jade Palace'ın yıkımı ve Oogway'in heykelinin merdivenlerden yuvarlandığı sekans boyunca kamera hareketleri yavaşlatılarak sahneleme yapılmıştır.



Görsel 113: Heykelin düşmesi sonucunda arkasında takip hareketi olarak oluşan toz bulutu

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Heykel son kez yuvarlanır ve ardından bir toz bulutu takip hareketi yapmaktadır.

Po, panda köyünde yürürken solmak üzere olan bir çiçekle karşılaşır. Daha önce Usta Shifu'nun ona gösterdiği gibi chiyi kullanarak çiçeği canlandırmak amacıyla elini chi hareketi pozisyonuna getirir ve odaklanır. Burada Po'nun chisini ortaya çıkacağı

yönünde bir beklenti oluşturulmuştur. Buna dayanak olarak Po'nun pozisyon almasıyla çiçeğin ufak hareketler yapması gösterilebilir. Kameranın çiçeğe odaklandığı sahnede birden çiçeğin arkasından kaplan gözükür ve kamera ani bir zoom in hareketi yapmaktadır. Panda köyünde geçen sahnelerin ardından çatışmadan çıkmış kaplanın sahneye girmesiyle yavaş kamera hareketleri yerini hızlı kamera hareketlerine bırakmaktadır. Sahneleme ve dolayısıyla kamera hareketleri temanın değişimiyle direkt olarak değişmektedir.



Görsel 114: Li ve Po tahta köprüden geçerken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po ve Li tahtadan bir köprü'nün üstünde yürümektedirler. Yürüyüşleri sırasında köprü ve halatları onlarla senkronize bir şekilde takip hareketi yaparak sallanmaktadır.

Po, Kai'yle savaşmadan önce antrenman yapmak için kendine bir Kai'ye benzeyen bir kukla yapar. Kuklayı kaldırıp dik pozisyona getirmeye çalıştığı anda hareketleri yavaşlatılmıştır. Bu da izleyicide kuklanın ağır olduğu izlenimini uyandırmaktadır. Zamanlama prensibiyle kuklanın ağırlığı aktarılmaya çalışılmıştır. Po kuklayı kaldırdığında üzerinde vuruş çalışmaları yapmaya başlar. Kuklaya her vurduğunda kamera da takip hareketi yaparak yerinde sallanmaktadır. Filmin genelinde temas gerektiren dövüş sahnelerinde izleyicinin empati kurmasını sağlamak amacıyla bu tarz kamera kullanımları görülmektedir.

Kai'nin panda köyüne doğru yola çıktığı bilgisi seyirciye ve pandalara verildikten sonra soğuk ve korku dolu sahneleme öğeleri geri gelmektedir. Sıcak ve mutlu panda köyünün üzerine hemen sis çökmüştür. Sahnelemeler içinde bulunulan durumlara göre bu örnekte olduğu gibi değişiklik göstermektedir. Li ve diğer tüm pandalar Po'ya yanında

olduklarını ve onunla birlikte Kai'yle ve ordusuyla savaşacaklarını söylediklerinde sahneleme "umut" temasıyla tamamen değişmektedir ve tüm sisler dağılmaktadır.

Po tüm pandaları eğitime sokar. Savaşa hazırlık teması işlenen bu sekansta gün batımı tonları ve ışığıyla sahneleme yapılmıştır. Adeta yaklaşan sonun habercisi olarak bu sahneleme seçimi ön plana çıkmaktadır.

Kai panda köyüne vardığında güneşli ve sıcak tasarlanan panda köyü birden soğuk bir sahneleme temasıyla gösterilmiştir. Kai konuşmaya başladığında havanın soğukluğunu vurgulamak amacıyla nefesinin oluşturduğu buhar takip hareketi yaparak havada dağılmaktadır. Kai Po'ya ve diğerlerine saldırmak için belindeki yeşim muskaları eline aldığı anda muskaların bağlı olduğu zincirler takip hareketi yaparak sallanmaktadır. Hemen ardından muskaları havaya fırlatan Kai, kılıcıyla muskaları panda köyüne doğru fırlatır. Muskalar yeşil ışık huzmelerine dönüşerek beklenti oluşturmaktadır. Köyün ortasına düşen muskalar bu beklentinin sonucu olarak yeşim savaşçılara dönüşmektedirler.



Görsel 115: Muskadan yere düşen savaşçılar

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Savaşçılar yere düşer düşmez altlarında bir duman efekti takip hareketi, örtüşen eylem olarak ortaya çıkmaktadır.

Kai yeşim askerlere saldırı emri verdiğinde gözünden çıkan yine yeşil ışıklar takip hareketi olarak beklenti oluşturmaktadır. Bu beklentinin sonucunda yeşim askerler Po'ya doğru saldırıya geçmektedirler. Po'ya saldıran yeşim Turnanın hemen arkasında hızını vurgulamak amacıyla örtüşen eylem olarak yeşil bir ışık huzmesi kullanılmıştır. İki panda ağaçlara bağlanmış olan hamaklar gerilip bırakılarak fırlatılır ve havadaki turnaya karşı

saldırıya geçerler. Burada sıkıştırma ve germe prensibi kullanılmıştır. Turna havadayken bu iki panda tarafından sıkıştırılır ve bu sıkıştırılma sonucunda turnanın çevresinde örtüşen eylem olarak bir hava dalgası ortaya çıkmaktadır. Bu sahne birden gerçekleşen yakınlaştırma ve kaydırma hareketleriyle sahnelenmiştir.



Görsel 116: Po'nun ardında bıraktığı iz

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po, altına aldığı bir tencerenin yardımıyla karın üzerinde kayarken üzerinden geçtiği karlarda takip hareketi ve örtüşen eylem olarak Po'nun izi bırakılmıştır. Aynı zamanda yine takip hareketi olarak Po'nun karlardan aşağıya doğru kaydığı esnada temas ettiği karlar sağa sola saçılmaktadır.



Görsel 117: Yeşim savaşçıların kıvılcımları

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kurdeleli dişi panda yeşim savaşçılarla mücadele ettiği sırada yeşim savaşçılara her vurduğu darbeye örtüşen eylem olarak etrafa yeşil kıvılcımlar saçılmaktadır.

Köyün içerisinde geçen dövüş sahnelerinde her karakter mücadele halindeyken birbirlerinin kadrallarına girerek sahne geçişleri yapılmıştır. Bu da anlatım dilinin akıcılığını sahneleme prensibi açısından desteklemektedir.



Görsel 118: Shifu'nun tavada çıkan izi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po, yeşim Shifu'dan kaçırmaktadır. Bu kaçış esnasında sürpriz şaka (surprise gag) olarak Bay Wing Shifu'nun önüne bir tava çıkarır ve Shifu tavaya suratını çarpar çarpmaz takip hareketi ve örtüşen eylem olarak tavada Shifu'nun yüzünün izi çıkmaktadır. Aynı zamanda Shifu tavaya çarpar çarpmaz tavada çarpışmanın şiddetiyle sağa sola sallanarak takip hareketi ve örtüşen eylem yapmaktadır.



Görsel 119: Shifu'nun saldırısı sonucu açığa çıkan kıvılcımlar

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Shifu, Bay Wing ve Li'ye her saldırdığında üstlerindeki çelik tavalardan takip hareketi ve örtüşen eylem olarak kıvılcımlar çıkmaktadır. Bu kıvılcımlar yeşim savaşçılarının temas ettikleri her sert maddede örtüşen eylem olarak açığa çıkmaktadır.

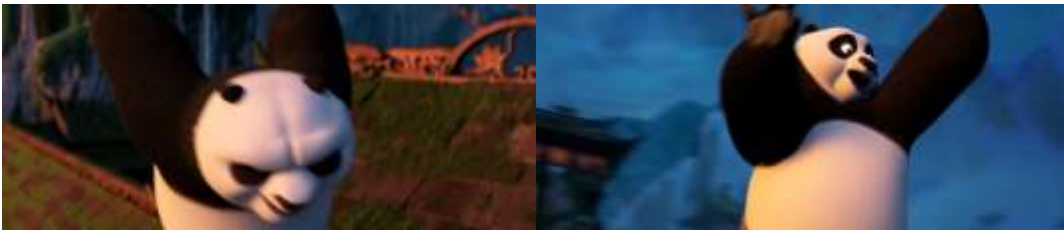
Po, köyü tepeden görebileceği bir yere tırmanmaktadır. Bu tırmanma esnasında Po'nun amorsundan tüm köyü ve dolayısıyla çatışma sahnelerini izleyicinin görebilmesi sağlanarak bir sahneleme tasarımı yapılmıştır. Po çatıya çıkmak için son bir hamle yaptığında dairesel bir hareketle sıçramasını tamamlamaktadır.



Görsel 120: Kai çıldırırken arkadan ilerleyen Po

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Köyün arka tarafında yeşim savaşçıları kontrol eden Kai görüldüğünde Kai'nin çıldırmakta olduğu ve bu sırada Po'nun hemen arkasındaki çatılarda ilerlemekte olduğu gösterilmektedir. Bu sahnede Po'nun saldırıya geçişinin beklentisi oluşturulmuştur.



Görsel 121: Sıkıştırma ve germe pozisyonlarında Po

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po öldürücü vuruşu yapmak üzere bir sıçrayış yaparak beklenti oluşturmaktadır. Po çıktığı çatıdan sıkıştırma ve germe pozisyonlarını alıp bir kar tepesine atlar ve

yuvarlanmaya başlar. Sıkıştırma anında Po'nun ellerini arkaya doğru uzatarak ikincil hareket yaptığı da görülmektedir. Karlarda yuvarlandıkça hem örtüşen eylem takip hareketi hem de bu büyümenin sonucunda bir beklenti oluşturmaktadır.



Görsel 122: Kar topuna dönüşen Po

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po'nun koca bir kar topu olarak geçtiği yerlerdeki karlar üzerinde toplandıkça takip hareketi olarak arkasında kalan alanda izi çıkmaktadır. Büyüyen koca kar topunu Kai'ye doğru yaklaşmakta olarak gördüğümüzde beklenti tekrar yaratılarak bu prensibin bu sahnedeki kullanımı tutarlı bir şekilde devam etmektedir. Hemen ardından Kai'ye isabet eden kar topu beklentinin sonucunu oluşturmaktadır. Çarpışmanın akabinde zamanlama prensibi slow motion bir şekilde kullanılmıştır. Karlar dağıldığında Po'nun özel hareketini yapmak üzere Kai'nin parmağını tuttuğu görülmektedir. Burada tekrar beklenti oluşturularak Kai'nin yenilgisine izleyici hazırlanmak istenmiştir. Po, özel hareketini yaptığında bu hareket işe yaramamış ve beklenti sürpriz şaka olarak havada bırakılmıştır.

Po ve Kai birebir savaşlarına başladıklarında sahneleme açısı, karşı açısı ve genel planlar kullanılarak sahneleme yapıldığı görülmektedir. Zamanlama prensibi açısından ele alındığında kritik anlarda slow motion kullanımlar tercih edilmiştir. Kai, alt etme üzere olduğu Po'yu havaya fırlattığında filmin genelinde kullanılan abartı burada da kullanılmıştır.



Görsel 123: Kai'nin Po'ya tekmesi sonucu oluşan ışık huzmesi

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Havadaki Po'ya Kai'nin tekme atması sonucu etrafında bu kuvvetin büyüklüğünü göstermek üzere takip hareketi ve örtüşen eylem olarak bir ışık huzmesi açığa çıkmaktadır. Filmin genelinde yine bu tarz kullanımlar sıkça görülmektedir. Bir Kuvvetin büyüklüğünü ve şiddetini göstermek amacıyla bu ışık huzmelerinden çokça yararlanılmıştır.



Görsel 124: Po'nun kapıya çarpması ve örtüşen eylem olarak kapının parçalanması

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po, bu büyük saldırının sonucunda panda köyüne fırlatıldığında bir kapıya çarpar ve kapı örtüşen eylem olarak paramparça etrafa dağılmıştır. Yerden kalkamayan ve gücü tükenen Po'nun hareketleri yavaşlatılmıştır. Bu sahnelemeyle Po'nun güçsüzlüğü ve tükenmişliği izleyiciye aktarılmaya çalışılmıştır.

Dövüş sahnelerindeki aktüel kamera kullanımı yerini tekrar durağan ve sakin kamera hareketlerine bırakmaktadır. Diğer sahnelerde olduğu gibi filmde o an işlenen duygu durumuna göre sahneleme yapılmaktadır.



Görsel 125: Po özel hareketini kendi üzerinde gerçekleştirirken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po, son bir hamle olarak Kai'ye sarılır ve özel hareketini kendi üstünde deneyerek onu ruhlar alemine götürmeye çalışır. Hareketini yapar yapmaz takip hareketi olarak bir sarı ve kırmızı tonlu bir ışık açığa çıkmaktadır. Bu ışık git gide daha da büyümektedir ve çevresindeki pandalara da etki ederek bir örtüşen eylem oluşturmaktadır. Daha da büyüyen ışık huzmesi tüm vadiye yayılarak yine bir örtüşen eylem oluşturmaktadır. Bu büyüyen ışık huzmesi aynı zamanda bir beklenti de oluşturmaktadır.



Görsel 126: Yerde oluşan ying ve yang figürleri

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Po bu hamlesiyle Kai'yi ruhlar alemine götürmüştür ve örtüşen eylem olarak buldukları yerde çiçek yapraklarından oluşmuş bir ying ve yang görülmektedir. Ruhlar alemine geçişlerinin gösterildiği sahnede gerçek dünyada oluşan ve giderek büyüyen ışık huzmesinin oluşturduğu beklenti bu aleme geçişlerinde daralarak Po'yu ve Kai'yi buraya taşıyarak bu beklentinin sonucunu oluşturmaktadır.

Kai kaldığı yerden saldırılarına devam etmektedir. Bu sırada yeşim kılıçlarını Po'ya doğru fırlatır ve zamanlama slow motiona döndürülerek yavaşlatılmıştır. Burada oluşturulan beklenti sonucunda Po kılıcın darbelerinden kurtulur kurtulmaz kılıç arkasındaki betonlara saplanmıştı. Beton kütleli kılıçları vasıtasıyla hareket ettiren Kai bu beklentiye bir sürpriz şakayla cevap vermektedir.



Görsel 127: Kai, ruhlar aleminde Po'nun chisini almaya çalışırken

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai etkisiz hale getirdiği Po'nun chisini almak üzereyken özel hareketini yapmaktadır. Bu sırada takip hareketi olarak Po'nun bedeninden ayrılan chileri gösterilmektedir. Yine Kai'nin bu hareketinin takip hareketi ve örtüşen eylemi olarak gerçek dünyada arkalarında bıraktıkları ying ve yang motifinin dağıldığı görülmektedir. Bu durum üzerine geride kalan pandalar Po'ya chi enerjilerini kullanarak yardım etmeye karar verirler ve ellerine chi enerjilerini açığa çıkarmak üzerine bir pozisyon vererek beklenti oluşturmaktadırlar. Ruhlar aleminde yeşime dönüşmek üzere olan Po'nun etrafından yeşimden bir huzme oluşmaktadır. Burada beklenti Po'nun yeşime dönüşmesi yönünde oluşturulmuştur. Po'yu yeşime dönüşürken gördüğümüz her sahnede takip hareketi ve örtüşen eylem olarak çevresinde yeşil ışık tanelerinin açığa çıktığı görülmektedir.



Görsel 128: Panda köyündekilerin chilerini açığa çıkarmaları

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Panda köyünde Po'ya yardım etmek üzere chi kullanmaya çalışan karakterlerin oluşturduğu beklenti ellerinden chi enerjisinin açığa çıkmasıyla sonuç bulmaktadır.



Görsel 129: Yeşime dönüşmekte olan Po

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Bu hareketlerinin sonucunda takip hareketi olarak Po'nun üzerinde oluşan yeşimden kabuğun kaybolarak Po'nun gücünü topladığı görülmektedir. Aynı zamanda panda köyündeki karakterlerin elleriyle yapmış oldukları chi yaratma hareketlerinin takip hareketi ve örtüşen eylemi olarak Po'nun yeşime dönüşmekte olan bedeninde hayvanların ellerinin izleri açığa çıkmaktadır. Bu durumun sonucundaysa örtüşen eylem olarak Po, ruhlar aleminde çok büyük bir güç açığa çıkarmaktadır.



Görsel 130: Ejderha Savaşçı'ya dönüşüp ışık huzmeleriyle Ejderha figürü oluşturan Po

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Ejderha Savaşçı'ya dönüşen Po, bazı ritüel hareketleri yaparak dönüşümünün sonuçlarını oluşturacak olan beklentileri oluşturmaktadır. Her hareket edişinde ışık huzmelerinden bir çizim yaptığı anlaşılmaktadır. Bu beklenti sonucunda bu ışık huzmelerinden bir ejderha çizdiği görülmektedir. Bu ejderha takip hareketi yaparak Po'nun her bir hareketinde onunla aynı anda birebir hareket etmektedir.



Görsel 131: Kai'ye saldıran ejderhanın temas sonucu ortaya çıkardığı ışımalar

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai yeşimden silahlarıyla ejderhaya doğru bir hamle yaparak yine bir beklenti oluşturmaktadır. Bu beklenti sonucunda ejderhanın yeşimden silahı yutarak kendi içinde erittiği görülmektedir. Aynı zamanda silahı ağızıyla yakalayan ejderhanın Kai'ye her saldırdığında etrafa takip hareketi ve örtüşen eylem olarak bazı ışıdamalar saçıldığı görülmektedir.

Po, Kai'yi kendi zincirlerine doladığında Kai zincirlerden kurtulmak üzere onları kırar kırmaz örtüşen eylem yaparak etrafa dağılmaya başlamaktadır. Bunun üzerine

ejderha Kai'yi yakalar ve birkaç kez beton sütunlara çarpar. Bu çarpma sonucunda zamanlama prensibi Kai'nin durumunu göstermek amacıyla slow motion olarak kullanılmıştır.



Görsel 132: Ejderha Savaşçı alt aç

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai bir taş bloğun üzerinde durmaktadır. Po ve ejderhaysa daha üst bir yerdedir. Film genelinde Kai'nin içinde bulunduğu her savaş sahnesinde Kai diğer savaşçıların üstünde gösterilmiştir. Bu durum, sahneleme prensibi açısından diğer savaşçıların Kai'nin karşısında ne kadar güçsüz ve aciz olduklarını vurgulamak amacıyla yapılmıştır. Buradaysa avantajın artık Po'da olduğunu vurgulamak amacıyla Kai'nin gözünden Po'nun üstte olduğu gösterilmektedir. Film boyunca tercih edilen bu durum sahneleme prensibi açısından ele alındığında net bir tutarlılık söz konusudur.



Görsel 133: Chi toplayan Ejderha Savaşçı Po

Kaynak: Kung-Fu Panda 3 Filmi **Erişim Tarihi:** 22.02.2023

Kai, Po'ya doğru son bir hamle yapmak üzere öne doğru atıldığında Po elleriyle chi enerjisini toplamak üzere pozisyon alarak beklenti oluşturmaktadır. Tüm chisini

Kai'nin üzerine aktaran Po Kai'yi chi enerjisiyle doldurur ve bu beklentinin sonucu olarak ters köşe yapılarak Kai'nin ele geçirdiği tüm savaşçıların özgürleştiği ve Kai'den kurtulduğu görülmektedir. Takip hareketi olarak tüm yeşim muskaların dağıldığı görüldükten sonra büyük bir ışık huzmesi oluşturularak sahne bitirilmiştir.

Gerçek dünyada panda köyünde tüm karakterler gergin bir bekleyiş halindedirler. Bu sahnede oluşturulan beklenti sonucunda Kai'den kurtulan tüm yeşim savaşçılar eski hallerine dönerek panda köyüne ışınlanmaktadırlar. Ruhlar aleminden gelen her bir savaşçı takip hareketi olarak arkalarında ışık taneleri oluşturmaktadır.

Po ve Oogway gerçek dünyaya dönmeyen son 2 karakterdir. Bu karakterler ruhlar aleminde beraber bir şekilde havada süzülmedirler. Bu süzülme esnasında Po'nun sırtındaki pelerini de ondan bağımsız bir şekilde sağa sola savrulurak takip hareketi ve örtüşen eylem yapmaktadır. Ruhlar aleminde yer çekimi yoktur ve bu durum sürekli Po'nun ortama ayak uyduramayarak havada uçuşmasıyla aktarılmaktadır.

Oogway esasını Po'ya verdiği sırada Po'nun ayaklarının dibindeki bir su birikintisinde Po'nun temasıyla takip hareketi ve örtüşen eylem olarak dalgalar oluştuğu görülmektedir.

Po gerçek dünyaya geri dönmek üzere elindeki asayla suya bir şeyler çizmeye başlar ve beklenti oluşturur. Bu beklenti sonucunda ortaya çıkan bir ying yang motifiyle Po'nun gerçek dünyaya geçtiği görülmektedir.

Po panda köyüne geçiş yaptığında köydeki puslu karlı havanın dağıldığı ve sıcak, samimi bir sahneleme yapıldığı görülmektedir.

BÖLÜM 4

SONUÇ VE ÖNERİLER

4.1 Sonuç ve Öneriler

Lascaux ve Altamira mağaralarındaki çizimler insanların ilk çağlardan bu yana bir şeyleri hareket temelli olarak anlatmaya çalıştıklarını göstermektedir. Özellikle Altamira Mağarası'ndaki bazı hayvanların 8 bacaklı olarak çizilmesinin hareketi veya devinimi gösterme dürtüsüyle oluşturulduğu düşünülmektedir. Mağaralardaki çizimler insanlığın hareket dinamiğine dair gözlemlerini somut bir şekilde ortaya koymaktadır.

Zaman içerisinde bilimin ve insanlığın gelişimiyle birçok alanda olduğu gibi sanatsal üretimlerde de yeni disiplinler ortaya çıkmıştır. Sinemanın ve beraberinde animasyonun keşfi de bu süreç içerisinde ele alınmaktadır. 1824 yılında Peter Mark Roget'in yazmış olduğu Persistence of Vision with Regard to Moving Objects (Objelerin Hareketlerine Göre Görüş Sürekliliği) isimli makale sinemadaki ve dolayısıyla animasyondaki hareket yanılığını bilimsel bir şekilde ortaya koymuştur. Bu makaleyi takip eden süreçte keşfedilen birçok alet ve icat günümüz animasyonun oluşumuna katkıda bulunmuştur.

19. yüzyılda animasyon hem pahalı hem de uzun süreli yöntemleri içermesi sebebiyle çok tercih edilmeyen bir disiplin olarak görülmüştür. Bu süreç içerisinde animatörler kendi yöntemlerini geliştirmek ve kendi öznel alanlarını inşa etmek durumunda kalmışlardır. Bu duruma bir çözüm üretmek isteyen Disney, kendi animasyon prensiplerini oluşturmuş ve sürece bu prensipler doğrultusunda hâkim olmaya çalışmıştır.

20. yüzyılın ortalarında ortaya konan bu prensipler doğrultusunda Disney animasyon üretim sürecini daha maliyetsiz ve az zamanda üretmeyi başararak animasyon prodüksiyonuna nefes aldirmiş ve döneminin en iyi animasyon filmlerini üretmeyi başarmıştır.

Bu prensiplerin çoğu hala işlevsel olarak çalışmaktadırlar fakat bu tez kapsamında bakıldığında Baştan Sona ve Pozdan Poza Hareket (Straight Ahead and Pose to Pose) prensibi günümüzde kullanılan 3D veya 2D animasyon programları anahtar kare (key frame) mantığıyla çalıştıkları için işlevsiz olarak gözükmemektedir. İncelenen Kung-Fu Panda 3 filminde de açıkça görüldüğü üzere genellikle Sıkıştırma ve Germe, Takip

Hareketi ve Örtüşen Eylem, İkincil Hareket, Abartı, Sahneleme, Beklenti, Hızlanma&Yavaşlama, Aşırılık prensipleri ağırlıklı olarak kullanılmıştır.

Araştırmada sahneleme prensibi, genel olarak kamera hareketleri, kamera açıları ve kullanımı olarak yönetmenin gözünden ele alınmıştır. Bu bağlamda sinemanın ilk dönemlerine kıyasla sahnelerin bir sinema filmi olarak işlendiği görülmektedir. Açık-karşı açıların kullanıldığı ve kameranın takip hareketini sürekli olarak yaptığı, bunun yanında pan, tilt gibi hareketlerin sahne içerisindeki aksiyonlara göre şekillendirildiği görülmektedir. Filmin geneline bakıldığında özel bir ses tasarımı ve ses köprüleriyle sahneleme geçişleri ve kurgu kesmeleri yapıldığı görülmektedir. 12 prensip içerisinde ses, müzik kullanımıyla ilgili herhangi bir kavram ya da açıklama olmadığı için bu gibi durumlar sahneleme prensibi içerisinde incelenmiştir. Bunun yanı sıra filmin kurgu aşamasındaki kesme (cut) tercihleri ve buna benzer durumlar yine bu prensip içerisinde incelenmiştir.

Araştırma kaliteli çizim prensibi açısından ele alındığında, yine teknolojik gelişmelerin ışığında çizimlerde ve karakterler kusursuza yakın bir işleme olduğu görülmektedir. 3 boyutlu evren karakterlerin hareketlerini ve duygularını yansıtmada son derece etkili olmuştur.

Sonuç olarak animasyonun 12 prensibi bağlamında incelenen Kung-Fu Panda 3 filmi doğrultusunda;

- 1) Animasyonun 12 prensibinden 11'i etkin bir şekilde animasyon anlatı dilinde kullanılmaktadır.
- 2) Animasyonun 12 prensibi ses ve ses öğelerin açıklama konusunda yetersiz kalmıştır.
- 3) Animasyonun 12 prensibi animasyon üretimi noktasında bir rehber ve kılavuz niteliği taşımaktadır.
- 4) Animasyonun 12 prensibi animasyon üretiminde süreçleri hızlandırmaktadır.
- 5) Baştan Sona ve Pozdan Poza Hareket (Straight Ahead and Pose to Pose) prensibi key frame mantığıyla üretilen animasyonlarda işlevsiz kalmıştır.
- 6) Animasyonun 12 prensibine ses efektlerini değerlendirebileceğimiz yeni bir prensip eklenmesi gerekmektedir.
- 7) Animasyonun 12 prensibine ses kurgusunu açıklayabileceğimiz yeni bir prensip eklenmesi gerekmektedir.

KAYNAKLAR

- Akören, A.N. (2018). Çizgi Film ve Animasyon Eğitiminde Son Eğilimler, *Etkileşim, Üsküdar Üniversitesi, İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, Ekim, 1(2): 124-146
- Arı, N. (2015). Sinematografik Anlatımda Stop Motion Canlandırmanın Bir Tekniği “Pixilation” ile Uygulama Projesi (Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara
- Arslan, E. (2021). Animasyon (Çizgi Film) Tarihine Kültür Aktarımı Açısından Bir Bakış. *folklor/edebiyat*. 27(108): 10-59.
- Balaban, Y. (2007). Üç Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Sinema Filmleri İçinde Kullanımı: “Mumya” “Küçük Kardeşim” ve “Matrix” İncelemesi (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çakın, A.Ç. (2012). 3B Animasyon Filmlerin Yapım Sürecinin İncelenmesi ve Bir Animasyon Denemesi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Doğramacı, T. (2011). Başlangıçtan Günümüze Animasyon-Sinema İlişkisi (Yüksek Lisans Tezi). Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya
- ETYMLONLINE, (2022). <https://www.etymonline.com/search?q=animation> adresinden erişildi. Erişim Tarihi: 10.01.2023
- Furniss, M. (2013). *Animasyon ‘un kutsal kitabı*. çev. Çelenk S. ve Cihanşümül Maral N. Karakalem Kitabevi Yayınları
- Kozan, E. (2015). Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin Tv Yayıncılığında Kullanımı: “Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar” ve “Can” Çizgi Film Örnekleri (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özön, N. (1981). *Sinema ve televizyon terimleri sözlüğü*. Türk Dil Kurumu Yayınları
- Samancı, Ö. (2004). Animasyonun Ölenemez Yükselişi. İstanbul, Türkiye: Bilgi İletişim Grubu Yayıncılık Müzik Yapım ve Haber Ajansı LTD. ŞTİ.
- Sezgin, K. (1990). Canlandırma. *Kurgu Dergisi*. 1(7): 191-229
- Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)*, (3), 99-114.
- Tansuğ, S. (1993). Sanatın görsel dili. Remzi Kitabevi.
- Thomas F. ve Johnston O. (1997) *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions Deluxe

Whitehead, M. (2012). Animasyon filmler. çev. Turuskan A. Kalkedon Yayınları

Williams, R. (2001). The Animator's Survival Kit. London: Faber & Faber, UK

Zengineken, E. (2020). Animasyonda Görsel Dil ve Tutarlılık Oluşturmak: “Kapı” Animasyon Filmi (Doktora Tezi). Maltepe Üniversitesi, İstanbul.

