ÇİZGİ FİLM VE CANLI SİNEMA ANİMASYONLARINDA DANSIN KULLANIMI: 'KİMSE'YLE DANS' ANİMASYON FİLMİ (2021)

Ahmet Çelebi
181183106

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Güzel Sanatlar Anasanat Dalı
Film Tasarımı Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Nesrin Akören

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Mayıs 2021

ÇİZGİ FİLM VE CANLI SİNEMA ANİMASYONLARINDA DANSIN KULLANIMI: 'KİMSE'YLE DANS' ANİMASYON FİLMİ (2021)

Ahmet Çelebi
181183106
Orcid: 0000-0002-4099-077X

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Güzel Sanatlar Anasanat Dalı
Film Tasarımı Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Nesrin Akören

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Mayıs 2021



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

TEŞEKKÜR

İlk olarak, araştırma süresince yanımda olan çalışmalarımı yönlendiren, araştırmamın her aşamasında bilgilerini, deneyimlerini ve yardımlarını esirgemeyen tez danışmanı hocam Dr.Öğr.Üyesi Ayşe Nesrin Akören'e teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca filmde kullanacağım dans sahneleri için bilgisi ve koreografisi ile bana destek olan Öğr. Gör. Seçil Demircan'a teşekkürlerimi sunuyorum. Okul öncesi deneyim ve bilgilerini benimle paylaşan, filmimde ki öğretmen rolüyle de destek olan Nalan Yıldırım hocama teşekkür ederim.

Önemli katkıları ve yönlendirmeleri bulunan değerli hocalarım, Dr. Öğr. Üyesi Cem Çınar, Doç. Dr. Müjgan Yıldırım, Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Kaya Özakgün ve dostlarım Öğr. Gör. Mustafa Ural, çizgi film sanatçıları Rıdvan Çevik ile Murat Yazar'a teşekkürler ederim.

Filmimin baş rol oyuncusu, sevgili yeğenim Defne ile abisi Tuna başta olmak üzere, kardeşim Demet Yıldırım, eşi Menduh Yıldırım, dostum İsmail Köse ve kızı Zeynep'e teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Son olarak da hayatımın her aşamasında olduğu gibi, tez süresince bana hep destek olan sevgili annem Sevim Çelebi ve babam Servet Çelebi'ye sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ahmet Çelebi

Mayıs 2021

ÖZ

ÇİZGİ FİLM VE CANLI SİNEMA ANİMASYONLARINDA DANSIN KULLANIMI: 'KİMSE'YLE DANS' ANİMASYON FİLMİ (2021)

Ahmet Çelebi
Yüksek Lisans Tezi
Güzel Sanatlar Anasanat Dalı
Film Tasarımı Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Nesrin Akören
Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Enstitüsü, 2021

Hareket hem çizgi film sanatı hem de, dans sanatı için temel öge olmuştur. Dans sanatında, dans sanatçısının kendini ifade etmekte, insan bedenini ve hareketlerini kullanması, canlandırma sanatında da animatörün, animasyon karakterini kullanmasıyla benzeşir. Animasyonun bize sağladığı olanaklar sayesinde beden metamorfoza uğrayabilir, fizik kurallarına uymayabilir, hareket sınırsızlaşabilir ve kullanılan dans ile de anlatım farklı bir boyut kazanabilir. Dansın, animasyonda kullanımı ile animasyon karakterinin, iç dünyasını anlatma çabası güçlenir. Çizgi temelli, 2B (İki Boyutlu) çizgi film ortamının, canlı sinema ortamı ile birlikte kullanımında, net olarak görsel ayrımın sağlanması sebebiyle bu iki ortamın zıtlıklarını kullanarak, filmde estetik bir denge yaratılması zorunludur.

Sonuç olarak; dansın canlandırma sinemasındaki yeri, dönemler ve uygulamalar üzerine yapılan araştırmalarda incelenmiş, çizgi film ve canlı sinema filmleri kategorisinde sınırlandırılarak analiz edilmiştir. Yine bu araştırmalara bağlı kalarak, küçük bir kız çocuğunun kendini ifadede zorlandığı bir dönemde, hayalî arkadaşı aracılığı ile kendisini dansla ifade etmesi kurgusu üzerinden, 'Kimseyle Dans' filmi üretilmiştir. Filmde, çizgi film ve canlı sinema teknikleri birlikte kullanılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Çizgi Film; Canlı Sinema; Hareket; Koreograf; Dans.

ABSTRACT

USE OF DANCE IN CARTOON AND LIVE ACTION ANIMATIONS: ‘KİMSE’YLE DANS’ ANIMATION FILM (2021)

Ahmet Çelebi
Master Thesis
Department of Fine Arts
Film Design Programme
Thesis Advisor: Asst. Prof., Ayşe Nesrin Akören
Maltepe University Graduate School, 2021

Motion has been a fundamental element for both art of dance and art of cartoon. In the art of dance, dance artist's self-expression using the human body and movements is similar to the animator's use of the animation character in the art of animation. Thanks to the possibilities provided by animation, the body may undergo metamorphosis, may not comply with the laws of physics and motion may become limitless. By using the dance, the expression can gain a different dimension. With the use of dance in animation, the effort to explain the inner world of the animated character gets stronger. When using the cartoon based, 2D (Two-Dimensional) animation medium together with the live-action medium, it is necessary to create an aesthetic balance in the film by using the contrasts of these two mediums because of the clear visual separation.

As a result; The place of dance in animation cinema has been examined in researches on periods and practices, and analyzed by limiting it into the categories of cartoons and live action films. Again, adhering to these researches, the film 'Kimse'yle Dans' was produced based on the fiction that a little girl expresses herself with dance through her imaginary friend in a period when she has difficulty in expressing herself. Cartoon and live-action techniques were used together in the film.

Keywords: Cartoon; Live Action; Motion; Choreographer; Dance.

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI iii
TEŞEKKÜR iv
ÖZ v
ABSTRACT vi
İÇİNDEKİLER vii
ŞEKİLLER LİSTESİ ix
KISALTMALAR xi
ÖZGEÇMİŞ xii
BÖLÜM 1. GİRİŞ 1
1.1. Araştırmanın Amacı 6
1.2. Araştırmanın Önemi 6
1.3. Araştırmanın Kapsamı 7
1.4. Araştırmada Sınırlılıklar 7
1.5. Araştırmanın Yöntemi 8
1.6. Araştırmada Tanımlar 8
BÖLÜM 2. KURAMSAL ÇERÇEVE 11
2.1. Çizgi Filmin Tanımı 11
2.2. Animasyonun Tanımı 11
2.3. Canlı Sinemanın Tanımı 12
BÖLÜM 3. ÇİZGİ FİLM VE CANLI SİNEMADA DANS 13
3.1. Çizgi Film ve Canlı Sinemada Dans Kullanımının Tarihçesi 13
3.1.1. Sessiz Sinema Dönemi 13
3.1.1.1. Gertie the Dinosaur 13
3.1.1.2. Alice’s Wonderland 15
3.1.2. Sesli Sinema Dönemi 16
3.1.2.1. Bosko The TalkInk Kid 16
3.1.2.2. The Three Caballeros 17
3.1.2.3. Anchors Aweigh 20
3.1.2.4. Song of The South 21
3.1.2.5. Dangerous When Wet 22
3.1.2.6. Invitation to the Dance 23
3.1.2.7. Bedknobs and Broomsticks 24
3.1.2.8. Coonskin 25
3.1.2.9. Pete's Dragon 26
3.1.2.10. American Pop 29
3.1.2.11. Twilight of the Cockroaches 29
3.1.2.12. Who Framed Roger Rabbit 30
3.1.2.13. Cool World 32
3.1.2.14. Osmosis Jones 35
3.2. Çizgi Film ve Canlı Sinemada Dans Kullanımı 36
3.2.1. Mary Poppins 37
3.2.2. Mary Poppins Returns 40
BÖLÜM 4. UYGULAMA FİLMİ KİMSE’YLE DANS 44

4.1. Kimse'yle Dans 44
4.1.1. Konu Anlatı yapısı 45
4.1.2. Konu İkonografik Çevre 45
4.2. Kimse'yle Dans Filmi Prodüksiyon Süreci 47
4.2.1. Kimse'yle Dans Sinopsis 48
4.2.2. Kimse'yle Dans Senaryo 48
4.2.3. Kimse'yle Dans Tretman ve Çekim Senaryosu 58
4.2.3.1. Kimse'yle Dans Tretman 58
4.2.3.2. Kimse'yle Dans Çekim Senaryosu 62
4.2.4. Kimse'yle Dans Konsept Araştırmalar ve Karakter Tasarımı 75
4.2.5. Kimse'yle Dans Storyboard ve Animatik 77
4.2.5.1. Kimse'yle Dans Storyboard 78
4.2.5.2. Kimse'yle Dans Animatik 84
4.2.6. Kimse'yle Dans Canlı Sinema Çekimleri 85
4.2.7. Kimse'yle Dans Filminde Karakter Animasyonu 85
4.2.8. Kimse'yle Dans Filminde Renk Düzenlemeleri 87
4.2.9. Kimse'yle Dans Dış Ses ve Müzik 88
BÖLÜM 5. SONUÇ 89
EK'LER 91
KAYNAKÇA 92

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Gertie The Dinosaur, 1914 14
Şekil 2. Alice's Wonderland, 1923 15
Şekil 3. Bosko The TalkInk Kid, 1944 17
Şekil 4. The Three Caballeros, 1944 18
Şekil 5. Anchors Aweigh, 1945 20
Şekil 6. Song of The South , 1946 22
Şekil 7. Dangerous When Wet, 1946 22
Şekil 8. Invitation to the Dance , 1946 24
Şekil 9. Bedknobs and Broomsticks , 1971 25
Şekil 10. Coonskin, 1974 26
Şekil 11. Pete's Dragon, 1977 27
Şekil 12. American Pop, 1981 29
Şekil 13. Twilight of the Cockroaches, 1987 29
Şekil 14. Who Framed Roger Rabbit, 1988 32
Şekil 15. Cool World, 1992 34
Şekil 16. Osmosis Jones, 2002 35
Şekil 17. Mary Poppins, 1964 37
Şekil 18. Mary Poppins, Sodyum Buharı Işık Uygulaması, 1964 39
Şekil 19. Mary Poppins, Dick Van Dyke ve Penguenlerin Dansı, 1964 40
Şekil 20. Mary Poppins ve Mary Poppins Returns, 2018 41
Şekil 21. Mary Poppins Returns, 2018 43
Şekil 22. Kimse'yle Dans Filmi, Konsept örneği_01 76
Şekil 23. Kimse'yle Dans Filmi, Konsept örneği_02 76
Şekil 24. Kimse'yle Dans Filmi, Karakter Sayfası_01 77

Şekil 25. Kimse'yle Dans Filmi, Storyboard Sayfası_01 80
Şekil 26. Kimse'yle Dans Filmi, Storyboard Sayfası_02 81
Şekil 27. Kimse'yle Dans Filmi, Storyboard Sayfası_03 82
Şekil 28. Kimse'yle Dans Filmi, Storyboard Sayfası_04 83
Şekil 29. Kimse'yle Dans Filmi, Storyboard Sayfası_05 84
Şekil 30. Kimse'yle Dans Filmi, Animatik Üretimi _01 85
Şekil 31. Kimse'yle Dans Filmi, Çizgi Film Üretimi _01 86
Şekil 32. Kimse'yle Dans Filmi, Çizgi Film Üretimi _02 86
Şekil 33. Kimse'yle Dans Filmi, Koreografi 87
Şekil 34. Kimse'yle Dans Filmi, Renk Düzenleme 88

KISALTMALAR

TDK : Türk Dil Kurumu.

LMA : (Laban Movement Analysis) Laban Odaklı Çözümleme veya Laban Hareket Analizi.

CGI : (Computer Generated Imagery) Bilgisayar üretimli imgeleme.

DVD : (Digital Versatile Disc) Çok Amaçlı Sayısal Disk

2B : İki Boyutlu.

3B : Üç Boyutlu.

GP : Genel Plan.

OP : Orta Plan.

YP : Yakın Plan.

PNR : (PAN) Panoramik.

ÖZGEÇMİŞ

Ahmet ÇELEBİ

Eğitim

Derece Yıl	*Üniversite, Enstitü, Anabilim/Anasanat Dalı*
Lisans	2004 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon
Lise	1998 Eskişehir Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi Resim Bölümü

İŞ TECRÜBESİ

2007 - 2011 AVEZ A.Ş, ENOCTA İstanbul Uzaktan Eğitim Firması

- Animasyon tasarım ve üretim
- 2B ve 3B İllüstrasyon tasarım ve üretim

2011 – 2014 SAFİR FİLM İstanbul

- Sanat Yönetmeni
- Karakter Tasarım

2014 - 2015 FRESKO TASARIM İstanbul

- Sanat Yönetmeni
- Süpervizör
- Storyboard

2015- 2016 PİCTOGRAM ANİMASYON YAPIM İstanbul

- Yönetmen
- Eser Sahibi
- Storyboard

2016- 2019 MARKA REKLAM, Bilecik

- İllüstrasyon
- Grafik Tasarım

BÖLÜM 1. GİRİŞ

Hareket, animasyon için başlangıcından bugüne en önemli unsur olmuştur. Canlandırma tarihinin, insanoğlunun mağara duvarlarına yaptığı resimlerde av hayvanlarının hareketlerini aktarma çabasıyla başladığı kabul edilebilir. 'Altamira Mağarasının duvarlarında görülen resimlerde koşan bir yaban domuzunun görüntüsü için toplam sekiz ayak çizilmiş ve domuzun devinimleri verilmeye çalışılmıştır' (Hünerli, 2005:5). Görüntüde verilmek istenen devinim, Peter Mark Roger'in 1824'te British Royal Society'ye sunduğu yayını ile bilimsel, farklı bir boyut kazanmıştır. 'Sinemaya doğru atılan en büyük adımlardan biri 1824'te Peter Mark Roger adlı bilim adamının Presistence of vision with regard to moving objects'i (Görüntünün sürekliliği ile devinimli nesnelere bakış) adlı yayınını British Royal Society'ye sunmasıdır' (Hünerli, 2005:10). Bu teori, insanların hareketi neden algılayabildiğini belirledi, yani insan gözünün bir görüntüyü görmesi ve onunla birlikte onu izleyen görüntünün üzerine bir görüntü sonrasını taşıması, böylece görünür bir devamlılık yaratmasıydı (Wells, 1998:12). Durağan görüntülerin, bir biri ardına anlık duraksamalarla hızla yer değiştirmeleri esnansında, gözümüze gelen her bir görüntü gözümüzün ağ tabakasına düşer ve hemen kaybolmaz. Gözümüzün ağ tabakasına düşen görüntüyü bir sonraki görüntüyle birleştirmesi hareket algısını meydana getirir. Norman Mclaren ise, hareketin canlandırma için önemini açıklarken, canlandırmanın hareket eden çizimler olmadıklarını belirtmiştir. 'Canlandırma, hareket eden çizimler'in değil, çizgilerin hareketi sanatıdır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden canlandırma, kareler arasında (yeralan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır' (Aydın, 1989:28). Thaumatrope, Faraday Çarkı, Stereoskop, Phenakistoscope, Stroboskop Tekeri, Animatoscope, Daedaleum, Kinetoskop, Zoetrop gibi çeşitli devinimli görüntü sağlayan aygıtlardan sonra Emile Reynaud, hareketi izleyiciye aktarmakta kullandığı Praksinoskop isimli önemli bir aygıtı, toplu gösterim için geliştirildi.

‘Hem canlandırma sinemasının, hem de, alıcıların ve yansıtıcıların ortaya çıkmasında bir köşetaşı sayılabilecek önemli bir tasarım, Fransız Emile Reynaud’nun icat ettiği “Praxinoscope” idi’ (Özkan, 2001:9). ‘Reynaud, canlı sinemanın ve canlandırma sinemasının ortak atası diyebileceğimiz, Praksinoskop’un patentini 1877’de, toplu gösterimler için kullandığı, Theatre Optique’nin (Optik Tiyatro) patentini ise, 1889’da alır’ (Whitehead, 2012:20).

‘Bugünkü anlamıyla sinema daha ortaya çıkmadan önce sinema aygıtlarının atası sayılan “praxinoscope” ta Reynaud’nun kullandığı elle çizilmiş resimlerden meydana gelen kuşaklar, canlandırma sinemasının da atası sayılır’ (Özön, 1964:86). Canlandırma sinemasının teknolojik açıdan gelişimi, canlı sinemadan daha eskidir. Canlı sinemanın ortaya çıkması için gerekli olan, fotografik görüntünün oluşum süreci, kimya biliminde ki gelişmelere bağlıdır. Louis Lumiére ve kardeşi Auguste Lumiére’nin patentini aldıkları sağlam ve kullanışlı aygıtları ile canlı sinemanın mucidi olarak kabul edilmeleri evrensel olarak kabul görmüştür denilebilinir.

‘Sinemanın keşfinden üç yıl önce Reynaud, kendi çizdiği resimlerle ‘Praxinoscope’ aygıtını geliştirerek Optik Tiyatro düzeneğiyle tiyatro salonlarında toplu gösterimler yapmaya başlar’ (Kaba, 2020:9). Animatörlerin çözmesi gereken bir problem olarak, hareket oluşturmanın, estetik ve inandırıcı yolları daima aranmıştır. ‘Hareket, animasyon filmde her şeyi birbirine bağlayan bir unsur olarak onun özünü oluşturmuştur. Bu nedenle, animasyonda, izlenebilir film üretmek, izleyici için inandırıcı bir karakter yaratmak ve gerçek çekimden farklı olarak karakterin hareketlerini düzenlemek için evrensel prensipler yaratılmıştır’ (Kaba, 2020:125). 12 adet olan bu prensipler sayesinde animasyon, hareketle olan problemlerini büyük ölçüde çözmüştür.

‘Walt Disney’in gerçeğe öykünen, geniş kitleler tarafından rahat algılanan, herhangi bir sorgulamaya mahal bırakmayan animasyonlar yaratma çabası, animasyon alanında yerini alacak olan prensipler serisini doğurmuştur’ (Zengineken, 2020:35). Ayrıca bu animasyon prensiplerine, temeli rotoskop tekniğine dayanan, hareket analizleri de denilebilir. ‘Rotoskop yapmak: 1917 yılında Max Fleischer tarafından patenti alınmıştır, bu animasyon süreci, canlı aksiyon referans görüntülerini filme alma ve çerçeveler halinde animasyon kağıdına yansıtmayı kapsar böylece kopyalanıp

değiştirebilir. Daha sonra çizilmiş görüntüler filme alınır ve canlandırma hareketleri oldukça gerçekçi bir hal alır' (Furniss, 2013:327). Rotoskop tekniği, dönemin animasyonlarında görüntüde bulunan titremeyi azalttığı gibi kalitesini de artırarak canlı sinema çekimlerinde bulunan hareketlerin, analizinin yapılmasını da sağlamıştır.

'Max, 1917 yılında bu aletin patentini almış olsada Pennsylvania'daki bir şirket de buna benzer bir aleti ondan önce de kullanıyordu ve Walt Disney de Snow White'de bir "insan" animasyonu kullanılmıştı' (Whitehead, 2012:33). Rotoskop tekniği gerçekçi bir hareket yakalamaktaki zorlukları aşmak amacıyla kullanılmaktaydı.

'Ancak, Disney rotoskop tekniğini benimserken gerçek görüntülerden alınan hareketlerin birebir çizilerek yeniden üretimi yolunu izlemez. Disney Fleischer'den farklı olarak karakterlerin hareket referansları için canlı çekimleri filme alır' (Kaba, 2020:46). Disneyin doğaya gerçekçi yaklaşımı, canlı sinemaya olan bağımlılığı, hareketlerde canlı sinema çekimlerini referans olarak kullanmasıyla açıklanabilir.

Animasyonun 12 Prensibi; gerilme ve esneme (squash and stretch), ters hareket (anticipation), sahneleme (staging), dosdoğru ve pozdan poza hareket (straight ahead action and pose to pose), takip eden ve bindirmeli hareket (follow through and overlapping action), yavaşlama ve hızlanma (slow ın and slow out), yaylar (arcs), ikincil hareket (secondary action), zamanlama (timing), abartı (exaggeration), boyutlu çizim (solid drawing) ve çekicilik (appeal) olarak sıralanır (Thomas-Johnston, 1981:46). 'Bu prensipler özünde animasyon sinemada gerçeğe yakın ya da animatik hareket desenlerinin üretilmesine olanak sağlamaktadır. Animasyonun 12 Prensibi Max Fleischer'in rotoskop tekniği üzerinden geliştirilmiştir' (Arslan, Y, Taş Alicenap,Ç, 2019:712).

Animasyon sanatının, gerçeklikle olan ilişkisi onu kopyalamaktan çok gerçekliği yorumlamakla ilişkilendirilebilir. 'Disney stüdyolarının yapmış olduğu rotoskop ile hareket analizi uygulama süreçleri değerlendirilerek ele alındığında, teknik olarak sinemada oynanmış, gerçekleştirilmiş bir sahnenin film şeridi üzerinden kare kare kopyalanması prensibine dayandığından sınırlıdır' (Arslan, 2019:23). Rotoskopa dayanan bu sınırlılığın farkına varılması süreci, animatörleri dans, tiyatro gibi farklı

sanat dallarında arayışa itmiştir. Örnek olarak, oyuncular için tiyatro ve sinemada kullanılan bir yöntem olan Stanislavski yöntemi gösterilebilir.

Stanislavski'nin geliştirdiği tekniklerden biri, oyuncunun kendi hayatında ne olduğunu anlamasına izin verecek bir şey, karakterin içinde devam ediyordu (Hayes ve Webster, 2013:30). Stanislavski'nin "yöntemi", en saf haliyle, bir oyuncunun kendisi ile oynadığı karakter arasında duygusal özdeşleşmeye çabalamasını gerektiriyordu (Wells, 1998:203). 'Stanislavski'nin tiyatro sanatçıları için geliştirmiş olduğu yöntemi kullanmaya başlamadan önce çizgi filmciler, hareketleri çözümlemek için gerçek kamera görüntülerinden yararlanmaktaydılar' (Çevik, 2017:76).

Canlı sinemada oyuncunun yaptığını, canlandırma sinemada çizgi film karakteri yapmaktadır. Fakat çizgi film karakteri bir canlı değildir ve ancak onu yaratan animatör aracılığı ile farklılaşabilir, gelişebilir. Canlandırmada Stanislavski yöntemi, çizgi film karakterinde rotoskoptan kaynaklanan mekaniklik hissini kırabilmek için çizgi filmcilerin, çizgi film karakterinin duygularını yaşamaya çalışmasını ve bunu kendi yaşadıklarından örneklendirerek yapmalarını önerir, denilebilir. 'Stanislavski yöntemi özetle, oyuncunun vermek istediği duyguyu, kendi geçmişinde yaşadığı benzer bir duyguyu anımsayarak oyunculuğu sırasında yeniden yaşamasına dayanmaktadır' (Çevik, 2017:76).

Animasyonun 12 prensibi ile ilgili bir çok animatör genişletilmesi ya da birbirleriyle ilişkilendirilmeleri ile ilgili görüşlerini dile getirmişlerdir. Genel olarak şeklin değişimi, ağırlık, boşluk, bağlantılı hareket, inanırlık ve güçlü pozlar gibi yeni prensipler eklenmesi önerilmiş, prensip sayısını artırarak ve bir hiyerarşi oluşturmak istenmiştir. Hareketin animasyon sanatındaki önemi, animatörleri yeni arayışlara itmektedir.

Hareket, dans için de çok büyük öneme sahiptir. 'Dans bedenle duygu ve düşünceleri aktarmaktadır. Kimi zaman bir mutluluk göstergesi olarak hareket eden beden kimi zaman da seyirciyi rahatsız ederek ya da içinde bulunduğu durumu betimleyerek izleyenleri düşünmeye itmektedir' (Uğur, 2019:192). Animasyon sanatının dans sanatından yararlanması gibi dans da, özellikle postmodern dans sayesinde animasyondan faydalanabilmektedir. Dansta bulunan postmodern sanat anlayışının,

diğer sanat dallarındaki postmodern yaklaşımlardan farkı, bir önceki modern sanat akımını reddetmek yerine onu geliştirmeyi tercih etmesidir. 'Nasıl modern dans, balenin dışına çıkmak istediği için, dansı tiyatro binalarının dışına taşıdıysa, postmodernizmle beraber dansın her türlü mekanda, hatta mekansızlıkta yapılabileceği ortaya çıkmıştı' (Günsür, 2002:176). Çizgi film ile koreografinin birlikte kullanımı ile bedenin sınırlılıklarını aşması sağlanabilinir. Koreografın, insan bedeniyle sınırlanarak kendini ifadesi, animasyon karakteriyle birleşerek sınırsızlaşır hatta sanal ortam sayesinde mekansızlaşabilir. Koreografide geçen özgürlük ile ilgili bir anlatımda, dansçı kollarını kuş kanatlarına benzetmekle yetinirken, animasyon karakteri sayesinde, aynı koreografiyi uygulayan animasyon karakterinin bedeni, bir kuş formuna dönüşebilir.

Çizgi film ve dans arasındaki bu hareket temelli yakın ilişki, her iki sanat dalının birer ritmik sanat olmasındandır. 'Laban Hareket Analizi dans koreografileri incelemesinde ve aynı zamanda oyunculuk alanı için kullanılabilmektedir. Laban Hareket Analizi insan hareketlerini gözlemleme, tanımlama, yönlendirme, performans ve yorumlama için teorik ve deneysel bir sistemdir'(Kıran, 2015:29). Çizgi filmin bize sağladığı, abartı, biçim bozma ve fizik kurallarına uymama gibi özgürlüklerin dansla birlikte kullanılması, karakterin kendini ifade edebilmesi açısından çizgi filmlerde, zengin bir görsel dil sağlayabilir. 'Hareketlerle, animatörler "varlığın özelliklerine" uygun enerji düzeyini verir, örneğin yalnızca mutluluk ve üzüntü gibi basit durumları yansıtmaz, aynı zamanda karakteri canlı kılacak daha karmaşık duygu durumlarını da yansıtır' (Furniss, 2013:31). Anlatıyı destekleyecek şekilde dansın, bu duygu durumlarını yansıtmak için kullanılması, karaktere daha fazla canlılık katacaktır.

Hareket ve varlığın kalitesi arasındaki ilişkiyi anlamak ve bunu animasyonda tasvir etmek genellikle duyarlılık ve eğitim gerektirmektedir. Animatör Leslie Bishko, Laban Movement Analysis (Laban Odaklı Çözümleme-LMA) dan geliştirilen ve görsel sanatlarla uğraşanlara çalışmaları için hareket yaratmada yardımcı olan dansla ilgili bir yaklaşımı savunmuştur (Furniss, 2013:31).

LMA yönteminin animasyon sinemasında kullanılması, animasyon sinemasının dans ile ilişkisini öne çıkarmaktadır. Paul Wells, animasyon, dans ve devinim arasındaki ilişkiye işaret eder ve deneysel canlandırma sanatçısı Norman McLaren'in çalışmaları

üzerinden açıklar. Wells'e göre McLaren için her animasyon filmi, dansı yansıtır. (Arslan, Y, Taş Alicenap,Ç, 2019:714).

Çizgi film ve dans sanatlarının, birlikte kullanımı, çizgi film karakterinin, filmde görüntü ve ses ile anlatılanların yanı sıra kendini, dans ile de ifade edeceği bir fırsat oluşturacaktır. İncelenecek filmlerde, dans sahneleri anlatıya etkisi ya da karakterin kendini ifadesi açısından ne derece kullanıldığı üzerinde durulmuş ve Kimse'yle Dans filminde çizgi film ve canlı sinema animasyonlarında dansın kullanımı örneklenmek istenmiştir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Hazırlanan bu tezde ve eserde, çizgi filmlerde kullanılan karakterlerin kendilerini ifade etmekte dansı kullanarak daha zengin bir anlatıma kavuşabileceğini anlatmak amaçlanmıştır. Çizgi film ve canlı sinemanın birlikte kullanıldığı ilk animasyon filmlerde dahi dansın kullanıldığı örnekler mevcuttur. Çizgi film ve canlı sinema filmlerinde dansın kullanımı animasyon ortamı açısından incelenerek 'Kimse'yle Dans' filminde örneklenmek istenmiştir. Bu amaç göz önüne alınarak tezde ve eser çalışmasında, aşağıdaki sorulara cevap aranmaktadır.

- Hareketin canlandırma sinemasında öneminin dans ile olan ilgisi nasıldır?
- Başlangıç dönemi çizgi film ve canlı sinema animasyonlarında kullanılan dansların çizgi film karakterlerini ve anlatıyı nasıl etkilediği?
- Yakın dönem çizgi film ve canlı sinema animasyonlarında kullanılan dansların çizgi film karakterlerini ve anlatıyı nasıl etkilediği?
- Kimse'yle Dans' filminde neden canlı sinema ve çizgi film ortamlarını bir araya getiren bir teknik seçildiği?
- 'Kimse'yle Dans' çizgi filmi üretimi için seçilen tekniklerin nasıl uygulandığı?

1.2. Araştırmanın Önemi

Çizgi film ve canlı sinema animasyonlarında dansın kullanımının hem filmin anlatısı hem de, karakterin kendini ifadesinde zengin bir anlatım sağlaması açısından önemlidir. Canlandırmada yer alan karakterlerin, hareket ve kendini ifade sorunlarının

giderilmesinde dans sanatının üzerinde durulması, çizgi film ve canlı sinema ortamlarının birlikte kullanımı ile alakalı yapılacak akademik, bilimsel ve sanatsal çalışmalara katkı sağlayacaktır.

1.3. Araştırmanın Kapsamı

Araştırma, çizgi film ve canlı sinema yapımlarından, animasyonlarında dansı kullanmış olan bilindik sinema filmlerini, animasyon açısından inceleyip, örnek olarak üretilen Kimse'yle Dans isimli filmin, yapım aşamalarını kapsamaktadır.

1.4. Araştırmada Sınırlılıklar

Çizgi film ve canlı sinema kavramları bu çalışmada bulunan sınırlılıkları içeren iki farklı ortam isimleridir. Çalışmada, 'Çizgi film' kavramının seçilme sebebi, temeli çizgiye dayanan, iki boyutlu animasyon yapımlarının kastediliyor olmasıdır. Çizgi filmin tanımı: 'Çizgi film, animasyon sinemasının sadece sınırlı bir kısmını kapsayabilen bir sözcük. Temeli çizgiye dayanan iki boyutlu animasyonu kastediyor' (Samancı 2004: xii giriş). Çizgi film kavramının kullanılması ile kil, kukla ve üç boyutlu animasyonlar, çalışma dışında tutulmuştur. Animasyon ve canlı sinema filmlerinin arasından animasyonlarında sadece temeli çizgiye dayanan, 2B animasyonlar yani çizgi film kullanılmış filmlerle sınırlanmıştır.

'Canlı Sinema' terimi, birçok kaynağın yanı sıra, 'Animasyonun Önlenemez Yükselişi' kitabının arka kapağında ki çeviride de yer almaktadır. 'Live action' terimi, Özge Samancın'nın bu kitabında 'Canlı Sinema' olarak parantez içinde çevrilmiştir. Tezde canlı sinema ve çizgi filmin birlikte kullanıldığı sahneler içeren filmler üzerinde durmaktadır, içinde bu farklı iki ortamı sahne ve planlarda sıra ile kullanan filmler kapsam dışında tutulmuştur. Tezde yer edinen filmlerin, televizyon dizisi, müzik klibi veya reklam filmleri olmaması, hepsinin birer sinema filmi olması ile sınırlandırılmıştır. Başlıkta belirtildiği gibi çizgi film ve canlı sinema animasyonlarında diyerek, animasyonlarda dansın kullanımı incelenecek olup yine bir sınırlılık oluşturmaktadır. İncelenecek filmlerde canlı sinema kısmında bulunan danslar tez dışında tutulmuştur.

1.5. Araştırmanın Yöntemi

Genel tarama modeli, bu tezde yöntem olarak kullanılarak, niteliksel araştırma yapılıp, seçilen filmler betimleyici olarak incelenecektir. Canlandırma sineması ve canlı sinemanın birlikte kullanıldığı filmler izlenmiş ve bu filmlerden içlerinde, çizgi film de dans sahnesi olan filmler seçilmiştir. Seçilen filmlerle ilgili, dansı kullanımları incelenmiş ve incelemelere kaynak olabilecek kitaplar, dergiler ve ilgili tezler taranmıştır. 'Genel tarama modelleri, çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacı ile evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup, örnek ya da örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir' (Karasar, 2016:111).

1.6. Araştırmada Tanımlar

Live Action: Sinamatografisinde canlandırma içermeyen, gerçek nesnelerin görüntülerini bir alıcı aracılığıyla film kareleri üzerine düşürerek, görsel bir anlatının oluşturulduğu filmlerdir. Türkçe karşılığı olarak canlı sinema, canlı film, canlı çekim, canlı aksiyon, gerçek film, gerçek çekim, reel çekim ve reel görüntü gibi kelimeler kullanılmıştır.

Laban Movement Analysis: (LMA) Laban Odaklı Çözümleme veya Laban Hareket Analizi, beden (body), çaba (effort), uzay (space) ve biçim (shape) kategorileri üzerinden, insan hareketinin tüm çeşitlerini tanımlamak, görselleştirmek, yorumlamak ve belgelemek için bir yöntem ve dildir. 'LMA, hareketi sosyal ve kültürel kapsamda ele alır, psikofiziksel çerçevede değerlendirir. Bu yönü ile hareketin evrensel çözümlemesinde yaygın şekilde kullanılan bir hareket analiz yöntemi olarak kabul edilir' (Arslan, 2019:63).

Rotoskop: Kamera ile çekilmiş gerçek görüntülerde bulunan karelerin üzerinden elle çizilerek ya da özel efekt programları yardımıyla taklit edilmesi sonucu oluşturulan veya referans alınan canlandırma tekniğidir. 'Gerçek çekim görüntülerdeki hareketlerin birebir kopyasını alarak veya bu hareketlerden referans alarak farklı bir karakterde uygulamak gibi yollar, bu teknik içerisinde kullanılmaktadır' (Kaba, 2020:45).

Stanislavski Sistemi: Sistem, oyuncuya, yaşayan bir organizma olan kendi bedeni üzerinde kontrol sağlama olanağı sunar. Zihnin bilinç ve istek ile kontrol edilebilen bazı bölümleri, isteme bağlı olmayan ruhsal süreçleri etkileyebilir, böylece bilinç yoluyla bilinçaltına dolaylı yoldan ulaşılabilir (Özüaydın, 2013:26). Rus tiyatro oyuncusu ve yönetmen, Konstantin Stanislavski tarafından geliştirilen ve sistematize edilen oyunculuk ekolüdür.

Full Animasyon: Tamamlanmış çalışmanın her saniyesi için yüksek oranda görüntü ile yaratılan animasyon, diyalog üzerine harekette vurgu ve birkaç döngü vardır; örneğin Disney için yapılan tekler üzerine animasyon örnekleri (Furniss, 2013:326). Yüksek kaliteli, geleneksel animasyon filmlerin üretme sürecini ifade eder, Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (Snow White and the Seven Dwarfs), Güzel ve Çirkin (Beauty and the Beast), Aladdin, Aslan Kral (Lion King), ve Demir Dev (The İron Giant) gibi filmler örnek gösterilebilir.

Limited Animasyon (Sınırlı Animasyon): Her bir karenin tekrar çizilmesi yerine hareketlerde sınırlamalara gidilerek sadece hareketli bölümlerin çizilmesi, düşük kare çekimi sayısı ve durağan pozlar içerecek şekilde planan animasyon tekniğidir. 'Bitmiş çalışmanın her saniyesinde düşük oranlı görüntü kullanılması (üçler ya da daha fazlası üzerine canlandırma). Vurgu hareketten çok diyaloglar üzerinedir. Televizyon için hazırlanan dizilerin çoğu sınırlı animasyondur, bunun sebebi uzun metrajlı animasyonlarda kullanılan full animasyon kadar pahalı olmamasıdır' (Furniss, 2013:327). Çakmaktaşlar (The Flintstones), Simpsonlar (The Simpsons), Sünger Bob Kare Pantolon (Sponge Bob Square Pants) ve Anime üslubunda üretilmiş animasyon filmler, limited animasyon için örnek olarak gösterilebilir.

Hibrit Animasyon: Farklı animasyon türlerinin bir arada kullanıldığı animasyon türüdür.

Foley: Eksik, düşük kalitede çekilmiş, ya da kulağımızın duyamayacağı seslerin üretilerek ortam sesinin yeniden oluşturulması. 'Terim, Jack Donovan Foley adlı bir ses uygulamacısının, çekim esnasında kaydedilmesine olanak bulunmayan veya kaydedilse bile yetersiz olacak olan seslerin stüdyo ortamında üretilmesine bağlı olarak literatüre girmiştir' (Sözen, 2017:484).

Antropomorfizm: İnsan biçimcilik (TDK, 2021).

Selüloit: Nitroselüloz ile kâfurdan oluşan, fotoğraf kâğıdı, sinema filmi, bilardo topu, tarak vb. şeylerin yapımında kullanılan plastik madde (TDK, 2021). Şeffaf asetat tabaka.

Salon Dansları (Standart Danslar): Vals, Tango gibi bir partner eşliğinde yapılan dans türleridir.

Tap Dance: Ayakların ritmik olarak yere vurmasıyla yapılan sahne dansı.

Flaş skeç (Lightening Sketch): Performans yapan kişi karatahtaya çizimler yapar, tahtaya art arda eklediği çizgilerle, başlangıçta yaptığı çizimleri beklenmedik bambaşka şeylere dönüştürür; bu dönüşümlerle izleyiciyi şaşırtır ve bir hikâye anlatır (Samanacı, 2004: 333). Animasyonun ilk yıllarında salon eğlencesi olarak kullanılan flaş skeçler, kontur çizgilerinin hızlıca çizilmesi sırasında, çizgilerin hareket etmesi illüzyonuna dayanarak, çizilen karakter ve objelerin, ortaya çıkması, metamorfoza uğrayarak başka imgelere dönüşmesi, birbirleriyle ilişkilendirilmesi, içinde dramatik bir yapı barındırarak film anlatısına ulaşmasıdır.

BÖLÜM 2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Çizgi Filmin Tanımı

Çizgi Film, Canlandırma, Canlandırma Sineması, Animasyon gibi sözcükler aslında tek bir tanımlamayı içermektedir (Kaba, 2020:5). Çizgi film, sözcüğü farklı ele alınabilir. 'Aslında Türkçe'de canlandırma sözcüğü yerine "çizgi film" daha çok kullanım alanı bulmuş ve onaylanmıştır. "Çizgi film" terimi, gerek içinde taşıdığı "film" sözcüğünün Türkçe olmaması, gerekse "çizgi" sözcüğüyle konunun yalnızca çizgi canlandırma boyutunu ele alması dolayısıyla yeterli bir karşılık değildir' (Hünerli, 2012:547). Çizgi Filmin tanımı, hareketlerin çözümlenmiş pozlarının çizilmiş resimlerini, göstericide hareket duygusu verecek biçimde yeniden düzenlenmesi olarak açıklanabilir. 'Tip, karakter ve sahne tasarımlarının her karede çizilerek oluşturulması ile meydana gelen filmlere ise, "çizgi film" denir. Bu açıdan çizgi film, çizim ile gerçekleştirilen filmleri kapsar denebilir' (Ilgaz, 1982:5). CGI teknolojisinin gelişimi sayesinde, çizginin temel olarak kullanılabildiği, limited animasyon, full animasyon, cut-out animasyon gibi bazı animasyon yapım teknikleri, el ile çizim gerektirse dahi selüloit ya da kağıt kullanılmadan sadece bilgisayar ortamında üretilebilmektedir. Tezde çizgi film tanımı, 2B ve temeli çizgiye dayanan canlandırma filmleri anlatmak için kullanılmıştır.

2.2. Animasyonun Tanımı

Animasyon arka arkaya birbirini takip eden bağlantılı hareket karelerinin saniyelik süre içerisinde bir canlandırma eylemidir. Canlandırma denmesinin ana temelinde de işte bu olmayan görüntülerin çeşitli tekniklerle yaratılması yatmaktadır (Akören, 2018:126). Animasyonun, Geleneksel Animasyon (Cel), Kesme-Çıkarma (Cut-Out), Sınırlı Animasyon (Limited), Gölge Animasyonu, İğneli Yüzey, Sarkaçlı Film, Alıcısız Film, Kukla Animasyonu (Stop Motion), Kil Animasyon, Rotoskop, 2 Boyutlu Bilgisayar Animasyonu, 3 Boyutlu Bilgisayar Animasyonu, Hibrit Animasyon, Prosedürel Animasyon, Hareket Yakalama (Motion Capture) gibi farklı teknikleri vardır.

Animasyon kelimesi yerine kullanılan ‘Canlandırma’ kelimesi sözlükte şu şekilde tanımlanmıştır: ‘Tek tek resimleri ya da devinimsiz nesneleri, gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma işi’ (Özön, 2000:133).

2.3. Canlı Sinemanın Tanımı

“Live action” (canlı sinema) görsel anlatıyı sunmak için kullanılan, hareketli görüntünün algılanabilmesi, görüntünün devamlılığı ilkesine dayanan ortamlardan biri. (Samancı, 2004: Arka kapak) Canlı sinema tanımı, canlandırma sinema ile birlikte kullanıldığında, her iki ortamın farklılığını ortaya koyma zorunluluğu sonucunda yapılmıştır. Daha öncesinde böyle bir tanıma ihtiyaç duyulmamıştır.

20. yy. başında sinemanın gelişimi teknik açıdan iki yönde gerçekleşir. Bunlardan ilki, oyuncusu, seti, ve devinimli kamerasıyla canlı sinema; ikincisi, elle çizilmiş oyuncuları ve nesneleri, dipyüzey çizimleri ve durağan kamerasıyla canlandırma sinemasıdır (Hünerli, 2005:12). Canlı sinema tanımı, canlandırna sinemasından farkları ve benzerlikleri üzerinden de yapılabilir. ‘Canlı sinemada, alıcının değişmeyen görüş alanı içindeki varlık ve nesnenin yer değiştirmesinden oluşan hareket olgusu, canlandırma sinemasında da aynı ilkeye dayandığı halde, canlandırma sineması, tekniğinden kaynaklanan hareket kurgusu nedeniyle, görüntüde amaçladığı hareket etkisinde daha dinamik abartılı ve özgürdür’ (Ilgaz, 1997:31).

Canlı sinemada, alıcı hareketiyle (a. Çevrinme, b. Kaydırma) filme verilmek istenen devingenlik ve bunun sonucu elde edilmek istenen betimleyici, ruhbilimsel, anlatımsal, çarpıcı ve dramatik etki, çizgi filmde de, bize alıcı hareketlerinden doğan hareket duygusunu uyandıracak biçimde hareketin değişik anını gösteren resimler dizisinin sabit alıcıyla sinema filmine aktarmasıyla gerçekleşir (Ilgaz, 1997:31).

John Halas ve Joy Batchelor’a göre; Eğer canlı sinema filminin görevi fiziksel gerçekliği yansıtmaksa, canlandırma filminin kaygısı metafizik gerçeklikle ilgilidir, nasıl göründüğüyle değil ne anlama geldiğiyle ilgilenir (Wells, 1998:11).

BÖLÜM 3. ÇİZGİ FİLM VE CANLI SİNEMADA DANS

3.1. Çizgi Film ve Canlı Sinemada Dans Kullanımının Tarihçesi

Çizgi film karakterlerinin neler yapabildiğini, ne kadar yetenekli olduklarını göstermek adına, dans sahnelerinin, ilk yapılan çizgi filmlerde kullanıldığı görülmektedir. Canlandırmanın başlangıç dönemi için cansız çizgilerin ve nesnelerin yaptığı bu gösteri, gayet tatmin edici olduğundan, çizgi karakterin neden dans ettiği ya da neyi ifade etmek istediği gibi soruların pek üzerinde durulmadığı bir dönem denilebilir.

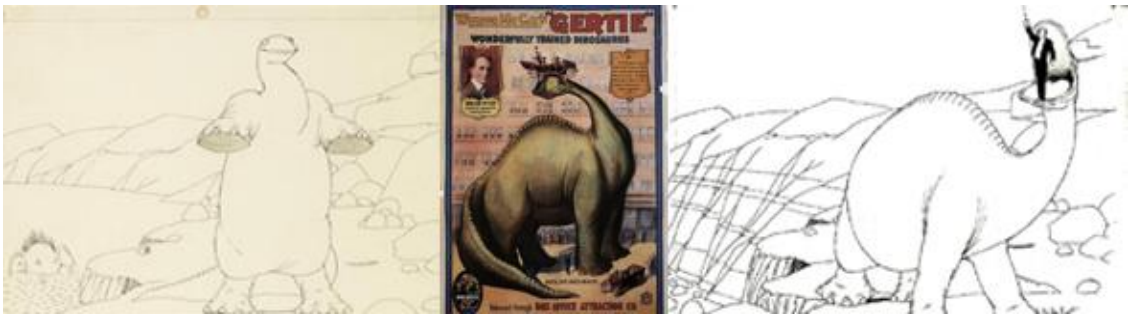
3.1.1. Sessiz Sinema Dönemi

Ses sinyalini elektriksel olarak yeniden üretme ve iletmeye yönelik çalışmalarla başlayan ve 1920'lerin ortalarına kadar uzanan süre, sinema tarihçileri tarafından sessiz dönem olarak adlandırılmaktadır (Çevik, 2017:6). Sesin, henüz film kaydına dahil edilemediği bu dönemde, sese olan ihtiyaç farklı şekillerde giderilmek istenmiştir. Bu örneklere, Dinozor Gertie'in gösteriminde, Winsor McCay'in kendi yarattığı çizgi film karakterine bir takım direktifleri, perdede yer alarak, öyküde rol alması gösterebilinir. 'Sound in Animation adlı makalesinde Furniss, McCay'in yapmış olduğu bu türden anlatı biçimini, anlatıcının tüm karakterlerin seslendirmelerini gerçekleştirdiği ve gölge oyunlarını anımsatan Japon benshi geleneğine benzetmektedir' (Çevik, 2017:6). Benshi geleneği, Japonya'da sessiz sinema döneminde, anlatıcının tüm karakterleri seslendirmesinden çok daha fazlasını ifade ediyordu. 'Benshi: Sessiz sinema dönemindeki anlatıcı. Dönemin oyuncularından daha ünlü olan benshi'ler perde arkasında filmlerin yorumunu yapıyordu' (Yıldız: 1988:166).

3.1.1.1. Gertie the Dinosaur

McCay, başyapıtı Dinozor Gertie'yi, 8 Şubat 1914'te Chicago'daki Palace Theater'da gösterdi (Bendazzi, 2006:17). Dinozor Gertie (Gertie the Dinosaur), Winsor McCay'in 1914'de, canlı sinema ve çizgi filmi birlikte kullandığı kısa filmidir.

Filmde, Gertie isimli dinozorun neler yapabildiğini göstermesi için ritmik sallanmalarıyla oluşan dans sahneleri vardır. Winsor McCay'in komutlarını yerine getirme konusunda inatçı bir tavır sergileyen Gertie, ettiği dans ile sempatik bir tavır sergilediği söylenebilir. Gertie'nin sirkte ehlileştirilen yaban hayvanları gibi olan tavrının, dans ile desteklenmesi, bu tehlikeli yaratık ile bir bağ kurulması, anlamı taşımaktadır. Canlı sinema ortamında başlayan film, Winsor McCay'in arkadaşlarına göstermek için bir çizgi film arka planı çizmesi sahnesine kadar her hangi bir canlandırma içermez. Winsor McCay'in flaş skeç olarak çizdiği bu fonun içinden Dinozor Gertie'yi çağırmasıyla, canlı sinema sekansı yerini çizgi film sekansına bırakır. Bu gösteri, bir çizgi film karakteri için olabildiğince dikkat çekici hareketler içeriyordu. 'Hatta bir ağaç bile yiyor, bir mamutla aksileşiyor, minik bir dans gösterisi sunuyor, susuyor ve bir göleti boşaltıyor ve kuyruğuyla başını kaşıyordu' (Whitehead, 2012:26). Filmin, canlı sinema ve çizgi film kullanımı açısından, can alıcı kısmı sonudur. 'Ara yazılar aracılığı ile, utangaç bir sirk hayvanına benzeyen Dinozor Gertie'ye komutlar veren McCay, animasyon sekansının sonuna doğru, ekranın sağ alt köşesinde "live action" bir dekupe olarak görülür. Gertie McCay'i sırtına alır ve beraber perdeden çıkarlar' (Samancı 2004:12). Filmin başından beri sırayla kullanılan çizgi film ve animasyon ortamları son sahnede bir arada kullanılarak, çizgi film ve canlı sinema animasyonlarında dansın kullanıldığı filmlerin tarihini, 1914'de kadar geriye götürür.



Şekil 1. Gertie The Dinosaur, 1914

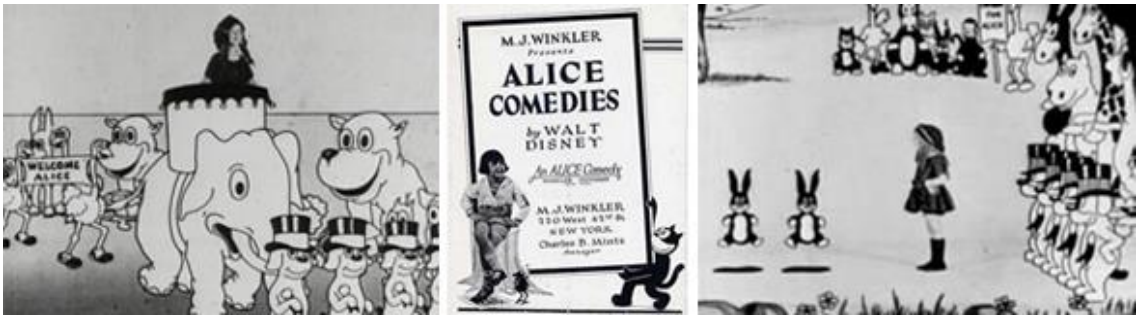
Kaynak: (https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU)

Dinozor Gertie filminde, çizgi film yapımında, selüloit kullanılmadan, fon ve karakterin tekrar çizildiği bir film olduğu için görüntü titrer. 'John Randolph Bray ve Earl Hurd, 1931 yılına kadar "cel tekniği" patentini kullanarak filmler üerettiler. Bu yöntem dönemin diğer animasyon sanatçısı McCay'in filmlerine göre, zaman ve emeği

büyük ölçüde azaltır' (Kaba, 2020:40). İlk kısa, konulu çizgi film olan Dinozor Gertie, ritmik sallanmalarının yanı sıra anlatıya uygun 25 saniyelik bir dans sahnesi içerir ve karakterin tanınması, daha canlı gözükmesi için dans kullanımı olumludur.

3.1.1.2. Alice's Wonderland

1923'de Laugh-O-Gram Studio tarafından Missouri, Kansas City'de üretilen Walt Disney'in 'Alice Comedies' kısa film serisinin ilk filmidir. 'Alice Comedies' için çizgi film üretiminin meşakkatli ve çok zaman almasına önlem olarak canlı sinema ve çizgi filmi birlikte kullanımının tercih edildiği, siyah beyaz animasyon serisidir, denilebilir. 'Tıpkı Chol ya da Fleisher'ın içinde bulundukları ekonomik sorunları çözmek için "live action"-animasyon kombinasyonları kullanmaları gibi Disney'de bunu bir çıkış noktası olarak görür' (Samancı 2004:36).



Şekil 2. Alice's Wonderland, 1923

Kaynak: (https://www.youtube.com/watch?v=tIFEIVkYSnw)

Küçük Alice (Virgina Davis)'in bir çizgi film stüdyosunu ziyaretiyle başlayan filmde, Walt Disney'in çizdiği köpek kulübesinin hareketlenmesiye, canlı sinema ve çizgi filmin birlikte kullanımı başlar. Alice gördüklerine çok sevinir ve Walt Disney, stüdyoda oynayan, zıplayan, dans eden hatta boks maçı yapan diğer çizgi film karakterlerinide Alice gösterir. İki kedinin, saksafon, davul ve keman eşliğinde 15 saniyelik dansı, karakterlerin ne kadar eğlenceli olduğunu, çizgi film ortamının olanaklarından yararlanarak neler yapabildiklerini gösterir. Canlı sinema ortamı içinde çizgi filmin kullanıldığı bu sekans sona erer ve canlı sinema çekimi olan, Alice'in odasında, Alice ve annesinin olduğu sahneye geçilir. Gördüklerini uyumadan önce annesine anlatan Alice, yatağına girer ve trenle Cartoonland yolculuğu başlar. Artık

film, çizgi film ortamındadır ve canlı sinema çekimi olan Alice karakteri dışında tüm karakterler çizgi karakterdir. Cartoonland sakinleri, Alice'in gelişini, karşılama ve geçiş töreninin yanı sıra ilginç danslarla da kutlarlar. Dönemin çizgi filmlerinde görülen peluş oyuncağa benzeyen karakterler, hareketleriyle kuklalara olan benzerliklerini desteklerler. Filmde bulunan danslar Cartoonland'ın çok eğlenceli bir yer olduğunu göstermek için kullanılmıştır. Filmin anlatısına ve karakterin kendilerini ifade etmelerine pek desteği olduğu söylenemez.

3.1.2. Sesli Sinema Dönemi

Walt Disney'in 1928 yapımı "Steamboat Willie" isimli filmini piyasaya sürmesi ile canlandırma sinemasında artık sesli çizgi film seyirci ile buluşmuş oldu. 'Steamboat Willie çizgi filminin diğer çalışmalardan farkı ise, senkronize ses ile üretilen ilk çizgi filmler olmasıdır'(Göktepe, 2015:53). Başlangıçta çok hissedilmesede çizgi filmlerde ses ile senkronize olma, animatörler için karakter animasyonunda, mecburi bir kalite artışı getirdi. 'Bu ilk sesli canlandırma filminde ses ve görüntü eşleşmesi konusunda çok uzun uğraşlar gerekmiş, ancak, o dönemde teknik filmlerle birlikte geliştiğinden yanlışlar bile kimi zaman yeni teknik olarak ya da gülmece öğesi olarak kullanılabilmişlerdir' (Hünerli, 2005:20).

3.1.2.1. Bosko The TalkInk Kid

1929 tarihli Bosko The TalkInk Kid'in pilot bölümü, canlı sinema ve çizgi film birleşimidir. 'Disney'i ve daha sonra da Mintz'i bırakan Hugh Harman ve Rudulf Ising, kendi işlerini kurdular. Bosko denen karakteri buldular (Mickey Fare'nin tek taş adımlık mesafesinde bile değildi) ve ilk filmleri Bosko the Talk-Ink Kid'i pazara sundular' (Whitehead, 2012:53).

Canlı sinema çekimlerinde, Bosko'yu flaş skeç olarak çizen, çizgi filmci Rudolf Ising, çizdiği Bosko karakteriyle konuşur ve sorular sorar. Bosko neler yapabileceğini göstermek için step dans etmeye, ıslık çalmaya, piyano çalmaya ve şarkı söylemeye başlar. Hareket edebildiğinin en iyi ıspatı olarak dans ettiği söylenebilir. Çünkü Rudolf Ising, Bosko'ya neler yapabileceğini sormuştur. 30 saniyeye yakın dans sahnesi, anlatıyı kesmez ve destekler biçimde dahil edilmiştir. Sesin sinemaya yeni gelmiş olmasına

karşın Bosko'da çizilen ağız biçimlerinin konuşmalarla eşleşmesi oldukça iyi görünmektedir.



Şekil 3. Bosko The TalkInk Kid, 1944

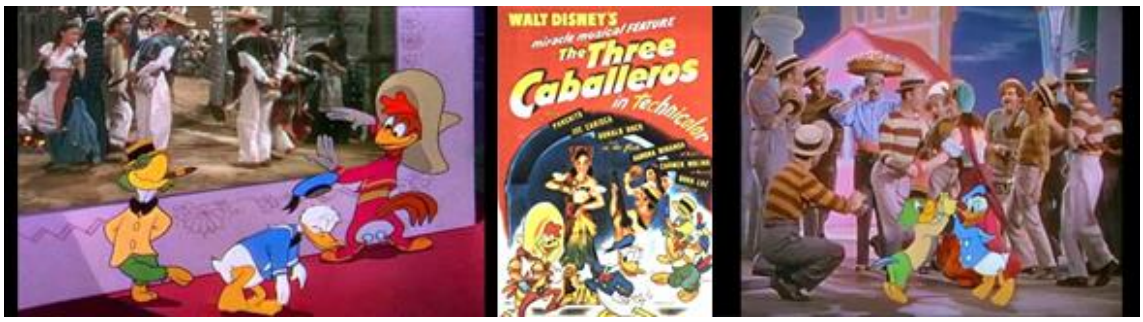
Kaynak:

(*https://archive.org/details/BoskoTheTalkInkKid1929HughHarmamRudolfIsing)*

3.1.2.2. The Three Caballeros

1944'de yapılmış olan Üç Kafadar (The Three Caballeros), Norman Ferguson,un yönetmenliğini yaptığı, uzun metrajlı çizgi filmdir. The Three Caballeros, dansı kullanan ilk uzun metrajlı çizgi film ve canlı sinema filmi olarak kabul edilebilinir. Yapımcılığını Walt Disney'in yaptığı bu filmde Aurora Miranda, Carmen Molina ve Dora Luz canlı sinemada, Donal Duck, Jose Carioca ve Panchito Pistoles, üç kafadar olarak bu filmin çizgi film ortamlarında rol almaktadır. '1944 yılında The Three Caballeros'da Carmen Molina, Donald Duck'la beraber Güney Amerika'da dolaşırken, 1945'de Gene Kelly, Anchors Aweigh'de (Muhteşem Denizciler) Fare Jerry'yle dans etti' (Koçkan, 2004). Canlı sinema ve çizgi film birleşimi olan The Three Caballeros filminde, baskın olan ortam animasyon ortamıdır. Altı bölümden oluşan bu film, çizgi film içinde canlı sinemayı kullanarak, Brezilya ve Meksika'yı tanıtır. Sadece çizgi film olan bölümlerde, Antartika'nın yanı sıra Uruguay, Şili, Peru ve Ekvator'dan da bahsedilir. Brezilya, Arjantin, Şili ve Peru'nun tanıtıldığı, 1942 yapımı, 34 dakikalık, 'Saludos Amigos' filminden sonra yapılmış ikinci paket film olan, The Three Caballeros, ilk filmden farkı uzun metraj olmasının yanı sıra canlı sinema ve çizgi film sekanslarını sırayla kullanmak yerine bu iki ortamı birleştirmiş olmasıdır. 'Savaş dönemi olması itibari ile seyahat etme özgürlüğünün kısıtlanmış olması noktasından çıkış bulan Üç Şövalye / The Three Caballeros filmi, Saludos Amigos filmi ile aynı

şablonu taşır. Her iki filmde paket filmler olarak adlandırılır' (Samancı 2004:104). Bu paket filmler, İkinci Dünya Savaşı'nda Amerika Birleşik Devletleri'nin, Güney Amerika komşularıyla, iyi ilişkiler sergilemesi ve Disney Stüdyolarında ki grevle ilgili iyi niyet yolculuğu olarak kabul edilmesi açısından önemlidir.



Şekil 4. The Three Caballeros, 1944

Kaynak: (https://www.imdb.com/title/tt0038166/mediaviewer/rm845426432/)

1944 yılında The Three Caballeros (Renkli Mucizeler) filminde gerçek karakterler ile canlandırma karakterlerini aynı filmde bir araya getiren Disney'in bu denemesinde, canlandırılmış karakterler gerçek karakterlerin üzerine baskın çıkmış, bu olay filmde dengesizlik yaratmıştır (Hünerli, 2005:25). The Three Caballeros filmi için, 'Renkli Dünyalar' ya da 'Üç Şövalye' gibi isimlerin dışında Kültür Bakanlığı bandrollü DVD'sinde 'Üç Kafadar' ismi kullanılmıştır.

Donald Duck ve Jose Carioca çizgi film ortamından, sihirli bir kitap ile Brezilya'da, Bahia'ya giderler. Başında taşıdığı tepsisinde bir tür Brezilya kurabiyesi olan 'quindim' satıcısı, Yaya isimli canlı sinema karakteri ile samba ritmine eşlik eden, yerel danslar sergilerler. Aşk, kıskançlık, kızgınlık gibi duygularla birlikte Aurora Miranda'nın oynadığı karakter olan Yaya ile Donald arasında duygusal bir hikâye gelişir. Yaya'nın Donald'ı öpmesiyle biten 5 dakikalık, şarkılı, danslı hikâye yerini, Donald'ın bayılıp gördüğü halüsinasyonlar ile yerel danslı ve müziğe eşlikli sahneye bırakır. Burada sadece canlı sinema ve çizgi film karakterleri değil masalar, sokak lambaları, evler, binalar hatta Ay bile dans eder. Çizgi film üzerinden oluşturulmuş özel efektlerle ve horoz dövüşünden yerel bir dansa geçiş sahneleri dikkat çekicidir. Canlı sinema oyuncularının yaptığı yerel dansta geçen horoz dövüşü figürlerine, animasyonlu iki horoz gölgesi ile başlayarak geçilmesi, dansa daha açık bir anlatım katmıştır.

Müzikal filmler ile çizgi filmlerin uyumu açısından olumlu ve eğlenceli bir örnektir. Sonraki sekansda üçüncü kafadar olarak sahneye çıkan, Panchito Pistoles, 'sevdiğim dans' dediği Jarabe Pateno'yu, Donald ve Jose Carioca'ya, canlı sinema çekimi bir albüm üzerinden örneklerle öğretir. Kültür tanıtımı ile alakalı bir filmde yerel dansları, çizgi film karakterleri üzerinden izlemek, ne çizgi film karakterlerine ne de anlatıya çok bir katkısı olmadığıdan, sadece eğlencelidir. Panchito Pistoles, Meksika'yı tanıtmaya devam ederken, üç kafadar sihirli halıya binip, bir liman kenti olan Veracruz'a gider, Lilongo şarkısı eşliğinde dans edilen canlı sinema ortamına gelirler. Donald, dansa katılmak ister fakat beceremez, o da bir tür afroamerikan dansı olan Jitterbug diye adlandırılan bir dans yapar. Bu dans esnasında canlı sinema oyuncuları Lilongo şarkısına ve eşlik dansına ara verirler. Daha sonra Lilongo şarkısı devam eder, Donald hiç istemese de, üç kafadar sihirli halıya tekrar binerler ve yaptıkları danslar sona ermiş olur. İlginç sahne geçişi ile canlı sinema çekimi olan Acapulco'da, kızların olduğu bir plaja geçen, üç kafadar, plajda bulunan kızları kovalarlar. Donald kızlarla tanışabilmek için dans vari hareketler yapıp, körebe oynar. Donald'ın kadınlara karşı aşırı ilgili tutumu, sonraki bölümde, canlı sinema çekimi Dora Luz'un, söylediği şarkıya gerçeküstü bir hayal ortamında, dans ve çeşitli akrobatik hareketleriyele eşlik etmesiyle devam eder. Dora Luz'un, 'You Belong to My Heart' parçası eşliğinde devam eden sekans, çizgi film ortamını zengin bir biçimde kullanması ve Donald'ın ettiği bale dansı ile sadece eğlenceli bir biçimde, Donald'ın, Dora Luz' a olan aşkını anlatır. Pancito ile Jose'nin dalga geçme ile karışık engellerine rağmen Donald sonraki sahnede, Carmen Molina ile birlikte dans etme şansı bulur. Çizgi filmin gerçeküstü kullanımı Carmen Molina'nın yaptığı dansa fon oluşturacak şekilde bir sonraki şarkı olan 'Jesusita en Chihuahua' isimli Meksika polkasında da devam eder. Kaktüslerin bile dans ettiği bu sahne birden biter, canlı sinema çekimlerin yer almadığı, çizgi film ortamında, Meksika, Brezilya ve Amerika'yı birlikte gösteren Üç Kafadar, Donald'a, 10. yılını kutlamak için gelen, latin amerika kökenli hediyelerle ve havai fişeklerle uğraşırlar. Filmin bitiş sahnesinde, her üç ülkenin kendi dilinde, son (Fin, Fim ve The End) yazısı havai fişeklerle yazar ve film biter. The three Caballeros filmi, canlı sinema ve çizgi filmi bir arada kullanarak, çizgi film ortamında bol miktarda dans sanatına yer vermiştir. Fakat bu danslar ağırlıkta, yerel dansların tanıtımı, karakterlerin daha sempatik görünmesi ve basit duygu ifadeleri üzerinedir.

3.1.2.3. Anchors Aweigh

1945 yapımı ‘Gönül Kimi Severse’ (Anchors Aweigh), George Sidney tarafından yönetilen, Frank Sinatra , Kathryn Grayson ve Gene Kelly'nin rol aldığı, Amerikan canlı sinema ve animasyon müzikal komedi filmidir. Filmin, Gene Kelly ile fare Jerry’nin birlikte dans etkileri dans sahneleri vardır. 140 dakikalık filmin, 6 dakikaya yakın canlı sinema ve çizgi film bölümünde, Tom ve Jerry çizgi filminden, fare Jerry, dans edemediği için müziği ve dansı yasaklayan yalnız bir kralı canlandırır. Gene Kelly, ona dans edebilmek için ihtiyacı olan her şeyin, mutluluk olduğunu göstermeye karar verir ve birlikte dans ederler.

Filmde Gene Kelly’nin çocuklara anlattığı bir hikâyeyi, dinleyici bir çocuğun aklından, fantastik bir kurgu yapması, Kelly’nin çizgi film ortamına yolcuğunun mantıklı bir sebebidir. Bu yolculuk, canlı sinema çekimlerine ait, çizgi film öğeleri taşıyan bir dekor aracılığı ile olur. Hikâye anlatısına mantıklı bir şekilde adapte edilmesine karşın, kıssadan hisse amaçlı, kendi başına filmden bağımsız bir bölüm gibidir. Gene Kelly’den dansı öğrenirken hata yapıp düşen Jerry, daha sonra tüm dans figürlerini tekrar eder, Kelly ile birlikte yapar, kendisine özgü figürler ekler ve hatta bir ara havada asılı kalır. Gene Kelly’nin atletik ve eğlenceli dansına eşlik eden Jerry, çizgi film ortamının farkında olup bunun avantajlarından yararlanması dikkat çekicidir. 3 dakika süren dans sahnesi, Gene Kelly’nin, Jerry’den madalya alması ve selamlamaları ile son bulur.



Şekil 5. Anchors Aweigh, 1945
Kaynak: (https://www.imdb.com/title/tt0037514/mediaviewer/rm3894929152)

Anchors Aweigh filminde bazı zorluklar yaşandı, Gene Kelly’e eşlik için ilk tercih Jerry değil, Mickey’di. ‘Mesela, Gene Kelly, dans sahnesini aslında Mickey

Mouse ile paylaşacaktı, ancak Walt Disney bunu kabul etmeyince, Kelly, Tom ve Jerry'deki Jerry'ye döndü. Çekimlerden sonra fark edilen bir hata da, dans ederken yerde Gene Kelly'nin yansıması olmasına rağmen, Jerry'nin yansımasının olmamasıydı' (Koçkan, 2004). Joseph Barbera ve William Hanna'nın çizgi film ortamlarının yönetmenleri olmasının yanı sıra birbiriyle sürekli uğraşan çizgi film karakteri olan, Tom ve Jerry'nin yaratıcılarıdır. Çok popüler olan bu ikili birçok çizgi film ve canlı sinema filmlerde oynamıştır. 'Bu iki hasım o kadar popüler oldu ki MGM'in bazı canlı filmlerinde ufak roller aldılar; Jerry ve Gene Kelly ile Anchors Aweigh (1945), her ikisi de Kelly ile birlikte 1953 tarihli Invitation to the Dance filminde beraber dans etti ve Esther Williams ile beraber Dangerous When Wet (1953) filminde yüzdü' (Whitehead, 2012:68).

3.1.2.4. Song of The South

1946'da gösterime giren, yapımcılığını Walt Disney'in yaptığı Güneyin Şarkısı (Song of The South) filminde, canlı sinema kısımlarının yönetmeliğini Harve Foster yaparken animasyon yönetmenliğini ise, Wilfred Jackson yapmıştır.

Filmde ıslıklı bir şarkıya, dansıyla eşlik eden, antropomorfik hayvan karakteri bir tavşan ve canlı sinema karakteri (Remus Amca, filmin ana karakteri) şarkı söyleyen yaşlı bir adamın bulunduğu dans sahnesi vardır. Filmin anlatısına etkisi olmayan animasyonlu dans sahneleri, çizgi film karakterlerinin yaramaz, vurdum duymaz ya da şımarık olduklarını gösterir şekilde, karakterle ilgili bilgi verir. Filmin son sahnesinde dans ederek yürüyen 3 çocuğa, dans ederek eşlik eden çizgi film karakterleri vardır. Gösterime girdiğinde ve sonrasında. Amerikan İç Savaşı sonrası, plantasyon işçilerinin yaşamlarını tasviri ve itaatkâr siyahi anlatımı ile çok tepki çeken film, mutlu son sahnesini dansla yapar.

Siyahi politik grupların ve akademisyenlerin lobisine rağmen Disney filminde ki James Baskette'nin, sadece Remus Amca olarak son derece sevecen performansı, 'iyi siyahi' klişesinin oldukça duygusal bir versiyonu ama savaş sonrası dönemde bu türden apaçık bir şekilde ortaya konan gerici anlatı, siyasi meseleleri karıştırmaya hizmet etti. (Wells, 1998:219).



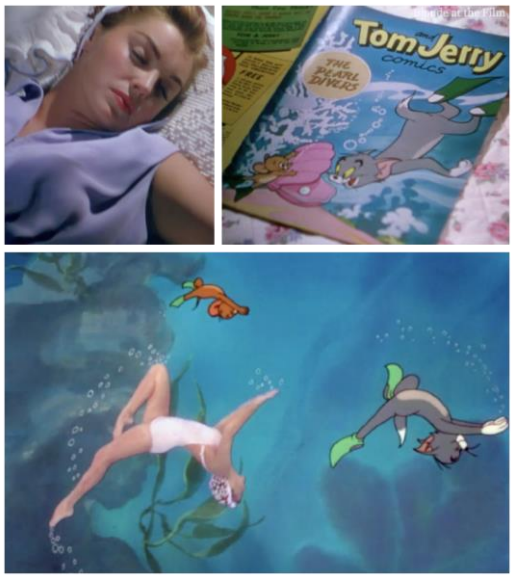
Şekil 6. Song of The South , 1946

Kaynak: (https://disney.fandom.com/wiki/Song_of_the_South?file=72-9.jpg)

1946'da yayınlanan Song of The South adlı animasyon ise, günümüzde bile büyük tartışmalara neden olmaktadır. Disney'in bu yapımı, kölelikle ilgili tasvirlerinden dolayı Amerika'da hiç DVD ya da video olarak yayınlanmadı. Walt Disney, bu filmi 1986'dan beri emekliye ayırmış gibi görünüyor (Koçkan, 2004).

3.1.2.5. Dangerous When Wet

1953 tarihli Zafer Yarışı (Dangerous When Wet), başrollerini Esther Williams, Fernando Lamas ve Jack Carson'ın oynadığı, Charles Walters'ın yönettiği, çizgi filmin ve canlı sinemanın birlikte kullanıldığı filmidir.



Şekil 7. Dangerous When Wet, 1946
Kaynak: (https://theblondeatthefilm.files.wordpress.com/2014/04/dangerous-when-wet-williams-tom-and-jerry-dream.png)

Filmde yüzücü ve aktris, Esther Williams'ın oynadığı karakter olan Katie, İngiliz Kanalı'nı geçme yarışmasına katılacaktır. Fakat aşk ile yarışma arasında kalan Katie, Tom ve Jerry ile su altında dans ettikleri bir rüya sekansında, yarışmaya odaklanması gerektiğini görür. 'Müzikal ve animasyon türlerinin yan yana getirildiği bu dönem filmlerinde, filmin ağırlıklı kısmı "live action" olarak geçer. Animasyon anlatısı ise, sadece içinde gezilip durulan masalsı atmosferin bir uzantısı olarak anlatıya dahil olur' (Samancı 2004:126).

Rüya ile çizgi film ortamına girilmesi ve bu rüyanın, su altında geçiyor olması, fizik kurallarına uyma gibi bir zorunluluğu olmayan çizgi film karakterleri ile birlikte, canlı sinema karakterlerinin de yerçekiminden bağımsız hareket edebilmelerine olanak sağlamıştır. Sekansın, filmin anlatısına katkısı bulunsa da su altında yapılan bale gösterisi sadece, çok uzun süre suyun altında kalabilen Esther Williams'ın, su altında yaptığı oyunculuğunu ispatlamaktan daha fazlası değildir. Hatta bu su altı sekansında, su altı olduğu daha fazla vurgulanması için konuşma esnasında çıkan baloncuklar çizim olarak sonradan eklenmiş ve çizgi film özel efekt olarak da kullanılmıştır. 40'ların sonu ve 50'lerin başlarındaki müzikal film türlerinde, anlatıya ara vererek söylenen şarkılar ve yapılan danslar, kanıksandığı için müzikal ve çizgi filmin bir arada kullanıldığı bu filmde de dansın anlatıya bir katkısı yoktur.

Animasyon ortamının bileşenlerinin tanımlandığı ve bu bileşenlerin açığa vurma üzerinden bir animasyon estetiğinin yapılandırıldığı tepkisel süreçte, müzikal ve animasyon türlerinin yan yana getirme eğiliminin, tam anlamıyla bu amaca hizmet ettiği söylenemez (Samancı 2004:124-125).

3.1.2.6. Invitation to the Dance

1956 tarihli Dansa Davet (Invitation to the Dance), Gene Kelly'nin oynadığı ve yönettiği üç farklı hikâyeden (Circus, Ring Around the Rosy, Sinbad the Sailor) oluşan, karakterlerin, rollerini tamamen dans ve pandomim yoluyla gerçekleştirdiği bir antoloji filmidir. Üçüncü bölüm olan 'Denizci Sinbad' çizgi film ve canlı sinemanın bir arada kullanıldığı, neredeyse tamamı danslarla dolu olan müzikal bölümdür. Bu bölüm için Amerikan Donanması askeri olan Gene Kelly'nin ve sihirli lamba cini olan küçük bir çocuğun, yaşadığı maceralar denilebilir.

Kullanılan danslar, anlatının kendisini oluşturur. Filmin konusu, sihirli lamba sayesinde, resimli bir masal kitabına giren canlı sinema karakterleri ile canlı sinema ve çizgi filmin birlikte kullanıldığı sekans başlar. Koreografisinin Gene Kelly tarafından yapılan, başlangıcı, oryantal figürler içeren ve sonra müzik ile beraber caz dansına dönüşen dans, bölümün ilk çizgi film ve canlı sinema, dans sahnesidir. Tehlikeli durumlarda, yılanları sakinleştiren bir flüt çalan lamba cini, Gene Kelly gibi canlı sinema karakteri, küçük bir çocuktur. Kolu, bacağı ve kanadı olmayan dişi bir ejderha ile dans eden Kelly, değerli taşlardan birini almak isterken saray muhafızları tarafından yakalanır. Gerek ejderha karakteri olsun gerekse saray muhafızları, dansları esnasında, dans figürlerini çok başarılı bir şekilde sergilemelerinin yanı sıra çizgi film ortamına ait doğa üstü sayılabilecek şekil değiştirmeleri ve hareketleri film boyunca yaparlar. Diyalog gerektiren bazı sahneler için okunmayacak şekilde, grafiksel anlatısı olan harf öbekleri kullanılmıştır. Denizci Sinbad filminin konusu, Gene Kelly'nin, binbir gece masallarından çıkma iki saray muhafızını, dans ederek alt edip, sarayda bulunan güzel kızın kaçmasına yardım etmesi üzerinedir. Herhangi bir diyaloğun olmadığı bu filmin yönetmenleri Gene Kelly'nin yanı sıra çizgi film ortamları için Joseph Barbera ve William Hanna'dır. Filmde dans, anlatının kendisini oluşturması açısından güzel bir örnek olarak gösterilebilir. Gene Kelly, filmin sonunda kurtaracağı çizgi film karakteri olan kızla, aşklarını yansıtan bir '*slow dans*' yapar.



Şekil 8. Invitation to the Dance , 1946

Kaynak: (https://www.imdb.com/title/tt0049367/mediaviewer/rm2742881536)

3.1.2.7. Bedknobs and Broomsticks

1971 yılında gösterime giren Acemi Cadı (Bedknobs and Broomsticks), yönetmenliğini Robert Stevenson'ın yaptığı, Bill Walsh tarafından üretilip, Walt Disney

Productions tarafından piyasaya sürülen canlı sinema ve çizgi filmin bir arada kullanıldığı filmidir.

Filmde, baloncuk efektlerinin, çizgi film olarak yapıldığı su altı sekansında, çizgi film karakterlerinin şarkı söyleyip, dans ettiği bir balo salonu sahnesi vardır. Arka plan çizimlerin suluboya ile yapılmış olması, suyun altında geçecek bir sekans için güzel bir tercihtir. Çizgi film karakteri olan balıkların, salon dansları (standart dansları) ile müziğe eşlik ettikleri sahne, dönemin müzikallerinde sıkça rastlandığı gibi anlatıya verilmiş bir aradır. Çizgi film dünyasının içine girdikleri halde, yataktan inmedikleri için canlı sinema oyuncuları uzun bir süre akvaryuma bakıyormuş gibi etrafı incelerler. Canlı sinema karakterlerinin şaşkınlıklarıyla geçen bu sahnede, standart danslar yapan balıkların yanı sıra flamanko yapan ıstakozlar, tango yapan elektrik balıkları, bateri çalan ahtapot ve müziğe ritmik sallanmalarla eşlik eden diğer antropomorfik deniz canlıları vardır. Filmde kullanılan dans animasyonlarının anlatıya pek bir katkısı olduğu söylenemez. Anlatı için müzikli bir ara olan bu tür sahnelerde dans eden çizgi film karakterleri sadece müziğe eşlik etmiş olurlar.



Şekil 9. Bedknobs and Broomsticks , 1971

Kaynak: (https://www.imdb.com/title/tt0066817/mediaviewer/rm555285248)

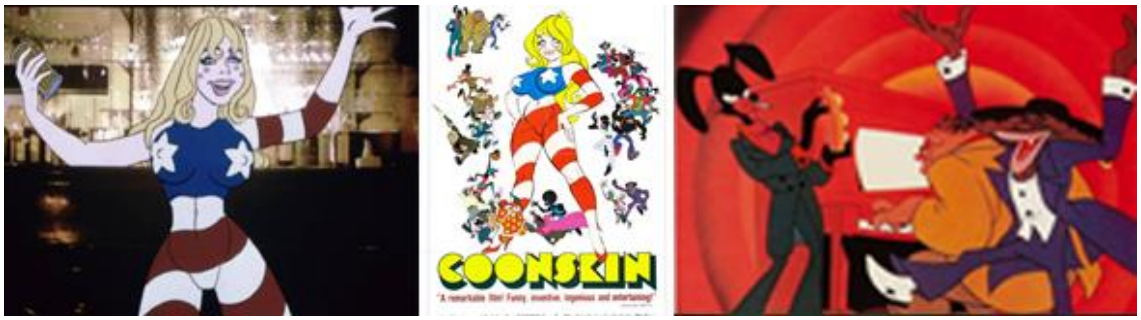
Genellikle masalsı bir atmosferin kurulduğu müzikal türünde, karakterlerin hikayenin bir noktasında şarkı söylemeye başlayıp anlatıyı kesintiye uğratmaları bu türün absürt bir yanının olmasını sağlar (Samancı, 2004:125).

3.1.2.8. Coonskin

1974 tarihli Coonskin, Ralph Bakshi'nin yazıp yönettiği çizgi film ile canlı sinemayı birleştiren filmin, yıldız oyuncuları Philip Thomas, Charles Gordone, Barry

White ve Scatman Crothers hem canlı sinema hem de, çizgi film sekanslarında seslendirdikleri Tavşan Kardeş, Vaiz Tilki, Ayı Kardeş ve Yaşlı Adam Pappy karakterleriyle yer alıyorlar.

Filmde kullanılan dans sahneleri filmin genel anlatı yapısıyla uyumlu denilebilir. Filmin genelinde ki kaba ve kirli anlatı yapısı dansın kullanıldığı sahnelerde de hissedilmektedir. Canlı sinema çekimleriyle anlatılan, Sampson ve Harlem'de, Tavşan Kardeş, Ayı Kardeş ve Vaiz Tilki arasında geçen hikâyede karakterlerin yaptıkları danslar, kişilikleri ile ilgili ipucu verir niteliktedir. Filmde bir malzeme olarak kullanılan canlı sinema çekimleri, çizgi filme yaklaşım tarzıyla tutarlılık gösterir. Film, hicivli, müstehcen ve komik olduğu kadar şiddet de içeren, sofistike anlatı yapısını karakter animasyonlarında ve dans sahnelerinde rahatlıkla ortaya koymaktadır.



Şekil 10. Coonskin, 1974

Kaynak: (https://www.imdb.com/title/tt0071361/mediaviewer/rm2120029184/)

Bakshi'nin artan nefreti ve şiddeti 1975 yapımı Coonskin'de iyice kendini gösterdi. Bu film ise, oldukça ırkçı bulundu (Koçkan, 2004).

3.1.2.9. Pete's Dragon

Pete's Dragon, yapımcılığını Jerome Courtland ile Ron Miller'ın yaptığı, senaryosunu Malcolm Marmorstein'ın yazdığı, Don Chaffey tarafından yönetilen 1977 yapımı, canlı sinema ve çizgi film, fantastik, komedi filmidir. Pete's Dragon filminin animasyon yönetmeni ise, Don Bluth'tur. 2016 yılında yeniden çekilen Pete's Dragon (Pete ve Ejderhası) filminde, ejderha Elliot, 3B bilgisayar animasyonu olarak yer almaktadır.

1977 yapımı Pete’s Dragon, yetim Pete ve onun çizgi film karakteri olan ejderhasıyla, yaşadıklarını anlatıyor. Pete’yi çiftliklerinde çalıştırmak için yanlarında tutan Goganlar, kirli elbiseleri ve makyajlarıyla çizgi film ortamına gönderme yapan komik hareketleriyle canlı sinema çekimlerinde yer alan filmin kötü karakterleridir. Canlı sinema sahnelerine ek olarak ejderhanın 2B çizgi film karakteri olarak eklenmesi, genelde yavaş giden anlatıya müzikli ve danslı verilen aralar gibi renk katmıştır. Ejderhanın görünmez olarak dahil olduğu sahneler bile gayet hareketlidir. Ejderhanın çok güzel bir animasyonla dans ettiği dans sekansı, Pete’nin söylediği 4 dakikaya yakın süren şarkısına eşlik eden ejderha Elliot’ın sempatik yapısını göstermekten öteye geçmez. Bu sekans için filme, müzikli ve danslı ufak bir ara denilebilinir. Sonrasında canlı sinema çekimleri ile Pete’ye görünmez olarak eşlik ederek kasabaya gelen Elliot, çimentoya ayak izi bırakmak, çitleri yıkmak, kedi, at gibi hayvanları korkutmak ve okula gitmesi gereken Pete’nin öğretmenin eteğini çiviye taktırıp yırtırmak gibi bazı komik olaylara sebep verir. Elliot’un görünmezken belediye başkanın yüzüne kolilerce yumurtanın çarpmasını sağlamasıyla tüm kasabanın Pete’den nefret etmesine sebep olur.



Şekil 11. Pete’s Dragon, 1977

Kaynak: (https://www.imdb.com/title/tt0076538/mediaviewer/rm1811126784/)

Canlı sinema ve çizgi filmin birlikte kullanıldığı sahneler, Elliot’ın görünmezlikten vazgeçip, göründüğü sahnelerdir. Ayyaş bir adama gözükmesi kendisini ele verme tehlikesiyle karşı karşıya bırakır. Gerçi ayyaş adama, kasabada kızı dahil kimse inanmaz. Müzikal filmlerde normal karşılanır bir şekilde anlatıya, danslı ve akrobatik hareketlerin sergilendiği, şarkılı aralar verilir. Bu absürt aralar ile çizgi film karakteri olan bir ejderhanın varlığı filmde normalize edilmiş olunur.

Canlı sinema çekimi olan bu sahnelerin sonunda, Pete'nin başını derde sokan Elliot, yine Pete'yi kurtarmak için, vücudunun birebir şeklinde sınıf duvarına delik açarak içeri girer ve Pete'nin isteğiyle mağaraya dönmek için yine silüeti şeklinde sınıf duvarına bir delik daha açarak sınıftan gider. Bu sadece çizgi film ortamlarına özgü espiri, canlı sinema çekiminde, görünmez ejderha tarafından gerçekleştirilerek her iki ortamın tek bir düzlemde buluşmasını sağlamıştır. Ejderhanın duvardaki silüeti şeklinde ki boşlukları gören Dr. Terminus uyduruk ilaçlarını bahane ederek, tıbbi amaçlar için Elliot'u yakalamaya karar verir. Filmin sonunda, kötülerin kötülükleri tüm kasaba tarafından anlaşılır ve kendilerine yardım eden ejderhaya teşekkür ederler. Yetim Pete'nin Nora ile mutlu bir ailesi olur ve Elliot, başı belada olan başka bir çocuğa yardım edeceğini anlatarak, Pete ile vedalaşır. Devam filmi için açık bir kapı olan 'Elliot'ın, başı belada olan başka bir çocuğa yardım edecek olması durumu' 2016 yılında aynı isimle üretilen müzikal olmayan filmde kullanılmamıştır. 1977 yapımı müzikal filmde Elliot, efsanevi bir varlık olarak, canlı sinema karakterleriyle aynı ortamda etkileşime girmiş, farklı ortamlar arası göndermeler ile film genelinde bir bütünlük sağlama çabası gerçekleşmiştir. Çizgi film karakteri olarak Elliot'ın dansı farklı iki ortamın bir biri içinde eriyerek ortak bir anlatıya hizmet etmesini sağlar.

3.1.2.10. American Pop

Yapımcılığını ve yönetmenliğini Ralph Bakshi'nin yaptığı 1981 yapımı filmde, yönetmen rotoskop tekniği ile üretilmiş çizgi film ve canlı sinema görüntülerini birlikte kullanır.

1981'de piyasaya sürülen American Pop, başına buyruk yönetmen Ralph Bakshi'nin seks ve şiddet içerikli ilk çıkışı Fritz the Cat'den dokuz yıl sonra, altıncı animasyon filmi oldu. Yedincisi olmalıydı, ancak 1975 Hey Good Lookin', Warners tarafından rafa kaldırıldı, revize edilmiş versiyonu ancak 1982'de açıldı (Osmond, 2011:67). Rotoskop tekniğinden fazlasıyla yararlanılan filmde, dans sahneleri, çizgi film karakterlerinin anlatı gereği bilindik dansları icra etmelerinden oluşur. Filmin anlatı yapısını bozmasa da dans sahneleri anlatıya çokta bir katkı sunmamıştır.



Şekil 12. American Pop, 1981

Kaynak:
(https://www.imdb.com/title/tt0082009/mediaviewer/rm1913521664/?context=default)

3.1.2.11. Twilight of the Cockroaches

1987 yapımı Twilight of the Cockroaches, canlı sinema görüntülerini animasyonla birleştiren, Hiroaki Yoshida tarafından yazılan ve yönetilen, bir anime ve canlı sinema filmidir. Çizgi film ve canlı sinema, ortamlarını birleştiren filmde bu tekniklerin yanı sıra stop motion tekniği de kullanılmıştır. 'Limited animasyon tekniği, farklı bir görsel estetik anlayışı ile Japonya'da Anime olarak bilinen Japon animasyon tarzını yaratır'(Kaba, 2020:44).

Japonya'da üretilen tüm animasyonlar, anime olarak bilinse de manga kökenli olması, limited animasyon tekniğinin kullanılması ve herhangi bir yaş grubu sınırlığı içermemesi gibi faktörler izleyici için daha ayırt edicidir. 'Japon çizgi romanı manganın hareketlendirilmiş hali olan animeler, mangayla ortak görsel ve estetik özellikler taşımaktadır. Manganın hikâye anlatımı, karakter-mekân tasarımı vb. anlatım özellikleri, animede de karşımıza çıkmaktadır' (Taş Alicenap, 2012:22).



Şekil 13. Twilight of the Cockroaches, 1987
Kaynak: (https://www.imdb.com/title/tt0093101/mediaviewer/rm494148096)

Twilight of the Cockroaches filminin baş karakteri 19 yaşında ki Naomi, genç bir hamamböceği kızdır. Filmde antropomorfizmin kullanıldığı hamam böceği karakterleri, dünyaya onların gözünden bakmamızı sağlar. Hamam böceklerinin karanlıkta yaşamaları sebebiyle film atmosferinde genel bir karanlık hakimdir. İnsanların ve mekânların canlı sinema çekimleriyle filmde yer alması, hamam böceklerinin ve o boydaki canlıların çizgi film karakteri olmaları, iki farklı ortamı birleştirirken, kamera açıları, ve kullanılan foley sayesinde, filmde baskın olan ortamın çizgi film ortamı olduğunu belli eder. Filmin ilk sahnelerinde, kulağımızın çok az ya da duyamayacağı seslerin yüksek olarak tekrar üretilmesi, ayak sesleri, rüzgar sesi, anahtarla kapı açma, gazete kağıdı ile yere vurma gibi, Naomi'nin eve henüz girmiş bir insan oyuncuya arkadaşlarının nerede olduğunu sormasından sonra, yaşadığı şoku destekler biçimdedir. Film boyunca canlı sinema karakterlerinin herhangi bir diyaloğu olmamasına karşın, hamam böceklerinin insanlarla konuşmaları, insanların hal ve tavırlarına yükledikleri anlamlarla sanki bir ilişki içinde olduklarını sanmalarına yol açmaktadır. Bu tür monologların sürpriz sonuçlarının olması, hamam böceklerinin saf ve temiz yaklaşımlarını sempatik gösterirken, sık sık insan tehlikesiyle karşı karşıya kalmalarına sebep olur. Dans sahnesi öncesi, ev sahibi Saito'nun toplamadığı akşam yemeği masası, hamam böcekleri için müzikli, eğlenceli bir toplu akşam yemeğine dönüşür. Rock'n Roll müziğinin eşliğinde yenen yemek sonrası yine aynı müzikle dans eden hamam böcekleri görülür. 40 saniyelik dans sahnesi film anlatısının bir gereği olarak kullanılmış, Saito'nun kayıtsızlığı ve hamam böceklerinin onunla diyaloğa girdikleri fikrini destekler bir şekilde ilerler. Rock'n Roll dansı yapan hamam böcekleri, eğlenmelerinin yanı sıra herhangi bir tehlikeye karşı da hazırlıksız olduklarını anlatır. Dans sahnesinin sonrasında ihtiyar hamam böcekleri tarafından uyarılmaları, Rock'n Roll dansı yapan hamam böceklerinin rahatlıklarını kelimeler ile de filmde dile getirmektedir.

3.1.2.12. Who Framed Roger Rabbit

Masum Sanık Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit), 1988 senesinde Robert Zemeckis tarafından yönetilen, yapımcılığını Frank Marshall ve Robert Watts'ın üstlendiği, Jeffrey Price ve Peter S. Seaman'ın yazdığı çizgi film ve canlı sinema

filmidir. '*Who Censored Roger Rabbit*' isimli çizgi romandan ilham alınarak yapılan, bu filminin animasyon yönetmeni Richard Williams'tır.

Filmde Eddie, Roger'ı gönülsüzce, kız arkadaşı Dolores'in çalıştığı yerel bir barda saklar. Roger, Yargıç Doom ve yargıcın gelincik uşakları Toon Patrol, onu yakalamak için gelmelerinden önce, Dolores'in barında, bardakilere The Merry-Go-Round Broke Down melodisi eşliğinde şarkı söyleyip dans eder. The Merry-Go-Round Broke Down, Warner Bros. Cartoons tarafından üretilen, Merrie Melodies çizgi film serisinin tema melodisi olarak bilinir. Filmin 50. dakikasında Roger Rabbit, başında kırdığı tabaklarla, bu şarkıya eşlik olarak yaptığı dansı sonlandırmış olur. Roger, başkalarını güldürmeyi sevmesinin yanı sıra çılgın, iyi kalpli, esprili, enerjik, biraz naif ve pek akıllı olmayışını, yaptığı 25 saniyelik dansla da belli eder. Filmde çizgi karakterler, canlı sinema karakterleri gibi kendilerine biçilen rolü oynarken, film gerçekliği içinde de animatörler tarafından çizgi film karakteri olarak yaratılmış olmaları, onları kalıplara sokar. Roger'ın başı belada olduğu için barda saklanması gerekirken, sevimli, çılgın, iyi kalpli, esprili, enerjik, biraz naif ve pek akıllı olmayan bir çizgi film karakteri olarak yaratılmış olmasından dolayı dans ederek kendini tehlikeye atar. Yine başka bir çizgi film karakteri olan Jessica, 'Kötü biri değilim. Sadece böyle çizildim.' repliği ile yaratılış gereği avantaj ve dezavantajlarının farkında olduğunu anlatır. Anlatı gereği olarak Roger Rabbit'in barda saklanması gerekirken, insanlara dans etmesi kaçınılmazdır. 1947 yılının Los Angeles'da geçen filmde Marvin Acme'nin Toontown isimli şehir merkezine bir tünelle bağlanan, çizgi karakterlerin yaşadığı bir yerleşim yeri vardır. Eddie, suçlu sandığı Jessica'yı takip ederken Toontown'a gelir. Eddie'nin Toontown'a girişinde 30 saniyelik, ağaçların, kuşların, domuzların, tavşanların, bir ejderhanın, Mickey fareye benzer bir sürü karakterin hatta güneşin bile dans ettiği bir sahne vardır. Bu dans sahnesi Toontown sakinlerinin ne kadar masum, mutlu ve eğlenceli olduklarını söyledikleri şarkıyla da destekler. Absürtlüklerle dolu bir kasaba olduğu girişteki dans sahnesinden anlaşılır. Çizgi film kanunlarının geçerli olması, bu kasabaya gelen, canlı sinema karakterinide içine alır. Asansörde yukarı ve aşağı yapışan, yüksek bir binadan düşen Eddie, tıpkı bir çizgi film karakteri gibi tepki vermektedir. Filmin son sahnesinde ki Acme fabrikasında, Eddie'nin kötü karakterler, Toon Patrol ve Yargıç Doom'u alt ettikten sonra, Roger ile Jessica'yı kurtarırken başı boş kalan makinenin, fabrika duvarını yıkması ile Toontown tekrar gözükür. Mutlulukla

dans eden Toontown çizgi film karakterleri, Yargıç Doom'dan geriye kalanların başına toplanırken dansa ara verirler. Filmin sonunda Fleischer Stüdyoları'na, King Features Syndicate'e, Felix Cat Productions'a, Turner Entertainment'e, Walter Lantz Productions'a, Disney'e ve Warner Bros.'a ait çizgi karakterler hep birlikte dans edip şarkı söylerler. Şarkıya ritmik sallanma ile eşlik edilen bu sahnede, Warner Bros. karakteri Porky Pig'in alışılmış 'Hepsi bu kadar millet!' diyerek filmi tam bitirecekken Disney'in peri kızı Tinkerbell gelip bir sihirle ekranı kapatıp uçup gider. Çizimleri elle yapılan çizgi film ortamının, çok büyük emek gerektirdiği filmde, net olarak belli olurken, film, birbirine zıt iki ortamı çok güzel bir estetik anlayışı ile ortak anlatı malzemesi olarak kullanır.



Şekil 14. Who Framed Roger Rabbit, 1988

Kaynak: (https://www.imdb.com/title/tt0096438/mediaviewer/rm3341687040)

Hatta, animasyon ile gerçek karakterlerin kombinasyonunu daha kolaylaştıran bazı işlemlerden kaçınarak daha gerçekçi bir olay zinciri elde etmişlerdi. Roman Polanski'nin Chinatown'un öyküsünden esinlemiş Who Framed Roger Rabbit, sadece Duffy Duck ile Donald Duck arasındaki düet için bile izlenmeyi hak ediyor (Koçkan, 2004).

3.1.2.13. Cool World

1992 tarihli Yalan Dünya (Cool World) çizgi film ve canlı sinema türündeki filmin yönetmenliğini Ralph Bakshi yapmaktadır. Filmde Brad Pitt, Kim Basinger ve Gabriel Byrne başrollerde, hem canlı sinema oyuncusu olarak hemde çizgi film karakteri olarak karşımıza çıkmaktadır.

İkinci Dünya Savaşı gazisi Frank Harris, (Brad Pitt) annesiyle birlikte bindiği motosikleti, sarhoş bir çiftin kullandığı arabayla çarpışır ve annesini kaybeder. Ambulansa bindirilecek olan Frank, kendine gelmeye çalışırken, bu sahnede, canlı sinema çekimi ilk olarak animasyon ile birlikte kullanılır ve Frank, Dr. Vincent Whiskers isimli çizgi film karakteri tarafından yanlışlıkla Cool World denen çizgi dünyaya ışınlanır. Dr. Vincent Whiskers, icat ettiği makine ile dünyaya gelmek isterken yanlışlıkla kendi dünyasına getirdiği Frank'e, Cool World'de iki dünya arası polislik görevi verir. Aradan 47 yıl geçer ve eşini başka bir adamla yakalayıp, katil olarak hapishaneye giren, Jack Deebs (Gabriel Byrne) isimli bir çizgi filmcinin, yarattığı çizgi karakteri Holli Would, Jack'in Cool Word'e gelmesini sağlar. 2 dakikalık bu sahnede Holli, cinsel kışkırtıcılık içeren, Hoochie coochie denilen göbek dansı vari bir dans yaparak Jack'e onu beklediğini söyler. Kullanılan dans Holli karakteriyle ilgi istediklerini elde etmek için cinselliğini kullanmaktan çekinmeyeceği bilgisini verir. Sıklıkla ışıklı masanın başında gördüğümüz çizgi filmci Jack, Cool World'ü kendi yaratığını sanıyordur. Burada yaratılan dünyanın zaten önceden var olmasıyla ilgili bir paradoks söz konusudur. Filmde buna benzer karışıklıklar, görsel olarakta mevcuttur. Cool World'de bazı karakterler çok komik ve stilizeyken, mekanlar ile boyut uyumsuzluğu gösterirler ama rotoskop ile yapılan karakterler mekanla tam uyumlu olup, fazal düzlerdir.

Cool World'e çizgi film karakterlere 'doodle'denirken, canlı sinema karakterlerine 'noid' denmektedir. Holli'nin yaptığı cinsel içerikli danslar, gerçek dünyaya geçmek istemesi ve bunun ancak bir noid ile yatmakla mümkün olmasındandır. Holli (Kim Basinger), sonuçlarını bilmese de Jack sayesinde noide dönüşür ve gerçek dünyaya geçer. Bu iki dünyadan birini gerçek olarak kabul edilmesi Holli'nin bu isteğini mantıklı olarak açıklar fakat bu doodledan noide geçiş aynı zamanda evrenin dengesini bozacaktır. Evrenin dengesinin bozulmasına engel olacak, Cool World polisi Frank ve antropomorfik bir örümcek olan ortağı Nails, Holli ve Jack'i uyarırlar. Kalıcı bir geçiş için Holli'nin dokunulması gereken bir nodül olması ve aslında bu nodülün, gerçek dünyanın doodle karakterler tarafından işgalini sağlayacak bir köprü olması da senaryoda ki karmaşık bir yapıdır.

Film, müzikleriyle olan uyumu, her iki ortama geçebilen farklı ortam karakterleri ve ünlü oyuncularıyla, başlangıcında çok şey vaat eder. Tek tek ele alındığında başarılı sayılabilecek canlı sinema oyunculuğu, yaratıcı çizgi film karakterleri, fantastik arka plan çizimleriyleriyle ve başlangıcında ki başarılı dans sahnesi ile iyi başlayan bir film olarak görülebilir. Fakat yakaladığı bu fırsatı, karmaşık senaryosu, kafa karıştıran anlatı yapısı, canlı sinema oyuncularının, çizgi film karakterleri ile birlikte kullanılmasında ki problemlerle teper. Çizgi filmin ve canlı sinemanın iç içe geçtiği sahnelerde noidlerin, sanki bir projektör yansıması önünde duruyorlarmış hissi ve doodlerin, noidlere yeterince ikna edici dokunuşlar yapamamaları filmde, olumsuz olarak göze batar. Oysa daha önce yapılmış 'Who Framed Roger Rabbit' filminde bu tür teknik problemler çözülmüştür.



Şekil 15. Cool World, 1992

Kaynak: (https://www.digiturkburada.com/hayal_dunyasi___cool_world-hbr-638.html)

Ralph Bakshi'nin yeraltı (underground) animasyonları, özellikle karakterlerin birçoğunu rotoskoptan geçirdiği için çokta olumlu tepkiler almamış ve karışık bulunmuştur. 'Bir de inanılmaz zayıf olan ve Brad Pitt ve Gabriel Byre'nin başrollerini oynadığı ve Masum Sanık Roger Rabbit filminin yetişkin versiyonu yapma çabası olan Yalan Dünya (1992) filmini de yaptı. Eğlendirici anlar içerse de, genel etki, düşük derecede espriler ve birbiriyle uyumsuz olan canlı aksiyon/animasyon sahneleri oldu' (Whitehead, 2012:132). Her ne kadar gösteriminden sonra çok olumsuz eleştiriler almış olsa da, Cool World, kaliteli animasyonları, göz dolduran arka plan çizimleri, çizgi film ve canlı sinemada dans animasyonlarını, anlatıya uygun ve karakteri yansıtacak şekilde kullanmış olması açılarından önemli bir filmdir.

3.1.2.14. Osmosis Jones

2002 yapımı Osmosis Jones, yönetmenliğini Bobby ve Willy Farelly'in, animasyon yönetmenliğini ise, Piet Kroon ile Tom Sito'non üstlendiği, çizgi film ve canlı sinema filmidir. Filmin başrollerinde canlı sinemada, Bill Murray (Frank), Shane DeTorre (Elena)'nun yanı sıra animasyonda da Chris Rock (Osmosis), Laurence Fishburne (Thrax), David Hyde Pierce (Drix) sesleriyle yer almaktadır.



Şekil 16. Osmosis Jones, 2002

Kaynak: (https://www.imdb.com/title/tt0181739/mediaviewer/rm1674419968/)

Osmosis Jones filminin ilk 3 dakikası canlı sinema sahnelerinden oluşur. Frank'in ağzına attığı, pislenmiş yumurta ile Frank'in ağzından, çizgi film ortamına yani Frank'in vücuduna girmiş oluruz. Çizgi film ortamlarına geçişlerde, Frank'in ağzı için 3B bilgisayar animasyonundan faydalanması, gerçeklikten çizgi filme geçişte ara bir gerçeklik yaratılması anlamı taşımaktadır. Film genelinde çizgi film ortamını desteklemek için 3B bilgisayar animasyonlarından faydalanılmıştır. Frank'in vücudu, kötü bir şekilde yönetilen bir şehir olarak gösterilir. Bu şehirde, hippi karşı kültürüne, Hare Krishna'yı ekleyerek şarkı söyleyip dans eden bazı kan hücreleri, veya iç çamaşırlarıyla x-ray cihazından geçerken yakalanan donanma askeri gibi örnekler, ortalığın ne kadar karışık olduğunu göstermektedir. Osmosis Jones (Ozzy), bu karışık ortamda polislik görevlerinin gerektirdiklerini hatta fazlasıyla yapmasına karşın çeşitli aksaklıklara yol açtığından cezalar alan, antropomorfize edilmiş bir akyuvardır. Filmde tüm hücre, virüs, bakteri ve vücuda giren ilaçlar, insansı özelliklerini, bir metropol içinde yer alan insanlar olarak kullanırlar. Hücreler, Frank'in dışında bulunan dünya ile bağlantılı olduklarının farkında olup, bu farkındalık bazen özellikle belediye binasında bulunan kırmızı düğme ile Frank'in kontrolünü ele alacak kadar ileriye gitmektedir.

Frankin vücuduna giren ölümcül virüs Thrax'ın, tıp kitaplarına girebilmek için, Frank'i 48 saat içinde öldürmek gibi bir iddiası vardır. Filmde çizgi film sahnelerinde mekan isimlerinin yanı sıra zamanda verilmektedir.

Başka filmlere göndermeler içeren çizgi film karakterleri ve sahneleri, anlatıyı destekler ve eğlenceli bir şekilde filmde yer alır. Thrax'ın, Frank'in koltuk altında yaşayan mafya patronunu alt etmesi sahnesinde, 'Baba' filminde yer alan mafya babası tiplemesine bir gönderme alenidir. Aynı durum ilerleyen sahnelerde Titanik filmi içinde geçerli olacaktır. Frank Şehri yeraltı patronu artık Thrax'tır. Ozzy ve vücut dışından bir ilaç olarak gelen Drix, Frank Polis Departmanı adına ortak olarak bu göreve bakarlar. İlk gidecekleri yer ise, egzotik dansların olduğu, müzik ve bazı suç faaliyetlerinin planlandığı, Zit isimli gece kulübü olan, bir sivilcedir. Bu sivilce, canlı sinema çekimlerde, Frank'in tam iki kaşının arasında, çok dikkat çekici bir yerdedir. Anlatı gereği Zit'te dans eden birçok çizgi film karakteri vardır. Zit isimli gece kulübünde dikkat çekmek istemeyen Ozzy ve Drix, görünüş değişikliklerinin yanı sıra içerde dans etmek zorundadırlar. Ozzy'nin Drix'ye dans etmeyi gösterdiği sırada, kulüp sahnesinde 'Kidney Rock' isimli rap grubu, dans edip şarkı söyler. 2 dakikalık müzik klibi şeklinde geçen sahne, müzik ve dans seçimleri ile anlatıyla uyumludur. Ortamın yasa dışılığını anlatır nitelikte olan rap dans aynı zamanda Frank Şehrinin yönetimine isyan da içermektedir. Ozzy'nin genel olarak seslendirme dahil afroamerikan tavrı, öğrettiği, yaptığı rap dans ile uyumludur ve karakterin iç dünyası ile ilgili fikirler verir.

3.2. Çizgi Film ve Canlı Sinemada Dans Kullanımı

Çizgi film ve canlı sinemada kullanılan dans animasyonları, sinemadaki teknolojik gelişmelere orantılı olarak gelişme göstermiştir denilebilir. Özellikle animasyon teknolojisinin sağladığı imkanlar ile üretim süreleri kısalmış, farklı animasyoan türlerinin bir arada kullanılması ile yeni estetik arayışlar oluşmuştur. Bu açıdan, tezde incelenen filmler arasından, 1964 yapımı Mary Poppins ve 2018 yapımı devam filmi Mary Poppins Returns filmleri karşılaşrırılarak, incelenmek için örnek olarak seçilmiştir.

1964 Mary Poppins filmi bir çok ödül almış, başarılı bir canlı sinema ve çizgi film örneği olmuştur. Devamı niteliğinde 2018 yılında, Mary Poppins Returns filmi

gösterime girmiştir ve onda da çizgi film ve canlı sinema ortamları birlikte kullanılmıştır. 1977 yapımı Pete's Dragon filmininde ise, çizgi temelli 2B animasyonun canlı sinema ortamı ile birleştirilmesine karşın aynı isimli 2016 çevrimi, canlı sinema ortamıyla 3B bilgisayar animasyonu birleştirmiş ejderha karakteri, antropomorfik olmaktan uzaklaşarak evcil hayvan yapısı oluşturulmuştur. Tezde karşılaştırmak amaçlı Mary Poppins ve Mary Poppins Return filmleri, canlı sinema ve çizgi film kullanımına devam edilmiş olması, içinde çizgi film karakterlerinin danslarını içermesi ve devam filmleri olması açısından tercih edilmişlerdir. Canlandırma sinemasında kullanılan antropomorfik hayvan karakterleri, dans etmeye elverişlidirler. Mary Poppins ve Mary Poppins Returns filmleri, 54 yıl ara ile çekilmiş, çizgi film ve canlı sinema ortamlarını birleştirerek, antropomorfik çizgi film karakterleriyle dansı kullanmışlardır.

3.2.1. Mary Poppins

1964'de yayınlanan Mary Poppins ise, Disney'in gelmiş geçmiş en başarılı filmlerinden biri oldu ve başta Julie Andrews'un kazandığı En İyi Aktris Oscarı olmak üzere, aday olduğu 13 daldan 5'ini kazandı (Koçkan, 2004).

Film gösterime girdikten sonra 13 dalda birden aday gösterildiği Oscar ödüllerinden 5 tanesini kazanmıştır. 'En İyi Şarkı', 'En İyi Aktris', 'En İyi Müzik', 'En İyi Kurgu', ve 'En İyi Görsel Efekt' dalları ödülleri bu filme gitmiştir.

Filmde, stop motion tekniğinde hazırlanan animasyonlar ve bazı kamera hileleri eşliğinde, her yaptıkları işten bir eğlence çıkaracaklarını öğütleyerek, çocuklara odalarının toplamayı öğreten Mary Poppins'i izleriz.



Şekil 17. Mary Poppins, 1964

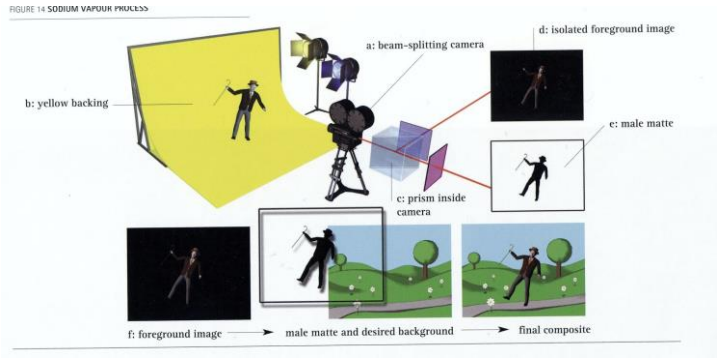
Kaynak: (https://www.imdb.com/title/tt0058331/mediaviewer/rm3783184384/)

Teknik ayrıntılara geçmeden önce hikaye şu şekilde özetlenebilir; Mary Poppins'i elinde şemsiyesiyle gökten inmesi, çıkan şiddetli rüzgarda tüm dadı adaylarının uçup gitmesi, Marry Poppins'in konuşan şemsiyesi ve çantasına sığmayacak kadar uzun objeleri rahatlıkla çantadan çıkarması, müzikal bir filmde çizgi film ortamına hazırlık olarak kabul edilebilir. Parka giderken Bert'le karşılaştıklarında, Bert'in çocuklara, parka gitmenin ancak sıradan dadılar ile ilgili olduğunu ama Mary Poppins'le birlikteyken, park yerine sihirli dünyalara gidebileceklerini anlatması, çizgi film sekansının tanıtımı niteliğindedir. Bu sihirli dünyaya yolculuğu, Bert'in kaldırıma çizdiği tabloların birinin içine girerek yaparlar. 7 dakika 40 saniyelik, canlı sinema karakterlerinin çizgi film dünyasına geçtikleri bu sekansta, 4 dakika 50 saniye süren, Mary Poppins ve Bert'in danslarına ve şarkısına eşlik eden çizgi film karakterleri vardır. Çiftlikte yaşayan hayvanlar olan koç, koyun, kuzu, at, inek, domuz, horoz, tavuk ve kaz çizgi film karakterleri, şarkıya eşliklerinin yanı sıra ritmik sallanmalarla dans ederek çok mutlu olduklarını gösterirler. Müzikal filmlerde çoğunlukla olduğu gibi anlatıya verilen bir ara olan bu danslı sahne, komik ve eğlencelidir. Mary Poppins ve Bert bir çay bahçesine geldiklerinde, onlara çizgi film karakteri olan antropomorfik, garson penguenler servis yaparlar. Mary Poppins, melodik bir şekilde ahududulu dondurma, pasta ve çay siparişi verdiğinde hesap ödemeyeceğini söylen penguen garsonlar, şarkılı ve danslı olarak bunların kendi ikramları olacağını belirtirler. Dört penguen, Mary Poppins'e ne kadar hayran olduklarını belirttikleri bu danslı ve melodili sahnede, Bert ile birlikte de sözlü olarakta dile getirerek, Mary Poppins'i utandırarak gülümsetirler. Filmin genel anlatısında Mary Poppins, asla hata yapmayan, her zaman beğenilen ve ne kadar güzel olduğuyla öne çıkmasının yanı sıra mesafeli tavırlarıyla da ön plana çıkar. Bu mesafeli tavır, hoşlandığı Bert içinde geçerlidir. Penguenlerin dansı kendilerini Mary Poppins'e beğendirmek üzerine kurulu olması genel anlatıyla uyumludur. Hatta Mary Poppins üzerinden seyirciye beğendirmek de denilebilir. Sahnenin devamında 4 penguen, Berti'in penguenmiş gibi yaptığı komik tap dansa eşlik ederler. Bazen birbirlerine meydan okumayla geçen bu dans Mary Poppins'e özel bir kaç selamlama ile biter. Son selamlamada, son penguen Mary Poppins'e bir öpücük verir ve diğer penguenler bunu laubalilik olarak kabul ederek arkadaşlarını uyarırlar. Fakat Mary Poppins ve Bert *slow dansa* başlayınca, penguenler herşeyi unutup birbirlerini *slow dansa* eş olarak seçerler. Filmde bu sahne, atlıkarınca sahnesine geçişe kadar danslı bir

şekilde devam eder. Çizgi film ortamında maket görünümlü bu atlı karınca sahnesinde, Mary Poppins, Bert ve çocuklar vardır. Atlarını, atlıkarıncadan çıkartıp eğlencelerine bir yolculuğa çıkarlar. Tilki avına çıkmış bir grup çizgi karakter insan, at ve köpeklerle karşılaşırlar. Çizgi karakter olan tilkiye yardım ederken, bir at yarışına karışmaları, Mary Poppins'in yarışı birinci bitirmesiyle sonuçlanır. Mary Poppins filmde, ödülünü aldıktan sonra gazetecilerin nasıl hissettiği sorularına cevap olarak 'Supercalifragilisticexpialidocious' (Olağanüstü güzel fevkalademsi) isimli şarkısıyla cevap verir. Tüm çizgi film karakterlerin en azından ritim tutarak eşlik ettikleri bu şarkı, çizgi film sekansının yağmur yağmasıyla birlikte sona ermektedir. Çizgi film ortamı su bazlı boyalardan oluşmaktadır ve yağmur yağmasıyla silinerek yok olur.

Filmde çizimlerle hareketli görüntüleri bir arada gösterebilmek için çeşitli tekniklere başvurulmuştur. Beyaz bir fon önünde dans eden ya da hareket eden karakterlere, sarı bir tonla aydınlatılan sodyum buharı ışıkları eşlik etmiştir. Daha sonrasında Vlahos (Petro Vlahos) yöntemi olarak anılacak olan bu teknik, filmin ikonik sahnelerinden biri olan penguenlerin Dick Van Dyke'la dansına olanak sağlamıştır. Böylece, film şeritleri üzerine yapılacak oynamalar yerine Vlahos yöntemi sayesinde herşey kamera içinde çözümlenmektedir. Sodyum buharlı mat sistemi 'Mary Poppins' filmine 'En iyi görsel efekt' Oscar'ını kazandırmıştır.

Çizgi film ve canlı sinemanın dansla bağlantılı olduğu bölümlerden en çok öne çıkan ikonik sahne penguenlerle dans, animatörleri oldukça fazla zorlamıştır. Dick Van Dyke'ın abartılı dans hareketleri sonucu, penguenlerle yakınlaşan ayakları bir noktada penguen kanadı altından geçmektedir. Animatörler bu nedenle fiziksel olanında ötesinde penguenleri zıplatarak ya da eğerek abartılı çizmek durumda kalmışlardır.



Şekil 18. Mary Poppins, Sodyum Buharı Işık Uygulaması, 1964
Kaynak: (https://imgur.com/gallery/pMimY?nc=1)

Disney, 1944'de canlı sinema ve çizgi film kombinasyonu olan The three Caballeros filminde, canlandırma sinema karakterlerinin, canlı sinema karakterlerinden daha baskın olması ile ilgili sıkıntı yaşamıştır. '1965 yılında Mary Poppins isimli filminde aynı yöntem uygulanmış ancak bu kez sözü geçen denge kurularak film oldukça başarılı olmuştur' (Hünerli, 2005:25).



Şekil 19. Mary Poppins, Dick Van Dyke ve Penguenlerin Dansı, 1964

Kaynak: (https://imgur.com/gallery/pMimY?nc=1)

3.2.2. Mary Poppins Returns

2018 yapımı film, 1964 Mary Poppins filminin devamıdır. Senaryosu David Magee ve John DeLuca tarafından yazılan ve Rob Marshall tarafından yönetilen, canlı sinema ve çizgi filmi bir arada kullanan, fantastik, müzikal filmdir.

Rob Marshall'ın çocukken gördüğü ilk film Mary Poppins'ti, bu yüzden Disney'in devam filmi için yönetmenlik teklifi, ona göz korkutucu ve heyecan verici olarak geldi. Marshall yakın zamanda yaptığı bir röportajda, "Korkunçtu çünkü film benim için çok şey ifade ediyor" dedi. "Ama eğer biri devam filmi çekecekse, ben olmayı çok isterdim, böylece ilk filmin ruhunu koruyabilirim. Bir devam filminde ne görmek isterim diye kendime sordum. Bir animasyon / canlı sinema sekansı isteyeceğimi biliyordum: 'Mary Poppins'in DNA'sında ve ilk filmden klasik elle çizilmiş animasyona tutunmanın çok önemli olduğunu hissettim. " (Solomon, 2018).

Yönetmen Rob Marshall, her iki filmin ortak noktası olarak çizgi filmi göstermektedir. Marshall'ın bu yaklaşımı, filmin DNA'sını bozmamak adına, klasik el ile çizilmiş animasyon karakterlerin canlandırılması çizgi film ve canlı sinemanın birlikte kullanımında yakalanan estetik anlayışı koruma istediğidir.

Mary Poppins filminde teknolojik imkanlarla orantılı olarak sağlanan bu estetik anlayış, Mary Poppins Returns filmde hibrit animasyon halini alarak daha fazla içiçe geçmiş animasyon türleri birbiri içinde erimiştir. Klasik el ile çizilmiş animasyon, ilk filmde çizgi film arka planlarını andıran *Matte Painting* (arka plan tasarım) dekorlar ile uyumlandırılmıştır. Baskın olan ortamın çizgi film olduğunda belirleyici olan bu teknik yaklaşım, devam filminde ise canlı sinema karakterlerin çizgi film ortamına adaptasyonu için yeşil zemin kullanımı, 3B bilgisayar ile tasarlanmış arka fon kullanımları, yine çizgi film dokusu ile kaplanmış 3B ve 2B bilgisayar animasyonları ve kullanılan özel efektler ile harmanlanmıştır.

Devam filminde, 1964 tarihli filmde, çocuk olan Michael ve Jane Banks artık büyümüşlerdir. Filmin olay örgüsü, baba Michael, hala Jane, Michael'in çocukları ve ev çalışanları dışında, yan karakterler ile Jack etrafında gelişmektedir. Yine, ilk filmde olduğu gibi Mary Poppins filmin merkezinde yaptığı sihirlerle öne plana çıkmaktadır.



Şekil 20. Mary Poppins ve Mary Poppins Returns, 2018

Kaynak: (https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/12/mary-poppins-returns-animation-production-design)

Çocukların banyo sahnesinde çizgi temelli, 2B animasyon kullanılmamıştır. Ama kırılan kase ile geçilen canlı sinema ve animasyon sekansında, 3B tasarlanmış mekanlar, çizgi film karakterleri ile uyumlu olması adına el ile çizilmiş etkisi verecek dokular ile kaplanmış ve klasik el ile çizilmiş, çizgi film karakterleri kullanılmıştır. Hibrit animasyon tekniğini 2B ve 3B animasyon ortamlarının birlikte kullanımı olarak kabul edersek bu teknik, her iki türün animasyonlarını birlikte kullanarak çok iyi uygulanmıştır.

Canlı sinema oyuncularının kıyafetleri de kontür çizgileri içererek, sekansta bulunan konseptle uyumludur. Mary Poppins'in şemsiyesi aracılığıyla geçilen Royal Doulton Konser Salonu da bol miktarda dans eden çizgi film karakterleri içerir. Sahnede dans eden flamingolar 35 saniyelik müzikal dans gösterilerini, anlatı gereği olarak yapmaktadırlar. Filmde bu sahne, gösterinin ne kadar eğlenceli olduğunu anlatması dışında mekanın tanıtıldığı bir dans sahnesidir. Sonrasında Jack sahneye çıkar ve Mary Poppinsi, şarkı söylemesi için sahneye çağırır. Biraz nazlanan Mary Popins, Jack ve ilk filmde de olan penguenlerin ısrarına dayanamaz ve çizgi film karakterleri olan penguenlerle birlikte dans etmeye başlar. Melodik olarak bir hikâye anlatarak şarkı söyleyen Mary Poppins, 2 dakikalık bir dans gösterisi sunar. Kendisine eşlik eden penguenler, ilk filmde de olduğu gibi sahneyi zenginleştirmenin yanında danslarından da belli olduğu gibi Mary Poppins'e olan hayranlıklarıyla, komik olaylara sebep olurlar. Dekorun çizgi film dünyasına uyumlu tasarlanması ve anlatıya dahil olacak şekilde mekanik değişikler geçirmesi ile dans edilen mekana dahil olmasını sağlanmıştır. Sonraki şarkılı dans sahnesine penguenler dışında benzer kostümlere sahip çizgi film karakteri olan dansçılar girer. İlk filmde Mary Poppins'i öpme şerefine nail olan penguenler, bu filmde Mary Poppins'ten öpücük alarak, mest olmuş bir şekilde dans sahnesini tamamlarlar.

Mary Poppins sahnede dans edip, dış görünüşe aldanmamak gerektiğiyle ilgili, şarkı söylediği sırada çocuklar başıboş kalırlar. Canlı sinema ve çizgi filmin birlikte kullanıldığı sekansın devamında, görünüşüne, güler yüzüne kanarak, başta iyi biri sandıkları birer çizgi karakter olan kurt ve arkadaşları, Georgie'nin zürafa oyuncağı dahil evdeki eşyaları çalarlar. Evlerini de çalacaklarını söyleyen kurdun elinden zor kurtulan çocuklar, kabustan uyandıklarında sekansın sonuna gelinir. Filmde bu sekansın genel anlatıya etkisi, çocukların evlerini kaybedeceklerinden korkmalarını göstermek amaçlı olarak özetlenebilir. Bu filmde dansın anlatıya katkısı, çizgi film karakterlerinin Marry Poppins'e duydukları hayranlıklarını göstermeleri temellidir. Geçilen çizgi film ortamın da yapılan dansların, ilk filmde penguenlerin dans ettiği çay bahçesi yerine, daha şatafatlı olan Royal Doulton Konser Salonu'nda daha kalabalık çizgi film karakterleri eşliğinde olması, filmde dansın kullanımını bir adım ileri götürmüştür.



Şekil 21. Mary Poppins Returns, 2018

Kaynak: (https://disney.fandom.com/wiki/Mary_Poppins_Returns#Synopsis)

BÖLÜM 4. UYGULAMA FİLMİ KİMSE'YLE DANS

4.1. Kimse'yle Dans

Farklı animasyon yaklaşımlarına rağmen her animatör yeni bir projeye başladığında çeşitli güçlüklerle karşı karşıya kalır: bunların en başında; iyi bir fikir ve bu fikri gerçekleştirecek bir yol bulmak gerekmektedir (Furniss, 2013:12). Kimse'yle Dans filmi, tek başına oyun oynarken biri varmış gibi davranan küçük bir kızın, 'Kiminle oyun oynuyorsun?' sorusuna 'Kimseyle!..' cevabını vermesiyle ortaya çıkmıştır. Bu cevabın bir hayalî arkadaşa yorumlanması ve çocukların kendi kendilerine oyun oynarken hayalî arkadaşa yer vermelerinin yaygınlığı, fikri güçlendirmiştir. Uzm. Psk. Ebru Zorlutuna, hayalî arkadaş ne kadar yaygın sorusunu şu şekilde cevaplamıştır. 'Her çocuk da olmasa da oldukça yaygın bir süreçtir. Bazı çalışmalara göre; çocukların %65'i 7 yaşına kadar hayalî arkadaşları olabiliyor (Zorlutuna, 2018)'

Çocukların hayalî arkadaş edinmesi yararlı ve normal bir durum olarak kabul edilmektedir. 'Başlangıçta hayalî olan durumlar bir süre sonra çocuğun kurallar öğrenmesini, kendi gelişim alanının bir adım ilerisine geçmesini ve kendi yakınsak gelişim alanını oluşturmasını sağlar. Bütün çocuklar küçük yaşlarda hayali bir oyun arkadaşı edinirler' (Önder, 2018:59).

Fikir, 'Çocukluk döneminde bize eşlik eden bir hayalî arkadaşımız vardır ve bunu yaşıtlarımız ile sosyalleştiğimizde unuturuz.' cümlesi üzerine kuruludur. Küçüklüğümüzde hepimizin hayalî arkadaşları vardı. Biz ne zaman kendi yaşıtlarımız ile sosyalleşmeye başladık, işte o zaman hayalî arkadaşlarımız görevlerini yerine getirmiş olarak bizimle vedalaşmış oldular. Küçük çocukların kendi kendilerine oyun oynarlarken sorulan 'Kiminle oynuyorsun?' ya da 'Kiminle konuşuyorsun?' sorularına verdikleri cevap, çoğunlukla 'Kimseyle!' şeklindedir. Çocuklar için açıklanması zor bir durumdan kaçış cevabı olan 'Kimse' doğru bir cevap olmadığı gibi konuyu, üzerinde durulmayacak hale getirmektedir. Hiç bir büyük, böyle bir cevabın üzerine gitmez ve

konu da kapanır. Filmde ise, bu tür soruları Defne ‘Kimse’yle!’ cevabını verirken, ‘herhangi bir kişi’ ya da ‘kim olduğu bilinmeyen kişi’ anlamında kullanmaz. Defne’nin cevabı, hayalî arkadaşına kendi taktığı ad olan ‘Kimse’ özel ismi üzerinden, ‘Kimse’yle’ şeklinde, apostrof kullanımı ile ayrılarak vermektedir. Zaten filmin devamında Defne, balkon sahnesinde hayalî arkadaşına ismi ile hitap etmekte ve Kimse ismi, film jeneriğinde özel isim olarak yer almaktadır. Kimse karakteri, Defne’nin kendi yarattığı bir karakterdir. Canlı sinema çekimlerde yer alan, gerçek bir çocuğun, hayalî arkadaşının çizgi film karakteri olması ve çocuğun kendini ifadesinde daha net bir görsel anlatım sergilemesi amacı, tekniğin canlı sinema ve çizgi film olarak seçiminde belirleyicidir.

Kimse’yle Dans filmi Mpeg-4 sıkıştırması kullanan, H264 kodekli hd filmdir.

4.1.1. Konu Anlatı yapısı

Jenerik, film ismini ve oyuncuları tanıtırken, Defne’nin doğumundan bugüne kadar olan, hayalî arkadaşı ile birlikte geçirdiği dönemleri gösteren illüstrasyonları içermektedir.

Filmde canlı sinema ve çizgi film ortamlarının birlikte kullanımı sayesinde, Defne’nin, hayalî arkadaşından etkilendiği, hareket ve davranışlarını bu sebeple verdiği rahatlıkla anlatılabilir. Fakat hayalî arkadaş karakteri, ayrı, bağımsız bir karakter olarak değil, Defne’nin iç dünyasını anlatan ve uygulamaları öncesi verdiği kararları yansıtan bir karakterdir. Film boyunca Defne’nin bir adım önünde gibi gözükmektedir. Defne’nin uyanacak gibi olmasıyla filmde belirmeye başlayan Kimse isimli çizgi film karakteri, tost yemek isteme, parka gitme veya birlikte ettikleri danslarda Defne’nin yapmak istediklerini sadece görsel olarak ortaya konulmasını sağlar. Canlı sinema ve çizgi film ortamlarının birlikte kullanımı bu anlatımı kolaylıkla sağladığı gibi Kimse karakterinin sadece çocuğun dünyasıyla sınırlandığını göstermek içinde uygundur.

Film boyunca hayalî karakter Kimse’nin, canlı sinema çekimlerinde kullanılan kişi, mekân ve objelere fiziksel bir etkisi yoktur. Defne’yi uyandıran o değildir. Hayalî karakter Kimse, Defne’nin pencereden dışarı bakması için, ne camı tıklatır, ne seslenir. Zile basamadığı gibi kapıyı da açmaz. Sadece açık olan kapıdan içeri dalabilir. Gölgesi

dahi yoktur. Defne'nin anaokuluna başlamadan önceki dünyasında, tek yaşıtı hayalî arkadaşı Kimse'dir. Jenerik boyunca sırayla gösterilen illüstrasyonlardan birlikte büyüdükleri anlaşılabilir.

Defne, Zeynep ablası ile oynarken büyüdüğünü iddia etmesinin sebebi, yaş eşitliğini sağlayarak, oyunlarda eşit haklara kavuşmaktır. Buna benzer bir durum, salıncağa binerken dedesinden gelen yardım teklifini reddetmesidir. Büyüklerin ona yaklaşımı, Zeynep abla ve Tuna abi dahil daha çok geçiştirme üzerine kuruludur. Defne, annesinin günü planlamasına karşı çıkamasa da kahvaltı ile ilgili kendine ait bir karar vermek ister. Bu karar tosttur. Parka gitme fikride, başta Defne'nin kabul ettiği, annesinin anlattığı planın dışındadır ve kendine aittir. Park sahnelerinde Kimse, Defne tarafından sallanmayı bekler. Boş bir salıncağı sallayan küçük bir çocuğun normal karşılanması, sadece sallanan boş salıncağın, küçük çocuğa zarar verme ihtimali üzerinden değerlendirilir. Defne, hayali arkadaşını saklamaz, fakat ortaya çıkarmak gibi bir amacı da yoktur. Parktan eve dönüşlerinde anneannenin, Defne'yi uyarırken bahsettiği atlının, Defne'nin dünyasında nasıl şekillendiğini, Kimse'nin elinde tuttuğu oyuncak attan anlaşılır. Zeynep abla, Defne ile oynamak için gelmiş olsa da, Tuna yaşıtı olduğu için Defne yerine Tuna ile vakit geçirmeyi tercih eder. Defne, hem Zeynep hem de, Tuna için abi ve abla olduklarından dolayı sorumluluktur. Zeynep ile Tuna'nın, Defne'yi aralarına alma şekli, büyüklerinden gördükleri gibi, hoş görerek, alttan alarak, geçiştirerek yada görmezden gelme şeklindedir. Aslında, Defne elinden geleni yapsa da en fazla salonda dolaba yapıştırmaya çalıştığı resmin asılı olduğu süre kadar, abisi ve Zeynep ablasıyla eşit olabilir. Son sahnede yer alan anaokulu bahçesi ve sınıf koridoru sahnelerinde Defne'nin herhangi bir yaşıt arkadaşı yoktur. Defne'nin yaşıtları ile olan birlikteliği, hayalî arkadaşının vedalaşma sonrası, sınıfta bulunan diğer çocukların hayalî arkadaşları ile bir araya gelip, yürüyerek kaybolmaları ile verilmiştir.

4.1.2. İkonografik Çevre

Konu, çoğunlukla anne ve babanın çalıştığı, abinin okula gittiği, küçük kıza ise, anneannesi ve dedesinin baktığı ana sahne olan bir ev ortamında geçer. İç mekan olarak ev dışında anaokulu ile ilgili bir okul koridoru vardır. Dışarıda yapılan çekimler için sakin ve boş dış mekanlar kullanılmıştır. Defne'nin yaşıtlarının olmadığı bu mekan kullanımları aynı zamanda filmde huzurlu bir şehir ortamı hissettirmek amacındadır.

Canlı sinema çekimlerinde kullanılan mekânlar, Defne'nin yaşıtlarının bulunmadığı bir apartman önü, apartman dairesi, boş bir çocuk parkı ile anaokulu bahçesi ve anaokuludur.

Küçük bir kız çocuğunun odası konuya uygunluk açısından kullanılan çizgi film posterleri, çeşitli peluş oyuncaklar ve çizgi film kahramanlarının oyuncak figürleri ile tasarlanmıştır. Bu sayede canlı sinema çekimleriyle başlanıp ileride filme katılacak olan çizgi film karakteri için görsel ön hazırlık sağlanmak istenmiştir. Çizgi film izleyicisi olan çocukların, hayalî kahramanlarının da çizgi karakter olması normalleştirilmek istenmiştir. Defne'nin ilk sahnede uyuduğu arabalı yatak ve oyuncakların bazılarının erkek çocuklar için olması abisinden sonra ikinci çocuk olarak ailede yer aldığını göstermektedir. Evde bulunan mekânlar, günlük kullanımını ve sıradan bir hafta içi günü olduğunu gösterecek şekilde tasarlanmıştır.

Çocuk parkı ve anaokulu sahneleri, Bilecik Valiliği, Bilecik Belediyesi ve Bilecik İl Milli Eğitim Müdürlüğü gibi gerekli merciler bilgilendirilerek, gerçek mekânlarda çok fazla değişiklik yapılmadan çekilmiştir.

4.2. Kimse'yle Dans Filmi Prodüksiyon Süreci

Kimse'yle Dans filminin yapım süreçleri, hem canlı sinema hem de, çizgi film ortamlarını kapsadığı için her iki ortamın yaratılma süreçlerinden oluşmaktadır. Kimse'yle Dans filminin prodüksiyon aşamalarında, animasyon yapım süreçlerinde yer alan, arka plan (background) tasarımı, planlarda canlı sinema çekimleri fonları kullanılmasından dolayı yer almamıştır. Kimse'yle Dans filminde, sinopsis, tretman, senaryo, çekim senaryosu, karakter tasarımları, storyboard, animatik, canlı sinema çekimleri, seslendirme ve müzik, animasyon üretim ve renk düzenlemeleri aşamalarından sonra final kurgunun tamamlanmasıyla üretim süreci sona ermiştir. Kimse'yle Dans filminin yapım aşamalarında, animasyon yapım aşamalarında yer alan storyboard ve canlı sinema yapım aşamalarında yer alan çekim senaryosu, her iki ortamda filmde kullanıldığı için yer almaktadır.

4.2.1. Kimse'yle Dans Sinopsis

Defne, 3,5 - 4 yaşlarında küçük bir kızdır. Kimse, adını verdiği, hiç konuşmayan ve kendini daha çok dans ederek ifade eden hayalî arkadaşı vardır. Annesi, babası işe gittiği için Defne'yle, anneannesi ve dedesi ilgileniyordur. Abisi Tuna da ara sıra gelen komşu kızı Zeynep abla da, Defne için büyüktürler. Anaokuluna başlayıp, kendi yaşıtında olan arkadaşları ile sosyalleşecek olan Defne, ancak o zaman hayalî arkadaşından ayrılır. Defne'nin hayalî arkadaşı, arkadaşlarından ayrılmış olan diğer hayalî karakterler ile birlikte anaokulu koridorunda yürüyerek kaybolurlar.

4.2.2. Kimse'yle Dans Senaryo

1. KÜÇÜK KIZIN ODASI (İÇ – SABAH)

Sabahın ilk ışıklarının, pencereden içeriyi aydınlattığı, çizgi film posterleri ve oyuncaklarla dolu küçük bir kızın odası. Yatağında uyuyan 3,5 - 4 yaşlarında küçük kız, açık olan oda kapısının önünden geçen anne, baba ve abisinin sesleri arasında uyanacak gibi. Seslerden anlaşılan, işe geç kalmak istemeyen anne ve baba, 9-10 yaşlarında olan abinin de okula zamanında varması için uğraşırlar. Abinin yüksek sesle bağırması duyulur.

ABİ

Anne! Resim defterimi bulamıyorum! Dün akşam buradaydı!

BABA

Bağırma oğlum Defne uyuyor. Kardeşini uyandıracaksın. Çıkacağız birazdan.

Babanın ikazı üzerine abi, bu sefer daha alçak bir ses tonuyla tekrarlıyor.

ABİ

Resim defterimi bulamıyorum!

Dışardan gelen sesler esnasında, Defne'nin yatağının hemen yanında, şapka takmış, yamalı, sarı çuvalı andıran, başka dünyaya ait olduğu çok belli, şirin bir arkadaş

belirir. Kaybolur. Belirip tekrar kaybolur. Hayalî arkadaşı Defne'nin uyanıp uyanmadığına bakar. Henüz uyanmamış olmasından dolayı biraz canı sıkkılır. Daha sonra Defne'nin uyanacak gibi olmasını görünce sevinir.

ANNE

Resim defterini ben çantana koydum Tuna. Son dakikaya bırakmasan oğlum, çantanı akşamdan hazırlansan.

BABA

Bak oğlum, annen çantana koymuş resim defterini.

ABİ

Çantamda mıymış? Tamam, kontrol ediyorum... Burada, burada, boyalarım da burada bi eksiğim yok, ben ayakkabılarımı giyiyorum...

Annesinin sesini duyan küçük kız uyanıyor. Karşısında Hayalî arkadaşını görüyor ve gülümsüyor.

DEFNE

Günaydın!

Defne'nin uyandığını gören hayalî arkadaşı daha çok sevinir, Defne'yi selamlar ve dans etmeye başlar. İşe gitmek için hazır olan anne ise, Defne'nin sesini duyup açık olan kapıdan gülümseyerek içeri girer. Anne, Defne'nin hayalî arkadaşını göremediği için doğru Defne'nin yanına gelip onu kucağına alır. Defne de mutlu bir şekilde annesine sarılır.

ANNE

Sana da günaydın benim güzel kızım. Biz şimdi evden çıkacağız, sen de kahvaltını et, anneannenle dedeni üzme, oyun oyna, resim yap, çizgi film izle. Hadi bakalım, elimizi yüzümüzü yıkayalım.

Hayalî arkadaş, annenin bahsettiği kahvaltıyı duyunca, acıkmakla ilgili, tostu andıran bir dansa başlar. Hayalî arkadaşı dans ederken tost makinesine dönüşür.

DEFNE

Tost yemek istiyorum.

Defne'ye olumlu yanıt vererek anne, kucağında Defne ile odadan çıkar.

ANNE

Tamam kızım, Anneannene sorarız, bugün kahvaltıda tost olabilir mi diye...

DEFNE

Sonrada bebeğimle oynayacağım.

2. SALON (İÇ – SABAH)

Defne salona geçer. Televizyonun ve vitrinin önünden geçip, kalorifer peteğinin üstünde duran oyuncak bebeğini alır. O sırada pencereden baktığında hayalî arkadaşının pencerenin hemen önünde, olduğunu görür. Defne şaşırır.

DEFNE

Aaa! Kimse!..

Hayalî arkadaşının kendisine el salladığını görür.

DEFNE

Kimse sen ne zaman çıktın dışarı?

DEFNE

Ne yapıyorsun dışarıda?

Hayalî arkadaşı dans ederken salıncakta sallanıyor, kaydıraktan kayıyor gibi figürler ile sanki bir oyun parkını tarif eder. Hayalî arkadaşı, pencereden bakan Defne'ye el sallayıp dışarıya gelmesini işaret eder.

DEFNE

Ha, evet. Parka gidelim. Sen nerde bekleyeceksin? ben tahterevalliye bineceğim.

Defne'nin sesini duyan Anneanne mutfaktan seslenerek salona doğru geçer. Defne mutfaktan salona gelmiş olan Anneannesine döner.

ANNEANNE

Kiminle konuşuyor bu kız?.. Defne..! Kiminle konuşuyorsun kızım?

DEFNE

Kimse'yle...

ANNEANNE

Durup dururken nerden çıktı parka gitmek?

Dede de mutfaktan salona gelir.

DEDE

Parka mı gitmek istiyormuş. Tamam sen Defne'yi giydir. Ben onu parka götürürüm.

Anneanne ve dedesinin izin alan Defne, koşarak anneannesine gider ve sarılır.

DEFNE

Canım anneannem!

3. SOKAK (DIŞ – SABAH)

Dedesi ile Defne salıncakların, kaydırakların ve tahterevallilerin bulunduğu çocuk parkına gelirler.

4. PARK (DIŞ – SABAH)

Hayalî arkadaşı Kimse, onlardan önce gelmiş hatta kaydıraklarda oynamaya bile başlamış, kaydıraktan aşağıya kayar. Parkın girişine geldiklerinde Defne dedesinin elini bırakıp koşarak kaydıraklara gider.

DEFNE

Ben de kayacağım...

Hayalî arkadaşı Kimse'nın arkasından kaydıraktan kaydıktan sonra Defne tekrar kayar. Kimse ise, kaydıraktan ayrılarak parkta başka alana koşar. Kimse bir salıncağa oturmuş Defneye bakar. Son kayışında, Kimse'nin iki salıncaktan birine oturmuş onu beklediğini görür. Hemen boş olan diğer salıncağa binmek için hayalî arkadaşı Kimse'nin yanına doğru koşar. Defne salıncağına binmeden önce sallanmadan kendisini bekleyen Kimse'nin, bulunduğu salıncağı sallar. Dedesi, Defne'nin boş bir salıncağı salladığını görür. Defne boş salıncağı sallamaya devam eder.

DEDE

Defne kızım sen kimi sallıyorsun?

DEFNE

Kimse'yi...

Defne kendi salıncağına geçer.

DEDE

Kızım, sen tek başına sallıncağa binebilecek misin?

DEFNE

Ben kendi başıma binebilirim.

Dedenin telefonu çalar ve dede telefonu açar. Dede telefonu açar.

DEDE

Alo... Merhaba kızım... Sağ ol iyiyim, sen nasılsın?.. Şimdi parka çıktık, annen evde... Evet!..

Dedenin telefonla konuşma sesi gelir. Defne hayalî arkadaşı Kimse ile mutlu bir şekilde salıncak sallanır. Defne alkış yaparken, sallanmaya devam ederler. Tahterevalliye bindiklerinde ise, Kimse herhangi bir ağırlık yapamadığı için Defne'yi çok güldürür. Sağa sola koşturup eğlenirler. Defne atlıkarıncada Kimse'yi döndürür. Kimse çok yorulmuş, soluklanır. Defne, koşarak dedesine gelir. Defne dedesinin elinden tutar, Kimse peşlerinde, eve doğru gitmeye başlarlar.

5. HOL (İÇ – SABAH)

Zil çalar, anneanne kapıyı açtığında, hayalî arkadaş Kimse, hemen içeri koşar.

ANNEANNE

Hoş geldiniz.

Dedesinin önünde duran Defne de içeri koşmak için hamle yapar.

ANNEANNE

Dur kızım, hemen içeri girme önce ayakkabılarını çıkaralım. Atlı mı kovalıyor peşinden?

Kimse, Defne yanına gelmeyince şaşırır. Defne ayakkabılarını çıkarırken, Kimse'nin aklına iyi bir fikir gelir, Kendine bir tane sopalı at yapar. Sopalı atıyla, atlı edasında Defne'ye bakar. Defne, ayakkabılarından kurtulup, kaçan Kimse'nin peşinden içeri, salona koşar.

DEFNE

Ben şimdi kovalıcam o atlıyı!

6. SALON (İÇ – SABAH)

Defne ile Kimse, televizyondan çalan bir şarkıya eşlik olarak birlikte dans ederler. Kapı zili duyulur.

DEFNE

Ben açacağım kapıyı.

Defne, koşarak, anneannesi ve dedesinden önce kapıyı açmaya gider.

7. HOL (İÇ – SABAH)

DEFNE

Zeynep Abla... Zeynep abla geldi! Zeynep abla hoş geldin.

Dedesinin yanında Defne kapıyı açar, üst kat komşunun kızı 9-10 yaşlarında olan Zeynep abla gelmiş, kapıda bekliyordur.

ZEYNEP ABLA

Hoş bulduk Defne.

DEFNE

İçerde oyun oynayalım.

ZEYNEP ABLA

Tabi.

8. SALON (İÇ – SABAH)

Zeynep ile Defne salonda yerde oturmuş ellerinde oyuncak çay takımı, çay partisi veriyorlardır. Kimse ise, sıkılmış bir şekilde kenarda bekliyordur. Zeynep, çay koymak için Defne'nin elinden oyuncak çaydanlığı alır.

ZEYNEP ABLA

Sen küçüksün çayı ben koymalıyım.

DEFNE

Ama Zeynep abla ben büyüdüm...

ZEYNEP ABLA

Off tamam!

Kapı zili duyulur. Defne, oyunu bırakıp koşarak kapıyı açmaya gider.

9. HOL (İÇ – SABAH)

Defne kapıyı açar.

10. SALON (İÇ – SABAH)

Kapıyı açtıktan sonra Defne, koşarak salona geri gelir ve oyuna kaldığı yerden devan etmek için yerine oturur. Abi de salona gelir.

ABİ

Ooo çay partisi, en sevdiğimden. Merhaba Zeynep.

Defne abisine elinde bulunan süt şişesini uzatır.

ZEYNEP ABLA

Merhaba Tuna.

DEFNE

Abi, sen süt içmek ister misin?

ABİ

Yok ya, ne sütü? Ben çay istiyorum bir de çikolatalı kek. Biz çay içelim, Defne süt içsin.

Zeynep elinde bulunan oyuncak çay fincanını, Tuna'ya uzatır. Abi, Zeynep'in uzattığı çayı alır ve oyuna katılır. Kimse ise, bir kenarda iyice sıkılmış, üzgün bir şekilde onları izler.

Çocuklar hep birlikte televizyonda çizgi film izler. Tuna, Defne'nin elinden kumandayı alıp kanalı değiştirir.

Zeynep ile Tuna sırayla, birlikte tablet oynarlar, Defne'ye ise, cep telefonu verirler.

Çocuklar monopoly, kızma birader gibi masaüstü oyunlar oynuyorlar ama Defne oyunu pek oynayamaz.

Zeynep ile Tuna birlikte şarkılar söyleyip dans ederler, Defne de yanlarında.

Çocuklar oyuncaklarla oynarlar. Zeynep ile Tuna bebeklerini karşılıklı konuşturup gülerler, Defne'de elindeki bebeğini aralarına sokmaya çalışır.

Çocuklar resim yapıp boyama yaparlar. Çocuklar yaptıkları resimleri, resim sergisiymiş gibi sırayla, salondaki dolaba yapıştırırlar. Tuna ile Zeynep yaptıkları resimleri güzelce yapıştırırlar. En son Defne, yaptığı resmi dolaba yapıştırır. Defne'nin yaptığı resim iyi yapışmadığı için düşer.

11. ANAOKULU (İÇ – SABAH)

Ertesi gün sabah, Defne sırtında çantası, annesinin elinden tutmuş, birlikte okulun bahçesindedirler. Okulun anasınıflar için kullanılan okul kapısına doğru yürürler.

12. ANAOKULU (İÇ – SABAH)

Anasınıfının açık olan kapısının önünde, Defne, öğretmeniyle konuşan, annesine sarılmış, biraz çekingen bir şekilde bekliyordur. Kimse yanlarında sağa sola sallanarak bekler.

ÖĞRETMEN

...Defne'nin arkadaşları ile oyunlar oynaması, onlarla vakit geçirmesi çok önemli.

ANNE

Evet...

ÖĞRETMEN

Burada siz olmadan yapacağı aktivitelerle ve kendi yapabildikleriyle öz güven kazanacak.

Kimse ise, dans eder. Defne de biraz rahatlayıp sağa sola sallanmaya başlar.

ANNE

İlk gün olduğu için ben geldim, babası da almaya gelecek. Sonra servisle gelip gider...

ÖĞRETMEN

Tabi. Bakın ne kadar da heyecanlı, okula başlamak için yerinde duramıyor.

Öğretmeni Defne'ye elini uzatır.

Defne, öğretmenin elini tutup annesinin yanından öğretmenin yanına geçer.

ANNE

İyi dersler güzel kızım. Güzel güzel vakit geçir. Öğretmenini üzme...

Annesine el sallayarak vedalaşan Defne, öğretmeniyle sınıfa girince öğretmeni sınıfın kapısını kapatır. Kimse, sınıfa girmiş olan Defne ve öğretmenin arkasından hüzünlü bir şekilde, yavaş yavaş el sallayarak bakar. Kapalı olan sınıfın kapısı tekrar açılır. Defne, kendine el sallayan Kimseye bakıp, el sallar. Kimse birden mutlu olup heyecanla ve hızlı hızlı el sallar Defne'ye. Defne sınıf kapısını bu sefer kendisi kapatır. Kapalı sınıf kapısına bakan Kimse, hüzün ile karışık bir mutlulukla baktıktan sonra dönüp, okul çıkışına doğru koridor boyunca yürümeye başlar. Anaokul koridorunda bekleyen, diğer çocukların hayalî arkadaşları Kimse'nin yanına gelirler. Hep birlikte mutlu bir şekilde çıkışa doğru yürüyerek kaybolurlar.

4.2.3. Kimse'yle Dans Tretman ve Çekim Senaryosu

Film öyküsü veya diğer adıyla treatment, genellikle diyalogsuz veya önemli olan çok az diyalogla filmsel süjenin anlatımıdır. (Aslanyürek, 1998:172) Geliştirim senaryosu olarakta bilinen tretman, sinopsisten daha kapsamlı senaryonun genişletilmiş özetidir.

Çekim senaryosu filmin kurgusunu, temposunu, mizansen hareketini ve betimsel çözümlemesini içinde barındırır, hatta barındırmak zorundadır. (Aslanyürek, 1998:198)

Kimse'yle Dans filminin yapım aşamalarında canlı sinema çekimleri için çekim senaryosu yazılmış ve yanı sıra animasyon kullanımı için storyboard üretilmiştir. Normalde animasyon yapım süreçleri içerisinde çekim senaryosu yer almaz. Storyboard animasyon üretiminde, çekim senaryosu ihtiyacını ortadan kaldırır nitelikte üretilir. Canlı sinema ve çizgi film ortamlarının bir arada kullanıldığı Kimse'yle Dans filminde ise hem storyboarda hem de, çekim senaryosuna duyulan ihtiyaç sebebiyle her ikiside üretilmiştir. 'Çekim senaryosunun amacı filmde çalışacak tüm ekibe filmin nasıl çekileceği ile ilgili bilgi vermek ve storyboardda da olduğu gibi sahne ve planların eksiksiz bir listesini çıkartmaktır' (Balki, 2010:7).

4.2.3.1. Kimse'yle Dans Tretman

Defne isimli küçük bir kız, yatağında uyuyordur. Açık olan oda kapısının önünden geçen anne, baba ve abisinin sesleri arasında uyanacak gibidir. Seslerden

anlaşılan, işe geç kalmak istemeyen anne ve baba, 9-10 yaşlarında olan abinin de okula zamanında varması için uğraşıyorlardır. Abinin yüksek sesle bağırması ile resim defterini bulamadığı duyulur. Dışardan gelen sesler esnasında, Defne'nin yatağının hemen yanında, şapka takmış, yamalı, sarı çuvalı andıran, başka dünyaya ait olduğu çok belli, şirin bir arkadaş belirir. Defne'nin uyanıp uyanmadığına bakar. Henüz uyanmamış olmasından dolayı biraz canı sıkılır. Daha sonra Defne'nin uyanacak gibi olmasını görünce sevinir. Babasının ikazı üzerine, bağırmadan soran abiye, annesi çantasına bakmasını söyler. Bu sırada annesinin sesini duyan küçük kız uyanır. Karşısında 'Kimse' ismini verdiği hayalî arkadaşını görür. Defne'nin uyandığını gören hayalî arkadaşı daha çok sevinir, Defne'yi selamlar ve dans etmeye başlar. İşe gitmek için hazır olan anne ise, Defne'nin sesini duyup sana da günaydın diyerek açık olan kapıdan gülümseyerek içeri girer. Anne, Defne'nin hayalî arkadaşını göremediği için doğru Defne'nin yanına gelip onu kucağına alır. Defne de mutlu bir şekilde annesine sarılır. Birazdan evden çıkacaklarını ama Defne'nin anneanne ve dedesi ile evde kalacağını söyleyen anne, Defne'nin güzelce kahvaltı etmesini de söyler. Hayalî arkadaş, annenin bahsettiği kahvaltıyı duyunca, acıkmakla ilgili, tostu andıran bir dansa başlar. Bu dansı gören Defne kahvaltı için tost ister. Defne'nin bu isteğine olumlu yanıt vererek anne, kucağında Defne ile banyoya gitmek için odadan çıkar. Anne ile Defne'nin odadan çıkmalarından sonra hayalî arkadaşı ise, dansı bırakıp Defne ve annesinin peşlerinden gider.

Defne salona geçer. Televizyonun önünden hızla geçip, kalorifer peteğinin üstünde duran oyuncak bebeğini alır. O sırada pencereden baktığında hayalî arkadaşının pencerenin hemen önünde olduğunu görür. Defne şaşırır.

Hayalî arkadaşı dans ederken salıncakta sallanır, kaydıraktan kayır gibi figürler ile sanki bir oyun parkını tarif ediyordur. Hayalî arkadaşının dışarı nasıl çıktığını soran Defne'nin sesini anneannesi duyar. Anneannesi Defne'ye kiminle konuştuğunu sorduğunda ise, Defne 'Kimse' diye cevap verir. Kimse, pencereden bakan Defne'ye el sallayıp dışarıya gelmesini işaret eder. Olumlu yanıt alınca, Defne anneannesine sarılır.

Dedesi ile Defne çocuk parkına gelirler.

Kimse, onlardan önce gelmiş hatta kaydıraklarda oynamaya bile başlamıştır. Parkın girişine geldiklerinde Defne, dedesinin elini bırakıp koşarak kaydıraklara gider. Hayalî arkadaşının arkasından kaydıktan sonra tekrar kayar. Son kayışında, hayalî arkadaşının iki salıncaktan birine oturmuş onu beklediğini görür. Salıncağa binmeden önce hayalî arkadaşının bulunduğu salıncağı sallar. Dedesi ise, Defne'nin boş bir salıncağı salladığını görünce, kimi salladığını sorar. Defne dedesine Kimse'yi diyerek cevap verir. Sonra kendi salıncağına binen Defne, alkış yapıp Kimse ile sallanmaya devam eder. Dede kâh bekler kâh telefonla konuşur. Defne hayalî arkadaşı Kimse ile tahterevalliye bindiklerinde, Kimse, herhangi bir ağırlık yapamadığı için Defne'yi çok güldürür. Sağa sola koşturup eğlenirler. Kimse çok yorulmuş, soluklanıyordur. Defne koşarak dedesinin yanına gelir. O da çok yorulmuş eve gitmek ister.

Defne, dedesinin elinden tutar, Kimse peşlerinde, eve doğru giderler.

Zil çalar, anneanne kapıyı açtığında, hayalî arkadaş Kimse, hemen içeri koşar. Defne de içeri koşmak için hamle yapar. Annenannesi, ayakkabılarını çıkarmak için beklemeyen Defne'ye atlı mı kovalıyor peşinden diye sorar. Kimse, sopalı at sürerek, atlı edasında Defneye bakar. Defne ise, ayakkabılarını çıkarır. Kimse, sopalı atla oynamayı bırakıp salona koşar ve Defne de peşinden salona geçer.

Defne ile Kimse, televizyondan çalan bir şarkıya eşlik olarak birlikte dans ederler. Kapı zili çalınca Defne, dansı bırakıp, koşarak dedesinden önce kapıyı açmaya gider. Ben açacağım kapıyı, Zeynep abla geldi, diye bağırarak salondan çıkar. Kimse komşu kızı Zeynep ablanın gelecek olmasına sıkılır.

Dedesinin yanında Defne kapıyı açar, üst kat komşunun kızı 9-10 yaşlarında olan Zeynep abla gelmiştir. Defne, Zeynep ablasına hemen oyun oynamayı teklif eder. Zeynep bu teklifi kabul edir ve içeri girerler.

Zeynep ile Defne bebekleriyle salonda yerde oturmuş ellerinde oyuncak çay takımı, çay partisi veriyorlardırr. Defne, oyun icabı çay koyacak olan Zeynep ablasına küçük olmadığını ispatlamak için çayları kendi koymak istediğini söyler. Zeynep

ablanın bu duruma biraz canı sıkılsa da Defne'nin çayları koymasına izin verir. Kimse ise, sıkılmış bir şekilde kenarda bekler. Tekrar kapı zili çalar.

Defne, oyunu bırakıp, koşarak kapıyı açmaya gider. Okuldan gelen abisine kapıyı açtıktan sonra Defne, koşarak salona geri gelir.

Abi de oyuna katılır. Kimse ise, bir kenarda iyice sıkılmış, üzgün bir şekilde onları izliyordur.

Çocuklar hep birlikte televizyonda çizgi film izlerler, tablet ve cep telefonlarıyla oyun oynayıp, video izlerler.

Daha sonra çocuklar monopoly, kızma birader gibi masaüstü oyunlar oynarlar, şarkılar söyleyip dans ederler, oyuncaklarla oynarlar, Kimse sıkılmış, beker.

Hep birlikte resim yapıp ve resmleri salonda bulunan dolaba yapıştırırlar. Zeynep ve Tuna'nın yaptığı resimler yapışık dururken, Defne'nin yaptığı resim ise, bir müddet sonra düşer.

Ertesi sabah, annesi Defne'nin elinden tutup anaokuluna gidiyordur. Okulun bahçesinden anasınıflar için kullanılan okul kapısına doğru birlikte yürürler.

Anasınıfının açık olan kapısının önünde, Defne, biraz çekingen bir şekilde, öğretmeniyle konuşan, annesine sarılmıştır. Kimse yanlarında sağa sola sallanarak bekler. Defne de Kimseye bakıp sağa sola sallanmaya başlar. Öğretmeni, yaşıtları ile arkadaşlık etmesinin sosyalleşme ve özgüven açısından Defne için ne derece önemli olduğundan bahseder. Annesinin elini bırakıp, öğretmeninin elini tutan Defne annesi ile vedalaşıp sınıfa doğru gider. Kimse, sınıfa girecek olan Defne ve öğretmenin arkasından hüzünlü bir şekilde, el sallayarak bakar. Sınıfın kapısı kapanır. Kimse kapalı olan sınıf kapısına baka kalır. Defne kapalı olan sınıf kapısını tekrar açar ve Kimse'ye bakıp, el sallar. Kimse de birden mutlu olup heyecanla ve hızlı hızlı Defne'ye el sallar. Defne sınıf kapısını, bu sefer kendi kapatır. Kapalı sınıf kapısına bakan Kimse, hüzün ile karışık bir mutlulukla baktıktan sonra dönüp, kolidor boyunca, okul çıkışına doğru yürümeye başlar. Anasınıfının içinde olan, diğer çocukların da Defne'nin Kimse'si gibi hayalî arkadaşları vardır. Çocuklar içeri girdikleri için koridorda

bekliyorlardır. Kimse'nin yanına gelirler ve sanki onu teselli eder gibi Kimse ile çıkışa doğru yürüyerek, hep birlikte kaybolurlar. Boş koridor görüntüsüyle ekran kararır.

4.2.3.2. Kimse'yle Dans Çekim Senaryosu

NO	MEKAN	Ç.Ö.	KİMSE İLE DANS KADRIN İÇERİĞİ VE DİYALOGLAR	SES VE MÜZİK	TEKNİK UNSURLAR
1	Küçük Kızın Odası	GP	Sabahın ilk ışıklarının, pencereden içeriyi aydınlattığı, çizgi film posterleri ve oyuncaklarla dolu küçük bir kızın odası. Yatağında uyuyan 3,5 - 4 yaşlarında küçük kız, açık olan oda kapısının önünden geçen anne, baba ve abisinin sesleri arasında uyanacak gibi. Seslerden anlaşılan, işe geç kalmak istemeyen anne ve baba, 9-10 yaşlarında olan abinin de okula zamanında varması için uğraşıyorlardır. Abinin yüksek sesle bağırması duyulur. ***ABİ:*** Anne! Resim defterimi bulamıyorum! Dün akşam buradaydı! ***BABA:*** Bağırma oğlum Defne uyuyor. Kardeşini uyandıracaksın. Çıkacağız birazdan.	Küçük Kızın Odası Ortam Sesi	Hafif üst rakurs Kamera sabit f = 16 veya 18 mm.

2	Küçük Kızın Odası	OP	Babanın ikazı üzerine abi, bu sefer daha alçak bir ses tonuyla tekrarlar. ***ABİ:*** Resim defterimi bulamıyorum! Dışardan gelen sesler esnasında, Defne'nin yatağının hemen yanında, şapka takmış, yamalı, sarı çuvalı andıran, başka dünyaya ait olduğu çok belli, şirin bir arkadaş belirir. Kaybolur. Belirip tekrar kaybolur. Hayalî arkadaşı Defne'nin uyanıp uyanmadığına bakar. Henüz uyanmamış olmasından dolayı biraz canı sıkkındır. Daha sonra Defne'nin uyanacak gibi olmasını görünce seviniyr. ***ANNE:*** Resim defterini ben çantana koydum Tuna. Son dakikaya bırakmasan oğlum, çantanı akşamdan hazırlasan. ***BABA:*** Bak oğlum, annen çantana koymuş resim defterini. ***ABİ:*** Çantamda mıymış? Tamam, kontrol ediyorum... Burada, burada, boyalarım da burada...	Küçük Kızın Odası Ortam Sesi	Hafif üst rakurs Kamera sabit
3	Küçük Kızın Odası	OP	***ABİ:*** ...bi eksiğim yok, ben ayakkabılarımı giyiyorum... Annesinin sesini duyan küçük kız uyanır. Karşısında Hayalî arkadaşını görür ve gülümser. ***DEFNE:*** Günaydın!	Küçük Kızın Odası Ortam Sesi	Üst rakurs Kamera sabit

4	Küçük Kızın Odası	GP	Defne'nin uyandığını gören Hayalî arkadaşı daha çok sevinir, Defne'yi selamlıyor ve dans etmeye başlar. İşe gitmek için hazır olan anne ise, Defne'nin sesini duyup açık olan kapıdan gülümseyerek içeri girer. Anne, Defne'nin Hayalî arkadaşını göremediği için doğru Defne'nin yanına gelip onu kucağına alıer. Defne de mutlu bir şekilde annesine sarılır. ***ANNE:*** Sana da günaydın benim güzel kızım. Biz şimdi evden çıkacağız, sen de kahvaltını et, anneannenle dedeni üzme, oyun oyna, resim yap... Hayalî arkadaş, annenin bahsettiği kahvaltıyı duyunca, acıkmakla ilgili, tostu andıran bir dansla devam eder.	Küçük Kızın Odası Ortam Sesi	Orta rakurs Anne kameraya yalaşırken netleşir Kamera sabit Anne Defne'yi kaldırınca, Defne kadrajdan çıkar Tost Dansı yapılacak 22 saniye
5	Küçük Kızın Odası	GP	...çizgi film izle. Hadi bakalım, elimizi yüzümüzü yıkayalım. Hayalî arkadaşı dans ederken tost makinesine dönüşür. ***DEFNE:*** Tost yemek istiyorum. Defne'ye olumlu yanıt vererek anne, kucağında Defne ile odadan çıkar. ***ANNE:*** Tamam kızım, Anneannene sorarız,	Küçük Kızın Odası Ortam Sesi	Hafif üst rakurs Kamera sabit Anne ile Defne çıkar
6	Küçük Kızın		bugün kahvaltıda tost olabilir mi diye...	Küçük Kızın	Orta rakurs Kamera sabit

	Odası	GP	***DEFNE:*** Sonrada bebeğimle oynayacağım. Hayalî arkadaş, Defne ve annesinin peşinden odan çıkar.	Odası Ortam Sesi	Anne ile Defne çıkar devam, oda boş
7	Salon	PNR GP	Defne salona geçer. Televizyonun ve vitrinin önünden hızlıca geçip, kalorifer peteğinin üstünde duran oyuncak bebeğini alır. O sırada pencereden baktığında Hayalî arkadaşının pencerenin hemen önünde, olduğunu görür.	Salon Ortam Sesi Müzik	Hafif üst rakurs Pan Defne'nin yürüme hızıyla devam ediyor.
8	Salon	YP	Defne şaşırıyor. ***DEFNE:*** Aaa! Kimse!.. Hayalî arkadaşının kendisine el salladığını görür.	Salon Ortam Sesi Müzik	Alt rakurs Kamera sabit Pencere dışından çekim
9	Salon	YP	***DEFNE:*** Kimse sen ne zaman çıktın dışarı?	Salon Ortam Sesi Müzik	Çekim tam üstten Kamera sabit
10	Salon	YP	***DEFNE:*** Ne yapıyorsun dışarıda? Hayalî arkadaşı dans ederken salıncakta sallanıyor, kaydıraktan kayıyor gibi figürler ile sanki bir oyun parkını tarif eder. Hayalî arkadaşı, pencereden bakan Defne'ye el sallayıp dışarıya gelmesini işaret eder. ***DEFNE:*** Ha, evet... Parka gidelim.	Salon Ortam Sesi Müzik	Alt rakurs Kamera sabit Pencere dışından çekim Park Dansı yapılacak 11 saniye
			DEFNE: Sen nerde bekleyeceksin? ben		Orta rakurs

11	Salon	YP	tahterevalliye bineceğim. Defne'nin sesini duyan Anneanne mutfaktan seslenerek salona doğru geçer. Defne mutfaktan salona gelmiş olan Anneannesine döner. ***ANNEANNE:*** Defne!	Salon Ortam Sesi Müzik	Kamera sabit Anneanne salon kapısından içeri girecek, Defne net
12	Salon	YP	***ANNEANNE:*** Kiminle konuşuyorsun kızım?	Salon Ortam Sesi Müzik	Hafif üst rakurs Kamera sabit
13	Salon	YP	***DEFNE:*** Kimse'yle...	Salon Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
14	Salon	OP	***ANNEANNE:*** Durup dururken nerden çıktı parka gitmek? Dede de salona gelir. ***DEDE:*** Parka mı gitmek istiyormuş. Tamam sen Defne'yi giydir. Ben onu parka götürürüm.	Salon Ortam Sesi Müzik	Alt rakurs Kamera sabit Anneanne bel planda, dede salon kapısından girer
15	Salon	GP	Anneanne ve dedesinin izin alan Defne, koşarak Anneannesine gider ve sarılır.	Salon Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
16	Sokak	GP	Dedesi ile Defne salıncakların, kaydırakların, tahterevallilerin bulunduğu çocuk parkına gelirler.	Sokak Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit f = 50 mm.
17	Çocuk Parkı	GP	Hayalî arkadaşı onlardan önce gelmiş hatta kaydıraklarda oynamaya bile başlamış, ve kaydıraktan aşağıya doğru kayıyordur. Parkın girişine geldiklerinde Defne dedesinin	Park Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit

			elini bırakıp koşarak kaydıraklara gider. ***DEFNE:*** Ben de kayacağım...		
18	Çocuk Parkı	GP	Kimse, kaydıraktan kaydıktan sonra Defne de kayar. Kimse, kaydıraktan ayrılarak parkta başka alana koşar.	Park Ortam Sesi Müzik	Alt rakurs Kamera sabit
19	Çocuk Parkı	GP	Kimse bir salıncağa oturmuş Defneye bakıyordur.	Park Ortam Sesi Müzik	Üst rakurs Kamera sabit
20	Çocuk Parkı	GP PNR	Son kayışında, Kimse'nin iki salıncaktan birine oturmuş onu beklediğini görür. Hemen boş olan diğer salıncağa binmek için Hayalî arkadaşı Kimse'nin yanına doğru koşar. Defne salıncağına binmeden önce kendisini bekleyen Kimse'nin, bulunduğu salıncağı sallar.	Park Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit Pan Defne'yi takip ederek
21	Çocuk Parkı	YP	Dedesi, Defne'nin boş bir salıncağı salladığını görür.	Park Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
22	Çocuk Parkı	GP	Defne boş salıncağı sallamaya devam edier.	Park Ortam Sesi Müzik	Üst rakurs Kamera sabit
23	Çocuk Parkı	YP	***DEDE:*** Defne kızım sen kimi sallıyorsun?	Park Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
24	Çocuk Parkı	OP	***DEFNE:*** Kimse'yi... Defne kendi salıncağına geçer.	Park Ortam Sesi Müzik	Üst rakurs Kamera sabit
	Çocuk		***DEDE:*** Kızım, sen tek başına	Park Ortam	Orta rakurs

25	Parkı	YP	sallıncağa...	Sesi Müzik	Kamera sabit
26	Çocuk Parkı	YP	***DEDE:*** ...binebilecek misin?	Park Ortam Sesi Müzik	Üst rakurs Kamera sabit
27	Çocuk Parkı	OP	***DEFNE:*** Ben kendi başıma binebilirim. Dedenin telefonu çalar ve dede telefonu açar.	Park Ortam Sesi Telefon Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
28	Çocuk Parkı	YP	Dede telefonu açar. ***DEDE:*** Alo... Merhaba kızım... Sağ ol iyiyim, sen nasılsın?..	Park Ortam Sesi Telefon Sesi Müzik	Kamera sabit
29	Çocuk Parkı	OP	***DEDE:*** Şimdi parka çıktık, annen evde... Evet!.. Dedenin telefonla konuşma sesi gelir. Defne Hayalî arkadaşı Kimse ile mutlu bir şekilde salıncak sallanır. Birlikte sallanırlar.	Park Ortam Sesi Müzik	Üst rakurs Kamera sabit
30	Çocuk Parkı	GP	Tahterevalliye bindiklerinde ise, Hayalî arkadaşı Kimse, herhangi bir ağırlık yapamadığı için Defne'yi çok güldürür.	Park Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
31	Çocuk Parkı	GP	Sağa sola koşturup eğlenirler.	Park Ortam Sesi Müzik	Hafif üst rakurs Kamera sabit
32	Çocuk Parkı	GP	Defne atlıkarıncada Kimse'yi döndürür.	Park Ortam Sesi Müzik	Kamera sabit

33	Çocuk Parkı	GP	Kimse çok yorulmuş, soluklanır. Defne de yorulmuş, koşarak dedesinin yanına gelir.	Park Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
34	Çocuk Parkı	GP	Defne dedesinin elinden tutar, Kimse peşlerinde, eve doğru gitmeye başlarlar.	Park Ortam Sesi Müzik Kapı Zili	Orta rakurs Kamera sabit
35	Hol	GP	Zil çalar, Anneanne kapıyı açtığında, Hayalî arkadaş Kimse, hemen içeri koşar. ***ANNEANNE:*** Hoş geldiniz. Dedesinin önünde duran Defne de içeri koşmak için hamle yapar. ***DEDE:*** Dur kızım, hemen içeri girme önce ayakkabılarını çıkaralım. Arkandan atlı mı kovalıyor?	Park Ortam Sesi Müzik Kapı Zili Önceki sahnenin sonunda başlayan kapı zili bu sahnenin başında	Orta rakurs Kamera sabit
36	Hol	GP	Kimse, Defne yanına gelemeyince şaşırır.	Hol Ortam Sesi Müzik	Üst rakurs Kamera sabit
37	Hol	GP	Defne ayakkabılarını çıkarırken, Kimse'nin aklına iyi bir fikir gelir.	Hol Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
38	Hol	GP	Kendine bir tane sopalı at yapar. Sopalı atıyla, atlı edasında Defne'ye bakar.	Hol Ortam Sesi Müzik	Üst rakurs Kamera sabit
39	Hol	GP	Defne, ayakkabılarından kurtulup, kaçan Kimse'nin peşinden içeri, salona koşar. ***DEFNE:*** Ben şimdi kovalıcam	Hol Ortam Sesi Müzik	Üst rakurs Kamera sabit Kamera sabit

			o atlıyı!		
40	Salon	PNR GP	Defne ile Kimse, televizyondan çalan bir şarkıya eşlik olarak birlikte dans ederler. Kapı zili duyulur. ***DEFNE:*** Ben açacağım kapıyı. Defne, koşarak, anneannesi ve dedesinden önce kapıyı açmaya gider.	Salon Ortam Sesi Televizyon sesi Müzik	Üst rakurs Kamera pan ile başlıyor sonra sabit Müzikli Dans yapılacak 11 saniye
41	Hol	GP	***DEFNE:*** Zeynep Abla... Zeynep abla geldi! Zeynep abla hoş geldin. Dedesinin yanında Defne kapıyı açar, üst kat komşunun kızı 9-10 yaşlarında olan Zeynep abla gelmiş, kapıda bekliyordur. ***ZEYNEP ABLA:*** Hoş bulduk Defne. ***DEFNE:*** İçerde oyun oynayalım. ***ZEYNEP ABLA:*** Tabi.	Hol Ortam Sesi Müzik	Üst rakurs Kamera sabit
42	Salon	GP	Zeynep ile Defne salonda yerde oturmuş ellerinde oyuncak çay takımı, çay partisi verirler. Kimse ise, sıkılmış bir şekilde kenarda bekler. Zeynep, çay koymak için Defne'nin elinden oyuncak çaydanlığı alır. ***ZEYNEP ABLA:*** Sen küçüksün çayı ben koymalıyım.	Salon Ortam Sesi T.V. sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit

43	Salon	YP	***DEFNE:*** Ama Zeynep abla ben büyüdüm... ***ZEYNEP ABLA:*** Off tamam!	Salon Ortam Sesi T.V. sesi Müzik	Kamera sabit
44	Salon	GP	Kapı zili duyulur. Defne, oyunu bırakıp koşarak kapıyı açmaya gider.	Salon Ortam Sesi T.V. sesi Müzik Kapı sesi	Orta rakurs Kamera sabit
45	Hol	OP	Defne kapıyı açar.	Salon Ortam Sesi T.V. sesi Müzik	Üst rakurs Kamera sabit
46	Salon	GP	Kapıyı açtıktan sonra Defne, koşarak salona geri gelir.	Salon Ortam Sesi T.V. sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
47	Salon	GP	Abi de salona gelir. ***ABİ:***Ooo çay partisi, en sevdiğimden. Merhaba Zeynep. ***ZEYNEP ABLA:***Merhaba Tuna.	Salon Ortam Sesi T.V. sesi Müzik	Kamera sabit Hafif üst rakurs Kamera sabit
48	Salon	OP	***DEFNE:***Abi, sen süt içmek ister misin?	Salon Ortam Sesi T.V. sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
49	Salon	YP	***ABİ:***Yok ya, ne sütü? Ben çay istiyorum bir de çikolatalı kek.	Salon Ortam Sesi T.V. sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
50	Salon	OP	***ABİ:*** Biz çay içelim, Defne süt içsin. Zeynep elinde bulunan oyuncak çay fincanını, Tuna'ya uzatır. Abi, Zeynep'in uzattığı çayı alır ve oyuna katılır. Kimse ise, bir kenarda iyice	Salon Ortam Sesi T.V. sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit

			sıkılmış, üzgün bir şekilde onları izler.		
51	Salon	OP	Çocuklar hep birlikte televizyonda çizgi film izlerler. Tuna, Defne'nin elinden kumandayı alıp kanalı değiştirir. Kimse sıkılmış bekler.	Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
52	Salon	OP	Zeynep ile Tuna sırayla, birlikte tablet oynarlar, Defne'ye ise, cep telefonu vermişler, Kimse sıkılmış bekler.	Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
53	Salon	OP	Çocuklar monopoly, kızma birader gibi masaüstü oyunlar oynarlar ama Defne oyunu pek oynayamaz, Kimse ise bir kenarda bekler.	Müzik	Hafif üst rakurs Kamera sabit
54	Salon	OP	Zeynep ile Tuna birlikte şarkılar söyleyip dans ederler, Defne de yanlarında, Kimse sıkılmış bekler.	Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
55	Salon	OP	Çocuklar oyuncaklarla oynuyorlar. Zeynep ile Tuna bebeklerini karşılıklı konuşturup gülerler, Defne'de elindeki bebeğini aralarına sokmaya çalışır.	Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
56	Salon	GP	Çocuklar resim yapıp boyama yaparlar.	Müzik	Üst rakurs Kamera sabit
57	Salon	GP	Çocuklar yaptıkları resimleri, resim sergisiymiş gibi sırayla, salondaki dolaba yapıştırırlar. En son Defne yaptığı resmi	Müzik	Hafif alt rakurs Kamera sabit Defne

			dolaba yapıştırır. Defne'nin resimi iyi yapışmadığı için bir müddet sonra düşer.		görüntüden çıkınca resime Zum
58	Anaokulu bahçesi	GP	Ertesi gün sabah, Defne sırtında çantası, annesinin elinden tutmuş, birlikte okulun bahçesinden...	Anaokulu bahçesi Ortam Sesi Müzik	Hafif alt rakurs Kamera sabit
59	Anaokulu bahçesi	GP	... okul kapısına doğru yürüyorlardır.	Anaokulu bahçesi Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
60	Anaokulu koridor	GP	Anasınıfının açık olan kapısının önünde, Defne, öğretmeniyle konuşan, annesine sarılmış, biraz çekingen bir şekilde bekliyordur. Kimse yanlarında sağa sola sallanarak heyecanla bekler. ***ÖĞRETMEN:*** ...Defne'nin arkadaşları ile oyunlar oynaması, onlarla vakit geçirmesi çok önemli.	Anaokulu bahçesi Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
61	Anaokulu koridor	OP	***ANNE:*** Evet... ***ÖĞRETMEN:***Burada siz olmadan yapacağı aktivitelerle ve kendi yapabildikleriyle öz güven kazanacak.	Anaokulu bahçesi Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
62	Anaokulu koridor	GP	***ANNE:***İlk gün olduğu için ben geldim, babası da almaya gelecek. Sonra servisle gelip gider... ***ÖĞRETMEN:***Tabi. Bakın ne kadar da heyecanlı, okula başlamak için yerinde	Anaokulu koridor Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit Veda Dansı yapılacak 11 saniye

			duramıyor.		
63	Anaokulu koridor	YP	Öğretmeni Defne'ye elini uzatır. Defne, öğretmenin elini tutup annesinin yanından öğretmenin yanına geçer.	Anaokulu koridor Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit ekran blur, el elle tutuşunca netleşir
64	Anaokulu koridor	GP	***ANNE:***İyi dersler güzel kızım. Güzel güzel vakit geçir. Öğretmenini üzme... Annesine el sallayarak vedalaşan Defne, öğretmeniyle sınıfa girince, öğretmeni sınıfın kapısını kapatır.	Anaokulu koridor Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
65	Anaokulu koridor	YP	Kimse, sınıfa girmiş olan Defne ve öğretmenin arkasından hüzünlü bir şekilde, yavaş yavaş el sallayarak bakar.	Anaokulu koridor Ortam Sesi Müzik	Kamera sabit
66	Anaokulu koridor	OP	Kapalı olan sınıfın kapısı açılıyor. Defne, kendine el sallayan Kimseye bakıp, el sallar.	Anaokulu koridor Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit
67	Anaokulu koridor	YP	Kimse birden mutlu olup heyecanla ve hızlı hızlı el sallar.	Anaokulu koridor Ortam Sesi Müzik	Kamera sabit
68	Anaokulu koridor	OP	Defne sınıf kapısını kendi kapatır.	Anaokulu koridor Ortam Sesi Müzik	Orta rakurs Kamera sabit

69	Anaokulu koridor	GP	Kapalı sınıf kapısına bakan Kimse, hüzün ile karışık bir mutlulukla baktıktan sonra dönüp, okul çıkışına doğru yürümeye başlar. Anasınıfı kapısında bekleyen diğer çocukların hayalî arkadaşları da Kimse'nin yanına gelirler. Hep birlikte mutlu bir şekilde çıkışa doğru dans ederek ve yürüyerek kaybolurlar.	Anaokulu koridor Ortam Sesi Müzik	Kamera sabit

4.2.4. Kimse'yle Dans Konsept Araştırmalar ve Karakter Tasarımı

Kimse'yle Dans isimli kısa filmin hedef kitlesi 5-8 yaş arası çocuklar olarak planlanmıştır. Film aynı zamanda festivallerde, canlandırma kısa film kategorisinde değerlendirilebilir. Film, şiddet ve cinsellik içermediği gibi okul öncesi çocukların yaşıtları ile sosyalleşmesinin önemi göstermektedir. Kimse'yle dans filmi, başrol oyuncusu olan Defne'nin anaokuluna başlamadan önceki son gününü ve anaokuluna başlamasını 7 dakikalık bir zaman içerisinde anlatır.

Kimse'yle Dans filminde küçük bir kız çocuğu olan Defne'nin, kendini ifadesini daha güçlü görselleştirmek için film, canlı sinema ve çizgi film ortamlarını birleştirecek şekilde üretilmiştir. Canlı sinema çekimlerinde, oyuncuların normal hayatları ve mekânların günlük kullanımları dikkate alınarak planlanmıştır. Bu bilgiler göz önüne alınarak, yaratılacak dünyaya uygun bir konsepte karar verilmiştir. Kimse'yle dans filminde konsept araştırmaları, hikâyeye uygun, çizgi film karakterlerinin tasarımı, canlı sinema oyuncularının seçimi, ihtiyaç duyulan objelerin belirlenmesi ve mekân seçimlerine bağlı olarak oluşturulmuştur. Çizgi film karakteri başlangıçta, cinsiyetli ve cinsiyetsiz olarak çizilmiş karakter eskizleri arasından cinsiyetli olmasına karar verilerek, bir adet dişi ve bir adet erkek karaktere indirilmiştir. Seçilen karakter eskizleri, model sayfası (model sheet) haline getirilmiştir. Filmin içinden bir kare olarak varsıyılan referans fotoğraf çekimleri yapılmış ve seçilen he iki karakterde bu karye yerleştirilmiştir. İçinde farklı çizgi film karakteri olan her iki fotoğraf karşılaştırılmıştır.

Erkek karaktere karar verilirken, Defne'nin evde ikinci çocuk olması, büyük kardeş olan abinin olumsuzluklarını kapatabilecek eril hayali arkadaş karakterinin daha mantıklı olacağı göz önüne alınmıştır.



Şekil 22. Kimse'yle Dans Filmi, Konsept örneği_01

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)

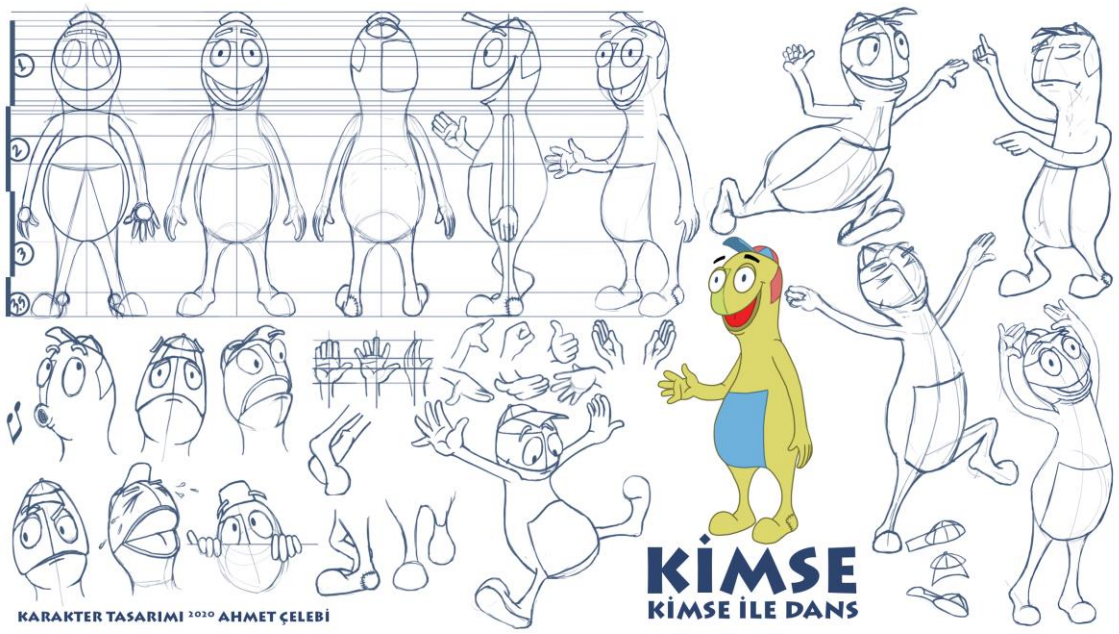


Şekil 23. Kimse'yle Dans Filmi, Konsept örneği_02

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)

Kimse'yle Dans filminin, sinopsis ve senaryo aşamaları konseptin belirlenmesine ışık tutmuştur. Kimse karakteri, başka bir dünyaya aitmiş gibi olmasının sağlanması, filmdeki diğer canlı sinema karakterlerin Kimse'yi görmeyecek olması ve 4 yaşında bir kız çocuğunun hayalînde yaratılmış olması gibi unsurlar dikkate alınarak klasik animasyon tekniği tercih edilmiştir. Defne'nin doğumuyla birlikte dünyaya gelen

Kimse, Defne'ye çok vakit ayırmayan abisinin boşluğunu doldurduğu için eril bir karakterdir. Gülümser, yumuşak bir yapısının olması, peluş vari bir fizikle ortaya konmuştur. Kimse, karakterinde yer alan yamalı parçalar, karakterin kusurlarının olduğunu ama bunlardan etkilenmeyecek şekilde üstünü örtebildiğini göstermektedir. Kimse, Defne'nin aklına gelmekte olan fikirleri daha oluşum aşamasında iken ve Defne'nin kendini ifadesini, görsel olarak ortaya koyar. Defne'nin kendisiyle kurduğu diyaloglara konuşmadan cevap veren Kimse karakteri, kendini ifade de bedenini kullanacağı için insansı bir karakter olarak tasarlanmıştır. Kimse'nin karakter tasarımı, dans etmesine, sihir yapabilmesine, Defne'nin gitmek istediği mekânlara ondan önce gitmesine, ve Defne'nin yaptığı her şeyde ona eşlik edebilmesine uygun olarak çizilmiştir. Kimse karakterinin varlık nedeni, Defne yaşıtları ile sosyalleşene kadar ona eşlik etmektir. Kimse karakter sayfası, (model sayfası) filmin yapım sürecinde, estetik ve teknik kararlar açısından bir çok aşamaya da etki etmiştir.



Şekil 24. Kimse'yle Dans Filmi, Karakter Sayfası_01

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)

4.2.5. Kimse'yle Dans Storyboard ve Animatik

Storyboard, resimli taslak, öykü taslakları, hikâye tahtası ve görsel senaryo taslağı gibi isimlerle türkçe kullanılmaktadır. 'Three Little Pigs filmi aynı zamanda

öykü taslaklarının (storyboard) ilk defa kullanıldığı film olarak da bilinmektedir'(Çevik, 2017:15).

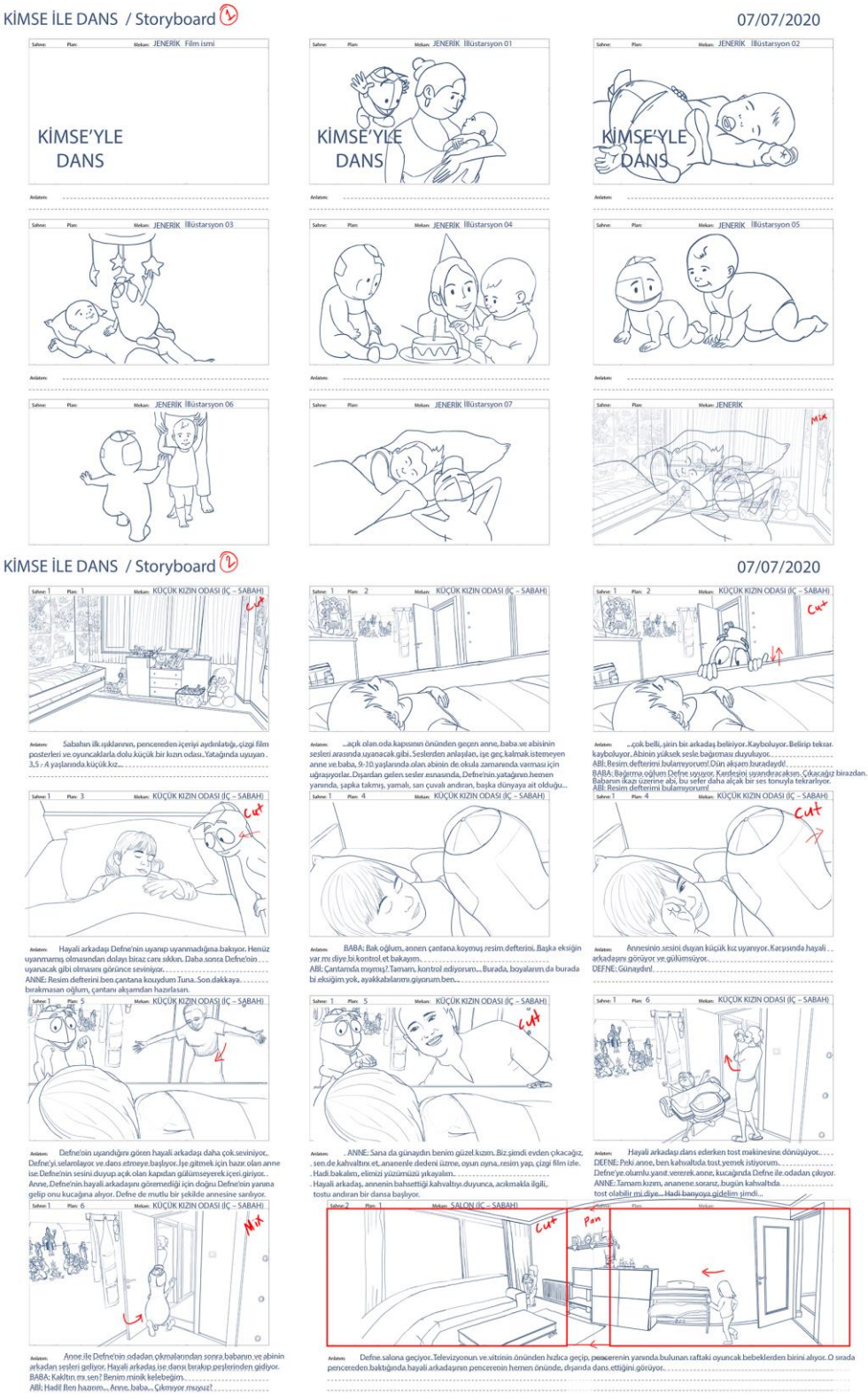
Çizgi film yapım aşamalarından biridir ve animatik kelimesinin yerine film taslakları veya laika gibi kelimelerde kullanılmaktadır. 'Storyboarddan tek görüntü alınarak diyalog zamanlaması ya da partisyon gibi diğer ses öğeleriyle uyuşmayı sağlamak için kaydedilir. Sonuç olarak animatik, görüntüler hareketsiz, ses kabataslak bile olsa çalışmanın son haliyle nasıl görüleceğini ve işitileceğini gösterir' (Furniss, 2013:73). Animatiğin temel görevi, filmin süresinin belirlenmesi için öngörü oluşturmasıdır.

4.2.5.1. Kimse'yle Dans Storyboard

Kimse'yle dans filminin resimli taslak (storyboard) aşaması, çekim sonrası ortaya çıkabilecek sorunları en aza indirebilmek için çevresel faktörler göz önüne alınarak, her bir sahne ve plan üzerinden bir veya birden çok kare çizilerek tasarlanmıştır. Storyboard kareleri, Kimse'yle Dans filmi tam yüksek çözünürlüklü (1920 x 1080) tasarlandığı için buna uygun kareler seçilerek resmedilmiştir. Canlı sinema çekiminde kullanılacak mekânların, yer alacak oyuncuların önceden fotoğraflanması ve senaryoda geçen anlatılara referans olacak pozların resimlenmesi ile storyboard kareleri üretilmiştir. Canlı sinema çekimleri ve animasyon üretimi öcesi, senaryoda yapılan değişikler, storyboard karelerinin bir kısmının çıkarılmasına ve bazı karelerin ise tekrar üretilerek storyboarda eklenmesi sebep olmuştur. Storyboard üretimi sonrası senaryo ve çekim senaryosunun tekrar gözden geçirilerek yapılan, sahne ve planların yer değiştirmeleri, çıkarılmaları ya da yenilerinin eklenmesi gibi değişikler, storyboarda yansıtılarak, storyboardun son hali meydana getirilmiştir. Storyboard sayfalarında dikkat edilen hususlar, karede yer alan obje ya da oyuncunun kadraja girecek, çıkacak olması veya kadraj içinde belirtilmesi gereken özel bir hareketi varsa bunların belirtilmesi, gerekiyorsa özel notlar alınması kamera hareketlerinin gösterilmesi, sahne ve plan geçiş yöntemlerinin not edilmesidir.

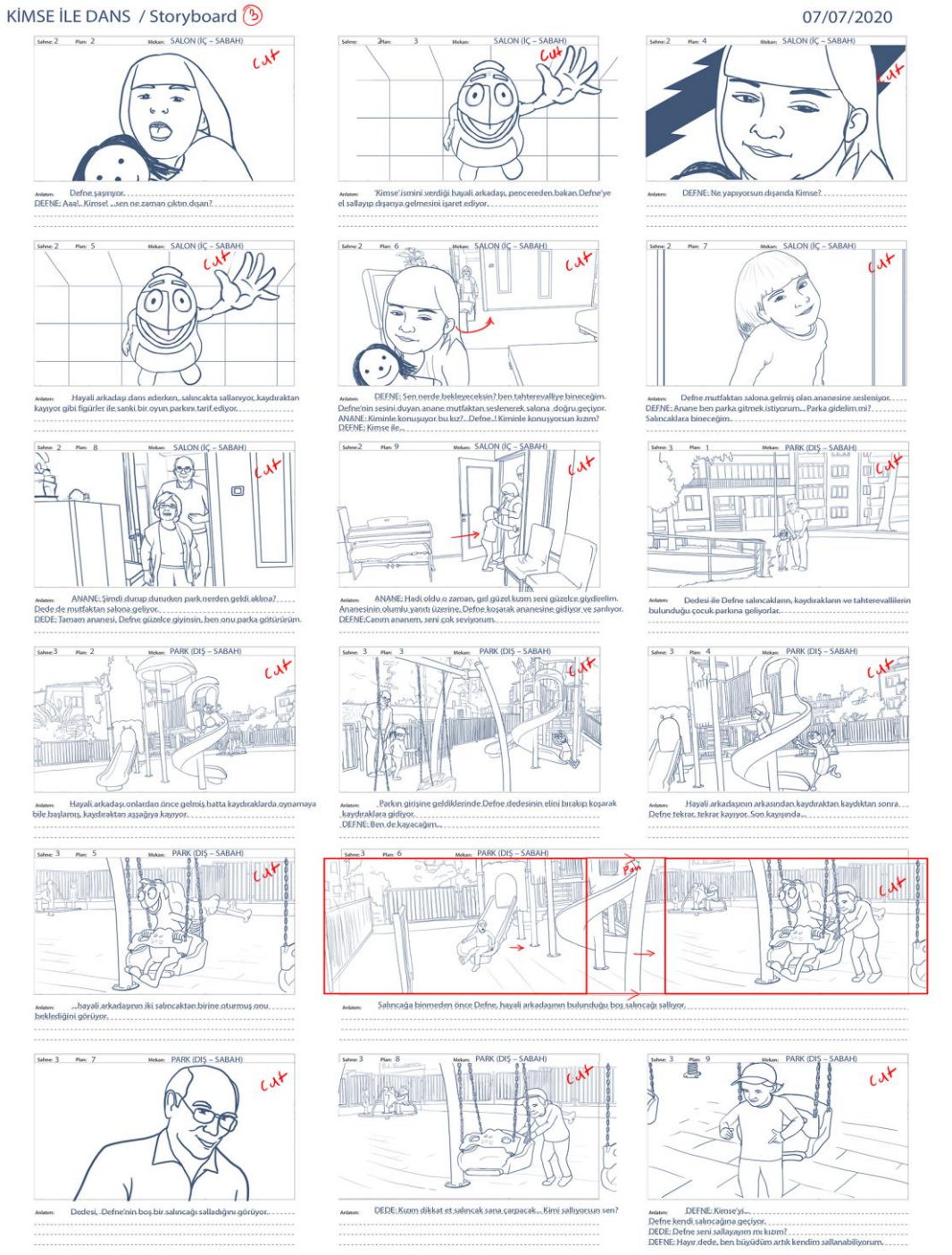
Ayrıca, kullanılacağı filmin ismi, sayfa numarası, çizildiği tarih, sahne ve plan numaraları, kullanılacak mekân isimleri, çekimde verilmek istenen zaman, mekân açıklamaları, diyaloglar ile senaryoda geçen, sahne ve planlar için açıklama yazıları

içermektedir. Storyboard, tüm animasyon ve canlı sinema çekim ekibi ve oyuncularını bilgilendirmek için üretilmiş olmasının yanı sıra animatik ve canlı sinema yönetmeninin çekimlerine, referans sağlaması, için de üretilmiştir.



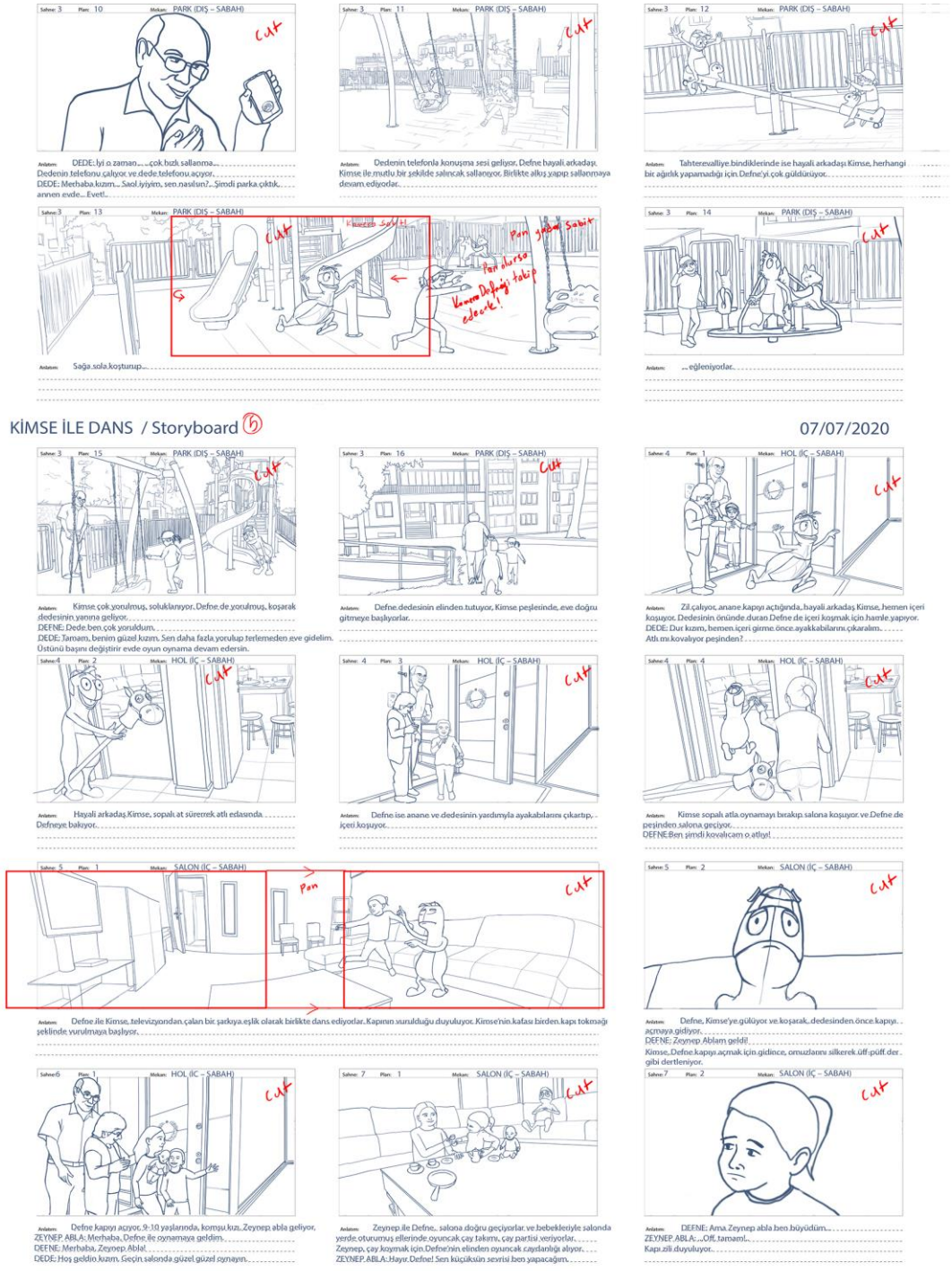
Şekil 25. Kimse'yle Dans Filmi, Storyboard Sayfası_01

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)



Şekil 26. Kimse'yle Dans Filmi, Storyboard Sayfası_02

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)



Şekil 27. Kimse'yle Dans Filmi, Storyboard Sayfası_03

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)



Şekil 28. Kimse'yle Dans Filmi, Storyboard Sayfası_04

Kaynak: *(Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)*



Şekil 29. Kimse'yle Dans Filmi, Storyboard Sayfası_05

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)

4.2.5.2. Kimse'yle Dans Animatik

Storyboard aşamasından sonra pilot seslerle birlikte kabaca hazırlanan ilk animatik, canlı sinema çekimleri için kullanıldı. Canlı sinema çekimlerin eklenmesi ve storyboarddan dekupe edilmiş çizgi film karakterinin tek yönde hareketlendirilmesi ile animatik üretimi son buldu. Bu aşamadan sonra jenerik eklendi. Dans sahneleri için notlar alınarak, koreografla ve sesci ile paylaşılabilecek duruma gelinmiş oldu.

'Live action filmler, reklam filmleri ve özellikle canlandırma filmlerinin, asıl üretim aşamasına başlamadan önce filmin süresi, planları, karakter hareketleri ve kamera açıları bu aşamada kesinlik kazanmış olur' (Balki, 2010:16).



Şekil 30. Kimse'yle Dans Filmi, Animatik Üretimi _01

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)

Kimse'yle Dans filminde canlı sinema oyuncularının ve set ekibinin, senaryo, storyboard ve kabaca hazırlanan ilk animatik ile çekimlere hazırlanmaları sağlandı.

4.2.6. Kimse'yle Dans Canlı Sinema Çekimleri

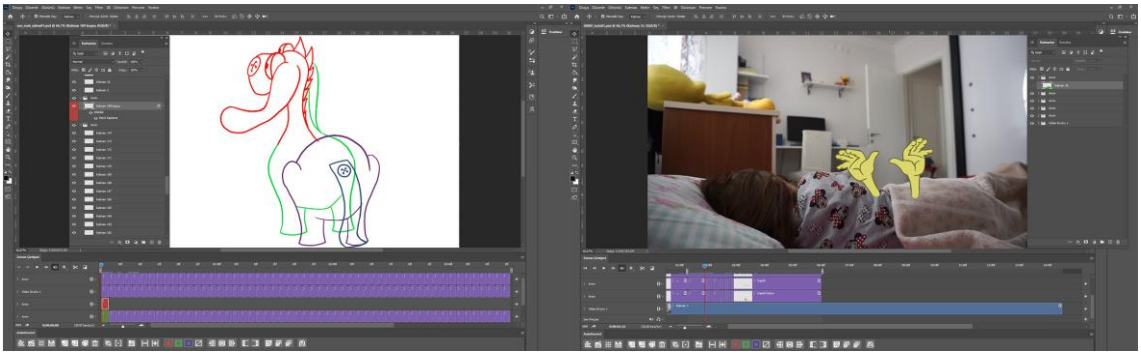
Kimse'yle Dans kısa filmi, canlı sinema çekimleri için Sony Alpha a6000 aynasız dijital fotoğraf makinesi kullanılarak çekildi. Çizgi film kısımları ekleneceği için canlı sinema çekimlerinde tripod kullanımına dikkat edildi. Storyboard, animatik ve daha önceden çekilen mekân fotoğrafları eşliğinde çekimler gerçekleştirildi. Kimse'yle Dans filminde, amatör bir oyuncu kadrosu için iyi bir fikir olarak, oyuncuların akrabalık ve arkadaşlık ilişkileri gerçeğe sadık kalınarak kullanılmıştır.

4.2.7. Kimse'yle Dans Filminde Karakter Animasyonu

Kimse'yle Dans filminde, ana karakterlerden biri olan Kimse, klasik animasyon tekniğine uygun, çizgi temelli, 2 boyutlu olarak tasarlanmıştır. Diğer çizgi film karakterleri sadece filmin son sahnesinde, Defne'nin yaşıtı olan çocukların, hayalî arkadaşları olarak kadraja girip sonrasında kaybolmaktadırlar.

Canlı sinema çekimlerinin her bir karesinin üzerine gelecek şekilde hazırlanan animasyon, Adobe firmasına ait Photoshop programı için geliştirilen, AnimDessin2 uzantısı kullanılarak yapılmıştır. Wacom Cintiq monitör ve Photoshop araçları sayesinde, çizimlerin geleneksel tekniğe yakın bir şekilde üretimi sağlanmıştır.

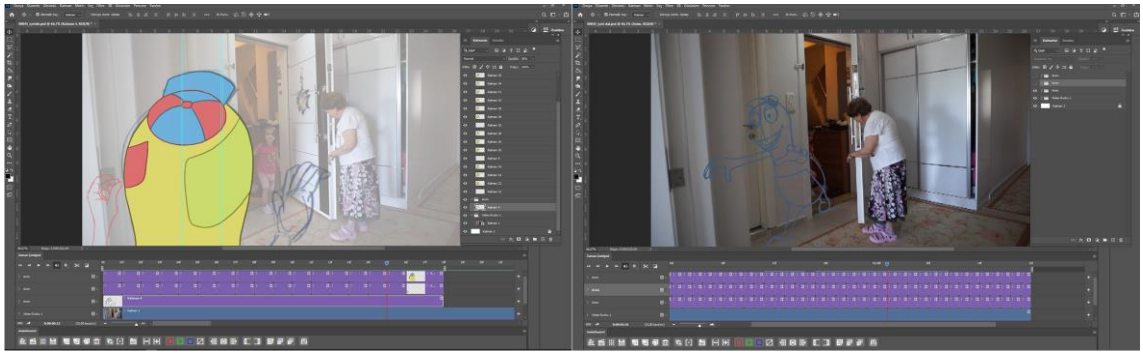
Photoshop programının ışıklı masa (Onion skin) görevini görmesini pratikleştiren AnimDessin2 uzantısı ile çizgi filmin üretimi gerçekleştirilmiştir.



Şekil 31. Kimse'yle Dans Filmi, Çizgi Film Üretimi _01

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)

Canlı sinema çekimleri, Photoshop programının zaman çizelgesi penceresinde referans görüntü olarak açılmış ve bu görüntülere çizgi film kareleri entegre edilerek, canlandırma yapım aşamalarında kullanılan diğer programlar olan Adobe After Effects ve Adobe Premiere ile uyumlu dosyalar üretilmiştir. Klasik animasyonda olduğu gibi, çizgi testi (line test) aşaması için ana kareler çizilip, ara kareler eklenmiş, çizimler temize çekilip (clean up) ve boyama aşamaları tamamlanarak, kurguda kullanılacak ham videolar elde edilmiştir.



Şekil 32. Kimse'yle Dans Filmi, Çizgi Film Üretimi _02

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)

Kimse'yle Dans filminde yer alan dans sahneleri için özel koreografiler hazırlanmıştır. Koreograf ile, filmin ön yapım aşamalarında yer alan sinopsis, senaryo,

storyboard ve animatik paylaşılmış, karşılıklı fikir alışverişleri yapılarak, planlanan dans sahnelerinin üzerinden geçilmiştir. Film boyunca kullanılacak 4 adet dans planlanmıştır. Kimse'nin tost makinesine dönüştüğü 'Tost Dansı', çocuk parkına gidilmesi için yaptığı 'Park Dansı', salonda televizyon karşısında yapılan 'Müzikli Dans' ve son sahnede kullanılan 'Veda Dansı', filmde kullanılan dansların isimleridir. Koreografın, Kimse'yle Dans filmi için yaptığı koreografiler video olarak alınmış, karakterin dansına uygulanmıştır.



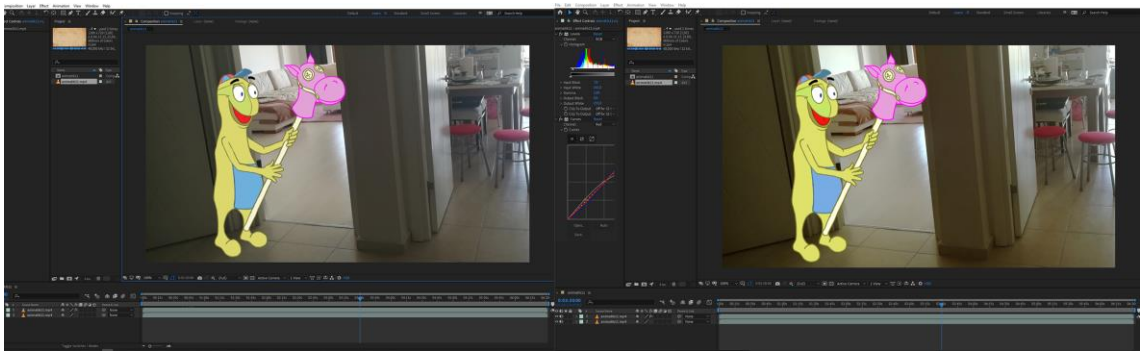
Şekil 33. Kimse'yle Dans Filmi, Koreografi

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)

4.2.8. Kimse'yle Dans Filminde Renk Düzenlemeleri

Kimse'yle Dans filminde renk düzenlemeleri (Color Correction) yapım sonrası aşamasında filmin görsel bütünlüğünü güçlendirmek için yapılmıştır. Adobe firmasının Photoshop programı ile oluşturulan proje dosyalarının, yine aynı firmaya ait After Effects programıyla olan uyumluluğu, renk düzenlemelerinin After Effects programında seri bir şekilde üretilmesini sağlamıştır.

Color Correction belirli bir alanı renk filtrelendirme yöntemiyle değiştirme işidir ve değişen renkler olduğu gibi, daha sert efektlerle yapıyı da değiştirmek mümkündür. Aynı zamanda ışıklandırma da yine Color Correction içerisinde değerlendirilebilir (Balki, 2010:26).



Şekil 34. Kimse'yle Dans Filmi, Renk Düzenleme

Kaynak: (Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020)

4.2.9. Kimse'yle Dans Dış Ses ve Müzik

Kimse'yle Dans filminin yapım sonrası ya da başka bir deyişle post prodüksiyon aşamasında, canlı sinema çekimlerinde elde edilmiş görüntülerin tüm sesleri sıfırlanmıştır. Stüdyoda yapılan ses kayıtları (dublaj), ortam sesleri ve foley sesleri tekrar tasarlanarak filme yerleştirilmiştir. Filme uygun, özgün müzikler üretilerek, sahne ve planlarda yakalanmak istenen duygu doğrultusunda, çeşitlendirilerek filme eklenmiştir.

Çizgi film için bestelenen ya da uyarlanan ana tema melodisinin kulağa hoş gelmesi çok önemlidir. Bu konuda çizgi filmin hedeflediği izleyici kitlesinin yaşı ve cinsiyeti dikkate alınmalı ya da melodi tüm yaş ve cinsiyetlere uygun olarak düşünülmelidir. (İmik, 2014:43)

Kimse'yle Dans filmde çekilen canlı sinema sahneleri ve yapılan animasyonlar, müziğe yön vermiştir. Çocuklara yönelik bir film olması, müziklerin oluşturulmasında ana etkendir.

BÖLÜM 5. SONUÇ

Hızla gelişen teknoloji ile birlikte animasyon filmlerinin anlatı yapıları, karakter yapıları ve üretim süreçlerinde kullanılan teknikler, çok katmanlı, karmaşık bir yapı oluşturmaktadır. Sinemayı canlı sinema ve canlandırma sineması olarak iki farklı teknikte ele aldığımızda, canlandırma sinemasının canlı sinemaya öykünmesi teknik açıdan gelişmelere sebep olmuştur denilebilir. Rotoskop tekniği ile gelişen animasyon üretimindeki kalite arayışı, Animasyonun 12 Prensibi, Stanislavski yöntemi ve LMA yöntemlerinin dahil edilme çabalarıyla devam etmiştir. İlk üretilen sessiz çizgi filmlerde dansın kullanımı, çizgi film karakterlerinin canlı olduklarını, çok eğlenceli hareketler yapabildiklerini ve çizgi film ortamının avantajlarından faydalanmayı becerebildiklerini göstersede anlatıya katkıları yetersizdir. Bu durum, o dönem için henüz yeni gelişmekte olan bir sanat dalı adına gayet umut verici sayılabilir. Sesin, çizgi filmler ile buluşması karakterlerin diyalog kullanımlarının yanı sıra ortak ritimleri kullanabilen dans ve müzik kullanımı açısından olumlu bir katkı olmuştur. Bir çok müzikal film türünde olduğu gibi canlı sinema ve çizgi film ortamlarının birlikte kullanıldığı müzikal filmlerde, ya anlatı kesilmiş, ya da müziğe eşlik olarak kullanılan dans sahneleri anlatıya çok az katkı sunabilmiştir. Her iki ortamın birlikte kullanıldığı filmlerde, bilindik dansların kullanımı ya da dansın, yerel dansların tanıtımı olarak kullanılması, film anlatısıyla tam bütünleşememiştir. Çizgi film karakterlerinin yaptığı dansların eğlendirici olması yeterli görülmüştür.

Tezde, animasyon sanatının, tiyatro, sinema gibi birçok sanat dallarından faydalanmasının yanı sıra dans sanatının, anlatıyı kesmeyecek şekilde, karakterin iç dünyasını yansıtarak çizgi filmlere dahil edilmesi, animasyon sineması için daha zengin bir anlatımın yakalanmasını sağlayacağı düşünülmektedir.

Canlı sinema ve çizgi film birlikteliği ile bu iki zıt ortamın estetik uyum yaratılarak bir arada kullanımı, dans ile desteklenerek Kimse'yle Dans filminde örneklenmek istenmiştir. Filmde iç dünyası yansıtılmak istenen karakter, canlı sinema oyunculuğu ile Defne'dir. Hayalî arkadaşı Kimse ise, küçük Defne'nin iç dünyasını yansıtmakta aracı olan bir çizgi film karakteridir. Defne'nin anaokuluna başlamadan önceki son gününde, yaşıtları ile sosyalleşmesinde yardımcı olan Kimse, diğer bütün çocuklarda olduğu gibi

görevini içtenlikle yerine getirerek, kaybolur. Kimse'nin herhangi bir diyaloğunun olmadığı bu filmde hayalî çizgi film karakteri kendini dans ve pandomim benzeri hareketler ile ifade eder. Defne'nin iç dünyasını, hayalî arkadaşının kendisini dansla ifade edişi üzerinden anlatılabilmesi için anlatıyı destekleyecek koreografiler geliştirilmiş ve uygulanmıştır.

Sonuç olarak tezde, canlı sinema ve çizgi film ortamlarıyla farklı görüntülerin estetik yapılarını bir araya getiren filmlerden, dans sanatını kullananlar tarihsel olarak incelenmiştir. Anlatı gereği bu kullanımlara uygun olarak Kimse'yle dans filmi üretilmiştir.

EK'LER



EK-1. Kimse'yle Dans Filmi, Poster_01

(Ahmet Çelebi, Kimse'yle Dans Filmi, İstanbul, 2020

KAYNAKÇA

Akören, Ayşe Nesrin, "Çizgi Film ve Animasyon Eğitiminde Son Eğilimler" Sayı 2, **Etkileşim: Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi**, İstanbul, 2018: 124-140.

Aslanyürek, Semir, **Senaryo Kuramları**, Pan Yayıncılık, İstanbul, 2004.

Arslan, Y ve Taş Alicenap, Ç. "Laban Hareket Analiz (LMA) Yöntemi ile 3 Boyutlu Bilgisayar Animasyonu Hareket Analizi: "Rafadan Tayfa" TV Serisi İncelemesi" Sayı 32. Aralık, **Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, Aralık 2019: 710-733.

Arslan, Yasin, *Animasyon Sinemasında Laban Hareket Analizinin (LMA) Duygu Aktarımında Kullanımı: 3 Boyutlu Bilgisayar Animasyon Sahnesi Örneği,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir, 2019.

Aydın, Hasan, "Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman McLaren", Sayı 7, Mart, Hil Yayın, **…Ve Sinema**, İstanbul, 1989: 28-29.

Balki, Ozan, *Özgürlük Kavramının Canlandırma Sineması Kullanılarak Tartışılması*, YayıMlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul, 2010.

Bendazzi, Giannalberto, **Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation**, Indiana University Press, Bloomington, 2006.

Çevik, Rıdvan, *Çizgi Filmde Karakterlerin Türkçe Konuşturulması*, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir, 2017.

Furniss, Maureen, **Animasyonun Kutsal Kitabı**, (Çev: S. Çelenk ve N. Cihanşümül Maral), Kara kalem Kitabevi Yayınları, İzmir, 2013.

Göktepe, Erdem, *Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye'de Animasyonun Gelişimi* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya ve İletişim Sistemleri, İstanbul, 2015.

Günsür, Zeynep, "Postmodern Dansta Beden ve Mekan Kullanımı", **Sanat Dünyamız Dergisi**, 2002: 175-179.

Hayes, D, Webster, C, **Acting and Performance for Animation**, Focal Presss, New York, 2013.

Hünerli, Selçuk, **Canlandırma Sineması Üzerine,** Es Yayınları, İstanbul, 2005.

Hünerli, Selçuk, "Canlandırmanın Kullanım Alanları Ve Türkiye'deki Durum", Sayı 10, **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, İstanbul, 2012: 545-555.

Ilgaz, Sevil, *Canlandırma Film Eğitimi*, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul, 1982.

Ilgaz, Sevil, **Çizgi Film Temel İlkeleri Yapım Tekniği**, Leyla Yayıncılık, İstanbul, 1997.

İmik, Ünal, **Çizgi Film ve Müzik**, Gece Kitaplığı, Ankara, 2014.

Kaba, Fethi, **Hareketlendirme ve Zamanlama Sanatı: Animasyon**, Nisan Kitapevi, Eskişehir, 2020.

Karasar, Niyazi, **Bilimsel Araştırma Yöntemi:Kavramlar İlkeler Teknikler**, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara, 2020.

Kıran, Semih, *Dans Hareketi Verilerinin Sayısal Ortamda Forma Dönüştürülmesi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2015.

Osmond, Andrew, **100 Animated Feature Films**, British Film Istitute, London, 2010.

Önder, Mustafa, "Kültür ve Turizm Şehirlerinin Tamamlayıcı Unsuru: Oyuncak Müzeleri", Sayı 02, **Sivas İnterdisipliner Turizm Araştırmaları Dergisi**, Sivas, 2018: 59-65.

Özkan, Egemen, *Canlandırma Sinemasının Biçimsel ve Anlatısal Özellikleri* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo-Televizyon-Sinema Anabilim Dalı, Ankara, 2001.

Özön, Nijat, **Sinema El Kitabı**, Elif Kitabevi, İstanbul, 1964.

Özön, Nijat, **Sinema-Tv-Video-Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü**, Kabalcı Yayınları, İstanbul, 2000.

Özön, Nijat, **100 Soruda Sinema Sanatı**, Gerçek Kitabevi, İstanbul, 1990.

Özüaydın, Nazım Uğur, "Stanislavski Sistemi ve Metot Oyunculuğu'nun Aralarındaki Temel Farklar Açısından Karşılaştırılması" Sayı 35. **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 2013: 23-36.

Samancı, Özge, **Animasyonun Önlenemez Yükselişi**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2004.

Taş Alicenap, Çiğdem, *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir, 2012.

Thomas, F, Johnston, O, **The Illusion of Life: Disney Animation**, Walt Disney Productions, New York 1981.

Uğur, Aysu, "Sinema ve Dans Arasındaki İlişki: Müzikal Filmlerinde Hareket İmge" Özel Sayı 2019, **Sinefilozofi Dergisi**, 2019: 189-199.

Wells, Paul, **Understanding Animation**, Routledge, London, 1998.

Whitehead, Mark, **Animasyon Filmler**, (Çev: A. Turuskan), Kalkedon Yayınları, İstanbul, 2012.

Yıldız, Selahattin, *Japon Sineması ve Akira Kurosawa*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 1988.

Zengineken, Emre, *Animasyonda Görsel Dil ve Tutarlılık Oluşturmak: "Kapı" Animasyon Filmi*, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul, 2020.

İnternet Kaynakları

Bellaluna, (2017, Mayıs) **"Behind the Scenes: Mary Poppins (1964)"** Elde edilme tarihi: 11 Mart 2021, https://imgur.com/gallery/pMimY?nc=1

Koçkan, Irmak, (2004, Ocak) "**Nereden Çıktı Bu Çizgi Film Kahramanları?"**. Elde edilme tarihi: 11 Ocak 2021, http://www.beyazperde.com/dosyalar/sinema/dosya-3178/

Solomon, Charles, (2018 Aralık), **Mary Poppins: The Peculiar Challenge of Animating Her World**. Elde edilme tarihi 26 Ocak 2021, https://www.nytimes.com/2018/12/23/movies/mary-poppins-returns-animation.html

Sözen, Mustafa, (2017, Mayıs - Haziran), 'Anlatımsal Bir Öge Olarak Sinemada Ses Efektleri: Tanımlamalar, Filmler, Çözümlemeler', **Akademik Bakış Dergisi**, 61, 477-503. Erişim adresi https://www.akademikbakis.org/file/61.pdf

Türk Dil Kurumu, (2021, Ocak) **Güncel Türkçe Sözlük, Türk Dil Kurumu.** Elde edilme tarihi: 10 Ocak 2021, https://sozluk.gov.tr/

Zorlutuna, Ebru, (2018, Mart) **Hayal Gücünün Sihirli Bir İfadesi: Hayali Arkadaşlar**. Elde edilme tarihi: 4 Aralık 2020, https://www.tavsiyeediyorum.com/makale_19423.htm