ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY ★ GRADUATE SCHOOL OF ARTS AND SOCIAL SCIENCES

CINEMATOGRAPHIC NARRATIVE IN INTERIOR DESIGN PEDAGOGIES

M.A. THESIS

F. Ekin GİRGİN

Department of Interior Design

International Master of Interior Architectural Design M.A. Programme

DECEMBER 2019

ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY ★ GRADUATE SCHOOL OF ARTS AND SOCIAL SCIENCES

CINEMATOGRAPHIC NARRATIVE IN INTERIOR DESIGN PEDAGOGIES

M.A. THESIS

F. Ekin GİRGİN
(418171002)

Department of Interior Design

International Master of Interior Architectural Design M.A. Programme

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Emine GÖRGÜL

DECEMBER 2019

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İÇ MİMARLIK PEDAGOJİLERİNDE SİNEMATOGRAFİK ANLATI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

F. Ekin GİRGİN
(418171002)

İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı

İç Mimari Tasarım Uluslararsı Yüksek Lisans Progamı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Emine GÖRGÜL

ARALIK 2019

F. Ekin GİRGİN, a M.A. student of ITU Graduate School of Arts and Social Sciences student ID 418171002, successfully defended the thesis entitled "CINEMATOGRAPHIC NARRATIVE IN INTERIOR DESIGN PEDAGOGIES", which she prepared after fulfilling the requirements specified in the associated legislations, before the jury whose signatures are below.

Thesis Advisor :	**Assoc. Prof. Dr. Emine GÖRGÜL** Istanbul Technical University	.....
Jury Members :	**Asst. Prof. Dr. Ethem GÜRER** Istanbul Technical University	.....
	Prof. Dr. Hülya TURGUT Ozyegin University	.....

Date of Submission : 14 November 2019
Date of Defense : 16 December 2019

to all the beauties and little birds,

FOREWORD

First of all, I would like to express my profound gratitude to Assoc. Prof. Dr. Emine Görgül, for being more than a supervisor with her incredible support, guidance, and encouragement throughout my graduate days. She is always with me with her eternal wisdom and enthusiasm. I learned a lot from you, my dear professor.

I also would like to thank dear jury members, Prof. Dr. Hülya Turgut; who offered her support preciously throughout the years of my undergraduate and graduate study, and Asst. Prof. Dr. Ethem Gürer; for valuable critics and inspiring comments. Besides, I also owe thanks to Ali Vatansever, for sharing his precious experiences with us. And, thanks a lot to all the professors of OZU & ITU.

And the IMIAD buddies; Deniş, Şero, Tilkinaz, Züboş, and my dear Metoş; for spending all our thesis days together, and dear Aycan Kızılkaya; for her limitless favour and support.

And my family; dear mommy, you are always with me with your eternal tenderness, my dear daddy, thank you for your generosity, and my other half Eren, thankfully you are my brother. I am forever indebted to you, my dearests. Also, I would like to thank my grandparents, my aunty and my uncle, and other members of my beautiful family. The pretty ones of the home, my cats Maya, Fadime, my dogs Çırak, Psiko, my little bird Çiko, and my beloved ones, Rükü and Tahsin. I love you all, kids.

I also would like to thank Oytun Gür Günel. Your presence is precious. Now, good times for us.

Lastly, I thank myself, for all my endeavour.

November 2019

F. Ekin GİRGİN
(Architect)

TABLE OF CONTENTS

Page

ABBREVIATIONS

POV	**:** Point of View
USSR	**:** Union of Soviet Socialist Republics
US	**:** United States
VGIK	**:** The Gerasimov Institute of Cinematography
CAD	**:** Computer-Aided Design
VR	**:** Virtual Reality
AR	**:** Augmented Reality

LIST OF TABLES

Page

LIST OF FIGURES

Page

CINEMATOGRAPHIC NARRATIVE IN INTERIOR DESIGN PEDAGOGIES

SUMMARY

This thesis study, which projects the reflections of an experimental, interdisciplinary and multi-faceted attempt on design education, aims to connect diverse but intertwined disciplines of "cinematography" with "design pedagogies" by establishing the connections between these fields within alike perspectives. The undeniable power and decisiveness of cinema, cinematography and visual narrative on generating "atmospheres" is the main and primary motive for this praxis, on behalf of building a novel pedagogical model for interior design pedagogies on perceiving, interpreting and generating the spatial atmosphere.

The fact that "cinematic comprehension and cinematic notion possesses a substantial role in expanding the perspective of the individual on experience, perception, and interpretation", on the other hand "it possesses the competence of being a powerful atmospheric production and representation medium" is crucial for this study. In this respect, while investigating the genuine methods and techniques of cinematographic narrative in a deeper sense, they are sought to integrate into the design processes as a tool for narrative and atmosphere generation in further. In other words, cinematic notions, tools, and methods are deployed as novel and alternative methodologies for design processes, especially for interior design studio pedagogies.

Based on all these justifications above, first of all, in the first chapter of the thesis manuscript, the research inquiry, the frame of the discussion, the topic, aim, scope and method of the study are emphasized as a brief introduction and preliminary statement of the thesis. Especially several theoretical discussions on the mechanism of design education are handled through the discourses of notable actors of the agenda such as Nesbitt and Sykes. Since the quest of design pedagogies for a better state causes novel and innovative design studio methods and models, rather than conventional approaches of the past, it also includes strategic and tactical attempts. Therefore, it is stated why such a novel proposal is now urgent.

The second chapter investigates "the role of cinematographic narrative in constructing atmospheres". Initially, the relation between "design and cinema", in terms of spatial atmosphere is explored through referring to several theorists such as Pallasmaa, Deleuze, Lynch, Serim, and Uluoğlu. Then, advanced reading and interpretation of the theory of "cinematographic image", remarking the definition and its components, especially the evolution of still-image to moving-image, and then transforming visual narrative are held involving impressive visual artists such as Steichen, Höch, Capa, and Rodchenko. After this evolutionary discourses, the cinematography is discussed technically; concepts such as "montage, fiction, sound, light, frame, composition, scenario, time and movement" are dismantled in cinematic context and explained accordingly through diverse approaches, several theorists and filmmakers such as; Kuleshov, Vertov, Eisenstein, and Deleuze. Consequently, "how

the cinematographic narrative is constituted", and "how cinematographic narrative generates the atmospheric expressions" are reviewed. As fulfilling this part, the notion of "atmosphere" is revealed as a remarkable component for this study. Thus, it is unfolded from the theoretical and conceptual point of view referring to several theorists such as Zumthor, Pallasmaa, Grant, and Wigley, as well as highlighting several representatives of pictorial arts and cinema, such as Monet, Rembrandt, Hammershøi, and Dreyer. Then, the term atmosphere is shifted to a spatial manner. At his point, the two-fold aspect of cinema and architecture relation; the examination of the atmosphere in cinematic spatiality and the atmosphere production through cinematic approach are studied. Various mutual components of cinema and architecture such as "perspective, quadrage, scale, light, and color" are also open into brief discussions, referring important figures of cinema and spatial atmosphere relation such as Tarkovsky, Tschumi, and Le Corbusier.

Since the major objective of this thesis is to generate a novel pedagogical model for interior design studios, integrated with cinematic notions, tools, and methods; the third chapter is substantial for comprehending the relations of interior design, cinematography, and pedagogy. In this chapter, "the relation between cinematography and design pedagogies" is discussed comprehensively through diverse approaches. In this respect, initially, both the design and design education is decoded, in the scope of their definitions, applications and their progress, including criticism of pedagogical agendas and diverse paradigms, as well as several effective thresholds of the political, social and cultural breakthroughs. Besides, the influence and the contribution of cinematography and visual narrative to design pedagogies is examined in detail, the current status of the design education is also mapped, especially through several actors such as Schöning and Erk. This also addresses highlighting of architecture and interior architecture studio pedagogies and investigating how to lay the foundations of the novel cinematographic studio model and make it connected with this progress.

The fourth chapter focuses on to "propose an alternative model for interior design studios, integrated with cinematic manner" that is discussed in the previous chapters. In this respect, the reason for the need for an alternative model in interior design studios is justified, within this perspective, whereas the objectives and the main hypothesis is also presented. After these explanations, the operational steps and mechanism of this model are clarified and tested in two interior design studios, as a structured exercise. After practicing this novel model in the studios, an "online survey" and several "focus interviews" with the participants are held comprehensively, to evaluate the processes, as well as the progress of the students. Then, the findings are interpreted and open to discussion.

Finally, in the last chapter, the authorial emphasis on concluding remarks is re-stressed in relation to the theoretical and practical discourses of cinematographic narrative in interior design pedagogies, throughout the study. As it is evident the thesis proposes the three-pillared connections between interior design, cinematography, and pedagogy. Within the scope of this praxis, it is aimed to introduce this novel model, the process and the findings, to the evaluation of the national and international academic realm and to open a comprehensive discussion. This study may pave the way for the next possible studies of the agenda.

İÇ MİMARLIK PEDAGOJİLERİNDE SİNEMATOGRAFİK ANLATI

ÖZET

Bu tez çalışması, tasarım eğitimine dair deneysel, disiplinler-arası ve çok katmanlı bir sürecin tezahürlerini sunabilmek adına, birbirinden farklı disiplinler olmalarına karşın birlikte hareket edebilme yetisine sahip olan "sinematografi" ile "tasarım pedagojileri"ni, aralarındaki bağlantı ve ilişkileri kurarak, benzer perspektiflerde incelemeyi amaçlamaktadır. Sinema ve sinematografinin "atmosfer" yaratımındaki yadsınamaz gücü ve kararlılığı, "mekânsal atmosfer"i yorumlama ve üretme konusunda, iç mimarlık eğitimi için, yeni ve özgün bir eğitim modeli oluşturmak adına bu çalışmanın temel güdüsü ve birincil çıkış noktasıdır.

Bu noktada, sinematik kavrayışın hem "bireyin deneyimleme, algılama ve yorumlama perspektifini genişletmesi", hem de güçlü bir "atmosfer üretim ve temsil aracı" olmasındaki yetisi, sinematografinin bir araçsallık olarak seçilmesine neden olarak gösterilebilir. Sinematik kavramı oluşturan sinematografinin özgün yöntem ve araçları da bu süreçlere katkı sağlar niteliktedir. Bu nedenle sinematografinin özgün yöntem ve araçları derinlemesine incelenirken, bu yöntemler birer "anlatı ve atmosfer üretim araçsallıkları" olarak tasarım süreçlerine, özellikle de iç tasarım pedagojilerine, alternatif metodolojiler olarak entegre edilmeye çalışılmıştır.

Tüm bu gerekçelere dayandırılarak, bu tez çalışmasının ilk bölümünde, çalışmanın genel kapsamı ve çerçevesi, amacı ve özgün yöntemi de dahil edilerek, kısa bir girizgah olarak vurgulanmıştır. Tezin ana mekanizmasını sunabilmek adına, tasarım eğitimi ve pedagojilerinin akıbeti, Nesbitt ve Sykes gibi gündemin önemli figürleri üzerinden birtakım eleştirel tartışmalara referans verilerek yoruma açılmıştır. Bu noktada, tasarım pedagojilerinin alternatif model ve yöntemlere, özellikle de çeşitli stratejik ve taktiksel hamlelere dair arayışları üzerinden, böylesine özgün bir denemeye neden ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümü ise, "sinematografik anlatının atmosfer üretimi üzerindeki etkisi"ni irdelemektedir. Bu nedenle ilk olarak, tasarım ve sinema disiplinleri arasındaki ilişki, mekansal atmosfer bakımından, Pallasmaa, Deleuze, Lynch, Serim, ve Uluoğlu gibi farklı düşünürlere referansla tartışılmıştır. Bu bağlantıların kurulmasının ardından, sinematografik imge ve anlatının ne anlama geldiği, nasıl belirdiği ve nasıl evrildiği, farklı kavramlar ve bileşenler üzerinden incelenmiştir. Özellikle "durağan imge"den "hareketli imge"ye geçiş, ve takiben de çok katmanlı görsel anlatının oluşması, Steichen, Höch, Capa, ve Rodchenko gibi farklı figürler üzerinden irdelenmiştir. Bu evrimsel okumanın ardından, sinematografi teknik açıdan ele alınıp, "montaj, kurgu, kamera, çerçeveleme, kompozisyon, senaryo, ses, ışık, zaman, ve hareket" gibi sinematik kavramlar üzerinden irdelenmiştir. Bu noktada, Kuleshov, Vertov, Eisenstein, ve Deleuze gibi sinematik kavramlar üzerinde duran farklı teorisyen ve kuramcılar aracılığıyla, bu süreç açıklanmıştır. Nihayetinde, tüm bu kavramsal okumalar, "sinematografik anlatının atmosferi nasıl ürettiği ve temsil ettiği"ni açıklar niteliktedir. Bu nedenle, sinematografi ve atmosfer

ilişkisi, atmosfer kavramı odağa alınarak devam ettirilmiştir. Zumthor, Pallasmaa, Grant, ve Wigley gibi farklı teorisyen ve kuramcılar ile; Monet, Rembrandt, Hammershøi ve Dreyer gibi farklı görsel sanatçılar üzerinden irdelenen atmosfer kavramı, beraberinde sinema ve mimarlık ilişkisinin atmosferik anlamda ele alınması ile farklı bir boyuta taşınmıştır. Bu noktada, sinema ve mimarlık ilişkisinin iki taraflı yapısı açığa çıkarılmış; sinemasal mekanlarda atmosferin tezahürleri ve irdelenmesi ile, sinematik anlayış ile mekansal atmosferin üretimi üzerinde durulmuştur. Bu iki disiplinde ortak olan ve atmosferik anlatıyı etkileyen "perspektif, ölçek, ışık ve renk" gibi birtakım kavramlar ele alınmış; Tarkovsky, Tschumi, ve Le Corbusier gibi önemli figürlerin tartışmaları üzerinden bir inceleme yapılmıştır.

Çalışmanın temel güdüsü olan sinematik kavrayış, kavram ve yöntemlerle sarmalanmış bir tasarım sürecinin temellerini atabilmek adına, çalışmanın üçüncü bölümü, sinematografi ve tasarım pedagojileri arasındaki ilişkiyi farklı yaklaşımlarla kapsamlı olarak ele almaktadır. Bu bağlamda, ilk olarak, tasarım ve tasarım eğitiminin akıbeti telaffuz edilmiş, nasıl bir güzergah doğrultusunda yol aldığı, farklı paradigmalar ve farklı kırılım noktaları üzerinden, eleştirel bir bakış açısı ile irdelenmiştir. Ek olarak, sinematografi ve görsel anlatının bu mevcudiyetteki yeri, Schöning ve Erk gibi farklı karakterler üzerinden irdelenmiştir. Bu okumalar, üretilen özgün eğitim modelinin temellerinin nasıl atılacağı ve nasıl bir mekanizma dahilinde işleyiş göstereceği gibi hususlar için aydınlatıcı niteliktedir.

Bu nedenle tez çalışmasının dördüncü bölümü, iç mimarlık stüdyo süreçleri için, sinematik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş alternatif bir eğitim modeli önerisi sunmaktadır. Bu bağlamda, iç mimarlık stüdyolarında alternatif bir modele duyulan ihtiyacın nedeni, bu perspektif içinde haklı çıkarılmış, gerekçeler, hipotez, ve amaçlar sunulmuştur. Ardından, bu modelin operasyonel adımları ve mekanizması, yapılandırılmış bir alıştırma olarak iki iç tasarım stüdyosunda açıklığa kavuşturulmuş ve test edilmiştir. Bu alan çalışmalarının ardından süreçler, öğrenci anketleri ve odak görüşmeler ile hem nitel, hem de nicel olarak değerlendirilmiş, yürütücülerin süreç dahilindeki gözlemleri de eklenerek bütüncül bir değerlendirme yapılmıştır.

Son olarak, tez çalışmasının son kısmında, sinematografik anlatının iç mimarlık pedagojilerinde, atmosfer üretimindeki yeri ve etkisi üzerinden eleştirel bir değerlendirme yapılmıştır. Görüldüğü gibi bu çalışma, iç mimarlık, sinematografi ve pedagoji arasındaki üçlü bağlantıyı kurarak, sinematografi ve görsel anlatının özgün yöntemlerini tasarım süreçlerine entegre ederek, disiplinler-arası bir deneyin projeksiyonunu sunmaktadır. Bu tez çalışması dahilinde gerçekleştirilen kuramsal okuma ve alan çalışmalarının, ulusal ve uluslararası akademik çevrenin değerlendirmesine sunulması amaçlanmıştır. Bu çalışmanın, olası çalışmalara rehberlik etmesi muhtemeldir.

1. INTRODUCTION

"I would like to believe the world will be saved by cinema"

Theo Angelopoulos

Design pedagogies, which is in intimate relation with the process of design, have passed through several thresholds many times: from the Royal Academy of the classical era to École des Beaux-Arts, from Bauhaus to digital age of 20th-century. In these periods, various pedagogical models have been gradually established in diverse institutions in time, all addressing diverse approaches of methods, strategies and tactics together with significant actors and conveyors of their era. These ecoles, in fact, have made radical changes in the design pedagogies and left a great impact on the trajectory. Today, it can be asserted that design pedagogies have largely determined their major structural development, except the innovative and experimental quests of the status.

Doubtlessly, the shifts in the design pedagogies stem from the metamorphosis of the theoretical and practical dimensions of design. Especially the fluctuations of design based on theory and practice deeply influenced the pedagogy of architecture. Similarly, the changes in the pedagogy of architecture also led to questioning of the architectural theory. As Nesbitt (1996) describes, the theory which is seen as a system of thought that reviews the built world and its relationship with society and aims to encourage change has become one of the keystones of architecture (Nesbitt, 1996). Besides, Sykes (2010) also indicates that critical theory emerges as a practice with extensive and ideological foundations, which attempts to question, explain and thus improve the world in which we live. For architecture, this is a sublime purpose that strives to develop over a utopian modernist approach (Sykes, 2010). This twofold situation, which begins with the critical thoughts of Vitruvius[1] on

[1] As being a Roman author and architect of 1st-century BC, he discussed several issues such as aesthetics and proportion in architecture and design, propounding have three attributes: firmitas, utilitas, and venustas, meaning: strength, utility, and beauty.

architecture and design in the 1st-century BC and continued with discourses of Alberti[2] in the 15th-century, is moving in a non-linear and multi-layered trajectory. Besides, starting from the 1900s until today, especially after the post-war period, like many other disciplines, architecture criticized itself, through developing novel trajectories with the novel discourse. Several significant characters of this era from diverse scopes, such as Le Corbusier, Gropius, Tschumi, Deleuze and Eisenstein affected the meaning of spatiality, by bringing novel perspectives on spatial experience, perception and affect, as well as several theoretical remarks on the relation of time, event and movement with space. Thus, architecture and design tried to specify their own subjective boundaries, while engaging with multi-disciplinary approaches (Sykes, 2010). As a consequence of this progress, there have been several shifts in the theory and practice of architecture and design, as Leatherbarrow (2005) states: "Shift from what the building is, to what it does" (as cited in Güner, 2012). Thus, with each diverse insertion to the design and architecture, novel perspectives are on the agenda, and this also affects the pedagogy of design.

Although design education continues to exist largely depending on the knowledge of the former ecoles, but it is keenly reactive to today's sudden and fast-changing agenda. Design pedagogies are therefore looking for a variety of alternative methods to overcome the congestion and problems they faced with. According to Tanyeli (2012), although there are occasional indecisions in the process, this situation makes new forms of cogitation and comprehension possible (as cited in Güner, 2012). Besides, the insufficiency of the pre-existing concepts of architecture in explaining the spatial situations and practices, as well as the discontinuity of the discourses, pave the way for novel quests and queries (Güner, 2012). For this reason, rather than radical changes related to the pedagogies, there are a number of strategic and tactical attempts such as several changes and methodological experiments related to intent, content and process in the field of design studios. In this way, design pedagogies reflect a characteristic alteration according to the mentioned breaks and can produce its own methods and renew itself. In addition to this strategic and tactical quest, the search for an association between design and architecture with different disciplines is

[2] Alberti's observations on architecture were the first architectural treatise of the Renaissance by covering a wide range of subjects, from history to town planning, and engineering to the philosophy of beauty.

on the agenda. Architecture has never been an act of construction; for a very long time, there is a blurry border between architecture, art, engineering and other disciplines (Sykes, 2010). Undoubtedly, methods taken from other disciplines introduce new perspectives to design practices and create a more original process.

Significantly, during the 20th-century, visual narrative and cinema become primary actors in design and design pedagogies. On this point, "cinematic comprehension and cinematic notion possesses a substantial role in expanding the perspective of the individual on experience, perception, and interpretation". Besides, "it also possesses the competence of being a powerful atmospheric production and representation medium, in terms of its unique notions, tools and methods", which can be considered as main motives for this interaction further. Similarly, Pallasmaa (2006) sees cinema, a visual narrative created by moving images, as the most effective expression and transfer medium of the modern and post-modern era. He states that this new paradigm evolves our conception of the world that surrounds us, and also expands our imagination, that lies the concept of image. As a matter of fact, images are also being made of real-life experiences (Uluoğlu et al, 2006).

Today, especially in terms of spatial production and atmosphere, the integrated unity of visual narrative and cinema with spatial theories is obvious. It is the new drive of design and architecture to seek the traces of spatiality in cinema, while benefiting from the cinematic approach and its unique tools in spatial production. Moreover, as interior design holds the immense potential to be integrated with the theoretical and experimental possibilities of cinema, specifically the altering meaning of the spatiality came to forth in relation to perception, experience and affect, during the second half of the 20th-century.

1.1 Aim of the Thesis

In the light of the investigation and analysis of these recent theoretical and practical signs of progress, this thesis study aims to connect diverse but intertwined disciplines of cinematography and visual narrative, with design pedagogies by establishing the connections between these fields in alike perspectives. The undeniable power and decisiveness of cinema and cinematography on generating atmospheres is the main and primary motive for this research. Therefore, it is intended to generate a novel pedagogical process for interior design studios that is integrated with the unique tool

and methods of cinematography. Yet, regarding the cinematic perception and cogitation, the novel pedagogical approach facilitates interpretation and generation of spatial atmospheres, especially in the process of constituting interior atmospheres. Thus, this thesis research aims to validate its central hypothesis: "An interior design[3] studio process integrated with cinematic comprehension, whereas cinematographic notions, tools and methods may have a positive effect on the students in terms of perceiving, interpreting and generating the spatial atmosphere."

1.2 Scope of the Thesis

For its essential scope, this thesis focuses on cinema, cinematography, visual narrative and atmosphere, in relation to design and design pedagogies. The ability of cinematography in generating atmospheres is the main motive of this study. Thus, the relationship between design and cinema, in terms of spatial atmosphere is explored through referring to several theorists such as Pallasmaa, Deleuze, Lynch, Serim, and Uluoğlu. Especially an advance reading and interpretation of the theory of cinematographic image, remarking the definition and its components, especially the evolution of still-image to moving-image, and then transforming visual narrative are held involving impressive visual artists such as Steichen, Höch, Capa, and Rodchenko, as well as cinematographic methods such as montage, fiction, camera, sound, light, frame, composition, scenario, time and movement dismantled accordingly, by referring several theorists and filmmakers such as Kuleshov, Vertov, Eisenstein, Deleuze, and Bergson. Besides, the notion of atmosphere is revealed from the theoretical and conceptual point of view through Zumthor, Pallasmaa, Grant and Wigley. Yet, several representatives of pictorial arts and cinema, such as Monet, Rembrandt, Hammershøi and Dreyer are also highlighted. In addition, significant representatives of relation facilitators between cinema and spatial atmosphere such as Tarkovsky, Tschumi and Le Corbusier, are also emphasized. In addition, the relation between cinematography and design pedagogies is discussed comprehensively. Moreover, in terms of pedagogical reflections, how design and design education emerged and evolved is discussed essentially in the scope of architecture and interior

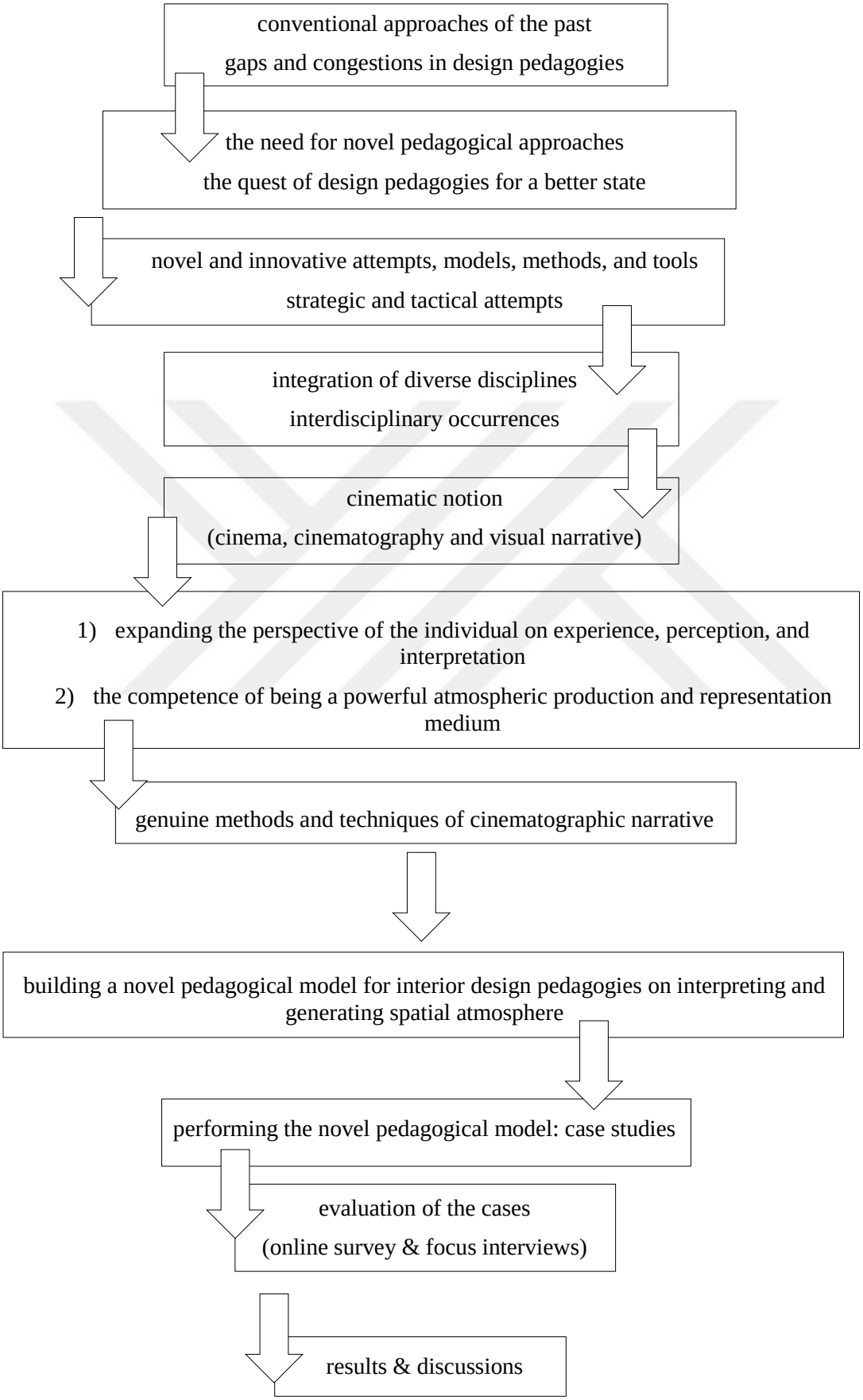
[3] In this thesis, the term "interior design" is found to be more appropriate than "interior architecture", since the term "design" offers more extensive and multi-layered meaning in terms of design pedagogies. In other words, the term "interior design" refers to both the design itself and the architecture, as well.

architecture discipline. Furthermore, the influence of cinematography and visual narrative to design pedagogies are also examined in detail, through the applications of Schöning and Erk. Finally, the novel model for interior design studios, integrated with cinematography and the visual narrative is introduced, with its objectives and mechanism. The process and results of this model, as well as the evolution and criticism, are included in the thesis.

1.3 Method of the Thesis

In addition to the theoretical investigations involving cross and comparative readings on cinematography and design pedagogies, through diverse topics with diverse actors, this thesis research encompasses several experimental studies and field research. In this study, mixed methods are utilized to fulfill the major concern of developing a novel pedagogical model proposal for interior design studios. Therefore, a novel pedagogical model including cinematographic tools and methods is generated, and then the operational steps and mechanism of this model is clarified and tested in two diverse interior design studios, as a structured exercise. After practicing this novel model in the studios, an online survey and several focus interviews with the participants are held comprehensively, to evaluate the processes. Then, the findings are interpreted and open to discussion.

Table 1.1 : Flowchart of the thesis process and the mechanism (Girgin, 2019)



2. CINEMATOGRAPHIC NARRATIVE IN CONSTRUCTING ATMOSPHERES

> "…Profound cinematic and architectural "verses" are similarly born of real experiences of life. They are not merely aestheticized objects and spaces, or aesthetic propositions; they expand our experiential sphere of life. They are lived images." (Pallasmaa, The Lived Image)

The role of cinematographic narrative in the production of the atmospheres may be a quite dense and sophisticated task to elaborate with on the first hand. Since cinema is a partially familiar and well-known phenomenon, it might be somewhat confusing and uncertain what the "atmosphere" corresponds to. Thus, questions like: Is the atmosphere a phenomenon, a concept, or is it an occurrence? Is it perception or a sight? Is it related to the concept of space? Maybe populated to engage with the discussions. Besides, as Pallasmaa (2006) discusses and quoted above, all the images perceived by the individuals are "lived images", and these images emerge from the perception and the experience of atmospheres, no matter it is a cinematic scene or an architectural scene since both stand as unique representatives of atmospheres. The undeniable power of cinema on generating atmospheres is the main and primary motive for this thesis study on behalf of building a novel pedagogical model for interior design pedagogies on interpreting and generating spatial atmosphere.

Certainly, cinema possesses a great deal of potent characteristics that make it unique in terms of perception, experience and atmosphere. Cinema is an endless and widely spoken conveyance and the means of transmission. It reflects the existence of individual and transmits thought, expressions and perceptions. It is a reflector, where the individual can see itself. As David Lynch (2007) states, cinema is a medium that can translate ideas (Url 1). The cinema, which is referred to as the seventh art[4], withal, appears as a prodigy that provides and improves the connection between the individual and the world that exists. Besides, Deleuze (1997) states that cinema

[4] In his manifesto The Birth of the Sixth Art, published in 1911, Italian film theoretician Ricciotto Canudo argued that cinema was a new art, "a superb conciliation of the Rhythms of Space (the Plastic Arts) and the Rhythms of Time (Music and Poetry)", a synthesis of the five ancient arts: architecture, sculpture, painting, music, and poetry. (Url 2)

restores our belief in the world, and he mentions that this is the power of cinema. “The cinema must film, not the world, but belief in this world, our only link.” (Deleuze, 1997). In addition, Godard (1986) sees the cinema as an art that makes people ask questions and thus, it makes films to answer them (Godard, 1986). Ultimately cinema is a unique transference.

The most important motive why cinema is such dominant and effective in the means of transmission is that it is a multi-sensorial perceptive and experiential visual practice that stimulates the limits of the individual and makes perceptual interventions. The effect of cinematic interaction is complex and multi-layered, with temporal, spatial and motional penetrations. Related with the cinematic manner, visual narrative -which stands as a unique image production- can be seen as a dominant component and representative of cinema, especially generating the atmospheres. As it is known, the visual interaction had began with the first attempts of individuals on representing the objects, personas, events or scenes, evolving from primitive drawings to pictorial art, and then to the photographic and cinematic images. Over the course of time, visual productions increased with novel layers such as motion and sound, which have been integrated into images, and thus the primitive version of the still-images then evolved to moving-images including movement and transitions. Cinema brought the movement to a stable photographic image and later sound. This is also the way how cinematic image became significant, whereas it began to offer an aspect of reality which is free of all equipment. Therefore, since the manner of visual transmission has changed dramatically, and a new era begun in terms of visual narrative. Nowadays visual narrative has come to such a position that the images are the focus that instrumentalizes the transmutation of the individual. Evidently, in every activity, in advertising, in the television industry and even in social media, images are the primary components. The overflow of image production and image consumption is an undeniable fact of today's world and this issue is transforming drastically so that this can be seen as madness, in a manner of speaking. Pallasmaa (1999) sees these images as a multifaceted and ephemeral concept that shapes our experiential reality through perceiving and remembering. And he states that “The current phase of industrial culture is frequently characterized as the culture of images… We live in a culture that fabricates and mass produces images for the

purposes of commercial exploitation, political and ideological conditioning, entertainment, instruction, and learning." (Pallasmaa, 1999).

As a result, this process, which continues with the floating meaning of the image, in fact, stands as a unique evolution that leads to the production and representation of the atmosphere, due to the conceptual and methodological favors of cinema and cinematography. Moreover, there is an intimate relation between visual narrative, cinema, cinematography, and atmosphere, especially concerning the spatial atmosphere. Thus, this relationship leads the discussion towards the disciplines of architecture, interior architecture and design, which are the sole representatives of the spatial atmosphere. So, the basic question emerges as "how to integrate cinematic concepts and methods into the atmosphere production process, as an auxiliary tool for design?". In other words, "how can the cinema contribute to the theory of space and spatial production?".

Işıl Baysan Serim (2014) argues the basis of the relationship between cinema and architecture, and remarks that cinema as one of the tools that makes it possible for modern architecture to go beyond historical dichotomies since the two disciplines exist as the effect of an irreducible heterogeneous system of intellectual, scientific, aesthetic, social, technological and institutional relations (Serim, 2014). Furthermore, Paul Virilio (1994) also expresses that the intersection of cinema and architecture is now fundamental for this. He further states that "After sculptural architecture, the era of cinematic artificiality will emerge both literally and metaphorically. From here on architecture is cinema, an enormous dark space for the purposes of enchanting the masses…" (as cited in Uluoğlu et al, 2006). Yet, resonating with this, by highlighting the importance of sense of place, Pallasmaa (1999) also expresses the integration of cinema and space from a multiple-perspective by bringing together tangible and intangible codes of perception. He states that "cinema has become a new paradigm for architecture, as well as other arts, by bringing in a new way of understanding our experience of place and time, and by blurring the borders between the real and imagined worlds, and hence alternating the ways we perceive ourselves" (Pallasmaa, 1999). As it is above, both cinema and architecture are the sole representatives of lived images. In their book entitled "Cinema and Design, Form Follows Film" Uluoğlu et al. (2006) also question the integration of cinema and design from an interdisciplinary examination which starts with a question: "Why has cinema become

so closely acquainted with the design disciplines, and vice versa? What valuable or significant experience can come out from this brotherhood, both in terms of substantial and in terms of representative means?" (Uluoğlu et al, 2006). According to them, the unique thing that facilitates the connection between cinema and design is the overlap of cinema's driving force for "the imagination world" which is, in fact, the main source of the design. At the same time, our understanding of existence and space is one of the things that keeps this bilateral relationship alive. Above all, the changing understanding of conceiving and experiencing the space that shifts from visual to haptic and also to the multi-sensorial perception is the fundamental component of cinema and design association. Additionally, they state that this association is also about theory making in terms of "naturalistic understanding of the idealized experiences of human sciences whether they be in the form of prototypes, memes, or similar abstract-concrete patterns" (Uluoğlu et al, 2006). They further explain this issue as follows:

> "…By introducing a naturalistic understanding, the description of the stage of events in producing designed objects, is taken away from both the object-centered (as in the objectivist understanding) and subject centered (as in the interpretive understanding) descriptions and replaced by patterns of experience which exist somewhere between the lived and the made, between the experiences and their material forms; this is what we label as abstract-concrete forms. This requires or brings about a different ontological basis for explaining the designed world. And, finally, this is where cinema becomes a poetic medium and an important tool for representing the so-called patterns." (Uluoğlu et al, 2006)

As can be inferred from the discourses on cinema and design above, space, especially the notion of the spatial atmosphere is the unique tool that holds these two disciplines together. This interaction is sometimes the manifestation of architecture in the creation of a cinema, and sometimes the cinematic effect in the creation of architecture. These two disciplines produce the reflections of spatiality with their own unique narrative techniques. Cinema uses architecture in the production of spatiality for strengthening its expression, while architecture uses the different techniques and methods of cinema in the process of creating spatiality. For instance, Tarkovsky composes impressive and extraordinary scenes, through generating unique spatialities in his film "Stalker", which stands as a powerful representative of how can spatial design contributes to the cinematic narrative. Besides, as Le Corbusier introduces the concept of "architectural promenade" indicating the

sequential experiencing the space, as an example of how cinematic percept integrates with the concept of space (Samuel, 2010). Nominately, strong indicators of architecture and spatiality play an important role in the realization of perceptual transmissions in cinema by using space as means of communication, as well as the profound cinematic approach can be an instrument of architectural creation and representation. Besides, in addition, sensorial and intellectual activities have a significant role in the interaction between architecture and cinema. This duality changes human perceptions of space-time-movement and undoubtedly leads human to a unique perception level. Through inserting alternate layers to visuality, this experience becomes more complex. In this way, the complicated process ultimately causes people to think in a reflective and critical way. Pallasmaa (2006) sees the association of cinema and architecture as attractive projection screens for our emotions as in other arts. He states that both art forms define the frameworks of human interactions, life situations, and the horizons of understanding the world (as cited in Uluoğlu et al, 2006). For him, cinema and architecture are the purest form of all arts that reflects life as it is.

> "…Unlike other arts, architecture and cinema are entangled with the theoretical impurity of the phenomenon of life itself. These two art forms pull us into experientially real situations of life and they loose their artistically isolated conceptual purity as a consequence of this mediation. In the Finnish language, the word for cinema – elokuva [living, or life picture] – acknowledges the affinity of cinema and life." (Pallasmaa, 2006)

In short, cinema and design supported each other conceptually and semantically and they are ultimately powerful representatives of constructing space and atmosphere in a unique way. Since the aim of this section is to consider this duality as an atmosphere production method, before discussing the main problem of the thesis, it is necessary to focus on cinema and cinematography duality in a deeper sense by means of conceptual and semantic approach, deliberating image and visual narrative, and their evolution. Then, specific components and methods of cinematography are examined in every aspect and discussed within a pluralistic approach. Which methods are used, how and why are all examined in accordance with various examples. Lastly, the role of cinematic thinking and methods as a narrative and representation tool on spatial atmosphere production is investigated.

2.1 Background Motives and Historical Evolution of Visual Narrative

In the most basic sense, cinema could be defined as the transfer of narrative using images. Yet, it is the art of moving images associated with one another in a sequential flow. As it is known, it reproduces the motion of the pictures at regular intervals, on a screen via a special machine, with a dark ambient. It is based on the fact that images or drawn patterns are projected to a screen with light and the moving images are obtained. Also, cinema can be seen as an industry branch dealing with the construction of this art. Oxford Dictionary defines cinema as "the production of films as an art or industry" (Url 3), and the Cambridge dictionary defines cinema as "the business of making films" (Url 4). On the other hand, the term cinema also corresponds to a spatial entity. It addresses to the hall where the projection is being inside of the space. Also, some definitions describe the cinema in the shape of theater from the stage to the curtain. The origin of the word "cinema" is based on the early 20th-century. The initial form of "cinema" was the French word *"cinéma"*, abbreviation of *"cinématographe"*. The word is a Latinized form of Greek *"kinemat"*. It is the combination of *"kinema"* (movement, motion) from *"kinein"* (to move) and *"graphein"* (to write, to record) (Url 5). As it is understood, the word cinema basically refers to capturing the movement, whereas it further becomes the ingenuity of telling an event, a thesis, or a subject by means of its elements.

Besides, as a discipline, "cinematography", can be simply described as the production method of cinema. It is the art or technique of moving photography and visual images, including all of the components and the processes of a film (Nilsen, 1959). Cinematography includes a wide range of process from pre-production to post-production and aiming to attain the finalized ultimate piece. It is the work of processing and manipulating all the components with a certain balance to obtain a coherent narrative. Thus, apart from capturing the image, that is mentioned above, cinematography further addresses to the arrangement of the movement of cinematic pieces via projecting the control of production. American Society of Cinematographers (2000) defines cinematography as "a creative and interpretative process, which culminates in the authorship of an original work rather than the simple recording of a physical event". They explain that "the images which the cinematographer brings to the screen come from the artistic vision, imagination, and skill of the cinematographer working within a collaborative relationship with fellow

artists" (Url 6). In this respect, cinematography can be defined as the art of visual storytelling, a kind of cohesive narrative. For Robert Bresson (1975), cinematography is "writing with images in movement and sound" (Bresson, 1975). Besides, Martin Scorsese (1999) sees cinematography is a matter of what is in the frame and what is out of it (Scorsese, 1999). In other words, cinematography can be seen as controlling the produced images to transmit the narrative. Cinematography thus becomes a concentration of thoughts and emotions.

Eventually, the duality of cinema and cinematography can be seen as an undeniable discipline, which possesses a great influence on generating the narrative through unique methods, and thus the nature of the film that gives its original meaning reveals. They use several sensual and psychological methods, as well as several technical arrangements to produce impressive expressions in a dramatically effective way. They both utilize visual, auditory and many other senses synchronously, and combine the features of all the previous art branches in their own pot. They are a unique means of expression. Images, sounds, emotions, stories are elements of their language. Tarkovsky (1986) mentions that visual narrative is essentially a poetic expression with deep meaning: "There is only one way of thinking in cinema: poetically." (Tarkovsky, 1986). Besides, Uluoğlu et al. (2006) also express the following:

> "…There are images that deliberately focus our attention to an object, and entertaining images that hypnotically dull the senses and weaken our sense of self, whereas poetic images open up streams of association and affect. Poetic images strengthen our existential sense and sensitize the boundary between ourselves and the world. These are invigorating images that emancipate and charge human imagination. These are images with an ethical potential." (Uluoğlu et al, 2006)

After the semantic and conceptual readings of the cinema and cinematography duality, it is proper to give point to the historical and evolutionary fate of cinema and cinematography.

2.1.1 The initial steps: from still-image to moving-image

Visual perception and visual production begin with the sight of man. The one who sees, frames or focuses, since the eye works as a visor, notices and perceives surroundings. In each moment, it captures a scene and tries to make sense of what it sees. Berger (1972) states that "Seeing comes before words. The child looks and

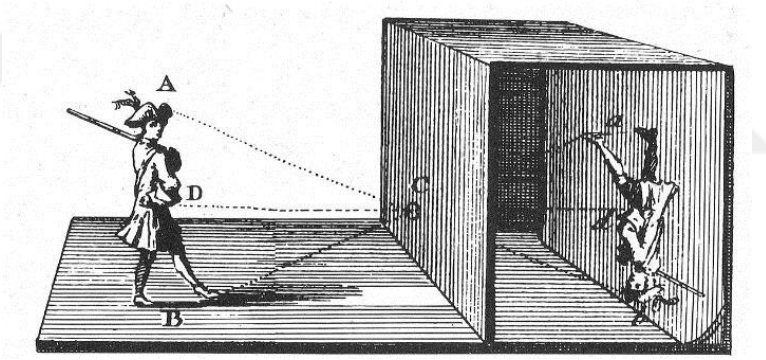
recognizes before it can speak" (Berger, 1972). We find our place in the world that surrounds us through seeing. According to him, our vision is constantly alive, active and continually moving and the basis of the vision is the image. For Berger, in each image, a way of seeing is reserved even in the photos, which are considered as still-images. Each photograph evokes the infinite possibilities of pre- and post- frames of that captured moment.

> "…Images were first made to conjure up the appearances of something that was absent. Gradually it became evident that an image could outlast what it represented; it then showed how something or somebody had once looked, and thus by implication how the subject had once been seen by others. Later still the specific vision of the image-maker was also recognized as part of the record. An image became a record of how X had seen Y. This was the result of an increasing consciousness of individuality, accompanying an increasing awareness of history." (Berger, 1972)

Doubtlessly, what the images refer or the act of seeing itself have been all passed through several thresholds within time. Previously, the act of seeing and perceiving was primitive and limited, and later became complicated and meaningful. Initially, between the 15th and 19th centuries, how images were produced was in a sense as the visual approach in the renaissance perspective tradition that positioned the observer to a fixed position and made it look from there (Gök, 2007). Crary (2004) states that the one can only be found in single place at a single time, and what the observer sees is a limited and defined perspective (as cited in Öztürk, 2014). Later on, the understanding of vision and the image changed and the concept of "reality" came forth. Mitchell (2006), states that "It may be better to start by thinking of images as things that are displaced in time and place. Besides they are also deeply transformed in this process." (as cited in Öztürk, 2014).

Basically, the execution of visual action as a process of image production in the mechanical sense has been realized with the invention of various primitive optical devices. Although the invention of "cinematograph" by French Lumière Brothers during the year of 1895 has been seen as the beginning of cinema and visual narrative; it is evident that the initiation of the idea refers to earlier times. Until the 19th-century, the production of the image was achieved through "Camera Obscura". This device, which was the ancestor of the photographic camera, was an optical device that reflected a picture of its surroundings on the screen (Duca, 1974). The invention of Camera Obscura (Figure 2.1) could be accepted as one of the first and

most important technological advancements that led to the invention of photography and the camera. The basic principle of this device was reflecting the images on surfaces through light. The device consisted of a box or a chamber and a hole in the face of the surface. The light that comes from outside passes through the hole and falls on the surface. Thus, the light creates a reversed image on the surface. Although the invention of this technical device was critical for the creation of images, it remained a bit criticized in that it placed the observer from the outside world and positioned it in a bounded and isolated space. The state of being inside and stable positioned the observer only in front of a two-dimensional image as in Renaissance perspective style which is not flexible and dynamic enough (Öztürk, 2014). However, it was of great importance for image production. After centuries, around the 17th century, another invention, which is a kind of projection device emerged. This device, called "Laterna Magica" (Figure 2.2) reflects the images on transparent plates using lenses and light sources. It was mostly used for entertainment purposes (Duca, 1974).



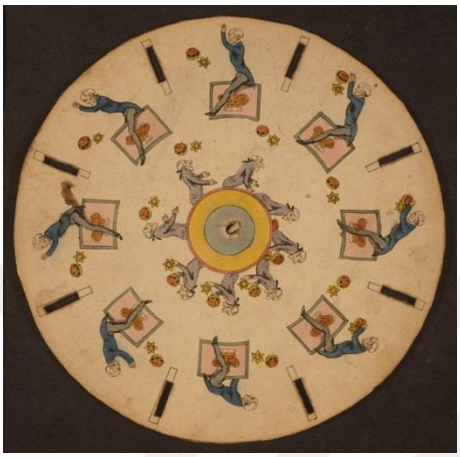
Figures 2.1 and 2.2 : Illustration of the "Camera Obscura" and the "Laterna Magica" (Paul Sandby, 1760)

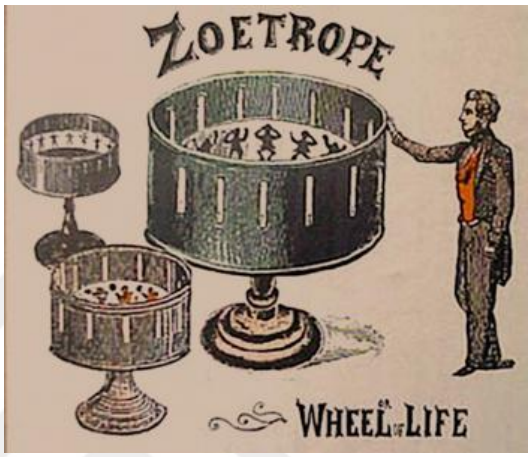
These two inventions were quite significant since they were the first formations of image creation. However, they were a bit primitive devices, since they could only create "still-images". The artists interested in the production of images went beyond the limited possibilities of Camera Obscura and other primitive tools and tried to remove the visual activity from rationality. The production of images with optical instruments such as camera obscura and its variants was a one-to-one representation of the seen, thus restricting the viewer.

The first trials of creation of "moving-images" started in 1824 by a British physician Peter Mark Roget. He observed and documented an optical illusion, which was known as "Persistence of Vision" (Url 13). He introduced the concept through an analogy of how the brain sees individual images as a sequence of motion. Persistence of Vision was the phenomenon that an afterimage was thought to persist for approximately one twenty-fifth of a second on the retina. According to this theory, still-images had been seen in succession, were understood to be parts of moving-images. That was, the brain sees individual images as a sequence of motion. This is such an illusion of motion. But on the other hand, the exploration of the moving-image was quite late. Andre Bazin (1967) marveled at how it took so long for the motion picture to come into being "…since all the prerequisites had been assembled and the persistence of the image on the retina had been known for a long time" (Anderson and Fisher, 1978). He states that the delay in the invention of the latter is as disturbing a phenomenon as the existence of the precursors of the former (Bazin,1967).

Later on, several optical instruments and sorts such as "Phenakistoscope", "Zoetrope", "Panorama" and "Diorama" (Figures 2.3-5) were emerged which imposed novel meanings for image and vision (Duca, 1974). Phenakistoscope (1832) was the first prevalent animation device created the illusion of motion that shows short continuous loops of images. It was seen as one of the first forms of moving images and media entertainment that effected the future motion picture and film industry. Likewise, zoetrope (1834) was one of animation device produced the illusion of motion like phenakistoscope. It displayed a sequence of drawings or photographs showing progressive phases of that motion. Panorama, was any wide-angle view or representation of physical space, and Diorama an either referred to a 19th-century mobile theatre device, or, in modern usage, a three-dimensional full-size

or miniature model. These instruments not only show what is happening, but also allow us to rethink and interpret on what reality means (Öztürk, 2014). The action of sight, which includes a mere image, has left its place to experience, perception, and interpretation. Moreover, with the sequentiality of images, the concept of movement came to forth and the meaning of the image has changed radically. According to Baudelaire (1863), along with the new vision, the image is divided into pieces and started to be monitored with movement (as cited in Öztürk, 2014).





Figures 2.3 and 2.4 : The "Phenakistoscope" and the "Zoetrope"

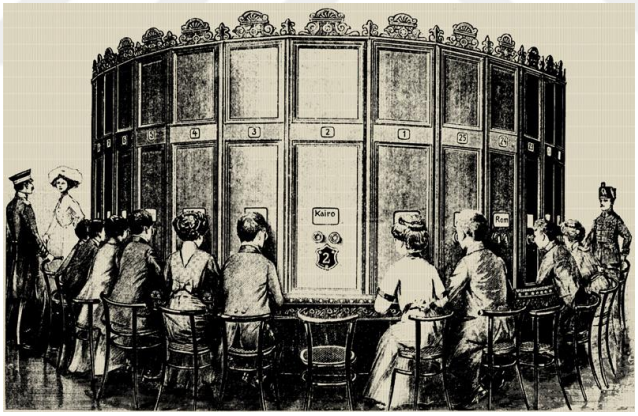


Figure 2.5 : The "Kaiserpanorama" (August Fuhrmann, 1890)

Approaching to 1839, trials were made to record the images. In the mid-1820s, Nicéphore Niépce managed to correct an image captured with a camera (Figure 2.6). However, the camera required at least eight hours or even a few days of exposure, and the earliest results were very rough. Then, in 1839, Hippolyte Bayard discovered the way to obtain positive images directly on paper (Url 14) (Figures 2.7-9). After the discovery of the photograph in 1839, methods were developed, which identified the motion as fixed photographs with equal and very short intervals (Benjamin, 1972).

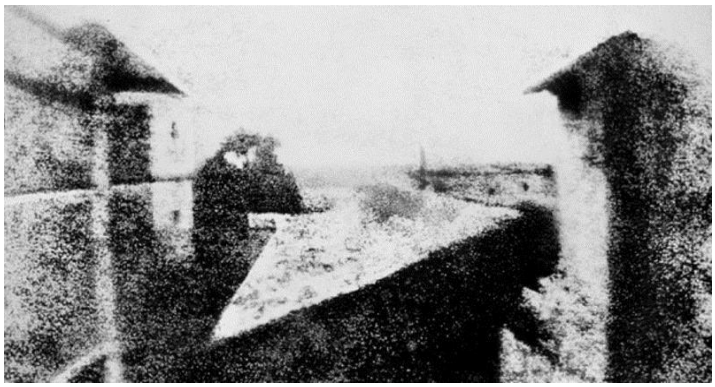


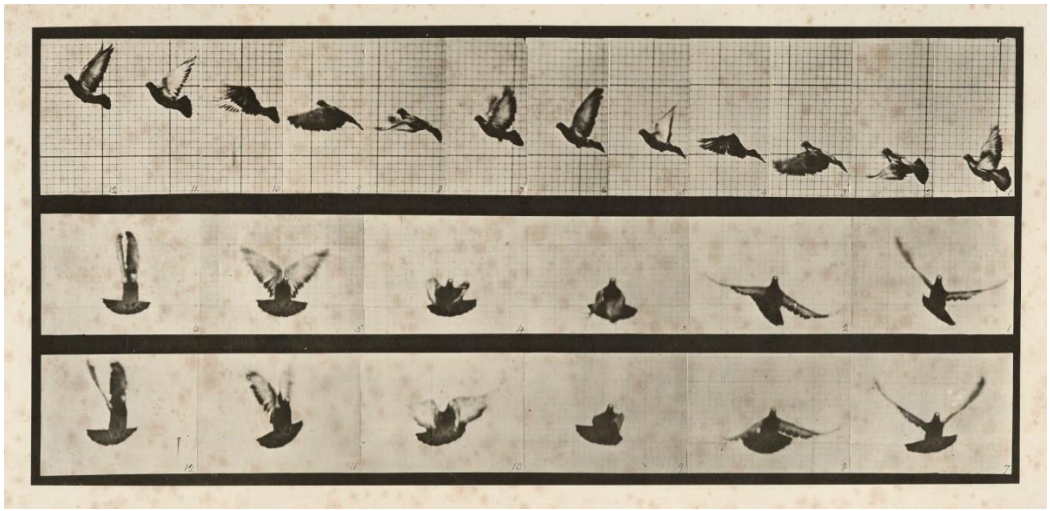
Figure 2.6 : The first photo of the history (Nicéphore Niépce, 1826)

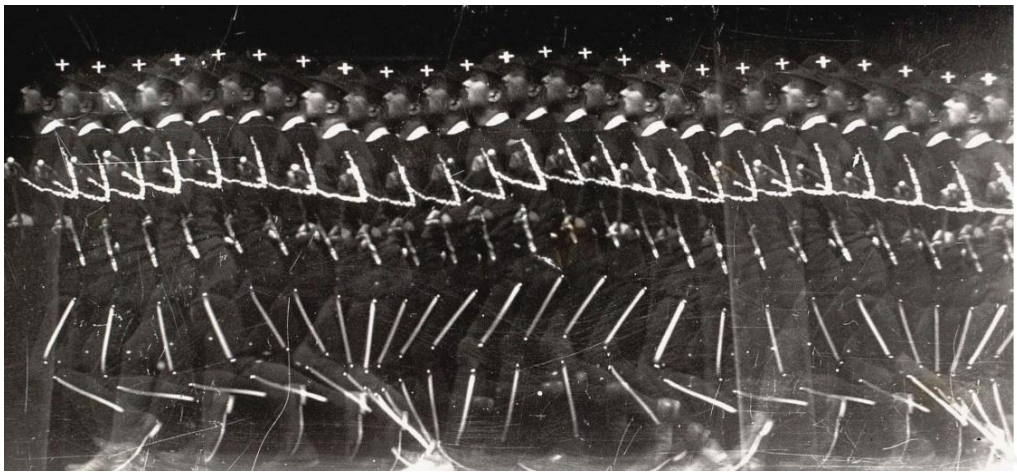
Figures 2.7-9 : Several scenes captured by Hippolyte Bayard in 1839

With photographic images, moment can be recorded as it was, thus a new era had begun in terms of visuality. However, the photograph included just a single moment in one frame and it was not possible to observe the movement in such shooting. Gradually, the idea of this constancy has been replaced by action. The principle of Phenakistoscope and Zoetrope, which was based on percepting the motion, began to show itself (Benjamin, 1972). Approaching the second half of the 1800s, the notion of "motion" has begun to show itself both in the photographic image and also in pictorial arts. Contrary to the previous examples of photography and pictorial arts, instead of the stationary, fixed and centralized images; in-motion, out-of-frame and decentralized images came to the fore (Figures 2.10 and 2.11). According to this novel conception, the image could now be divided into pieces to be traced in a certain order and the image thus contained movement, time and space. Thus, a multi-layered image containing movement and time emerged and the difference from the fixed photographic image was understood (Öztürk, 2014).


Figures 2.10 and 2.11 : "The Rosebud Garden of Girls" (Julia Margaret Cameron, 1868) and "The Café-Concert" (Édouard Manet, 1879)

In 1877, British-based photographer Eadweard Muybridge identified images of a horse running along side the camera and he was able to create a moving image with a rotating disc (Duca, 1974). With this work, the moving images were obtained through using the still images incessantly. Thus, his pioneering work in photographic studies of motion gained great importance in this field. Besides, arriving in 1882, the French physiologist Etienne Jules Marey developed a device to examine the flight of birds. This device looks like a machine gun with a camera attached to it, taking 12 photos per second and all the frames recorded in the same picture (Duca, 1974) (Figures 2.12 and 2.13). Friedberg (2006) states that in the analytic studies conducted by Etienne-Jules Marey and Eadweard Muybridge on the movement, two different image models were developed on how photography would represent movement and time (as cited in Öztürk, 2014). Although they both worked on the same subjects, the photographic images they acquired were differed in terms of style and method. The representation method of Muybridge can be read in a way to create continuity. He recorded the movements separately. Marley, on the other hand, recorded singular movements on top of each other and obtained singular images based on multiple moments. In other words, while linearity and sequencing are present in Muybridge, Marley emphasizes synchronicity (Öztürk, 2014). In short, in the 19th-century, the concept of linear space-time-movement has been broken with the transformation of the image. Marley's photographs are the most important indicator of this since they made the new time-motion perception visible.



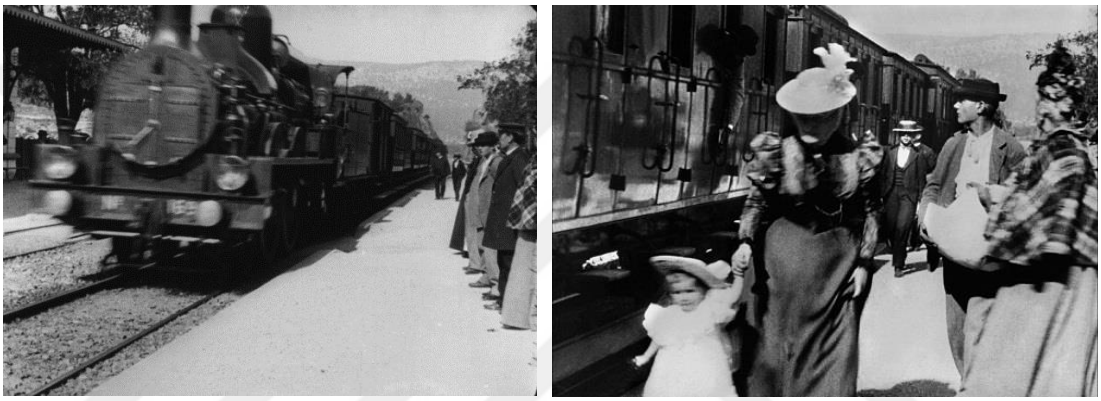


Figures 2.12 and 2.13 : "Pigeon Flying" (Eadweard Muybridge, 1872-1875) and "The Running Lion Tamer" (Étienne-Jules Marey, 1886)

In addition to these improvements, there were several devices capturing moments. The "kinetoscope" was a primitive motion picture exhibition device that was designed for films to be viewed by one individual at a time through a peephole viewer window at the top of the device. In addition to that, Thomas Alva Edison and his assistant Wilham Kennedy Laurie Dickson's "kinetograph" came out as the first form of the camera. With this device, 40 images per second could be detected in 15m films. This device could be used by a single viewer with their eyes on two small holes. With the introduction of kinetoscopes commercially available in 1894, Edison built the first film studio, "Black Maria" (Dickson, 2002).

After the significant improvements which were made to the infrastructure of the first cinema, the French Lumiere Brothers, who saw the kinetoscope in an exhibition in Paris, discovered the first portable camera and named it the "cinematograph". The hand-operated device was capable of shooting and displaying movies, and it was

movable to the desired location, which was quite innovative. This invention was considered to be the initial step of cinema (Duca, 1974). In spite of the previous developments, it is still unknown why the invention of cinema was firstly associated with their name, but it may also be effective that they presented some of the shots in the Grand Cafe Paris in 1895. The film that they presented "L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat" (The Arrival of a Train at La Ciotat) has been accepted as the beginning of the cinema (Figures 2.14 and 2.15).While Edison's films were usually circus and vaudeville performances in the studio, the Lumiere Brothers' films were mostly documentaries or news via cameramen who were sent to various parts of the world (Betton, 1989).



Figures 2.14 and 2.15 : "L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat" (Lumiere Brothers, 1985)

Figure 2.16 : The initial examples of the cinema

With the invention of the cinematograph camera, the sight and perception of the eye changed dramatically. The snapshots separated from each other and gained unique meanings depending on temporality. In other words, it was understood that the perception of the moments was directly related to the concept of time; our view

depended on what we saw, and what we saw was also time-dependent. Serim (2014) indicates that the invention of cinematograph exceeds the optical and haptic distance between the observer and the visor, and thus it records the reality as the "reality" (Serim, 2014). These metamorphoses in vision, image, photography and primitive cinema deepened in time and began to be represented by different insights, gradually. With the invention of the camera, the changing perception of human beings started a different period. "…The visible came to mean something different to them." (Berger, 1972). With the still-image gaining motion, it made it possible for the flowing images to spread over time, as Berger points out, "…the way one image follows another, their succession, constructs an argument which becomes irreversible" (Berger, 1972). The moving-photography shook the other practices of visual arts deeply. Classical visual arts have now been replaced by impressionists, who remarked "the visible, in continual flux, became fugitive" and cubists, who defended "the visible was no longer what confronted the single eye, but the totality of possible views taken from points all around the object or person being depicted." (Berger, 1972).

Thus, capturing a moment began to exist in novel ways as a matter of representation, which gained a lot of meanings behind it. The photographic styles were in an understanding reflecting "reality" by capturing the moment as usual and as it was, but this understanding changed over time, and the interpretation as well as the re-representation, or even the creation of a novel reality was adopted. Thus, the reality processing within the art of photography became more abstract, more conceptual and meaningful through the subjective interpretation of the artist, and shifted to a unique level from the reality of ordinary life (Gök, 2007). As a consequence, the photograph, which was a visual representation, became a "visual narrative" tool with its unique meanings, reflecting unusual situations.

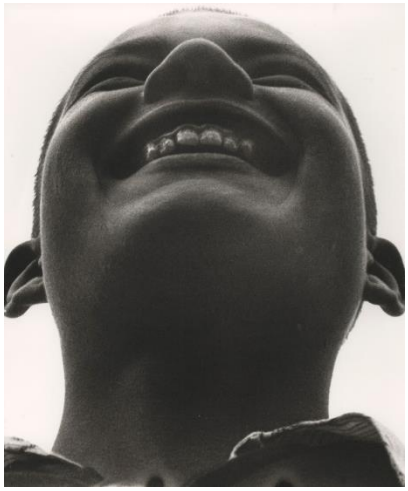
This change in visual narrative has brought into the utilization of novel photographic techniques. In this period, significant techniques such as "distortion, superposition, juxtaposition, photo-montage, collage as well as multiple-exposure" emerged as the frequently used methods meanwhile being accepted in alliance with cinematic narrative. Through a great deal of names use a great deal of techniques, what an image can mean has changed and shifted to a profound level. And thus, they were able to generate novel and unique narratives, with diverse perspectives, montages or

framings. For instance, Edward Steichen was one of the leading pioneers of impressionism and later realism in the 1900s, utilized several techniques such as using various chemicals to add or remove images just like in pictorial art. In his photo-montage work “Rodin The Thinker” in 1902 (Figure 2.17), he made exposures, one of “Rodin” and the "Monument to Victor Hugo," and another of "The Thinker" (Url 7). Besides, Hannah Höch and John Heartfield were also other key figures of the 1900s, standing as great representatives of “German Dadaism”, with their works on photo-collages (Figures 2.18 and 2.19). They both processed several critical issues such as political discourse, gender, and social roles, rejecting all the boundaries and restrictions, questioning the Post-War period (Url 8). Besides, Robert Capa was a world-famous war photographer, whose frames were exceptionally powerful, in terms of reflecting dramatic moments with a powerful impact (Figures 2.20 and 2.21). He was always in the center of wars and clashes, and hence the result was a breakthrough in the history of photojournalism (Url 9). Moreover, Alexander Rodchenko, who was one of the founders of “constructivism”, and a great representative of “productivism”, has a wide range of works from painting to photography, related with avant-garde movement. Especially in his photographs, he presented unexpected and confusing shots, framing the world from novel perspectives, -from above, below, and other sharp angles, to shock the subject (Figures 2.22 and 2.23) (Url 10). He wrote: "One has to take several different shots of a subject, from different points of view and in different situations, as if one examined it in the round rather than looked through the same key-hole again and again.” Another major character of the visual narrative was Gordon-Matta Clark, who crucially affected the 1970s. Clark, what he's dealing with in his photographs is the interventions on buildings, has criticized the perception and application of the concept of architecture and has taken the idea of architecture to a different understanding with his unique works (Url 11). In his work “Conical Intersect” in 1975, Matthew-Clark drilled a hole in the wall of the building adjacent to the construction site of the Pompediu art center, while fixing the view on existing 17th-century houses, and also drawing attention to the existing street (Figure 2.24). This was such a great criticism to the on-going, and thus he established a strong relationship between architecture and sculpture (Url 12).

Figure 2.17 : "Rodin, The Thinker" (Edward Steichen, 1902)

Figures 2.18 and 2.19 : "Cut with the Kitchen Knife Dada Through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch of Germany" (Hannah Höch, 1919-20) and "Self-Portrait with Police President Zörgiebel" (John Heartfield, 1929)

Figures 2.20 and 2.21 : "Death of a loyalist soldier" and "Running for shelter during an air raid alarm" (Robert Capa, 1936)



Figures 2.22 and 2.23 : "Laughing Pioneer" and "Stairs" (Alexander Rodchenko, 1930)

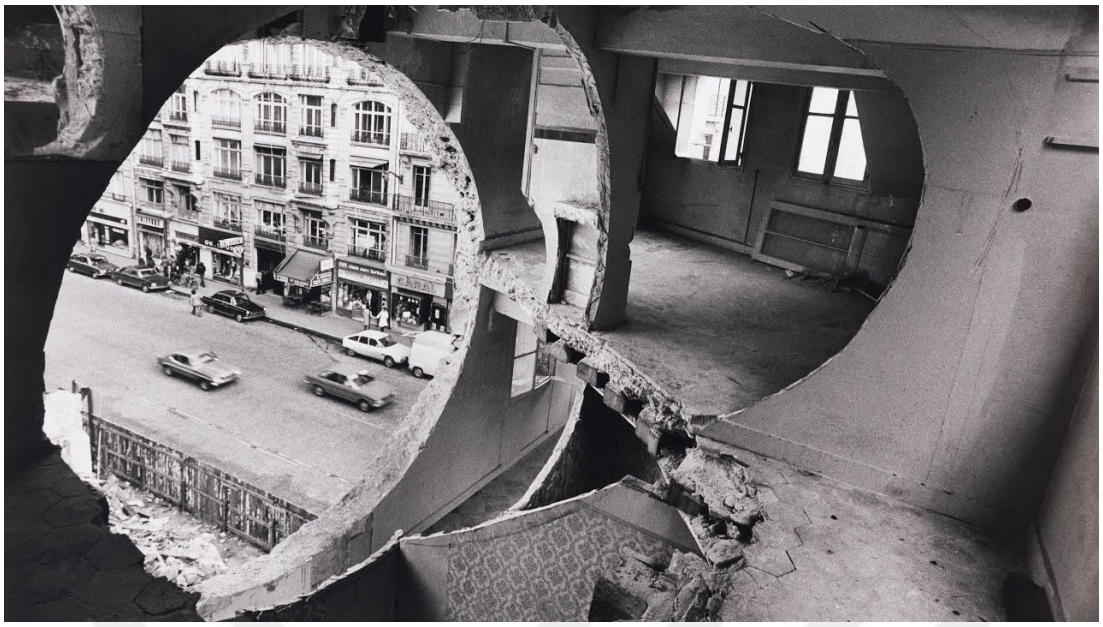


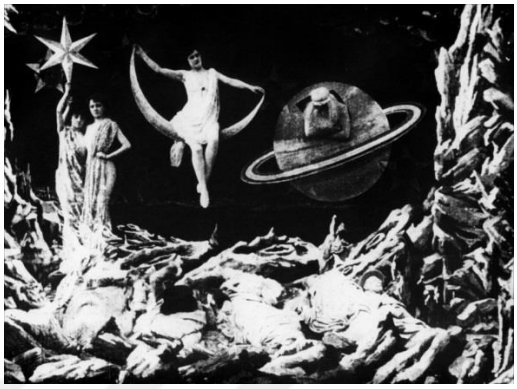
Figure 2.24 : "Conical Intersect" (Gordon Matta-Clark, 1975)

2.1.2 The formation of visual narrative

After the initial trials of Thomas Alva Edison and Lumiere Brothers with devices such as kinetoscope, kinetograph and cinematograph; a period of storytelling through visual narrative and the use of unique transmission opportunities of cinema has begun with the French director Georges Melies (Figures 2.25 and 2.26). In the films that were considered as the pioneers of fantastic cinema and sci-fi cinema, especially in "Le Voyage Dans la Lune" in 1902, Melies applies film tricks and unique mise-en-scène, including the novel scenario, characters and the setting to transmit the narrative. Also, American filmmaker Edwin S. Porter used different shooting scales and different camera angles and designs them according to the narrative of the story (Duca, 1974). Thus, the basic elements of the cinema language gradually gained its importance. Starting from the first screenings, the cinema attracted the attention of the masses and became the common entertainment vehicle.

With the integration of sound into the cinema, the silent cinema period ended and a new era in cinema begun. "Don Juan" was first shown with music in 1926, and this was followed by Crosland's first sounded film, "The Jazz Singer" (1927), which featured popular songs and speeches, as well as orchestral music (Url 16). Along with sound cinema, new genres have emerged. The sense of reality provided by the voice paved the way for films that touched social realities. Also, in the early years of cinema, some colored films were made by hand or by stencil painting. "Technicolor"

photographic painting method was first applied in 1922 (Url 17). The method allowing the use of three basic colors was developed and implements between 1929-32. This method became more common after Disney's animated films; “The Three Little Pigs” (1933) and the short live film “La Cucaracha” (1934) (Betton, 1989).

Figures 2.25 and 2.26 : “Le Voyage Dans La Lune” (Georges Melies, 1902)

The competition that started in the field of cinema led the producers to make new films that would attract the attention of the masses. With this competition, full-length film were also shot. In the United States, stories and novels were transferred to the screen one after the other and the cinema stars begin to emerge. American D.W. Griffith elevated cinema from an interesting level of entertainment to a mean of expression in itself. Griffith, was seen as the creator of classical cinema techniques that are still practiced today, expressed the emotions and thoughts in the most striking way to the screen, while affecting the audience with diverse possibilities of cinematic expression without resorting to words and writings (Clarke, 2012). Besides, before World War I, French and Italian cinema were leading in Europe. Especially French cinema improved most and showed the brightest development in the international arena. The three major directors of French cinema in the 1930s of the "Golden Age" are Rene Clair, who used sound and image in a fluid and relaxed manner, Jean Vigo, who went into the history of film with his two poetic films, which were radically opposed to the social system and Jean Renoir, who reflected various attitudes from impressionism to deep-rooted social criticism (Clarke, 2012).

One of the major developments in the field of cinema in the tired and rundown Europe of post-World War I came from Germany, which was defeated by the war. The German cinema reached its golden age during the Weimar Republic period (1919-1933). The most important contribution to cinema in Germany was made with an expressionist film “Das Cabinet des Dr. Caligari” in 1920 (Duca, 1947). The film,

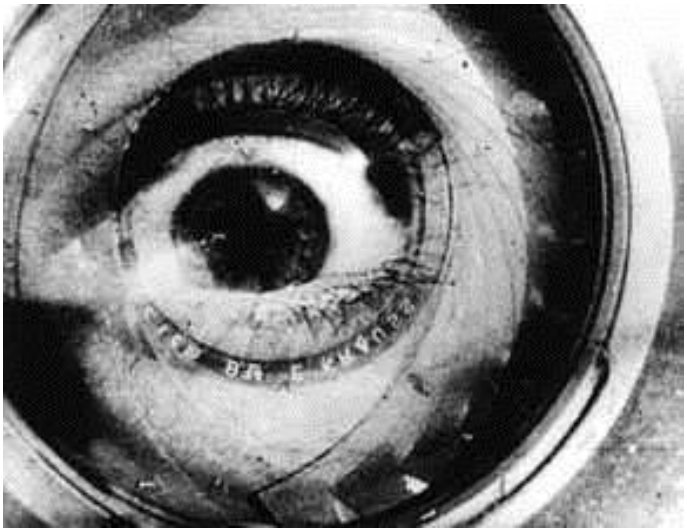
which was directed by Robert Wiene, focuses on personality changes and spiritual conflicts, has been influenced by expressionism and has made its visual editing in this direction. In this film, the actors were directed to reflect the inner worlds of the characters, and the elements such as architecture, decor, light, etc. were projected like a plastic material, reflecting the themes and emotions of the film. Particularly through distorted perspectives, unusual volumes and sharp lines, this film has brought quite a diverse perspective (Figure 2.27). Also, this film could be considered as the beginning of the use of decor in cinematic spaces. Teksoy (2005) states that the term namely "caligarism", which refers to the decor as a decisive element in a film, also emerged with this film (as cited in Ertem, 2010).

Figure 2.27: "Das Cabinet des Dr. Caligari" (Robert Wiene, 1920)

German expressionism, reached its peak during the 1920s with significant importance on the discourse of cinema. Later, as it is known when Hitler came to power, a large number of German filmmakers was forced to settle in the United States and lay the aesthetic foundations of the "Hollywood" cinema. Besides, after the war, one of the most important developments in the field of cinema emerged in the USSR. The Soviet government, which gave special importance to the cinema for agitation and propaganda, founded the "State Cinema Institute" (VGIK), the world's first cinema school (Url 18). As the opportunities were extremely scarce, this school was re-constructing old films made during the tsarist period to make propaganda for the new administration. This necessity led to extensive studies on editing and fiction. Thus, new theories were improved. Lev Vladimirovich Kuleshov's experiments with the empty camera revealed that different emotions and impressions could be gained

by ordering different images. Kuleshov's most important trackers were Sergei Mikhailovich Eisenstein and Vsevolod Illarionovich Pudovkin. Like Griffith, Eisenstein was able to shoot several films during his lifetime, and developed and implemented a fiction theory that combines Marxist dialectic with the psychology of perception (Clarke, 2012). Pudovkin, on the other hand, advocated a notion of fiction based on a semantic, not a dialectical conflict in contrast with Eisenstein. Another important filmmaker of the period was Aleksandr Petrovych Dovzhenko, who drew attention with his pictorial perfection, poetry and naturalness. Dziga Vertov, on the other hand, put forth the cinematic theory, based on the arrangement of documentary images, against fictional cinema. In line with this view, he made a series of films called "Kino-Pravda" (Cinema-Real) which is to identify the truth (Betton, 1989). Revolutionary Soviet film director Dziga Vertov remarks the differences in vision and perception by describing himself as a mechanical eye and states:

> "…I'm an eye. A mechanical eye. I, the machine, show you a world the way only I can see it. I free myself for today and forever from human immobility. I'm in constant movement. I approach and pull away from objects, I creep under them. I move alongside a running horse's mouth. I fall and rise with the falling and rising bodies. This is I, the machine, manoeuvring in the chaotic movements, recording one movement after another in the most complex combinations. Freed from the boundaries of time and space, I co-ordinate any and all points of the universe, wherever I want them to be. My way leads towards the creation of a fresh perception of the world. Thus I explain in a new way the world unknown to you." (Vertov, 1924)

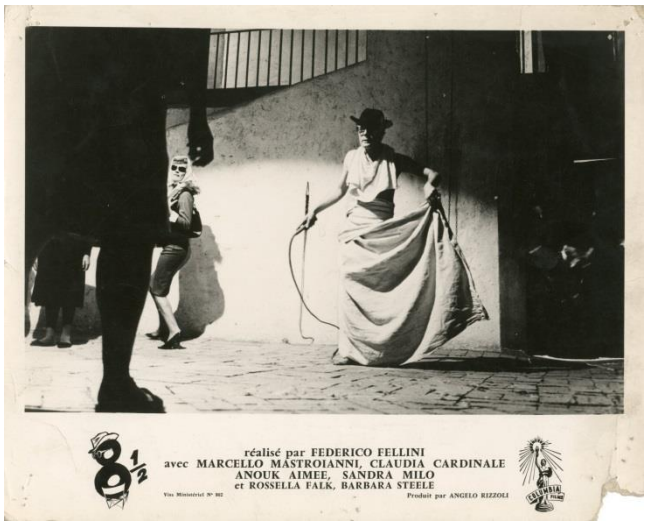


Figures 2.29 and 2.30 : "Kino-Eye" (Dziga Vertov, 1924)

2.1.3 The new era: post-world war II

The most dominant threshold in the course of visual narrative and cinema was the World War II. Before the war, the cinema emerged as a novel way of expression and developed gradually by introducing diverse narratives, integrating several methods on generating its trajectory. Thus, it reached to a great deal of people and really succeeded in influencing the masses. However, the general character of the films in this period was slightly superficial, excluding significant representatives, since those times were initial steps for cinema. The fact that strict scenarios, definite themes, and didactic attitudes were used, the narrative and general character of the films were transmitted to the individual within certain patterns. Therefore, the individual was directly acquiring the messages of the film without any consideration or interpretation. Yet after the war, the perception and comprehension of humanity shifted towards a superior and profound level, which paved the way for unique narratives in cinema. Rather than didactic and rigid themes, more critical and reflective themes became visible, which in fact triggered to question the position of the individual in society. In particular, events, characters and spaces that support these original narratives and expressions were integrated with innovative cinematography techniques, resulting in significant genres and masterpieces that possessed long-lasting impacts. The post-war frustration, racism, social consciousness, self-expressionism were the prominent themes of that era.

Internationally, after the war, Italian cinema attracted attention with the "Neorealism" movement. The filmmakers, the creators of this movement turn to social themes. With the end of the war, despite scarce possibilities, Italian filmmakers bring the social realities of the period in real spaces with unprofessional actors. The most important representatives of neorealism are Vittorio de Sica and Roberto Rossellini. Besides, Federico Fellini and Michelangelo Antonioni also made great contributions to this genre. For instance, the Italian surrealist comedy-drama "Otto e Mezzo" by Fellini (1963), was about personal confusions and the alienating effects of modernization (Figures 2.31 and 2.32). Also, in the 1960s and 1970s, directors such as Paolo and Vittorio Taviani, Lina Wertmüller develope their original styles in films that questioned contemporary society and history from various perspectives (Onaran, 1986).



Figures 2.31 and 2.32 : "Otto e Mezzo" (Federico Fellini, 1963)

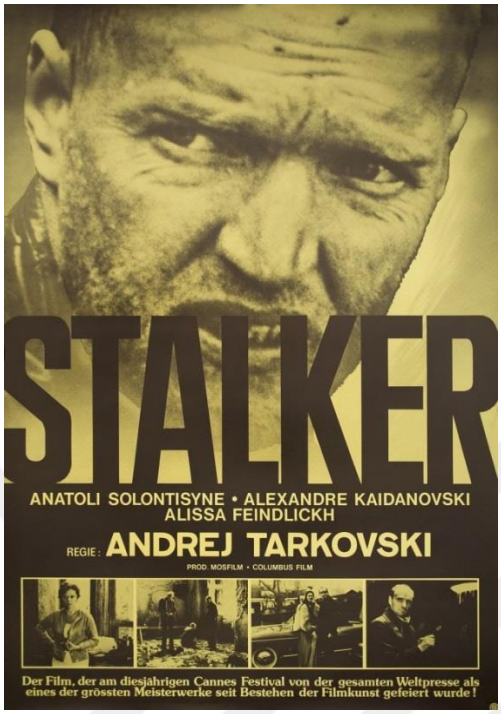
Similarly, In France the era of innovation begun with the "New Wave" movement. One of the major representatives of this era Alexandre Astruc in 1948, proposed that directors should wield their cameras like writers use their pens on his notion of the "la caméra-stylo" (Bazin, 1967). Andre Bazin, in the same way, gave importance to the internal arrangement of the image rather than fiction (Onaran, 1986). Thus, these two important directors laid the foundations of the new movement. These filmmakers, who opposed to classical French and Hollywood narrative patterns on behalf of authorship; and argued that the films should be marked by the creators like novels. By the late 1970s, as the development of French cinema determined, the term New Wave was begun to use for defining the innovative opposition in country cinemas. This movement also contributes to the discussion of cinema as a branch of art on the theoretical level. Important representatives of this movement, François Truffaut, Alain Resnais, Jean-Luc Godard, Claude Chabrol, Louis Malle, Éric Rohmer and Chris Marker progressed in their original lines (Onaran, 1986). In his film "La Jetée" (Figures 2.33-36), which constructed almost entirely from still photos, Chris Marker tells the story of a post-nuclear war experiment in time travel, highlighting the two character and their touch. Hinkson (2015), in the article titled "There's No Escape Out of Time: La Jetée" (Url 19) states the reflections on the film:

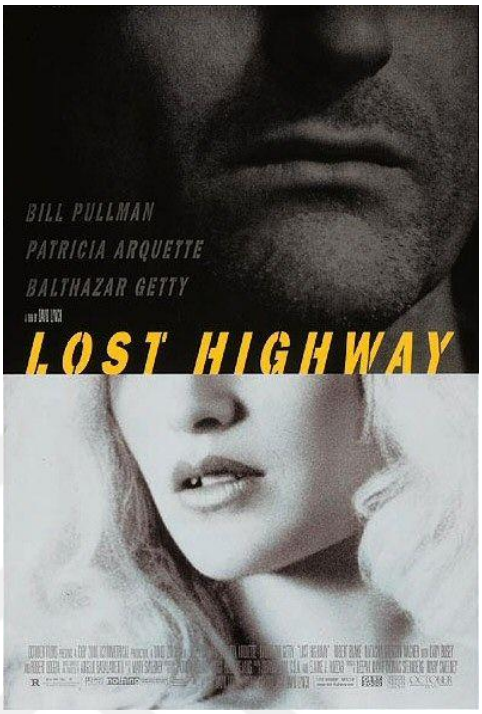
> "…What he finds ... is that the past is never as simple as we wish it to be. To return to it is to realize that we never understood it. He also finds–and here it is impossible to miss Marker's message for his viewers–a person cannot escape from their own time, anyway. Try as we might to lose ourselves, we will always be dragged back into the world, into the here and now. Ultimately, there is no escape from the present." (Hinkson, 2015)

Figures 2.33-36 : "La Jetée" (Chris Marker, 1962)

Additionally, the innovative movement in West Germany begun in 1962 as "New German Cinema". Directors such as Alexander Kluge, Volker Schlöndorff, Werner Herzog, Wim Wenders and Rainer Werner Fassbinder directed films that rejected classical forms and went on their own. Besides, after World War II, the USSR cinema has the greatest stagnation. Strict censorship continued to have an effect even after the death of Stalin. In the 1960s, many talented filmmakers, such as Georgian Sergei Parajanov and Russian Andrei Tarkovsky came to the fore (Betton, 1989). The social changes and conflicts in the 1960s also affected the US cinema. Filmmakers such as Arthur Penn, Stanley Kubrick, Sam Peckinpah and Robert Altman discussed concepts such as sexuality, violence, militarism and Americanism outside the established borders (Onaran, 1986). On the other hand, they used techniques and styles outside the stereotyped Hollywood narrative. From the 1960s to 1970s, the attractive works of such directors as Francis Ford Coppola, Paul Schrader, Brian De Palma, Martin Scorsese, George Lucas and Steven Spielberg became appealing examples (Betton, 1989). Some of these films highlighted the position of the family in the face of social problems and sought to find a new sense of morality; while others brought in the classic adventure, thriller and science fiction stories to the screen with highly developed visual effects. Due to the demand created by the video market, independent small companies possessed the opportunity to make films as well as large companies. As a side effect of this, the independent

innovative cinema revives; directors such as Joel and Ethan Coen, James Robert Jarmusch, David Lynch and Oliver Stone have the chance to realize their extraordinary, innovative works (Betton, 1989).





Figures 2.37 and 2.38 : "Stalker" (Andrei Tarkovsky, 1979) and "Lost Highway" (David Lynch, 1997)

As a consequence of all the thresholds, including novel narratives, themes, genres and also cinematic techniques; cinema and cinematograph thus became a unique and impressive visual narrative medium, that transmits ideas and expressions. Deleuze (1997) states that cinema and cinematography transformed into an "organic machine", rather than being an "inorganic machine" (as cited in Serim, 2014). In addition to being a device that translates what is "off-space", "off-light", "off-discourse", "off-language", "off-stage" into an image, and thus a framed space; cinema is a machine that conceives through script, shooting angles, perspective, framing, mise-en-scene, sound, light and montage (Serim, 2014). In other words, image, photography, and cinema are not merely visual representations but also a means of transmission that reflects movement, memory, character, emotions, events, discourses, ideas and actions, especially generating the atmospheres.

After discussing how the visual narrative and cinema has evolved over time, the technical infrastructure and production methods of cinema is examined followingly.

2.2 Cinematography as a Production Method of Visual Narrative

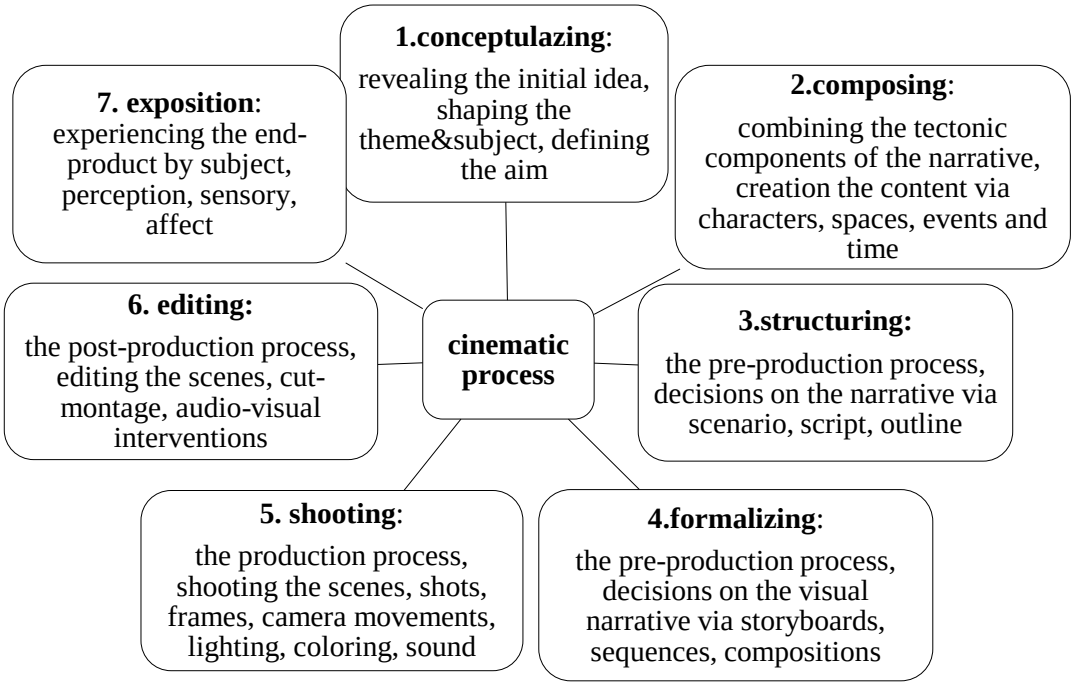
As in all art and narrative practices, cinema is a process of conceiving and generating, and it is the act of transmission. To convey the expression, it passes through several sequential phases, by utilizing several unique mediums. In contrast to other branches of art, its production process is comprehensive and extended, including complicated tools and methods; and this process is controlled by cinematography. To create the cinematic narrative and accomplish the transmission, cinematography passes through several steps (conceptualizing, composing, structuring…) and uses a number of components (theme, characters, events…), techniques and methods (cut-montage, camera movements, timing…) by adjusting them gradually. All the steps and interventions via tools and methods are essential for structuring the narrative. They all can be arranged in terms of the theme, genre or story. Conrad Hall (1971) states that "Cinematography is infinite in its possibilities... much more so than music or language."(Url 20). The cinematographic production process has been categorized by diverse film theorists and directors in several ways. For instance, Madsen divided this process as mise-en-scene and editing-montage, while Bordwell and Thompson divided this process into the formal system, stylistic system and narrative, mise-en-scene and editing-montage (Çetin, 2006). But in general, all categorizations contain alike phases. Thus, within this thesis study, the cinematic production process is divided into several phases, and each phase posses several components and methods: (Tables 2.1 and 2.2)

Table 2.1 : Cinematic phases, components, and methods (Girgin, 2019)

Phases	**Components**	**Methods**
- Conceptualizing - Composing - Structuring - Formalizing - Shooting - Editing - Exposition	- Theme - Aim - Subject - Characters - Space - Time - Movement - Actions - Scenario - Outline	- Shoots - Framing - Camera movements - Fiction - Lighting - Coloring - Audio - Time editing

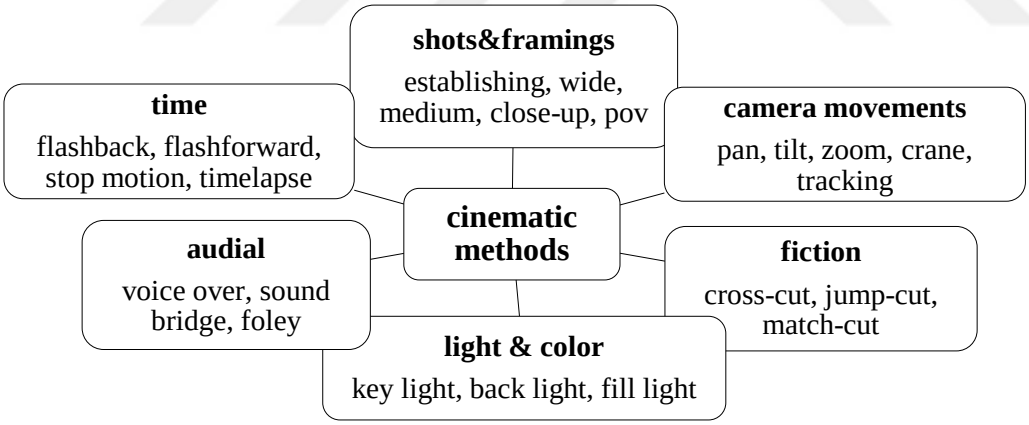
The first phase of cinematic production is, of course, departing point of design with an idea, purpose or motivation as in other design disciplines. Revealing the initial idea, shaping the theme and subject, defining the aim are the essentials issues for this step. This phase can be considered as "conceptualizing". Besides, combining the tectonic components of the narrative and creation of the content can be seen as "composing" phase. In this phase, several components and notions such as characters, space, time, events and images are included. In addition, in the "structuring" phase the scenario, the stript and the outline of the narrative is determined. This is the pre-production process of the whole mechanism. Moreover, in "formalizing" phase, decisions on the visual narrative are held. Storyboards, sequences, frames, cut-montage, camera movements, lighting and coloring are the components of this step. In short, this is the arrangement of visual narrative. After forming the pre-production phases, "shooting" the scenes are realized. Moreover, in the post-production process, "editing" the scenes are done. Cut-montages, sequences, time, sound, light and color arrangements are the components of this step. Finally, in "exposition" phase, the end-product is experienced by the subject and the transmission is done. Sensoriality, perception, experience, affect and memory are the sub-phases and components of this step.

Table 2.2 : The phases of cinematic process including several components (Girgin, 2019)



Of course, the cinematography makes all these stages using its own techniques and methods (Table 2.3). Some of these methods relate to fiction, and some are related to camera movements, while some methods involve temporal adjustments, while others deal with lighting. In short, they can be simply categorized as dramatic structure, fiction, framing, scenario, stage layout, play, speech, timing, image framing and editing, camera movements, decor, lighting, sound, music, costume. For instance, scenario determines the flow of expression; fiction which is the task of cutting and combining images focuses on how to express and understand a narrative in itself. Framing is about how we see images and how far they are in approximately. Camera movements also affect the narration. Time editing can be seen as the most important method affecting the perception of expression. The sound creates severe mood states and also lighting causes contextually different sensations. Ultimately, all these methods are meant to create and construct the narrative. This process is a series of actions that require long labors and detailed adjustments. Any intervention to the parts has the potential to directly influence the product.

Table 2.3 : Several cinematographic tools and methods (Girgin, 2019)



Shots in cinematography refer to capturing the scene (Figure 2.39). “Establishing shot” is generally used to show transitions between different locations or situations in the scenario. Also, it is convenient for establishing a scene. Generally, this shot gives information about time and place. Another type of shot is “wide shot” or “long shot”. In this shot, the characters are fully inserted into the frame. The main purpose of this shot is to give the viewer a general idea. In the “medium-wide shot” type of shooting, the character is visible from the legs and the upper body in the frame, and

this shot gives more information compare to the wide shot. However, it is still insufficient for conveying detailed information about the character. The closer version of medium wide shot is “medium shot”, which is only the upper body of the character is seen that makes the audience feel as though they are together with the character. The “close-up” shot is the shot where the character's face and shoulders are seen. In this type of shot, the facial expressions of the character can be clearly detected. If this shot is used in a very close way, it called “extreme close-up shot”. This shot is a kind of shot in which only the face of character or just a certain part of the whole face can be seen. The aim here is to effectively convey the character's expression. Usually, this is used to emphasize the mood-state change in case of a sudden event or situation. We may feel uncomfortable because we see the character much closer than normal. Besides, if it is important to process two character, then “two-shot” comes forward. This shot is mostly used to show the conversation between two characters. The shot merely from an angle that includes both characters more or less equally. Another type of two-shot is “over the shoulder shot”. In this shot, which is a kind of close-up, the two characters have mutual dialogue or interaction. The “point of view shot” (POV) reflects what the subject (character) is looking at. The main purpose of this technique is to show what the character sees the audience. For this shooting, the camera is placed at the eye level of the character. In this way, the viewer is taken directly into the story.

Figure 2.39 : Several shots in cinematography (Vineyard, 2010)

Some differences in shooting techniques whether the camera is stationary or not, or in which direction it moves, describes the different shooting techniques, as a camera movement; such as tracking, dolly, tilt and pan (Figure 2.40). “Tracking” and “dolly” shots refers to the shot that follows the subject in the scene. That is, a shot in which

the camera is mounted on a cart that travels along tracks. Generally, the term tracking shot is considered to be synonymous with the dolly. However, these two terms do not have exactly the same meaning: tracking is more parallel to the action or subject, while dolly is moving closer or further away from the action or subject. “Tilting” and “panning” shots signify almost the same meaning with tracking and dolly shots. But the main difference is that, in tilt and pan shot the camera stays in a stable position while only rotates. In tilting shot, the camera rotates up-down vertically, which is similar to someone is raising or lowering their head to look up or down. While in panning shot, the camera rotates horizontally, which is similar to the movement of a person, when they turn their head from left to right or the opposite direction. Thus, the view seems to be passing by.

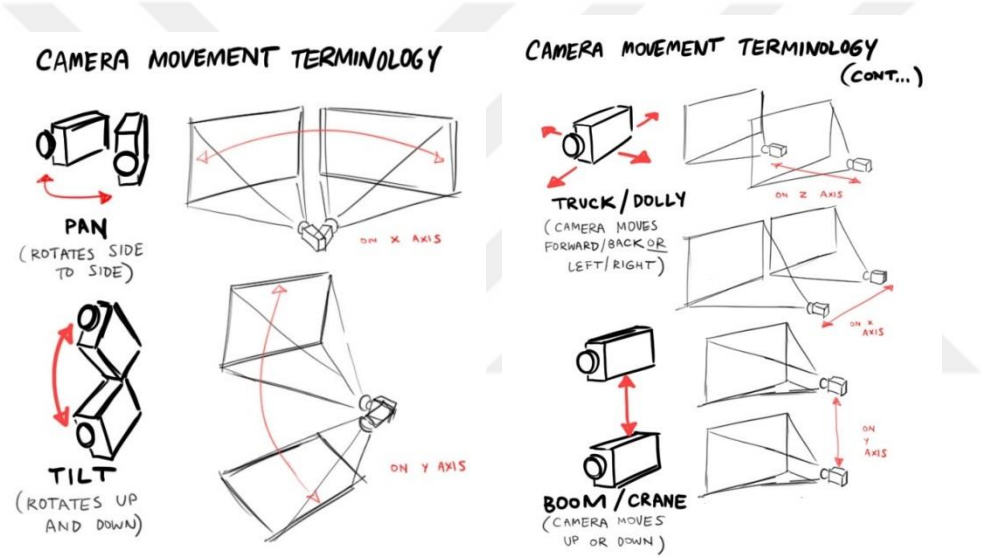


Figure 2.40 : Several camera movements in cinematography

Additionally, cutting techniques which are jump-cut, match-cut and cross-cut are used to combine the scenes (Figure 2.41). The purpose of these methods is to shape the narrative in a desired way. “Jump-cut” is a film editing technique that allows to jump in time while the scene remains the same. In this type of cut, two sequential shots of the same subject are taken from camera positions that vary only slightly if at all. They are mostly used to feel the process of action, for instance in an escaping scene, a jump cut is preferred so that the audience can feel the effort of the subject. In “match-cut”, a cut from one shot is matched with another cut by the action or the subject. These cuts are any cuts that emphasize spatio-temporal continuity. Match cuts are important for continuity editing. “Cross-cutting” is a technique to establish

action happening at the same time. In this editing technique, the camera is cut away from one action to another, so that the simultaneity of these two actions can be realized. This technique shows something happening in two different locations. Generally, this way of editing creates tension and suspense, thus a certain atmosphere is created.

Figure 2.41 : Several cuts from the film "Le Jetée" (Chris Marker, 1962)

In some cases, the story is required to move forward or backward in chronological order. These jumps made with flash-backs and flash-forwards. "Flash-back" and "flash-forward" are cinematic techniques that create some time-shifts. They both alter the natural order of the narrative. Flash-back refers to going back to the time, it takes a scene, event or shot taking back in time from the current point in the story. In the opposite direction, a flash-forward reveals events that will occur in the future. Besides, changes in the speed of images are made. "Slow-motion" and "fast-motion" are film-making techniques that makes the normal flow of the record slower or faster. Slow-motion is an effect whereby time appears to be slowed down. It is the process of taping a motion-picture at an accelerated rate of speed. Fast motion is the opposite of slow motion, in which the action shown on screen appears to be moving faster than the normal speed.

Techniques related to sound are as follows: voice-over, sound-bridge and foley. "Voice-over" is a technique that a voice is used in addition to the film scenes. Generally, it is used in films as a storytelling. The voiceover is read from a script and maybe spoken by someone who appears elsewhere in the production. "Sound bridge" is a device used in film-making to connect a scene to another. This technique is a transitional tool that leads the audience to another scene by using sounds. This type of editing provides a common transition in the continuity editing style because of the way in which it connects the mood, as suggested by the music, throughout multiple

scenes. “Foley” technique is the reproduction of sounds that belong to the scene. In the foley technique, the sounds are created in a studio, then they are added to the existing scenes in post-production.

Moreover, the most important component in cinematography in terms of atmosphere is lighting, and also coloring (Figure 2.42). They both have the potential of maniplate the overall perception of the narrative. In cinematography, key-light, back-light and fill-light are mostly used, including specific visual arrangements. “Key-light” is the most important light in the cinematic narrative, that purposes to highlight the form and dimension of the subject. A key light may illuminate a moving subject at opportune moments, as well as can result in a silhouette effect. Besides, “back-light” is the process of illuminating the subject mostly from the back, which creates a glowing effect on the edges of the subject, while other areas are darker. In addition, “fill-light” is used to reduce the contrast of a scene.

Figure 2.42 : Dramatic lighting in cinematography, from the movie “Citizen Kane” (Orson Welles, 1941)

2.3 Cinematographic Narrative as an Alternative Way of Constructing Atmospheres

Since the main concern of this thesis manuscript is the place of cinematography in the creation of spatial atmosphere, firstly, the concept of “atmosphere” is examined from the theoretical and conceptual point of view, and various art disciplines which the atmosphere could be observed are argued. Then, the reflections of the atmospheric dimension of space is discussed. Consequently, the twofold aspect of cinema-architecture relation; the examination of atmosphere in cinematic spatiality and the atmosphere production through cinematic approach are studied. While

discussing the cinematic approach in constructing spatial atmosphere, various mutual components of cinema and architecture is discoursed.

2.3.1 The reflections of atmosphere

The term atmosphere has various meanings. The basic meaning of the atmosphere is "the envelope of gases surrounding the earth or another planet". The word, that the origin is based on Greek, consists of *"atmos"* means "vapour" and *"sphaira"* means "sphere" (Url 21). It is a layer or a set of layers of gases surrounding a planet or other material body, that is held in place by the gravity of that body.

> "…The term atmosphere retains the etymological sense of *atmos*—the Greek word for steam—something indeterminate, nebulous, vaporous, indistinct. The reference to atmosphere usually means that there is an unknown, something difficult to grasp, which needs to be clarified. Atmospheres shroud. We know we are in them, we recognise them, we experience them, but we find it hard to locate their origin or source. They are diffuse." (Grant, 2013)

Another meaning of the atmosphere goes beyond the primitive description and defines a novel phenomenon. It can be considered as the pervading tone or mood of a place, situation, or creative work. There are alternative provisions that correspond to the atmosphere and deepen its meaning such as ambiance, aura, character, spirit, aspect, environment or milieu. As seen, the term atmosphere actually refers to a broader meaning rather than its first description, and it can be examined in diverse aspects. Most of their equivalents here are about characteristic features of a thing or a place. For instance, there can be an atmosphere of a place, or a person, or an artwork. Eventually, the atmosphere is the reflection of a thing with different characteristics. Hence, it contains diverse layers within it, and each layer is the one that gives its original characteristic to the whole. It is understood that the impact of the atmosphere depends on the formation of these layers.

For instance, in an oil painting, the methods that the painter uses to create the atmosphere are the use of line, shape, tone, color, pattern, texture, form, perspective, etc. The painter creates an atmosphere by using all these components in a unique way. Even when we look at a picture formed by these methods, there awakens something about the atmosphere of that picture. For instance, Most of Rembrandt's portraits and landscape drawings are works in which dark colors dominate, with dense and bleak expressions. However, Monet makes more colorful, lively and

peaceful expressions. Doubtlessly, this contrast indicates the atmospheric distinction in their paintings (Figures 2.43 and 2.44).

Figures 2.43 and 2.44 : "Rest on the Flight into Egypt" (Rembrandt, 1647) and "Sunset on the Seine at Lavacourt" (Monet, 1880)

In all artistic and creative disciplines, it is possible to catch the reflections of the atmosphere as in the pictorial art. In cinema, which is a creative discipline, a number of components and features, such as the visuality, theme or fiction determine the atmosphere. In the same way, the volume, color or odor of space, gives the atmospheric dimensions. While discussing the reflections of the atmosphere in various disciplines, the exhibition named "Hammershøi&Dreyer" can be considered as a proper example to discuss on it. This exhibition bringing together for the first time the bodies of work of the two most universal Danish artists of all time: the painter Vilhelm Hammershøi and the filmmaker Carl Theodor Dreyer (Url 22),

precesses the similarity on the styles of using atmosphere in their products. The main theme of the exhibition is to emphasize how the atmospheric narrative such as lighting, coloring or composition in the works of the painter and director is quite alike. Also, in order to support this argument, the exhibition spaces were created in accordance with the themes of the artists via using atmospheric layers such as light and color in the same way. Consequently, when we look at the paintings of Hammershøi, the scene from the movie of Dreyer and a photo from the exhibition, it is quite obvious that all these are created in alike aspects and even it is quite tough to distinguish them from each other (Figures 2.45-.47).

Figures 2.45 and 2.46 : "Bedroom" (Hammershoi, 1890) and the exhibition space of "Hammershøi&Dreyer" (2007)

Figure 2.47 : A scene from the movie "Master of the House" (Dreyer, 1925)

As can be seen from all these examples, the reflections of the atmosphere can be perceived as a spatial way. A place may have an aura as in pictures or movies. We obtain this atmosphere with all our senses and perceptions. This interaction takes place by seeing, hearing, smelling and touching the space. At this point, the question

of “What is left of a place to us?” or “What is the thing that continues to live with us in our memory or in our self? Is it the shape, geometry or scale? The voids or solids? Is it an odor that we sense or a sound that reaches our ears? Or colors reflected to our eyes?” can open to discussion could be raised. Conversely, we recapture the profound qualities of a space. For instance, the sound of bells of a church continues to echoing in our ears –even if we leave there. Or, the brightness of light that is blinding through a window, we probably remember the brightness of the light rather than the space itself. Another example: We remember the emptiness, desolation and eeriness of an abandoned building rather then the building itself. That place could be described by some several characteristics such as wide or narrow, freezing or warm, dark or bright, open or enclosed. But while recapturing that place, the emptiness, desolation and eeriness come to our mind, for sure. “Consciously or not, each time we interpret the possibilities of a place, we engage in an ongoing dialogue with our surroundings.” (Swanson, 2011). As it can reffered from these questions and discourses, space has both tangible and intangible layers. Various physical layers of space such as volume, geometry, shape, orientation, color, light or odor can be defined as tangible layers that give the character of the space. Apart from these, there are also other features that give unique meaning to space: the perception, experience, affect and the memory of the space which are intangible layers. These go beyond the physical interaction of the space, give the space its major meaning and play an important role in the formation of the spatial atmosphere. After all, all these tangible and intangible layers of the space interact with the subject and constitute the atmospheric dimensions of it.

> “…An atmosphere is, in the first instance, neither an analysis, nor a totality of separate components, nor an exchange of signs, but an infusion that ultimately exceeds its elements. This is not to say that it cannot be reported and described. But this work can only be achieved from within the experience. The body of the experiencer and the other tangible constituents of the atmosphere are not simply intertwined and dependent on each other; they constitute each other. The body and the surrounds belong to the atmosphere. There is no mediation, no objectification.” (Grant, 2013)

As Grant (2013) states, “…We are immersed in atmospheres, intermingled with them, permeated by them. They promulgate through us, we move through them, carry them, convey them”. For him, atmospheres cannot be comprehended since their form, beginnings and ends are ambiguous. He also quotes that Schmitz characterizes

them as surfaceless spaces, "without borders, disseminated and yet without place, that is, not localizable" (Grant, 2013). Pallasmaa (2004) also states that the character of an environment is a complex multi-sensory fusion of countless factors, atmosphere, feeling, mood or ambiance. He argues that the reflections of the atmosphere are instantly perceived through all senses (Pallasmaa, 2014). In a similar way, according to Zumthor (2006) atmosphere is an instantaneous form of multisensory perception which recognized through emotional sensibility and response (Zumthor, 2006). Both Pallasmaa and Zumthor consider the phenomenon of the atmosphere as an essential constituent of architecture. Besides, architectural theorist Mark Wigley (1998) states that although atmosphere is considered as the core of architecture, it is not easily defined, build, controlled or analyzed since it is quite personal, vague and ephemeral (Wigley, 1998). Besides, Vignjević (2017) in her text "Dialectic Atmosphere of Architecture: on Aesthetic Experience and Meteorology" states that "Wigley follows anti-theoretical and non-intellectual approach to the concept of atmosphere, relativizing the architect's idea of full control over its creation." (Vignjević, 2017). In addition, Vignjević asserts:

> "…many situations, manifestations and sensual experiences permeate themselves into an atmospheric space. Simultaneously, every man-made thing or situation has an inherent characteristic or potential to affect natural environment. For the moment, it seems that atmosphere in its relation to architecture is mostly conceptualized as an aesthetic phenomenon, in terms of certain ambience and mood, synesthetic experience, or perceptual ambiguity derived from optical effects of monochromatic mist." (Vignjević, 2017)

As can be understood from all these discourses, when the atmosphere is considered as a spatial layer, it is a factor that has a characteristic that gives the identity to space. In addition, the atmosphere is an activator that interacts with the subject and initiates processes such as spatial experience and spatial perception. In other words, the atmosphere is the most unique and subjective reflection of space.

For instance, as narrative spaces, installations are the spaces where all tectonic and sensorial layers of the space are constructed to support the spatial atmosphere and thus a narrative is created. The subject entering into this space also lives in that atmosphere and disappears in the narrative. Thus the space-subject interacts and a mutual process takes place. The "Cloudscapes" installation, designed and implemented in 2010 under the Arsenale Venice Biennale, is a quite unique example to see the reflections of the spatial atmosphere (Figures 2.48 and 2.49) This

installation, built in the historic Arsenale Corderie, has two basic elements: a ramp and clouds created in the space. With this ramp, which has different orientations and levels, the visitors had a chance to experience the space via different vistas that they never had before (Url 23). Likewise, a misty appearance is obtained with the fogs created in the space, thus space gained an ethereal and spiritual character. In mounting this space, the designers who made a kind of mise-en-scène brought a cinematic perspective to the spatial experience via atmospheric interventions. Thus, the spatial experience and space-subject interaction have gained an unexperienced feature.

Figures 2.48 and 2.49 : "Cloudscapes", Arsenale Venice Biennale (Transolar & Tetsuo Kondo Architects, 2010)

As a result, the atmosphere can be perceived in the expressions of diverse disciplines, reflecting the multi-layered components, and conveying the ultimate narrative. Since this thesis study investigates generating the spatial atmosphere through manipulating cinematic manner and methods, it would be relevant to unfold the two-fold relation of cinema and space in terms of the atmosphere: The examination of atmosphere in cinematic spatiality and the production of the spatial atmosphere through cinematic approach.

2.3.2 The examination of the atmosphere in cinematic spatiality

Throughout this thesis study, cinema is seen as a visual transmission and narrative tool as well as how cinema performs this narration is discussed in detail. It is stated that to realize the expression, cinema uses several components and methods such as editing, fiction, coloring or lighting. The lightness, multiplicity or color of a scene, the angle and movement of the camera or the acting of performers are essential factors that produce cinematic atmospheres. It is important how all of these components and methods are rendered in each frame since those have an undeniable impact on arranging conceptual, sensorial or semantic dimensions of cinema. All the arrangements processed by cinema are about how to transmit the image and as a result, different atmospheres are created for each scene. Certainly, production and use of spatiality in cinema which is one the associate of these components is also crucial. In other words, the spaces used in films and the atmospheres of these spaces are the main subject of this section. Presently, this part focuses on how spatiality is handled in cinematic productions for constructing the atmospheres.

Cinema consciously uses architecture and spatiality to create meaning. It has to reproduce spatial representations since it must satisfy all conditions to convey an event, story, a discourse or a thought. All these become meaningful according to a space in which they are formed. The entire narrative of the film is transferred to the subject by adjusting a set of spatial components. Through the creation and use of cinematic space and its features -which is the spatial atmosphere- this transmission gains a deeper and strong characteristic. Similarly, in his article “The Movies and Reality” Woolf (1926) emphasizes that communication between the film and the subject can be made in more effective ways through space and semiotics than words (as cited in Köksal, 2015). Besides, in his article named “Consilient Discrepancy:

Porosity and Atmosphere in Cinema and Architecture" Tawa (2017) defines the appearance of a film as ambiance or atmosphere, and he indicates that:

> "…Cinema constitutes a way of looking at the world, at a world – its aspect, its appearance; but it also presents how that world looks, its prospect – by the prospective glance it throws back toward us. The "look" of a film – its mood, ambiance or atmosphere – eclipses formal and aesthetics registers. It is fundamentally world-forming, and therefore both cosmogonic and ethical: cosmogonic because it produces a world in the midst of, and as, the temporality that devolves through its passage; and ethical because the world it brings about is an inhabited world, a conjugation of people and place that constructs particular ways of being-there-together." (Tawa, 2017)

The representation of space in cinema can be revealed in several ways. In some films, space is represented in a usual and conventional manner that all features are real. However, in some films, spatial reflections can be quite distinctive and unusual due to the genre. For instance, in such a movie from the Italian new wave genre as the spaces are completely realistic, controversially, in the German expressionist cinema spaces are represented in an unusual and abstract plasticity. Of course, different spatialities in films generates different atmospheres and this is a factor that changes the perception of the film directly.

As being a strong representative of atmospheric spaces in cinema, Tarkovsky's "Stalker" is quite proper for examining this subject. The film Stalker, which is a combination of science fiction and dramatical themes reflects the expedition of three figures; the Stalker, the writer, and the professor. The main theme of the film is formed around the restricted site known as the "zone" and the journeys of the trio to this region with the profound and philosophical debates (Žižek, 1999). This region, with its spatial and atmospheric components, is quite difficult to define and mysterious. This space, which has a quite tight relationship with time and event, is the focal point of the film, along with the strange characteristics it has acquired. This forbidden zone, with its mysterious sides, is the taboo area of memory and the past and is severed from life (Kale, 2004). On the other hand, Tarkovsky identifies this zone as: "People have often asked me what the Zone is, and what it symbolizes…The Zone doesn't symbolize anything, any more than anything else does in my films: the zone is a zone, it's life." (Tarkovsky, 1986).

The spatial reflections of the film have profound aspects since Tarkovsky used spatial expressions successfully and impressively. The main theme is supported by

several indicators of architecture and spatial discourse through several recurring motifs such as abstract volumes, unfamiliar compositions, gloomy illuminations, impressive visual and auditory elements (Figures 2.50-52). The spaces then become strong atmospheric representatives of the scenes through these components. Pallasmaa (1996) mentions that Tarkovsky's places have a melancholic atmosphere (as cited in Vacche, 1996). Besides, the characters in the film assist the spaces to gain meaning. The characters, which exist in these abstract and undefined spaces, away from reality and become abstract, also. In other words, spaces and characters become the reflection of each other, since Tarkovsky's fixed and long plans allow the integration of characters into space (Özçınar, 2010).

Figures 2.50-52 : Scenes from the film “Stalker” (Tarkovsky, 1979)

To sum up, the experience and perception of these spatialities go far beyond a superficial spatial experience and become a powerful component of the narrative. In this way, the subject possesses unique spatial experiences by going beyond the spatial representations that he/she is used to. This is exactly what cinema stands out for since the cinema produces and experiences spatial representations through the atmospheres.

2.3.3 The production of spatial atmosphere through cinematic approach

Another manifestation of the relationship between cinema and architecture is the production of space and spatial atmosphere through a cinematic perspective. The main concern is to reveal the intersection of cinema and architecture in terms of the processes they handle. It is aimed to undermine the production of spatial atmosphere not only by using methods and techniques of cinema, but also utilizing the cinematic sights including semantic, conceptual and perceptual sub-texts of it.

Cinema, especially in the post-war period reflects a better perception of spatiality and brings unique approaches to spatial production. Film theorists developed rational and scientific aspects of film technique in the 20th-century and these theories were also adopted by the discipline of architecture. Through using cinematographic notion and methods, there was an increase in the search for understanding and creating architecture (O'Herilhy, 1994). After these developments, plenty of architects and designers from diverse epochs such as Le Corbusier, Tschumi, Koolhaas, Libeskind, and Nouvel tried to use the methods of cinema and cinematography in their production. Especially conceptual, tectonic and atmospheric layers of space are generated through the terms and methods of cinema such as: "quadrage, montage, framing, movements, event, time, perspective, scale, light, and color" etc. Each notion is featured as the intersectional concepts of the cinematic production of the spatial atmosphere.

The intersection of cinema and architecture in terms of creating space and the spatial atmosphere starts with several conceptual components, such as "theme, concept, scenario, and program developed in line with these components, events, and characters integrated into the scenario, fiction and composition" can be seen as components of the conceptualization. All these components are used in spatial production just as in a cinematic process to generate the overall set up. For instance, Şenyapılı (1998) indicates that the events, the actions of the characters and the relationships between them are included in the scenario. The film is the representation of the script on the screen (as cited in Köksal, 2015). The scenario is no longer a literary component in the later stages, transformed into visually represented storyboards, and thus the film narrative is shaped. Just like in the cinema, it is possible to integrate the scenario into architectural practices. As in cinematic production, the relationships between characters, events, and spaces are determined

according to the scenario. Lubow (2000) states that Rem Koolhaas, who has worked as a screenwriter for a while before his architectural education, states that his buildings are based on a text like a scenario (as cited in Ertem, 2010).

Besides, Bernard Tschumi, one of the most important figures of the 70s, gave a cinematic perspective to his architectural identity, by carrying out an interdisciplinary process by integrating cinematic techniques into design processes. He dislodged centuries-old conventions of architecture, introducing the concept of "event" and thus broke the static structure of space by interpreting the architecture from the perspective of temporality and temporariness (Güner, 2012). In his works "Fireworks" (1974) and "Screenplays" (1976), Tschumi came up as a new representation by establishing a close relationship between the concepts of "time-event-space" (Figures 2.53-55). He tried to express the "event" that took place over time by using the diagrammatic and notation representation techniques of Russian director Sergei Eisenstein (Güner, 2012). Tschumi, aiming to use the representation method of the cinema consisting of consecutive sequences for the design of the movement, made the architecture dynamic and transformed it into an "event" by considering the "montage of events" as a strategy of form production (Güner, 2012).

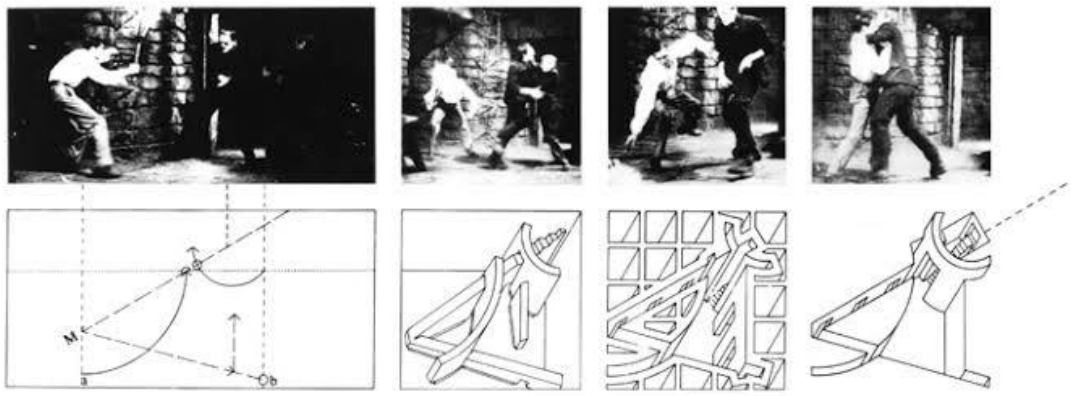
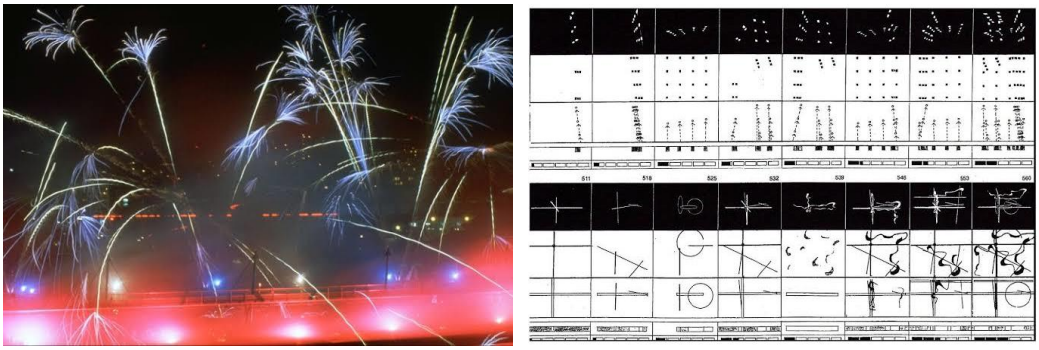


Figure 2.53 : "Screenplays" (Tschumi, 1976)



Figures 2.54 and 2.55 : "Fireworks" (Tschumi, 1974)

Besides, “fiction” and “composition”, which are one of the conceptual components of spatial design, are essentially the concepts of cinematography. The fiction in cinema can be seen as a work of creating a holistic expression by bringing together the images and shots obtained in a certain order following the scenario. The composition can be defined briefly as combining or shaping parts or elements to form a whole. According to Eisenstein, who is regarded as the doyen of the fiction, emphasizes that fiction is a component that must leave profound effects on the subject (Eisenstein, 1984). Besides, Sokolov (1995) indicates that Eisenstein treats shooting and fiction as the two basic elements of cinema and interprets fiction as creating completely new work, rather than the sum or combination of the two plans (as cited in Ertem, 2010). The strongest cinematic example of fiction and composition can be portrayed as Eisenstein's “Battleship Potemkin”. The most important feature of this film made in 1925, is that the film is transformed into a propaganda machine and deeply influences the audience by adjusting the connections between the images in an impressive setting and composition. In parallel with the cinematic manner, architectural fiction and composition can be considered as a process of bringing all components of design together in a certain order to generate the whole. The theme, characters, events, spaces and architectural program, which are the layers of spatial design, are constructed under the fiction. In the tectonic sense, the components such as volumes, functions, circulations are the elements of architectural construction. Le Corbusier’s “Villa Savoye” is one of the representatives of “architectural fiction” with its ramp that providing “promenade”, since the trajectory of this path possesses the fictional features of the spatial experience (Figure 2.56).

Figure 2.56 : “Villa Savoye” (Le Corbusier, 1931)

“Framing”, or in other words “quadrage” which is one of the most essential components of cinema and visual narrative, is also a crucial component of spatial design and atmosphere. It can be defined as the limitation of perception and interaction by introducing certain boundaries into the view. Thus, a restricted image

and narration is realized. According to Kaçmaz (1996), framing is a "way of abstraction, selection or reduction" (Kaçmaz, 1996). The director of photography Nestor Almendros states "I need the framework and its limits" (Ertem, 2010). Besides, Bernard Tschumi (1994) makes the analogy that architecture can be examined through frames (as cited in Beşışık, 2013). Also, Le Corbusier synthesizes cinematographic concepts such as movement, sequence and framing in architectural design. In his work "Villa Le Lac" in 1924, he intervened generating a frame on the wall, which provided a "living quadrage" for the individual (Figure 2.57). Through this, the experience of the spatial entity becomes subjective and this also contributes to the perception of the spatial atmosphere.

Figure 2.57 : "Villa Le Lac" (Le Corbusier, 1924)

In spatial production, another concept borrowed from the cinema is "sequence" which refers to succession and order. The equivalent of the sequence in the cinema is the creation of the film with planned addition of the images one after the other. The shots taken at different scales, time, space and movements are combined to form integrity (Beşışık, 2013). Eisenstein (1984) considers the sequence as the equivalent of motion in cinema (as cited in Köksal, 2015). When it is considered in a spatial manner, the crucial point is how to sort the pieces, since possible combinations of sequences have the potential to directly influence the perception of space and experience (Köksal, 2015), since the perception of the space has a dense relation with the concept of motion.

One of the architects who integrate the concept of sequence in their architectural production is undoubtedly Bernard Tschumi. According to him, architectural design

can be defined as the relation between the sequences (Ertem, 2010). Besides, Morgan (1998) states that, Jean Nouvel who defines the concept of sequence associated with movement, sees the architectural space as a series of dynamic sequences updated with action, rather than a stationary composition of pure mass and conjoined images (as cited in Köksal, 2015).

Another concept that is directly related to sequencing is “montage”, which is a work of combining the pieces to gain a holistic narrative. It is about assembling the frames, that are each moment of the shot in relation to the other frames (Beşışık, 2013). In the early 20th-century, cinema was a passive feature that recorded the image as it is and did not take any further action. Afterward, with the help of techniques such as collage and photomontage the cinema gained a multi-layered structure with a temporal, spatial and dynamic intervention (Beşışık, 2013). Eisenstein mentions that there are two ways in montage technique: The first is the cinematic montage where the subject is fixed and follows the flowing images. The second is the architectural way in which the subject is mobile and experiences the whole (Eisenstein, 1938). That is, a spatial experience is essentially a montage since the subject senses and experience what is happening around while moving through space. Vidler (2000), in his book “Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture”, which includes Eisenstein's views on the montage of architecture, states that as in cinema, montage technique used in architectural design corresponds in a similar way in terms of creating a harmonic structure in order to create a rhythm (as cited in Köksal, 2015). Tschumi used montage as an auxiliary tool for design in his project “Parc De La Villette”, integrated with juxtaposition, superposition, sequencing, movement, event and program (Figure 2.58).

Figure 2.58 : A sequential experience of “Parc De La Villette” (Tschumi, 1998)

In addition to the previously mentioned components scenario, fiction, framing, quadrage and montage, “movement” and “time” are the other components of spatial production in a cinematic way. As has been discussed earlier, cinema is the process of capturing and recording the movement through time. Similar to cinematography, movement and time are also important features in the production of architectural space. In other words, space may have the fourth dimension, such as movement and time, except for physical dimensions. The concepts of movement and time, in connection with spatiality, have been dealt with in diverse aspects by many diverse characters, theorists and architects. For instance, Sigfried Giedion describes the new space of the 20th-century as “space-time” (Giedion,1962). According to Le Corbusier, the modern look was made by the movement and transformed the space into a machine to see the world. For Corbusier, cinema, like in modern architecture, frees the eye from engaging in a static point of view and enables its movements (Colomina, 1996). These associations of space and time together with modernism inevitably involve the concept of movement.

Last but not least, sensorial perception of the spatial entity is also crucial, in terms of the cinematic production of the space. Multisensory presence of the human brings the sensorial experience of spatial atmosphere. All the sensorial components that constitute the cinematic narrative can be seen as parts of spatial design. Light, sound, ambiance, etc., used by the cinema to create their own narratives, are also part of the architecture and spatial production. Just as the medium of cinema produces the atmosphere, ambiance and mood through visual language, architecture and spatial production ultimately define and generate an ambiance, a mode and an atmosphere. This is actually the response of how cinematic qualities can be made manifest in architecture. On this matter, Tawa (2017) states that “Cinema provides architecture with comparative grounds for engaging with atmosphere through a properly tectonic practice that can potentially enrich the design and experience of architecture.”(Tawa, 2017)

As a glorious representative, Tadao Ando illustrates intensive spatialities by generating impressive atmospheres in his project “Koshino House” (Figures 2.59-61). His decisions on the surfaces, volumes, materials, textures and light, as well as the excellent synthesis of all these components highlight a unique spatialities. His use of light and material synchronized, and the ambiguous character of the shadows

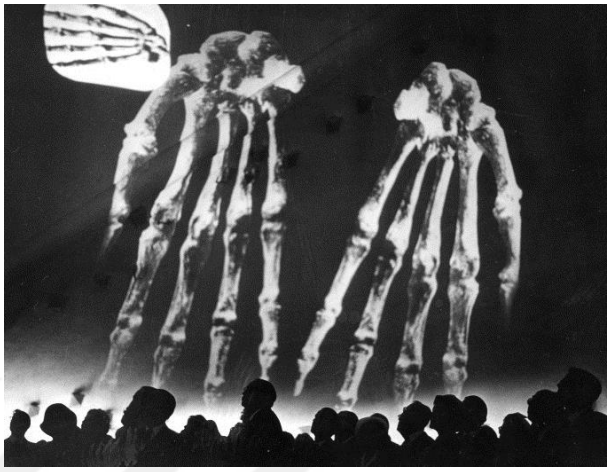
created through the day all of which have been carefully thought out by Ando (Url 24). Both the exteriors and the interiors Koshino House, makes perceptual interventions on the individual, in terms of sense and experience. Especially the ingenuity in the use of the light is the primary indicator of the intensive cinematic spaces. In other words, Ando generates spaces as creating cinematic scenes.

> "…Light is the origin of all being. Striking the surface of things, light grants them an outline; gathering shadows behind things, it gives them depth. Things are articulated around borders of light and darkness, and obtain their individual form, discovering interrelationships, and become innitely linked." (Ando, 2003)

Figures 2.59-61 : "Koshino House" (Tadao Ando, 1984)

To sum up, all the components of cinema can become an instrument in spatial production, as well as atmospheric sequences. Scenario, fiction, framing, quadrage and montage, movement, time and light are integrated into the spatial entities, as notable actors of cinematic atmospheres. One of the most unique examples of this, as a representative of spatial atmosphere, "Poème Electronique" pavilion designed by Le Corbusier and Iannis Xenakis in 1958, indicates cinematic sequences to the individual. The Philips corporation commissioned Le Corbusier to design the pavilion for the company. Thus, Corbusier came up with the title "Poème Electronique", mentioning that he wanted to create a "poem in a bottle" (Url 25). The pavilion, which was in hyperbolic paraboloid form, exhibited an electronic music performance combined with several scenes. This pavilion is quite a unique representative of quadrage and framing in architecture since it used still and moving images selected by Le Corbusier reflected on the inner surfaces of the pavilion

(Figures 2.62 and 2.63). Also, this film consists of the images that were synchronized to the auditory record (Figure 2.64). The interior of the pavilion was also lit by a constantly changing pattern of colored lights. Thus, spatial and sensorial elements can be experienced together in a quite cinematic approach.

Figures 2.62 and 2.63 : "Poème Electronique" pavilion (Le Corbusier, Iannis Xenakis, 1958)

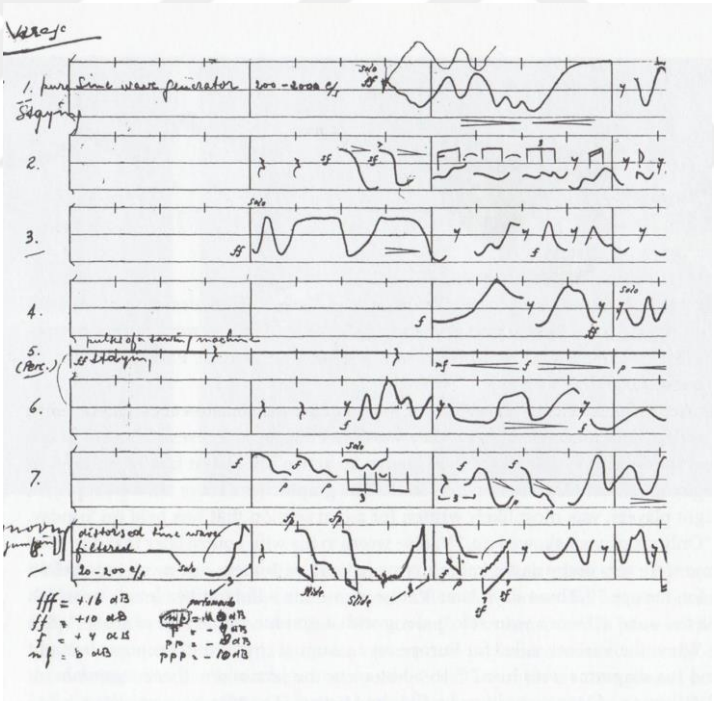


Figure 2.64 : The sequential notation of the Poème Electronique (Varèse, 1958)

3. INVESTIGATING THE ROLES OF CINEMATOGRAPHY IN DESIGN PEDAGOGIES

Up to this section, the main concern is to investigate the relations between cinematography and spatial atmosphere. Therefore, the role of visual narrative in generating spatial atmosphere is investigated in a detailed way through the concepts, methods and tools of cinematography. The question of how the architectural narrative can be transferred cinematically in terms of spatial atmosphere is discussed. Since the main concern of this thesis manuscript is to generate a novel process for interior design pedagogies, that integrated with cinematic comprehension, tools and methods, this section investigates the pedagogical reflections of the cinematography and atmosphere.

Depending from these facts, it would be appropriate to discuss the design and design education to comprehend the evolution of architecture and interior architecture studio pedagogies, including criticism of the agenda towards diverse paradigms, as well as the contribution of cinematography and visual narrative to this process, to lay the foundations of the novel cinematographic studio process before introducing it.

3.1 The Background Motives and Historical Evolution of Design Pedagogies

Design is a self-existing human activity as well as a discipline that taught. Both the term “design” and the “vernacular process of designing” were simply equivalent to “making”, just before this classification took place (Lawson, 2005). The act of designing, which consisted of a few basic interventions and was carried out to meet human needs, has become more and more complex and comprehensive over time. This process, of course, represents a complex and fluid formation and change that takes time, far from linearity, coinciding with overlaps and intersections. Design practices have created their specialized zones, with the motive of changing factors, developing technologies and different quests and thus became a comprehensive and widely practiced discipline. As an interpretable and open-ended phenomenon both as an end product and as a process and activity, design occurs as an internalization and

transference since the way of designing is taught through experiences and acquisitions. This reveals the practice of design as instructions and pedagogies.

Previously, design experiences were the transfer of interpersonal knowledge person-to-person and later became the first design trainings in ancient Egypt and ancient Greek schools (Blakemore, 2006). Thus, the transfer of experience and achievements on design has also started to be made, and design training has emerged. The evolution of designing and its training moves from the workplace into the schools (Lawson, 2005). However, the design practice and design training in ancient times were seen as more craft and was not considered as a specific discipline. Also, that process was not carried out in a systematic curriculum.

In classical antiquity, according to Jaeger (1986), the view of design practice and its training moderately has changed and arts were divided into different categories (as cited in Celani, 2012). Later on, the concept of "necessity" came to the fore and Aristotle distinguished art and design practices, which were performed due to necessity, from those performed for pleasure, and thus were taught in professional practice. Accordingly, with the appearance of ''Ten Books on Architecture", Vitruvius expressed his thoughts on architecture and design, and he argued that there are three main principles "Utilitas, Firmitas and Venustas" (usability, durability, beauty) for successful architecture. Through this breakpoint, a new dimension to the discussions on art and design practices was on the agenda, and thus the practice of architecture has been accepted as a design practice in its definition and qualifications. Through Vitruvius' views, there has been progress in the education of design and architecture practices and the content of architectural education started to be formed.

Later on, the primitive approach in design education has changed in the Renaissance through several modifications. Instead of the limited and isolated education of the guild system, which is shaped through influence and patronage of a single master, a more systematic and multi-layered pedagogical approach has emerged. Around the 16^{th} and the17^{th} centuries, design branches such as painting, sculpture, and architecture become more specific through using science, literature and mathematics, and more distant from crafts (Celani, 2012). Innovative tools such as perspective drawings or scale models and their use in the architectural design and production process have made designers more competent and efficient. Thus, architecture became a more specific discipline with its own rules and methods.

Approaching the 17th and 18th centuries, art schools were opened in central Europe and many other regions where architects were trained with other artists. The first radical change in the education of the architects took place in the "Académie Royale d'Architecture" (Royal Academy of Architecture), founded in 1671, France. The Academy had a leading role in influencing architectural theory and education, not only in France, but throughout Europe (Cleary, 1996). Through the Academy, design disciplines were maintained with a more comprehensive and innovative perspective, including theoretical discussions on art and architecture, as well as qualified practical courses. However, the academy was still reflecting the traditions of the past.

In the 19th century, the most important threshold in art and design education was the founding of "École des Beaux-Arts" (Figure 3.1). At those times, the education and training of architecture began to question, and the criticisms caused major innovations and reforms in architectural education (Stevens, 2001). Besides, with the light of technological, functional, and cultural modernization of buildings as well as the contributions of the French Revolution assisted the founding of the Ecole des Beaux-Arts, this era was critical for the shift in design education (Tzonis, 2014). Through this institution, an innovative and unique point of view was developed in art and architectural education; the classical workshop system was replaced by a novel system that not only aimed to improve "artistic" but also "analytical and structural thinking skills" of the students, and the students were educated both practically, practicing different materials such as stone, metal, clay and glass, and also theoretically (Balamir, 1985).

Figure 3.1 : École des Beaux-Arts, Atelier Paulin, Paris

The fundamental change in the first half of the 20th-century was the unity of handicrafts and machinery. While the avant-garde art movements at the beginning of the century, lean on machines or handicrafts separately, the "German Werkbund", founded before the World War I, would provide the integration of both tendencies with the slogan of "synthesis of art and industry" (Balamir, 1985). The aim of the Werkbund, which was founded by artists, designers, architects, and industrialists, was to bring together art, industry and craft, to make progress in terms of both industry, production and also in terms of education (Figures 3.2 and 3.3). In other words, it was aimed to further the German industry by creating a bridge between designers and industrialists. They aimed at development and excellence in all aspects of design, that they manifested this issue with their motto "Vom Sofakissen zum Städtebau"[5](Url 26). This organization has played an important role in the privatization and development of modern design disciplines, especially in the fields of architecture, industrial product design, and corporate identity. It can even be said that this association can be considered as a catalyst for the formation of the German Bauhaus school.

Figures 3.2 and 3.3 : "Kunst in Handwerk, Industrie und Handel, Architektur" exhibition poster (Peter Behrens, 1914) and "Die Wohnung" exhibition poster (Karl Ludwig Straub, 1927)

[5] "from sofa cushions to city-building"

After the Werkbund, perhaps the biggest breakpoint of architecture and design education was the Bauhaus Ecole (Figure 3.4). "The Weimar Bauhaus School", founded by Walter Gropius in 1918, was very crucial for the design education after World War I in the 20th-century since it led to great innovation and a radical change in design education through a professional approach. The fact that the Academy was so far from the practical and quite concerned about theoretical and artistic aspects of design, was criticized greatly. Gropius criticized Beaux-Arts being extremely intelligent and he advocated the provision of practical training rather than theoretical training in design education (Balamir, 1985). The basic principle of this Ecole was to integrate design education with other disciplines of art and technique. It was aimed to process and train various art branches such as industrial design to city planning, photography or architecture. The other important principle was the workshop system which was given by masters who are specialized in the field of education. Through workshops, students had the opportunity to experience and practice art and design together, also they had the experience of being together with other students rather than one-to-one education method (Salama, 1995). Thus, Bauhaus Ecole may be considered as the basis of a design studio-centered architectural education, in which the theory and the practice of architecture were integrated within an interdisciplinary environment (Pasin, 2017). Also, Bauhaus can be considered as a unique method that allowed the student to be active and free while learning the basic features of designing and to bring their creativity, imagination and individual expression opportunities to the fore (Balamir, 1985).

Figure 3.4 : Josef Albers discussing paper sculptures presented by his students during the Preliminary Course at the Bauhaus (1928-1929)

After World War II, many masters of the Bauhaus went to the US for various reasons and continued their activities in the educational institutions there. Thus, they moved the Bauhaus's approach and methods to the schools there, and modern design education began to spread outside Europe. Previously, in the US, design education was more influenced by the École des Beaux-Arts and according to this understanding, practical and theoretical courses were given separately. With the founding of the "New Bauhaus School" in Chicago in 1936, the design education system also changed in the US. In the 60s, as the modernism began to lose its influence, the Bauhaus began to lose its glory, synchronously (Figures 3.5 and 3.6). This period can be considered in which the beliefs and enthusiasm in Modernism are decreasing, populist tendencies are spreading and alternative notions were emerging in art, culture and politics (Balamir, 1985).

Figures 3.5 and 3.6 : Exterior view of the "New Bauhaus" and the exhibition of student work from the preliminary course (Marshall Field mansion, 1927-1938)

In this lengthy and comprehensive trajectory of design pedagogies, it is also possible to observe the traces of interior design. According to Pile (2003), interior design was a component of architecture and constructing which is made instinctively, in former times (as cited in Cordan et al, 2014). The first traces of interior design can be primitive furniture, simple wall paintings or sculptures in the houses of ancient societies. Besides, the concept of "interior space" itself can be observed in the discourses of Vitruvius. For him, there are experiential and perceptual differences in interior and exterior space, and that they are provided with various components of indoor and outdoor spaces and that these components give qualities to the spaces (Gürel and Potthoff, 2006). By the 12th-century, the interiorities of the spaces showed itself under the influence of Gothic style; ornamentation and glory gave a novel spatiality and atmosphere to spaces. Following the gothic style, the French Renaissance come to the fore in the 15th and 16th centuries and a renewed focus on

art and beauty in interior design was shaped. From the 17th century onwards, interior decoration was made by a master or craftsman at the request of the landlord. In these periods, the style of Baroque and Rococo was quite common. At the beginning of the 19th-century, interior design practices became more evident. However, in this period, interior design was still not seen as a specific discipline, since interior design practice was performed by designers from other disciplines such as sculptors, painters or architects (Onay, 17). By the mid-19th-century, with the prosperity of some parts of the public, interior decoration was accepted as the manifestation of status and gained great importance especially the use of furniture (Edwards, 2013). After these periods, interior design became a widely spoken, common and advertised discipline.

The recognition of interior design is a unique discipline that is primarily a 20th-century phenomenon (Gürel and Potthoff, 2006). Early in this period, the term "interior decorator" was first used in America in the 1900s, followed by the term "interior designer" that was coined in the 1930s. During this period, most of the interior designers did not have an academic education, but they were able to do this through their abilities. After that, interior design was no more a decoration process and became a design discipline in itself (Onay, 17). Several specific issues such as the effective use of space, user welfare, functionality, perception and experience have great importance on this shift.

Towards the end of this period, it was argued that the practice of interior design should be done consciously, and therefore vocational courses or educational publications emerged. Various organizations were established to determine the qualities and standards of this practice (Lees-Maffei, 2008). In other words, this period can be seen as a period in which interior design education starts to surface up as a distinguished method. Especially with the decoration magazines and articles on interior design that emerged during this period, the education of interior design began to manifest itself in an informal base (Cordan et al, 2014). However, in these periods, although interior design was a specific discipline, it had not been able to take its place from the design and architecture in the pedagogical sense. Around the 70s and 80s, some of the interior architects started to perform conceptual, theoretical and academic studies rather than the practice of design, since the economical problems were shown in the sector. Thus, the pedagogical bases of interior design become to be structured (Onay, 17). In the beginning, the interior design education, which was

influenced by Beaux-Arts previously, was replaced by the Werkbund and Bauhaus ecole with modernism. Thus, interior design education, the same with other design branches, became interdisciplinary and experimental (Cordan et al, 2014). Of course, the fact that the interior design is quite much-discussed has also affected its role in design education. According to Fitöz (2014), the interior design reveals an interdisciplinary contribution both in implementation stages and in the education system (Fitöz, 14). Today, a good deal of studies are carried and several methods are developed to strengthen and improve the pedagogical infrastructure of interior design education.

3.2 Criticism of the Agenda Towards Diverse Paradigisms

As can be seen from the review above, the concept of design has passed through diverse thresholds over time, with the impact of floating remarks and horizons, covering glocal movements and situations. This breakthrough in the field of design practices both in architecture and interior architecture has of course also affected the pedagogy of design education. Changing approaches to design and design pedagogies emerge as a result of changing paradigms. At this point, a paradigm can be defined as a key factor that detects, interprets, inquiries, criticize and re-generate the existing situations and approaches on the concept of design and design pedagogies, and thus modify or replace the previous via diverse modifications from minor to major.

In both Europe and the US, design education has undergone major and radical changes. With the widespread use of the alternative methods employed in design studios such as the case problem model, the analogical model, the interactional model in the 1960s, as well as the "Critical Inquiry" and "Process-Oriented Design Pedagogy" in the 1990s, the pedagogical structure of design studios has been almost formed and we still observe the effects of Beaux-Arts and Bauhaus in studio processes today (Salama, 2015). Besides, the schools tried to improve their curriculum by integrating several topics such as sociology, politics, and philosophy. By the 2000s, the biggest change in the disciplines of design, architecture and interior architecture is, of course, the impact of technology. Through the possibilities and capabilities of technology, radical methods and tools that have never been tried before were included in the design and implementation processes such as CAD or

VR. In particular, with the discovery and use of computer-based design and production tools, design processes are performed on a more mathematical, computational, cumulative and objective base. Since the 1990s, studio pedagogies, which have changed radically and innovatively, have gained a great momentum via technological devices. Now, studios have become complex and multilayered, including many different design tools and methods, encountering diverse approaches.

Certainly, these changes in the design discipline, practice and pedagogy also bring about the criticism and questioning of design education. While discussing the pedagogical issues of architecture and mentioning the crisis of design pedagogy, at this point, several actors evaluate and criticize design education and thus add novel discussions to the agenda.

Alexander Tzonis (2014), mentions in his article "A Framework for Architectural Education" that the criticism of architectural practice and education dates back to the Renaissance. He mentions that "complaints about the poor performance of architects and the declining quality of buildings" were quite common in the West at those times (Tzonis, 2014). He argues that there have been several improvements and modifications which are important but only partly adequate in stemming the current crisis in the field of architectural education during the last decades.

Philippou (2001) states that the design education should be considered as a forum where the knowledge is acquired. Philippou adds that the curricula of design education include taught-based courses which are typically perceived as theoretical knowledge; and students are expected to use this knowledge in the design studio. However, the thought courses lie at the periphery of architectural education and the students are mostly can not integrate them into their design processes (Philippou, 2001). Besides, Ciravoğlu (2014) states that, since the design practices, especially both architecture and interior architecture located in the intersection of fine arts and science, involving theory and practice, its education and pedagogy also appears in an uncertain and undefinable position (Ciravoğlu, 2014). Also, Micha Bandini (1997) points out that "design is no longer perceived as an organized and organizable set of notions which can be taught within recognizable patterns and hierarchies of complexity" (as cited in Philippou, 2001).

Through all these changes and quests, the query of the concept of design and its implementation has now been shifted away from the effort to capture a positivist scientific approach based on objectivity and rationality, to a different dimension (Kandemir, 2018). According to several theorists, it is stated that this change is towards a new paradigm based on the "complexity theory". This novel theory defines the design process as an "open-ended, complex, irrational exploration" rather than seeing design as "a problem-solving activity that concerns on finding the exact results" and thus creates serious inquiries on design. For example, according to Findeli (2001), who has theoretical and methodological studies of 21st-century design education, the new paradigm is more questioning and agnostic in the interpretation and characterization of the existing (as cited in Kandemir, 2018). According to another character, Tsungjuang Wang (2010), this change can be achieved by the immediate abandonment of the dominant positivist paradigm and make the new paradigm more complicated in terms of pedagogy and sociology (Kandemir, 2018).

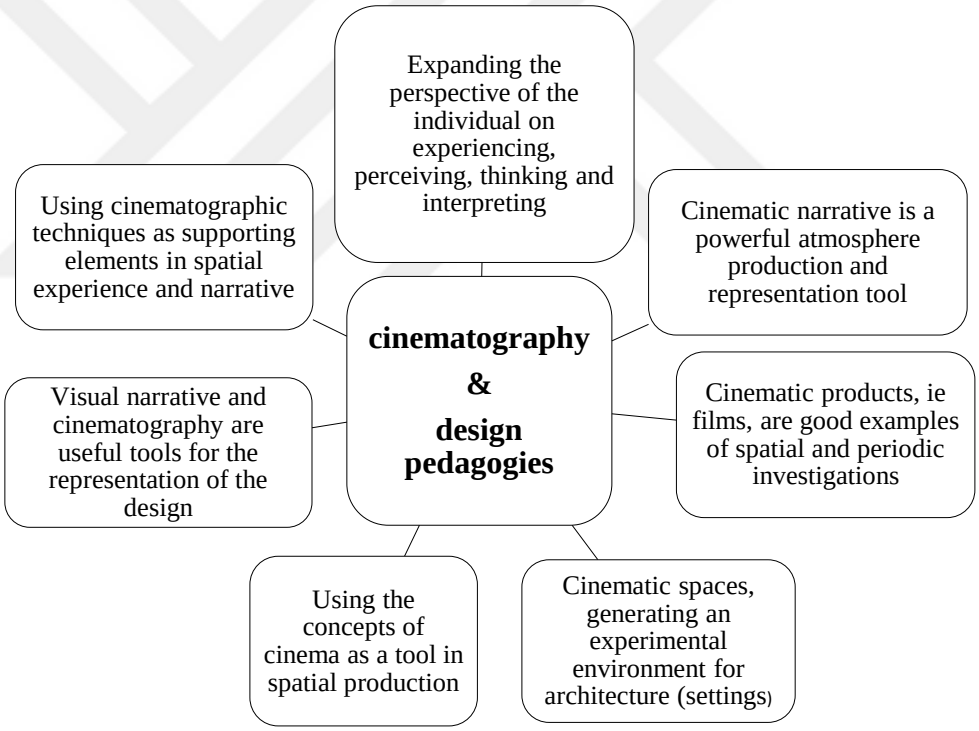
As a result of all these evaluations and discussions on the diverse paradigms, while taking up old dilemmas and new approaches, design education is trying to derive innovative methods by entering into new searches. There are a number of strategic attempts and tactics such as a number of changes and methodological experiments related to intent, content, and process in the fields of design studios. This search of the design studios today is ensured by the integration of different disciplines into the process. Methods taken from other disciplines bring a new perspective to design practices and create a more original and untested process. Cinema is one of these disciplines and its effect is evident. In particular, interior design practices, which gain meaning through experience and perception, have the potential to be integrated with the theoretical and experimental possibilities of cinema. How the effect of cinema on design pedagogies is a crucial subject to be investigated.

3.3 The Influence of Cinematography in Design Pedagogies

New search for alternative design pedagogies has provided diverse innovative perspectives involved in the design process through going further out of the conventional ecoles and methods that have been adopted for years. In the twentieth century, the rise of cinema made itself a popular partner in the design process with the creation of moving image and visual narrative. Thus, design pedagogies took

advantage of visual narrative in terms of the tools and methods of cinema, through strategic and tactical attempts in design education curriculums. Today, the partnership of architecture and interior architecture disciplines with cinema and the visual narrative is obvious. When the interaction between cinema and architecture is considered pedagogically, it is seen that this relationship is manifested in many different implementations and methods. Within the scope of this thesis study, the interaction of cinema, cinematography, and visual narrative with design, architecture, and interior architecture is investigated via comprehensive literature research and concerning theoretical discourse as well as practical cases. As a consequence of this inquiry, the main subjects that detected the intersection of cinematography and design are listed below (Table 3.1):

Table 3.1 : The intersectional representatives of cinematography and design pedagogies (Girgin,2019)



Above all, cinema is a unique medium that expands the perspective of the individual to experience, to perceive, to think and to interpret. With the establishment of cinematic thought, the individual's contention to the context is shifted to a deep manner. The multi-layered and complex structure of cinema makes temporal, spatial and motional interventions on the perception of the subject. Thus, the individual generates a process of perceiving and internalize all. The pedagogical effect of this

situation in the design process is manifested as the designer thinking more differently and continuing more unique design processes.

In connection therewith, cinema is a strong representative of the atmosphere. In this way, both with the components and the tools of cinematography, a unique atmosphere is created in each scene, and thus the individual is impressed by the multi-sensorial layers of cinematic narrative. The use of light, the sound, spatial and tectonic characters of the spaces, the fiction, composition, transitions, characters, and décor are the key components for generating the cinematic atmospheres. Thus, in a pedagogical manner, the students may possess the awareness about the spatial atmosphere and its components.

Besides, films as cinematic productions, are generous examples in understanding spatialities since they provide spatial representations. Each film has its own narrative, and there are spaces, where this narrative takes place. While some films perceive the spatiality on a minor-scale, such as representing an interiority, in some films, spaces can be shown as major-scale, going from a home to a city scale, or even to a universal realm. All architectural elements and concepts can be detected in these spaces. At the same time, since films include temporality, we can observe the lives, rituals, characters, events, and situations of a particular period. This makes the film proper witnesses of history. Therefore, all these features make films as an auxiliary tool in design pedagogies. For instance, one of the most pioneering directors of the modern era Tati has an undeniable impact on criticism of the modern era. Tati's ambivalence to modernism reflected the debates on modernization and he questioned that era through his films. In his films such as Le Vacances de Monsieur Hulot (1953), Mon Oncle (1958), Playtime (1967) and Traffic (1971), he questions the new aesthetic concepts and the modern life in Europe (Figure 3.7). Especially in his film Playtime, he discusses the destructive impact of modernism on human life, relationships, habits, and self. Another important point of this film is that the criticism of modern life at that time was realized by using architecture as a basic element in the film. Playtime is a multi-layered and interactive construction, framing and criticizing the modern world from set design to lighting, from costumes to stories. In short, these narratives are a peerless way to tell those periods and cinema narratives can be considered as a unique tool reflecting the ideas and themes in the design studios.

Figure 3.7 : Several prominent films of Tati

Another important point is that cinematic spaces create an experimental environment for architecture. Each film brings with its space, and each space is re-edited or produced from the beginning to reflect the narrative of that film. This allows the production of spaces that are difficult to test in real life utilizing films. While these spaces are ordinary spaces that we often encounter in real life from time to time, they are unusual, sci-fi narrative and imaginative spaces. As a result, cinema offers a unique experimental environment for spatial production, and this can be translated into a pedagogical manner in the studios.

Moreover, the involvement of cinematic notions in architecture, with the best known, is the use of cinematic methods by architects such as Le Corbusier, Tschumi, Libeskind, Koolhaas and Nouvel in their projects, as well as incorporating this perspective into their studio process. Le Corbusier's work in the 20's and 30's can be seen as the first works on the intersection of cinema and architecture. Eisenstein, who is a filmmaker and film theorist, has also studied architecture and he is one of the pioneers of the cinema-architecture intersection. Tschumi used the methods of cinematography in his projects and stated a lot about cinema. Besides, Jean Nouvel and Steven Holl processed light and shadow in his designs. All the names have utilized several cinematic notions and tools in their designs. Thus, the novel concepts and tools of cinema can be integrated into the design studios as auxiliary tools.

The interplay between cinema and design demonstrates itself as "representation" since it possesses a crucial role in transmitting the narrative of design. While representation was previously done in a more cartesian manner, it became increasingly complex and multi-layered. Cinematic thoughts and methods also contribute to the representation of the design. The integration of design education with visual disciplines began with various visual representation tools. In

the 80s, concepts such as cyberspace and virtual reality came to the forefront and the architectural design and architecture representations were deeply affected. In particular, the science-fiction genre becomes a subject of great interest both in literary and cinematic representations, showed itself in the architectural representation (Url 27). In the early 90s, many of the design studios used the collage technique in their design processes. By the mid-90s, moving-images were also important and the film was used as a medium in the design studios. Particularly, the use of cinematic methods has been widely adopted in the urban scale of architecture and design. Issues such as urban memory and urban experience have been handled with mediums of cinema. In these periods, students realized different aspects of space and narrative of space through the representations they created with cinematic tools. Until the mid-2000s, exploring the existence and significance of design via cinematic approach has become their main concern.

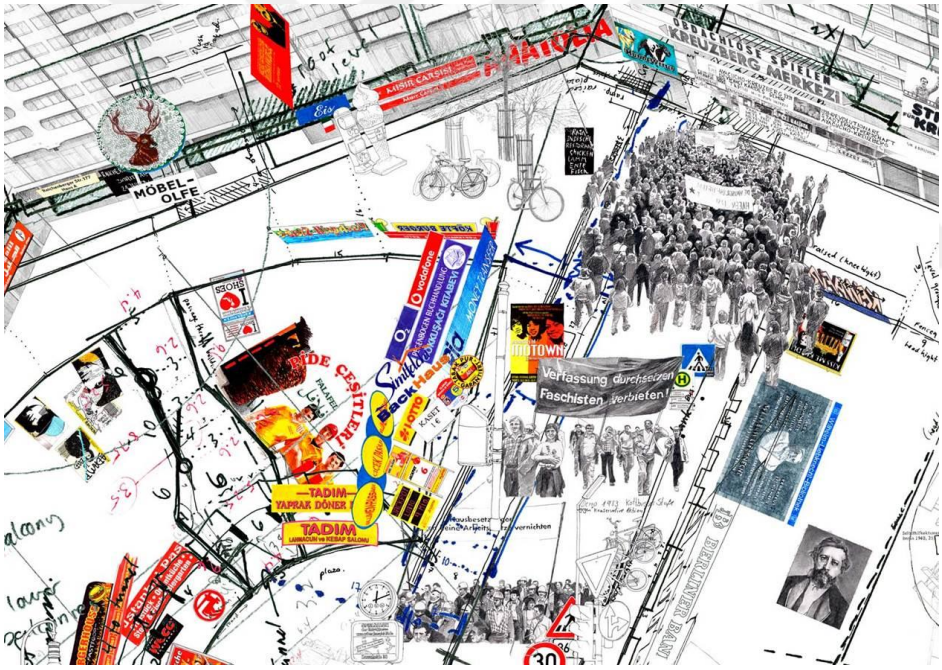


Figure 3.8 : Berlin's Kottbuser Tor, as psychogeographically mapped (Larissa Fassler, 2008)

Another important point is that cinematography and visual narrative can be used as a tool in spatial analysis and explorations. Since the human eye and perception serve as a visor in spatial experience with other senses, the multi-sensory experience of the space and its transmission can ben held in a cinematographic manner. Therefore, cinematographic tools, such as audio-visual recordings and shootings, and also the post-production methods of cinematography, such as composition and fiction are

essential for expressing the spatial experience. In this respect, cinematic narratives can be prominent tools for sensing the spaces in a multi-layered way, and then transmitting the spatial experience via cinematic manner. Especially featuring spatial atmosphere, spaces, volumes, light and color, characters, circulations, rituals can be observed and expressed through cinematic narrative in the studios.

Figure 3.9 : A student work on Cinematic Narratives (Pittodrie Film School + Cinema)

The intersectional representatives of cinematography and design pedagogies show itself through several schools and actors in a pedagogical manner. Today, there are plenty of courses and tutors that conduct studios integrated cinematic manner. For instance, Pascal Schöning is undoubtedly the greatest pedagogical pioneer of cinema and architecture. Schöning, who conducted a variety of studio courses in AA since 1983, always adopts and defend the fact that design students should work with outer disciplines in the design process and he encouraged students to represent their ideas via the medium of cinema (Url 28). He is probably the precursor of the concept of "cinematic architecture", an architecture more concerned with space and events than with physical buildings and materials. Schöning, in his book "Manifesto for a Cinematic Architecture", advocates that a cinematic architecture is build up with the existence of light, the appearance of energy and spatiality which transforms solid materiality into a cinematic manner (Figures 3.10 and 3.11). According to him, the architect is to be accepted as the director of a series of related temporary manifestations:

> "…If architecture is often compared to cinema, it is because of their shared relation to both the visual world and the material world: the way they magnify, through their psychic image, the dimension of the physical universe: its surface, frame, light and depth. (…) It is when we

touch the depths of personal and collective memory that architecture and cinema reveal their constructive force. It is when architecture and cinema deploy their physical means their interactions and their assemblage that they show their mythopoetic inspiration. The production of images by cinema is the epitome of the physical construction of space by architecture." (Schöning, 2006)

Figures 3.10 and 3.11 : "Manifesto for a Cinematic Architecture" (Pascal Schöning, 2006)

Another name working in the field of cinema and architecture in the pedagogical sense is the architect and academician Gül Kaçmaz Erk. Kaçmaz conducts cinematic studio works and advocates the use of cinema as an auxiliary tool in studio practice (Figure 3.12). She indicates the reason why cinema is crucial for design education as: "We use film analysis and film-making as a way of understanding the urban environment. This is an alternative way to the so-called objective representations of the city, such as architectural drawings, maps, and scale models".

Figure 3.12 : Several works of "CACity: Cinema and Architecture in the City"

4. CONSTRUCTING A NOVEL MODEL FOR INTERIOR DESIGN PEDAGOGIES

This thesis study, which projects the reflections of an experimental and interdisciplinary attempt on design education, aims to connect diverse but intertwined disciplines of "cinematography" with "design pedagogies" by establishing the connections between these fields within alike perspectives. Within the scope of this thesis study, after a great deal of theoretical and critical discourses of cinematography and pedagogy, the question of "how to integrate visual narrative and cinematography, including cinematic comprehension and cinematographic notions, tools and methods into design pedagogies" is asked, to respond the essential hypothesis of the study. To validate the hypothesis, an alternative model for interior design studio processes integrated with cinematic comprehension and cinematographic notions, tools and methods is proposed, and this proposed model is clarified and tested in two diverse interior design studios, as a structured exercise, within the scope of field research. After practicing this novel model in the studios, an online survey and several focus interviews with the participants are held comprehensively, to evaluate the processes. Then, the findings are interpreted and open to discussion.

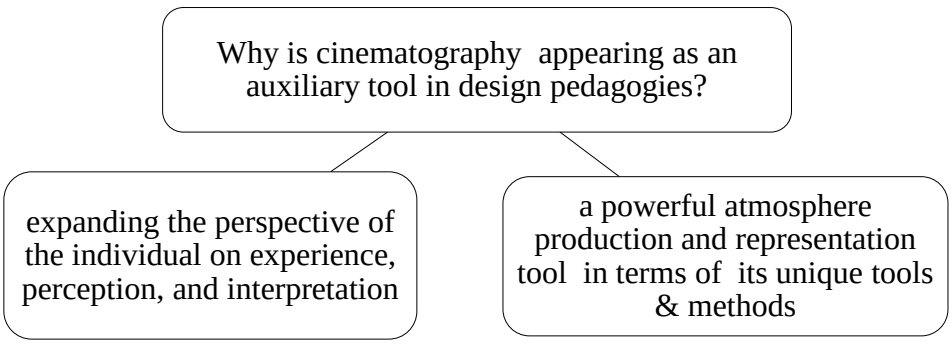
4.1 The Justification for a New Aproach and the Hypothesis

In the light of the investigation and the analysis of these recent theoretical and practical studies on the use and impacts of cinematography in design pedagogies, criticism and discussions on cinematography and pedagogy relation have been made comprehensively. Several critical issues of the system have been detected such as the transitions, alterations, gaps and congestions as well as qualities and potentials. However, it is noticed that there is no such attempt, that is entirely generated with cinematic aspect. Besides, the studies do not feature the notion of the atmosphere. Thus, this gap is seen as a potential that needs to supported for interior design

pedagogies and initiates for the novel pedagogical method integrated with a cinematic approach.

As a consequence, an experimental, hybrid, holistic and alternative design process is structured to interpret and generate the spatial atmospheres via cinematographic manner. This study is one of the representatives of the fact that design education is now refusing conventional tools and methods of design, that is performed for decades, and shifting to a position that allows to conceive and interpret inventively and in an unlimited way. Cinematography, is seen as a proper medium for this attempt. That is, the primary justification of this research is to provide a pedagogically novel perspective to design practices by holistically integrating cinematic manner. Based on this fact, the hypothesis of this novel model is determined as "an interior design studio model integrated with cinematic comprehension, cinematographic notions, tools and methods may have a positive effect on the students in terms of perceiving, interpreting and generating the spatial atmosphere". The fact that "cinematic comprehension and cinematic notion possesses a substantial role in expanding the perspective of the individual on experience, perception, and interpretation", on the other hand "it possesses the competence of being a powerful atmospheric production and representation medium" are the strong motives of why cinematography appearing as an auxiliary tool in this attempt (Table 4.1). In this respect, while investigating the genuine methods and techniques of cinematographic narrative in a deeper sense, they are sought to integrate into the design processes as a tool for narrative and atmosphere generation in further.

Table 4.1 : The primary justifications of why cinematography is crucial for this attempt (Girgin, 2019)



4.2 An Alternative Model, Mechanism and The Objectives

This process aims to bring a novel perspective to the design process from a cinematographic manner. The methodological tools of cinema and cinematography, such as montage, cut, camera movements or fiction are integrated into this process. The main aim here is to enable students to approach design processes from a unique and unconventional perspective. The multi-faceted perception and thought mechanism of cinema are supportive of design processes.

Within the scope of this study, the main objectives of this novel model are built as follows:

1. Integrating the cinematic perspective into the major phases of the design studio (analysis & concept development)
2. To ensure that students acquire a cinematic perspective in each stage of the studio process, especially in seeing, analyzing, interpreting and generating the spatial atmosphere and its tectonic and sensorial components
3. To increase the literacy of the students on cinema and cinematography, as the unique means of production of meaning, narrative, feelings, experience, affect and atmosphere, rather than being simple visualization tools

For these purposes, the interior design studio is divided into three main phases (analysis - concept development - project development[6]); and cinematographic methods are integrated into the analysis and the concept development phases (Table 4.2). The "analysis phase" is based on recognizing, experiencing and transferring the space and spatial atmosphere through all the senses and perceptions. The main objective is to decode the components of the space and to make a transmission through the experience. Multi-sensory perception and experience of the spatial atmosphere and the context, revealing and decoding the sub-layers of the spatiality (spaces, zones, urban interiors, characters, actions, rituals, behaviors, emotional statements, existing functions, etc.), defining the existing situation and facts, explorations of the physical traces, historical background, and

[6] Although the "project development" phase was conducted through a cinematic approach, since that process was not structured in terms of specific tasks, the findings of that phase were not included in the thesis manuscript. For this study, the main focus is shaped between the analysis and concept development phase.

urban-memory, interpreting the context of the region are the key components for this phase. On the second level, the "concept development phase" is the phase in which the narrative of the design is being constituted. Revealing the initial idea, shaping the theme and the subject, defining the aim and the needs, constructing the program and the functions, combining the tectonic components of the narrative and also generating the atmospheric layers of the design are essential for this phase. Finally, the "project development phase" is about constructing the design, shaping tectonic components, defining functions, materials, details and adding atmospheric layers.

Table 4.2 : Several cinematographic phases, components, and methods integrated into the process (Girgin, 2019)

Phases	Conceptualizing, Composing, Structuring, Formalizing, Shooting, Editing, Exposition
Components	Theme, Aim, Subject, Characters, Space, Time, Movement, Actions, Scenario, Outline
Methods	Shoots, Framing, Camera movements, Fiction, Lighting, Coloring, Audio, Time editing

4.3 The Case Studies and Field Research

In order to experience the alternative and novel process integrated with cinematic comprehension , notions, components, tools and methods, diverse experiments are arranged as a structured exercise, and each experiment is clarified and tested within the scope of field research. In this process, three set of case studies are performed. The first one is implemented for a three-day international workshop and featured a pilot-study, while the rest two experiments are being held during two diverse design studio processes in summer and fall terms (Table 4.3).

Table 4.3 : The pilot study and the cases conducted during the field research (Girgin, 2019)

Cases	**Duration**	**Turnout**
Pilot study: "IN/CO Experiences" International Workshop	3 days (8-10 May 2019)	8 participants
Case 1: Interior Design Studio II	2 month (June-July 2019)	20 participants
Case 2: Interior Design Studio IV	4 months (September-December 2019)	22 participants

4.3.1 Pilot study:" In/Co Experiences" international workshop

Accordingly, the first experiment is conducted and tested under the international workshop organisation "Eastern Mediterranean University International Design Week (EMU Int-DW)" for three days and conducted by Assoc. Prof. Dr. Emine Görgül and assisted by Arch. Ekin Girgin. The design week focuses on the theme "IN/DEPENDENCE" in search of a stimulating milieu that encourages the motivation to produce ideas and products along the "DEPENDENCE-INDEPENDENCE" axis in a multidimensional and dynamic process of creative thinking (Url 29). Resonating with this theme, the workshop is shaped around the concept and title "In/Co Experiences", and this workshop aims to bring a novel and unconventional perspective to the experience process of space from a cinematographic perspective. While creating diverse processes "INdividual" and "COllective" expences, the methodological tools of cinema and cinematography are utilized and translated into a studio environment, to experiment the potential of novel tools in initial phases of a design process.

The main purpose of this study is to use visual narrative and cinematography as a tool in spatial analysis and explorations. Therefore, this workshop is built to be utilized in the "analysis phase" of the proposed process. The basic departure point is based on the idea that the human eye serves as a visor in spatial experience with other senses, that is based on the multi-sensory experiencing the space and the

context. Therefore, cinematographic tools, such as audio-visual recordings and shootings, and also the post-production methods of cinematography, such as composition and fiction are essential components of this study.

For this purpose, the project site for the study is chosen as the surrounding of "Bandabuliya-Nicosia" and the market region, where holds a unique identity, since this place enfolds countless layers such as physical traces, historical marks, interior zones, characters, actions, movement and motion, flow, circulation, texture and color, day and night relationship, sounds, light, volumes, ratios, objects, and materials, which were all effective parameters in the site selection process. The zone would be experienced both individually and collectively, whereas this multi-layered space and experiences are produced and reproduced by using diverse translations of cinematographic techniques of creating a milieu. As an end product, the students are asked to develop a one-minute motion-visual narrative that includes the unique layers of the Bandabuliya region. After all these substances, the workshop is conducted for three days with 8 international students, mostly at the 1st-year level (Figure 4.1).

Figure 4.1 : A scene from the studio process (Girgin, 2019)

On the first day of the workshop, students were given a short presentation on visual narrative and cinematography. In this tutorial, visual narrative and what it means, a short introduction about the evolution of image and cinema, cinematographic narrative and tools of cinematography were transferred. Especially methods on shots and framing, camera movement types, coloring and lighting, audial interventions and time editings were highlighted in depth. After this brief tutorial, the students were sent to the field and started their first shooting. At this stage, students were expected

to use different framing techniques and camera movements to shoot spatial analysis and experience.

On the second day, firstly, the records of the students were discussed and criticized. Then, students were re-directed to the field and continued their shooting following the comments they received. At the end of the day, the students met each other in the studio and talked about their records. Detailed analysis, criticism, and interpretation of the shootings were made. Within the scope of this exercise, interpretation of the space was discussed through the videos. Following the spatial analysis in the direction of the video shootings, it was passed to the next section to generate novel narratives on the site and the context via editing and fiction the records. At this point, the students were steered to make adjustments through videos using various cut-montage techniques to produce unique expressions. The use of the cinematographic techniques is significant in generating the expression. For instance, if it is desired to emphasize the movement in the space, the shots containing the movement are combined with jump-cuts. Or, if the characters are to be brought to the foreground, the cross-cuts are used. Besides, the other components of the space and the context such as color, texture, light or geometry can be highlighted through match-cuts.

On the last day of the study, the films that the students shot and edited were criticized again. Thus, the workshop process ended (Table 4.2).

Table 4.4 : The mechanism of the pilot study (Girgin, 2019)

Figures 4.2-4.4 : Sequences from the student film reflects the characters of Bandabuliya

4.3.2 Case 1 and Case 2

After conducting the first and short-term experiment during the international workshop in Cyprus as a pilot study, the rest two experiments were realized and conducted within the interior design studios in ITU in a long-term process. The first one was realized during the summer term (Case 1), and the second is realized during the fall term (Case 2) in 2019. The studios, which brings together several participants, are approximately 2months long and conducted by Assoc. Prof. Dr. Emine Görgül and assisted by Arch. Ekin Girgin.

Within this two cases, students were asked to design and generate interior spaces in several specific zones of Karaköy: For the Case 1, the main topic was designing "residence-atelier" or "innovative retail space" around "French Street" region, while for the Case 2's main topic was "adaptive re-use of Omer Abed Han" as a "working place/atelier" or "Artist-in-Residence" (Figures 4.5-8). Karaköy, which is a unique region of İstanbul is significant for this cinematographic studio processes since it holds a unique identity in terms of being historical, multi-layered and dynamic. This place harbors innumerable cinematic frames, moments, scripts and characters and hence features being valuable in terms of all these characteristics. For this purpose, the main studio topic is shaped around perceiving, resolving and interpreting the context of the region. Especially spatial components of the zones, relations, characters, actions, rituals, objects, etc. are the key-notions that have a crucial place for this project.

Figures 4.5-8 : Several sequences from “French Street” and “Omer Abed Han” in Karaköy

Since the main aim of this cine-pedagogical studio is to conduct a process involved with a cinematic approach, the phases of the process are integrated with several cinematic tools and methods, as well as the cinematic comprehension. For the Case 1 and Case 2, both the “analysis” and “concept development phase” is supported by specific tasks integrated with cinematic comprehension and methods, as shown in the table below: (Table 4.5)

Table 4.5 : Proposed phases and the sub-phases of the process including the tasks (Girgin, 2019)

Phase	**Task**	**Description & Aim**	**Tool & Methods**	**Acquirements**
Warm-up	Task 0: **"narrative-film"** 1-min long moving-image representation	Audio-visual expression of the experience of Taşkışla based on a trajectory	Cinematic narrative tools, cinematic components, shooting and editing techniques	The use of cinematic comprehension, tools & methods in generating novel narratives and representation
Analysis	Task 1: **"narrative-film"** 1-min long moving-image representation	Audio-visual expression of the experience of the given site and the context based on a trajectory	Cinematic narrative tools, cinematic components, shooting and editing techniques	To perceive and transmit the space, context and spatial atmosphere in a cinematic manner
	Task 2: **"narrative-section"** still-image representation	Graphical expressions of the focus sequences from the trajectory	Visual-montage, compositions, snapshots, light and color interventions, visual filters	To express the space, context and spatial atmosphere in a refined and concentrated way
	Task 3: **"narrative-section models"** 3d representation	Volumetric expressions of the focus sequences from the trajectory	3d models, volumetric and surficial narratives, atmospheric layers, light, color and texture	To express the layers of spatial atmosphere in a refined and concentrated way
Concept Development	Task 4: **"narrative-film"** 3-min long moving-image representation	Audio-visual expression of the concept	Cinematic narrative tools, cinematic components, shooting and editing techniques	Displaying concept, spatialities, atmosphere, user profile, actions, rituals, life-cycle, functions
	Task 5: **"critical-image"** still-image representation	Graphical expressions of the concept	Visual-montage, compositions, mind-mapping, snapshots, storyboarding, light and color interventions	To represent the concept in a refined and concentrated way

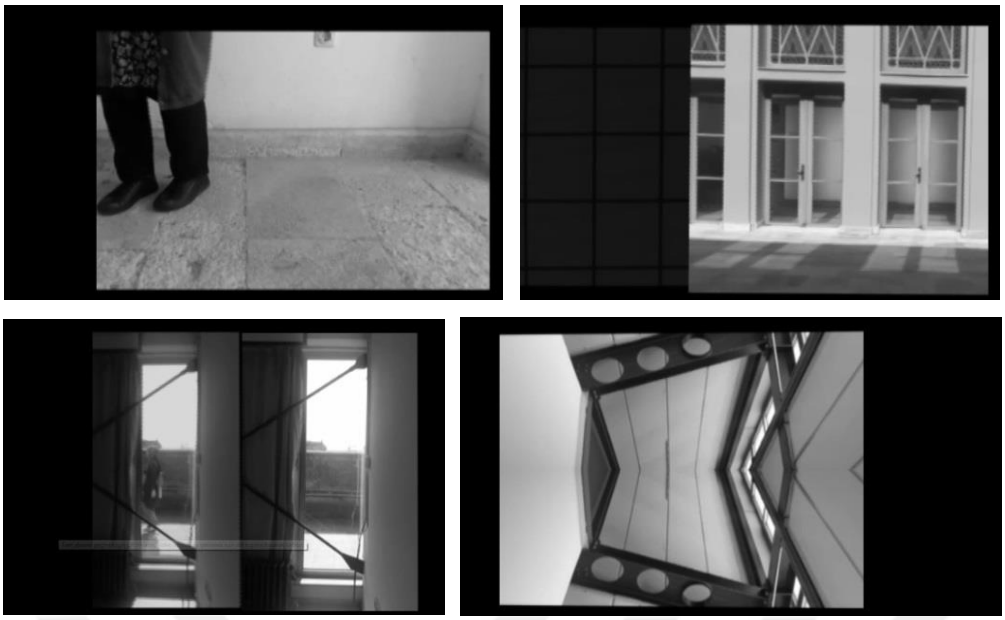
Task 0: "Narrative-Film" (warm-up exercise)

Before beginning to the scheduled studio, students were introduced to a warm-up exercise. On this step, several tutorials on cinema, cinematography and visual narrative were shown to the participants in order to facilitate a preliminary recognition of specific tools and methods of cinematography. Within the scope of the presentation, visual narrative and what it means, a short brief about the evolution of image and cinema, cinematographic narrative and tools of cinematography were transferred, particularly methods on shots and framing, camera movement types, coloring and lighting, audial interventions and time editings.

After that, students were asked to walk in and around Taşkışla and pursue several zones via one-minute audio-visual recordings using cinematographic techniques. Implementing spatial analysis of Taşkışla through sensing the spaces in a multi-layered way and synchronously is the primary goal of this step. In other words, cinematographic techniques were used as an analysis tool for this process. In this exercise, students were asked to use a minimum 3 camera (shots, framings, and movements) and 3 editing techniques (cut-montage) of cinematography so that they could adopt the tools and methods of cinematography while their analysis. Especially featuring spatial atmosphere, spaces, volumes, light and color, characters, circulations, rituals were the topics of this exercise that followed.

For the next step, all videos were projected and criticized investigating whether students acquire the ability to sense and analyzing spaces through the medium of film. Within this query, the use of techniques, fiction, montage, camera movements, the meanings of images, the narrative, the synchronization, sound, light, colorings, timing, composition, representation, expression, action, etc. are the main components highlighted. Through this exercise, students gained a novel perspective and perception of the spaces and their constituents. In addition, this video exercise also arched the knowledge of students about how they see and interpret the space, and thus how they generated novel narratives about the space and spatial atmosphere (Figures 4.9-12).

After the initial trials of cinematographic techniques in Taşkışla, the main studio process started with the analysis phase, where students were asked to perceive, resolve and interpret the context of the given site.



Figures 4.9-12 : Sequences from a student work related to the Task 0

Task 1: "Narrative-Film"

Within the scope of the analysis phase, students were asked to generate a one-minute "narrative-film" formed with cinematographic tools, to express, to narrate and to demonstrate the given site and the context through perception and analyzing so that they can create a meaningful expression and narrative through cinematography.

For both studio processes, Karaköy region analyzed in-depth, especially around the French Street region within the Case 1 and Omer Abed Han region within the Case 2. For this task, first of all, after exploring and experiencing the regions, students determined a "trajectory" including 2 or 3 zones, and they generated their videos including this path in order that they can focus on specific zones besides overall expression of the region (Figures 4.13-24). In other words, through this audio-visual representations, both the context as an urban-scale and the specific zones as an urban-interior and interior-space scale appeared. Especially revealing "the inter-relations between public, semi-public and private spaces, urban interiors, interior atmospheres, zones and sub-zones and other related notions" were crucial for this task (Görgül, 2019). The aim of this exercise was to increase the students'literacy on the components of the region and the context, including the spaces, spatial atmosphere, characters, rituals, actions, emotional statements, behaviors, etc. and to generate a syntax between space, atmosphere and characters trilogy.

Figure 4.13 : Students project their narrative-films in the studio (Girgin, 2019)

Figures 4.14-4.17 : Sequences from a student movie indicating diverse frames from Abed Han

Figures 4.18-4.20 : Sequences from a student movie as an example of glitch effect

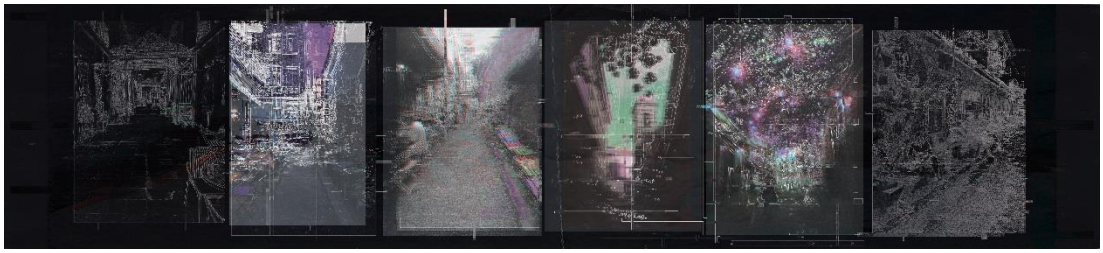
Figures 4.21-4.24: Sequences from a student movie as an example of using diverse filters in visual narrative

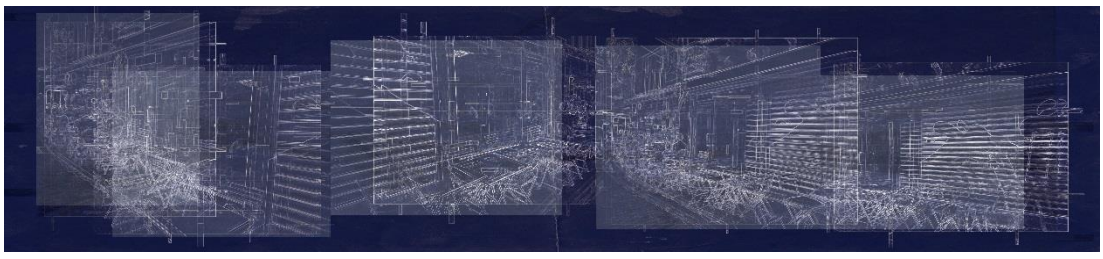
Task 2: "Narrative-Section"

For the second exercise of the analysis phase, students were asked to generate "narrative-sections" of their trajectory that they process in their narrative-films, including the specific zones that they follow (Figures 4.25-27). In other words, the narrative-sections can be seen as the reflection of the films, with a series of sequential scenes, moments and spaces, including the trajectory. With this task, the medium that they follow was shifted from moving-image to a still-image representation, that can be seen as a kind of visual-graphical expression reflects the sequential, situational and spatial expressions of the context. Thus, the region, context, atmosphere, characters, rituals, actions, traces, etc. were highlighted just as in the previous task, with a non-statical perspective. Generating the syntax between these components was the key operation for this task. Especially the visual layers of the narrative, light, and shadows, color palette, photographic filters, compositions, geometries and volumetric characteristics become obvious. Decoding the atmospheric layers of the context is the primary aim of this practice.

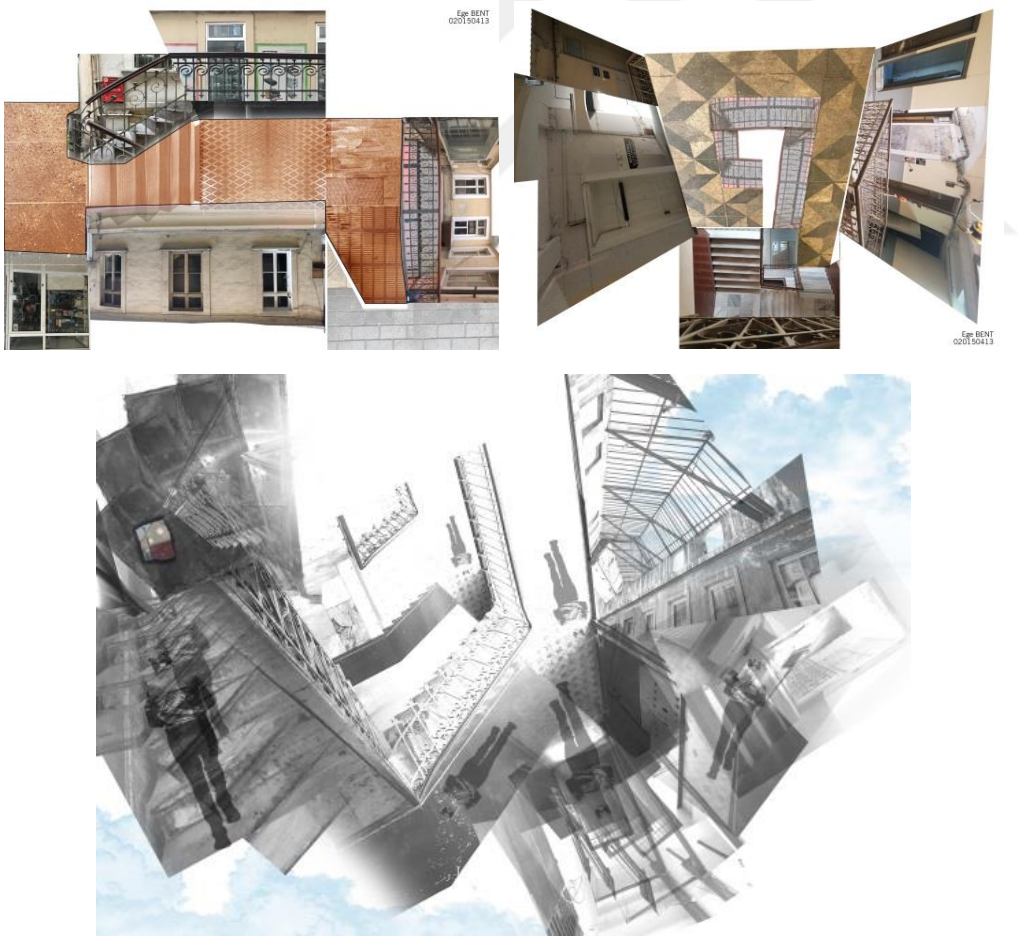
The originality of this process comes along with interpreting the components of the context with cinematographic tools from a distinctive perspective. Montage and composition, mind-mappings, storyboards, snapshots, and superpositions and juxtapositions, photo-montages and cine-montages, and still-images are the key tools for this task (Figures 4.28-40). In other words, this narrative-section practice is efficient in terms of demonstrating us the perception of the individual about the context. So, this is a unique mean of the transition of re-interpreting the context.

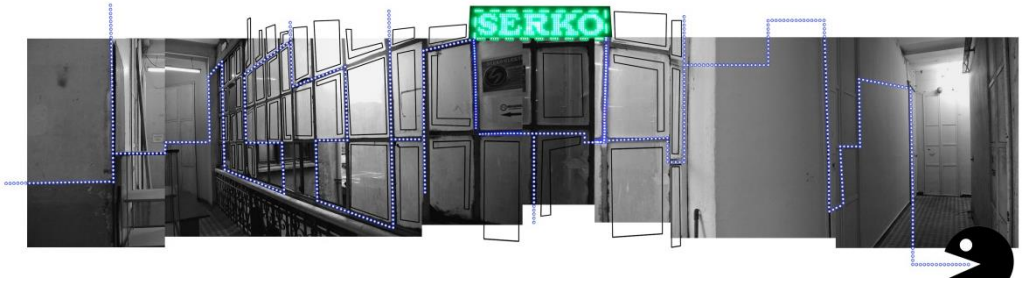
Figures 4.25-27 : Scenes from the studios reflecting the “narrative-sections” (Girgin,2019)

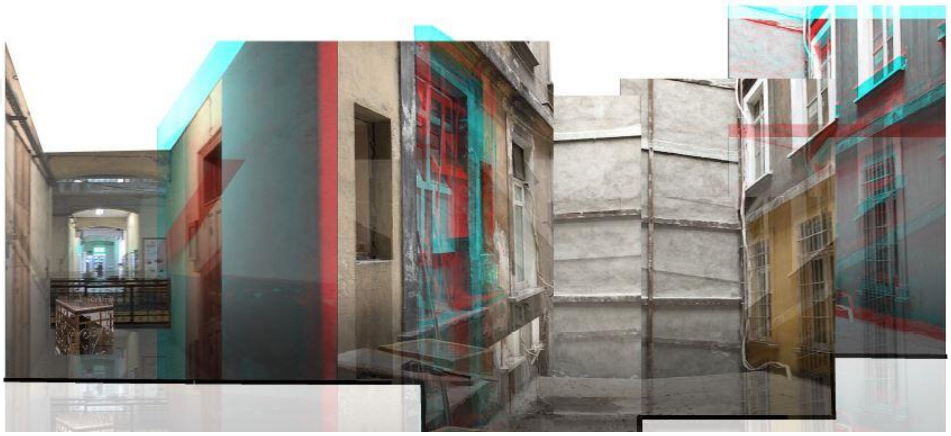




Figures 4.28-33 : Several student works of “narrative-sections” from the Case 1







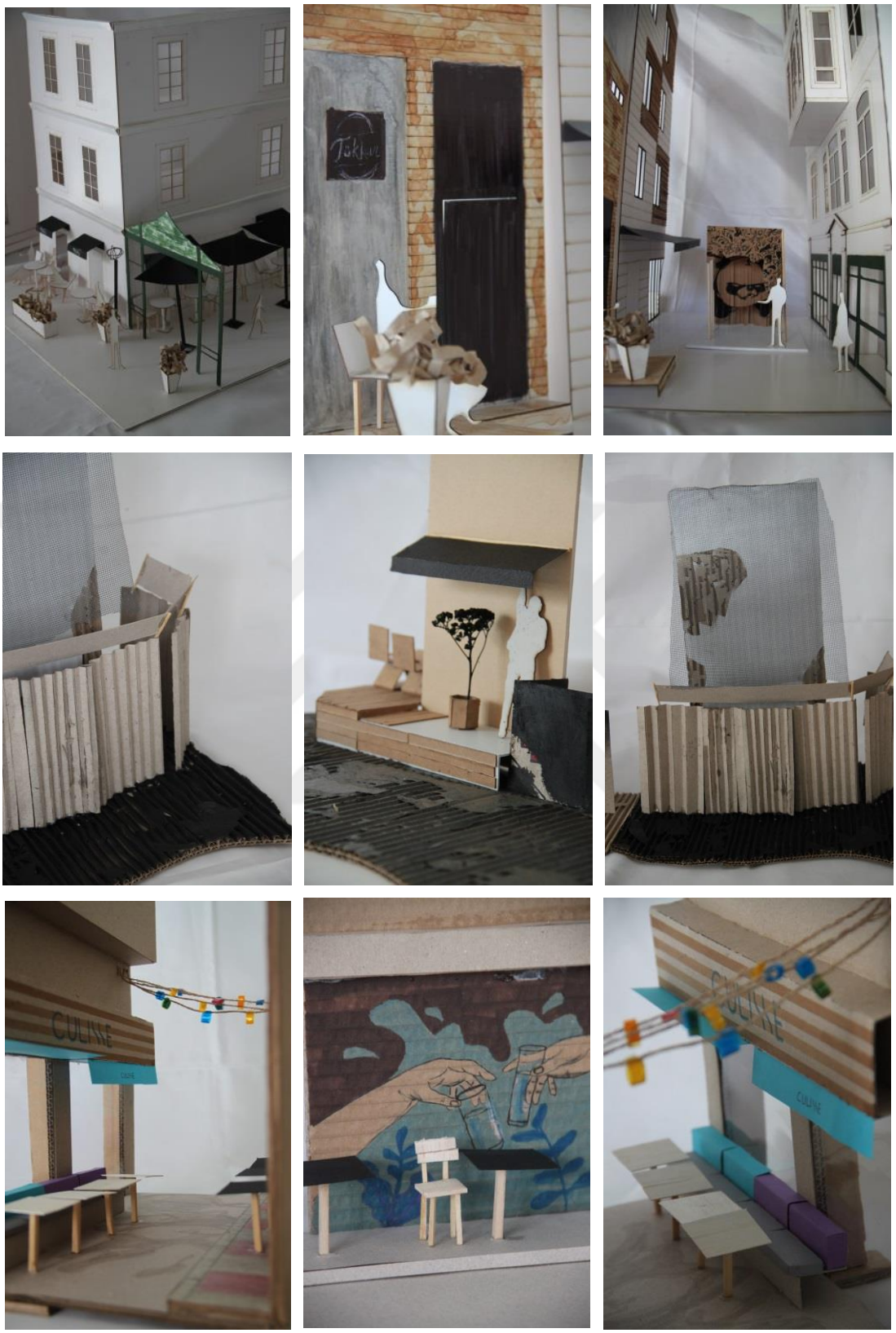
Figures 4.33-40 : Several student works of "narrative-sections" from the Case 2

Task 3: "Narrative-Section Models"

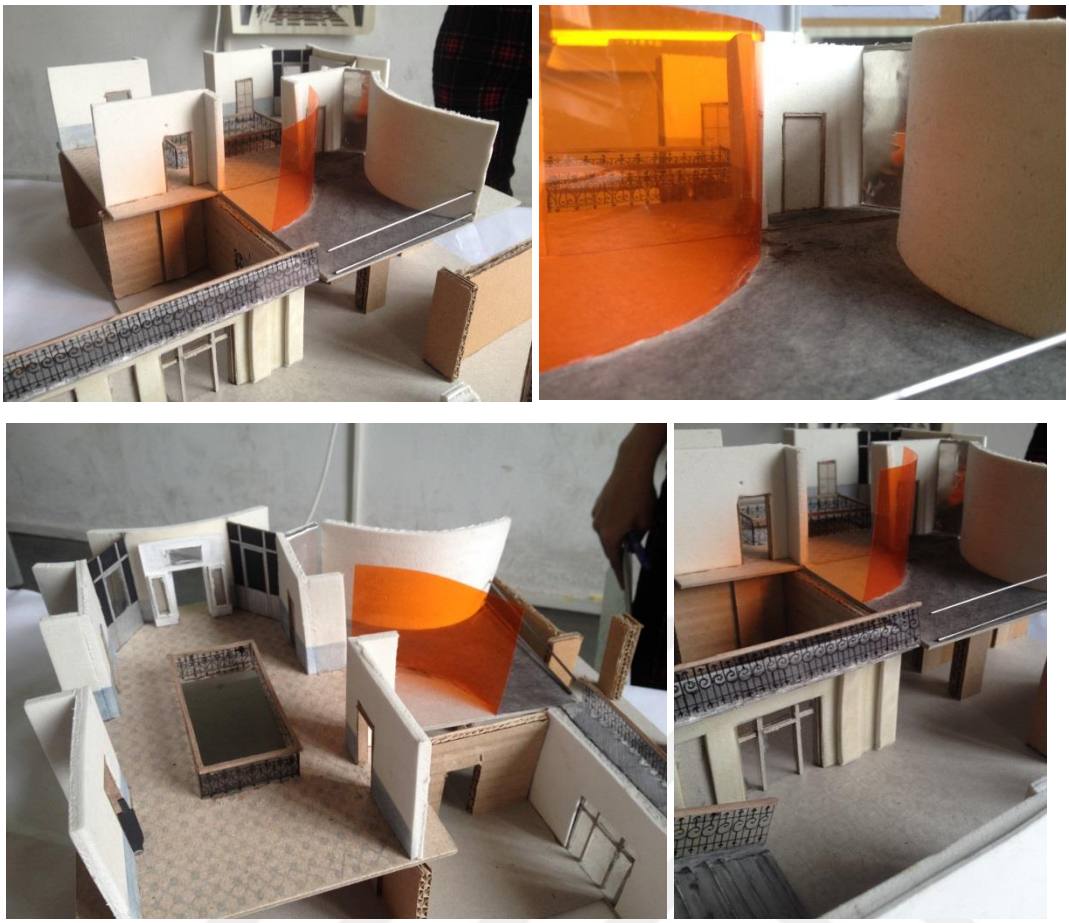
As the third exercise of the analysis phase, students were asked to generate the "narrative-section models" of two specific zones from their trajectory, that was highlighted in the narrative-sections. Besides, they were also asked to generate an "adaptor model", as their genuine insertion to the existing space while connecting two chosen zones. This exercise aims to demonstrate the atmospheric layers and the characteristics of the zones in a three-dimensional way, while this exercise mostly focuses on the context and surrounding, including volumes, surfaces, scales, textures, lights and shadows, colors, etc., in a non-tectonic and non-euclidean manner.

First of all, students generated narrative-sections models of the specific zones, and try to represent these spots in a three-dimensional way, reflecting the spaces as they are. There was no interpretation or abstraction for this step since the main aim is to perceive and convey the atmospheric layers of the spaces. Then, they generated the third model, as an adaptor of the two spaces that they represent before. The adaptor space means the transition between the spaces, or completion between them. The aim here is to build the connection between the zones, by defining the spatial atmosphere. This was a step that "they build spaces like generating a film, emphasize the atmospheric layers like an interior designer" (Görgül, 2019). Students were free to interpret the adaptor spaces related to their concept and theme. This exercise can be seen as a set-up design, as they generate the atmospheric layers of their fictional space (Figures 4.41-69). Thus, the student's ability to represent what he sees, as well as how it makes an addition or interpretation can be seen clearly.

Figure 4.41 : Several students works of "narrative-section models" from the Case 2 (Girgin, 2019)



Figures 4.42-50 : Several examples of “narrative-section models” from the Case 1



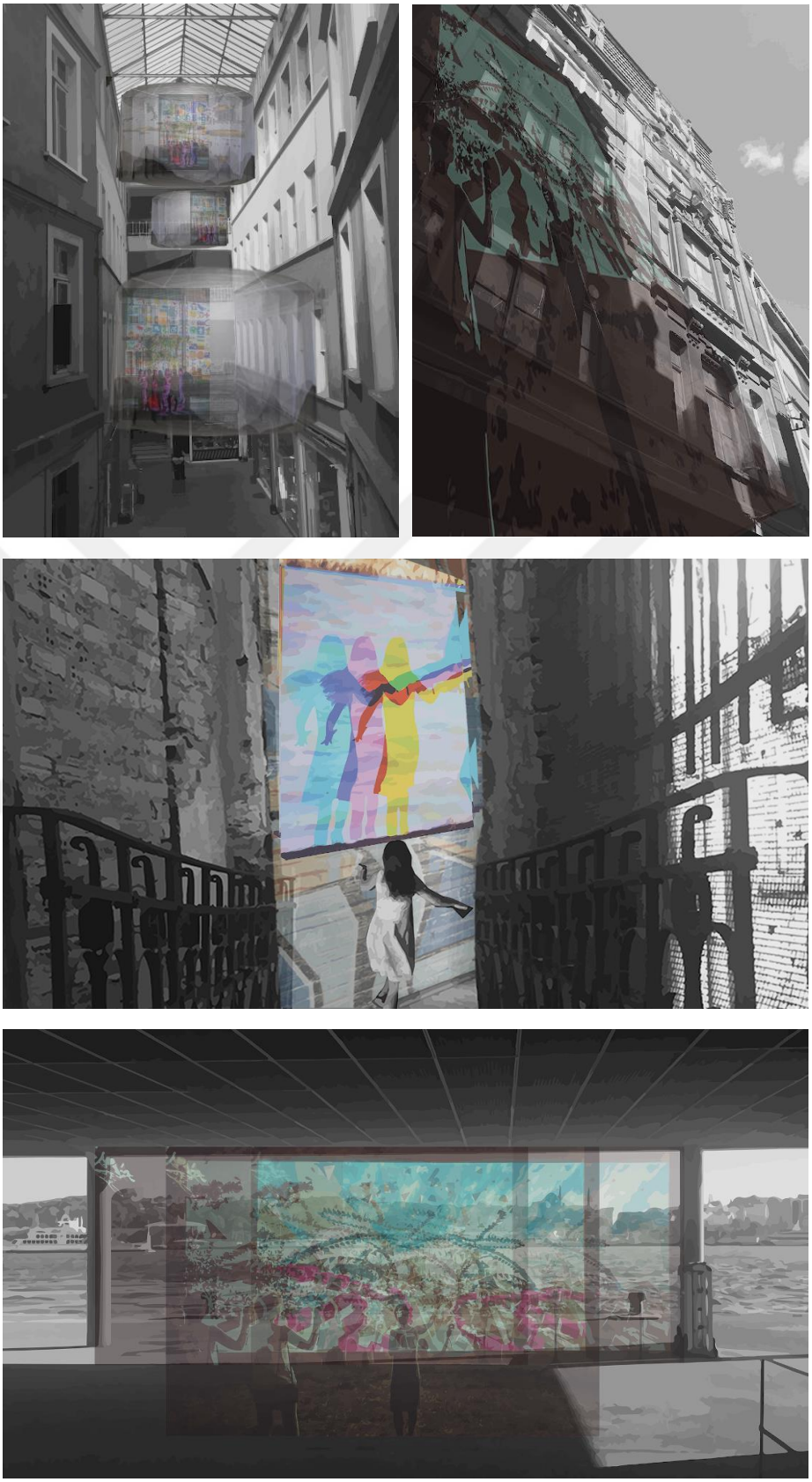
Figures 4.51-54 : Several examples of “adaptor-models” from the Case 2

Figures 4.55-69 : Several examples of “narrative-section models” from the Case 2

Task 4: “Narrative-Film”

For the concept development phase, as a first exercise, students were asked to generate a 3-5 min moving-image representation to reflect the overall frame of their concept, including the spatialities, atmospheric layers, user profile, characters, actions and rituals, social-economic layers, objects, behaviors and emotional statements (both in private and public manner), program and functions. Thus, a complete set of concept inputs were combined via the medium of film. The cinematographic methods stand out as specific points of this process, for instance, to narrate the user profile and the characters, students were asked to utilize close-ups or to narrate the program, functions, actions or spatial relations, they utilize wide-view. Besides, through these narratives, the atmospheric characteristics of the concepts were introduced integrated with other layers, to express the spaces belonging to the characters and the actions (Figures 4.70-82).

Figures 4.70-74 : Several sequences from the movie representing a diary of a fashion designer from the Case 2

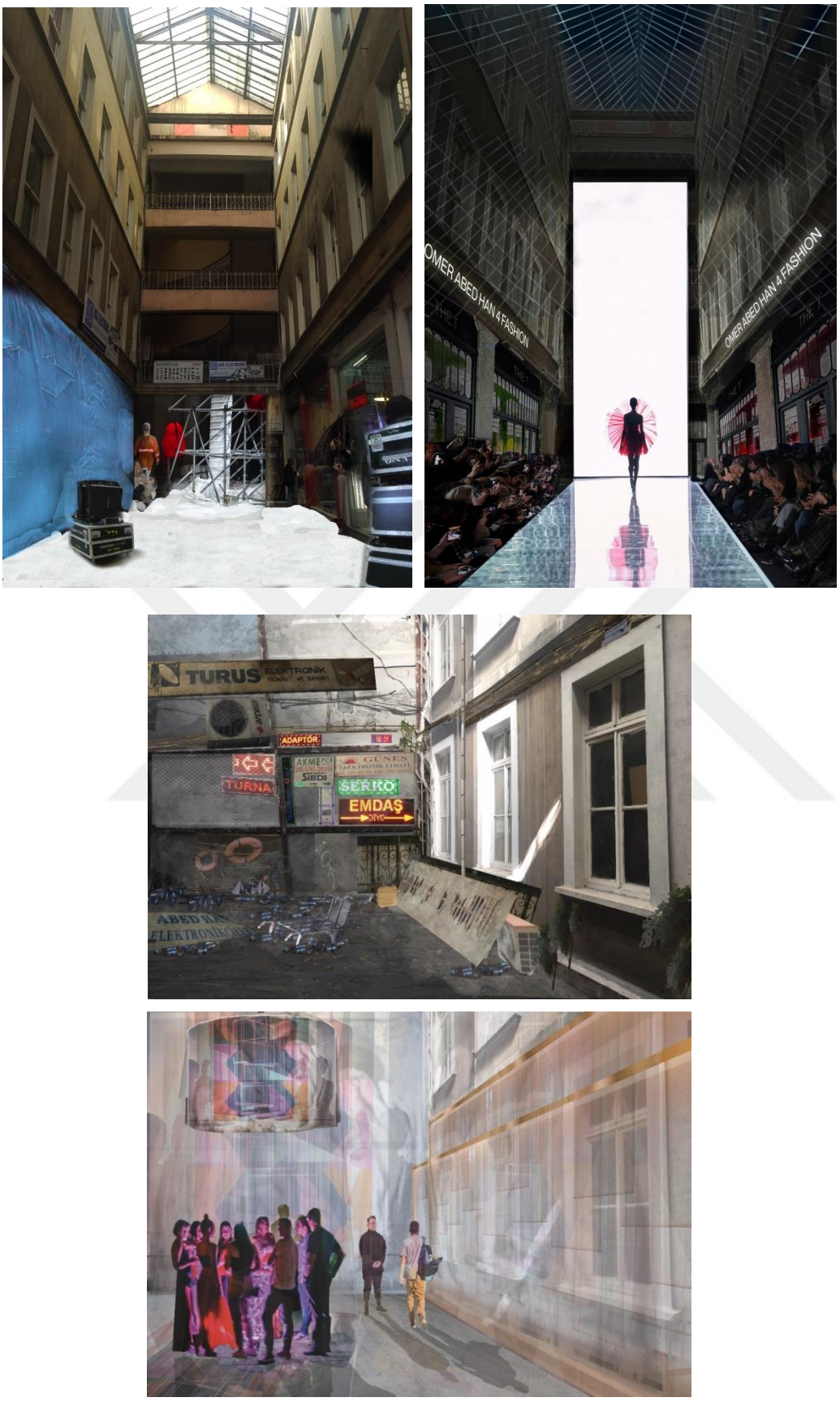


Figures 4.75-82 : Several sequences from the movie representing a digital art festival from the Case 2

Task 5: “Critical-Image”

Within the scope of the second exercise of the concept development phase, students were asked to transform their project from a conceptual manner to a more tectonic character through a visual representation. This visual expression, “critical-images”, aiming to highlight the tectonic and volumetric characters of the concept, as well as the atmospheric layers. In other words, the critical images represent a critic sequence from the concept, namely, a selected frame or frames from the trajectory that the student follows at their conceptual films. Besides, the students generate both the “ideal” and “non-ideal” versions of the critical-images. The ideal critical image indicates the projected situation of the concept and project, while the non-ideal critical image stands as a non-projected and unusual case of the scenario (Figures 4.83-91).

Figures 4.83-86: Several “ideal” and “non-ideal” critical-image examples from the Case 1



Figures 4.86-91: Several "ideal" and "non-ideal" critical-image examples from the Case 2

As a consequence, through the “analysis” and the “concept development” phases, as well as the specific tasks integrated with cinematic comprehension, tools and methods, students generated their concept, regarding the atmospheric dimensions of it. Thus, this sequent, refined and multi-layered process paved the way for generating the project development phase.

4.4 The Evaluation of the Field Research and the Outcomes

As it is mentioned in the previous sections, the structured process integrated with cinematic comprehension, tools, and methods is conducted through a pilot study (workshop) as well as two main cases (Case 1 and Case 2) with diverse participants from diverse qualifications. After all these experiments, a great number of distinctive works are obtained. Since the workshop as a pilot study was performed in a limited time with restricted participants, whereas the interior design studios were found to be more appropriate and valuable in terms of the examination. Thus, Case 1 and Case 2 were evaluated both by the participants and by the tutors, through several qualitative and quantitative parameters.

Therefore, an “online survey” and then “focus interviews” with the participants were held after finalizing the studios. The online survey focuses on mostly the phases and the tasks, while the interviews focus on the reactions of the students to these phases and tasks. In these examinations, participants were asked several questions, to reveal the overall interpretation, positive and negative aspects, the process, pursuing the efficiency of the tasks and methods.

Besides, tutors made several evaluations about the studios, regarding observations and interpretations of the overall process, from the initial steps to the end, including all the participants’ reflections on the tasks. Also, the grades of students were taken into account to interpret the process.

Eventually, this novel model and its execution were evaluated regarding the outcomes of the online survey, the interviews, the gradings and tutors’ comments, and thus a comprehensive review of these processes was performed. The overall evaluation of the process and the interpretations are mentioned in “Section Results and Discussions”.

4.4.1 Online survey

The first evaluation was conducted through the "online survey", which consists of a great deal of diverse questions, including several multiple-choice, open-ended[7] and Likert scale ones (App A). This survey aims to investigate both the overall process and mechanism, as well as the operational steps and tasks, regarding the answers and brief feedbacks of the participants. For these examinations, all the participants of Case I and Case 2 were asked to take part in the online survey, individually. This survey is based on five main parts: Firstly, in the "General Information" part, several personal and demographic data, including the confirmation, age, gender, date of birth and the educational level of the students were obtained. Additionally, in the "Cinematography/Spatial Atmosphere Relation" part, the association of the two unique disciplines was revealed through diverse questions, including the relation of this two disciplines with outer ones, as well as the relation of cinematography with spatial design, interior design and also with the production of atmosphere was examined. Besides, in the third section, the "General Evaluation of the Process" is handled, including the comprehensibility and efficiency of the project brief, the content and the operation of the phases and the process. This part also sought the acquisitions and the suspensions of the students, with several suggestions. Besides, the fourth part of this survey focuses on the "Analysis" phase. The efficiency of the cinematic approach and the tools on perceiving, analyzing and interpreting the spaces and atmospheres, as well as decoding the components and the layers of the spaces were investigated comprehensively. Especially the role of the narrative-films, narrative-sections and narrative-section models in this phase were all examined. Moreover, in the last part of the survey, the "Concept Development" phase was evaluated. Since the concept development phase was related to generating the conceptual fiction of the conceptual projects; the scenario, the characters, actions and rituals and also the atmospheric decisions were all investigated in terms of the relation with cinematography. As being the main tasks of this phase, conceptual video and critical images were evaluated, in detail.

The results of "Case 1 and Case 2" can be found as below:

[7] The results of "open-ended" questions are discussed in the "Section Results and Discussions" part, in detail.

Section I: General Information

After examining several demographic and personal data, the results show that most of the participants of Case 1 are in the initial steps of their design education, while the participants of Case 2 are at the last year of the design education (Table 4.6).

Table 4.6 : General information of the participants (Girgin, 2019)

Information	**Case 1**	**Case 2**
Confirmation	Yes (%100)	Yes (%100)
Date of birth	1996 (%10) 1997 (%40) 1998 (%50)	1991 (%10) 1993 (%10) 1996 (%40) 1997 (%30) 1998 (%10)
Gender	Female (%60) Male (%40)	Female (%80) Male (%20)
Current educational term	4th term (%60) 5th term (%40)	5th term (%10) 7th term (%90)
Latest term project	TES I (%10) PRJ I (%90)	PRJ III (%20) PRJ IV (%80)

Section II: The relation of cinema and cinematography with outer disciplines

The first question of this part examines the relation of cinema and cinematography with outer disciplines (Table 4.7). The results indicate that Art&Performance, Spatial Design, and Visual Design are found to be more related, in comparison to the other disciplines. Besides, the relation of cinema and cinematography with spatial design, interior design and the formation and production of spatial atmosphere is investigated and the results indicate that interior design and the term atmosphere are found more relevant with cinema and cinematography (Table 4.8). The overall results demonstrate that the participants of Case 2 find spatial design more irrelevant with cinema and cinematography, in comparison to the participants of Case 1.

Table 4.7 : The relation of cinema and cinematography with outer disciplines (Girgin, 2019)

The disciplines	**Case 1**	**Case 2**
Art&Performance	%100	%100
Spatial Design	%100	%80
Visual Design	%100	%100
Science & Technology	%60	%50
Industry & Production	%50	%40
Humanities & Social Sciences	%40	%50
Economy & Marketing	%40	%20

Table 4.8 : The relation of cinema and cinematography with spatial design, interior design and spatial atmosphere (Girgin, 2019)

The disciplines	**Cases**	**Likert Scale**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
Spatial design	I	-	-	-	%60	%40
	II	-	-	%10	%50	%40
Interior design	I	-	-	-	%80	%20
	II	-	-	%30	%30	%40
The formation and production of spatial atmosphere	I	-	-	-	%40	%60
	II	-	-	%20	%50	%30

**1:poor, 5:strong*

Accordingly, students are asked to mark several components according to their relevancy with interior design, as well as their capacities of being an auxiliary tool for interior design (Table 4.9). According to the results, several components such as atmosphere, characters, color, context, lighting, quadrage, scenario, sound and time are found relevant with interior design for both Case 1 and Case 2. However, the capacity of being a tool for interior design is not that much effective. For instance,

while the concept of atmosphere is resulted in 100% in the first section, it decreases to 80% and 50% in the second section. On the other hand, the term montage is found relevant and prominent in terms of being a tool for interior design, in comparison to its relation with interior design, especially for Case 2.

Table 4.9 : Several components and their relations with interior design, as well as the capacities of them being as a tool for interior design (Girgin, 2019)

Components	**The relation with interior design**		**The capacity of being as a tool for interior design**	
	Case 1	**Case 2**	**Case 1**	**Case 2**
Atmosphere	%100	%100	%50	%80
Camera movements	%50	%10	%50	%40
Characters	%70	%70	%60	%30
Coloring	%100	%90	%90	%80
Context	%80	%70	%30	%20
Lighting	%100	%100	%90	%80
Montage	%40	%10	%50	%40
Quadrage	%70	%70	%60	%80
Scenario	%90	%70	%60	%50
Sound	%100	%70	%90	%60
Time	%90	%50	%50	%30

The next question in this section examines the participants'preknowledge about cinematography (Table 4.10). The results indicate that the majority of the students have not experienced a process integrated with cinematic manner, both the participants of Case 1 and Case 2. For the ones who had such an experience before, they are asked to explain this experience to detect how and why the cinematography is used. The results indicate that the cinematography is used as a partial and limited way in the studio process or the participants are introduced with it in a compulsory or optional course.

Table 4.10 : The frequencies of the answers on the previous experiences on a cinematic process (Girgin, 2019)

Statement	**Case 1**	**Case 2**
No, I have never.	%70	%60
Yes, within the studio process	%30	%30
Yes, within a compulsory/optional course.	%10	%20
Yes, within a workshop.	-	-
Yes, by myself.	%10	-

Section III: General evaluation of the process

The first question of this part examines the comprehensibility and efficiency of the studio brief that introduced students before starting the process (Table 4.11). Besides, they are asked to explain the non-comprehensible features of the brief. The majority of the participants indicate they found it comprehensible. However, the participants did not find the brief comprehensible. For instance, the participants of Case 2 found the brief insufficient to understand. They state that the fact that they are introduced such a novel and different process for the first time, they had a bit prejudice and concern about it, and they also indicate that they found it difficult to connect such diverse disciplines.

Table 4.11 : The results on the comprehensibility of the brief (Girgin, 2019)

	Cases	**Likert Scale**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
Comprehensibility of the brief	I	-	-	%20	%60	%20
	II	-	%30	%30	%30	%10

**1:poor, 5:strong*

After questioning the brief, the efficiency of the process is investigated. The result indicated that none of the students found it quite efficient (Table 4.12). Besides, they are asked to explain the negativities of the process, including non-efficient parts and difficulties and they mostly state that the difficulties on comprehending and

performing the process, the limited timing of the process and lack of practicing on cinematic methods are the prominent reasons.

Table 4.12 : The results on the efficiency of the process (Girgin, 2019)

The efficiency of the process	**Cases**	**Likert Scale**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
	I	-	-	%20	%80	-
	II	-	%10	%60	%30	-

**1:poor, 5:strong*

Additionally, the impact and efficiency of cinematographic tools and methods on generating spatial atmosphere are investigated (Table 4.13). The majority of the students state that cinematography assists on generating spatial atmosphere, but not well enough, in particular, for the participants of Case 2. The participants of both cases stated that cinematic tools and methods are efficient in terms of gaining a different and unique perspective, gaining the ability to perceive and representing the spatial atmosphere and its components. They state that spatial atmosphere can be generated via cinematic tools and methods, more uniquely since the cinematography possesses the potency of arranging visual and haptic components such as light, color and texture.

Table 4.13 : The results of the impact and efficiency of cinematographic tools and methods on generating spatial atmosphere (Girgin, 2019)

Impact and efficiency of cinematographic tools and methods on generating spatial atmosphere	**Cases**	**Likert Scale**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
	I	-	-	%10	%60	%30
	II	-	%20	%40	%30	%10

**1:poor, 5:strong*

Section IV: Evaluation of the analysis phase

Within the scope of this survey, several questions focusing on the evaluation of the analysis phase are asked to the participants, both to reveal the overall reflection of the phase, as well as revealing the efficiency of specific tasks. Firstly, the efficiency of the cinematographic tools and methods for analyzing the spaces is investigated

(Table 4.14). The results indicate that the use of cinematic tools in analyzing spaces is partially efficient for the participants of Case 1 and Case 2.

Table 4.14 : The results on the efficiency of the cinematographic methods on analyzing the spaces in the analysis phase (Girgin, 2019)

The efficiency of the cinematographic methods on analyzing the spaces	**Cases**	**Likert Scale**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
	I	-	%10	-	%70	%20
	II	-	-	%20	%40	%40

**1:poor, 5:strong*

Besides, several components such as atmosphere, trajectory and characters are investigated, as if they can be analyzed through cinematographic tools and methods (Table 4.15). The results indicate that atmosphere, characters, activities and space-user interactions can be analyzed properly, while the rest is to be more unsuited to be analyzed through cinematic tools.

Table 4.15 : Several components that can be analyzed through cinematographic tools and methods in the analysis phase (Girgin, 2019)

Components	**Case 1**	**Case 2**
Tectonic components of the space	%50	%50
Spatial atmosphere and its components	%100	%90
Trajectory and the zones	%50	%70
Characters and user profile	%100	%80
Behaviors and activities	%90	%90
Space-user interactions	%90	%80
User-object interactions	%70	%90
Urban context and the characteristics	%80	%70
Given site and the characteristics	%70	%60

In this connection, the efficiency of cinematographic tools and methods is investigated, for each component (Table 4.16). The results indicate that the

efficiency of cinematic tools and methods is partially effective for both Case 1 and Case 2. For instance, none of the components received a higher than 50% rate for the highest level (5) on the Likert scale. Besides, some of the components are found to be ineffective for analyzing via cinematic tools and methods.

Table 4.16 : The result of the efficiency of cinematographic tools and methods on specific components (Girgin, 2019)

Components	**Cases**	**Likert Scale**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
Tectonic components of the space	I	-	%10	%10	%70	%10
	II	-	%10	%50	%20	%20
Spatial atmosphere and its components	I	-	%10	%20	%20	%50
	II	-	%10	%20	%20	%50
Trajectory and the zones	I	-	%10	%10	%30	%50
	II	%10	-	%20	%40	%30
Characters and user profile	I	-	-	%10	%40	%50
	II	%10	-	%30	%30	%30
Behaviors and activities	I	-	-	%10	%50	%40
	II	-	-	%30	%20	%50
Space-user interactions	I	-	-	%20	%40	%40
	II	-	-	%30	%20	%50
User-object interactions	I	-	-	%20	%30	%50
	II	-	-	%10	%40	%50
Urban context and the characteristics	I	-	%10	-	%60	%30
	II	%10	%10	-	%50	%30
Given site and the characteristics	I	-	-	%20	%40	%40
	II	-	%10	%30	%30	%30

**1:poor, 5:strong*

Additionally, the analysis phases is evaluated in terms of the tasks such as narrative-films, narrative-sections and narrative-section models that conducted during the process, and the efficiency of cinematographic tools and methods on these tasks on conveying several components such as spatial atmosphere, tectonics, characters, context and interactions is investigated (Table 4.17). The results show that narrative-sections are found to be more insufficient in comparison to narrative-films and narrative-sections models. Besides, none of the tasks received a higher than 50% rate for the highest level (5) on the Likert scale, which means that the participants have several difficulties on comprehending the primary aim of these tasks.

Table 4.17 : The efficiency of cinematographic tools and methods on specific tasks on conveying several components such as spatial atmosphere, tectonics, characters, context and interactions (Girgin, 2019)

Tasks	**Cases**	**Likert Scale**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
Narrative-Films	I	-	-	%50	%30	%20
	II	%10	-	%30	%40	%20
Narrative-Sections	I	-	-	%10	%50	%40
	II	%20	%10	%50	%20	-
Narrative-Section models	I	-	-	%10	%80	%10
	II	-	%10	%40	%40	%10

**1:poor, 5:strong*

Section V: Evaluation of the concept development phase

Within the scope of this survey, several questions focusing on the evaluation of the concept development phase are asked to the participants, both to reveal the overall reflection of the phase, as well as revealing the efficiency of specific tasks. Firstly, the efficiency of the cinematographic tools and methods on generating the concept and the spatiality are investigated (Table 4.18). The results indicate that the participants of Case 1 are found cinematic tools and methods more efficient in comparison to the participants of Case 2.

Table 4.18 : The results on the efficiency of the cinematographic methods on generating the concept (Girgin, 2019)

The efficiency of the cinematographic methods on generating the concept	**Cases**	**Likert Scale**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
	I	-	-	-	%60	%40
	II	%10	%10	%50	%30	-

**1:poor, 5:strong*

Besides, several components such as characters, user interactions, and program are investigated, as if they can be analyzed through cinematographic tools and methods (Table 4.19). The results indicate that characters, user interactions and spatial atmosphere can be analyzed properly, while the rest is to be more unsuited to be analyzed through cinematic tools. In this connection, the efficiency of cinematographic tools and methods is investigated, for each component (Table 4.20). The results indicate that the efficiency of cinematic tools and methods is partially effective for both Case 1 and Case 2. Besides, some of the components are found to be ineffective for generating the concept via cinematic tools and methods.

Table 4.19 : Several components that can be generated through cinematographic tools and methods in the concept development phase (Girgin, 2019)

The components	**Case 1**	**Case 2**
Characters and user profile	%80	%60
User interaction and the hierarchy	%60	%80
User behaviors	%70	%60
User activities and rituals	%90	%50
Spatial atmosphere and its components	%100	%90
Spatial atmosphere and user interactions	%70	%90
The program and functions	%80	%10
User-space relations	%50	%30
User-object relations	%60	%50
Tectonic components of the spaces	%40	%60

Table 4.20 : The result of the efficiency of cinematographic tools and methods on specific components in the concept development phase (Girgin, 2019)

Components	**Cases**	**Likert Scale**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
Characters and user profile	I	-	-	%10	%50	%40
	II	%10	%20	%20	%30	%20
User interaction and the hierarchy	I	-	%10	%30	%20	%40
	II	-	%20	%40	%10	%30
User behaviors	I	-	-	%10	%50	%40
	II	%10	%20	%30	%40	-
User activities and rituals	I	-	-	-	%40	%60
	II	-	-	%50	%40	%10
Spatial atmosphere and its components	I	-	-	%30	%20	%50
	II	-	%10	%20	%60	%10
Spatial atmosphere and user interactions	I	-	-	%30	%20	%50
	II	-	%30	%10	%50	%10
The program and functions	I	-	%10	%10	%60	%20
	II	%20	%20	%20	%40	-
User-space relations	I	-	%10	-	%50	%40
	II	%10	%10	%30	%30	%20
User-object relations	I	-	-	%10	%60	%30
	II	%10	-	%20	%30	%40
Tectonic components of the spaces	I	-	%10	%30	%40	%20
	II	%10	%10	%20	%50	%10

**1:poor, 5:strong*

Additionally, the concept development phase is evaluated in terms of the tasks such as narrative-films and critical-images conducted during the process, and the efficiency of cinematographic tools on these tasks on conveying several components such as characters, context, and interactions are investigated (Table 4.21). The results show that the participants of Case 2 find the exercises mostly insufficient for generating the concept. Besides, none of the tasks received a higher than 50% rate for the highest level (5) on the Likert scale, which means that the participants have several difficulties on comprehending the primary aim of these tasks.

Table 4.21 : The result of the efficiency of cinematographic tools and methods on specific tasks (Girgin, 2019)

Tasks	**Cases**	**Likert Scale**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
Narrative-Films	I	-	-	-	%80	%20
	II	%10	%30	%40	%20	-
Critical Images	I	-	-	%20	%60	%20
	II	%10	%10	%30	%50	-

**1:poor, 5:strong*

4.4.2 Focus interviews

Another evaluation was realized through the "focus interviews" with the participants (App B and App C). Since the online survey might be limited in terms of comprehending the overall reflections of the participants to the process, it is decided to conduct comprehensive and focus interviews with the participants. Thus, out of ten participants from Case I, and out of ten participants from Case II were chosen. The properties of the participants for the interviews is quite important, since they transmit the reflections of the process. Therefore, out of 5 participants who became successful in comprehending and internalizing the process, 2 participants who were neutral to the process, and lastly 3 participants who were inactive or confused about the process are decided for the interviews. The main aim of focus interviews is to investigate and reveal the reflections of the participants to the processes. Accordingly, the interview based on 6 questions, that seek general comments,

positive and negative statements, and also proposals of the participants. The important point is that the questions are generated regarding avoiding direct students to think about specific issues. Besides, within the interviews, several extra questions are asked, to understand the reflections of the participants accurately. (i.e.: Can you elaborate on this? What do you mean referring to that term? Can you give an example of this?)

The interview questions are constituted as below:

1. How did you go through this studio process supported by cinematographic concepts and methods? Can you give us your ideas? In your opinion, why and how were cinematic concepts and methods used?
2. What do you find positive about this process? What kind of gains did you make during the process? How did this process contribute to you?
3. What do you find negative about this process? What are the points that force you or falter in the process?
4. How do you think it would be more productive if it were done? What are your suggestions on the process?
5. Would you use the concepts and methods you experienced in this process in your next studio processes? Or have you started utilizing it?
6. Can you explain this process in one sentence?

After realizing the interviews, the statements of each participant are decoded via the "content analysis method", which is based on detecting repetitive remarks in the statement. Through this, it is determined that there are several positive comments and acquisition statements, as well as negative comments and suspension statements that repeat most. After categorizing the repetitive statements, then the frequencies of the statements are specified, and the total amount for each statement is detected. As a result, a detailed mapping of the process is held as a frequency chart based on the statements of the participants (Tables 4.22-25).

Table 4.22 : The positive statements of the participants of the Case 1 based on the frequencies (Girgin, 2019)

The Positive Statements & The Acquisitions	The Participants of Case 1										**TOTAL**
	C1-S01	C1-S02	C1-S03	C1-S04	C1-S05	C1-S06	C1-S07	C1-S08	C1-S09	C1-S10	
Gaining a different and novel perspective	2	-	-	1	-	1	2	2	2	-	**10**
Acquisitions of the difference, originality and interestingness of the process	2	3	2	1	-	1	2	2	1	1	**15**
Acquisitions of the novel phases and methods of the process	1	1	-	4	3	1	1	-	1	4	**16**
Gaining the ability to perceive, interpret and transmit the spatial atmosphere and its components	1	3	2	-	2	1	2	-	4	-	**15**
Gaining the ability to perceive, interpret and transmit the spatial experience	1	1	-	3	-	-	-	-	1	-	**6**
Acquiring awareness of cinematic concepts and methods, gaining a cinematic perspective and literacy	1	-	-	1	-	1	-	2	1	1	**7**
Utilizing the novel tools and methods of cinematography in terms of narrative and representation	-	3	-	1	1	-	-	1	2	2	**10**
Gaining the ability to dismantle and composing	-	1	1	5	-	-	-	-	-	-	**7**
The possible use of the acquisitions in the latter processes	1	1	-	-	1	1	-	1	-	1	**6**

Table 4.23 : The positive statements of the participants of the Case 2 based on the frequencies (Girgin, 2019)

The Positive Statements & The Acquisitions	The Participants of Case 2										**TOTAL**
	C2-S01	C2-S02	C2-S03	C2-S04	C2-S05	C2-S06	C2-S07	C2-S08	C2-S09	C2-S10	
Gaining a different and novel perspective	4	1	2	2	1	1	1	1	3	1	**17**
Acquisitions of the difference, originality and interestingness of the process	5	3	1	-	1	4	-	2	2	2	**20**
Acquisitions of the novel phases and methods of the process	2	3	1	1	-	-	2	-	2	1	**12**
Gaining the ability to perceive, interpret and transmit the spatial atmosphere and its components	-	-	3	2	1	1	1	1	1	-	**10**
Gaining the ability to perceive, interpret and transmit the spatial experience	1	1	3	4	1	-	2	2	1	2	**17**
Acquiring awareness of cinematic concepts and methods, gaining a cinematic perspective and literacy	-	-	2	-	1	-	-	1	-	1	**5**
Utilizing the novel tools and methods of cinematography in terms of narrative and representation	3	1	2	1	1	2	2	-	1	1	**14**
Gaining the ability to dismantle and composing	1	2	-	-	1	-	2	1	-	-	**7**
The possible use of the acquisitions in the latter processes	1	1	1	-	1	-	1	-	1	-	**6**

Table 4.24 : The negative statements of the participants of the Case 1 based on the frequencies (Girgin, 2019)

The Negative Statements & The Insufficiencies	The Participants of Case 1										**TOTAL**
	C1-S01	C1-S02	C1-S03	C1-S04	C1-S05	C1-S06	C1-S07	C1-S08	C1-S09	C1-S10	
The difficulty of adaptation to the process since it is unique and distinct that has not been experienced before	-	2	-	2	1	-	1	-	-	2	**8**
Lack of understanding, or misunderstanding of the process and the tasks, lack of clarity and lack of exemplary things	-	4	2	1	1	1	1	-	1	3	**14**
Questioning the process, prejudices against the process	-	-	2	-	1	-	-	1	-	2	**6**
Temporal inadequacy of the process, limited time, temporal imbalance between stages	2	4	1	1	-	2	3	2	2	1	**18**
Excessive tasks, intensive program of the process	-	-	1	-	-	-	2	-	-	-	**3**
Discontinuities between stages, mismatches in order, problems in connection	1	-	1	1	1	-	2	-	-	2	**8**
Confuse about why and how cinematic concepts and methods are used	-	1	1	4	1	1	-	1	-	1	**10**
Lack of technical mastery of cinematographic methods, lack of practice	-	1	1	-	-	-	1	5	-	-	**8**
Failure to consider the future use of the gains of the process	-	-	1	-	-	-	1	-	-	-	**2**

Table 4.25 : The negative statements of the participants of the Case 2 based on the frequencies (Girgin, 2019)

The Negative Statements & The Insufficiencies	The Participants of Case 2										**TOTAL**
	C2-S01	C2-S02	C2-S03	C2-S04	C2-S05	C2-S06	C2-S07	C2-S08	C2-S09	C2-S10	
The difficulty of adaptation to the process since it is unique and distinct that has not been experienced before	-	1	2	-	1	2	-	-	2	1	**9**
Lack of understanding, or misunderstanding of the process and the tasks, lack of clarity and lack of exemplary things	-	5	1	2	3	1	-	-	1	-	**13**
Questioning the process, prejudices against the process	-	1	-	1	5	-	2	2	-	1	**12**
Temporal inadequacy of the process, limited time, temporal imbalance between stages	-	2	2	1	1	1	-	1	2	1	**11**
Excessive tasks, intensive program of the process	-	-	-	1	-	-	-	2	-	-	**3**
Discontinuities between stages, mismatches in order, problems in connection	3	-	3	3	4	3	4	4	3	2	**29**
Confuse about why and how cinematic concepts and methods are used	-	-	-	-	-	-	2	-	1	2	**5**
Lack of technical mastery of cinematographic methods, lack of practice	-	1	-	1	1	-	-	-	-	-	**3**
Failure to consider the future use of the gains of the process	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	**1**

After obtaining the results, the total amounts of each statement from Case 1 and Case 2 are added, to observe the ultimate frequency results of the statements. For instance, the statement of "The difficulty of adaptation to the process since it is a unique and distinct that has not been experienced before" is resulted in 8 for Case 1, and resulted in 9 for Case 2, which means the total amount of this statements is 17. Consequently, the detailed and comprehensive results of the statements for the cases are obtained and the results are as follow:

The positive statements in order;

- Acquisitions of the difference, originality, and interestingness of the process (35)
- Acquisitions of the novel phases and methods of the process (28)
- Gaining a different and novel perspective (27)
- Gaining the ability to perceive, interpret and transmit the spatial atmosphere and its components (25)
- Acquiring the ability to adapt the novel tools and methods of cinematography and utilizing them in terms of narrative and representation (24)
- Gaining the ability to perceive, interpret and transmit the spatial experience (23)
- Acquiring awareness of cinematic concepts and methods, gaining a cinematic perspective and literacy (12)
- Gaining the ability to dismantle and composing (14)
- The possible use of the acquisitions in the latter processes (12)

The negative statements in order;

- Discontinuities between stages, mismatches in order, problems in connection (37)
- Temporal inadequacy of the process, limited time, temporal imbalance between stages (29)
- Lack of understanding, or misunderstanding of the process and the tasks, lack of clarity and lack of exemplary things (27)
- Questioning the process, prejudices against the process (18)
- The difficulty of adaptation to the process since it is a unique and distinct that has not been experienced before (17)

- Confuse about why and how cinematic concepts and methods are used (15)
- Lack of technical mastery of cinematographic methods, lack of practice (11)
- Excessive tasks, the intensive program of the process (6)
- Failure to consider the future use of the gains of the process (3)

In the light of all this research, considering the participants' progress in the process and the grades they received at the end of the semester, it is found that some students who had a quite negative view of the process still passed the semester properly and received satisfactory grades at the end of the semester. For instance, student C1-S02 stated that he had confusion about comprehending the process due to the fact that he had not experienced such a novel and distinct process, and also he could not understand the task because of the lack of clarity and lack of exemplary things. Besides, the temporal inadequacy of the process, limited time and temporal imbalance between stages were other reasons for him to stand negative to the process. Despite all these justifications, he passed the process with the grade of AA. In parallel with this example, the same contrast is manifested in reverse. The participants C1-S09 and C2-S01 had substantially positive statements to the process such as gaining a different and novel perspective, gaining the ability to perceive, interpret and transmit the spatial atmosphere and its components, and utilizing the novel tools and methods of cinematography in terms of narrative and representation. However, both participants passed the process with below-average grades, C1-S09 with CB, and C2-S01 with BB. This status indicates that there is not a strict relation between the remarks of the participants to the process and the grades that they receive. All the grades of the participants are as below (Table 4.26):

Table 4.26 : The grades of the participants (Girgin, 2019)

The Grades of Case 1	The Grades of Case 2
C1-S01 (AA), C1-S02 (AA)	C2-S01 (BB), C2-S02 (AA)
C1-S03 (AA), C1-S04 (AA)	C2-S03 (BA), C2-S04 (BA)
C1-S05 (AA), C1-S06 (BA)	C2-S05 (BA), C2-S06 (CB)
C1-S07 (BA), C1-S08 (BA)	C2-S07 (AA), C2-S08 (AA)
C1-S09 (CB), C2-S10 (BA)	C2-S09 (BB), C2-S10 (CB)

4.5 Section Results & Discussions

After conducting the two evaluations, both the online survey and the focus interviews, the findings are gathered and the overall evaluation of the process is handled, including the observations and interpretations of the tutors. Besides, the grades of the participants are also considered as a significant parameter for evaluation of this novel attempt.

First of all, the participants gain a unique contention on experiencing, perceiving and interpreting, since cinema and cinematography expand the perspective of the individual. Integrating the cinematic perspective into the design studio ensure a unique experience for the participants, since they are introduced with several components, tools, and methods of the cinematography, instead of conventional tools of design. Thus, they try to handle the process uniquely, utilizing these novel tools and methods. Besides, the fact that cinema and cinematography are considered as a powerful atmosphere production and representation tool, the participants gain awareness of the notion of the atmosphere and its components. They acquire the ability to see, analyzing, interpreting and generating the spatial atmosphere, through the literacy of visual and haptic elements, such as light, color and texture. Within these processes, the participants become adequate for comprehending the spatial atmosphere and its significance in interior design. Also, the participants recognize several intersectional terms of cinema and design, such as quadrage, montage, framing, movement, event, time, perspective, scale, light, and color, etc. Thus, they gain the ability of cogitation and generation between diverse disciplines through mutual components, while the production of space and spatial atmosphere. Moreover, they are introduced several unique representation tools of cinematography and visual narrative. They try to express their narratives through complex and multilayered expressions, such as films, narrative sections and models, including several methods of visual narratives, such as still-images, moving-images, superpositions, cine-montages, match-cuts, jump-cuts, key light, fill light. Through these attempts, they discover the limitless possibilities of cinematographic narrative on representing. Another significant acquisition of this novel process is developing the ability to compose. The participants are exposed to generate the relations of diverse phases and diverse tasks, that includes several tools and methods. Although

they have the difficulties of this partial but structured process, the participants gain the ability to compose, through relating the sub-phases of the process.

In addition to all these positive acquisitions, there are several negativities and suspensions about the process. The fact that this novel model is unusual, complex and multilayered, including diverse tools and methods from another discipline, makes the process though in terms of comprehending and performing. At this point, the participants have difficulties figuring out the overall process. They question the justification or need for such a study, as well as they could not figure out the aims of this process, quite a while, even some of the participants resist. The results of the online survey and the interviews indicate that the majority of the participants have several issues on understanding the phases, the relations of them, and also the tasks. Especially the density of the phases makes it problematic to be adapting to the process. Besides, the participants mostly emphasized the limited timing of the process. They state the duration is not efficient and proper for such a complex and dense study, and thus they could not be sufficient on keep up with the process. Besides, since the majority of the participants have not the pre-knowledge of cinematic tools and methods, they need the time for practicing. For instance, most of the participants are aware of the components of the spatial atmosphere and the context of the given site, but they fall short of expressing and representing these components since they are not familiar enough with the tools and methods. Moreover, some of the participants indicate that they do not find their abilities and talents for such a novel study. The overall examination of the process can be found as “the strengths and the weaknesses of the process” below (Table 4.27).

As a consequence, through this refined, multi-layered and inter-disciplinary attempt, integrated with cinematic comprehension, components, tools, and methods; a novel process is conducted and the reflections are open to discussion.

Table 4.27 : The strengths and the weaknesses of the process (Girgin, 2019)

Strengths of the Process	Weaknesses of the Process
○ Gaining a different and unique perspective ○ Gaining the ability to perceive and represent the spatial atmosphere and its components ○ Gaining the ability to perceive and represent the space and its components ○ Correlating with the unique phases and methods of the process ○ Gaining the ability to form the whole, establishing the relations between the components ○ Acquiring the ability to adapt the novel tools and methods of cinematography and utilizing them in terms of narrative and representation ○ Acquiring awareness of cinematic concepts and methods, gaining a cinematic perspective and literacy	○ Being difficult in terms of comprehending ○ Lack of clarity and lack of exemplary things about the process ○ The limited timing of the process, the temporal imbalance between the stages ○ Confusions about why and how cinematic concepts and methods are used ○ Lack of practicing on cinematic methods ○ Lack of the pre-knowledge of cinematic tools and methods ○ Excessive tasks, the intensive program of the process, discontinuities between stages, problems in connection ○ Insufficiencies of the participants in terms of lack of personal abilities ○ Query and prejudice against the process

5. CONCLUDING REMARKS

This thesis manuscript, which examines the relationship between diverse but intertwined disciplines of cinematography and design pedagogies, performs a novel research that it pursued with an experimental process following the conceptual and theoretical discussions and thus puts forth an intense interdisciplinary study. The undeniable power and decisiveness of cinema and cinematography on generating atmospheres considered as the main and primary motive for this praxis, on behalf of building the novel pedagogical attempt for interior design pedagogies on interpreting and generating spatial atmosphere. The fact that cinematic notion possesses a substantial role in expanding the perspective of the individual on experience, perception, and interpretation, on the other hand, it possesses the competence of being a powerful atmospheric production and representation medium to encourage this novel attempt. While investigating the genuine methods and techniques of cinematographic narrative in a deeper sense, they are sought to integrate into the design processes as an auxiliary tool for narrative and atmosphere generation in further.

This study appears as a unique representative of the current pedagogical cases, with its unique frame, topic, aim and method, especially its detailed comprehension and perspective to the existing status. Throughout the study, several theoretical discussions on the mechanism of design education are handled through the discourses of notable actors of the agenda. Thus, it is noticed that the need for a novel pedagogical approach is now urgent, and the gaps and congestions are needed to be improved. Therefore, this study is introduced as a novel proposal for the agenda.

Based on all these justifications above, the novel pedagogical model for interior design studios is generated and performed in two interior design studios, as a structured exercise. After practicing this novel model in the studios, an online survey and several focus interviews with the participants are held comprehensively, to

evaluate the processes, as well as the progress of the students. Then, the findings are interpreted and open to discussion. Consequently, it is detected that this novel pedagogical attempt is valuable in terms of its innovative and unique tools and methods, and the acquisitions of the participants are satisfactory. This attempt is quite positive since it provides a different and unique perspective, the ability of perceiving and representing the spatial atmosphere and its components. On the other hand, this process possesses several negativities and weaknesses. The fact that this novel model is unusual, complex and multi-layered, including diverse tools and methods from another discipline, makes the process though in terms of comprehending and performing. Besides, the participants mostly emphasized the limited timing of the process. Also, since the majority of the participants have not the pre-knowledge of cinematic tools and methods, they need the time for practicing. Moreover, some of the participants indicate that they do not find their abilities and talents for such a novel study. Nevertheless, this process can be considered as qualified and rewarding.

As it is evident the thesis proposes the three-pillared connection between interior design, cinematography, and pedagogy. Within the scope of this praxis, it is aimed to introduce this novel model, the process and the findings, to the evaluation of the national and international academic realm and to open a comprehensive discussion. This study may pave the way for the next possible studies of the agenda.

REFERENCES

Anderson, J. and Fisher, B. (1978). The Myth of Persistence of Vision. University of Illinois Press, Illinois

Balamir, A. K. (1985). Mimarlık Söyleminin Değişimi ve Eğitim Programları. Mimarlık Dergisi, 23(8), 9-15

Bazin, A. (1967). What is Cinema? University of California Press, Vol.1, California

Benjamin, W. (1972). A Short History of Photography. Screen, Vol.13, Issue 1

Berger, J. (1972). Ways of Seeing. Penguin Books

Beşışık, G. (2013). *Sinema ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu ve Kavrayışı* (Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi, İstanbul

Betton, G. (1989). Sinema Tarihi. İletişim Yayınları

Blakemore, R.G. (2006). History of Interior Design Furniture: From Ancient Egypt to Nineteenth-Century Europe. J. Wiley

Bresson, R. (1975). Notes on Cinematographer. Urizen Books, New York

Celani, G. (2012). Digital Fabrication Laboratories: Pedagogy and Impacts on Architectural Education. Nexus Network Journal, Vol.14, No. 3

Ciravoglu, A. (2014). Notes on Architectural Education: An experimental approach to design studio. Procedia - Social and Behavioral Sciences, Vol.152

Colomina, B. (1996). Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media. The MIT Press, Massachusetts

Clarke, J. (2012). Sinema Akımları: Sinema Dünyasını Değiştiren Filmler. Kalkedon Yayıncılık

Cleary, R. (1996). Paris, VI. Institutions, 2. Académie Royale d'Architecture, vol. 24, pp. 169–171, in The Dictionary of Art, 34 volumes, edited by Jane Turner. New York: Grove. ISBN 9781884446009

Cordan, Ö., Görgül, E., Numan, B., Çinçik, B. (2014). Curriculum development in interior architecture education: ITU case, ITU A|Z VOL: 11, NO:1, 185-197, 2014-1, İstanbul

Çetin, H. (2006). *Fundamentals of Architectural Design in Comparison to Filmmaking* (Master Thesis), Middle East Technical Universtiy, Ankara

Deleuze, G. (1997). Cinema 1: The Movement-Image, University of Minnesota Press, Minneapolis

Deleuze, G. (1997). Cinema 2: The Time-Image. University of Minnesota Press, Minneapolis

Dickson, W.K.L. (2002). History Of The Kinetograph, Kinetoscope And Kinetophonograph. The Museum of Modern Art, New York, Facsimile Ed edition

Duca, L. (1947). Sinema Tarihi. Remzi Kitabevi, İstanbul

Edwards, C. (2013). Complete House Furnishers: The Retailer as Interior Designer in Nineteenth-Century London. Journal of Interior Design, 38: 1–17

Ertem, Ü. (2010). *Sinema ve Mimarlık Etkileşiminin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul

Fitöz, İ. (2014). Interior design education programs during historical periods. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 174 (2015) 4122 – 4129

Giedion, T. (1962). Space, Time and Architecture. Harvard University Press, Cambridge

Godard, J. (1986). Godard on Godard: Critical Writings. Da Capo Press

Gök, C. (2007). Sinema ve Gerçeklik. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi / Journal of Social Sciences, 1 (2). 2007. 112-123

Gök, K. (2016). Fotoğrafin Bulunuşu Ve Sonrasinda Oluşan Teknik Gelişmeler. Yıldız Journal Of Art And Design, Vol.3, Issue: 1, 2016, Pp 43-66

Grant, S. (2013). Performing an Aesthetics of Atmospheres. Aesthetics, 23 (1)

Güner, D. (2012). Performans ve Edimsellik Olarak Mimarlık, Ege Mimarlık

Gürel, M. and Potthoff, J. (2006). Interior Design in Architectural Education, International Journal of Art & Design Education

Kaçmaz, G. (1996). *Architecture and Cinema: a relations of representation based on space* (Master Thesis), Middle East Technical Universtiy, Ankara

Kale, G. (2004). *Sinemada Görsel Deneyim ve Mimarlık* (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul

Kandemir, O. (2018). Tasarım Kavramında Yaşanan Öze Dönük Paradigma Değişimi Ve Mekân Tasarımına Yönelik Açılımları. Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 8 (2) , 110-127

Köksal, C. (2015). *Göstergebilimsel Yaklaşımla Sinemasal Mekan Analizi: Otellerde Geçen Filmler Üzerinden Mekansal ve Anlamsal Çözümlemeler* (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul

Lawson, B. (2005). How Designers Think. Taylor & Francis.

Lees-Maffei, G. (2008). Introduction: Professionalization as a focus in Interior Design History. Journal of Design History, Vol.21, No.1

Mercado, G. (2013). The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition. Taylor and Francis, London

Nesbitt, K. (1996). Theorizing a New Agenda for Architecture: An Anthology of Architectural Theory 1965 – 1995. Princeton Architectural Press, New York

Nilsen, V. (1959). Cinema as a Graphic Art: On a Theory of Representation in the Cinema. Hill and Wang

O'Herilhy, L. (1994). Architecture & Film. Academy Editions, London

Onaran, A. Ş. (1986). Sinemaya Giriş. Filiz Kitabevi, İstanbul

Onay, N. (2017). A Contemporary Approach to Interior Architecture Education by the ITU Interior Architecture Department, American Journal of Educational Research, vol.5, no.7

Özçınar, M. (2010). *Sinematografik Zaman ve Mekan Oluşumunda Felsefik Arkaplan* (Doktora Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi, İstanbul

Öztürk, S. S. (2014). *Mekân-Zaman Kavramının Sinematografiye Bağlı Değişkenler Doğrultusunda Mekânın Üretilmesindeki Rolü* (Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Ankara

Pallasmaa, J. (1999). The Architecture of Image: Existential Space in Cinema, Rakennustieto Publishing

Pallasmaa, J. (2006). The Lived Image. Design and Cinema: Form Follows Film, Cambridge Scholars Press

Pallasmaa, J. (2012). The Existential Image: Lived Space and Architecture. Phainomenon, n. 25, p. 157-173, oct. 2012. ISSN 2183-0142.

Pallasmaa, J. (2014). Space, Place and Atmosphere: Emotion and Peripheral Perception in Architectural Exprerience. Lebenswelt, 4.1

Pasin, B. (2017). Rethinking the Design Studio-Centered Architectural Education: A Case Study at Schools of Architecture in Turkey. The Design Journal, Vol.20

Philippou, S. (2001). On a Paradox in Design Studio Teaching or The Centrality of the Periphery, Cardiff University

Salama, A. M. (2015). Spatial Design Education: New Directions for Pedagogy in Architecture and Beyond. Ashgate Publishing, UK

Salama, A. M. (2007). A theory for integrating knowledge in architectural design education. International Journal of Architectural Research, 2(1), 100-128

Samuel, F. (2010). Le Corbusier and the Architectural Promenade. Birkhauser

Scorsese, M. (1999). Interviews. University Press of Mississippi

Serim, I.B. (2014). Mimarlık ve Sinema İttifakının Soykütüklüğü Üzerine. Aktör Mekanlar, BETONART, sayı 41

Stevens, G. (2001). A History of Architectural Education in the West 2001- Available from http://www.archsoc.com/kcas/Historyed.html.

Sykes, K. (2010). Constructing a New Agenda: Architectural Theory 1993-2009. Princeton Architectural Press, New York

Tawa, M. (2017). Consilient Discrepancy: Porosity and Atmosphere in Cinema and Architecture. Media Politics Society. (Amps) vol.11, no.3

Tarkovsky, A. (1986). Sculpting in Time. Alfred A. Knopf, New York

Tzonis, A. (2014). A framework for architectural education. Elsevier, Science Direct, Frontiers of Architectural Research, Volume 3, Issue 4, December 2014, Pages 477-479

Uluoğlu, B., Enşici, A., Vatansever, A. (2006). Design and Cinema: Form Follows Film. Cambridge Scholars Press

Vacche, A. D. (1996). Cinema and Painting: How Art Is Used in Film. University of Texas Press, USA

Vignjević, A. (2017). Dialectic Atmosphere of Architecture: on Aesthetic Experience and Meteorology. Journal of Art and Media Studies

Vineyard, J. (2010). Sinemada Çekim Teknikleri. İstanbul Organizasyon

Wigley, M. (1998). Architecture of Atmosphere. Daidalos, no.68

Zizek, S. (1999). The thing from inner space on Tarkovsky. Angelaki , Journal of the Theoretical Humanities, Volume 4, 1999, Issue 3

Zumthor, P. (2006) Atmospheres. Birkhauser, ISBN-10: 3764374950

Url-1 <https://film.avclub.com/david-lynch-1798210671>, date retrieved 16.03.2019
Url-2 <https://en.wiktionary.org/wiki/seventh_art>, date retrieved 16.03.2019
Url-3 <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com>, date retrieved 16.03.2019
Url-4<https://dictionary.cambridge.org/>, date retrieved 02.04.2019
Url-5<https://www.etymonline.com/word/cinema>, date retrieved 02.04.2019
Url-6<https://theasc.com/>, date retrieved 03.04.2019
Url-7<https://www.moma.org/artists/5623>, date retrieved 29.04.2019
Url-8<https://www.e-skop.com/ >, date retrieved 29.04.2019
Url-9<https://www.icp.org/>, date retrieved 17.05.2019
Url-10<https://www.moma.org/artists/4975>, date retrieved 17.05.2019
Url-11<https://www.arkitektuel.com/gordon-matta-clark/>, date retrieved 17.05.2019
Url-12<https://manifold.press/gordon-matta-clark>, date retrieved 05.06.2019
Url-13<https://aapt.scitation.org/doi/10.1119/1.1575766>, date retrieved 05.06.2019
Url-14<https://monovisions.com/>, date retrieved 05.06.2019
Url-15<https://www.moma.org/ >, date retrieved 05.06.2019
Url-16<https://www.britannica.com/topic/The-Jazz-Singer-film-1927>, date retrieved 17.06.2019
Url-17<https://www.britannica.com/topic/Technicolor>, date retrieved 17.06.2018
Url-18<https://en.wikipedia.org/wiki/Gerasimov_Institute_of_Cinematography>, date retrieved 17.06.2019
Url-19<https://www.tor.com/2014/11/03/theres-no-escape-out-of-time-la-jetee/>, date retrieved 19.06.2019
Url-20<https://fq.ucpress.edu/content/24/3/2>, date retrieved 02.09.2019
Url-21<https://www.etymonline.com/word/atmosphere>, date retrieved 02.09.2019
Url-22<https://www.cccb.org/en/exhibitions/file/hammershi-and-dreyer/10917>, date retrieved 10.10.2019
Url-23<https://www.archdaily.com/>, date retrieved 10.10.2019
Url-24<http://www.sfu.ca/~ckl27/Portfolio/Design/Slides/KoshinoSlides.pdf>, date retrieved 12.10.2019
Url-25<https://en.wikipedia.org/wiki/Po%C3%A8me_%C3%A9lectronique>, date retrieved 12.10.2019

Url-26<http://www.mimarizm.com/>, date retrieved 31.10.2019
Url-27<http://cinematicarchitecturetokyo.com/>, date retrieved 31.10.2019
Url-28<https://www.aaschool.ac.uk/VIDEO/lecture.php?ID=3632>, date retrieved 31.10.2019
Url-29<http://int-dw.emu.edu.tr/>, date retrieved 31.10.2019

APPENDICES

APPENDIX A: Online Survey

APPENDIX B: Focus Interview Questions

APPENDIX C: Interviews & The Content Analyses

APPENDIX A

Online Survey:

ANKET

Sayın Katılımcı,

Bu çalışma İTÜ, SBE IMIAD İç Mimarlık Uluslararası Yüksek Lisans Programı kapsamında, Doç.Dr. Emine Görgül tarafından yürütülen, Mim. F. Ekin Girgin tarafından araştırılan, sinematografik yöntemlerin iç mimarlık eğitim stüdyolarında, mekan atmosferinin üretiminde bir araçsallık olarak kullanımına yönelik deneylerin, İTÜ İç Mimarlık Bölümü lisans stüdyolarında denenmesi ve sonrasında paydaşlardan veri toplamayı hedefleyen eğitim amaçlı bir alan çalışması anketidir.
Katılımcılardan elde edilecek veriler, sadece eğitim amaçlı kullanılacak, katılımcıların kimlikleri anonim kalacak ve üçüncü taraflarla paylaşılmayacaktır.
Katılımcıların yanıtlaması süreci gönüllülük esaslı olup, katılmama durumlarının hiçbir bağlayıcı yahut yaptırım oluşturan yönü bulunmamaktadır.

Bölüm-I: Genel bilgiler

1. E-posta adresi
   (…)

2. Katılım onayı: Yukarıdaki metni okudum ve bu ankete katılmayı onaylıyorum.
   - Evet
   - Hayır

3. Lütfen doğum yılınızı yazınız.
   (…)

4. Lütfen cinsiyetinizi belirtiniz.
   - Kadın
   - Erkek
   - Belirtmek istemiyorum

5. Lütfen eğitim almakta olduğunuz yarıyılı belirtiniz.
   - 1. yarıyıl
   - 2. Yarıyıl
   - 3. yarıyıl
   - 4. yarıyıl
   - 5. yarıyıl
   - 6. yarıyıl
   - 7. yarıyıl

6. Lütfen son aldığınız dönem projesini belirtiniz.
    - TES I
    - TES II
    - TES III
    - ICM PRJ I
    - ICM PRJ II
    - ICM PRJ III
    - ICM PRJ VI

Bölüm-II: Sinematografi / Mekansal Atmosfer ilişkisi

7. Sizce sinema/sinematografi hangi disiplinlerle ilişkilidir? (Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.)
    - Sanat ve performans
    - Görsel tasarım
    - Mekan tasarımı
    - Sosyal ve beşeri bilimler
    - Bilim ve teknoloji
    - Ekonomi ve pazarlama
    - Endüstri ve üretim

8. Sizce sinema/sinematografi ile mekan tasarımı arasındaki ilişkinin derecesi nedir? Lütfen belirtiniz.
    - 1 (hiç ilişkili bulmuyorum)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (çok ilişkili buluyorum)

9. Sizce sinema/sinematografi ile iç mimarlık disiplini arasındaki ilişkinin derecesi nedir? Lütfen belirtiniz..
    - 1 (hiç ilişkili bulmuyorum)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (çok ilişkili buluyorum)

10. Sizce sinema/sinematografi ile iç mimarlık disiplininde mekan atmosferinin oluşturulması ve üretimi arasındaki ilişkinin derecesi nedir? Lütfen belirtiniz.
    - 1 (hiç ilişkili bulmuyorum)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (çok ilişkili buluyorum)

11. Sinemanın iç mimarlık disiplini ile olan ilişkisini tanımlar mısınız?
    (…)

12. Sinematografinin iç mimarlık disiplini ile olan ilişkisini tanımlar mısınız?

(…)

13. Sinematografinin iç mimarlık disiplininde mekan atmosferinin oluşturulması ve üretimiyle olan ilişkisini tanımlar mısınız?
(…)

14. Aşağıdaki kavramların hangilerinin iç mimarlık disiplini ve iç mekan olgusu ile ilgili olduğunu düşünüyorsunuz? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.
    - Atmosfer
    - Aydınlatma
    - Bağlam
    - Kadraj
    - Kamera hareketleri
    - Karakter
    - Montaj
    - Renklendirme
    - Senaryo
    - Ses
    - Zaman

15. Sizce yukarıda belirtilen kavramlardan hangisi/hangileri iç mekan tasarımında bir araç/araçsallık olarak kullanılabilir? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.
    - Atmosfer
    - Aydınlatma
    - Bağlam
    - Kadraj
    - Kamera hareketleri
    - Karakter
    - Montaj
    - Renklendirme
    - Senaryo
    - Ses
    - Zaman

16. Daha önceki tasarım stüdyolarınızda, proje süreçlerinizde ya da diğer derslerinizde sinema/sinematografiye dair bir deneyiminiz oldu mu? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.

    - Hayır, olmadı
    - Evet, stüdyo yürütücüsü eşliğinde proje sürecinde deneyimledim.
    - Evet, bir zorunlu/seçmeli ders sürecinde deneyimledim.
    - Evet, bir atölye çalışması/workshop sürecinde deneyimledim.
    - Evet, kendi ilgim doğrultusunda deneyimledim.

17. Eğer olduysa, kısaca konu, süreç, kullandığınız yöntemler ve sonuç ürününden bahseder misini?
(…)

Bölüm-III: Sürece ilişkin genel değerlendirme

18. Stüdyo kapsamında çalışılan sinematik süreç ile ilgili verilen konunun açıklayıcı metni (brief) hakkında ne düşünüyorsunuz? Sizce bu süreç yeterince açıklayıcı ve anlaşılabilir miydi?
    - 1 (hiç anlaşılır bulmuyorum)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (çok anlaşılır buluyorum)

19. Stüdyo kapsamında çalışılan sinematik süreç ile ilgili verilen konunun açıklayıcı metni (brief) ile ilgili anlaşılır olmadığını düşündüğünüz noktaları kısaca belirtir misiniz?
    (…)

20. Sizce stüdyo kapsamında çalışılan iki aşamalı sinematografik süreç (analiz, konsept geliştirme) verimli miydi? Bu süreç, size farklı bir bakış açısı katarak; algılama, yorumlama ve üretme gibi konularda ne kadar yardımcı oldu?
    - 1 (hiç verimli değildi, bana bir katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (çok verimliydi, bana fazlasıyla katkısı oldu)

21. Lütfen verimli olmadığını düşündüğünüz/takıldığınız aşamaları ve nedenlerini belirtiniz. Stüdyo egzersizinin geliştirilmesi için önerileriniz nelerdir?
    (…)

22. Sizce daha başka ne tür sinematografik yöntemler ve araçlar, ile egzersiz ve ara uygulamalar sürece eklenebilir?
    (…)

23. Stüdyo kapsamında çalışılan sinematik sürecin, iç mekan atmosferinin tasarlanamsına yönelik becerilerinizi geliştirdiğini düşünüyor musunuz?
    - 1 (hayır, hiç geliştirmediğini düşünüyorum)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça geliştirdiğini düşünüyorum)

24. Eğer bu sürecin sizi geliştirdiğini düşünüyorsanız hangi yönlerde geliştirdi ve ne gibi kazanımlar sağladı? Lütfen açıklayınız.
    (…)

25. Sizce süreç zamansal olarak yeterli miydi? Yoksa daha uzun bir zamana ihtiyaç duydunuz mu? Duyduysanız hangi etaplarda, lütfen belirtir misiniz?
    (…)

26. Bu sürecin size göre olumlu olan tarafları nelerdir? Lütfen belirtiniz.
    (…)

27. Bu sürecin size göre olumsuz olan tarafları nelerdir? Lütfen belirtiniz.
    (…)

Bölüm-IV: Analiz

28. Sizce proje sürecinin analiz kısmı için, sinematografik yöntemler mekanları tanımak adına ne kadar yardımcı oldu?
    - 1 (hiç yardımcı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (oldukça yardımcı oldu)

29. Sizce aşağıdaki adımlardan hangileri analiz süreci kapsamında sinematik yöntemler kullanılarak tespit edilebilir? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.

    - Mekanların tektonik bileşenleri
    - Mekan atmosferi ve bileşenleri
    - Karakterler ve kullanıcı profilleri
    - Davranışlar ve eylemsellikler
    - Mekan-kullanıcı etkileşimleri
    - İzlek ve odak noktaları
    - Kullanıcı ve nesne sirkülasyonu
    - Kentsel bağlam, kimliği ve karakteristikleri (makro)
    - Çalışma alanı, kimliği ve karakteristikleri (mikro)

30. Sizce analiz aşamasında mekanın tektonik bileşenlerini iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

31. Sizce analiz aşamasında mekan atmosferi ve bileşenlerini iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

32. Sizce analiz aşamasında karakterler ve kullanıcı profillerini iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?

- 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana katkısı olmadı)
- 2
- 3
- 4
- 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

33. Sizce analiz aşamasında davranışlar ve eylemsellikleri iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

34. Sizce analiz aşamasında mekan-kullanıcı etkileşimlerini iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

35. Sizce analiz aşamasında izlek ve odak noktalarını iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

36. Sizce analiz aşamasında kullanıcı ve nesne sirkülasyonunu iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

37. Sizce analiz aşamasında kentsel bağlam, kimliği ve karakteristiklerini irdelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi? (macro)
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

38. Sizce analiz aşamasında çalışma alanı, kimliği ve karakteristiklerini (micro) iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana katkısı olmadı)
    - 2

- 3
- 4
- 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

39. Analiz aşaması sırasında hazırladığınız 1 dakikalık videonuzda, mekansal atmosfer, tektonik bileşenler, kullanıcı, karakter, bağlam ve etkileşimler gibi unsurları ne derecede aktarabildiğinizi düşünüyorsunuz?
    - 1 (hiçbir şey aktaramadım)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (yeterince aktarabildim)

40. Video ödevi kapsamında, başarılı olarak aktardığınızı düşündüğünüz unsurlar nelerdir? Lütfen açıklayınız.
    (…)

41. Video ödevi kapsamında, yeteri derecede aktaramadığınızı düşündüğünüz unsurlar nelerdir? Lütfen açıklayınız.
    (…)

42. Analiz aşamasında ürettiğiniz anlatı-kesitlerinizde, mekansal atmosfer, tektonik bileşenler, kullanıcı, karakter, bağlam ve etkileşimler gibi unsurları ne derecede aktarabildiğinizi düşünüyorsunuz?
    - 1 (hiçbir şey aktaramadım)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (yeterince aktarabildim)

43. Anlatı-kesit ödevi kapsamında, başarılı olarak aktardığınızı düşündüğünüz unsurlar nelerdir? Lütfen açıklayınız.
    (…)

44. Anlatı-kesit ödevi kapsamında, yeterli derecede aktaramadığınızı düşündüğünüz unsurlar nelerdir? Lütfen açıklayınız.
    (…)

45. Analiz aşamasında ürettiğiniz kesit maketlerinizde, mekansal atmosfer, tektonik bileşenler, kullanıcı, karakter, bağlam ve etkileşimler ne derecede aktarabildiğinizi düşünüyorsunuz?
    - 1 (hiçbir şey aktaramadım)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (yeterince aktarabildim)

46. Kesit-maket ödevi kapsamında, başarılı olarak aktardığınızı düşündüğünüz unsurlar nelerdir? Lütfen açıklayınız.
    (…)

47. Kesit-maket ödevi kapsamında, yeterli derecede aktaramadığınızı düşündüğünüz unsurlar nelerdir? Lütfen açıklayınız.
(…)

48. Analiz aşamasında yaptığınız video, anlatı-kesitler ve kesit-maketlerinde aşağıdaki ögelerden hangisi ya da hangilerini aktarabildiğinizi düşünüyorsunuz? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.
    - Mekansal atmosfer
    - Mekansal eşikler ve yoğunlukların değişimi
    - Yaşam katmanları ve kentsel donatılar (sabit ve hareketli mobilyalar)
    - Cephe karakteristikleri ve eklentileri
    - Ölçek
    - Hacim ve tektonik ilişkiler
    - Yüzey
    - Doku
    - Renk
    - Işık
    - Malzeme
    - Işitsel ögeler
    - Sentaks
    - Farklı kullanıcı profilleri
    - Farklı kullanıcı karakteristikleri ve davranışları
    - Eylemsellikler
    - Duygulanım
    - Atmosfer, kimlik ve karakteristikler
    - Sosyo-kültürel katmanlar ve hiyerarşi
    - Sosyo-ekonomik katmanlar, işlev ve eylemsellikler
    - Yoğunluk ve kapasite

49. Eğer analiz sürecinin sizi geliştirdiğini düşünüyorsanız, hangi yönlerde geliştirdi ve ne gibi kazanımlar sağladı? Lütfen belirtir misiniz?
(…)

50. Eğer bu sürecin sizi geliştirmediğini düşünüyorsanız, hangi yönde geliştirmediğini ve takıldığınız noktaları lütfen açıklar mısınız?
(…)

Bölüm-V: Konsept geliştirme

51. Sizce proje sürecinin konsept geliştirme kısmı için sinematografik yöntemler, konsepti kurgulamak ve mekansallığı oluşturmak adına ne kadar yardımcı oldu?
    - 1 (hiç yardımcı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (oldukça yardımcı oldu)

52. Sizce aşağıdaki adımlardan hangileri konsept geliştirme süreci kapsamında sinematik yöntemler kullanılarak tespit edilebilir? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.
    - Karakterler ve kullanıcı profilleri
    - Kullanıcılar arasındaki etkileşim ve hiyerarşi
    - Kullanıcıların davranış ve tutumları (bireysel ve kamusal olarak)
    - Kullanıcıların eylemsellikleri
    - Kullanıcıların duygu ve duygulanımları
    - Mekan atmosferi ve bileşenleri
    - Mekan atmosferi ve kullanıcı etkileşimleri
    - Ihtiyaç programı, işlev ve kapasite
    - Program, mekan ve kullanıcı etkileşimi
    - Kullanıcı ve nesne sirkülasyonu
    - Mekanların tektonik bileşenleri

53. Sizce konsept geliştirme aşamasında karakterler ve kullanıcı profillerini iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana bir katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

54. Sizce konsept geliştirme aşamasında kullanıcılar arasındaki etkileşim ve hiyerarşiyi iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana bir katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

55. Sizce konsept geliştirme aşamasında kullanıcıların davranış ve tutumları (bireysel ve kamusal alanlar) iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana bir katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

56. Sizce konsept geliştirme aşamasında kullanıcıların eylemselliklerini iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana bir katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

57. Sizce konsept geliştirme aşamasında kullanıcıların duygu ve duygulanımlarını iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana bir katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

58. Sizce konsept geliştirme aşamasında mekan atmosferi ve bileşenlerini iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana bir katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

59. Sizce konsept geliştirme aşamasında mekan atmosferi ve kullanıcı etkileşimlerini iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (hayır, hiç verimli değildi, bana bir katkısı olmadı)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (evet, oldukça verimliydi, bana çok katkısı oldu)

60. Sizce konsept geliştirme aşamasında ihtiyaç programı, işlev ve kapasiteni iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (Hayır, hiç verimli değildi. Bana bir katkısı olmadı.)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (Evet, oldukça verimliydi.Bana çok katkısı oldu.)

61. Sizce konsept geliştirme aşamasında program, mekan ve kullanıcı etkileşimini iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (Hayır, hiç verimli değildi. Bana bir katkısı olmadı.)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (Evet, oldukça verimliydi.Bana çok katkısı oldu.)

62. Sizce konsept geliştirme aşamasında kullanıcı ve nesne sirkülasyonunu iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (Hayır, hiç verimli değildi. Bana bir katkısı olmadı.)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (Evet, oldukça verimliydi.Bana çok katkısı oldu.)

63. Sizce konsept geliştirme aşamasında mekanların tektonik bileşenlerini iredelemek için sinematik yöntemlerin kullanılması verimli miydi?
    - 1 (Hayır, hiç verimli değildi. Bana bir katkısı olmadı.)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (Evet, oldukça verimliydi.Bana çok katkısı oldu.)

64. Konsept geliştirme aşaması sırasında hazırladığınız 3 dakikalık videonuzda, mekan atmosferi ve kullanıcı etkileşimleri ile, tasarım senaryosu ve programı gibi unsurları ne derecede aktarabildiğinizi düşünüyorsunuz?
    - 1 (Hiçbir şey aktaramadım.)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (Yeterince aktarabildim.)

65. Video ödevi kapsamında, başarılı bir şekilde aktardığınızı düşündüğünüz unsurlar nelerdir? Lütfen açıklayınız.
    (…)

66. Video ödevi kapsamında, yeteri derecede aktaramadığınızı düşündüğünüz unsurlar nelerdir? Lütfen açıklayınız.
    (…)

67. Konsept geliştirme aşamasında ürettiğiniz kritik-görsellerinizde, mekan atmosferi ve kullanıcı etkileşimleri ile, tasarım senaryosu ve programı gibi unsurları ne derecede aktarabildiğinizi düşünüyorsunuz?
    - 1 (Hiçbir şey aktaramadım.)
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5 (Yeterince aktarabildim.)

68. Kritik-görsel ödevi kapsamında, başarılı olarak aktardığınızı düşündüğünüz unsurlar nelerdir? Lütfen açıklayınız.
    (…)

69. Kritik-görsel ödevi kapsamında, yeterli derecede aktaramadığınızı düşündüğünüz unsurlar nelerdir? Lütfen açıklayınız.
    (…)

70. Konsept geliştirme aşamasında yaptığınız video ve kritik-görsellerde aşağıdaki ögelerden hangisi ya da hangilerini aktarabildiğinizi düşünüyorsunuz? Birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz.
    - Karakterler ve kullanıcı profilleri (sosyo-kültürel katman, kullandıkları nesneler)
    - Kullanıcılar arasındaki etkileşim ve hiyerarşi
    - Kullanıcıların davranış ve tutumları (bireysel ve kamusal olarak)
    - Kullanıcıların eylemsellikleri

- Kullanıcıların duyguve duygulanımları
- Mekan atmosferi ve bileşenleri
- Mekan atmosferi ve kullanıcı etkileşimleri
- Ihtiyaç programı, işlev ve kapasite
- Program, mekan ve kullanıcı etkileşimi
- Kullanıcı ve nesne sirkülasyonu
- Mekanların tektonik bileşenleri

71. Eğer konsept geliştirme sürecinin sizi geliştirdiğini düşünüyorsanız, hangi yönlerde geliştirdi ve ne gibi kazanımlar sağladı? Lütfen açıklayınız.
    (…)

72. Eğer bu sürecin sizi geliştirmediğini düşünüyorsanız, hangi yönde geliştirmediğini ve takıldığınız noktaları lütfen açıklar mısınız?
    (…)

APPENDIX B

Focus Interview Questions:

ODAK GÖRÜŞME SORULARI

Sayın Katılımcı,

Bu çalışma İTÜ, SBE IMIAD İç Mimarlık Uluslararası Yüksek Lisans Programı kapsamında, Doç.Dr. Emine Görgül tarafından yürütülen, Mim. F. Ekin Girgin tarafından araştırılan, sinematografik yöntemlerin iç mimarlık eğitim stüdyolarında, mekan atmosferinin üretiminde bir araçsallık olarak kullanımına yönelik deneylerin, İTÜ İç Mimarlık Bölümü lisans stüdyolarında denenmesi ve sonrasında paydaşlardan veri toplamayı hedefleyen eğitim amaçlı bir alan çalışmasıdır.
Katılımcılardan elde edilecek veriler, sadece eğitim amaçlı kullanılacak, katılımcıların kimlikleri anonim kalacak ve üçüncü taraflarla paylaşılmayacaktır.
Katılımcıların yanıtlaması süreci gönüllülük esaslı olup, katılmama durumlarının hiçbir bağlayıcı yahut yaptırım oluşturan yönü bulunmamaktadır.

1- Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz? Sizce sinematik kavram ve yöntemler, neden ve nasıl kullanıldı?

2- Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

3- Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

4- Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

5- Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

6- Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?

APPENDIX C

Interviews & The Content Analyses:

ODAK GÖRÜŞMELER & İÇERİK ANALİZLERİ

C1-S01

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C1-S01: Aslında mekana karşı bakış açımız, mesela konspet aşamasında veya diğer aşamalarda, hep sanki tek bir bakış açısından bakıyorduk. Sinematografik yöntemlerle çok farklı bakış açıları kazandık. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Yine ben kendi gözümden bakıyorum ama belki farklı bakış noktalarından bakabilme fırsatı oldu. Yeri geldi plan üzerinden baktık, yeri geldi insan bedeninin belirli ölçülerine göre oldu. Hem insanı, hem mekanı farklı ölçeklerde, farklı bakış açılarıyla tanıma ve yorumlama becerisi kazandık. Bu da bize tasarımda farklı kapılar açtı. Tasarımın farklı bir bakış açısıyla farklı bir yön alabilecğeğini gördük. Bu nedenlerle çok özgün bir süreçti benim için. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C1-S01: Ben zaten sinemayla alakalı şeyleri kendi projelerime, hikayelerime koymayı seven biriydim. O nedenle bildiklerimin üzerinde bilgi katmış oldum. İlk soruda da belirttiğim gibi, farklı bakış açılarıyla birçok şey gözlemleyebildiğim için, geniş bir yelpaze oldu. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Bu da projeyi ele alırken birçok olumlu detay ve izlenimler kazandırdı.

E.G.: Peki, bu anlattıklarını daha somut bir şekilde ifade etmeye çalılabilir misin? Neler bu bahsettiğin olumlu detaylar ve kazanımlar?

C1-S01: Mesela ışığın kullanımı üzerine birçok şey öğrendik, benim projem de ışıkla ilgiliydi. Sinemanın doğurduğu bu kavramın, yani ışığın, ne gibi potansiyeller taşıdığını, neleri değiştirebileceğini, nasıl etkiler yaratabileceğini çok çok iyi şekilde kavradık. Işığın bir yönlendirme aracı olabileceğini, veya örneğin sinemadaki bir sahnedeki ya da gerçekte tasarlanmış bir mekandaki ışığın, ki bence ikisi de bir sahne, nasıl duygulanımlar, nasıl atmosferler oluşturabileceğini gördük.(Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Bir de mesela, sinematografik şeylere değineyim, mesela bir su birikintisi, ya da bir doku, bunların da bir sahne dahilinde düşündüğümüzde neleri ifade edebileceğini görmüş olduk. (Sinematik kavram ve yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma) Sonuçta ışık bu ögeleri vurgulayan bir şey.

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C1-S01:Süreç dahilinde olumsuz bir şey gerçekten pek yoktu, ancak kendi adıma konuşucak olursam, projelerimde ışığı iyi kullandığımı ama sesi yeterince iyi işleyemediğimi farkettim. Bir türlü projeme ses kavramını entegre edemedim. Gerçekten olumsuz bir şey düşünmüyorum. Zaten projemde de yeterince tatmin oldum. Belki bu süreçte ışık kavramı kadar ses üzerine de daha fazla düşünüp onu irdeleyebilirdik. Ama tabi herşey için pek vakit olmadı. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik)

E.G.: Peki, sürecin işleyişi ile alakalı olumsuz bulduğun başka neler var?

C1-S01: Gerçekten düşünüyorum ama pek olumsuz bir şey bulamıyorum. Ama sanırım süreç biraz kısıtlı idi, sanki biraz hızlı geçti. Daha çok vaktimiz olsaydı belki daha iyi işler çıkabilirdi. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Ama ben yine de ürettiğim şeylerden memnunum.

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C1-S01: Anlatı kesitinde ben çok minimalist davranmıştım. Biraz daha işin içine girdiğimde var olan değil de biraz daha farklı bir dil kullanmaya çalıştım. Maketimde özellikle. Farklı bir şekilde görmeye çalıştık. Aslında var olan bir şey var ama biz farklı bir şekilde göstermeye çalışıyoruz. Yani var olan şeyleri yeniden türetmek gibi birçok sefer. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Sinematik yöntemleri kullandığımız kısım yeterince iyiydi yani. Ancak belki kesit ve videonun sırası değişebilirdi. Çünkü filmi önce yapmak biraz zorladı. Anlatı-kesitleri filmden önce yapmış olsaydık, filmi daha kolay ve bilinçli şekilde üretebilirdik. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar)

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C1-S01: Ben zaten sinemaya çok meraklı bir insanım. Bu proje ile kendimi bu konuda daha da pekiştirmiş oldum. O nedenle öğrendiğimiz şeyleri kullanmayı düşünüyorum. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme) Zaten kazandığımız bu farklı bakış açısını, şimdiki projemde de kullanıyorum. Mekanlara daha farklı bakıyorum ve onları daha farklı bir şekilde göstermeye çalışıyorum. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?

C1-S01: Belki çok sembolik bir deyiş olacak ama "ilk perde" derdim! Eğitim hayatımın yarısındayım ve bu proje ile ilk perde bitti. İlk perdeden çıktığında son perdeyi merak edersin ama ben çoktan climax'i yakaladım bu proje ile! (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

C1-S02

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C1-S02: Bence süreç biraz farklı bir yaklaşımla başladı bizim açımızdan. Henüz bu bizim ikinci projemiz ama daha önce böyle bir başlangıç yapmamıştık, biraz farklı geldi ama iyiydi. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Yani mesela mekanı video ile anlatmaya çalışmak, atmosferi göz önünde bulundurmak, işte sinematografik yöntemleri kullanmak… (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Bunlar bizde olmayan şeylerdi, hatta ileride olmayacak gibi de. Çünkü ileride böyle bir projeye denk geleceğimizi sanmıyorum açıkçası… Böyle başlamak heyecan vericiydi. Yeni şeyler keşfetmeye çalışıyoruz. Atmosfer kavramından çok bahsettik. Aslında basit bir şey gibi geliyor söyleyince, ama pek farkına varamadığımız birşeymiş. Bunu bu proje ile anladık. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Süreç çok keyifliydi, sinematografiyi keşfetmeye çalışmak, yaptığımız videolar, anlatılar, sonra bunları kesit maketlerle desteklemek… (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Ama bence süreç çok ağır yönetildi. Belki biraz daha uzun olmalıydı. 7 haftalık süre çok azdı… Son aşamalarımız yetişmedi. Özellikle projeyi oluşturduğumuz kısım çok çabuk geçti. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Bir de bence son kısmı herkesin bireysel yapması gerekirdi. Edindiğimiz bilgileri daha iyi kurgulayabilirdik. Tabii vakit yetmeyeceği için, hızlanmak adına grup çalışmasına döndük. Belki o süreç daha uzun olup bireysel olsaydı daha iyi şeyler çıkardı. Bireysel yapıp daha iyi deneyimleyebilirdik.

E.G.: Peki, sence sinematografiyi neden kullanmaya çalıştık bu süreçte?

C1-S02: Dediğim gibi, bu aslında bizim için çok yeni, henüz kavrayabiliyoruz, hatta epeyce zorlandık bakarsanız... (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) Neden kullanmaya çalıştık? Bence birbiriyle çok bağlantılı şeyler… Bazı şeyleri söyleyince çok basitmiş gibi gelebiliyor ama deneyimlemeden farkına varamıyoruz ve öğrenemiyoruz. Bence siz bizi alıştırmaya çalıştınız ya da eğilim göstermemizi sağlamak istediniz, yani sinematografiyi kullanarak atmosferi oluşturmak ya da anlatmak için. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Bilindik bir şey ama kullanmak gerekiyor. Bir de mekanı daha bütüncül görmek için, mesela bir yer tasarlıyoruz, renk seçiyoruz ya da mobilyaları yerleştiriyoruz, işte ışıkla alakalı seçimler yapıyoruz. Ama bütüncül bakmayı bilmediğimiz için hepsi ayrı ayrı oluyor. Belki de o bütün algıyı, sadece kendi içinde değil, etrafıyla da olan ilişkisini farketmek için. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Bunu görmek, göstermek için sinematografiyi kullanmak. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme)Sonuçta duyularla, algılarla etkileşime giren bir şey. Bence işte bunun mekansal karşılığını kazandırmak için böyle bir çalışma yaptık.

E.G.: Anladım, yani sinematografi sence mekanı anlamakta mı kullanılıyor, tasarlamakta mı kullanılıyor, mekanı göstermekte mi kullanılıyor? Sen bunu nasıl yorumluyorsun tüm bu süreçlerden sonra?

C1-S02: Bence sinematografi bir araç değil, biraz daha sonuçla ilgili birşeydi aslında. Daha doğrusu araç olmanın yanında sonuç olma özelliğini de taşıyor. Mesela mekanı algılama, duyularla keşfetme, ya da mekanı tasarlamak da olabilir. (Sinematografinin

özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Mesela mekanı tasarlarken sinematografi bir araç olarak kullanılabilir, işte açıklar, ışık vs. Sanki biraz tasarım kısmı ayrı gibi duruyor. Mekanı tasarlarken sinematografiyi düşünebiliriz.

E.G.: Peki nasıl düşünebiliriz?

C1-S02: En basiti ışığın kullanımı mesela, aklıma ilk gelen. Sinemada bu çok önemli bir şey, algıyı değiştirmek için, vurgu yapmak için… Biz de mekanda ışığı, sinematografiyle beraber kurgulayarak, mekanın algısını, etkisini değiştirmekte kullanabiliriz. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma)

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C1-S02: Bence en olumlu taraf, az önce bahsettiğim gibi mekanı bütüncül bir şekilde ele almak, tüm katmanlarıyla, içinde barındırdığı şeylerle, çevresiyle…(Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma) İşte ışık, renk, dokular…(Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Mekanı aslında atmosfer başlığı altında keşfetmeye çalıştık, bu en önemli artısı idi. Çünkü dediğim gibi biz ayrı ayrı çok iyi şeyler yapabiliyorduk ama onları bütüncül bir şekilde ele almayı öğrendik. Sinematografi bu süreci iyi yönetti.

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C1-S02: Bence iki tane olumsuz yönü vardı. Birincisi, biz sinematografiyi kullanmaya çalıştık ama çok bilincinde olamadık, çok idrak edemedik. (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama) İşte yöntemleri, bileşenleri… Biraz daha keşfetmemiz gerekirdi. İçine girmemiz gerekirdi doğru kullanabilmemiz için. Süreyi daha verimli kullanabilseydik, o yöntemleri daha iyi öğrenebilirdik. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Pratik yapabilirdik mesela o yöntemlerle ilgili. Henüz öğrendiğimiz birşeyi, hızlıca üretime döndürdük. Orada biraz yetersiz kaldık. (Sinematografik yöntemlere teknik olarak hakim olamama, pratik yapmadaki eksiklikler) Keşfetme süreci kısaydı yani. Yeni öğrendiğimiz birşeyi hemen uygulamaya geçirmeye çalıştık. Bir de mesela daha önceki projelerimizde atmosfere dair bir altyapımız, bir fikrimiz olsaydı, sürece daha iyi adapte olabilirdik. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) Diğer şey de, süreci iyi yönetemedik. Maketler mesela çok uzun sürdü, kesit maketler… Üzerinde çok durduk. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Aslında o süreç biraz da biz yanlış anladığımız için uzadı, daha kavramsal ve soyut düşündük. Aslında daha net düşünmemiz gerekiyormuş atmosferi yansıtabilmek için. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Bu süreç daha kısa olup, oluşturmak , yaşatmak istediğimiz atmosferi görebileceğimiz proje süreci daha uzun olmalıydı bence…

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C1-S02: Bence aslında sürecin adımları doğru idi, videoyla başladık, mekanları okumaya çalıştık, sonra kesitlerle daha da odaklandık mekanlara. Yani sıralama doğruydu bence video, anlatı-kesit ve maket olarak. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Mesela videolarımızda biz biraz yanlış anlamışız, ilk başlarda Karaköy'ü anlatan şeyler yapmıştık, halbuki kendi anlatılarımızı oluşturmamız gerekiyormuş. Yani yanlış demeyelim de, eksik anlamışız. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Mesela anlatı-kesitlerde de kolaj gibi birşeyler yaptık, onu da biraz yanlış anlamışız…(Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Bu süreci daha iyi anlayabilmemiz için, eksiklerimizi ve yanlışlarımızı daha net görebilmek için, zamanı daha verimli kullanmamız gerekirdi. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Stüdyoda daha çok vakit geçirmeliydik. Yani günlük süreci çok çok daha iyi değerlendirmemiz gerekiyordu. Biz kendi başımıza kaldık biraz sanırım. Birlikte üretmemiz gerekiyordu. Biraz da birbirimizden görerek birşeyler yapmaya çalıştık. Ben mesela arkadaşlarımın yaptıkları şeyleri refernas alarak yaptığım şeyleri düzeltmeye çalıştık. Bu eğer bir proje dersi ise, daha az dinleyip, daha çok üretmeliydik. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı)

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C1-S02: Açıkçası, daha önce farkına varamadığımız atmosferi etmenleri, hatta katmanları, ister istemez ben zaten düşünmeye başladım artık. Daha farkında olarak ve bilinçli bir şekilde kullanabiliyorum. Ben şuan mimari proje alıyorum, o nedenle atmosferi iç mekan anlamında çok düşünme fırsatım olamadı. Ama genel olarak bu bakış açısını ve altyapıyı kazandım. Bu projede olmaz başka bir projede olur. Ses, ışık, renk, doku… Bunlar tasarımdan ayrı düşünülebilecek şeyler değil, aksine, tasarımı geliştiren şeyler. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?
C1-S02: Tek bir cümle biraz zor olarak anlatmak için. Yeni deneyimlere açık olan bir süreç… Keşfedilen bu yöntemler biraz daha verimli kullanılmalıydı.

C1-S03

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C1-S03: Mimarlık ve iç mimarlık alanıyla sinematografiyi birleştirmeyi ilk başta çok bağdaştıramamıştım (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) ama zaman ilerledikçe bağlantılarını kurdum. Ama hala şurada biraz sorun yaşıyorum, bir tasarım oluştururken sinematografi etkili oluyor mu yoksa sadece sunumda mı işimize yarayan bir şey. (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama) Yani mimarlığı aslında daha da zenginleştiriyoruz sinematografi ile, her ne kadar sinematografi çok başka bir dal olsa da… Birleştirebiliyoruz yani tüm kavramları, tasarımı bütüncül bir şekilde ele alıyoruz. (Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma)

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C1-S03: Genel olarak süreci olumlu buluyorum. Aslında biraz daha duyulara göre çalıştık yani duyguları ve hisleri de hesaba kattık daha önceki projelerimizde hiç böyle bakmıyorduk, daha fiziki bir şekilde bakıyorduk. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Duygusal olarak yaklaşmıyorduk, yani burası ne hissettirir ya da ne hissettirmesi gerekir gibi. Yaz okulunda bunu öğrenmiş olduk. Ses, ışık, gibi şeyler duyguları etkileyebilir. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Sinematografi anlamında da o kamera açıları, sahne geçişleri duyguları etkiliyor. Kısacası hep duygular ve duyular üzerinde gittik.

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C1-S03: Son teslim zamanında istenen videoda bence çok başarılı olamadık. O videoda mekanı da göstermemiz gerekiyordu ama proje tam bitmemişti ve çok başarılı olamadık videoyu oluşturmakta. Sonuçta duygu üzerine gidiyoruz ama yapmadığımız birşeyin duygusunu aktarmaya çalışıyoruz hem de video ile. Gereksiz buldum ben video çalışmasını. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar)Ama iyi programlar bilip yapabilseydik başarılı olabilirdik. (Sinematografik yöntemlere teknik olarak hakim olamama, pratik yapmadaki eksiklikler) Mesela VR gözlüğü de takmadık. Bu da büyük bir eksiklik. Mesela ses katmanını çok işleyemedik. Yani bazı şeyleri deneyimleyemedik. Yani bir doğru var ama biz ona ulaşamadık sanki.

E.G.: Başka ne gibi eleştirilerin var. Mesela yaptığımız çalışmalar üzerinden düşünebilirsin.

C1-S03: Mesela maketi zaten çok anlayamamışız. Kesit maketi bence biraz yanlış anladım. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Ben soyut birşeyler yapmaya çalışmıştım, sonuçta duygularla alakalıydı, ama biz tamamen somut şeyler yaptık. Özellikle yaptığımız ilk maketlerde hep mevcut olan mekanları ve atmosferi göstermeye çalıştık ve bunu tabi ki somut bir şekilde ifade ettik. Ancak süreç boyunca hep soyut şeylerin aktarımı üzerinde durduk, atmosferin temsili mesela. Burası epey karşık oldu. Hangi tarafa gittiğimizi bilemedik. Burada eleştirim var. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar)

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C1-S03: Daha farklı ve tatmin edici olabilirdi. Son projeyi daha geniş bir zamanda yapmak isterdim ama yine de kaliteli oldu. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Bir şekilde duygulanımlar, kurgulama, sinematografiyle birleştirme ama herşey çok üst üste geldi ve herşey çorba oldu. (Etapların ve çalışmaların fazlalığı) Buna daha erken başlamamız gerekirdi. Proje aşamasına bence çok çok daha önce geçmemiz gerekirdi. Evet duygulanım ve atmosfer yetisi kazandık, (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) ama süreç çok uzadı. Süreç bölük bölük oldu, duygulanım, pavilyon, maket, sinematografi vs… (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar)

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C1-S03: Yazın bir çalıştaya katılmıştım ve orada atmosfer ve duygularla ilgili şeyleri göz önünde bulundurdum. Yani insanlar ne hissetmek istiyor vs. bunları düşünmek güzel, ama sinematografiyi pek kullanamadım çünkü biraz muğlak. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünmeme)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?

C1-S03: Eğitim hayatımda olması gereken bir dönemdi, 14 hafta olsa belki sıkılabiliridim, 7 hafta olması iyi oldu, çok çok farklı bir bakış açısı kazandım. Bu dönem iyi ki vardı. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

C1-S04

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C1-S04: Aslında videolaştırma kısmı benim için çok iyiydi, çok farklı bir bakış açısı kazandım. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Mekanı daha iyi nasıl gösterebilirim ya da o mekandaki yaşamı daha iyi nasıl gösterebilirim gibi konuları öğrendim (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) , ve bunları yaparken de sinematografik yöntemlerle öğrendiğimiz mesela sahneler arasındaki geçişler nasıl olabilir, nasıl daha iyi anlatabilirim gibi şeyleri de düşündüm. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Ancak gerçekten sinematografiden sonra mı mekana geçeceğiz, yoksa mekanı anlatabilmek için mi sinematografiyi kullanmalıyız? Bunu pek algılayamadım. (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama) Ama bence ikincisi daha mantıklı, yani bir mekanı anlatırken sinematografiden yararlanmak aklıma daha çok yatıyor. Bu konularda biraz kafam karışık. İlkini nasıl yapabiliriz bunu pek bilmiyorum.

E.G.: Yani mekanı temsil etmek için mi sinematografiyi kullanmaktan bahsediyorsun?

C1-S04: Evet, evet. Olan bir mekanı sinematografi sayesinde daha iyi bir şekilde gösteriyoruz. Mekanı daha derinlemesine gösterebiliyoruz. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Işık ve renk de bunun içine giriyor, ve hatta mekan kurgusu yaratabiliyoruz sinematografi ile. Yani aslında mekanı kurgularken demek istiyorum. (Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma) Mesela biz bazı karakterler yaratmıştık konsept geliştirme aşamasında. Ve bu karakterleri yansıtırken, o insanları derinlemesine özümsedik ve bu karakterler de o mekanların oluşmasına yardımcı oldular.

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C1-S04: Aslında bu proje sürecinden sonra, artık filmlere ya da en basiti her gün gördüğümüz reklamlara daha bilinçli bir şekilde bakıyorum. Acaba ne anlatmak istiyorlar, neyi nasıl temsil etmişler, hangi yöntemleri kullanıyorlar…(Sinematik

kavram ve yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma) Bir de mesela şöyle bir çalışma yapmıştık, önce mevcut mekanları maketlerde temsil ettik, ardından da kendi kurguladığımız mekanı o maketler arasında yansıtmaya çalıştık. İşte doku nasıl olmalı, ışık nasıl olmalı… (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Aslında sinemada da böyle, farklı olaylar arasında geçiş yaparken, o boşlukları dolduruyoruz. (Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma) Biz de mesela kendi videolarımızı çekerken bunu düşünmeliydik. Yani kısacası, bir olgudan bir olguya geçiyoruz, bir boşluk dolduruyoruz. Tasarımda da, sinemada da bu böyle.

E.G.: Peki bu bahsettiğin olumlu şeyler arasında, bu stüdyonun en güçlü tarafı neydi?

C1-S04: Farklı şeyler arasında bağlantı kurmayı öğrendim. Hep çokça zorlandığım bir konuydu. İki farklı şey var ve ben onu nasıl bağlayacağım? Bu bakış açısını kazanabildim. (Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma)

E.G.: Peki bu bağlantı kurma meselesi tam olarak neye karşılık geliyor?

C1-S04: Bahsettiğim gibi, bir C2-S04ryo kurmaya çalışıyorsun, aradaki bağlantıları oluşturman gerekiyor, bir mekan tasarlarken de bu böyle. Mesela dışarıda bir doku var, senin onu dikkatte alman ve ona göre bir şey yapman gerekiyor. Yani bir süreklilik ve tutarlılık sağlaman lazım, aynen bir film kurgusundaki gibi. Bu açıdan bakabilmeyi öğrendim. Parçaları birleştirme, bu parçaları birleştirirken anlamlı bir bütün haline getirme…(Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma) Bir de mesela bakış açısı kavramı çok önemli. Bir mekan tasarlarken, oraya insanları dahil ediyoruz mesela, nereye oturacaklar, nerede duracaklar, nereye bakacaklar? Baktıkları zaman ne görecekler? Çünkü filmde de böyle, hangi bakış açısı ile bize o sahneyi gösteriyor yönetmen? (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Tüm bunları düşünmeye başladım bu süreç ile.

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C1-S04: En çok zorlandığım şey sanırım bu stüdyo sürecine adapte olmak oldu. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) İlk defa sinematografik yöntemlerle alakalı olan bir proje aldım. Mesela videoyu nasıl çekmeliyim, neyi göstermeliyim, hangi açıları kullanmalıyım. Yani tamamiyle farklı ve zor geldi biraz. Pek anlayamadım ilk başlarda. Diğer anlayamadığım konu da, hiç olmayan bir mekan yaratırken sinematografiyi nasıl kullanabiliriz? (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama) Bunda çok zorlandım. Hala bununla ilgili soru işaretleri var kafamda.

E.G.: Yani, sinematografinin yöntemlerini mimarlığın yöntemlerine entegre etmekte mi zorlandın?

C1-S04: Yani evet, öyle de diyebiliriz. Ama benim takıldığım şey, bir videodan mekan yaratabilir miyim? (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama) Yaratamam gibi geliyor bana.

E.G.: Bu bahsettiğini biraz daha açabilir misin? Pek algılayamadım.

C1-S04: Yani şunu demek istiyorum. Demin de bahsettiğim gibi, sinematografideki kurguyu, yani birşeyleri kurgulamayı, bir mekanı kurgulamak gibi düşünebiliriz.

Ama sadece bir video çekerek, bir mekanı video ile anlatarak, nasıl mekan yaratabilirim ki? O konuda biraz sıkıntılar var bence. (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama) Yani mesela Karaköy'ü analiz ettik çektiğimiz videolarda, ama sonra kendi mekanlarımızı yaratma kısmına gelince bu ikisi arasındaki bağlantıyı kuramadığımı farkettim. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar)

E.G.: Demek istediğini anlıyorum, ama zaten biz bu süreci aşamalı olarak kurguladık; önce analiz kısmı, ardından konsept geliştirme ve son olarak da proje geliştirme… Yani analiz kısmından projenize direkt geçmediniz ki, arada konsept geliştirdiniz…

C1-S04: Evet evet, mesela konsept geliştirme sürecinde karakterlerimizi oluşturduk ve onlardan yola çıkarak mekanlarımızı ürettik. Bu da oldukça yararlı oldu. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları)

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C1-S04: Aslında bence en olumsuz şey, zamanın kısıtlı olmasıydı. Bir şeyleri anlayabilmek ve özümseyebilmek için yeterli vaktimiz olamadı ne yazık ki. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Bir de süreç çok yabancı geldi bize, aşina olmadığımız şeyler vardı. O nedenle biraz bocaladım. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) Mesela anlatı-kesitleri ilk başta kolaj gibi yapmıştık ama öyle olmaması gerekiyormuş. Bunları çok sonradan farkedebildim. Yani anlatı-kesitinde durumlara odaklanmamız gerekiyormuş, ama kolajlar daha yüzeysel sanırım. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Anlatı-kesitinden makete geçmek mantıklıydı. Daha fazla etaba gerek yoktu. Diğer türlü çok karışık olabilirdi…

E.G.: O zaman şöyle diyebilir miyiz? Bu sürece dair en olumsuz şeyler, senin açından hem zamanın yetersiz oluşuydu, hem de sinematografiyi tam olarak nasıl ve ne için kullanabileceğini anlayamadın pek. Yani sinematografiyi mekanı tasarlarken mi kullanacağız, yoksa temsil ederken mi, yoksa atmosferi oluşturuken mi, yoksa başka şekilde mi…

C1-S04: Evet evet, biraz karışık geldi. Ama sürecin sonunda baktık ki çok fazla şey kazanmışız. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C1-S04: Bu dönemki projemde video ile birşeyler anlatıyorum. Çok da faydalı oluyor. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Ayrıca anlatı-kesitleri de kullanmaya başladım. Kolaj yerine daha iyi ifade ediyor bence anlatmak istediğimiz şeyleri. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Bir de atmosfer kavramını çokça kullanmaya başladım. Ses, ışık… Yön gösterici kavramlar oldular. Mesela konsept geliştirirken bir C2-S04ryo kurguladığımı farkettim. Bir film çekiyorum sanki! (Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?
C1-S04: Atmosfer yaratma!

C1-S05

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C1-S05: İlk başta aslında anlamaya çalışırken biraz zorlandım çok alışık olmadığımız için, (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) ama sonra videoları çekmeye başlayınca o mekanda, o mekanın atmosferini anlamamıza yardımcı olduğunu düşünüyorum. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Çünkü maketleri yaparken çok zorlanmıştık ama videolar çok yardımcı oldu atmosfer açısından.

E.G.: Mesela yaptığımız işler bazında düşünebilirsin. Anlatı-kesit, video, maket…

C1-S05: Anlatı kesitlerini yaparken sanki o mekanı filtrelemişiz gibi oldu yani soyutlaştımış gibi olduk biraz yani mekanı anlamamıza yardımcı oldu. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Bazı şeyleri ön plana çıkardık, bazılarını geri plana attık. Böylece daha güçlü, daha rafine bir anlatım sağladık gibi düşünüyorum. Maketler de kolaylık sağladı bence. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme)

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C1-S05: Şuanki projemizde de video çekiyoruz, o nedenle video, farklı bir temsil yöntemi olarak işimize yarıyor. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları)

E.G.: Peki bu soruyu sadece kullandığınız yöntemler ya da araçlar olarak düşünmesen, biraz daha geniş bir perspektiften baksak? Mekana karşı bakışın ne yönde değişti, atmosferi nasıl algılıyorsun artık?

C1-S05: Aaa evet evet. Atmosfer kavramı diğer projelerimizde hep farkına varamadığımız birşeydi ama artık farkındayız ve mekanın ruhu olduğunu öğrendik. Yani mesela bir mekana girdiğimizde o mekanın bize ne hissettirdiği, ışık, renk vs. daha görünür oldu. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma)

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C1-S05: Anlatı kesitleri ilk başta anlamamıştım, kolaj gibi birşeyler düşünmüştüm. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Sonradan aslında onun mekansal atmosferi yanstıması gereken birşeyler olduğunu farkettim. Ayrıca anlatı kesitten makete geçişte de çok zorlandım. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Çünkü genelde hep olmayan birşeyleri maketlerimizde gösterirdik ama bu sefer mekanı direkt göstermeye çalışmak biraz zorladı beni. O maketin detaylarını ne derecede göstermemiz gerekiyor, atmosferi nasıl temsil edebiliriz vs. biraz zorladı. Neden o mekanların maketini yapıyoruz diye sorguladım. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) Ben en çok makette zorlandım.

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C1-S05: Belki var olan atmosferi farklı bir mekanda nasıl yansıtabileceğimizle ilgili bir maket yapabilirdik sanırım. İyi bir çalışma olabilirdi. Bilmiyorum belki kendi projemize taşıyabilirdik. Veya Karaköy'ü genel olarak işlemek yerine belirli bir noktaya odaklansaydık daha iyi olabilirdi. Yani sokaklardan ziyade spesifik bir noktasına. Yani mesela sokağın atmosferini yansıtmaya çalıştık maketlerimizde ama sokağın bir tarafını çıkarınca o atmosfer bozuluyordu aslında. Yani nereden bakmamız gerektiğini pek anlayamadım. Yani ikinci göz falan demiştik ya hani. Orası bende biraz hala muğlak. Gerçekten maketin içinde biri varmış gibi ama biz maketin dışından bakıyoruz. Orası biraz karışık geldi bana. (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama)

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C1-S05: Kullanmaya başladık video editleme kısımlarını, efektleri…(Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme) Anlatı kesitleri henüz kullanmadım ama kullanmak isterim. Onlar bayağı etkileyici oldu. Mekansal atmosferi öğrendik ve bunu göz önünde bulunduruyorum projemde de. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?
C1-S05: Duygular ve atmosferin mekanda bir arada buluşmasını inceledik gibi hissediyorum ben.

C1-S06

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C1-S06: Ben faydalı olduğunu düşünüyorum. İlk zamanlar ne olduğunu çok idrak edemesek de, (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) iç mimarlığa çok farklı bakmamızı sağladı, yani klasik bakış açılarına sahiptik ilk geldiğimizde. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Ama artık atmosfer bakışıyla bakabiliyorum. Bakış açımın çok gelişmesini sağladı, faydalı bir süreç olduğunu düşünüyorum. Benim en çok keyif aldığım projeydi. Konusu, konsepti, sinematografi ile ilişkili olması falan mükemmeldi. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C1-S06: Şöyle ki, mesela önce duygulanım çalışmalarında duygularımızı iki boyutlu olarak aktarmaya çalıştık, sonra bunun maketini yapmaya çalıştık. Yani anlatmaya çalıştık aslında her şekilde. Benzer ve karşıt durumlar arasında bağlantı kurmamızı sağladı. Atmosferden bahsettim zaten onu da ekliyorum. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Ayrıca kısa zamanda çok fazla şey yapmaya çalıştık ve bu da sınırlarımızı zorladı. Böylece potansiyelimizi gördük. Bunu da olumlu olarak görüyorum.

E.G.: Peki bu süreci öğrendiğiniz sinematografik yöntemler, yaptığınız çalışmalar olarak düşünsen neler dersin?

C1-S06: En başından beri tüm süreç birbirini etkileyen ve geliştiren çalışmalardı. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Sinematografik yöntemleri

öğrenmemiz çok faydalı oldu çünkü sonuçta bir mekanı tasarlarken aslında bir filmin bir sahnesine bakıyor gibi oluyoruz. Yani o insanlar nasıl tasarlıyorsa bizler de öyle görmeye başladık. Ya da video çekim yöntemlerini öğrenirken filmlere bakış açımız da değişti. Önceden sadece filmleri izleyip olay örgüsünü ve duyguları anlamaya çalışıyorduk ama artık sahneleri nasıl çekmişler, neden çekmişler vs herşeyi düşünebildiğimi farkettim. Nasıl bir etki yaratmaya çalışmışlar bunları görmemizi sağladı. (Sinematik kavram ve yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma)

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C1-S06: Proje çok güzeldi, 7 hafta az geldi. Çok daha detaylı incelenmesi gerekiyordu. 14 hafta olsa daha iyi olurdu. Bazı şeylerin üzerinde daha fazla durmamız gerekirdi. Bu bence en olumsuz tarafıydı, daha iyi sonuçların doğmasını engelledi. Son yaptığımı proje de sadece 4 gün kadar sürdü. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Teknik detayları falan hiç çalışamadık.

E.G.: Nelerin üzerinde durmak iyi olabilirdi peki? Biraz anlatabilir misin?

C1-S06: Mesela proje geliştirme kısmı çok kısaydı, daha çok vakit kalsaydı sinematografik yöntemleri projelerimizi oluştururken nasıl kullanabiliriz bunu daha iyi öğrenebilirdik. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Şuan o kısım benim kafamda biraz belirsiz ve karışık. Sanki sadece oluşturduğumuz mekanı göstermek için onu kullanmışız gibi geldi. (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama)

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C1-S06: Bence ayrı ayrı yapılan filmler daha sonra birlikte de ele alınabilirdi. Mesela hepimiz orada en çok dikkatimizi çeken görüntüyü alsa ve tek bir film ortaya çıksaydı güzel olabilirdi. Yani duygulanım çalışmasındaki gibi, veya maketlerde de kullanabilirdik. Yani bu düşünce tarzını herşeye empoze edebilseydik. Bir de keşke Unity'ye zaman kalsaydı.

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C1-S06: Evet kullanıyorum. Mesela anlatı kesit, ya da filtre meselesini, doku çizgi gibi kavramları ilk paftamda kullandım. Güzel tepkiler de aldım. Çok şey öğrendiğimi düşüyorum. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?
C1-S06: İç mimarlık atmosferdir ve atmosferden daha fazlasıdır!

C1-S07

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C1-S07: Öncelikle sinematografinin ne olduğunu ilk defa bu projede öğrendim (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) ve bunun bir atmosfere bakış açısını nasıl değiştridiğini, yani sinematografiyi anladıktan sonra, her

mekana ya da her bir film karesine daha farklı bir şekilde bakmaya başladım, atmosfer ve renk açısından. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Yani stüdyo sanırım bu sinematografi kavramını öğrenmemle beraber, mekanların değişik atmosferlerini düşünebilmeme katkı sağladı.

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C1-S07: En büyük kazanımım sanırım kafamda mevcutta olan imajdan daha farklı şekilde bakmak yani yeni bir bakış açısı kazandım. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Çünkü bir mekana girdiğimizde, bu kavramları düşünmediğimiz sürece çok bilinçli olamıyoruz. Yani o şekilde görüp ona göre tasarlamaya çalışmıyoruz en azından. Ama bu kavramlarla beraber hem insanın hem de mekanın duygularını bilip daha farklı bir şekilde algılayabiliyorum.

E.G.: Söz ettiğin kavramlar hangileri? Nelerden bahsediyorsun?

C1-S07: Sinematografiye dair herşey aslında. Işık, montaj, hareket… Aslında tüm bunların mekansal atmosferi üreten şeyler olduklarını anladım bu stüdyo ile. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Ve de bu kavramları düşünerek bir mekana baktığımda onu daha iyi özümsediğimi fark ettim. Tamamen farklı bir bakış açısı ile bakıyorum artık yani. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Atmosferi düşünerek, atmosferi oluşturan şeyleri düşünerek.

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C1-S07: Süreç kapsamında herşeyi tam olarak özümseyemedik, her şeyden birer parça alarak devam edebildim. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar)

E.G.: Peki sence bunun nedeni ne olabilir?

C1-S07: Zaman çok kısaydı. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Ayrıca konular arası geçişler çok fazlaydı. Çok fazla oradan oraya geçtik. Bir şeye tam olarak odaklanıp onun üzerinde çalışmadık. (Etapların ve çalışmaların fazlalığı) Aslında yaptığımız çalışmalar arasındaki bağlantılar iyiydi ama süre az olduğu için çok çabuk geçtik. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Bir diğer şey de çok farklı bir bakış açısıyla hareket ettiğimiz için daha önce, biraz zorlandım adapte olmakta. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) Zaman yetmediği için, biraz da yüzeysel kaldı. Daha uzun ve daha özümsenmiş bir süreç olsaydı daha iyi olurdu. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Algıladığımız kadarıyla bir çalışma yapmaya çalıştık. Bu nedenle de yüzeysel çalışmalar ortaya çıktı.

E.G.: Sence bu olumsuzluklarda, bizim verdiğimiz çalışmaların ne gibi bir etkisi oldu?

C1-S07: Bence yaptığımız çalışmalar gayet yerinde idi. Önce filmler ürettik, mekanı o şekilde algılamaya çalıştık, sonra anlatı-kesitler, ve sonra da maketler. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Bu çalışmaların sıralaması ve birbirleriyle

bağlantıları gayet iyi idi. Diğer adıma geçtiğimizde, bir önceki adım daha da anlamlı hale geldi her seferinde.

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C1-S07: Ben biraz daha uzak ölçekte kaldım yani mekanı tam birebir algılama kısmınıa geçemedim kendi projemde. Aslında video ve anlatı kesit süreçlerini iyi idrak ettim ama proje geliştirme kısmı benim için biraz negatifti. O süreci çok tamamlayamadım. Yüzeysel kaldım. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Bir de video konusunda da daha çok vakit geçirebilirdik. Çünkü anlatı-kesitlerinde biraz daha birşeye odaklanarak ilerlemiştik. Kesitlerde anlatmaya çalıştığımız spesifik şeyler vardı. Ama videolarımız çok yüzeysel kaldı ve bir anlatı oluşturamadık. Çok yüzeysel videolar oldu. O kısmı pek algılayamadık zaten… (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Bu nedenle videolarımızı daha anlamlı hale getirmek adına, belki farklı iyi örnekler görsek ve daha çok deneme yapsaydık iyi olabilirdi. (Sinematografik yöntemlere teknik olarak hakim olamama, pratik yapmadaki eksiklikler)

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C1-S07: Bizim bu gördüğümüz proje çok farklı ve bence özgün bir projeydi. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Ancak şuan aldığım proje yine klasik anlamda yürütülen bir proje. Bu nedenle kullanamıyorum. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünmeme) Verilen şey çok net ve bunun yapılması gerekiyor. Çok esnek değilim yani. Ancak, ileriye dönük beni heyecanlandıran bir şey oldu. "Şunu yap, bunu yap"tan ziyade mekana ve atmosfere daha farklı yaklaşacağım bir proje yapmayı tercih ederim. Umarım elime böyle serbest hareket edebileceğim bir proje geçer ve öğrendiklerimi kullanabilirim.

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?

C1-S07: Zihinsel olarak yoğun ve yorucu bir projeydi. (Etapların ve çalışmaların fazlalığı)

C1-S08

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C1-S08: Öncelikle bilmediğim bir şey olduğu için yeni şeyler öğrenmiş oldum (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)ve sinematografik yöntemlerin analiz süreçlerinde de, sonrasında da daha yaratıcı projeler üretmemiz konusunda yardımcı olduğunu düşünüyorum. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Analiz sürecinde bu yöntemleri kullanmak belki biraz zorlamış olabilir, alakasız gelmiş olabilir (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) ama sonrasında proje üretme süreci için fikir açıcı şeyler olduğunu düşünüyorum.

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C1-S08: Sinematografik yöntemlerin bize kattığı şeyler mi?

E.G.: Evet, evet. Tüm süreci bütüncül olarak düşünebilirsin.

C1-S08: Dediğim gibi daha yaratıcı düşünmemize yardımcı oldu. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Bu süreçten önce mimarlık ve sinema benim için çok farklı şeylerdi. Ama aslında bir araya gelen şeylermiş. Yarın bir gün buradan mezun olduğumda sadece mimar olacağım diye düşünmüyorum aynı zamanda sinema ile ilgili de birşeyler yapabilirim. Yani tek taraflı bakmak değil de daha farklı ve kapsayıcı bakmamıza yardımcı oldu. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma)

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C1-S08: İlk başlarda sinematografiyi kullanacak olmamız biraz garip gelmişti, çünkü nasıl şeyler yapabileceğimizi öngörememiştim. (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama) Ama sonrasında faydalı buldum. Sadece sürecin çok yavaş işlediğini düşünüyorum. Bu nedenle sinematografik yöntemleri özümsemek için yeterince vaktimiz olmadı ama bence daha yedirilerek işlenmesi gerekirdi. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik)

E.G.: Sürece dair eleştirebileceğin başka neler var?

C1-S08: Sinematografik yöntemleri çok güzel şekilde gördük ama onları beraber uygulasaydık daha iyi anlar ve öğrenirdik. (Sinematografik yöntemlere teknik olarak hakim olamama, pratik yapmadaki eksiklikler) Biz pek yeterli olamadık teknik olarak. Bir de video çekmek film yapmak o kadar da kolay şeyler değil, program bilmek gerekiyor, sinematografik kavramları öğrenmek gerekiyor. (Sinematografik yöntemlere teknik olarak hakim olamama, pratik yapmadaki eksiklikler) Bunları uygulayarak öğrensek daha iyi olabilirdi (Sinematografik yöntemlere teknik olarak hakim olamama, pratik yapmadaki eksiklikler)ama işte zamanımız çok kısıtlıydı. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik)

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir? Mesela sen olsan nasıl şeyler yaptırmak isterdin?

C1-S08: Bu proje kapsamında ilk başta VR ile ilgili birşeyler yapacaktık. Ama yapamadık. Kaldı ki daha proje bir alıyoruz ve photshop bilmeyen insanlar bile var. Küçümsediğim için söylemiyorum ama biraz yetersiziz. (Sinematografik yöntemlere teknik olarak hakim olamama, pratik yapmadaki eksiklikler) Belki daha üst seviyelerde olsaydık daha iyi sonuçlar alabilirdik. Ama tabi bu daha başlangıç. Bu okul zaten bir şey öğretmekten ziyade ödevlerle senin birşeyler öğrenmeni bekliyor. O nedenle programları öğrenebileceğimiz çalışmalar yapılsaydı projeye de katkısı olabilirdi. (Sinematografik yöntemlere teknik olarak hakim olamama, pratik yapmadaki eksiklikler)

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı? Mesela mekana farklı bir gözle bakmak, film yaparak birşeyleri anlatmak, ya da sinematografik yöntemleri kendi proje süreçlerine dahil etmek gibi.

C1-S08: Şuanki projemizde, Mardin'de geçiyor projemiz, sinematografik şeyler kullanmadım. Ama teknoloji çağındayız, projede olmasa bile en basiti youtube'a video çekerken bile kullanmak gerekiyor bu yöntemleri. Belki bu yöntemleri öyle bir

mecrada kullanabilirim. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme) Ya da yaptığım kolajlara etkisi olduğunu düşünüyorum. Mesela bir film izlerken kamera hareketleri ve çekimlerle ilgili şeyleri yakalayabiliyorum. Mesela kamera sürekli gökyüzünü çekiyor. Demek ki burada birşeyler oluyor. Veya kuşların uçuşu gösteriliyor sürekli gibi. (Sinematik kavram ve yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma) Ya da ışık ve renkle alakalı şeyleri kullanabiliyorum. Işık ve renk dersi alıyoruz, o derste de sinematografi üzerinden anlatılıyor çoğu şey. Bence o derse giderken birçok şeyi bilerek gidiyorum. Eskiden sıkıcı dediğim filmler anlamlı hale geldi. Entelektüel seviyemin arttığını düşünüyorum. (Sinematik kavram ve yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?

C1-S08: Aaa çok zor. Kısa ama uzun geçen, aslında 7 hafta kısaydı ama çalışma süreci olarak uzundu. Çok fazla şey öğrendiğimi düşünüyorum. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Belki o an için bir katkısı olduğunu düşünmüyorum ama sonradan çok faydasını görüyoruz. Daha çok verimli olabilirdi, üretkenlik olarak bir şey yoktu ama teorik olarak çok iyiydi.

C1-S09

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C1-S09: Ben iyi olduğunu düşünüyorum. Diğer projelerimize göre biraz daha farklı bir konuyu inceledik. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Bunun da farklı bir bakış açısı oluşturduğunu düşünüyorum. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma)

E.G.: Yansıtılma derken nasıl bir şeyden bahsediyorsun?

C1-S09: Yani duyguları resmetme ya da üç boyutlu hale getirme gibi mesela. Bu çalışmanın diğer projeleri ele alışımıza da katkısı oldu. Daha farklı bir bakış açısıyla bakabiliyoruz. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Diğer taraftan sinematografik tekniklerle de, hem sinemaya hem de mimarlığa daha farklı bir şekilde bakıyorum. Mesela ışığın kullanımına dair şeyleri öğrendikten sonra daha farklı bir göz ile bakmaya başladım. Tüm bunların farklı bir bakış açısı kattığını düşünüyorum genel olarak. Mesela artık ışığa karşı bakış açım çok değişti ve onun mekan tasarımı için çok önemli bir şey olduğunu farkettim. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma)

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C1-S09: Bence en önemli katkısı, soyut kavram, düşünce ve duyguların somutlaştırılarak temsil edilmesi oldu. Mesela ben artık kendi çalışmalarıma başlarken öncelikle orada nasıl bir ortam istiyorum diye soruyorum ve ona göre hareket ediyorum. Mesela ışık nasıl olmalı ya da renk. O insanın orada ne hissetmesini istiyorum ve bunu nasıl yansıtabilirim diye düşünüyorum. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Bundan yola çıkarak birşeyler yapmaya çalışıyorum. Bunun olumlu bir katkı olduğunu düşünüyorum.

E.G.: Başka ne gibi katkıları oldu bu sürecin? Biraz daha detaylandırabilir misin? Özellikle süreç boyunca deneyimlediğiniz sinematografik yöntemleri düşünerek cevaplayabilirsin.

C1-S09: Mesela biz bir mekan kurgusu yapmaya çalıştık ve kurguladığımız o mekan ile ilgili video çalışmaları yaptık. Ya da olan bir mekanı kayıt altına aldık ve o karelerden kendi mekanlarımızı ürettik. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Mesela ben bir seramik atölyesi kurguladım, çalışma alanımız bir cafe olduğu için, o cafeyi kayıt altına aldım. Farklı açılardan çektiğim videolar ile, orayı bir seramik atölyesi gibi göstermeye çalıştım. Böylece gördüğüm ve çektiğim mekanları aslında farklı bir mekana dönüştürebileceğim düşüncesini kazandım. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme)

E.G.: Bu süreci düşündüğünde, ilk anda aklına gelen ve hiç düşünmeden söyleyebileceğin şey neydi kazanım olarak peki?

C1-S09: Mesela film izlediğimde de bu teknikle çekilmiş, şöyle bir ışık kullanılmış diyebiliyorum artık. (Sinematik kavram ve yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma) Bir de, dokuları mekanlarda nasıl yansıtabiliriz, farklı hisleri dokularla nasıl elde edebiliriz gibi şeyleri maket yaparken çok iyi öğrendim. Artık maket yaparken bunları da düşünüyorum, eskiden hiç böyle şeyleri düşünmezdim maket yaparken. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma)

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C1-S09: Bence sadece süre açısından sıkıntılar yaşadık. Eğer daha fazla zamanımız olsaydı, ürettiğimiz videolar bence daha güzel olabilirdi ve biz de daha çok şey öğrenmiş olurduk. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) İlk baştaki etaplar için çok vakit kaybettik. Son kısım çok az sürdü. Yeterince vakit ayıramadık.

E.G.: Bu süreci farklı kısımlara ayırmıştık; analiz, konsept geliştirme ve proje geliştirme olarak. Sence vakit problemi tüm aşamalar için mi geçerliydi, yoksa spesifik bir aşama için mi vakit çok kısıtlı idi?

C1-S09: Bence en sıkıntılı kısım proje geliştirme kısmı idi. Çok az vaktimiz kaldı ve yeterince vakit ayıramadık. Çok daha fazla üzerinde durmamız gerekirdi. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Aslında bir yandan da kısa zamanda neler yapabileceğimizi gördük, o açıdan iyi oldu diyebilirim.

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C1-S09: Yani bu soru için daha önceden yaptığımız projeleri mi düşünüp karşılaştırmam gerekiyor?

E.G.: Bu süreci kendi içinde düşünmeye çalışalım. Nasıl müdahalelerde bulunmak isterdin? Mesela şöyle düşünebilirsin: İlk etapta Karaköy ile ilgili filmler çektiniz, ardından anlatı-kesitler yaptınız, ardından maketler… Tüm bunları düşündüğünde ne gibi değişiklikler yapmak isterdin süreçte?

C1-S09: Sanırım konuyu değiştirirdim. Ya da mekanı değiştirmek isterdim. Cafe bizi çok sınırlıyordu. Karaköy de biraz kafa karıştırıcı olabilir. Anlatı kesitlerinde çok zorlanmıştım. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Aslında Karaköy çok faklı ve zengin bir yer ama ben hem videoda hem de anlatı kesitlerimde çok yansıtamadım. Ama bu durum farklı bir uygulama ile nasıl değişebilir pek bilemiyorum.

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C1-S09: Demin de belirttiğim gibi, derslerimle ilgili ödevlerimi yaparken mesela aydınlatmayla alakalı bir şey yapıyorsam, o aydınlatma o mekanı nasıl değiştirir, mekanda bulunanlara ne hissettirir gibi şeyleri hesaba katmaya başladım. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Çünkü ışık çokça incelediğimiz bir konu idi. Ya da bazı projelerde sunumlarda video çekerek sunmayı düşünebilirim. Ya da bir kolaj yaparken de öğrendiğimiz şeyleri uygulamaya çalışıyorum. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Artık bir mekanda analiz yaparken artık daha bilinçli bir şekilde yapacağım. Mesela video çekerken mekanı olduğu gibi görüyorduk, anlatı kesitlerinde de mekanın bize göre öne çıkan kısımlarını vurguluyorduk. Bu nedenle bu yöntemleri kullanıyorum. Nasıl kullanacağız, ne göstereceğiz gibi. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?
C1-S09: Genel olarak biraz daha soyut çalıştığımız bir süreçti, soyut kavramların nasıl somutlaştırıldığıyla alakalı bir süreçti. Görsel şeylerle soyut şeylerin karışımı,diğer alanlarla ilişkisi gibi düşünebiliriz.

C1-S10

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C1-S10: Ben başlangıçta çok sevmemiştim açıkçası süreci. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) Video ile birşeyleri anlatmaya çalışmak biraz garip gelmişti. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) Süreç ilerledikçe daha anlaşılır hale geldi ve daha çok sevmeye başladım. Mesela anlatı-kesit maketlerini yaparken, bir yandan da kendi projeme dair konseptle ilgili şeyler geliştirmeye başladım. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Maketleri yaparken mekansal olarak düşünebiliyordum. Ama video olarak onu gerçekleştiremedim. Sanırım videolar biraz soyut kaldı, ya da alışkın olmadığımız bir yöntem olduğu için öyle gelmiştir, pek kavrayamadım açıkçası. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Yani videoların, ya da genel olarak bu sinematografik sürecin daha yararlı olmasını beklerdim, pek öyle olmadı. Konsept çalışmalarından sonra birden proje kısmına geçtik. Herkes o kısımda çok zorlandı. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Biraz kafamız karıştı.

E.G.: Peki sence neden böyle bir kafa karışıklığı oldu?

C1-S10: Bence biraz vakit sıkıntısından dolayı oldu. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Proje kısmına geçiş biraz ani oldu, çünkü pek vaktimizi iyi değerlendiremedik bence. Bir de biz önceki süreçleri daha iyi özümseyebilseydik, proje sürecine de daha iyi bir geçiş yapabilirdik. Mesela çektiğimiz videolarda kullandığımız yöntemlere dair yorumlar aldık, ama o videolarda gösterdiğimiz mekanlara dair pek bir eleştiri alamadık bence. O nedenle sinemtaik yöntemleri mekansal olarak nasıl kullanıyoruz bunu pek algılayamadım. (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama)

E.G.: Aslında o video çalışmalarınız, kullandığınız tekniklerden ziyade daha çok mekanları nasıl anlattığınızla, dolayısıyla da o mekanlarla ilgili idi. Yöntemler sadece bir araç olarak var oldular. Yani sizler hangi yöntemleri neden kullanıyorsunuz, biz bunun peşindeydik. Çünkü kullandığınız yöntemler ile mekanlarınızı anlattınız bizlere, değil mi? Amaç mekanları anlatmak idi. Peki bir soru daha sorayım: Sence neden sinematografiyi kullandık?

C1-S10: Bence mekanla alakası var biraz. Mesela biz Karaköy yerine başka bir mekanda çalışıyor olsaydık, belki de sinematografi bu kadar yararlı olmazdı. Sinematografi bize, göremeyeceğimiz şeyleri gösterme konusunda yardımcı oldu. Katmanları gözlemleme açısından çok yararlıydı. Mesela videoları editlerken, tekrar tekrar mekanları gördük, daha iyi algıladık böylece. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme)

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu? Bu sürecin diğer stüdyo deneyimlerinden farkı neydi?

C1-S10: Bence proje olarak çok bir farkı olmadı, yani ürettiğimiz proje diğer projelerimize de benzer. Ama süreç dahilinde yaptığımız çalışmalar tabi ki çok yararlıydı. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Ben kendi başıma kalsam o yöntemleri kullanmazdım. Bu süreç ile kullanma fırsatı yakaladım ve farkı deneyimler edindim kendi adıma. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Sinematik yöntemler hakkında bilgim oldu. Projeye sinematik bir şekilde yaklaşabildiğimizi gördüm. (Sinematik kavram ve yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma)

E.G.: Peki bu sürecin sana farklı bir bakış açısı kattığını düşünüyor musun?

C1-S10: Hayır, pek düşünmüyorum açıkçası. Çünkü proje kısmına geldik, en baştaki kısma geri döndüm. Sanki o ilk çalışmaları hiç yapmamışım gibi. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) Ama tabi analiz kısımlarında, yararlıydı bence süreç. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları)

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C1-S10: Tek bir nokta olarak değil belki ama genel bir yorum yapacak olursam, bence stüdyoda çok daha fazla vakit geçirmeliydik. Evde kendi başımıza çalıştık, okula gelince sadece kritik aldık. Okulda daha çok vakit geçirip, stüdyoda daha çok çalışıp, daha kolektif bir süreç geçirmeyi isterdim, çünkü biraz bilinçsiz hareket ettik bence... (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı)

E.G.: Peki yaptığımız çalışmalara dair ne dersin?

C1-S10: Olumsuz bir şey gelmiyor aklıma… Olumlu olarak bence kritik imaj çalışması çok yararlı oldu. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Tasarladığımız şeyin ön göremediğimiz C2-S04ryolarını ürettik ve bunu anlatmaya çalıştık görsel olarak. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Bence çok iyi bir çalışmaydı.

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C1-S10: Bununla ilgili pek bir fikrim yok açıkçası. Belki proje sürecine geçiş biraz sıkıntılıydı. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Ama bu zaten her proje dersinde yaşadığımız bir sorun…

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C1-S10: Daha önce bahsettiğim kritik-imaj'ları kesinlikle başka bir projemde kullanmayı düşünüyorum. Çok etkili bir anlatım. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?
C1-S10: Zor…

C2-S01

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C2-S01: İlk başlarda çok ilginçti. Birçok farklı şey öğrendim kendi adıma. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) İlerlerken projeye kadar birbirine eklenerek devam edeceğini, ve hatta projemizi de o şekilde ilerleteceğimizi düşünmüştüm. Ama proje kısmına geçtiğimizde, sanki o kısım bir anda bitmiş gibi oldu ve biz biraz bocaladık o kısımda. O nedenle en başlarda içselleştirdiğim her şey projeye geçerken sanki uçtu gitti, o nedenle biraz zor bir geçiş oldu benim için. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar)Ama genel olarak deneysel olması çok iyiydi. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Çok boyutlu düşünebilmeyi öğrendik. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Hem birşeyler düşünüyoruz, hem de onu nasıl aktaracağımızı düşünüyoruz. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma,anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Mekanlara karşı farkındalığımız arttı. Mekanı sadece görmek değil de, gerçekten de mekanla etkileşime girebilmeyi öğrendik. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma)

E.G.: Pekala, süreç boyunca sinematik kavram ve yöntemlerden yararlandık. Sence neden böyle bir yola başvurduk? Sinematografi kendini nasıl gösterdi bu süreç içersinde? Sen nasıl yorumlarsın bunu?

C2-S01: Bence en önemli olarak bir temsil yöntemi olarak sinematografi çok önemli. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Bunun dışında diğer bir önemli noktası da, sinemada bir hikaye

kurguluyoruz, mekansal tasarımda da aynı şekilde. (Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma) İkisi bence çok iyi şekilde bağdaşıyor. Yani bizler C2-S04ryolar oluşturduk, bu C2-S04ryoları mekansallaştırmaya çalıştık. Sinematografi bu noktalarda çok işimize yaradı.

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C2-S01: Mesela daha önceki projelerimizde, analiz kısmı ile proje kısmı hep birbirinden ayrı olurdu, yani daha doğrusu, birbirlerini desteklemezlerdi. Ama bu projede olumluydu herşey, yani üzerine ekleyerek gittik. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Özellikle analiz ve konsept geliştirme kısımları birbiri ile çok bağlantılıydı. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Analizlerimizden yola çıkarak konseptimizi oluşturabildik. Ama işte dediğim gibi proje kısmına geçiş de keşke böyle olsaydı. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Çok şey biriktirdik esasında, onları daha iyi aktarabilrdik proje kısmına. Ben süreç başında hep daha hayali düşünmüştüm, işe bir yönetmen gibi davranacağı ve sanki bir set tasarımı yapacakmışız gibi hissetmiştim. Ama düşündüğüm gibi çıkmadı. Genel olarak söylemek gerekirse, hep farklı şekilde düşünmeye zorladık kendimizi, ve hep üzerine koayarak ilerledik. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Bence bu açıdan çok olumluydu. Çünkü daha önceki projelerimiz biraz standart projelerdi işleyiş açısından. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Bu çok daha yararlı oldu bence.

E.G.: Peki, süreçte yaptığımız çalışmaları düşündüğünde, en olumluları hangileriydi? Anlatı-filmler, anlatı-kesitler, anlatı-kesit maketleri… Tüm bunları düşününce en olumluları hangileriydi?

C2-S01. İlk başta filmle başlamış olmamız bence çok iyiydi. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Hem filmde ne anlatacağımızı, hem de nasıl anlatacağımızı öğrenmek ve bunu deneyimlemek çok olumluydu. Genelde hepimiz birşeyler düşünürüz ama onu nasıl aktaracağımızı bilemeyiz. Bu anlamda o filmler çok yararlı oldu bence. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma,anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Hep bu şekilde düşünerek ilerledik.

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C2-S01: İlk başlarda tabii bir zorluk yaşadım. Süreci algılamakta zorlandığım için. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Ama yapılan işleri gördükçe, sürece adapte olabildik ve daha bilinçli şekilde ilerledim. Adaptör maket kısmı için mesela, kafamda birşeyler vardı ama ifade etmekte zorlandım. Aklıma başka bir şey gelmiyor. Bence genel olarak eğlenceli ve farklı bir şüreçti, çok şey kazandık. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C2-S01: Dediğim gibi mesela bir film oluşturduk ve hep onlardan birşeyler türetmeye çalıştık. Üstüne koyarak gitmeye çalıştık ama onlar bir araya gelemedi. Ayrı ayrı kaldılar. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Evet hepsi çok yararlıydı ve bağlantılıydılar ama

sanki bir araya gelebilirlerdi mesela süreç sonunda. Bir de bence Abed Han çalışmak için çok büyük bir yer, biraz dağıldık. İlk defa böylesine farklı bir süreç deneyimlediğimiz için, odaklanma problemi yaşadım sanırım biraz. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) Sanırım içinde rahat hareket edebileceğimiz bir mekanda çalışsak belki daha iyi olabilirdi. Ama tabii ki Abed Han çok özgün bir mekan, orasını tartışmıyorum. Hatta çok iyi oldu bizim için bakış açımızı geliştirdi. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma)

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C2-S01: İlla ki yer etmiştir diye düşünüyorum. Kullanacağım bir şekilde. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme)Ama tabi insanların da bunu önemsemesi gerekiyor. Yani yaparım ama kendimi ifade edebilir miyim bilmiyorum. Ama tabii ki kullanacağım. Çok farklı bir bakış açısı kazandım. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?
C2-S01: Soru zormuş… Biraz düşüneyim. Sanırım ilginç, keyifli ve karmaşık derdim.

C2-S02

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C2-S02: Bence bu sürece dair ancak projenin sonuna doğru yaklaştıkça bir fikir edinebildik. Yani ilk başlarda nasıl bir süreç olacağı, ne yapmamız gerektiği gibi şeyler bizim açımızdan çok belirsizdi. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Hatta biraz bilinmezlik söz konusuydu, ve bitirmeden önceki projede böyle bilinemez ve karmaşık bir süreç içine girmek biraz olumsuzdu bizim açımızdan. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) Mesela ilk başlarda sizler sunum yaptınız bizlere, kamera hareketleri, anlatım teknikleri gibi şeyleri gösterdiniz. Onları kullandık ama sadece videolarda kullandık. Yani ben daha teknik bir süreç geçireceğiz gibi düşünmüştüm. Ama daha çok düşünsel yönden farklı bir süreç oldu, bu açıdan çok iyiydi, çok şey öğrendik. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Ama yine de, mesela öğrenciler açısından düşünecek olursam, bence grup arkadaşlarım da süreci tam idrak edemedi, herkes farklı şekilde algıladı ve kendine göre birşeyler yapmaya çalıştı. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Ama süreç ilerledikçe, özellikle de anlatı-kesit maketlerini yaptığımız sıralarda, hepimizin kafasında oturmaya başladı herşey ve daha olumlu şekilde ilerleyebildik. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Ama kısaca söylemek gerekirse, pek de iyi algılayamadığımız bir süreç için, bence biraz fazla emek harcadık. Daha bilinciinde olarak süreci deneyimlemek daha iyi olurdu bence. En azından öğrencilerin yaptığı şeyler arasında bir ortaklık olurdu.

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C2-S02: İlk etaplar bence oldukça olumlu idi. Evet biraz kafamız karıştı, biraz da zorlandık algılamakta. Ama süreç dahilinde yaptığımız çalışmalar oldukça faydalı ve

eğlenceliydi bence. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Diğer süreçlerden çok farklıydı. Daha önce hep alışılagelmiş yöntemleri kullanıyorduk. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Mesela, bir yeri analiz ediyoruz, hemen bir harita oluştururduk, oradan farklı katmanları ayrıştırırdık, işte binalar, yollar gibi. Ama bu süreç dahilinde belki yine birşeyleri analiz ettik ama çok çok farklı ve bence daha faydalı yöntemler kullandık. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Yani anladık ki bu yöntemleri kullanarak da mekanları görebiliyoruz ve anlatabiliyoruz. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Bir de, adaptör maket çalışmamız da bence çok verimliydi ve farklıydı. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) İki farklı mekanı nasıl birbirine bağlayabileceğimizi öğrendik.(Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma) Daha önce hiç böyle bir çalışma yapmamıştık. Oldukça geliştiriciydi bence. Ama biraz da zorlandım açıkçası. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu)

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C2-S02: Bence anlatı-kesit kısmı çok çok zordu. Algılayamadım. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Algılayamadığım için de pek aktaramadım sanırım. Bir de konsept videoları çekmiştik, ama o konsepti videoda göstermek çok zor oldu, belki de teknik yetersizliklerden dolayı. (Sinematografik yöntemlere teknik olarak hakim olamama, pratik yapmadaki eksiklikler) Mesela grafik dili olan bir video oluştursam belki daha kolay olurdu. Ama ben gerçek insanlar ve gerçek mekanlarla birşeyler anlatmaya çalıştım. Biraz zor oldu. Aslında hayalimde konseptim vardı, ama videoya yansıtamadım. Yani video analiz aşaması için çok çok yararlı oldu, çünkü videolarımızda birçok şeyi ifade edebildik bence, (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma,anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) ama konsepti anlatmak açısından bence o kadar iyi bir yöntem değildi. Belki de bu iş için biraz daha vakit gerekirdi. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması)

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C2-S02: Belki başka bir yerde yapılmış olsaydı, belki bir örnek görseydik daha iyi algılayabilirdik. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Ama tabi örnek görmek bizim yaratıcılığımızı da köreltebilirdi. Öyle bir durum da var. Kısacası bence biraz daha açıklayıcı bir süreç olmalıydı. Evet süreci kolay algılayıp sıkıntısız devam edenler vardı, ama bence algılayamayan ve açıklamaya ihtiyaç duyanlar daha fazlaydı. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Bir diğer şey de, bence süreç zamansal olarak yeterli değildi. Daha çok vakit olmasını isterdim. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması)

E.G.: Peki, sence tüm bu süreç boyunca, sinematografiyi neden kullandık?

C2-S02: Mesela bir projeye başlarken, bir C2-S04ryo oluşturuyoruz, bir kurgu yapmaya çalışıyoruz. (Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma) Aslında biz projeyi yaparken bir film üretimi aşamasına da paralel

şekilde ilerliyoruz. Sinematik üretimdeki aşamalarla, mekansal üretimdeki aşamaların çok benzer olduklarını düşünüyorum.

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C2-S02: Evet evet, bu süreçte birçok şey edindik, farklı bir şekilde bakıyoruz artık. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Bu da ister istemez bir sonraki adıma yansıyacaktır. Yani belki bir sonraki projemde mesela, yöntemsel olarak teknik bir takım şeyleri kullanmasam da, mutlaka süreç boyunca deneyimlediğimiz düşünce süreçlerinden yararlanırım gibime geliyor. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme)

E.G.: Son olarak, süreci tek bir cümle ile ifade etmeye çalışsan, ne derdin?
C2-S02: Hep kurgu üzerinden gittik. Kurguya dair birşeyler derim sanırım. Biraz düşüneyim… Bence hepimiz için farklı bir süreçti. Güzeldi.

C2-S03

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C2-S03: Genel olarak başka bir bakış açısıyla bakmaya çalıştığımız için bence çok olumlu geçti. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) En başından beri çok farklı düşünmeye başladık. Aralarda küçük kopuklulklar yaşadım ama sanırım ilk defa böyle farklı bir süreç deneyimlediğimiz için olduğunu düşünüyorum. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu)

E.G.: Ne gibi kopukluluklar mesela?
C2-S03: Mesela konsept kısmından proje kısmına geçerken, yani konsept halinde olan şeyleri mekansallaştırmaya çalışırken bence kopukluklar yaşadım. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Ama zaten bu her proje sürecinde olan bir durum. Çözmesi oldukça zor.
E.G.: Az önce farklı bir bakış açısı kazandığını söyledin. Bundan kastın nedir? Nasıl bir farklılık kazandırdı? Daha önce yapmadığın neyi yapmaya başladın mesela?

C2-S03: Aslında projemize süreçlerinin sinemayla çok alakalı olduğunu farkettim. Yani ikisi çok ortak şeyleri paylaşıyorlar aslında. Mesela projemiz süresince bir kısımda Eisenstein'ın notasyon anlatımlarına benzer bir çalışma yapmıştık, farklı katmanlar ile projemizi anlatmaya çalışmıştık. Bu çalışma çok yararlı oldu mesela. Çok farklı ve katmanlı bir şekilde düşünmemizi sağladı, sinemanın kendine has düşünme biçimlerini kullanabilmiş olduk aslında projelerimizde de. (Sinematik kavram ve yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma) Yöntem üzerinden projemize bu şekilde bakabileceğimizi algıladım.

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C2-S03: Bence atmosfer kavramı üzerinden gitmemiz olumluydu. Çünkü genelde atmosfer projenin hep en sonunda üretmeye çalıştığımız bir şey olurdu. Bu nedenle atmosferle başlamak çok iyi oldu, (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) ancak bu sürece adapte olmak biraz zorladı. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir

süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) Video çekmeye çalışmak, bir şeyleri video ile anlatmak, atmosferi video ile ifade etmek çok çok yararlı oldu, farklı yöntemleri deneyerek atmosferi anlatmaya çalıştık. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma,anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Tüm bunlar bize bir farkındalık kazandırdı. Mesela film izlerken, ya da bir yerde gezerken, veya bir şeyi gördüğümde farklı bir bakış açısı ve bu farkındalıkla bakabiliyorum. (Sinematik kavram ve yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma) Mesela orada mekan nasıl oluşturulmaya çalışılmış, illa ki filmlerdeki bir mekandan bahsetmiyorum. Gerçekte de bulunduğum bir mekan acaba nasıl tasarlanmış, nasıl ifade ediliyor gibi şeyleri çok düşünür oldum. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Algıda seçicilik olmaya başladı tabii biraz da. Kısacası, bundan önceki süreçler için aslında ne kadar eksik olduğumuz fark ettim bu süreç ile. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

E.G.: Peki, süreç boyunca yaptığımız çalışmalar hakkında ne düşünüyorsun daha önceki yorumlarınla bağlantılı olarak?

C2-S03: Aslında mekanları kavrayışımız açısından çok katkısı oldu bu egzersizlerin. Aslında mekandayken çok da farkedemediğimiz bir takım şeyleri, sinematik olarak anlatmaya çalıştığımızda çok daha bilinçli yaklaşmış oluyoruz. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Mesela videolar ile anlattığımızda, bambaşka bir boyuta geliyor mekansal deneyim kısacası. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma,anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme)

E.G.: Yani sence neden sinematografi kullanıldı bu süreçte?

C2-S03: Hem mekan kavrayışı açısından iyi oldu, (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) hem mekansal atmosfer kavramı açısından… (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Hem sinematik anlatımlar için, yani demin bahsettiğim Eisenstein diyagramatik anlatımları gibi, katmanlı bir şekilde anlatım… Ve de en önemlisi farklı bir bakış açısı kazandırıyor tabii. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma)

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C2-S03: Belki de konsept aşamasından proje aşamasında geçerken daha fazla vakit geçirmemiz gerekirdi. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Yani çok keskin bir geçiş yaptık. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Biraz daha yedirilmesi gerekirdi bence. Mesela atmosferi düşünerek projeye başlamak ve her mekanın atmosferini oluşturup ondan sonra bütüne ulaşmaya çalışmak iyi bir yöntemdi. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Fakat çalıştığımız alan çok büyüktü ve tüm mekanlarımızı o şekilde oluşturmaya çalışmak çok yorucu oldu. Mesela anlatı-kesit maketlerimizde var olan duruma eklentiler yapmıştık adaptör maketlerimizde, o aşamada ben bayağı düşünmüştüm mekansal atmosfer ile ilgili, çok yararlı olmuştu benim açımdan. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Yada kritik imajlar yaptık. Bu tarz konsept çalışmalar

çok iyi geçti, ancak dediğim gibi bu kısımlardan proje kısmına geçişimiz çok keskin oldu. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar)

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C2-S03: Video çekim aşamasını bence biraz daha kısa tutmalıydık, oradan kazandığımız zamanı proje kısmına ekleyebilirdik. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Çünkü projeye dair hala çok eksiklerimin olduğunu düşünüyorum. Ama ne gibi revizyonlar yapılabilirdi, bunun hakkında pek bir fikrim yok açıkçası. Belki daha fazla örnek görüp, onları birlikte analiz etseydik iyi olabilirdi. Bu sayede yaparken zorluk yaşadığımız şeyleri belki de daha kolay bir şekilde üretebilirdik. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı)

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C2-S03: Mesela görsel anlatı yöntemleri olarak başka bir dersimizde o bahsettiğim diyagramatik anlatıları işliyoruz. Ben yeni bir seminere başladım mesela, sinema ve filmlerin analizi ile ilgili. Çok yararlı geçiyor. Keşke daha önce başlasaymışım… Çok çok daha bilinçli bir şekilde yürütebilirmişim bu süreci. Şimdi anladığım için aslında ne kadar faydalı şeyler olduğunu, o nedenle ileride kullanacağım mutlaka. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?
C2-S03: Bence ilham verici… Evet evet. İlham verici bir süreçti diyebilirim.

C2-S04

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C2-S04: Aslında bizim için yeni bir kavramdı. Mekana bakış, mekanı değerlendirme açısından daha farklı bir perspektif kattığını düşünüyorum. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Çünkü tasarım sürecinde birşeyi kafamda canlandırmam bazen zor olabiliyor. Ama film çekerken, mesela mekanları görebiliyoruz, ya da mekanlarımızı hayal edebiliyoruz. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma,anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Ya da kendi adıma değil ama başka insanlar adına da düşünme ve hayal etme yeteneği kazandım. Yani tasarladığım mekanlarda insanlar nerede duracaklar, ne görecekler, ne deneyimleyecekler… (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Tüm bunları düşünebilmeyi öğrendiğim bir süreçti. Ama tabi bazı teknik şeyler biraz geride bırakmış olabilir bizi. Mesela videolar yapmaya çalıştık, ama teknik olarak pek iyi durumda değildik. (Sinematografik yöntemlere teknik olarak hakim olamama, pratik yapmadaki eksiklikler) O nedenle biraz zorlandık tabii. Onun dışında, süreç biraz yığılarak gitti, yani tam olarak ürettiğimiz şeyleri nasıl birbiriyle bağlayacağız, nasıl ilerleteceğiz bununla ilgili sıkıntılarım oldu. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar)

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu? Bu soruyu cevaplarken, hem süreci bütünsel olarak, hem de etap etap düşünebilirsin. Sürecin en güçlü tarafları neydi sana göre?

C2-S04: Bence demin bahsettiğim düşünme biçimi… Farklı bir bakış açısı kazanma…(Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Yani hareketi bir film, bir kurgu içinde tanımlayıp, ve bu şekilde ilerlemek. Yani, mekanı anlamayla ilgili şeyler bence en güçlü tarafı. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Ama biraz da olumsuz bir şey olarak, bu süreç biraz uzun sürdü, çok fazla şey yapmaya çalıştık. (Etapların ve çalışmaların fazlalığı) O nedenle biraz dikkatim dağıldı açıkçası, bir de tüm o analiz sürecinden sonra konseptimize geçtik. Ama ben aradaki bağlantıları pek iyi kurgulayabildiğimi sanmıyorum. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar)

E.G.: Peki, olumlu olarak başka ne ekleyebilirsin?

C2-S04: Mekanın nasıl hissettirdiğini öğrendik. Mekanın atmosferiyle etkileşime girebilmeyi öğrendik. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Anlatı-kesit'ler bunun için çok verimliydi. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Mesela filmlerde bazı şeyler çok çabuk geçti ve pek algılayamadık. Ama o filmlerden ürettiğimiz anlatı-kesit'lerde bence o anları dondurduk, daha iyi algıladık ve daha iyi aktardık diye düşünüyorum.

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C2-S04: Sanırım, bir şeyleri denem güzel, ama bir yandan da son sınıfta olmanın verdiği bir stres var. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) Bir şeyleri yanlış yapmaktan korkuyoruz hepimiz. Doğrusu ne? Acaba yanlış mı yapıyorum… Mesela anlatı-kesitler ile ilgili ilk duyduğumuzda kafamız çok karışıktı. Algılayamadık. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Ama siz bize çok bilgi vermediniz. Bunu da anlıyorum. Bizi köreltmek istemediğiniz için… Ama genel bir yorum yapacak olursam, bence analiz kısmı çok uzun sürdü. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik)

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C2-S04: Ben genel olarak şöyle düşünüyorum ki, diğer projelerimizde de bu durum böyle; bize hiçbir zaman net bir şey verilmiyor. Yani konsepti de biz üretiyoruz, kurguyu da. Herşeyi biz belirliyoruz. Böyle olunca da önümüze koyulan engeller ne kadar gerçekçi, biraz bunu da sorguluyorum. Belki ortak bir şey verilebilir, ortak bir işlev, ya da bazı kısıtlar. Ama tabi bu durum genel bir şey. Bunu da anlıyorum. En basiti, Abed Han tarihi bir mekan, ama o mekanın tarihi oluşuyla ilgili elimizde çok kısıt yoktu. Yine serbest kaldık bence. Bir başka eleştiri şu olabilir, adaptör maketlerini yaparken, ben hep o mekanları kendi çalışma mekanlarımız olacak diye düşünmüştüm, ama bir baktık ki, onlar aslında bizim çalışma mekanlarımız değilmiş… Burada biraz yanlış anlaşılma oldu bence. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil

edecek şeylerin bulunmayışı) Bu kısım daha net bir şekilde yürütülmeliydi bence. Belki de konseptimle ilgili kararlarımı adaptör maketimden önce yapsaydım, o adaptöer mekanları daha iyi kurgulayabilirdik. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Tabi bu durumda, adaptör maketlerimizdeki mekanlar kendi mekanlarımız olmalıydı.

E.G.: Peki, sence neden biz bu stüdyoda sinematografiyi kullandık? Ve de bunun atmosfer ile ilgisi ne olabilir?

C2-S04: Bence mekandaki olasılıkları sunuyor sinematik düşünce… Bir insan orada nasıl hareket edebilir, mekanlar olarak nasıl yansıyabilir. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Fizikselliği de o şekilde düşünmeye başlıyoruz. Atmosfer ile ilgisi de, mesela elimizde bir mekan var, o mekana dair bir ışık kurguluyoruz. Bu da atmosferi tasarlamak aslında. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Sinematografik olarak, mesela mekanlarımızı üretmeye çalıştık, işte o kurguyu yaparken, o ışığın nasıl olabileceğini görebiliyoruz.

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?

C2-S04: Elimizde hiçbir zaman net bir şey yoktu sanırım, ama düşünmeye itme şeklinden dolayı, daha farklı bir bakış açısı kazandığımızı, son kısımlara geldikçe anlamış oluyoruz. Deneysel bir şey kısacası. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Güzel bir süreçti ama.

C2-S05

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C2-S05: İlk başta çok keyifliydi. Çünkü o zamanlar tam olarak nasıl bir süreç olacağınız bilmediğimiz için heyecanlıydı. Çok şey öğrendik, çok farklı şekilde düşünmeyi öğrendik. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Ancak proje kısmına geçtikçe, ilk başlardaki heyecan biraz eksildi. Ayrıca sona doğru yaklaştıkça, ilk kısımlarda yaptığımız deneysel şeyleri biraz dezavantaj olarak görmeye başladım… Çünkü en son teslim edilecek bir çok şey var, ancak ilk kısımlarda yaptığımız heyecan verici şeyleri son kısımlarla entegre edemiyoruz. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) İkisi bir arada yürümüyor. Bence böylesine deneysel bir süreç için bitirmeden bir önceki dönem yanlış bir seçim. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) Bu sürecin daha önceki bir projede olması gerekirdi. Hem öğrendiğimiz şeyleri sonraki süreçlerde de kullanabilirdik, hem de daha keyifli olurdu. Şuan bence herkes biraz stresli. Çünkü projeye dair eksiklerimiz varken, ilk etaplarda yaptığımız şeyler çok çok keyifli bile olsa biraz düşündürüyor şu aşamada. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) İlk başlardaki düşünme süreçlerimi, şimdiki aşamaya entegre edemiyorum.(Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) İlk kısmın çok bir faydası oldu mu diye sorarsanız, bence pek olmadı… Yani normal bir analiz süreci de geçirsem, yine bu noktada olurdum gibime geliyor…

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C2-S05: İlk başlarda tam olarak nasıl hareket etmem gerektiğini bilmiyordum. Mesela bir şeyleri deneyimliyoruz, ama nasıl anlatmalıyım, ne kadarını anlatmalıyım gibi konularda çok endişelerim vardı. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Bunu o zaman da konuşmuştuk. Ama sonradan farkına vardım ki, aslında kadrajın içinde kalan ne ise, onu anlatmak da yeterli imiş, yani aslında kadrajın içine alıp anlatmak istediğim şeyleri seçmek benim elimdeymiş aslında. Her şeyi anlatmak yerine, benim için önem arz eden şeyleri seçmek ve bunları yorumlamak…(Sinematik kavram ve yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma) Bunu farkettiğimde çok rahatladım. Normalde göremeyeceğim bir şeyi, o karenin içine aldığımda çok daha net görmeye başladığımı fark ettim. Ve de bir diğer önemli şey şu ki, o sekansları nasıl yan yana getirebileceğimi, ve birbirlerine nasıl akıtabileceğimi öğrendim.(Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma) Bu da çok güzel bir etkiydi. Mesela bunu mekansal olarak düşünecek olursak, iki farklı mekan, iki farklı konsept var. Bunları nasıl bir araya getireceğimiz, nasıl yorumlayacağımız aslında bizim elimizde. Bence bu kısımlar çok olumluydu. Bir de, nasıl anlatırız meselesi… Nasıl göstereceğiz, nasıl ifade edeceğiz… Tüm bunlar hakkında da bir farkındalık kazandım. Sinematik düşünce tüm bunlara yardımcı oldu bence. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma,anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme)

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir? Ve de bu olumsuz noktalardan yola çıkarak, nasıl revizeler yapılabilir? Senin bu noktada eleştri ve önerilerin nelerdir?

C2-S05: İlk etapta nasıl şeyler yapmamız gerektiğini tam algılayamadığımız için, süreci yürütmekte biraz zorluk yaşadık. Belki biraz daha açıklayıcı olunabilirdi.(Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Tabii ki bunun da özellikle yapılan bir şey olduğunun farkındayım, yani sizler bizi yönlendirmemek için olabildiğince az yorum yapıyorsunuz. Ama yine de eğitim olarak son yılında olan biz öğrenciler için, bu durum biraz olumsuz. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) İlk stüdyolarımızda yaptığımız deneysel şeyleri hiç sorgulamazdık. Ama bu seviye için sorguluyoruz. Her ders yeni bir egzersiz yapıyoruz, ancak tam olarak neyi neden yaptığımızı bilmiyoruz. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Ya da yaptığımız egzerlsizlerin aralarındaki bağlantıları kurmak da problemli oldu çoğu zaman. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Bence stüdyoda yeterince geridönüş de alamadık. Daha fazla yorum alabilseydik, yaptıklarımız daha anlamlı hale gelebilirdi ve böylece bizler de süreci daha iyi algılamış olurduk. Diğer bir problem de teknik yetersizlikler olabilir. Video üretmeye çalışıyoruz, ancak yeteri kadar programlara hakim değiliz. (Sinematografik yöntemlere teknik olarak hakim olamama, pratik yapmadaki eksiklikler) Bu durum da tabi bizim üretimimizi etkiledi oldukça. Yani toparlamak gerekirse, tüm bu olumsuz durumlardan dolayı, ben hala neyi neden yaptığımızı tam olarak algılamış değilim, hala çok yabancı geliyor bu süreç bana… (Daha önce deneyimlenmemiş,

özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) Evet çok kıymetli idi, çok keyifliydi, ancak bunu ilerletebileceğimizi düşünmüyorum. En büyük sorun bence o deneysel kısımları proje kısmı ile birileştiremedik. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Bu nedenle anlamsız halde duruyor tüm deneyimlediğimiz şeyler. Mesela ben en başlarda yaptığımız kritik imaj çalışmalarımı proje sürecime getiremedim, çünkü fikrim çok değişti.

E.G.: Aslında kritik imajını revize edebilrsin, ya da projeni anlatacak bir kritik imaj üretebilirsin. Ki bizler sizlerden bunları bekliyoruz zaten proje süreci içersinde…

C2-S05: Evet hocam, bu konuda haklısınız. Belki de biraz ben farkedemedim bunları. Sadece bazı şeyler için biraz zamana ihtiyacımız vardı. Süreç benim açımdan çok hızlı geçti, daha doğrusu yavaş geçti ancak yeterli gelmedi sanırım. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik)

E.G.: Peki sence neden bu süreçte sinematografiden yararlandık?

C2-S05: Sonuçta görsel olarak bir duygu vermek istiyoruz sinemada, bunu da o sahnedeki renk ile, ışık ile, doku ile sağlamaya çalışıyoruz, nasıl ifade etsem, aslında atmosfere dair birtakım şeyleri anlatıyoruz. Yani dokunamdan da bir şeyleri algılayabiliyoruz sinemada. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Aslında mimarlıkta da aynı şekilde. Mekanlar üretiyoruz, ve bu mekanları göstermeye çalışıyoruz. Bence bu açıdan sinema ile mimarlık ortaklar. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma)

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C2-S05: Eğer ki bir takım teknik desteğe sahip olursam, elbette ki kullanırım. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme) Ama mezuniyet projemde pek yararlanabileceğimi zannetmiyorum… Orada biraz sınırlı hareket alanımız. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) Ama belki öğrendiğimiz genel şeyleri kullanabilirim, yani kurgusal olarak düşünme, farklı bir bakış açısı ile ilerleme… Aslında bunlar sanki bu aşamada bize geçen ve içgüdüsel olarak kullanacağımız şeyler sanki.

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?

C2-S05: Belirsiz, heyecanlı, biraz da aktif… Normal projelerimizde, süreçler hep standart ilerliyordu. Bu proje hem yeni bir şey, hem çok heyecanlıydı, hep yeni şeyler vardı içinde, o yüzden oldukça aktifti. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Ama biraz da riskli bence böylesine deneysel bir süreç olması.(Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar)

C2-S06

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C2-S06: Başlangıçta sinematik bir şekilde başladık. Bazılarımız için zordu, bazılarımız için daha kolaydı. Bence ben iyi geçirdim o süreci, keyif aldım ve başarılı olduğumu düşünüyorum. Çünkü farklı şeyler denedik, daha önce böylesine deneysel bir süreç yaşamamıştık projelerimde. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Bu da tabi çok farklı şeyler kattı bana, düşünme olarak yani. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Ama sonrasında, proje kısmına geçtiğimizde, sinematik tekniklerden mimari tekniklere geçerken biraz zorlandım, zorlandık. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Düşününce o geçiş nasıl yumuşatılabilirdik bilemiyorum. Ama dört senelik eğitimimi düşündüğümde, bu süreç gerçekten de daha önce deneyimlemediğim ve çok keyif aldığım bir süreç oldu. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C2-S06: Dediğim gibi ilk defa denediğimiz bir yöntem, sinematik anlatım tekniklerini kullanmak bence çok olumluydu. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma,anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Paftalarda anlattığımız şeylerden ziyade, ışık ile, renk ile, ses ile, hareket ile birşeyleri anlatmak güzeldi. İfade etme yeteneği kazandık. Projede çalıştığımız alan çok büyüktü, bunun bir artısı var. Bu kadar büyük bir alanda, birçok farklı işlev çözmeye çalışıyoruz, ve bunları birbiriyle ilişkili hale getirmeye çalışıyoruz. Ve tüm bunları sinematik bir şekilde yapıyoruz. Genel olarak bence çok olumlu ve özgün bir süreç. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C2-S06: Genel olarak konuşacak olursam, videolardan bir mekansal üretime geçmek çok zordu. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Bir diğer zor taraf da, bize verdiğiniz çalışmaları algılamak. Mesela anlatı-kesit diyorsunuz. Ama biz onu algılayamıyoruz. Ne demek oluyor, hangi anlama geliyor, ne yapmamız gerekiyor… Bir sürü soru işareti. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Elbetti ki bu aslında sizin tarafınızdan çok düşünülmüş bir şey, bize çok anlatmak istemiyorsunuz ki biraz biz kendimizi geliştirebilelim. Ama algılamak epey zorladı. Mesela anlatı-kesit'i ilk duyduğumuzda bilmiyorduk. Zaten daha önce böyle bir şey yapmamıştık. Belki de kavramsal ya da terimsel bir anlaşmazlık oldu aramızda… Bir de genelde bizler projelerimizde hep planlamaya başlarken leke çalışması yapardık. Bu sefer öyle bir şey yapmadık, ve leke çalışması yapmadan sadece konsept üzerinden planlamaya geçmek çok zor oldu. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) Aynı şekilde mekanlarımızı oluştururken, 1/100 ya da 1/50 gibi alıştığımız ölçekler yerine, 1/20 ile başladık. Bu da bizim için epey zor oldu. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu)

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C2-S06: Bence proje geliştirme aşamasına daha önce geçmeliydik…Çok geç başladık. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin

etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Video çalışmalarımız belki daha az zaman kaplamalıydı. Onlar biraz uzadı gibi sanki. Ya da şöyle olabilirdi, mesela konsept videolarımızı yaparken, aynı anda belki mekansal olarak, mesela planlarımıza dair de birşeyler yapmaya başlasaydık. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Daha iyi olabilirdi. Yani mekansal çözümlemelere daha erken başlamalıydık. Belki bu şekilde konseptlerimiz de daha iyi evrilebilirdi.

E.G.: Peki, sence bu süreç boyunca neden sinematik kavram ve yöntemleri kullandık?

C2-S06: İki boyutlu görseller aslında yaşanmışlık hissi oluşturmuyor, ama sinematografide zaman var, hareket var… Kısacası bir yaşanmışlık var. O nedenle daha iyi anlatıyor. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma,anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Ne kadar fotoğrafları yan yana koyup birşeyler anlatmaya çalışsak da, kameranın sürekliği ile bir şeyi aktardığımızda, aktarılan şey kesintisiz olarak karşı tarafa geçiyor. Bence en önemli sebebi bu.

E.G.: Peki, sinematik kavram ve yöntemlerden bahsediyoruz ama, sence bu kavramların atmosfer ile ilgisi nedir?

C2-S06: Bunu şöyle açıklayabilirim, mesela kameranın dönüşündeki ışığın değişimini bile hissedebiliyoruz. Bu da tamamen atmosfer ile alakalı bir şey. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?

C2-S06: İlk defa denenen, farklı bir deneyim. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

C2-S07

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C2-S07: İlk başta sinematografik yöntemleri öğrenmek güzel oldu, başka bir bakış açısı kazandırdı bize. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Ama onu projeye uygulamakta zorlandığımı düşünüyorum ben. Yani sürecin en başında sinematografiyle ilgili şeyler yaptık ama sonra? Projeye uygulayamadık. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Mesela ben ilk videomu çekerken, Abed Han ile ilgili bir video istemiştiniz bizden, onda aslında mimari ile bağdaştırarak bir şey yaptığımı sanmıyorum. Yani aslında o tamamen video dili olarak nasıl daha güzel anlatabilirim, biraz bunu düşünerek yaptığım birşeydi. Yani sinematik yöntemleri o mekanları anlatmakta nasıl kullanabilirim, bunu pek bilemedim.(Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama) Bu nedenle orada ne veri topladığımı bilmiyorum. Sonradan da bunları projeme çok yansıtamadım.(Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Şöyle bir faydası olmuş olabilir: O videoyu çekmek için o mekanlarda çok fazla bulunduk, ister istemez deneyimlemiş olduk… Mekanları algılamak için o yöntemleri kullandık, mekanın ruhunu algılamak ve özümsemek için işimize yaradı, (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve

gösterme becerisi kazanma) ama projeye geçiremedik. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar)

E.G.: Pekala, süreç boyunca aslında birçok başka çalışma yaptık. Onlar hakkında ne söylemek istersin? Sence etaplar ve çalışmalar arasındaki bağlantılar yerinde miydi?

C2-S07: Evet evet, bence süreç genel olarak iyi kurgulanmıştı. Önce videolarla başladık, sonra anlatı-kesit'ler, ardından maket… Bir izlek belirledik kendimize ve izleği hep işlemeye çalıştık ürettiğimiz şeylerde. Bence bu açıdan yaptığımı çalışmalar ve bağlantıları iyiydi. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları)

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C2-S07: Dediğim gibi en başta sinematografik yöntemlerin hiç farkında değildim. Yani farklı kamera açıları, farklı teknikler… Bunların hepsinin bir kullanım nedeni varmış aslında, hepsi bir şey ifade etmek için var… (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme) Bunları öğrenmek güzel oldu gerçekten. Görselleştirme teknikleri açısından da, yaptığımız anlatı-kesit'ler iyiydi. Maketlerde de farklı şeyleri göstermeye çalıştık. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Sanırım biraz ifade etme yeteneğimiz gelişti sinematik anlatımlar sayesinde. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma,anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme)

E.G.: Peki, bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C2-S07: Daha önce de bununla ilgili birşeyi bir başka arkadaşımız ifade etmişti. Ben de aynı şeyi tekrar edeyim: Gerçek hayatta yaptığımı bu çalışmalar bence pek işimize yaramayacak… (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) Projeye geçiş sürecini yavaşlatan şeyler çünkü. Örneğin bir müşterimiz olacak, ona video mu hazırlayacağız? Yoksa anlatı-kesit'ler ile mi bir şey anlatmaya çalışacağız? Bence aradaki bağlantı, yani proje ile bağlantısı zayıf… (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Açıkçası projeye çok sonradan başladık ve odaklanması zor oldu. İki farklı dünya arasında kaldık, geçiş zor oldu. Bazen mesela neden bunları yaptığımız çok sorguladım. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) Yani evet kendi içinde çok yararlı şeyler, ama projeye katkısı tam olarak nedere bilemedim, sinematik yöntemleri nasıl kullanabilir ki projemizi üretirken? (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama) Daha önceki projelerimizdeki analizlerimiz daha çok somut şeylerdi, ve de sistemaatik gidiyordu. Bu sefer biraz daha muğlak şeyler üzerinde durduk, işte mesela atmosfer kavramı ile çok ilgilendik. Daha önce atmosfer kavramı üzerinde durmamıştık hiç. O açıdan aslında iyi oldu tüm bunlar, yani belki projeye tam yediremedik ama atmosfer ile ilgili farkındalığımız artmış oldu. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Sanırım böyle sinematografik yöntemleri yapmadan da o mekanları deneyimleyebilirdik gibime geliyor. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma)

E.G.: Peki sence, neden bu süreçte sinematik kavram ve yöntemlerden yararlanmış olabiliriz?
C2-S07: Sanırım, iç mimar olarak başka branşlara hakim olmak adına olabilir. Mesela ileride bir sahne tasarımı işinde çalışacağız, orada yönetmenle aynı dili konuşmak adına olabilir. Bir de sinemada mekan önemli bir olgu, filmlerde de tasarlanmış mekanlar var.
E.G.: Anlıyorum… Sence, tüm bu süreç boyunca ve sonrasında, sinematik kavram ve yöntemler sende ne gibi değişiklikler yaptı? Farklı bir bakış açısı kazandığını düşünüyor musun?

C2-S07: Cevaplamak bile çok zor… Yani sonuçta yarattığımız mekanlarda da bir C2-S04ryo kurguladık. Biz o insanları, o insanların yaptıklarını kurguluyoruz aslında. Bir yönetmen de bir film için bunu yapar aslında. Sanırım biraz o bütünsel düşünme yeteneğini kazandım. (Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma) Yani mekanlarımız da bu bütünsel düşünceyi yakalamamız lazım. Parçaları birleştiriyoruz. Bir şey kurguluyoruz aslında.

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, ya da o farkındalığı, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C2-S07: Yani evet birşeyler öğrendim, bir şeyden başlıyoruz, ilerliyoruz, parçaları birleştirip bütün oluşturuyoruz. (Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma) Bunları yaparken de farklı yöntemler kullanıyoruz. Bunların da seçimlerini yapıyoruz. Mimarlık da böyle. O nedenle bu mantalite ile ilerliyebilirim diye düşünüyorum. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?
C2-S07: Soyut, üretken, ve de kendimizden birşeyler koyduğumuz…

C2-S08

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C2-S08: Bana kalırsa, bence benim projem ilk başlarda ürettiğim sinematografik şeylere çok paralel gitti. O sırada ne düşünüyorsam, projemde de öyle yaptım. Ama şöyle bir şey var ki, bir yerden sonra sinematografik üretimler yaptığımız kısımların sonlarına doğru, bence motivasyonumuz düştü. Çünkü projeyi yetiştirmemiz gerekiyor. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) Ama biz hala sinematografik üretimler yapıyoruz. Biraz panik olduk. Bence bu kadar uzun sürmemeliydi bu süreç, biraz fazla yayıldığını düşünüyorum. Çok fazla şey yapmaya çalıştık, biraz uzadı o nedenle… (Etapların ve çalışmaların fazlalığı) Daha kompakt olmalıydı. Ama o yöntemleri öğrenmek, sinematografi ile ilgili kazanımlar edinmek güzel oldu. Daha önce deneyimlemediğim şeyleri, bunları öğrenmek olumlu. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C2-S08: Bana kalırsa o yöntemler mekanın analizi için gerçekten çok yararlı. O kadar fotoğraf ve video çekiyoruz, elimizde çok malzeme oluyor. O nedenle tekrar tekrar görebiliyoruz mekanı bu sayede. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Bir de tabii o deneyimlerimizi göstermek için de önemliydi. (Sinematik kavram ve

yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma) Ama konsept oluşturma aşamasına geçtiğimizde, kafamızda projemizle ilgili hiç bir şey yokken, kritik-imaj yapmaya çalıştık mesela. O pek olmadı bence. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Mekanları analiz ettikten sonra, sinematografik yöntemleri bir kenara bırakıp, en azından bir süre ara verip, biraz projeye giriş yapsaydık, ardından belki tekrar onlara geri dönseydik, daha verimli olabilirdi. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Yani ben, bence hepimizde böyle, plana bakıp birşeyler düşünmek istiyoruz. Bunu yapamadan direkt konseptimizle ilgili birşeyler düşündük, o nedenle havada kalan şeyler oldu. Ama analiz kısımları için gerçekten de çok yararlı oldu süreç. Gerçekten de farklı şekilde bakıyorum artık. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma)

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir? Ve bunlardan yola çıkarak ne gibi eleştiriler yapabilirsin? Neler daha farklı olabilirdi? Önerilerin nedir?

C2-S08: Bence süreç çok çok uzun sürüyor. Herşey etap etap, ve herşey çok uzun sürdü. (Etapların ve çalışmaların fazlalığı) Bence en büyük problem zaman problemiydi. Yapacağımız şeyler en başından ve daha planlı olarak bize iletilseydi, daha verimli ve pratik şekilde geçirebilirdik bence. Zaman yetmedi genel olarak, havada kalan şeyler oldu…(Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Öneri ya da eleştiri olarak, bence 1/20 maket yaparak sürece başlamak yanlış oldu… Kafamızda henüz projemiz yokken, konseptimiz bile tam olarak belirmemişken, 1/20 maketler ile sürece başladık. Boşu boşuna yaptık bence. Hiç detaylı anlatamadık, çünkü o detaylara sahip değildik ki. 1/50 bir maket de yapabilirdik. 1/20 ölçeğin bir mantığı olduğunu düşünmüyorum. Bir de şu olabilir, videolardan sonra anlatı-kesitler yapmıştık. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Bir de konsept videomuzdan sonra kritik-imaj'lar yapmıştık. Bence onlar da gereksiz oldu. Videolarda anlattığımız şeyleri yine anlatmış olduk. Videoda var zaten… Tekrar tekrar aynı şeyleri yaptık sanki. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar)

E.G.: Ama aslında oradaki amacımız zaten videolarda anlatığımız şeyleri, daha kompakt ve daha rafine bir hale getirerek, görsel ifade teknikleri ile anlatmak değil miydi? Aslında aynı şeyi tekrar tekrar anlatmış olmuyorsunuz ki…

C2-S08: Belki de şu yüzdendir. Benim ürettiğim imajlar, hep videolarımdan aldığım bir sahneden oluştu. Yani aslında ben pek bir şey üretemedim sanırım. Yani benim için böyle oldu sanırım… Yani benim için çok yararlı olmadı.

E.G.: Peki, sence bu süreç boyunca neden sinematik kavram ve yöntemleri kullandık?

C2-S08: İç mimarlık aslında bir tasarım işi, mekan tasarlıyoruz. Bir sahne, bir kadraj düşünüyoruz. Onu tasarlıyoruz. Sanki bir fotoğraf yaratmak gibi. Bir çok kadraj belirliyoruz. Sonra onları yan yana getiriyoruz ve bir şey üretmiş oluyoruz. (Parça-bütün arasındaki ilişkileri görebilme, kurgulama becerisi kazanma)

E.G.: Pekala, tüm bunların mekansal atmosfer ile ne gibi bir ilişkisi olabilir sence?

C2-S08: Bence şöyle bir ilgisi olabilir, o mekanlara çok çok kez gittik. Daha önceki hiçbir projemde proje alanımı bu kadar çok gezmemiştik. O nedenle o mekanları

tanımak, (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) mekanların atmosferlerini özümsemek adına iyi oldu. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Ama projeyi üretme kısmına geçtiğimizde, bence tıkandık. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar)

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?

C2-S08: Bence olaya tersinden bakmaktı… Baş aşağı şekilde projeye başladık. Ama bu kötü bir şey değil. Farklı bir deneyim oldu. Güzeldi. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

C2-S09

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C2-S09: İlk haftalarda ilginçti, daha önce de yapmadığımız bir şey olduğu için biraz adaptasyon zorluğu yaşadık. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) İşte nasıl anlatmalıyız, nasıl ifade etmeliyiz, bunlarla ilgili bocaladık biraz. (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama) Ama sonradan yaptığımız videolara yorum alarak, kendimizi geliştirdik. Gözümüz gelişti diyebilirim, farklı bir bakıştı bizim için. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Ama onu mekana adapte etmeye çalışınca, biraz kafam karıştı benim, yani geçişi pek başaramadım sanırım. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Atmosferi anlıyorum, bunu mekansal olarak video ile göstermeye çalıştığımızı da anlıyorum. Ama ben daha çok dokunsal bir insanım, yani daha çok maket yaparak çalışabiliyorum. O nedenle biraz zorlandım. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) Ama sonra projeyi yapmaya başlayınca, o ilk başlarda yaptığımız atmosferle ilgili çalışmaları anlamaya başladım. Herşey daha iyi oturdu. Onun dışında, süreç çok sıkıştı bence. O nedenle ilk kısımların biraz daha kısa olması gerekirdi diye düşünüyorum. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Ama genel olarak farklıydı, diğer projelerimiz gibi değildi, ben çok zevk aldım şahsen. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Eğlenerek yaptım yani.

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C2-S09: Bence farklı bir disiplinden yararlanmış olmamız çok iyiydi, aslında bunlar da farklı disiplinler değil, yani sinemada da, mimarlıkta da mekan ortak aslında. İkisinde de mekan odak noktası. Mekanı sinematik olarak düşündük ilk başlarda sonra mimari olarak ele almaya çalıştık. Bence bunlar olumluydu gerçekten de. Bunun dışında, aşamalar da bence yararlıydı, yani ilk olarak videolar, sonra anlatı-kesitler, sonra maketler… (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Hepsi birbiriyle bağlantılıydı ve birbirlerini destekliediler.

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C2-S09: Sanırım en çok zorlandığım kısım kritik-imaj'lar oldu. İdeal olan, ideal olmayan nedir, ne yapmalıyım? Biraz kafam karıştı. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) İdeal durumu düşünmeyi yapabildim, ama diğer durumu pek hayal edemedim. Bir diğer olumsuz şey ise, zamanın çok kısıtlı olması idi. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik) Belki de zaman bütüncül olarak yeterliydi, ama bence biz iyi değerlendiremedik.

E.G.: Peki, bu olumsuz durumları göz önünde bulundurduğunda, sence nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C2-S09: Bence makete geçiş aşaması zordu… (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) 1/20 maket istendi, ama atmosferi aktarmaya çalıştık. Sonra 1/50 ve 1/100 ölçeğe geçtik. Bence bunlar biraz olumsuzdu. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Ölçek seçimleri pek doğru değildi. Atmosfer düşündüğümüz için çok detaylı düşünemiyorduk. Ama 1/20 ölçekte maket yapmak zorundayız… Bence bu kısım revize edilebilirdi. Pek yararlı olmadı. Genel olarak başka bir olumsuzluk bence yoktu.

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C2-S09: Evet kullanırım bence. Şöyle bir şey anlatabilirim: Proje sürecinde bir yarışmaya hazırlanıyorduk arkadaşlarımla, ve o yarışmada sunum tekniği serbestti. Ben de video ile birşeyler anlatmayı düşündüm. Bence çok etkili olur. İlerde kullanmayı düşünüyorum öğrendiğim şeyleri. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünme) Sonuçta aklımdaki şeyi nasıl anlatabilirim sorusuna artık çok farklı cevaplarım var sinematik yöntemler sayesinde. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme)

E.G.: Peki, sence neden biz bu stüdyoda sinematografiyi kullandık? Sinematik kavram ve yöntemler, hangi noktalarda bizim işimize yaramış olabilir?

C2-S09: Bence en önemli sebebi, farklı bir bakış açısı kazandık. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Ve de klasik yöntemlerden başka, daha özgün yöntemler öğrendik. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Plan ya da kesit ile başlamak yerine, filmler ürettik, anlatı-kesitler yaptık. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Bunlar da atmosferi daha iyi görmemizi ve daha özgün şekilde anlatmamızı sağladı. (Atmosfer kavramına dair farkındalık kazanma, mekansal atmosfer ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Sonuçta sinemada da, mimarlıkta da mekan ortak şey… Mekanı nasıl algılıyoruz? Mekanı nasıl üreteceğiz? Mekanı nasıl göstereceğiz? (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Farklı bir bakış açısı kazandık kısacası. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Ben en azından bu şekilde düşünmeye çalıştım.

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?

C2-S09: Farklıyıdı… Ama güzeldi... Alışılagelmiş değildi. O nedenle de güzeldi. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

C2-S10

E.G.: Sizce sinematografik kavram ve yöntemlerle desteklenmiş bu stüdyo süreci nasıl geçti? Fikirlerinizi belirtir misiniz?

C2-S10: Aslında ilk başta çok keyifli idi, diğer projelerimizden gerçekten de farklıydı. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları) Fakat dördüncü sınıf projesi için bence pek de uygun bir süreç değildi. (Sürecin sorgulanması, anlamsız bulunması, sürece karşı geliştirilen önyargılar) İlk senelerdeki stüdyolarımızda böyle bir projeyi alsaydık daha verimli olabilirdi. Daha rahat özümserdik. Çok başka bir süreç deneyimliyoruz. O açıdan biraz zorlanıyoruz. (Daha önce deneyimlenmemiş, özgün ve farklı bir süreç olmasından kaynaklı sürece adaptasyon zorluğu) Ama çok çok keyifliydi. Sinemaya da ilgiliyim. O açıdan ben hoşnutum. Sadece zamansal olarak pek doğru değildi.

E.G.: Bu sürece dair olumlu bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde nasıl kazanımlar edindiniz? Bu sürecin size nasıl bir katkısı oldu?

C2-S10: Bence en büyük kazanımı farklı bir bakış açısı kazandık. (Farklı ve özgün bir bakış açısı kazanma) Mesela ben fotoğraf çekmeyi çok severim, hep de çekerim. Artık fotoğraf çekerken daha farklı şekilde bakıyorum. (Sinematik kavram ve yöntemlere dair farkındalık kazanma, sinematik bir bakış açısı ve okur-yazarlık kazanma) Kadraja sığdırmaya çalıştığım şeyleri artık daha farklı görüyorum. Ek olarak, anlatı-kesitlerinde mesela farklı ifade teknikleri kullandık. (Sürecin özgün etap ve yöntemlerinin kazanımları) Biraz kendimizi zorladık ve alışılmış yöntemlerin dışına çıkmaya çalıştık. Bu anlamda epey yararlı oldu bence, ifade etme tekniği bakımından. (Sinematografinin özgün araç ve yöntemlerini özümseme ve bunları teknik anlamda kullanabilme becerisi kazanma, anlatı ve temsiliyet becerisine dair kazanımlar edinme)

E.G.: Peki, tüm bu kazanımlara ek olarak, daha genel bir şekilde düşünürsen, daha önceki stüdyo süreçlerinden farklı olarak ne gibi kazanımlar edindiniz? Özellikle süreç boyunca yaptığımız adımları düşünerek cevap verecek olursan, nasıl bir cevap verebilirsin?

C2-S10: Aslında ben sinematografik yöntemleri genel olarak hiç düşünmedim süreç boyunca, yani konseptimle veya temamla alakalı olarak düşünmedim. Bence o açıdan sinematik yöntemler pek işe yaramadı proje açısından, belki de ben pek ilgisini kuramadım, tam algılayamadım belki de. (Sinematik kavram ve yöntemlerin neden ve nasıl kullanıldığını kavrayamama) Yani bence sinematografik yöntemler tasarıma yönelik olmadı. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar) Ama ilk başlarda yaptığımız egzersizlerde tabiki faydası oldu. Mekanları analiz ederken ve de onları anlatırken.(Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Bu açıdan diğer stüdyolardan farklıydı gerçekten de. (Sürecin farklılığı, özgünlüğü ve ilginç oluşunun kazanımları)

E.G.: Peki sence, sinematografiden neden yararlanmış olabiliriz bu süreç dahilinde?

C2-S10: Daha önce mekana karşı hep iki ya da üç boyutta bakıyorduk, ancak bu süreç ile mekana çok katmanlı olarak bakıyoruz. (Mekansal deneyim kavramına dair farkındalık kazanma, mekan ve bileşenlerini görme ve gösterme becerisi kazanma) Yani dördüncü boyutunu düşünmeye başladık. Kendimiz mekanın içindeymişiz gibi hissettik.

E.G.: Bu sürece dair olumsuz bulduğunuz noktalar nelerdir? Süreç dahilinde sizi zorlayan ya da bocalamanıza neden olan noktalar nelerdir?

C2-S10: Konseptimizi anlatmaya çalıştığımız videolarımız vardı. Ben bence o kısımda başarılı olamadım. Hem düşünmesi zor, hem de üretmesi çok zordu. (Sürecin ve etapların algılanamaması, yanlış algılanması, yeterince açıklayıcı olmayışı ve örnek teşkil edecek şeylerin bulunmayışı) Bir de ilk kısımlarda süreç çok uzadı. O kısım daha kısa olmalıydı. Bence bir anda projeye geçmemiz gerekiyordu. Biraz fazla oyalandık sanki ilk kısımlarda. Belki süreç daha uzun olsa, yani birkaç hafta daha uzun olsa, daha iyi geçebilird. Proje sürecinin arttırılması gerekiyordu bence. (Sürecin zamansal olarak yetersiz gelmesi, zamanın kısıtlı olması, sürecin etapları arasındaki zamansal dengesizlik)

E.G.: Sizce, nasıl çalışmalar yapılsaydı daha verimli olurdu? Sürece dair değiştirmek ya da eklemek istediğiniz noktalar nelerdir?

C2-S10: Dediğim gibi, proje sürecinin daha uzun olması gerekirdi bence. Onun dışında pek yorum yapabileceğim bir şey yok. Belki şunu söyleyebilirim: Bence Taşkışla'ya dair yaptığımız çalışmalar yerine, direkt olarak Abed Han ile ilgili çalışmalarımıza başlasaydık daha iyi olabilirdi. (Etaplar arasındaki kopukluklar, sıralamaya dair uyumsuzluklar, bağlantı kurmaya dair sorunlar)

E.G.: Bu süreçte deneyimlediğiniz yöntemleri, sonraki stüdyo süreçlerinizde kullanır mısınız? Ya da kullanmaya başladınız mı?

C2-S10: Ben bitirme projesine geçeceğim bu projeden sonra, o nedenle kullanmayı düşünmüyorum. (Sürecin kazanımlarının ileriye yönelik kullanımını düşünmeme) Çünkü öyle bir vaktimin olduğunu düşünmüyorum. Bu deneysel süreci daha önce deneyimlemiş olsaydım, belki kullanabilirdim. Özümsemeye vaktim olurdu çünkü.

E.G.: Bu süreci tek bir cümle ile açıklasaydınız, ne derdiniz?
C2-S10: İlginç ve değişik bir proje süreci oldu.

CURRICULUM VITAE

Name Surname **:** F. Ekin Girgin

Place and Date of Birth **:** İstanbul / 31.10.1993

E-Mail **:** ekingirgin17@gmail.com

EDUCATION

- **B.Sc.** **:** 2017, Ozyegin University, Faculty of Architecture and Design, Architecture

PROFESSIONAL EXPERIENCE AND REWARDS:

- Participant, "Türkiye'deki İç Mimarlık Eğitimi'nin Tarihi, Gelişimi ve Geleceği" National Symposium, ITU (2019)
- Workshop assistant, "Cities in Dialogue: Urban Rooms in Transition", International Workshop, ITU (2019)
- Workshop tutor w/Görgül, "9th International Design Week", EMU Eastern Mediterranean University, Cyprus (2019)
- Exchange student in Hochschule für Technick Stuttgart, Germany (2018)
- Workshop participant, "A Global Village", University of Applied Sciences and Arts of I.S, Switzerland (2018)
- Workshop participant, "From Horizontal to Vertical", Domaine de Boisbuchet, France (2018)
- Workshop participant, "MEDS: Urban Haven", Belgium (2018)
- Workshop assistant, "Affective Avatars", UIOB16 (2018)
- 1st prize & scholarship, Concedecine Spanish in a Day Competition, Universidad Santiago de Compostela, Spain (2017)
- Workshop tutor, "Açık Küp", UIOB14 (2017)
- Participant, EAM BDP European Architectural Medal for the Best Diploma Project Competition, selected graduation project for OzU FAD, (2017)
- Intern, SOYAK Construction (2016), DIEM Engineering & Architecture (2015)